

วารสารศิลปกรรมบูรพา

ปีที่ 27 ฉบับที่ 1 : มกราคม – มิถุนายน 2567

ที่ปรึกษาและคณะกรรมการกลั่นกรองบทความทางวิชาการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เสริมศักดิ์ นาคบัว

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เกาทอง
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พงษ์เดช ไชยบุตร
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิต

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปริญญา ตันติสุข

ศาสตราจารย์ ดร.พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง

ศาสตราจารย์ ดร. ศักดิ์ชัย สายสิงห์

ศาสตราจารย์ ดร.สุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์

ศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์

ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อิชฎีวรพันธุ์

ศาสตราจารย์ ดร.เอกชาติ จันอุไรรัตน์

ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี

ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิศวรรณกุล

ศาสตราจารย์ เดชา วราชน

ศาสตราจารย์ ปรีชา เกาทอง

ศาสตราจารย์ สุวิทย์ ธีรศาสตร์

ศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์

ราชบัณฑิต

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ

(การออกแบบอุตสาหกรรม) พุทธศักราช 2558

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาอนุตติศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาอนุตติศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้อำนวยการสำนักรับรองมาตรฐานและประเมิน

คุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน)

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

ราชมงคลธัญบุรี

ภาควิชาอนุตติศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ

(ภาพพิมพ์และสื่อผสม) พุทธศักราช 2550

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ

(จิตรกรรม) พุทธศักราช 2552

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ พรวรรณ ดำรง

ศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท พิชัย สดพิบาล

ศาสตราจารย์ ทินกร กาษรสุวรรณ

รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง

รองศาสตราจารย์ ดร.วรลักษณ์ บุญยสุรัตน์

รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงศ์ดำ

รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง

รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี

รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกธัต

รองศาสตราจารย์ ดร.เนื่ออ่อน ขว้ทองเขียว

รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตศานต์

รองศาสตราจารย์ ดร.สกันธ์ ภู่งามดี

รองศาสตราจารย์จิรพัฒน์ พิตรปรีชา

รองศาสตราจารย์สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ

รองศาสตราจารย์แสงอรุณ กนกพงษ์ชัย

รองศาสตราจารย์อุดมศักดิ์ สาริบุตร

รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิสิทธิ์ สิ้นธุภาค

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ คุรุทะเสน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช ภูมาลี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อชิรชฎ ไชยพจน์พานิช

ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาควิชาดนตรีวิทยา วิทยาลัยดุริยางคศิลป์

มหาวิทยาลัยมหิดล

คณะศิลปศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สาขาวิชาสถาปัตยกรรม

มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียว

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ

คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

บรรณาธิการที่ปรึกษา

ศาสตราจารย์ภรดี พันธุภากร

รองศาสตราจารย์ ดร. เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

ผู้ทรงคุณวุฒิ

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวษา เรืองชีวิน

สาขาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบ

และการจัดการวัฒนธรรม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

อาจารย์ ดร. ปัทมรณันท์ คุณพูนทรัพย์

สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

กองบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร. ภาณุ สรวายสุวรรณ

รองศาสตราจารย์ ดร. ธนธร กิตติกาญจน์

รองศาสตราจารย์ ดร. ฉลองเดช คุภาณุมาต

รองศาสตราจารย์ ภัฏจนา คำใสมี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ผกามาศ สุวรรณนิภา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เขมพัทธ์ พิชริวิชญ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. แชน มังกรวงษ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ไชยพัทธ์ ภูชีสส์ชวกรณ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อติเทพ แจ้ดินาลาว

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรีชาวุฒิ อภิระติง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปราวรณา แซ่อึ้ง

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นฤมล ศิลปะชัยศรี

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชัยวุฒิ ร่วมฤดีกุล

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ดร. นิกร กาเจริญ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บรรณาธิการฝ่ายศิลปกรรม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จักรกริสน์ บัวแก้ว

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงาน

นางสาววิมลรัตน์ อึ้งสกุล

นางสาวชุติกาญจน์ ทองนาค

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

กองบรรณาธิการฝ่ายพิสูจน์อักษร

นางสาวนุชวรารักษ์ มณีวงษ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

กองบรรณาธิการฝ่ายระบบสารสนเทศ

นายมนตรี จำนงค์ศิริกุล

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

<https://fineart.buu.ac.th/burapha-arts-journal/>



บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมบูรพา ปีนี้ถือเป็นปีที่ 27 แล้วหากเปรียบเทียบกับคนทั่วไปก็น่าจะเข้าวัยหนุ่มสาวที่มากด้วยพลังในการทำงาน และพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพในหลาย ๆ ด้าน ซึ่งการเติบโตในแต่ละปีย่อมนำมาซึ่งการพัฒนาตนเองเช่นเดียวกันกับวารสารเองที่พยายามจะเพิ่มคุณภาพของการกลั่นกรองบทความและคัดเลือกบทความวิจัยและบทความวิชาการที่มีความหลากหลายในแง่มุมของแนวคิดและการสร้างสรรค์ในการเป็นสื่อกลางเพื่อการเผยแพร่ผลงานของนักวิจัย นิสิต นักศึกษา นักวิชาการ ซึ่งเป็นการพัฒนาตนเองเช่นกัน ในปีนี้ทางวารสารได้ปรับปรุงระบบการสื่อสารซึ่งทำให้มีความคล่องตัวและง่ายยิ่งขึ้น โดยพัฒนาการส่งบทความผ่านระบบ thaijo อย่างเต็มรูปแบบ ซึ่งจะมีการตอบกลับและการแจ้งผลจากระบบให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น รวมทั้งการคัดเลือกผู้ทรงคุณวุฒิที่เป็นผู้ประเมินบทความเฉพาะด้านที่สัมพันธ์กับบทความนั้น ๆ เพื่อให้บทความได้รับการพิจารณาอย่างครอบคลุม

ในฉบับนี้ ยังมีการคัดเลือกบทความจากหลากหลายสถาบัน และได้รับการตอบรับอย่างดีจากผู้ที่สนใจส่งบทความมาให้ทางเราพิจารณาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเนื่องด้วยจำนวนในการตีพิมพ์เผยแพร่ของบทความในแต่ละฉบับค่อนข้างจำกัด จึงส่งผลต่อความล่าช้าของบทความที่ส่งเข้ามาอยู่บ้าง ทางวารสารกำลังพิจารณาเพิ่มจำนวนบทความในแต่ละฉบับเพื่อให้สามารถรองรับได้รวดเร็วยิ่งขึ้น โดยในฉบับนี้ วารสารได้ตีพิมพ์บทความที่น่าสนใจในศาสตร์ทางศิลปะหลายแขนง ทั้งบทความด้านอัตลักษณ์ในการออกแบบ บทความเกี่ยวกับงานสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ รวมทั้งงานวิจัยด้านหัตถศิลป์ เป็นต้น ซึ่งยังคงเป็นสื่อความรู้ในรูปแบบของสหวิทยาการสำหรับผู้สนใจอย่างต่อเนื่อง

บรรณาธิการ



สารบัญ

การออกแบบอัตลักษณ์สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมใบลินจี วิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อการพัฒนาสินค้าอย่างยั่งยืน กฤษฎี ศุลวรรณะ ดวงรัตน์ ด้านไถยนา	11
การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี จุฑามาศ เกียรติเวช	25
การสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม วารินทร์ เงินลาด ไชยพจน์ หวลมานพ	43
กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในหัวข้อ สายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่น เปรมวดี วินิจชัยกุล	73
การสร้างสรรค์ทับทรวงตัวพระ ด้วยแนวคิดเชิงนวัตกรรม สมศักดิ์ ทองปาน	97



การศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายและองค์ประกอบเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียว 117

อำเภอจางหนิง มณฑลยูนนาน เพื่อการออกแบบเครื่องประดับสมัยใหม่

Song Qi

รสา สุนทรายุทธ

ศุภรา อรุณศรีมรกต

กรณีศึกษาแบบอย่างการนำองค์ประกอบเทวดานานเทพ 143

ทวารบาลจินบุรณการสู่การออกแบบหนังสือภาพประกอบ

สามมิติเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็กวัย 3-6 ปี

YI HE

ภูษา เรืองชีวิน

ผกามาศ สุวรรณนิภา

นวัตกรรมประติมากรรมเครื่องเคลือบสมัยใหม่ของใจแก้วเงิน 171

ใจพาง

เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

ภรดี พันธุภากร

An Orchestration Study in Myanmar Saing Waing Ensemble 187

Wai Hin Ko Ko

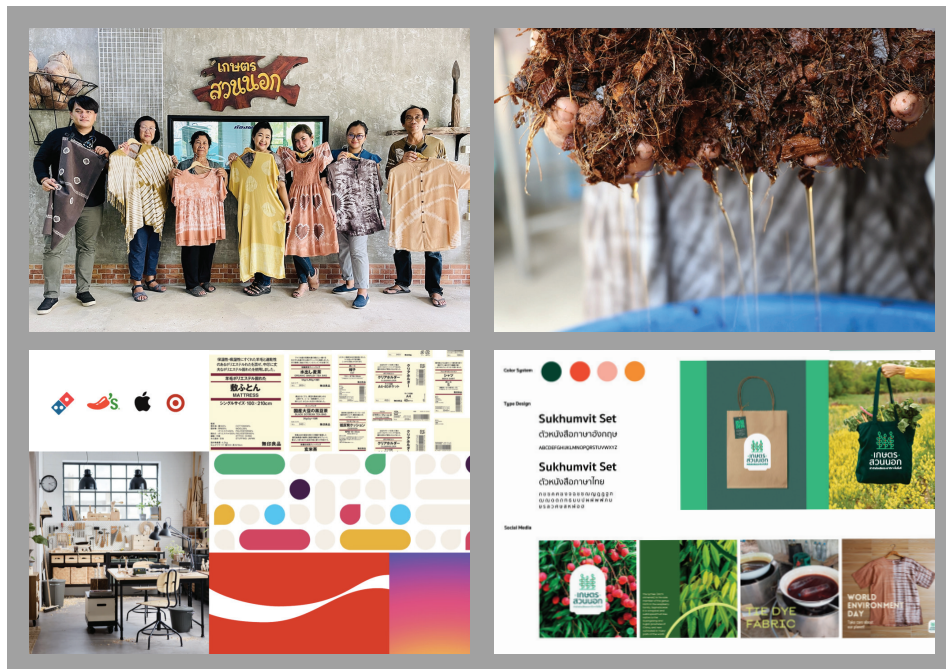
Kittipan Chittep

การเขียนบทละครวิทยุเพื่อสร้างการตระหนักรู้ 205

โรคติดเชื้อโคโรนาไวรัส สายพันธุ์ 2019

มโน วณเวฬุสิต

การออกแบบอัตลักษณ์สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมโบราณ วิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก
อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อพัฒนาสินค้าอย่างยั่งยืน



การออกแบบอัตลักษณ์สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมไบลิ้นจี วิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อการพัฒนาสินค้าอย่างยั่งยืน

Received
Revised
Accepted

September 26, 2023
November 6, 2023
March 25, 2024

กฤษฎี ตูลวรรณะ¹
ดวงรัตน์ ด้านไธยนา²

บทคัดย่อ

จากแผนพัฒนาท้องถิ่น พ.ศ. 2566–2570 ขององค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสงคราม วิสัยทัศน์ โดยมีประเด็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของจังหวัด โดยใช้การออกแบบอัตลักษณ์เพื่อยกระดับ ผลิตภัณฑ์จังหวัดสมุทรสงคราม ส่งเสริมให้ผู้ผลิตสามารถนำผลิตภัณฑ์สินค้าการเกษตรมาแปรรูป และส่งเสริมการเข้าถึงข้อมูลเพื่อสร้างอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมไบลิ้นจี วิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก พบว่าสินค้ามีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของสินค้าทั้งรูปแบบการมัดย้อมโดยใช้วัสดุจากไบลิ้นจี แต่ ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ผลิตภัณฑ์ยังไม่มีอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ที่ชัดเจน ดังนั้นงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1.ศึกษาอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนผ้ามัดย้อมไบลิ้นจี จากข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์และอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก 2.เพื่อวิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชนเกษตรสวนนอก ภาคเอกสาร จากการศึกษาทฤษฎีด้านการออกแบบอัตลักษณ์จากการสัมภาษณ์ ใช้การสัมภาษณ์กลุ่ม(Focus Group) 3.เพื่อออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนผ้ามัดย้อมไบลิ้นจี โดยใช้ชื่อวิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก มาสร้างเป็นตราสัญลักษณ์แบบตัวอักษร (Logo Word-marks) การเลือกใช้สี (Corporate Color) ที่มาจากไบลิ้นจี ตัวอักษร (Typography) องค์ประกอบของกราฟิก (Graphic Element) จากลวดลายผ้ามัดย้อมไบลิ้นจี โดยนำผลงานการออกแบบไป ประเมินกับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบอัตลักษณ์ชุมชน นำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้น่าสนใจและมี อัตลักษณ์ที่ชัดเจนก่อให้เกิดความยั่งยืนทางเศรษฐกิจแก่ชุมชนและเป็นตัวอย่างในการสร้างอัตลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของชุมชนอื่น ๆ ต่อไป

คำสำคัญ: ออกแบบอัตลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมไบลิ้นจี การพัฒนาสินค้าอย่างยั่งยืน

¹ อาจารย์ประจำ สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

² อาจารย์ประจำ สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Abstract

According to the local development plan 2023-2027 of the Samut Songkhram Provincial Administrative Organization, the vision is the product development issue of the province. By using identity design to enhance products in Samut Songkhram in order to promote agricultural producers to enter the market both online and offline, and to promote access to information to create product identity of the community in the province. The research found that there is a unique identity of lychee leaf tie dye product in the community. But the problem is the product still needs to have a clear product identity. Therefore, this research aims to 1. Study the product identity of the lychee leaf tie-dye community from documents and research related to the product and identity of the agricultural community enterprise 2. To analyze the identity of the rural agricultural community in the documentary sector from the study of the theory of identity design from the interview using focus group interviews. 3. To design the product identity of the lychee leaf tie-dye community by Bang Tee District, Samut Songkhram Province To create a logo, wordmarks, corporate color from lychee leaves, typography, and graphic elements from lychee leaf tie-dye pattern. The design results are evaluated by experts community identity designers. The result is then used to develop interesting products with identity that eads to economic sustainability and set as example for other communities. and have a clear identity. they are causing economic sustainability in the community and being an example of creating product identity for other communities in the future.

KEYWORDS: Identity design, Lychee leaf tie-dye products, Sustainable product Development

ความสำคัญและที่มาของปัญหาวิจัย

จากแผนพัฒนาท้องถิ่น พ.ศ. 2566 – 2570 ขององค์การบริหารส่วนจังหวัดสมุทรสงคราม วิสัยทัศน์ “เมืองแห่งความสุข อาหารปลอดภัย ท่องเที่ยวหลากหลาย ใส่ใจสิ่งแวดล้อม” มีพันธกิจหลักในการพัฒนาเศรษฐกิจอย่างยั่งยืนตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง โดยมีประเด็นการพัฒนาจังหวัด 1. เพื่อส่งเสริมพัฒนาการท่องเที่ยว ในรูปแบบที่หลากหลายและพร้อมรับการเปลี่ยนแปลง 2. ใช้อัตลักษณ์ยกระดับผลิตภัณฑ์จังหวัดสมุทรสงคราม โดยมีกลยุทธ์ข้อ 5 เพื่อส่งเสริมผู้ผลิตเกษตร ให้สามารถเข้าสู่ตลาดทั้งในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ และส่งเสริมการเข้าถึงข้อมูล เพื่อสร้างอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ของจังหวัดสมุทรสงคราม

จากประกาศของกรมทรัพยากรทางปัญญาเมื่อวันที่ 26 มิถุนายน 2555 รับขึ้นทะเบียนลิ้นจี่พันธุ์ค่อมลำเจียก ของจังหวัดสมุทรสงครามเป็นสินค้า ซึ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ ประวัติของลิ้นจี่พันธุ์ค่อมลำเจียก จังหวัดสมุทรสงคราม เริ่มจากจังหวัดสมุทรสงครามเป็นเมืองเก่าที่มีประวัติมายาวนานเดิมเป็นแขวงหนึ่งในจังหวัดราชบุรี ต่อมาในปลายสมัยกรุงศรีอยุธยา จึงแยกออกมาเป็นเมืองแม่กลองเพราะมีแม่น้ำแม่กลองไหลผ่านและได้ชื่อว่าเป็นเมือง 3 น้ำ เหมาะแก่การทำเกษตร โดยเฉพาะการปลูกลิ้นจี่พันธุ์ค่อมลำเจียก ที่มีรสหวานอร่อย สีแดงสด นำเมล็ดมาจากตรอกจันทน์ ยานนาวา บางกอก เมื่อปี พ.ศ. 2397 เป็นลิ้นจี่ที่ให้ผลผลิตเร็วภายใน 3 ปี ที่เรียกว่า พันธุ์ค่อมลำเจียก เพราะเป็นต้นลิ้นจี่ที่มีขนาดเป็นพุ่ม ลักษณะต้นไม่สูง ซึ่งเป็นผลไม้ชนิดที่อยู่ในคำขวัญจังหวัดสมุทรสงคราม “ เมืองหอยหลอด ยอดลิ้นจี่ มีอุทยาน ร.2 แม่กลองไหลผ่าน นมัสการหลวงพ่อบุญรอด ” ต้นลิ้นจี่ค่อมลำเจียกนิยมปลูกในตำบล บางขันแตก อำเภอเมืองอัมพวา และอำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม

ผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมใบลิ้นจี่ ของวิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม จากเดิมพื้นที่เกษตรกรรมของจังหวัดสมุทรสงคราม นิยมปลูกสวนมะพร้าวเป็นหลักเพื่อนำไปผลิตน้ำตาลมะพร้าว จึงเกิดวัสดุเหลือจากการผลิต เช่น กากมะพร้าว กะลามะพร้าว คุณบุผา ไวยเจริญ ได้รับการดูแลสวนมะพร้าวและลิ้นจี่จากบรรพบุรุษ บนพื้นที่ 18 ไร่ คิดหาหนทางออกและเพิ่มมูลค่าที่ตกต่ำ เปลือกมะพร้าวและกะลามะพร้าวเป็นวัสดุเหลือทิ้งจากแปรรูปผลิตภัณฑ์มะพร้าว แม้จะนำไปขายให้เกษตรกรเพื่อใช้ในการปลูกต้นไม้ แต่ยังมีปริมาณเหลืออีกจำนวนมาก ประกอบกับคุณบุผา เป็นคนชื่นชอบผ้ามัดย้อม จึงชวนสมาชิกในกลุ่มมาทำผ้ามัดย้อมจากเปลือกมะพร้าวและกะลามะพร้าวโดยหวังจะให้มันเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ของกลุ่ม แต่ยังมีปัญหาการเดินสีที่ไม่สม่ำเสมอทำให้คุณบุผา ไปขอคำแนะนำสวทช. เพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหา ทำให้ได้วัตถุดิบรอบชุมชนที่นำมาสกัดเป็นสี ทั้งเปลือกมะพร้าวสีได้สีส้มและน้ำตาลอ่อน ใบมะม่วงที่ได้สีเหลืองและสีเขียว ใบลิ้นจี่ได้โทนสีน้ำตาล ส้ม เทา ดำ กลายเป็นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผ้ามัดย้อมในวิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม ด้วยวัตถุดิบใบลิ้นจี่ มีจำนวนมาก และขั้นตอนการผลิตไม่ยุ่งยาก จึงเหมาะแก่การนำมาทำผลิตภัณฑ์มัดย้อมสี่ธรรมชาติ ที่มีทั้งความสวยงามและคุณภาพ จึงเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีชื่อเสียงของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อีกทั้งผลิตภัณฑ์มีกระบวนการผลิตแบบแนวคิดลดขยะเป็นศูนย์ (zero waste)

จากการสัมภาษณ์และลงพื้นที่ผู้วิจัยได้เล็งเห็นปัญหาผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมใบลิ้นจี่ ของวิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม ยังขาดอัตลักษณ์ที่ชัดเจนทำให้ผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมใบลิ้นจี่ ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร ทั้งที่ผลิตผ้ามัดย้อมใบลิ้นจี่ มีความที่น่าสนใจ และมีคุณค่าทางภูมิปัญญา หากได้รับการสนับสนุนส่งเสริมที่ถูกต้องจะสามารถเพิ่มมูลค่าและรายได้ให้กับวิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก ได้เป็นอย่างดี การสร้างอัตลักษณ์เป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถยกระดับผลิตภัณฑ์ ช่วยให้ผู้บริโภคสามารถเข้าถึงผลิตภัณฑ์มากยิ่งขึ้น ทำให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่รู้จักและสร้างชื่อเสียงให้กับชุมชน สร้างรายได้ให้กับวิสาหกิจชุมชน ทำให้ชุมชนเกิด

ความเข้มแข็งและประชาชนในชุมชนท้องถิ่นอยู่ดีมีสุขมีความมั่นคงในชีวิตนำไปการพัฒนา
วิสาหกิจชุมชนอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนผ้ามัดย้อมโบราณ วิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอ
บางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม
2. วิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชนเกษตรสวนนอก นำมาใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบอัตลักษณ์
ผลิตภัณฑ์ชุมชนผ้ามัดย้อมโบราณ
3. ออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนผ้ามัดย้อมโบราณ ยกกระดับภาพลักษณ์สินค้าและ
พัฒนาสินค้าอย่างยั่งยืน

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1.1 ประวัติความเป็นมาของพื้นที่

จากแผนพัฒนาท้องถิ่น พ.ศ. 2561-2564 ได้อธิบายสภาพทั่วไปและข้อมูลพื้นฐานระบุไว้
ดังนี้ ข้อมูลอ้างอิงจาก แผนพัฒนาท้องถิ่น

ประวัติความเป็นมา

เดิมที่ตำบลบางคนที มีพื้นที่กว้างขวางมากไปถึงวัดโชติการาม ตำบลสีหมื่น (ปัจจุบันอยู่
ในเขตอ.ดำเนินสะดวก จ.ราชบุรี) หลักฐานคือโฉนดที่ดินที่รัชกาลที่ 5 ได้มอบไว้ให้เป็นกรรมสิทธิ์ใน
ครั้งนั้น และคราวต่อมารัชกาลที่ 5 ได้เสด็จมาตรวจราชการที่คลองหลังวัดชัยโชติการาม และท่าน
ได้ล้มคนโทหรือคนทีน้ำเอาไว้เพื่อเป็นสิริมงคล และเรียกชื่อเพี้ยนมาเป็นตำบลบางคนทีในปัจจุบัน

1.2 ลักษณะกายภาพ

มีลักษณะภูมิประเทศเป็นที่ราบลุ่มแม่น้ำแม่กลอง มีลำคลองหลายสายไหลผ่านทั่วทั้งพื้นที่
ส่งผลให้พื้นที่มีสภาพชุ่มน้ำมีความอุดมสมบูรณ์เหมาะแก่การเพาะปลูกพืชผลทางการเกษตรและ
การทำประมงประเภทการเลี้ยงปลาน้ำจืดเป็นอย่างยิ่ง มีความอุดมสมบูรณ์ เหมาะแก่การทำ
เกษตรกรรม

ลักษณะภูมิอากาศ เนื่องจากจังหวัดสมุทรสงคราม ตั้งอยู่บริเวณชายฝั่งทะเล จึงได้รับ
อิทธิพลลมมรสุมตะวันออกเฉียงใต้ทำให้มีความชุ่มชื้นตลอดเวลา ฤดูหนาวอากาศไม่หนาวจัด ฤดูร้อน
ไม่ร้อนจัดซึ่งลักษณะภูมิอากาศเหมาะสมอย่างยิ่งแก่การเพาะปลูก

ลักษณะของดิน สภาพดินเป็นดินร่วน มีความอุดมสมบูรณ์ เหมาะแก่การทำเกษตรกรรม

มีลำคลองหลายสายไหลผ่านทั่วทั้งพื้นที่

การเกษตร ประชากรส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำสวนผลไม้ เช่น มะพร้าว กล้วย ส้มโอ มะม่วง ลิ้นจี่ ผลผลิตที่สำคัญคือ มะพร้าวและผลไม้ตามฤดูกาล มีครัวเรือนเกษตรกรในตำบลบางคนที่ 302 ครัวเรือนในตำบลยายแพง 200 ครัวเรือน (ตามข้อมูลการขึ้นทะเบียนเกษตรกรปี 2562 จากสำนักงานเกษตรอำเภอบางคนที) แยกเป็นหมู่บ้าน ดังนี้

ตำบลบางคนที่

- หมู่ที่ 1 บ้านบางคนที่ จำนวน 45 ครัวเรือน
- หมู่ที่ 2 บ้านบางคนที่ จำนวน 49 ครัวเรือน
- หมู่ที่ 3 บ้านบางคนที่ จำนวน 55 ครัวเรือน
- หมู่ที่ 4 บ้านบางคนที่ จำนวน 18 ครัวเรือน
- หมู่ที่ 5 บ้านบางคนที่(คลองระกำ) จำนวน 28 ครัวเรือน
- หมู่ที่ 7 บ้านบางคนที่(คลองระกำ) จำนวน 56 ครัวเรือน
- หมู่ที่ 8 บ้านทุ่งน้อย จำนวน 26 ครัวเรือน
- หมู่ที่ 9 บ้านบางกล้วย จำนวน 25 ครัวเรือน

สถานที่ท่องเที่ยว ในพื้นที่ตำบลบางคนที่ประกอบไปด้วย 1 แห่ง ได้แก่ ศาลเจ้าแม่กวนอิม ปางพันมือ ตั้งอยู่วัดบางคนที่หมู่ที่ 8 ตำบลบางคนที่

อุตสาหกรรม มีการประกอบอุตสาหกรรมขนาดเล็กในพื้นที่ จำนวน 2 แห่ง ได้แก่ โรงงาน กล้องกระดาด และโรงผลิตกระเบปลูกกล้วยไม้จากกาบมะพร้าว

ประเพณี วัฒนธรรม ประชากรในพื้นที่ตำบลบางคนที่ ส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธร้อยละ 98 และมีสถานที่ประกอบกิจการทางศาสนา 2 แห่งคือ วัดบางคนที่ ที่ตั้ง หมู่ที่ 8 ตำบลบางคนที่ และวัด สนิทเศศรัทธาราม หมู่ที่ 7 ตำบลบางคนที่ สำหรับกิจกรรมทางศาสนา เนื่องในวันสำคัญทาง พระพุทธศาสนาและประเพณีต่าง ๆ ได้แก่ ประเพณีสงกรานต์ ประเพณีแห่เทียนเข้าพรรษา ประเพณี ลอยกระทง และเทศกาลขึ้นปีใหม่

ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำหรับภูมิปัญญาท้องถิ่นในตำบลบางคนที่คือ การเย็บกระทงไบตอง แห่ง หัตถกรรมจักสานและลูกประคบสมุนไพร เป็นผลิตภัณฑ์ Otop ในพื้นที่

ผลไม้และผลิตภัณฑ์ทางเกษตรในตำบล ได้แก่ น้ำตาลมะพร้าว มะพร้าวกะทิ ข้าวหลาม และผลไม้ เช่น ส้มโอ ลิ้นจี่ เป็นต้น

1.3 วิสาหกิจชุมชน เกษตรสวนนอก

กลุ่มวิสาหกิจเกษตรสวนนอก ต.บางยี่รงค์ อ.บางคนที จ.สมุทรสงคราม จัดตั้งกลุ่มขึ้นในปี พ.ศ.2555 จนได้กลายเป็นหมู่บ้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จากกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม พื้นที่สวน ใหญ่เป็นพื้นที่สวนเกษตร จึงทำให้มีผลิตภัณฑ์มะพร้าวและลิ้นจี่เป็นจำนวนมาก ดังนั้นกลุ่มวิสาหกิจ

จึงเกิดแนวคิดในการแปรรูปจากผลิตภัณฑ์การเกษตร จุดเริ่มต้นของผลิตภัณฑ์จากมะพร้าวคือ น้ำมันมะพร้าวสกัดเย็นเป็นผลิตภัณฑ์แรกของกลุ่มฯ ที่ทำให้เกิดแนวความคิดการจัดการวัสดุเหลือทิ้งในสวนมะพร้าว ช่วงปี 2555 ราคามะพร้าวตกต่ำมาก จากลูกละ 15 บาท เหลือลูกละ 3 บาท จะทำอย่างไรได้บ้างที่จะเพิ่มมูลค่าได้จนได้ไปดำเนินการแปรรูปมะพร้าวและได้แนวคิดกลับมาผลิตน้ำมันมะพร้าวสกัดเย็น และกลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการตอบรับจากผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี จึงต่อยอดพัฒนาผลิตภัณฑ์อื่น ๆ โดยมีน้ำมันมะพร้าวเป็นส่วนประกอบหลัก อาทิ เซรั่มบำรุงผิว สครับขัดผิว โลชั่นสบู์เหลว ภายใต้แบรนด์ “We VergiN” และ แบรนด์ “Buppha” ดังสโลแกนที่ว่า “คิดให้ไกล ไปที่ละก้าว” เป็นต้น

วัสดุที่เหลือทิ้งจากการแปรรูปผลิตภัณฑ์มะพร้าว คือ เปลือกมะพร้าวและกะลามะพร้าว แม้จะนำไปขายให้เกษตรกรเพื่อใช้เพาะปลูกต้นไม้ แต่ก็ยังหลงเหลือปริมาณจำนวนมาก ทางกลุ่มฯ จึงเกิดแนวคิดนำเปลือกมะพร้าวและกะลามะพร้าวกลับมาใช้ใหม่ ด้วยความชื่นชอบผ้ามัดย้อมของคุณูปา ไวยเจริญ และสมาชิกในกลุ่มฯ จึงชักชวนกันทำผ้ามัดย้อมจากเปลือกมะพร้าวและกะลามะพร้าว โดยหวังจะให้ เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่ต่อยอดจากแนวทางการลดขยะเป็นศูนย์ (Zero Waste) แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ วัสดุเปลือกมะพร้าวและกะลามะพร้าว ค่อนข้างจะติดสียาก ทำให้การย้อมผ้าสีติดไม่ชัดและไม่สม่ำเสมอ จึงได้ไปขอคำปรึกษาจากอุตสาหกรรมจังหวัดสมุทรสงคราม



ภาพที่ 1 ภาพถ่าย กลุ่มวิสาหกิจเกษตรสวนนอก
ผ้ามัดย้อมจากใบลิ้นจี่

1.4 ผ้ามัดย้อมจากไบลินจี

จากการสอบถามคุณนุปลา ไวยเจริญ ประธานวิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก ผ้ามัดย้อมไบลินจี ได้รับการดูแลสวนมะพร้าวและลิ้นจี่จากบรรพบุรุษ บนพื้นที่ 18 ไร่ คิดหาหนทางออกและเพิ่มมูลค่าที่ตกต่ำเปลือกมะพร้าวและกะลามะพร้าวเป็นวัสดุเหลือทิ้งจากแปรรูปผลิตภัณฑ์มะพร้าว แม้จะนำไปขายให้เกษตรกรเพื่อใช้ในการปลูกต้นไม้ แต่ยังมีปริมาณ เหลืออีกจำนวนมาก ประกอบกับคุณนุปลา เป็นคนชื่นชอบผ้ามัดย้อม จึงชวนสมาชิกในกลุ่มมาทำผ้ามัดย้อมจากเปลือกมะพร้าวและกะลามะพร้าวโดยหวังจะให้ เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ของกลุ่ม แต่ยังมีปัญหาการเดินสีที่ไม่สม่ำเสมอ ทำให้คุณนุปลา ไปขอคำแนะนำสวทช. เพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญห ทำให้ได้วัตถุดิบรอบชุมชนที่นำมาสกัดเป็นสี ทั้งเปลือกมะพร้าวสีได้สีส้มและน้ำตาลอ่อน ใบมะม่วงที่ได้สีเหลืองและสีเขียว ไบลินจีได้โทนสีน้ำตาล ส้ม เทา ดำ กลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผ้ามัดย้อมในวิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม ด้วยวัตถุดิบไบลินจี มีจำนวนมาก และขั้นตอนการผลิตไม่ยุ่งยาก จึงเหมาะแก่การนำมาทำผลิตภัณฑ์มัดย้อมสี่ธรรมชาติ ที่มีทั้งความสวยงามและคุณภาพ จึงเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีชื่อเสียงของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อีกทั้งผลิตภัณฑ์มีกระบวนการผลิตแบบแนวคิดลดขยะเป็นศูนย์ (zero waste)



ภาพที่ 2 ภาพเปลือกมะพร้าวและไบลินจีที่ใช้ในการย้อมผ้า

ปัจจุบันกลุ่มวิสาหกิจเกษตรสวนนอกมีผลิตภัณฑ์สิ่งทอจากผ้ามัดย้อมสี่ธรรมชาติที่มีคุณภาพและสวยงาม ทั้งเสื้อผ้า หมวก ผ้าพันคอ กระเป๋า ผ้าผืน ฯลฯ ซึ่งผ้ามัดย้อมสี่ธรรมชาติของกลุ่มฯ จำหน่ายตั้งแต่ราคา 250 - 650 บาท และจำหน่ายได้สูงถึงเดือนละ 30,000 – 60,000 บาท นอกจากนี้กลุ่มวิสาหกิจเกษตรสวนนอก ยังเป็นศูนย์การเรียนรู้ด้าน “การแปรรูปผลิตภัณฑ์จากมะพร้าว” และ “การทำผ้ามัดย้อมจากสี่ธรรมชาติ” ที่เปิดให้ผู้สนใจได้เข้ามาเรียนรู้และฝึกปฏิบัติ

1.5 องค์ประกอบของการออกแบบอัตลักษณ์

จากการสืบค้นทฤษฎี Catharine Slade-Brooking (2016: 24) และ สุมิตรา ศรีวิบูลย์ (2547: 52) ตามทฤษฎีการ ออกแบบอัตลักษณ์องค์กร องค์ประกอบหลักที่สำคัญ มี 5 ประการ ได้แก่ ชื่อองค์กร ตราสัญลักษณ์ รูปแบบ ตัวอักษร สี และข้อความประกอบ ในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร สามารถสื่อสารภาพลักษณ์องค์กรไปในทิศทาง เดียวกัน เชื่อมโยงกัน และเป็นที่ยึดจำของผู้พบเห็น โครงสร้างของแบรนด์ประกอบไปด้วย 1.จุดยืนของแบรนด์ (Brand positioning) หมายถึง การวางตำแหน่ง แบรนด์ที่แตกต่างในตลาด สามารถสร้างให้เกิดคุณค่ากับผู้บริโภคได้ และยังสร้างให้เกิดการจดจำในสายตาผู้บริโภค 2.บุคลิกภาพของแบรนด์ (Brand Personality) หมายถึง การกำหนดตัวตนและเอกลักษณ์ของแบรนด์ออกมา บุคลิกภาพของแบรนด์เป็นอย่างไร ปัจจุบันการกำหนดบุคลิกภาพของแบรนด์ ถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างแบรนด์ 3.เอกลักษณ์ของแบรนด์ (Brand Identity) หมายถึง องค์ประกอบของการสร้างอัตลักษณ์ อาทิ ตราสัญลักษณ์ ชุดสี ตัวอักษร องค์ประกอบของกราฟิก รวมไปถึงการโฆษณาของแบรนด์นั้น ๆ



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการออกแบบอัตลักษณ์ (Corporate identity)

วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพร่วมกับกระบวนการออกแบบ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวิเคราะห์เนื้อหาโดยศึกษาจากข้อมูลเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และจากการสัมภาษณ์ประกอบไปด้วย ประธานชุมชน ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ นำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการวิเคราะห์กระบวนการออกแบบ มีพื้นที่การศึกษา คือ วิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม โดยมีขั้นตอนในการดำเนินวิจัยดังนี้

- 1.ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์และอัตลักษณ์วิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม รวมไปถึงอัตลักษณ์ของอำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม

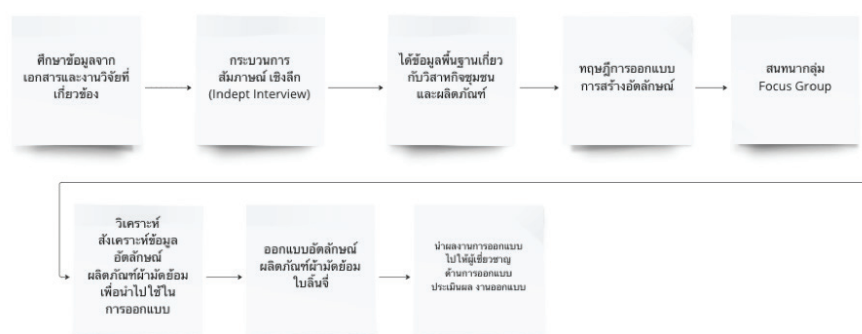
2.สัมภาษณ์เชิงลึก (Indepth Interview) ผู้ให้ข้อมูลหลักเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมใบลิ้นจี่ เพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบแนวความคิดในการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมใบลิ้นจี่

3.วิเคราะห์ข้อมูล ภาคเอกสาร จากการศึกษาทฤษฎีด้านการออกแบบ การออกแบบอัตลักษณ์ ภาคสนาม จากการสัมภาษณ์ใช้การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group) และสังเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ รวมไปถึงผลิตภัณฑ์เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบอัตลักษณ์ผ้ามัดย้อมใบลิ้นจี่ วิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม

4.ออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมใบลิ้นจี่ วิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม ประกอบด้วยตราสัญลักษณ์ องค์ประกอบของตัวอักษร ภาพถ่าย องค์ประกอบของกราฟิก การโฆษณาสินค้า เป็นต้น

5.นำผลงานการออกแบบไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบประเมินผลงานออกแบบ เพื่อตรวจสอบความน่าเชื่อถือและเป็นการแสดงตัวอย่างของการนำอัตลักษณ์ประยุกต์ใช้จริง

2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 4 ภาพกรอบแนวคิดในการวิจัย

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

แบบสอบถามปลายเปิดแบ่งเป็น 2 ตอน คือ

ตอนที่ 1 แบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามประกอบด้วย เพศ อายุ สถานภาพ ระดับการศึกษา อาชีพ

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม

แบบสัมภาษณ์ปลายเปิด เพื่อสอบถามความคิดเห็น ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม รวมไปถึงขั้นตอนการทำผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมใบลิ้นจี่

สรุปผลงานวิจัย

3.1 ศึกษาอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนผ้ามัดย้อมโบราณ วิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม

ด้านพัฒนาส่งเสริมคุณภาพชีวิต ได้ส่งเสริมให้คนในวิสาหกิจชุมชนประกอบอาชีพ ทำให้มีรายได้ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน ด้านการพาณิชย์กรรม ประชาชนส่วนใหญ่ มีอาชีพหลักคือการเกษตรกรรม และสามารถสร้างอาชีพเสริมจากการเกษตรกรรม โดยใช้วัตถุดิบจากการเกษตรมาต่อยอดสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมจากโบราณ เพื่อเพิ่มโอกาสและช่องทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ด้านการท่องเที่ยว แผนพัฒนาเศรษฐกิจฉบับที่ 11 สอดคล้องกับยุทธศาสตร์การพัฒนาจังหวัดพื้นที่ที่มีความเป็นอัตลักษณ์ เช่น วิถีชีวิตของชาวบ้าน ภูมิปัญญาชาวบ้าน ด้านการเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดขยะมูลฝอย (zerowaste) ปลูกฝังคนในชุมชนได้ตระหนักถึงการใช้ทรัพยากรธรรมชาติให้เกิดประโยชน์สูงสุด ลดการเกิดขยะ และรักษาธรรมชาติให้อุดมสมบูรณ์

3.2 วิเคราะห์อัตลักษณ์ชุมชนเกษตรสวนนอก นำมาใช้เป็นข้อมูลในการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนผ้ามัดย้อมโบราณ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 90.00 มีช่วงอายุ 50-64 ปี ร้อยละ 50.00 มีสถานภาพสมรส ร้อยละ 60.00 ส่วนใหญ่มีระดับการศึกษามัธยมศึกษาและปริญญาตรี ร้อยละ 45.00 ประกอบอาชีพ เกษตรกร ร้อยละ 70.00

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่คิดว่าวิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก ควร มีอัตลักษณ์ของชุมชนเพื่อส่งเสริมผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมโบราณ ร้อยละ 100.00 ส่วนอัตลักษณ์ด้านธรรมชาติสวนผลไม้ ของอำเภอบางคนทีเป็นที่จดจำมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 90.00 รองลงมาแม่น้ำแม่กลองกับลำคลองหลายสายไหลคิดเป็นร้อยละ 5.00 ส่วนอัตลักษณ์ประเพณีลอยกระทงกาบกล้วย ของอำเภอบางคนทีเป็นที่จดจำมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 100.00 รองลงมาคือประเพณีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับศาสนาคิดเป็นร้อยละ 40.00 ส่วนอัตลักษณ์สถานที่ท่องเที่ยว วัดบางกุ้ง ของอำเภอ บางคนทีเป็นที่จดจำมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 75.00 รองลงมาคืออาสนวิหารแม่พระบังเกิดคิดเป็น ร้อยละ 25.00 ส่วนอัตลักษณ์วิถีชีวิตชุมชนเกษตรกรรม ของอำเภอบางคนทีเป็นที่จดจำมากที่สุดคิด เป็นร้อยละ 90.00 รองลงมาคืออัตลักษณ์วิถีชีวิตริมแม่น้ำแม่กลองคิดเป็นร้อยละ 10.00 ส่วนอัตลักษณ์ ผลิตภัณฑ์การเกษตรที่สามารถสร้างอัตลักษณ์ให้กับชุมชนมากที่สุดคือ ลิ้นจี่ คิดเป็นร้อยละ 100.00 รองลงมาคือ มะพร้าว คิดเป็นร้อยละ 85.00 และส้มโอบิดเป็นร้อยละ 65.00 ส่วนของผลิตภัณฑ์ แปลรูปทางการเกษตรของวิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก สามารถสร้างอัตลักษณ์ให้กับชุมชนได้ มากที่สุดคือ ผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมจากโบราณ คิดเป็นร้อยละ 95.00 รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์น้ำมัน มะพร้าวสกัดเย็น คิดเป็นร้อยละ 5.00

ชุดสีที่ได้มีแนวความคิดมาจาก ไบลันจี ลูกลันจี และความเป็นสวนผลไม้ รวมไปถึงสีที่ได้จากการมัดย้อมเป็นโทนสีธรรมชาติ

ตัวอักษรที่ใช้ในงานออกแบบ คือ Sukhumvit Set ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ด้วยรูปแบบตัวอักษรที่มีความทันสมัย เรียบง่าย ชัดเจน จึงเหมาะสมกับงานออกแบบ

องค์ประกอบกราฟิกที่ในงานออกแบบจากการสัมภาษณ์และเก็บแบบสอบถามพบว่าผู้ตอบแบบสอบถาม อยากสร้างการรับรู้สถานที่ให้กับผู้บริโภคเน้นไปที่สถานที่ วัดบางกุ้ง เป็นจุดศูนย์รวมของอำเภอที่สามารถสร้างอัตลักษณ์ให้คนจดจำได้

การออกแบบบรรจุภัณฑ์เน้นการออกแบบที่ดูสำหรับใส่ผลิตภัณฑ์เสื้อผ้ามัดย้อมจากไบลันจีและผ้ามัดย้อม โดยผู้ออกแบบเลือกใช้ กระจกใสและถุงผ้าเป็นวัสดุในการใช้งาน โดยคำนึงการใช้วัสดุที่คำนึงถึงสิ่งแวดล้อม

การโฆษณาและประชาสัมพันธ์ให้กับชุมชน ผู้ออกแบบได้ออกแบบโดยใช้อัตลักษณ์ส่วนประกอบต่าง ๆ ทั้งตราสัญลักษณ์ ชุดสี องค์ประกอบกราฟิก มาสร้างเป็นรูปแบบการโฆษณาสินค้ากล่าวโดยสรุปคือ ในการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมโบราณ วิสาหกิจชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม เพื่อการพัฒนาสินค้าอย่างยั่งยืน ผู้วิจัยได้ออกแบบตามความต้องการของคนในชุมชน รวมทั้งสร้างอัตลักษณ์ให้กับชุมชนเกษตรสวนนอก อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม ผู้วิจัยหวังอย่างยิ่งว่า ผลงานการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมโบราณ ไบลันจี จะเป็นประโยชน์ต่อสังคมและยกระดับผลิตภัณฑ์สินค้า ให้เป็นที่รู้จัก และเป็นต้นแบบในการนำไปใช้กับชุมชนอื่น ๆ ต่อไป

3.4 สรุปผลการประเมินผลงานการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ

ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับการออกแบบตราสัญลักษณ์ พบว่าองค์ประกอบมีความเหมาะสมสวยงาม มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X}=3.67$) สามารถรับรู้และจดจำตราสัญลักษณ์ได้ดี มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X}=3.67$) รูปแบบแสดงออกถึงความเป็นเกษตรกรรม มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.33$) แสดงอัตลักษณ์ของชุมชนเกษตรกรรม มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X}=3.67$) สีตราสัญลักษณ์มีความเหมาะสมและสวยงาม มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}=5.00$) ตัวอักษรตราสัญลักษณ์มีความเหมาะสมสวยงาม มีระดับความพึงพอใจปานกลาง ($\bar{X}=3.33$)

ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญกับการออกแบบอัตลักษณ์ผ้ามัดย้อมโบราณ ชุดสีมีความสวยงามและเหมาะสม มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.33$) ชุดสีมีความสอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.33$) ตัวอักษรมีความเหมาะสมกับการใช้งาน มีระดับความพึงพอใจปานกลาง ($\bar{X}=3.33$) ตัวอักษรสามารถอ่านง่ายและเข้าใจ มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X}=4.67$) ภาพถ่ายแสดงถึงอารมณ์และความรู้สึก มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X}=3.67$) ภาพถ่ายสะท้อนถึงวิถีชีวิตเกษตรกรรม มีระดับความพึงพอใจปานกลาง

($\bar{X}=3.33$) องค์ประกอบกราฟิกสามารถรับรู้และเข้าใจ มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X}=3.67$)

องค์ประกอบกราฟิกสามารถสื่อสารได้ มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 3.67$) บรรจุภัณฑ์เหมาะสมกับการใช้งาน มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 3.67$) ลวดลายบรรจุภัณฑ์สวยงามและเหมาะสม มีระดับความพึงพอใจปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$) สามารถสื่อสารการรับรู้ผลิตภัณฑ์สินค้าได้ มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{X} = 3.67$) รูปแบบโฆษณามีความทันสมัยน่าใช้งาน มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{X} = 4.33$)

เอกสารอ้างอิง

- วิโรจน์ ศรีหิรัญ. (2562). การมีส่วนร่วมของประชาชนในชุมชนท้องถิ่นอำเภอบางคนที่ จ.สมุทรสงคราม ในการสื่อสารภาพลักษณ์และตราสินค้า“บางคนที่”เพื่อพัฒนา เป็น แหล่งท่องเที่ยวที่ยั่งยืน. วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์, 19(3), 112-126.
- เจนยุทธ ศรีหิรัญ (2560). การออกแบบอัตลักษณ์บนบรรจุภัณฑ์สำหรับกลุ่มวิสาหกิจชุมชน: กรณีศึกษา ผลิตภัณฑ์ดูแลเส้นผมสมุนไพรไทย บ้านนาชุม จังหวัดพิษณุโลก. วารสาร วิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร, Vol 8 No.1, 1-14
- เมธาวี จำเนียร. (2564). อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่การสร้างและสื่อสารแบรนด์ กรณีศึกษา การแสดงรำไท่นกพิทิต. วารสารราชพฤกษ์, 19(2), 1-12.
- ธรรมธร ศรีสุริย์ไพศาล. (2555). การออกแบบเลขศิลป์แสดงอัตลักษณ์จังหวัดสมุทรสาคร. ศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต (วิทยานิพนธ์). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- จินตนา กาญจนวิสุทธิ. (2562). เส้นทางวิสาหกิจชุมชน เพื่อการพัฒนาอาชีพและการพึ่งตนเอง (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: มินิ เซอร์วิส ซัพพลาย.
- ณัฐพล ไยไพโรจน์ (ชนะ เทศทอง, บรรณาธิการ). (2561). Digital branding: กลยุทธ์แฉ่งเกิด แปรนด์เล็ก ให้เติบโตได้อย่างยั่งยืน. นนทบุรี: ไอดีซี.
- อิสริยาภรณ์ ชัยกุลหาบ. (2561). กระบวนการสร้างอัตลักษณ์สำหรับพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดเลย. ศิลปกรรมศาสตร์ดุษฎีบัณฑิต (รายงานผลการวิจัย). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- Harry Bennett. Paper Stone Scissors' identity for Reloop depicts the sustainability of their 're-commerce' model. [ออนไลน์]. ค้นเมื่อ 20 มกราคม 2566, จาก: <https://the-brandidentity.com/project/paper-stone-scissors-identity-for-reloop-depicts-the-sustainability-of-their-re-commerce-model>
- Jain, R. (2017). Basic Branding Concepts: Brand Identity, Brand Image, and Brand Equity. International Journal of Sales & Marketing Management Research and Development (IJSMMRD), 7(4), pp. 1-8.



การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี

Logo and Packaging Design for Indigo Tie Dye Products, Pathum Thani Province.

Received
Revised
AcceptedAugust 16, 2023
October 30, 2023
December 6, 2023จุฑามาศ เกียรติเวช¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลของผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี 2) เพื่อออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี และ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี

ผลการวิจัยพบว่า ธุรกิจขนาดย่อมจะอยู่รอด หรือล้มเหลว ก็ขึ้นอยู่กับเจ้าของกิจการที่เรียกว่า “ผู้ประกอบการ” ที่จะต้องสะท้อนถึงความเป็นนักธุรกิจที่มองเห็นโอกาส โดยมุ่งหวังที่จะให้ธุรกิจรอด และเจริญเติบโต ดังนั้น แบรนด์ FINE HEART By Thanyanan จึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาตราสินค้า และบรรจุภัณฑ์ เพื่อให้มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและแตกต่างจากคู่แข่งทางการตลาด ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะพัฒนาตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ โดยผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยเป็นขั้นตอนได้ดังนี้ 1) ออกแบบตราสินค้า จำนวน 3 รูปแบบ และนำมาคัดเลือก จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ พบว่า ตราสินค้า รูปแบบที่ 1 ได้คะแนนสูงสุดที่สุด มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก (มีค่าอยู่ที่ ค่าเฉลี่ย Mean = 4.33, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD = 0.80) 2) ออกแบบบรรจุภัณฑ์โครงสร้างโดยเลือกใช้ กล่องลูกฟูกสีขาว ขนาด 27.5X5X20.5 เซนติเมตร โดยกล่องลูกฟูกเป็นบรรจุภัณฑ์ที่แข็งแรง และ ราคาไม่แพงมาก วัสดุทำจากธรรมชาติซึ่งเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม 3) ออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ (ฉลากสินค้า) ขนาด 15X17 เซนติเมตร โดยลดลายกราฟิกที่ใช้ในการออกแบบนั้น เกิดจากการนำเอา ต้นคราม ประกอบไปด้วยใบของต้นครามและช่อดอกคราม มาตัดทอนและวาดให้เป็นภาพประกอบ ที่มีเอกลักษณ์และนำมาจัดองค์ประกอบศิลป์ และผลิตเป็นสติ๊กเกอร์ (PVC) ที่สีขาว 4) นำบรรจุภัณฑ์ ต้นแบบไปประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ พบว่า มีผลคะแนนอยู่ในระดับ เหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ (ค่าเฉลี่ย Mean = 4.40, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD = 0.61)

คำสำคัญ : ตราสินค้า, บรรจุภัณฑ์, ฉลากสินค้า ,ผ้ามัดย้อมคราม

¹ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม สาขาออกแบบอุตสาหกรรม



Abstract

This research aimed to 1) study the data of Indigo Tie Dye Products, Pathum Thani Province; 2) design logos and packaging for Indigo Tie Dye Products, Pathum Thani Province; and 3) assess satisfaction toward packaging design toward Indigo Tie Dye Products, Pathum Thani Province.

The results revealed that survival or failure of SMEs depended on business owners called “entrepreneurs” who must reflect being businesspersons with their vision toward opportunities and determination to make their businesses survive and grow further. Thus, the brand FINE HEART By Thanyanan had an idea to develop a logo and packaging with its own identity different from competitors. For this reason, the researcher intended to develop logos and packaging, of which results were concluded into each particular step as follows. 1) 3 logos were designed, and then selected by design experts. It was found that Logo 1 had the highest score, at the level of “very suitable” (Mean = 4.33, SD = 0.80). 2) The structural packaging was designed, using a corrugated white box size 27.5X5X20.5 cm. Basically, corrugated boxes are strong and not much expensive; and made of natural eco-friendly materials. 3) Packaging graphic (label) was design, size 15X17 cm. The graphic used relied on indigo plant, of which leaves and inflorescences were cut and drawn into a picture with identity, followed by composition arrangement. Next, the picture was brought to produce a PVC translucent white sticker. 4) The prototype was brought to assess satisfaction toward packaging design. The results revealed the score at the level of “very suitable” suitable (Mean = 4.40, SD = 0.61).

Keyword : Logo, Packaging, Label, Indigo Tie Dye Products

บทนำ

โดยทฤษฎีและรูปแบบทางการจัดการสำหรับธุรกิจขนาดย่อมจะมีความคล้ายคลึงกับการจัดการธุรกิจทั่วไป ซึ่งต้องอาศัยการพัฒนาและปรับใช้ให้เหมาะสมกับแต่ละสถานการณ์เพียงแต่ผู้บริหารธุรกิจขนาดย่อมอาจต้องการคุณลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากผู้จัดการในองค์กรธุรกิจทั่วไป ซึ่งผู้บริหารธุรกิจขนาดย่อมส่วนใหญ่เป็นเจ้าของกิจการเอง เริ่มก่อตั้งธุรกิจจากทักษะและความสามารถของตนเอง จนมีการเจริญเติบโตและพัฒนาขึ้นเป็นธุรกิจขนาดกลางและขนาดใหญ่ตามศักยภาพของแต่ละธุรกิจ (ฉัตรยาพร เสมอใจ, 2558, 42)

ซึ่งธุรกิจขนาดย่อมเหล่านี้จะอยู่รอดและเติบโต หรือล้มเหลวจนต้องปิดตัวลงในที่สุด ก็ขึ้นอยู่กับเจ้าของกิจการที่เรียกว่า “ผู้ประกอบการ” ซึ่งจะสะท้อนถึงความเป็นนักธุรกิจที่มองเห็นโอกาส มีวิสัยทัศน์ที่เปี่ยมไปด้วยศรัทธาอย่างแรงกล้า ซึ่งจะเป็นพลังผลักดันกิจการ และยอมรับความเสี่ยงในการที่จะเริ่มต้นเป็นเจ้าของกิจการ โดยมุ่งหวังที่จะให้ธุรกิจรอดและเจริญเติบโต เพื่อวัตถุประสงค์ดังกล่าว ผู้ประกอบการที่ดีจึงต้องควรมีคุณสมบัติที่สำคัญ 9 ประการ 1) มีความคิดสร้างสรรค์ 2) ให้ความสำคัญกับลูกค้า 3) มีความสามารถ 4) มีความมั่นใจ 5) มีความมุ่งมั่น 6) มีความใส่ใจ 7) เงินทุน 8) มีความต่อเนื่อง และ 9) มีเครือข่ายความสัมพันธ์ (ฉัตรยาพร เสมอใจ, 2558, 42-44)

แบรนด์ FINE HEART By Thanyanan ผู้ก่อตั้งได้นำเอาประสบการณ์จากการที่ตนเองได้เคยทำงานในโรงงานผลิตเสื้อผ้าส่งออกต่างประเทศ โดยนำเอาทักษะการตัดเย็บและการออกแบบเสื้อผ้าที่ได้สะสมประสบการณ์มากกว่า 20 ปี สู่อผู้ประกอบการของจังหวัดปทุมธานี ด้วยเป็นคนที่มีความมุ่งมั่นและสนใจในการย้อมสีผ้า จึงได้เริ่มศึกษาการย้อมผ้าจากสีธรรมชาติ ได้แก่ สีจากต้นคราม สีจากแก่นฝาง เป็นต้น และนำเอากการย้อมสีธรรมชาติมาพัฒนาผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าหลากหลายชนิด เช่น เสื้อยืด กางเกง เป็นต้น จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ ผู้ประกอบการมีแนวคิดที่จะพัฒนาการตลาด ให้แบรนด์สินค้าเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น ผ่านการพัฒนาการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ให้มีความน่าสนใจและมีเอกลักษณ์ เพื่อสร้างความสนใจให้แก่ผู้บริโภค และต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์โอท็อป (OTOP) ที่มีคุณภาพ

ตราสินค้าเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปว่าการที่จะทำให้สินค้าแตกต่างจากคู่แข่งขั้นได้นั้นตราสินค้าเป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถทำได้ นักการตลาดและนักออกแบบที่มีความสามารถในการสร้างและบริหารตราสินค้าได้นั้น จะทำให้ผู้บริโภคสามารถจดจำตราสินค้า และระบุถึงลักษณะสินค้า คุณภาพของสินค้า รูปลักษณะของสินค้าในการซื้อแต่ละครั้งได้อย่างแม่นยำ (คณาจารย์สาขาวิชาการตลาด มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, 2555, 108)

การออกแบบบรรจุภัณฑ์ เป็นขั้นตอนหนึ่งที่มีความสำคัญว่าควรจะต้องตัดสินใจผลิตภาชนะบรรจุออกมาในลักษณะรูปแบบอย่างไร จะใช้วัสดุอะไร จะสื่อความหมายให้ผู้บริโภครับรู้ได้อย่างไร จึงจะเหมาะสมที่สุด ทั้งด้านการคุ้มครองรักษา การใช้งานของผู้บริโภค การให้บรรจุภัณฑ์ทำหน้าที่ทางการตลาดได้อย่างดีที่สุด ทั้งด้านการดึงดูดความสนใจ ความสวยงามเหมาะสมกับสินค้าและกลุ่มเป้าหมาย เป็นที่จดจำได้ง่าย (ธัญปวีณ์ รัตนพงศ์พร, 2555, 1)

การบรรจุภัณฑ์จึงเป็นการส่งเสริมการตลาด โดยบรรจุภัณฑ์มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างสรรค์ภาพลักษณ์ที่น่าพึงพอใจขององค์กรและตราสินค้า ทั้งนี้ก่อนการพิจารณาออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของสินค้า ต้องพิจารณาก่อนว่า สินค้าจะถูกขายโดยตราสินค้าหรือถูกขาย (จงใจผู้ซื้อ) โดยภาพลักษณ์ขององค์กร จำเป็นต้องนำเสนอ สิ่งที่น่าพึงพอใจที่ปรากฏแก่สายตาผู้ซื้อ ผ่านการออกแบบรูปร่างลักษณะ พื้นผิวของการออกแบบกราฟิกกลดลาย สีส้น เป็นต้น (ธัญปวีณ์ รัตนพงศ์พร, 2555, 235)

ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม



จังหวัดปทุมธานี โดยการออกแบบมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ ตราสินค้า ผลิตภัณฑ์ และบรรจุภัณฑ์มีความเหมาะสม สวยงาม สามารถดึงดูดใจผู้ซื้อได้ และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ผ่านการออกแบบลดทลายกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับแบรนด์สินค้า และสามารถส่งเสริมการขายให้กับผู้ประกอบการอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลของผลิตภัณฑ์ผ้าม้าย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี
2. เพื่อออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้าม้าย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้าม้าย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

1. กรอบด้านการออกแบบตราสินค้า คณาจารย์สาขาวิชาการตลาด มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (2555, 111) ได้กล่าวไว้ว่า การออกแบบตราสินค้ามีหลักการที่สำคัญ ดังนี้
 - 1.1 ตราสินค้าควรใช้คำที่ง่ายต่อการออกเสียงสะกด
 - 1.2 ตราสินค้าควรบ่งบอกความสัมพันธ์กับตัวผลิตภัณฑ์
 - 1.3 ตราสินค้าควรมีลักษณะเด่นเฉพาะตัวและไม่ควรไปซ้ำหรือใกล้เคียงกับคู่แข่ง
2. กรอบด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ชัยรัตน์ อิศวางกูร (2550, 10) และ ธัญปวีณ์ รัตนพงศ์พร (2555, 1) ได้กล่าวไว้ว่า การออกแบบบรรจุภัณฑ์ คือกลยุทธ์สำคัญในการตอบโจทย์การตลาดและกระแสหลัก ที่เน้นการสร้างประสบการณ์และอารมณ์ร่วมระหว่างผลิตภัณฑ์กับผู้บริโภค กระตุ้นให้ผู้บริโภคกระหายที่จะได้เป็นเจ้าของ สร้างความผูกพันจนเป็นพันธสัญญา อันจะนำไปสู่การเป็น “แบรนด์” ในดวงใจผู้บริโภค การออกแบบบรรจุภัณฑ์ เป็นขั้นตอนหนึ่งที่มีความสำคัญว่าควรจะต้องตัดสินใจผลิตภาชนะบรรจุออกมาในลักษณะรูปแบบอย่างไร จะใช้วัสดุอะไร จะสื่อความหมายให้ผู้บริโภครับรู้อย่างไร จึงจะเหมาะสมที่สุด ทั้งด้านการคุ้มครองรักษา การใช้งานของผู้บริโภค การให้บรรจุภัณฑ์ทำหน้าที่ทางการตลาดได้อย่างดีที่สุดในด้านการสะดุดความสนใจ ความสวยงามเหมาะสมกับสินค้าและกลุ่มเป้าหมาย เป็นที่จดจำได้ง่าย ภายใต้ต้นทุนการบรรจุที่เหมาะสม ทั้งนี้หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์มี 2 องค์ประกอบสำคัญ ดังนี้
 - 2.1 การออกแบบโครงสร้าง ซึ่งถือว่าเป็นหัวใจสำคัญในการบรรจุหีบห่อ โดยเน้นถึงหน้าที่ในการคุ้มครอง รักษาคุณภาพของสินค้า การให้ความสะดวกในการลำเลียงขนส่ง เก็บรักษาโดยการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์นั้น ต้องคำนึงถึงการเลือกใช้วัสดุ คุณภาพของวัสดุ ขนาดและรูปแบบของการบรรจุ วิธีการประกอบหรือขึ้นรูป ความแข็งแรงต่าง ๆ เป็นต้น

2.2 การออกแบบกราฟิก เป็นสิ่งช่วยเพิ่มมูลค่าของสินค้า โดยเน้นถึงการสื่อความหมาย การตกแต่งให้สวยงาม ดึงดูดผู้พบเห็นให้เกิดความต้องการซื้อสินค้านั้น เช่น การออกแบบรูปทรงให้มีความสะดวกในการใช้สอย มีรูปภาพ ตัวหนังสือที่สวยงาม ฉลากที่เด่นชัด เป็นต้น (ไพฑูรย์ วชิรวงศ์ภิญโญ และมนตรี ประจักษ์จิต, 2556, 176)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยสามารถเขียนประชากรและกลุ่มตัวอย่างตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาข้อมูลของผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี

1.1 ประชากร ได้แก่ ผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม แบรนด์ FINE HEART By Thanyanan

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม แบรนด์ FINE HEART By Thanyanan จำนวน 1 คน

2. เพื่อออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี

2.1 ประชากร ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ

2.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี

3.1 ประชากร ได้แก่ ผู้ซื้อ

3.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ซื้อ จำนวน 100 คน

ขอบเขตในการวิจัย

การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยสามารถเขียนขอบเขตในการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัยได้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาข้อมูลของผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี มีขอบเขตในการวิจัย และตัวแปรที่ศึกษา คือการลงพื้นที่สัมภาษณ์ผู้ประกอบการ เพื่อสอบถามข้อมูลผลิตภัณฑ์ ประวัติความเป็นมา และแนวคิดด้านการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม

2. เพื่อออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม ขอบเขตในการวิจัยและตัวแปรที่ศึกษา คือผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ศึกษามาวิเคราะห์ และหาแนวทางในการออกแบบต่อไป

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี ขอบเขตในการวิจัยและตัวแปรที่ศึกษา คือผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับความพึงพอใจ



ของผู้ซื้อที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ โดยผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปให้ผู้ซื้อประเมินด้านการออกแบบต่าง ๆ แล้วนำแบบสอบถามที่ผ่านการประเมินมาวิเคราะห์ผลด้านความพึงพอใจ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ตราสินค้าที่มีความเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ผ้าม้าย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี
2. ได้แนวทางและขั้นตอนในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ประเภทอื่นต่อไป
3. ได้บรรจุภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์ และเหมาะสมกับตัวผลิตภัณฑ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้าม้าย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์ข้อมูลผลิตภัณฑ์ผ้าม้าย้อมคราม จากผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ผ้าม้าย้อมคราม แบรินด์ FINE HEART By Thanyanan จำนวน 1 คน
2. แบบประเมินการคัดเลือกรูปแบบตราสินค้า จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน
3. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้าม้าย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี จากผู้ซื้อ จำนวน 100 คน

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. จากการสัมภาษณ์และเก็บข้อมูลจากเครื่องมือ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ข้อมูลผลิตภัณฑ์ผ้าม้าย้อมคราม จากผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ผ้าม้าย้อมคราม แบรินด์ FINE HEART By Thanyanan จำนวน 1 คน สามารถวิเคราะห์ข้อมูลเป็นเชิงพรรณนา เกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ข้อมูลผลิตภัณฑ์ แนวทางการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์
2. แบบประเมินการคัดเลือกรูปแบบตราสินค้า ทำการประเมินการคัดเลือกรูปแบบตราสินค้า จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน เลือกตอบตามความคิดเห็น แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนนมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
3. แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้าม้าย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี ทำการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ จากผู้ซื้อ จำนวน 100 คน เลือกตอบตามความคิดเห็น แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนน

มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

4.51-5.00	หมายถึง	เหมาะสมมากที่สุด
3.51-4.50	หมายถึง	เหมาะสมมาก
2.51-3.50	หมายถึง	เหมาะสมปานกลาง
1.51-2.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อย
1.00-1.50	หมายถึง	เหมาะสมน้อยที่สุด

วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. ลงพื้นที่สัมภาษณ์ข้อมูลผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จากผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม แบรินด์ FINE HEART By Thanyanan จำนวน 1 คน เพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ประวัติและความเป็นมาของแบรนด์ FINE HEART By Thanyanan
2. นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ เพื่อหาแนวทางในการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ ให้มีความเหมาะสมกับตลาดและกลุ่มเป้าหมาย
3. เก็บรวบรวมข้อมูลด้านการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์
4. วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเรื่องของการออกแบบตราสินค้า เพื่อนำมาออกแบบตราสินค้า จำนวน 3 รูปแบบ
5. นำตราสินค้าที่ออกแบบจำนวน 3 รูปแบบ ไปประเมินการคัดเลือกรูปแบบตราสินค้าจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน จาก 3 รูปแบบ ให้เหลือ 1 รูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด
6. ออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม โดยจะออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์และกราฟิกบรรจุภัณฑ์
7. นำผลงานการออกแบบบรรจุภัณฑ์รูปแบบจริง ไปประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี จากผู้ซื้อ จำนวน 100 คน เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเป็นสถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
8. สรุปผลการวิจัย เรื่องการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี

ตารางที่ 1 รายละเอียดวิธีการดำเนินงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	กลุ่มตัวอย่าง/ผู้ให้ข้อมูล	การวิเคราะห์ข้อมูล
วัตถุประสงค์ : 1. เพื่อศึกษาข้อมูลของผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี		
1) แบบสัมภาษณ์ข้อมูลผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม	ผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม แบรนด์ FINE HEART By Thanyanan จำนวน 1 คน	สรุปข้อมูลเป็นเชิงพรรณนา เพื่อหาแนวทางในการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ต่อไป
วัตถุประสงค์ : 2. เพื่อออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี		
1) แบบประเมินการคัดเลือกรูปแบบตราสินค้า	ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน	วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนนมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
วัตถุประสงค์ : 3. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี		
1) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี	ผู้ซื้อ จำนวน 100 คน	วิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการจัดลำดับค่าคะแนนมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) แปลความหมายของข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยของคะแนน (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาข้อมูลของผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาข้อมูลของผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี

ผลการเก็บรวบรวมข้อมูลผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม แบรนด์ FINE HEART By Thanyanan	
1. ข้อมูลประวัติ	แบรนด์ FINE HEART By Thanyanan ผู้ก่อตั้งได้นำเอาประสบการณ์จากการที่ตนเองได้เคยทำงานในโรงงานผลิตเสื้อผ้าส่งออกต่างประเทศ โดยนำเอาทักษะการตัดเย็บและการออกแบบเสื้อผ้าที่ได้สะสมประสบการณ์มามากกว่า 20 ปี สู่ผู้ประกอบการของจังหวัดปทุมธานี ด้วยเป็นคนที่มีความมุ่งมั่นและสนใจในการย้อมสีผ้า จึงได้เริ่มศึกษาการย้อมผ้าจากสีธรรมชาติ ได้แก่ สีจากต้นคราม สีจากแก่นฝาง เป็นต้น และนำเอากาย้อมสีธรรมชาติมาพัฒนาผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าหลากหลายชนิด เช่น เสื้อยืด กางเกง เป็นต้น

ผลการเก็บรวบรวมข้อมูลผลิตภัณฑ์ผ้ามีด้อยक्रम แปรนด FINE HEART By Thanyanan	
2. ผลิตภัณฑ์ผ้ามีด้อยक्रम	
3. แนวความคิดในการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์	แนวความคิดในการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ จากผู้ประกอบการแปรนด FINE HEART By Thanyanan - ด้านการออกแบบตราสินค้า ผู้ประกอบการให้แรงบันดาลใจในการออกแบบ คือให้สื่อถึงการทำผลิตภัณฑ์ผ้ามีด้อยक्रमจากหัวใจ ด้วยความรัก โดยสีที่ใช้จะเป็นสีน้ำเงินที่ได้จากต้นคราม และสีชมพูที่ได้จากแก่นฝาง - ด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ผู้ประกอบการให้แรงบันดาลใจในการออกแบบ คืออยากให้ เป็นกล่องกระดาษที่สามารถเปิดปิดได้ง่าย และสามารถเป็นบรรจุภัณฑ์เพื่อการขนส่งไปในตัวด้วย โดยกราฟิกบรรจุภัณฑ์ (ฉลากสินค้า) ให้มีสีสันทันในโทนเดียวกับตราสินค้า เพื่อความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

ตารางที่ 3 ผลการออกแบบตราสินค้า แปรนด FINE HEART By Thanyanan จำนวน 3 รูปแบบ
ตราสินค้า แปรนด FINE HEART By Thanyanan

2.1 ขั้นตอนการออกแบบตราสินค้า แปรนด FINE HEART By Thanyanan

ตราสินค้า แปรนด FINE HEART By Thanyanan	
รูปแบบที่ 1	
รูปแบบที่ 2	

ตราสินค้า แบรนด์ FINE HEART By Thanyanan	
รูปแบบที่ 3	

2.2 ขั้นตอนการคัดเลือกรูปแบบตราสินค้า โดยผู้วิจัยได้นำตราสินค้าที่ได้ออกแบบ จำนวน 3 รูปแบบ ไปประเมินการคัดเลือกตราสินค้า จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 3 คน

ตารางที่ 4 ผลคะแนนการคัดเลือกรูปแบบตราสินค้า

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					
	รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3	
	Mean	SD	Mean	SD	Mean	SD
1. ตราสินค้ามีสัญลักษณ์ที่จดจำได้ง่าย	4.33	1.15	3.67	0.57	3.33	0.57
2. มีเอกลักษณ์เฉพาะตน	4.67	0.57	4.00	1.00	4.00	1.00
3. ตราสินค้าสื่อความหมาย และเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์	4.00	1.73	3.67	0.57	3.67	0.57
4. การเลือกใช้สีมีความเหมาะสม	4.67	0.57	4.33	0.57	4.00	1.00
5. ตัวอักษรประกอบตราสินค้ามีความเหมาะสม	4.00	0.00	3.33	0.57	3.67	0.57
รวม	4.33	0.80	3.80	0.66	3.73	0.74

จากตารางที่ 4 ผลการสอบถามด้านการคัดเลือกรูปแบบตราสินค้า ตามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน พบว่าตราสินค้า รูปแบบที่ 1 ได้คะแนนสูงที่สุด มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ (ค่าเฉลี่ย Mean = 4.33, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD = 0.80)



ภาพที่ 1 : ตราสินค้า แบรนด์ FINE HEART By Thanyanan รูปแบบจริง
(ที่มา : จุฑามาศ ถัยรเวช, 2566)

2.3 ขั้นตอนการออกแบบบรรจุภัณฑ์โครงสร้าง เพื่อใช้ในการบรรจุผลิตภัณฑ์ผ้ามดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี

ตารางที่ 5 บรรจุภัณฑ์โครงสร้าง

บรรจุภัณฑ์โครงสร้าง	
	บรรจุภัณฑ์โครงสร้าง เป็นกล่องกระดาษลูกฟูกสีขาว ขนาด 27.5X5X20.5 เซนติเมตร โดยกล่องลูกฟูกเป็นบรรจุภัณฑ์ที่แข็งแรงสามารถป้องกันสินค้าที่อยู่ภายในไม่ให้เกิดความเสียหาย อีกทั้งบรรจุภัณฑ์ลูกฟูกยังมีราคาไม่แพงมาก วัสดุทำจากธรรมชาติซึ่งเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และยังมีน้ำหนักเบาทำให้ประหยัดค่าขนส่ง (เจนยุทธ ศรีทริญ, 2563, 5)

2.4 ขั้นตอนการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ (ฉลากสินค้า)



ภาพที่ 2 : ฉลากสินค้า
(ที่มา : จุฑามาศ ถียรเวช, 2566)

3. ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี จากผู้ซื้อ จำนวน 100 คน



ภาพที่ 3 : บรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ผ้ามด้อย้อมคราม
(ที่มา : จุฑามาศ ถัยรเวช, 2566)

ตารางที่ 6 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามด้อย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น		
	Mean	SD	ระดับ
1. รูปแบบและรูปทรง ของโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ มีความเหมาะสม	4.51	0.52	เหมาะสมมากที่สุด
2. กราฟิกและรูปภาพประกอบ สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้ดี	4.18	0.73	เหมาะสมมาก
3. การใช้ตัวอักษร และการจัดวางตัวอักษรมีความเหมาะสม	4.38	0.58	เหมาะสมมาก
4. บรรจุภัณฑ์ สามารถเปิดและปิดสะดวก ง่ายต่อการใช้งาน	4.41	0.51	เหมาะสมมาก
5. การเลือกใช้วัสดุบรรจุภัณฑ์มีความเหมาะสม	4.52	0.70	เหมาะสมมากที่สุด
รวม	4.40	0.61	เหมาะสมมาก

จากตารางที่ 6 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามด้อย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี ตามความคิดเห็นจากผู้ซื้อ จำนวน 100 คน พบว่า มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ (ค่าเฉลี่ย Mean = 4.40, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD = 0.61)

อภิปรายและสรุปผล

การออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามด้อย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี สามารถอภิปรายและสรุปผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลของผลิตภัณฑ์ผ้ามด้อย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี จากการลงพื้นที่สัมภาษณ์ แบรินด์ FINE HEART By Thanyanan ผู้ก่อตั้งได้นำเอาประสบการณ์จากการที่ตนเองได้

เคยทำงานในโรงงานผลิตเสื้อผ้าส่งออกต่างประเทศ โดยนำเอาทักษะการตัดเย็บและการออกแบบเสื้อผ้าที่ได้สะสมประสบการณ์มากกว่า 20 ปี ผู้ประกอบการของจังหวัดปทุมธานี ด้วยเป็นคนที่มีความมุ่งมั่นและสนใจในการย้อมสีผ้า จึงได้เริ่มศึกษาการย้อมผ้าจากสีธรรมชาติ ได้แก่ สีจากต้นคราม สีจากแก่นฝาง เป็นต้น และนำเอาการย้อมสีธรรมชาติมาพัฒนาผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าหลากหลายชนิด เช่น เสื้อยืด กางเกง เป็นต้น

โดยผู้ประกอบการได้ให้แนวคิดในการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ไว้ดังนี้ 1) ด้านการออกแบบตราสินค้า ผู้ประกอบการให้แรงบันดาลใจในการออกแบบ คือให้สื่อถึงการทำผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมครามจากหัวใจ ด้วยความรัก โดยสีที่ใช้จะเป็นสีน้ำเงินที่ได้จากต้นคราม และสีชมพูที่ได้จากแก่นฝาง 2) ด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ผู้ประกอบการให้แรงบันดาลใจในการออกแบบ คืออยากให้เป็นกล่องกระดาษที่สามารถเปิดปิดได้ง่าย และสามารถเป็นบรรจุภัณฑ์เพื่อการขนส่งไปในตัวด้วย โดยกราฟิกบรรจุภัณฑ์ (ฉลากสินค้า) ให้มีสีสັນไปในโทนเดียวกับตราสินค้า เพื่อความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

2. ผลการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี สามารถเขียนเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

2.1 ขั้นตอนการออกแบบตราสินค้า แบรินด์ FINE HEART By Thanyanan ผู้วิจัยได้ออกแบบตราสินค้า จำนวน 3 รูปแบบ และนำมาสอบถามด้านการคัดเลือกรูปแบบตราสินค้าจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน เพื่อคัดเลือกให้เหลือ 1 รูปแบบที่มีความเหมาะสมมากที่สุด พบว่าตราสินค้า รูปแบบที่ 1 ได้คะแนนสูงที่สุด มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ (ค่าเฉลี่ย Mean = 4.33, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD = 0.80)

ตารางที่ 7 สรุปผลการออกแบบตราสินค้ารูปแบบที่ 1 (รูปแบบที่ถูกคัดเลือก)

สรุปผลการออกแบบตราสินค้ารูปแบบที่ 1 (รูปแบบที่ถูกคัดเลือก)	
เทคนิคในการออกแบบ	มีการใช้เทคนิคการออกแบบตราสินค้าแบบประเภทภาพร่วมกับตัวอักษร (Combination Marks) คือเป็นการออกแบบภาพสัญลักษณ์เครื่องหมายการค้า และชื่อเรียกเครื่องหมายการค้าเต็ม การออกแบบลักษณะนี้ตราสินค้าจะง่ายต่อการเรียกและจดจำได้ง่าย (ศิริพรณ์ ปีเตอร์, 2549, 18)
Concept ในการออกแบบ	Concept: ทำจากหัวใจ การออกแบบตราสินค้าในครั้งนี้ ได้แรงบันดาลใจมาจากความทุ่มเทและความรักของผู้ประกอบการที่มีต่อผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมคราม เป็นการบ่งบอกว่าสินค้าทุกชิ้นทำจากหัวใจ จึงใช้รูปสัญลักษณ์ของหัวใจที่ได้ออกแบบให้เป็นเอกลักษณ์ มาเป็นจุดเด่นของตราสินค้า โดยผลิตภัณฑ์ผ้ามัดย้อมครามสีที่ได้มาจากธรรมชาติ เพราะทางแบรนด์ให้ความสำคัญเรื่องสิ่งแวดล้อม



สรุปผลการออกแบบตราสินค้ารูปแบบที่ 1 (รูปแบบที่ถูกคัดเลือก)	
การใช้ภาพสัญลักษณ์	- ภาพสัญลักษณ์รูปหัวใจ สื่อถึงความรัก ความเอาใจใส่ และความจริงใจ - ภาพสัญลักษณ์รูปหยดสี เปรียบเสมือนงานศิลปะ ที่สื่อถึงจินตนาการและความสวยงาม
การใช้ตัวอักษร	การเลือกใช้ตัวอักษร ผู้วิจัยจะเลือกใช้ตัวพิมพ์แบบแซนส์ เซอริฟ (sans-serif typefaces) เป็นตัวพิมพ์ที่ไม่มีส่วนที่เป็นฐาน บางครั้งก็เรียกว่า ตัวไม่มีเชิง โดยมีลักษณะความหนาของเส้นตัวอักษรที่เท่ากันตลอดทั้งตัวอักษร (อารยะ ศรีภักทยานบุตร, 2550, 81) ทั้งนี้ ลักษณะของตัวอักษรรูปแบบนี้จะเรียบง่าย ดูเป็นทางการ นิยมใช้ในงานพิมพ์ทั่วไปและงานประชาสัมพันธ์ เป็นต้น (พงษ์ศักดิ์ ไชยทิพย์, 2547, 52)
การใช้สีในการออกแบบ	- การใช้สีในการออกแบบตราสินค้า จะใช้ 2 สี ได้แก่ สีน้ำเงินและสีชมพู ซึ่งทั้งสองสีนี้เกิดจากการนำเอาสีของธรรมชาติมาออกแบบ ดังนี้ 1) สีน้ำเงิน ได้มาจากต้นคราม 2) สีชมพู ได้มาจากแก่นฝาง - จิตวิทยาสี 1) สีน้ำเงิน หมายถึง ความห่วงใย และ 2) สีชมพู หมายถึง ความรัก
บุคลิกภาพของแบรนด์ (Brand Personality)	“Caregiver” ผู้ห่วงใย โดยมีบุคลิกที่รักและห่วงใย ดูแลผู้อื่น ด้วยความรัก
ระดับความคิดเห็น (คะแนน)	รูปแบบที่ 1 ได้คะแนนสูงที่สุด มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ (ค่าเฉลี่ย Mean = 4.33, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD = 0.80)

2.2 ขั้นตอนการออกแบบบรรจุภัณฑ์โครงสร้าง การออกแบบโครงสร้าง คือการกำหนดแบบบรรจุภัณฑ์เกี่ยวกับวัสดุ รูปทรง รูปแบบ ขนาด และวิธีการเปิด-ปิด โดยบรรจุภัณฑ์ต้องทำหน้าที่หลักในการปกป้องและมีต้นทุนที่เหมาะสม (สุภาภรณ์ ธีระจันทร์, 2559, 147) โดยการออกแบบบรรจุภัณฑ์โครงสร้างในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้กล่องลูกฟูกสีขาว ขนาด 27.5X5X20.5 เซนติเมตร โดยกล่องลูกฟูกเป็นบรรจุภัณฑ์ที่แข็งแรงทนทานความสะดวกรวดในการเคลื่อนย้ายและยังป้องกันสินค้าที่อยู่ภายในไม่ให้เกิดความเสียหายในกระบวนการขนส่ง อีกทั้งบรรจุภัณฑ์ลูกฟูกยังมีราคาไม่แพงมาก วัสดุทำจากธรรมชาติซึ่งเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และยังมีน้ำหนักเบาทำให้ประหยัดค่าขนส่ง (เจนยุทธ ศรีหิรัญ, 2563, 5) โดยกล่องลูกฟูกนั้น เป็นกล่องชนิดแบบพับได้ (Folding Carton) ซึ่งกล่องพับได้จะได้รับความนิยมมากและใช้ได้กับผลิตภัณฑ์เกือบทุกชนิด เนื่องจากแบนราบได้เมื่อเป็นกล่องเปล่าทำให้ไม่สิ้นเปลืองพื้นที่ในการเก็บและมีราคาไม่สูงมากนัก ผู้ประกอบการในปัจจุบันจึงเลือกใช้กันอย่างแพร่หลาย (มยุรี ภาคลำเจียก, 2560, 32)

2.3 ขั้นตอนการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ (ฉลากสินค้า) ฉลากสินค้ามีความสำคัญอย่างยิ่งในด้านการตลาด เพื่อการสื่อสารและยกระดับสินค้า อีกทั้งสร้างความสนใจ กระตุ้นให้ผู้บริโภคเกิดความต้องการในสินค้า (มยุรี ภาคลำเจียก, 2560, 32) โดยผู้วิจัยได้ออกแบบฉลากสินค้า

ขนาด 15X17 เซนติเมตร โดยลดลายกราฟิกที่ใช้ในการออกแบบนั้น เกิดจากการนำเอาต้นक्रम ประกอบไปด้วยใบของต้นक्रमและช่อดอกक्रम มาตัดทอนและวาดให้เป็นภาพประกอบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว และนำมาจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยภาพรวมของฉลากสินค้านั้น ผู้วิจัยจะออกแบบให้มีลักษณะความกลมกลืน (Harmony) กันทั้งภาพ ซึ่งความกลมกลืน (Harmony) จะต้องมีความสอดคล้องต้องกันทั้งวิธีการนำเสนอ รูปแบบตัวอักษรและภาพประกอบ ตลอดจนสีสันทัน (พงษ์ศักดิ์ไชยติพย์, 2547, 50) หลังจากที่ได้ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ (ฉลากสินค้า) เสร็จแล้วก็จะเข้าสู่กระบวนการผลิตเป็นสติ๊กเกอร์ เพื่อใช้สำหรับการแปะติดบนโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกปรี้นสติ๊กเกอร์พลาสติก (PVC) ทึบขาว โดยสติ๊กเกอร์พลาสติกมีข้อดี คือทนน้ำและความชื้นได้ดี และไม่หลุดลอกได้ง่าย

3. ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับผลิตภัณฑ์ผ้าหมัดย้อมคราม จังหวัดปทุมธานี พบว่า มีผลคะแนนอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีค่าอยู่ที่ (ค่าเฉลี่ย Mean = 4.40, ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน SD = 0.61)

ข้อเสนอแนะ

1. สามารถนำแนวทางในการวิจัยไปปรับปรุงและพัฒนาการออกแบบตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์กับผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ได้
2. สามารถศึกษาแนวทางการพัฒนาแบรนด์สินค้า และแนวทางการช่วยส่งเสริมธุรกิจขนาดย่อมในด้าน ๆ เพื่อให้ผู้ประกอบการสามารถส่งต่อการรับรู้ และสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายได้ตรงจุด

เอกสารอ้างอิง

- คณาจารย์สาขาวิชาการตลาดมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี. (2555). หลักการตลาด Principles of Marketing. กรุงเทพฯ : ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น.
- เจนยุทธ ศรีหิรัญ. (2563). รอบรู้เรื่องกล่องกระดาษลูกฟูก เกาะกระแสกล่องสำหรับขนส่งสินค้าออนไลน์. พิษณุโลก : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ฉัตยาพร เสมอใจ (2558). การจัดการธุรกิจขนาดย่อม Small Business Management. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- ชัยรัตน์ อัสวางกูร. (2550). ออกแบบให้โดนใจ คู่มือการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับผู้ประกอบการและนักออกแบบ. กรุงเทพฯ : หัซซันการพิมพ์.
- ธัญปวีณ์ รัตน์พงศ์พร. (2555). การบรรจุภัณฑ์ PACKAGING. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- พงษ์ศักดิ์ ไชยติพย์. (2547). เทคนิคการออกแบบงานกราฟิก. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดดูเคชั่น.



ไพฑูรย์ วชิรวงศ์ภิญโญ และมนตรี ประจักษ์จิต. (2556). การบรรจุภัณฑ์. นนทบุรี : สำนักพิมพ์
เอ็มพันธ์.

มยุรี ภาคลำเจียก. (2560). คู่มือบรรจุภัณฑ์มาตรฐาน สำหรับผู้ประกอบการอาหาร SME. กรุงเทพฯ
: จินดาสาส์นการพิมพ์.

มยุรี ภาคลำเจียก. (2560). คู่มือบรรจุภัณฑ์มาตรฐาน สำหรับผู้ประกอบการเครื่องสำอาง SME.
กรุงเทพฯ : จินดาสาส์นการพิมพ์.

ศิริพรณ์ ปิเตอร์. (2549). ออกแบบกราฟิก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

สุภาภรณ์ ธีระจันทร์. (2559). การบรรจุภัณฑ์. กรุงเทพฯ : สุวัชนิบุ๊คส์ ฟรินติ้ง กรุ๊ป.

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







การสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม

Creation of modern Buddhist media with the form of Dharma Puzzles

Received
Revised
Accepted

June 5, 2023
August 5, 2023
September 22, 2023

วารินทร์ เงินลาด¹
ไชยพจน์ หวลมานพ²

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ ตีความ สร้างสรรค์ผลงานสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม และสร้างองค์ความรู้ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีการรับรู้ทางทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และสุนทรียะ

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักวิชาการการสร้างสรรค์ภาพประกอบ และบุคคลทั่วไปในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล มาชมผลงาน ที่วัดปัญญาบันฑิตาราม โดยทำแบบสอบถามการสุ่มกลุ่มตัวอย่างจำนวน 180 คน พบว่าส่วนใหญ่มีช่วงอายุ 20 - 50 ปี เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย เพศหญิงจำนวน 114 คน และ เพศชายจำนวน 66 คน

ผลการวิจัยพบว่า 1) เป็นการนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ เน้นโครงสร้างองค์ประกอบใหม่ให้เกิดความเป็นเอกภาพของรูปทรงกับเนื้อหา ตามหลักธรรมคำสอนของพุทธศาสนา ผสมผสานกับแนวทางการสร้างสรรค์ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะมาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ให้ถ่องแท้ เกิดองค์ความรู้แนวเรื่อง นิพพาน ที่สามารถอธิบายได้อย่างมีเหตุมีผล ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการทดลองผสมผสานจินตภาพสมมติจากปริศนาธรรม ทำให้เกิดผลงานสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม แนวเรื่อง นิพพาน จำนวน 3 ผลงาน ได้แก่ ผลงานเรื่อง นิพพาน พระพักตร์พระพุทธรูป พุทธมามกะ ซึ่งผลงานทั้งหมด ได้แนวคิดจากเรื่อง นิพพาน 2) การสร้างสรรค์ผลงานทำให้ผู้พบเห็นเข้าใจเนื้อหา สาระ คำสั่งสอนของพระพุทธเจ้าได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ทำให้เกิดการรับรู้ และเข้าใจของผู้คนในรูปแบบแสดงผลงานศิลปะ ส่งเสริมสร้างจินตนาการ ประสบการณ์ ในหลักคำสอนของพระพุทธเจ้าได้กว้างขวางยิ่งขึ้น มีการแนะนำ และบอกต่อผู้อื่นให้มาชมผลงานภายในวัดปัญญาบันฑิตาราม จังหวัดปทุมธานี มากยิ่งขึ้น เป็นอีกหนทางหนึ่งที่ช่วยให้สังคมไทยเกิด ศิล สมาธิ ปัญญา เป็นหนทางไปสู่ผลบุญ และความสุข

คำสำคัญ : การสร้างสรรค์ สื่อสมัยใหม่ ปริศนาธรรม

¹ ภาควิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

² ภาควิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี



Abstract

Research on the creation of modern Buddhist media in the form of mysticism. have a purpose to analyze, interpret, and create works of modern Buddhist media in the form of religious puzzles, and create knowledge using the principles of art composition, Theory of visual perception, History, and Aesthetics.

The population used in the research is illustration creation academics. and the general public in Bangkok and surrounding areas come to see the work at Wat Panyanantaram. By conducting a questionnaire on a random sample of 180 people, it was found that most were in the age range of 20-50 years, more female than male, 114 female and 66 male.

The results of the research found that 1) it was a presentation of creative work. Emphasis on new component structure to create unity of form and content. According to the principles and teachings of Buddhism combined with creative approaches using artistic creativity to analyze and fully synthesize a body of knowledge about Nirvana was born that could be explained logically. This is useful for experimenting with the combination of imaginary ideas from the Dhamma puzzles. Resulting in the creation of modern media in Buddhism in the form of mysticism, with the theme of Nirvana, totaling 3 works, including the works titled Nirvana, the Face of the Buddha, and Buddha Mamaka, all of which got the idea from the story of Nirvana.

2) Creating works allows viewers to understand the content, content, and teachings of the Lord Buddha more deeply, cause awareness and understanding of people in the form of artistic display promote imagination and experience in the teachings of the Buddha more broadly. Recommend and tell others to come and see the works within Wat PanyaNantaram, Pathum Thani Province even more. It is another way to help Thai society develop morality, concentration, and wisdom as a path to merit and happiness.

Keyword: creativity, modern media, dharma puzzles



บทนำ

พุทธศาสนาเข้ามาในสังคมไทยก่อนสมัยสุโขทัยนานมาแล้ว สอดคล้องกับแนวคิดของ สมพร รุรี (2553, 29) ได้กล่าวว่า ได้พบหลักฐานที่เป็นศิลปะโบราณวัตถุทางพุทธศาสนา ซึ่งมีปรากฏอยู่เป็นหลักฐานแบ่งเป็น 2 สมัย ดังนี้ 1) สมัยก่อนเกิดชนชาติไทย พ.ศ. 3-18 แบ่งเป็น 6 สมัย ได้แก่ สมัยสุวรรณภูมิ สมัยหลังสุวรรณภูมิ สมัยทวารวดี สมัยศรีวิชัย สมัยลพบุรี และสมัยทวารวดีตอนปลาย 2) สมัยชนชาติไทย พ.ศ. 18 - ปัจจุบัน แบ่งเป็น 6 สมัย ได้แก่ สมัยเชียงแสน สมัยสุโขทัย สมัยอู่ทอง สมัยอยุธยา และสมัยรัตนโกสินทร์ ดังนั้นจึงทำให้สังคมไทยมีความศรัทธาในพุทธศาสนามายาวนานนับตั้งแต่นั้นมา การยึดถือหลักธรรมคำสั่งสอนของพุทธศาสนา ทำให้สังคมไทย มีจิตใจดีงาม มีความเมตตาปรานี เห็นอกเห็นใจผู้อื่น กตัญญูรู้คุณ รู้จักการทำความดีละเว้นทำชั่ว มองโลกในแง่ดี มีจิตใจกว้างขวาง เป็นผู้พร้อมไปด้วยเมตตาธรรม และคุณธรรม ด้วยเหตุผลนี้เอง จิตใจของคนไทยส่วนใหญ่จึงมีนิสัยที่อ่อนน้อมไปตามหลักพุทธศาสนา ดังกล่าวคือ ประชาชนชาวไทยมีนิสัยรักความสงบ เต็มไปด้วยความเมตตากรุณาต่อเพื่อนมนุษย์และสัตว์ พุทธศาสนาจึงเป็นรากฐานอันสำคัญต่อวัฒนธรรมและสังคมไทยอย่างแนบแน่นจนถึงปัจจุบัน

ปัจจุบันในสังคมไทยห่างไกลจากพุทธศาสนามาก จากผลสำรวจแบบสอบถามของ นิด้าโพล (2564, <https://nidapoll.nida.ac.th/survey>) จนสังคมไทยจึงกลายเป็นสังคมบริโภคนิยม เน้นความสำคัญด้านวัตถุมากกว่าจิตใจ จึงขัดแย้งกับพื้นฐานการดำเนินชีวิตแบบวิถีพุทธดั้งเดิม ส่งผลให้เกิดความเสื่อมโทรมทางศีลธรรม ทำให้สภาพสังคมไทยตกอยู่ในสภาพที่เลวร้ายลงไป วิถีชีวิตชนบทรอบรู้ ประเพณีอันดีงามที่บรรพบุรุษสั่งสมไว้แทบจะไม่หลงเหลือ ความเชื่อปรับเปลี่ยนไปจากความเชื่อดั้งเดิม เชื่อในสิ่งที่มองไม่เห็นว่ามีอำนาจเหนือคนที่บันดาลให้ทั้งคุณและโทษ การถือถือผีสาปเทวดาทำให้สังคมไทยเข้าใจหลักธรรมคลาดเคลื่อนจากหลักคำสอนในพระพุทธศาสนา และวิถีพุทธแท้-เทียม ตลอดจนคุณค่าแท้คุณค่าเทียม จึงเกิดความสับสนขึ้นในสังคมไทยเพราะพฤติกรรมของชาวพุทธควรเชื่ออย่างไร และเชื่ออะไร นั้นบ่งบอกการดำเนินชีวิตที่แตกต่างกัน การนำหลักธรรมพระพุทธศาสนามาใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันจึงมีความคลาดเคลื่อนและเสื่อมถอย สอดคล้องกับแนวคิดของ รัตนะ ปัญญาภา (2563, 177) ได้กล่าวว่า ในสังคมไทยมีการผสมผสานความเชื่อท้องถิ่น ผี พราหมณ์ และพุทธศาสนาอย่างแยกไม่ออก ในพิธีกรรมและปรากฏการณ์ทางสังคมต่าง ๆ เช่น การทรงเจ้า โหราศาสตร์ เทวดา หรือแม้แต่พฤติกรรมของชาวพุทธในงานศพ บางกรณีไม่เหมาะสมขัดต่อพระธรรมวินัย พระสงฆ์เองกลับเป็นผู้นำชาวบ้านทำเรื่องนั้น ๆ เสียเองโดยไม่คำนึงถึงแก่นแท้ของพุทธศาสนา

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม โดยวิธีการออกแบบสื่อสมัยใหม่รูปแบบประติมากรรมปริศนาธรรมที่ไม่มีในอดีต เพื่อมาประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ให้เข้ากับรูปแบบในยุคในปัจจุบัน จะได้เพิ่มช่องทางการเรียนรู้แนวทางใหม่ ๆ สร้างองค์ความรู้ และศรัทธาที่มีปัญญากำกับ ตามหลักธรรมคำสอนของพระพุทธศาสนา และส่งเสริม คุณค่าทางความดี คุณค่าทางความงาม การอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมทางพุทธศาสนาให้คงอยู่และสืบทอดต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 2.1 เพื่อศึกษา วิเคราะห์ ตีความ การสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม
- 2.2 เพื่อสร้างสรรคผลงานในการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม
- 2.3 เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม

สมมติฐานของการวิจัย

- 3.1 ผู้รับชมผลงานการสร้างสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม มีความพึงพอใจในระดับมากขึ้น
- 3.2 คณะณณผลสัมฤทธิ์ด้านองค์ความรู้ปริศนาธรรม หลังรับชมผลงาน มีคะแนนสูงขึ้นกว่าก่อนรับชมผลงาน

ขอบเขตของการวิจัย

4.1 ขอบเขตแหล่งข้อมูล

4.1.1 กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

1) กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิให้ข้อมูลด้านการศึกษา ภาพจิตรกรรมฝาผนัง ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา และปริศนาธรรม สมัยสุโขทัย กรุงศรีอยุธยา กรุงรัตนโกสินทร์ สำหรับการออกแบบสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม จำนวน 3 ท่าน

2) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญให้ข้อมูลด้านการศึกษาศิลปะการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม จำนวน 3 ท่าน

4.1.2 ประชากร คือ ผู้ตอบแบบสอบถาม ที่เข้าชมผลงานการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ด้วยการสุ่มตัวอย่าง จำนวน 180 คน

4.1.3 กลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 180 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental sampling) (จากทั้งหมด 250 คน)

4.1.4 ขอบเขตด้านพื้นที่ วัดปัญญาบันฑิตาราม
ที่อยู่: เลขที่ 1 หมู่ 10 ซอยวัดปัญญา คลองหก อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี

4.2 ขอบเขตของการวิเคราะห์

4.2.1 ศึกษาด้านความศรัทธาตามหลักคำสอนพุทธศาสนาของคนไทยในภาคกลาง

4.2.2 ศึกษาแนวเรื่องปริศนาธรรม งานจิตรกรรมฝาผนัง ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม สมัยสุโขทัย อยุธยา และรัตนโกสินทร์ ได้แก่ 1) พระพุทธชินราช วัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร 2) พระอจนะ วัดศรีชุม 3) พระพุทธรูปสำริด ปางมารวิชัย (ทิศใต้) นางแก้ว

สร้างถวาย) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ พระนคร 4) พระพุทธไตรรัตนนายก และภาพจิตรกรรมฝาผนัง วัดพนัญเชิงวรวิหาร 5) พระพุทธชินสีห์ วัดบวรนิเวศวิหาร 6) ภาพจิตรกรรมฝาผนัง วัดบวรนิเวศวิหาร 7) ภาพจิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยทิศ 8) หน้าจั่ว พระที่นั่งพุทไธสวรรย์ โดยจะเน้นการวิเคราะห์ด้านรูปแบบ เทคนิคเชิงช่าง เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ การจัดองค์ประกอบศิลป์ และสัญลักษณ์ของการแสดงออกที่สัมพันธ์กับหลักธรรมคำสอนของศาสนาพุทธ และความสัมพันธ์กับคติความเชื่อของคนในภาคกลาง

4.2.3 ศึกษาผลงานจิตรกรรมจากศิลปิน

- ศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง
- อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์
- อาจารย์ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ

4.2.4 ศึกษาการออกแบบกราฟิกดีไซน์

4.2.5 ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ในรูปแบบปริศนาธรรม และหลักธรรมคำสอนพุทธศาสนา แนวเรื่อง นิพพาน

4.3 ขอบเขตของการสร้างสรรค์

4.3.1 รูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม (Semi - Abstract Art) รูปแบบผลงานสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม 3 ผลงาน

4.4 ตัวแปรในการวิจัย ได้แก่

4.4.1 ตัวแปรต้น สื่อสมัยใหม่ในรูปแบบการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม จำนวน 3 ผลงาน

4.4.2 ตัวแปรตาม

- 1) ความพึงพอใจผู้ชมผลงาน
- 2) ผลสัมฤทธิ์ด้านองค์ความรู้ปริศนาธรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้

5.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

5.1.1 ประชากร ได้แก่ กลุ่มผู้ให้ข้อมูล กลุ่มผู้ที่ชมผลงานสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ที่เข้ามาปฏิบัติธรรมหรือเยี่ยมชม ณ วัดปัญญานันทาราม ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล

5.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มผู้สนใจผลงานสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรมของผู้วิจัย ที่เข้ามาปฏิบัติธรรมหรือเยี่ยมชม ณ วัดปัญญานันทาราม ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 180 คน (จากทั้งหมด 250 คน)



5.1.3 กลุ่มทดลองด้านองค์ความรู้ จำนวน 30 คน โดยวิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว (paired sample t-test) เพื่อทดสอบสมมติฐานของผลงานสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม

5.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

5.2.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และไม่มีโครงสร้าง ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านภาพจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ที่เกี่ยวข้องกับปริศนาธรรมในพุทธศาสนา เพื่อนำมาหาแนวทางอัตลักษณ์ รูปแบบ เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ เทคนิคเชิงช่าง การจัดองค์ประกอบศิลป์ สัญลักษณ์ของการแสดงออก สุนทรียภาพ มาทำการออกแบบ จำนวน 3 ท่าน

5.2.2 แบบสัมภาษณ์มีโครงสร้าง และไม่มีโครงสร้าง ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม จำนวน 3 ท่าน

5.2.3 แบบสอบถามแสดงความคิดเห็นผู้สนใจผลงาน การสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม

การสร้างเครื่องมือที่ใช้งานวิจัย

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1) ศึกษาทฤษฎี เอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ และการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ในรูปแบบปริศนาธรรม

2) ศึกษาวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3) กำหนดรูปแบบของแบบสอบถาม

4) ดำเนินการสร้างเครื่องมือแบบสอบถามเพื่อประเมินการออกแบบ

5) นำแบบสอบถามให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อทำการตรวจสอบหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และความถูกต้องของภาษา โดยใช้สูตร $IOC = R/N$ โดยกำหนดค่าหมายดังนี้

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้อง

R หมายถึง คะแนนความสอดคล้อง

N หมายถึง จำนวนผู้มีความรู้ทางด้านการออกแบบ

ดัชนีความสอดคล้องไม่ต่ำกว่า 0.5 โดยมีเกณฑ์คะแนนดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจในคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจในคำถามนั้นมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์

-1 หมายถึง คำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และนิยามศัพท์

*โดยการปรับปรุงแบบสอบถามจนได้คำถามจนได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

6) ทำการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) คัดเลือกข้อ และปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิต่อไป

5.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอนในการดำเนินการดังนี้

5.3.1 การศึกษารวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากรายงานการวิจัย บทความวิทยานิพนธ์ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากแหล่งเอกสารต่าง ๆ เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลของความรู้พื้นฐาน และเป็นความเหมาะสมของกระบวนการ วิธีการในการทำวิจัย และสรุปผล

5.3.2 การศึกษารวบรวมเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวข้องในการวิจัยสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ซึ่งทำการศึกษารวบรวม เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานการวิเคราะห์รูปแบบผลงาน อันได้แก่ รูปแบบ เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ เทคนิคเชิงช่าง การจัดองค์ประกอบศิลป์ สัญลักษณ์ของการแสดงออก สุนทรียภาพ

5.3.3 ขอนหนังสืออนุเคราะห์เพื่อให้ข้อมูลในการวิจัย จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ถึงกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อทำการตรวจสอบหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และความถูกต้องของภาษา

5.3.4 ติดต่อประสานงานกับผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อประเมินความสอดคล้องของแบบสอบถาม

5.3.5 เก็บข้อมูลแบบสอบถามของกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำให้ถูกต้อง

5.3.6 นำแบบสอบถามไปประเมินด้านการออกแบบสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ในวัดปัญญานันทาราม และเก็บรวบรวมข้อมูล

5.3.7 นำข้อมูลแบบสอบถามมาสรุปวิเคราะห์ผลของการออกแบบเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม

5.4 วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

5.4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามด้านการออกแบบสื่อสมัยใหม่สมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม

- 1) ตรวจสอบจำนวนความสมบูรณ์ของแบบสอบถามแต่ละฉบับ
- 2) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS for Window เพื่อหาค่า ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD.) โดยทำเป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เกณฑ์ในการแปลความหมายดังนี้

4.51 - 5.00	หมายถึง	ความพึงพอใจมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	ความพึงพอใจมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	ความพึงพอใจปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	ความพึงพอใจน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	ความพึงพอใจน้อยที่สุด

- 3) วิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม กับกลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ และผู้เชี่ยวชาญ ให้ข้อมูลด้านการศึกษา ภาพจิตรกรรมฝาผนัง

ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ที่เกี่ยวข้องกับปริศนาธรรมในพุทธศาสนา เปรียบเทียบอัตลักษณ์ ศิลปะแบบสมัยสุโขทัย กรุงศรีอยุธยา กรุงรัตนโกสินทร์ สำหรับในการออกแบบ โดยวิธีการพรรณนา ความเรียงตามกระบวนการสร้างแนวความคิดในการออกแบบเพื่อสร้างองค์ความรู้สื่อสมัยใหม่ทาง พุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม

6. ประโยชน์ของการวิจัย

6.1 ได้รับข้อมูลจากการศึกษา วิเคราะห์ การสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธ ศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม

6.2 เกิดผลงานการออกแบบประติมากรรมชุดการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ของ พุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม

6.3 เกิดองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบประติมากรรมประกอบ ชุดการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ของพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม

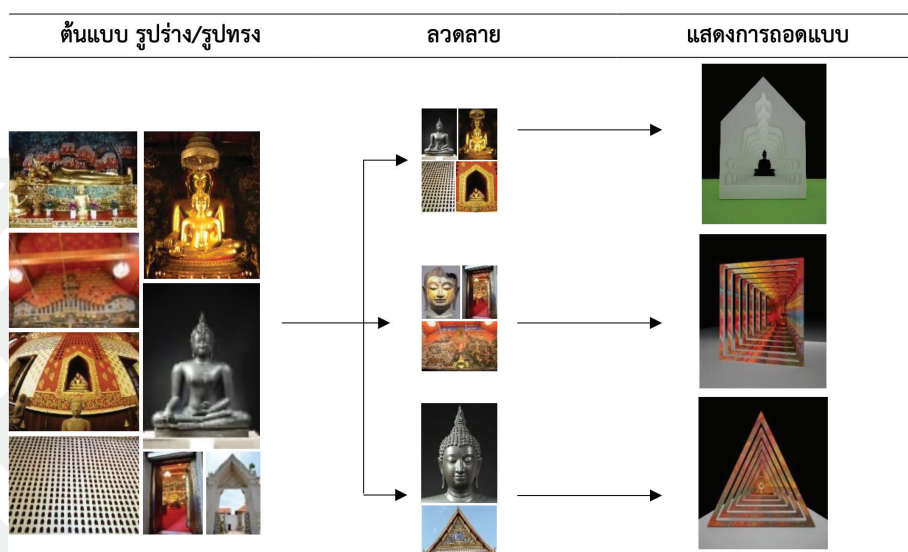
7. การวิเคราะห์/ผลการวิจัย

กระบวนการวิเคราะห์สร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม แนวเรื่อง นิพพาน มาวิเคราะห์ ตีความ เพื่อให้เกิดโครงสร้างของแต่ละเนื้อหาความเชื่อตามหลัก ธรรมคำสอนของศาสนาพุทธ ดังเช่น รูปแบบสถาปัตยกรรม ประติมากรรมในองค์พระพุทธรูป อริยาบถต่าง ๆ ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในอุโบสถ และสถานที่สำคัญทางพุทธศาสนา เป็นเรื่องราวที่ เกี่ยวกับ พุทธประวัติ ประเพณี วัฒนธรรม การดำเนินชีวิตของชาวพุทธในสังคมไทย เพื่อให้เกิดองค์ ความรู้สู่การสร้างสรรค์ ผลงานทางศิลปะ ดังนี้

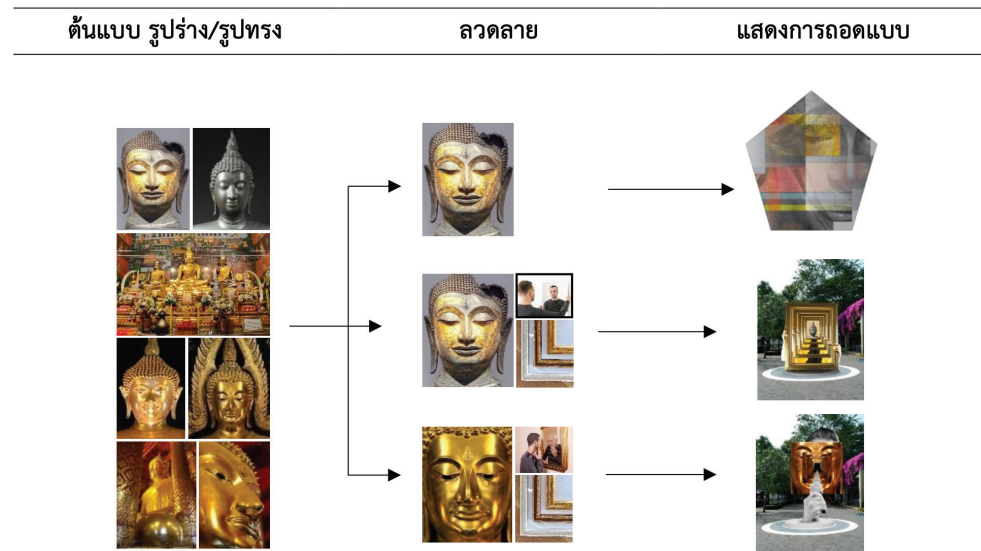
ตารางแสดงกระบวนการถอดแบบลดลาย

การสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม (ตารางที่ 7.1-7.3)

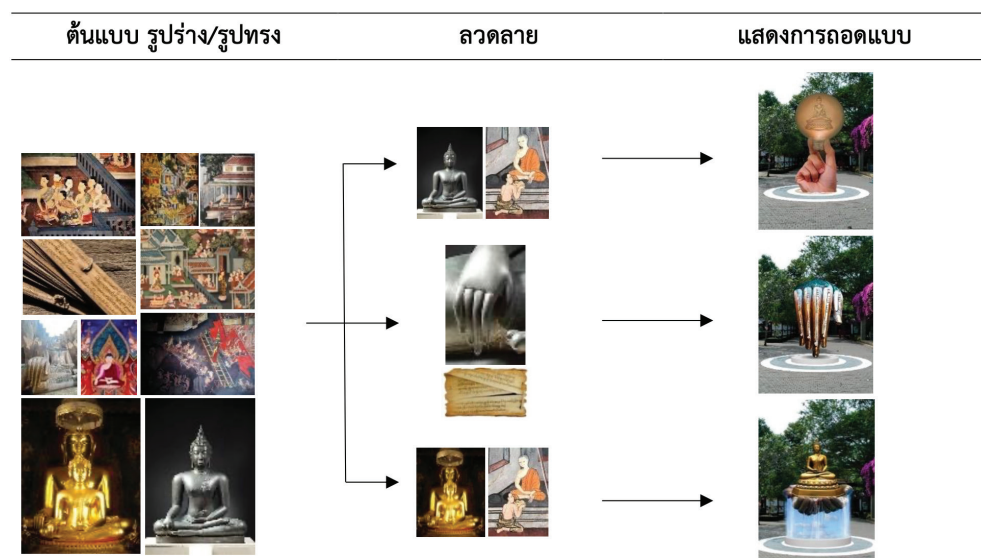
ตารางที่ 7.1 สัญลักษณ์ของการแสดงออกแนวเรื่อง นิพพาน ชุดที่ 1 (นิพพาน)



ตารางที่ 7.2 สัญลักษณ์ของการแสดงออกแนวเรื่อง นิพพาน ชุดที่ 2 (พระพักตร์พระพุทธรูป)



ตารางที่ 7.3 สัญลักษณ์ของการแสดงออกแนวเรื่อง นิพพาน ชุดที่ 3 (พุทธมามกะ)



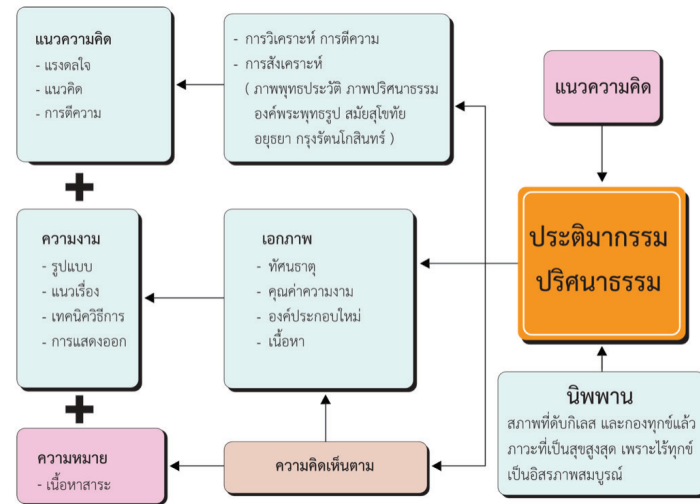
การคัดเลือกผลงาน ผู้วิจัยใช้วิธีเลือกจินตภาพประติมากรรมทั้ง 3 ชุด (จากตารางที่ 7.1-7.3) จากแบบประเมินผลงานของผู้ทรงคุณวุฒิ ตามที่ได้รับการคัดเลือกมากที่สุด 3 ภาพ ใน 9 ภาพ เพื่อนำไปขยายผลงาน เพื่อสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ดังนี้

ผลงานการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ชุดที่ 1

ผลงานการสร้างสรรค์ เน้นโครงสร้างองค์ประกอบใหม่ ให้เกิดความเป็นเอกภาพของรูปทรงกับเนื้อหา ตามหลักธรรมคำสอนของพุทธศาสนา ผสมผสานกับแนวทางการสร้างสรรค์ ของอาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์แนวเรื่อง นิพพาน พระพุทธรูปปางสมาธิ หมายถึง การตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า ธรรมอันพระผู้มีพระภาคเจ้าตรัสดีแล้ว อันได้แก่ สมภาติ และงามในที่สุด ก่อเกิดปัญญา พร้อมทั้ง อรรถ พยัญชนะ ประกาศพรหมจรรย์หรือหลักการครองชีวิตอันประเสริฐ บริสุทธิบริบูรณ์สิ้นเชิงแล้ว ทำให้ก่อเกิด ศีล สมภาติ ปัญญา เป็นหลักธรรมของพุทธศาสนา เห็นควรประพฤติปฏิบัติอย่างไม่หวั่นไหว เป็นที่พึ่งอันเกษมของพุทธบริษัท ปัญญาจึงเกิดขึ้นจากผลการกระทำ นำไปสู่หนทางดีงาม เป็นจุดหมายปลายทางสูงสุดแห่งชีวิต เป็นสิ่งปรารถนายิ่งใหญ่ที่สุดของพุทธศาสนิกชน สุดท้ายนั้นคือ นิพพาน จึงเป็นสภาพที่ดับกิเลส และกองทุกข์แล้ว ภาวะที่เป็นสุขสูงสุด เพราะไร้กิเลสไร้ทุกข์ เป็นอิสรภาพสมบูรณ์ สอดคล้องกับแนวคิดของ พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ.ปยุตโต (2559, 66) ได้กล่าวว่า นิพพาน คือ สภาพที่ดับกิเลส และกองทุกข์แล้ว ภาวะที่เป็นสุขสูงสุด เพราะไร้กิเลสไร้ทุกข์ เป็นอิสรภาพสมบูรณ์ และสอดคล้องกับแนวความคิดของ พุทธทาสภิกขุ (2564, 9) ได้กล่าวว่า นิพพาน คือ สภาพชนิดหนึ่งซึ่งเป็นตัวความบริสุทธิ์ ความว่าง ความเบา ความสุขอันแท้จริง ความชุ่มชื้นเยือกเย็น ฯลฯ อย่างสุดยอด เป็นสภาพซึ่งแม้จะพูดว่ามีอยู่ก่อนสิ่งทั้งปวงก็ยังน้อยไป พูดว่าอยู่คู่กับสิ่งทั้งปวงก็ยังน้อยไป เพราะเป็นสภาพที่เป็นอยู่เช่นนั้นโดยตัวเองจนตลอดอนันตกาล (ภาพที่ 7.1 และ ตารางภาพที่ 7.4)



ภาพที่ 7.1 ผลงานการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ชุดที่ 1



ตารางที่ 7.4 แสดงองค์ความรู้การสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ชุดที่ 1

องค์ความรู้ที่ได้รับตามหลักคำสอนพุทธศาสนา

องค์ความรู้ที่ได้จาก หลักคำสอนพุทธศาสนา ชุดที่ 1 พระพุทธรูปปางสมาธิ เป็นสัญลักษณ์แสดงออกถึง การเจริญภาวนา มี 2 ชนิด อันได้แก่ สมถภาวนา เกิดจากการทำสมาธิ (ฌาน) และ วิปัสสนาภาวนา (วิปัสสนากรรมฐาน) เป็นการเจริญปัญญา ในการเจริญภาวนานั้น เป็นการปฏิบัติหรือบำเพ็ญจิตด้วยตนเองในทุกที่ทุกเวลา เป็นการทำบุญที่มีอานิสงส์สูงสุด ได้สร้างบุญบารมีที่สูงที่สุด และยิ่งใหญ่ที่สุดในพุทธศาสนา เริ่มจากทำจิตให้เป็นสมาธิ ทำจิตให้สงบตั้งมั่นอยู่ในอารมณ์เดียว (การทำสมาธิ) จนกระทั่งจิตนิ่งสงบเป็นสมาธิ แล้วเจริญสติให้เกิดปัญญา รู้แจ้ง เห็นจริง ในชีวิตนี้ล้วนเกิดจากธรรมชาติ มีเกิด มีดับ บังคับมิได้ มีไช้ตัวตน ขณะเดียวกัน ปัญญานี้ทำให้เห็นไตรลักษณ์ คือ ความไม่เที่ยง (อนิจจัง) การเป็นทุกข์ (ทุกขัง) ความไม่มีตัวตน (อนัตตา) การบรรลุมรรค หนทางไปสู่การพ้นทุกข์ เป้าหมายสูงสุด คือ นิพพาน สอดคล้องกับแนวคิดของ ลักษณะวัด ปาละรัตน (2559, 277) ได้กล่าวว่า การภาวนา เป็นการปฏิบัติหรือบำเพ็ญทางจิตที่ทุกคนสามารถทำได้ด้วยตนเองในทุกที่ทุกเวลา แต่จัดเป็นการทำบุญที่มีอานิสงส์สูงสุด เป็นสร้างบุญบารมีที่สูงที่สุด และยิ่งใหญ่ที่สุดในพุทธศาสนาและยิ่งใหญ่ที่สุดในพุทธศาสนา ซึ่งจัดได้ว่าเป็นแก่นแท้และสูงกว่าฝ่ายศีลมาก (ภาพที่ 7.1 และ ตารางภาพที่ 7.4)

องค์ความรู้ที่ได้จากองค์ประกอบศิลป์

การเป็นเอกภาพของผลงาน (Unity) มีความเป็นเอกภาพเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืน การประสานกันหรือการจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ การสร้างรูปแบบในงานทัศนศิลป์เป็นรูปแบบเป็นกึ่งนามธรรม ทำให้ เนื้อหา รูปทรง สี บรรยากาศของสื่อธรรมชาติ มีความเป็นเอกภาพของรูปทรงกับเนื้อหารวมเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน สอดคล้องกับแนวคิดของ ประเสริฐ พิทยะสุนทร (2557, 94) ได้

กล่าวว่า เอกภาพในทางศิลปะ หมายถึง การประสานกันของส่วนต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว

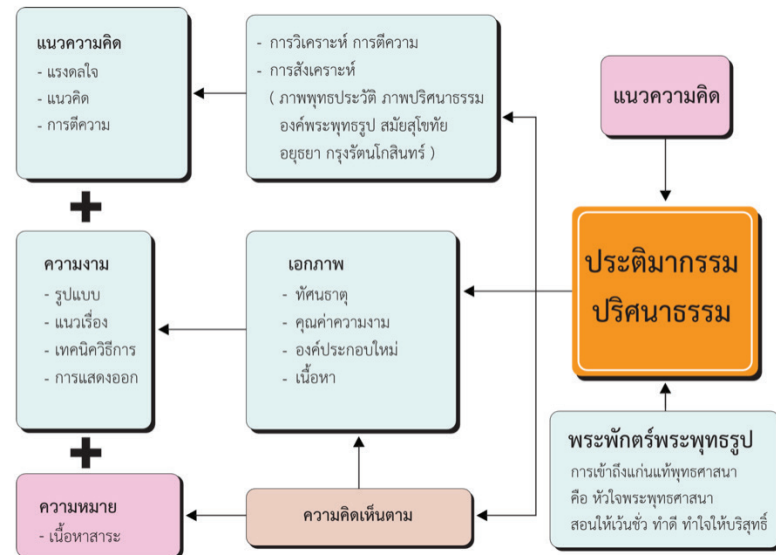
การผสมผสานกลมกลืนผลงาน (Harmony) มีการผสมกลมกลืนของรูปทรงกับธรรมชาติ ประติมากรรมรูปทรงสีขาว แสดงถึง จิตใจอันสงบ สะอาดบริสุทธิ์ ขนาดสัดส่วนของรูปทรงที่จัดวาง ประสานกันเกิดความกลมกลืนกันตามความเป็นจริง สอดคล้องกับแนวคิดของ ประเสริฐ พิษยะสุนทร (2557, 99) ได้กล่าวว่า ความกลมกลืน คือ การประสานกัน ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ประองดองไม่ ขัดแย้งซึ่งกันและกัน

จุดเด่นของผลงาน (Dominance) คือ องค์ของพระพุทธรูป ที่เจาะทะลุเกิดเงาพระพุทธรูป ทำให้เกิดที่ว่างในเงาของพระพุทธรูปเกิดความเด่นขึ้นมา และกลมกลืนกับแสงเงาที่เกิดจากธรรมชาติ การเน้นโดยใช้เส้น รูปทรง และขนาดให้ขนาน และตั้งฉากกัน โดยให้รูปทรงมีทิศทาง และขนาดตัดกันส่งเสริมให้สายตาคนดูไปที่จุดเด่น โดยให้มีทิศทางขนาดต่างไปจากภาพพื้นหลัง สอดคล้องกับ แนวคิดของ สมภพ จงจิตต์โพธา (2558, 205) ได้กล่าวว่า จุดเด่นของงานศิลปะ เกิดขึ้นจากการเน้น หรือส่งเสริมส่วนมูลฐานของศิลปะ ให้แลเห็นเด่นเป็นที่สะดุดตากว่าส่วนประกอบมูลฐานอื่น ๆ การ ย้ำให้เกิดจุดเด่นในงานศิลปะนี้เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบมาก (ภาพที่ 7.1)

ผลงานการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ชุดที่ 2



ภาพที่ 7.2 ผลงานการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ชุดที่ 2



ตารางที่ 7.5 แสดงองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ชุดที่ 2

ผลงานการสร้างสรรค์ ชุดที่ 2 เน้นโครงการองค์ประกอบใหม่ ให้เกิดความเป็นเอกภาพของรูปทรงกับเนื้อหาของเรื่อง พระพักตร์พระพุทธรูป ผสมผสานกับแนวทางการสร้างสรรค์ ของอาจารย์ ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ และตามหลักคำสอนของพระพุทธเจ้า สอนให้มองเห็นแก่นแท้ของพุทธศาสนา คือ หัวใจของพุทธศาสนา คือ เว้นชั่ว ทำดี ทำใจให้บริสุทธิ์ สอดคล้องกับแนวคิดของ พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตโต (2548, <https://npt.onab.go.th/>) ได้กล่าวว่า หัวใจพระพุทธศาสนา คือ โอวาทปาฏิโมกข์ หลักที่ถือว่าเป็นหัวใจพระพุทธศาสนา คือ เว้นชั่ว ทำดี ทำใจให้บริสุทธิ์ การไม่ทำความชั่วทั้งปวง การทำความดีให้เพียบพร้อม การชำระจิตของตนให้บริสุทธิ์ผ่องใส นี่เป็นคำสอนของพระพุทธเจ้าทั้งหลาย (ภาพที่ 7.2)

องค์ความรู้ที่ได้รับจากหลักคำสอนพุทธศาสนา

การสร้างสรรค์ผลงาน ใช้สัญลักษณ์ของรูปร่าง-รูปทรงจากเนื้อหา ที่แสดงออกถึงสัญลักษณ์ของพระพักตร์พระพุทธรูป ความหมายเป็นจริง และมีความงาม อันนำไปสู่การรับรู้หลักประพจน์ ปฏิบัติตามคำสั่งสอนของพระพุทธองค์ สู่จุดหมายปลายทางแห่งชีวิต นิพพาน ได้ซ่อนเร้นเนื้อหาสาระของภาวะของผู้บรรลุนิพพาน ภาวะพระพักตร์อันสงบนิ่ง แสดงถึง ความสงบนิ่ง ไม่วิตกกังวลหรืออ่อนไหวกับปัญหาที่เกิดขึ้น การรู้จักสงบนิ่ง ได้เหมือนองค์พระพุทธรูป ทำให้เกิดสติ เกิดปัญญา เกิดพลังในตน อีกนัยหนึ่ง เป็นการปฏิบัติเพื่อการพัฒนาชีวิต ทำให้เกิดความสุขความเจริญแก่ตนเองและสังคม และหากพัฒนานาจนบรรลุดุจดหมายแห่งชีวิตตามนัยของพุทธศาสนา อันได้แก่ ความอิสระ ไร้ทุกข์ ไร้ปัญหา ภาวะจิตใสสะอาด ปราศจากสิ่งครอบงำบีบคั้นกดดันทั้งหลายทั้งปวง ขึ้นดับ



สนิทซึ่งกิเลส และกองทุกข์ นั่นคือ นิพพาน สอดคล้องกับแนวคิดของ ชลูด นิยมเสมอ. (2534, 39) ได้กล่าวว่า พระพุทธรูปเป็นรูปปั้นแทนพระพุทธรองค์ มีลักษณะของมหาบุรุษ แสดงถึง การปล่อยวาง ความสงบระงับ การอยู่เหนือความทุกข์ทั้งปวง ขึ้นอยู่แต่ละยุคสมัย เช่น สมัยสุโขทัย แสดงให้เห็น ความหลุดพ้น อันเป็นจุดหมายของพระพุทธศาสนา (ภาพที่ 7.2 และ ตารางภาพที่ 7.5)

องค์ความรู้ที่ได้จากองค์ประกอบศิลป์

การเป็นเอกภาพของผลงาน (Unity) มีความเป็นเอกภาพของเนื้อหา รูปทรง สี บรรยากาศ ของสีในรูปแบบกึ่งนามกรรม มีความเป็นเอกภาพของรูปทรงกับเนื้อหา และ เอกภาพของสัดส่วน คือ ความสัมพันธ์ที่สัมพันธ์กันระหว่างขนาดของส่วนต่าง ๆ ของรูปทรงหลัก และรูปทรงส่วนประกอบ สอดคล้องกับความสัมพันธ์กลมกลืนกันระหว่างทัศนธาตุต่าง ๆ ที่เป็นส่วนประกอบของรูปทรง ดังเช่น สี รูปทรง พื้นสีว่าง พื้นผิว ทำให้รูปทรงมีความเป็นจริงตามธรรมชาติ สอดคล้องกับแนวคิดของ ประเสริฐ พิษยะสุนทร (2557, 94) ได้กล่าวว่า เอกภาพในทางศิลปะ หมายถึง การประสานกันของ ส่วนต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว

การผสมผสานกลมกลืน (Harmony) ผลงาน มีการผสมกลมกลืนของรูปทรง เทคนิคการ ออกแบบภาพบรรยากาศของสี ขนาดสัดส่วนของรูปที่จัดวางให้ประสานกันเกิดความกลมกลืนกัน ตามความเป็นจริง สอดคล้องกับแนวคิดของ ประเสริฐ พิษยะสุนทร (2557, 169) ได้กล่าวว่า ความกลมกลืน คือ ความประสานให้เกิดความกลมกลืนเป็นพวกหรือหมู่ระหว่างภาวะความเหมือน และการตัดกันเข้าด้วยกัน หรือเป็นการผสมผสานจุดต่างให้เกิดความลงตัว ไม่ทำให้รู้สึกเหมือนกัน จนเกินไป หรือตัดกันจนเกินไป

จุดเด่นของผลงาน (Dominance) การเน้นโดยการใช้สีทองหน้าพระพักตร์พระพุทธรูปเด่น เป็นพิเศษ แสดงถึง ความศรัทธา ปัญญาการหยั่งรู้ และให้พลังในการตั้งตัวเองหลุดพ้น ในส่วนของ รูปทรงที่ทับซ้อนกัน คือ พระพักตร์พระพุทธรูปทำให้ประติมากรรมมีความเด่น สอดคล้องกับแนวคิด ของ ประเสริฐ พิษยะสุนทร (2557, 102) ความเด่น คือ ส่วนสำคัญที่เป็นประธาน มีความเด่น สะดุด ตากว่าส่วนอื่น ๆ ที่ยอมลดความสำคัญลงความเด่นเกิดจากความขัดแย้งหรือการประสานของสิ่ง ที่เหมือนกัน และซ้ำกันการเน้นทำให้เด่น เป็นการให้เห็นถึงความพิเศษ ซึ่งในงานศิลปะจะต้อง ส่วน ใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่งที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น (ภาพที่ 7.2)

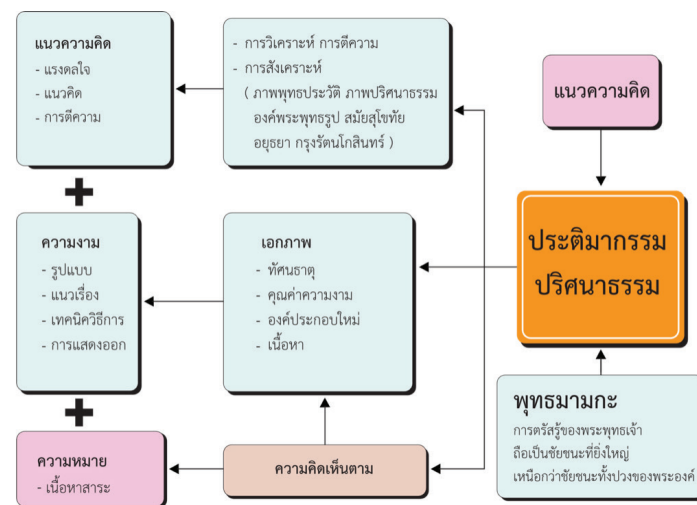
ผลงานการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีศนาธรรม ชุดที่ 3

การสร้างสรรค์ผลงานชุดที่ 3 เน้นโครงสร้างองค์ประกอบใหม่ ให้เกิดความเป็นเอกภาพ ของรูปทรงกับเนื้อหาของเรื่อง พุทธมามกะ ผสมผสานกับแนวทางการสร้างสรรค์ ของศาสตราจารย์ เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง พระหัตถ์ซึ่งสูงพระธรรณี โดยมีพระธรรมซ่อนอยู่ในนิ้วพระหัตถ์ แสดงถึง การตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า ถือเป็นชัยชนะที่ยิ่งใหญ่ เหนือกว่าชัยชนะทั้งปวงของพระองค์ จุดเริ่มต้น แห่งพุทธศาสนา ศาสนาแห่งปัญญา สอนให้ เว้นชั่ว ทำดี ทำใจให้บริสุทธิ์ ปราศจากการพันทุกข์ สูงสุดขั้นนิพพาน สอดคล้องกับแนวคิดของ พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตโต (2548, <https://npt.onab.go.th/>) ได้กล่าวว่า หัวใจพระพุทธศาสนา คือ โอวาทปาฏิโมกข์ หลักที่ถือว่าเป็นหัวใจพระพุทธ

ศาสนา คือ เว้นชั่ว ทำดี ทำให้บริสุทธิ์ การไม่ทำความชั่วทั้งปวง การทำความดีให้เพียบพร้อม การชำระจิตของตนให้บริสุทธิ์ผ่องใส นี่เป็นคำสอนของพระพุทธเจ้าทั้งหลาย (ภาพที่ 7.3)



ภาพที่ 7.3 ผลงานการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ชุดที่ 3



ตารางที่ 7.6 แสดงองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ชุดที่ 3

องค์ความรู้ที่ได้รับจากหลักคำสอนพุทธศาสนา

การเป็นพุทธมามกะ ถือว่าเป็น ผู้ประกาศตนว่าขอถือพระพุทธเจ้าเป็นสรณะ หรือผู้ประกาศตนว่าเป็นผู้นับถือพระพุทธศาสนา หน้าที่สำคัญคือ ศึกษาเรียนรู้ ประพฤติปฏิบัติ เผยแผ่หลักธรรม คำสอน รวมทั้งส่งเสริม ทำนุ บำรุง รักษา ปกป้อง เพื่อสืบทอดให้เจริญรุ่งเรือง มั่นคงสืบไป สอดคล้องกับแนวคิดของ พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ. ปยุตโต (2551, 272) พุทธมามกะ หมายถึง ผู้ถือพระพุทธเจ้าว่าเป็นของเรา ผู้รับเอาพระพุทธเจ้าเป็นของตน ผู้ประกาศตนว่าเป็นผู้นับถือพระพุทธศาสนา



ผลงานที่สร้างสรรค์การใช้พระหัตถ์ชี้ลงสู่พระธรรมสี่ทองที่ซ่อนหลักธรรมคำสั่งสอนพระพุทธเจ้า แสดงถึง ความศรัทธาในพระรัตนตรัย (พระพุทธ พระธรรม พระสงฆ์) ศาสนาแห่งปัญญา สอนให้เดินสายกลาง การดับทุกข์ และการพ้นทุกข์ รู้แจ้ง พุทธศาสนามีพระพุทธเจ้าทรงเป็นพระศาสดา มีพระธรรมที่พระองค์ทรงตรัสรู้ชอบด้วยพระองค์เอง มีความความเชื่อที่ประกอบด้วยเหตุผล หรือเรียกว่า ศรัทธา 4 (กัมมัสสัทธา วิปากัสสัทธา กัมมัสสกตาสสัทธา ตถาคตโพธิสัทธา) นำไปสู่การรู้แจ้ง คือ รู้ อริยสัจจ์ 4 (ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค) การเดินสายกลาง คือ อริยมรรคมีองค์ 8 เมื่อเย็นยอแล้ว เรียกว่า ไตรสิกขา ได้แก่ ศีล สมาธิ ปัญญา ทำให้เกิด การพัฒนากาย การพัฒนาจิต และการพัฒนาปัญญาอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับแนวคิดของ พระพรหมคุณาภรณ์ ป.อ.ปยุตโต (2551, 99) ตรัสรู้ รู้แจ้ง หมายถึง รู้ อริยสัจจ์ 4 คือ ทุกข์ สมุทัย นิโรธ มรรค

องค์ความรู้ที่ได้จากองค์ประกอบศิลป์

การสร้างสรรค์ผลงาน ชุดที่ 3 เกิดจากการประกอบกันของรูปทรงให้มีการทับซ้อนบังกัน เกี่ยวกันตามความคิดเห็นเพื่อให้เกิดมิติ ตามความเป็นจริง และการสร้างสรรค์ให้มีเอกภาพของรูปทรงกับเนื้อหา ผสมผสานด้วยรูปทรง สี บรรยากาศ อันสอดคล้องกับเนื้อหาการตรัสรู้ ในการใช้รูปทรงแสดงออก

การเป็นเอกภาพ (Unity) มีความเป็นเอกภาพของเนื้อหา รูปทรง สี บรรยากาศของสีในรูปแบบกึ่งนามกรรม มีความเป็นเอกภาพของรูปทรงกับเนื้อหา สอดคล้องกับแนวคิดของ ประเสริฐ พิษยะสุนทร (2557, 94) ได้กล่าวว่า เอกภาพในทางศิลปะ หมายถึง การประสานกันของส่วนต่างๆ เพื่อให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว

การผสมผสานกลมกลืน (Harmony) ผลงาน มีการผสมกลมกลืนของรูปทรง เทคนิคการออกแบบภาพบรรยากาศของสี ขนาดสัดส่วนของรูปที่จัดวางให้ประสานกันเกิดความกลมกลืนกันตามความเป็นจริง ประเสริฐ พิษยะสุนทร (2557, 99) ได้กล่าวว่า ความกลมกลืน คือ การประสานกันความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ประองตองไม่ขัดแย้งซึ่งกันและกัน

ความเด่น (Dominance) การเน้นโดยการใช้พระหัตถ์ชี้ลงสู่พระธรรมสี่ทองที่ซ่อนหลักธรรม คำสั่งสอนพระพุทธเจ้า เด่นเป็นพิเศษ สอดคล้องกับแนวคิดของ สมภพ จงจิตต์โพธา (2558, 205) จุดเด่นของงานศิลปะ เกิดขึ้นจากการเน้นหรือส่งเสริมส่วนมูลฐานของศิลปะ ให้แลเห็นเด่นเป็นที่สะดุดตาว่าส่วนประกอบมูลฐานอื่นๆ การย้ำให้เกิดจุดเด่นในงานศิลปะนี้เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบมาก



ตารางที่ 7.7 แสดงจำนวนและค่าร้อยละของข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบประเมิน การสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีศนาธรรม จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 180 คน

	รายการ	จำนวน (N=180 คน)	จำนวน (100.00)
เพศ	ชาย	66	36.67
	หญิง	114	63.33
อายุ	ต่ำกว่า 20 ปี	3	1.70
	20 - 30 ปี	30	16.60
	31 - 40 ปี	63	35.00
	41 - 50 ปี	54	30.00
	51 - 60 ปี	21	11.70
	61 ปี ขึ้นไป	9	5.00
อาชีพ	นักเรียน-นักศึกษา	8	4.44
	รับราชการ/รัฐวิสาหกิจ	16	8.90
	พนักงานบริษัทเอกชน	122	67.77
	ธุรกิจส่วนตัว	34	18.89
	อื่น ๆ	-	-
วุฒิการศึกษา	ต่ำกว่าระดับปริญญา	42	23.33
	ปริญญาตรี	106	58.89
	ปริญญาโท	23	12.78
	ปริญญาเอก	9	5.00
รายได้ต่อเดือน	ต่ำกว่า 15,000 บาท	8	4.40
	ระหว่าง 15,001 - 40,000 บาท	79	43.90
	ระหว่าง 40,001 - 60,000 บาท	65	36.10
	ระหว่าง 60,001 - 80,000 บาท	12	6.70
	ระหว่าง 80,001 - 100,000 บาท	9	5.00
	ตั้งแต่ 100,001 บาท ขึ้นไป	7	3.90



ตารางที่ 7.8 แสดงแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นผู้สนใจผลงาน การสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 180 คน

	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1. ความเหมาะสมกับพื้นที่แสดงผลงาน			
1.1 สถานที่มีความเหมาะสมจัดแสดงผลงาน	4.52	0.55	ความพึงพอใจมากที่สุด
1.2 มีความกลมกลืนกับสถานที่จัดแสดงผลงาน	4.45	0.53	ความพึงพอใจมาก
1.3 บรรยากาศสภาพแวดล้อมมีความเหมาะสมจัดแสดงผลงาน	4.32	0.62	ความพึงพอใจมาก
1.4 ขนาดพื้นที่จัดแสดงผลงานมีความเหมาะสม	4.28	0.56	ความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.39	0.57	ความพึงพอใจมาก
2. การสร้างสรรค์ประติมากรรมปริศนาธรรม			
2.1 รูปแบบประติมากรรมปริศนาธรรมมีความน่าสนใจ	3.86	0.72	ความพึงพอใจมาก
2.2 มีความเด่นในผลงานประติมากรรมปริศนาธรรม	3.97	0.61	ความพึงพอใจมาก
2.3 มีความคิดสร้างสรรค์ประติมากรรมปริศนาธรรม	4.01	0.71	ความพึงพอใจมาก
2.4 การทำให้เกิดจินตนาการในประติมากรรมปริศนาธรรม	3.86	0.70	ความพึงพอใจมาก
2.5 รูปแบบเนื้อหาสาระมีความสอดคล้องปริศนาธรรม	3.94	0.71	ความพึงพอใจมาก
2.6 สร้างสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายการแสดงออกปริศนาธรรม	3.87	0.73	ความพึงพอใจมาก
2.7 การผสมผสานงานศิลปะกับเรื่องราวปริศนาธรรมได้อย่างลงตัว	4.00	0.69	ความพึงพอใจมาก
2.8 ประติมากรรมปริศนาธรรมมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว	3.78	0.73	ความพึงพอใจมาก
2.9 ประติมากรรมมีความแตกต่างจากรูปแบบอื่น	3.71	0.65	ความพึงพอใจมาก
2.10 รูปแบบที่นำเสนอผลงานมีความทันสมัยในเหตุการณ์	3.66	0.63	ความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.87	0.69	ความพึงพอใจมาก
3. ด้านองค์ความรู้ประติมากรรมปริศนาธรรม			
3.1 สร้างองค์ความรู้ ได้ถูกต้องเหมาะสม	4.19	0.56	ความพึงพอใจมาก
3.2 ทำให้เกิดศรัทธาต่อพระพุทธศาสนา	4.05	0.52	ความพึงพอใจมาก
3.3 ช่วยสื่อหลักธรรมคำสอนพุทธศาสนา	4.08	0.58	ความพึงพอใจมาก
3.4 การให้คติไตร่ตรองอย่างมีเหตุผล	4.10	0.70	ความพึงพอใจมาก
3.5 การผูกเป็นปริศนาในประติมากรรมทำให้ขบคิดหาคำตอบ	3.94	0.63	ความพึงพอใจมาก



	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
3.6 การถ่ายทอดเพื่อให้ขบคิดเพื่อตีปัญหาข้อธรรมะให้แตก	3.58	0.52	ความพึงพอใจมาก
3.7 ส่งเสริมยกระดับจิตใจให้ตั้งงาม	4.40	0.58	ความพึงพอใจมาก
3.8 เป็นการสืบสานศิลปวัฒนธรรม	3.97	0.45	ความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.04	0.57	ความพึงพอใจมาก
4. รูปแบบการนำเสนอการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล			
4.1 สื่อดิจิทัลที่ใช้ประกอบ มีความเหมาะสม	4.52	0.53	ความพึงพอใจมากที่สุด
4.2 สื่อดิจิทัล มีความสนใจให้เข้าถึงเนื้อหา	4.19	0.64	ความพึงพอใจมาก
4.3 สื่อดิจิทัล ทำให้เข้าใจเรื่องราวปริศนาธรรม	4.09	0.63	ความพึงพอใจมาก
4.4 สื่อดิจิทัล ส่งเสริมจินตนาการเรื่องราวปริศนาธรรม	3.94	0.64	ความพึงพอใจมาก
4.5 สื่อดิจิทัล มีความทันสมัย	4.02	0.67	ความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.15	0.62	ความพึงพอใจมาก
5. ความประทับใจประติมากรรมปริศนาธรรม			
5.1 ทำให้ดึงดูดใจต่อผู้พบเห็น	4.31	0.50	ความพึงพอใจมาก
5.2 ทำให้อยากชักชวนให้เที่ยวชม	4.06	0.64	ความพึงพอใจมาก
5.3 ทำให้อยากกลับมาเที่ยวชมอีกครั้ง	3.79	0.54	ความพึงพอใจมาก
5.4 ทำให้อยากบอกต่อชักชวนผู้อื่นให้มาเที่ยวชม	3.57	0.59	ความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ยรวม	3.93	0.57	ความพึงพอใจมาก
ผลรวมค่าเฉลี่ยรวม	4.08	0.60	ความพึงพอใจมาก

จากตารางที่ 7.8 พบว่าผู้ที่เข้าชมการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม แนวเรื่องนิพพาน โดยภาพรวม มีความพึงพอใจในการรับรู้ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.08, S.D. = 0.60) เมื่อวิเคราะห์เป็นรายข้อ พบว่าข้อที่ผู้เข้าชมภาพผลงานมีความพึงพอใจด้านความเหมาะสมกับพื้นที่แสดงผลงานมากที่สุด คือ สถานที่ที่มีความเหมาะสมจัดแสดงผลงานการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ($\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 0.55) ด้านสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม คือ มีความคิดสร้างสรรค์การสร้างสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ($\bar{X}$ = 4.01, S.D. = 0.71) ด้านองค์ความรู้สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม คือ ส่งเสริมยกระดับจิตใจให้ตั้งงาม ($\bar{X}$ = 4.40, S.D. = 0.58) ด้านรูปแบบการนำเสนอการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัล คือ สื่อดิจิทัลที่ใช้ประกอบมีความเหมาะสม ($\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 0.53) และด้านความประทับใจสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม คือ ทำให้ดึงดูดใจต่อผู้พบเห็น ($\bar{X}$ = 4.31, S.D. = 0.50)



การทดสอบ ผลสัมฤทธิ์ด้านองค์ความรู้ การสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีศนาธรรม

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางองค์ความรู้ปรีศนาธรรม เปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ย การทดสอบก่อนมีผลงานประติมากรรม (pre-test) และการทดสอบหลังมีผลงาน (post-test) โดยวิธีการทำแบบทดสอบปรนัย จำนวน 20 ข้อ จากการทดสอบสมมติฐานของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว (paired sample t-test) จำนวน 30 คน ในการแสดงผลงานสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีศนาธรรม ด้วยชุดกิจกรรม การเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการแสดงผลงานทางศิลปะในรูปแบบปรีศนาธรรมผสมผสานการใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลอธิบายความหมายเนื้อหาสาระที่แฝงในปรีศนาธรรมตามหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้า ดังนี้

ตารางที่ 7.9 แสดงผลการเปรียบเทียบความเข้าใจ ก่อน-หลัง รับชมผลงาน

แบบทดสอบ	N	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
วัดผลสัมฤทธิ์ฯ ก่อนแสดงผลงาน ประติมากรรมปรีศนาธรรม	30	13.00	1.682	2.386	.024*
วัดผลสัมฤทธิ์ฯ หลังแสดงผลงาน ประติมากรรมปรีศนาธรรม	30	13.53	1.925		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($t > 1.96$)

จากตารางที่ 7.9 จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน แสดงให้เห็นว่า คะแนนของแบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางองค์ความรู้ปรีศนาธรรมก่อนแสดงผลงาน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=13.00, S.D.=1.682$) และคะแนนของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางองค์ความรู้หลังแสดงผลงานสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีศนาธรรม มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}=13.53, S.D.=1.925$) และแสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางองค์ความรู้หลังได้รับรู้ และเรียนรู้ จากชุดการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ในรูปแบบปรีศนาธรรม โดยใช้รูปแบบการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีศนาธรรม สูงกว่าก่อนได้รับองค์ความรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปความพึงพอใจและองค์ความรู้สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีศนาธรรม

จากข้อมูลแบบสอบถามแสดงความคิดเห็นผู้เข้าชมผลงาน การสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีศนาธรรม มีดังนี้

1) ความเหมาะสมกับพื้นที่ในการแสดงผลงาน ซึ่งคำถามประกอบไปด้วย สถานที่ ความกลมกลืนกับสถานที่ บรรยากาศสภาพแวดล้อม ขนาดพื้นที่จัดแสดงผลงาน ผลจากการแสดงความเห็นจากผู้เข้าชมพบว่า อยู่ในระดับมาก

2) ด้านการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งคำถามประกอบไปด้วย ความน่าสนใจ ความเด่น ความคิด

สร้างสรรค์ รูปแบบเนื้อหาสาระมีความสอดคล้อง สร้างสัญลักษณ์ที่แสดงออก การผสมผสานงานศิลปะกับเรื่องราวปรีชาธรรม การมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความแตกต่างจากรูปแบบอื่น มีความทันสมัยในเหตุการณ์ ผลจากการแสดงความเห็นจากผู้เข้าชมพบว่า อยู่ในระดับมาก

3) ด้านองค์ความรู้เมื่อได้ชมผลงาน จากการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีชาธรรม ซึ่งคำถามประกอบไปด้วย การผูกเป็นปรีชาในผลงาน การถ่ายทอดเพื่อให้ขบคิด เพื่อตีปัญหาข้อธรรมะให้แตก ช่วยส่งเสริมยกระดับจิตใจให้ดีขึ้น การสืบสานศิลปวัฒนธรรม ผลจากการแสดงความเห็นของผู้เข้าชมพบว่า อยู่ในระดับมาก

4) การมีสื่อดิจิทัลอยู่ในผลงาน ซึ่งคำถามประกอบไปด้วย มีความเหมาะสม สร้างความสนใจให้เข้าถึงเนื้อหา ส่งเสริมจินตนาการ ทำให้เข้าใจเรื่องราวปรีชาธรรม ผลจากการแสดงความเห็นของผู้เข้าชมพบว่า อยู่ในระดับมาก

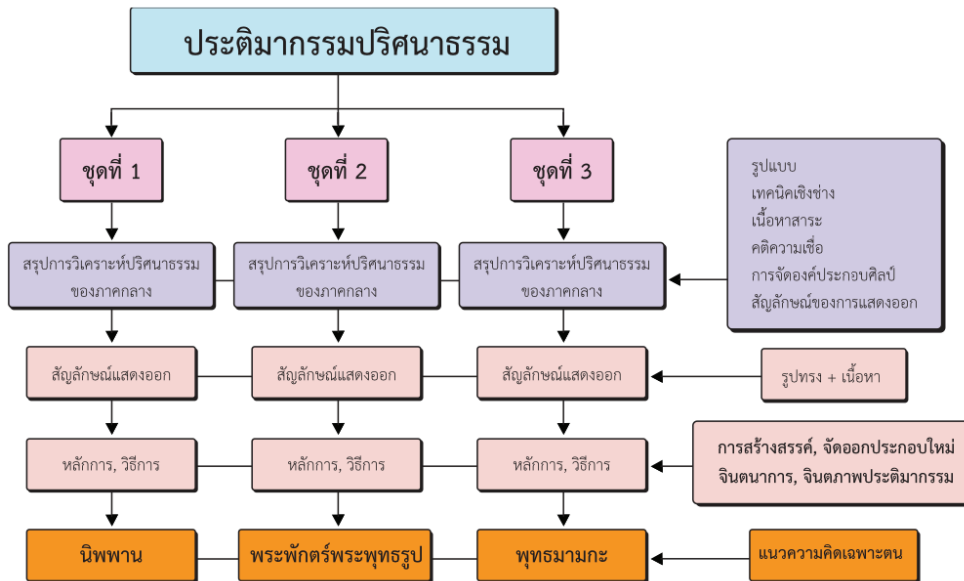
5) ความประทับใจเมื่อได้ชมผลงาน ซึ่งคำถามประกอบไปด้วย การสร้างความดึงดูดใจต่อผู้พบเห็น ผลงานทำให้อยากชักชวนให้เที่ยวชม ทำให้อยากกลับมาเที่ยวชมอีกครั้ง ทำให้อยากบอกต่อชักชวนผู้อื่นให้มาเที่ยวชม ผลจากการแสดงความเห็นของผู้เข้าชมพบว่า อยู่ในระดับมาก ผลจากการพัฒนาการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีชาธรรม ทำให้เกิดเป็นสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีชาธรรม ทำให้ผู้คนได้มีส่วนร่วมในผลงาน รองรับการเป็นจุดถ่ายภาพ และการรับรู้หลักธรรมคำสอนของ พระพุทธศาสนา ทำให้เกิดพื้นฐานแห่งปัญญา นำไปสู่ความดี ความงาม ความจริง และความสุข

การอภิปรายผลการวิจัย

8.1 สรุปผลการวิจัย สรุปผลการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีชาธรรม แนวเรื่อง นิพพาน

8.1.1 จากการศึกษา วิเคราะห์ ตีความหมาย ทำให้ได้ข้อมูลสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีชาธรรม ด้านรูปแบบ เทคนิคเชิงช่าง เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ การจัดองค์ประกอบศิลป์ และสัญลักษณ์ของการแสดงออก พุทธศตวรรษที่ 19-20 และงานจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดประติมากรรม สถาปัตยกรรม (สมัยสุโขทัย อยุธยา รัตนโกสินทร์) เกิดโครงสร้างในแต่ละกลุ่มของข้อมูล สะท้อนหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้า เชื่อมโยงคติความเชื่อในพุทธศาสนาของสังคมไทย เกิดองค์ความรู้ เกิดประเด็น และเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีชาธรรม

8.1.2 เกิดผลงานประติมากรรมประกอบชุดสื่อสมัยใหม่เชิงความรู้ ที่เกิดจากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ภาพปรีชาธรรม ภาพจิตรกรรมฝาผนังในอุโบสถ ประติมากรรม และงานสถาปัตยกรรมทางพุทธศาสนา มาสร้างสรรค์ผลงาน และจัดองค์ประกอบใหม่ แนวเรื่อง นิพพาน เกิดเป็นสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีชาธรรม เพื่อส่งเสริมการรับรู้ประติมากรรมปรีชาธรรมที่ไม่มีในอดีต ให้มีความเป็นร่วมสมัย เพิ่มความสนใจต่อผู้คนในสังคมที่พบเห็น ได้ศึกษา และเรียนรู้หลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้า (ตามตารางภาพที่ 7.10)



ตารางภาพที่ 7.10 แผนภูมิการสร้างสรรค์ปริศนาธรรมปริศนาธรรม

8.1.3 สร้างองค์ความรู้จากสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปริศนาธรรม ตีความสัญลักษณ์การแสดงออกของ แนวเรื่อง นิพพาน ทำให้ผู้คนในสังคมได้ศึกษาเรียนรู้ในปริศนาธรรมปริศนาธรรมรูปแบบใหม่ในสังคมปัจจุบัน ทำเข้าใจเนื้อหา สาระ คำสั่งสอนของพระพุทธเจ้าได้ดียิ่งขึ้น โดยคำสอนของพระพุทธเจ้า สะท้อนหลักคำสอนในเชิงอุดมคติแก่พุทธศาสนิกชน สอนให้เข้าถึงแก่นแท้ของพุทธศาสนา เว้นชั่ว ทำดี ทำใจให้บริสุทธิ์ เป็นจุดมุ่งหมายสูงสุดของพระพุทธศาสนา ส่งเสริมให้เกิดปัญญา การสร้างสรรค์สังคม ให้อยู่ร่วมกันอย่างสงบสุข และเป็นอีกหนึ่งหนทางช่วยสืบสานการอนุรักษ์ ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมทางพุทธศาสนา ให้เจริญงอกงาม และคงอยู่กับประเทศตลอดไป

8.2 การอภิปรายผลการวิจัย

8.2.1 จากอภิปรายผลการศึกษาที่ปรากฏในวัดพนัญเชิงวรวิหาร วัดบวรนิเวศวิหาร วัดพระศรีรัตนมหาธาตุวรมหาวิหาร พระพุทธรูปวัดศรีชุมและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ พระนคร สะท้อนถึงหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้า คติความเชื่อสังคมไทยที่มีต่อพระพุทธศาสนา จึงนำรูปแบบเทคนิคเชิงช่าง เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ การจัดองค์ประกอบ และสัญลักษณ์ของการแสดงออก มาเป็นแนวทางสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ และจัดองค์ประกอบใหม่ แนวเรื่องนิพพาน สอดคล้องแนวคิดของ ชลูด นิ่มเสมอ (2534, 18) ได้กล่าวว่า การจัดองค์ประกอบทัศนศิลป์ ถือว่ามีส่วนสำคัญในการสร้างผลงานซึ่งจะทำให้ผลงานเหล่านี้มีความเป็นเอกภาพเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยมีส่วนประกอบระหว่างรูปทรงกับเนื้อหา ที่มีการประสานกลมกลืนกัน ซึ่งรูปทรง (Form) เป็นองค์ประกอบรูปธรรม เนื้อหา (Content) เป็นองค์ประกอบนามธรรม ดังนั้นองค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างหลักของงานศิลปะ คือ รูปทรงกับเนื้อหา

8.2.2 ผลงานการออกแบบสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีศนาธรรม จากการสรุปหลักองค์ประกอบศิลป์ แนวเรื่องนิพพาน ประกอบด้วย ภาพปรีศนาธรรมไทย องค์พระพุทธรูป สถาปัตยกรรมทางพุทธศาสนา และสรุปการประมวลการสร้างสรรคผลงานของศิลปิน นำมาจัดสร้างองค์ประกอบใหม่ แปลกใหม่ ด้วยการสร้างสรรค์ความสัมพันธ์ของรูปแบบ เนื้อหา รูปทรง เกิดความเป็นเอกภาพในผลงาน นำมาสู่คำสอนของพุทธศาสนา ศาสนาแห่งปัญญา สอดคล้องกับงานวิจัยของ ไชยพจน์ หวลมานพ (2562) ได้กล่าวว่า การสร้างประติมากรรมแห่งปัญญาตามหลักธรรม คำสอนของพระพุทธเจ้า ต้องเกิดจากแรงบันดาลใจจากปรัชญาธรรมทางวัตถุในพระพุทธศาสนา ผ่านรูปสัญลักษณ์ทางพุทธศาสนา ที่มีทั้งความงาม ความหมาย ความแปลกหูแปลกตา และความน่าทึ่ง ถูกนำมาเป็นเนื้อหาสาระ ถ่ายทอดผ่านสื่อทางรูปทรง (ประติมากรรม) โดยใช้ความรู้ทางศิลปกรรมในเรื่องของความรู้ความเข้าใจทางศิลปะ องค์ประกอบ ทัศนธาตุ และรวมทั้งทฤษฎีทางสุนทรียะ

ชุดที่ 1 “นิพพาน” ใช้แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน จากอาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ จากนามธรรมสู่รูปธรรม แสดงอารมณ์ความรู้สึก และมีจินตนาการ โดยการสร้างผลงานแสดงถึงที่มา ที่เป็น ที่ไป และการใช้ทฤษฎีสัญลักษณ์ การแสดงออก (Expression Theory ด้วยอารมณ์ การแสดงออกของเบเนดโต้ โคล เซ (Benedetto Croce) และทฤษฎีการสร้างรูปทรงที่สื่อความรู้สึก (Formalist Theory) โดยวิธีการผสมผสานรูปร่างรูปทรงเข้าด้วยกัน ทำให้เกิดความรู้สึกศรัทธา สอดคล้องแนวคิดของ สมพร ฐรี (2556, 2) ได้กล่าวว่า ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อให้เกิดความงาม ความรู้สึก นึกคิด เกิดจากปัญญา เป็นการแสดงออกที่มีประโยชน์ทางความรู้สึก และมีหน้าที่ให้สอยตามความเหมาะสม และประยุกต์ใช้ในชีวิต ความเป็นอยู่ในสังคมเกิดความสุขทางกาย และทางใจ

จุดเด่นผลงาน อยู่บริเวณตรงกลางขององค์พระพุทธรูปในท่อนั่งปางสมาธิเป็นจุดนำสายตา มีการเจาะทะลุให้มองเห็นเป็นรูปทรงพระพุทธรูป แสดงถึง ความว่างเปล่าความสงบเยือก สอดคล้องแนวคิดของ สมภพ จงจิตต์โพธา (2558, 205) ซึ่งได้กล่าวว่า จุดเด่นของงานศิลปะ (Dominance) เกิดขึ้นจากการเน้นหรือส่งเสริมส่วนมูลฐานของศิลปะ ให้แลเห็นเด่นเป็นที่สะดุดตาว่าส่วนประกอบมูลฐานอื่น ๆ การย้ำให้เกิดจุดเด่นในงานศิลปะนี้เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบมาก

เทคนิคที่นำมาใช้ การสร้างประติมากรรมโดยมีองค์พระพุทธรูปปางสมาธิหลาย ๆ องค์ซ้อนกัน 6 ชั้น มีขนาดที่แตกต่างกัน ลดหลั่นกันไป หมายถึง การปฏิบัติธรรมของแต่ละบุคคลสามารถเข้าถึงนิพพานได้ แต่ต้องมีกระบวนการฝึก และพัฒนาตนเองให้รู้แจ้งเห็นจริง รู้เท่าทันธรรมชาติของชีวิต ผู้ที่นำมาปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ และถูกต้อง จะทำให้เกิดปัญญา เกิดความรู้ ความเข้าใจในรูป-นาม ตามความเป็นจริง เป็นหนทางไปสู่การชำระใจให้บริสุทธิ์ ด้วยการเจริญวิปัสสนาภาวนา (การเจริญสติปัฏฐาน ๔) ให้รู้แจ้งเห็นจริง คือ มรรคผลแห่งนิพพาน สอดคล้องกับงานวิจัยของ พระครูปลัดญาณวิทย์ ชยาภิโรโต (2561) ได้กล่าวว่า ความรู้เกิดจากการปฏิบัติสมถภาวนา และวิปัสสนาภาวนา เป็นการฝึกจิตให้เกิดปัญญารู้แจ้งตามความเป็นจริง สอดคล้องแนวคิดของ พุทธทาสภิกขุ



(2564, 9) ได้กล่าวว่า พระนิพพาน คือ สภาพหนึ่งซึ่งเป็นตัวความบริสุทธิ์ ความว่าง ความเบา ความสุขอันแท้จริง ความชุ่มชื้นเยือกเย็น แนวคิดของ ป.อ.ปยุตโต (2559, 66) ได้กล่าวว่า สภาพที่ดับกิเลส และกองทุกข์แล้ว ภาวะที่เป็นสุขสูงสุด เพราะไร้กิเลสไร้ทุกข์ เป็นอิสรภาพสมบูรณ์ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พระครูสุวรรณนาถ ศรีครทอง (2562) ได้กล่าวว่า นิพพาน หมายถึง ความดับไป กระบวนการที่ไม่เกิดใหม่ การเกิดใหม่สิ้นไป

ชุดที่ 2 “พระพักตร์พระพุทธรูป” ใช้แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน จากอาจารย์ธงชัย ศรีสุขประเสริฐ ทฤษฎี แสง-เงา ของศาสตราจารย์เกียรติคุณปรีชา เกาทอง ทฤษฎีสัญลักษณ์ที่แสดงออก (Expression Theory) ของเบเนดโต้ โคล เซ (Benedetto Croce) และทฤษฎีการสร้างรูปทรงที่สื่อความรู้สึก (Formalist Theory) นำมาใช้ในการเปลี่ยนแปลงรูปทรงเป็นเชิงสัญลักษณ์ เนื้อหาทางพุทธศาสนา และสร้างสรรค์องค์ประกอบใหม่ ทำให้เกิดความเป็นเอกภาพของรูปทรง และเนื้อหาที่แฝงนัยยะของรูปทรงของประติมากรรม การนำทฤษฎีแสง-เงา มาผสมผสานกับแนวคิดอิมเพรสชันนิสม์ ที่เกิดจาก แสง เงา สี จากทัศนธาตุ มาสร้างบรรยากาศที่แสงสาดส่องตามความเป็นจริงของธรรมชาติ ทำให้เกิดความเป็นจริง และช่วยให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกถึงความสุข ความศรัทธา เกิดเป็นรูปธรรม เกิดความงามทางทัศนธาตุ เช่น บรรยากาศของ แสง และสีพระพักตร์พระพุทธรูปแสดงอารมณ์ความรู้สึกถึงความศรัทธา ส่วนการใช้สี แสง-เงา สีโทนร้อนได้แก่ทอง เหลือง น้ำตาล ทำให้รู้สึกเกิดสติปัญญาการหยั่งรู้ เป็นต้น สอดคล้องแนวคิดของ ไชยพจน์ หวลมานพ (2560, น. 209) ผลงานศิลปะที่แสดงความรู้สึกแห่งแรงศรัทธาทางพุทธศาสนา เกิดจากการนำเอาทัศนธาตุทางศิลปกรรมมาประกอบ เสริม ประดับจัดวิญญาน (ธาตุศิลป์) งานศิลปะจึงเกิดความรู้สึกนั้นคือตัวปัญญา ผลงานศิลปะเกิดจากเส้นทางของศีล สมาธิ และปัญญา

จุดเด่นของผลงาน อยู่บริเวณตรงกลางซึ่งเป็นส่วนประธานของผลงานคือ พระพักตร์พระพุทธรูปราชอันสงบนิ่ง ทำให้เกิดปัญญา และเกิดจากพลังอันยิ่งใหญ่ที่มาจากใจที่สงบนิ่ง

เทคนิคที่นำมาใช้ โดยวิธีการนำโครงสร้างประติมากรรมมาผสมผสานกับผลงานจิตรกรรม ทำให้เกิดการสร้างสรรค์องค์ประกอบใหม่ ผลงานออกแบบเป็นภาพบุคคลทั่วไปที่แสดงถึงความศรัทธาต่อพุทธศาสนา ด้วยการประพฤติปฏิบัติ สอนว่าชีวิตเราเป็นทุกข์ แต่มนุษย์สามารถพ้นทุกข์ได้ โดยนิพพานอันเป็นภาวะของความสิ้นทุกข์ กระจกรูปทรงที่เหลี่ยมสะท้อนเงาพระพักตร์พระพุทธรูป (พระพุทธรูปราช) แสดงถึง การศรัทธาต่อพระพุทธเจ้า สอนให้มองตนเอง พิจารณาตนเองเสมอ ตักเตือนแก้ไขตนเองก่อนจะไปคอยจับผิดผู้อื่น การมองให้ลึกถึงแก่นแท้พระพุทธศาสนา ซึ่งสอดคล้องแนวคิดของ คณาจารย์มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (2560, 165) ได้กล่าวไว้ว่า นิพพานก็คือไม่มีกิเลสต้นเหตุที่จะรื้อรัดพัดกระพือให้กระวนกระวายใจ และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ พระปริยญา ปรีสุโสโร (2561) ได้กล่าวว่า นิพพาน คือ การมีชีวิตที่ ปราศจากกิเลส อวิชชา ตัณหา อุปาทาน การละเว้นจากความชั่ว ทั้งปวง ประกอบแต่ความดี และการชำระจิตให้สะอาด สว่าง สงบ รู้แจ้งในอริยสัจ 4 เป็นโลกุตระธรรม

ชุดที่ 3 “พุทธมามกะ” ใช้แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน จากศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง โดยใช้แนวคิดทฤษฎี แสง-เงา ของศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ทฤษฎี สัญลักษณ์ ที่แสดงออก (Expression Theory) ของเบเนดโต้ โคล เซ (Benedetto Croce) และ ทฤษฎีการสร้างรูปทรงที่สื่อความรู้สึก (Formalist Theory) นำมาใช้ในการเปลี่ยนแปลงรูปทรง เป็นเชิงสัญลักษณ์ เนื้อหาทางพุทธศาสนา สร้างสรรค์องค์ประกอบใหม่ ทำให้เกิดความเป็นเอกภาพ ของรูปทรง และเนื้อหาที่แฝงนัยยะของรูปทรงของประติมากรรม การนำทฤษฎีแสง-เงา นำมาผสมผสานกับแนวคิดอิมเพรสชันนิสม์ ด้วยวิธีการนำเอาแสง เงา สี จากทัศนธาตุ มาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศตามกาลเวลาที่แสงสาดส่องตามความเป็นจริงของธรรมชาติ ทำให้เกิดความเป็นจริงและช่วยให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกถึงความสงบ และสุข เกิดเป็นรูปธรรม เกิดความงามทางทัศนธาตุ เช่น บรรยากาศ แสง สี แสดงอารมณ์ความรู้สึกถึงความสงบ และศรัทธา ส่วนการใช้ สีทอง เหลือง น้ำตาล ทำให้รู้สึกเกิดสติปัญญาการหยั่งรู้ เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องแนวคิดของ สมพร ฐรี (2556, 159) ได้กล่าวว่า การนำรูปทรงมาสร้างงานศิลปะ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจกับผู้คนให้มาสนใจรูปนั้น ๆ ซึ่งจะต้องพอเหมาะลงตัวระหว่าง ผู้สร้างงานกับผู้ดูเพื่อจะได้เกิดความรู้สึกประทับใจ และความรู้สึกในความงามของรูปทรงในวัตถุนั้นได้อย่างเต็มที่ ซึ่งในผลงานจะต้องเกิดจากรูปทรง (Form) และการเข้าใจความหมาย (Content) ของผลงานร่วมกัน และงานวิจัยของ วิรัตน์ เอกปัจจุ (2561) ได้กล่าวว่า การผสมผสานอารมณ์ ความรู้สึกส่วนตัว และวิธีการทางศิลปะเข้าด้วยกันโดยอาศัยโครงสร้างองค์ประกอบ คติความเชื่อ เนื้อหา เรื่องราว รูปทรง จิตรกรรมไทยประเพณีโบราณ ทำให้เกิดแบบประเพณี ในรูปลักษณะใหม่

จุดเด่นของผลงาน การสร้างพื้นที่ว่างขึ้นมาให้มีพระธรรมซ่อนอยู่ในนิ้วพระหัตถ์เป็นจุดนำสายตา แสดงถึง การตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า ถือเป็นชัยชนะที่ยิ่งใหญ่ เหนือกว่าชัยชนะทั้งปวงของพระองค์

เทคนิคที่นำมาใช้ โดยวิธีการนำโครงสร้างประติมากรรมมาผสมผสานกับผลงานจิตรกรรม ทำให้เกิดการสร้างสรรค์องค์ประกอบใหม่ ผลงานรูปพระหัตถ์ซึ่งสูงพระธรรมนี้ แสดงถึง การตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า เป็นที่มาแห่งพุทธศาสนาแห่งปัญญา นำไปสู่การรู้แจ้ง คือ รู้ริยสัจ ๔ สอนให้เดินสายกลาง สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนากรณ์ อุดมศรี (2554) ได้กล่าวว่า ปรัชนาธรรม เป็นกลวิธีหนึ่งที่มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์ถึงวิถีแห่งการปฏิบัติธรรม โดยสื่อความหมายถึง หลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา อันมีลักษณะเป็นนามธรรม สู่ความเป็นรูปธรรมผ่านการ แทนค่าด้วย ทัศนธาตุทางศิลปะ ที่แสดงแนวความคิด อารมณ์ความรู้สึก และความงามในเชิงสัญลักษณ์ โดยมุ่งหวังสื่อสารด้านพุทธปัญญา เพื่อยกระดับของจิตใจมนุษย์ และเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต อันดั่งตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา และงานวิจัยของ อภิชาติ เอี่ยมวิจารณ์ (2561) ได้กล่าวโดยสรุปว่า คำสอนพุทธศาสนา ให้แก่วิถีดำเนินชีวิตแก่ตนเอง และต่อผู้อื่นในสังคมปัจจุบัน

8.2.3 เกิดองค์ความรู้ จากการสร้างสรรค์ประติมากรรมปรัชนาธรรมทางพระพุทธศาสนา แนวเรื่อง นิพพาน สอนให้ปฏิบัติตามหลักธรรมคำสอนของพุทธศาสนา และถึงของแก่นแท้ของพุทธ



ศาสนา เว้นชั่ว ทำดี ทำใจให้บริสุทธิ์ และผลงานการสร้างสรรค์ประติมากรรมปรีศนาธรรมทำให้พบเห็นในสังคมปัจจุบัน เกิดการรับรู้ และองค์ความรู้ปรีศนาธรรมทางพระพุทธศาสนา เสริมสร้างการประพฤติปฏิบัติดี ยกย่องให้จิตใจทั้งภายในให้ตั้งงาม นำไปสู่ปัญญา จุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิด ศีล สมาธิ ปัญญา และส่งเสริมการอนุรักษ์ ทำนุบำรุงพุทธศาสนา ทั้งจริยธรรมอันดีงามต่อชุมชน และสังคมนำไปสู่การประพฤติปฏิบัติให้ยั่งยืนสืบไป สอดคล้องแนวคิดของ ไชยพจน์ หวลมานพ (2560, 209) ได้กล่าวว่า ผลงานศิลปะที่แสดงความรู้สึกแห่งแรงศรัทธาทางพุทธศาสนา เกิดจากการนำเอาทัศนธาตุทางศิลปกรรมมาประกอบ เสริม ประดับจัดวิญญูณ (ธาตุศิลป์) งานศิลปะจึงเกิดความรู้สึกนั้นคือตัวปัญญา ผลงานศิลปะเกิดจากเส้นทางของศีล สมาธิ และปัญญา และงานวิจัยของ พระสุทัศน์ จารุธมโม (2560) ได้กล่าวว่า ปัญญา เป็นธรรมชาติที่รู้ชัด รู้แจ้ง รู้จริง ความรู้ที่ละเอียดลึกซึ้ง แยกแยะดีชั่ว รู้จักบาปบุญคุณโทษ รู้จักประโยชน์ที่จะเกิดขึ้น รู้จักโทษที่จะทำลงไป รู้จักเหตุรู้จักผล และวิเคราะห์ ว่าสิ่งไหนควรทำสิ่งไหนไม่ควรทำ

ข้อเสนอแนะงานวิจัย

9.3.1 โครงสร้างองค์ความรู้การวิเคราะห์ดีความภาพปรีศนาธรรมในภาคกลาง ด้านรูปแบบเทคนิค เนื้อหาสาระ คติความเชื่อ การจัดองค์ประกอบศิลป์ และสัญลักษณ์ของการแสดงออกในสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีศนาธรรม สามารถนำไปสร้างเสริมภาพปรีศนาธรรมในภาคกลางในอนาคต และผู้ที่สนใจศึกษาข้อมูลการวิเคราะห์ ดังกล่าวจะทำให้ทราบถึงหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้า ที่สะท้อนคติความเชื่อของคนในท้องถิ่นภาคกลาง

9.3.2 องค์ความรู้ในการตีความสัญลักษณ์ของการแสดงออกของแนวเรื่อง นิพพาน สามารถนำไปใช้ในการสร้างสรรค์สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีศนาธรรม แนวเรื่องอื่น ๆ ได้ ตามความเหมาะสม และสำหรับผู้สนใจศึกษาทำให้เกิดคุณค่าทางความงาม คุณค่าทางความดี สร้างปัญญาให้เกิดแก่ผู้พบเห็น ตามแนวทางหลักธรรมคำสอนของพระพุทธเจ้า

9.3.3 องค์ความรู้เชิงปฏิบัติการที่เกิดจากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ภาพปรีศนาธรรมของภาคกลาง เกิดการสร้างสรรค์องค์ประกอบใหม่ แนวเรื่อง นิพพาน เกิดเป็นสื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีศนาธรรม เพื่อส่งเสริมการรับรู้สื่อสมัยใหม่ทางพุทธศาสนาในรูปแบบปรีศนาธรรมที่ไม่มีในอดีต และมีความเป็นร่วมสมัยในปัจจุบัน ส่งเสริมการพัฒนาจิตใจให้ตั้งงาม เพื่อประโยชน์สุขแก่ชีวิต นำไปสู่การประพฤติปฏิบัติอันดีในสังคม และเป็นการสืบสานการอนุรักษ์พุทธศาสนาอีกทางหนึ่งให้สืบทอดในสังคมไทยตลอดไป ที่สำคัญยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ และต่อยอดกับการสร้างสรรค์รูปแบบอื่น ๆ ได้อีก

กิตติกรรมประกาศ

การทำงานวิจัยฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่ง จากรองศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้กรุณาเสียสละเวลาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้ทำการศึกษาวิจัย ขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เกาทอง ประธานกรรมการ ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี กรรมการ รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี กรรมการ รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยพจน์ หวลมานพ กรรมการ ที่ได้ให้ความกรุณาในการแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ของงานวิจัย รวมทั้งเสียสละเวลาในการเป็นกรรมการสอบในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ และมอบความดีทั้งหมดนี้ให้แก่ คุณพ่อ คุณแม่ พี่น้อง เพื่อน และคณะครูอาจารย์ ที่ให้การสนับสนุน และประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้ และเพื่อนในสาขาทุกคนที่เป็นกำลังใจ

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานค้นคว้าวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจ หากการศึกษางานวิจัยในครั้งนี้ขาดตกบกพร่อง หรือไม่สมบูรณ์ประการใด ผู้วิจัยขอกราบขออภัยมา ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

คณาจารย์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. (2560). พระพุทธศาสนาเถรวาท.

(พิมพ์ครั้งที่ 1) กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

ชลูด นิยมเสมอ. (2534). องค์ประกอบศิลปะ. (พิมพ์ครั้งที่ 7) กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

ไชยพจน์ หวลมานพ. (2560). ประติมากรรมนูนสูง ภาพพุทธประวัติ. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ:

ทริปเพิ้ล เอดูเคชั่น.

_____. (2562). ประติมากรรมเกิดจากแรงบันดาลใจจากปรัชญาธรรมทางวัตถุใน

พระพุทธศาสนา (รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

ธนาภรณ์ อุดมศรี. (2554). ปรัชญาธรรม. งานวิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารศิลป์, สาขาวิชาศิลปไทย,

คณะบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

นิต้าโพล. (2564). วันมาฆบูชาและวันกตัญญูแห่งชาติ. สืบค้นเมื่อ 14 ตุลาคม 2564, สืบค้นจาก

https://nidapoll.nida.ac.th/survey?group_id=0&category_id=5&month_date=2&year_date=9

ประเสริฐ พิษยะสุนทร. (2557). ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:

จุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตฺโต). (2559). พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม.

(พิมพ์ครั้งที่ 34). กรุงเทพฯ: มูลนิธิการศึกษาเพื่อสันติภาพ พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตฺโต).

_____. (2548). หัวใจพระพุทธศาสนา. สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2564, สืบค้นจาก

<https://npt.onab.go.th/th/content/category/detail/id/9/iid/5565>

พระครูปลัดญาณวิทย์ ชยาภโรโต. (2561). ศึกษาวิเคราะห์บ่อเกิดแห่งความรู้ในพระพุทธศาสนา.

งานวิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, สาขาวิชาพระพุทธศาสนา, คณะบัณฑิตวิทยาลัย,
มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พระครูสุธรรมนาถ ศรีศรทอง. (2562). การศึกษากระบวนการทัศน์นิพพานในพระพุทธศาสนาตามแนวคิด:

การค้นหาคำความจริงด้วยวิธีทางวิจิตร. งานวิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต,

สาขาวิชาพัฒนศึกษา, คณะบัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

พระปริยญา ปรีสุสโร. (2561). ศึกษาการบรรลุความปรารถนาสวรรค์ของมนุษย์ในพระพุทธศาสนา

เถรวาท. งานวิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พระสุทัศน์ จารุณโม. (2560). วิเคราะห์การพัฒนาปัญญาในพระพุทธศาสนาเถรวาท.

งานวิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, สาขาวิชาพระพุทธศาสนา, คณะบัณฑิตวิทยาลัย,

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

พุทธทาสภิกขุ. (2564). นิพพาน. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: พระพุทธศาสนาของธรรมสภา.

รัตน์ ปัญญาภา. (2563). ถอดรหัสแนวคิดเพื่อชีวิตแนวพุทธ. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ:

จุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.

ลักษณะวัด ปาละรัตน์. (2559). พระพุทธศาสนาเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ:

มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

วิรัตน์ เอกปัจชา. (2561). พุทธศรัทธา. งานวิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต, สาขาทัศนศิลป์ (ศิลป์ไทย),

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สมพร ฐรี. (2553). การวิเคราะห์ทัศนศิลป์. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ทริปปี้ล เอดูเคชั่น.

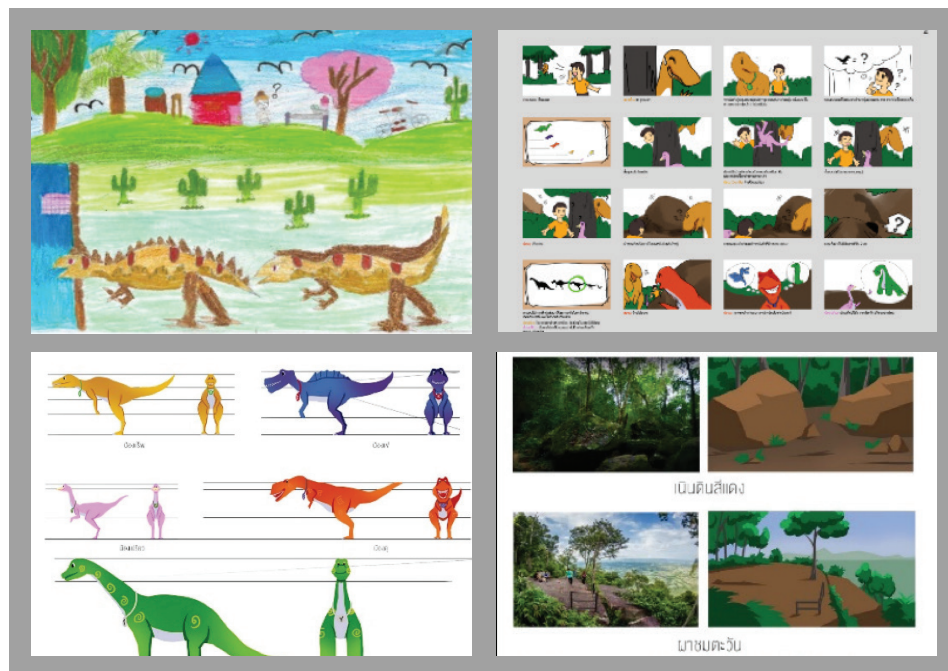
_____. (2553). ประวัติและแบบอย่างศิลป์ไทย. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ทริปปี้ล เอดูเคชั่น.

สมภพ จงจิตต์โพธา. (2558). องค์ประกอบศิลป์. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.

อภิชาติ เขี่ยมวิจารณ์. (2561). การสร้างสรรค์ผลงานมารณบุญในจิตรกรรมไทยร่วมสมัย

(รายงานการวิจัย). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.





กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในหัวข้อ สายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่น

Animation creation process to promote learning on the topic of
dinosaur species found in Khon Kaen Province.

Received
Revised
Accepted

September 25, 2023
October 30, 2023
November 16, 2023

เปรมวดี วินิจญกุล¹

บทคัดย่อ

ผลงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่นและ
อัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น 2) เพื่อวิเคราะห์หาแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่
ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่นและอัตลักษณ์ชุมชนของ
อุทยานธรณีขอนแก่น 3) เพื่อสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับ
ไดโนเสาร์ 5 สายพันธุ์โดยสอดคล้องกับอัตลักษณ์ของชุมชนในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น โดยการสร้างสรรค์
แอนิเมชันนี้เป็นการศึกษาการใช้สื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ประเภทแอนิเมชัน 2 มิติเพื่อส่งเสริมการ
เรียนรู้ของเด็กวัยเรียน เริ่มด้วยการศึกษาข้อมูล 4 ด้านหลักๆ ได้แก่ 1) ข้อมูลเกี่ยวกับสายพันธุ์
ไดโนเสาร์ในจังหวัดขอนแก่น 2) ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น 3) ทฤษฎี
การเรียนรู้สำหรับเด็กวัยเรียน 4) แนวทางการสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ เพื่อนำมาวิเคราะห์หา
แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และวัดผลสัมฤทธิ์ในการเรียนรู้
เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ในจังหวัดขอนแก่น มีเครื่องมือในการวิจัยคือแอนิเมชัน 2 มิติเกี่ยวกับ
ไดโนเสาร์ 5 สายพันธุ์ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น แบบประเมินความพึง
พอใจ แบบสอบถามผู้ชมและผู้เชี่ยวชาญแต่ละด้าน วิธีการดำเนินงานวิจัยเป็นไปตามขั้นตอนดังนี้
ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยแล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้มาสรุปเนื้อหาที่จะนำมา
เสนอในสื่อแอนิเมชันจากนั้นทำการส่งให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความถูกต้องของเนื้อหาแล้วทำการ
วิเคราะห์ข้อมูล คัดเลือกแนวทางการสร้างสรรค์ให้สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ได้ดีที่สุด จากนั้น
ทำการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน นำไปจัดแสดงผลงานและสำรวจความพึงพอใจ
ของผู้ชมจากแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ ผลการวิจัยมีดังนี้ (1) ไดโนเสาร์ที่ขุดพบเป็นครั้งแรก
ในจังหวัดขอนแก่นมีทั้งหมด 5 สายพันธุ์ ได้แก่ ภูเวียงโกซอรัส สิรินธรน (Phuwangosaurus sirind-
hornae) กิโนริไมมัส ขอนแก่นเอนซิส (Kinnareemimus khonkaennsis) สยามโมไทรันนัส อีสาน
เอนซิส (Siamotyrannus isanensis) สยามโมซอรัส สุธีธรนิ (Siamosaurus suteethorni) ภูเวียงเนเตอร์
แย้มนิยมมิ (Phuwangvenator yaemniyomi) ซึ่งเป็นชื่อเรียกที่ตั้งขึ้นเพื่อเป็นเกียรติแก่บุคคลต่างๆ
ที่เกี่ยวข้องกับการค้นพบและยังมีชื่อเล่นเพื่อการจดจำได้ง่ายคือ น้องโย่ง น้องเปรี๊ยะ น้องดู น้องแช่

¹ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน และวิชวลเอฟเฟกต์ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

น้องแรพ ตามลำดับ โดยแต่ละสายพันธุ์มีลักษณะเด่นในด้านกายภาพ การอยู่อาศัย อาหารการกิน และถิ่นที่อยู่ (2) แนวทางการสร้างสรรค์สื่อเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กวัยเรียนโดยออกแบบสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ประเภทแอนิเมชัน 2 มิติที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก สร้างความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับผู้ชมและมีการออกแบบการเล่าเรื่องที่เน้นข้อมูลสำคัญพบว่าช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้โดยผลการทดสอบด้วยสถิติ Paired Samples Test พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาที่อยู่ในพื้นที่อำเภอกุเวียงและอำเภอยางตลาด มีระดับการเรียนรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่นและอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 (Sig. = 0.00) โดยที่มีคะแนนการเรียนรู้หลังดู (mean = 14.20) สูงกว่าก่อนดู (mean = 10.59) สื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ และ (3) ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับไดโนเสาร์ 5 สายพันธุ์โดยสอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่นทั้งในช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ โดยมีการจัดแสดงให้กับผู้ชมซึ่งเป็นคนในพื้นที่ ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์และบุคคลทั่วไปที่สนใจ

คำสำคัญ: แอนิเมชันสองมิติ, ส่งเสริมการเรียนรู้, สายพันธุ์ไดโนเสาร์, อัตลักษณ์อุทยานธรณีขอนแก่น

Abstract

The objectives of this research are 1) to study the species of dinosaurs found in Khon Kaen Province and the identity of communities in Khon Kaen Province. 2) to analyze and find ways to create digital media that promotes learning about the species of dinosaurs found in Khon Kaen Province and the identity of communities in Khon Kaen Province. 3) To create and disseminate digital media works that promote learning about 5 species of dinosaurs by inserting the identity of communities in Khon Kaen Province. The creation of this animation is a study of the use of digital media to create 2D animation to promote learning for school-age children. The first step is studying information in 4 main areas: 1) information about dinosaur species in Khon Kaen Province 2) information about the identity of Khon Kaen Geopark 3) learning theories for school-age children 4) guidelines for creating 2D animation that help promote learning for school-age children, then measure achievement in learning about dinosaur species in Khon Kaen Province. The research tool is a 2D animation about 5 species of dinosaurs that incorporates the identity of the community in Khon Kaen Province. Satisfaction assessment form Questionnaire for viewers and experts in each field. The research method follows the following steps: study and collect information

related to the research, use the collected information to summarize the content that will be presented in animated media, send it to experts to assess the accuracy of the content and then analyze the data, select creative approaches that can best promote learning, then design and create animations. After the research and creation process, the animation is used to display and survey audience satisfaction through questionnaires and interviews. The results of the research are as follows: (1) The dinosaurs discovered for the first time in Khon Kaen Province were a total of 5 species, including Phuwiangosaurus sirindhornae, Kinnarimimus, Khon Kaen Ens. (Kinnareemimus khonkaennsis) Siamotyrannus isanensis (Siamotyrannus isanensis) Siamosaurus suteethorni (Siamosaurus suteethorni) Phuwiangvenator Yaemniyomi (Phuwiangvenator yaemniyomi), which is a name given in honor to various persons involved in the discovery. They also have nicknames for easy remembering: Nong Yong, Nong Preaw, Nong Du, Nong Khae, and Nong Rap, respectively. Each species has distinctive characteristics in terms of physicality, living conditions, diet, and habitat. (2) Guidelines for creating media To promote learning among school-aged children by designing digital media that promotes learning about dinosaur species with 2D animations that capture children's attention. Create a connection with your audience and have a narrative design that emphasizes important information. It was found to help promote learning by the results of the Paired Samples Test. It was found that primary school students in the areas of Phu Wiang District and Wiang Kao District There is a significant difference in the level of learning before and after learning through digital media that promotes learning about dinosaur species found in Khon Kaen Province and the community identity of Khon Kaen Geopark at the 0.01 level. (Sig. = 0.00) with higher learning scores after watching (mean = 14.20) than before watching this media. (mean = 10.59) and (3) the researcher has created and published digital media that promotes learning about 5 species of dinosaurs by inserting the community identity of Khon Kaen Geopark both in Online and offline channels It is displayed for an audience of local people. Museum visitors and the public who are interested.

Keywords: 2D Animation, promoting learning, dinosaur species, Khon Kaen Geopark identity

บทนำ

จังหวัดขอนแก่นมีพื้นที่ที่เป็นแหล่งสำคัญทางธรณีวิทยาคือบริเวณอำเภอกุเวียงและอำเภอกุเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น ที่ถูกประกาศให้เป็นอุทยานแห่งชาติในปี พ.ศ.2535 และเป็นอุทยานไดโนเสาร์แห่งแรกในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (กรมทรัพยากรธรณี, 2023) ปัจจุบันกำลังดำเนินการยื่นเรื่องต่อองค์การเพื่อการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือ ยูเนสโก ให้อุทยานธรณีขอนแก่นได้รับการยอมรับให้เป็นอุทยานธรณีโลก ซึ่งมีการกีดที่ต้องสร้างความร่วมมือกับชุมชนในพื้นที่ทุกภาคส่วน ทางองค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่นจึงได้นำส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ให้คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม ซึ่งเป็นหน่วยงานที่มีความชำนาญในการผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์หลากหลายรูปแบบได้สนับสนุนบุคลากรผู้เชี่ยวชาญด้านแอนิเมชันเพื่อผลิตสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์ประเภทแอนิเมชันที่ให้ความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรในอุทยานธรณีขอนแก่นโดยให้ความรู้เกี่ยวกับลักษณะเด่นของสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่ขุดพบในจังหวัดขอนแก่นอันเป็นเอกลักษณ์สำคัญของแหล่งขุดซากดึกดำบรรพ์ในจังหวัดขอนแก่น แม้ว่าแอนิเมชันเกี่ยวกับไดโนเสาร์จะมีให้รับชมจำนวนมาก แต่แอนิเมชันที่เกี่ยวกับไดโนเสาร์และมีวัตถุประสงค์เพื่อสื่อสารโดยตรงกับคนในพื้นที่และถ่ายทอดวิถีชีวิตท้องถิ่นนั้นยังไม่ได้ถูกหยิบยกขึ้นมาทำ ประกอบกับวัตถุประสงค์ขององค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่นที่ต้องการพัฒนาชุมชนโดยรอบให้ประชาชนตระหนักถึงคุณค่าของมรดกทางธรณี เรียนรู้ที่จะอนุรักษ์และได้รับประโยชน์ร่วมกัน ผู้จัดทำจึงได้เสนอแนวทางการออกแบบองค์ประกอบของแอนิเมชันให้สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นประชาชนในพื้นที่ให้ชัดเจนที่สุด โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กวัยเรียน จึงได้ทำการศึกษาวิจัยเพื่อวิเคราะห์แนวทางที่จะสื่อสารให้เด็กๆ รู้สึกสนใจข้อมูลเกี่ยวกับไดโนเสาร์บริเวณอุทยานธรณีขอนแก่น ด้วยการสร้างความเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตในท้องถิ่นของเด็ก ๆ ผ่านการเล่าเรื่องราวที่สื่อถึงอัตลักษณ์และวิถีชีวิตของชาวบ้านในจังหวัดขอนแก่น เพื่อให้เกิดความรู้สึกเชื่อมโยงความรู้เรื่องไดโนเสาร์กับความคุ้นชินของกลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งเป็นการย้ำเตือนว่าไดโนเสาร์ทั้ง 5 สายพันธุ์นี้เป็นสายพันธุ์ที่ค้นพบในท้องที่นี้ จึงนับว่าเป็นบุคคลในท้องถิ่นด้วยเช่นกัน และเนื่องจากกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็กวัยเรียนนั้นมีพื้นฐานความสนใจทางด้านมัลติมีเดีย (Digital Native) (Prensky, M. 2001) เมื่อใช้ร่วมกับทฤษฎีจิตวิทยาและทฤษฎีการศึกษาลแล้วสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์สามารถอธิบายเนื้อหาที่มีความซับซ้อนให้ผู้เรียนได้มีความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น (Denholm, J.A. 2014; FishBankGame.com, 2012; Gee, J.P. 2005; Claxton, G. 1997) เป็นช่องทางการสื่อสารที่เด็กวัยเรียนรวมทั้งบุคคลทั่วไปสามารถเข้าถึงได้เพราะสื่อดิจิทัลสร้างสรรค์นั้นสามารถเผยแพร่ได้หลายช่องทางทั้งออฟไลน์และออนไลน์

วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อศึกษาสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่นและอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น
- 2.2 เพื่อวิเคราะห์หาแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่นและอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น
- 2.3 เพื่อสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับไดโนเสาร์ 5 สายพันธุ์โดยสอดคล้องกับอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น

ขอบเขตการวิจัย

เนื้อหาในการวิจัยครั้งนี้คือการศึกษาค้นคว้าสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่นและอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น เพื่อนำมาวิเคราะห์แนวทางและสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็กวัยเรียนและนักท่องเที่ยวที่มาเยี่ยมชมอุทยานธรณีขอนแก่น มีรายละเอียดดังนี้

3.1 ประชากร

เด็กอายุ 7-12 ปี ที่กำลังเรียนระดับชั้นประถมศึกษาอยู่ในพื้นที่อำเภอภูเวียงและอำเภอยางตลาด (เนื่องจากข้อมูลที่มีอยู่อย่างจำกัดจึงไม่สามารถระบุขนาดประชากรที่แน่ชัดได้โดยแน่นอนในการวิจัยนี้)

3.2 กลุ่มตัวอย่าง

เป็นการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยการเลือกเด็กนักเรียนอายุ 7-12 ปี ที่กำลังเรียนระดับชั้นประถมศึกษาอยู่ในโรงเรียนพื้นที่อำเภอภูเวียงและอำเภอยางตลาด จำนวน 84 คน

3.3 ขอบเขตผู้ให้ข้อมูล

วิธีการเลือกคุณสมบัติของผู้ทรงคุณวุฒิเป็นลักษณะเจาะจงโดยเลือกผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความชำนาญเกี่ยวกับเรื่องที่ประเมิน

3.3.1 ผู้ทรงคุณวุฒิ สำหรับประเมินความถูกต้องของเนื้อหา เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านบรรพชีวินวิทยาที่มีชื่อเสียงและมีตำแหน่งงานในหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

3.3.2 ผู้ทรงคุณวุฒิ สำหรับประเมินคุณภาพของผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านการสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติในอุตสาหกรรมดิจิทัล

3.3.2 ผู้รับชม เพื่อให้ความคิดเห็นจากการรับชมประกอบด้วยการ นักศึกษา และบุคคลทั่วไป

3.4 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการนำหลักการทางการผลิตแอนิเมชัน 2 มิติมาสอดคล้องเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นผู้อยู่อาศัยในพื้นที่เกิดความจดจำและรู้สึกถึงความเชื่อมโยงระหว่างข้อมูลทางธรณีวิทยากับผู้ชม โดยทำการวางแผนการสร้างสรรค์ผลงานตั้งแต่การศึกษาเก็บข้อมูล การวางแผนโครงเรื่อง การออกแบบองค์ประกอบทางศิลปะ การสร้างความเคลื่อนไหวและเสียงประกอบให้สามารถแสดงให้เห็นถึงการเป็นส่วนหนึ่งเดียวกันระหว่างไดโนเสาร์และคนในท้องที่ กรอบแนวคิดในการวิจัยครั้งนี้จึงเป็นการศึกษาเกี่ยวกับ 4 ประเด็น (ภาพที่1) ได้แก่

1. การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่น

การศึกษาในหัวข้อมูลนี้ ผู้วิจัยจะทำการรวบรวมข้อมูลที่นักบรรพชีวินวิทยาและนักธรณีวิทยาได้สรุปและเผยแพร่สู่สาธารณะแล้วซึ่งเป็นข้อมูลเบื้องต้น เช่น สถานที่ที่ขุดพบฟอสซิล ผู้ค้นพบ ลักษณะทางกายภาพและการคาดคะเนถึงวิถีชีวิตของไดโนเสาร์สายพันธุ์ดังกล่าวโดยการวิเคราะห์จากหลักฐานตามหลักวิทยาศาสตร์ แต่จะไม่ลงลึกไปถึงวิธีการที่ได้ข้อสรุปนั้นมา เนื่องจากเป็นศาสตร์เฉพาะด้านที่ไม่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ในการวิจัย ทั้งนี้ในการดำเนินการผลิตนั้นจะมีการเชิญผู้เชี่ยวชาญด้านบรรพชีวินวิทยาและธรณีวิทยามาช่วยตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลเพื่อให้ผู้ชมได้รับข้อมูลที่ถูกต้อง

2. การศึกษาทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมการเรียนรู้

วัตถุประสงค์สำคัญในการสร้างสรรค์สื่อในครั้งนี้เป็นการหาวิธีการทำให้ผู้ชมเรียนรู้และเข้าใจข้อมูลที่กำหนด ดังนั้นจึงจำเป็นต้องศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับการเรียนรู้ของเด็กว่าวิธีการสื่อสารแบบใดที่จะทำให้เด็กรับรู้ข้อมูลและจดจำได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด ซึ่งวิธีการส่งเสริมการเรียนรู้นั้นมีหลากหลายรูปแบบแต่ผู้วิจัยจะหยิบยกเฉพาะประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์สื่อการเรียนรู้เท่านั้นเนื่องจากงานวิจัยนี้มุ่งเน้นในเรื่องการผลิตสื่อเป็นหลัก

3. การศึกษาอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น

การเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ในงานวิจัยนี้เกิดจากความร่วมมือในการส่งเสริมให้พื้นที่ทางธรณีของจังหวัดขอนแก่นได้รับการยอมรับเป็นอุทยานธรณีโลก การประชาสัมพันธ์เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ประชาชนโดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในท้องถิ่นตระหนักถึงความสำคัญของมรดกทางธรณีในพื้นที่อุทยานธรณีขอนแก่น ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบการนำเสนอความรู้ผ่านอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น และวิถีชีวิตในท้องถิ่น เช่น ลักษณะทางภูมิศาสตร์ ภูมิประเทศ ภูมิอากาศ สถานที่ท่องเที่ยว อาหาร การแต่งกายและกิจวัตรประจำวันของเด็ก ๆ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่เด็กนักเรียนในท้องถิ่นคุ้นเคยและเป็นกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยนี้

4. หลักการและวิธีการผลิตสื่อแอนิเมชัน 2 มิติ

หลักการและเทคนิคในงานด้านสื่อและแอนิเมชันมีหลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การผลิต ช่องทางการเผยแพร่ งบประมาณ ทรัพยากรและกำลังคนในการผลิต ผู้วิจัยจะเลือกใช้หลักการที่เป็นพื้นฐานการสร้างสรรค์แอนิเมชันที่เป็นสากลที่ทุกคนสามารถนำไปออกแบบได้ และประยุกต์ใช้ได้กับแอนิเมชันทุกเทคนิค ในส่วนของการเลือกใช้เทคนิคนั้นผู้วิจัยได้เลือกวิธีการผลิตที่ง่ายและใช้ต้นทุนต่ำเพื่อความเป็นไปในการผลิตเนื้อหาอื่นๆ ที่ต้องการให้สื่อสารหรือเผยแพร่ความรู้ได้จริงสามารถนำไปพัฒนาเป็นผลงานอื่นๆ ต่อไปได้

3.5 ระยะเวลาดำเนินงานวิจัย

เดือนมีนาคม ถึงเดือนกันยายน 2566

3.6 พื้นที่ดำเนินงานวิจัย

อำเภอภูเวียง และอำเภอเวียงเก่า จังหวัดขอนแก่น

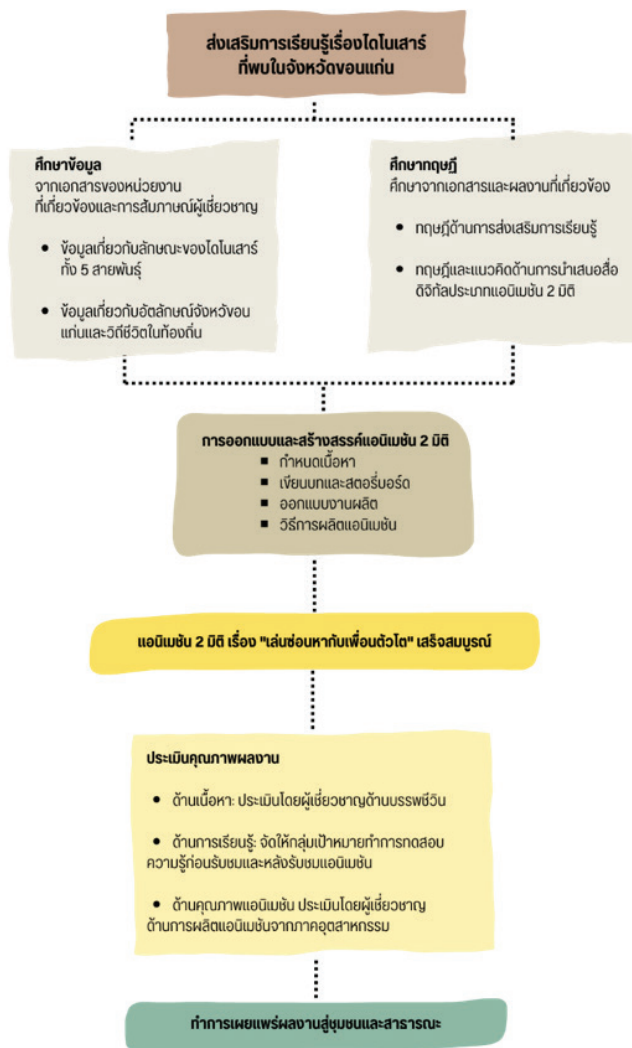
3.7 เครื่องมือในการวิจัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

3.7.1 สื่อดิจิทัลในรูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติ เกี่ยวกับไดโนเสาร์ 5 สายพันธุ์ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น

3.7.2 แบบสอบถามความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อสื่อดิจิทัล รูปแบบแอนิเมชัน 2 มิติเรื่องลักษณะของสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่น

ระเบียบวิธีวิจัย

ในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติเกี่ยวกับไดโนเสาร์ 5 สายพันธุ์ที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ชุมชนในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับเด็กวัยเรียนผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลและกรอบแนวความคิดจากทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อเป็น แนวทางในการศึกษา วิเคราะห์ ผลิตผลงาน และวัดผลสัมฤทธิ์ โดยมีกระบวนการดังนี้ (ภาพที่ 2)



ภาพที่ 2 ระเบียบวิธีวิจัย

4.1 การศึกษาและรวบรวมข้อมูล

การศึกษาในครั้งนี้ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจาก 2 ส่วน คือ (1) ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) จากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องในอดีตที่ผ่านมา และ (2) ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) จากผลการทดสอบคะแนนการเรียนรู้จากนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาที่อยู่ในพื้นที่อำเภอภูเวียงและอำเภอเวียงเก่า จำนวน 84 คน โดยทำการทดสอบ 2 ครั้ง ได้แก่ ก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่นและอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น

4.1.1 เรียบเรียงข้อมูล

ข้อมูลสำคัญในส่วนเนื้อหาหลักของผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้มาจากการศึกษาจากหนังสือ เอกสาร ข้อมูลในเว็บไซต์ที่เผยแพร่อย่างเป็นทางการโดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องโดยตรง และได้ข้อมูลหลักเกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ 5 สายพันธุ์ที่พบในจังหวัดขอนแก่น มาจากการลงพื้นที่เพื่อสัมภาษณ์และเก็บข้อมูลโดยตรงจากพิพิธภัณฑ์ไดโนเสาร์ภูเวียงและอุทยานธรณีขอนแก่น โดยความอนุเคราะห์ให้ในด้านการประสานงานจากองค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่น สามารถสรุปข้อมูลเกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่น 5 สายพันธุ์โดยมีลักษณะทางกายภาพ ขนาดตัว รอยเท้า ลักษณะของฟัน ลักษณะการเดิน แหล่งอาศัย และอาหารที่กิน โดยบางสายพันธุ์มีความคล้ายคลึงกันแต่บางสายพันธุ์จะมีลักษณะที่แตกต่างออกไปจากสายพันธุ์อื่นที่เคยได้รับการค้นพบ ในส่วนของข้อมูลด้านอัตลักษณ์

สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าสูงสุด (Max) ค่าต่ำสุด (Min) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) (2) สถิติทดสอบ (Inferential Statistics) ได้แก่ Paired Samples Test เพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่นและอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น

4.1.2 กรอบทฤษฎี

ในส่วนทฤษฎีสนับสนุนแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ ข้อมูลเกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ในจังหวัดขอนแก่น ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น ทฤษฎีการเรียนรู้สำหรับเด็กวัยเรียน แนวทางการสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ

4.1.2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ในจังหวัดขอนแก่น

ปัจจุบันมีไดโนเสาร์สายพันธุ์ใหม่ที่พบในพื้นที่จังหวัดขอนแก่นจำนวน 5 สายพันธุ์ ได้แก่ ภูเวียงโกซอรัส สิรินธรเน่ (*Phuwiangosaurus sirindhornae*) กินรีไมมัส ขอนแก่นแอตซิช (*Kinnareemimus khonkaensis*) สยามโมไทรันนัส อีสานเอนซิส (*Siamotyrannus isanensis*) สยามโมซอรัส สุธีธรนิ (*Siamosaurus suteethorni*) ภูเวียงเวนเนเตอร์ แยมเนียมมิ (*Phuwiangvenator yaemniyomi*) ซึ่งเป็นชื่อเรียกที่ตั้งขึ้นเพื่อเป็นเกียรติแก่บุคคลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการค้นพบและยังมีชื่อเล่นเพื่อการจดจำได้ง่ายคือ น้องโย่ง น้องเบรียว น้องดู น้องแชน้องแรพ ตามลำดับ โดยแต่ละสายพันธุ์มีลักษณะเด่นในด้านกายภาพ การอยู่อาศัย อาหารการกินและถิ่นที่อยู่ (ศูนย์ศึกษาวิจัยและพิพิธภัณฑ์ไดโนเสาร์, 2023)

4.1.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น

จังหวัดขอนแก่นตั้งอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือหรือที่เรียกกันว่า “อีสาน” ขอนแก่นเป็นจังหวัดในภาคอีสานของประเทศไทยที่มีวัฒนธรรมอีสานอันมั่งคั่ง ภาษาถิ่นเป็นเอกลักษณ์ และวิถีชีวิตที่โดดเด่น มีการผสมผสานระหว่างองค์ประกอบแบบดั้งเดิมและสมัยใหม่ มีคำขวัญประจำจังหวัดขอนแก่น



คือ พระธาตุขามแก่น เสียงแคนดอกคูน ศูนย์รวมผ้าไหม ร่วมใจผูกเสี่ยว เที่ยวขอนแก่นนครใหญ่ ไดโนเสาร์สิรินธรเน่ สุดเท่เหรียญทองมวยโอลิมปิก (หอการค้าจังหวัดขอนแก่น, 2565) ภูมิประเทศของจังหวัดขอนแก่นมีลักษณะเด่นคือเป็นที่ราบสูง พื้นที่สูงต่อสลับกันเป็นลูกคลื่น (สำนักธรณีวิทยา กรมทรัพยากรธรณี, 2555) มีอากาศร้อนอบอ้าวในช่วงฤดูร้อน และหนาวเย็นในช่วงฤดูหนาว เดือนเมษายนเป็นเดือนที่มีอากาศร้อนอบอ้าวมากที่สุดในรอบปี (ศูนย์ภูมิอากาศ กองพัฒนาอุตุนิยมวิทยา, 2563)

4.1.2.3 หลักการทางแอนิเมชัน

ธรรมปพน ลีอำนาจโชค (2550) ได้กล่าวถึงการทำแอนิเมชันว่าเป็นการทำให้ภาพนิ่งเสมือนมีชีวิตขึ้นมาด้วยการขยับภาพให้ดูสมจริงนุ่มนวลและเป็นธรรมชาติ ตรงตามการเคลื่อนไหวของสิ่งนั้น คำว่า “แอนิเมชัน” (Animation) คือการสร้างภาพเคลื่อนไหวจากการนำรูปภาพนิ่งหลายๆ ภาพมาต่อเนื่องกันเร็วๆ ทำให้มีการเคลื่อนไหวของวัตถุหรือตัวละคร แนวทางการสร้างสรรค์แอนิเมชันที่สำคัญคือการสื่อสารผ่านภาพเคลื่อนไหว การแสดงอารมณ์และการเล่าเรื่อง โดยมักถูกใช้เพื่อประโยชน์ในด้านความบันเทิง การศึกษา สื่อโฆษณา เป็นต้น วิธีการสร้างแอนิเมชันมีหลายวิธีเช่นการวาดภาพเคลื่อนไหวด้วยมือ การใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน ซึ่งเอื้อให้มีการสร้างสรรค์แอนิเมชันแปลกใหม่และหลากหลาย หลักการเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันนั้นต้องเริ่มต้นด้วยไอเดียที่น่าสนใจและไม่ซ้ำซาก สร้างตัวละครมีลักษณะซับซ้อนและมีเสน่ห์ช่วยสร้างความสนุกสนานใน เรื่องราวจะเกิดขึ้นในโลกที่สร้างขึ้นในแอนิเมชัน การใช้ความตลกมาใช้ช่วยเพิ่มความสนุกสนานในเรื่องราว การเน้นตอนสำคัญและจุดเด่นเพื่อสื่อสารสิ่งสำคัญในเรื่อง การสร้างการเคลื่อนไหวที่สร้างความสนุกสนานและช่วยในการเล่าเรื่อง การใช้เสียงที่เหมาะสมเข้ากับบทแอนิเมชันเพื่อสร้างประสบการณ์ที่สมจริง การให้ตัวละครหรือเรื่องราวมีการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงช่วยสร้างความสนุกสนานและได้แง่คิดจากเรื่องราว (Furniss M, 2014) การออกแบบองค์ประกอบของแอนิเมชัน หมายถึง สิ่งที่ต้องดูความสนใจจากคนดู ซึ่งหลักจากการนี้จะเกี่ยวกับเรื่องของการดีไซน์ และความสวยงาม อาจเป็นลักษณะพิเศษของตัวละคร การวาดภาพ ขนาด หรือการเคลื่อนไหวต่างๆ ที่เป็นองค์ประกอบในแต่ละฉาก ดังนั้นในแต่ละฉากหรือตัวละครจะต้องดูแล้วไม่ธรรมดาดูไม่น่าเบื่อ ซับซ้อน หรือยากแก่การเข้าใจซึ่งจะทำให้ดูน่าสนใจและมีเสน่ห์มากยิ่งขึ้น (Thomas, F., & Johnston, O., 1981) มีการวิจัยเกี่ยวกับผลการเรียนรู้จากการใช้แอนิเมชัน 2 มิติ เป็นสื่อการเรียนการสอนเมื่อเทียบกับการเรียนรู้ด้วยไฟล์นำเสนอทั่วไป พบว่าแอนิเมชัน 2 มิติที่มีการใช้ตัวละครที่เป็นภาพเคลื่อนไหวในการสอนมีผลโดยตรงต่อพฤติกรรมการเรียนของ นักเรียนในห้องเรียนมีแนวโน้มที่จะแสดงอารมณ์ต่อแอนิเมชันที่ใช้ในบทเรียน ตัวอย่างเช่น การใช้ภาพยนตร์และเนื้อหาแอนิเมชันที่เร้าแรงและแสดงออกในห้องเรียนทำให้พวกเขามีความสุขไปด้วย (Wickramasinghe, M. W. M., 2021) การใช้แอนิเมชันเพื่อเป็นสื่อการสอนนั้นเหมาะสำหรับใช้ถ่ายทอดเนื้อหาที่ต้องใช้จินตนาการที่ซับซ้อน แอนิเมชันสามารถทำให้ผู้เรียนสามารถมองเห็นภาพได้ชัดเจน (Vishakha, S. & Yogendra, M., 2019)

ลดความซับซ้อนของแนวคิดที่ซับซ้อน เพิ่มการมีส่วนร่วมของนักเรียน เพิ่มแรงจูงใจ และกระตุ้นให้เกิดคำถามและหาความรู้เพิ่มเติมโดยผลการเรียนรู้จะขึ้นอยู่กับทั้งโครงสร้างของเนื้อหาและวิธีการนำเสนอ (Thapa, A., 2019)

4.1.2.4 หลักการส่งเสริมการเรียนรู้สำหรับเด็กวัยเรียน

การเรียนรู้ของเด็กวัยเรียนอายุ 7-12 ปีเน้นไปที่แนวทางการเรียนรู้ที่มีพื้นฐานบนวิธีการทางสมอง (Brain-Based Learning) ซึ่งเป็นวิธีการที่สนับสนุนการเรียนรู้ที่มีความเข้าใจในกระบวนการทางสมองของเด็กในช่วงวัยนี้อย่างเต็มที่ แนวทางสำคัญใน Brain-Based Learning สำหรับเด็กวัย 7-12 ปี (Jensen, 2000) ได้แก่ การนำเสนอข้อมูลที่น่าสนใจและสอดคล้องกับความสนใจของเด็ก การสนับสนุนการพัฒนาทักษะสมองและการคิด การสนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต การให้ความสนับสนุนทางอารมณ์และสังคม การใช้แนวทาง Brain-Based Learning ในการสอนช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่การเรียนรู้ที่น่าสนใจมีการให้ความรู้ที่เหมาะสมกับการทำงานของสมอง ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการเรียนรู้โดยใช้สมองและการฝึกทักษะแบบบูรณาการเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพ (Duman, 2010) หลักการที่น่าสนใจสำหรับการสร้างสรรคสื่อเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ในแนวทางที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของสมอง ได้แก่ ความอยู่ดีมีสุขทางอารมณ์มีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพการศึกษา การสร้างสื่อที่ทำให้เด็กได้เรียนรู้อย่างมีความสุข ไม่กดดัน และการแนะนำความรู้ใหม่ให้เด็กโดยคำนึงถึงความรู้เดิมที่เด็กมีและนำพาให้เด็กเชื่อมโยงความรู้เดิมแผ่ขยายมาสำรวจความรู้ใหม่ ๆ ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ด้วยความเข้าใจจากบริบทต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง (American Psychological Association, Coalition for Psychology in Schools and Education, 2015)

4.2. การสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติจะมีขั้นตอนหลัก 3 ขั้นตอนคือขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) ขั้นตอนการผลิต (Production) ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) โดยแต่ละขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน มีรายละเอียดดังนี้

4.2.1 ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production)

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาออกแบบองค์ประกอบต่างๆ ของผลงานแอนิเมชันเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้มากที่สุดโดยทำการศึกษาข้อมูลที่ต้องการให้กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้และแนวทางที่จะทำให้กลุ่มเป้าหมายสนใจและเกิดการจดจำข้อมูลเหล่านั้นได้อย่างเป็นธรรมชาติโดยมีรายละเอียดดังนี้

4.2.1.1 การค้นคว้าและสรุปข้อมูล

อุทยานธรณีขอนแก่นได้ทำการจัดประกวดการออกแบบแมสคอตและตั้งชื่อเล่นเพื่อให้ง่ายต่อการจดจำข้อมูลเพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้ลักษณะของไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่น ได้แก่ น่องโยง-ภูเวียงโกซอรัส สิรินธรน (Phuwiangosaurus sirindhornae) น่องเบรียว-กินรีไม้มัด ขอนแก่นเอนซิส (Kinnareemimus khonkaensis) น่องดุ-สยามโมไทแรนัส อีสานเอนซิส (Siamotyrannus isanensis)

น้องแช่-สยามโมซอรัส สุธีธรณี (Siamosaurus suteethorni) น้องแร็ป-ภูเวียงเนเตอร์ แยมเนียมมิ (Phuwiangvenator yaemniyomi)

4.2.1.2 การพัฒนาบทแอนิเมชัน

การออกแบบและพัฒนาบทแอนิเมชัน ใช้วิธีการเล่าเรื่องเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ด้วยการเล่าเรื่องราวที่ใกล้เคียงกับวิถีชีวิตเด็กในชุมชนโดยการค้นคว้าและนำข้อมูลจากเรียงความที่เด็กในอำเภอกุเวียงและเวียงเก่าที่ส่งเรียงความและวาดภาพประกอบเข้าประกวดในโครงการไดโนเสาร์ข้างบ้านที่องค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่นอุทยานธรณีขอนแก่นร่วมกับคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุมได้จัดทำขึ้นโดยผลงานที่ส่งเข้าประกวดทั้งเรียงความและภาพประกอบนั้นสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของเด็กๆ ในท้องถิ่นอีก ทั้งยังแสดงให้เห็นความสนใจของเด็กที่เป็นกลุ่มเป้าหมายดังภาพที่ 3 ผู้วิจัยจึงได้หยิบยกประเด็นที่น่าสนใจจากผลงานของเด็ก ๆ ในท้องถิ่น นำมาพัฒนาเป็นบทภาพยนตร์แอนิเมชันในขั้นตอนต่อไป



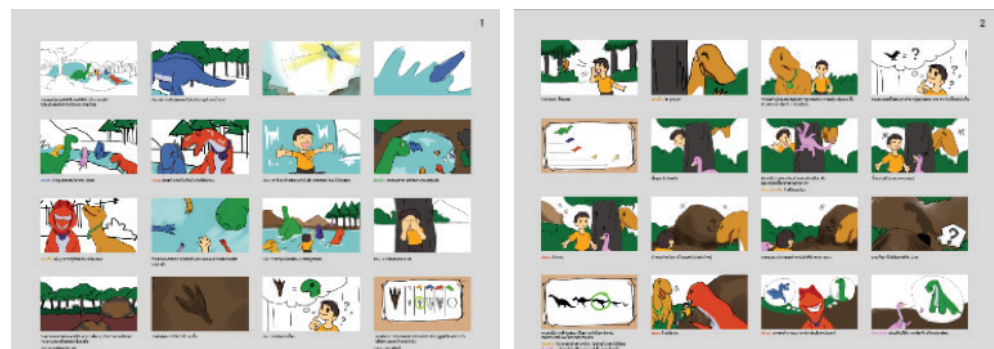
ภาพที่ 3 โครงการประกวดงานเขียนและวาดภาพเรื่อง “ไดโนเสาร์ข้างบ้าน”

ในการเขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้นั้นจะต้องทำให้เรื่องราวสามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมายคือเด็กวัยเรียนได้ดี ซึ่งเรื่องราวที่เป็นที่ชื่นชอบของเด็กวัยนี้จะต้องมีความสนุกสนาน มีกิจกรรมที่ใกล้เคียงกับชีวิตของเด็กอีกทั้งตัวละครหลักที่เป็นเด็กวัยใกล้เคียงกันกับผู้ชมจะทำให้เด็กมีความรู้สึกร่วมกับเรื่องราวได้ง่ายขึ้น ดังนั้นในการเขียนบทภาพยนตร์แอนิเมชันนี้จึงได้มีการเล่าเนื้อหาผ่านตัวละครที่วัยเดียวกับกลุ่มเป้าหมาย กำหนดให้ตัวละครหลัก

คือปอม เป็นเด็กชายอายุ 10 ปี อาศัยอยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกับอุทยานธรณีขอนแก่น และไดโนเสาร์ทั้ง 5 สายพันธุ์ที่เป็นเป้าหมายที่ต้องการให้ผู้ชมได้รู้จักลักษณะของไดโนเสาร์แต่ละสายพันธุ์เหมือนกับการทำความรู้จักกับเพื่อนเล่นในละแวกบ้าน บุคลิกลักษณะของตัวละครแต่ละตัวมีความแตกต่างกันไปเพื่อให้เกิดสีสันในเรื่องราวโดยมีความสอดคล้องกับข้อมูลจากผู้วิจัยได้ค้นคว้ามา โดยบทแอนิเมชันเรื่องนี้มีชื่อเรื่องว่า เล่นซ่อนหากับเพื่อนตัวโต (Finding Big Friends) เป็นการเล่าเหตุการณ์สนุก ๆ ในชีวิตประจำวันของเด็ก ๆ ที่นัดกันไปเที่ยวน้ำตกตาดฟ้าซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญที่อยู่บริเวณอุทยานธรณีขอนแก่นแล้วเป็นการให้ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของไดโนเสาร์ทั้ง 5 สายพันธุ์ผ่านการตามหาเพื่อนไดโนเสาร์แต่ละตัวในเกมเล่นซ่อนหาโดยมีเรื่องราวดังนี้ “ปอมและแก๊งไดโนเสาร์เล่นซ่อนหากันอยู่ที่น้ำตก ปอมค่อย ๆ ตามหาว่าเพื่อนไดโนเสาร์ทั้ง 5 ไปซ่อนที่ไหนกันบ้าง โดยสืบตามลักษณะของเพื่อน ๆ แต่ละสายพันธุ์ โดยให้ข้อมูลประกอบผ่านภาพอินโฟกราฟิกที่ช่วยให้หาคำตอบได้ชัดเจนจนพบเพื่อนไดโนเสาร์ทีละตัว”

4.2.1.3 การวาดสตอรี่บอร์ด

ขั้นตอนต่อเนื่องจากการเขียนสคริปต์ คือ การวาดสตอรี่บอร์ดตามลำดับข้อคิดที่ได้กำหนดเอาไว้ สตอรี่บอร์ดทำให้ทีมงานสามารถเห็นภาพได้ชัดเจนและมีความเข้าใจไปในแนวทางเดียวกัน ในการวาดสตอรี่บอร์ดนั้นผู้วิจัยได้ทำการกำหนดมุมมองของภาพ ขนาดภาพ และการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อเล่าเรื่องและให้ข้อมูลอีกทั้งยังเป็นการแสดงตัวอย่างภาพรวมของแอนิเมชันทั้งเรื่องซึ่งทำให้เห็นว่ามีสไลด์ที่ควรแก้ไขหรือพัฒนาให้ผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น การวาดสตอรี่บอร์ดที่แสดงรายละเอียดชัดเจนจะทำให้การผลิตแอนิเมชันมีความราบรื่น ลดเวลาในการแก้ไข ได้ผลงานตรงตามเป้าหมายดังสตอรี่บอร์ดที่แสดงในภาพที่ 4



ภาพที่ 4 สตอรี่บอร์ดเรื่องเล่นซ่อนหากับเพื่อนตัวโต

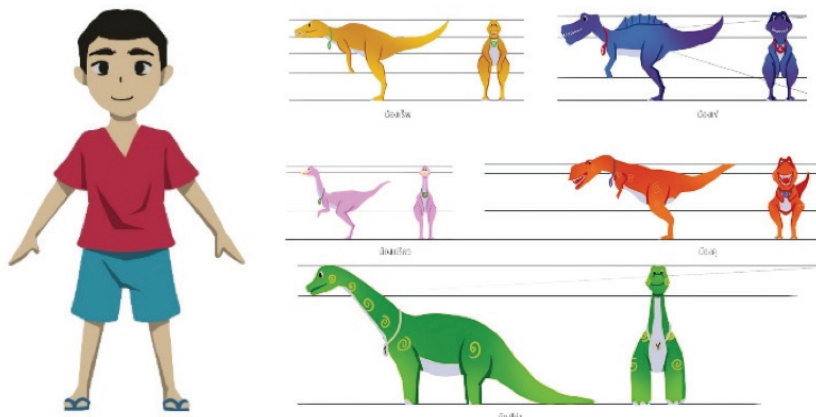
4.2.1.4 การออกแบบงานผลิต

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการเรียนรู้ของเด็กพบว่าการสร้างสื่อภาพประกอบให้เด็กสนใจต้องมีสีสันสดใส มีลายเส้นที่ไม่ซับซ้อน มีขนาดใหญ่พอเหมาะมองเห็นได้ชัดเจน ผู้วิจัยจึงเลือกรูปแบบการนำเสนอด้านภาพเป็นภาพ 2 มิติที่มีลายเส้นเรียบง่ายคมชัด สีสันสดใส มีการแยกสีของไดโนเสาร์ทั้ง 5 สายพันธุ์โดยเชื่อมโยงกับสีของแมสคอตภาพไดโนเสาร์ที่เผยแพร่จาก

หน่วยงานอุทยานธรณีขอนแก่น ซึ่งเป็นสิ่งที่กำหนดมาแล้วเพื่อสื่อถึงไดโนเสาร์แต่ละสายพันธุ์ มีการเน้นย้ำข้อมูลที่สำคัญด้วยภาพอินโฟกราฟิกที่มีการเปรียบเทียบลักษณะแต่ละด้านของไดโนเสาร์ทั้ง 5 สายพันธุ์เพื่อให้เกิดความเข้าใจความแตกต่างอันเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละสายพันธุ์ ทั้งนี้ไดโนเสาร์แต่ละสายพันธุ์อาจมีข้อมูลบางด้านไม่ครบถ้วนมากนักน้อยแตกต่างกันไปตามข้อมูลที่นักธรณีวิทยาบ้นทึกและเผยแพร่สู่สาธารณะ การออกแบบฉากและส่วนประกอบต่างๆ ในภาพยนตร์ล้วนเป็นการค้นคว้าข้อมูลจากลักษณะทางกายภาพของคน พื้นที่ ความเป็นอยู่ วิถีชีวิตและวัฒนธรรมร่วมสมัยเนื่องจากการแสดงอัตลักษณ์ของชุมชนตามผลการศึกษาวิจัยการออกแบบแอนิเมชันของวิสิฐจินมา และคณะ (2561) การออกแบบงานผลิตแอนิเมชันเรื่องตามหาเพื่อนตัวโต แบ่งเป็นขั้นตอนได้ดังนี้

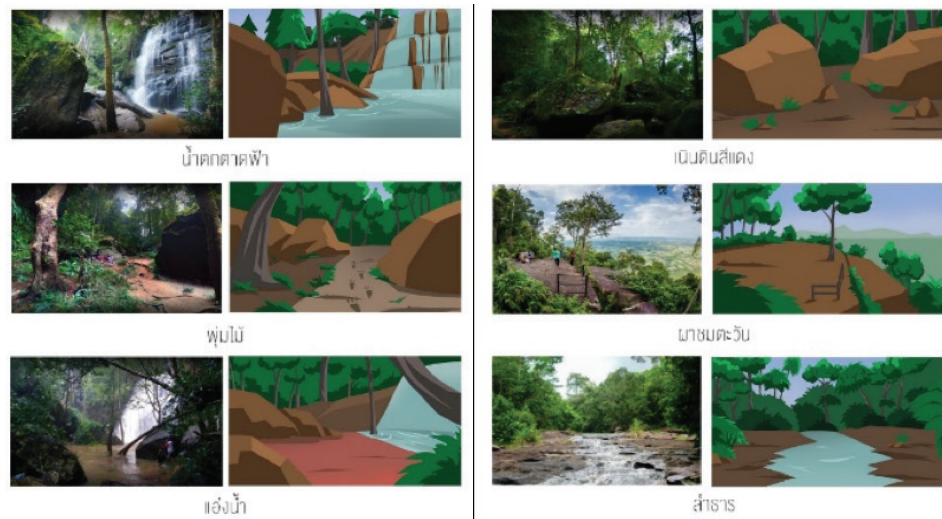
4.2.1.5 การออกแบบตัวละคร

ในการออกแบบตัวละครสำคัญ (ภาพที่ 5) คือ ปอม เด็กชาวบ้าน และไดโนเสาร์ทั้ง 5 สายพันธุ์และที่เป็นตัวละครหลัก นั้นต้องกำหนดรายละเอียดของตัวละคร เช่น สถานะตัวละคร (เพศ) นิสัย ความชอบ ความสามารถพิเศษ และข้อมูลอื่น ๆ ทำให้ตัวละครแต่ละตัวมีการแสดงที่แตกต่างกันมีความหลากหลายและทำให้เกิดเอกลักษณ์เฉพาะตัว ซึ่งจะทำงานดูน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้ออกแบบตัวละครปอมเป็นเด็กผู้ชายอายุ 10 ปี ผิวคล้ำ ผมสั้น รูปร่างสมส่วน สุขภาพดีดูคล่องแคล่ว และเชี่ยวชาญในการเดินป่า ส่วนการออกแบบตัวละครไดโนเสาร์นั้นได้รับอิทธิพลจากการดูสัญลักษณ์ที่ใช้เพื่อนำเสนอภาพลักษณ์ของอุทยานธรณีขอนแก่น ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบตัวละครในแอนิเมชัน ให้มีสีสันสดใส ไดโนเสาร์ แต่ละตัวมีสีต่างกัน อ้างอิงตามสีประจำตัวของการอนุรักษ์สัญลักษณ์เดิม อีกทั้งให้มีลายเส้นคมชัดสีสดใสเพื่อให้ดึงดูดใจกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นเด็กวัยเรียนที่ชอบภาพที่มีสีสันหลากหลายและสะดุดตา บุคลิกของไดโนเสาร์ที่ปรากฏในแอนิเมชันนั้นจะมีลักษณะสีหน้าท่าทางที่เป็นมิตรเพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องที่ว่าไดโนเสาร์เหล่านี้ก็เหมือนเพื่อน ๆ ในละแวกบ้านของเด็ก ๆ ทำให้เด็ก ๆ รู้สึกว่าเขาสามารถใกล้ชิดสนิทสนมกับไดโนเสาร์เหล่านี้ได้



ภาพที่ 5 การออกแบบตัวละคร

4.2.1.6 การออกแบบฉาก เหตุการณ์ต่าง ๆ จากบทแอนิเมชันเรื่องเล่นซ่อนหา กับเพื่อนตัวโต ล้วนเกิดขึ้นในสถานที่สำคัญที่เป็นจุดท่องเที่ยวในพื้นที่อุทยานธรณีขอนแก่น (ภาพที่ 6) ผู้วิจัยต้องการสร้างความรู้สึกลับคืนให้ผู้ชมซึ่งเป็นเด็กในพื้นที่อุทยานธรณีขอนแก่น จึงออกแบบให้มีความคล้ายคลึงกับสถานที่และมุมมองจากสถานที่ต่าง ๆ ในพื้นที่ทั้ง น้ำตกตาดฟ้า ผาชมตะวัน และสภาพแวดล้อมที่เป็นเอกลักษณ์พื้นที่ธรรมชาติในบริเวณอุทยานธรณีขอนแก่นคือ ไซดหินใหญ่ เนินดิน ลำธารทางน้ำไหลผ่านพื้นหินและดินในพื้นที่ที่มีสีแดง ดินแดงนี้คืออัตลักษณ์ที่โดดเด่นของ จังหวัดขอนแก่นเนื่องมาจากปัจจัยด้านธรณีวิทยาที่มีการทับถมของตะกอนเกิดเป็นสภาพพื้นที่ในปัจจุบัน อีกทั้งจะเห็นได้จากการเรียกชื่อพื้นที่ตั้งของมหาวิทยาลัยขอนแก่นที่เดิมเรียกว่ามอดินแดง สีดินแดงนั้นถูกเลือกให้เป็นสีประจำมหาวิทยาลัยอันมีความหมายไปถึงลักษณะและภูมินามของพื้นที่ซึ่งเป็นเนินดินลูกคลื่นสีแดงหรือที่เรียกว่ามอดินแดง อันซึ่งเป็นที่ตั้งของมหาวิทยาลัยดังกล่าว (มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2021)



ภาพที่ 6 ภาพฉากที่เปรียบเทียบกับรูปภาพต้นแบบ

4.2.1.7 การออกแบบอินโฟกราฟิก

การส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับเด็กวัยเรียนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ค้นคว้าหาวิธีการต่าง ๆ ที่จะทำให้ผู้ชมเกิดการจดจำและเข้าใจข้อมูลที่ต้องการนำเสนอได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด การใช้อินโฟกราฟิกช่วยเสริมการเล่าเรื่องจึงเป็นวิธีการที่ผู้วิจัยนำมาเสริมในการเล่าเรื่องด้วย ผู้วิจัยได้ออกแบบบางช่วงในแอนิเมชันที่ใช้รูปแบบของอินโฟกราฟิกเพื่อนำข้อมูลที่สำคัญดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 ภาพอินโฟกราฟิก

4.2.1.8 แอนิเมติก

การทำแอนิเมติกเป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการเตรียมการผลิตแอนิเมชัน หลังจากได้ออกแบบองค์ประกอบในผลงานจนครบแล้ว แอนิเมติกเป็นการทดลองนำทุกอย่างทั้งภาพและเสียงมาประกอบกันคร่าว ๆ เพื่อให้เห็นคลิปวิดีโอตัวอย่างที่แสดงภาพสตอรี่บอร์ดตามระยะเวลาที่ฉากนั้นปรากฏพร้อมกับใส่เสียงพากย์คร่าวๆเพื่อเป็นตัวอย่างทั้งอารมณ์และความเร็วในการพากย์ เมื่อเราได้คลิปวิดีโอแอนิเมติกดังวิดีโอจากการ Scan QR Code ในภาพที่ 8 มาแล้ว เราสามารถปรับองค์ประกอบหรือกำหนดความเร็วและระยะเวลาได้หากช่วงใดที่ดูไม่เข้าใจ ช้าไปเร็วไป หรือคำพูดที่ไม่ลื่นไหลเป็นต้น



ANIMATIC
bit.ly/454VfKa

ภาพที่ 8 QR Code วิดีโอแอนิเมติก

4.2.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

การผลิตแอนิเมชันที่สะดวกและเป็นที่ยอมรับในปัจจุบันคือการผลิตแอนิเมชันด้วยคอมพิวเตอร์โปรแกรมคอมพิวเตอร์ (Bloop, 2020) ผู้วิจัยได้เลือกใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน 2 มิติ (2D Computer Animation) ในรูปแบบคัทเอาต์แอนิเมชัน (Cut-out Animation) โดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect มาใช้สร้างงานเนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใช้งานได้สะดวก สามารถปรับแต่งแก้ไขส่วนต่าง ๆ ของงานได้ง่ายเช่นการแทนที่ภาพโดยยังคงความเคลื่อนไหวเหมือนเดิม หรือการปรับแต่งแบบแยกชั้นเนื่องจากโปรแกรมนี้เป็นโปรแกรมทำงานระบบเลเยอร์ ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ผู้ทำงานด้านการผลิตสื่อดิจิทัลคุ้นเคย

4.2.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (post-production)

ขั้นตอนหลังการผลิตสำหรับงานแอนิเมชัน 2 มิติ ในการสร้างสรรค์แอนิเมชันเรื่องนี้ เป็นการปรับแต่งภาพเคลื่อนไหวที่ได้สร้างขึ้นจากโปรแกรม After Effect เพื่อเป็นการเรียบเรียงเรื่องราวให้เล่าเรื่องได้ดีขึ้น ปรับแต่งภาพให้สวยงามและเพิ่มเติมองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ทำให้งานมีความสมบูรณ์ ผู้จัดทำได้ดำเนินการพากย์เสียงโดยนักพากย์อาชีพ ที่พากย์ด้วยอุปกรณ์ที่ใช้ในงานในสตูดิโอที่มาตรฐานอุตสาหกรรม เพื่อให้ผลงานแอนิเมชันนี้สามารถเล่าเรื่องได้ดีที่สุดงานแอนิเมชันนี้มีคุณภาพสูงสุดและเนื่องจากอนิเมชันนั้นแตกต่างจากการถ่ายทำวิดีโอเนื่องจากเป็นการสร้างภาพที่ไม่มีอยู่จริงขึ้นมาเองตั้งแต่ต้น ดังนั้นเพื่อให้ผู้ชมรับรู้อารมณ์และรู้สึกมีส่วนร่วมในเรื่องราว จึงต้องเติมทุกสิ่งที่มีในวิดีโอเช่น เสียงพูด เสียงประกอบ เสียงเพลง เสียงเอฟเฟกต์ เพื่อให้ผู้ชมเชื่อ เช่น การเล่นน้ำของน้องแช่ต้องมีเสียงน้ำกระจาย น้องเปรี๊ยะวิ่งผ่านพุ่มไม้ต้องมีเสียงพวงไม้ขยับ เสียงวิ่ง เสียงพื้นลั่น ซึ่งล้วนแต่เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้

4.2.4 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความถูกต้องของผลงานรวมทั้งได้นำผลงานแอนิเมชันส่งให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตแอนิเมชันทั้งจากบริษัทเอกชน อาจารย์มหาวิทยาลัย และผู้อำนวยการด้านการสร้างสรรค์งานแอนิเมชันได้ช่วยตรวจสอบคุณภาพงาน ผู้วิจัยจึงได้ทำการปรับแก้จนผลงานมีความสมบูรณ์ และทำเป็น 2 ภาษาคือเสียงพูดภาษาไทยและมีบทบรรยายเป็นภาษาอังกฤษเพื่อรองรับการเผยแพร่สู่สากล โดยสามารถรับชมผลงานแอนิเมชันที่เสร็จสมบูรณ์ได้ที่ลิงก์นี้ <https://bit.ly/3rxY1cZ> หรือสแกน QR Code ตามภาพที่ 9



ANIMATION
bit.ly/3rxY1cZ

ภาพที่ 9 QR Code สแกนเพื่อรับชมวิดีโอแอนิเมชัน

4.3 การเผยแพร่ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์แอนิเมชัน 2 มิติ เรื่อง เล่นซ่อนหากับเพื่อนตัวโตนั้นได้มีการเผยแพร่หลายช่องทางทั้งการเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ทางวิชาการผ่านการจัดนิทรรศการวิชาการระดับนานาชาติการเผยแพร่เพื่อให้ความรู้ในช่องทางประชาสัมพันธ์ของอุทยานธรณีขอนแก่น และการเผยแพร่พร้อมกับวัดผลการเรียนรู้โดยการจัดฉายตามโรงเรียนต่างๆ ในพื้นที่ที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย มีรายละเอียดดังนี้



4.3.1 เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ทางวิชาการผ่านการจัดนิทรรศการวิชาการระดับนานาชาติ ผู้วิจัยได้นำผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ เรื่องเล่นซ่อนหากับเพื่อนตัวโต ไปส่งเผยแพร่ในนิทรรศการรูปแบบความจริงเสมือน International of Art, Design and Architecture Exhibition 2023 นิทรรศการจัดแสดงผลงานศิลปะ ออกแบบ และสถาปัตยกรรม นานาชาติ 2023

4.3.2 เผยแพร่ผ่านช่องทางประชาสัมพันธ์ของอุทยานธรณีขอนแก่น
ช่องทางประชาสัมพันธ์ของอุทยานธรณีขอนแก่น ได้แก่ ช่องทางสื่อสารออนไลน์ของอุทยานธรณีขอนแก่น เช่นเว็บไซต์ Youtube Facebook

4.3.3 จัดฉายให้กับนักเรียนในโรงเรียนที่อยู่ในพื้นที่อุทยานธรณี

ในการนำวิดีโอแอนิเมชันเรื่องเล่นซ่อนหากับเพื่อนตัวโต ไปจัดฉายให้กับนักเรียนตามโรงเรียนต่าง ๆ ในพื้นที่อุทยานธรณีขอนแก่นได้รับชมนั้น นอกจากจะเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในพื้นที่เกี่ยวกับไดโนเสาร์ 5 สายพันธุ์ที่พบในจังหวัดขอนแก่นแล้ว ยังเป็นการสอบถามความคิดเห็นของผู้ชมเพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำสื่อการเผยแพร่ความรู้ให้กับเด็กวัยเรียนและกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ ต่อไป

4.4 ผลการทดสอบคะแนนก่อนและหลังการเรียนรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่นและอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น

ตารางที่ 1 ค่าต่ำสุด ค่าสูงสุด ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คะแนนก่อนและหลังการเรียนรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่นและอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่น

คะแนน	n = 84			
	Min	Max	Mean	S.D.
ก่อนการเรียนรู้	0	20	10.05	6.00
หลังการเรียนรู้	0	20	14.20	5.63

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาที่อยู่ในพื้นที่อำเภอกุเวียงและอำเภอกุเวียงเก่า จำนวน 84 คน มีคะแนนก่อนการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล ค่าเฉลี่ย 10.50 (S.D.=6.00) และมีคะแนนหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัล ค่าเฉลี่ย 14.20 (S.D.=5.63)



ตารางที่ 2 ผลการทดสอบความแตกต่างคะแนนก่อนและหลังการเรียนรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่นและอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่นด้วย สถิติ Paired Samples Test

Pair1	Paired Samples Test					
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pre-Post	-4.14286	4.65727	0.50815	-8.153	83	0.000*
N = 84, Correlation = 0.682 , Sig. = 0.000						

จากตารางที่ 2 ผลการทดสอบความแตกต่างคะแนนก่อนและหลังการเรียนรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่นและอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่นด้วย ด้วยวิธีการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ย Paired Samples Test พบว่า นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาที่อยู่ในพื้นที่อำเภอภูเวียงและอำเภอเวียงเก่า มีระดับการเรียนรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่นและอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.682 (Sig. = 0.00)

สรุปผลงาน

จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์แอนิเมชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับลักษณะของไดโนเสาร์ 5 สายพันธุ์ที่พบในจังหวัดขอนแก่น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาทั้งข้อมูลทางเอกสารและการลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลนำมาผลิต เป็นผลงานวีดิโอแอนิเมชัน จากนั้น ได้ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญด้านบรรพชีวินวิทยา ได้แก่ ดร.สุรเวท สุธีธร รองผู้อำนวยการศูนย์วิจัยและการศึกษาบรรพชีวินวิทยา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม คุณกมลลักษณ์ วงษ์โก นักธรณีวิทยาชำนาญการพิเศษ กรมทรัพยากรธรณี ว่าที่ร้อยตรีฤกษ์ณะ สุดชา ศูนย์ศึกษาวิจัยและพิพิธภัณฑ์ไดโนเสาร์ จังหวัดขอนแก่น ได้ช่วยตรวจทานเนื้อหา โดยแต่ละท่านได้ให้ข้อเสนอแนะว่าดีไซน์ของไดโนเสาร์ที่แสดงในแอนิเมชันนั้นถูกต้องพอสมควร แต่รอยตีนของสยามโมไทรันนัสควรจะมี 3 นิ้ว ภูเวียงโกซอร์สควรมีขาหน้าขาหลังเกือบเท่ากัน และได้ให้ความเห็นว่าแอนิเมชันเรื่องนี้มีความน่าสนใจ กระชับและชวนให้ติดตาม และจากการสอบถามผู้รับชมอื่น ๆ เช่น ครู ผู้ปกครอง เห็นว่าแอนิเมชันเรื่องตามหาเพื่อนตัวไดโนนั้นมีความน่าสนใจ ดึงดูดความสนใจให้เด็กนักเรียนได้ดี มีสีสันสดใสและเสียงพากย์ที่สนุกสนาน จากการสังเกตนักเรียนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยนี้ พบว่าเด็กมีความรู้สึกร่วมในเรื่องราวโดยเฉพาะเมื่อฉากของแอนิเมชันอยู่ในพื้นที่ที่เด็กคุ้นเคยและมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่ใกล้เคียงกับวิถีชีวิตในท้องถิ่น ทำให้เขาเชื่อและจดจำลักษณะสำคัญของไดโนเสาร์แต่ละสายพันธุ์ที่อยู่ในแอนิเมชันได้ อีก

ทั้งเมื่อมีการนำเสนอเนื้อหาด้วยภาพอินโฟกราฟิกซึ่งเป็นการทบทวนเนื้อหาที่ต้องการสอนลงไปในเว็บไซต์ที่ให้ความบันเทิงกับเด็ก ยิ่งทำให้เด็กจดจำชื่อของไดโนเสาร์ได้ โดยเด็กจะจำเป็นชื่อเล่นได้มากกว่าชื่อทางวิทยาศาสตร์ จึงสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

5.1 ไดโนเสาร์ที่ขุดพบเป็นครั้งแรกในจังหวัดขอนแก่นมีทั้งหมด 5 สายพันธุ์ได้แก่ภูเวียงโกซอรัส สิรินธรเน่ (Phuwiangosaurus sirindhornae) กินรีไมมัส ขอนแก่นเอนซิส (Kinnareemimus khonkaensis) สยามโมไทรันนัส อีสานเอนซิส (Siamotyrannus isanensis) สยามโมซอรัส สุธีธรนิ (Siamosaurus suteethorni) ภูเวียงเนเตอร์ แย้มนิยมิ (Phuwiangvenator yaemniyomi) ซึ่งเป็นชื่อเรียกที่ตั้งขึ้นเพื่อเป็นเกียรติแก่บุคคลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการค้นพบและยังมีชื่อเล่นเพื่อการจดจำได้ง่ายคือ น้องโย่ง น้องเบรียว น้องดู น้องแช่ น้องแรพ ตามลำดับ โดยแต่ละสายพันธุ์มีลักษณะเด่นในด้านกายภาพ การอยู่อาศัย อาหารการกินและถิ่นที่อยู่

5.2 แนวทางการสร้างสรรค์สื่อเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กวัยเรียนโดยออกแบบสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ประเภทแอนิเมชัน 2 มิติที่ดึงดูดความสนใจของเด็ก สร้างความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับผู้ชมและมีการออกแบบการเล่าเรื่องที่เน้นข้อมูลสำคัญ พบว่าช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ได้ จากผลการทดสอบระดับชั้นประถมศึกษาที่อยู่ในพื้นที่อำเภอภูเวียงและอำเภอเวียงเก่า มีระดับการเรียนรู้ก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับสายพันธุ์ไดโนเสาร์ที่พบในจังหวัดขอนแก่นและอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เนื่องจากเด็กนักเรียนมีความรู้สึกร่วมกับฉากของแอนิเมชันอยู่ในพื้นที่ที่เด็กคุ้นเคยและกิจกรรมต่าง ๆ ที่ใกล้เคียงกับวิถีชีวิตในท้องถิ่น ทำให้จดจำลักษณะสำคัญของไดโนเสาร์แต่ละสายพันธุ์ได้ ประกอบกับได้รับความเพลิดเพลินจากการชมผ่านสื่อดิจิทัล ทำให้มีความสอดคล้องกับจริยธรรม อุ่มไกร และโกยสิทธิ์ อภิระติง (2562) พบว่าดิจิทัลที่สร้างขึ้นร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริมมีองค์ประกอบด้านเนื้อหาและ ด้านเทคนิค คุณภาพบทเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.85 และ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียน มีคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นกว่าก่อนเรียน โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.24 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และมีความสอดคล้องกับงานวิจัยของกนกวรรณ นามะ และคณะ (2564) ที่พบว่าการพัฒนาสื่อดิจิทัลวิดีโอร่วมกับการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ ในชั้นเรียนเพื่อเสริมสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ อย่างมีความสุข มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนด้วยสื่อดิจิทัลวิดีโอสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01

5.3 ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานสื่อดิจิทัลที่ส่งเสริมการเรียนรู้เกี่ยวกับไดโนเสาร์ 5 สายพันธุ์โดยสอดแทรกอัตลักษณ์ชุมชนของอุทยานธรณีขอนแก่นทั้งในช่องทางออนไลน์และออฟไลน์ โดยมีการจัดแสดงให้กับผู้ชมซึ่งเป็นคนในพื้นที่ ผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์และบุคคลทั่วไปที่สนใจ

ข้อเสนอแนะ

ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถสร้างสื่อการเรียนรู้ในหัวข้ออื่น ๆ โดยใช้เทคนิคการเล่าเรื่องผ่านแอนิเมชัน 2 มิติ ได้โดยทำการออกแบบด้วยแนวคิดการเรียนรู้ของสมองเพื่อส่งเสริมให้เกิดความจดจำและเข้าใจเนื้อหาที่นำเสนอได้ดีที่สุด การที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานกำหนดกลุ่มผู้ชมและศึกษารสนิยมและสิ่งที่ผู้ชมคุ้นเคย จะทำให้ผู้ชมรู้สึกว่สื่อนั้นมีความเกี่ยวข้องกับตัวเขา เกิดความเชื่อมโยงและจดจำเรียนรู้ได้ดี การใช้สื่อแอนิเมชันเพื่อนำเสนอเนื้อหาต่างๆ นั้น เหมาะกับกลุ่มบุคคลทุกเพศทุกวัยเนื่องจากการสื่อสารด้วยภาพและองค์ประกอบทางแอนิเมชันที่มีลักษณะดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ง่าย เพียงแต่ต้องออกแบบให้เหมาะสมกับรสนิยมของผู้ชม

เอกสารอ้างอิง

- Adobe. (n.d.). Understanding the 12 principles of animation. Retrieved from <https://bit.ly/3Rspzes>
- American Psychological Association, Coalition for Psychology in Schools and Education. (2015). Top 20 principles from psychology for pre-K to Grade 12 teaching and learning. Retrieved from <http://www.apa.org/ed/schools/cpse/top-twenty-principles.pdf>
- Ausubel, D. P. (1968). Educational psychology: A cognitive view. Holt, Rinehart and Winston.
- Bloop. (2020). Animation Software: Which One Should You Use?. Retrieved from <https://bit.ly/3RuCrRj>
- Bruner, J. (1961). The act of discovery. Harvard Educational Review, 31(1), 21-32.
- Bruner, J. S. (1990). Acts of meaning. Harvard University Press.
- Claxton, G. (1997) Hare Brain Tortoise Mind. London: Fourth Estate Limited
- Denholm, J.A. (2014) The value of team-based serious game in higher education. Coventry: Coventry University
- Esabbiz (2018) ‘รายงานพิเศษ: เปิดโรดแมป Khon Kaen Geopark ขึ้นแท่นอุทยานธรณีโลก. August 31, 2023, Retrieved from <https://www.esanbiz.com>
- Furniss, M. (2014). Introduction. In Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics (2nd ed., pp. ix-x). Indiana University Press. Retrieved from <https://doi.org/10.2307/j.ctt2005zgm.3>
- Gee, J.P. (2005) ‘Good Video Games and Good Learning’. PHI KAPPA PHI FORUM . Retrieved from <http://dmlcentral.net>
- Hannafin, M. J., & Land, S. M. (1997). The foundations and assumptions of technology-enhanced student-centered learning environments. Instructional Science, 25(3), 167-202.



- Jensen, E. (2000). *Brain-Based learning: The New Science of Teaching & Training*. Corwin.
- Jones, A., & Oliff, J. (2007). *Thinking Animation: Bridging the Gap Between 2D and CG*. Boston: Thompson Course Technology.
- Kehr, D., (1998). *Motion Picture: Animation*. Retrieved from <https://www.britannica.com/art/animation>
- Nyfa, & Nyfa. (2022). *5 Types Of Animation: Finding Inspiration In All Styles*. NYFA. Retrieved from <https://bit.ly/44V6CEk>
- Prensky, M. (2001) 'Digital Natives, Digital Immigrants'. On the Horizon (MCB University Press). Retrieved from <http://www.marcprensky.com>
- Satun Geopark (2017) 'เกี่ยวกับอุทยานธรณีสตูล'. Retrieved from <http://www.satun-geopark.com>
- Selby, A., (2013). *Animation*. London: Lawrence King.
- Stefyn, N. (2019). *What Is 2D Animation? Everything You Need To Know*. Retrieved from <https://bit.ly/3Pj9Hlo>
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285.
- Thapa, A. (2019). The Use of Animation in Delivery of Educational Messages Among Primary School Children. *Journal of Critical Reviews*. Retrieved from <https://bit.ly/46eOmXw>
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*.
- UNESCO (2017) 'SATUN UNESCO GLOBAL GEOPARK (Thailand)'. Retrieved from <https://bit.ly/3PLm6q1>
- Vishakha, S. & Yogendra, M. (2019). *Animation: A Learning Tool*. Novateur Publications. Retrieved from <https://bit.ly/3PLr7Or>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wells, P., & Moore, S. (2016). *The Fundamentals of Animation (2nd Ed.)*. London: Bloomsbury.
- Wickramasinghe, M. W. M. (2021). Impact of using 2D Animation As a Pedagogical Tool. *Psychology*. Retrieved from <https://bit.ly/3sYCrPj>
- Williams, R. (2012). *The animator's survival kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. Macmillan.

กนกวรรณ นำมา และคณะ. (2564). การพัฒนาสื่อดิจิทัลวิถีชีวิตที่เกี่ยวกับการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ใน
ชั้นเรียนเพื่อเสริมสร้างทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ อย่างมีความสุข.

วารสารวิชาการครุศาสตร์อุตสาหกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ. 10(2). 1-11.

กรมทรัพยากรธรณี. 2566. ซากดึกดำบรรพ์ และไดโนเสาร์. สืบค้นเมื่อ 8 กรกฎาคม 2566,

จาก <https://www.dmr.go.th>

จรินทร์ อุ่มไกร และโกยสิทธิ์ อภิระติง. (2562). การพัฒนาสื่อดิจิทัลร่วมกับเทคโนโลยีความจริงเสริม
โดยอาศัยการเรียนรู้แบบร่วมมือด้วยเทคนิค STAD ในรายวิชาคอมพิวเตอร์ ชั้นประถม

ศึกษาปีที่ 6. วารสารโครงการวิทยการคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ. 5(2). 19-27.

เดิศักดิ์ คทวนิช. 2546. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.

มุกดา ศรียงค์, นวลศรี เปาโรหิตย์, สิริวรรณ สารนะนาค, สุวิไล เรียงวัฒนสุข, และนิภา แก้วศรีงาม.

2546. จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

วรารุณ สุธีธร. 2550. ไดโนเสาร์ของไทย. สำนักวิจัยซากดึกดำบรรพ์และพิพิธภัณฑ์ธรณีวิทยา/

กรุงเทพฯ: กรมทรัพยากรธรณี

เว็บไซต์จังหวัดขอนแก่น, 2019. แผนพัฒนาจังหวัดขอนแก่น พ.ศ 2561 - 2565 (ฉบับทบทวน).

สืบค้นเมื่อ 8 กรกฎาคม 2566, จาก <https://bit.ly/3PrzLBt>

สำนักงานสถิติจังหวัดขอนแก่น, 2019. รายการสถิติการท่องเที่ยว. สืบค้นเมื่อ 8 กรกฎาคม 2566,

จาก <http://khonkaen.nso.go.th>

สำนักงานสถิติจังหวัดขอนแก่น. 2563. ข้อมูลสรุปจังหวัดขอนแก่น. สืบค้นเมื่อ 8 กรกฎาคม 2566,

จาก <https://bit.ly/46htWxd>

สำนักวิจัยการอนุรักษ์ป่าไม้และพันธุ์พืช. 2560. สารานุกรมพืชในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 8

กรกฎาคม 2566, จาก <https://bit.ly/3RfEKqJ>

องค์การบริหารส่วนจังหวัดขอนแก่น, 2564. รายงานการติดตามและประเมินผลโครงการส่งเสริม

การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์"อุทยานธรณีขอนแก่น (Khon Kaen Geo park). สืบค้นเมื่อ 8

กรกฎาคม 2566, จาก <https://bit.ly/40Mx4Q0>



การสร้างสรรค์ทับทรวงตัวพระ ด้วยแนวคิดเชิงนวัตกรรม

Creative Ornament in the Thanimpimpaporn jewelry with Innovative Thinking

Received
Revised
Accepted

October 27, 2023
November 28, 2023
December 12, 2023

สมศักดิ์ ทองปาน¹

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ทับทรวงตัวพระ ด้วยแนวคิดเชิงนวัตกรรมจากการศึกษารูปแบบอัตลักษณ์ของทับทรวงพระในละครไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน พบว่าเราสามารถออกแบบทับทรวงตัวพระ ในรูปแบบประยุกต์สร้างสรรค์ ด้วยเหตุผลที่จะสร้างประโยชน์กับพื้นที่ด้านหลังของตัวทับทรวง ซึ่งมีความบางเบาใช้ประกอบการแต่งกายเพื่อการแสดงนาฏศิลป์ไทย ด้วยแนวคิดที่จะทำอย่างไรให้พื้นที่ด้านหลังของทับทรวงตัวพระเกิดประโยชน์อย่างคุ้มค่า กล่าวคือมีความสวยงามทั้งด้านหน้า และมีประโยชน์ที่ด้านหลังของชิ้นงานในการจัดเก็บของมีค่าส่วนตัว สร้างการเปลี่ยนแปลงในงานถนิมพิมาภรณ์ ในรูปแบบใหม่ เป็นทรัพย์สินทางปัญญา กลายเป็นนวัตกรรมใหม่ “Innovation Thailand” ซึ่งได้นำวิชาศิลปะสาระนาฏศิลป์มาเชื่อมโยงในการจัดการเรียนรู้มาพัฒนาตนเองสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ ซึ่งนวัตกรรมใหม่ การประดิษฐ์ “ทับทรวงตัวพระ” รูปแบบนี้ไม่เคยปรากฏมาก่อน ในแวดวงเครื่องประดับประกอบการแต่งกายการแสดงนาฏศิลป์ไทย

คำสำคัญ : การสร้างสรรค์ ถนิมพิมาภรณ์ ทับทรวงตัวพระ นวัตกรรม เครื่องประดับแบบประยุกต์ แนวคิดเชิงนวัตกรรม

Abstracts

This research article aims to explore the creative ornamentation in Thanimpimpaporn jewelry through innovative thinking by studying the identity patterns of pendants from the past to the present. These ornaments are applied creatively to men's breastplates, serving both decorative and practical purposes. The idea is to effectively utilize the space behind the breastplate, enhancing not only its aesthetic appeal but also providing a convenient storage area for personal valuables. This transformation in Thanimpimpaporn's work represents a new form of intellectual property and innovation, earning recognition as 'Innovation Thailand.' The invention of the 'Pendant' Breastplate for men marks a groundbreaking addition to the repertoire of accessories used in Thai dance performances, unparalleled in its uniqueness and utility.

Keywords: Creativity. Ornament. Breastplate for men. Innovation. Applied jewelry. Innovative Thinking

¹ ครูเชี่ยวชาญ โรงเรียนราชดำริ



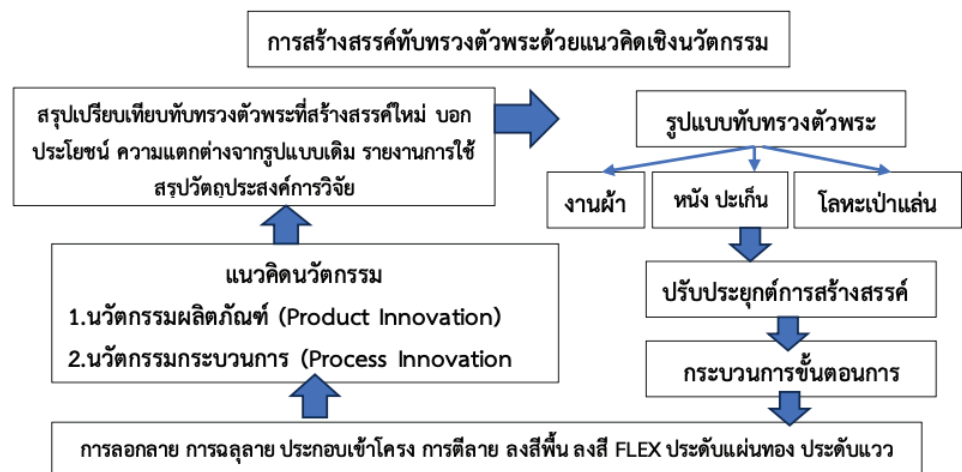
บทนำ

เครื่องประดับในนาฏศิลป์ไทย เป็นเครื่องบ่งบอกความเจริญงอกงามทางความคิด รวมถึงกระบวนการการออกแบบ และความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งสามารถเล่าประวัติศาสตร์วิวัฒนาการตามยุคสมัย ซึ่งเรียกกันว่า “เครื่องถนิมพิมพาภรณ์” ในทางโบราณคดี ประวัติศาสตร์ชาติไทยมีปรากฏให้เห็นในยุคสมัยต่าง ๆ งานช่างศิวาภรณ์ นับได้ว่าเป็นงานศิลปกรรมอันวิจิตรชนิดหนึ่ง ถูกจัดไว้ในงานช่างประเภทประณีตศิลปกรรม ในกลุ่มงานช่างไทยโบราณของช่างสิบหมู่ งานช่างศิวาภรณ์เป็นงานศิลปกรรมที่เกิดจากความคิดแรงบันดาลใจ และแสดงออกในงานอันเป็นวิจิตรด้วยความวิริยะพากเพียรทางปัญญา และมีมือด้วยความศรัทธา นั่นคือความเจริญรุ่งเรืองโดยเฉพาะเครื่องทองที่มีให้เห็นและประดับด้วยเพชรพลอยอัญมณี

ปัญหาที่พบในปัจจุบัน รูปแบบของทับทรวงตัวพระ จะมีทั้งงานผ้า งานหนัง งานปะเก็น และงานเป่าแล่น แต่งานปะเก็นที่ปรากฏทั่วไปตามท้องตลาด พบว่าพื้นหลังก็เป็นพื้นปะเก็นเรียบ ๆ ไม่สวยงามเท่ากับงานเป่าแล่น ซึ่งราคาที่จัดจำหน่ายก็เป็นไปตามลักษณะของวัสดุที่ทำ และปัจจุบันหาตัวช่างประเภทนี้ยากมาก (สุวิทย์ รัตมีภูติ : 2536 , 4) ดังนั้นแนวทางในการแก้ไขนี้ จึงต้องมีการสร้างสรรค์รูปแบบของเครื่องประดับทับทรวงตัวพระ โดยมีการเชื่อมโยงกับแนวทางการสร้างนวัตกรรมหรือกระบวนการที่นำไปสู่การสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม ดังนั้นคือ มีการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบทับทรวงตัวพระ ที่ใช้ตั้งแต่อดีตจนปัจจุบันในงานละครไทย และพิจารณาในรูปแบบใหม่ที่สามารถจะเพิ่มช่องทางในชิ้นงานให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งพิจารณารูปแบบ ขนาด ที่รักษาเค้าโครงเดิมไว้ แต่เพิ่มเติมการดัดแปลงโดยมีฟากช่องของทับทรวงปิดด้านหลัง เพื่อประโยชน์ในการเพิ่มช่องทางการจัดเก็บของมีค่า ในขณะที่นักท่องเที่ยวกำลังแสดงด้านหน้าเวที และการใช้งานเพื่อปรับปรุงพัฒนาให้ทันสมัย สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงจากโลกาภิวัตน์ และความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีก่อให้เกิดการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ที่เกิดจากความคิดของมนุษย์ การเปลี่ยนแปลงทางนวัตกรรมดังกล่าวจะก่อให้เกิดอาชีพใหม่ และการจ้างงานที่แตกต่างไปจากเดิม ลักษณะงานจะเปลี่ยนไปตามความทันสมัยของเทคโนโลยี และนวัตกรรม สังคมจะต้องการแรงงานที่มีสมรรถนะสูงเพิ่มมากขึ้น หลายอาชีพอาจหายไปจากตลาดงานในปัจจุบัน บางอาชีพอาจถูกทดแทนด้วยระบบอัตโนมัติโดยเฉพาะอาชีพที่ต้องการทักษะระดับต่ำ ก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อความมั่นคง และคุณภาพชีวิตของประชาชนที่ปรับตัวไม่ทัน ขาดทักษะและความรู้ที่ทันสมัยและเท่าทันสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561, หน้า 1-3) ซึ่งทรัพยากรมนุษย์เป็นปัจจัยสำคัญในการขับเคลื่อน และยกระดับการพัฒนาประเทศในทุกมิติไปสู่เป้าหมายการเป็นประเทศที่พัฒนาแล้วที่ขับเคลื่อนโดยภูมิปัญญา และนวัตกรรมจึงจำเป็นต้องมีการวางรากฐานการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของประเทศอย่างเป็นระบบ อีกทั้ง กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2562, หน้า 8-10) ได้กล่าวว่านวัตกรรมไม่ได้หมายถึงสิ่งประดิษฐ์เท่านั้นแต่ยังหมายถึง การใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเพื่อก่อให้เกิดคุณค่าที่สามารถวัดได้ว่านวัตกรรมที่สร้างขึ้นเกิดประโยชน์กับใครบ้าง

เพื่อรังสรรค์ให้งานศิลปะการออกแบบได้ปรากฏฝีมืองานช่าง และเป็นที่ยอมรับในกลุ่มผู้สนใจสะสมงานช่างหัตถศิลป์การประดิษฐ์ ส่งเสริมการอนุรักษ์ศิลปะ วัฒนธรรมอันดีงามของไทย และเป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพที่สุจริตในอนาคต (ปณิดา ทิพย์หทัย และคณะ : 2552). ในความสวยงามของศิลปะการแสดงนาฏศิลป์ไทย มีความละเอียดอ่อน วิจิตรงดงาม โดยเฉพาะตัวละครที่แสดงในบทที่สูงศักดิ์ ประดับประดาเครื่องถนิมพิมพาภรณ์ บ่งบอกฐานะ ยศศักดิ์ โดยเฉพาะในรั้ว ในวังเจ้านายชั้นสูง ก็มีสวมใส่ในโอกาสสำคัญ จึงเป็นเครื่องแสดงให้เห็นความเจริญรุ่งเรืองในอดีตของราชอาณาจักรสยาม จึงไม่แปลกที่ปัจจุบัน เครื่องถนิมพิมพาภรณ์ จะปรากฏให้เห็นร่วมชื่นชมในชุดการแต่งกายของพระราชินี เมื่อเสด็จเยือนต่างประเทศ ผ่านสื่อสังคมปรากฏถึงความหรูหรา และยกระดับการแข่งขันฝีมือทางช่าง ศิลปะแห่งการออกแบบ ผสมผสานฝีมืองานช่างตามยุคสมัย และปรากฏอยู่ทั่วแผ่นดินสยามที่สะท้อนภูมิปัญญาไทย มีความเป็นเลิศในชุมชน เป็นนวัตกรรมนำวิถี เกิดการพัฒนาแบบอยู่อย่างต่อเนื่องเพื่อให้เห็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบอยู่เสมอ เครื่องถนิมพิมพาภรณ์จึงมีคุณค่ามากกว่าความงดงามทางศิลปะ และเครื่องถนิมพิมพาภรณ์เหล่านี้ล้วนมีมูลค่าที่มีอาจประเมินได้เพราะแสดงถึงอารยธรรมและความรุ่งเรืองของชนชาติไทย และเครื่องถนิมพิมพาภรณ์เหล่านี้กลายเป็นมรดกตกทอดสืบต่อกันมา ผ่านการดูแลรักษา ส่งมอบรุ่นสู่รุ่นเป็นเครื่องแสดงความรัก ห่วงแหน สืบทอด หนึ่งเดียวในโลก

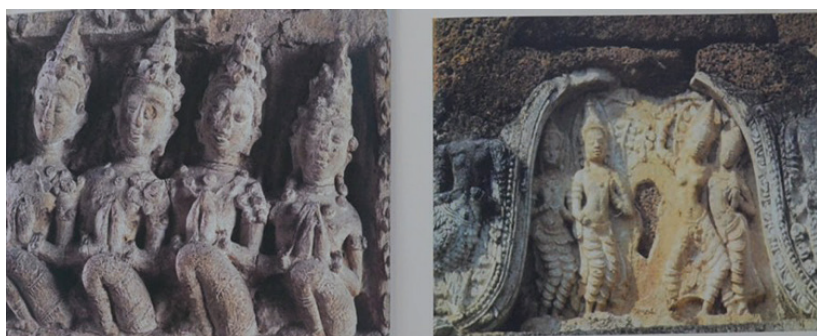
กรอบแนวคิดการวิจัย



เครื่องถนิมพิมพาภรณ์

ในนาฏศิลป์ไทยมีหลายท่านที่ยังแยกแยะไม่ถูกต้องจนเกิดความเข้าใจผิดในการจัดประเภทหมวดหมู่ ซึ่งมีบทบาทปรากฏให้เห็นชัดเจนในงานแสดงนาฏศิลป์ไทย กล่าวคือจะมี 3 หมวดหมู่ คือ เครื่องศิราภรณ์ เครื่องถนิมพิมพาภรณ์ และเครื่องพัสดราภรณ์ โดยศิราภรณ์หมายถึง เครื่องประดับ

มาจากคำว่า “ศิริ” และ “อาภรณ์” หมายความว่าเครื่องประดับสำหรับใช้สวมใส่ศีรษะ เช่น ชฎามงกุฏ ที่มีวิวัฒนาการมาจากการโพกผ้าของพวกชฎิล ส่วนเครื่องถนิมพิมพาภรณ์หมายถึง เครื่องประดับต่าง ๆ ตามแต่ฐานะของผู้สวมใส่ คำว่าถนิมพิมพาภรณ์มาจากคำว่า “ถนิม” “พิมพา” และ “อาภรณ์” หมายถึง เครื่องประดับตกแต่งตามร่างกาย เช่น ทับทรวง ปิ่นแห่ง สักวาฬ อินธนู อัมรงค์ แหวนรอบ ทองกร กรองศอ สะอึ่ง พาหุรัต กำไลเท้า เป็นต้น และพัสดราภรณ์หมายถึง เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม ซึ่งเครื่องศิริภรณ์ เครื่องถนิมพิมพาภรณ์ และเครื่องพัสดราภรณ์ ล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่ร่วมเกื้อหนุนให้งานศิลปะไทยมีความงดงาม มีคุณค่าต่อจิตใจ สร้างความวิจิตรงดงามให้ผู้พบเห็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในนาฏศิลป์ไทยงานศิลปะการแสดง เกิดความเบิกบานใจยิ่งละเอียดงดงามมาก ยิ่งหาชมยาก ก็ยิ่งเป็นที่ภาคภูมิใจแก่ผู้สวมใส่ ซึ่งเครื่องศิริภรณ์ เครื่องถนิมพิมพาภรณ์ และเครื่องพัสดราภรณ์ คือองค์รวมที่บรรจงสรรค์สร้างบนร่างกายให้งดงาม เพื่อสร้างความงามเลิศหรูจะเป็นตัวเล่าเรื่องซึ่งปรากฏตามหุ่นปั้น ภาพวาดผนัง หรือปราสาทดินแดนแห่งอารยธรรมประวัติศาสตร์ที่สำคัญในแผ่นดินสยาม



ภาพที่ 1 การแต่งกายที่ปรากฏในงานหุ่นตามยุคสมัย

ในบทความฉบับนี้จะนำเสนอการสร้างสรรค์เครื่องประดับที่จัดอยู่ในหมวดหมู่เครื่องถนิมพิมพาภรณ์ กรณีศึกษา “ทับทรวงตัวพระ” ซึ่งในแวดวงของงานนาฏศิลป์ไทย ทับทรวงตัวพระเป็นเครื่องประดับที่ใช้สวมใส่ที่คอและห้อยยาวระดับหว่างอก ของตัวพระ ซึ่งปัจจุบันจะมีให้เลือก 4 รูปแบบ คืองานผ้า งานหนังลงรัก งานปะเก็น และงานเป่าแล่น ผู้สวมใส่สามารถเลือกใช้ได้ตามความเหมาะสมหรือจัดซื้อจัดหาได้ตามกำลัง และมีให้เลือกโดยทั่วไป เป็นเครื่องทอง และเครื่องเงิน แต่ในบทความนี้จะขอกล่าวถึงงานทับทรวงตัวพระที่ประดิษฐ์ขึ้นโดยใช้ปะเก็น และลงทอง ซึ่งเป็นทางเลือกสำหรับผู้สนใจ เนื่องด้วยประเภทเป่าแล่นจะมีราคาที่สูงดูแลยาก เป็นเครื่องเป่าแล่นที่พยายามอย่าให้โดนลม จะหมองคล้ำไม่สวยงามเหมือนตอนซื้อใหม่ ๆ



ภาพที่ 2 ทับทรวง
ที่มา : สมศักดิ์ ทองปาน วันที่ 16 เมษายน 2566

งานประดิษฐ์ทับทรวงตัวพระ เป็นงานประดิษฐ์เครื่องถนิมพิมพาภรณ์

เป็นเครื่องประดับเบ็ดเตล็ดทั่วไป โดยเฉพาะในการแต่งกายชุดยืนเครื่อง ปรากฏในละครในหรือละครพันทาง ของตัวละครพระเป็นเครื่องประดับที่ใช้สวมใส่ร่วมกับสายสังวาล หรือจะใช้สวมใส่แยกเป็นเอกเทศก็ได้



ภาพที่ 3 รวมทับทรวงตัวพระ

งานประดิษฐ์เครื่องถนิมพิมพาภรณ์ งานออกแบบทับทรวงตัวพระ จะประกอบด้วยขั้นตอนของการประดิษฐ์ทับทรวงตัวพระ ซึ่งมีขั้นตอนงานประดิษฐ์ดังนี้ คือ

- 1.การลอกลาย
- 2.การฉลุลาย
- 3.การเย็บเสริมลวด ประกอบดอก เข้าโครงส่วนประกอบ
- 4.การตีลาย กระแนะลาย



5.การลงสีพื้น

6.การลงสี FLEX

7.การประดับแผ่นทอง

8.การประดับแววเพชรพลอย

เครื่องถนิมพาพารณ์ กรณีศึกษา ทับทรวงตัวพระ ในรูปแบบเดิมทั่วไป จะใช้เป็นวัสดุงานผ้าประดิษฐ์และปรับเปลี่ยนเป็นงานปะเก็นกระดาษหนัง และเกิดพัฒนาการสูงานเป่าแล่นเครื่องโลหะ ซึ่งในการแต่งกายประกอบการแสดงในละครไทย มีข้อจำกัดเรื่องของขนาด และรูปแบบ คือมีขนาดมาตรฐานที่ใช้กันคือ ด้านบนซ้ายและขวากว้าง ด้านละ 10 ซม. ด้านล่างยาวข้างละ 12 ซม. เส้นผ่าศูนย์กลางด้านบนยาวลงจรดด้านล่างเส้นผ่าศูนย์กลาง สูง 17 ซม. สูงรวม 3 ชั้น 4 ซม. ด้วยกระบวนการทั้ง 8 ขั้นตอนทีกล่าวนมา เป็นการสร้างนวัตกรรมที่สามารถเปลี่ยนแปลงความคิดเดิม ๆ ได้ เพื่อนำไปสู่การสร้างกรอบความคิดใหม่ ๆ

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม

อ้างถึง สิริกมล มงคลยศ (2565) ได้ทบทวนความหมายของการคิดเชิงนวัตกรรมไว้ว่า อรรถ ปรารักษ์ (2560) กล่าวว่า การคิดเชิงนวัตกรรม หมายถึง ความคิดเพื่อสร้างสรรค์ และพัฒนาผลงานชิ้นใหม่ ๆ ที่คิดค้นและพัฒนาให้กลายเป็นแนวความคิด กระบวนการ วิธีการปฏิบัติ ตลอดจนสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ในรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน หรืออาจเป็นการพัฒนาสิ่งเดิมที่มีอยู่แล้ว ให้เกิดความแตกต่างไปจากเดิม แต่มีประสิทธิภาพในการใช้งานโดยมุ่งก่อให้เกิดประโยชน์ในวงกว้างมากยิ่งขึ้น

กนกพร ตั้งมนัสไชยสกุล (2554) กล่าวว่า ความคิดเชิงนวัตกรรม หมายถึง รูปแบบความคิดที่ ต่อยอดจากความคิดสร้างสรรค์ โดยการคิดค้น และพัฒนาให้กลายเป็นกระบวนการ สินค้าและบริการ ในรูปแบบใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน หรืออาจเป็นการพัฒนาสิ่งเดิมที่มีอยู่แล้วให้เกิดความแตกต่างไปจากเดิม แต่มีประสิทธิภาพในการใช้งานโดยมุ่งก่อให้เกิดประโยชน์ในวงกว้างมากยิ่งขึ้น ส่งผลทำให้ องค์การมีศักยภาพในการแข่งขันในเชิงธุรกิจตามไปด้วย

ชาญณรงค์ วิเศษสัตย์ (2562) กล่าวว่า ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม หมายถึง การคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาความเจริญแก่สังคม ซึ่งสิ่งใหม่นี้อาจไม่เคยมีผู้ใดเคยทำมาก่อน หรือเคยทำมาแล้วในอดีตแต่ได้รับการรื้อฟื้นขึ้นมาใหม่หรือสิ่งใหม่ที่มีการพัฒนามาจากของเก่าที่มีอยู่เดิม โดยที่ผู้คิดมองเห็นผลผลิตที่จะสำเร็จแตกต่างไปจากบุคคลอื่น และคาดว่าจะได้รับการยอมรับที่ดีจากสังคม จากนั้นผู้คิดดำเนินการกระทำจนความคิดนั้นสำเร็จเกิดเป็นผลผลิตใหม่ ๆ ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งผลิตภัณฑ์หรือกระบวนการ

Weiss and Legrand (2011) กล่าวว่า การคิดเชิงนวัตกรรม หมายถึง กระบวนการในการแก้ปัญหาโดยการค้นหา รวบรวม และจัดเรียงข้อมูลเชิงลึก รวมทั้งการเชื่อมโยงในรูปแบบใหม่ เพื่อให้ได้วิธีการแก้ปัญหาใหม่ ๆ ซึ่งอาจต้องพัฒนา และทำซ้ำหลายรอบโดยคำนึงถึงความต้องการของสังคมเป็นหลัก

Amelink, Fowlin, and Scales (2013) กล่าวว่า ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม หมายถึง ความสามารถหลาย ๆ อย่างของมนุษย์ที่จะสามารถสร้างสรรค์สิ่งใดสิ่งหนึ่งที่น่าสนใจให้เป็นผลิตภัณฑ์ (Product) ในรูปแบบของสิ่งประดิษฐ์หรือรูปแบบอื่น ๆ แล้วนำเสนอหรือเผยแพร่สู่สังคม

Wheeler (1998) ได้กล่าวว่า การคิดเชิงนวัตกรรม หมายถึง การคิดที่มนุษย์สามารถสร้างสรรค์หรือพัฒนานวัตกรรมได้ ซึ่งทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมนี้จะช่วยแก้ปัญหา และก่อให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ อันจะนำมนุษย์ไปสู่เป้าหมาย และความสำเร็จในชีวิตที่ได้วางไว้

Ekanem (2016) กล่าวว่า ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม คือ ความสามารถในการจินตนาการในการมองการณ์ไกลของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แล้วสร้างสรรค์หรือประดิษฐ์สิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นออกมาเป็นผลผลิตใหม่ที่แตกต่างจากบุคคลอื่น ซึ่งผลผลิตใหม่นี้ หากได้รับการพัฒนาและแก้ไขซ้ำแล้วซ้ำอีก ก็จะเป็นแนวทางไปสู่การเกิดเป็นนวัตกรรมในอนาคต

Garrison (2015) กล่าวถึงความหมายการคิดเชิงนวัตกรรม คือ การที่มนุษย์คิดริเริ่มทำอะไรใหม่ ๆ ที่ดีขึ้นกว่าเดิม และพยายามหาวิธีนาแนวคิดใหม่ ๆ เหล่านี้มาทำให้เป็นจริงซึ่งนำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่ ใช้วิธีการใหม่หรือการประยุกต์ใช้แบบใหม่เพื่อให้เกิดประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ตามเป้าหมายที่ตั้งไว้

ลี และเบนซา (Lee & Benza, 2015) ทำงานวิจัย เรื่อง การสอนทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมสำหรับผู้จบหลักสูตรการตลาดของมหาวิทยาลัยรัฐแคลิฟอร์เนีย ผลการศึกษาพบว่าในศตวรรษที่ 21 นักศึกษาต้องเตรียมความพร้อมในเรื่องของทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมเพื่อสนองความต้องการของตลาดแรงงาน ทางฝ่ายหลักสูตรจำเป็นต้องมีกระบวนการพัฒนาทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมให้กับผู้เรียน ประกอบด้วย 1) ความคิดสร้างสรรค์ 2) การเอาใจใส่ 3) การเปิดใจ 4) การทดลอง 5) การสื่อสาร 6) การเชื่อมโยง

จากแนวคิดหลักการดังกล่าวสรุปได้ว่า ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม หมายถึง กระบวนการสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาหรือแก้ปัญหาสิ่งต่าง ๆ โดยใช้วิธีการอย่างหลากหลายจน กลายเป็นแนวความคิดสิ่งประดิษฐ์ หรือผลิตภัณฑ์ ในรูปแบบที่ไม่เคยมีผู้ใดทำมาก่อน หรืออาจเคยทำมาในอดีตแต่นำมาพัฒนาขึ้นใหม่เพื่อให้มีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น และใช้ประโยชน์ในวงกว้างมากขึ้นซึ่ง อาจต้องพัฒนาและทำซ้ำหลายรอบเพื่อให้เกิดเป็นนวัตกรรมที่ดีที่สุด อีกทั้งการก้าวเข้าสู่ยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล ความรู้ และนวัตกรรมได้เข้ามาแทนที่การทำงาน งานที่ใช้แรงงานแบบเดิม ๆ คนที่มีความคิดแปลกใหม่ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ และแก้ปัญหาอยู่ตลอดเวลา ย่อมมีโอกาสก้าวไปก่อนและก้าวไปได้ไกลเพื่อไปสู่อนาคตที่ประสบความสำเร็จได้มากกว่า (Maxwell, 2009; เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2558) นักสร้างสรรค์จึงจำเป็นต้องมีทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 นั่นคือ ทักษะการเรียนรู้ และนวัตกรรม (Bellanca & Brandt, 2010) เพราะนวัตกรรมเป็นสิ่งสำคัญ รวมทั้งยังเข้าไปมีส่วนร่วมในทุกภาคส่วน ทั้งภาคเอกชน ภาครัฐ หรือแม้แต่ในวงการศึกษา ต่างก็ให้ความสำคัญกับนวัตกรรม (เนาวนิตย์ สงคราม, 2557) โดยทักษะการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องในการสร้างนวัตกรรม และการสร้างนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ คือ ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม (Innovative Thinking Skills) ซึ่ง



เป็นทักษะที่อาศัยความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ประกอบกับการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) และการคิดแก้ปัญหา (Problem Solving) รวมทั้งกระบวนการเรียนรู้ที่เสริมสร้างให้ทุกคนสามารถพัฒนาการคิดให้เกิดเป็นทักษะเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมออกมา (พินันทา จัตราวัฒนา, 2561) โดยการพัฒนานวัตกรรมใหม่อาจเกิดจากการคิดวิเคราะห์เพื่อจำแนกแยกแยะ (ชัยณรงค์ วงศ์ธีรทรัพย์, 2557) หรือเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาความเจริญให้แก่สังคม สิ่งใหม่นี้อาจไม่เคยมีผู้ใดเคยทำมาก่อน หรือเคยทำมาแล้วในอดีตแต่ได้รับการรื้อฟื้นขึ้นมาใหม่หรือมีการพัฒนาต่อยอดมาจากของเก่าที่มีอยู่เดิม (Wheeler, 1998) ดังนั้นเพื่อให้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว จึงจำเป็นที่มทักษะและความสามารถในการปรับตัวให้มีคุณลักษณะสำคัญในการดำรงชีวิตในโลกยุคใหม่ได้อย่างรู้เท่าทัน (วิจารณ์ พานิช, 2555)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาบริบทและสถานการณ์เครื่องถนิมพิมพาภรณ์ และทฤษฎีแนวคิดเชิงนวัตกรรม
2. เพื่อสร้างสรรค์ทับทรวงตัวพระด้วยแนวคิดเชิงนวัตกรรม

ขอบเขตของงานวิจัย

จะประกอบด้วย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เป็นการวิจัยกับการจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ในรายวิชาศิลปะ วรรณศิลป์ เรื่องการประดิษฐ์เครื่องถนิมพิมพาภรณ์ จำนวน 35 คน

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้นคือทับทรวงตัวพระ ตัวแปรตาม การสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดเชิงนวัตกรรม

ด้านเนื้อหา

การออกแบบการประดิษฐ์ทับทรวงพระ ด้วยแผ่นปะเก็นขนาดมาตรฐาน ด้วยกระบวนการขั้นตอนการประดิษฐ์เครื่องถนิมพิมพาภรณ์ในรูปแบบการประยุกต์

ด้านระยะเวลา

ใช้เวลาศึกษาออกแบบ 3 ชั่วโมง คือ ตัดฉลุประกอบโครง เย็บเสริมลวด / ตีลาย ลงสีพื้น / ลงรักปิดทองประดับแวว ในภาคเรียนที่ 2

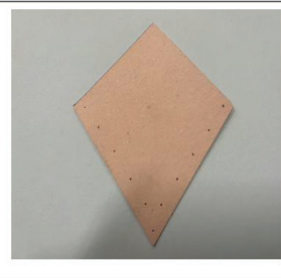
นิยามศัพท์

ทับทรวงตัวพระ คือทับทรวงที่ประดิษฐ์เพื่อใช้ประกอบการแต่งกายตัวละครพระ ในงานแสดง วรรณศิลป์การละครไทย ที่สวมประดับบริเวณหน้าอก รูปแบบวัสดุเช่น งานผ้า งานหนัง งานเป่าเล่น กรณีนี้นี้จะเป็นการศึกษาวิจัยงานปะเก็นรูปแบบประยุกต์ ประดิษฐ์โดยออกแบบให้มีฝาเปิดปิดด้านหลังเก็บของมีค่า

วิธีดำเนินงาน

ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบกระบวนการดำเนินงานสร้างสรรค์ แบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

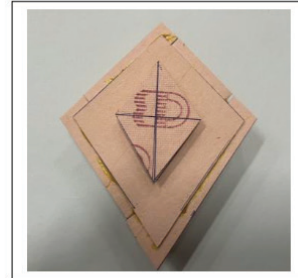
การออกแบบการประดิษฐ์เครื่องถนิมพิมพาภรณ์ งานออกแบบทับทรวงตัวพระ เป็นงานประดิษฐ์ เครื่องประดับแนวประยุกต์ เพื่อสร้างประโยชน์ในการใช้สอยมากขึ้น โดยอาศัยแผ่นปะเก็นมาจัดทำโครง ซึ่งเป็นแผ่นกระดาษอัดหนาหลายมิลลิเมตร เนื้อเหนียวไม่เป็นขุยเวลาตัด ราคาไม่แพง โดยทั่วไปจะมีขนาด 90x150 เซนติเมตร ต่างกันที่ความหนา สำหรับทำเครื่องประดับไทย มีขั้นตอนการประดิษฐ์ดังนี้คือ นำแผ่นปะเก็นซึ่งเป็นวัสดุเนื้อกระดาษอัดแน่น ขนาดความหนา 1.25 มล. วัดขนาดยึดทับทรวงขนาดมาตรฐาน ให้ได้ขนาด กว้างXยาวXสูง จำนวน 2 ชิ้น เพื่อสร้างกล่อง ปิดหน้าหน้าและด้านหลัง และตัดปะเก็นผนึกปิดด้านข้างทั้ง 4 ด้าน สูง 2 ซม.และใช้กาวหนังเชื่อมติดให้สนิท และส่วนที่เป็นฝาปิดด้านหลัง จะมีการกรีดตัด แผ่นหลังให้สามารถเปิดปิดได้ รวมถึงที่ล๊อคฝาหลัง เพื่อเพิ่มความแข็งแรง



ตัดปะเก็นพื้นหลัง



เพิ่มส่วนประกอบด้านข้าง

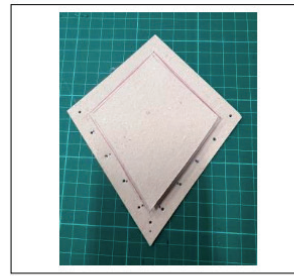


พื้นด้านหน้าทับทรวง

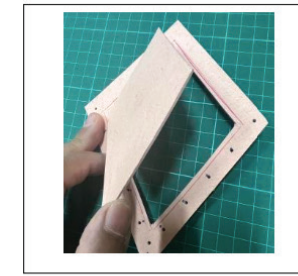
ที่มา : สมศักดิ์ ทองปาน วันที่ 16 เมษายน 2566



ทำหวงเพื่อประกอบหยดน้ำ

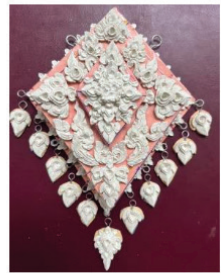


กรีดพื้นหลังสร้างฝากล่อง



ทดสอบการเปิดปิด

ที่มา : สมศักดิ์ ทองปาน วันที่ 16 เมษายน 2566



ติลายประกอบดอก



ลงสีน้ำมันขาวปรับสีพื้นให้ทั่ว



ภาพที่ 6 ขั้นตอนติลายกระหนะลายและลงสีขาว
ที่มา : สมศักดิ์ ทองปาน วันที่ 23 เมษายน 2566



ลงสี FLEX



ประดับแผ่นทอง



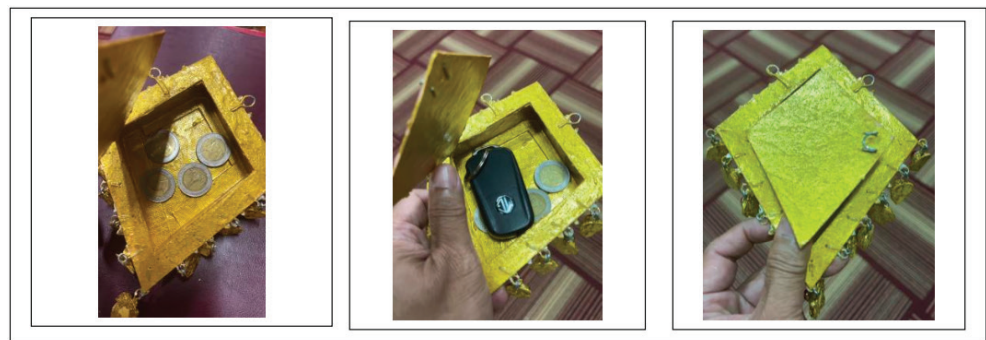
ประดับแวว

ภาพที่ 7 ขั้นตอนลงรักปิดทองประดับแวว
ที่มา : สมศักดิ์ ทองปาน วันที่ 23 เมษายน 2566

จากการออกแบบสร้างสรรค์ เครื่องถนิมพิมพาภรณ์ ที่มีความหลากหลาย เพื่อให้ได้ผลงานนวัตกรรมใหม่ ๆ ในกลุ่มนาฏศิลป์ เป็นการนำเสนอ เปิดมุมมองการคิดนอกกรอบ เพื่อเสนอแนวทางการประดิษฐ์ทับทรวงตัวพระ แนวประยุกต์ เพื่อให้เกิดทางเลือกที่ผลงานสามารถสร้างประโยชน์ได้มากกว่าเดิม ซึ่งรูปแบบ ขนาด ไม่ได้เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ยังคงความเป็นทับทรวงที่ใช้ประกอบการแต่งกายเพื่องานแสดงได้ แต่เพิ่มเติมด้านความคิดสร้างสรรค์ เพราะด้วยเหตุผลในปัจจุบัน ในทางความเป็นจริง เมื่อได้สัมผัส วิถีของนักแสดงที่เกิดขึ้นหลังม่านเวที จะพบว่า เวทีการแสดง บางสถานที่ ไม่มี ตู้เซฟหรือลิคเกอร์ แผนกจัดรับฝากของมีค่า เมื่อนักแสดงมีทรัพย์สินของมีค่าติดตัว และต้องถอดวาง จัดเก็บไว้หลังเวที ก็ทำให้นักแสดงไม่มีความมั่นใจ และเกิดความคิดว่าทำอย่างไร ให้สิ่งของมีค่านั้นสามารถสร้างความมั่นใจให้นักแสดงได้ เช่น เหรียญเงิน แบงค์

สร้อยทอง ต่างหู ที่จำเป็นต้องเก็บเมื่อจะออกแสดงด้านหน้าเวที ทุญแจรพวงเล็กๆ หรือจะเป็นตลับ แป้งพัฟซับหน้าลดความมันบนใบหน้าก่อนออกแสดงจริง ซึ่งที่กล่าวมาแล้วล้วนแล้วแต่เป็นเรื่องจริง เป็นวิถีชีวิตเบื้องหลังของนักแสดงทั้งสิ้น และเพื่อลดความกังวล สร้างความมั่นใจ และด้วยเหตุผลที่ กล่าวมา นักเรียนและครูจึงนำวิกฤติมาเป็นโอกาสร่วมรังสรรค์ผลงานใหม่แก่วงการออกแบบเครื่อง แต่งกายในนาฏศิลป์ไทย

เครื่องถนิมพิมพาภรณ์ ทับทรวงพระประยุต์ จึงได้ถูกออกแบบขึ้น เพื่อประโยชน์ใช้สอย มี ฝาเปิดปิดเพื่อจัดเก็บของมีค่า สร้างความเรียบร้อย มีการล็อกเกี่ยวตะขอในการจัดเก็บ อยู่ติดตัว ระหว่างที่แสดง มีความเบาไม่เป็นอุปสรรคต่อการสวมใส่เพื่อการแสดง สร้างความปลอดภัยให้แก่ นักแสดง ไม่ต้องกังวลกลัวของมีค่าจะสูญหาย เพราะด้านหลังเวทีการแสดง สามารถเกิดเหตุการณ์ ต่าง ๆ ที่ไม่คาดคิดได้ และของมีค่าต่าง ๆ ล้วนมีคุณค่าทางจิตใจแก่นักแสดงที่กำลังแสดงเพื่อสร้าง ความสุข เรียกรอยยิ้มจากผู้ชม จนกว่าจะจบการแสดงหมดภาระหน้าที่ในฐานะของนักแสดง



ภาพที่ 8 การจัดเก็บของมีค่า

ที่มา : สมศักดิ์ ทองปาน วันที่ 23 เมษายน 2566

เครื่องถนิมพิมพาภรณ์ ทับทรวงพระประยุต์ จึงเป็นเครื่องประดับที่นวัตกรรมใหม่ สอดคล้องกับแนวทาง การสร้างนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ ต้องอาศัยทักษะการสร้างนวัตกรรมโดยนำ องค์ความรู้ที่มีอยู่ทุกหนทุกแห่งมาบูรณาการเชิงสร้างสรรค์ ผนวกกับการเลือกรูปแบบการศึกษาที่ ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Active Learning) และมีความยืดหยุ่น (พินันทา จิตวัฒนา, 2561) ทั้งนี้องค์การทางการศึกษาสามารถส่งเสริมทักษะทางด้านนวัตกรรมได้หลากหลายรูปแบบ โดยจำแนกเป็นลักษณะที่สำคัญ ดังนี้

- 1) นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) หมายถึง สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ เป็นต้น
- 2) นวัตกรรมกระบวนการ (Process Innovation) หมายถึง กระบวนการให้บริการทางวิชาการ การจัดการกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ ต้องให้ความสำคัญต่อการสร้างนวัตกรรม และการพัฒนาทรัพยากร มนุษย์ อย่างต่อเนื่อง



ซึ่งการประดิษฐ์ทับทรวงตัวพระที่เกิดขึ้นใหม่ เป็นนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ Product Innovation การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ การเปลี่ยนแปลงการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้น โดยใช้ส่วนประกอบใหม่ในการผลิต และมีความชัดเจนในกระบวนการนวัตกรรม Process Innovation การดำเนินการตามวิธีการผลิตหรือการส่งมอบใหม่หรือที่ได้รับการปรับปรุง ผลการวิจัยจากที่ได้ลองทำชิ้นงานทับทรวงพระ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง แก้ปัญหาเดิมโดยสามารถจัดเก็บของมีค่าได้ และยังมีข้อปรับปรุงต่อไปคือ พื้นกล่องด้านหลังควรบุผนังกล่องด้วยผ้าสักหลาด เพื่อความสวยงามเรียบร้อยขึ้น

ดังนั้น ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม (Innovative Thinking) เป็นทักษะความคิดพื้นฐานในการทำให้เกิดนวัตกรรม การที่ประเทศจะพัฒนาไปได้นั้นจำเป็นต้องเกิดนวัตกรรม ซึ่งผู้สร้างนวัตกรรมให้เกิดขึ้นจำเป็นต้องมีทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม ผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการบ่มเพาะและพัฒนาเยาวชนไทยให้เกิดการคิดเชิงนวัตกรรมได้นั้นก็คือครู (ชาญณรงค์ วิเศษสัตย์, 2562) ครูจำเป็นต้องมีทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม จึงจะสามารถออกแบบการจัดการเรียนรู้ให้ดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้อยากเรียนรู้ ตั้งใจเรียนรู้ และสามารถสร้างองค์ความรู้ ตลอดจนเกิดทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมซึ่งจะส่งผลให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ออกแบบผลิตภัณฑ์ อันจะนำไปสู่การประสบความสำเร็จในชีวิตได้ (Hart, 2013) และบูรณาการความรู้ได้ ครูจะต้องสามารถบูรณาการความรู้ต่าง ๆ ที่มีมาใช้ในการสร้างสรรค์และพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ ๆ โดยสามารถคิดวิเคราะห์ในเรื่องต่าง ๆ และมีความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ โดยการส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้นักเรียนแตกฉานทางความคิดได้ด้วยตัวเองและมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน มีทักษะใหม่ ๆ และสามารถชี้ให้ผู้เรียนเห็นถึงข้อดีข้อเสียและการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ อย่างเหมาะสม และเน้นให้ผู้เรียนเปลี่ยนจากผู้รับ กลายเป็นผู้พัฒนาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ องค์ความรู้ที่ครูได้ถ่ายทอดตามหลักสูตรของสถานศึกษา ในรูปแบบการบูรณาการจึงเป็นอีกหนึ่งความสำเร็จที่สร้างทักษะอาชีพกับผู้เรียน สามารถเอาหลักการ วิธีการ ไปออกแบบสร้างสรรค์สิ่งใหม่ สร้างอาชีพ สร้างรายได้ เพราะเมื่อได้ศึกษาเรียนรู้ไม่ว่าจะเป็น งานประดิษฐ์เครื่องศรียาภรณ์ หรืองานถักนิตยพินภรณ์ หมวดเบ็ดเตล็ดทั่วไป จะพบว่า งานประดิษฐ์ด้านนี้ ต้นทุนต่ำ รายได้สูง ยิ่งผู้เรียนออกแบบ และตีลายให้ละเอียด ผลงานเกิดความสวยงาม อ่อนช้อย วิจิตรตระการตา ผลงานชิ้นนั้น ๆ ใครก็อยากจับจองหรืออยากสวมใส่ ในสภาวะการปัจจุบัน งานประดิษฐ์เครื่องศรียาภรณ์ หรืองานถักนิตยพินภรณ์ จึงเป็นอีกทางเลือกที่สามารถให้ผู้เรียนตัดสินใจ ค้นพบความถนัดของตนเองที่จะก้าวไปในสายอาชีพ เพราะปัจจุบันสภาวะเศรษฐกิจที่ฝืดเคืองของประเทศไทย ส่งผลให้จำนวนบัณฑิตจบใหม่สวนทางกับความต้องการในตลาดแรงงาน การแข่งขันเพื่อช่วงชิงเก้าอี้ในที่ทำงานเพิ่มสูงขึ้นเช่นเดียวกันกับจำนวนผู้ว่างงาน งานประดิษฐ์เครื่องศรียาภรณ์ หรืองานถักนิตยพินภรณ์ ถือเป็นงานสร้างสรรค์เป็นอาชีพใหม่ และมีอัตราแข่งขันสูงขึ้นในเวทีการแสดง และเวทีประกวดนางงาม เช่นการแต่งกายชุดประจำชาติ ซึ่งเมื่อผ่านกระบวนการออกแบบก็ยังคงอาศัยหลัก เทคนิควิธีการเบื้องต้นที่เหมือนกันทั่วไป ดังนั้นอยู่ที่การออกแบบ กล้าคิด กล้าทำ เปิดโลกแห่งการเรียนรู้ สร้างสิ่งที่ท้าทายและสร้างสรรค์สิ่งใหม่เป็นประโยชน์แก่วงการในวงกว้าง สิ่งหนึ่งที่นำเสียดายในทุก

วันนี้ คือการที่ช่างงานศิลปะด้านนี้ พยายามปกปิด เกร็ด เคล็ดลับ ซึ่งนับวัน สิ่งดีงามที่จะได้ร่วมกัน สืบสานส่งต่อแก่คนรุ่นหลังก็จะเลือนหายไป กลายเป็นเงื่อนไขของลิขสิทธิ์ ห้ามลอกเลียนแบบ แม้แต่เอกสารตำราเฉพาะ ที่เป็นหลักสูตรด้านนี้ก็ไม่ค่อยเขียนงานวิชาการออกมาเผยแพร่ หาเอกสาร อ้างอิงหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้ยากขึ้น คนที่สนใจจริง ๆ ก็ลองผิดลองถูก ศึกษาค้นคว้าทดลอง จนกว่าจะเกิดความลงตัว บ้างก็อาศัยวิธีการครูฝึกลักจำ ประกอบกับค่าเรียนที่ราคาแพง ถ่ายทอด แบบเปิดเผยไม่หมด และที่ยิ่งไปกว่านั้น ก็ผิวดูระหว่างครูกับศิษย์ การปกปิดแหล่งซื้อขายวัสดุ อุปกรณ์ในการทำ ทุกอย่างกลายเป็นเชิงพาณิชย์ จึงถือเป็นเรื่องที่น่าใจหาย ที่เราในฐานะของความ เป็นครู ต้องเป็นผู้ให้โดยไม่ปิดบัง ต้องร่วมกันคิดใหม่ทำใหม่ ยึดแนวคิดคำสอนที่เป็นสัจธรรมของ ศาสนาพุทธ คือ “ทุกสิ่งตายไปก็เอาไปไม่ได้”

ศิลปวัฒนธรรมสิ่งที่ดีงาม ซึ่งล้วนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมไทย จึงควรร่วมกันปลูกฝัง ถ่ายทอด ร่วมกันอนุรักษ์และสืบสานให้การเชื่อมโยงระหว่างการจัดการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ กับผู้รับการ ถ่ายทอดที่จะช่วยกันสืบสานต่อไปในอนาคตข้างหน้า เพราะศิลปวัฒนธรรม โดยเฉพาะงาน ประดิษฐ์เครื่องศิวาภรณ์ หรืองานถนิมพิมพาภรณ์เป็นปัจจัยสำคัญที่ใช้ศึกษาเล่าผ่านงานศิลปะ เพื่อทราบอดีตความเป็นมาสู่การเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เพราะขนบธรรมเนียมประเพณีเป็น ศิลปวัฒนธรรมประจำชาติ แสดงถึงความเป็นมาอันเกิดจากความเจริญของสังคมมาช้านาน จึงควร ภูมิใจในศิลปวัฒนธรรมของตนเอง สามารถสร้างทัศนคติในเชิงบวก เชิงสร้างสรรค์ เพราะงาน ประดิษฐ์เครื่องศิวาภรณ์ หรืองานถนิมพิมพาภรณ์ สามารถสร้างความสุขแก่ผู้ที่พบเห็น จรรโลง จิตใจในเชิงสร้างสรรค์ อีกทั้งยังช่วยสร้างกรอบแนวคิด หลักการทางวิชาการ แนวปฏิบัติไปในแนว เดียวกันตามสูตรการค้นพบเกร็ดเคล็ดลับวิธีการ ถึงแม้จะเป็นการแผ่ขยายของเทคนิควิทยาการ สมัยใหม่ แต่ก็ยังคงรักษาวัฒนธรรมประเพณีโบราณ โดยเฉพาะภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้เชี่ยวชาญที่ ชำนาญการเฉพาะทาง คำบอกเล่าจากอดีตแล้วแต่เป็นประโยชน์ เพื่อการรวบรวมในทาง วิชาการ เพื่อบันทึกภาพ ถ่ายวิดีโอ หรือวาดภาพประกอบการอธิบาย ซึ่งปัจจุบันสามารถจัดเก็บ ข้อมูลได้ทันสมัยกว่าในอดีตเป็นประโยชน์แก่การศึกษาสำหรับผู้สนใจเรื่องงานประดิษฐ์เครื่องศิวา ภรณ์ หรืองานถนิมพิมพาภรณ์ ในการจัดการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะในสถาน ศึกษาต่าง ๆ ทุกวันนี้ เมื่อเป็นรายวิชานาฏศิลป์กับช่วงเวลาเพียง 50 นาทีต่อ 1 คาบการสอน หาก เป็นการปฏิบัติแทบจะไม่ต้องพูดเรื่องประวัติความเป็นมา หรือแนวคิดทฤษฎีและด้วยโลกแห่งการเรียนรู้ นักเรียนสามารถสืบค้นจากอินเทอร์เน็ตด้วยตนเองได้ เพราะมีมืองานช่าง ต้องอดทน ละเอียด และ ต้องอาศัยองค์ความรู้พื้นฐานด้านองค์ประกอบศิลป์ มาเป็นตัวช่วยในการปฏิบัติ การผูกกลายนำเส้น พื้นฐานลายไทยไปพัฒนาต่อยอดออกแบบเครื่องประดับต่าง ๆ และที่สำคัญที่สุดเมื่อผ่านกระบวนการ ขั้นตอนครบทุกขั้นตอนนี้แล้ว ผู้เรียนจะสามารถออกแบบสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นที่ยอมรับ นำมาสู่ ประโยชน์ในแวดวงได้ไม่น้อยเลยทีเดียว

บทบาทของงานประดิษฐ์เครื่องศิวาภรณ์ หรืองานถนิมพิมพาภรณ์ จะพบว่าการสร้างสรรค์ ได้รู้จักวางแผนบริหารจัดการช่วงเวลา ผู้ประดิษฐ์จะถูกงานศิลปะขัดเกลาให้เกิดภาวะผู้นำ จัดทำงาน



อย่างเป็นระบบรู้จักระเบียบวิธี เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ ใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ และที่ภาคภูมิใจคือบทบาทของผู้มีส่วนร่วมในการอนุรักษ์สืบสานและพัฒนา สามารถนำความรู้ความสามารถเป็นแกนนำสู่งานวิทยากร เปิดนิทรรศการสาธิต ออกแบบขยายความรู้แก่ผู้ที่สนใจศึกษาขั้นตอนกรรมวิธีการทำ ช่วยให้เกิดความเข้าใจ เกิดสุนทรีย์ภาพทางศิลปะละเอียดอ่อน และเกิดทักษะอาชีพ ความชำนาญการเฉพาะทาง สามารถสื่อสารถ่ายทอดถอดประสบการณ์ได้อย่างถูกต้อง และนอกจากนี้ยังได้รับการปลูกฝังด้านคุณธรรมจริยธรรมเป็นผู้ให้แกสังคม กล่าวคือในการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละภาคเรียนจะสามารถผลิตเครื่องประดับหลากหลาย ได้สร้างงานเพื่อการบริจาค ให้ความช่วยเหลืออนุเคราะห์แก่สถานศึกษาที่ขาดแคลน โดยส่งบริจาคสถานศึกษาที่ขอมา สิ่งนี้คือทรงคุณค่าแก่การสร้างสรรค์สังคม เพราะส่งเสริมให้มีความเมตตาปราณี เกิดทักษะด้านอาชีพ สามารถนำไปต่อยอดด้านการงานได้ในอนาคต งานประดิษฐ์เครื่องศรียาภรณ์ หรืองานถนอมพิมภาภรณ์ สามารถเป็นเครื่องบ่งชี้ในความสำเร็จกับการถ่ายทอดของครู เป็นกระเจกเงาสะท้อนถึงครูผู้ถ่ายทอดในการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 9 ผลงานจากการจัดการเรียนการสอนงานประดิษฐ์เครื่องศรียาภรณ์ หรืองานถนอมพิมภาภรณ์
ที่มา : สมศักดิ์ ทองปาน วันที่ 24 เมษายน 2565

บทสรุป

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1. เพื่อศึกษาบริบทและสถานการณ์เครื่องถนอมพิมภาภรณ์ และทฤษฎีแนวคิดเชิงนวัตกรรม พบว่างานถนอมพิมภาภรณ์ จากอดีตสู่ปัจจุบัน สามารถเปลี่ยนแปลงความคิดเดิม ๆ ได้ เพื่อนำไปสู่การสร้างกรอบความคิดใหม่ ๆ นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation) การปรับปรุงสิ่งประดิษฐ์ หรือผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่แล้วให้พัฒนาก้าวหน้ายิ่งขึ้น และนวัตกรรมกระบวนการ (Process Innovation) การพัฒนาแนวทางวิธีผลิตสินค้าและบริการ ให้มีรูปแบบใหม่ที่ทันสมัยมากขึ้น อาจจะเป็นการลดขั้นตอนกระบวนการผลิตให้รวดเร็วมากขึ้น เพื่อประหยัดต้นทุนและเวลาที่สามารถเชื่อมโยงให้เห็นความเปลี่ยนแปลงเรื่องราว ผ่านทักษะการจัดการเรียนรู้จากประวัติศาสตร์ ยุคสมัย ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งขับเคลื่อนด้วยข้อมูล ความรู้ และนวัตกรรม คนที่มีความคิดแปลกใหม่ สร้างสรรค์

สิ่งใหม่ และแก้ปัญหาอยู่ตลอดเวลาย่อมมีโอกาสก้าวไปก่อน และก้าวไปสู่อนาคตที่ประสบความสำเร็จได้มากกว่าการสร้างนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ คือ ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรม (Innovative Thinking Skills) ซึ่งเป็นทักษะที่อาศัยความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ประกอบกับการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) และการคิดแก้ปัญหา (Problem Solving) รวมทั้งกระบวนการเรียนรู้ที่เสริมสร้างให้ทุกคน สามารถพัฒนาการคิดให้เกิดเป็นทักษะเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมออกมา โดยการพัฒนาวัตกรรมการใหม่เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาความเจริญให้แก่สังคม

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2. เพื่อสร้างสรรค์ทัບทรวงตัวพระด้วยแนวคิดเชิงนวัตกรรม โดยปรับหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนที่ครูผู้สอนยึดเนื้อหา สามารถนำรายวิชานาฏศิลป์ เรื่ององค์ประกอบในการจัดการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย มาเป็นการถอดบทเรียนผ่านผลงานการประดิษฐ์พร้อมปรับเปลี่ยนสู่โลกแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยอาศัยองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ คือ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหาวิชา สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมและบรรยากาศการเรียนรู้ (ทศนา เขมมณี. 2560) เมื่อผู้เรียนได้รับการส่งเสริมตามศักยภาพตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ออกแบบไว้ เกิดกระบวนการ (Active Learning) จึงเป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้นในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีครูผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก เช่น การประดิษฐ์ “ทัບทรวงพระ” ที่ผู้เรียนคิดออกแบบศิลปะประยุกต์ สร้างงานประดิษฐ์ที่มากด้วยประโยชน์ใช้สอย ด้วยแนวคิดที่จะทำอย่างไรให้พื้นที่ด้านหลังของทัບทรวงจะมีประโยชน์ ด้วยการสร้างฝาเปิดปิดสามารถบรรจุของมีค่าส่วนตัว สร้างความสบายใจ ความมั่นใจกับนักแสดงที่มีความลังเลเกิดความพะวง หากต้องวางสิ่งของมีค่าไว้ด้านหลังเวที และงานถนิมพิมาภรณ์ การประดิษฐ์ “ทัບทรวงพระ” ที่เกิดขึ้นถือเป็นนวัตกรรมแนวคิดใหม่ที่สามารถทำได้จริง แก้ไขปัญหาได้จริง สร้างการเปลี่ยนแปลงในการเรียนรู้ ถือเป็นทรัพย์สินทางปัญญาที่เกิดจากผู้เรียน กลายเป็นนวัตกรรมใหม่ “Innovation Thailand” ซึ่งได้นำวิชาศิลปะสาระนาฏศิลป์มาพัฒนาตนเองสู่ความเป็นเลิศทางวิชาการ ซึ่งการประดิษฐ์ “ทัບทรวงพระ” รูปแบบมีกล่องจัดเก็บของมีค่ายังไม่เคยปรากฏมาก่อน อีกทั้งสามารถนำสถานศึกษา จัดการเรียนรู้อย่างทอดสู่ชุมชนสร้างรายได้ เพื่อเกิดการพัฒนาสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อชุมชนและสังคม โดยให้ชุมชนและสังคมเข้ามามีส่วนร่วม เกิดเครือข่ายผู้ (Soft Power) สร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างสถานศึกษากับชุมชน จะอย่างไรก็ตามการออกแบบการจัดการเรียนรู้ การสร้างแรงจูงใจยังเป็นสิ่งสำคัญสำหรับครูผู้สอน เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาเกิดแรงบันดาลใจมีเหตุมีผล หาทางแก้ปัญหาย่างมีระเบียบวิธี พัฒนาความคิดให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาตนเองด้วยความสามารถของตนเอง พร้อมทั้งร่วมอนุรักษ์ สืบสาน พัฒนามรดกทางศิลปวัฒนธรรมไม่ให้สูญหาย ร่วมสรรค์สร้างมรดกทางวัฒนธรรมต่อไป



ประโยชน์ของการสร้างสรรค์

สร้างรูปแบบนวัตกรรมที่เกิดการพัฒนาจากรูปแบบเดิม ให้มีประโยชน์ โดยเฉพาะการสร้าง ความมั่นใจไม่แพ้ของมีค่าสูญหาย เช่น เงินทองที่ต้องถอดออกเมื่อแต่งกายแสดง

ปัญหาที่พบระหว่างการดำเนินงานสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานควรระวังการกัดตัดแผ่นปะเก็นให้ได้ขนาด แผ่นพื้นหลัง และ ส่วนประกอบด้านข้างทั้ง 4 ด้าน เพราะหากผิดขนาด การจัดการประกอบจะไม่สามารถผนึกได้สนิท เพราะผิดสัดส่วน และ ทั้งความเป็นทับทรวงขนาดมาตรฐานในรูปแบบงานเป่าเล่น

ข้อเสนอแนะ

ในการพัฒนารูปแบบครั้งต่อไป หากมีผู้ที่สนใจในการออกแบบประยุกต์สร้างสรรค์ สามารถปรับปรุงชิ้นงานให้โดดเด่น มีความงดงามเป็นระเบียบเรียบร้อยดังนี้

1. เพิ่มขั้นตอนสุดท้าย การบุผนังกล่องทับทรวง บริเวณภายในด้วยผ้าสักหลาด เพื่อเพิ่มการถนอมของมีค่าขณะจัดเก็บ
2. ออกแบบการตีลายบนชิ้นงานให้ละเอียดดูกลายใ้เห็นงดงามประณีตเพื่อเพิ่มมูลค่าในชิ้นงานที่สร้างสรรค์
3. ออกแบบการลือปิดฝาหลังทับทรวงตัวพระที่สร้างสรรค์ใหม่ให้ทนทาน แข็งแรงมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กนกพร ตั่งมันส์ไชยสกุล. (2554). ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการคิดเชิงนวัตกรรมภาวะผู้นำ การเปลี่ยนแปลงและการรับรู้ความสำเร็จในอาชีพของผู้บริหารในสายอาชีพวิศวกรรม. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การ บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยรามคาแหง.
- กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2562). นวัตกรรมเพื่ออนาคต. กรุงเทพฯ: สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2558). เปิดประตูสู่อาเซียนด้วยการคิดเชิงนวัตกรรมอย่างสร้างสรรค์. จุลสาร ป.ป.ช. “สุจริต”, 15(55), 43-45.
- ชัยณรงค์ วงศ์ธีรทรัพย์. (2557). ถอดรหัสแนวคิด เพื่อชีวิตที่มีคุณค่า. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง.
- ชาญณรงค์ วิเศษสัตย์. (2562). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของ นักศึกษาวิชาชีพครู. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท บัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

- ณัฐภัทร จันทวิช และคณะ (2559). เครื่องประดับตกแต่งร่างกายหรืออณิมพิมพากรณ
กรรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: รุ่งศิลป์การพิมพ์
- ทิตนา แหมมณี. (2560). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ
(พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เนาวนิตย์ สงคราม. (2556). ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและแนวคิด
การเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสาน เพื่อการออกแบบการศึกษานอกสถานที่เสมือน
และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ครุศาสตร์ศึกษาศาสตร์ระดับปริญญาบัณฑิต.
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย: ม.ป.ท.
- ปณิดา ทิพย์หทัย และคณะ(2552).การพัฒนาหลักสูตรสาระเพิ่มเติม เรื่อง การประดิษฐ์เครื่องศิราภรณ์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6.มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พินสุดา สิริวัธศรี (2557).การยกระดับคุณภาพครูไทยในศตวรรษที่ 21.สำนักงานส่งเสริมสังคม
แห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน (สสค.).บริษัท มาตา การพิมพ์ จำกัด.
- พินันดา ชัตรวัดนา. (2561). แนวคิดทักษะนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์กับการส่งเสริมสู่ประเทศไทย
4.0. ครุศาสตร์อุตสาหกรรม, 17(3), 222-229.
- ไพฑูรย์ สีนลรัตน์ และคณะ. (2557). เติบโตตามศักยภาพสู่ศตวรรษที่21 ของการศึกษาไทย.
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภูริ วงศ์วิเชียร. (2558). อนาคตภาพของคุณลักษณะบัณฑิตวิชาชีพครู สาขานาฏศิลป์ไทยใน
ทศวรรษหน้า(พ.ศ.2560-2569). วารสารสาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ
มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). การศึกษาไทย 2552-2553 สู่เส้นทางแห่งอาจริยบูชา “ครูเพื่อศิษย์” ส.ค.ส.
2553. กรุงเทพฯ: สถาบันส่งเสริมการจัดการเรียนรู้เพื่อสังคม.
- สิริกมล มงคลยศ.(2565).การพัฒนาตัวบ่งชี้ทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมสำหรับครูระดับชั้นมัธยมศึกษา
สังกัดคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในเขตภาคกลาง : การทดสอบความไม่แปร
เปลี่ยนของการวัดตามประสิทธิภาพการทำงาน.ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุวิญญ์ รัศมีภูติ.(2536). เครื่องศิราภรณ์(ศึกษาเฉพาะกรณีหัวโขน). ฝ่ายช่างสิบหมู่ กองหัตถศิลป์.
กรมศิลปากร.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ
20 ปี พ.ศ. 2561-2580. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและ
สังคมแห่งชาติ.
- อรรช ปรารจันท์. (2560). รูปแบบการบริหารเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของครูใน
สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน.ปริญญาการศึกษาดุษฎบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารการศึกษา,
มหาวิทยาลัยนเรศวร.



- Amelink, C., Fowlin, J., & Scales, G. (2013). Defining and Measuring Innovative Thinking Among Engineering Undergraduates. In 120th ASEE Annual Conference and Exposition, June 22-23 (1-5). Atlanta: American Society for Engineering Education.
- Bellanca, J., & Brandt, R. (2010). 21st Century Skills : Rethinking How Students Learn. Indiana: Solution Tree Press.
- Ekanem, A. (2016). The Power of Positive, Creative and Innovative Thinking. California: CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Garrison, D. R. (2015). Thinking collaboratively : Learning in a community of inquiry. New 106 York: Rutledge.
- Giles, Sunnie. (2018 May 9,). "How VUCA is Reshaping The Business Environment, And What It Means for Innovation". สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2563, จาก <https://www.forbes.com>.
- Lee, C., & Benza, R. (2015). Teaching Innovation Skills: Application of Design Thinking in a Graduate. Marketing Course. Business Education Innovation Journal, 7(1), 43-50.
- Maxwell, J. C. (2009). How successful people think: Change your thinking, change your life. London: Center Street.
- Weiss, D. S., & Legrand, C. (2011). Innovative intelligence: The art and practice of leading sustainable innovation in your organization. New York: John Wiley & Sons.
- Wheeler, J. (1998). The Power of Innovative Thinking: Let New Ideas Lead You to Success. New York: Career Press Inc.







การศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายและองค์ประกอบเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียว อำเภอฉางหนิง มณฑลยูนนาน เพื่อการออกแบบเครื่องประดับสมัยใหม่

The design features and elements of Miao clothing patterns in Changning County,
Yunnan Province, in order to design modern jewelry with Miao clothing characteristics

Received
Revised
Accepted

October 5, 2023
December 2, 2023
December 21, 2023

Song Qi ¹

รสา สุนทรายุทธ ²

ศุภรา อรุณศรีมรกต ³

บทคัดย่อ

การศึกษานี้สำรวจการออกแบบเครื่องประดับสมัยใหม่ตามศิลปะของ “เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง” ซึ่งเป็นตัวแทนของมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้แห่งชาติของจีน ด้วยวิธีการวิจัยวรรณกรรม วิธีการวิจัยภาคสนามและวิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ การวิจัยได้แยกแยะรูปร่าง สี ลวดลายและเทคโนโลยีวัสดุของ “เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง” รวมกับบริบทศิลปะร่วมสมัยและแนวคิดสร้างสรรค์ซึ่งมีทรัพยากรวัสดุที่มีลักษณะเฉพาะของมณฑลยูนนานของจีน จากมุมมองของการสร้างแบบจำลองลวดลาย และเทคโนโลยีวัสดุ การวิจัยออกแบบเครื่องประดับดำเนินการโดยใช้ “งานฝีมือร่วมกับการพิมพ์ 3 มิติ” และงานออกแบบที่สอดคล้องกับสุนทรียศาสตร์ของผู้บริโภคสมัยใหม่ ในขณะที่ยังคงรักษาลักษณะทางศิลปะของ “เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง”

คำสำคัญ : ศิลปะ, เครื่องแต่งกาย, ชนเผ่าเหมียว, เครื่องประดับ, บริบทศิลปะร่วมสมัย

ABSTRACT

This study explores modern jewellery design based on the art of Changning Miao costume, a representative item of China's national intangible cultural heritage. Through literature research, field research and creative research, the study compares the patterns, colours and materials of Changning Miao costumes. It also combines the context of contemporary art and the creative concept of “Jade of Yunnan” IP. The design of the jewellery is based on a combination of handmade and 3D printing techniques, and is in line with modern consumer aesthetics while preserving the artistic characteristics of Changning Miao costume.

Keywords: Art, Costume, Miao, Jewelry, Contemporary Art Context

¹ นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² ผศ.ดร., อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก, สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ ผศ.ดร., อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม, สาขากราฟิกดีไซน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ประวัติความเป็นมาและความสำคัญของงานวิจัย

ชนเผ่าเหมียวที่อาศัยอยู่ในหน่วยการปกครองท้องถิ่นโก่วเจีย ริมแม่น้ำหลานซาง อำเภอฉางหนิง เมืองเป่าซาน มณฑลยูนนาน สถานที่นี้ตั้งอยู่บริเวณชายแดนตะวันตกเฉียงใต้ของจีนและเป็นช่องทางสำคัญสำหรับจีนใกล้กับเอเชียใต้และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ กลุ่มชาติพันธุ์นี้มีความหลากหลายและกระจายอยู่อย่างกว้างขวาง ความสามัคคีทางชาติพันธุ์และความสัมพันธ์ที่ปรองดองทำให้เกิดความเจริญรุ่งเรืองของวัฒนธรรมของชาติที่แตกต่างออกไป “เครื่องแต่งกายของชนเผ่าเหมียวในอำเภอฉางหนิง” เป็นตัวอย่างที่ดีของวัฒนธรรมประจำชาติ ซึ่งมีลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น รวมทั้งเครื่องประดับต่าง ๆ เครื่องสวมศีรษะ ผ้าคลุมไหล่ เสื้อผ้า ผ้าคาดเอว กระโปรง กระเป๋าหรือที่เรียกว่า “เครื่องแต่งกายหลากสี” (Changning County People’s Government website, 2022) เครื่องแต่งกายนี้มีชื่อเสียงในฐานะ “หนังสือประวัติศาสตร์ที่สวมใส่บนร่างกาย” ไม่เพียงแต่มีหน้าที่ทำให้ร่างกายอบอุ่น แต่ยังหล่อหลอมภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของมนุษย์ และไม่เพียงแต่เป็นสัญลักษณ์ของเอกลักษณ์ประจำชาติเท่านั้น แต่ยังสะท้อนแนวคิด ความทรงจำทางประวัติศาสตร์ ไม่เพียงแต่มีความหมายเป็นสัญลักษณ์สถานะเท่านั้น แต่ยังเป็นการตีความความเชื่อและการบูชาแบบพื้นบ้านอีกด้วย เครื่องแต่งกายดังกล่าวสร้างลักษณะเสื้อผ้าชาติพันธุ์ที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดของชนเผ่าเหมียวในแง่ของการยึดถือประเพณีพื้นบ้านและการจำลองรูปแบบดังภาพที่ 1 เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง (Hongyan Cai, 2019, 1-7)



ภาพที่ 1 เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง (Song Qi, 2022)

ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาตามการพัฒนาทางเศรษฐกิจและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การเปลี่ยนแปลงวิธีการผลิต ทำให้ชนเผ่าเหมียวริมฝั่งแม่น้ำหลานชาง พบกับปัญหาที่อยู่อาศัยอย่างไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน เนื่องจากขาดวัตถุดิบในการผลิตเครื่องแต่งกาย ขาดเครื่องมือในการสืบทอด และการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่อยู่อาศัยทางวัฒนธรรม การสูญเสียเทคโนโลยีการผลิตได้เริ่มขึ้น ขณะเดียวกันเนื่องจากรูปแบบมีความดั้งเดิมซึ่งไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคยุคใหม่ จึงนำไปสู่การพัฒนาที่ไม่เพียงพอวิธีค้นหาทิศทางการพัฒนาในอนาคตของอุตสาหกรรมเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวริมฝั่งแม่น้ำหลานชางได้กลายเป็นจุดแข็งสำหรับสังคม ภูมิภาคและประเทศ จากมุมมองของการพัฒนาอุตสาหกรรมทั้งหมด อุตสาหกรรมเครื่องประดับของประเทศจีนมีแนวโน้มสูงขึ้น ในปี 2565 และในปีเดียวกัน อุตสาหกรรมเครื่องประดับในมณฑลยูนนานมีมูลค่าเกิน 1.5 แสนล้านหยวน (Tianjiao Liu, 2021) มณฑลยูนนานจะกลายเป็นมณฑลใหญ่ของอุตสาหกรรมอัญมณีและหยกของจีน รวมถึงเป็นศูนย์กลางกระจายและแปรรูปอัญมณีของโลก และบทบาทโครงสร้างทางสังคมและเศรษฐกิจทั้งหมดจะชัดเจนยิ่งขึ้น ปัจจุบันอุตสาหกรรมอัญมณีในเขตฉางหนิงยังไม่ได้ได้รับการพัฒนา และขนาดอุตสาหกรรมโดยรวมมีศักยภาพในการพัฒนาต่อไป ในสมัยโบราณมีคำกล่าวที่ว่า “หยกออกมาจากยูนนาน” และวัฒนธรรมหยกของยูนนานมีประวัติศาสตร์ที่ยาวนาน ดังนั้นทรัพยากรวัสดุที่อุดมสมบูรณ์และทรัพยากรทางชาติพันธุ์ที่หลากหลายจึงเป็นข้อดีของการพัฒนาการออกแบบเป็นนวัตกรรมใหม่ของเครื่องประดับประจำชาติ ดังภาพที่ 2 แสดงชนิดของอัญมณีที่มีชื่อเสียงในมณฑลยูนนาน ที่น่ายินดียิ่งกว่าคือประเทศจีนยังคงลงทุนกับกำลังคน ทรัพยากรวัสดุ ทรัพยากรทางการเงิน สถิติปัญญาในชนบทต่อไปในอนาคตเพื่อสร้างชนบทรูปแบบใหม่ที่สวยงาม “หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์” ดังนั้น “ศิลปะเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง” จึงมีข้อได้เปรียบในการสร้างแบรนด์ ในการคิดค้นและออกแบบเครื่องประดับที่ทันสมัยจากศิลปะเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวอำเภอฉางหนิง มณฑลยูนนาน โดยการนำเอาองค์ประกอบของศิลปะเครื่องแต่งกายของชนเผ่าเหมียวรวมเข้ากับบริบทของศิลปะร่วมสมัย อาศัยทรัพยากรอันล้ำค่าอย่างหยกที่อยู่รายรอบมาออกแบบและผลิตผลงานที่เป็นนวัตกรรมใหม่เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายของชนเผ่าเหมียว สืบทอดทักษะการผลิตเครื่องแต่งกาย ปรับปรุงการทำงานและรูปแบบของผลิตภัณฑ์ สร้างสรรค์การออกแบบเครื่องประดับของชนเผ่าเหมียว สร้างแบรนด์ที่มีลักษณะเฉพาะในท้องถิ่น ช่วยฟื้นฟูชนบทของมณฑลยูนนาน ส่งเสริมบทบาทของการพัฒนาเศรษฐกิจและวัฒนธรรมในท้องถิ่นและบรรลุวัตถุประสงค์ในการวางแผนพื้นที่สำหรับยุทธศาสตร์ “เส้นทางสายไหม” และจัดทำ “โครงการยูนนาน” สำหรับการวิจัยศิลปะชาติพันธุ์ข้ามพรมแดน

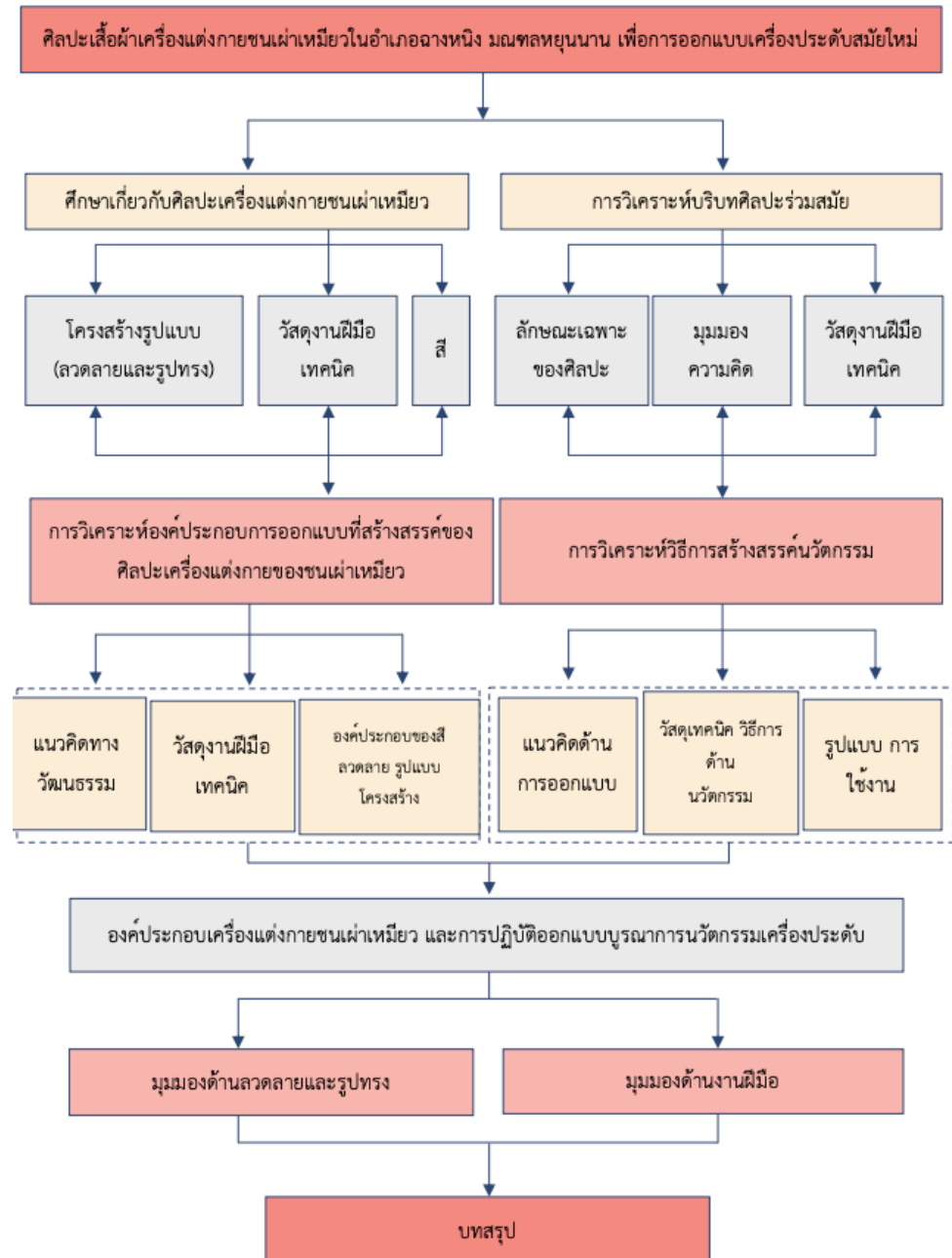
ภาพที่ 2 ภาพที่ 2 แสดงชนิดของอัญมณีที่มีชื่อเสียงในมณฑลยูนนาน หนึ่งในตำบล หนึ่งในผลิตภัณฑ์

(Song Qi, 2022)

1. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะ ลวดลาย รูปแบบ และองค์ประกอบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของชนเผ่าเหมียว ในอำเภอขางหมิง มณฑลยูนนาน
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์วิธีการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อสร้างลวดลายและลักษณะเฉพาะของเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียว
3. เพื่อออกแบบชุดเครื่องประดับด้วยนวัตกรรมใหม่จากการศึกษาศิลปะเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียว

1. เพื่อวิเคราะห์ลักษณะ ลวดลาย รูปแบบ และองค์ประกอบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของชนเผ่าเหมียว ในอำเภอขางหมิง มณฑลยูนนาน
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์วิธีการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อสร้างลวดลายและลักษณะเฉพาะของเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียว
3. เพื่อออกแบบชุดเครื่องประดับด้วยนวัตกรรมใหม่จากการศึกษาศิลปะเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียว

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 3 กรอบแนวคิดการวิจัย (จัดทำโดย Song Qi, 2022)

ขอบเขตการศึกษา

1. ขอบเขตของเนื้อหางานวิจัย “เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง” ลวดลายและรูปทรง ลักษณะและองค์ประกอบของพวกเขากเป็นงานฝีมือที่มีรูปแบบ มีแนวคิด วิธีการสร้างสรรค์ มีการแสดงผลงานที่ทันสมัยเหมาะสำหรับการออกแบบที่เป็นนวัตกรรมใหม่ของเครื่องประดับชนเผ่าเหมียว
2. ขอบเขตของพื้นที่ ชนเผ่าเหมียวที่ผู้วิจัยเลือกอาศัยอยู่บนภูเขาหรือไหล่เขาริมแม่น้ำหลานซางตลอดทั้งปี ตั้งอยู่ที่หมู่บ้านต้าผิงและหมู่บ้านถู่ฟู่ไท่ หน่วยการปกครองท้องถิ่นโก่วเจียอำเภอฉางหนิง เมืองเป่าซาน มณฑลยูนนาน
3. ขอบเขตการทดลอง จะทดลองชุดเครื่องประดับพิเศษที่มีลวดลายและองค์ประกอบของชนเผ่าเหมียว การทดลองเครื่องประดับจะดำเนินการจากขอบเขตของวัสดุ งานฝีมือ สี รูปแบบกระบวนการจะดำเนินการในรูปแบบของ “งานฝีมือรวมกับการพิมพ์ 3 มิติ” สีของงานจะขึ้นอยู่กับสีตามธรรมชาติของวัสดุ

วิธีการศึกษา

1. ทบทวนวรรณกรรม
ศึกษาจากหนังสือและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาศิลปะเสื้อผ้า เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียว วิเคราะห์แนวคิดของการออกแบบเชิงนวัตกรรมของเครื่องประดับสมัยใหม่และดำเนินการวิจัยขั้นพื้นฐานในระยะแรก
2. วิธีการตรวจสอบและวิจัยภาคสนาม
กำหนดตัวแทนผู้สืบทอดวัฒนธรรม “เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง” ดำเนินการวิจัยเชิงลึกเกี่ยวกับการแลกเปลี่ยนความรู้และการสัมภาษณ์หรือให้ผู้วิจัยไปที่หน่วยการปกครองท้องถิ่นโก่วเจียเพื่อทำการวิจัยภาคสนาม
3. วิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์
ผ่านการวิจัยและการวางแผนเบื้องต้น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับทิศทางเริ่มต้นของการออกแบบเชิงนวัตกรรม จากนั้นทำการศึกษาปัจจัยที่สำคัญผ่านกระบวนการวางแผน ความคิดสร้างสรรค์ การร่างภาพ การแก้ไข การออกแบบ การสรุปผล การเลือกวัสดุ และการผลิตเป็นต้น

ลักษณะเฉพาะของศิลปะ “เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง”

“เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง” แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่ เครื่องแต่งกายที่สง่างามชิ้นหนึ่ง เครื่องแต่งกายที่สง่างามชิ้นสอง และชุดจำลองซึ่งสามารถเลือกใช้ตามโอกาสและสภาพแวดล้อม (Jinrong Luo, 2011, 366) “เครื่องแต่งกายหลากหลาย” คือการแสดงวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายผู้หญิงของชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิงอย่างสมบูรณ์ รวมถึงผ้าพันคอ ผ้าโพกศีรษะ เสื้อแขนยาว

เสื้อแจ๊คเก็ต กระโปรงจีบ ผ้าคลุมไหล่ ผ้าผูกเอวแบบใหญ่ ผ้าผูกเอวแบบเล็ก กางเกงขั้วใน รีบบิ้น เลกกิ้ง มีเครื่องประดับหลักทั้งหมด 18 ชิ้น ทั้งขนาดใหญ่และขนาดเล็ก ที่เรียกกันทั่วไปว่า “สิบแปด หนึ่งดอก” (เช่นตารางที่ 1 และภาพที่ 4-7)

ตารางที่ 1 รายชื่อและคุณสมบัติของแต่ละองค์ประกอบของ “เครื่องแต่งกายหลากหลาย”

คำเรียก	ภาษาเหมียว	จำนวน	การใช้งาน	การตกแต่ง	ขอบเขตการใช้งาน	หมายเหตุ
ผ้าพันคอ	“เกาซวิน” “กั๊นเกา”	1 ชุด	สัญลักษณ์ของ ความสามัคคี	ลูกปัดสี, หยก, เครื่องประดับ เงิน, เปลือกหอย	ชุดชั้นหนึ่ง	มันจะต้องตกแต่ง ด้วยลูกปัดสี ซึ่ง หมายถึงน้ำตา
ผ้าโปก ศีรษะ	“ซัว”	1 ชุด	สำหรับผูกผม เป็นห่วง	ผ้าโปกสีดำ ผ้าตกแต่งสีขาว	ทั้งหมด	เมื่อไม่สวม ผ้าพันคอ สามารถ ใช้เป็นหมวกได้
เสื้อแขน ยาว	“เซา”	1 ชุด	รักษาความ อบอุ่นและ ตกแต่ง	ปักแขนเสื้อ ตกแต่งเพิ่มเติม	ทั้งหมด	การสวมใส่เป็นชุด จำลองของพล เรือนใช้ลดลายน้อยลง
เสื้อคลุม	“หลิ่งกวา”	1 ชุด	อุปกรณ์เสริม	รูปพระอาทิตย์ และรูปท่อนา	ชุดชั้นหนึ่ง ชุดชั้นสอง	
กระโปรง จีบ	“ตงดำ” “หนางดำ”	1 ชุด	รำลึกถึงความ บิดเบี้ยวและจุด เปลี่ยนของการ เดินทางอพยพ	จีบมีการจำลอง ลดลายเป็นบาง ช่วง	ทั้งหมด	หากสวมกางเกง จะไม่สวม กระโปรง

การศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายและองค์ประกอบเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียว
อำเภอฉางหนิง มณฑลยูนนาน เพื่อการออกแบบเครื่องประดับสมัยใหม่

คำเรียก	ภาษาเหมียว	จำนวน	การใช้งาน	การตกแต่ง	ขอบเขตการใช้ งาน	หมายเหตุ
ผ้าคลุม ไหล่	“กู่หฺลันเซา” “เจียหฺลันเซา”	1 ชุด	การตกแต่งและ การระลึกถึง	ไม่ได้ตกแต่ง เพราะสวยงาม อยู่แล้ว	ชุดชั้นหนึ่ง ชุดชั้นสอง	มันจะต้องตกแต่ง ด้วยลูกปัดสีซึ่ง หมายถึงน้ำตา
ผ้าผูกเอว แบบใหญ่	ผูกเอวแล้ว เรียกว่า “ซา”	1 ชุด	การตกแต่งและ ป้องกันความ หนาวเย็น ชน เผ่าเหมียว ต้องการปกป้อง ครรภ์ของสตรี และปกป้องคน รุ่นต่อไป	เป็นส่วนตกแต่ง หลักของชนเผ่า เหมียว	ชุดชั้นหนึ่ง ชุดชั้นสอง	ใส่กับกระโปรง
ผ้าผูกเอว แบบเล็ก		1 ชุด			ทั้งหมด	ใส่กับกางเกง
กางเกง ชั้นใน	“สฺยฺฟูโถว”	4 ชุด	ตัวอย่างของธง ออกรบ	ลูกปัดสี, เครื่องประดับ เงิน	ชุดชั้นหนึ่ง	มันจะต้องตกแต่ง ด้วยลูกปัดสีซึ่ง หมายถึงน้ำตา
ริ้วผ้า	“โตวหฺลัน” “หฺลันมาน” “ซาฉี”	4 ชุด	ตกแต่งหากนก จำลองน้ำตกบน เส้นทางการ อพยพ	เป็นส่วนตกแต่ง หลักของชนเผ่า เหมียว	ชุดชั้นหนึ่ง	เย็บปักถักร้อยเป็น คู่ 8 ชิ้น
เลกกิ้ง	“ซ่ง” “จ้าวซ่ง”	2 ชุด	ป้องกันความ เจ็บปวด กัน แมลง ผูกเป็น วงกลมแสดงถึง ความสามัคคี	บางครั้งใช้การ จำลองลวดลาย เล็ก ๆ เป็นของ ตกแต่ง	ทั้งหมด	ใส่กับกระโปรง



ภาพที่ 4 ผ้าฝักสีระชะ เสื้อแขนยาว เสื้อคลุม ตามลำดับซ้ายไปขวา (ถ่ายโดย Lei Yang, 2021)



ภาพที่ 5 กระโปรงจีบ ผ้าคลุมไหล่ ตามลำดับซ้ายไปขวา (ถ่ายโดย Lei Yang, 2021)



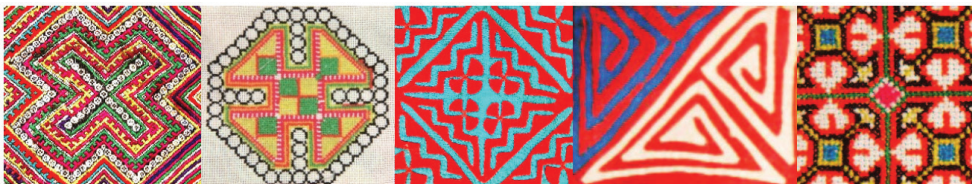
ภาพที่ 6 ผ้ายกนเปื้อนขนาดใหญ่ ผ้ายกนเปื้อนขนาดเล็ก ผ้ายกนเปื้อนขนาดเล็กสามเหลี่ยมตามลำดับ
ซ้ายไปขวา (ถ่ายโดย Lei Yang, 2021)



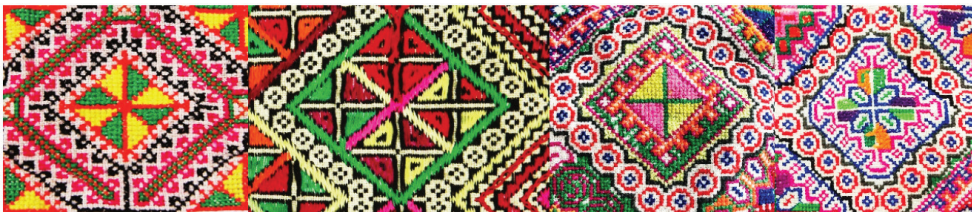
ภาพที่ 7 รัดผ้า 1 รัดผ้า 2 เลกกิ่งตามลำดับซ้ายไปขวา (ถ่ายโดย Lei Yang, 2021)

การวิเคราะห์รูปแบบเสื้อผ้า

หลังจากวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบสร้างสรรค์ที่สามารถชุดและนำไปใช้ได้ ผู้วิจัยพบว่าลักษณะของรูปแบบเสื้อผ้าเหมิวนั้นมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เนื่องจากกระบวนการเย็บปักถักร้อยและวิธีการการเล่าเรื่องราวทางวัฒนธรรมที่แข็งแกร่ง (Jinrong Luo, 2011, 318-324) ลวดลาย รูปร่าง สี ในภาพที่ 8 ถึง 14 มีลักษณะเฉพาะของภูมิภาคที่แข็งแกร่ง และพื้นผิวสัมผัสของลวดลายเนื้อผ้าสามารถใช้เป็นองค์ประกอบสำหรับการออกแบบที่สร้างสรรค์สำหรับการสืบทอดทางวัฒนธรรมและการเผยแพร่เครื่องแต่งกายของชนเผ่าเหมียว การคัดลอกและถ่ายโอนรูปแบบไปยังการออกแบบเครื่องประดับเป็นวิธีถ่ายทอดที่ตรงที่สุดในการแสดงออกถึงขนบธรรมเนียมนิยมของชาติที่แข็งแกร่ง จากรูปแบบองค์ประกอบและการแสดงออกของรูปแบบดั้งเดิม เป็นวิธีที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการปรับแต่งและนำไปใช้ในการออกแบบเครื่องประดับ เนื่องจากมีความกระชับและเรียบง่ายชัดเจน ตัวอย่างเช่น ในตารางที่ 2 ผู้วิจัยวาดภาพของชนเผ่าเหมียวตามรูปภาพ พวกเขาหยิบเอาวรรณกรรมมาใช้เป็นลวดลาย ดังตารางสรุปลายเสื้อผ้า จากรูปทรงลวดลายที่วาดในตารางโดยรวมกระชับและชัดเจน เนื่องจากกระชับชัดเจนทุกคนจึงเข้าใจได้ง่าย และยังสามารถสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะทางวัฒนธรรมที่แข็งแกร่งของ “เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง” และผลงานใหม่ที่สร้างขึ้นอธิบายถึงรูปแบบการสร้างแบบจำลองที่เป็นต้นฉบับแรกและมีความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่แท้จริงที่สุด (Huayu Wu, 2016, 55)



ภาพที่ 8 รูปแบบเมือง (ซ้าย 1, 2), รูปแบบแรงงานกลุ่ม, รูปแบบภูเขา, รูปแบบดอกไม้สอง
กลีบจากซ้ายไปขวา (ถ่ายโดย Song Qi, 2022)



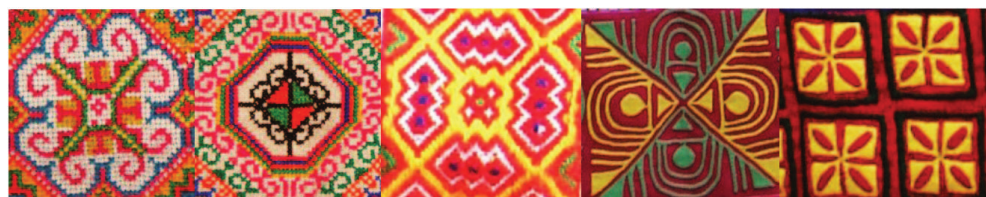
ภาพที่ 9 รูปร่างต่าง ๆ ของทุ่งนา (แสดงถึงผืนนาและพืช) จากซ้ายไปขวา (ถ่ายโดย Song Qi, 2022)



ภาพที่ 10 ลายเมล็ดแตงโม ลายดอกเคมีเลีย ลายผีเสื้อ ลายธนูและลูกศร (ขวา 1, 2) จากซ้ายไปขวา(ถ่ายโดย Song Qi, 2022)



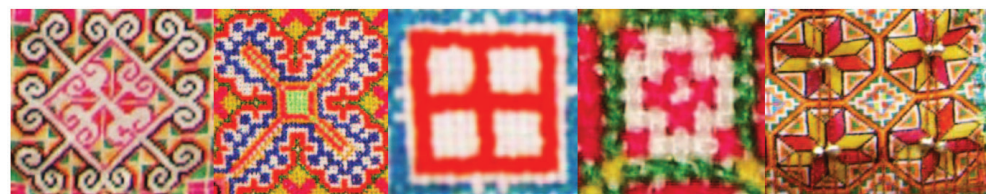
ภาพที่ 11 รูปแบบเคียวไฟ รูปแบบกังหันลม รูปแบบคันไถ ลายนกบิน ลายม้ง จากซ้ายไปขวา (ถ่ายโดย Song Qi, 2022)



ภาพที่ 12 ลายแมงมุม ลายดอกไม้ร้อยดอก ลายซิกแซก ลายใบไม้และระลอกคลื่น ลายลูกเต๋อย จากซ้ายไปขวา (ถ่ายโดย Song Qi, 2022)



ภาพที่ 13 ลายแม่ใบเมเปิ้ล ลายสามเหลี่ยม รูปแบบปราสาท ลายหัวแมว ลายดอกไม้และใบหญ้า จากซ้ายไปขวา (ถ่ายโดย Song Qi, 2022)



ภาพที่ 14 ลายทับทิม ลายดาว ลายสี่เหลี่ยม ลายบ่อน้ำ ลายข้าวหลามตัดจากซ้ายไปขวา (ถ่ายโดย Song Qi, 2022)

ตารางที่ 2 รายการรูปแบบเสื้อผ้าและความหมาย

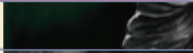
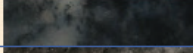
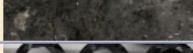
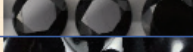
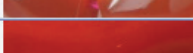
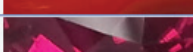
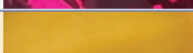
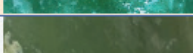
ลวดลาย		ความหมาย	ลวดลาย		ความหมาย
	ลายเมฆ	ท้องฟ้ามีเมฆมาก		ลาย รอยเท้า ของแมว	ประเพณีตัวดีและ ฉลาด
	ลายคลื่นน้ำ	แม่น้ำ		ลายอุ้ง เท้าสุนัข	ชื่อเสียงและกล้า หาญ
	ลายสายฟ้า	ฟ้าผ่า		ลายใบ เมเปิ้ล	ชีวิตดำเนินต่อไป
	ลายดอก หงอนไก่	มีเสน่ห์		ลายธนู และลูกศร	จับปลาได้มากมาย
	ลายสี่เหลี่ยม จัตุรัส	ที่นาในเมือง		ลายดอก หมี่ฮวา	ความเจริญรุ่งเรือง
	ลาย สามเหลี่ยม	หุบเขาอัลไพน์		ลายซิก แซก	ภูเขา
	ลายหมุน	ยังคงมีชีวิตอยู่		ลาย เหรียญ ทองแดง	รวย
	ลายพื้นผิว ของภูเขา	ภูเขา ป่า ถนนตอน อพยพ		ลายผีเสื้อ	ตำนานของแม่ผีเสื้อ
	ลายเคียวไฟ	สดใสและเป็นสิริ มงคล		รูปแบบ เมืองและ แม่น้ำ	เมืองที่ได้รับการ ปกป้องจากบรรพ บุรุษ

การวิเคราะห์สีของเครื่องแต่งกาย

ผู้หญิงของชนเผ่าเหมียวยังปฏิบัติตามสีของเส้นด้ายในวัฒนธรรมการสืบทอดกระบวนการเย็บปักถักร้อยอย่างเคร่งครัด ชนเผ่าเหมียวเชื่อว่าเส้นสีดำ แสดงถึงความทรงจำทางประวัติศาสตร์อันมีดมนในอดีตสีแดงแสดงถึงสงครามที่ไม่มีที่สิ้นสุดของชนเผ่าเหมียว สีเหลืองหมายถึงแม่น้ำฮวงโห และแม่น้ำแยงซีเกียงสีน้ำเงินหมายถึงครึ่งหนึ่งเคยใช้ชีวิตอยู่ที่ริมแม่น้ำ (Jinrong Luo, 2011,327-338) “เครื่องแต่งกายห้าสี” เมื่อมองเข้าไปดูเหมือนมี สีดำ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงินและสีเขียวรวมทั้งหมด 5 สี แต่ความเป็นจริงแล้วยังมีพื้นที่เป็นสีขาวของผ้าลินิน หลังจากใช้รวมกันแล้วมีสีสันมากสำหรับการสักรัดสีและการจับคู่ประยุกต์ใช้กระจายสัดส่วนการใช้สีในเครื่องแต่งกายเดิม จัดระเบียบใหม่เป็นอัตราส่วนสีใหม่ เสริมด้วยการแสดงออกและแนวคิดของตนเอง เพื่อสร้างภาพสีใหม่ ดังที่ได้กล่าว

ไว้ในบทความด้านบนมณฑลยูนนานของประเทศจีนอุดมไปด้วยทรัพยากรแร่ธาตุและมีสีห้าสีที่ใช้กันโดยทั่วไปบน “เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง” จะเห็นได้ว่ามีสีอัญมณีที่สอดคล้องกับสีเสื้อผ้าเอาไว้ใช้ตกแต่ง เนื่องจากวัสดุที่เป็นเอกลักษณ์ของอัญมณีและพื้นผิวซึ่งสามารถให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ผู้บริโภคจะได้มองเห็นและสัมผัสความพิเศษยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น ในตารางที่ 3 ผู้วิจัยได้สรุปอัญมณีที่เกี่ยวข้องซึ่งสามารถใช้ได้ตามสีทั้ง 5 สี เพื่อให้ได้รับประสบการณ์การมองเห็นที่เป็นธรรมชาติมากขึ้น

ตารางที่ 3 ความหมายของสีเสื้อผ้าและรายการวัสดุที่หาได้

เฉดสี	แสดงถึง	สัญลักษณ์	สีวัสดุที่สามารถใช้ได้	
สีดำ	ความทรงจำทางประวัติศาสตร์ที่มีมณ	ความสามัคคีของชนชาติ	สีดำ	
			หยกโกดำ	
			นิลดำ	
			เพทายสีดำ	
			หินออบซิเดียน	
สีแดง	สงครามที่ไม่มีที่สิ้นสุด	สิริมงคลและความรื่นเริง	สีแดง	
			มรกตสีแดง	
			คาร์เนเลียน	
			ปะการังสีแดง	
			รูเบลโลต์	
สีเหลือง	เดินทางผ่านแม่น้ำฮวงโหและแม่น้ำแยงซี	การคิดถึงบ้านเกิด	สีเหลือง	
			แคลเซโดนีสีเหลือง	
			ทัวร์มาลีนสีเหลือง	
			บุษราคัม	
			โกเมน	
สีเขียว	การอาศัยอยู่บนภูเขา	ความรักที่ซื่อสัตย์	สีเขียว	
			คริสโซไพเลส	
			โมราสีเขียว	
			หยกตุ๋หลง	
			หยกเขียวเหียน	
สีฟ้า	การใช้ชีวิตใกล้แหล่งน้ำ	ท้องฟ้าที่อิสระ	สีฟ้า	
			เทอร์ควอยซ์	
			อความารีน	
			โทพาซ	
			ทัวร์มาลีนสีน้ำเงิน	



การวิเคราะห์กระบวนการผลิตเครื่องแต่งกาย

วัฒนธรรมเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมยวเขตฉางหนิง ได้รับการดูแลอย่างดี ได้รับประโยชน์จากสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมของชาติที่ดีดังนั้นกระบวนการผลิตชิ้นส่วนของงานฝีมือเสื้อผ้าหรือสภาพแวดล้อมและดนตรีที่มาพร้อมกับการผลิต (ดังตารางที่ 4-5 รายการขั้นตอนและเครื่องมือในการทอผ้าและรายการขั้นตอนการเลือกใช้และการปัก) สามารถจัดเป็นองค์ประกอบและนำไปใช้กับการออกแบบที่เป็นนวัตกรรม ผู้วิจัยได้เข้าสู่กระบวนการผลิตเทคโนโลยีเครื่องแต่งกายที่ชุดและค้นพบ จัปภาพช่วงเวลาที่สวยงามในกระบวนการแต่ละขั้น แปลงเป็นภาษาการออกแบบ รูปแบบพื้นผิวที่เป็นทางการ ซึ่งง่ายกว่าการทำลายรูปแบบดั้งเดิมของลวดลายบนเครื่องแต่งกายที่เป็นองค์ประกอบของการออกแบบ

ตารางที่ 4 รายการขั้นตอนและเครื่องมือในการทอผ้า

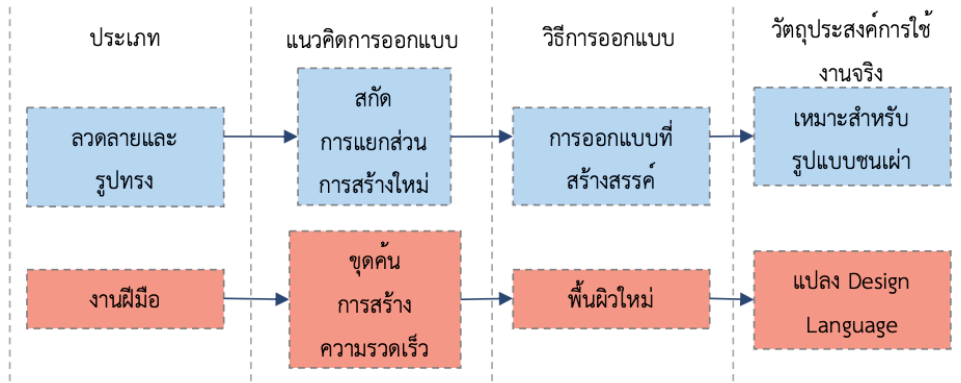
ลำดับ	ขั้นตอนการทอผ้า	เครื่องมือ	หน้าที่
1	เก็บพีช	ครก	ตำพีช
		ที่พันเส้นด้าย	พันเส้นด้าย
2	ปั่นด้าย	เครื่องปั่นด้าย	ปั่นด้ายให้เป็นก้อน
3	แกั้ด้าย	เตาน้ำ	ฟอกขาว
		แว็กซ์ซี่ผึ้ง	ฟอกขาว
		หม้อ	ฟอกขาว
		ไขน้ำผึ้ง	ทำให้ด้ายนุ่ม
		ที่แยกด้าย	จัดเส้นด้าย
4	ทอผ้า	เครื่องทอผ้า	ทอผ้า

ตารางที่ 5 รายการขั้นตอนการเลือกใช้และการปัก

ลำดับ	รูปภาพ	การเย็บปัก	ระดับความยาก	ลายที่สามารถพบเห็น	หมายเหตุ
1		ปักทึบ	ยาก	เรขาคณิต เครื่องมือของแรงงาน	มีคนหนุ่มสาวเพียงไม่กี่คนที่เชี่ยวชาญ ลักษณะของการปักนั้นแตกต่างจากวิธีเย็บปักอื่น ๆ ของชนเผ่าเหมียว
2		ปักโซ่	ค่อนข้างยาก	ภาพพืช ภาพสัตว์	ผู้ที่พอมีพื้นฐานการวาดภาพ จะมีความแม่นยำในการปักลาย
3		เทคนิคการต่อผ้า	ค่อนข้างยาก	ภาพพืช เครื่องมือของแรงงาน	เทคนิคการต่อผ้าเป็นงานปักที่รวดเร็วก็ต่อเมื่อเชี่ยวชาญแล้ว
4		ปักโครสตีช	ธรรมดา	ลายเส้นสี	ส่วนใหญ่ใช้ในการเย็บปักถักร้อยลายต่าง ๆ
5		ปักโครสตีช	ธรรมดา	มีทั้งหมด	เป็นวิธีการปักที่ทุกคนเรียนรู้เมื่อตอนเริ่มต้น ผู้หญิงทุกคนล้วนชำนาญวิธีการปักนี้

นวัตกรรมการออกแบบเครื่องประดับ

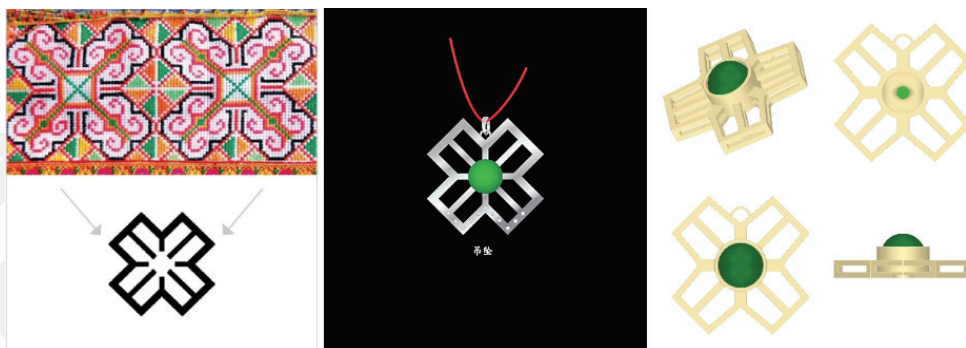
ประการแรก ผู้วิจัยต้องการออกแบบองค์ประกอบลวดลายเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวอย่างสร้างสรรค์โดยการแยกโครงสร้างและการสร้างใหม่ และงานออกแบบที่สอดคล้องกับลักษณะของรูปแบบเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียว ซึ่งเหมาะสำหรับให้ชนเผ่าเหมียวสวมใส่และเครื่องประดับขนาดเล็กสำหรับการจำหน่ายสินค้าในด้านการท่องเที่ยว ประการที่สองสีของเสื้อผ้าชนเผ่าเหมียวมีการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์และผู้วิจัยต้องการสร้างเครื่องประดับที่มีการเล่าเรื่องผ่านโลหะมีค่าที่อุดมไปด้วยสีและหยกที่มีค่า ประการที่สามคือหลังจากสำรวจและวิเคราะห์ผู้วิจัยต้องการค้นหากระบวนการผลิตเสื้อผ้า จัปช่วงเวลาที่สวยงามในกระบวนการและแปลงเป็นรูปแบบภาษาการออกแบบพื้นผิวของรูปแบบ รวมกับบริบทศิลปะร่วมสมัยและกฎองค์ประกอบความงามที่ทันสมัย ดังที่แสดงในรูปด้านล่าง ประสิทธิภาพการวิจัยแนวคิดการออกแบบ วิธีการออกแบบ วัตถุประสงค์การใช้งาน



ภาพที่ 15 แนวคิดนวัตกรรมการออกแบบ (จัดทำโดย Song Qi, 2023)

การทดลองออกแบบ 1 : การสกัดและการสร้างแบบจำลองรูปแบบและการใช้งาน

วัฒนธรรมของ “เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง” นั้นมีมากมายและงดงามมาก ในสายตาของคนทั่วไป รูปแบบของเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวไม่เพียงมีความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่แข็งแกร่ง แต่ยังมีรูปแบบการแสดงออกที่หลากหลายและมีลักษณะเฉพาะของภูมิภาคที่โดดเด่น ผู้วิจัยหวังว่าจะออกแบบเครื่องประดับตามรูปแบบ ในขณะที่โครงสร้างแบบจำลองเครื่องประดับทำจากเงินเป็นหลัก ซึ่งสอดคล้องกับขนบธรรมเนียมและลักษณะเสื้อผ้าของชนเผ่าเหมียว แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการจำลองและการนำเสนอรูปแบบ ซึ่งจะทำให้เกิดความแตกต่างของรูปแบบกับรูปภาพ ซึ่งจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนและแก้ไขไปตามกาลเทศะ เช่น ในการออกแบบเครื่องประดับต้องคำนึงถึงโครงสร้างโลหะ (เงิน) และกระบวนการผลิตด้วย ดังภาพที่ 16-18 แสดงการออกแบบจี้เครื่องประดับที่ผลิตโดยผู้วิจัย โดยใช้วิธีการสร้างแบบจำลองดิจิทัล 3 มิติและเทคโนโลยีการพิมพ์ 3 มิติ หลังจากคัดแยกรูปแบบเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวแล้ว ผู้วิจัยได้เขียนแสดงกระบวนการผลิตและวัสดุที่ใช้ทั้งหมด



ภาพที่ 16 การแยกองค์ประกอบ รูปแบบ การออกแบบ การสร้างแบบจำลอง
(จัดทำโดย Song Qi, 2022)



ภาพที่ 17 องค์ประกอบ การสร้างแบบจำลองรูปแบบ จะถูกเจียรระไนและใช้ในกระบวนการผลิต
(ถ่ายโดย Song Qi, 2022)

แถวแรก : ซ้าย-ขวา 1. หยกสีเขียว 2. สีฟ้าคราม 3. สีเงินสุดท้ายคือการหล่อ
แถวที่สอง : ซ้าย-ขวา 1. การเจียรระไน 2. การเจียรระไน 3. การขัด สุดท้ายคือการประกอบ



ภาพที่ 18 องค์ประกอบ การสร้างแบบจำลองรูปแบบ จะถูกเจียรระไนและใช้ในกระบวนการ
ผลิตภัณฑ์รูปทดลอง (ถ่ายโดย Song Qi, 2022)

ในระหว่างการผลิตการสกัดลวดลายและการประยุกต์ใช้ พบว่ารูปร่างลวดลายเส้นผ้า และโครงสร้างการสร้างแบบจำลองเครื่องประดับนั้นแตกต่างกัน เนื่องจากวิธีการผลิตที่ต่างกัน และจำเป็นต้องรวมลักษณะของการผลิตเครื่องประดับในระหว่างกระบวนการออกแบบและเหมาะสมแก่การใช้งาน

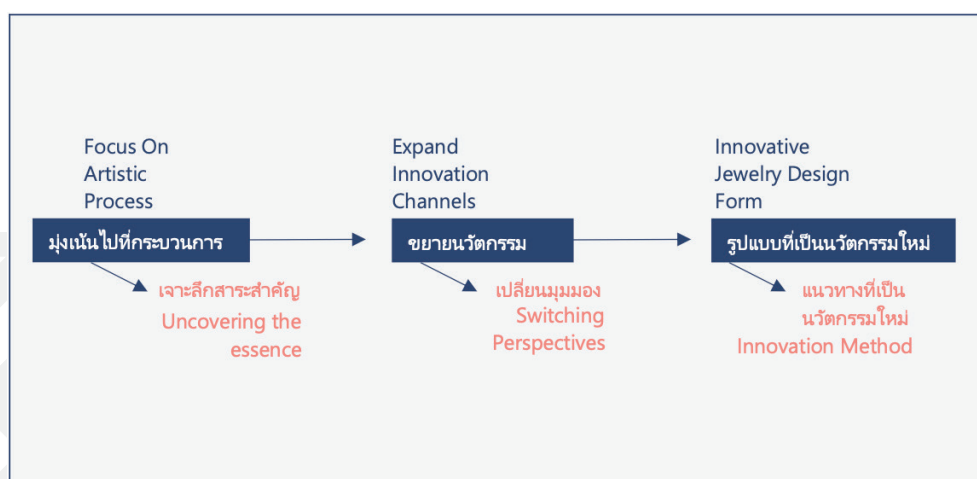
ประการแรกรูปร่างลวดลายเส้นผ้าส่วนใหญ่นำเสนอโดยเทคนิคการเย็บปักถักร้อยบนผ้า และพื้นผิวภาพเย็บปักถักร้อยไม่สามารถทำได้ด้วยโลหะ (เงิน) และต้องพิจารณารูปร่างการผลิตมากขึ้นในกระบวนการสกัดรูปแบบลวดลาย

ประการที่สองรูปแบบเส้นผ้าไม่สามารถนำเสนอได้อย่างสมบูรณ์และจำเป็นต้องปรับแผนภาพองค์ประกอบการสกัดร่วมกับกระบวนการผลิตเครื่องประดับ เพื่อให้แน่ใจว่าเครื่องประดับสามารถติดตัณญ์ได้

ประการที่สาม เมื่อสร้างตำแหน่งการฝังของเครื่องประดับ จำเป็นต้องเพิ่มตำแหน่งการตกแต่งของ
อัญมณีโดยการเพิ่มชั้นทำชั้นนั้นให้มีบทบาทในการลดแสง เมื่อออกแบบ จำเป็นต้องทำการเปลี่ยนแปลง
โครงสร้างสามมิติบนรูปแบบเสื้อผ้าสองมิติ หลังจากการทดลองพบว่ารูปแบบและรูปทรงของเสื้อผ้า
ไม่สามารถใช้กับเครื่องประดับได้โดยตรง นักออกแบบจำเป็นต้องดำเนินการเปลี่ยนวิธีการออกแบบ
เพิ่มแนวคิดเดิมกระบวนการและโครงสร้าง อย่างไรก็ตามในผลการทดลองขั้นสุดท้ายจะประสบผล
และยังสามารถใช้สัญลักษณ์ กราฟิกและภาษาของภาพอันเป็นเอกลักษณ์ถ่ายทอดลงบนเครื่อง
ประดับ

การทดลองออกแบบ 2: การสำรวจภาษาการออกแบบ

เทคนิคการผลิตเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวในอำเภอฉางหนิงกระบวนการผลิตทั้งหมด
นั้นยุ่งยากและซับซ้อน เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาและวัฒนธรรมดั้งเดิมของประเทศจีน
จากการคิดของนักออกแบบ ผู้วิจัยได้ทดลองการออกแบบที่เป็นนวัตกรรมของเครื่องประดับ
สมัยใหม่โดยใช้การทดลองวิจัยขนาดเล็กโดยใช้วิธีการทางเทคนิคของการพิมพ์ 3 มิติที่ทำด้วยมือ
แบบดั้งเดิมผสมผสานกับสมัยใหม่ ในแง่ของแนวคิดการออกแบบ (ดังภาพที่ 19) ผู้วิจัยได้เลือก
กระบวนการม้วนเส้นด้ายของเทคนิคเฉพาะของศิลปะการปักเส้นไหมชนเผ่าเหมียว “ปักเมล็ด” แปลง
เป็นนิยามการออกแบบเครื่องประดับ (ลวดลายของเครื่องประดับ) ในแง่ของวัสดุการออกแบบ ให้
ใช้โลหะมีค่า (เงิน) แทนด้ายฝ้ายแบบดั้งเดิมสำหรับการทดลองความแตกต่างของวัสดุ เพื่อให้มั่นใจ
ถึงความแข็งแรงทนทานและโทนสีวัสดุของเครื่องประดับ (ดังภาพที่ 20) ในแง่ของกระบวนการ
ออกแบบจะใช้ลวดเงินทำมือและการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ ลวดเงินสร้างวิธีการทำลวดลายต่าง ๆ
ขณะเดียวกันก็ทำการทดลองเชิงสำรวจไปพร้อม ๆ กัน ตารางที่ 6 และภาพที่ 21 แสดงส่วนการ
ทดลองด้วยตนเอง ภาพที่ 22-24 แสดงส่วนการทดลองการสร้างแบบจำลองดิจิทัล 3 มิติ



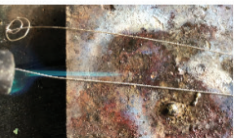
ภาพที่ 19 การวิเคราะห์วัตถุประสงค์การสำรวจภาษาการออกแบบ (จัดทำโดย Song Qi, 2022)

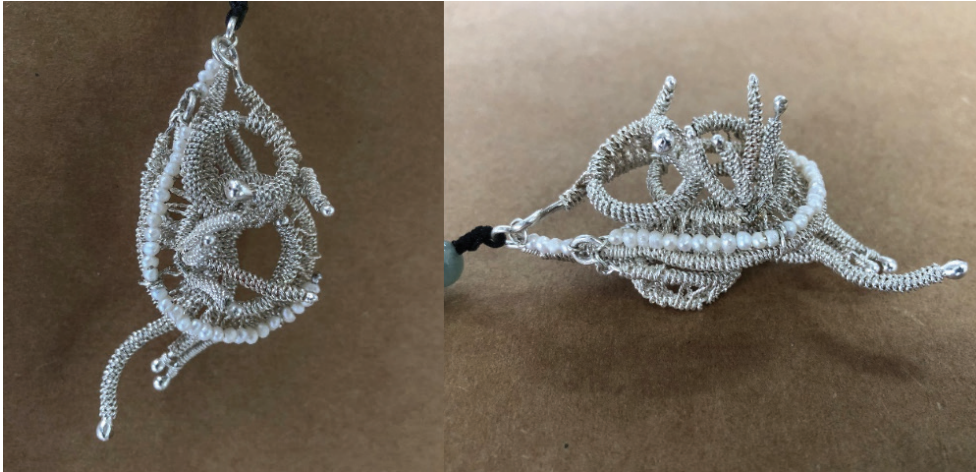


ภาพที่ 20 ความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับขั้นตอนการม้วนด้ายของเทคนิคการปักแบบเฉพาะของชนเผ่าเหมียว “การปักเมล็ด” (จัดทำโดย Song Qi, 2022)

การทดลองหัตถกรรม: ในโครงการทดลองงานหัตถกรรม เงินสเตอร์ลิงจะถูกรีดเป็นแท่งเงิน จากนั้นแท่งเงินจะถูกดึงเป็นลวดเงิน (เส้นผ่าศูนย์กลางขนาด 0.4 มม.) เนื่องจากขดลวดเส้นเดียวประสิทธิภาพธรรมดา ดังนั้นจึงใช้ลวดเงินคู่บิดเกลียวกันก่อนแล้วจึงพันรอบแท่งเงิน หลังจากนั้นชิ้นส่วนสำเร็จรูปจะถูกประกอบเข้าด้วยกันมาทำความสะอาดและขัดเงา

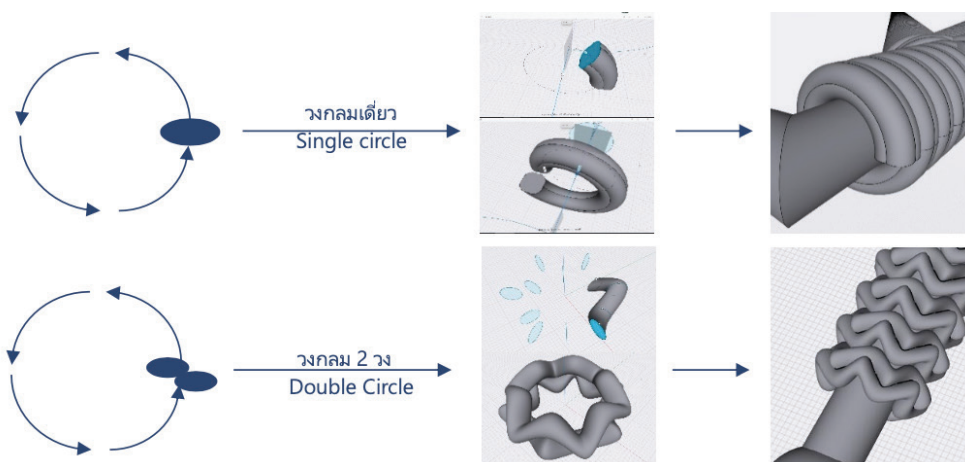
ตารางที่ 6 กระบวนการงานฝีมือ

			
1.ละลายเงิน (Melting Silver)	2.กดอัดเป็นแท่งเงินซ้ำ ๆ (Extrude into silver bars repeatedly)	3.การหลอมซ้ำ (Repeated anneal)	4.ตะไบและบดขอบซ้ำ ๆ (File the edge repeatedly)
			
5.ดึงลวดเงินออกซ้ำ ๆ (Repeatedly pulling out the silver wire)	6.ม้วนเส้นเงิน (Melting Silver)	7.บิดลวดเงิน (stranded silver wire)	8.จะต้องอบลวดเงินซ้ำ ๆ (Silver wire needs repeated annealing)
			
9.ทำหัวเกี่ยวและกรอบเงิน (Make silver buckle and frame)	10.ทำลูกปัดเงินสำหรับยึดและในขณะเดียวกันก็มีหน้าที่ในการตกแต่ง (Silver beads are used for fixing and also play an embellishing role)	11.เริ่มทำเป็นกรอบเงิน (Start winding on the silver frame)	12.สร้างอุปกรณ์เสริมชิ้นที่สอง (Making a second accessory)

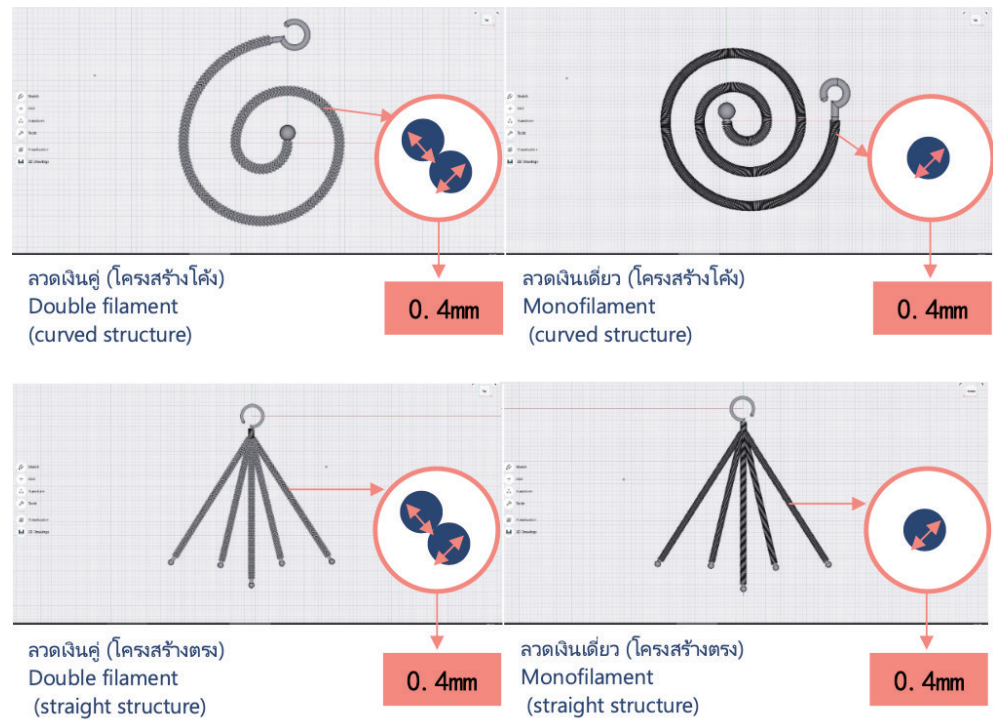


ภาพที่ 21 การสาธิตผลิตภัณฑ์สำเร็จรูปทดลอง (ถ่ายโดย Song Qi, 2022)

การทดสอบการพิมพ์แบบจำลอง: การสร้างแบบจำลองและการพิมพ์ 3 มิติ กระบวนการสร้างแบบจำลองดิจิทัลทั้งหมดนั้นยากลำบากเกินไปและยังมีแผนการที่ล้มเหลวมากมาย การทดลองโดยรวมคือการวาดวงกลมผ่านซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ “Shpar3D” จากนั้นจึงหมุนรอบ 360° เพื่อจำลองประสิทธิภาพของการพันลวดเงินแบบเดี่ยวและแบบคู่ตามลำดับจากนั้นล้อมรอบโครงสร้างแบบจำลองแท่งเงิน (เส้นโค้งและเส้นตรง) ทำการพันลวดเงินแบบเดี่ยวและลวดเงินแบบคู่ซ้ำ ๆ เพื่อทดสอบผลการปฏิบัติงานขั้นสุดท้าย



ภาพที่ 22 หลักการสร้างแบบจำลอง 3 มิติแบบดิจิทัล (จัดทำโดย Song Qi, 2022)



ภาพที่ 23 เพื่อให้แน่ใจว่าพื้นที่เวกซ์สำหรับการพิมพ์แต่ละเส้นจะถูกปรับเป็น 0.4 มม.
(จัดทำโดย Song Qi, 2022)



ภาพที่ 24 การสร้างแบบจำลอง 3 มิติแบบดิจิทัล : การเปรียบเทียบเส้นเดี่ยวและเส้นคู่ ด้านซ้ายคือแบบซี่ม้วน ด้านขวาคือแบบเงิน (ถ่ายโดย Song Qi, 2022)

การเปรียบเทียบการทดลอง: เมื่อพิจารณาแผนการและผลการทดลองโดยรวมได้บรรลุถึงเป้าหมายการทดลองเบื้องต้นแล้ว กระบวนการม้วน “การปักเมล็ด” ได้เปลี่ยนเป็นภาษาการออกแบบบนตัวเครื่องประดับ (พื้นผิว) ทำให้ผลโดยรวมดีขึ้น จากมุมมองของความจริงและความสะดวกสบายโดยรวม การสร้างแบบจำลองดิจิทัล 3 มิติและวิธีการพิมพ์ 3 มิติสามารถตอบสนองความต้องการพื้นฐานของเอฟเฟกต์การผลิตหัตถกรรม แต่ทว่าจากมุมมองของการผลิตเป็นจำนวนมาก เทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่มีประสิทธิภาพและสะดวกยิ่งขึ้น แม้ว่าเอฟเฟกต์บางอย่างจะไม่สามารถถ่ายทอดได้อย่างสมบูรณ์เหมือนกับการผลิตด้วยหัตถกรรม แต่คำนึงถึงประเด็นสำคัญของผลกระทบและการผลิตจำนวนมาก โปรดดูตารางเปรียบเทียบผลการทดลองหัตถกรรมและการสร้างแบบจำลอง 3 มิติและการพิมพ์ในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ตารางเปรียบเทียบผลการทดลองงานหัตถกรรมกับการสร้างแบบจำลองและการพิมพ์ 3 มิติ

รายการเปรียบเทียบ	งานหัตถกรรม	การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ
กระบวนการเทคโนโลยี	ยุ่งยากมาก กระบวนการมากถึง 10 ขั้นตอน	ในส่วนการสร้างแบบจำลองนั้นยุ่งยาก แต่ในส่วนการพิมพ์นั้นง่าย
ผลที่แสดงออกมา	ความละเอียดอ่อนประณีต เวลาและประสบการณ์ทำให้ผลมีประสิทธิภาพดี	เนื่องจากโหมดการทำงานของคอมพิวเตอร์การสร้างแบบจำลองดิจิทัลเป็นผลแบบตัวเลข ผลบรรลุถึงเป้าหมายที่ตั้งไว้
เป้าหมายการทดลอง	บรรลุเป้าหมายการทดลอง	ข้อกำหนดสำหรับอุปกรณ์และเทคโนโลยีโดยพื้นฐานแล้วบรรลุวัตถุประสงค์ในการทดลอง
สรุปผลการทดลอง	มีความประณีตและมีประสิทธิภาพดี แต่กระบวนการยุ่งยากและไม่เหมาะสำหรับการผลิตเป็นจำนวนมาก	เหมาะสำหรับการผลิตจำนวนมาก แต่ผลที่ได้ไม่สามารถเทียบได้กับงานหัตถกรรมและต้องพึ่งพาใช้คอมพิวเตอร์มาก

สรุปผลการศึกษา

จนถึงตอนนี้ “เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง” ยังไม่มีบริษัทพิเศษในการคิดค้นพัฒนาและผลิตแปรรูป ผู้วิจัยเชื่อว่าในนวัตกรรมและการพัฒนานวัตกรรม เป้าหมายหลักควรเป็นการส่งเสริมและพัฒนานวัตกรรมในด้านศิลปะเครื่องแต่งกายอย่างสร้างสรรค์ จะสามารถทำให้เป็นโครงการที่ดี มีเครื่องหมายการค้าที่ดี ที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจตามเป้าหมายนี้ “เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง” การวางตำแหน่งหลักสร้างสรรค์ให้ขึ้นอยู่กับอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว

เชิงวัฒนธรรมในภูมิภาค ผู้วิจัยได้ศึกษา รูปร่าง รูปแบบ สี เนื้อหาการแสดงออก ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงและการประยุกต์ใช้ รูปทรงลวดลายและกระบวนการผลิตการพัฒนา “เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง” หลังจากศึกษาการจับจุดและการใช้เวลาในกระบวนการผลิตแล้ว ผู้วิจัยได้วิเคราะห์กระบวนการทดลองข้อมูลการทดลองและผลการทดลองอย่างครอบคลุม สรุปว่าการวิจัยโดยรวมได้บรรลุวัตถุประสงค์การวิจัยโดยทั่วไปแล้ว ด้วยเหตุนี้ จึงได้เพิ่มเติมสิ่งที่คาดว่าจะส่งเสริม เปลี่ยนแปลงและการผลิตเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียว การใช้เทคโนโลยีจะช่วยเพิ่มความนิยมให้กับ “เครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเขตฉางหนิง” ส่งเสริมความหลากหลายของผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวในท้องถิ่น และเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรมของการออกแบบเครื่องประดับ

จากการวิจัยและวิเคราะห์รูปร่างรูปแบบ ลักษณะทางการ และองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวอำเภอฉางหนิง นักวิจัยได้ข้อสรุปดังนี้

1. นักวิจัยเชื่อว่ารูปแบบของเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวอำเภอฉางหนิง มีความหลากหลายและมีสีสัน มีลวดลายรวมถึงสัตว์และพืชต่าง ๆ ลวดลายเรขาคณิต และลวดลายสัญลักษณ์ องค์ประกอบเหล่านี้สอดคล้องแทรกความหมายแฝงทางวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์และคุณค่าทางศิลปะเข้าไปในเครื่องแต่งกาย

2. ลวดลายและสีสันมีความหลากหลาย สะท้อนถึงแนวคิดด้านสุนทรียภาพอันเป็นเอกลักษณ์ และรสนิยมของเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวอำเภอฉางหนิง

3. จากการวิจัยเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลง การประยุกต์ และกระบวนการผลิตของรูปทรงลวดลาย เราสามารถให้คำแนะนำและการสนับสนุนที่มีประสิทธิภาพสำหรับนวัตกรรมและเทคโนโลยีการผลิตเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียว อำเภอฉางหนิง

จากการวิจัยและวิเคราะห์การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อสร้างลวดลายและลักษณะที่เป็นทางการของเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียว นักวิจัยได้ข้อสรุปดังต่อไปนี้

1. การใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้เกิดความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายของชนเผ่าเหมียว โดยการพัฒนาเปลี่ยนแปลงอย่างสร้างสรรค์ และเน้นนวัตกรรมของลวดลายแบบดั้งเดิม

2. ด้วยการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ นักวิจัยสามารถสำรวจและแสดงให้เห็นเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวได้ดีขึ้น และปรับปรุงคุณภาพทางศิลปะและความสามารถในการแข่งขันในตลาด

3. การบูรณาการเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ากับงานฝีมือแบบดั้งเดิม สามารถรักษาลักษณะดั้งเดิมและรูปแบบประจำชาติของเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวได้

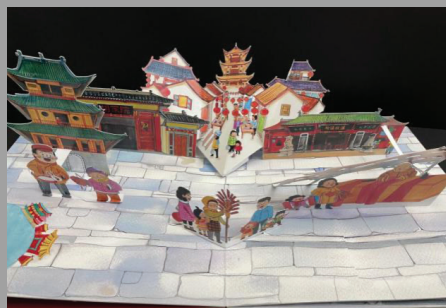
ในการวิจัยในอนาคต ผู้วิจัยควรศึกษารูปแบบ ลักษณะทางการ และองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวอำเภอฉางหนิงให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากมุมมองของประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมพื้นบ้าน และสำรวจวิธีการออกแบบที่เป็นนวัตกรรมใหม่ ควรประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยมากขึ้น วิเคราะห์ความสามารถด้านนวัตกรรมและความสามารถในการแข่งขัน

ในตลาดของเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียว ไม่เพียงแต่ช่วยปลูกฝังและสืบทอดความหมายทางวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเท่านั้น แต่ยังเพิ่มพลังกำลังใหม่ ๆ ให้กับการพัฒนาเศรษฐกิจท้องถิ่นและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ตลอดจนส่งเสริมการพัฒนาสังคม การพัฒนาที่ยั่งยืนและมรดกทางวัฒนธรรม ในเวลาเดียวกันควรสำรวจการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เพิ่มเติมในการสร้างเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียว เสริมสร้างความร่วมมือข้ามพรมแดนด้วยการออกแบบเครื่องแต่งกาย การผลิตและการตลาด และส่งเสริมวัฒนธรรมของเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวในเขตฉางหนิง และการยกระดับเทคโนโลยีการผลิตขั้นออกจากร้านยังควรเรียกร้องให้มหาวิทยาลัย สถาบันวิจัย ศูนย์มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ สมาคมอุตสาหกรรม และหน่วยงานรัฐบาลต่างๆ ทำงานร่วมกันเพื่อร่วมกันมุ่งมั่นในการพัฒนามรดกและการสืบทอดเครื่องแต่งกายของชนเผ่าเหมียว ซึ่งไม่เพียงช่วยเพิ่มความนิยมของเครื่องแต่งกายชนเผ่าเหมียวเท่านั้น แต่ยังเพิ่มมูลค่าเพิ่มทางวัฒนธรรม และยังมีบทบาทเชิงบวกในการส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในท้องถิ่นและการออกแบบเครื่องประดับ

อ้างอิง

- Changning County People's Government website. (2022-05-26)Changning County Ethnic Minority Profile.Retrieved from <http://www.yncn.gov.cn/info/1016/1004.htm>
- T. J Liu. (2021-12-09).Analysis of the Development of Jewelry Industry in Yunnan Province in 2021.<http://read.hnr.cn/dstj/article/1/1468855548283326465>
- H.Y.& Deng Cai, X.E.& Sun, L.L. (2019). The history book worn on the body: an illustrated reading of Yunnan Miao costume culture Kunming: Yunnan Science and Technology Publishing House.
- Luo, J. R. (2011). Changning Miao Costumes. Kunming: Yunnan Ethnic Publishing House.P.366
- Luo, J. R. (2011). Changning Miao Costumes. Kunming: Yunnan Ethnic Publishing House.P.318-324
- Luo, J. R. (2011). Changning Miao Costumes. Kunming: Yunnan Ethnic Publishing House.P.327-328
- H. Y Wu. (2016). Art to the colorful clouds - the use of Yunnan ethnic patterns in contemporary art design. Beijing: China Light Industry Press.





กรณีศึกษาแบบอย่างการนำองค์ประกอบเทวดำนานเทพทวารบาลจีนบูรณาการ สู่การออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็กวัย 3-6 ปี

A typical case of Chinese door god myth elements integrated into 3D creative picture
book design for children aged 3-6 years

Received
Revised
Accepted

July 3, 2023
September 13, 2023
October 10, 2023

YI HE ¹

ภวษา เรืองชีวิน ²

ผกมาศ สุวรรณนิภา ³

บทคัดย่อ

เทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจ้งถือเป็นหนึ่งในขุมสมบัติด้านศิลปะพื้นบ้านประจำภูมิภาคทางตอนเหนือของมณฑลเสฉวน ทว่าในปัจจุบันขุมสมบัตินี้กลับเสียหายร้ายแรงจนหลงเหลืออยู่เพียงน้อยนิด บทความวิจัยนี้เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ตำนานเทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจ้ง มณฑลเสฉวน ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนในเชิงลึก เพื่อนำองค์ความรู้เกี่ยวกับตำนานเทพทวารบาลจีนมาใช้เป็นหัวข้อหลักในการออกแบบและสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์สามมิติสำหรับเด็กอนุบาลวัย 3 - 6 ปี ซึ่งรูปแบบการแสดงผลเชิงศิลปะที่เกิดจากการบูรณาการร่วมกันระหว่างหนังสือภาพสำหรับเด็กและปัจจัยวัฒนธรรมจีนในการวิจัยครั้งนี้ไม่เพียงนำไปสู่การสืบสานวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนเมืองโบราณล่างจ้งด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์ แต่ในขณะเดียวกันยังเป็นการเปิดโอกาสให้เหล่าผู้ปกครองและเด็ก ๆ ที่ไม่เคยรับรู้หรือไม่เข้าใจวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนได้เริ่มศึกษาทำความเข้าใจในวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนเสียใหม่

คำสำคัญ: วัฒนธรรมเทพทวารบาลจีน / เมืองโบราณล่างจ้ง / หนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์ / เด็กอนุบาลวัย 3-6 ปี / หนังสือภาพสามมิติ

¹ นิสิตหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² ผศ.ดร. อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ ผศ.ดร. อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม สาขาวิชาครีเอทีฟอาร์ต และกราฟิกดีไซน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

The Chinese door god of the ancient city of Langzhong is one of the regional folk art treasures in northern Sichuan. However, nowadays, this treasure has been severely damaged to the point where very few remain. This article is an in-depth study and analysis of the legend of the Chinese door god of the ancient city of Langzhong, Sichuan Province, People's Republic of China. To apply the knowledge of the Chinese mythological door god to be used as the main theme in the design and creation of three-dimensional creative picture book for preschool-aged children (3-6years). The form of artistic expression resulting from the integration of children's creative picture books and Chinese cultural factors in this research not only leads to the inherit of the ancient city of Langzhong Chinese door god culture in a creative way .But at the same time, it is also an opportunity for parents and children who have never known or don't understand Chinese door god culture to start studying and understanding Chinese door god culture.

Keywords: Chinese Door God culture / Langzhong Ancient City / creative picture book / Kindergarten aged 3-6 years / 3D illustrated books

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

เนื่องด้วยการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศจีนซึ่งนำไปสู่การรื้อถอนสิ่งปลูกสร้างในเมืองโบราณ ตลอดจนการปรับเปลี่ยนรูปแบบประติมากรรมของชนชาวจีน ผลงานภาพเทพทวารบาลจีนอันเก่าแก่ภายในเมืองส่วนใหญ่จึงค่อย ๆ เลือนหายไปจากสายตาของผู้คนอย่างเงียบงัน กล่าวได้ว่า ศิลปะพื้นบ้านแขนงนี้กำลังกลายเป็นหนึ่งในชนบทกรรมนิยมประเพณีเก่าแก่ของจีนที่ค่อย ๆ จางหาย และสาบสูญไปตามกาลเวลา เด็กท้องถิ่นล้วนอาศัยและเติบโตท่ามกลางสังคมเมืองจึงแทบไม่มีโอกาสได้สัมผัสกับวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมเช่นวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีน (Wang Hongying, 2002) ด้วยเหตุนี้ จึงเป็นการยากที่เด็กรุ่นใหม่จะมีความเข้าใจในเรื่องราวความเป็นมาและตำนานที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมดังกล่าว สืบเนื่องมาจากการพัฒนาอย่างรวดเร็วของสังคมในปัจจุบัน จึงถือเป็นความรับผิดชอบของเหล่าชนชาวจีนในยุคปัจจุบันในการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมจีนดั้งเดิม ซึ่งบทบาทหน้าที่ดังกล่าวยิ่งทวีความสำคัญมากขึ้นเรื่อย ๆ ตามระดับการพัฒนาที่เพิ่มสูงขึ้นในสังคมจีน

การอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมอันยอดเยี่ยมถือเป็นวาระสำคัญที่มี

กระบวนการดำเนินงานที่ซับซ้อนและอุปสรรคปัญหาหลากหลายประการเพื่อสืบทอดและทำให้สายเลือดแห่งจิตวิญญาณของชนชาวจีนดำรงอยู่สืบไป ซึ่งผู้วิจัยต้องการสืบสานวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนโดยเฉพาะวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจางอันเป็นบ้านเกิดของผู้วิจัยเอง โดยการสร้างเสริมการรับรู้และปูพื้นฐานความเข้าใจในเด็กวัยอนุบาลช่วง 3-6 ปีด้วยสื่อการเรียนรู้ที่ใกล้ตัวเด็ก ซึ่งในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมามีหนังสือภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมดั้งเดิมเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก และมีจำนวนไม่น้อยที่เลือกปลูกฝังเกร็ดความรู้และกลิ่นอายของวัฒนธรรมดั้งเดิมเอาไว้ในเนื้อเรื่องเพื่อถ่ายทอดสารเหล่านี้สู่ผู้บริโภคโดยละทิ้งเอกลักษณ์ด้านความสนุกสนานและความเรียบง่ายด้านเนื้อหาของหนังสือภาพ แม้หนังสือภาพประเภทนี้จะกลายเป็นที่ยอมรับของบรรดาผู้บริโภควัยรุ่นหรือวัยผู้ใหญ่ ทว่าในทางกลับกันก็สามารถกล่าวได้ว่าหนังสือภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมดั้งเดิมเริ่มไม่ใส่ใจในความชอบและพัฒนาการด้านการเรียนรู้ของเด็กเล็ก (Li Kehan, 2018)

การวิจัยนี้จึงเริ่มต้นศึกษาค้นคว้าการออกแบบหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็กเล็กในวัย 3-6 ปีของจีนในยุคสมัยใหม่เพื่อให้วัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนไม่ใช่เพียงสินค้าที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยว แต่ยังสามารถสืบสานและแทรกซึมวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ได้ด้วยวิธีการเชิงสร้างสรรค์หลากหลายรูปแบบ ในกระบวนการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ศึกษาทำความเข้าใจผลงานหนังสือภาพสำหรับเด็กที่มีอัตลักษณ์โดดเด่น ศึกษาพัฒนาการทางจิตใจของเด็กในวัย 3-6 ปี รวมถึงการพัฒนาเชิงบุคลิกภาพ อุปนิสัย พฤติกรรม ตลอดจนจิตวิทยาเชิงสุนทรียภาพเพื่อให้เด็กในวัย 3-6 ปีซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญของการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบเกี่ยวกับเทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจางอันในครั้งนี้ไม่เพียงได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากภาพประกอบในหนังสือ แต่ยังรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในเรื่องราวที่เล่าผ่านภาพและองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในหนังสือเล่มดังกล่าว ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกออกแบบหนังสือภาพประกอบเกี่ยวกับเทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจางอันในรูปแบบหนังสือสามมิติเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบเพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับเรื่องราว กล่าวคือบทความวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยโดยนำข้อมูลเกี่ยวกับเทพทวารบาลจีนมาจำแนกและเรียบเรียงให้เป็นหมวดหมู่แล้วนำมาใช้เป็นองค์ประกอบการออกแบบ ตั้งแต่การศึกษาเพื่อแสวงหาสุนทรียภาพภายในผลงานภาพวาดเทพทวารบาลจีนดั้งเดิมเรื่อยไปจนถึงการวิเคราะห์นัยแฝงที่ต้องการถ่ายทอดผ่านผลงาน เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานหนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของเด็กช่วงวัย 3-6 ปีในการอ่านและทำความเข้าใจวัฒนธรรมจีนดั้งเดิม โดยผู้วิจัยได้เรียบเรียงและแจกแจงกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานหนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็กเล็กโดยใช้ปัจจัยวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนเป็นองค์ประกอบการออกแบบเพื่อเป็นข้อมูลอ้างอิงสำหรับผู้สนใจศึกษาในประเด็นดังกล่าว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมที่มีความเกี่ยวข้องกับตำนานเทพทวารบาลจีน ทั้งพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ อุดมลักษณะเฉพาะและเทคนิควิธีที่ใช้สร้างสรรค์เทพทวารบาลจีนเมืองโบราณล่างจาง เพื่อนำองค์ความรู้ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเรื่องราวและภาพลักษณะขององค์ประกอบต่าง ๆ ในผลงาน
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานหนังสือภาพประกอบสามมิติที่โดดเด่นด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบโดยผ่านนวัตกรรมการพัฒนาหนังสือภาพประกอบสามมิติเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็กอนุบาลวัย 3-6 ปีเพื่อกระตุ้นให้เด็กในช่วงวัยดังกล่าวเกิดความสนใจในการอ่านและสืบสานวัฒนธรรมจีนดั้งเดิม

ระเบียบวิธีวิจัย

1. กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการวิจัยทางเอกสารเพื่อค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเทพทวารบาลจีนและการสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบจากเอกสารอ้างอิง จากนั้นจึงนำข้อมูลเหล่านี้เข้าสู่กระบวนการวิจัยเชิงลึกเพื่อศึกษาวิจัยต้นกำเนิด พัฒนาการ อุดมลักษณะด้านรูปลักษณะภายนอก และจำแนกประเภทเทพทวารบาลจีนแล้วจึงดำเนินการวิเคราะห์ในเชิงลึกโดยมุ่งประเด็นไปที่การวิเคราะห์รูปลักษณะของเทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจาง ในขณะเดียวกันผู้วิจัยยังศึกษารวบรวมและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ของหนังสือภาพประกอบในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับตำนานจีนดั้งเดิมในเบื้องต้นแล้วนำมาใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนเชิงทฤษฎีสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานในลำดับต่อไป จากนั้นผู้วิจัยจึงรวบรวมข้อมูลผ่านการลงสำรวจพื้นที่ภาคสนามและสัมภาษณ์ตัวอย่างกลุ่มประชากรเป้าหมาย โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การสัมภาษณ์นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาด้านการอ่านของเด็กเล็กในวัย 3-6 ปี เช่น ผู้ปกครองของเด็กและครูโรงเรียนอนุบาลเพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงลึกที่จำเป็นต่อการออกแบบและสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบในการวิจัยครั้งนี้ แล้วจึงศึกษาวิธีการออกแบบและสร้างสรรค์หนังสือภาพสามมิติซึ่งเป็นข้อมูลส่วนที่จำเป็นเพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อ่านวัยอนุบาลช่วง 3-6 ปีได้เป็นอย่างดี จากนั้นจึงนำข้อมูลแต่ละส่วนเข้าสู่กระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานหนังสือภาพประกอบในหัวข้อเกี่ยวกับเทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจางที่เหมาะสมสำหรับเด็กอนุบาลในวัย 3-6 ปี

2. ขอบเขตการวิจัย

1. การวิจัยนี้เป็นการศึกษาทำความเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับตำนานเทพทวารบาลจีน โดยเฉพาะภาพวาดเทพทวารบาลจีนในโรงงานผลิตพรมหยินเหอ (Yinhe Carpet Factory) ที่ตั้งอยู่ในเมืองลางโจว มณฑลเสฉวน ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน เนื่องจากภาพวาดเทพทวารบาลจีนในโรงงานแห่งนี้เป็นงานเลียนแบบผลงานภาพวาดเทพทวารบาลจีนโบราณซึ่งมีองค์ประกอบครบถ้วน สมบูรณ์และสีสันสวยสดจัดจ้านตามแบบฉบับงานภาพวาดเทพทวารบาลจีนโบราณ โดยการศึกษาวิจัยมุ่งเน้นไปที่อัตลักษณ์ด้านภาพลักษณ์ รูปทรง รูปแบบวิธีการแสดงออกทางศิลปะ ตลอดจนอัตลักษณ์เฉพาะประจำภูมิภาค พร้อมกันนั้นยังศึกษาวิจัยวัฒนธรรมประเพณีเกี่ยวกับเทพทวารบาลจีนและภาพวาดเทพทวารบาลจีนโบราณของเมืองลางโจวช่วงปลายรัชสมัยราชวงศ์ชิงที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน (ต้นศตวรรษที่ 19 - ปีค.ศ. 2023) เรียนรู้และสืบสานเทคนิคงานศิลปภาพวาดเทพทวารบาลจีนโดยใช้เทคนิควิธีการวาดรูปสมัยใหม่

2. ดำเนินการศึกษาทำความเข้าใจพัฒนาการด้านจิตใจและการใช้หนังสือภาพเป็นสื่อการเรียนการสอนสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปีของโรงเรียนอนุบาลในเขตเมืองลางโจว รวบรวมข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ ผู้ปกครองและบุคลากรครณาจารย์ในโรงเรียนอนุบาลเมืองลางโจวทางอินเทอร์เน็ต รวมถึงสัมภาษณ์นักวิชาการเฉพาะทาง รวบรวมข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะแล้วนำมาจัดระเบียบและวิเคราะห์ จากนั้นจึงสรุปรูปแบบหนังสือภาพที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการสร้างสรรค์ (เรื่องราวตำนานเทพทวารบาลจีนสำหรับเด็กวัย 3-6 ปี)

3. วิธีการและกระบวนการวิจัย

1. การวิจัยทางเอกสาร ผู้วิจัยสืบค้น รวบรวมและศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตำนานและศิลปภาพวาดเทพทวารบาลจีนโดยเฉพาะเมืองลางโจว เพื่อคัดสรรและดึงองค์ประกอบของเทพทวารบาลจีนจากข้อมูลดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงจิตวิทยาด้านการอ่านสำหรับเด็กเล็ก (ช่วงวัย 3-6 ปี) และหนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์ผ่านฐานข้อมูลงานวิจัยอ้างอิงแห่งประเทศไทย (CNKI) อาทิ การพัฒนาหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็กทั้งในประเทศจีนและต่างประเทศ หลักการสร้างสรรค์หนังสือภาพในหัวข้อวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมที่ยอดเยี่ยม ฯลฯ ข้อมูลเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยสนับสนุนเชิงทฤษฎีสำหรับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานหนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์จากตำนานเทพทวารบาลจีนในลำดับต่อไป

ผู้วิจัยยังดำเนินการศึกษาทำความเข้าใจในเชิงลึกอย่างต่อเนื่องทั้งรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตำนานเทพทวารบาลจีนเมืองลางโจวเพื่อนำมาใช้เป็นหัวข้อสำหรับสร้างสรรค์เนื้อหาของหนังสือภาพ รวมถึงศึกษาทำความเข้าใจปัจจัยที่ทำให้เด็กในวัย 3-6 ปีชื่นชอบหนังสือภาพ จากนั้นจึงกำหนดแนวโครงเรื่อง สไตส์ ฯลฯ ของผลงานหนังสือภาพ ซึ่งการนำเรื่องราวเทพทวารบาลจีนบูรณาการร่วมกับสื่อในรูปแบบหนังสือภาพสามมิติถือเป็นเอกลักษณ์และจุดเด่นด้านความสร้างสรรค์ของผลงานชิ้นนี้

2. การวิจัยภาคสนาม

2.1 การลงพื้นที่สำรวจและสังเกตการณ์ ผู้วิจัยลงพื้นที่เยี่ยมชมพื้นที่เขตย่านถนนและตรอกซอกซอยของเมืองโบราณล่างจงเพื่อสังเกตการณ์ภาพวาดเทพทวารบาลจีนที่ตั้งอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ภายในเมืองโดยมุ่งให้ความสำคัญกับภาพวาดเทพทวารบาลในโรงงานผลิตพรมหยินเหอเป็นหลัก เนื่องจากภาพวาดเทพทวารบาลของโรงงานแห่งนี้เป็นงานเลียนแบบผลงานภาพวาดเทพทวารบาลจีนโบราณซึ่งสามารถช่วยให้ผู้วิจัยสังเกตและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดเอกลักษณ์และเทคนิควิธีสร้างสรรค์ภาพวาดเทพทวารบาลจีนดั้งเดิมในแต่ละจุดได้อย่างละเอียดและถูกต้องแม่นยำมากขึ้น

2.2 การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจำแนกกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 3 กลุ่มหลัก

1. นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญด้านเทพทวารบาลจีน ได้แก่ อาจารย์ซ่งจงหย่ง (Su Zhongyong) อดีตอาจารย์ของวิทยาลัยครูล่างจง (LangZhong Normal School) เนื่องจากอาจารย์ท่านนี้มีความเชี่ยวชาญและผลงานการวิจัยด้านประวัติศาสตร์และเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพวาดเทพทวารบาลจีนของเมืองล่างจง

2. บุคลากรคณาจารย์ในโรงเรียนอนุบาลเมืองล่างจง บุคลากรเหล่านี้ล้วนเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กอนุบาลวัย 3-6 ปีที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนอนุบาลเมืองล่างจง ด้วยองค์ความรู้และประสบการณ์ด้านการสอนอันยาวนานจึงสามารถให้ข้อมูลที่เป็ประโยชน์อย่างมากในส่วนของการใช้หนังสือภาพเป็นสื่อการเรียนการสอน

3. ผู้ปกครองของเด็กอนุบาลวัย 3-6 ปีที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนอนุบาลเมืองล่างจง เนื่องจากประชากรกลุ่มนี้ถือเป็นกำลังหลักในการซื้อหนังสือภาพจึงสามารถให้ข้อมูลในเชิงจิตวิทยาเด็ก รวมถึงข้อดีและจุดที่ควรปรับปรุงแก้ไขในการใช้หนังสือภาพ

การประยุกต์ใช้วิธีการวิจัยที่หลากหลายอย่างครอบคลุมทำให้งานวิจัยนี้มีแนวทางการวิจัยที่เป็นวิทยาศาสตร์และมีเนื้อหาครอบคลุมรอบด้านมากขึ้น ซึ่งช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงประเด็นปัญหา เกิดการตั้งคำถามและพิจารณาถึงวิธีการแก้ไขปัญหามากมายจากหลายมุมมองและทิศทาง ทำให้โครงสร้างและเนื้อหาของงานวิจัยมีความสมเหตุสมผลมากขึ้น

กรณีศึกษาการนำองค์ประกอบเทตำนานเทพทวารบาลจีนบูรณาการสู่การออกแบบหนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็กอนุบาลวัย 3-6 ปี

เมืองล่างจง (Langzhong) เป็นเขตเมืองโบราณที่ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือของมณฑลเสฉวน ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน มีพื้นที่ราว 1,878 ตร.กม. และมีจำนวนประชากรทั้งหมด 831,643 คน (ข้อมูลสถิติจากการสำรวจสำมะโนครัวประชากรในปีค.ศ.2019 “Introduction to Langzhong Ancient City”, 2019) ล่างจงเป็นเมืองสาธิตเชิงระบบนิเวศและเมืองท่องเที่ยวอดเยี่ยมของประเทศจีน ทั้งยังได้รับการยกย่องในระดับโลกให้เป็นเขตเมืองโบราณที่มีอายุนับพันปี ที่สำคัญยังเป็นแหล่งกำเนิดของวัฒนธรรมเทศกาลตรุษจีน

เป็นระยะเวลาหลายร้อยปีที่ศิลปะภาพวาดเทพทวารบาลจีนของเมืองลางโจวได้ซึมซับจุดเด่นของศิลปะภาพวาดเทพทวารบาลจีนของสำนักจิตรกรรมแต่ละสำนักตั้งแต่เขตเหนือจรดเขตใต้บนแผ่นดินจีนซึ่งผลงานส่วนใหญ่มักเป็นงานแกะสลักและเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งในสถาปัตยกรรมอาคารโบราณภายในท้องถิ่น โดยทั่วไปมักนิยมสลักภาพเทพทวารบาลไว้บนบานประตูตามอาคารบ้านเรือน ภาพเทพทวารบาลสีสดสวยสลักประทับบนบานประตูใหญ่สูงตระหง่าน คงทนยั่งยืนถึงขั้นที่ว่าเหล่าช่างฝีมือไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนภาพหรือซ่อมแซมวาดทับเป็นระยะเวลาหลายปี ในบทความวิจัย “Anthropological Investigation of the Painted Wooden Door Gods in Langzhong” อาจารย์ Li Dongfeng (2011) ได้ชี้ให้เห็นว่าเนื่องจากภาพวาดเทพทวารบาลจีนของเมืองลางโจวเป็นภาพที่ดีความและสร้างสรรค์โดยจิตรกรช่างฝีมือท้องถิ่นจึงก่อเกิดเป็นเทคนิคและสไตล์งานอันเป็นเอกลักษณ์ ทั้งยังส่งผลให้ภาพวาดเทพทวารบาลจีนเหล่านี้กลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกันสถาปัตยกรรมโบราณภายในเมืองลางโจวจนทำให้เมืองโบราณแห่งนี้ได้ชื่อว่าเป็นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ศิลปะภาพวาดพื้นบ้านที่แท้จริงของประเทศจีน

1. อัตลักษณ์ของศิลปะภาพวาดเทพทวารบาลจีน เมืองโบราณลางโจว

1.1 รูปร่างอันใหญ่โต

เทพทวารบาลจีนในศิลปะภาพวาดของเมืองโบราณลางโจวมักมีรูปร่างสูงใหญ่ สง่า น่าเกรงขาม อีกทั้งตัวภาพวาดเทพทวารบาลจีนมักถูกวาดให้มีขนาดใหญ่จนกินพื้นที่แทบทั่วทุกตารางนิ้วบนประตูบานยักษ์ ซึ่งอัตลักษณ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงพลังอำนาจที่ “ยิ่งใหญ่ค้ำฟ้า” ดังนั้น ภาพวาดเทพทวารบาลของเมืองลางโจวจึงมักแผ่กลืนอายุที่ชวนให้รู้สึกถึงความแข็งแกร่งเปี่ยมไปด้วยพลังอำนาจ คุณสมบัติเด่นประการหนึ่งของภาพวาดเทพทวารบาลจีนของเมืองลางโจวอยู่ที่ “ความสมจริง” สัดส่วนของเทพทวารบาลจีนในภาพวาดมีความใกล้เคียงกับสัดส่วนของคนจริงอย่างมาก กระทั่งใบหน้าและเครื่องแต่งกายก็ถอดแบบมาจากเสื้อผ้าในสมัยราชวงศ์หมิงจริง ๆ โดยนำมาปรับรายละเอียดให้เรียบง่ายและให้มีมิติแบบภาพวาดมากขึ้น (Wang Hongying, 2002)

1.2 ความวิจิตรประณีต

การวาดภาพเทพทวารบาลจีนของเมืองลางโจวนั้นเคร่งครัดในหลักการและยึดถือความประณีตเป็นสำคัญ เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ภาพวาดเหล่านี้จึงมีทั้งความละเอียดอ่อนและเอกลักษณ์เฉพาะที่โดดเด่น ภาพเขียนเทพทวารบาลจีนเมืองลางโจวในสมัยแรกเริ่มมักนิยมใช้เทคนิค Li fen tie jin ซึ่งเป็นหนึ่งในเทคนิคลงสีในศิลปะภาพวาดเชิงสถาปัตยกรรม เทคนิคนี้ต้องใช้หลอดหรืออุปกรณ์ทรงกรวยที่เจาะรูตรงส่วนปลายช่วยในการหยอดสี ให้น้ำพาสีที่ผสมเข้ากับกาวจนเป็นเนื้อเดียวกันบรรจุลงในอุปกรณ์ดังกล่าว แล้วหยอดสีตามเส้นลวดลายที่ได้ร่างเอาไว้ เมื่อทิ้งไว้กาวจะจับตัวเป็นเส้นเหนียวให้นำแผ่นทองหรือใช้สีทองทาปิดทับลงบนเส้นกาวนั้นให้ทั่วเพื่อให้ภาพวาดมีมิติมากขึ้น โดยทั่วไปการจะสร้างสรรค์ภาพวาดเทพทวารบาลจีนสักคู่หนึ่งจำเป็นต้องผ่านกรรมวิธีหลายต่อหลายขั้นตอน เริ่มต้นจากการร่างภาพ จิตรกรช่างฝีมือจะสังเกตภาพร่างอย่างคร่าว ๆ จากนั้นจึงร่างเส้น

ด้วยเทคนิคเฟินเฟิน (เป็นหนึ่งในวิธีการวาดภาพตามแบบศิลปะจีน คล้ายกับการลงเส้นพื้นเพื่อกำหนดขอบเขตและสัดส่วนพื้นที่สำหรับลงสี) ผลงานต้องผ่านการคิดคำนวณโทโปโลยีทางเรขาคณิต (หมายถึง ในการวาดภาพต้องคำนึงถึงรูปแบบจุด เส้น พื้นที่ โครงสร้างต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและการเชื่อมโยงกันของแต่ละองค์ประกอบ) เพื่อกำหนดจุดที่ภาพแต่ละส่วนเชื่อมต่อกันแล้วจึงลากเส้นเชื่อมแต่ละจุดเข้าด้วยกัน จากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นตอนของการเติมสีและปิดทอง ตัดเส้น ตามด้วยการหยอดสีฝุ่นบนเส้นเพื่อให้เส้นนูนขึ้นสร้างมิติให้ภาพวาด ทุกขั้นตอนจิตรกรและช่างฝีมือของเมืองล่างจงต่างก็ต้องอุทิศทั้งหยาดเหงื่อและแรงกายแรงใจไปเป็นจำนวนมากเพื่อรังสรรค์ผลงานเหล่านี้ให้เราได้ชื่นชม และเทคนิคการวาดภาพแบบโบราณ ‘Li fen tei jin’ หรือเทคนิคหยอดผงสีปิดทอง’ ยังเป็นทักษะการวาดภาพอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของเมืองล่างจง (Su Zhongyong, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2018)

1.3 สีสัน

อัตลักษณ์ด้านเทคนิคที่โดดเด่นของภาพวาดเทพทวารบาลจีน เมืองล่างจง คือ ‘สีสัน’ ภาพวาดเทพทวารบาลจีนในเมืองล่างจงมักมีสีสันสดสวยและเส้นสีที่คมชัด อีกทั้งยังมีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับมรดกทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของเมืองล่างจง ซึ่งประกอบด้วยภาพจิตรกรรมฝาผนังและละครหุ่นเงา เนื่องจากโดยปกติจิตรกรช่างฝีมือที่วาดภาพเทพทวารบาลจีนในสมัยโบราณส่วนใหญ่เป็นช่างที่มีฝีมือในการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังและงานจิตรกรรมในวิหารหรืออารามวัด (Su Zhongyong, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2018) กล่าวคือ ระดับความเชี่ยวชาญและเทคนิคของจิตรกรช่างฝีมือที่สร้างสรรค์ภาพวาดเทพทวารบาลจีนไม่ได้ถูกจำกัดอยู่ในระดับงานฝีมือพื้นบ้านเท่านั้น ดังนั้น ระดับความสามารถและทักษะงานหัตถศิลป์ในศิลปะภาพวาดเทพทวารบาลจีนที่สืบทอดต่อกันมาจึงอยู่ในเกณฑ์ที่สูงมาก ทำให้ภาพวาดเทพทวารบาลจีนมีคุณค่าทางด้านศิลปะเทียบเท่ากับงานจิตรกรรมฝาผนังแบบดั้งเดิมของจีนเลยทีเดียว ถึงขั้นกล่าวได้ว่าสีสันและรูปทรงมนุษย์ในภาพวาดเทพทวารบาลจีนล้วนโดดเด่นด้วยแก่นอัตลักษณ์จากศิลปะจิตรกรรมฝาผนังจีน



ภาพที่ 1 ภาพวาดเทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจง

ที่มา : YI HE, 2019

2. จิตวิทยาการเรียนรู้ผ่านการอ่านของเด็กวัย 3-6 ปี

ในประเทศจีนมีเด็กจำนวน 220 ล้านคน (เกณฑ์อายุต่ำกว่า 12 ปี) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตลาดหนังสือภาพในประเทศจีนมีขนาดใหญ่มาก โลกในสายตาของเด็กนั้นแตกต่างจากผู้ใหญ่ หนังสือภาพสำหรับเด็กควรสอดคล้องกับโลกของเด็กและตอบสนองความต้องการของตัวเอง ซึ่งเด็กในแต่ละช่วงวัยมีพัฒนาการที่ต่างกัน เด็กในช่วงอายุ 1-3 ปีเป็นช่วงเวลาของการเคลื่อนไหวทางประสาทสัมผัส เด็กในช่วงอายุ 3-6 ปีเป็นยุคทองแห่งการเรียนรู้ด้วยการเลียนแบบและสร้างสรรค์ เด็กในวัยนี้สามารถเรียนรู้การใช้ภาษาเชิงสัญลักษณ์ได้แล้ว ทั้งยังถือเป็นช่วงที่ดีที่สุดในการปลูกฝังนิสัยการอ่านและการคิดอย่างอิสระ หากต้องการให้เด็กมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้ที่ดีการส่งเสริมทักษะด้านการอ่านจึงเป็นปัจจัยสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการฝึกทักษะและบ่มเพาะนิสัยรักการอ่านด้วยหนังสือภาพบนกระดาษเพื่อให้เด็กในช่วงวัยดังกล่าวได้สัมผัสถึงเสน่ห์ของหนังสือภาพและสัมผัสกับการอ่านในระดับที่สอดคล้องกับความสามารถและพัฒนาการของตนเอง กล่าวได้ว่าการอ่านหนังสือภาพสำหรับเด็กที่มีคุณภาพดีเยี่ยมย่อมส่งผลถึงพัฒนาทักษะด้านภาษา คุณภาพทางจิตใจ ทักษะการสื่อสาร ความสามารถในการสังเกต ความจำ ตลอดจนจินตนาการของเด็ก (Gao Shan, 2015)

เด็กในช่วงอายุ 3-6 ปีมักได้รับอิทธิพลจากโลกภายนอกได้ง่ายและมักถูกนานาปัจจัยเบี่ยงเบนความสนใจจนทำให้ไม่มีสมาธิเพียงพอในการจดจ่อกับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า ดังนั้น สิ่งแปลกใหม่ มีชีวิตชีวาและมีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอจึงง่ายต่อการดึงดูดความสนใจของเด็กในวัยนี้ อีกทั้งเด็กในช่วงอายุ 3-6 ปีเริ่มมีค่านิยมและความสามารถทางสุนทรียภาพบางประการแล้ว สามารถรับรู้ได้ถึง การเปลี่ยนแปลงของค่าความสว่างและความบริสุทธิ์ของสี หนังสือภาพที่เต็มไปด้วยสีสันสดใสสวยงามและลักษณะพิเศษที่สื่อถึงความมีชีวิตชีวาจึงเป็นปัจจัยที่ช่วยกล่อมเกลาค่านิยมทางศิลปะให้กับเด็ก ๆ ได้เป็นอย่างดี

3. จุดเด่นและความเหมาะสมของหนังสือภาพสามมิติ

หลังจากที่ได้ศึกษา วิเคราะห์และเรียบเรียงข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์เฉพาะของภาพวาดเทพทวารบาลจีน เมืองโบราณล่างจง รวมถึงจิตวิทยาการเรียนรู้ด้านการอ่านของเด็กในวัย 3-6 ปี ผู้วิจัยจึงตัดสินใจออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานหนังสือภาพประกอบในหัวข้อเทพทวารบาลจีนในรูปแบบหนังสือภาพสามมิติ ทั้งนี้เนื่องจากการดำเนินเรื่องและแสดงภาพประกอบด้วยโครงสร้างกระดาษสามมิติสามารถช่วยสร้างอารมณ์ร่วมและทำให้กลุ่มผู้อ่านช่วงวัยเด็กเข้าถึงเรื่องราวแฟนตาซีที่เปี่ยมด้วยจินตนาการได้ง่ายยิ่งขึ้น (Dong Shibin, 2014) เพราะโครงสร้างสามมิติไม่เพียงสามารถแสดงออกถึงบรรยากาศและสร้างเสริมการรับรู้เชิงพื้นที่โดยภาพรวมที่สำคัญในฉากแต่ละฉาก แต่ยังขับเน้นให้เรื่องราวมีมุมมองที่แปลกใหม่และดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ซึ่งหนังสือภาพประกอบที่สร้างสรรค์ด้วยโครงสร้างกระดาษสามมิติเปรียบเสมือนเวทีสามมิติที่ให้อ่านได้ปลดปล่อยจินตนาการออกมาโลดแล่นอย่างอิสระ อีกทั้งรายละเอียดที่ผู้เขียนต้องการแสดง

ให้เห็นผ่านภาพในหนังสือ โครงสร้างสามมิตียังช่วยให้ผู้อ่านเห็นรายละเอียดเพิ่มเติมในส่วนต่าง ๆ ได้มากยิ่งขึ้น เนื่องจากโครงสร้างสามมิติทำให้ภาพมีเลเยอร์จนเห็นความตื้น-ลึก ใกล้-ไกลขององค์ประกอบภายในภาพซึ่งส่งผลให้ภาพมีความเสมือนจริงยิ่งขึ้น ถือเป็นการเปิดประสบการณ์อ่านหนังสือภาพที่ทำให้ผู้อ่านได้สัมผัสกับภาพการแสดงผลเสมือนจริงที่สมจริงยิ่งกว่าภาพมิติแนวระนาบ (สองมิติ) ผ่านทัศนมิติแบบสามมิติ

หนังสือภาพประกอบโครงสร้างแบบสามมิติสามารถทำให้ผู้อ่านเพลิดเพลินกับประสบการณ์อ่านอันแปลกใหม่ราวกับกำลังรับชมการแสดงอยู่ในโรงละครขนาดเล็ก ซึ่งเป็นความรู้สึกที่หนังสือภาพสองมิติไม่อาจให้ได้ ผู้อ่านสามารถคลี่กองหน้ากระดาษที่ทุกซอกนกลไกต่าง ๆ เอาไว้ได้อย่างอิสระ มีปฏิสัมพันธ์กับหนังสือภาพในระหว่างกระบวนการอ่าน ด้วยการออกแบบโครงสร้างหนังสือภาพแบบสามมิติ ผู้อ่านสามารถจำลองสถานการณ์และทำความเข้าใจในมุมมองเดียวกับตัวละครเอกผู้เป็นคนดำเนินเรื่องได้ดียิ่งขึ้น (Huang Xin, 2019) ซึ่งสำหรับเด็กในวัย 3-6 ปีถือเป็นประสบการณ์อ่านที่แปลกใหม่และน่าสนใจอย่างยิ่ง

4. แรงบันดาลใจและแนวคิดในการออกแบบ

ช่วงกลางทศวรรษปี 1980 เมืองโบราณล่างจงยังคงรักษาผังเมืองแบบถัง-ซ่งขนาด 2.6 ตารางกิโลเมตร ไว้ได้เป็นอย่างดี กระทั่งในช่วงต้นทศวรรษปี 1990 เนื่องด้วยนโยบายรีอ-ถอนสิ่งปลูกสร้างเก่าในประเทศจีน พื้นที่เขตเมืองโบราณของเมืองล่างจงในปัจจุบันจึงเหลืออยู่เพียง 0.63 ตารางกิโลเมตรเท่านั้น สืบเนื่องจากภูมิหลังการรีอ-ถอนสิ่งปลูกสร้างเขตเมืองโบราณ ผู้วิจัยจึงพยายามมีส่วนร่วมในการฟื้นฟูสภาพเมืองโบราณของล่างจงเท่าที่ตนจะสามารถทำได้ วัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนหนึ่งในศิลปะพื้นบ้านประจำท้องถิ่นที่เมืองโบราณล่างจงก็เป็นอีกหนึ่งประเพณีจีนพื้นบ้านเก่าแก่ที่ค่อย ๆ เสื่อมสลายไปตามสภาพบ้านเมืองที่เปลี่ยนแปลงไป ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงต้องการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมจีนอันดั้งเดิมเอาไว้ด้วยวิธีการในแบบฉบับของตนเอง จึงเกิดเป็นการวิจัยเพื่อนำวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนบูรณาการสู่การออกแบบและสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์ โดยเรื่องราวในหนังสือภาพเริ่มต้นขึ้นที่เมืองโบราณล่างจง เมืองที่สาวน้อยนามจื่อหลิงอยู่อาศัยอยู่กับครอบครัวอย่างมีความสุขเพราะมีเทพทวารบาลสถิตอยู่บนบานประตูคอยปกป้องเธอและครอบครัว มาตราการรีอ-ถอนสิ่งปลูกสร้างเก่าเป็นปัจจัยที่ทำให้เรื่องราวเดินมาถึงจุดเปลี่ยน ชาวบ้านในเมืองโบราณจำต้องย้ายถิ่นฐานไปอาศัยอยู่ในตัวเมือง เทพทวารบาลจีนจึงแปลงกายเป็นตุ๊กตาล้มลุกเพื่อติดตามเด็กน้อยจื่อหลิงไปยังเมืองใหญ่ และในตอนท้ายของเรื่องราวเทพทวารบาลจีนยังคงอยู่ปกป้องครอบครัวของเด็กน้อยจื่อหลิงดังเดิมแม้ในตอนนั้นจะไม่มีรูปสลักบนประตูบานใหญ่แล้ว แต่เทพทวารบาลยังคงสถิตอยู่กับครอบครัวของจื่อหลิงและคอยดูแลทุกคน

ที่มา : YI HE, 2022

ในส่วนของตัวละครเทพทวารบาลภายในเรื่อง ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกลักษณ์แต่ละชื่อของเทพทวารบาลเมืองล่างจางอันประกอบด้วย “รูปร่างใหญ่โต” “ความวิจิตรประณีต” และ “สีฉูดฉาด” มาประยุกต์ใช้ในการกำหนดและออกแบบลักษณะของตัวละครเทพทวารบาล ดังนั้น เมื่อเทียบกับขนาดของตัวละครมนุษย์ในหนังสือภาพจึงเห็นได้ว่าเทพทวารบาลให้ความรู้สึกสูงส่ง น่าเกรงขาม ทั้งทั้งตัวมีสีฉูดฉาดสวยงาม เนื่องจากผลงานนี้เป็นหนังสือภาพสำหรับเด็ก ผู้วิจัยจึงใช้เทคนิคบุคคลาธิษฐาน (Personification) ในการสร้างตัวตนของตัวละครเทพทวารบาลจีนขึ้นมา โดยอ้างอิงให้มีลักษณะคล้ายมนุษย์มากยิ่งขึ้น ตัวละครเทพทวารบาลจึงถูกออกแบบในรูปแบบตัวการ์ตูน Super Deformed (SD) ลดทอนรายละเอียดบางประการ เช่น ส่วนสูง ท่าที่ดูด้น และอาวุธที่ชวนให้รู้สึกน่าหวาดกลัว แต่คงอัตลักษณ์ที่โดดเด่นอื่น ๆ เอาไว้ เช่น รูปแบบเครื่องแต่งกาย และสีฉูดฉาดของเครื่องแต่งกายที่นิยมสีฉูดฉาดใส



ภาพที่ 8 ภาพร่างออกแบบตัวละครเทพทวารบาลที่ดัดแปลงจากภาพวาดเทพทวารบาลจีน
ที่มา : YI HE, 2022

3. การกำหนดและจัดทำสคริปต์เนื้อเรื่อง

จากการศึกษาวิจัยกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบ ผู้วิจัยจึงพบว่าหนังสือภาพประกอบที่ยอดเยียมในด้านหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับคุณภาพขององค์ประกอบภาพภายในเล่ม ส่วนอีกด้านหนึ่งคือองค์ประกอบด้านข้อความที่ใช้บรรยายเรื่องราว หนังสือภาพไม่ควรจะมีจำนวนข้อความบรรยายที่มากเกินไปจนเกินไป ในขณะที่ตัวอักษรภาพประกอบภายในหนังสือประเภทนี้ไม่ควรเป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจมากเกินไปเช่นกัน มิฉะนั้น สมดุลภายในหนังสืออาจเสียศูนย์ ซึ่งอาจทำให้หนังสือภาพดังกล่าวทำหน้าที่เป็นสื่อกลางการเรียนรู้ให้เด็กเล็กในวัย 3-6 ปีได้ไม่เต็มศักยภาพ และส่งผลให้เด็กไม่เข้าใจสารที่หนังสือต้องการถ่ายทอด ดังนั้น การจัดลำดับโครงเรื่องและความเร็วในการดำเนินเรื่องจึงเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งในการจัดการกำหนดรายละเอียดในงานภาพและจำนวนข้อความบรรยายเนื้อเรื่องภายในหนังสือ

ซึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์ในขั้นต้น ผู้วิจัยจึงกำหนดรายละเอียดและเขียนเส้นเรื่องหลักของเนื้อเรื่อง จนได้แบบร่างสคริปต์เนื้อเรื่องฉบับแรก ภายหลังจากผู้สัมภาษณ์และรับฟังข้อคิดเห็นของเหล่านักวิชาการ เด็กในช่วงวัย 3-6 ปีและครูที่ดูแลเด็ก ๆ ในช่วงวัยนี้ ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้มาปรับเปลี่ยนรายละเอียดร่างเนื้อเรื่องในบางจุดให้เหมาะสมขึ้น แล้วจึงพิจารณาภาพรวม ตรวจสอบและกำหนดสคริปต์เนื้อเรื่องที่ต้องการนำมาใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์

ในสคริปต์เนื้อเรื่อง ผู้วิจัยกำหนดให้เรื่องราวเริ่มต้นขึ้นที่เมืองโบราณล่างจรง โดยเปิดเรื่องด้วยการเล่าถึงเด็กผู้หญิงตัวเล็ก ๆ นามว่าจ้อยหลังที่อาศัยอยู่ที่เมืองแห่งนี้ บนประตูบานบ้านของเธอมีเทพทวารบาลเก่าแก่สิงสถิตอยู่สององค์ เธอมักนั่งอยู่ตรงบริเวณหน้าประตูบ้านและสนทนากับพวกท่าน ต่อมาการรื้อถอนสิ่งปลูกสร้างภายในเมืองโบราณ ทำให้เธอและครอบครัวจำต้องย้ายเข้าไปอยู่ในตัวเมือง เทพทวารบาลจึงกลายร่างเป็นตุ๊กตาล้มลุก ตามเด็กหญิงไปอยู่ในเมืองและเรียนรู้ชีวิตใหม่ไปพร้อม ๆ กับเธอ ซึ่งในตอนท้ายเทพทวารบาลทั้งสองยังคงคอยปกป้องดูแลครอบครัวของเด็กหญิงตลอดไป

4. การเลือกใช้องค์ประกอบและวัสดุ

รูปแบบและขนาดของรูปเล่มถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อประสบการณ์ด้านการอ่านของผู้อ่าน หนังสือภาพสำหรับเด็กรูปแบบทั่วไปนิยมจัดทำรูปเล่มให้มีขนาดใหญ่ เนื่องจากหนังสือภาพเล่มนี้จัดทำในรูปแบบหนังสือภาพ 3 มิติ ซึ่งลูกเล่นและโครงสร้าง 3 มิติส่งผลให้หนังสือภาพมีจำนวนหน้าน้อย อีกทั้งเนื่องด้วยกระบวนการผลิตที่ซับซ้อน กอปรกับข้อกำหนดด้านการผลิตจากการออกแบบที่มีข้อกำหนดและเงื่อนไขสูง เพื่อให้องค์ประกอบภาพมีความคมชัดและดึงดูดสายตาของเด็กวัย 3-6 ปีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในกระบวนการออกแบบขั้นสุดท้ายจึงตัดสินใจกำหนดขนาดของรูปเล่มให้มีความกว้างอยู่ที่ 26 เซนติเมตรและสูง 26.5 เซนติเมตร ในส่วนของปกหนังสือทั้งด้านหน้า ด้านหลัง รวมไปถึงสันปกนั้นได้จัดทำให้องค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนมีรูปแบบเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งจากภาพผลงานฉบับเสร็จสมบูรณ์สามารถสังเกตเห็นได้ว่าภาพพื้นหลังบนหน้าปกถูกออกแบบให้มีความต่อเนื่องและเชื่อมโยงกันเป็นกำแพงเมืองที่ทอดยาวไปจนสุดปกหลัง นอกจากนี้ การอ่านหนังสือภาพควรเป็นกิจกรรมที่ชวนผ่อนคลายและสะดวกสบายสำหรับเด็ก ๆ ดังนั้น หนังสือต้องไม่หนาหนักเกินกว่าที่เด็กในวัย 3-6 ปีจะสามารถถือหรือหยิบจับได้อย่างถนัดมือ ทว่ากระดาษของหนังสือภาพประกอบเล่มนี้จำเป็นต้องมีความหนาในระดับหนึ่งเพื่อรองรับโครงสร้าง 3 มิติ

เมื่อนำปัจจัยนานาประการในข้างต้นมาพิจารณาอย่างถี่ถ้วนจึงสรุปได้ว่าปกหน้าและปกหลังของหนังสือภาพเล่มนี้ใช้วัสดุกระดาษแข็งที่มีความหนาอยู่ที่ 2 มิลลิเมตร จากนั้นจึงนำปกทั้งหมดเข้าสู่กระบวนการเคลือบเพื่อความสวยงามและป้องกันการหลุดลอก ส่วนด้านในเล่มใช้กระดาษเคลือบมันขนาด 300 แกรม ซึ่งให้ความรู้สึกลื่นมือในขณะลูบได้ กระดาษชนิดนี้มีเนื้อกระดาษที่แข็งแรงแต่น้ำหนักเบาจึงไม่เพิ่มภาระในส่วนน้ำหนักให้แก่หนังสือภาพโดยไม่จำเป็น อีกทั้งบริเวณสันหนังสือ และยังเลือกใช้วัสดุประเภทผ้าในการเข้าเล่ม ซึ่งส่งผลให้การยึดหน้ากระดาษไม่ตึงจนเกินไป

มีพื้นที่ว่างเพื่อให้กระดาษภายในหนังสือภาพโครงสร้าง 3 มิติสามารถปิดได้สนิทโดยที่หน้ากระดาษ
ไม่โป่งพองออกมา

5. การออกแบบแบบอักษรข้อความบรรยายในหนังสือภาพ

เนื่องจากความต้องการในการออกแบบหนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบ
หนังสือภาพสามมิติที่เหมาะสมสำหรับเด็กอนุบาลในวัย 3-6 ปี ดังนั้น จำนวนหน้าของผลงานหนังสือ
ภาพเล่มนี้จึงมีจำนวนไม่มากเท่าหนังสือภาพทั่วไป เพราะการสร้างสรรค์หน้ากระดาษโครงสร้างสาม
มิติแบบป๊อปอัพด้วยจำนวนหน้าที่มากเกินไปส่งผลทำให้หนังสือภาพมีความหนามากเกินไปจนจะปิด
ได้ ซึ่งการเล่าเรื่องราวทั้งหมดอย่างสมบูรณ์และดึงดูดความสนใจจากเด็กซึ่งเป็นผู้อ่านด้วยจำนวน
หน้าที่จำกัดจำเป็นต้องอาศัยจังหวะและโครงเรื่องในแต่ละส่วนที่ถูกจัดเรียงอย่างเป็นเหตุเป็นผล
และลงตัว ตั้งแต่ช่วงเริ่มเรื่อง พัฒนาการของเนื้อเรื่องต้องเป็นไปอย่างเหมาะสม ไม่ควรดำเนินเรื่อง
รวดเร็วจนเกินไป เพื่อรักษาบรรยากาศและความน่าสนใจเอาไว้กระทั่งดำเนินเข้าสู่จุดแก่นหลักของ
เรื่องโดยที่หลงเหลือความอึดอ้อมและความประทับใจไว้ให้ผู้อ่านในตอนท้าย

เด็กอนุบาลในวัย 3-6 ปียังมีความสามารถและความรู้ด้านการอ่านและเขียนตัวอักษรเพียง
ระดับพื้นฐาน (Lin Xiuping, n.d.) ดังนั้น การเลือกใช้ฟอนต์ตัวอักษรส่วนข้อความบรรยายในหนังสือ
ภาพจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงพัฒนาการในส่วนนี้ของเด็กในวัยดังกล่าว เพื่อให้พวกเขาสามารถอ่าน
ข้อความได้โดยง่าย ฟอนต์ตัวอักษรที่ใช้จึงไม่ควรมีรูปทรงแตกต่างจากอักษรพื้นฐานมากเกินไป
หรือมุ่งเน้นดีไซน์สวยงามดู جذابจนยากต่อการอ่าน ด้วยเหตุนี้ หนังสือภาพประกอบเรื่องนี้ในส่วน
ของข้อความบรรยายที่เป็นอักษรจีนจึงเลือกใช้ You Yuan ซึ่งเป็นแบบอักษรจีนตัวใหญ่ ทรงกลม ซึ่ง
ช่วยให้เด็กเห็นตัวอักษรได้ชัดเจน ฟอนต์ดังกล่าวยังมีรูปร่างที่คล้ายคลึงกับอักษรเขียน zheng kai
ซึ่งเป็นอักษรเขียนมาตรฐานและเป็นแบบอักษรที่ใช้ในตำราเรียนภาษาจีนของประเทศจีน

我 我

幼圆体

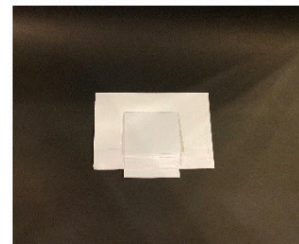
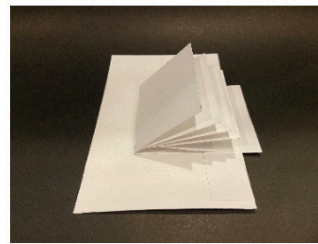
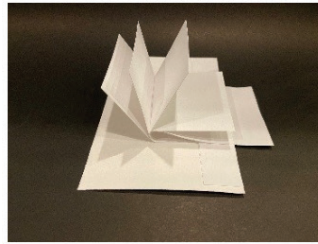
正楷

ภาพที่ 9 ภาพเปรียบเทียบฟอนต์ You Yuan กับฟอนต์อักษร zheng kai

ที่มา : YI HE, 2022

6. การออกแบบโครงสร้าง 3 มิติ

ในงานวิจัย “Application of Paper Structure in Three-dimensional Picture Books - Taking the Graduation Work ‘Thorn’” Huang Xin (2019) ได้กล่าวถึงหนังสือภาพที่บูรณาการร่วมกับโครงสร้างสามมิติเพื่อสร้างเสริมประสบการณ์ด้านการอ่านที่ทำให้ผู้อ่านเพลิดเพลินกับความแปลกใหม่ร่วมกับกำลังรับชมการแสดงอยู่ในโรงละครขนาดเล็ก ซึ่งเป็นความรู้สึกที่หนังสือภาพสองมิติไม่อาจให้ได้ อีกทั้งการออกแบบโครงสร้างหนังสือภาพแบบสามมิตียังทำให้ผู้อ่านสามารถจำลองสถานการณ์และทำความเข้าใจในมุมมองเดียวกับตัวละครเอกผู้เป็นคนดำเนินเรื่องได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งสำหรับเด็กในวัย 3-6 ปีถือเป็นประสบการณ์อ่านที่แปลกใหม่อย่างยิ่ง โดยผู้วิจัยได้ทดลองใช้โครงสร้างสามมิติรูปแบบต่าง ๆ แล้วนำมาทดลองใช้ในการออกแบบหนังสือภาพ โดยลองคลี่กางหนังสือ ลากดึงให้โครงสร้างตั้งบนฐานหนังสือ รวมถึงความไหลลื่นในการพลิกเปิดหน้าหนังสือกลับไปมา



ภาพที่ 10-12 ภาพการออกแบบโครงสร้างสามมิติในหนังสือ

ที่มา : YI HE, 2021

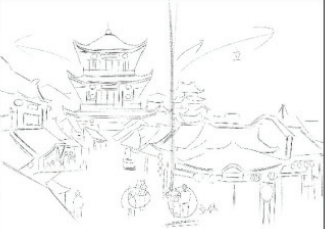
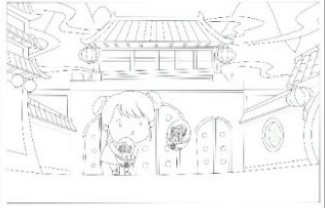
7. การคัดสรรและดึงองค์ประกอบมาใช้ในการออกแบบ

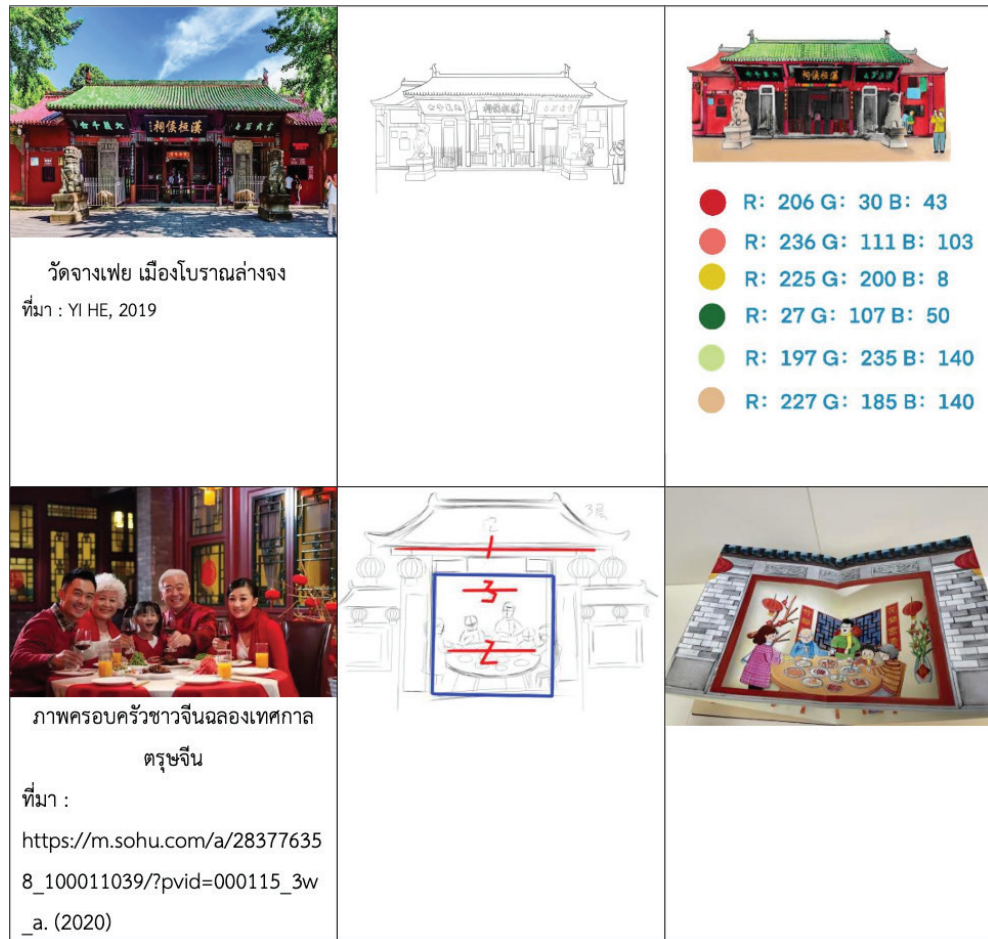
ตัวอย่างการนำปัจจัยวัฒนธรรมของเมืองโบราณล่างจงมาบูรณาการในการออกแบบและสร้างสรรค์งานภาพประกอบในหนังสือ มีดังนี้

ผู้วิจัยลงพื้นที่ภาคสนามสำรวจและรวบรวมข้อมูลในเมืองล่างจงอยู่หลายครั้งเพื่อรักษาและฟื้นคืนภาพวิถีชีวิตทัศน์ของเมืองโบราณล่างจงซึ่งเป็นฉากหลังของเรื่องราวในผลงานหนังสือภาพเล่มนี้ให้ได้มากที่สุด โดยหอสังเกตการณ์จงเทียน (中天楼) เป็นจุดฮวงจุ้ยหลักของเมือง อีกทั้งทุกย่านถนนในเมืองโบราณแห่งนี้ยังมีหอสังเกตการณ์ดังกล่าวเป็นจุดศูนย์กลาง ผู้วิจัยจึงเลือกหอจงเทียนเป็นองค์ประกอบหลักของภาพในหน้าที่ 1 โดยออกแบบให้หอจงเทียนอยู่ตรงกึ่งกลางของภาพฉากหลังทั้งหน้า มีภาพท้องถนนและย่านอาคารบ้านเรือนทอดยาวออกจากจุดศูนย์กลางซึ่งคือหอจงเทียน ผู้วิจัยต้องการให้เมื่อผู้อ่านพลิกเปิดหน้าที่ 1 นี้ขึ้นมาภาพทิวทัศน์ที่ปรากฏสู่สายตาของพวกเขาจะเป็นภาพของท้องถนน ตรอกซอกซอยที่ตัดผ่านกันไปมาและอาคารบ้านเรือนต่าง ๆ ที่กระจัดกระจายอยู่ภายในเมืองโบราณล่างจง อีกทั้งในฐานะที่เป็นฉากเปิดต้นเรื่องของหนังสือภาพ ภาพฉากในส่วนนี้ยังถือเป็นองค์ประกอบหลักที่ทำหน้าที่อธิบายบริบทภูมิหลังของเรื่องราวและเสริมสร้างบรรยากาศภายในเรื่อง

ในส่วนของหน้าที่ 5 ผู้วิจัยออกแบบโดยอ้างอิงจากการจัดงานเลี้ยงฉลองเพื่อให้ครอบครัวได้ทานอาหารเย็นร่วมกันพร้อมหน้าในช่วงเทศกาลตรุษจีน ภาพในหน้านี้จึงมีองค์ประกอบหลักคือครอบครัวที่สวมเสื้อผ้าใหม่ที่สวยงามและนั่งอยู่ที่โต๊ะอาหารเย็นรับประทานอาหารร่วมกัน ถือเป็นฉากหนึ่งที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมประเพณีที่ชาวจีนคุ้นเคยเป็นอย่างดี อีกทั้งผู้วิจัยยังออกแบบฉากสามมิติแบบสามชั้นเพื่อให้ภาพดูลึก มีมิติและมีรายละเอียดที่น่าสนใจ โดยรายละเอียดสามชั้นในนี้ ภาพชั้นที่ 1 คือ ฉากด้านหลัง ภาพชั้นที่ 2 คือ ตัวบ้าน และชั้นที่ 3 คือภาพที่ทุกคนในครอบครัวรับประทานอาหารอยู่ภายในบ้าน ซึ่งมิติของภาพทำให้ดูเหมือนว่าเหล่าตัวละครกำลังนั่งทานอาหารอยู่ข้างในบ้านจริง ๆ

ตารางที่ 1 ตารางแสดงตัวอย่างการออกแบบโดยบูรณาการร่วมกับปัจจัยวัฒนธรรมของเมืองโบราณล่างจง

ข้อมูลจากการลงพื้นที่สำรวจ สภาพเมืองโบราณล่างจง	การออกแบบร่างภาพประกอบ	ภาพประกอบฉบับสมบูรณ์และสี ที่เลือกใช้
 หอจเทียน เมืองโบราณล่างจง ที่มา : https://image.baidu.com/search/detail?ct=5033164 (2019)		 - R: 180 G: 67 B: 41 - R: 234 G: 27 B: 52 - R: 248 G: 114 B: 93 - R: 254 G: 191 B: 38 - R: 24 G: 67 B: 92 - R: 154 G: 135 B: 170
 เทศกาลงานวัดที่จัดในเมืองโบราณล่างจง ที่มา : https://image.baidu.com/search/index?tn=baiduimage&ipn=r&ct=201326592&c (2019)		 - R: 119 G: 27 B: 7 - R: 198 G: 22 B: 32 - R: 255 G: 115 B: 42 - R: 255 G: 206 B: 109 - R: 4 G: 177 B: 96 - R: 23 G: 139 B: 88



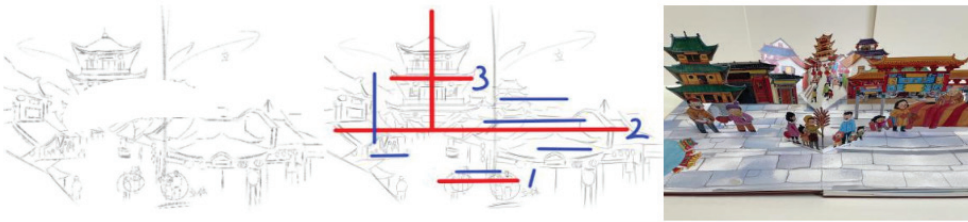
8. การสร้างปฏิสัมพันธ์ด้วยโครงสร้าง 3 มิติในหนังสือภาพ

เมื่อกำหนดรายละเอียดของตัวละครเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ในขั้นต่อมาจึงดำเนินการร่างภาพตามสคริปต์เนื้อเรื่อง และกำหนดเนื้อหาส่วนข้อความตัวอักษรที่ต้องนำมาบรรยายกำกับในหน้าหนังสือภาพแต่ละ ซึ่งกำหนดให้มีจำนวนทั้งหมด 5 หน้า โดยร่างภาพและแต่งเนื้อหาข้อความตัวอักษรให้สอดคล้องกัน เพื่อให้องค์ประกอบทั้ง 2 ส่วนช่วยส่งเสริมและเติมเต็มบทบาทของกันและกัน จากนั้นจึงพิจารณาความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ทั้งองค์ประกอบภาพและข้อความ อีกทั้งหลังจากเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์หนังสือภาพด้วยโครงสร้าง 3 มิติยังต้องพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ โดยคำนึงถึงรูปแบบโครงสร้าง 3 มิติ แล้วดำเนินการแก้ไขให้สมบูรณ์ เพราะภาพร่างเหล่านี้ล้วนเป็นรากฐานสำคัญในกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์องค์ประกอบของหนังสือภาพสามมิติในลำดับต่อไป

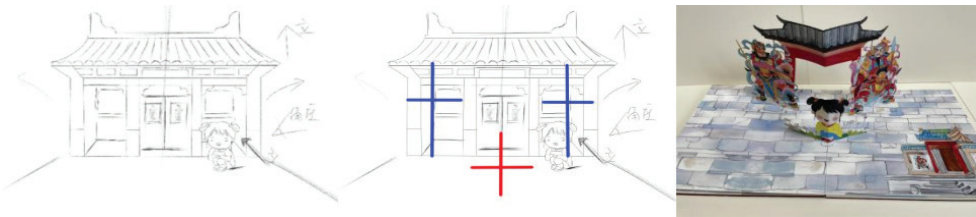
หนังสือภาพประกอบที่เพิ่มลูกเล่นด้วยโครงสร้างแบบสามมิติสามารถทำให้ผู้อ่าน

กรณีศึกษาแบบอย่างการนำองค์ประกอบเทวด้านานเทพทวารบาลจีนบูรณาการ
สู่การออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็กวัย 3-6 ปี

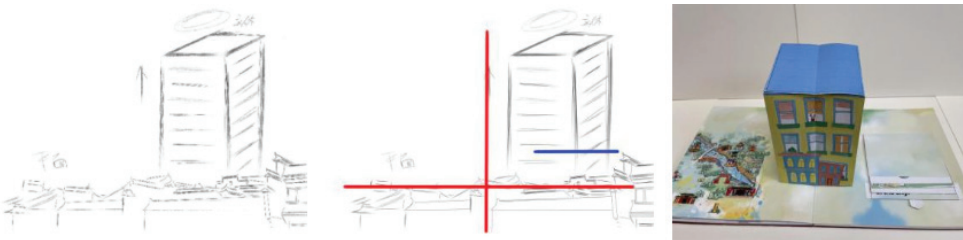
ผลิตเพลินกับประสบการณ์อ่านอันแปลกใหม่ราวกับกำลังรับชมการแสดงอยู่ในโรงละครขนาดเล็ก
ซึ่งเป็นความรู้สึกที่หนังสือภาพสองมิติไม่อาจให้ได้ ผู้อ่านสามารถคลี่กองหน้ากระดาษที่ซุกซ่อน
กลไกต่าง ๆ เอาไว้ได้อย่างอิสระ มีปฏิสัมพันธ์กับหนังสือภาพในระหว่างกระบวนการอ่าน ด้วยการ
ออกแบบโครงสร้างหนังสือภาพแบบสามมิติ ผู้อ่านสามารถจำลองสถานการณ์และทำความเข้าใจ
ในมุมมองเดียวกับตัวละครเอกผู้เป็นคนดำเนินเรื่องได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งสำหรับเด็กในวัย 3-6 ปีถือเป็น
ประสบการณ์อ่านที่แปลกใหม่อย่างยิ่ง



ภาพที่ 13 ภาพตัวอย่างกระบวนการออกแบบ ร่างภาพและสร้างสรรค์ภาพฉากในหน้าที่ 1 ของหนังสือภาพ
ที่มา : YI HE, 2022



ภาพที่ 14 ภาพตัวอย่างกระบวนการออกแบบ ร่างภาพและสร้างสรรค์ภาพฉากในหน้าที่ 2 ของหนังสือภาพ
ที่มา : YI HE, 2022



ภาพที่ 15 ภาพตัวอย่างกระบวนการออกแบบ ร่างภาพและสร้างสรรค์ภาพฉากในหน้าที่ 3 ของหนังสือภาพ
ที่มา : YI HE, 2022

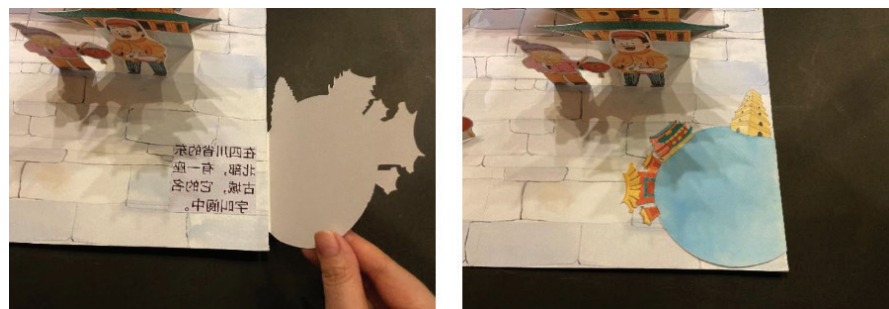


ภาพที่ 16 ภาพตัวอย่างกระบวนการออกแบบ ร่างภาพและสร้างสรรค์ภาพฉากในหน้าที่ 4 ของหนังสือภาพ
ที่มา : YI HE, 2022



ภาพที่ 17 ภาพตัวอย่างกระบวนการออกแบบ ร่างภาพและสร้างสรรค์ภาพฉากในหน้าที่ 5 ของหนังสือภาพ
ที่มา : YI HE, 2022

9. ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์และจุดเด่นด้านการออกแบบ



ภาพที่ 18 ภาพตัวอย่างลูกเล่นสามมิติในหนังสือภาพ
ที่มา : YI HE, 2022

คุณสมบัติด้านการออกแบบที่โดดเด่นประการหนึ่งของหนังสือภาพเล่มนี้ คือลูกเล่น 3 มิติ ซึ่งออกแบบและสร้างให้ส่วนของข้อความบรรยายที่เป็นตัวอักษรแอบซ่อนอยู่ใต้ภาพที่เป็นองค์ประกอบเล็ก ๆ ในแต่ละหน้า ทำให้ผู้อ่านมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับภาพภายในหน้าหนังสือและเปิดพื้นที่จินตนาการ หากเด็ก ๆ ไม่เปิดลูกเล่นใต้ภาพประกอบเหล่านี้ขึ้นมา หนังสือภาพเล่มนี้ก็จะไม่มีตัวอักษรใด ๆ ปรากฏอยู่ข้างในเล่มเลย ซึ่งนั่นทำให้ตัวภาพและตัวอักษรไม่แย่งความสนใจทางสายตาซึ่งกันและกัน อีกทั้งเทคนิคแบบนี้ยังช่วยกระตุ้นความสนใจในการอ่านของเด็ก ๆ ได้เป็นอย่างดี

กรณีศึกษาแบบอย่างการนำองค์ประกอบเทวด้านานเทพทวารบาลจีนโบราณการ
สู่การออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็กวัย 3-6 ปี

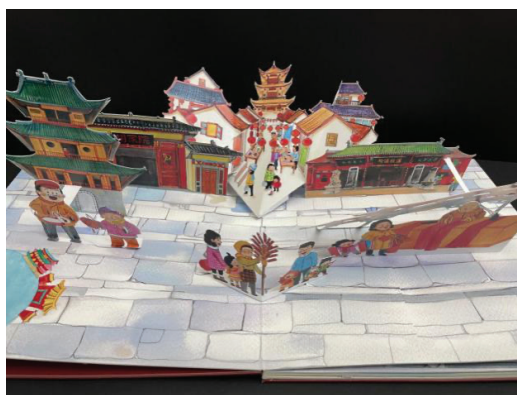


ภาพที่ 19 ภาพหน้าปกและภาพขณะปิดหนังสือของหนังสือภาพเรื่อง “ฮู้! นี่เป็นความลับของพวกเขา!”
ที่มา : YI HE, 2022

ภาพแสดงรายละเอียดด้านในเล่ม



ภาพที่ 20 ภาพหน้ารองปกหนังสือภาพเรื่อง “ฮู้! นี่เป็นความลับของพวกเขา!”
ที่มา : YI HE, 2022



ภาพที่ 21 ภาพฉากและองค์ประกอบภาพในหน้าที่ 1
ที่มา : YI HE, 2022



ภาพที่ 22 ภาพฉากและองค์ประกอบภาพในหน้าที่ 2
ที่มา : YI HE, 2022



ภาพที่ 23 ภาพฉากและองค์ประกอบภาพในหน้าที่ 3
ที่มา : YI HE, 2022



ภาพที่ 24 ภาพฉากและองค์ประกอบภาพในหน้าที่ 4
ที่มา : YI HE, 2022

กรณีศึกษาแบบอย่างการนำองค์ประกอบเทวด้านานเทพทวารบาลจีนบูรณาการ
สู่การออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็กวัย 3-6 ปี



ภาพที่ 25 ภาพฉากและองค์ประกอบภาพในหน้าที่ 5
ที่มา : YI HE, 2022



ภาพที่ 26 หน้ารองปกและหน้าสุดท้ายของหนังสือภาพ
ที่มา : YI HE, 2022



ภาพที่ 27 ภาพปกหลัง
ที่มา : YI HE, 2022

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยนี้ได้ดำเนินการศึกษาและทำความเข้าใจในวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีน หนึ่งในสมบัติทางศิลปประจำชนชาติจีนอย่างลึกซึ้ง โดยรวบรวมข้อมูลเรื่องราวตำนานเทพทวารบาลจีนแห่งเมืองโบราณล่างจง บ้านเกิดของผู้วิจัยแล้วนำมาบูรณาการสู่การออกแบบและสร้างสรรค์หนังสือนิทานภาพประกอบสำหรับเด็กวัย 3-6 ปี ไม่เพียงเพื่อให้อนาคตของชาติจีนมีโอกาสดูแลสัมผัสกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนประจำเมืองล่างจง แต่ยังเป็นการนำตำนานเทพทวารบาลจีนมาประยุกต์ใช้เป็นหัวข้อสร้างสรรค์ (ธีม) เพื่อส่งเสริมความนิยมของวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมในหมู่เด็กวัย 3-6 ปี หนังสือภาพประกอบเรื่อง “ซู! นี่เป็นความลับของพวกเรานะ!” มุ่งให้ความสำคัญกับความสนุกสนานเพลิดเพลินในการอ่านของเด็กวัย 3-6 ปีเป็นหลัก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างให้เด็กในช่วงวัยดังกล่าวรู้สึกว่าการอ่านเป็นสิ่งที่น่าสนใจ อาทิ ในระหว่างการอ่านหนังสือภาพเล่มนี้ผู้ปกครองสามารถชี้ชวนให้เด็ก ๆ ลองเปิดกลไกลูกเล่นสามมิติเล็ก ๆ ที่แอบซ่อนอยู่ตามส่วนต่าง ๆ ในหน้าหนังสือเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็กและทำให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับหนังสือ

เนื่องจากการคิดและการรับรู้ของเด็กในวัย 3-6 ปีมีความจำเพาะทางอารมณ์ มุมมองและภาพลักษณ์ที่รับรู้ หนังสือภาพที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของเด็กในช่วงวัยนี้จึงช่วยให้เด็ก ๆ สามารถค้นหาและรับรู้แง่มุมของตนเองและเรื่องราวรอบตัวในหนังสือภาพได้ง่ายยิ่งขึ้นซึ่งกระตุ้นให้เด็กมีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวในหนังสือภาพ ในงานจัดแสดงหนังสือที่โรงเรียนอนุบาลหนังสือภาพเรื่อง “ซู! นี่เป็นความลับของพวกเรานะ!” ก็ได้รับการตอบรับในเชิงบวกจากบรรดาครูและเด็ก ๆ ในโรงเรียน

ซึ่งในหนังสือภาพเรื่อง “ซู! นี่เป็นความลับของพวกเรานะ!” ใช้โครงสร้างการสามมิติ เช่น การก่อรูปทรงสามมิติขององค์ประกอบภาพต่าง ๆ ด้วยเทคนิคคลี่พับกระดาษเพื่อออกแบบและสร้างรูปทรงจำลองภาพพื้นที่สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ ที่เป็นอัตลักษณ์ของเมืองโบราณล่างจงควบคู่ไปกับการดำเนินเรื่องราวในแนวแฟนตาซีมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติที่สอดแทรกเรื่องราวที่ให้บรรยากาศผ่อนคลายชวนเพลิดเพลินเพื่อให้เด็กค่อย ๆ ซึมซับเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนผ่านเรื่องราวที่สนุกสนานและภาพสีสันสดใสแทนที่จะใช้วิธีสร้างแรงกดดันในกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งในจุดนี้ถือว่าหนังสือนิทานภาพเล่มนี้ได้บรรลุวัตถุประสงค์การวิจัยในการสร้างสรรค์หนังสือภาพเกี่ยวกับตำนานเทพทวารบาลจีนที่เหมาะสมกับเด็กช่วยวัย 3-6 ปีที่คาดหวังไว้ ทว่าเนื่องจากโครงสร้างสามมิติทำให้น้ำกระดาษของผลงานหนังสือภาพมีความหนาเป็นพิเศษจึงต้องจำกัดจำนวนหน้าของหนังสือ ส่งผลให้จำเป็นต้องออกแบบการนำเสนอโครงเรื่องของหนังสือให้เรียบง่ายเพื่อให้สอดคล้องกับจำนวนหน้ากระดาษ

ข้อเสนอแนะ

บทความวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยตำนานเทพทวารบาลจีนและการออกแบบและ
สร้างสรรค์ผลงานหนังสือนิทานภาพประกอบโดยใช้โครงสร้างหนังสือภาพสามมิติเป็นปัจจัยหลักใน
การแสดงและถ่ายทอดเรื่องราวชวนสนุกสนานเพลิดเพลินที่สอดแทรกองค์ความรู้เกี่ยวกับตำนาน
เทพทวารบาลจีนในรูปแบบที่เข้าใจง่ายสำหรับเด็กในวัย 3-6 ปี การวิจัยในหัวข้อประเภทดังกล่าว
จำเป็นต้องคำนึงถึงวัสดุและสื่อที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์และถ่ายทอดเนื้อหาอย่างถี่ถ้วน
ทรัพยากรแต่ละประเภทล้วนมีศักยภาพที่สามารถนำมาใช้เป็นวัสดุสำหรับการออกแบบและ
สร้างสรรค์ได้ทั้งสิ้น ในขณะเดียวกัน การวิจัยและวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับจิตวิทยาด้านการอ่านของ
เด็กในแต่ละกลุ่มอายุยังเป็นแนวทางการวิจัยที่จำเป็นและมีอิทธิพลอย่างมากต่อการวิจัยในหัวข้อที่
เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้สำหรับเด็ก ผู้วิจัยเชื่อว่าทิศทางการวิจัยในอนาคตสามารถเริ่มต้นจากการ
ศึกษาวิธีการออกแบบและสร้างสรรค์ด้วยโครงสร้างสามมิติที่ผสมผสาน แล้วดำเนินการศึกษาวิจัยเจาะ
ลึกในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมที่ยอดเยียมและควรค่าแก่การปลูกฝังและสร้าง
เสริมการรับรู้ในเด็กซึ่งเป็นอนาคตของชาติเพื่อเป็นแนวทางสืบสานวัฒนธรรมดั้งเดิมอันดีงามต่อไป
ผู้วิจัยยังคาดหวังว่าหนังสือสามมิติ (ป๊อปอัพ) จะกลายเป็นที่นิยมในตลาดสิ่งพิมพ์สำหรับเด็กใน
อนาคตอันใกล้ ซึ่งสไตล์การออกแบบที่ยอดเยียมและการสร้างสรรค์สื่อปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบที่
หลากหลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้หนังสือภาพสามารถตอบสนองความต้องการด้านการอ่าน
ของผู้คนในแต่ละช่วงวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งเมื่อเทียบกับหนังสือภาพสองมิติแบบดั้งเดิม
หนังสือภาพสามมิติมีโครงสร้างที่สมบูรณ์และหลากหลาย ผู้อ่านไม่เพียงได้เพลิดเพลินไปกับเนื้อหา
องค์ประกอบภาพศิลปะที่สวยงามที่หนังสือภาพสามมิติทำได้ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าหนังสือภาพสองมิติ
ดั้งเดิม แต่ยังสามารถสัมผัสถึงเสน่ห์เชิงพื้นที่ของศิลปะสามมิติที่มีระดับชั้นภาพซับซ้อนจึงสามารถสร้าง
องค์ประกอบภาพเชิงพื้นที่ได้หลายระดับกว่าพื้นที่สองมิติ ช่วยสร้างเสริมชีวิตชีวากระแสน้ำให้กับ
สื่อสิ่งพิมพ์ที่ดำรงอยู่และตกทอดมานานกว่าพันปี ทั้งนี้พื้นที่สร้างสรรค์ที่มีอิสระสูงยังช่วยให้ผู้เขียน
สามารถนำเสนอสไตล์การออกแบบด้วยเทคนิคที่แปลกและเหนือชั้นยิ่งขึ้น การเพิ่มขีดความสามารถ
ในการปลดปล่อยพลังจินตนาการของผู้เขียนช่วยให้ผลงานมีนัยแฝงที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเช่นกัน ศักยภาพ
เชิงศิลปะที่เพิ่มมากขึ้นยังส่งผลให้หนังสือภาพสามมิติที่ยอดเยียมมีคุณค่าในเชิงคอลเลกชันของสะสม
ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะมีส่วนช่วยให้ “ตำนานเทพทวารบาลจีน” หนึ่งใน
วัฒนธรรมดั้งเดิมที่งดงามของชนชาติจีนรอดพ้นจากวิกฤติทางวัฒนธรรมที่กำลังเกิดขึ้นกับวัฒนธรรม
โบราณในยุคสมัยใหม่ โดยหนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์เล่มนี้จะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ตำนาน
เทพทวารบาลจีนเป็นที่นิยมในหมู่เด็ก ๆ อีกทั้งการที่ผู้วิจัยเลือกทำการวิจัยเจาะลึกเกี่ยวกับตำนาน
เทพทวารบาลจีนในเมืองล่างงั้นก็เพื่อให้ผู้คนในเมืองล่างจงทำความเข้าใจและตระหนักได้ว่า
ตำนานเทพทวารบาลจีนของเมืองล่างงั้นไม่ได้มีคุณค่าแค่เพียงตำนานปรัมปราที่นิยมนำมาเป็น
แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในเชิงพาณิชย์เท่านั้น แต่ยังสามารถนำเสนอ
วัฒนธรรมเหล่านี้ในรูปแบบอื่น ๆ ที่เอื้อประโยชน์ต่อการปลูกฝังและเผยแพร่วัฒนธรรมได้ด้วยเช่นกัน



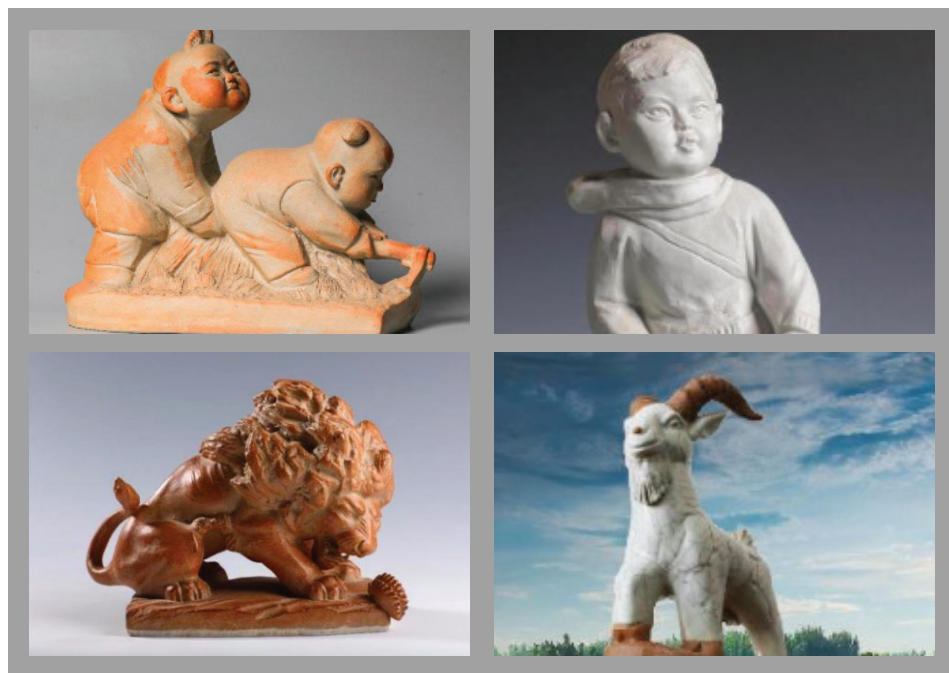
ภาพที่ 28 ภาพการจัดแสดงผลงานหนังสือภาพในโรงเรียนอนุบาลเมืองลำปาง
ที่มา : YI HE, 2023

บรรณานุกรม

- Chen Lili. (n.d.). Three-dimensional Picture Book Design Based on Scene Reappearance. Nanjing : Nanjing University of Finance and Economics.
- Gao Shan. (2015). Research on the Painting Characteristics and Creation of Children's Original Picture Books. Xi'an : Xi'an Northwest University.
- Huang Xin. (2019). The application of paper structure in three-dimensional picture books— taking the graduation work “Thorn” as an example. Harbin : Harbin Normal University.
- Li Dongfeng. (2011). Anthropological Investigation of the Painted Wooden Door Gods in Langzhong. Journal of the School of Art Inner Mongolia University, 2011(01).
- Li Jimei. (2013). Feng Xiaoxia's Guide to Learning and Development of Children Aged 3-6. n.p. : People's Education Press.
- Li Kehan. (2018). Research on the Creation of Children's Picture Book “Journey to the West”. Jilin : Jilin University of Arts.
- Lin Xiuping. (n.d.). Reasonable selection of English picture books and its significance to English reading teaching in primary schools. Hangzhou : Hangzhou Tiancheng Education Group.
- Liu Liwei. (2007). Research on Book Design of Modern Picture Book. Beijing : Beijing Institute of Printing and Printing.
- Wang Hongying. (2002). On Door God Painting and Its Artistic Features. Journal of Henan University (Social Science Edition), 2002(03).
- Wang Yawen, Tao Huawu & Fengxiangqinqiong. (2019). Comparative Study on the Divine Painting of Jingde door god. Xinan : Xinan University of Technology.

- Yang Jiao. (2019). Picture Book Design of Preschool Children's Cognitive Characteristics.
Nanchang : Nanchang University.
- Yan Xing. (2013). Research on the animation of door gods in Chinese wood-block
New Year paintings. Guangzhou : South China University of Technology.





นวัตกรรมประติมากรรมเครื่องเคลือบสมัยใหม่ของโจวกั๋วเจิน

Zhou Guojin's innovativeness in modern ceramic art

Received
Revised
Accepted

December 3, 2023
February 10, 2024
March 6, 2024

โจวฟาง¹
เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์²
ภรดี พันธุภากร³

บทคัดย่อ

ศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบสมัยใหม่ของโจวกั๋วเจินมีภาษาศิลปะอันเป็นเอกลักษณ์ ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางมาตั้งแต่ปี 1950 โจวกั๋วเจินมีส่วนสำคัญอย่างมากในการส่งเสริมและสนับสนุนการสืบทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและคุณค่าทางจิตวิญญาณของเครื่องเคลือบจีนที่มีอายุกว่าพันปี และเป็นผู้สร้างคุณูปการต่อการส่งเสริมและพัฒนาศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบสมัยใหม่ของจีน โดยมีความตั้งใจ “สืบทอดโดยไม่คัดลอก สร้างสรรค์สิ่งใหม่โดยไม่ลืมรากเหง้า” ในปี 1954-1959 เป็นยุคหมอก หมายถึง ช่วงเวลาแห่งการรับรู้ที่คลุมเครือ โจวกั๋วเจินต้องการสร้างแนวความคิดทางศิลปะเพื่อการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ การสร้างสรรค์ในยุคหมอก ใช้องค์ประกอบที่เรียบง่าย สมจริงเป็นธรรมชาติ มีความประสานผสมกลมกลืนระหว่าง “มุมมอง รูปร่าง วิญญาณ และอารมณ์” ในปี 1960-1981 เป็นยุคสุนทรียภาพ โจวกั๋วเจินเริ่มแสวงหาความสมบูรณ์ของรูปร่างรูปทรง มีการตกแต่งโดยการใช้สีเคลือบสี ทำให้ผลงานมีเสน่ห์ น่าดึงดูด และน่าสนใจ ในปี 1981-1988 เป็นยุคโบราณ โจวกั๋วเจินได้พบแก่นแท้ของความงาม การแสดงออกถึง ธรรมชาติอันศักดิ์สิทธิ์ และความเป็นอันหนึ่งเดียวกันของมนุษย์กับธรรมชาติ อันเป็นเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมตะวันออก ในปี 1988-2007 เป็นยุคการแสดงออกใหม่ เป็นช่วงการเปลี่ยนแปลง สร้างจิตสำนึก การขึ้นรูปที่เป็น การอนุรักษ์กับผลลัพธ์ที่เปลี่ยนแปลงไป เกิดมุมมองความคิด “ศิลปะการสร้างเครื่องเคลือบดินเผา แบบดั้งเดิมเป็นงานฝีมือที่บริสุทธิ์ที่สุด และชิ้นงานจะถูกปกคลุมไปด้วยรอยนิ้วมือที่ถือเป็นรอยประทับทางอารมณ์ มีจิตวิญญาณของศิลปิน ที่เป็นอิสระในการสร้างผลงาน สามารถระบายจินตนาการและ พลังได้อย่างเต็มที่” ในปี 2007- ปัจจุบัน เป็นยุคสู่สิ่งแวดล้อมอันยิ่งใหญ่ โจวกั๋วเจินได้สร้างเครื่องเคลือบขนาดใหญ่ ก้าวข้ามขีดจำกัด สะท้อนถึงลักษณะของยุคสมัย เป็นอุดมคติ และสุนทรียภาพของคนรุ่นใหม่”

คำสำคัญ : นวัตกรรมประติมากรรมเครื่องเคลือบ, เครื่องเคลือบสมัยใหม่, โจวกั๋วเจิน

¹ นิสิตหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบ และการจัดการวัฒนธรรม

² รศ., ดร. อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก สาขาการออกแบบเซรามิก คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

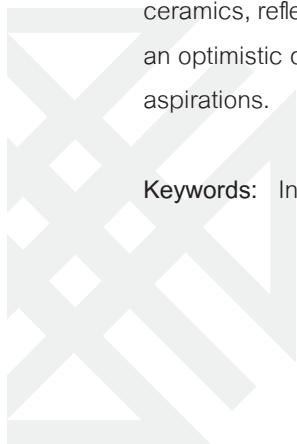
³ ศ. อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบ และการจัดการวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

Contemporary ceramic art by Zhou Guojin has been of significant interest since the 1950s. Zhou Guojin has played a pivotal role in fostering the transmission of cultural heritage and spiritual values inherent in Chinese ceramics, which have a history spanning over a millennium. Moreover, he has been instrumental in promoting and advancing contemporary ceramic art in China, with a deliberate intention to “inherit without imitation, create anew without forsaking roots.” During the period from 1954 to 1959, characterized as “the era of fog,” a period of heightened awareness and exploration, Zhou Guojin sought to cultivate artistic ideologies conducive to creative innovation. This creative endeavor during the era of fog involved employing simplistic elements, embracing natural realism, and harmonizing “perspectives, forms, spirits, and emotions.” Subsequently, from 1960 to 1981, marked “the era of prosperity,” wherein Zhou Guojin embarked on a quest for aesthetic perfection in forms. This period witnessed embellishments through the application of colorful glazes, rendering artworks charming, captivating, and intriguing. Transitioning to “the era of antiquity” from 1981 to 1988, Zhou Guojin delved into the essence of true beauty, expressing reverence towards nature and emphasizing the intrinsic unity between humanity and the natural world, characteristic of Eastern culture. The period spanning from 1988 to 2007 marked “the era of new expression,” characterized by transformative shifts and consciousness-raising endeavors. Here, Zhou Guojin advocated for “an art form that embraced evolving outcomes, encouraging perspectives that viewed traditional ceramic craftsmanship as the epitome of purity, marked by emotional imprints akin to the artist’s fingerprints, thereby enabling artists to create with unrestricted imagination and vigor”. From 2007 to the present is the era of embracing the vast environment. Zhou Guojin’s artistic endeavors have transcended boundaries, as evidenced by his creation of large-scale ceramics, reflective of the expansive nature of contemporary times. This period epitomizes an optimistic outlook and the prosperity emblematic of the current generation’s ethos and aspirations.

Keywords: Innovativeness in modern ceramic art, Modern ceramic art, Zhou Guojin



บทนำ

ในช่วงทศวรรษที่ 1950 ญี่ปุ่นและสหรัฐอเมริกาได้เกิดขบวนการปฏิรูปศิลปะอย่างต่อเนื่อง ภายใต้อิทธิพลของศิลปะกระแสหลัก เช่น จิตรกรรมและประติมากรรมสมัยใหม่ ทำให้ขอบเขตของศิลปะเครื่องเคลือบเริ่มเปลี่ยนแปลงจากที่ผ่านมาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เพื่อประโยชน์ใช้สอย และเป็นงานศิลปะหัตถกรรม ไปสู่รูปแบบทางศิลปะบริสุทธิ์ที่สื่อถึงจิตวิญญาณและอารมณ์ วัสดุที่เป็นเอกลักษณ์นี้ได้ถูกผสมผสานเข้ากับศิลปะสมัยใหม่ และกลายเป็นการแสดงออกทางศิลปะเครื่องเคลือบ ซึ่งเป็นการพลิกโฉมแนวทางการสร้างสรรค์ “ศิลปะเครื่องเคลือบสมัยใหม่”

ศิลปะเครื่องเคลือบสมัยใหม่เข้าสู่ประเทศจีนด้วยความเป็นอิสระ ผ่านยุคสมัยต่าง ๆ มา ผ่านการพัฒนาที่เกิดขึ้นอย่างช้าๆ แนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียภาพของชาวจีนในช่วงแรกของการพัฒนางานศิลปะเครื่องเคลือบ เป็นช่วงที่อยู่ในสถานการณ์ที่เรียกว่า “การเชื่อมต่อกับโลก” ศิลปินเครื่องเคลือบหลายคนเลียนแบบศิลปะเครื่องเคลือบตะวันตกสมัยใหม่ โดยเชื่อว่าพวกเขาไม่ได้ล้มล้างการผสมผสานความเป็นสากลตามกระแสโลกาภิวัตน์ เพื่อสร้างผลงานที่มีความทันสมัยในแบบตะวันตก แต่ในฐานะประเทศจีนที่มีวัฒนธรรมเครื่องเคลือบอันยิ่งใหญ่และยาวนาน การจะสร้างแนวคิดและทัศนคติใหม่ที่มีต่อศิลปะเครื่องเคลือบ โดยจะรักษาทักษะดั้งเดิมกับการก้าวข้ามผ่านแนวคิดดั้งเดิม และเป็นที่ยอมรับแนวคิดทางศิลปะสมัยใหม่ ด้วยเหตุนี้ ศิลปินผู้บุกเบิกด้านเครื่องเคลือบ เช่น โจวกั๋วเจินและศิลปินท่านอื่น ๆ จึงเล็งเห็นถึงภารกิจในการสร้างหน้าประวัติศาสตร์งานศิลปะเครื่องเคลือบของจีนให้มีความทันสมัย ซึ่งใช้เวลาหลายทศวรรษในการทำงานอย่างหนักเพื่อเขียนประวัติศาสตร์หน้าใหม่สำหรับงานศิลปะเครื่องเคลือบจีนสมัยใหม่

ด้วยศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบรูปสัตว์ของโจวกั๋วเจิน มีภาษาศิลปะอันเป็นเอกลักษณ์ ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางจากผู้คนจากทุกสาขาอาชีพทั้งในและต่างประเทศมาตั้งแต่ปี 1950 โจวกั๋วเจินมีส่วนสำคัญอย่างมากในการส่งเสริมและสนับสนุนการสืบทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม และคุณค่าทางจิตวิญญาณของศิลปะเครื่องเคลือบจีนที่ยาวนานมาเป็นเวลาหลายพันปี และเป็นผู้สร้างคุณภาพต่อการส่งเสริมและพัฒนาางานศิลปะเครื่องเคลือบจีนสมัยใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับความตั้งใจของโจวกั๋วเจินที่ว่า “สืบทอดโดยไม่คัดลอก สร้างสรรค์สิ่งใหม่โดยไม่ลืมรากเหง้า” สร้างเส้นทางใหม่ในการพัฒนางานศิลปะเครื่องเคลือบจีนสมัยใหม่อันมีเอกลักษณ์ประจำชาติจีน

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษาเอกลักษณ์ของนวัตกรรมของประติมากรรมเครื่องเคลือบสมัยใหม่ของโจวกั๋วเจิน
- 2) วิเคราะห์และสังเคราะห์เทคนิคการสร้างสรรคัณวัตกรรมของประติมากรรมเครื่องเคลือบสมัยใหม่ของโจวกั๋วเจิน

วิธีการศึกษา

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาประวัติชีวิตของโจวกัวเจิน

ขั้นตอนที่ 2 คัดเลือกผลงานศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบสมัยใหม่ของโจวกัวเจิน ทั้ง 5 ยุค

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์เทคนิค วิธีการการสร้างสรรค์ และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 4 บทสรุป

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาประวัติชีวิตของโจวกัวเจิน

วิวัฒนาการของรูปแบบศิลปะของโจวกัวเจิน ในอาชีพการงานสร้างสรรค์ของเขาแล้ว สามารถแบ่งคร่าว ๆ ได้เป็น 6 ช่วงเวลาที่แตกต่างกัน กล่าวคือ “ยุคหมอก” “ยุคสุนทรีภาพ” “ยุคโบราณ” “ยุคการแสดงออกใหม่” “ยุคสู่สิ่งแวดล้อมอันยิ่งใหญ่” และ “ยุคการสร้างภาพด้วยนิ้วมือ” โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ช่วงก่อน ค.ศ.1960 เป็น “ยุคหมอก”
2. ค.ศ.1960 และ 1980 เป็น “ยุคสุนทรีภาพ”
3. ค.ศ.1980 และ 1990 เป็น “ยุคโบราณ”
4. ค.ศ. 1999 - ค.ศ. 2007 เป็น “ยุคการแสดงออกใหม่”
5. ค.ศ. 2007 ถึงปัจจุบัน เป็น “ยุคสู่สิ่งแวดล้อมอันยิ่งใหญ่”
6. ค.ศ. 2012 เป็นต้นมา เป็น “ยุคการสร้างภาพด้วยนิ้วมือ”

ในการศึกษาครั้งนี้จะศึกษานวัตกรรมการของศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบสมัยใหม่ของโจวกัวเจิน เมื่อพิจารณาแล้ว จะมีด้วยกัน 5 ยุค ได้แก่ “ยุคหมอก” “ยุคสุนทรีภาพ” “ยุคโบราณ” “ยุคการแสดงออกใหม่” และ “ยุคสู่สิ่งแวดล้อมอันยิ่งใหญ่” ส่วนในยุค 6 “ยุคการสร้างภาพด้วยนิ้วมือ” ไม่จัดอยู่ในประเภทของงานประติมากรรม

ประวัติของโจวกัวเจิน

โจวกัวเจิน เกิด ค.ศ. 1931 ที่ เมืองซางเหอตู ตำบลไผ่ไหลว อำเภออันเหริน มณฑลหูหนาน

การศึกษา

ปี ค.ศ.	
ค.ศ. 1937	เข้าศึกษาที่โรงเรียนเอกชนหมู่บ้านเยว่ฉือ
ค.ศ. 1938	ศึกษาที่โรงเรียนประถมแห่งชาติเสินโจว
ค.ศ. 1946	ศึกษาต่อที่โรงเรียนครูศาสตร์เจี้ยนอ้อ อำเภออันเหริน
ค.ศ. 1948	ศึกษาที่โรงเรียนเทคนิคระดับสูงฉางซา

ค.ศ. 1950	ศึกษาที่สถาบันวิจิตรศิลป์หัวใจ
ค.ศ. 1951	ศึกษาที่สาขาประติมากรรมของสถาบันวิจิตรศิลป์ส่วนกลาง
ค.ศ. 1954	เข้าศึกษาที่สถาบันวิจัยเครื่องปั้นดินเผาของกระทรวงวังเต๋อเจิ้น เรียนได้เพียง1 ปีและยุติ

ประวัติการทำงาน

ปี	
เดือนสิงหาคม ค.ศ. 1954	เข้าทำงานสถาบันวิจัยเครื่องเคลือบจิ่งเต๋อเจิ้น
ค.ศ. 1968 - 1971	ถูกส่งไปเป็นชาวนาในชนบท
ค.ศ. 1971	ทำงานสถาบันวิจัยเครื่องเคลือบจิ่งเต๋อเจิ้น
ค.ศ. 1976	สอนที่มหาวิทยาลัยเครื่องเคลือบจิ่งเต๋อเจิ้นจนถึงปัจจุบัน

รางวัลเกียรติยศ

ปี	
ค.ศ. 1955	ได้รับรางวัลชนะเลิศในนิทรรศการศิลปะและเยาวชนประจำมณฑลเจียงซี
ค.ศ. 1959	“ศิลปินเครื่องเคลือบ”
ค.ศ. 1977	ได้รับคัดเลือกให้เป็นตัวแทนของสภาประชาชน มณฑลเจียงซีครั้งที่ 5
ค.ศ. 1988	ได้รับรางวัลผู้บุกเบิกวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอุตสาหกรรมเบาแห่งชาติ”
ค.ศ. 1991	ได้รับการกำหนดให้เป็นบุคลากรชั้นนำเมืองจิ่งเต๋อเจิ้น
ค.ศ. 1993	ได้รับรางวัล “เหรียญแห่งศตวรรษ” จากศูนย์ผู้มีชื่อเสียงของโลก เมืองเคมบริดจ์ ประเทศอังกฤษ
ค.ศ. 2013	สหพันธ์อุตสาหกรรมเบาแห่งประเทศจีนและสมาคมอุตสาหกรรมเครื่องเคลือบแห่งประเทศจีนได้มอบรางวัล “ความสำเร็จตลอดชีวิตการศึกษาการออกแบบงานศิลปะเครื่องเคลือบของจีน”
ค.ศ. 2014	สมาคมผู้ประกอบการจีนโลกได้รับรางวัล “เครื่องเคลือบจีนชื่อ “ผู้นำในอุตสาหกรรมประติมากรรม”

โจวกั๋วเจินได้รับการขึ้นทะเบียนเป็น “ผู้มีชื่อเสียงระดับโลก” โดยศูนย์ผู้มีชื่อเสียงระดับนานาชาติหลายแห่ง เช่น สหราชอาณาจักรและสหรัฐอเมริกา โจวกั๋วเจินเป็นศิลปินเครื่องเคลือบและเป็นผู้สอนเครื่องเคลือบสมัยใหม่ที่มีชื่อเสียงในประเทศจีน นอกจากนี้ยังได้รับการยกย่องต่าง ๆ



มากมาย เช่น “รณรงค์การพัฒนาศิลปะเครื่องเคลือบจีนสมัยใหม่” “ผู้บุกเบิกการสร้างสรรค์งานศิลปะเครื่องเคลือบสมัยใหม่” “โจวกัวเจินเปรียบเสมือนปีกส์ไซ่ของจีน” “ผู้นำรุ่นแรกของศิลปะเครื่องเคลือบสมัยใหม่ของจีน” “ปรมาจารย์ด้านเครื่องเคลือบ” และ “ปรมาจารย์แห่งยุค”

ขั้นตอนที่ 2 คัดเลือกผลงานศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบสมัยใหม่ของโจวกัวเจิน ทั้ง 5 ยุค ผลงานและวิวัฒนาการรูปแบบทางศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบสมัยใหม่ของโจวกัวเจิน แบ่งออกเป็น 5 ช่วงเวลาประกอบด้วย

1.ช่วงก่อนค.ศ. 1960 เรียกว่า ยุคหมอก (ค.ศ.1954 - ค.ศ. 1959)

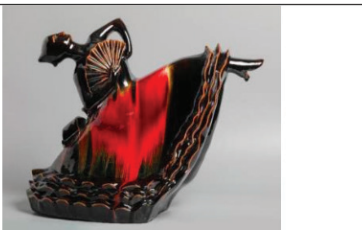
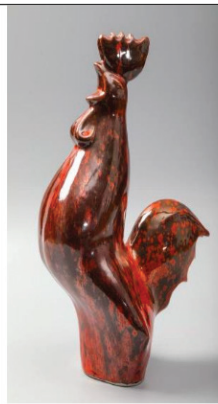
ที่เรียกว่า “ยุคหมอก” หมายถึง ช่วงเวลาแห่งการรับรู้ที่คลุมเครือ โจวกัวเจิน สำเร็จการศึกษาจากแผนกประติมากรรมของสถาบันจิตรศิลป์ส่วนกลาง ในปีค.ศ. 1954 และมาที่จิ่งเต๋อเจินเป็นครั้งแรก ทุกสิ่งที่อยู่ตรงหน้าเขาแตกต่างอย่างมากจาก “Millennium Porcelain Capital” ในจินตนาการของเขา โจวกัวเจิน จึงได้ใช้ความกล้าหาญของจิ่งเต๋อเจิน เป็นแรงขับเคลื่อน สร้างแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผลงานศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบสมัยใหม่ของโจวกัวเจินในยุคหมอก ที่คัดเลือกมา 5 ชิ้น ประกอบด้วย

		
1.1 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : “ A child playing slingshot”	1.2 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : “ Welcome to Spring”	1.3 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : “ East Mountain in Sight”

	
1.4 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : <i>"A Good Aunt in the Commune"</i>	1.5 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) :: <i>"Brothers"</i>

ชุดภาพประกอบที่ 1 ภาพผลงานศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบของโจวกัวเจิน "ยุคหมอก"

2. ยุคสุนทรีภาพ (ค.ศ.1960 - ค.ศ. 1981) เมื่อโจวกัวเจินเริ่มแสวงหาความสมบูรณ์ของรูปร่างรูปทรง มีการตกแต่งโดยการใช้สีเคลือบสี เขามผสมผสานการเคลือบสีแบบดั้งเดิมต่าง ๆ เข้าด้วยกันเพื่อสร้างผลลัพธ์ทางศิลปะใหม่ ๆ ส่งผลให้ผลงานมีเสน่ห์น่าดึงดูด และน่าสนใจ เคลือบสีใช้ในงาน เป็นเคลือบที่มีอุณหภูมิสูง มีสีสันที่หลากหลายหลากหลาย ผลงานด้านสีเคลือบของโจวกัวเจินในช่วงเวลานั้นสามารถกล่าวได้ว่ายอดเยี่ยมในระดับประเทศ ผลงานในยุคสุนทรีาศาสตร์นี้ สะท้อนความหมายของจิตวิญญาณ รูปทรง เหตุผล ความสนใจ และความตระหนักในตนเอง

		
2.1 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : <i>"Spanish dace"</i>	2.2 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : <i>"Anger"</i>	2.3 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : <i>"The Daybreak"</i>

	
2.4 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : <i>"Independence"</i>	2.5 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) :: "Snow Leopard"

ชุดภาพประกอบที่ 2 ภาพผลงานศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบของโจวกัวเจิน "ยุคสุนทรียภาพ"

3. ยุคโบราณ (ค.ศ.1981 - ค.ศ.1988)

"ยุคโบราณ" โจวกัวเจินได้มีโอกาสไปยัง ทางตะวันตกเฉียงเหนือของจีน ที่ห่านไกล เป็นแหล่ง "อารยธรรมลุ่มแม่น้ำเหลือง" เป็นการแสวงหาพลังเพื่อปลุกชีวิตขึ้นมาใหม่ จึงทำให้เกิดชุดผลงานในช่วงยุคโบราณขึ้น โจวกัวเจิน ได้สำรวจวัสดุและสัมผัสจิตวิญญาณของราชวงศ์ฮั่นและถัง โดยเฉพาะ ช่วงปี ค.ศ.1982 – 1983 โจวกัวเจินได้มีโอกาสไปสุสานของฮัวชวีปี้ (Huo Qubing) ได้เห็นการแกะสลักหินของราชวงศ์ฮั่นเช่นม้าเหยียบบ่วงขงหนู เขาได้ตระหนักพบแก่นแท้ของประสพการณ์สุนทรียะคือแรงกระตุ้นของชีวิต การสร้างสรรค์ควรแสดงออกถึง ธรรมชาติอันศักดิ์สิทธิ์ และวิญญาณของชีวิต ความเป็นอันหนึ่งเดียวกันของมนุษย์กับธรรมชาติ"

	
3.1 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : Black Langur	3.2 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : "Yellow River"

	
3.3 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : "Fallen Leaves Return to Roots"	3.4 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : "Bull Temperament"


3.5 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : "Sandstorm"

ชุดภาพประกอบที่ 3 ภาพผลงานศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบของโจวถั่วเจิน "ยุคโบราณ"

4. ยุคการแสดงออกใหม่ (ปีค.ศ.1988 - ค.ศ.2007)

"ยุคการแสดงออกใหม่อยู่ในช่วงเวลาระหว่างปีค.ศ.1988 ถึงปีค.ศ.2007 ซึ่งเป็นช่วงที่โจวถั่วเจินมีกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่ปฏิวัติวงการประติมากรรมเครื่องเคลือบอย่างมาก โจวถั่วเจินได้นำการปั้นขึ้นรูปดินเหนียวแบบดั้งเดิมที่ใช้ในการผลิตโอ่งขนาดใหญ่ในประเทศจีน ที่มีมากกว่า 8,000 ปี มาแล้วมาสร้างสรรค์ประติมากรรม กล่าวได้ว่าเป็นการมีจิตสำนึกท้องถิ่น การยกระดับอย่างแท้จริงของศิลปะ"

	
4.1 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : "Wilbebest"	4.2 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : "Zebra"

	
4.3 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : "Roaring Africa"	4.4 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : "A carefree walk"
	
4.5 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : "Contemplation"	

ชุดภาพประกอบที่ 4 ภาพผลงานศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบของโจวกัวเจิน “ยุคการแสดงออกใหม่”

5. ยุคสู่สิ่งแวดล้อมอันยิ่งใหญ่ (ปีค.ศ.2007-ปัจจุบัน)

โจวกัวเจินได้สร้างการเปลี่ยนแปลงให้กับวงการเครื่องเคลือบอีกครั้ง ด้วยการสร้างผลงานเครื่องเคลือบขนาดใหญ่ เขาได้นำผลงานเครื่องเคลือบชุดนักชกของจีนที่มีขนาดความสูงถึง 3.2 เมตร จัดแสดงบ้านเกิดของเขาที่เมืองอันเหวิน มณฑลหูหนาน ซึ่งผลงานนี้ได้รับรางวัล “Guinness Best of China” เมื่อโจวกัวเจินสามารถก้าวข้ามขีดจำกัดของตัวเอง เขาจึงได้สร้างศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบกลางแจ้งขนาดใหญ่ขึ้นอีก 3 ชิ้นสำหรับการแสดงในวิทยาเขตของมหาวิทยาลัยเซรามิกจิ่งเต๋อเจิน ได้แก่ “ยังมีหนทางอีกยาวไกล” “Leader Sheep” และ “กระต๊อง”

	
5.1 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : "Leader Sheep"	5.2 ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : "Struggling Bull"



5.3ชื่อผลงาน (Artwork's Title) : "A heavy responsibility and a long way to go"

ชุดภาพประกอบที่ 5 ภาพผลงานศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบของโจกั้วเจิน
“ยุคสู่สิ่งแวดล้อมอันยิ่งใหญ่”

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์เทคนิค วิธีการการสร้างสรรค์ และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์
การวิเคราะห์เทคนิควิธีการการสร้างสรรค์ และแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

ในช่วง“ยุคหมอก” โจกั้วเจิน ได้ใช้ผลงานของเขาเพื่อสะท้อนเวลาที่สำคัญต่าง ๆ และสะท้อนให้เห็นบริบทของสังคมในช่วงเวลานั้น ๆ โดยใช้ความสนุกสนานในวัยเด็ก ความสัมพันธ์ของครอบครัว และวิถีการดำเนินชีวิต เล่าเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นผ่านความสมจริงและเรียบง่ายผ่านรูปลักษณะของเด็กและคนชรา สร้างความรู้สึกอ่อนโยน ประกอบกับรูปทรงที่อึมครึมในความรู้สึก ความนุ่มนวล ความสง่างาม และความสวยงาม ผลงานที่ปรากฏในยุคหมอกอาจย้อนแย้งกับความรู้สึกในยุคที่เมืองจิ่งเต๋อเจิน เมืองหลวงเครื่องลายครามนับพันปี การขึ้นรูปด้วยวิธีการปั้นด้วยดินขาว แสดงพื้นผิวของเนื้อดิน

ในช่วง “ยุคสุนทรีภาพ” (ค.ศ.1960 - ค.ศ. 1981) โจกั้วเจิน ได้ค้นหาความสมบูรณ์แบบของรูปร่าง รูปทรงในงานประติมากรรม สร้างพื้นผิวเคลือบที่งดงาม โจกั้วเจินได้เปลี่ยนแปลงรูปลักษณะใหม่ ซึ่งผลงานของโจกั้วเจินในช่วงนี้ถือว่าการปฏิวัติวัฒนธรรม สะท้อนศีลธรรมและจริยธรรมของโลก สร้างความสมบูรณ์แบบของรูปร่าง รูปทรงในงานประติมากรรมด้วยสีเคลือบอุณหภูมิสูง ซึ่งในช่วงเวลานั้นกล่าวได้ว่าสีเคลือบของโจกั้วเจินเป็นจุดสุดยอดของประเทศจีน ดังนั้นช่วงเวลานี้จึงถูกกำหนดให้เป็น “ช่วงเวลาสุนทรีภาพ” ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงจากพื้นผิวที่เป็นลวดลายของเครื่องลายครามดั้งเดิม วิธีการขึ้นรูปมีการหล่อ น้ำดิน การปั้นเพิ่มเติม และการตกแต่งด้วยเคลือบอุณหภูมิสูง

ในช่วง“ยุคโบราณ” ผลงานที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงเวลานี้ เรียกได้ว่า เป็นผลงานชิ้นเอก และยังเป็นที่น่าถวิลและยกย่องอย่างสูง ผลงานขึ้นรูปจากดินเหนียวผสมดินทรายสีม่วง งานเหล่านี้เปรียบเสมือนเศษดิน เรียบง่ายและไม่โอ้อวด แต่กลับมีพลัง และสัมผัสถึงจิตใจของผู้คน งานที่เรียบง่ายแต่ไม่

เรียบง่าย เป็นการค้นพบในช่วงวัย 50 กว่าปีของโจวกัวเจินที่ได้แสวงหาและได้พบคำตอบ “ความมีชีวิตชีวา ของศิลปะโบราณแบบตะวันออกที่เต็มไปด้วยจินตภาพและจังหวะ” ได้อย่างสมบูรณ์แบบถึงแม้ว่า ขนาดของงานเหล่านี้ ไม่ยิ่งใหญ่แต่มีค่าดังหยก จิตวิญญาณแห่งอารยธรรมจีนห้าพันปี แสดงถึงลักษณะมนุษยนิยมและจิตวิญญาณแห่งยุคสมัยที่มั่งคั่งและลึกซึ้ง ถือเป็น หนึ่งในงานศิลปะอมตะ ขึ้นรูปด้วยการปั้น การบีบ การจับ การกด

ในช่วงยุคการแสดงออกใหม่

ผลงานของโจวกัวเจิน ในยุคนี้ใช้วิธีขึ้นรูปแบบพื้นบ้านซึ่งสามารถพูดได้ว่าเป็นภาษาที่แสดงออกอย่างแท้จริง ผลงานศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบสมัยใหม่ในยุคการแสดงออกใหม่นี้ เผยให้เห็นโลกแห่งภาพที่เต็มไปด้วยความหมายแฝงและอารมณ์ที่ลึกซึ้ง “การไตร่ตรอง” เป็นอีกช่วงเวลาหนึ่งที่ภาคภูมิใจ โจวกัวเจินได้นำเทคนิคโบราณของการขึ้นรูปโถ่งขนาดใหญ่ ข้ามข้อจำกัดของการขึ้นรูปงานประติมากรรมเครื่องเคลือบ โจวกัวเจินใช้วิธีการสร้างเส้นดินเหนียวขดเพื่อขึ้นรูปศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบ เรียกวิธีการดังกล่าวว่า “การเดินรำของเส้น” (Dance of Lines) ที่มีเอกลักษณ์ของตะวันออกมากที่สุด ถึงแม้ว่าเทคนิคการสร้างเส้นดินเหนียวแล้วนำมาขึ้นรูปนั้นจะใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน แต่โจวกัวเจินยังคงเป็นผู้ที่ใช้เส้นดินเหนียวมาขึ้นรูปแบบขดได้อย่างสิ้นแหลมมากที่สุดของประเทศจีน ยิ่งไปกว่านั้นความดั้งเดิมของกระบวนการ ผิดสัมผัสที่ทิ้งร่องรอยเป็นเสน่ห์ เป็นความงาม เป็นเรื่องราว เป็นธรรมชาติและมีพลัง ยิ่งไปกว่านั้นเป็นการยกระดับอย่างแท้จริงของศิลปะเครื่องเคลือบสมัยใหม่ของจีน ที่โยยหาความเก่าแก่ ความดั้งเดิม และเนื้อสัมผัสพิเศษของเทคนิคการขดเส้นดินแบบพื้นบ้านแสดงคุณค่าทางสุนทรียะแบบตะวันออก ดังที่โจวกัวเจินได้กล่าวไว้ “ศิลปะการสร้างเครื่องเคลือบดินเผา แบบดั้งเดิมเป็นงานฝีมือที่บริสุทธิ์ที่สุด และชิ้นงานจะถูกปกคลุมไปด้วยรอยนิ้วมือที่ถือเป็นรอยประทับทางอารมณ์ มีจิตวิญญาณของศิลปิน ที่เป็นอิสระในการสร้างผลงาน สามารถระบายจินตนาการและ พลังได้อย่างเต็มที่”

การวิเคราะห์ภาพรวมในช่วงยุคสู่สิ่งแวดล้อมอันยิ่งใหญ่

โจวกัวเจิน ได้สร้างปรากฏการใหม่ของการทำงานศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ สะท้อนอุดมคติ และความสุนทรีย์ และเปิดทรรศนะใหม่สำหรับงานศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบขนาดใหญ่ ที่ไม่เคยมีที่ไหนมาก่อน

โจวกัวเจินได้ขยายผลงานของเขาเป็นศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบขนาดใหญ่ตั้งวางกลางแจ้ง และได้พัฒนาวัสดุที่ใช้สำหรับขึ้นรูปประติมากรรมขนาดใหญ่เหล่านี้ เพื่อเป็นการเติมเต็มประติมากรรมเครื่องเคลือบงานศิลปะบนชั้นวางไปสู่ประติมากรรมขนาดใหญ่กลางแจ้งได้เป็นไปได้อย่างการอาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ปิด อนุรักษ์นิยม และไม่มีการพัฒนามาเป็นเวลานาน และต่อเนื่อง การที่จะเปลี่ยนแปลงตนเอง จะเป็นไปได้อย่างไร โจวกัวเจินได้กล่าวไว้ว่า “คนรุ่นเราควรมีศิลปะเครื่องเคลือบเป็นของตัวเอง สะท้อนถึงลักษณะของยุคนี้ อุดมคติ และสุนทรียภาพของคนรุ่น

นี้” “สิ่งที่เป็นอดีตคืออดีต ทำได้เพียงสื่อถึงอดีต ไม่สามารถเป็นตัวแทนได้ วันนี้ไม่อาจเป็นตัวแทนของวันพรุ่งนี้ได้ เพียงแค่แสดงวันนี้เท่านั้นจึงจะมีคุณค่ามากขึ้นสำหรับวันพรุ่งนี้” ขึ้นรูปด้วยวิธีการปั้น



อภิปรายผล

โจวกั้วเจินสร้างความก้าวหน้าและแสวงหาการเปลี่ยนแปลงตลอดชีวิต เขากล่าวว่า “ศิลปะมีคุณค่าในความเป็นปัจเจก และคุณค่าอยู่ที่ผลงานสร้างสรรค์ ความเป็นปัจเจกไม่เพียงแต่อยู่ในความเป็นชาติเท่านั้น ยังควรรวมถึงความเข้าใจในรูปแบบของงานสมัยใหม่อย่างถูกต้องอีกด้วย” ความเป็นชาติคือความเป็นปัจเจก การมีเอกลักษณ์และวัฒนธรรมดั้งเดิม และยอมรับ ชื่นชมการบูรณาการวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

“วิวัฒนาการของรูปแบบงานศิลปะมักไม่ได้เกิดจากการสืบทอดมรดกของรุ่นต่อรุ่นโดยตรง แต่เกิดจากการค้นหาแรงจูงใจใหม่ เพื่อความก้าวหน้าจากระบบเหล่านั้นถือว่าแตกต่างจากตนเอง”

โจวกั้วเจินแสวงหาแรงบันดาลใจขององค์ประกอบของจีน เช่น ประติมากรรมดินเผาจีนแบบโบราณ เพื่อให้ผลงานของเขามีการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง และยังคงรักษาความหมายและความเป็นเอกลักษณ์ ทั้งมีการทดลองวัสดุเพื่อพัฒนาการสร้างสรรค์ผลงาน โจวกั้วเจินได้ศึกษาศิลปะเครื่องเคลือบสมัยใหม่จากต่างประเทศ ยิ่งทำให้การพัฒนางานศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบของจีนมีมุมมองที่มากขึ้น โจวกั้วเจินได้สะสมความรู้ ทั้งด้านวัสดุ และรากฐานทางเทคนิคของงาน

เครื่องเคลือบ และมีทักษะที่ยอดเยี่ยม เพื่อการบูรณาการผลงานศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบต่อไป

โจวกัวเจินเสมือนเป็นบิดาแห่งเครื่องเคลือบจีนทำงานในดินโคลนและไฟของเครื่องเคลือบจีนมาเป็นเวลากว่าหกสิบปีอย่างไม่เหน็ดเหนื่อย โดยตั้งธงแห่งยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาของจีนไว้สูง เขายังเป็นผู้บูรณาการเส้นที่แบบตะวันออกเข้ากับจิตวิญญาณและความหมายของศิลปะเครื่องเคลือบสมัยใหม่ได้อย่างลงตัว โจวกัวเจินเป็นศิลปินที่จริงจังกับทุกคน เป็นผู้มุ่งมั่นในการอุทิศตนเองให้กับงานศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบ มุ่งมั่นที่จะรักษาความจริง และมุ่งมั่นที่จะสะท้อนจิตวิญญาณแห่งกาลเวลา และปลูกฝังความรู้สึกอันแรงกล้าของความภาคภูมิใจต่อรากเหง้าของชนชาติ

เอกสารอ้างอิง

- Chen Long.(2014). “การวิจัยรูปแบบทางสุนทรียภาพของศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบของโจวกัวเจิน”เจียงซี: สถาบันเครื่องเคลือบจิ่งเต๋อเจิน.
- Hou Yangyang.(2013) “การวิจัยเกี่ยวกับต้นกำเนิดทางวิชาการศิลปะของโจวกัวเจิน”.หลงป่าวจาย (10) : 187-199.
- Hou Yangxiang.(2014). “ศิลปะของโจวกัวเจิน.ประติมากรรม” (06) : 54-57.
- Liu Longcai,& Zhou Guozhen.(2011). “จิตวิญญาณสูงสุดของศิลปะเครื่องเคลือบร่วมสมัย” . เศรษฐกิจอุตสาหกรรมการผลิตประเทศจีน (04),106-108.
- Jiang Liping.(2015). “โจวกัวเจินที่ฉันรู้จัก” ศาสตร์และศิลปะเครื่องเคลือบ(03),27-43.
- Jin Wenwei.(2003). “การรู้จักใหม่อีกครั้งของศิลปะประติมากรรมเครื่องเคลือบของโจวกัวเจิน. : การประดับตกแต่ง. (07),69-70.
- Sun Chen.(2008). “การมองเห็นความแยบยลจากความอ่อนน้อม” ศิลปะแบบศิลปะประติมากรรมรูปทรงสัตว์ของโจวกัวเจิน.เจียงซี: สถาบันเครื่องเคลือบจิ่งเต๋อเจิน.
- Yi Jingming.(2015). “ศิลปินเครื่องเคลือบที่มีชื่อเสียงของจีนร่วมสมัย” ชีวิตของเครื่องเคลือบ.ไถเซิง (04): 26-31.
- Zhou Guozhen.(2011) “สมาคมแห่งความฝัน,คอลเล็กชั่นผลงานเครื่องเคลือบสมัยใหม่ของโจวกัวเจิน” ปักกิ่ง: สำนักพิมพ์ศิลปะและวัฒนธรรมปักกิ่ง.
- Zhou Guozhen.(1980) “พูดคุยถึงประติมากรรมเครื่องเคลือบ”. วารสารสถาบันเครื่องเคลือบ (01):43-49.
- Zhang Hongxia, Lin Langming,& Zhou Guozhen. (2019). ผู้บุกเบิกและประติมากรรมขนาดใหญ่ของเครื่องเคลือบดินเผาจีนสมัยใหม่.ประติมากรรม (06) : 64-71.





An Orchestration Study in Myanmar Saing Waing Ensemble

Received
Revised
Accepted

July 18, 2023
May 30, 2024
June 3, 2024

Wai Hin Ko Ko ¹
Kittipan Chittep ²

Abstracts

Saing waing, Myanmar's traditional music ensemble, represents a rich cultural heritage with untapped potential for innovation in composition and orchestration. Despite its readiness for new music and art forms, creative and orchestration crafts lag behind.

This study aims to support composers and younger musicians by providing: 1) a detailed analysis and description of Myanmar saing waing instruments, and 2) an explanation of orchestration techniques in composing new saing waing music, demonstrated through the example piece "Gazing Bagan." The information and orchestrating knowledge are collected by 1) intensive literature review, 2) interviews and study with the saing waing musicians, and 3) recording and transcribing musical fragments and classical works.

The research involves an intensive literature review, interviews with saing waing musicians, and recording and transcribing musical fragments and classical works. The key findings are 1) A detailed analysis, including diagrams, illustrations, and idiomatic playing techniques of saing waing instruments. 2) A comprehensive discussion of traditional orchestration practices for the saing waing ensemble, derived from classical works. 3) An innovative approach to orchestrating the saing waing ensemble, illustrated through "Gazing Bagan."

This study provides valuable insights and practical knowledge for composers, researchers, and young musicians wishing to create new works using saing waing instruments or the entire ensemble. This research bridges traditional and contemporary practices, fostering new creative directions for Myanmar's musical heritage.

Keyword: Saing Waing, Orchestration Craft, Myanmar Instruments,

¹ Master of Fine and Applied Arts Student, Department of Music and Performing Arts, Faculty of Music and Performing Arts, Burapha University

² Assistant Professor, Department of Music and Performing Arts, Faculty of Music and Performing Arts, Burapha University



Introduction

Myanmar saing waing ensemble is well known for its variety of instruments and its massive loud sound by vagarious playing. With its renown, Myanmar saing waing has continuously grown in new compositions, new repertoires, and new playing techniques since its birth among younger generations. Through its development over a century, it became the present-day form with a variety of instruments. However, this ensemble's creativity and orchestration craft are not flourishing compared to its popularity. Despite significant instrument tuning, scales, and register changes, the orchestration styles have not transformed adequately. These situations show that an orchestration guide plays a vital role in developing new ideas and creative writings for the saing ensemble in the 21st century.

There are melodic section and rhythmic section in the saing waing ensemble. Hné, kyay waing, and maung saing are the instruments in the melodic section. (Tun, 2015) Chauk lone pat, pat ma gyi, sakhunt, sido, and different sizes of lagwin, gwan and seewa are the rhythmic instruments of the saing waing. Studying each instrument of saing waing – their ranges, articulations, dynamics, and idiomatic playing techniques, is the primary research of this orchestration study. The standard pitch for the saing waing in the upper Myanmar region is C sharp. (Wai, 2022) Therefore, all the musical analysis in this article is based on the standard pitch, C sharp. In the later part of this article, some fundamental orchestration ways for each section will be discussed. However, this study will not delve into the intricate theoretical aspects of Myanmar music, such as compositional techniques and textural analysis, as its primary aim is to serve as a practical guide for composers interested in working with the saing waing ensemble.

Research Objective

The purpose of the research is to do an orchestration study on each instrument of the modern saing waing ensemble and to discuss its fundamental orchestration techniques.



Background and Problem Importance

Unlike other chamber music ensembles within Myanmar's musical tradition, the saing waing has evolved into a complex and richly textured ensemble, often referred to as the "Myanmar Orchestra." This development did not occur instantaneously; rather, it emerged through various adaptations in response to demands for diverse instrumental timbres, expanded pitch ranges, and enhanced rhythmic support. For instance, the tuning of melodic instruments, such as the Kyay and Maung, has transitioned from diatonic to chromatic scales. Additionally, the range and registers of the instruments have been extended, and different sizes of drums and cymbals have been incorporated to strengthen the rhythmic section.

Despite the ensemble's evolution, there is a significant lack of research or study on its instrumentation and orchestration, both in Burmese and English. Existing research on the saing waing predominantly focuses on its history and its role in royal entertainment. No concise manual is available for writing for these instruments and orchestration, which is a considerable gap for international composers interested in the saing waing. Furthermore, younger Burmese composers continue to use traditional orchestration methods for the modern ensemble, which now features a variety of pitches, tuning systems, tone colors, and new instruments. Their innovation and creativity are hindered by the absence of a suitable guide that provides a detailed description of the instruments and the ensemble in its contemporary form, as well as the new playing techniques that have emerged. Consequently, comprehensive scholarly work on the modern Saing Waing's orchestration and instrumentation is urgently needed to foster preservation and innovation within this musical tradition.

Research Methodology

This study uses two investigation methods: 1) intensive research on books and articles and 2) the survey in the field research. The historical background and typical information of saing wiang are investigated through intensive research on previous works related to similar topics, and the musical analysis is based on field research, which includes music recordings, interviews, and group studies.



The Idiomatic Playing Techniques of Saing Waing Instruments

1. *Pat Waing*

Pat waing is a drum circle consisting of twenty-one different sizes of tuned drums (definite pitch) suspended in a circular wooden frame (Figure 1). Although it is a drum circle, it functions to play the main melody like the first violin in the Western orchestra. The melody in unison or heterophony of the pat waing and hné (a quadruple wind instrument) takes the frontline in the ensemble. The tone color of the drums in the pat waing is generally clear, round, and percussive. Playing the drums in the soft dynamic produces a mellow and sweet tone normally, but playing them in the loud dynamic makes their tone clearer.

Figure 1: Structure of a Pat Waing (Source: Wai Hin Ko Ko)



Three parts of hands are used depending on the sizes of the faces of drums: 1) index ginger for the smallest faces, 2) three fingers without index fingers for medium faces, and 3) palm for the largest faces. Octaves, perfect fifth and fourth, are common in traditional Myanmar music. There are two traditional ways to play these intervals: simultaneously and alternatively, like an arpeggio. A typical drum circle player could play approximately parallel octaves in 100 to 110 beats per minute and would be slower than this tempo for playing octave arpeggio. The player must mute the drums immediately after playing them to make a staccato sound. The possible staccato playing is approximately 110-120 crotchet beats per minute. The muted playing with the palm can create an unpitched tone, and the tones will be in different colors according to the size of the drum. Legato and phrasing can be made through accents and dynamics. Tremolo is not traditional, but it can be possible. As pat waing is an outdoor instrument, its softest dynamic is the piano. The loudness of this instrument can be fortississimo and even more. The most pat waing players can play semiquaver notes of three to four measures in the 145-150 beats per minute in playing running notes.

Although the drums are double-headed, only the top membrane is tuned and played. The drums are tuned in order of sizes employing pat-sa, made of rice and wood ash kneaded with water into a dough of such consistency as to lie fast at the center of each drum face. Instead of rice and wood ash, some synthetic powder is used for making pat-sa today. (Wai, 2022) To lower the tone, the player added more pat-sa. He removes it little by little to raise the tone and tidies it up with a wet finger or thumb. The range of the pat waing is from G#2 to C#6. There are four types of traditional tuning based on the scale used in the composition: 1) than Yoe, 2) patsaboe, 3) ngar-buak, and 4) hkunhnathan-chi (Figure 2, 3, 4, and 5). The lower two octaves are tuned into five primary tones of the scales. The uppermost octave is tuned into the diatonic scale (G# Mixolydian Mode, C# Lydian Mode, and F# Lydian Mode, G# Mixolydian Mode, respectively), adding two secondary tones for ornamentation and melodic tone variety. The notes in the parentheses are secondary tones.

Figure 2: Than Yoe Tuning (Pitch Center C#)

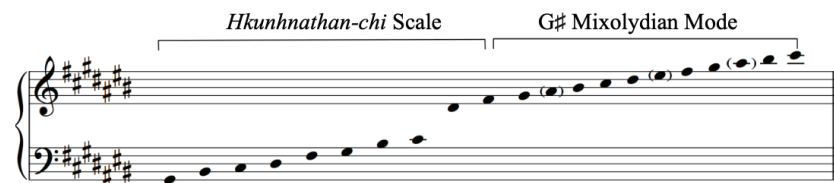


Figure 3: Patsaboe Tuning (Pitch Center C#)

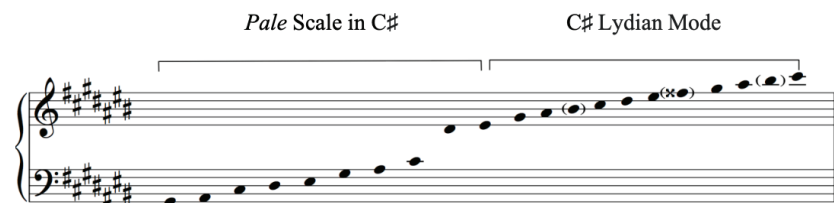


Figure 4: Ngar-bauk Tuning (Pitch Center F#)

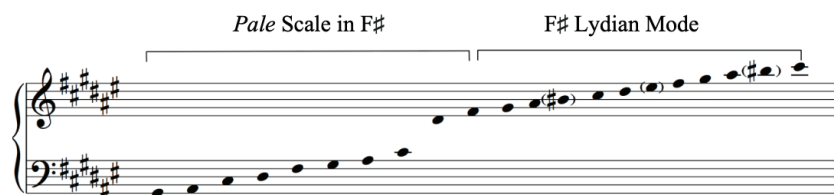
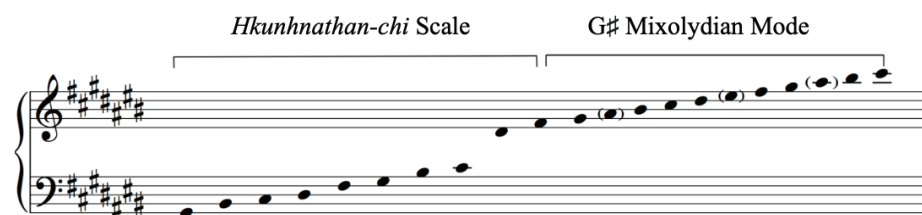


Figure 5: Hkunnathan-chi Scale (Pitch Center G#)



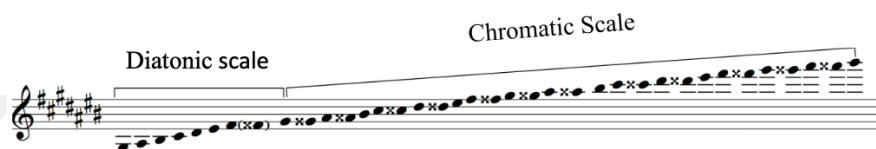
2. Kyay Waing

Kyay waing is a chromatic brass-gong circle. The nineteen brass gongs are suspended to the circular frame. In the modern kyay-waing, the three bass gongs and accidental gongs are tied to the six pieces of frame extended from the circumference of the instrument (Figure 6).

Figure 6: Structure of A Kyay Waing (Source: Wai Hin Ko Ko)



Figure 7: Range of the Kyay Waing



Kyay-waing player also plays the melody like pat waing and fills up with its resonance to the short percussive melody line of the drum. In playing a modulated musical phrase, the complete tune, which cannot be played on the pat waing, can be heard from the kyay waing because it has accidental gongs. Although the kyay waing is a chromatic instrument, the chromatic notes are originally added for transposition but not for chromatic music. Today, some saing leaders attempt this instrument to compose chromatic music.

The brass gongs in the kyay waing have bell-like tones with many harmonic overtones. Therefore, to get a more precise pitch, it was played on the bosses of the gongs by a raw disc striker with axle-like handles of wood. The heads of the mallets for kyay waing are made of either elephant or ox leather. The younger students have to practice catching the bosses of the gongs. In controlling undesirable frequencies, the shorter wood handles than usual ones make it easy to dampen the gongs by the player's palms. The player can also stop the vibration with the mallets themselves. However, the speedy passage cannot eliminate the ring and resonance. The softest dynamic could be pianississimo, and the loudest dynamic can be as loud as the loudest drum of pat waing, fortissimo. Like in the pat waing, the fastest staccato notes that can be made on the kyay waing is the crotchet staccatos in the tempo of 100 beats per minute. The octave tremolo and trill are not traditional techniques but can be used easily. The speed for playing wide intervals in a fast tempo depends on the position of the gongs in the instrument. The only ornament in Myanmar gong solo is the grace note. The kyay player can strike two bosses of the two gongs in a single stroke from the side like a glissando. The tone from the first boss becomes a grace note. This technique is called "khat-tee." The kyay player's double hits make a grace note that is the same as the primary note.

3. *Maung Saing*

Maung saing is a set of thirty-five chromatic bronze gongs suspended in seven rectangular-shaped frames (Figure 8). This instrument is a modern one entered lately into the saing waing. Muang saing is the partner of kyay waing, and it sounds an octave lower than kyay waing. It usually plays a simpler version of the kyay-waing melody in the lower range with fewer ornaments. It accompanies kyay waing in playing preludes and interludes. Although no piece is composed for maung solo, maung players perform the kyay waing pieces in an octave lower range for solo performance.

The tone color of bronze gongs is mellow and sweet. The thinner faces of the gongs in maung saing produce more vibrations and resonances than brass gongs in kyay waing. Like in kyay waing, the maung player hits the gongs' bosses with two beaters with heads padded by the clothes. These soft beaters make the gongs produce sweet tones. The unnecessary resonance is stopped by either the player's palm or the beaters themselves.

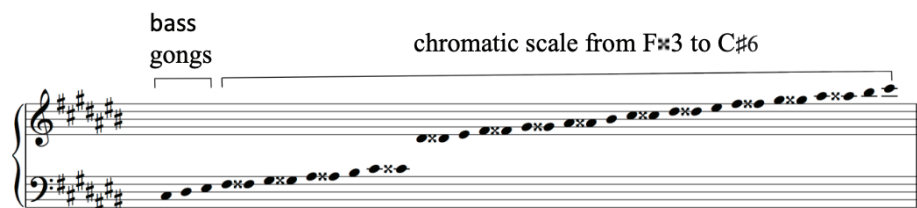


Figure 8: Structure of a Maung Saing (Source: Wai Hin Ko Ko)



The range of the maung saing is three octaves of the chromatic scale (from C#3 to C#6), omitting “C 3” and “D 3” in the lowest octave (see Figure 9). The modern chromatic gong pieces are both for kyay waing and maung saing. The position of the gongs makes playing arpeggio notes easy. This gong arrangement is the traditional way in the upper Myanmar region, and there are different ways of arrangement in the other regions.

Figure 9: Range of Maung Saing



Like the kyay waing, the softest dynamic could be pianissimo, and the loudest dynamic could be fortissimo—more than fortissimo can break the gongs. The crotchet staccato notes can be played at a maximum tempo of 100 beats per minute. The octave tremolo and trill are easy on the maung saing. The speed for playing wide intervals in a fast tempo depends on the position of the gongs in the instrument. The glissando technique (khet tee) in kyay waing is not idiomatic in maung saing because of the gongs' positions. As the maung-saing melody simplifies the kyay-waing melody, fewer grace notes and dissonant ornament are in the maung-saing melody. Most techniques that can apply on kyay waing can play on maung saing except for khat tee.

4. Hné

Hné is the only wind instrument in Saing Waing. Hné is a sextuple reed instrument like oboe. U Kin Zaw, a Myanmar musicologist and musician, claimed they were around two centuries earlier than saing waing itself (K, 2006). The hné is assumed to be the core member of saing waing and is also used to perform solo pieces. It is a purely melodic instrument, unlike pat waing, kyay waing, and maung saing, which play harmonic intervals. The body of the hné is a conical tube made of wood and has a metal bell at the bottom. Some hné players consider the bell to be just decoration and remove it when playing. There are seven finger holes on the top and a thumb hole at the bottom. There was an exact way of piercing holes for hné to produce the Myanmar seven tones. However, the way of boring has changed today since saing waing started to use western diatonic tuning. At the top end, there are fixed reeds and a staple. The leaves of the palmyra palm, neither too tender nor mature, are sliced for the reeds (hné-khin). The staple (tha-bwat) continues as the taper of the bore. An ivory plectrum separates the pairs of reeds (K, 2006). The eight or six pairs of reeds in hné instruments create very reedy and intense nasal tones. This distinct tone quality can cover the loudness of the whole saing waing easily.

Figure 10: Hné and Its Parts (Source: Wai Hin Ko Ko)



There are two sizes of hné: hné gyi (fifteen inches) in C#, which performs in serious music. and hné lay (nine inches) in G#, which is very common in saing waing music and plays most types of saing waing music. When all seven holes are closed or open except the thumb hole, the hné gyi and palwe gyi are in C#, and the hné lay and palwe lay are in G#. When the melody is not in the available range, the player always plays it in a possible higher or lower octave. Figure 11 describes the ranges of hné and diamond-shaped notes that are only for professionals in certain situations.



Figure 11: Ranges of Hné

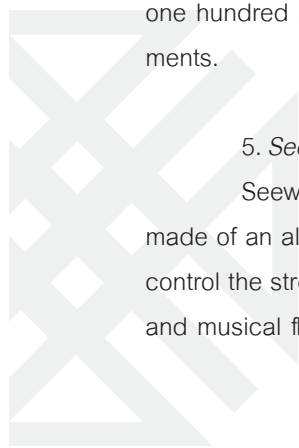


When all the finger holes and the thumb-hole of hne gyi and palwe gyi are closed, they can produce C#4 or C#5. When all the holes are open except for the thumb hole, they can also make C#, but it is more difficult to control the air stream than in the closing hole technique. In the same way, hné lay produces G#4 and G#5, but the palwe lay makes G#5 and G#6. The overblowing and lipping can create an upper octave. Closing a thumb and finger hole produces B#4 in hné gyi and F#5 in hné lay. When the thumb-hole and two finger holes are closed, the hne gyi makes A#4, and the hné lay makes E#5. In this way, closing further one hole after another produces diatonic seven tones. The chromatic notes can be obtained by two ways of fingering: 1) half-hole closed fingering and 2) skip-hole fingering. The skip-hole fingering is more accessible than the half-hole closed one, but this fingering cannot be used for some chromatic tones.

Opening a thumb hole (thara pauk) can raise the primary note to a nearly perfect fifth above it. This rising pitch depends on how wide the thumb hole is closed or opened. Finger grace notes are more common. The hné players can make different pitches and slide notes using only the reeds. Moreover, the “fall off” and “fall into” notes are prevalent on these instruments. Their lipping and amount of air can decide various characteristics of the tones and pitches. The lightly pressing thumb hole helps get good tone quality in the upper register of the instruments. The possible softest dynamic on hné is the mezzo-piano because of its piercing and intense tone color. The loudest of hne is the fortississimo. The subito effect can be created by tonguing and a strong air stream. Playing sixteen notes in one hundred and sixty beats per minute is the fastest idiomatic speed for these instruments.

5. Seewa

Seewa is a pair of a hollowed wood block (wa) and a tiny cymbal (see). The see is made of an alloy of copper and silver. This pair of instruments have enough loudness to control the stream of the tempo of the whole saing waing ensemble. However, the tempo and musical flow of the saing waing are led by the saing sayar (pat waing player). The



seewa and pat waing players interact musically and decide the tempo together. All other instruments follow the sounds of seewa.

Figure 12: Seewa



As mentioned previously, the fundamental meters of Myanmar music are *nayi* (quadruple meter) and *walatt* (duple meter). *Wa* plays every first beat of both meters, and the counting unit for the music piece's measures in Burmese is "wa." In the *nayi* meter, *see* plays the second and third beats, but the fourth beat is silent. In the *walatt* meter, the *see* plays in the second beat. Most serious musical pieces are in *nayi*, but *walatt* is ubiquitous in Myanmar music. Unlike the metronome, *seewa* usually improvises its rhythm patterns creatively according to the music. However, improvisation is seldom in *nayi* meter. In *Walatt* meter, in a fast tempo, the *seewa* player sometimes plays quaver-valued *wa* and *see* or semiquaver-valued *wa* and *see* in a beat, and they call the meter "wallat asate." On the other hand, they expend the beats and play cut times. Occasionally, all the *seewa* patterns are combined in a phrase. In *walatt asate*, the player sometimes plays only quaver valued *wa*. When *see* and *wa* play simultaneously, it is called "zone wallat."

6. *Patma Gyaung or Chauk Lone Pat*

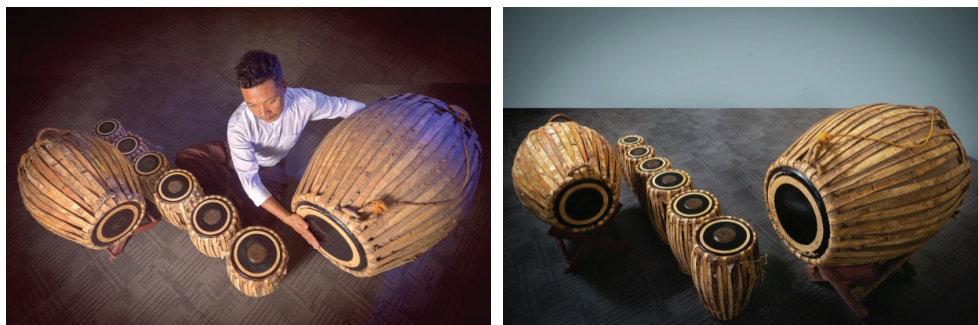
Pat ma gyaung is a set of drums that includes six small rhythm drums, a bass drum (*Pat ma gyi*), and a tenor drum (*Sakhunt*) (Figure 13). *Pat ma gyi* and *sakhunt* rest horizontally on the stools. *Pat ma gyaung* is also named *chauk lone pat* flowing the six rhythm drums. The six rhythm drums sit on the floor, and the player plays only the top faces. The lowest drum is the same size as the lowest in the *pat waing*. Like the drums in the drum circle, they are tuned into the C-shaped major triad G#2, C#3, E#3, C#4, and E#4 by applying pasta. These six drums can be in another triad, turning on the pitch center of the music.



However, they are not supposed to play chords like Western music. The chauk lone pat player plays either all or some of them to create a particular rhythm pattern with cymbals based on the melody.

Pat ma gyi is a Burmese bass drum with twenty inches in diameter at a wider face side and ten inches in diameter at a smaller face side. The faces are tuned by applying the patsa and are perfect fourth or fifth intervals apart. The wider face sounds higher and is usually tuned to the pitch center of the music. Its tones are basso within C#1 to C#2, but the drums' vibration and sustain are short. The Sakhunt (a tenor drum) is smaller than the pat ma gyi. The wider face has a fourteen-inches diameter, and the smaller face has an eight-inches diameter. Both faces are played with palms, which also involves creating a rhythm pattern with the six drums together.

Figure 13: Chauk Lone Pat, Pat Ma Gyi, and Sakhunt (Source: Wai Hin Ko Ko)



7. Sido

Four short fat drums, sitting on the floor to help the rhythm pattern of chauk lone pat, are called sido (Figure 14). The giant drum is about twenty-five inches in diameter, the smaller one is twenty-two, the second smallest is eighteen, and the smallest is eight. The smallest sido is attached at the side of the second smallest one. The sido player plays the top faces by the stick. They all do not have definite pitches, but their imprecise pitches will be higher and higher according to their sizes.



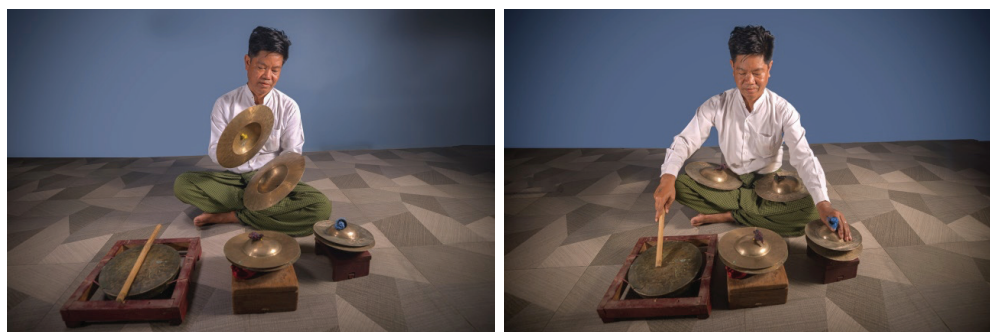
Figure 14: Sido (Source: Wai Hin Ko Ko)



8. Lagwin and Gwan

Lagwin is a Burmese name for a cymbal. There are three different sizes of lagwin: 1) Lagwin Gyi (fourteen inches in diameter), Sakhunt Lagwin (eight inches in diameter), and Done Lagwin (seven inches in diameter). Closed and open playing are the two traditional techniques of playing lagwin. The tone color of lagwin is much darker than the western one. The gwan is a bronze gong without a boss and played by a stick. Gwan makes the rhythm pattern together with either sakhunt lagwin or done lagwin.

Figure 15: Various Sizes of Lagwin, and Gwan (Source: Wai Hin Ko Ko)



Following a detailed discussion of instrument playing techniques, it is crucial to address the orchestration process when composing for the saing waing. In this process, after the melody and lyrics of a song have been composed, the ensemble leader initially plays and improvises the melody on the maung saing. This instrument is chosen for its rich, lower tone color and full chromatic register among the melodic instruments. Subsequently, the ensemble leader arranges the chauk Lone pat, determining the rhythmic patterns, drum rolls, and hits to be utilized, supported by the seewa and appropriate cymbals.



Finally, the kyay waing and maung saing play the melody in octaves, with the kyay waing providing the higher register and the maung saing the lower. The ensemble leader then improvises the melody on the pat waing, while the Sido drums fill out the rhythmic section of the chauk lone pat. The hné also plays the melody in conjunction with the maung saing and kyay waing, except in passages requiring a unique texture. This comprehensive orchestration process ensures a rich, cohesive sound that highlights the distinctive qualities of each instrument within the saing waing ensemble.

The Traditional Way of Orchestrating Saing Waing

Generally, pat waing, kyay waing, maung saing, and hné play the melody in heterophony or sometimes in polyphony. The pat waing and hné sometimes stand out as the virtuosic solo from the texture. The instruments in the rhythmic section: chauk lone pat, pat ma gyi, sakhunt, sido, lagwin and gwan create the rhythmic patterns as the background (Figure 17). However, the rhythm section not only make the regular rhythmic patterns but also occasionally creates more attractive rhythm texture. (Figure 16).

Discussion

As previously noted, the traditional orchestration methods for the saing waing are rudimentary when compared to the capabilities, tunings, registers, and tone colors of modern saing waing instruments. For instance, when arranging harmonic textures, saing waing players predominantly use diatonic notes as primary elements, relegating chromatic notes to a secondary role. Metal instruments such as the kyay waing and maung saing, which exhibit excellent resonance for arpeggio figures and disjunct melodies, are still predominantly utilized for linear melodic lines. Additionally, the development of polyphonic textures, particularly contrapuntal writing, among the pat waing, kyay waing, maung saing, and hné has not kept pace with the instruments' unique tone colors and extensive registers.

To address these shortcomings, there is a pressing need for detailed descriptions of the instruments' properties, playing techniques, and tone colors, alongside advice on innovative orchestration methods. Incorporating extended playing techniques and exploring new approaches to orchestration could significantly support younger saing waing leaders and composers in their creative endeavors. By providing comprehensive guidance on the



modern potential of these instruments, it is possible to foster experimentation and the creation of new compositions and forms for the ensemble. This evolution in orchestration practices would not only preserve the rich heritage of the saing waing but also propel it into contemporary musical contexts, enhancing its relevance and appeal.

Conclusion

The instrumentation in this study has already confirmed that the full-grown saing waing ensemble with balanced melodic and rhythm sections is ready to bear musical fruits and bloom the musical flowers. This orchestration study supports restoring the orchestration art and crafts that are the rich soil for the saing waing to grow freely in every possible direction. The excellent arranging and wise use of musical elements that are suitable for the tone color of the saing waing instruments are necessary for various types of musical genres, which are played by saing waing. In this way, this research can be good soil for the potential growth in the saing waing music as a new art form. Consequently, good compositions and orchestrations will bring the saing waing among the concerts, audiences, and art platforms. Finally, these developments will return the saing waing from its entertainment role to the performance role. Growing is a sign of life. This research is hoped to sustain the growth of saing waing music as living art in the future.

Figure 16: An Active Rhythm Part of Rhythm Section

Figure 16 is a musical score for a rhythm section, featuring five instruments: Gwan, Sakhunt Lagwin, Lagwin Gyi, Chauk Lone Pat, and Patma Gyi and Sakhunt. The tempo is marked as quarter note = 120. The key signature has three sharps (F#, C#, G#). The score is divided into two measures. The first measure shows Gwan with a 'closed' note, Sakhunt Lagwin with a 'mf' dynamic, Lagwin Gyi with a 'mf' dynamic, Chauk Lone Pat with a melodic line, and Patma Gyi and Sakhunt with an 'unpitched' note. The second measure shows Gwan with a 'half-closed' note, Sakhunt Lagwin with a melodic line, Lagwin Gyi with a melodic line, Chauk Lone Pat with a melodic line, and Patma Gyi and Sakhunt with a melodic line.

Figure 17: An Musical Excerpt from a Saing Waing Piece, entitled “Pwe Kyike Kin”

$\text{♩} = 140$

Lagwin Gyi ***mf***

unpitched

4 Sido's ***mf***

Chauk Lone Pat ***mf*** *Pat ma gyi's*
wider face

Patma Gyi and Sakhunt

Pat Waing ***mf***

Hné Lay ***mf***

Kyay Waing ***mf***

Maung Saing ***mf***

References

- K. (2006). Myanmar Culture (2nd Edition ed.). Yangon: Today Publishing House LTD.
- Tun, C. (2015). Dynamics of the Myanmar Drum Ensemble. Paper presented at the International Conference on Burma/Myanmar Studies, University Academic Service Centre (UNISERVE), Chiang Mai, Thailand.
- Wai, S. T. (2022) Myanmar Saing Waing/Interviewer: W. H. K. Ko. Interview for Research.





การเขียนบทละครวิทยุเพื่อสร้างการตระหนักรู้โรคติดเชื้อโคโรนาไวรัส สายพันธุ์ 2019

Received
Revised
Accepted

August 31, 2023
June 11, 2024
June 15, 2024

มโน วณเวฬุสิต¹

บทคัดย่อ

การระบาดของโรคติดเชื้อโคโรนาไวรัส สายพันธุ์ 2019 ส่งผลต่อความเปลี่ยนแปลงในการใช้ชีวิตประจำวันของประชาชน ดังนั้นการเผยแพร่ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการป้องกันโรค และการใช้ชีวิตปกติวิถีใหม่ หรือ New Normal จึงกลายเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่ง ทำให้ทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย จังหวัดชลบุรี ได้ขอให้ผู้เขียนสร้างสรรค์บทละครวิทยุเพื่อเผยแพร่ทางสื่อวิทยุกระจายเสียงทางสถานีวิทยุคลื่น FM.99.75 และในรูปแบบพอดแคสต์ (Podcast) ทางช่องทางออนไลน์

ผู้เขียนได้ศึกษาข้อมูลด้านการแพทย์ที่ได้รับการรับรองจากกระทรวงสาธารณสุข ผ่านทางเว็บไซต์ข่าวออนไลน์ และได้สร้างเรื่องราวโดยอิงจากสถานการณ์ที่มีความร่วมสมัยทั้งมาตรการป้องกันโรค เมื่อเหล่าตัวละครนัดเจอกันที่ร้านกาแฟ การใช้ และกำจัดชุดตรวจแอนติเจนเทสต์คิทหรือ ATK เมื่อเหล่าตัวละครต้องไปร่วมงานประกวดคอนเสิร์ต และการป้องกันโรคตามหลัง Universal Prevention ที่เหล่าตัวละครมีปฏิสัมพันธ์ผ่านวีดีโอคอลตามรูปแบบการใช้ชีวิตปกติวิถีใหม่ เพื่อนำเสนอสาระความรู้ผ่านความบันเทิง และยังสร้างสรรค์ตัวละครนำให้เป็นตัวละครเพศทางเลือก หรือ LG-BTQIA+ สะท้อนความร่วมสมัยของเรื่องราวในละครวิทยุชุดนี้

คำสำคัญ : โรคติดเชื้อโคโรนาไวรัส สายพันธุ์ 2019, ละครวิทยุ

Abstract

In this article, the author presents the effect and prevention of Covid-19 pandemic through Radio Drama. The storytelling of the Radio Drama based on approved information such as Universal Prevention and Antigen Test Kit usage. Furthermore, the author creates the LGBTQIA+ as lead character in order to reflect the social movement in the present day.

Keyword : COVID-19 pandemic, Radio Drama , Podcast

¹ คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา



เดิมทีการประชาสัมพันธ์ให้ประชาชนรับรู้ และรับทราบถึงเหตุอันไม่คาดฝัน มักกระทำผ่านสื่อหลักอย่างสื่อโทรทัศน์ที่มีได้ทั้ง โฆษณาโทรทัศน์ หรือการประชาสัมพันธ์ผ่านรายการโทรทัศน์ และรวมถึงสื่อที่เข้าถึงประชาชนในวงกว้างมาเป็นเวลานานได้แก่ สื่อวิทยุก็เป็นอีกสื่อหนึ่งที่สามารถเผยแพร่ข่าวสารและสาระบันเทิงได้ในวงกว้างเช่นกัน

แม้ในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงในส่วนและเทคโนโลยีด้านสื่อที่มีความหลากหลายขึ้น แต่วิทยุยังคงเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ที่ให้ข้อมูลที่เป็ประโยชน์ต่อประชาชนแบบเข้าถึงได้ในวงกว้างและใช้งบประมาณไม่มากนัก อีกทั้งยังเป็นสื่อที่สามารถเปิดรับฟังได้แม้จะทำกิจกรรมอื่นเช่น การทำงานบ้าน หรือกำลังขับรถอยู่ ทำให้แม้ยุคสมัยและเทคโนโลยีจะเปลี่ยนแปลงไปเท่าใด แต่สื่อวิทยุยังสามารถเดินทางคู่ขนานกับการเปลี่ยนแปลงของสื่อในปัจจุบัน

สถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย จังหวัดชลบุรี ซึ่งมีภารกิจในการกระจายข่าวสารอันเป็นสาธารณะประโยชน์ให้แก่ประชาชนในจังหวัดชลบุรี โดยมีการผลิตรายการหลากหลายรูปแบบทั้งรายการข่าว รายการสารคดีข่าวและปิกนิกะบันเทิงซึ่งนอกเหนือจากพันธกิจด้านการสื่อสารงานของรัฐบาลแล้ว ยังมีหน้าที่เผยแพร่ข่าวสารอันเป็นสาระประโยชน์ต่อประชาชนด้วย ปฏิเสธไม่ได้ว่าวิกฤติการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโคโรนา ไวรัส สายพันธุ์ ๒๐๑๙ ได้ส่งผลกระทบต่อจังหวัดชลบุรีไม่น้อยเลยทีเดียว โดยเฉพาะในช่วงปฐมบทของวิกฤติการณ์ดังกล่าวที่ทำให้จังหวัดชลบุรีกลายเป็นพื้นที่สีแดงในปี พ.ศ. ๒๕๖๓ ถึงปี พ.ศ. ๒๕๖๔ จนทำให้เกิดการต่าง ๆ ภายในจังหวัดเกิดภาวะชบเซาและหลายกิจการเลือกที่จะปิดกิจการไปสืบเนื่องจากการประกาศภาวะฉุกเฉินและคำสั่งพิเศษจากรัฐบาลที่จำกัดเวลาในการดำเนินการและมาตรการอันแสนเข้มงวดที่บีบบังคับให้ประชาชนใช้ชีวิตกันอย่างยากลำบาก

อนึ่งเมื่อสถานการณ์ได้คลี่คลายลง เดือนกันยายน พ.ศ. ๒๕๖๔ ทางรัฐบาลได้ประกาศมาตรการผ่อนปรนให้ร้านอาหารสามารถเปิดบริการทานอาหารในร้านได้และมีการผ่อนคลายมาตรการจนเกือบปกติจนถึงปัจจุบันตามลำดับ ทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย จังหวัดชลบุรีเล็งเห็นถึงความสำคัญในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารที่จำเป็นเพื่อให้ประชาชนได้เตรียมรับมือและป้องกันโรคระบาดต่อไปจึงทำให้เกิดการร่วมมือระหว่างผู้เขียนและทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย จังหวัดชลบุรี

ขั้นตอนในการสร้างสรรค์

สำหรับขั้นตอนในการสร้างสรรค์บทละครวิทยุเพื่อสร้างการตระหนักรู้โรคติดเชื้อโคโรนาไวรัส สายพันธุ์ 2019 จะมีด้วยกัน 3 ขั้นตอนได้แก่

1. ขั้นตอนการหาประเด็นความรู้เพื่อป้องกันโรค
2. ขั้นตอนการสร้างสรรค์เรื่องราว
3. ขั้นตอนการใส่ประเด็นความรู้เพื่อป้องกันโรค

ซึ่งผลผลิตที่ได้คือละครวิทยุเพื่อสร้างการตระหนักรู้โรคติดเชื้อโคโรนาไวรัส สายพันธุ์ 2019 จำนวน 4 เรื่องโดยใช้ตัวละครชุดเดียวกันโดยได้แบ่งเป็นตอนคล้ายซีรีส์โทรทัศน์ดังนี้

1. รู้จักกับโอไมครอน
2. ใช้และทั้ง ATK อย่างไรให้ถูกวิธี
3. เจอโควิดต้องทำอะไร วัคซีนฉีดดีหรือไม่
4. Universal Prevention

โดยรายละเอียดในการสร้างสรรค์บทละครวิทยุแต่ละตอนเป็นดังนี้

1) รู้จักกับโอไมครอน

วัตถุประสงค์ บทละครตอนรู้จักกับโอไมครอน นับเป็นตอนปฐมฤกษ์ของละครวิทยุชุดนี้ เพราะมีวัตถุประสงค์ทั้งในด้านการให้ความรู้เกี่ยวกับเชื้อโคโรนาไวรัส สายพันธุ์ 2019 หรือโควิด 19 ในแขนงสายพันธุ์ใหม่ชื่อ โอไมครอน และยังเป็นครั้งแรกที่ผู้ฟังจะได้รู้จักกับตัวละครในละครวิทยุชุดนี้ โดยประเด็นที่จะถูกพูดถึงในละครวิทยุตอนแรกได้แก่ ลักษณะของโรคและอาการของผู้ป่วย ตลอดจนการป้องกันผ่านบทสนทนาของตัวละครเพื่อนทั้ง 4 คนได้แก่ ชานู ต้มเล้ง ข้าวแห้ง และเลือดหมู โดยมีพีคนดี เป็นตัวละครสมทบ ซึ่งลักษณะเด่นของตัวละคร แต่ละตัวมีดังนี้

ตัวละคร

ชานู ตัวละครกลุ่ม LGBTQ+ มีความฉลาด รอบรู้ แม้จะช่างจิกกัด แต่ก็หวังดีชอบให้ความรู้แก่เพื่อน

ต้มเล้ง ตัวละครเพศหญิงมีลักษณะนิสัยที่ตื่นตระหนกและมักพูดจาเสียงดัง โดยสิ่งที่เธอกังวลอย่างมากได้แก่การระบาดของโรคโควิด 19 สายพันธุ์โอไมครอน

ข้าวแห้ง ตัวละครเพศหญิงรักสุขภาพ เธอจึงทำทุกวิถีทางเพื่อป้องกันตัวเองจากโควิด 19

เลือดหมู ตัวละครเพศหญิงพลัสไซส์ที่นำคำดูถูกมาพัฒนาตัวเองออกกำลังกายจนรูปร่างดี

โครงเรื่อง

และเมื่อได้ตัวละครที่สร้างสรรค์มาแล้ว ผู้เขียนได้วางโครงเรื่องในบทละครโดยให้เป็นสถานการณ์ที่ไม่ซับซ้อนกล่าวถึงเหตุการณ์ที่เพื่อนทั้ง 4 คนได้นัดหมายกันเพื่อสังสรรค์ในร้านกาแฟแห่งหนึ่ง โดยตัวละครที่ชื่อต้มเล้ง ได้แสดงความกังวลถึงการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 สายพันธุ์โอไมครอน

องค์ความรู้

สำหรับองค์ความรู้ที่เป็นส่วนประกอบในบทละครวิทยุตอนนี้คือลักษณะของโรคโควิด 19 โอไมครอนโดยมีประเด็นดังต่อไปนี้

1. ลักษณะทั่วไปของโรคโควิด 19 สายพันธุ์โอไมครอน ได้แก่
 - 1.1 เชื้อโรคเข้าสู่ร่างกายมนุษย์ได้ง่ายขึ้น
 - 1.2 เชื้อสามารถหลบภูมิคุ้มกันของมนุษย์ได้ง่ายขึ้น



- 1.3 เชื้อมีแนวโน้มต้านประสิทธิภาพของวัคซีนทุกชนิด
- 1.4 มีโอกาสติดเชื้อสายพันธุ์โอไมครอนซ้ำได้ แม้จะเคยติดเชื้อมาก่อน
- 1.5 ลักษณะการแสดงออกของโรคไม่เป็นที่แน่ชัดว่าจะรุนแรงหรือไม่

2. ลักษณะหน้ากากอนามัยที่สามารถป้องกันเชื้อโรคโควิด 19 สายพันธุ์โอไมครอนได้

สำหรับหน้ากากผ้าทางองค์การอนามัยโลก (WHO) แนะนำให้ประกอบด้วย 3 ชั้น โดยชั้นในสุดเป็นวัสดุดูดซับ เช่น ผ้าฝ้าย ชั้นกลางเป็นวัสดุไม่ผ่านการถักทอและไม่ดูดซับ เช่น โพลีโพรพิลีน (Polypropylene) และชั้นนอกเป็นวัสดุไม่ดูดซับ เช่น ผ้าโพลีเอสเตอร์ (Polyester) หรือสังเกตง่าย ๆ ว่า หน้ากากผ้าต้องผ่านมาตรฐาน ASTM F3502 โดยสามารถกรองอนุภาคขนาด 0.3 ไมครอน 20-50% และความต้านทานของการผ่านอากาศ <6-15 มิลลิเมตรน้ำค่าความต้านทานของการผ่านอากาศยังต่ำก็ยิ่งหายใจสะดวก

สำหรับหน้ากากอนามัย เป็นผู้ใกล้ชิดกับผู้ป่วยโรคโควิด 19 ก็ต้องใช้หน้ากากอนามัยมาตรฐาน N95 แต่ถ้าคนทั่วไปมีหลักการง่าย ๆ คือ หน้ากากอนามัยต้องผ่านมาตรฐาน ASTM F2100 Level 1 โดยสามารถกรองแบคทีเรีย (Bacterial Filtration Efficiency: BFE) ขนาด 3 ไมครอน ไม่น้อยกว่า 95% กรองอนุภาคขนาด 0.1 ไมครอน (Particle Filtration Efficiency: PFE) $\geq 95\%$ ความต้านทานของการผ่านอากาศ <5 มิลลิเมตรน้ำ ยิ่งไปกว่านั้นจะต้องป้องกันการซึมผ่านของเหลว 80 มิลลิเมตรปรอท และต้องทดสอบการติดไฟ (Flammability)

3. การสวมหน้ากากอนามัยและหน้ากากผ้าที่ถูกต้อง สำหรับการสวมหน้ากากอนามัยทั้ง 2 ชนิดให้ถูกต้อง มีข้อควรปฏิบัติดังนี้

- 3.1 ต้องคลุมจมูกและปาก
- 3.2 กดลดด้านบนหน้ากากให้แนบกับสันจมูก
- 3.3 ห้ามเลื่อนหน้ากากลงมาอยู่ใต้คางเพราะเชื้อโรคสามารถเข้าทางปากได้
- 3.4 เลือกหน้ากากที่สามารถป้องกันละอองน้ำลายเข้าสู่ทางเดินหายใจได้

2) ใช้และทิ้ง ATK อย่างไรให้ถูกวิธี

วัตถุประสงค์ บทละครวิทยุตอนวิธีใช้และทิ้ง ATK อย่างไรให้ถูกวิธี เป็นบทละครวิทยุที่มุ่งเน้นสร้างความรู้ความเข้าใจในการใช้ชุดตรวจแอนติเจน เทสต์ คิทหรือ ATK ที่ถือเป็นปัจจัยที่ 5 ในการดำรงชีวิตของประชาชน

อีกทั้งยังเป็นกุญแจสำคัญ เมื่องานอื่นต่าง ๆ จะจัดได้ จำเป็นต้องมีผล ATK ของผู้ร่วมงาน เพื่อให้สามารถจัดงานได้ในแบบชีวิตปกติวิถีใหม่ โดยบทละครวิทยุยังคงใช้ตัวละครชุดเดิม

ตัวละคร

ชาบู ตัวละครกลุ่ม LGBTQ+ มีความฉลาด รอบรู้ แม้จะช่างจิกกัดแต่ก็หวังดีชอบให้ความรู้แก่เพื่อน

ตั้มเล้ง ตัวละครเพศหญิงมีลักษณะนิสัยที่ตื่นตระหนกและมักพูดจาเสียงดัง โดยสิ่งที่เธอกังวลอย่างมากได้แก่การต้องตรวจ ATK ผ่านทางการใช้ไม้หยั่งจมูก

ข้าวแห้ง ตัวละครเพศหญิงรักสุขภาพ แต่มีความกังวลกับการต้องใช้งาน ATK เป็นครั้งแรก เลือดหมู ตัวละครเพศหญิงพลัสไซส์ที่นำคำดูถูกมาพัฒนาตัวเองออกกำลังกายจนรูปร่างดีที่ยังมีข้อสงสัยในการใช้งาน ATK

โครงเรื่อง

เมื่อมีงานอีเวนต์สำคัญอย่างงานประกวดคอสเพลย์ที่เพื่อนทั้ง 4 คนประกอบด้วย ชานู ตั้มเล้ง ข้าวแห้ง และเลือดหมูไม่พลาดที่จะร่วมงาน แต่เมื่อการร่วมงานอีเวนต์ในแบบชีวิตปกติวิถีใหม่ จำเป็นต้องมีผลการตรวจ ATK เพื่อยืนยันว่าไม่พบเชื้อโควิด 19 ทำให้หลายคนเป็นกังวล จึงเป็นหน้าที่ของชานูเพื่อนสาว LGBTQIA+ ที่จะให้ความรู้เพื่อนในการใช้และทิ้ง ATK ให้ถูกวิธี และในตอนท้ายของละครวิทยุเรื่องนี้มีการทิ้งปมไว้ว่า ชานู ทำงานอะไรถึงได้รู้ข้อมูลด้านสาธารณสุขขนาดนี้

องค์ความรู้

โดยองค์ความรู้ที่มีในละครวิทยุตอนนี้ได้แก่

1. ส่วนประกอบของชุดตรวจ ATK
2. วิธีการใช้ชุดตรวจ ATK และวิธีการอ่านผลตรวจ
3. วิธีปฏิบัติหากพบว่าตนเองติดเชื้อโควิด 19 จากการตรวจ ATK
4. วิธีการทิ้งชุดตรวจ ATK ที่ใช้แล้วอย่างถูกวิธี

3. เจอโควิดต้องทำอะไร วัคซีนฉีดดีหรือไม่

วัตถุประสงค์ สำหรับบทละครวิทยุตอนเจอโควิดต้องทำอะไร วัคซีนฉีดดีหรือไม่ มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจแก่ประชาชนเรื่องการฉีดวัคซีนเพื่อป้องกันความรุนแรงจากการติดเชื้อโควิด 19 และหากประชาชนพร้อมใจกันฉีดวัคซีนจะทำให้เกิดภูมิคุ้มกันหมู่ในประเทศไทยอีกด้วย ดังนั้นจึงเป็นเรื่องจำเป็นที่จะต้องสื่อสารให้ประชาชนรับทราบข้อมูลที่ถูกต้องผ่านเรื่องราวของตัวละครของเพื่อนสี่คนที่นัดคุยกัน เพื่อปรึกษาปัญหาความใจผ่านวีดีโอคอล

ตัวละคร

ชานู ตัวละครกลุ่ม LGBTQ+ มีความฉลาด รอบรู้ แม้จะช่างจิกกัดแต่ก็หวังดีชอบให้ความรู้แก่เพื่อน โดยในละครวิทยุตอนนี้จะมีการเฉลยแล้วว่าชานู คือ เจ้าหน้าที่สาธารณสุข

ตั้มเล้ง ตัวละครเพศหญิงมีลักษณะนิสัยที่ตื่นตระหนกและมักพูดจาเสียงดัง และเธอก็ตรวจพบว่าตัวเองติดเชื้อโควิด 19 จากการตรวจด้วยชุดตรวจแอนติเจน เทสต์ คิท หรือ ATK

ข้าวแห้ง ตัวละครเพศหญิงรักสุขภาพ ที่มีความสงสัยในนโยบายแจก จบของรัฐบาล เลือดหมู ตัวละครเพศหญิงพลัสไซส์ที่นำคำดูถูกมาพัฒนาตัวเองออกกำลังกายจนรูปร่างดีที่ยังกังวลว่ามีภาวะเสี่ยงติดเชื้อจะต้องปฏิบัติตัวอย่างไร



โครงเรื่อง

เมื่อ ต้มเลี้ยง ติดโควิด 19 บรรดาเพื่อน ๆ เลยขอเจอกันแบบออนไลน์ แต่ไม่วายที่จะต้องมีข้อสงสัยมาให้เขาไปให้คำตอบ ทั้งอาการป่วยของต้มเลี้ยง นโยบายของรัฐบาลที่ข่าวแห่งสงสัย และการปฏิบัติตัวเมื่ออยู่ในภาวะเสี่ยงติดโรคของเลือดหมู

องค์ความรู้

โดยองค์ความรู้ที่มีในละครวิทยุตอนนี้ได้แก่

1. ขั้นตอนการปฏิบัติตนเมื่อพบว่าตนเองติดเชื้อโควิด 19
2. ขั้นตอนปฏิบัติเมื่อพบว่าอยู่ในภาวะเสี่ยงติดเชื้อโควิด 19
3. นโยบายแจก แจก จบ ของรัฐบาลในการรักษาโรคโควิด 19
4. Universal Prevention*

วัตถุประสงค์ สำหรับบทละครวิทยุตอน Universal Prevention มีขึ้นเพื่อต่อยอดมาตรการป้องกันโรคติดเชื้อโควิด 19 โดยเน้นไปที่รหัสสำคัญอย่าง D-M-H-T-T ซึ่งย่อมาจาก Distancing แปลว่า การเว้นระยะห่าง Mask Wearing แปลว่า การสวมหน้ากาก Hand Washing แปลว่า การล้างมือ Testing แปลว่า การตรวจวัดอุณหภูมิ และ Thai Cha na แปลว่า การใช้แอปไทยชนะในการลงทะเบียนเข้าพื้นที่ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้เป็นสิ่งที่กระทรวงสาธารณสุขต้องการสื่อสารแก่ประชาชนอยู่แล้ว

ตัวละคร

เขา ตัวละครกลุ่ม LGBTQ+ มีความฉลาด รอบรู้ แม้จะช่างจิกกัดแต่ก็หวังดีชอบให้ความรู้แก่เพื่อนโดยในละครวิทยุตอนนี้เขาอยู่ภาคอีสานและจะเป็นผู้ให้ความรู้เรื่อง Universal Prevention

ต้มเลี้ยง ตัวละครเพศหญิงมีลักษณะนิสัยที่ตื่นตระหนกและมักพูดจาเสียงดัง เธออยู่ภาคใต้และมีความสงสัยความหมายของมาตรการ D-M-H-T-T

ข่าวแห่ง ตัวละครเพศหญิงรักสุขภาพ เธออยู่ภาคตะวันออก เธอยังสงสัยว่าทำไมถึงต้องปฏิบัติตาม D-M-H-T-T

เลือดหมู ตัวละครเพศหญิงรูปร่างดีที่ยังกังวลว่าต่อไปให้มีมาตรการ D-M-H-T-T แล้วจะยังมีภาวะเสี่ยงติดเชื้ออีกหรือไม่

โครงเรื่อง

เพื่อนทั้ง 4 คนตัดสินใจเจอกันแบบออนไลน์ผ่านการพูดคุยบนวีดีโอคอล โดยประเด็นที่ถูกพูดถึงคือการป้องกันด้วยมาตรการ D-M-H-T-T

องค์ความรู้

โดยองค์ความรู้ที่มีในละครวิทยุตอนนี้ได้แก่

1. ความหมายของมาตรการ D-M-H-T-T
2. การปฏิบัติตัวตามมาตรการ D-M-H-T-T
3. ประสิทธิภาพของหน้ากากอนามัยที่สามารถป้องกันโรคโควิด 19

อภิปรายผล

จากการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เขียนกับสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย จังหวัดชลบุรีพบว่าผู้เขียนเลือกกลวิธีการเขียนบทละครวิทยุมาผสมผสานกับองค์ความรู้เพื่อให้สามารถสร้างความรู้ความเข้าใจต่อประชาชนผู้ฟังทั้งในด้านลักษณะทั่วไปของโรคโควิด 19 โดยใช้หลักการสร้างบทละครมาใช้ดังนี้

- 1.การสร้างตัวละครที่เป็นเพศทางเลือก LGBTQIA+ ให้เป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญทำให้เข้าถึงกลุ่มผู้ฟังในวงกว้างมากขึ้น เนื่องจากตัวละครที่เป็นเพศทางเลือกมีลักษณะที่เป็นมิตร การใช้น้ำเสียงจะมีความเป็นกันเองและดูน่าเชื่อถือได้จึงทำให้เกิดตัวละครขานขึ้น
- 2.ผู้เขียนเลือกใช้มุกตลกมาเป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องก่อนนำเข้าสู่เนื้อหาเพื่อให้ผู้ฟังสามารถรับสารที่เป็นองค์ความรู้แบบซึมซับกับเรื่องราว
- 3.ผู้เขียนเลือกสถานการณ์ที่มีความเชื่อมโยงและใกล้ชิดกับชีวิตจริงผู้ฟังทั้งการเลือกร้านกาแฟมาใช้ในการเปิดตัว การใช้เว็บไซต์ประกวดคอสเพลย์ หรือการใช้การพูดคุยผ่านวิดีโอคอลในสองตอนสุดท้ายซึ่งเป็นสถานการณ์ที่ไม่ได้ใกล้ชิดผู้ฟังโดยการเลือกสถานการณ์จะเชื่อมโยงไปสู่องค์ความรู้ที่ต้องการจะบอกได้เห็นภาพชัดเจน
- 4.ผู้เขียนมีการเขียนบรรยายในส่วนของเสียงประกอบเพื่อสร้างมิติทางเสียงมากขึ้นสำหรับบทละครวิทยุชุดนี้ เช่นเสียงซอณกระแทกแก้วกาแฟในร้านกาแฟ เสียงกลุ่มคนในงานอีเวนต์คอสเพลย์ ไปจนถึงเสียงเอฟเฟกต์ของวิดีโอคอลเพื่อสร้างมิติในการฟังละครวิทยุมากขึ้น

บรรณานุกรม

- โรงพยาบาลวิชัยเวช อินเตอร์เนชั่นแนล หนองแขม. (2564). โควิดสายพันธุ์ โอไมครอน คืออะไร น่ากลัวแค่ไหน, สืบค้นเมื่อ 6 มกราคม 2565. จาก <https://vichaivej-nongkhaem.com/health-info/> โควิดโอไมครอน
- ชนาธิป ไชยเหล็ก. (2565). หน้ากากผ้าป้องกัน 'โอไมครอน' ได้หรือไม่, สืบค้นเมื่อ 7 มกราคม 2565. จาก. <https://thestandard.co/cloth-masks-are-useless-in-fight-against-omicron/>
- โรงพยาบาล ศิริรินทร์. (2564). วิธีตรวจหาเชื้อโควิดโดย Antigen Test Kit (ATK) ด้วยตัวเอง, สืบค้นเมื่อ 13 มกราคม 2565. จาก. <https://www.sikarin.com/health/covid19/antigen-test-kit>
- Fascino Thailand. (2021). วิธีทั้งชุดตรวจโควิด-19 อย่างถูกวิธี ไม่แพร่เชื้อ, สืบค้นเมื่อ 14 มกราคม 2565. จาก. <https://www.youtube.com/watch?v=TLtA0eYIH84>
- กรุงเทพธุรกิจ. (2565). “เจอ แจก จบ” ผู้ป่วยโควิด-19 อาการสีเขียว กทม.เช็คขั้นตอน-วิธีใช้สิทธิ, สืบค้นเมื่อ 27 มีนาคม 2565. จาก. <https://www.bangkokbiznews.com/social/995826>
- สภาวิชาชีพไทย. (2021). ยึดหลัก D-M-H-T-T เพื่อรับมือ COVID-19 ระลอกใหม่, สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2565. จาก. <https://www.redcross.or.th/news/information/12793/>

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประเมินบทความ

วารสารศิลปกรรมบูรพา ปีที่ ๒๗ ฉบับที่ ๑ (มกราคม - มิถุนายน ๒๕๖๗)

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง

รองศาสตราจารย์อุดม ฉิมภักดี

รองศาสตราจารย์ธรรณัฐ หินอ่อน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แซ มั่งกรวงษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุกุล บุรณประพุกษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล ศิลปชัยศรี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบทพร แสงวงนิช

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิศักดิ์ สันธวัค

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วินิตา คงประดิษฐ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาคร ชลสาคร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุวดี ทองอ่อน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อติเทพ แจ้ดนาลาว

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนกฤต ใจสุดา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤษฎาญจน์ เจริญกุล

ดร.ธนิภา นุตะกมล

ดร.อติยศ สรรคบุรานุรักษ์

ดร.พรพิมล พจนานิมล

ดร.กนกวรรณ ใจหาญ

ดร.มนัส แก้วบุชา

อาจารย์ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยี

อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยพายัพ

ผู้ทรงคุณวุฒิภายในมหาวิทยาลัยบูรพา

รองศาสตราจารย์ ดร. พิมพ์ทอง ทองนพคุณ

รองศาสตราจารย์ ดร.ภาณุ สรวัยสุวรรณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จักรกริณี บัวแก้ว

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ผกามาศ สุวรรณนิภา

ดร.ณัฐนันท์ เอื้อศิลป์

คณะอัญมณี มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะดนตรีและการแสดง 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 หรืออยู่ในระหว่างการพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารหรือสิ่งตีพิมพ์อื่น ๆ ในเวลาเดียวกัน
2. บทความต้องได้รับการพิจารณาจากผู้ประเมินอิสระ (Peer Review) จากภายนอกมหาวิทยาลัยในสาขานั้น ๆ อย่างน้อย 2 คน
- 3.บทความที่ได้รับการตีพิมพ์นี้ต้องได้รับความเห็นชอบจากกองบรรณาธิการ และสามารถดัดแปลง แก้ไข ปรับปรุงสำนวนและรูปแบบ ตามที่กองบรรณาธิการเห็นสมควร
- 4.ผู้ประเมินบทความจะเป็นผู้ให้ความเห็นและขอแนะนำ ว่าบทความนั้น ๆ 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 และในกรณีที่เป็นภาษาอังกฤษ บทความดังกล่าวต้องผ่านผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบในการใช้ไวยากรณ์อย่างถูกต้องมาแล้ว 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 ห่างจากของกระดาษด้านบน 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 ได้ชื่อเรื่องติดขอบกระดาษด้านขวา

- ต้องมีเลขหน้ากำกับ ในเนื้อหาทุกหน้าโดยมีขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ตำแหน่งติดขอบบนกระดาษด้านขวา ยกเว้นแผ่นปกไม่ต้องใส่

- ชื่อเรื่องต้นฉบับของผู้เขียน

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านซ้าย

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านซ้าย

- ชื่อผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนาตำแหน่งขอบกระดาษด้านขวาได้ชื่อเรื่อง 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 ตำแหน่งติดขอบกระดาษด้านซ้าย

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

- เนื้อหา ขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา จัดพิมพ์เป็น 1 คอลัมน์ และพิมพ์ให้ติดขอบทั้งสองด้าน

- 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 เสนอเป็นความเรียง ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของผลที่ได้กับกรอบแนวคิดและงานวิจัยที่ผ่านมา ไม่ควรอภิปรายตามสมมติฐานเป็นข้อๆ แต่ชี้ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงของตัวแปรที่ใช้ศึกษาทั้งหมด
- ข้อเสนอแนะและแนวทางการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์
- เชิงอรรถ/เอกสารอ้างอิง/ บรรณานุกรม

4. ภาพประกอบ

ผู้เขียนสามารถวางภาพประกอบแทรกไว้ในเนื้อหา โดยขึ้นบรรทัดใหม่และจัดวางภาพไว้ได้ข้อความที่เกี่ยวข้อง 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 ตัวเลขหน้าเป็นเลขอารบิกทั้งหมด 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 บุญวงศ์, 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 บุญวงศ์ 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 รัตน์ะ. (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: ศูนย์ประสานงาน ชมรมศิษย์เก่าสามแฉกแม่พระนิรมล.

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



6.5 ชื่อเรื่องหนังสือ ชื่อบทความ ชื่อวารสารภาษาต่างประเทศ ให้ขึ้นต้นด้วยอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ทุกคำ ยกเว้นคำบุพบทและสันธาน

6.6 หากไม่ปรากฏปีที่พิมพ์ 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.

การเขียนอ้างอิงจากปริญญาณิพนธ์/ 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 อ่อนน้อม. (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./ปีที่บันทึกข้อมูล/หรือปีที่ค้นข้อมูล./ชื่อเรื่อง./หน่วยงานเจ้าของเว็บไซต์,/URL,/

(สืบค้นวันที่ เดือน ปี ภาษาไทย) (accessed เดือน วันที่, ปี ภาษาต่างประเทศ)

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

สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตรกระทรวงเกษตรและสหกรณ์. (2555). สถิติการส่งออก
(Export)ข้าวหอมมะลิ: ปริมาณและมูลค่าการส่งออกรายเดือน. สืบค้นวันที่ 30
สิงหาคม 2557,จาก[http://www.oae.go.th/oae_report/export_import/ex](http://www.oae.go.th/oae_report/export_import/export_result.php)
[port_result.php](http://www.oae.go.th/oae_report/export_import/export_result.php)

ลิขสิทธิ์

ต้นฉบับที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal)
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ถือเป็นกรรมสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยบูรพา ห้ามนำ
ข้อความทั้งหมดหรือบางส่วนไปพิมพ์ซ้ำเว้นเสียแต่ว่าจะได้รับอนุญาตจากมหาวิทยาลัยฯ เป็น
ลายลักษณ์อักษร

ความรับผิดชอบ

เนื้อหาต้นฉบับที่ปรากฏในวารสารเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน ทั้งนี้ไม่รวมความผิดพลาด
อันเกิดจากเทคนิคการพิมพ์

การพิจารณาบทความ

1. กองบรรณาธิการ จะทำหน้าที่พิจารณาล้นกรองบทความและจะแจ้งผลการพิจารณา
ให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 30 วัน นับตั้งแต่วันที่ได้รับบทความ ทั้งนี้กองบรรณาธิการฝ่ายประสาน
งานจะทำหน้าที่ประสานงานกับผู้ส่งบทความในทุกขั้นตอน

2. ฝ่ายประสานงานจะดำเนินการจัดรูปแบบของบทความให้เป็นระบบเดียวกันทุก
บทความก่อนนำเสนอให้ผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) พิจารณา จากนั้น จึงส่งบทความที่ได้รับการ
พิจารณาในเบื้องต้นให้กับผู้ทรงคุณวุฒิ (peer review) จำนวน 2 ท่าน เป็นผู้พิจารณาให้ความเห็น
ชอบในการตีพิมพ์เผยแพร่บทความ โดยใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความไม่เกิน 1 เดือน

ผลการพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิดังกล่าวถือเป็นสิ้นสุด จากนั้น จึงส่งผลการพิจารณาของ
ผู้ทรงคุณวุฒิให้ผู้ส่งบทความ หากมีการแก้ไขหรือปรับปรุงให้ผู้ส่งบทความแก้ไขและนำส่ง
กองบรรณาธิการภายในระยะเวลา 1 เดือนนับตั้งแต่วันที่รับผลการพิจารณา

3. ฝ่ายประสานงานนำบทความที่ผ่านการพิจารณาและแก้ไขแล้ว เข้าสู่กระบวนการเรียบ
เรียงพิมพ์และการตีพิมพ์โดยใช้ระยะเวลาดำเนินการประมาณ 2-3 เดือน

4. ผู้ส่งบทความจะได้รับ “วารสารศิลปกรรมบูรพา” จำนวน 2 เล่มเป็นการตอบแทน
ภายใน 1 เดือนนับตั้งแต่วารสารศิลปกรรมบูรพาได้รับการเผยแพร่การส่งต้นฉบับ

การจัดส่งทางไปรษณีย์

ผู้เขียนต้องนำส่งเอกสารต้นฉบับในรูปแบบไฟล์ Word พร้อมแผ่น CD ตามข้อกำหนดของรูปแบบวารสาร จำนวน 3 ชุด ส่งด้วยตนเอง หรือทางไปรษณีย์ลงทะเบียนมาที่

บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal)

สำนักงานคณบดี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา 169 ถนนลงหาดบางแสน

ตำบลแสนสุข อำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี 20131

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

โทรสาร 038 391042

การส่งทางออนไลน์

website : www.journal.fineartbuu.org

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



แบบฟอร์มนำส่งบทความเพื่อพิมพ์เผยแพร่ใน
วารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา
(ส่งพร้อมกับบทความ)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เรียน บรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....

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

คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....

ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี)

ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....

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

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย)

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ)

คำสำคัญ (ภาษาไทย)

Keyword (ภาษาอังกฤษ).....

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

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

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

โทรสาร.....

E-mail.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้

- ☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าเพียงผู้เดียว
☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ที่เราขอในบทความ

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

