

วารสารศิลปกรรมบูรพา

ปีที่ 27 ฉบับที่ 2 : กรกฎาคม – ธันวาคม 2567

ที่ปรึกษาและคณะกรรมการกลั่นกรองบทความทางวิชาการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เสริมศักดิ์ นาคบัว

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เกาทอง
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พงษ์เดช ไชยบุตร
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิต

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปริญญา ตันติสุข

ศาสตราจารย์ ดร.พรสอน วงศ์สิงหนทอง

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 สาขาศิลปะการแสดง

(การออกแบบอุตสาหกรรม) พุทธศักราช 2558

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาอนุศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาอนุศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้อำนวยการสำนักรับรองมาตรฐานและประเมิน

คุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน)

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

ราชมงคลธัญบุรี

ภาควิชาอนุศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง

(ภาพพิมพ์และสื่อผสม) พุทธศักราช 2550

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง

(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.อชิรชฎี 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 พันธุ์ภากร

รองศาสตราจารย์ ดร. เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภูวษา เรืองชีวิน

สาขาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบ

และการจัดการวัฒนธรรม

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปัทมพันธ์ คุณพูนทรัพย์

สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

กองบรรณาธิการ

รองศาสตราจารย์ ดร. ภาณุ สรวายสุวรรณ

รองศาสตราจารย์ ดร. ธนธร กิตติกาญจน์

รองศาสตราจารย์ ดร. ฉลองเดช คุภาณุมาต

รองศาสตราจารย์กัญญา ดำโสมกี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ผกามาศ สุวรรณนิภา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เขมพัทธ์ พิชริวิชัย

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. จักรกริษฐ์ 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 ฉบับที่ 2 ของปีการศึกษา 2567 ฉบับนี้มีบทความที่น่าสนใจหลายเรื่อง เริ่มตั้งแต่บทความของงานออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบ เรื่อง ผู้หญิงกับดอกไม้ : แนวคิดและรูปแบบของศิลปินเครื่องเคลือบหญิงเพื่อสร้างสรรค์เครื่องเคลือบร่วมสมัย ผลงานการวิจัยของนิสิตจีน Lu Xuan ที่ใช้เทคนิคและกระบวนการทางเชิงช่าง และการวิเคราะห์ผลงานของศิลปินในการสร้างสรรค์ได้อย่างน่าทึ่ง และงานวิจัยด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ของ อรัญ วาณิชกร เรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้เพื่อตกแต่งโต๊ะทำงานจากแรงบันดาลใจจากสัตว์วรรณกรรมแฟนตาซี เป็นแนวความคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์จากการใช้เทคโนโลยีมาสร้างสรรค์สู่การผลิตกับแนวทางการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมผ่านมุมมองของผลงานสามมิติ

นอกจากนี้ ยังมีบทความวิจัยด้านการศึกษาภาพลักษณ์ของเมืองสู่การสร้างสรรค์สารคดีของ Gao Chao เรื่อง “ถนนหนทาง” สารคดีภาพลักษณ์ย่านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเมืองหนานหนิง : สามถนน สองตรอกซอกซอย ซึ่งนำมุมมองการทำงานวิจัยผ่านเรื่องเล่าสู่ภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบของสารคดี รวมถึงการนำเสนอบทความในศาสตร์ของแฟชั่นการออกแบบเสื้อผ้าที่เชื่อมโยงกับงานวัฒนธรรม ของ จางอวี่หว่า ในเรื่อง สุนทรียภาพแห่งมรดกทางวัฒนธรรมผ้าทอจ้วงจีน : การฟื้นฟูและสืบทอดลวดลายผ้าทอจ้วงจีนและการออกแบบเสื้อผ้าอย่างสร้างสรรค์ ที่สะท้อนการเผยแพร่วัฒนธรรมประจำชนชาติผ่านผลงานในกระบวนการออกแบบของอุตสาหกรรมเสื้อผ้าในมิติของนวัตกรรมใหม่ได้อย่างมีระบบ และยังมีบทความด้านดนตรี ด้านศิลปะ การออกแบบและวัฒนธรรมที่น่าสนใจอีกหลายเรื่องภายในเล่ม

ทำนั้ ทางวารสารศิลปกรรมบูรพา ยังคงยินดีเปิดรับบทความทั้งบทความวิจัยและบทความวิชาการในประเด็นต่างๆ ด้านศิลปะอย่างต่อเนื่องและยินดีเป็นสื่อในการเผยแพร่องค์ความรู้สู่สาธารณะ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และการต่อยอดในงานสร้างสรรค์ งานออกแบบ ที่มีความหลากหลายมากขึ้น

บรรณาธิการ



สารบัญ

ผู้หญิงกับดอกไม้: แนวคิดและรูปแบบผลงานของศิลปินเครื่องเคลือบหญิง 11
เพื่อสร้างสรรค์เครื่องเคลือบร่วมสมัย

Lu Xuan

ภรดี พันธุภากร

ผกามาศ สุวรรณนิภา

สถานการณ์โควิด-19 กับการจัดการพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผา 25
เมืองจันทบุรี: สู่แนวทางการจัดการพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผา
ท้องถิ่นร่วมสมัย

Wu Wenke

ชูศักดิ์ สุวิมลเสถียร

ภูวษา เรืองชีวิน

การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้เพื่อตกแต่งโต๊ะทำงาน 43
แรงบันดาลใจจากสัตว์วรรณกรรมแฟนตาซี

อรัญ วานิชกร

“ถนนหนทาง” สารคดีภาพลักษณ์ย่านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม 59
เมืองหนานหนิง : สามถนน สองตรอกซอกซอย

Gao Chao

บุญชู บุญลิขิตศิริ

รสา สุนทรายุทธ

สุนทรียภาพแห่งมรดกทางวัฒนธรรมผ้าทอจ้วงจีน : การฟื้นฟูและ 73
สืบทอดลวดลาย ผ้าทอจ้วงจีน และการออกแบบเสื้อผ้าอย่างสร้างสรรค์

จางอวี้หวา

ภรดี พันธุภากร

บุญชู บุญลิขิตศิริ

สมุดภาพ-เพลงนาจาสำหรับเด็ก:แนวทางการออกแบบจาก
จิตรกรรม วรรณกรรมจีน-ไทย

91

Wang Xiaobin / Manus Kaewbucha

สวรรค์ปรสิด : การสำรวจทางวิทยาศาสตร์
และวัฒนธรรมสู่ผลงานจิตรกรรม

119

เกรียงไกร กงกะนันท์

Light of Hope: Symbolism and Narratives in Visual Arts

135

Xiaojian Gong

Boontan Chettasurat

Suchat Sukna

การศึกษาลวดลายไทยจากลายรดน้ำ สู่การสร้างสรรค์ศิลปะลวดลายใหม่
ในจังหวัดระยอง

157

นิวัฒน์ ศิริเดช / ภานุ สุรวัยสุวรรณ

การพัฒนาลวดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรม ด้วยแนวคิด
ศิลปะร่วมสมัยสู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์
กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร

179

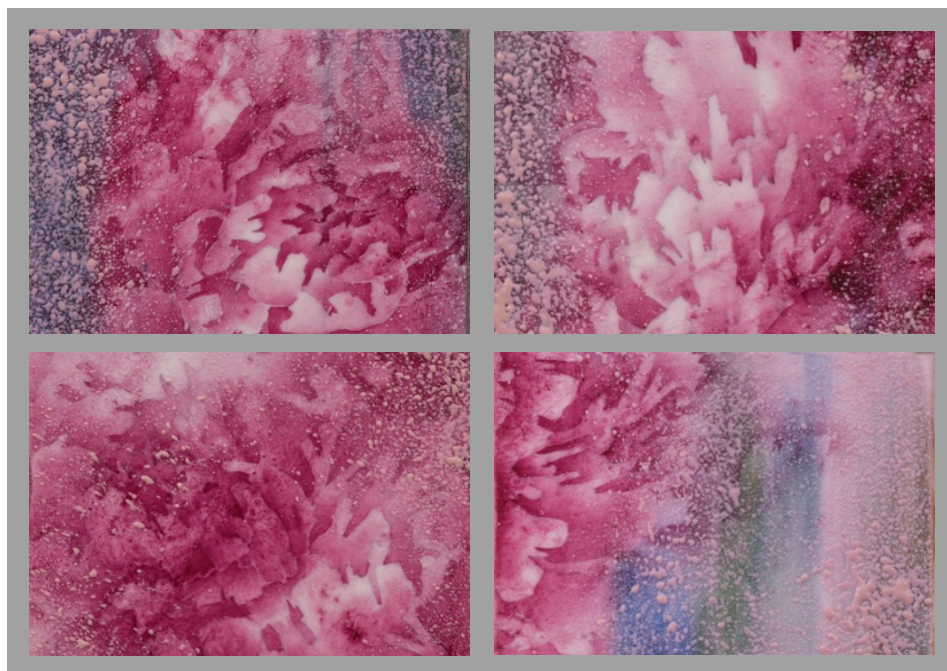
สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ / พัชรี พันธุ์ยางน้อย,

ดรัลรัตน์ สิริกานต์วงศ์มาศ / พาณิภัค วิเศษโชค /วริศรา มุ่งปั้นกลาง

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์ส์แวกเกอร์
โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราไดซ์

199

ณภัทร หอมระเหย



ผู้หญิงกับดอกไม้ : แนวคิดและรูปแบบผลงานของศิลปินเครื่องเคลือบหญิง เพื่อสร้างสรรค์เครื่องเคลือบร่วมสมัย

Women and Flowers: Contemporary Ceramic Artworks Based on Concepts and Styles of Female's Ceramic Artists' Works

Received
Revised
Accepted

March 23, 2023,
July 21, 2023
August 3, 2023

Lu Xuan ¹

ภรดี พันธุมการ ²

ผกามาศ สุวรรณนิภา ³

บทคัดย่อ

งานวิจัย “ผู้หญิงกับดอกไม้ : แนวคิดและรูปแบบผลงานของศิลปินเครื่องเคลือบหญิง เพื่อสร้างสรรค์เครื่องเคลือบร่วมสมัย” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิด รูปแบบ และวิธีการของศิลปินเครื่องเคลือบหญิง วิเคราะห์ลักษณะเด่นของผลงานและรูปแบบการสร้างผลงานศิลปะดอกไม้ของศิลปินเครื่องเคลือบหญิง ผ่านการใช้ทฤษฎีสัจพจน์การออกแบบและแนวคิดปรีติมานวิทยา เพื่อนำผลวิจัยที่ได้ไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเครื่องเคลือบร่วมสมัย จากการวิเคราะห์ลักษณะทางศิลปะของผลงานศิลปินเครื่องเคลือบหญิงทั้ง 6 คน ได้แก่ หยางปิง จางย่าหลิน หวังชิงลี่ หลิวเล่อจุน หวงผิง และหูไช่จุน จากผลการวิจัยค้นพบว่า ลักษณะเด่นด้านการสร้างสรรค์ของศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหญิงได้แก่ ภาษาทางการสร้างสรรค์ของตนเอง การแสดงออกของการสร้างสรรค์เพื่อความสวยงาม และวิธีการสร้างสรรค์ที่เน้นความรู้สึก ซึ่งมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาศิลปะเครื่องเคลือบร่วมสมัย ผ่านการวาดภาพโดยการใช้เทคนิคการวาดภาพที่เน้นความละเอียด (งปี่) แบบบนเคลือบบนเครื่องเคลือบชินข่าย โดยสร้างสรรค์ผลงานการวาดภาพหัวข้อดอกไม้บนเครื่องเคลือบหนึ่งชุด โดยมีดอกไม้เป็นองค์ประกอบหลัก ในชุดผลงาน “น้ำค้างแดงหมอกม่วง” ซึ่งแสดงออกถึงความอ่อนโยน ภาวตรภาพและความรักที่มีต่อธรรมชาติ ความเคารพในชีวิตของผู้หญิง สะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายของผลงานเครื่องเคลือบร่วมสมัย และแสดงให้เห็นถึงความรักของมนุษย์ รวมถึงพลังแห่งบวกของชีวิต

คำสำคัญ : ศิลปินเครื่องเคลือบหญิง, ดอกไม้, การสร้างสรรค์เครื่องเคลือบ

¹ นิสิตหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² ศาสตราจารย์, อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

With the theme of women and flowers, this paper "Women and Flowers: Contemporary Ceramic Artworks Based on Concepts and Styles of Female's Ceramic Artists' Works" aims to make researches on concepts, styles, ideas and methods of female ceramic artists including the analysis on features of works and creative forms of six female ceramic flowers artists. By applying creative ideas and styles of female ceramic artists, the author has created a set of personalized ceramic works with the form of flower art. With the application of theories of design semiotics and iconography, the research findings are applied to creation of contemporary ceramic artworks. By analyzing artistic characteristics of the works of six female ceramic artists, including Yang Bing, Zhang Yalin, Wang Qingli, Liu Lejun, Huang Ping and Hu Saijun, the findings prove that the creative characteristics of contemporary female ceramic flower artists are self-creation language, aesthetic creative expression, perceptual creation mode and other characteristics, which are of great significance to the development of contemporary ceramic art. Through using ceramic new color pigments on glaze ceramic painting and choosing peony as the main element, the author has created a series of porcelain plate paintings named "Dew Red and Smoke Purple", which expresses women's tenderness and fraternity, tolerance and love for nature, portrays women's respect for life, reflects the diversity of contemporary ceramic creation and displays human love, and the positivism of life.

Keywords: female ceramic artists, flowers, ceramic creation

บทนำ

ตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน ผู้หญิงมักมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบ อยู่เสมอ ยกตัวอย่างเช่น ผู้หญิงจำนวนมากมีส่วนร่วมในการวาดเส้น นวดดิน ขึ้นรูป เป็นต้น แต่ใน กระบวนการพัฒนาศิลปะเครื่องเคลือบร่วมสมัย เนื่องจากข้อจำกัดด้านเทคนิคการผลิตและประเภท ของงาน แม้ว่าพวกเธอมีทักษะที่เชี่ยวชาญ แต่ค่อนข้างขาดความรู้ด้านสุนทรียภาพระดับมืออาชีพ จึงส่งผลให้ผู้หญิงที่ทำงานในการผลิตเครื่องเคลือบไม่สามารถใส่มุมมองส่วนตัวและประสบการณ์ ทางอารมณ์ความรู้สึกเข้าไปในการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบได้

ในฐานะที่ประเทศจีนเป็นแหล่งกำเนิดของเครื่องเคลือบ หลายเมืองในประเทศจีนมีผู้ทำงาน ด้านการสร้างสรรค์ศิลปะเครื่องเคลือบเป็นจำนวนมาก และในฐานะที่เมืองจิ้งเต๋อเจิ้นเป็นพื้นที่สำหรับ

การสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบที่สำคัญที่สุดในจีนร่วมสมัย ศิลปินเครื่องเคลือบหญิงหลายคนในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นได้เติบโต ศึกษา และสร้างสรรค์ภายในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น รวมถึงเป็นพลังที่สำคัญของผู้หญิงในการสร้างคุณภาพต่อการพัฒนาศิลปะเครื่องเคลือบในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น และวางรากฐานสำคัญสำหรับการพัฒนา ความพยายามร่วมกันของกลุ่มศิลปินเครื่องเคลือบหญิง ได้ส่งเสริมสถานะของผู้หญิงในด้านการสร้างสรรค์ศิลปะเครื่องเคลือบ ผลงานของผู้หญิงไม่เพียงแต่แสดงออกถึงการสร้างชีวิตและอารมณ์ความรู้สึกแบบมารดาเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความเข้าใจในโลกและชีวิตที่ไม่เหมือนใครอีกด้วย ลักษณะเด่นทางเพศ ลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น และลักษณะเฉพาะของยุคสมัยที่อยู่ในงานศิลปะเครื่องเคลือบของพวกเธอได้กลายเป็นจุดเด่นใหม่ของการสร้างสรรค์ศิลปะเครื่องเคลือบร่วมสมัย

“ผู้หญิงกับดอกไม้” เป็นกลุ่มคำที่มีความเกี่ยวข้องกันอย่างเหนียวแน่น สองสิ่งนี้มีลักษณะพิเศษที่เหมือนกัน ยกตัวอย่างเช่น การแสดงออกของรูปลักษณ์ภายนอก กระบวนการการเติบโต ประสบการณ์ตั้งครมภ์ของชีวิต ในผลงานศิลปะทั้งของประเทศจีนและตะวันตก ล้วนนำผู้หญิงมาเปรียบเทียบกับดอกไม้ทั้งสิ้น ในผลงานศิลปะเครื่องเคลือบ ดอกไม้ในฐานะที่เป็นวัสดุในภาพวาดนั้น ได้ถูกนำมาใช้หลายครั้ง ศิลปินเครื่องเคลือบส่วนใหญ่ที่วาดลวดลายดอกไม้ จะใช้ดอกไม้เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของผู้หญิงหรือแสดงอารมณ์ความรู้สึกทางศิลปะของตนเอง การแสดงออกในลักษณะนี้ขึ้นอยู่กับการรับรู้ มุมมอง และประสบการณ์ทางอารมณ์ความรู้สึกของผู้หญิง ผูกพันศิลปะผ่านวิธีการเฉพาะสำหรับผู้หญิง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยนี้ศึกษาแนวคิด รูปแบบ และวิธีการทำงานของศิลปินเครื่องเคลือบหญิงเป็นหลัก ผ่านการวิเคราะห์ลักษณะเด่นของผลงานและรูปแบบการสร้างสรรค์งานศิลปะดอกไม้ของศิลปินเครื่องเคลือบหญิง 6 คน ทำยสรุปนำแนวคิดและรูปแบบของศิลปะเครื่องเคลือบหญิงมาสร้างสรรค์ชุดผลงานเครื่องเคลือบที่มีเอกลักษณ์ส่วนบุคคลในรูปแบบศิลปะดอกไม้

กรอบแนวคิดในการวิจัย

งานวิจัย “ผู้หญิงกับดอกไม้” เน้นไปที่กลุ่ม “ศิลปินเครื่องเคลือบหญิง” โดยใช้สัญศาสตร์การออกแบบและทฤษฎีแนวคิดประติมานวิทยา เพื่อดำเนินการวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับแนวคิดและรูปแบบผลงานของศิลปินเครื่องเคลือบหญิงร่วมสมัย ใช้ทฤษฎีรวมเข้ากับวิธีการวิเคราะห์ผลงานที่เป็นรูปธรรม คัดเลือกศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหญิงมาทั้งหมด 6 คนเพื่อดำเนินการวิเคราะห์อย่างละเอียด สุดท้ายออกแบบชุดภาพวาดบนเครื่องเคลือบหัวข้อ “ผู้หญิงกับดอกไม้” ที่ตอบสนองสุนทรีภาพของคนสมัยใหม่

ผู้หญิงกับดอกไม้ : แนวคิดและรูปแบบผลงานของศิลปินเครื่องเคลือบหญิง เพื่อสร้างสรรค์เครื่องเคลือบร่วมสมัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย (Lu Xuan, 2022)

งานวิจัยนี้ได้ศึกษาข้อมูลศิลปะเครื่องเคลือบแบบร่วมสมัย และผลงานที่สร้างสรรค์โดยศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหญิง อธิบายความหมายเชิงลึกและเนื้อหาของผลงาน รวมทั้งการอธิบายทฤษฎีทางศิลปะ เพื่อเจาะลึกความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกทางเนื้อหาของศิลปินเครื่องเคลือบหญิง คัดเลือกศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหญิงมาทั้งหมด 6 คนเพื่อดำเนินการวิเคราะห์อย่างละเอียด สุดท้ายดำเนินการสรุปออกมาเป็นลักษณะการสร้างสรรค์ของศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหญิงร่วมสมัย

กลุ่มศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหญิงร่วมสมัย

การเลือกศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหญิง 6 คนนี้มีเหตุผลสองประการคือ หนึ่ง ศิลปินเครื่องเคลือบทั้ง 6 คนนี้เป็นตัวแทนรูปแบบสถานศึกษาของศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหญิงเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น โดยทำงานในวิทยาลัยศิลปะในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น และประสบความสำเร็จในด้านศิลปะเครื่องเคลือบ และสองคือ ผลงานของศิลปินหญิงทั้ง 6 คนนี้เป็นตัวแทน ในหัวข้อ “ดอกไม้” ซึ่งมีความหมายและการแสดงออกที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก

ในกระบวนการวิจัยในหัวข้อ “ดอกไม้” ได้มีการศึกษาผลงานทั่วไปของกลุ่มศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหญิงในประเทศจีน จากการวิเคราะห์ค้นพบว่า ศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหญิงในประเทศจีนมีลักษณะเฉพาะกลุ่มที่ชัดเจนในด้านเนื้อหาและเทคนิคเชิงสร้างสรรค์ เมื่อเลือกเนื้อหาพวกเขาให้ความสนใจกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ใสใจธรรมชาติ และมีความชื่นชอบของตนเองในด้านของรูปทรง พวกเขาสืบทอดประเพณี และให้ความสนใจกับครอบครัว ด้วยพัฒนาการของยุค

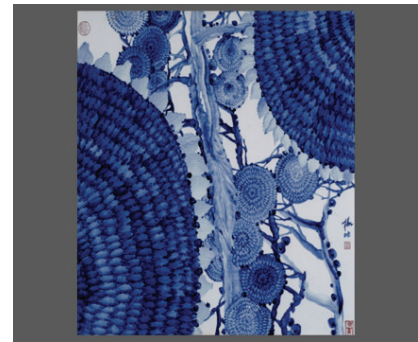
สมัย งานหัตถกรรมใหม่ ๆ ได้เกิดขึ้นมาอย่างต่อเนื่อง ศิลปินเครื่องเคลือบหญิงได้ผสมผสานวัสดุต่าง ๆ เลียนแบบวัสดุอื่น ๆ ด้วยเครื่องเคลือบ นวัตกรรมสีเคลือบ และอื่น ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานเครื่องเคลือบที่มีเอกลักษณ์ของยุคสมัย ก่อตัวเป็นรูปแบบที่เป็นของตนเองอย่างแท้จริง สิ่งที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังตัวเลือกเหล่านี้ คือ แนวโน้มด้านสุนทรียภาพที่คล้ายคลึงกันของศิลปินเครื่องเคลือบหญิงที่อยู่ภายในผลงานส่วนมากของพวกเขา ก่อให้เกิดรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

ผลงานของศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหญิงร่วมสมัย

การศึกษาในงานวิจัยนี้สร้างขึ้นจากการสำรวจภาคสนามเป็นจำนวนมาก การวิจัยครั้งนี้เลือกสำนักดอกไม้ รวมถึงประเภทสถานศึกษา จำนวนผลงาน และผลงานที่ได้รับรางวัลของศิลปินมาเป็นเกณฑ์ในการคัดเลือก โดยเลือกผลงานของศิลปินเครื่องเคลือบหญิง 6 คน มาดำเนินการวิจัยอย่างละเอียด (ภาพที่ 2 - ภาพที่ 13)



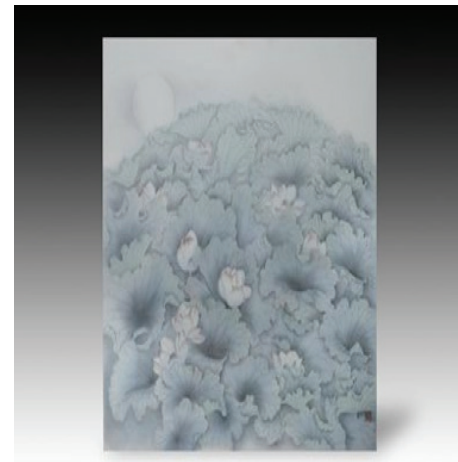
ภาพที่ 2 ผลงาน “แจกันลายคราม” ของหยางปิง



ภาพที่ 3 ผลงาน “ดอกทานตะวัน” ของหยางปิง



ภาพที่ 4 ผลงาน “ชิงซาเม้ง” ของจางย่าหลิน



ภาพที่ 5 ผลงาน “หลงเยว” ของจางย่าหลิน

ผู้หญิงกับดอกไม้ : แนวคิดและรูปแบบผลงานของศิลปินเครื่องเคลือบหญิง เพื่อสร้างสรรค์เครื่องเคลือบร่วมสมัย



ภาพที่ 6 ผลงาน “เกาเกอ” ของหวังชิงลี่



ภาพที่ 7 ผลงาน “ความสุขอยู่บนถนน” ของหวังชิงลี่



ภาพที่ 8 ผลงาน “ดอกบัวและนกกระเต็น”
ของหลิวเล่อจุน



ภาพที่ 9 ผลงาน “ตำจี๊ฉู” ของหลิวเล่อจุน



ภาพที่ 10 ผลงาน “ใบบัวศักดิ์สิทธิ์” ของหวงผิง



ภาพที่ 11 “แสงจันทร์ในสระบัว” ของหวงผิง



ภาพที่ 12 ผลงาน “น้ำค้างและไข่มุก”
ของหูไจ่จุน



ภาพที่ 13 ผลงาน “สายลมกลางฤดูร้อน”
ของหูไจ่จุน

ผลการวิจัย

หลังจากการศึกษาประวัติการศึกษา แนวคิดการสร้างสรรค์ ลักษณะเด่นของการสร้างสรรค์ การวิเคราะห์ผลงานของศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหึงจึงต่อเงินทั้ง 6 คนนี้แล้ว ทำให้เข้าใจถึงลักษณะเด่นในการสร้างสรรค์ของศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหึงร่วมสมัย ซึ่งสะท้อนให้เห็นในประเด็นด้านล่างต่อไปนี้

1. ภาษาทางการสร้างสรรค์ของตนเอง

ศิลปินเครื่องเคลือบหึงใช้หัวข้อ “ดอกไม้” เพื่อแสดงถึงความมั่นใจและความหมายในตนเอง รวมถึงการแสดงออกถึงวิถีคิดที่เป็นอิสระและแนวโน้มด้านสุนทรียภาพ วิธีการแสดงออกถึงตัวตนของศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหึงมีมากมาย บางผลงานใช้ดอกไม้บางชนิดเพื่อเป็นเป้าหมายในการแสดงออกโดยตรง และบางผลงานใช้ดอกไม้หลากชนิดเป็นเป้าหมายในการแสดงออก ภายในผลงานแสดงถึงความชื่นชมและความเคารพต่อความงามของผู้หญิงตามอุดมคติที่อยู่ภายใน และใช้ความงามของผู้หญิงถ่ายทอดอารมณ์ที่อยู่ภายใน ซึ่งผลงานส่วนใหญ่เน้นการสะท้อนจิตวิญญาณของความเป็นตัวตนผ่านธรรมชาติและภาพของชีวิต ให้ความสำคัญกับการขุดค้นภายในจิตใจ ทำให้ผลงานเปรียบเสมือนเสียงแท้จริงที่อยู่ภายในตัวตนของผู้หญิง

2. การแสดงออกของการสร้างสรรค์เพื่อความสวยงาม

เมื่อแสดงถึงภาพดอกไม้ ศิลปินเครื่องเคลือบหึงถือว่าดอกไม้เป็นสัญลักษณ์ทางสุนทรียศาสตร์ และนำความงามมาเปรียบเทียบกับดอกไม้ ทำให้ดอกไม้เป็นสัญลักษณ์เชิงเปรียบเทียบของผู้หญิง ศิลปินเครื่องเคลือบหึงร่วมสมัยแสดงถึงความงามของผู้หญิงโดยตรงเมื่อเขาวาดภาพผู้หญิงในการสร้างสรรค์นั้นให้ความสำคัญกับการพิจารณากับมุมมองด้านสุนทรียภาพ

มากขึ้น รวมถึงความเชี่ยวชาญในการแสดงความงามของภาพจากมุมมองที่ละเอียดอ่อนมากขึ้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ศิลปินเครื่องเคลือบชายเข้าถึงได้ยาก ในผลงานของศิลปินเครื่องเคลือบหญิง รูปแบบการแสดงออกทางศิลปะในผลงานของพวกเขายังคงเป็นสุนทรียศาสตร์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าศิลปินเครื่องเคลือบหญิงนั้นให้ความสนใจและความสำคัญกับการแสดงออกด้านสุนทรียศาสตร์เป็นอย่างมาก

3. วิธีการสร้างสรรค์ที่เน้นความรู้สึก

ศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหญิงใช้ความคิดและแนวคิดที่มาจากสัญชาตญาณในการสร้างสรรค์ โดยเน้นไปที่ประสบการณ์ส่วนตัวมากกว่าความคิดที่ไม่มีภววิสัย การคัดเลือกเนื้อหาและหัวข้อที่เกี่ยวข้องหรือสอดคล้องกับประสบการณ์ทางอารมณ์ความรู้สึกของตนเอง และวิธีการคิดที่อ่อนไหวและละเอียดอ่อนมากยิ่งขึ้น ทำให้ผลงานของพวกเขามีแนวโน้มของการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของธรรมชาติและชีวิต ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นได้ว่าผลงานของศิลปินดอกไม้บนเครื่องเคลือบหญิงหลายคนเต็มไปด้วยสีสันที่อบอุ่นและอ่อนหวาน ในด้านของภาพนิมิตการแสดงออกจากละเอียดไปสู่ขนาดเล็ก ส่วนในด้านจินตภาพมักเต็มไปด้วยความฝันและจินตนาการ

4. ความงามของดอกไม้

ศิลปินเครื่องเคลือบหญิงใช้ “ดอกไม้” เป็นสัญลักษณ์ เพื่อแสดงความมั่นใจในตนเองและอารมณ์ของตัวเอง ด้วย “ดอกไม้” “ภาษาดอกไม้” และ “ผลงานดอกไม้” แสดงถึงวิธีคิดที่เป็นอิสระของผู้หญิงและแนวโน้มทางสุนทรียะ ในการสร้างสรรค์ ดูเหมือนว่าจะมุ่งเน้นที่ตนเองมากขึ้นเรื่อย ๆ และผสมผสานจิตวิญญาณของตนเองเข้ากับการสร้างสรรค์งานศิลปะ แสดงอารมณ์สร้างสรรค์ที่ผ่อนคลายและอิสระมากขึ้น ดังนั้น ศิลปินเครื่องเคลือบหญิงจึงสำรวจ และแสดงความรู้สึกเกี่ยวกับศิลปะและชีวิตอย่างต่อเนื่อง และแสดงออกผ่านผลงานศิลปะเครื่องเคลือบ สร้างโลกศิลปะที่อุดมสมบูรณ์จากพื้นผิวส่วนเล็ก

5. องค์ประกอบภาพ

ในผลงานของศิลปินเครื่องเคลือบหญิงนั้น มีความชำนาญในการแสดงหัวข้อของงานในลักษณะการเล่าเรื่องด้วยภาพ ในระหว่างการเขียนงานวิจัย ผู้วิจัยได้เข้าร่วมในนิทรรศการของศิลปินเครื่องเคลือบหญิงหลายครั้ง เพื่อพิจารณาผลงานของพวกเขามากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และตีความจากมุมมองของภาพ การแสดงออกทางสุนทรียภาพของศิลปะเครื่องเคลือบของผู้หญิง ส่วนมากแสดงให้เห็นถึงข้อเท็จจริงว่าศิลปินเครื่องเคลือบหญิงเน้นว่า ระดับทางสุนทรียภาพของจิตวิญญาณนั้นสูงกว่าคุณค่าของการใช้งานจริงของเครื่องใช้ การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้แยกไม่ออกจากความจริงที่ว่าเหล่าศิลปินเครื่องเคลือบหญิงให้ความสำคัญกับการศึกษาทางจิตวิญญาณและการปลูกฝังทางศีลธรรม ภายใต้อิทธิพลของภูมิหลังอันรุ่งเรืองของวัฒนธรรมร่วมสมัย ผลงานเครื่องเคลือบที่สร้างสรรค์โดยศิลปินเครื่องเคลือบหญิงนั้นนำเสนอสนิยมทางสุนทรียภาพที่หลากหลาย ซึ่งลักษณะพิเศษของจิตวิญญาณทางวัฒนธรรมเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จอันรุ่งโรจน์ของศิลปะเครื่องเคลือบของผู้หญิง

6. เทคนิคและนวัตกรรมใหม่

ในการสร้างสรรค์ การแสดงออกของดอกไม้ควรเป็นแบบสามมิติ และความรู้สึกของลำดับชั้น และใช้วิธีการแยกตัว พื้นผิว แสงและเงา ทำให้การแสดงมีอิสระมากยิ่งขึ้น ขณะเดียวกัน เส้นขอบจะได้รับการเบลลออย่างเหมาะสม และมีการแสดงของ “ลีลาการเขียน” มีการแสดงบนจุดสูงและจุดไฮไลท์ โดยทั่วไปแล้ว ศิลปินหญิงจะมีความกล้าในการใช้สีในผลงานการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นลักษณะเด่นทางบุคลิกของผู้หญิง และพวกเธอจะใช้สีที่สดใสเพื่อแสดงถึงความสุขที่อยู่กับดอกไม้ในการสร้างสรรค์ ได้แสดงความงามของดอกไม้จากมุมมองของผู้หญิง และเทคนิคการวาดภาพที่สดใสและเส้นที่นุ่มนวลมาก ศิลปินเครื่องเคลือบหญิงส่วนมากคุ้นเคยกับภาพวาดจีนโบราณ และพวกเขาสามารถใช้สิ่งเหล่านี้ได้อย่างเป็นธรรมชาติ จากนั้น ในเลย์เอาต์ของภาพ จะให้ความสำคัญกับโครงสร้างของภาพ ในการสร้างสรรค์ สามารถนำเสนอวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนให้แก่ผู้ชม ทำให้ผู้ชมสัมผัสและสำรวจวัฒนธรรมดั้งเดิมได้จากอีกมุมมองหนึ่ง และใช้ผลงานเพื่อนำทุกคนไปพบกับบ้านแห่งจิตวิญญาณของตนเอง

การสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานการสร้างสรรค์มาจากแนวคิด รูปแบบ ความคิดและวิธีการของศิลปินเครื่องเคลือบหญิง 6 คน โดยได้รับลักษณะพิเศษ 6 ประการข้างต้น เมื่อนำมารวมกับแนวคิดสร้างสรรค์ของผู้วิจัย และสร้างสรรค์เป็นผลงานชุด “น้ำค้างแดงหมอกม่วง”

แนวคิดของการออกแบบ : ผลงานเลือกดอกพีโอนีมาเป็นองค์ประกอบหลัก จากการสังเคราะห์องค์ประกอบสัญลักษณ์ “ดอกไม้” ของดอกพีโอนี วาดภาพความสวยงามของดอกพีโอนี แสดงถึงความทรงพลังของดอกพีโอนี และวาดถึงความรักและพลังแห่งชีวิตที่แสดงออกผ่านดอกพีโอนี จากการสร้างสรรค์ของดอกพีโอนี แสดงถึงความอ่อนโยนและการดรอปรภาพของผู้หญิง รวมถึงความอดทนและความรักที่มีต่อธรรมชาติของพวกเธอถูกถ่ายทอดออกมา แสดงถึงความเคารพต่อชีวิตของผู้หญิง สะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายของผลงานเครื่องเคลือบร่วมสมัย

ภาพร่างของแนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 14 ภาพร่าง (ถ่ายภาพโดย Lu Xuan, 2022)

ผู้หญิงกับดอกไม้ : แนวคิดและรูปแบบผลงานของศิลปินเครื่องเคลือบหญิง เพื่อสร้างสรรค์เครื่องเคลือบร่วมสมัย

กระบวนการสร้างสรรค์และงานหัตถกรรมเครื่องเคลือบ : การวาดภาพดอกไม้และนกด้วยเทคนิคกึ่งปี ผสมผสานเข้ากับเทคนิคการตกแต่งแบบบนเคลือบของเครื่องเคลือบ เริ่มต้นจากการร่างภาพรายละเอียดของดอกพีโอนี่ นำไปเผาด้วยอุณหภูมิต่ำกว่า 800 องศา เพื่อกำหนดภาพร่างให้คงที่ จากนั้นใช้เทคนิคการเทคนิคกึ่งปีของจีน ผสมผสานเข้ากับเทคนิคการตกแต่งแบบบนเคลือบของเครื่องเคลือบ ลงสีพื้นหลังของดอกพีโอนี่ แล้วนำเข้าเตาเผาเพื่อเผาครั้งที่ 2 ผลงานจะมีสีม่วงและสีแดงเป็นหลัก แสดงออกถึงความอ่อนโยน ความงดงามและความงามที่ทันสมัย สุดท้ายประทับด้วยตัวประทับภาพสีส้มแดง จากนั้นตกแต่งด้วยทอง นำไปเผาอีกครั้งหนึ่ง ผลงานเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 15 กระบวนการวาดภาพบนแผ่นกระเบื้อง (ถ่ายภาพโดย Lu Xuan, 2022)

ผลการแสดงผลงาน “น้ำค้างแดงหมอกม่วง”



ภาพที่ 16 การแสดงออกทางกายภาพของผลงาน “น้ำค้างแดงหมอกม่วง”



ภาพที่ 17 การแสดงรายละเอียดผลงาน “น้ำค้างแดงหมอกม่วง”

ในระหว่างการสร้างสรรค์ หลังจากวิเคราะห์ลักษณะทางศิลปะของผลงานของศิลปิน เครื่องเคลือบหิ้งนกคนแล้ว ได้ถูกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ของผู้วิจัย และเลือกดอกพืไอนี้เป็น ดอกไม้หลัก และสร้างชุดภาพวาดแผ่นเคลือบลายดอกไม้ “น้ำค้างแดงหมอกม่วง” เพื่อแสดงความ รักต่อมนุษย์และการแสวงหาความเจริญก้าวหน้าของสิ่งมีชีวิต และถ่ายทอดความรักนี้ให้ผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วม

สรุปและการอภิปรายผล

การศึกษานี้เริ่มต้นจากกลุ่มศิลปินเครื่องเคลือบดอกไม้หิ้งนก และค่อย ๆ เจาะลึกลงไปถึง ความสัมพันธ์ระหว่างผู้หิ้งกับการสร้างสรรค์งานศิลปะเครื่องเคลือบ ซึ่งเป็นกระบวนการของการ ค้นพบและการเรียนรู้ ตลอดจนกระบวนการค้นหาและแก้ไขปัญหา นอกจากนี้ในกระบวนการ ค้นคว้าและการเขียนงานวิจัย ความรู้ความเข้าใจของผู้วิจัยเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะเครื่อง เคลือบได้รับการเปลี่ยนแปลงใหม่ และระดับของการวิจัยและการสร้างสรรค์ได้รับการยกระดับ อย่างมาก

ในฐานะผู้สร้างสรรค์เครื่องเคลือบหิ้งนก หวังว่าด้วยความพยายามของผู้วิจัย จะสามารถ ค้นพบคุณค่าและความสำคัญของการสร้างสรรค์งานศิลปะเครื่องเคลือบหิ้งนกได้ สร้างสรรค์ผลงาน มากขึ้น เพื่อแสดงความรักต่อชีวิต ยกระดับชีวิตจิตวิญญาณของผู้คน และส่งเสริมการพัฒนาของยุคสมัย

ข้อเสนอแนะ

การศึกษานี้ดำเนินการเป็นระยะเวลาสี่ปี ซึ่งทำตามแต่ละขั้นตอนของกระบวนการวิจัย แต่ยังมีข้อบกพร่องและจุดอ่อน ในระหว่างกระบวนการวิจัย การผสมผสานระหว่างเทคนิคเครื่องเคลือบและการสร้างสรรค์จริงนั้นไม่ลึกซึ้งและยังมีที่ว่างสำหรับการปรับปรุง ในการวิจัยในอนาคต แนวทางการปฏิบัติด้านการสร้างสรรค์ต้องลึกซึ้งยิ่งขึ้นและต้องมีความยั่งยืนยิ่งขึ้น มีเพียงแค่นวัตกรรมที่ยั่งยืนเท่านั้นที่สามารถยกระดับการวิจัยและการสร้างสรรค์อย่างแท้จริง ในอนาคต ผู้วิจัยจะทำการวิจัยในลักษณะที่มุ่งเน้นและเข้มข้นมากขึ้น การผสมผสานระหว่างการวิจัยเชิงทฤษฎีและการสร้างสรรค์จริงเป็นพื้นฐานของการพัฒนาและนวัตกรรม ส่วนนวัตกรรมเชิงปฏิบัติของการศึกษานี้สามารถถือเป็นการศึกษาที่สำคัญและเฉพาะเจาะจง การออกแบบหัวข้อของ “ผู้หญิงและดอกไม้” การวิจัยเกี่ยวกับองค์ประกอบหัวข้อดอกไม้และการขยายรูปแบบ ซึ่งจำเป็นต้องมีการวิจัยเพิ่มเติมในเชิงลึกในรายละเอียดต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- Yu Xingze. (2021). The Power of British Female Artists. The Grand View of Fine Arts, (8), 98-101.
- Huang Hairong. (2019). Female Consciousness in Female Art. Art Observation, (3), 65-66.
- Lu Tao, Lu Xuan.(2018). Research on the Trend of “Unbounded” Contemporary Ceramic Painting, Chinese Ceramics, 54(12), 78-80.
- Liu Jian, Liu Xinhua. (2008). On the exploration of Chinese women's art, Journal of Hunan University of Science and Technology (Social Science Edition), 11(5), 86-88.
- Tong Yujie. (2012). Chinese Feminist Art Politics Excerpt from “Chinese Feminist Artistic Rhetoric”. Pictorial, (3), 67-71.
- Fang Lili. (2020). Jingdezhen's development model beyond modernity: the change from production place to art district, National Art, 11(5), 130-147.
- Tao Yongbai, Huang Lin.(2007). Gender and Multicultural Space. Chinese Art, 2007 (2), 31-35.
- Chen Qiang. (2021). From women back to nature - Hu Dongfang's glass art. Art Observation, (4), 124-125.
- Zhang Xiao. (2021). Research on the creative thought and style of contemporary Chinese female oil painters. Footwear Technology and Design, (7), 84-86.
- Song Xue. (2013). Research on Contemporary Oil Painting Creation Subjects from the Perspective of Women. Art Education Research, (16), 19.
- Shi Jiangtao. (2011). Analysis of the characteristics and prospects of contemporary Chinese-

- female traditional Chinese painting. Journal of Jiamusi Institute of Education, (5), 75-77.
- Li Yuchen. (2013). An Analysis of the "Female Perspective" in the Creation of Contemporary Female Ceramic Artists in Jingdezhen. Theoretical Review, (12), 37-38.
- Xu Huimin. (2021). Thinking about the way out of Chinese female potters from the creation of Nordic female potters: Taking handmade daily-use ceramics as an example. Western Leather, 43(8), 72-73.
- Cao Lingxia.(2019). A brief analysis of the creative themes of female ceramic artists in Jingdezhen and their presentation characteristics. Literary Life, Mid-term, 24(9), 18-20.
- Zhu Xirui.(2018). The demands of female ceramicists for ceramic creation. Art Science and Technology, 31(3), 32-33.



สถานการณ์โควิด-19 กับการจัดการพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผา เมืองจิ่งเต๋อเจิ้น สู่แนวทางการจัดการพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาท้องถิ่นร่วมสมัย

COVID-19 situation with the management of the porcelain museum Jingdezhen City toward
a management guideline for a contemporary local porcelain museum.

Received
Revised
Accepted

February 13, 2023
March 15, 2023
March 20, 2023

Wu Wenke¹
ชูศักดิ์ สุวิมลเสถียร²
ภวษา เรืองชีวิน³

บทคัดย่อ

การศึกษาพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาของเมืองจิ่งเต๋อเจิ้นเป็นกรณีศึกษาหลัก ใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยศึกษาจากเอกสารทางการที่เกี่ยวข้องของรัฐบาล และการศึกษาภาคสนาม รวมถึงการเก็บข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ทั้งนี้มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย ดังนี้ 1) ศึกษาสถานการณ์การจัดการพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาเมืองจิ่งเต๋อเจิ้นในช่วงสถานการณ์โควิด-19 2) วิเคราะห์รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์ในช่วงเวลาดังกล่าว (มกราคม ค.ศ.2020 - ตุลาคม ค.ศ.2022) 3) ประมวลให้เห็นกิจกรรมและกลยุทธ์ในการรับมือการเปลี่ยนแปลงในช่วงที่ผ่านมา

ผลการวิจัยพบว่า ในช่วงเวลาดังกล่าวสามารถรับมือกับความเปลี่ยนแปลงโดยการจัดการใน 3 ด้านคือ 1) การเปิดช่องทางสื่อสารแลกเปลี่ยนระหว่างสาธารณชนกับผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์ 2) การใช้สื่อใหม่ในการประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์ 3) การจัดกิจกรรมให้ผู้เข้าชมแบบมีส่วนร่วม ซึ่งสามารถเข้าชมได้ฟรีตลอด 24 ชั่วโมง ซึ่งต่อมากลายเป็นกลไกสำคัญในการดึงดูดให้ผู้เยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ ณ ที่ตั้งและสามารถเข้าชมได้ในแบบออนไลน์เพิ่มขึ้น

การวิจัยครั้งนี้สรุปได้ว่า การจัดการนวัตกรรมและปรับรูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์ ในด้านต่าง ๆ เช่น การใช้เทคโนโลยีใหม่ออนไลน์ประกอบกับการเยี่ยมชมในสถานที่จริง ช่วยเพิ่มจำนวนผู้เข้าชม ทั้งนี้การเปิดพื้นที่อุทยานการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในพิพิธภัณฑ์และการพึงเสียงตอบรับจากสาธารณชน ช่วยก่อให้เกิดแนวทางการวางแผนนิทรรศการที่ยืดหยุ่น กลยุทธ์เหล่านี้ช่วยเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยว แม้ว่าจะอยู่ในช่วงสถานการณ์โควิด แต่วิกฤตของพิพิธภัณฑ์ฯ ได้กลับกลายเป็นตัวเร่งให้เกิดการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล และก่อให้เกิดแพลตฟอร์มใหม่ที่เข้ามากระตุ้นให้เกิดกลุ่มคนรุ่นใหม่ เข้ามาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เพิ่มขึ้น เมื่อเทียบกับช่วงก่อนสถานการณ์โควิด-19

คำสำคัญ : สถานการณ์โควิด-19 , พิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาเมืองจิ่งเต๋อเจิ้น , เทคโนโลยีดิจิทัล , กลยุทธ์การจัดการพิพิธภัณฑ์

¹ นิสิตหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² ดร. ที่ปรึกษาหลัก, สาขาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร. ที่ปรึกษาร่วม, สาขาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

The study of the Porcelain Museum of Jingdezhen City is the main case study. Use a qualitative research process By studying relevant official government documents. and field studies Including collecting data from in-depth interviews. The research objectives are as follows: 1) Study the management situation of the Jingdezhen Porcelain Museum during the COVID-19 situation. 2) Analyze the museum management model. during this period (January 2020 - October 2022) 3) A compilation of activities and strategies for dealing with changes in the past period.

The research results found that During this period, changes can be handled by managing in three areas: 1) opening communication channels between the public and the museum director, 2) using new media to publicize the museum, 3) organizing activities for Participatory visitors It is free to enter 24 hours a day, which has become an important mechanism for attracting more visitors to the museum at its location and online.

This research initially concluded that Managing innovation and adjusting the museum's management model in various aspects, such as using new online technology combined with visiting in real locations. Helps increase the number of visitors This involves opening a cultural tourism park area in the museum and listening to feedback from the public. Helps create flexible exhibition planning guidelines These strategies help increase tourist numbers. Even though it's during the COVID situation. But the museum's crisis It has become a catalyst for the use of digital technology. and creates a new platform that stimulates the new generation More people came to visit the museum. Compared to before the COVID-19 situation

Keywords: COVID-19 situation, Jingdezhen Porcelain Museum, digital technology, museum management strategy

บทนำ

18 พฤษภาคม ค.ศ.2021 เป็นวันพิพิธภัณฑ์สากล ครั้งที่ 45 และเป็นวันพิพิธภัณฑ์สากลครั้งแรกที่อยู่ในฐานวิถีชีวิตใหม่ (New Normal) หัวข้อในปี ค.ศ.2021 คือ “The Future Of Museums: Recover and Recreate” (ICOM, 2021) ซึ่งหัวข้อนี้ได้แสดงให้เห็นมิติการเผชิญหน้าของผลกระทบแบบกะทันหันของการแพร่ระบาดของโควิด-19 ซึ่งส่งผลให้พิพิธภัณฑ์ทั่วโลก ย้อนกลับมาทบทวน

ค้นหาวิธีการในการเชื่อมต่อกับผู้ชมในรูปแบบใหม่ เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ทำให้พิพิธภัณฑ์ต้องปิดการให้บริการ จึงส่งผลกระทบต่อการจัดทํางานด้านนิทรรศการอย่างรุนแรง ด้วยเหตุนี้จึงทำให้นักจัดการพิพิธภัณฑ์จำเป็นต้องค้นหาวิธีการจัดการพิพิธภัณฑ์รูปแบบใหม่ในวิกฤตดังกล่าว

เนื่องจากผลกระทบจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ปี ค.ศ.2020 ถือเป็นปีที่พิพิธภัณฑ์ประสบความเสียหายอย่างร้ายแรง จากการสำรวจข้อมูลพิพิธภัณฑ์มากกว่า 1,600 แห่งใน 107 ประเทศ จากภูมิภาคทั่วโลก ทางสภาพิพิธภัณฑ์ระหว่างประเทศ (International Council of Museums : ICOM) ได้กล่าวถึงความเสียหายต่าง ๆ ผ่านบทความเรื่อง “Museums, museum professionals and COVID-19” พอสรุปได้ว่า จากผลกระทบอย่างรุนแรงของการแพร่ระบาดของโควิด-19 ร้อยละ 83% ของพิพิธภัณฑ์ได้ลดกิจกรรม ณ ที่ตั้ง ออนไลน์ และมีพิพิธภัณฑ์เกือบหนึ่งในสามที่ลดขนาดขององค์กรให้เล็กลง นอกจากนี้ 10% ของพิพิธภัณฑ์ดังกล่าว อาจจะถูกบังคับให้ปิดตัวลงอย่างถาวร และมีตัวเลข 30% ของพิพิธภัณฑ์ที่มีการเลิกจ้างงาน (ICOM, 2020)

ดังนั้นด้วยสถานการณ์ดังกล่าว ผู้วิจัยจึงย้อนกลับมาศึกษาและทบทวนความเคลื่อนไหวของสถานการณ์โควิดกับพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทย โดยใช้กรณีศึกษาความเปลี่ยนแปลงของพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาจิ่งเต๋อเจิน นำมาเป็นกรณีศึกษา เพื่อค้นหาแนวทางการรับมือโควิดในภาวะวิกฤตที่ผ่านมาได้รับกายฟื้นฟูได้อย่างไร

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาสถานการณ์การจัดการพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาเมืองจิ่งเต๋อเจินในช่วงสถานการณ์โควิด-19
2. วิเคราะห์รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์ฯ ในช่วงเวลาตั้งแต่เดือนมกราคม ค.ศ.2020 - เดือนตุลาคม ค.ศ.2022
3. ประมวลให้เห็นกิจกรรมและกลยุทธ์ในการรับมือการเปลี่ยนแปลงในช่วงที่ผ่านมา ทั้งนี้การประมวลประสบการณ์การจัดการของกรณีศึกษาพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบจิ่งเต๋อเจินดังกล่าว อาจจะเป็นแนวทางเพื่อช่วยสองทางให้กับพิพิธภัณฑ์ที่กำลังเผชิญกับภาวะวิกฤต ซึ่งอาจจะปิดตัวลงได้เกิดแนวทางการจัดการจากบทเรียนที่ได้จากกรณีศึกษาครั้งนี้

วิธีการศึกษา

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้กระบวนการการวิจัยเชิงคุณภาพ จากเอกสารทางการที่เกี่ยวข้องของรัฐบาล และการศึกษาภาคสนาม รวมถึงการเก็บข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้ให้ข้อมูลหลัก

กลุ่มเป้าหมายในการวิจัย :

ผู้วิจัยได้คัดเลือก 6 พิพิธภัณฑ์จากประสบการณ์การจัดการพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผา ทั้ง 6 แห่งในเมืองจิ่งเต๋อเจิ้น มณฑลเจียงซี ประเทศจีน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. พิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาแห่งชาติ
2. พิพิธภัณฑ์มรดกทางอุตสาหกรรมเครื่องเคลือบดินเผาจิ่งเต๋อเจิ้น
3. พิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาพื้นบ้านจิ่งเต๋อเจิ้น
4. พิพิธภัณฑ์เตาจักรพรรดิจิ่งเต๋อเจิ้น
5. พิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาจิ้งอ้าย
6. พิพิธภัณฑ์ศิลปะเครื่องเคลือบดินเผาไฉ่หลิงหลิง

พิพิธภัณฑ์ลำดับที่ 1 – 4 เป็นพิพิธภัณฑ์ของภาครัฐ ซึ่งพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาแห่งชาติเป็นพิพิธภัณฑ์ของภาครัฐที่มีขนาดใหญ่ที่สุด พิพิธภัณฑ์มรดกทางอุตสาหกรรมเครื่องเคลือบดินเผาจิ่งเต๋อเจิ้นและพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาพื้นบ้านจิ่งเต๋อเจิ้นมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาพิพิธภัณฑ์ในด้านเทคโนโลยีและวัฒนธรรมพื้นบ้าน พิพิธภัณฑ์เตาราชสำนักจิ่งเต๋อเจิ้นเป็นพิพิธภัณฑ์ที่สร้างขึ้นใหม่ ดังนั้นจึงมีแนวคิดการจัดการที่ค่อนข้างทันสมัยและมีนวัตกรรม ส่วนพิพิธภัณฑ์ลำดับที่ 5 และ 6 เป็นพิพิธภัณฑ์ของเอกชน ซึ่งพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาจิ้งอ้ายเป็นพิพิธภัณฑ์ที่เก็บสะสมผลงานศิลปะ และพิพิธภัณฑ์ศิลปะเครื่องเคลือบดินเผาไฉ่หลิงหลิงเป็นพิพิธภัณฑ์ที่สร้างขึ้นโดยศิลปินเครื่องเคลือบดินเผา

วิธีการเก็บข้อมูลในการวิจัย

ข้อมูลในการวิจัยส่วนใหญ่ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมผ่านการลงพื้นที่สำรวจภาคสนามและการสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ในช่วงปี ค.ศ. 2020 – 2022 นอกจากนี้ผู้วิจัยยังรวบรวมเอกสารที่เกี่ยวข้องกับรัฐบาลเมืองจิ่งเต๋อเจิ้น เอกสารที่เกี่ยวข้องของ ICOM และบทความที่ตีพิมพ์ในวารสารนานาชาติ

ผลการศึกษา

เมืองจิ่งเต๋อเจิ้นตั้งอยู่ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของมณฑลเจียงซี ประเทศจีน เป็นเมืองที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานนับพันปี ตั้งแต่ปี ค.ศ.1004 (สมัยราชวงศ์ซ่งของจีน) จนถึงปัจจุบันเครื่องเคลือบดินเผากลายเป็นเอกลักษณ์ของเมืองจิ่งเต๋อเจิ้นมาโดยตลอด ในปี ค.ศ. 2014 เมืองจิ่งเต๋อเจิ้นได้ถูกยูเนสโก (UNESCO) คัดเลือกเป็น “เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์” (UNESCO Creative Cities Network) ซึ่งจัดเป็นเมืองแห่งหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน” (Cities of Craft and Folk Arts) จากการศึกษาประสบการณ์การจัดการพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาในเมืองจิ่งเต๋อเจิ้นพบว่า ทั้ง 6 พิพิธภัณฑ์ก้าวผ่านวิกฤตการแพร่ระบาดโควิด-19 ด้วย 3 แนวทาง ดังต่อไปนี้

1. รัฐบาลมอบทุนและบุคลากรเข้าช่วยเหลือพิพิธภัณฑ

จากสถิติในปี ค.ศ.2020 ของหน่วยงานภาครัฐเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น ระบุว่า มีพิพิธภัณฑเครื่องเคลือบดินเผา 21 แห่งในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น โดยมี 7 แห่งเป็นพิพิธภัณฑของรัฐ และมี 14 แห่งเป็นพิพิธภัณฑของเอกชนที่จัดการโดยองค์กรเอกชนหรือส่วนบุคคล ภายใต้การกำกับดูแลของหน่วยงานดูแลโบราณวัตถุของรัฐบาลเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น พิพิธภัณฑเครื่องเคลือบดินเผานอกจากมีบทบาทสำคัญในด้านการคุ้มครอง รักษามรดกทางวัฒนธรรมแล้ว ยังมีบทบาทสำคัญต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นอีกด้วย ในการเผชิญกับการแพร่ระบาดของโควิด-19 รัฐบาลเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลเพิ่มมากขึ้น จากข้อมูลทางการเงินที่เผยแพร่โดยรัฐบาลเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นจะเห็นได้ว่า เนื่องจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ในปี ค.ศ.2020 ทำให้พิพิธภัณฑต้องปิดให้บริการ ค่าใช้จ่ายสำหรับพิพิธภัณฑของรัฐบาลเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นจึงเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมากเมื่อเทียบกับปี ค.ศ.2019 เช่น ค่าใช้จ่ายสำหรับบุคลากรในพิพิธภัณฑ ค่าบำรุงรักษาอุปกรณ์ ค่าใช้จ่ายสำหรับการใช้สถานที่ของพิพิธภัณฑเอกชน เป็นต้น (Jingdezhen Government, 2020) รัฐบาลใช้เงินทุนช่วยเหลือค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานพิพิธภัณฑเครื่องเคลือบดินเผาในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น ในช่วงที่ปิดทำการเพราะการแพร่ระบาดของโควิด-19

ด้วยมาตรการดังกล่าวที่เกี่ยวข้องของรัฐบาลจีนทำให้ในปี ค.ศ. 2020 ประเทศจีนสามารถควบคุมการระบาดของโควิด-19 ได้ในเบื้องต้น และในปี ค.ศ. 2021 รัฐบาลเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นจึงได้เพิ่มการลงทุนในด้านอุปกรณ์ การประชาสัมพันธ์สู่ภายนอกและกิจกรรม ณ สถานที่ตั้งแบบต่าง ๆ มากขึ้นกว่าเดิม (Jingdezhen Government, 2021) ซึ่งข้อมูลทางสถิติของรัฐบาลเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นในปัจจุบัน ค.ศ. 2021 ได้ระบุว่า จำนวนผู้เข้าชมพิพิธภัณฑเครื่องเคลือบดินเผาในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นได้มีจำนวนเท่ากับช่วงก่อนเกิดการแพร่ระบาดของโควิด-19 (Jingdezhen Government, 2021)

2. พิพิธภัณฑขยายช่องทางการบริการออนไลน์

การปิดให้บริการของพิพิธภัณฑสืบเนื่องมาจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 แม้ว่าจะส่งผลกระทบต่อกิจการงานด้านนิทรรศการออนไลน์ของพิพิธภัณฑอย่างรุนแรง แต่อย่างไรก็ตามก็ถือเป็นการเร่งการบูรณาการระหว่างเทคโนโลยีดิจิทัลและการจัดนิทรรศการของพิพิธภัณฑ เมื่อต้องเผชิญกับภาวะที่ยากลำบาก พิพิธภัณฑเครื่องเคลือบดินเผาในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในขยายการดำเนินงานด้านออนไลน์อย่างแข็งขัน เมื่อการจัดนิทรรศการออนไลน์เกิดอุปสรรค พิพิธภัณฑเครื่องเคลือบดินเผาในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น บุคลากรทุกภาคส่วนจึงทุ่มเทความตั้งใจและบริหารจัดการทรัพยากรเพื่อให้การดำเนินงานด้านออนไลน์เพิ่มมากขึ้นซึ่งได้ผลลัพธ์ที่ดี (ที่มา : จากการสัมภาษณ์ Cai Lingling, Chang Chengyu, Cheng Tianpeng, Kong Yang, Xiong Lu ผู้อำนวยการและนักจัดการพิพิธภัณฑแห่งต่าง ๆ ในช่วงเดือน ก.ค. - ก.ย. ค.ศ. 2022)

พิพิธภัณฑเครื่องเคลือบดินเผาในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นส่วนใหญ่มีแพลตฟอร์มสื่อดิจิทัลเป็นของตัวเอง รวมถึงเว็บไซต์หลัก (Official Website) และแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดียต่าง ๆ เช่น เวย์ปั๋ว (Weibo) วีแชท (Wechat) ตี้กต็อก (Tiktok) เป็นต้น ซึ่งผู้เข้าชมสามารถใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลเหล่านี้

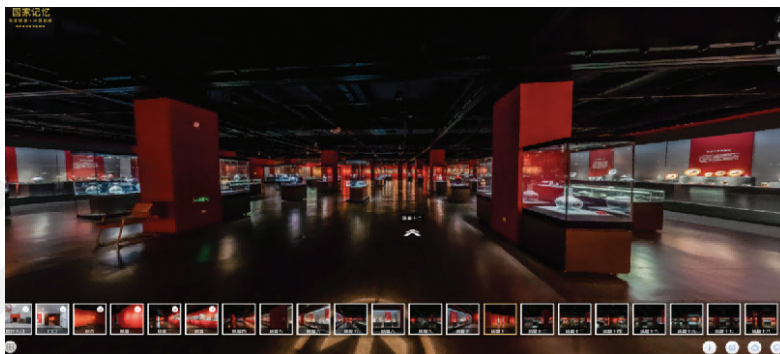
สถานการณ์โควิด-19 กับการจัดการพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผา เมืองจิ่งเต๋อเจิ้น
สู่แนวทางการจัดการพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาท้องถิ่นร่วมสมัย

ในการทำความเข้าใจ และเข้าถึงข้อมูลและเนื้อหา นิทรรศการล่าสุดของพิพิธภัณฑ์ บริการออนไลน์ เหล่านี้ผู้เข้าชมยังสามารถติดต่อสื่อสารกับเจ้าหน้าที่ จอตัวเข้าชมและ สื่อสารกับผู้จัดการพิพิธภัณฑ์ รวมทั้งติดต่อกับหน่วยงานบริการด้านอื่น ๆ



ภาพที่ 1 บัญชีอย่างเป็นทางการของแพลตฟอร์ม Weibo / Wechat / Tiktik
ของพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาแห่งในเมืองจิ่งเต๋อเจิ้น

ในช่วงที่มีการแพร่ระบาดของโควิด-19 พิพิธภัณฑ์ส่วนใหญ่เปลี่ยนจากการจัดนิทรรศการออนไลน์เป็นนิทรรศการออนไลน์ โดยใช้รูปแบบของสื่อดิจิทัล การบันทึกภาพและเสียงผู้บรรยาย ขณะพาชมพิพิธภัณฑ์นอกจากนี้รัฐบาลเมืองจิ่งเต๋อเจิ้นยังได้เปิดแพลตฟอร์มเสมือนจริง “Jingdezhen Chinese Ceramic Culture Exhibition Platform”⁴ ซึ่งเดิมพัฒนาขึ้นสำหรับพิพิธภัณฑ์ของรัฐ ต่อมาจึงจัดสรรให้แก่พิพิธภัณฑ์เอกชนเพื่อแก้ปัญหาพิพิธภัณฑ์ที่ไม่มีรายได้ สำหรับการสร้างสื่อดิจิทัลของพิพิธภัณฑ์แต่ละแห่ง การจัดการเหล่านี้จึงช่วยลดช่องว่างของต้นทุนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลระหว่างพิพิธภัณฑ์ของรัฐและพิพิธภัณฑ์เอกชน (Jingdezhen Government, 2020)



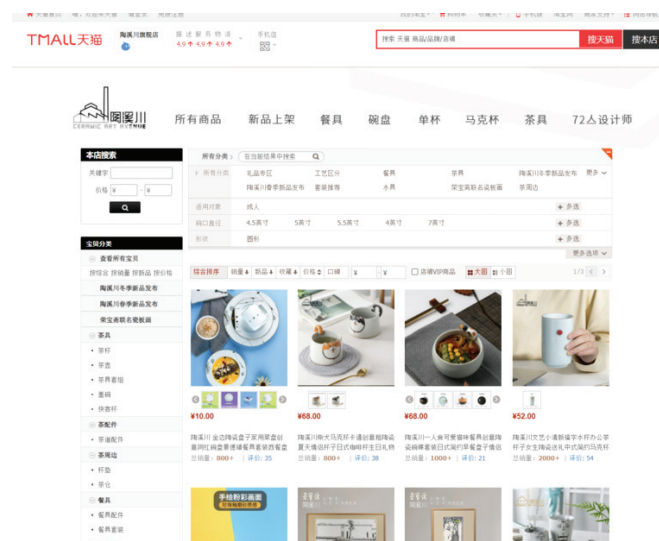
ภาพที่ 2 นิทรรศการชั่วคราวออนไลน์ ซึ่งตั้งแต่ปี ค.ศ. 2020 มีการจัดนิทรรศการคล้ายคลึงกับ
พิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาแห่งชาติ ถึง 13 นิทรรศการ (Jingdezhen Ceramics Museum, 2020)

⁴ หมายเหตุ: “Jingdezhen Chinese Ceramic Culture Exhibition Platform” เป็นรูปแบบที่มีความคล้ายคลึงกับพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงของประเทศไทย

ในขณะเดียวกันพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นยังใช้แพลตฟอร์มสำหรับถ่ายทอดสดเพื่อถ่ายทอดกิจกรรมนิทรรศการออนไลน์ โดยจำหน่ายผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมที่ผลิตโดยพิพิธภัณฑ์ และจำหน่ายงานศิลปะเครื่องเคลือบดินเผาของเหล่าศิลปิน ซึ่งนักจัดการพิพิธภัณฑ์ได้บอกเล่าให้ผู้วิจัยทราบว่า “จำนวนผู้คนที่รับชมการถ่ายทอดสด 1 ครั้ง เกือบจะเท่ากับจำนวนผู้เข้าชมพิพิธภัณฑ์ตลอด 1 ปี ซึ่งพิพิธภัณฑ์ใช้ผู้บรรยายเพียงคนเดียวเท่านั้น” โดยผู้ชมสามารถดูรายละเอียดเพิ่มเติมและได้ยินเรื่องราวที่พวกเขาอาจไม่เคยได้ยินมาก่อน นอกจากนี้พิพิธภัณฑ์ยังได้อาศัยเรื่องราวภูมิหลังของวัตถุที่จัดแสดงเหล่านั้น นำมาเป็นสื่อในการออกแบบจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ศิลปะและของใช้ที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่โดยรอบ แนวทางการจัดการดังกล่าว สามารถเพิ่มรายได้ที่หายไปในช่วงการปิดให้บริการของพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 3 กิจกรรมถ่ายทอดสดของพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น



ภาพที่ 4 พิพิธภัณฑ์และมรดกทางอุตสาหกรรมจิ้งเต๋อเจิ้นได้เปิดร้านค้าออนไลน์บนแพลตฟอร์ม Taobao ซึ่งกลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่ขายดีและมีสินค้ามากกว่า 2,000 รายการ

3. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการจัดนิทรรศการ ณ ที่ตั้ง

สำหรับผู้สนใจงานเครื่องเคลือบดินเผาที่อาจจะไม่ได้ศึกษาอย่างลึกซึ้งหรือสนใจงานศิลปะหัตถกรรมด้านอื่น พิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบจิ่งเต๋อเจิ้นแพลตฟอร์มออนไลน์แห่งนี้ น่าจะเป็นประตูด่านแรกที่ช่วยให้คนรักงานศิลปะได้ยลโฉมงานศิลปะเครื่องเคลือบ สามารถเข้าถึงได้อย่างรวดเร็วและเลือกชมได้อย่างหลากหลาย ผ่านนิทรรศการในรูปแบบดิจิทัลออนไลน์ ก่อนที่จะตัดสินใจเข้าเยี่ยมชม ณ ที่ตั้งต่อไปในอนาคต

การปรับเปลี่ยนเพิ่มช่องทางออนไลน์ของพิพิธภัณฑ์ฯ ได้เสนอทางเลือกให้บุคคลทั่วไปได้มีโอกาสเข้าถึงเรื่องราวประวัติศาสตร์ ความงามผ่านเครื่องเคลือบดินเผา ซึ่งผู้เข้าชมอาจจะไม่ใช่ผู้ที่หลงใหลในงานเครื่องเคลือบดินเผามาก่อน เพียงแค่มีความสนใจต่อวัตถุโบราณในพิพิธภัณฑ์ฯ ดังนั้นสำหรับบางท่านการเปิดรับประสบการณ์ใหม่จากการชมวัตถุโบราณผ่านนิทรรศการออนไลน์ ย่อมประหยัดเวลากว่าการไปชมนิทรรศการที่พิพิธภัณฑ์จริง

ด้วยเหตุดังที่กล่าวมาข้างต้นนี้ หลังจากการแพร่ระบาดของโควิด-19 ลดลง คณะทำงานในพิพิธภัณฑ์จึงได้ทบทวนแสวงหาแนวทาง เพื่อจะนำวิธีการใดที่เหมาะสม มาดึงดูดผู้คนให้มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ จึงเป็นประเด็นสำคัญที่นำมาสู่การออกแบบแนวทางและกิจกรรมรับมือ กับวิกฤตดังกล่าว

จากการเก็บข้อมูลในช่วงเวลา 2 ปีที่ผ่านมาพบว่า พิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาในเมืองจิ่งเต๋อเจิ้น สามารถดึงดูดผู้คนให้มาที่พิพิธภัณฑ์ด้วยวิธีต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

วิธีที่ 1 ใช้เทคโนโลยี AR, VR, 3D และเทคโนโลยีดิจิทัลอื่น ๆ ในการสร้างสภาพแวดล้อมประวัติศาสตร์ขึ้นใหม่และเพิ่มกระบวนการปฏิสัมพันธ์ใหม่ให้กับนักท่องเที่ยว ยกตัวอย่างเช่น พิพิธภัณฑ์เตาจักรพรรดิจิ่งเต๋อเจิ้นใช้เทคโนโลยี AR และ VR ในการพัฒนาโครงการการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในโรงงานเตาของราชสำนัก ซึ่งนักท่องเที่ยวสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับกลไกการทำงานของโรงงานเตาราชสำนักและวิถีชีวิตของช่างในโรงงานผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล อีกหนึ่งตัวอย่างคือ พิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาแห่งชาติใช้เทคโนโลยีระบบสัมผัส เพื่อให้ผู้เข้าชมสามารถถอดแยกชิ้นส่วนโบราณวัตถุ และสังเกตโครงสร้างภายในและองค์ประกอบของโบราณวัตถุด้วยการสัมผัสหน้าจอ พิพิธภัณฑ์มรดกทางอุตสาหกรรมเครื่องเคลือบดินเผาจิ่งเต๋อเจิ้นได้ติดตั้งโปรเจกเตอร์ระบบโต้ตอบจากพื้นแบบอินฟินิตี้ (Ground interactive projection) นอกจากจะสามารถดึงดูดผู้คนให้มาเข้าชมพิพิธภัณฑ์แล้ว ยังถือเป็นรูปแบบใหม่ในการประชาสัมพันธ์ซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญของพิพิธภัณฑ์ในช่วงโควิด



ภาพที่ 5 การจัดแสดงการฟื้นฟูระบบดิจิทัลของพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 6 พื้นที่การจัดการประสบการณ์ให้ผู้เข้าชมกับเทคโนโลยีดิจิทัลในพิพิธภัณฑ์

วิธีที่ 2 การจัดกิจกรรมเปิดประสบการณ์ในด้านการศึกษาต่าง ๆ เพื่อดึงดูดผู้เข้าชม พิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาในเมืองจิ่งเต๋อเจิ้นได้จัดกิจกรรมทางการศึกษาจำนวนมากที่อนุญาตให้ผู้เข้าชมมีส่วนร่วม (Co-creation) อย่างใกล้ชิด กิจกรรมเหล่านี้รวมถึงการบรรยายด้านวัฒนธรรม การพูดคุยแลกเปลี่ยนกับศิลปิน การสาธิตเทคนิคการผลิตเครื่องเคลือบดินเผา ประสบการณ์ร่วมผลิตเครื่องเคลือบดินเผา เป็นต้น ซึ่งทำให้ผู้เข้าชมเปลี่ยนจากผู้รับสารเป็นผู้มีส่วนร่วม วิธีการนี้ช่วยให้ผู้เข้าชมรู้สึกมีความสุขในการเข้าร่วม และในขณะเดียวกันก็สัมผัสถึงคุณค่าทางประวัติศาสตร์ ศิลปะและเทคโนโลยีของเครื่องเคลือบดินเผาได้ดีขึ้น รูปแบบการมีส่วนร่วมของกิจกรรมทางการศึกษา และวัฒนธรรม สามารถให้ประสบการณ์แก่ผู้มีส่วนร่วมที่ไม่เหมือนใครและมอบความทรงจำอันน่าจดจำให้แก่ผู้มีส่วนร่วม เพิ่มความภาคภูมิใจทางวัฒนธรรมและการรับรู้ทางวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาของผู้มีส่วนร่วม นอกจากนี้ยังเพิ่มยอดขายผู้ซื้อจริง (Buy conversion rate) ให้กับพิพิธภัณฑ์อีกด้วย



ภาพที่ 7 ผู้เข้าชมกำลังทำเครื่องเคลือบดินเผาในพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาไหเหลียงหลิง และภาพเตาเผา

การเปลี่ยนแปลงของเมืองจิ่งเต๋อเจิ้นและพิพิธภัณฑ์

พิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาในเมืองจิ่งเต๋อเจิ้นเป็นเสมือนหน้าต่างที่สะท้อนประวัติศาสตร์ชีวิต วัฒนธรรม ภาพรวมปัจจุบันและอนาคตของเครื่องเคลือบดินเผาเมืองจิ่งเต๋อเจิ้น ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อภาพลักษณ์ของเมืองจิ่งเต๋อเจิ้นเป็นอย่างยิ่ง แม้ว่าการแพร่ระบาดของโควิด-19

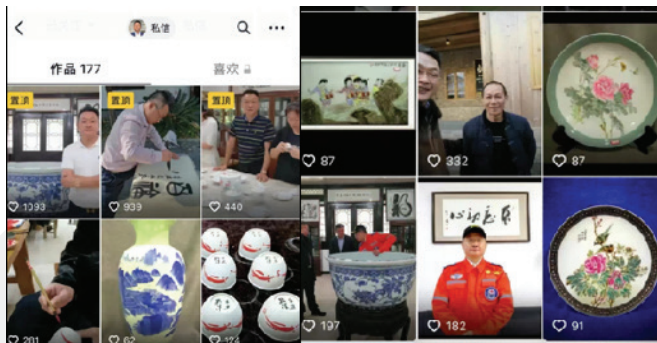
ในปีค.ศ. 2020 จะส่งผลกระทบอันใหญ่หลวงต่ออุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของเมืองจิ่งเต๋อเจิ้น แต่อย่างไรก็ตามปัจจุบันพิพิธภัณฑ์เมืองจิ่งเต๋อเจิ้นค่อย ๆฟื้นตัวและสามารถปรับตัวจากวิกฤตดังกล่าว กล่าวคือ นักท่องเที่ยวเริ่มกลับเข้ามาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์อีกครั้ง ซึ่งนักท่องเที่ยวได้นำพาความมีชีวิตชีวาในรูปแบบใหม่ให้แก่เมืองจิ่งเต๋อเจิ้น เมื่อเปรียบเทียบกับช่วงก่อนการแพร่ระบาดโควิด-19 ถือว่าเป็นการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ที่สุดในการจัดการพิพิธภัณฑ์เมืองจิ่งเต๋อเจิ้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นใน 3 ด้านหลักดังต่อไปนี้

1. บทบาทการมีส่วนร่วมของสาธารณชนกับผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์

ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์ที่มีส่วนร่วมกับสาธารณชนอย่างแข็งขันเป็นกุญแจสำคัญในการอยู่รอดจากวิกฤตการแพร่ระบาดของโควิด-19 ของพิพิธภัณฑ์

จากการลงพื้นที่ภาคสนามเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์เอกชนยังพบว่า เหตุผลที่พิพิธภัณฑ์เอกชนยังอยู่รอดจากวิกฤตการแพร่ระบาดของโควิด-19 นอกจากการได้รับการช่วยเหลือในด้านการเงินและจากเจ้าหน้าที่ของรัฐแล้ว ยังมีความเกี่ยวข้องกับผู้อำนวยการของพิพิธภัณฑ์ด้วย

เหตุผลหลักเนื่องจากโครงสร้างองค์กรของพิพิธภัณฑ์เอกชนไม่ค่อยซับซ้อน เนื่องจากขนาดขององค์กรไม่ใหญ่มาก จำนวนพนักงานมีจำนวนเพียง 3-4 คน ผู้อำนวยการจึงลงมาเป็นผู้ตัดสินใจภาระงานของพิพิธภัณฑ์โดยตรง ซึ่งโดยทั่วไปผู้อำนวยการของพิพิธภัณฑ์เอกชนอาจเป็นทั้งศิลปิน นักสะสม หรือผู้ประกอบการที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเครื่องเคลือบดินเผา แม้ว่ากิจกรรมในพิพิธภัณฑ์จะหยุดชะงักลงในช่วงที่มีการแพร่ระบาดของโควิด-19 แต่ Kong Yang ซึ่งเป็นตัวแทนของผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์ ยังคงประชาสัมพันธ์งานวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาและนำเสนอโบราณวัตถุของพิพิธภัณฑ์บนสังคมออนไลน์อย่างแข็งขัน การถ่ายทอดสดหรือวิดีโอออนไลน์ที่มีเนื้อหาสั้นกระชับของพนักงานออกแบบนำเสนอให้เห็นและเข้าถึงได้ง่าย มีภาพลักษณ์ที่ดูสนุกสนาน น่าสนใจ ไม่เพียงแต่ดึงดูดผู้เข้าชมจำนวนมาก แต่ยังเปลี่ยนภาพลักษณ์พิพิธภัณฑ์แบบเก่าและลดความเครียดขมขื่นของผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์ให้ดูผ่อนคลาย รับรู้ได้ถึงความเป็นกันเองได้อีกด้วย



ภาพที่ 8 ช่องทาง TikTok ของ Kong Yang ผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์เอกชนในเมืองจิ่งเต๋อเจิ้น



ภาพที่ 9 ภาพผู้อำนวยการพิพิธภัณฑ์เอกชน Kong Yang ขณะประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาในช่องทาง TikTok

2. การประยุกต์ปรับใช้สื่อเทคโนโลยีในการประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์

การใช้สื่อใหม่เป็นกุญแจสำคัญในการประชาสัมพันธ์พิพิธภัณฑ์และทำให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น ในช่วงที่มีการแพร่ระบาดของโควิด-19 พิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น ผู้บริหารและบุคลากรที่ทำงานในพิพิธภัณฑ์ทุ่มเทและให้ความสำคัญต่อสื่อใหม่ ซึ่งเป็นบทบาทสำคัญในการประชาสัมพันธ์ให้เกิดผู้เข้าชมในวงกว้าง ในแง่ของการลงทุนด้านทรัพยากร ได้มีการปรับเปลี่ยนจากการประชาสัมพันธ์ผ่านระบบคอมพิวเตอร์เป็นเน้นประชาสัมพันธ์ผ่านอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพา และสร้างรูปแบบประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อใหม่อย่างจริงจัง เน้นหาการประชาสัมพันธ์มุ่งเน้นไปที่นิทรรศการถาวรและนิทรรศการพิเศษ กิจกรรมการบรรยาย ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม และกิจกรรมออนไลน์เชิงโต้ตอบ ซึ่งการปฏิบัติการในงานประจำวัน ยังคงดำเนินการไปพร้อมกัน รวมทั้งยังเน้นให้ความสำคัญต่อการเผยแพร่เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาต่าง ๆ เช่น กิจกรรมทางการศึกษา งานวิจัยการถ่ายทอดสด การบรรยายโดยนักวิชาการ เป็นต้น โดยมีการเผยแพร่ 1 - 2 ครั้งต่อสัปดาห์ เพื่อรักษากลุ่มผู้ชมที่ติดตามให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์อย่างต่อเนื่อง แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องพิจารณาการจัดไม่ควรบ่อยครั้งมากเกินไปจนรบกวนผู้อื่น

3. การจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมให้ผู้เข้าชมเยี่ยมชมทั้งออนไลน์และออนไลน์

กิจกรรม “การมีส่วนร่วม” เป็นกุญแจสำคัญในการส่งเสริมการฟื้นตัวของการท่องเที่ยวในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น เพราะกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์เป็นบริบทสำคัญในการกำหนดภาพลักษณ์ของเมือง บรรยายภาพทางวัฒนธรรมของเมืองที่สร้างขึ้นจากสิ่งอำนวยความสะดวกทางวัฒนธรรม (Cultural Amenities) อย่างเช่นพิพิธภัณฑ์ ได้กลายเป็นแรงจูงใจให้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีขั้นสูงเข้ามาพำนักอยู่ในเมือง (Judd, 1996, p. 188) องค์การระดับโลกอย่างยูเนสโกและยูเนสโกได้ระบุในอนุสัญญาและเอกสารต่าง ๆ ว่า พิพิธภัณฑ์มีบทบาทสำคัญต่อการส่งเสริมภาพลักษณ์ของการท่องเที่ยวแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม อีกทั้งภายใต้บริบทในวิถีชีวิตใหม่เช่นนี้ การจัดกิจกรรมในพิพิธภัณฑ์ยังคงเป็นกุญแจสำคัญบอกเล่าเรื่องราวความงดงามในอดีต ที่ดึงดูดผู้คนให้ออกมานอกบ้านเข้ามาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ในปัจจุบัน

ในด้านเทคนิคการทำเครื่องเคลือบดินเผา พิพิธภัณฑ์ในเมืองจิ่งเต๋อเจิ้นได้เชิญผู้สืบทอดมรดกวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผามาสาธิตการทำเครื่องเคลือบดินเผาที่พิพิธภัณฑ์ฯ ผู้เข้าชมสามารถรับชมกระบวนการผลิตเครื่องเคลือบดินเผาได้อย่างใกล้ชิด ซึ่งหากเกิดข้อสงสัยหรือมีคำถาม ผู้เข้าชมสามารถสื่อสารกับผู้สาธิตโดยตรง การตอบคำถามแบบเรียลไทม์สามารถสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้เข้าชม ทำให้พวกเขารู้สึกว่าแนวคิดของพวกเขามีคุณค่าและเพิ่มประสบการณ์ในการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่พิพิธภัณฑ์จัดขึ้น

ในด้านประเพณีที่เกี่ยวข้องเครื่องเคลือบดินเผาพื้นบ้าน พิพิธภัณฑ์จะจัดกิจกรรมร่วมในช่วงเทศกาลพิเศษ เช่น พิธีบูชาเทพเจ้าเตาเผา พิธีการจุดเตาเผาเครื่องเคลือบ และการจัดริ้วขบวนแห่ในวันเทศกาลสำคัญ ซึ่งผู้เข้าชมสามารถเลือกเข้าร่วมตามปฏิทินวัฒนธรรมที่กำหนด เพื่อสัมผัสประสบการณ์วิถีทางวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาพื้นบ้านของเมืองจิ่งเต๋อเจิ้นได้ตามวันและตารางเวลาดังกล่าว

การลองทำกิจกรรมใหม่ ๆ ของพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาเปิดโอกาสให้ผู้เข้าชมได้มีส่วนร่วมเป็นประสบการณ์ที่หาได้ยากในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้เข้าชมและวัตถุในพิพิธภัณฑ์เกิดพื้นที่ความเชื่อมโยง ช่วยเพิ่มประสบการณ์การเข้าชมของผู้เข้าชมอย่างมีนัยสำคัญ กิจกรรมที่มี “การมีส่วนร่วมอย่างใกล้ชิด” เหล่านี้สามารถดึงดูดผู้คนให้ไปที่เมืองจิ่งเต๋อเจิ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่าพิพิธภัณฑ์มีบทบาทสำคัญในการช่วยฟื้นฟูการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองจิ่งเต๋อเจิ้น



ภาพที่ 10 ช่างฝีมือของพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาพื้นบ้านและผู้เข้าชมแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับกระบวนการผลิตเครื่องเคลือบดินเผา



ภาพที่ 11 พิธีการจุดเตาเผาเครื่องเคลือบดินเผาที่จะจัดขึ้นที่พิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาพื้นบ้านในวันชาติของจีนในปี ค.ศ. 2021

ตาราง แสดงรูปแบบการเปลี่ยนแปลง 8 ด้านของพิพิธภัณฑ์หลังเกิดการแพร่ระบาดของโควิด-19

รูปแบบการจัดการพิพิธภัณฑ์	ก่อนการแพร่ระบาดของโควิด-19	หลังการแพร่ระบาดของโควิด-19
1. แพลตฟอร์มการเผยแพร่ของพิพิธภัณฑ์	ใช้ช่องทางเว็บไซต์เผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ต	เผยแพร่ผ่านบัญชีทางการบนโซเชียลมีเดียอย่าง Weibo, Wechat, TikTok  (QR Code บัญชีทางการบนแพลตฟอร์ม Wechat ของพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาแห่งชาติ)
2. เนื้อหา ข่าวสารข้อมูลในการสื่อสารกับสาธารณชน	สื่อสารทางเดียว ผ่านประกาศบนบอร์ดประชาสัมพันธ์ ขาดการโต้ตอบกับนักท่องเที่ยว ข้อมูลไม่อัปเดตล่าสุด	เพิ่มการโต้ตอบกับนักท่องเที่ยว เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้รับข้อมูลที่อัปเดตล่าสุด
3. การจัดการนิทรรศการออนไลน์ของพิพิธภัณฑ์	การจัดการนิทรรศการมีจำนวนน้อยครั้ง เปิดการแสดงภาพวัตถุโบราณ ผ่านช่องทางออนไลน์ค่อนข้างน้อย	มีการจัดการนิทรรศการออนไลน์ควบคู่กับการจัดการนิทรรศการออนไลน์ โดยใช้เทคโนโลยีภาพพาโนรามา (https://bit.ly/32qDzyp)
4. การจัดการนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์	รูปแบบการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการแสดงผลงานน้อย	ใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดียหลากหลายมากขึ้น เพื่อสร้างประสบการณ์พื้นที่เสมือนจริง
5. การจัดกิจกรรมของพิพิธภัณฑ์	ส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่กลุ่มนักศึกษา เน้นการสอนวัฒนธรรมเกี่ยวกับเครื่องเคลือบดินเผาเป็นหลัก	จัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ "การมีส่วนร่วมอย่างใกล้ชิด" ออกแบบมาสำหรับนักท่องเที่ยว
6. งบประมาณที่ทางรัฐบาลสนับสนุนการดำเนินงานของพิพิธภัณฑ์	งบประมาณส่วนใหญ่เป็นงบลงทุน เพื่อการคุ้มครอง รักษาโบราณวัตถุ โดยมีค่าใช้จ่ายของพิพิธภัณฑ์ในปี.ศ. 2019 คิดเป็น 45.6% ของงบประมาณทั้งหมด	ให้ความสำคัญกับการปรับปรุง จัดตั้งพิพิธภัณฑ์มากขึ้น ค่าใช้จ่ายของพิพิธภัณฑ์ในเมืองจิ่งเต๋อเจินในปี.ศ. 2020 คิดเป็น 87.42% ของงบประมาณทั้งหมด คิดเป็นเงินจำนวน 230 ล้านบาท (Jingdezhen Government, 2020) และในปี.ศ. 2021 คิดเป็น 90.56% ของงบประมาณทั้งหมด คิดเป็นเงินจำนวน 470 ล้านบาท (Jingdezhen Government, 2021)

7. แหล่งรายได้หลักสำหรับพิพิธภัณฑ์ (นอกจากเงินทุนช่วยเหลือจากรัฐบาล)	เก็บค่าตัวเข้าชม ผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม	นอกจากรายได้จากการเก็บค่าตัวเข้าชม ยังมีรายได้จากผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ค่าอาหาร กิจกรรมเสริมประสบการณ์การท่องเที่ยว ฯลฯ
8 ช่องทางการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม	ผู้ซื้อต้องเดินทางไปซื้อที่พิพิธภัณฑ์เท่านั้น	สามารถซื้อสินค้าหัตถกรรมผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมผ่านช่องทางออนไลน์

ความพยายามครั้งใหม่ของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของพิพิธภัณฑ์เตาจักรพรรดิจิ่งเต๋อเจิ้น

พิพิธภัณฑ์เตาจักรพรรดิจิ่งเต๋อเจิ้น เป็นพิพิธภัณฑ์ประเภทแหล่งโบราณคดีทางประวัติศาสตร์ที่เปิดสู่สาธารณะในปีค.ศ. 2021 ตั้งอยู่ใกล้กับโรงงานเตาจักรพรรดิซึ่งเป็นใจกลางเมืองของเมืองจิ่งเต๋อเจิ้น เนื่องจากกระแสนิยมของแนวคิดการท่องเที่ยวมรดกทางวัฒนธรรม ดังนั้นหลังจากพิพิธภัณฑ์เตาจักรพรรดิจิ่งเต๋อเจิ้นสร้างเสร็จจึงเกิดความพยายามการจัดการพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบการบริหารที่เป็นแรงขับเคลื่อนไปจากการจัดการแบบเดิม อย่างน้อย 3 ประการดังนี้



ภาพที่ 12 พิพิธภัณฑ์เตาจักรพรรดิจิ่งเต๋อเจิ้น

ประการแรก เปิดให้บริการเข้าชมฟรีทั้งพิพิธภัณฑ์และอุทยานโบราณคดี การเยี่ยมชมฟรีสามารถดึงดูดทั้งนักท่องเที่ยวและคนในท้องถิ่นให้มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์จำนวนมาก ผู้เยี่ยมชมที่เพิ่มขึ้นจำนวนมากทำให้เกิดการบริการจำหน่ายอาหาร ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์และรายได้จากช่องทางอื่น ๆ ซึ่งได้กลายเป็นรายได้สำคัญสำหรับพิพิธภัณฑ์ตามมา

ประการที่สอง พิพิธภัณฑ์เตาจักรพรรดิจิ่งเต๋อเจิ้นและอุทยานโบราณคดีเปิดให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง ซึ่งต่างจากพิพิธภัณฑ์แบบดั้งเดิมที่มีเวลาเปิดทำการตามเวลาราชการ ระบบแสงไฟหลายชุดจะปรับให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของแสงในเวลากลางวันและกลางคืน สวนสาธารณะและย่านประวัติศาสตร์ในบริเวณใกล้เคียง ทำให้พิพิธภัณฑ์เตาจักรพรรดิจิ่งเต๋อเจิ้นกลายเป็นจุดเช็คอินที่มีชื่อเสียงสำหรับพักผ่อนหย่อนใจของผู้อยู่อาศัยโดยรอบรวมไปถึงกลุ่มนักท่องเที่ยว



ภาพที่ 13 ภาพพิพิธภัณฑสถานจักรพรรดิจิ่งเต๋อเจิ้น ในเวลากลางคืนที่ถูกเผยแพร่ในโซเชียลมีเดียจีน



ภาพที่ 14 ถนนสายวัฒนธรรม(ซ้าย) บาร์ (กลาง) และร้านหนังสือ (ขวา) บริเวณข้างพิพิธภัณฑสถานจักรพรรดิจิ่งเต๋อเจิ้น

ประการสุดท้าย การสร้างประสบการณ์วัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผาแบบจุดเดียวเบ็ดเสร็จ (One-Stop Service) นอกจากพิพิธภัณฑสถานและอุทยานโบราณคดีแล้ว ในแหล่งท่องเที่ยวแห่งนี้ยังมีโซนของถนนสายวัฒนธรรมอีกด้วย ถนนวัฒนธรรมแห่งนี้ประกอบด้วยสตูดิโอเครื่องเคลือบดั้งเดิมซึ่งดำเนินงานโดยผู้สืบทอดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ที่ตั้งของร้านค้า ร้านกาแฟ ร้านอาหาร โรงน้ำชา บาร์ ร้านจำหน่ายผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ เป็นต้น ดังนั้นหลังจากนักท่องเที่ยวหรือผู้ที่อาศัยอยู่ในเมืองจิ่งเต๋อเจิ้นเยี่ยมชมพิพิธภัณฑสถานและเดินชมอุทยานเสร็จ สามารถสัมผัสประสบการณ์ด้านเครื่องเคลือบดินเผา ชาจีน ลิ้มรสอาหารและวัฒนธรรมด้านอื่น ๆ อันเป็นเอกลักษณ์ของเมืองจิ่งเต๋อเจิ้น

สรุป

จากการศึกษาแนวทางการรับมือและผลสัมฤทธิ์ในการจัดการพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น พบว่า ในช่วงสถานการณ์โควิด-19 พิพิธภัณฑ์ในจิ้งเต๋อเจิ้นไม่ได้ปิดตัวลงถาวรเนื่องจากได้รับความช่วยเหลือจากจากรัฐบาลภายนอกและการปฏิรูประบบการจัดการภายในพิพิธภัณฑ์ ในช่วงที่เกิดการแพร่ระบาดโควิด-19 รัฐบาลเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นได้ให้งบประมาณเงินทุนและความช่วยเหลือด้านบุคลากรแก่พิพิธภัณฑ์มากขึ้น ซึ่งวางรากฐานให้พิพิธภัณฑ์อยู่รอดในวิกฤตการณ์นี้ได้ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ๆ ในนิทรรศการและกิจกรรม ณ ที่ตั้งแต่ออนไลน์ได้ทำให้สาธารณชนใกล้ชิดกับพิพิธภัณฑ์มากขึ้น โดยผู้วิจัยสรุปเป็นแนวทางการจัดการ 5 ประเด็น ดังต่อไปนี้

ประเด็นที่ 1 “ผสมผสาน” เนื้อหาที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ทั้งแบบออนไลน์และออนไลน์เพื่อให้สาธารณชนได้รับประสบการณ์ได้หลากหลายช่องทางตลอด 24 ชั่วโมง (Omni-channel Experience)

ประเด็นที่ 2 “เชื่อมต่อ” ประสบการณ์การเยี่ยมชมของนักท่องเที่ยวกับกิจกรรมนันทนาการทำให้พิพิธภัณฑ์เป็นสถานที่สำหรับการเรียนรู้ พักผ่อนและให้ความบันเทิง (Linkage)

ประเด็นที่ 3 “การให้” พลังของการให้ได้เปลี่ยนรูปแบบการสร้างรายได้หลักจากการขายตัว “เก็บเงิน” เปลี่ยนเป็นการเปิดให้เข้าชมฟรี ก่อให้เกิดพัฒนารูปแบบธุรกิจที่หลากหลาย เกิดความร่วมมือกับพื้นที่เชิงพาณิชย์บริเวณโดยรอบ (Day-Night walking street)

ประเด็นที่ 4 “เรื่องเล่า” เนื่องจากเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นเป็นนครแห่งเครื่องเคลือบที่มีชื่อเสียงระดับโลก การจัดการนิทรรศการเครื่องเคลือบแต่ละครั้ง จึงสะท้อนให้เห็นการเล่าเรื่อง แสดงให้เห็นถึงอำนาจ ของสุนทรียศาสตร์ พลังที่อยู่ในวัฒนธรรมเครื่องเคลือบดินเผา (Story telling -Soft Culture)

ประเด็นที่ 5 “ขึ้นรูป” การขึ้นรูปการจัดการนวัตกรรมจัดการพิพิธภัณฑ์ใหม่บนฐานของวัฒนธรรมเครื่องเคลือบ กับสื่อสังคมออนไลน์และออฟไลน์ ช่วยต่อยอดขยายตัวของกลุ่มผู้สนใจรุ่นใหม่ ส่งผลให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างพิพิธภัณฑ์กับผู้เยี่ยมชมเพิ่มมากยิ่งขึ้น

เมืองจิ้งเต๋อเจิ้นเริ่มต้นจากการเป็นพิพิธภัณฑ์แห่งแรกและค่อย ๆ พัฒนาเป็น “เมืองแห่งพิพิธภัณฑ์” การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมเยี่ยมชมเครื่องเคลือบดินเผา กลายเป็นส่วนสำคัญของรายได้ของรัฐบาลเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น ความเจริญรุ่งเรืองของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองจิ้งเต๋อเจิ้นได้พิสูจน์ให้เห็นถึงการส่งเสริมซึ่งกันและกันระหว่างพิพิธภัณฑ์กับงานศิลปหัตถกรรมและการพัฒนารายได้ของนครเครื่องเคลือบจิ้งเต๋อเจิ้น

ปรากฏการณ์ดังกล่าวทำให้เกิดถึง คำกล่าวของคณินโบราณที่กล่าวว่า “คลำก้อนหิน ชำมล้ำธาร” การคลำทางเป็นเสมือนประสบการณ์การจัดการของพิพิธภัณฑ์เครื่องเคลือบดินเผาในเมืองจิ้งเต๋อเจิ้น ส่วนรูปทรงของ “หิน” ที่จัดวางแบบต่าง ๆ เป็นดังรสสัมผัสที่ได้รับจากการแก้ปัญหาในการจัดการพิพิธภัณฑ์ฯ ซึ่งอาจเป็นบทเรียนและแนวทางที่ช่วยทำให้พิพิธภัณฑ์แห่งอื่น สามารถเลือกใช้

ก้าวข้ามลำธารที่เป็นอุปสรรคได้รวดเร็วขึ้น และสามารถรับมือกับปัญหาภาวะการแพร่ระบาดของโควิด-19 ในสถานการณ์ปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

- ICOM. (2020). Museums, museum professionals and COVID-19: ICOM and UNESCO release their full reports. Retrieved 26 May 2021 from <http://icom.museum/en/news/museums-museum-professionals-and-covid-19-survey-results/>
- ICOM. (2021). Time to explore International Museum Day topics! Retrieved 18 May 2021 from <https://icom.museum/en/news/time-to-explore-international-museum-day-topics/>
- Jingdezhen Ceramics Museum. (2020). National Memory Pavilion. Retrieved 20 MAY 2020 from https://www.720yun.com/t/83vkc7ih5rw?scene_id=64831414
- Jingdezhen Government. (2020a). 2020 Citywide Budget Released. Retrieved 20 May 2020 from http://cz.jdz.gov.cn/zwgk/fdzdgknr/czxx/yjsgk_12859/t722018.shtml
- Jingdezhen Government. (2020b). Jingdezhen Ceramic Culture Digital Museum officially launched. Retrieved 13 July 2020 from <http://www.jdz.gov.cn/zwzx/jrcd/t303752.shtml>
- Jingdezhen Government. (2021a). 2021 Citywide Budget Released. Retrieved 10 June 2021 from http://cz.jdz.gov.cn/zwgk/fdzdgknr/czxx/yjsgk_12859/t784994.shtml
- Jingdezhen Government. (2021b). "May 1st" Small Holiday Tourism Market Recovers Strongly. Retrieved 7 May 2021 from <http://www.jdz.gov.cn/zwzx/jrcd/t747188.shtml>
- Judd, D. R., & Sharon, Z. (1996). The Cultures of Cities. *Cultural Policy Journal*, 9(1), 188-190.



การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้เพื่อตกแต่งโต๊ะทำงานแรงบันดาลใจจากสัตว์วรรณกรรมแฟนตาซี

Designing desk accessories inspired by fantasy literature animals

Received

June 11, 2023

Revised

March 29, 2024

Accepted

June 18, 2024

อรัญ วาณิชกร¹

บทคัดย่อ

การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้เพื่อตกแต่งโต๊ะทำงานแรงบันดาลใจจากสัตว์ในวรรณกรรมแฟนตาซี การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้ดัดแปลงจากจินตนาการวัยเด็กต่อการออกแบบของตกแต่งเป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ของตกแต่งบ้าน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อศึกษาแรงบันดาลใจจากสัตว์ในวรรณกรรมแฟนตาซี 2. เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้เพื่อตกแต่งโต๊ะทำงานแรงบันดาลใจจากสัตว์ในวรรณกรรมที่สามารถผลิตซ้ำในระบบอุตสาหกรรม มีขั้นตอนการสร้างสรรค์เริ่มจากการค้นหาแรงบันดาลใจจากความทรงจำวัยเด็กร่วมกับศึกษารูปแบบการลดทอนรูปทรงเรขาคณิตจากสไตล์อาร์ตเดโค ภาพร่าง การออกแบบรูปทรง การออกแบบประโยชน์ใช้สอย สร้างแบบจำลอง 3 มิติ จากนั้นพิมพ์สามมิติ สร้างแม่พิมพ์และผลิตชิ้นงานต้นแบบในขั้นตอนสุดท้าย

ผลการวิจัยได้ ชุดผลิตภัณฑ์เครื่องใช้บนโต๊ะทำงานที่ประกอบด้วย ผลิตภัณฑ์แรกเชิงเทียนมังกรสามหัวคือ ชิ้นงานที่เป็นเอกลักษณ์ที่สะท้อนถึงสไตล์อาร์ตเดโค การออกแบบมีลักษณะเป็นมังกรสามหัว แต่ละหัวถือเทียน ลำตัวของมังกรนั้นเพรียวบางและยาว ประดับด้วยลวดลายเรขาคณิตและพื้นผิวโลหะ ฐานของเชิงเทียนยังเป็นรูปทรงเรขาคณิต มีขอบและมุมที่แหลมคม หัวของมังกรเป็นจุดโฟกัส ด้วยรูปลักษณะที่โดดเด่นและสง่างามที่ดึงดูดความสนใจ และแทนวาทปากกาที่ได้รับแรงบันดาลใจจากแรดหรือฮิปโป เป็นอุปกรณ์เสริมบนโต๊ะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากอาร์ตเดโค ขาตั้งโดดเด่นด้วยรูปแรดหรือฮิปโปเก้ พร้อมช่องสำหรับใส่ปากกา และดินสอ ร่างกายของสัตว์นั้นโฉบเฉี่ยวและเป็นเหลี่ยมมีลวดลายเรขาคณิตและพื้นผิวโลหะ ช่องใส่ปากการวมอยู่ในส่วนหลังของสัตว์ ทำให้เกิดการออกแบบที่ไร้รอยต่อและใช้งานได้จริง

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



Abstract

Designing desk accessories inspired by fantasy literature animals. This study is influenced by childhood imagination in the design of decorative items. It is a creative research project for home decoration. Influence of childhood imagination on interior design is a creative research project on home decoration. Its objectives are to: 1. To study the inspiration of animals in fantasy literature. 2. To design and develop prototype products for office decoration, inspired by animals in literature that can be reproduced in an industrial system.

The creative process begins with searching for inspiration from childhood memories and studying the principles of geometric reductionism from Art Deco style. This includes sketching, designing shapes, designing functional benefits, and creating 3D models. Then, the 3D models are printed, molds are created, and prototype pieces are produced in the final step.

The research has resulted in a collection of desktop accessories, with the first product being a three-headed dragon incense burner. This piece is an iconic representation of Art Deco style, with each head holding an incense stick. The body of the dragon is slender and long, adorned with geometric patterns and a metallic surface. The base of the incense burner is also geometric in shape, with sharp edges and angles. The head of the dragon serves as the focal point. With its distinctive and beautiful design, it captures attention. Additionally, there is a pencil holder inspired by a rod or hopper as an additional accessory on the desk. The stand legs are prominently shaped like a rod or hopper, with a slot for holding pens and pencils. The body of the animal is angular and rectangular, with geometric patterns and a metallic surface. The pencil holder is located at the back of the animal, allowing for seamless design and practical use. This design showcases seamless and functional design, inspired by both childhood memories and Art Deco influences.

บทนำ

การใช้ชีวิตในเขตเมืองอาจนำมาซึ่งข้อจำกัดและความท้าทายต่าง ๆ ที่อาจส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของผู้คนอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็น ความจำเป็นของการเดินทางไปสถานที่ทำงานในเมือง ส่งผลให้ราคาอสังหาริมทรัพย์สูงขึ้นมาก การคมนาคมที่หนาแน่น ค่าครองชีพที่สูงขึ้น รูปแบบการใช้ชีวิตในปัจจุบันของคนเมืองจึงเปลี่ยนเป็นรูปแบบการใช้ชีวิตในแนวสูง การอยู่อาศัยคอนโดในเมือง โดยเฉพาะย่านศูนย์กลางของเมือง โดยจำเป็นต้องปรับตัวเข้ากับข้อจำกัดหลักประการหนึ่งคือพื้นที่

ใช้สอยที่จำกัด การต้องสัมผัสกับเสียงและมลพิษ การใช้ชีวิตในใจกลางเมืองหมายถึงการอยู่ท่ามกลางความเร่งรีบและวุ่นวาย เสียงจากการจราจร และมลพิษทางอากาศอยู่ตลอดเวลา นี่อาจเป็นสาเหตุของความไม่สะดวกสำหรับผู้ที่ชอบสภาพแวดล้อมที่เงียบสงบ การขาดความเป็นส่วนตัวและความขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นกับเพื่อนบ้าน ข้อจำกัดของพื้นที่กลางแจ้ง เช่น สวนหรือสนามหญ้า พื้นที่จอดรถจำกัด

การใช้ชีวิตในบริบทของเมืองนำมาซึ่งความเครียดต่าง ๆ ส่งผลกระทบต่อบุคคล การแข่งขันที่รุนแรง ความกดดันด้านเวลา และสภาพแวดล้อมในเมืองมีส่วนทำให้ระดับความเครียดสูงขึ้น อาจส่งผลเสียต่อสภาพจิตใจและร่างกาย การทำความเข้าใจกับแรงกดดันเหล่านี้และผลกระทบเป็นสิ่งสำคัญสำหรับแต่ละคน สภาพแวดล้อมของเมือง มลพิษทางเสียง ความแออัด ยัดเยียด ความหนาแน่นของประชากรสูง ซึ่งอาจส่งผลเสียต่อสุขภาพกายและจิตใจของบุคคล การสัมผัสกับเสียงรบกวน การจราจรติดขัด ฝุ่นควันพิษ โรคติดต่อ พื้นที่สาธารณะที่มีผู้คนพลุกพล่านอยู่ตลอดเวลาสามารถส่งผลกระทบต่อความรู้สึกหงุดหงิด เหนื่อยล้า และลดความพึงพอใจในชีวิตโดยรวมได้จากความรู้สึกกดดันจากความเร่งรีบตลอดเวลา ความรับผิดชอบและภาระผูกพันหลายอย่าง เช่น งาน ครอบครัว ภาระหน้าที่ทางสังคม และการแสวงหาส่วนตัว ความจำเป็นในการทำงานหลายอย่างให้สำเร็จภายในกรอบเวลาที่จำกัดอาจนำไปสู่ความเครียดเรื้อรังและความรู้สึกหนักใจ ก่อให้เกิดความเครียดในระดับสูง ส่งผลต่อสุขภาพจิต เช่น ความวิตกกังวล และภาวะซึมเศร้า แรงกดดันอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ประสบความสำเร็จและเป็นไปตามความคาดหวังของสังคมอาจส่งผลกระทบต่อความเป็นอยู่ที่ดีทางอารมณ์ของแต่ละคน นำไปสู่ความรู้สึกไม่มั่นใจ ไม่คู่ควร ความสงสัยในตนเอง และหมดไฟ นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบต่อสุขภาพะทางร่างกายของแต่ละคนอีกด้วย

ทฤษฎีที่ว่าจินตนาการช่วยบำบัดความเครียดของ Sigmund Freud นักประสาทวิทยาชื่อดังชาวออสเตรียและผู้ก่อตั้งจิตวิเคราะห์ Freud เชื่อว่าการสร้างหรือใช้จินตนาการ เช่น การฝันกลางวัน เป็นความสามารถหลักหนึ่งของจิตในรูปแบบหนึ่งที่ช่วยบรรเทาความเครียด จินตนาการเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ทรงพลังในการผ่อนคลายความตึงเครียด เมื่อเราใช้จินตนาการ เราสามารถเคลื่อนย้ายตัวเองไปยังสถานที่หรือสถานการณ์อื่นได้ ซึ่งช่วยเบี่ยงเบนความสนใจของเราจากแหล่งที่มาของความตึงเครียดและเข้าสู่สภาวะที่เป็นบวกและสงบมากขึ้น อีกทั้งนักจิตวิทยา Carl Jung ยังได้ค้นพบทฤษฎีการกลับคืนสู่ความสุขในวัยเด็กเพื่อเป็นหนทางในการทำความเข้าใจจิตใจมนุษย์และการเติบโตส่วนบุคคล ตามที่ Jung กล่าวว่าแต่ละคนมีจิตไร้สำนึกร่วมกันซึ่งประกอบด้วยสัญลักษณ์สากลและต้นแบบที่มนุษย์ทุกคนใช้ร่วมกัน Jung เชื่อว่าวัยเด็กเป็นช่วงเวลา แห่งความไร้เดียงสา ความพิศวง และความถูกต้อง เมื่อโตขึ้นเรามักจะขาดการติดต่อกับคุณสมบัติเหล่านี้เนื่องจากความคาดหวังทางสังคม ความรับผิดชอบ และความจำเป็นในการปฏิบัติตาม อย่างไรก็ตาม Jung แนะนำว่าการเชื่อมต่อกับความเป็นเด็กในตัวของเราอีกครั้งและการค้นพบความสุขและความถูกต้องของวัยเด็กอีกครั้งสามารถนำไปสู่การเติมเต็มส่วนบุคคลและความเป็นอยู่ที่ดีทางจิตใจ การสำรวจความทรงจำในวัยเด็ก ความฝัน และจินตนาการของเราจะทำให้เราได้รับข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความจริง



ของเรา ตัวตน เปิดเผยความปรารถนา ความหลงใหล และพรสวรรค์ที่ชอบอยู่ Jung เชื่อว่ากระบวนการค้นพบตนเอง การบูรณาการนี้เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการสร้างปัจเจกบุคคล ซึ่งเป็นการพัฒนาบุคคลที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและตระหนักรู้อย่างเต็มที่ การกลับสู่ความสุขในวัยเด็กไม่ได้หมายถึงการถดถอยไปสู่ภาวะที่ยังไม่บรรลุนิติภาวะหรือหลีกเลี่ยงความรับผิดชอบของผู้ใหญ่ แต่เกี่ยวข้องกับการโอบรับคุณสมบัติและประสบการณ์ที่นำความสุขและความแท้จริงมาให้เราในฐานะเด็ก ในขณะที่ยังคงรักษามุมมองที่เป็นผู้ใหญ่และสมดุลไว้ ทฤษฎีของ Jung ในการกลับไปสู่ความสุขในวัยเด็กเน้นย้ำถึงความสำคัญของการเชื่อมต่อกับเด็กภายในของเราอีกครั้ง โอบรับตัวตนที่แท้จริงของเรา และค้นหาความหมายและความสมหวังในชีวิตของเรา มันกระตุ้นให้เราใช้ประโยชน์จากจินตนาการ ความอยากรู้อยากเห็น และความคิดสร้างสรรค์ของเรา ซึ่งนำไปสู่การดำรงอยู่ที่สมดุลและเติมเต็มมากขึ้น (Jung, C. G, 2018) ทั้งนี้อมตะวลีของอัจริยะโลก “จินตนาการสำคัญกว่าความรู้” ของอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ที่เปรียบเทียบรู้นั้นเป็นสิ่งเดิม เป็นปัจจุบัน ขณะที่จินตนาการคืออนาคต จินตนาการเป็นความสามารถพิเศษของมนุษย์ที่ก่อให้เกิดการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้ามาเป็นพลวัต พื้นที่สำหรับจินตนาการงอกงามมากที่สุดในช่วงอายุสี่ถึงเจ็ดขวบ ในช่วงระยะนี้ เด็ก ๆ จะมีความอยากรู้อยากเห็นตามธรรมชาติและความคิดสร้างสรรค์ที่ช่วยให้จินตนาการของพวกเขาเติบโต ซึ่งตรงกับช่วงปฐมวัย หรือวัยเด็กตอนต้น สิ่งที่เชื่อมโยงกับวัยนี้จะเต็มไปด้วยความฝัน จินตนาการ แฟนตาซี ไม่ติดยึดกับความตรรกะที่เป็นอยู่ ดังจะเห็นได้จากนิทานหรือวรรณกรรมเยาวชนที่มีความหลากหลายเป็นเรื่องราวแต่งที่มีองค์ประกอบที่เกิดขึ้นจากจินตนาการ ไม่ว่าจะเป็นตัวละคร การผจญภัย ล้วนแล้วแต่กระตุ้นอารมณ์ให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ได้แก่ ความตื่นเต้น การผจญภัย การต่อสู้ ฯลฯ

ในเรื่องแฟนตาซี สัตว์ต่าง ๆ มักจะมีความหมายที่สำคัญและมีบทบาทสำคัญในการเล่าเรื่องสามารถเป็นสัญลักษณ์ของแนวคิดต่าง ๆ แสดงถึงลักษณะบางอย่าง หรือเป็นตัวแทนของตัวละครตามแบบฉบับ ความหมายของสัตว์ในเรื่องแฟนตาซีอาจแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับบริบททางวัฒนธรรม และวรรณกรรมนี้คือตัวอย่างบางส่วน

1. มังกร : มังกรมักถูกมองว่าเป็นสัตว์ที่ทรงพลังและเป็นตำนานซึ่งเป็นตัวแทนของความแข็งแกร่ง สติปัญญา และบางครั้งก็เกิดความวุ่นวาย พวกเขาสามารถแสดงเป็นศัตรูที่น่ากลัวหรือพันธมิตรที่ชาญฉลาด ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของการต่อสู้ระหว่างความดีและความชั่ว
2. ยูนิคอร์น : ยูนิคอร์นมักถูกพรรณนาว่าเป็นสิ่งมีชีวิตที่อ่อนโยนและบริสุทธิ์ ซึ่งเป็นตัวแทนของความไร้เดียงสา ความสง่างาม และเวทมนตร์ มักเกี่ยวข้องกับการเยียวยา การปกป้อง และการแสวงหาความดี
3. หมาป่า : หมาป่ามักจะถูกมองว่าเป็นผู้พิทักษ์ ซึ่งเป็นตัวแทนของความภักดี การทำงานเป็นทีม และความยืดหยุ่น พวกมันมักจะเป็นสัญลักษณ์ของลักษณะที่ป่าเถื่อนและเปลี่ยวของธรรมชาติ หรือทำหน้าที่เป็นเครื่องนำทางวิญญาณสำหรับตัวเอง
4. ฟีนิกซ์ : นกฟีนิกซ์เป็นนกในตำนานที่รู้จักกันดีในเรื่องความสามารถในการลุกขึ้นจากขี้เถ้า

และเป็นสัญลักษณ์ของการเกิดใหม่ การเปลี่ยนแปลง และการต่ออายุ มักเป็นตัวแทนของความหวัง ความเป็นอมตะ และวัฏจักรแห่งชีวิต

5. สัตว์พูดได้ : ในเรื่องแฟนตาซีบางเรื่อง สัตว์มีความสามารถในการสื่อสารกับมนุษย์ พวกเขาสามารถทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา ผู้นำทาง หรือเพื่อนร่วมทาง มอบความรู้ คำแนะนำ และบางครั้งก็เป็นการดูนคลายเครียด

แหล่งที่มาของการแสดงสัตว์เหล่านี้ในเรื่องราวแฟนตาซีนั้นสามารถสืบย้อนไปถึงตำนาน ปรัมปรา นิทานพื้นบ้าน และวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ จากทั่วโลก ผู้วิจัยมักจะได้รับแรงบันดาลใจจากแหล่งข้อมูลเหล่านี้และเพิ่มการตีความที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองเพื่อสร้างเรื่องราวที่น่าดึงดูดใจและเต็มไปด้วยจินตนาการ เรื่องราวของสัตว์ในจินตนาการจึงมีบทบาทสำคัญในการเลี้ยงดูและส่งเสริมพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย สิ่งมีชีวิตที่น่าอัศจรรย์เหล่านี้เกิดจากส่วนลึกของจิตใจเด็ก มีคุณประโยชน์มหาศาลที่นอกเหนือไปจากเรื่องสมมติ เป็นตัวกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เมื่อเด็ก ๆ มีส่วนร่วมกับสิ่งมีชีวิตเหล่านี้ พวกเขาจะได้รับการกระตุ้นให้คิดนอกกรอบ ประดิษฐ์ลักษณะเฉพาะตัว และสร้างโลกในจินตนาการ กระบวนการนี้กระตุ้นจินตนาการ และเพิ่มความสามารถในการสร้างสรรค์ ช่วยส่งเสริมความฉลาดทางอารมณ์และความเห็นอกเห็นใจ สัตว์ในจินตนาการเป็นแหล่งสร้างพลังให้กับเด็ก ๆ การสร้างและโต้ตอบกับสิ่งมีชีวิตเหล่านี้ เด็ก ๆ จะรู้สึกควบคุมโลกในจินตนาการของตนเองได้ พวกเขาสามารถเป็นฮีโร่ นักสำรวจ นักอนุรักษ์ หรือผู้แก้ปัญหา ส่งเสริมความมั่นใจในตนเองและกระตุ้นให้พวกเขารับมือกับความท้าทาย ด้วยความคิดเชิงบวก ช่วยสนับสนุนการเดินทางของจินตนาการในจิตใจ

ผู้วิจัยจึงต้องการสนทนากับเรื่องราวและแรงบันดาลใจจากสัตว์ในวรรณกรรมแฟนตาซี ที่เต็มไปด้วยจินตนาการช่วยส่งผลต่อการออกแบบของตกแต่งโต๊ะทำงาน เนื่องจากปัจจุบันสถานที่ทำงาน และโต๊ะทำงานมีอุปกรณ์เครื่องใช้ที่ส่งเสริมการทำงานอย่างคร่ำเคร่งเป็นจำนวนมาก หากมีของตกแต่งที่มีประโยชน์ใช้สอย รูปทรงและสีสันเอื้อต่อการจัดเก็บและผ่อนคลายทางจิตใจ เพื่อสร้างทางเลือกในการผ่อนคลายวิถีชีวิตเมือง และผสมผสานเข้ากับสไตล์การออกแบบ Art Deco เป็นสไตล์การออกแบบที่เกิดขึ้นในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 โดยเฉพาะในช่วงปี 1920 ถึง 1930 โดดเด่นด้วยรูปทรงเรขาคณิตที่โฉบเฉี่ยว สีสันจัดจ้าน และวัสดุที่หรูหรา ชื่อ "Art Deco" มาจากงาน Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriel Modernes ในปี 1925 ที่จัดขึ้นในปารีส สไตล์การออกแบบนี้ได้รับการยอมรับในระดับสากลและได้รับแรงบันดาลใจจากแหล่งต่าง ๆ รวมถึง Cubism, Futurism และ Machine Age สไตล์การออกแบบนี้เป็นการรวบรวมเทคโนโลยีสมัยใหม่และเฉลิมฉลองความก้าวหน้า มักจะรวมเอาองค์ประกอบเชิงกล เช่น การออกแบบที่เพรียวบางและวัสดุอุตสาหกรรม เช่น โครเมียมและกระจก รูปแบบการออกแบบนี้สามารถพบเห็นได้ในรูปแบบศิลปะต่าง ๆ รวมถึงสถาปัตยกรรม การออกแบบภายใน แฟชั่น เครื่องประดับ และทัศนศิลป์ ภาษาภาพของ Art Deco ถูกกำหนดโดยเส้นที่แข็งแรง มุมแหลม และรูปแบบเรขาคณิตซ้ำ ๆ สี่ที่โดดเด่น เช่น สีดำ ทอง เงิน และเฉดสีที่สดใส เช่น สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน ช่วยเพิ่มความสวยงามที่แตกต่าง



ให้กับงานออกแบบสไตล์ Art Deco องค์ประกอบของการตกแต่ง เช่น ดอกไม้และสัตว์ที่มีสไตล์ ลายชั้นเบิร์สต์ และลวดลายชั้นบันไดก็มักถูกนำมารวมอยู่ด้วย แม้ว่า Art Deco จะได้รับความนิยมสูงสุดในช่วงทศวรรษที่ 1920 ถึง 1930 แต่อิทธิพลของมันยังคงเห็นได้จากการออกแบบร่วมสมัย การเน้นที่ความสง่างาม ความเย้ายวนใจ และความทันสมัยยังคงเป็นแรงบันดาลใจให้กับศิลปิน นักออกแบบ และสถาปนิกในปัจจุบัน (Duncan, A. 1988)

โดยการศึกษาออกแบบผลิตภัณฑ์ชุดนี้จะช่วยกระตุ้นความทรงจำในวัยเด็กและกระตุ้นให้ผู้ใช้เปิดจินตนาการของพวกเขา ด้วยการตระหนักถึงความสำคัญของจินตนาการในการออกแบบร่วมกับบริบทการตกแต่งในวิถีชีวิตของคนเมือง หรือคอนโด ความเป็นไปได้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ใช้งานเกิดมุมมองนอกเหนือตรรกะที่มีอยู่ เพื่อกระตุ้นให้เกิดจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์หรือการคิดนอกกรอบจากสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน เป็นทางเลือกหนึ่งที่ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์ผ่านจินตนาการ เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด เพื่อรับมือกับความท้าทายของการใช้ชีวิตในเมืองและรักษาสมดุลและวิถีชีวิตที่ดีต่อคุณภาพชีวิตในเมืองต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแรงบันดาลใจจากสัตว์ในวรรณกรรมแฟนตาซี
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้เพื่อตกแต่งโต๊ะทำงาน แรงบันดาลใจจากสัตว์ในวรรณกรรมที่สามารถผลิตซ้ำในระบบอุตสาหกรรม

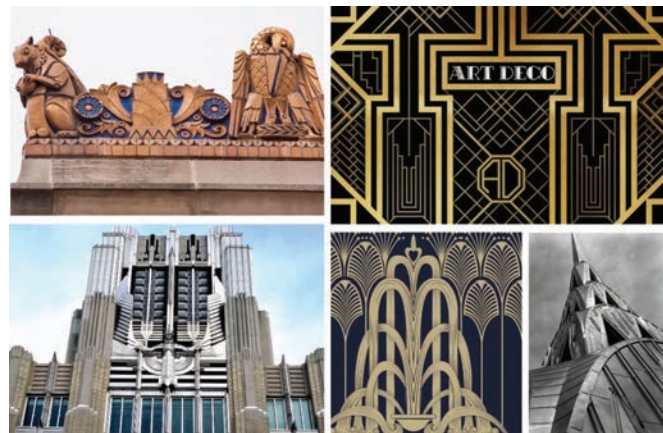
กระบวนการสร้างสรรค์

1. การค้นหาแรงบันดาลใจจากวัยเด็กผ่านแนวคิด Art Deco สไตล์
2. ออกแบบร่างผลิตภัณฑ์
3. ออกแบบรูปทรงผลิตภัณฑ์
4. ออกแบบประโยชน์ใช้สอยผลิตภัณฑ์
5. ใช้ซอฟต์แวร์การสร้างแบบจำลอง 3 มิติ
6. การพิมพ์ 3 มิติ
7. สร้างแม่พิมพ์
8. การผลิตชิ้นงานเซรามิก

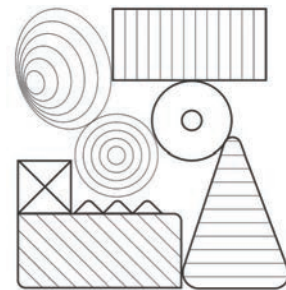




ภาพที่ 1 แรงบันดาลใจจากสัตว์ในจินตนาการและสัตว์ในชีวิตจริงที่มีรูปลักษณ์และเรื่องราวที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (อรัญ วานิชกร, 2564)

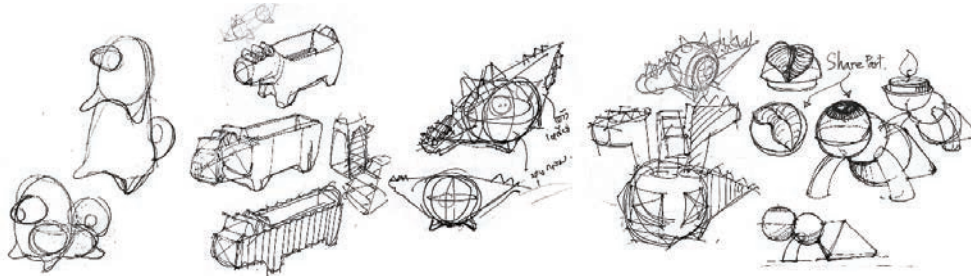


ภาพที่ 2 Mood Board ของสไตล์ Art Deco (อรัญ วานิชกร, 2564)



ภาพที่ 3 อัปเดตลักษณะลวดลาย Art Deco ที่นำมาใช้ร่วมกับการออกแบบสัตว์ในจินตนาการวัยเด็ก (อรัญ วานิชกร, 2564)

การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้เพื่อตกแต่งโต๊ะทำงาน
แรงบันดาลใจจากสัตว์วรรณกรรมพื้นบ้าน



ภาพที่ 4 ขั้นตอนการร่างภาพผลิตภัณฑ์ (อรัญ วานิชกร, 2564)



ภาพที่ 5 การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติ (อรัญ วานิชกร, 2564)



ภาพที่ 6 การพิมพ์ 3 มิติเพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างแม่พิมพ์ (อรัญ วานิชกร, 2564)



ภาพที่ 7 การสร้างแม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์ (อรัญ วานิชกร, 2564)



ภาพที่ 8 กระบวนการทำงานเซรามิกตั้งแต่เริ่มต้นหล่อน้ำดิน
เผาดิบถึงจบกระบวนการเผาเคลือบ (อรัญ วานิชกร, 2564)

ผลการสร้างสรรค์

แรงบันดาลใจจากสัตว์ในวรรณกรรมแฟนตาซี ที่ได้จากภาพความทรงจำและจินตนาการ ในวัยเด็กสามารถนำไปสู่ความคิดและเรื่องราวที่น่าทึ่งเพื่อต่อยอดสร้างสรรค์ได้อย่างไร้ขีดจำกัด พื้นที่ความสนใจของเขาไม่ได้จำกัดเพียงสิ่งที่พบเห็นในชีวิตจริงจินตนาการของพวกเขาสามารถล่องลอยไปทุกที่ บนฟ้าหรือใต้น้ำ ดำดิ่งเชื่อมต่อโยงสู่พื้นที่อีกโลกหนึ่ง วรรณกรรมแฟนตาซีเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ของเด็ก ทุกคนรู้จักมังกร สัตว์ที่ไม่มีรูปลักษณ์เพียงหนึ่งเดียว มันมีรูปลักษณ์แตกต่างกันไปตามตำนาน นิทาน เรื่องเล่าและวัฒนธรรมต่าง ๆ บางพื้นที่อาจเป็นสัตว์ร้ายตัวยาวมีเขี้ยว มีหนวด ฟันน้ำ บางพื้นที่อาจตัวอวบอ้วนกลม มีปีก ฟันไฟได้ ความน่าสนใจต่างๆ ของสัตว์ในจินตนาการสร้างสรรค์ของผู้เขียนวรรณกรรมนี้จึงเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของสังคม ที่เป็นส่วนหนึ่ง ทำให้เด็กและเยาวชนรุ่นหลังเกิดจินตนาการต่อยอดเกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นต่อไป

ผู้สร้างสรรค์จึงต้องการดึงเรื่องราวจากสัตว์ในวรรณกรรมแฟนตาซี จากความทรงจำในวัยเด็กข้ามผ่านสู่ผลิตภัณฑ์ตกแต่งโต๊ะทำงานในวัยผู้ใหญ่ เพื่อให้เกิดบรรยากาศพิเศษผ่อนคลาย ความตึงเครียด และสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน หรือการทำกิจกรรมเรียนรู้ต่าง ๆ ในบริบทของเมืองได้

ผลิตภัณฑ์ตกแต่งโต๊ะทำงานที่ได้

1. สัตว์ในจินตนาการทำยื่นและนั่ง การเพิ่มเส้นหางสายตาและปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ ด้วยสัตว์ในจินตนาการทำยื่น มีฟังก์ชันหลักใช้ในการตกแต่งมีฟังก์ชันเสริมเป็นแจกันใส่ดอกไม้หรือที่ใส่ดินสอ ที่มีฝาปิดเปิดเป็นส่วนหัวและแขน ความสนุกสนานจากการจัดทำทางปรับเปลี่ยนใช้ร่วมกับสัตว์ในจินตนาการทำนอนฟังก์ชันหลักใช้ในการตกแต่ง ฟังก์ชันเสริมเป็นที่ตั้งเทียนตกแต่งสวยงาม ผลิตภัณฑ์นี้ยังสามารถปรับเปลี่ยน ใช้สอยตามความต้องการของผู้ใช้ โดยส่วนหัวสามารถใส่ไข่มดัม และใช้วางตะเกียบตกแต่งใช้สอยบนโต๊ะอาหารได้อย่างสวยงามอีกด้วย มีการออกแบบให้เรียบง่าย กึ่งนามธรรม แต่มีลวดลายนูนต่ำร่วมสมัยเพื่อการตกแต่งอย่างมีเอกลักษณ์ ถือเป็นการประสานจินตนาการร่วมกับการใช้ชีวิตได้อย่างเต็มเปี่ยม



ภาพที่ 9 การสลับส่วนหัวเพื่อสร้างสีสันใหม่ๆ (อรัญ วานิชกร, 2564)



ภาพที่ 10 การประยุกต์ใช้ผลิตภัณฑ์ได้อย่างหลากหลายตามความต้องการของผู้ใช้ (อรัญ วาณิชกร, 2564)

2. สัตว์ในจินตนาการมีรูปลักษณ์คล้ายราชินีมด จากเรื่องราวที่น่าสนใจของฝูงมด มดมีลักษณะเหมือนกับแมลงกลุ่มอื่นๆ คือสามารถแบ่งลำตัวออกได้เป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนหัว ส่วนอก และส่วนท้อง ผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจจากราชินีมด เธอมีหน้าที่วางไข่และดูแลวงจรการสืบพันธุ์ของอาณานิคม ราชินีมดมีชีวิตอยู่ได้นานถึง 15 ปี มีปีกในช่วงแรกและใช้มันเพื่อผสมพันธุ์และสร้างอาณานิคมใหม่ เมื่อพบแหล่งทำรังที่เหมาะสมแล้ว พวกมันก็จะสลัดปีกและเริ่มวางไข่ และสามารถผลิตลูกหลานได้หลายล้านตัว ราชินีมดยังปล่อยฟีโรโมน ซึ่งเป็นสัญญาณทางเคมีที่ช่วยควบคุมพฤติกรรมและโครงสร้างทางสังคมของรัง ฟีโรโมนเหล่านี้สามารถควบคุมการพัฒนาและพฤติกรรมของมดงานได้ ซึ่งช่วยรักษาความสามัคคีและสังคมที่มีประสิทธิภาพ มดเหล่านี้เป็นที่รู้จักจากความสามารถที่น่าประทับใจในการดึงพืชพันธุ์และนำเศษใบไม้ กลับไปยังอาณานิคมของพวกมันเพื่อเพาะเชื้อราเพื่อเป็นแหล่งอาหาร บทบาทของราชินีมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการรักษาระบบฟาร์มอันซับซ้อน มีหน้าที่รับผิดชอบในการผลิตลูกหลานจำนวนมากและจัดระเบียบกองทัพนมดงานอย่างไม่มีหยุดยั้งเพื่อค้นหาอาหาร (เคมอิน อินคอรวิโปรเช่น, 2566) มีฟังก์ชันหลักใช้ในการตกแต่งมีฟังก์ชันเสริมตั้งวางเทียนประดับ หรือการวางเครื่องประดับเมื่อผู้ใช้นั้นเห็นผลิตภัณฑ์นี้ความพิเศษของราชินีมดจะชวนให้ระลึกถึงเรื่องราวที่น่าประทับใจในทุกครั้ง



ภาพที่ 11 การใช้สอยตกแต่งเป็นเชิงเทียน วางนาฬิกาหรือเครื่องประดับ (อรัญ วาณิชกร, 2564)

3. สัตว์ประหลาดในจินตนาการที่มีรูปลักษณะคล้ายมังกร 3 หัว ซึ่งมักเรียกกันว่า Cerberus ในตำนานเทพเจ้ากรีกมีเรื่องราวที่น่าสนใจ ตามตำนานโบราณ เซอร์เบอรัสเป็นสัตว์มีสามหัว และหางเป็นงู เฝ้าทางเข้ายมโลก หน้าที่คือป้องกันไม่ให้คนเป็นเข้ามาและคนตายหนีออกไปได้ เซอร์เบอรัสเป็นลูกหลานของยักษ์ไทฟอนและรูอีคิธนา หัวสามหัวเป็นสัญลักษณ์ของอดีต ปัจจุบัน และอนาคต หรือจิตใจ ร่างกาย และวิญญาณ แต่ละหัวมีลักษณะที่แตกต่างกัน : สามารถมองเห็นอดีตได้ มองเห็นได้ในปัจจุบัน และมองเห็นได้ในอนาคต (ADAM,2021). ซึ่งผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาออกแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่งคล้ายมังกร 3 หัว ที่มีฟังก์ชันหลักใช้ในการตกแต่งมีฟังก์ชันเสริมตั้งวางเทียนประดับ หรือการผูกนาฬิกาข้อมือ



ภาพที่ 12 การออกแบบรูปทรงและใช้สอยผลิตภัณฑ์ (อรัญ วาณิชกร, 2564)

4. สัตว์มีกล้ำในจินตนาการ ที่มีรูปร่างคล้าย แรด ฮิปโป และสัตว์มีกล้ำสี่เท้าชนิดอื่น ๆ ดึงดูดจินตนาการของเราด้วยลักษณะอันน่าเกรงขาม พลละกำลังอันมหาศาล การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่แทนรูปลักษณะหรือรูปแบบของสัตว์มีกล้ำนี้ในรูปแบบกึ่งนามธรรมนี้ช่วยสร้างแรงบันดาลใจ ส่งเสริมให้เกิดความใกล้ชิด ผูกพัน และการมีส่วนร่วมกับการอนุรักษ์สัตว์ใกล้สูญพันธุ์นี้ โดยมีฟังก์ชันหลักใช้ในการตกแต่งมีฟังก์ชันเสริมเป็นที่วางนามบัตร โทรศัพท์มือถือ ที่วางนามบัตร หรือที่วางดินสอ สามารถพลิกใช้ได้อย่างสนุกสนาน



ภาพที่ 13 การออกแบบรูปทรงและใช้สอยผลิตภัณฑ์ (อรัญ วาณิชกร, 2564)



แนวทางการออกแบบด้านรูปแบบสไตล์ ใช้ Art Deco เป็นตัวสร้างความกลมกลืนต่อเนื่องกัน สไตล์ Art Deco ที่เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1920 ถึง 1930 และเป็นที่รู้จักจากรูปทรงเรขาคณิตที่โดดเด่น ลายเส้นที่สะอาดตา และการใช้วัสดุที่มีค่า โดดเด่นด้วยการเน้นที่ความหรูหรา ความเย้ายวนใจ และความอุดมสมบูรณ์ สไตล์ Art Deco สามารถพบเห็นได้ในสถาปัตยกรรม การออกแบบภายใน แฟชั่น และศิลปะ ตัวอย่างสถาปัตยกรรม Art Deco ที่มีชื่อเสียงที่สุดชิ้นหนึ่งคือ อาคารโครสเลอร์ในนครนิวยอร์ก ซึ่งมีการตกแต่งอย่างประณีตและยอดเยี่ยมที่โดดเด่น สไตล์นี้ยังได้รับความนิยมในฮอลลีวูดในช่วงยุคทองของภาพยนตร์อีกด้วย และสามารถพบเห็นได้ในเครื่องแต่งกายและฉากภาพยนตร์ที่มีเสน่ห์ในยุคนั้น สไตล์ Art Deco ยังส่งผลอย่างมากต่อการออกแบบเครื่องประดับด้วยการใช้วัสดุมีค่า อย่างเพชร มรกต และทับทิม รวมถึงรูปทรงเรขาคณิตที่โดดเด่นและการออกแบบที่สลับซับซ้อน โดยรวมแล้ว ความสวยงามของ Art Deco อยู่ที่ความสามารถในการผสมผสานความหรูหราและความเย้ายวนใจเข้ากับหลักการออกแบบสมัยใหม่ ทำให้เกิดสไตล์ที่เป็นทั้งเหนือกาลเวลาและเป็นสัญลักษณ์



ภาพที่ 14 แสดงผลิตภัณฑ์เมื่อรวมเป็นชุด (อริญ วาณิชกร, 2564)

อภิปรายผล

ผู้สร้างสรรค์ได้นำเรื่องราวของจินตนาการในวัยเด็กมากระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และความคิดที่นอกกรอบให้เกิดขึ้นกับการออกแบบ โดยหยิบยกเรื่องราวของการเล่นในจินตนาการ หรือสำรวจโลกแฟนตาซีผ่านวรรณกรรมหรือภาพยนตร์สามารถปลดปล่อยศักยภาพในการสร้างสรรค์ของเราและสร้างแรงบันดาลใจให้กับความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการหลุดพ้นจากข้อจำกัดของความเป็นจริงชั่วคราว เราให้สิทธิ์ตัวเองในการฝัน สร้าง และจินตนาการถึงการดำรงอยู่ที่แตกต่างออกไป การหลบหนีทางจิตใจจากโลกีย์สามารถส่งเสริมความรู้สึกลึกลับและพลังอำนาจ ซึ่งช่วยลดระดับความเครียดได้ เป็นรูปแบบหนึ่งของสติ ทำให้เราอยู่กับปัจจุบันได้อย่างเต็มที่ การประดับตั้งแสดงผลิตภัณฑ์ตกแต่งจากสัตว์ในจินตนาการที่มีมนต์ขลัง เราถูกพาไปยังอีกพื้นที่หนึ่ง การดื่มด่ำอย่างมีสติ

นี้ช่วยหลีกเลี่ยงจากสิ่งรบกวนทางเทคโนโลยี และดิจิทัล การแข่งขันและความเร่งรีบ การทำงานหลายอย่างของวิถีชีวิตในเมือง การอยู่ในโลกแห่งจินตนาการในวัยเด็กทำให้เราสามารถเสริมสร้างพลังทางจิตใจและอารมณ์ เพื่อรับมือกับความตึงเครียดจากการทำงานได้ดีขึ้น

การนำวิธีการจัดทำทางซึ่งมีอยู่ในของเล่น มาถ่ายทอดสู่ผลิตภัณฑ์สำหรับตกแต่งบนโต๊ะทำงาน ช่วยสร้างปฏิสัมพันธ์และจินตนาการ สร้างมุมมองและฟังก์ชันใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ซึ่งเป็นรูปแบบการเล่นของเด็ก เข้ามาผสมผสานกับวิถีชีวิตของคนวัยทำงาน ในเมือง ไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มความน่าดึงดูดใจด้านสุนทรียศาสตร์เท่านั้น แต่ยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดในชีวิตประจำวันอีกด้วย โดยของตกแต่งรูปสัตว์ในจินตนาการที่ผ่านการลวดลาย ประยุกต์ด้วยเรขาคณิตนี้ ช่วยสร้างความคลุมเครือให้เกิดขึ้นกับมิติการมองเห็น ช่วยสร้างจินตนาการอันไร้ขอบเขต ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของศิลปะสมัยใหม่ที่มีความคลุมเครือเป็นส่วนสำคัญ และสร้างเสน่ห์ให้เกิดขึ้น และยังส่งเสริมความเป็นตัวตนและประสบการณ์ที่หลากหลายของมนุษย์ไม่มีการตีความที่ “ถูกต้อง” เพียงอย่างเดียว การสนับสนุนให้ผู้ผู้ใช้เชื่อในสัญชาตญาณและอารมณ์ เสรีภาพนี้ทำให้บุคคลสามารถเชื่อมต่อกับศิลปะในระดับส่วนบุคคลอย่างลึกซึ้ง สร้างความรู้สึกเป็นเจ้าของส่งเสริมความสามารถตีความได้หลากหลาย ปลดปล่อยความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการเป็นเรื่องราว และบทสนทนาพลังของความคลุมเครือสามารถดึงดูดผู้ชม กระตุ้นให้มีส่วนร่วมในประสบการณ์ทางศิลปะ ดื่มด่ำไปกับเรื่องราวลึกลับ โลกแห่งความฝัน จินตนาการและปล่อยให้การตีความของผู้ชมเองนำทางสู่การเดินทางอันน่าหลงใหลเพื่อการค้นพบ

นอกจากการนำเสนอเรื่องราวของสัตว์ในจินตนาการแล้ว การนำเสนอรูปแบบยังสอดคล้องกับการออกแบบในแบบรูปทรงและลวดลายเรขาคณิตในสไตล์ Art Deco เป็นแก่นแกนที่สร้างเอกลักษณ์ด้วยองค์ประกอบสมัยใหม่และดั้งเดิม ผสมผสานรูปทรงเรขาคณิต สีเส้นที่สดใส ช่วยเพิ่มพลังและความมีชีวิตชีวาให้กับการออกแบบโดยรวม รูปแบบที่มีสไตล์แสดงออกถึงความหรูหรา ความซับซ้อน และเข้ายวนใจ การผสมผสานภาพสัตว์เข้ากับสุนทรียภาพแบบ Art Deco สร้างภาพผลิตภัณฑ์ที่ดึงดูดใจ ความงามของธรรมชาติเข้ากับเส้นสายที่โฉบเฉี่ยวและรูปทรงที่โดดเด่นของสไตล์ได้อย่างสมบูรณ์แบบด้วยความสง่างาม เทคนิคนี้ทำให้แบบฟอร์มง่ายขึ้นเป็นเส้นสายรูปทรง และลวดลายของเอฟเฟกต์ที่สะดุดตา เช่น ชิกแซก ลวดลายเส้นเฉียงซ้อนทับบนภาพสัตว์ทำให้เกิดการผสมผสานที่น่าตื่นตาตื่นใจของธรรมชาติและสุนทรียภาพแบบ Art Deco สามารถสร้างความงามโดยธรรมชาติในขณะที่เพิ่มความทันสมัย

การผสมผสานแนวคิดรักโลก แม้ปัจจุบันที่โลกหมุนไปอย่างรวดเร็ว ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มักเป็นจุดศูนย์กลาง สิ่งสำคัญคือต้องระลึกถึงความสำคัญของการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และสิ่งมีชีวิตหลากหลายสายพันธุ์ ที่อาศัยอยู่ในนั้น การนำผลิตภัณฑ์รูปร่างคล้ายคลึงสัตว์เข้ามาใช้ในชีวิตประจำวัน ยังเป็นเครื่องเตือนใจทุกวันถึงความสำคัญของการอนุรักษ์ความหลากหลายทางชีวภาพอันอุดมสมบูรณ์ของโลกเรา การใช้วัสดุสำหรับการผลิตของตกแต่งบ้านที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ทำจากวัสดุที่ยั่งยืน จากดินซึ่งเป็นวัสดูธรรมชาติซึ่งเป็นที่มาของผลิตภัณฑ์แต่งบ้านเซรามิก เป็น



แรงบันดาลใจให้ผู้พบเห็นได้สร้างบทสนทนา และตระหนักในโลกที่ยั่งยืนและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมมากขึ้น เพื่อส่งเสริมให้คนรุ่นหลังกลายเป็นผู้ดูแลสิ่งแวดล้อม

ด้วยแนวคิดการแทรกเรื่องราวของสัตว์ในวรรณกรรมแฟนตาซี ผสานรูปแบบการตกแต่งในแนวทาง Art Deco ตลอดจนแนวคิดการคำนึงถึงสิ่งมีชีวิต สิ่งแวดล้อมและสัตว์โลก เป็นทางเลือกที่ช่วยให้สถานที่ทำงานและโต๊ะทำงานที่เคร่งเครียด มุ่งการแข่งขันในบริบทของเมือง มีความผ่อนคลายลงอาจช่วยสร้างความสุขเพิ่มเติมระหว่างการทำงานได้

ข้อเสนอแนะ

1. การแยกชิ้นส่วนเพื่อสะดวกต่อการสร้างแม่พิมพ์ แต่ถ้ามีหลายชิ้นส่วนของผลิตภัณฑ์มากเกินไปอาจเสียเวลาในการบ่มยึดเชื่อมชิ้นส่วนเข้าด้วยกัน ผู้ผลิตจึงควรพิจารณาการสร้างแม่พิมพ์ให้ดี
2. รูปแบบที่ได้ส่งเสริมจินตนาการของเด็กให้นึกถึงการเชื่อมโยงสัตว์อื่น ๆ โดยใช้เส้นเรขาคณิตหรือ อัตลักษณ์ Art Deco มาต่อยอดให้เกิดรูปแบบใหม่ที่ร่วมสมัยได้ต่อไป
3. กระบวนการออกแบบนี้สามารถต่อยอดสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์อื่นได้ เช่น Art Toy ที่ใช้วัสดุจากพลาสติกหรือเรซินได้
4. ผลิตภัณฑ์เซรามิกสามารถแบ่งชิ้นส่วนเพื่อการสลับสีต่อยอดผลิตภัณฑ์ให้เกิดรูปแบบและความงามได้

บรรณานุกรม

- เคมีอิน อินคอร์โปเรชั่น (2566) ความรู้เรื่องของมด สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2566
จาก <https://www.cheminpestcontrol.com/products/product-35>
- จิรศักดิ์ สุจริต, ปิโยรส ทองเกิด และ สมศักดิ์ ปัญญา. 2561. หอยทากบก ทรัพยากรชีวภาพที่ทรงคุณค่าแห่งราชอาณาจักรไทย. จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์: สนับสนุนการวิจัย, สนง. กองทุน กรุงเทพฯ.
- หน่วยปฏิบัติการผึ้งและแมงมุม(2566).ฐานข้อมูลตัวอย่างผึ้งในประเทศไทย. สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2566 จาก <http://cubeelab.online/knowledge.php>
- ADAM.(2021).รูปปั้นมังกร 3 หัวในรัสเซีย Zmei Goynich โดยเป็นหนึ่งในวายร้ายที่โดดเด่นที่สุดในตำนานพื้นบ้านของชาวสลาฟ สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2566 จาก <https://petmaya.com/zmei-goynich/>
- Duncan Alastair. (1988). Art Deco (World of Art). Thames & Hudson USA.
- Jung, C. G. (2018). The Development of Personality: Seminars in Psychological Astrology. Routledge.

Wuthikorn Sut(2023). ALESSI JUICY SALIF ที่คั่นน้ำส้ม ทรงปลาหมึก โดย PHILLIPPE STARCK
สืบค้นเมื่อ 1 กรกฎาคม 2566 จาก [https://www.baanlaesuan.com/288173/design/
design-update/product/roomtheiconic-alessi-juicy-salif-philippe-starck#google_
vignette](https://www.baanlaesuan.com/288173/design/design-update/product/roomtheiconic-alessi-juicy-salif-philippe-starck#google_vignette)





“ถนนหนทาง” สารคดีภาพลักษณ์ย่านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เมืองหนานหนิง : สามถนน สองตรอกชอกชอย

“Streets and Lanes” A Documentary the City Image of Nanning’s Historical
and Cultural District: Three Streets and Two Alleys

Received
Revised
Accepted

January 31, 2023
February 17, 2023
March 27, 2023

Gao Chao¹
บุญชู บุญลิขิตศิริ²
รสา สุนทรายุทธ³

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ใช้การศึกษาภาพลักษณ์เมืองเป็นจุดเริ่มต้นทางทฤษฎี วางภาพลักษณ์ของเมืองหนานหนิงภายใต้กรอบการวิจัยภาพลักษณ์เมืองทั่วไป โดยมุ่งเน้นไปที่สามถนน สองตรอกชอกชอยซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของเมืองที่มีเอกลักษณ์ในหลาย ๆ ด้าน เช่น การค้า วัฒนธรรม สถาปัตยกรรมและประวัติศาสตร์ โดยทำการศึกษาด้วยวิธีการวิจัยทางเอกสาร การวิจัยภาคสนาม การวิเคราะห์กรณีศึกษาและการสำรวจด้วยแบบสอบถาม จากนั้นใช้รูปแบบของภาพที่มีชีวิตชีวา การเล่าเรื่องผ่านวิดีโอในชีวิตประจำวันและประวัติศาสตร์มาสู่ตามข้อเท็จจริง ร้อยเรียงโชคชะตาของผู้คนและการเปลี่ยนแปลงของเมืองเข้าด้วยกัน บันทึกความทรงจำของเมือง และสร้างสรรค์เป็นสารคดีเรื่อง “ถนนหนทาง” ซึ่งเป็นการสร้างภาพลักษณ์ของเมืองหนานหนิงให้น่าดึงดูดใจ และช่วยเสริมสร้างความทรงจำทางวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของท้องถิ่นให้กับผู้คน

คำสำคัญ : ภาพลักษณ์เมืองหนานหนิง, สามถนนสองตรอกชอกชอย, สารคดี

¹ นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร.ที่ปรึกษาหลัก สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร.ที่ปรึกษาร่วม สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

Based on the theory of urban image research, this study takes Nanning's urban image as the representative under the framework of overall urban image research, and focuses on three streets and two alleys, a city symbol with multiple attributes such as commerce, culture, architecture and history, through the use of literature review, field research, case study and questionnaire survey. With vivid visual patterns, daily video narratives, and realistic objective oral history, the documentary film “In the Streets and Alleys” weaves together individual destinies and urban changes, and it is also an attempt to write the memory of the city, which builds up the charming city image of Nanning and strengthens people's cultural memory and local identity.

Keywords: Nanning city image, three streets and two alleys, documentary film

บทนำ

การขยายตัวของเมืองที่กำลังพัฒนาไปอย่างรวดเร็วได้เปลี่ยนเมืองที่มีการพัฒนาเศรษฐกิจเป็นหลักให้เป็นเมืองแห่งการแข่งขันหลายระดับทั้งการพัฒนาทางเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคม ภาพลักษณ์ของเมืองเป็นมิติสำคัญของอำนาจละมุน (Soft Power) ของวัฒนธรรมเมือง ภาพลักษณ์เมืองในฐานะที่เป็นส่วนสำคัญของอำนาจละมุนทางวัฒนธรรมมีภารกิจสำคัญสองประการคือ ภาพลักษณ์เมืองที่ถูกเผยแพร่ภายในจะเป็นการเสริมสร้างเอกลักษณ์และความภาคภูมิใจให้กับประชาชนของเมือง ในอีกด้านหนึ่ง ภาพลักษณ์เมืองที่ถูกเผยแพร่สู่โลกภายนอกจะช่วยส่งเสริมชื่อเสียงและอิทธิพลของเมือง เพราะฉะนั้น การเผยแพร่สินทรัพย์ไม่มีตัวตนอย่างภาพลักษณ์เมืองผ่านช่องทางที่เป็นไปได้ต่าง ๆ จึงเป็นประเด็นสำคัญที่ทุกเมืองควรให้ความสำคัญ และเมื่อเปรียบเทียบกับภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อ ละครโทรทัศน์ วิดีโอสั้น ตลอดจนรูปแบบการสร้างภาพลักษณ์เมืองประเภทอื่น ๆ สารคดีในฐานะที่เป็นงานวิดีโอที่บันทึกเรื่องราวความเป็นจริงจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างและถ่ายทอดภาพลักษณ์ที่แท้จริงของเมือง

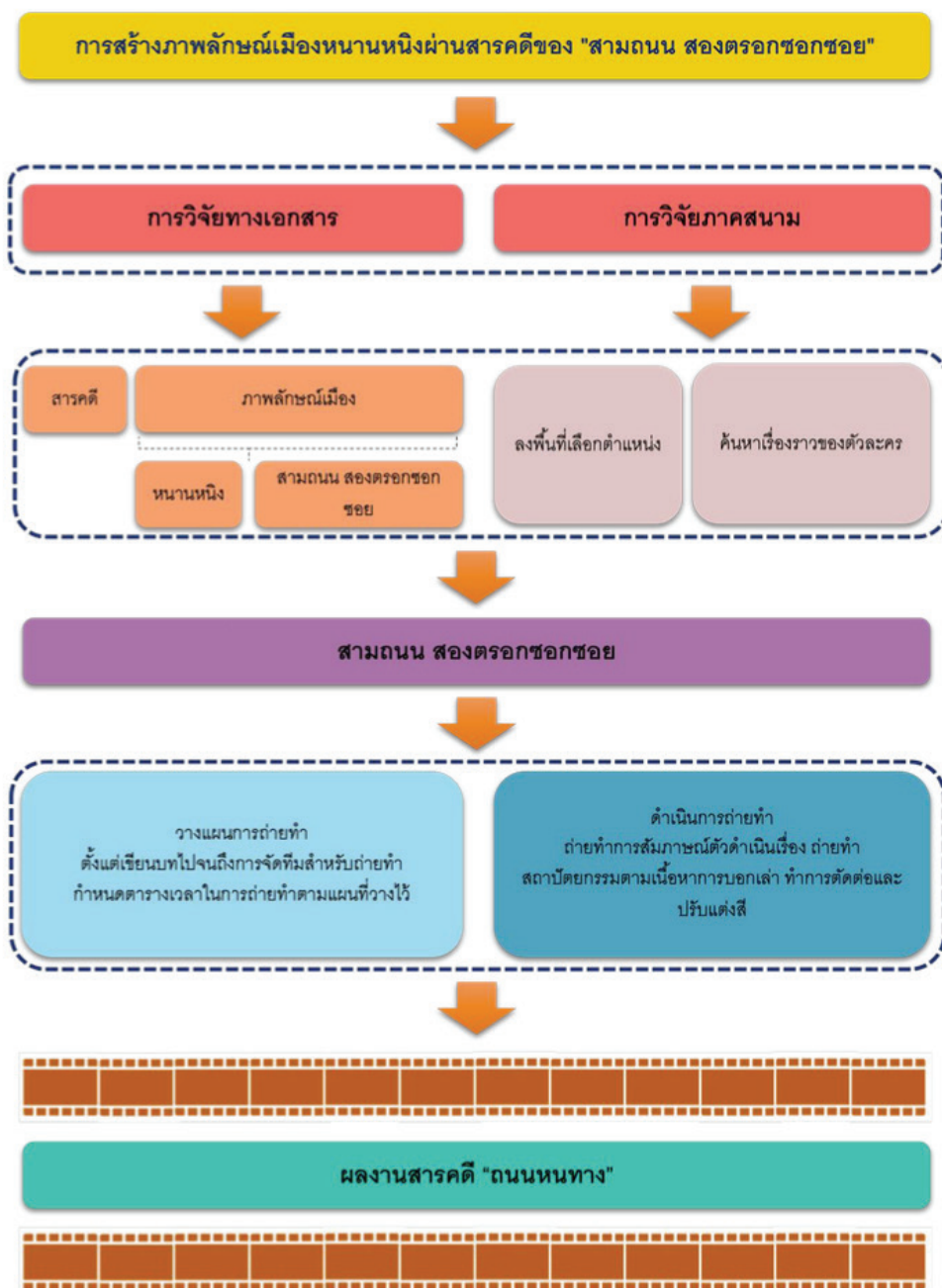
หนานหนิงเป็นเมืองหลักในภูมิภาคอ่าวตังเกี๋ย เป็นประตูสู่อาเซียนของมณฑลกวางสี เป็นเมืองชายแดนที่สำคัญและยังเป็นที่มาของการค้าที่มีชื่อเสียงของประเทศจีนมาตั้งแต่สมัยโบราณ มีมรดกทางวัฒนธรรมที่ลึกซึ้งและมีเอกลักษณ์เฉพาะของภูมิภาค การดำเนินการตามยุทธศาสตร์ระดับชาติได้ให้โอกาสและช่องทางที่ดีแก่หนานหนิงในการสร้างภาพลักษณ์ของเมือง และการสร้างภาพลักษณ์ของเมืองหนานหนิงก็ได้นำไปสู่ยุคทองของการพัฒนาเช่นกัน ซึ่งวิธีการเผยแพร่ภาพลักษณ์เมืองและการสร้างพื้นที่เมืองในอุดมคติผ่านสารคดีก็เป็นหัวข้อวิจัยที่ต้องการได้รับการให้ความสำคัญอย่างเร่งด่วนในสังคมปัจจุบัน

การศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับประเภทสารคดีที่เกี่ยวกับภาพลักษณ์เมืองและการสร้างภาพลักษณ์เมืองด้วยการถ่ายทำสารคดีย่าน “สามถนนและสองตรอก” ของหนานหนิง วิเคราะห์สถานการณ์ในปัจจุบันของสารคดีการสร้างภาพลักษณ์เมือง ตลอดจนการสรุปกลยุทธ์และวิธีการใหม่ ๆ ในการสร้างภาพลักษณ์ให้กับเมืองหนานหนิง เพื่อเสริมเนื้อหาเชิงทฤษฎีและขยายมุมมองการวิจัยจะกลายเป็นกรณีศึกษาที่มีนัยสำคัญต่อการยกระดับภาพลักษณ์ของเมืองหนานหนิงผ่านงานภาพยนตร์และโทรทัศน์ในอนาคต และภายใต้โอกาสการพัฒนาที่ดีของช่องทางทางบก-ทางทะเลแห่งใหม่ทางภาคตะวันตกและการก่อสร้างศูนย์แลกเปลี่ยนข้อมูลสารสนเทศจีน-อาเซียน (China – ASEAN Information Harbor) นั้น การวิเคราะห์และอธิบายว่าสารคดีจะสามารถสร้างภาพลักษณ์ของเมืองหนานหนิงให้มีความสำคัญในทางปฏิบัติมากขึ้นอย่างไร จะกลายเป็นข้อมูลอ้างอิงว่าหนานหนิงจะสามารถสร้างภาพลักษณ์ของเมืองให้ตรงตามเอกลักษณ์ของตัวเองได้อย่างไร ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างการประชาสัมพันธ์ไปยังภายนอก สร้างสภาพแวดล้อมการพัฒนาที่ดี ดึงดูดการลงทุนและยกระดับความน่าสนใจ ตลอดจนอิทธิพลของเมืองได้อย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกัน การเลือกย่านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมสามถนน สองตรอกชกชกชอยมาเป็นสื่อกลางที่สำคัญ ไม่เพียงแต่เป็นประโยชน์ต่อการยกระดับการรับรู้และความนิยมของเมืองเท่านั้น แต่ยังช่วยเสริมสร้างเอกลักษณ์ของเมืองให้กับพลเมืองในท้องถิ่นอีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะเฉพาะและรูปแบบเทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์สารคดีสำหรับเป็นแนวทางการสร้างภาพลักษณ์เมือง
2. เพื่อศึกษาข้อมูลประวัติศาสตร์ สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมของเมืองหนานหนิงและสามถนนสองตรอกชกชกชอย
3. เพื่อสร้างสรรค์สารคดีเกี่ยวกับภาพลักษณ์ย่านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเมืองหนานหนิง “สามถนน สองตรอกชกชกชอย”

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย (Gao Chao, 2022)

ขอบเขตการวิจัย

1.ขอบเขตด้านเวลา

ค.ศ. 1901 จนถึงปัจจุบัน (ตั้งแต่มีการเปิดเมืองหนานหนิงในราชวงศ์ชิงจนถึงยุคสาธารณรัฐจีน และยุคการก่อตั้งประเทศจีนใหม่จนถึงปี ค.ศ. 2021)

2.ขอบเขตด้านพื้นที่

ขอบเขตด้านพื้นที่ของงานวิจัยนี้คือ “สามถนน สองตรอกชอกชอย” ซึ่งหมายถึงพื้นที่ที่ล้อมรอบด้วยถนนเฉาหยาง ถนนหมินจู ถนนเจียงเป้ย ถนนเจียงฟิง ถนนเหวินหมิน ถนนต้าถง และถนนสิงฮั่น โดยมีพื้นที่ทั้งหมดประมาณ 0.324 ตารางกิโลเมตร(Bai Yuanjun,2017) โดย“สามถนน” หมายถึงถนนชิงหนิง ถนนเจียงฟิงและถนนหมินเซิง ส่วน “สองตรอกชอกชอย” หมายถึง ตรอกจินซือและตรอกหยินซือโบราณที่สร้างขึ้นตั้งแต่สมัยราชวงศ์หมิงและชิง

3.ขอบเขตด้านการสร้างสรรค์

จากการศึกษาการเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ของเมืองหนานหนิงและย่านสามถนน สองตรอกชอกชอย และการสำรวจสถาปัตยกรรมและความทรงจำของบุคคลและกลุ่มคนในย่านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งนี้ จะนำมาสร้างสรรค์เป็นสารคดีภาพลักษณ์เมืองของย่านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม “สามถนน สองตรอกชอกชอย” ของหนานหนิง เพื่อถ่ายทอดบรรยากาศทางวัฒนธรรมอันลึกซึ้งและเอกลักษณ์ประจำภูมิภาคของเมืองหนานหนิงให้กับผู้คน



ภาพที่ 2 เส้นทางการลงพื้นที่ย่าน “สามถนน สองตรอกชอกชอย” ของเมืองหนานหนิง
(ที่มา :สำนักทรัพยากรธรรมชาติกวาสปี2022 ปรับปรุงโดยผู้วิจัย)

วิธีดำเนินการวิจัย

1.การเก็บรวบรวมข้อมูลทางเอกสารและการวิเคราะห์กรณีศึกษา

การรวบรวมข้อมูลทางเอกสารแบ่งออกเป็น 2 ประเภท 1.เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสารคดีเมือง

2.ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ของเมืองหนานหนิงและย่านสามถนนสองตรอกชอกชอย สำหรับการ

วิเคราะห์กรณีศึกษา ได้คัดเลือกสารคดี 6 เรื่องเป็นกรณีศึกษา ซึ่งการคัดเลือกเป็นไปตามหลักการของความหลากหลายของตัวอย่าง โดยจะคัดเลือกกรณีศึกษาที่สามารถนำมาวิเคราะห์ในด้านต่างๆ เช่น เนื้อหา หน่วยการผลิต และระยะเวลาของสารคดี

2. การลงพื้นที่ภาคสนามและการสัมภาษณ์เชิงลึก

ศึกษาภูมิหลังของเมืองหนานหนิงตั้งแต่เปิดทำการเป็นท่าเรือในปี 1901 และทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาทางประวัติศาสตร์ของหนานหนิงกับย่านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม “สามถนน สองตรอกชอกชอย” โดยจุดสำคัญของการลงพื้นที่คือพื้นที่ที่มีการรีออลและสร้างใหม่เสร็จสมบูรณ์แล้ว และพื้นที่ความคืบหน้าของการรีออลและการก่อสร้างระยะที่สองของย่านนี้ โดยจะทำการสำรวจการอนุรักษ์สถาปัตยกรรมในประวัติศาสตร์ ที่อยู่อาศัยและการดำเนินธุรกิจในสถาปัตยกรรมที่อยู่ภายในย่านนี้ ตลอดจนการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ที่กระจายอยู่ในย่านนี้ พร้อมกับมีการคัดเลือกผู้ให้สัมภาษณ์ 7 คนเพื่อทำการสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งแต่ละคนจะมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับสามถนนสองตรอกชอกชอย และมีภูมิหลังที่สอดคล้องกับยุคสมัยที่แตกต่างกัน

3. การศึกษาความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยทำการศึกษาเปรียบเทียบข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมทางเอกสารและการลงพื้นที่ภาคสนามซึ่งได้มาซึ่งองค์ประกอบที่เป็นแนวทางในการผลิต ออกแบบ สร้างสรรค์ผลงานสารคดีเกี่ยวกับภาพลักษณ์ย่านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเมืองหนานหนิง “สามถนน สองตรอกชอกชอย”

ผลการวิจัย

1. แนวทางการสร้างภาพลักษณ์เมืองด้วยสารคดี

ภาพลักษณ์เมืองแบ่งออกเป็นภาพลักษณ์ชั้นในและภาพลักษณ์ชั้นนอก ภาพลักษณ์ชั้นนอกหมายถึงสภาพแวดล้อมตามสภาพความเป็นจริง เช่น ภูมิทัศน์และลักษณะของเมือง ส่วนภาพลักษณ์ชั้นในหมายถึงความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของเมืองและความประทับใจโดยรวมของผู้คนในเมือง (Park.R.E1,987) โดยภาพลักษณ์ชั้นนอกและภาพลักษณ์ชั้นในยังสามารถแบ่งออกเป็น “ภาพลักษณ์ทางกายภาพ” และ “ภาพลักษณ์ทางจิตวิญญาณ” กล่าวคือ ในขณะที่สารคดีแสดงภาพลักษณ์ของเมืองผ่านภาพของท้องถนน โบราณสถานและสิ่งอำนวยความสะดวกในเมืองนั้น สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นส่วนหนึ่งของภาพลักษณ์ทางกายภาพ ส่วนภาพลักษณ์ทางจิตวิญญาณจะเป็นแสดงออกทางอ้อมผ่านคำพูดและการกระทำของประชาชนผู้อาศัยอยู่ในเมืองหรือผู้ประกอบอาชีพในอุตสาหกรรมต่าง ๆ ในเมือง โดยองค์ประกอบเหล่านี้จะเผยให้เห็นถึงภาพลักษณ์ของเมืองอย่างมีมิติ บทบาทของสารคดีในการสร้างภาพลักษณ์เมืองคือสามารถสะท้อนถึงสภาพแวดล้อมความเป็นอยู่และขนบธรรมเนียมประเพณีของเมือง แสดงออกถึงความหมายแฝงทางวัฒนธรรมและแก่นแท้ทางจิตวิญญาณของเมือง ตลอดจนแสดงให้เห็นถึงความสามารถและระดับในการบริหารดูแลเมือง

ซึ่งในการเลือกองค์ประกอบสำหรับการสร้างสรรค์นั้นควรเน้นไปที่สถาปัตยกรรมและผู้คนในเมือง เพราะสถาปัตยกรรมเป็นส่วนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะมากที่สุดของสภาพแวดล้อมในเมือง และยังเป็นชื่อเป็นนามบัตรและสัญลักษณ์ของเมืองอีกด้วย ด้วยเหตุนี้จึงกลายเป็นองค์ประกอบแรกสำหรับการสร้างภาพลักษณ์ของเมือง นอกจากนี้ สิ่งที่น่าประทับใจที่สุดเกี่ยวกับเมืองก็คือสภาพความเป็นอยู่ของผู้คน ทำให้ผู้คนที่อาศัยอยู่ในเมืองก็กลายเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญในการกำหนดภาพลักษณ์ของเมือง และมุมมองที่นำไปใช้ในการสร้างสรรค์ก็ควรเป็นการบอกเล่า “เรื่องราวของเมือง” ผ่าน “เรื่องราวของผู้คน” เพราะการใช้มุมมองของผู้คนในการเล่าเรื่องนั้นสามารถส่งเสริมการยอมรับภาพลักษณ์ของเมืองได้ดีขึ้น

2. สัญลักษณ์ที่โดดเด่นของภาพลักษณ์เมืองหนานหนิง “สามถนน สองตรอกชอกชอย”

ถนนชิงหนิง ถนนหมินเซิง ถนนเจียฟิง ตรอกจินซือ ตรอกหยินซือที่เป็นตัวแทนของย่านสามถนนสองตรอกชอกชอยของเมืองหนานหนิงสมัยโบราณนั้นเริ่มเกิดขึ้นในสมัยราชวงศ์ซ่ง และรุ่งเรืองในช่วงปลายราชวงศ์ซ่งและยุคราชอาณาจักรจินตอนต้น และในฐานะที่เป็นย่านเก่าแก่ที่เป็นพยานแห่งความเจริญรุ่งเรืองทางการค้าที่มีอายุร้อยปีของเมืองหนานหนิง พื้นที่ “สามถนนสองตรอกชอกชอย” ก็ได้ทั้งมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ไว้เป็นจำนวนมาก

(1) มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ประกอบด้วยสถาปัตยกรรมที่อยู่อาศัยสมัยโบราณ ตึกฉีโหลว(ตึกแถวที่มีระเบียงที่ทำหน้าที่เป็นกันสาดยื่นออกมาบังทางเท้าหน้าตึก) และอาคารที่ทำการสมาคม สถาปัตยกรรมในตรอกจินซือจะตั้งอยู่ที่ส่วนกลางของถนนชิงหนิงในเมืองหนานหนิง ซึ่งจะมีผู้คนอาศัยอยู่ทั้งทิศเหนือและทิศใต้ โดยสถาปัตยกรรมจะเป็นบ้านแบบเรือนสี่ประสานที่มีโครงสร้างจากไม้และอิฐ ซึ่งสถาปัตยกรรมที่อยู่อาศัยทางทิศเหนือทั้ง 10 แห่งได้รับการอนุรักษ์ไว้เป็นอย่างดี เป็นกลุ่มสถาปัตยกรรมที่อยู่อาศัยที่โดดเด่นที่สุดในเมืองเก่าหนานหนิงตั้งแต่สมัยราชวงศ์ซ่งจนถึงสมัยสาธารณรัฐจีน หอเก็บน้ำที่ตั้งอยู่ที่สี่แยกของถนนซินหัวและถนนตั้งหยาง ตั้งชื่อตามชื่อของถนนซินหัว หอเก็บน้ำนี้ถูกสร้างขึ้นในปี ค.ศ. 1936 มีความสูง 40 เมตรและมีโครงสร้างเป็นเหล็กทั้งหมด เป็นจุดที่สูงที่สุดและน่าตื่นตาตื่นใจที่สุดในหนานหนิงในสมัยนั้น และได้รับการขึ้นทะเบียนให้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของเมืองหนานหนิงเมื่อปี ค.ศ. 1994 วิทยาลัยซินฮูตั้งอยู่ที่เลขที่ 42 บนถนนเจียฟิงของเมืองหนานหนิง สร้างขึ้นโดยสมาชิกของสมาคมซินฮูของชาวกวางตุ้งที่อาศัยอยู่ในหนานหนิง สถาปัตยกรรมที่นี่เป็นอาคารที่มีโครงสร้างเป็นไม้และอิฐแข็งบนคานยกสูง แบ่งออกเป็นสามห้องโถง ได้แก่ ห้องโถงด้านหน้า ห้องโถงกลาง และห้องโถงด้านหลัง ครอบคลุมพื้นที่กว่า 800 ตารางเมตร เป็นอาคารโบราณที่มีการอนุรักษ์ที่สมบูรณ์ที่สุด ขนาดใหญ่ที่สุด และแสดงออกถึงศิลปะสถาปัตยกรรมแบบหลังหนานได้ดีที่สุดในเมืองหนานหนิง (Cities: Historic Districts and Historic Building Preservation, 2012)

(2) มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ประกอบด้วยอุปการทรง ตลาด สมาคม อาหาร และงานหัตถกรรมพื้นบ้าน

อุปการทรงเป็นหนึ่งในสี่ละครท้องถิ่นที่สำคัญของมณฑลกวางสี แพร่หลายในมณฑลกวาง

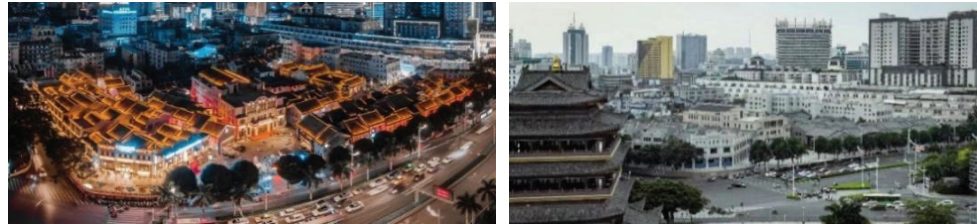
สี่ กวางตุ้ง ยูนนานและก๊วยโจว ได้รับการตั้งชื่อตามชื่อย่อของเมืองหนานหนิงที่มีชื่อว่า “ยง” อุปรากรยงได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของชาติชุดที่สองในปี 2007 ก๊วยเตี้ยวเซ็งจ๋า (ก๊วยเตี้ยวเส้นสด แต่เดิมเป็นอาหารอันโอชะของชาวนาดั้งเดิมที่สร้างขึ้นในโอกาสพิเศษเพื่อเฉลิมฉลองการเก็บเกี่ยว วัตถุดิบหลักคือข้าวคุณภาพสูงที่ขึ้นชื่อในท้องถิ่น และเนื้อสัตว์จะเป็นหมูสดที่ขึ้นชื่อในท้องถิ่น รสชาติกลมกล่อมและเป็นเอกลักษณ์ สำหรับหัตถกรรมการทำทองเป็นเทคนิคการทำสร้อยคอ สร้อยข้อมือและเครื่องประดับต่าง ๆ ที่ผ่านการหล่อหลอมด้วยอุณหภูมิสูงและตีขึ้นรูปพร้อมกับการเจียรและขัดเงาด้วยเครื่องมือ ซึ่งร้านทำทองขนาดเล็กใหญ่ในตรอกจินซือในหนานหนิงก็ได้รับการสืบทอดมาจนถึงทุกวันนี้ และ “เทคนิคการทำทองแบบดั้งเดิมของตรอกจินซือ” ก็ได้รับการขึ้นทะเบียนให้อยู่ในรายชื่อตัวแทนมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ระดับภูมิภาคของเขตปกครองตนเองชุดที่ 8 ด้วย



ภาพที่ 3 อุปรากรยง ก๊วยเตี้ยวเซ็งจ๋า หัตถกรรมการทำทอง (Gao Chao, 2022)

ย่านสามถนนสองตรอกชอกชอยมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ศิลปะ เศรษฐกิจ และการท่องเที่ยวที่แข็งแกร่ง ในด้านของคุณค่าทางประวัติศาสตร์ รูปแบบของถนนและตรอกชอกชอยในย่านนี้มีความสมบูรณ์ สถาปัตยกรรมสมัยราชวงศ์หมิงและราชวงศ์ชิงมีขนาดใหญ่ และพื้นที่ก็ได้มีความเกี่ยวข้องกับบุคคลที่มีชื่อเสียงในประวัติศาสตร์ ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้ได้มีอิทธิพลสำคัญต่อกระบวนการทางประวัติศาสตร์ของสังคมในขณะนั้นเป็นอย่างมาก ในด้านของคุณค่าทางวัฒนธรรม วัฒนธรรมสถาปัตยกรรม วัฒนธรรมบุคคลที่มีชื่อเสียง วัฒนธรรมอุปรากร วัฒนธรรมหัตถกรรม วัฒนธรรมพื้นบ้าน และวัฒนธรรมอาหารมีความอุดมสมบูรณ์และมีความหลากหลาย ทรัพยากรทางวัฒนธรรมเหล่านี้มีคุณค่าอย่างยิ่งในการหล่อหลอมภาพลักษณ์ของเมืองและยกระดับอิทธิพลทางวัฒนธรรมของเมืองหนานหนิง ในด้านของคุณค่าทางศิลปะ อุปรากรท้องถิ่นและงานฝีมือแบบดั้งเดิมมีอิทธิพลอย่างกว้างขวาง อุปรากรยงได้รับการขึ้นทะเบียนให้อยู่ในรายชื่อมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของชาติ และงานฝีมือแบบดั้งเดิม เช่น หัตถกรรมการทำทอง และการทำเส้นก๊วยเตี้ยวล้วนก็มีคุณค่าทางศิลปะเป็นอย่างมาก ในด้านของคุณค่าทางธุรกิจ การใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมและพื้นที่ของย่านนี้อย่างมีประสิทธิภาพ การผสมผสานระหว่างการค้าแบบดั้งเดิมและการค้าสมัยใหม่เข้าด้วยกันอย่างลงตัว สามารถก่อให้เกิดการพัฒนาที่หลากหลายของการค้าแบบดั้งเดิมและอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสมัยใหม่ ซึ่งสามถนนสามตรอกชอกชอยจะ

ช่วยขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจในภูมิภาคให้ดีขึ้น และทำให้คุณค่าทางเศรษฐกิจที่สำคัญของย่านนี้เกิดขึ้นจริง และสำหรับด้านของคุณค่าทางการท่องเที่ยว ทรัพยากรทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของย่านนี้มีบทบาทด้านการศึกษาทางสังคมที่สำคัญ และการพัฒนาการท่องเที่ยวของย่านนี้ก็สามารถให้บทบาทด้านการศึกษาทางสังคมได้เช่นกัน



ภาพที่ 4 ภาพกลางวันและกลางคืนของย่านสามถนนสองตรอกชอกชอย (Gao Chao, 2022)

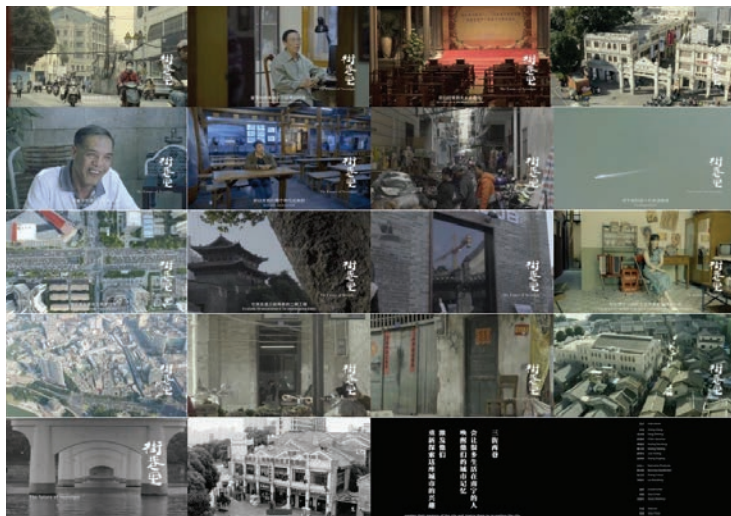
3. การสร้างสรรค์ผลงานสารคดี

สำหรับสถานที่ในการถ่ายทำ ผู้วิจัยทำการสำรวจย่านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมสามถนนสองตรอกชอกชอยด้วยการลงพื้นที่จริงและการสำรวจด้วยการบินถ่ายภาพทางอากาศตามแผนการลงพื้นที่ภาคสนาม สุดท้ายกำหนดภูมิทัศน์ของเมืองและสถาปัตยกรรมที่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน 3 ประเภทเพื่อเป็นสถานที่ถ่ายทำสุดท้ายของการศึกษานี้ หนึ่งคือ ถนนการค้าเชิงวัฒนธรรมดั้งเดิมของหนานหนิง ได้แก่ ถนนสุข ถนนชินหัว ถนนหังเหอ ถนนเจียฟ่ง ถนนชินหนิง ถนนอันเปยเซีย สองคือ สถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นในสมัยราชวงศ์ชิงและสาธารณรัฐจีน ได้แก่ อาคารพาณิชย์และอยู่อาศัยต่งต่าถึง ตรอกจินซือ ตรอกหยินซือ สมาคมเยวตงและวิทยาลัยซินฮุย สามคือ สถาปัตยกรรมสาธารณะ ได้แก่ ประตูทางซีเหมิน วัดเจิงหวงเหมียว โรงละครไชน่าแกรนด์ และตึกวังหัว

สำหรับการคัดเลือกตัวดำเนินเรื่องในการถ่ายทำ สารคดีเรื่องนี้ได้คัดเลือกผู้ให้สัมภาษณ์ 7 ท่านเพื่อทำการสัมภาษณ์เชิงลึกตามลำดับ 1.จาง ก่าง ช่างภาพอิสระที่ให้ภาพสะท้อนของเมืองที่หายไป 2.ทัง จื้อหมิง ผู้อยู่อาศัยเก่าที่เห็นการเปลี่ยนแปลงของตรอกจินซือในปี 1940 และ 1950 3.เจิน เจี้ยนเจา คอลัมนิสต์ที่เขียนเกี่ยวกับหนานหนิงที่อาศัยอยู่ในตรอกหยินซือ 4.หวง เทียนหลิง ตัวแทนผู้สืบทอดเทคนิคการทำก๊วยเตี๋ยวเชิงจ้ำที่เติบโตขึ้นมาในสามสองตรอกชอกชอย 5.หวง เต๋อเจิงช่างตีทองในย่านสามถนนสองตรอกชอกชอย 6.เหลียว ฮุยหลิง ผู้ถ่ายทำวิดีโอสั้นภาพถ่ายทางอากาศเมืองหนานหนิง 7.จาง ถึงถึง ภัณฑารักษ์เมือง ตัวดำเนินเรื่องแต่ละตัวมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับสามถนนสองตรอกชอกชอย และในขณะเดียวกันตัวดำเนินเรื่องแต่ละตัวก็สอดคล้องกับภูมิหลังทางยุคสมัยที่ต่างกัน ซึ่งแต่ละคนก็มีความคิดที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของเมืองแตกต่างกัน

สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยทำการสรุปเนื้อหาการสัมภาษณ์ตัวดำเนินเรื่องทั้ง 7 จากนั้นนำเนื้อหาในการถ่ายทำที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ได้จากการสัมภาษณ์มาจับคู่เข้ากันเพื่อ

ดำเนินการติดต่อให้เสร็จสมบูรณ์ และสุดท้ายได้เป็นผลงานสร้างสรรค์สารคดีเรื่อง “ถนนหนทาง” ที่มีความยาว 78 นาที โดยใช้ภาพสะท้อนของจาก กาง เป็นบทนำเข้าสู่เรื่องราวของสารคดี ส่วนตัวดำเนินเรื่องที่เหลืออีก 6 ท่านก็จะถูกจัดเรียงตามลำดับของยุคสมัยที่สอดคล้องกันตามลำดับก่อนหลัง โดยมีการแบ่งตัวดำเนินเรื่อง 2 คนเป็น 1 กลุ่ม เท่ากับ 1 ช่วง ซึ่งสารคดีจะมีทั้งหมด 3 ช่วง แต่ละช่วงก็จะมีชื่อที่สอดคล้องกับชื่อเรื่องของสารคดีที่ว่า “ถนน” “หน” “ทาง” โดยผลงานสารคดีนี้ใช้วิธีการเล่าผ่านมุมมองคนใน (internal focalization) เพื่อถ่ายทอดภาพความเปลี่ยนแปลงของเมืองหนานหนิงผ่านสายตาผู้คนในยุคต่าง ๆ และสร้างบทสนทนาระหว่างอดีตและปัจจุบันของหนานหนิงผ่านประวัติศาสตร์มูซาปุระ และนำเสนอพื้นที่แห่งความทรงจำของเมืองหนานหนิงในหลากหลายมิติ เพื่อให้ความจำส่วนบุคคลสามารถเข้าสู่สายตาของสาธารณชนและสร้างให้กลายเป็นความทรงจำของเมืองหนานหนิง



ภาพที่ 5 ผลงานสารคดีเรื่อง “ถนนหนทาง” (Gao Chao, 2022)



ภาพที่ 6 โปสเตอร์ผลงานสารคดีเรื่อง “ถนนหนทาง” (Gao Chao, 2022)



<https://youtu.be/qqmYYLLydCo>

ภาพที่ 7 QR Code และLink สำหรับรับชมสารคดี (Gao Chao,2022)

6. การอภิปรายผล

จากการศึกษาการสร้างสรรค์สารคดีภาพลักษณ์เมือง การสำรวจเชิงลึกเกี่ยวกับย่านสามถนนสองตรอกชอกชอยของหนานหนิงจากหลากหลายมุมมอง และการวิเคราะห์ปัญหาที่มีอยู่ในการสร้างภาพลักษณ์เมืองผ่านสารคดีในปัจจุบันพบว่า การวางตำแหน่งของเมืองไม่แม่นยำ ไม่มีการเจาะลึกไปที่เอกลักษณ์ในท้องถิ่นของเมือง มุมมองการเล่าเรื่องไม่หลากหลาย ระยะห่างระหว่างสารคดีกับผู้ชมค่อนข้างมาก เนื้อหาซ้ำซ้อนไม่มีความแปลกใหม่ และยังขาดความเป็นเอกลักษณ์และความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของเมือง

สำหรับการสร้างสรรค์สารคดีภาพลักษณ์เมืองนี้ได้มีการสร้างสรรค์จาก 3 มุมมองคือ การเล่าเรื่องผ่านวิดีโอในชีวิตประจำวัน ประวัติศาสตร์มูขปาฐะ และการเชื่อมโยงระหว่างคน-มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้-มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ซึ่งได้แสดงให้เห็นภาพลักษณ์เมืองที่มีชีวิตชีวา สะท้อนถึงความทรงจำส่วนตัวและส่วนรวม และเสริมสร้างความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของเมือง โดยเรื่องราวในสารคดีได้ดำเนินเรื่องผ่านประชาชนทั่วไป เช่น จาง ก่าง ที่เป็นช่างภาพอิสระ ทาง จั๋วหมิง ผู้ที่อาศัยอยู่ในบ้านเก่าในตรอกจินซือ เจิน เจี้ยนเจา นักวิชาการที่อาศัยอยู่ในตรอกหยินซือ และหวง เต๋อเจิง ช่างตีทอง เป็นต้น สารคดีได้เผยให้เห็นถึงภาพสะท้อนของภาพลักษณ์เมืองหนานหนิงจากบุคคลตัวเล็ก ๆ เหล่านี้ การผสมผสานระหว่างประวัติศาสตร์มูขปาฐะและสารคดีเป็นวิธีการใหม่ในการแสดงออก นำเสนอและเผยแพร่ภาพลักษณ์ของเมือง ซึ่งสารคดีเรื่อง "ถนนหนทาง" ก็ได้ใช้วิธีการในรูปแบบนี้ โดยเน้นไปที่ประวัติศาสตร์มูขปาฐะแล้วใช้การถ่ายภาพจากระยะไกลเน้นไปที่ฉากที่สอดคล้องกับการบรรยายประวัติศาสตร์ โดยภายในระยะเวลาของสารคดีเกือบ 80 นาทีนั้นไม่มีการจำลองฉากประวัติศาสตร์ มีเพียงแค่ภาพสถานที่จริงจากตัวดำเนินเรื่องที่ประสบพบและการบรรยายประวัติศาสตร์ด้วยปากเปล่า เป็นการนำเสนอประสบการณ์ชีวิตของผู้คนที่แตกต่างกันในย่านสามถนนสองตรอกชอกชอย ในปัจจุบันย่านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมไม่ใช่สัญลักษณ์ของสถานที่สำคัญอีกต่อไป แต่กลายเป็นสัญลักษณ์ทางประวัติศาสตร์

และสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยง ชาวหนานหนิงที่อยู่ห่างไกลจากบ้านเกิดให้เกิดความรู้สึกหววนคิดถึงบ้านเกิดอย่างต่อเนื่อง สถาปัตยกรรมทางประวัติศาสตร์ในย่านสามถนนสองตรอกชอกชอยเป็นหนึ่งในมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ ตลอดจนมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้อย่างก๋วยเตี๋ยวเชิงจ้ำและงานหัตถกรรมทำทองแบบดั้งเดิมได้เชื่อมโยงเข้าด้วยกันผ่านตัวดำเนินเรื่องจนกลายเป็น “พฤติกรรม” และ “พฤติกรรม” เหล่านี้ได้แสดงออกมาผ่านบริบทต่าง ๆ เป็นการแสดงให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คนและเมืองผ่านเมือง-สถาปัตยกรรม-เรื่องราว ซึ่งแต่เดิมที่ผู้คนหรือตัวสถาปัตยกรรมนั้นเป็นภาพลักษณ์ที่มีความคงที่ไม่มีเคลือบเคลือบไหว แต่ภาพลักษณ์ของหนานหนิงที่ถูกสร้างขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คน สถาปัตยกรรม อาหารนี้ได้เกิดเป็นความชีวิตชีวา ซึ่งภาพลักษณ์เมืองในลักษณะเช่นนี้ก็จะให้ความทรงจำที่ลึกซึ้งให้กับผู้คน

สำหรับแนวทางหลักของการสร้างภาพลักษณ์เมืองด้วยสารคดีมีด้วยกัน 3 ด้านคือ 1.การเพิ่มความหมายทางคุณค่าที่มุ่งเน้นผู้คนเป็นศูนย์กลางจะเพิ่มคุณค่าให้กับภาพลักษณ์วัฒนธรรมของเมือง 2.การร้อยเรียงโชคชะตาของผู้คนและการเปลี่ยนแปลงของเมืองเข้าด้วยกันผ่านประวัติศาสตร์มุขปาฐะตามข้อเท็จจริง 3.การค้นหาคำถามของการเล่าเรื่องเล่าเล็ก ๆ (micro narrative) ออกจากการเรื่องเล่าขนาดใหญ่(grand narrative) และหากต้องการสร้างภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ลึกซึ้ง เราต้องสร้างภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมชั้นใน ซึ่งภาพลักษณ์ของวัฒนธรรมเมืองชั้นในต้องเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ตามลักษณะของเมือง แล้วนำมาดัดแปลงและแต่งเสริมอย่างมีศิลปะและออกแบบให้เป็นเนื้อหาที่สามารถสื่อความหมายเพื่อการเผยแพร่ได้ การนำการประวัติศาสตร์มุขปาฐะมาสร้างสรรค์เป็นผลงานสารคดีสามารถเพิ่มความน่าสนใจและความมีชีวิตให้กับภาพลักษณ์เมืองได้ โดยการเน้นไปที่การบรรยายประวัติศาสตร์ แล้วใช้เนื้อหาประวัติศาสตร์ที่ตัวดำเนินเรื่องหลักได้กล่าวถึงเป็นเนื้อหาหลัก จากนั้นใช้เส้นสลักช่องที่ว่างเปล่าไม่มีเนื้อหา ไม่มีรูปภาพมาเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน สำหรับบทพูดที่ใช้ในสารคดีควรใช้ภาษาที่เรียบง่ายและเป็นกลางแทนภาษาเชิงอัตวิสัยที่มาจากความคิดเห็นส่วนตัวหรือภาษาเชิงยั่วเยาเพื่อชี้นำอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม ไม่ใช่คำบรรยายประกอบเพื่อหลีกเลี่ยงการตีความตามอัตวิสัยของผู้สร้างสรรค์ การถ่ายภาพไม่ควรเจาะจงไปที่กลุ่มตัวดำเนินเรื่องหลักเพียงผู้เดียว เนื้อหาในการเล่าเรื่องไม่ใช่การเล่าเรื่องที่ยิ่งใหญ่ต่อไป แต่เป็นการเล่าเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวันของผู้คน และสารคดีเมืองควรเน้นไปที่บุคคลในประวัติศาสตร์โดยใช้มุมมองและทัศนคติแบบผู้คนทั่วไป แล้วเริ่มต้นจากมุมมองของแต่ละบุคคล แต่ละเหตุการณ์พยายามเปรียบเทียบชีวิตจริงของบุคคลนั้น ๆ กับประวัติศาสตร์ และผสมผสานการเล่าเรื่องกับภูมิหลังทางประวัติศาสตร์เข้าด้วยกัน เพื่อมองเห็นเส้นทางพัฒนาเมืองผ่านสิ่งเล็ก ๆ

7. ข้อเสนอแนะ

สารคดีเรื่อง “ถนนหนทาง” มีระยะเวลาทั้งเรื่องค่อนข้างยาว จึงเป็นการเพิ่มความยากของการตัดต่อในระดับหนึ่ง และในกระบวนการตัดต่ออย่างขาดโครงสร้างเรื่องราวที่แข็งแกร่ง ในการสร้างสรรค์สารคดีในอนาคต โครงสร้างของสารคดีควรต้องได้รับการออกแบบอย่างยืดหยุ่นร่วมกับเนื้อหาในการถ่ายทำ และควรเพิ่มอุปกรณ์ประกอบฉากหรือตัวดำเนินเรื่องหลักในการถ่ายทำ ควร

กระจายการเล่าเรื่องของตัวดำเนินเรื่องผ่านมุมมองของบุคคลที่สาม เพื่อทำให้เกิดโครงสร้างแบบ “รูปแบบเปลี่ยน แต่จิตวิญญาณไม่เปลี่ยน” และด้วยเส้นเรื่องและจังหวะของการเล่าเรื่องที่เปลี่ยนแปลงไปก็จะทำให้ผู้ชมสามารถจดจ่ออยู่กับผลงานเป็นเวลานานมากขึ้น และสามารถดึงดูดให้ผู้คนเกิดความอยากรู้อยากเห็นเรื่องราวดำเนินไปเรื่อย ๆ และสุดท้ายก็สร้างเป็นภาพลักษณ์เมืองผ่านจินตภาพออกมา

การสร้างภาพลักษณ์เมืองตามทฤษฎีการสร้างสารคดีของประเทศจีนยังอยู่ในช่วงเริ่มต้น งานวิจัยหรือหนังสือที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์ภาพลักษณ์เมืองจากมุมมองของสารคดียังมีอยู่เป็นจำนวนน้อย คำแนะนำทางทฤษฎีสู่การปฏิบัติก็ยังอ่อนแออยู่ เพราะฉะนั้น การศึกษาครั้งนี้ที่มีการสร้างสรรค์ วิเคราะห์และสำรวจภาพลักษณ์เมืองหนานหนิงผ่านสารคดี จึงเป็นการพยายามที่จะเพิ่มพูนผลการวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในการสร้างสารคดีและภาพลักษณ์เมือง

เอกสารอ้างอิง

- Bai Yuanjun.(2017). Comprehensive evaluation of walkability and optimization design of “Three Streets and Two Alleys” historical and cultural blocks in Nanning City. Doctoral dissertation: South China University of Technology.
- Parker R.E. (1987). Urban Sociology. Translated by Kang Shaobang. Beijing: Huaxia Publishing House.
- Cities: Conservation of Historic Districts and Historic Buildings (2012) Nanning: Urban Construction in Guangxi. (7).



สุนทรียภาพแห่งมรดกทางวัฒนธรรมผ้าทอจ้วงจิ้น : การฟื้นฟูและสืบทอดลวดลาย ผ้าทอจ้วงจิ้น และการออกแบบเสื้อผ้าอย่างสร้างสรรค์

Aesthetic Appreciation of Zhuang Brocade Cultural Heritage: Revitalization & Inheritance of
Zhuang Brocade Patterns and Innovative Design in Clothing

Received
Revised
Accepted

April 20, 2023
June 5, 2023
June 23, 2023

จางอวี่หว่า ¹
ภรดี พันธุมภากร ²
บุญชู บุญลิขิตศิริ ³

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพัฒนาการ อัตลักษณ์และความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของลวดลายผ้าทอจ้วงจิ้น และสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่จากลวดลายผ้าทอจ้วงจิ้นเป็นต้นแบบชุดเครื่องแต่งกาย การดำเนินการวิจัยโดยการศึกษาวិเคราะห์เอกสาร การสำรวจภาคสนาม และการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ผลการวิจัย พบว่า อัตลักษณ์และความหมายแฝงของลวดลายผ้าทอจ้วงจิ้นปรากฏอยู่ในผ้าทอแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ ลวดลายเรขาคณิต ลวดลายพืช ลวดลายสัตว์ ลวดลายอักษรศิลป์ และลวดลายเฉพาะเรื่อง ในส่วนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่จากลวดลายผ้าทอจ้วงจิ้น ประกอบด้วย 3 วิธี ได้แก่ 1) การใช้ลวดลายโดยตรง 2) การใช้ลวดลายเดิมแต่เปลี่ยนรูปแบบ และ 3) การแยกออกและการรวมเข้าด้วยกันใหม่ จากนั้นสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานจำนวน 2 ชุด ได้แก่ ชุดผลงาน “ความหวัง” และ ชุดผลงาน “เส้นด้ายแห่งความรัก”

คำสำคัญ : การออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย, การฟื้นฟูสืบทอด, ลวดลายผ้าทอจ้วงจิ้น

¹ นิสิตปริญญาเอก หลักสูตรดุริยางค์บัณฑิต สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² ศาสตราจารย์, ที่ปรึกษาหลัก, สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., ที่ปรึกษาร่วม, สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

This research aims to study the development, identity and cultural of meaning through Zhuang brocade patterns and created the new products from Zhuang brocade patterns as fashion set. This study was conducted according to research methodologies from the documents, field study and creation design. The research results founded that the identity and cultural of meaning through Zhuang brocade patterns, are divided into five categories is geometric pattern, plant pattern, animal pattern, word art pattern, and specific story pattern. In the part of created new products from Zhuang brocade patterns consists of 3 methods including 1) direct pattern, 2) transform original pattern, and 3) detachment and reassembly pattern. After that, two sets of works were created, namely the “Hope” set and the “Yarn of Love” set.

Keywords: Creative clothing design, Revitalization and inheritance, Zhuang brocade patterns

บทนำ

ชนเผ่าจ้วงเป็นหนึ่งในชนกลุ่มน้อยของประเทศจีน ส่วนใหญ่มีถิ่นที่อยู่อาศัยในมณฑลกว่างซี ยูนนาน กวางตุ้งและก๊วยโจว จ้วงจีน “ผ้าไหมทอพื้นของชาวจ้วง” ถือเป็นตัวแทนของชนเผ่าจ้วง เป็นหนึ่งในผ้าไหมทอพื้นที่มีชื่อเสียงมากที่สุดในประเทศจีน เป็นงานฝีมือด้านหัตถกรรมดั้งเดิมของชาวจ้วง ส่วนใหญ่เป็นผ้าฝ้ายและการทอจากเส้นไหม มีลวดลายและรูปแบบหลากหลาย เป็นการประดิษฐ์และสร้างสรรค์ชนิดหนึ่งของสังคมแรงงานอันช้านานของชาวจ้วง เป็นการหลอมรวมสุนทรียศาสตร์ ค่านิยมและโลกทัศน์ของชาวจ้วง ประกอบไปด้วยภูมิปัญญา แนวคิดทางวัฒนธรรมและทักษะอันยอดเยี่ยมของชาวจ้วง เป็น “ฟอสซิลแห่งชีวิต” (Wu Yan, 2018) โดยเฉพาะผ้าจ้วงที่มีลวดลายหลากหลายและมีสีสัน เป็นการตกผลึกของภูมิปัญญาและสัญลักษณ์ทางอารมณ์ความรู้สึกของชาวจ้วง ค้นหาเอกลักษณ์ทางศิลปะ และความหมายทางวัฒนธรรมของลวดลายจ้วงจีน วิเคราะห์คุณค่าการสืบทอดลวดลายจ้วงจีน สำรวจแรงจูงใจ และปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสืบทอดลวดลายจ้วงจีน สำรวจการเลือกเส้นทางของการสืบทอดลวดลายจ้วงจีนในปกป้อง และสืบทอดผ้าจ้วง รูปแบบของมันมีบทบาทในเชิงบวกอย่างไม่ต้องสงสัยในการส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจของชนชาติจ้วง ซึ่งจะมีบทบาทเชิงบวกในการปกป้องและสืบทอดผ้าจ้วงจีนและลวดลายจ้วงจีน เป็นการส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจของชนเผ่าจ้วงได้โดยไม่มีข้อสงสัย

โลกทุกวันนี้กำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ที่ไม่เคยเห็นมาก่อนในรอบศตวรรษ การปฏิวัติทางเทคโนโลยี และอุตสาหกรรมรอบใหม่กำลังเปลี่ยนแปลงระบบของโลก ในการเปลี่ยนแปลง

ครั้งใหญ่นี้วัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญมากขึ้นในการแข่งขันเพื่อสร้างความเข้มแข็งของชาติโดยรวม และวัฒนธรรมได้กลายเป็น “อำนาจอ่อน” (Joseph Nye, 2004) อันน่าดึงดูด ในยุคที่วัฒนธรรมได้กลายเป็นปัจจัยแรกที่มีอิทธิพลต่อชีวิตทางสังคม ลวดลายดั้งเดิมซึ่งเป็นสัญลักษณ์สำคัญอย่างหนึ่งของวัฒนธรรมจ้วงได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน ผู้คนเต็มไปด้วยความกังวลเกี่ยวกับความอยู่รอด และการพัฒนาวัฒนธรรมของชาติ ทำอย่างไรให้วัฒนธรรมของชาติที่มีปัญหาหรือกำลังวิกฤตมีพื้นที่ในการรักษาไว้และหลอมรวมเข้ากับวัฒนธรรมประเภทอื่น ๆ รักษาความงามทางสุนทรียะที่เป็นเอกลักษณ์ รับโอกาสในการพัฒนาใหม่ ๆ ในช่วงการเปลี่ยนแปลง เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์และสืบทอดวัฒนธรรมของชนชาติแบบร่วมสมัย ทำให้กลายเป็นจุดสนใจของคนทุกเพศทุกวัย งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อกระบวนการทำงานที่ทันสมัยของจ้วงจิ้น แสดงให้เห็นว่างานหัตถกรรมพื้นบ้านของชาวจ้วงมีหลากหลายวิธีในการผสมผสานกระบวนการทำให้ทันสมัย ได้รับประโยชน์ร่วมกัน ทำให้ได้รับความหมายใหม่ในการดำรงอยู่ สามารถฟื้นฟูและสืบทอดจ้วงจิ้น ลวดลายของจ้วงจิ้น และวัฒนธรรมดั้งเดิมของสังคมจ้วงจิ้นร่วมสมัยได้ เกิดแรงบันดาลใจใหม่ ๆ สำหรับการอนุรักษ์ สืบทอด และพัฒนามรดกทางวัฒนธรรมในปัจจุบัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพัฒนาการ อัตลักษณ์ และความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของลวดลายผ้าทอจ้วงจิ้น
2. สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่จากลวดลายผ้าทอจ้วงจิ้นเป็นต้นแบบชุดเครื่องแต่งกาย

กรอบแนวคิดของการวิจัย

จากทฤษฎีการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม บทความนี้ใช้การสืบทอดฟื้นฟูลวดลายผ้าทอจ้วงจิ้นเป็นวัตถุในการวิจัยหลัก โดยถือว่าผ้าทอจ้วงจิ้นและลวดลายเป็นสิ่งมีชีวิต วิเคราะห์คุณค่าทางสุนทรียภาพ หน้าที่ คุณค่าทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์เฉพาะของลวดลาย ความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของผ้าทอจ้วงจิ้น วิธีการและปัญหาในการสืบทอดผ้าทอจ้วงจิ้นและลวดลาย การประยุกต์ใช้องค์ประกอบของลวดลายและการออกแบบเชิงสร้างสรรค์เพื่อให้ตระหนักถึงการพัฒนาอย่างยั่งยืนของผ้าทอจ้วงจิ้นและลวดลาย

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “สุนทรียภาพแห่งมรดกทางวัฒนธรรมผ้าทอจ้วงจิ้น : การฟื้นฟูและสืบทอดลวดลาย ผ้าทอจ้วงจิ้น และการออกแบบเสื้อผ้าอย่างสร้างสรรค์” มีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

- 1) การศึกษาเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การเก็บรวบรวมข้อมูล เรียนรู้และเข้าใจความหมาย

ของทฤษฎีสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม และทฤษฎีการทำซ้ำทางวัฒนธรรม รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรม การฟื้นฟูมรดกทางวัฒนธรรมทั้งในประเทศจีนและประเทศอื่น ๆ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับชาวจ้วงในประเทศจีน ลวดลายผ้าทอจ้วงจีน เป็นต้น

2) กำหนดเนื้อหาของการวิจัย บนพื้นฐานของการวิจัยเชิงวิเคราะห์และสังเคราะห์จากทฤษฎีที่แจ่มประเด็นสำคัญ และการสร้างสรรค์ของงานวิจัย รวมทั้งคุณค่าของวัฒนธรรมผ้าทอจ้วงจีน พัฒนาการ อัตลักษณ์ ความหมายแฝงทางวัฒนธรรม กลยุทธ์ และวิธีการสร้างสรรค์การฟื้นฟูและการสืบทอดลวดลายผ้าทอจ้วงจีน

3) การสำรวจภาคสนามในพื้นที่ 4 แห่งที่เป็นตัวแทนของผ้าทอจ้วงจีน วิเคราะห์ข้อมูลการสำรวจในอำเภอปิ่นหยาง อำเภอซินเจิง เมืองจิงซี อำเภอหลงโจว เทศบาลเมืองหนานหนิง ทำความเข้าใจสถานการณ์ของผ้าทอจ้วงจีน สำรวจลักษณะทางศิลปะ และความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของลวดลายผ้าทอจ้วงจีน และวิเคราะห์ข้อมูลในการสืบทอดลวดลายแบบดั้งเดิม

4) การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจาก 4 แห่ง ได้แก่ อำเภอปิ่นหยาง อำเภอซินเจิง เมืองจิงซี อำเภอหลงโจว เทศบาลเมืองหนานหนิง เพื่อสัมภาษณ์ผู้สืบทอดผ้าทอจ้วงจีน ผู้รับผิดชอบพิพิธภัณฑ์ผ้าทอจ้วงจีน ผู้เรียนในห้องทำงานของผู้สืบทอด และนักออกแบบที่ศึกษาวัฒนธรรมการแต่งกายประจำชาติ จากการสัมภาษณ์ และแลกเปลี่ยน การบันทึกเสียงสัมภาษณ์ การบันทึกวิดีโอในพื้นที่ของการวิจัยภาคสนาม รวมถึงเอกสารอ้างอิงที่ได้รวบรวม การวิเคราะห์สภาพพื้นฐาน เอกลักษณ์ทางศิลปะ ความหมายแฝงทางวัฒนธรรม การสืบทอดของผ้าทอจ้วงจีนอย่างครอบคลุม

5) การออกแบบและทดลองฟื้นฟูสืบทอดลวดลายผ้าทอจ้วงจีน โดยใช้แนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์เสื้อผ้า และโปรแกรมออกแบบคอมพิวเตอร์ช่วยออกแบบ ผสมผสานองค์ประกอบดั้งเดิมของลวดลายผ้าทอจ้วงจีนกับการออกแบบเสื้อผ้าที่ทันสมัย การใช้เส้นไหมไฟเบอร์เรืองแสง แสดงออกด้วยรูปแบบการปักด้วยมือแบบดั้งเดิม ทำให้ลวดลายมีชีวิตชีวา การออกแบบที่เป็นการสร้างสรรค์ใหม่ประกอบด้วยผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าที่มีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของผ้าทอจ้วงจีน

ผลการวิจัย

การศึกษาพัฒนาการ อัตลักษณ์ และความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของลวดลายผ้าทอจ้วงจีนมีผลการวิจัย ดังนี้

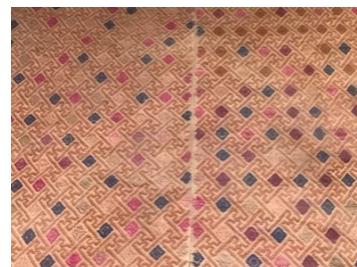
1. ต้นกำเนิดและพัฒนาการของลวดลายผ้าทอจ้วงจีน

ผ้าทอและลายทอจ้วงมีประวัติศาสตร์อันยาวนาน แม้ว่าจะยังไม่สามารถยืนยันยุคสมัยที่ชัดเจนได้ แต่อย่างน้อยก็มีกรรมวิธีที่ค่อนข้างสมบูรณ์มาตั้งแต่สมัยราชวงศ์ฮั่นแล้ว ในสมัยเหว่ยจิน ราชวงศ์เหนือใต้ ผู้คนจำนวนมากในที่ราบภาคกลางย้ายไปทางใต้เนื่องจากสงคราม นอกจากนี้ยังนำเทคโนโลยีสิ่งทอขั้นสูงของชาวฮั่นมาสู่พื้นที่ของชาวจ้วง ในราชวงศ์ซุ่ยและราชวงศ์ถัง อุตสาหกรรม

การเลี้ยงตัวไหมในพื้นที่จ้วงได้รับการพัฒนาค่อนข้างมาก จางจี กวีแห่งราชวงศ์ถังเขียนไว้ใน “ส่งเหยียน ไต้ฝู กุ้ยหลิน” ว่า “ดินแดนที่มีการเลี้ยงหนอนไหมตลอดเวลา” ในเวลานั้นชาวจ้วงสามารถทอผ้า ปาน ผ้าไหม ผ้าไม้ไผ่ ผ้าจีเปย ผ้าปั่น ผ้าตุลู่ ผ้าไหม ผ้าสำหรับทำอาหารและผ้าอื่น ๆ โดยมีผ้าเก๋า ซินติถูกระบุว่าเป็นเครื่องราชบรรณาการในวัง ในราชวงศ์ซ่ง จ้วง “จิ้น” ในความหมายที่แท้จริงถึงได้ ก่อตัวขึ้น ในช่วงราชวงศ์หมิงและราชวงศ์ชิงพัฒนาการของผ้าทอจ้วงจิ้น ถึงระดับที่ค่อนข้างเจริญ รุ่งเรือง จ้วงจิ้นที่มีลวดลายสีสันต่าง ๆ เช่น มังกรและหงส์ ค่อย ๆ เริ่มสำเร็จมากขึ้น ผ้าทอจ้วงจิ้นมี สีสันสดใส ได้กลายเป็นเครื่องบรรณาการของราชวงศ์และเป็นของใช้ในชีวิตประจำวันสำหรับคน ทั่วไป ในช่วงปลายราชวงศ์ชิงและการเริ่มต้นของสาธารณรัฐจีน ผ้าทอจ้วงจิ้นเริ่มเสื่อมถอยลง ด้วย การรุกรานของประเทศทุนนิยม เช่น อังกฤษและฝรั่งเศส เส้นด้ายและผ้าจากต่างประเทศราคาถูก จำนวนมากเข้าสู่ตลาดกว้างขึ้น และอุตสาหกรรมสิ่งทอ อุตสาหกรรมเบาสบายใหม่ของกว่างซีก็ค่อย ๆ ถือกำเนิดขึ้น อุตสาหกรรมหัตถกรรมในครัวเรือนของชาวนาที่การปลูกด้วยตนเอง การปั่นด้ายและ การทอผ้าด้วยตนเองเริ่มขาดสะบั้น พอดีกับที่หายากได้มีการผลิตผ้า และคนในพื้นที่ก็อาศัยการทอ ผ้าฝ้ายในการทำมาหากิน หลังจากการก่อตั้งประเทศจีนใหม่ ผ้าทอจ้วงจิ้นประสบกับกระบวนการที่ ยากลำบากจากการฟื้นตัวสู่ภาวะถดถอยและจากนั้นไปสู่การฟื้นตัว การเกิดขึ้นของ “ความนิยม มรดกทางวัฒนธรรม” ในศตวรรษนี้ได้ก่อให้เกิดโอกาสในการพัฒนาใหม่ ๆ มาสู่ผ้าทอจ้วงจิ้น รัฐและหน่วย งานรัฐบาลทุกระดับให้ความสำคัญกับผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม งานหัตถกรรมของชาติและการ ปลูกจิตสำนึกของชาติ เป็นต้น ทำให้อุตสาหกรรมหัตถศิลป์ของชาติทั้งหมดรวมถึงผ้าทอจ้วงจิ้นค่อย ๆ ฟื้นตัวและยังแสดงให้เห็นถึงความมีชีวิตชีวาในยุคใหม่



ภาพที่ 1 เครื่องทอผ้าทอจ้วงจิ้น (Zhang Yuhua, 2022)



ภาพที่ 2 ผ้าทอจ้วงจิ้นของราชวงศ์ในอดีต (Zhang Yuhua, 2022)

2. ประเภทและอัตลักษณ์ของลวดลายผ้าทอจ้วงจีน

จากการวิจัยเอกสารอ้างอิงเกี่ยวกับผ้าทอจ้วงจีนและการสำรวจภาคสนามในเมืองหนานหนิง อำเภอปิ่นหยาง อำเภอซินเจียง และเมืองจิ้งซี ในมณฑลกว่างซี ประเทศจีน จากการถ่ายข้อมูลรูปภาพจำนวนมาก ผู้เขียนได้แยกแยะประเภทหลักของลวดลายผ้าทอจ้วงจีนอย่างละเอียดรอบคอบ พร้อมทั้งได้ทำการแลกเปลี่ยนเชิงลึกกับผู้สืบทอดผ้าทอจ้วงจีนเกี่ยวกับลักษณะการจัดองค์ประกอบคุณค่าทางสุนทรียะ และความหมายแฝงทางวัฒนธรรมของลวดลายผ้าทอจ้วงจีน

ในกระบวนการของการผลิต และวิถีชีวิตที่ผ่านมาอย่างยาวนาน กลุ่มชาติพันธุ์จ้วงได้สร้างผ้าทอจ้วงจีน งานปักของชาวจ้วง โดยหัตถกรรมของชาวจ้วงนั้นประณีต มีการตกแต่งที่หลากหลายซึ่งเป็นอัตลักษณ์ในศิลปะดั้งเดิมของชาวจ้วง เครื่องแต่งกายผ้าทอจ้วงจีนประกอบด้วยลวดลายที่มีความหมายแฝงมากมาย เป็นการถ่ายทอดประเพณี วิถีชีวิต ลักษณะประจำชาติ และความเชื่อของชาวจ้วงในรูปแบบที่ดูสดใส แสดงความปรารถนาในการจะมีชีวิตที่ดีของชาวจ้วง นอกจากนี้ยังสะท้อนให้เห็นถึงจิตวิทยาทางอารมณ์ของชาวจ้วง อัตลักษณ์ของผ้าทอจ้วงจีนแบ่งออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ ลวดลายเรขาคณิต ลวดลายพืช ลวดลายสัตว์ ลวดลายอักษรศิลป์ และลวดลายเฉพาะเรื่อง

3. สุนทรียศาสตร์และความหมายแฝงของมรดกทางวัฒนธรรมผ้าทอจ้วงจีน

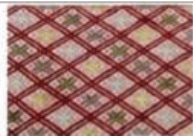
ลวดลายบนผ้าทอเป็นการแสดงออกทางศิลปะเฉพาะตัวอย่างหนึ่งที่มาพร้อมกันกับการผลิตผ้าทอ ต้นกำเนิด และพัฒนาการของลวดลายผ้าทอมีความเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับความตระหนักทางสังคมและกิจกรรมทางจิตวิทยาเชิงสุนทรียภาพของผู้คนในยุคสมัยต่าง ๆ และเป็นภาพแทนอย่างหนึ่งของการพัฒนาสังคมในสมัยนั้น ลายผ้าทอจ้วงเป็นศิลปกรรมพื้นบ้านที่เป็นผลผลิตของการผลิตแบบยังชีพในระยะยาวของชนชาวจ้วง มิเพียงแต่สร้างสุนทรียในชีวิตร แต่ที่สำคัญยิ่งไปกว่านั้นคือ ได้หลอมรวมเอาประวัติศาสตร์ ขนบธรรมเนียมประเพณี และศาสนาของชนชาวจ้วงเข้าไว้ด้วยกันเป็นหนึ่งเดียว ทั้งยังคงไว้ซึ่งเรื่องราวเกี่ยวกับการบูชาจิตวิญญาณในสมัยโบราณ และจิตรกรรมภาพเขียนยุคแรกเริ่ม ซึ่งมักบอกเล่าเรื่องราวทางสังคมที่เฉพาะเจาะจง มีเนื้อหาสาระที่หลากหลาย และเป็นหัตถศิลป์ที่วิจิตรบรรจง เป็นยอศรีตนะแห่งศิลปะพื้นบ้านของกลุ่มชาติพันธุ์จ้วง ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 ตารางแสดงประเภทและอัตลักษณ์ของลวดลายผ้าทอจ้วงจีน

ประเภท	ชื่อ	ภาพ	เอกลักษณ์ ของลวดลาย	สีสันทนของ ลวดลาย	ความหมาย เชิง สัญลักษณ์
ลวดลาย เรขาคณิต	ลายข้าว หลามตัด		มักรวมกับ ลวดลายพืช รูป สามเหลี่ยม และ วงกลม	ส่วนใหญ่เป็นสี แดง สีเหลือง สี ฟ้า และสีเขียว	ความมั่งคั่ง การสืบพันธุ์
	ลายอักษร หุย (ลาย เมฆและ สายฟ้า)		ใช้องค์ประกอบ ต่อเนื่องสองด้าน หรือสี่ด้าน ส่วน ใหญ่ใช้เป็นเส้น ขอบหรือแรเงา มี รูปแบบมากมาย	มีสีที่ หลากหลาย ส่วนใหญ่เป็นสี น้ำเงิน เหลือง เขียว และม่วง	ความมั่งคั่ง การบูชาเทพ เจ้า
ลวดลาย พืชพรรณ	ลายดอก เบญจมาศ		มักจะอยู่ร่วมกับ รูปแบบตัวอักษร “卍”	โดยหลักคือ สี ส้ม แดง เขียว น้ำเงินและม่วง	ความเป็น มงคลและอายุ ยืนยาว
	ลายดอก เป็ยกัก		วิวัฒนาการของ เส้นในรูป ตัวอักษร “米” ข้าว” กลีบดอกรูป โค้งมี 2 แบบและ กลีบรูปเพชร โดยทั่วไป ดอกทั้ง 8 กลีบจะมีรูปร่าง เหมือนกันและมีสี เหมือนกัน	สีทอง ขาว เทา แกมเขียว ส่วน ใหญ่เป็นสีเดียว หรือสองสี	รังสีของดวง อาทิตย์
ลวดลาย สัตว์	ลายหงส์		รูปร่างกระชับ เรียบง่าย มักเน้น ด้วยลวดลาย ดอกไม้และผีเสื้อ หงส์ตัดดอกโบตัน มังกรคู่ชิงแก้ว สิงห์ชิงแก้ว เป็น ต้น	สีสดใสนั้นสี แดงและสี เหลืองเป็นสี หลัก	ความสมหวัง เป็นมงคล มี ความสุข

ศูนย์ภาพแห่งมรดกทางวัฒนธรรมผ้าทอจ้วงจีน : การฟื้นฟูและสืบทอดลวดลาย
ผ้าทอจ้วงจีน และการออกแบบเสื้อผ้าอย่างสร้างสรรค์

ลายมังกร		ส่วนมากมักคู่กับ ลวดลายหงส์	สีแดง สีเหลือง สีส้ม สีม่วง สี เขียว สีฟ้า ฯลฯ สีเส้นที่ หลากหลาย	อำนาจ เกียรติยศ ความเป็นสิริ มงคล	
ลายผีเสื้อ		มักจะประกอบกับ ลวดลายดอกไม้ เพื่อสร้างลวดลาย ดอกไม้และผีเสื้อ	ส่วนใหญ่เป็นสี เหลือง สีเขียว สีแดง สีม่วง นอกจากนี้ยังมี สีดำและสีขาว	ความรัก การ แต่งงาน	
ลายปลา		มีรูปเดียว สองรูป สามรูป และสี่รูป เป็นต้น สีเหลี่ยม เล็กๆ จำนวน มากถูกใช้เพื่อ สร้างรูปสี่เหลี่ยม ขนมเปียกปูน และตา หาง เป็น ต้น	สีขาว น้ำเงิน แดง และสี พื้นผิวอื่นๆ	ความสามัคคี การเก็บเกี่ยว	
ลวดลาย อักษรศิลป์	ลาย ตัวอักษรวัน (มังกร)		ด้วยตัวอักษร “卐” เป็น โครงสร้างหลัก ตัวอักษรจะเชื่อม ต่อกัน ความยาว ของเส้นจะเปลี่ยน ไป ความหนาแน่น จะสลับกัน เป็น แนวตั้งและ แนวนอน	มีการผสมสี หลากหลายสี โดยเฉดสีอบอุ่น เช่นสีแดงเป็นสี ที่พบได้ทั่วไป	มังกร เป็น มงคล การ สืบพันธุ์
ลาย ตัวอักษรไขว้ (อายุยืน)		มักจะรวมกับ ตัวอักษรวัน เพื่อให้เป็น ลวดลายอายุยืน หมื่นปี	มักจะมีสีแดง ทอง น้ำเงิน และ สีอื่นๆ ผสมกัน	อายุยืนยาว และมีความสุข	

ลาย ตัวอักษรจีน (โซคาลา)		องค์ประกอบของ ตัวอักษร "井" ไม่ค่อยปรากฏ ตามลำพัง แต่ มักจะรวมกับ รูปแบบสัตว์และ พืช และรูปแบบ ทางเรขาคณิต	โทนสีกลางเป็น ส่วนใหญ่ ส่วน ใหญ่เป็นสีแดง สีขาวข้าง เทา-น้ำเงิน เทา- เขียว และผสม กันระหว่างสีดำ กับแดง	ชีวิตและการ สืบพันธุ์
ลวดลาย มนุษย์ ชนน		มักจะเป็นหนึ่งใน ลวดลายประดับที่ สำคัญในการ ประดับกล่องทอง สัมฤทธิ์ รูปร่าง และเส้นมีความ สวยงามมาก	สีทอง สีเขียว และสีแดงเป็นสี ของลวดลาย และสีน้ำเงิน หรือสีดำเป็นสี พื้นฐาน	ความอิสระ การสืบพันธุ์ ความเป็น มงคล
ลวดลาย มนุษย์ กบ		มีความสมมาตร อย่างเห็นได้ชัด โดยมีรูปสี่เหลี่ยม ขนมเปียกปูนเป็น รูปทรงหลัก รูปแบบแบ่ง ออกเป็นรูปแบบ เดี่ยวและรูปแบบ รวม	สีทอง สีส้ม สี แดง สีน้ำตาล และสีอื่นๆ โทน สีอบอุ่นเป็น หลัก	ชีวิต การ สืบพันธุ์ ความสุข

ในส่วนของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่จากลวดลายผ้าทอจ้วงจีนเป็นต้นแบบชุดเครื่องแต่งกาย มีดังนี้

1. การฟื้นฟูและสืบทอดลวดลายผ้าทอจ้วงจีน

ผ้าทอจ้วงจีน และลวดลายหัตถกรรมดั้งเดิมมีประวัติศาสตร์อันรุ่งโรจน์ในการพัฒนาระยะยาว แต่ก็ยังคงมีปัญหาในการพัฒนาทำให้จำเป็นต้องปรับปรุงแนวคิด ใช้เทคโนโลยีใหม่ในการฟื้นฟูและสืบทอดผ้าทอจ้วงจีนและศิลปะลวดลาย เพื่อให้เข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับกระบวนการทางเทคนิคของลวดลายผ้าทอจ้วงจีน ความหมายของลวดลาย ความหมายแฝงทางวัฒนธรรม สถานการณ์ปัจจุบันและความยากลำบากที่ต้องเผชิญกับการฟื้นฟู และการสืบทอดลวดลายผ้าทอจ้วงจีน จากการสำรวจภาคสนามรวมถึงห้องทำงานของผู้สืบทอดผ้าทอจ้วงจีน หน่วยงานจัดการด้านวัฒนธรรมของรัฐบาล พิพิธภัณฑ์ เพื่อใช้เทคนิคที่เป็นนวัตกรรมใหม่ที่ดีกว่าในการนำลวดลายของผ้าทอจ้วงไปใช้กับการออกแบบเสื้อผ้าสมัยใหม่

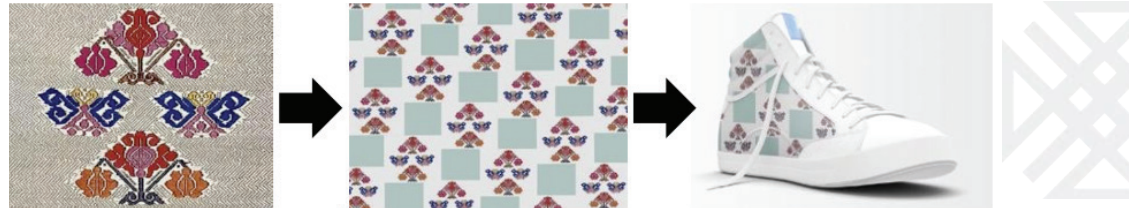
รูปแบบของการฟื้นฟู และสืบทอดลวดลายผ้าทอจ้วงจีนในประเทศจีนส่วนใหญ่ประกอบด้วยการสืบทอดในครอบครัว และการสืบทอดแบบอาจารย์กับศิษย์ สิ่งที่เราเรียกว่าระบบการสืบทอดในครอบครัวหมายถึงแนวทางหลักของการสืบทอดระหว่างสมาชิกในครอบครัวจากความสัมพันธ์ทางสายเลือดโดยตรง การสืบทอดแบบอาจารย์กับศิษย์เป็นการขยายมาจากการสืบทอดในครอบครัว มีเพียงการสืบทอดในครอบครัวเท่านั้นที่จำกัดเฉพาะการสืบทอดระหว่างสมาชิกที่มีความสัมพันธ์ทางสายเลือด ในขณะที่การสืบทอดแบบอาจารย์กับศิษย์จะไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทางสายเลือด จึงสามารถเอาชนะข้อเสียของการที่ไม่มีผู้สืบทอดในครอบครัวหรือสมาชิกในครอบครัวที่ไม่เต็มใจที่จะรับช่วงต่อของการสืบทอดได้ การฟื้นฟูและสืบทอดลวดลายผ้าทอจ้วงจีนส่วนใหญ่รวมถึงการสืบทอดแบบโรงงาน การสืบทอดแบบประเพณีเทศกาล การสืบทอดแบบพิพิธภัณฑ์ การสืบทอดจากการศึกษาในโรงเรียน เป็นต้น รูปแบบการสืบทอดเหล่านี้มีบทบาทสำคัญในการฟื้นฟูลวดลายผ้าทอจ้วงจีน

2. เทคนิคที่เป็นนวัตกรรมใหม่ในการออกแบบลวดลายผ้าทอจ้วงจีน

ศิลปะผ้าทอจ้วงจีนเป็นการตกผลึกของอารยธรรมงานหัตถกรรมของกลุ่มชาติพันธุ์จ้วงในประเทศจีน รูปทรง ส่วนประกอบ สี งานฝีมือและความหมายแฝงทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของลวดลายผ้าทอจ้วงจีนมีคุณค่าพิเศษและมีผลสำคัญต่อการออกแบบสมัยใหม่ โดยสามารถฟื้นฟูลวดลายผ้าทอจ้วงจีนได้โดยสร้างประเภทลวดลายขึ้นมาใหม่ วาดและสร้างการกำหนดค่ารูปแบบ แสดงความหมายและสัมผัสของลวดลายและแสดงออกถึงสุนทรียภาพของลวดลายทางการรับชม การใช้เทคนิคที่เป็นนวัตกรรมต่าง ๆ โดยส่วนใหญ่ใช้ซอฟต์แวร์การออกแบบโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยเพื่อช่วยสร้างลวดลายจากการออกแบบที่เป็นนวัตกรรมใหม่โดยการใช้โดยตรง การใช้ลวดลายเดิมแต่เปลี่ยนรูปแบบ การเปลี่ยนแปลงที่เกินจริง การเปลี่ยนแปลงเชิงนามธรรม การเพิ่ม และการตัดออก การแยกออก และการรวมเข้าด้วยกันใหม่ การเปลี่ยนแปลง และการรวมเข้าด้วยกัน เป็นต้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

2.1 การใช้โดยตรง

การใช้โปรแกรมออกแบบเพื่ออ้างอิงลวดลายดั้งเดิมของผ้าทอจ้วงจีนโดยตรงในการออกแบบเสื้อผ้าสมัยใหม่ (ภาพที่ 3) เป็นลวดลายที่เหมาะสมสำหรับการผสมผสานระหว่างผ้าเสื้อและดอกไม้ ลวดลายเรียบง่าย ชัดเจน สีสันสวยงามและรูปทรงสวยงาม หลังจากลบพื้นหลังของลวดลายผ่านโปรแกรมออกแบบแล้ว ผู้วิจัยได้ย้ายลวดลายไปยังเสื้อผ้าสมัยใหม่โดยตรงเพื่อให้สะท้อนให้เห็น ทำให้เสื้อผ้าทั้งตัวดูมีพลังและเต็มไปด้วยชีวิตชีวา แสดงถึงความปรารถนาในการรักษาธรรมชาติ และใช้ชีวิตอย่างอิสระ



ภาพที่ 3 ลวดลายผ้าทอจ้วงจีนและการประยุกต์ใช้โดยตรง (Zhang Yuhua, 2022)

2.2 การใช้ลวดลายเดิมแต่เปลี่ยนรูปแบบ

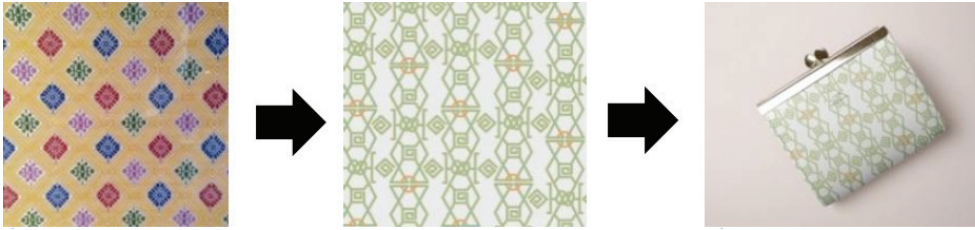
การสร้างใหม่คือการแยกหรือแยกส่วนรูปแบบดั้งเดิมที่โดดเด่นที่สุดของลวดลายดั้งเดิมของผ้าทอจ้วงจีน แล้วเลือกรวมลวดลายที่แยกออกมาเหล่านี้เข้าด้วยกันใหม่ (ภาพที่ 4 ด้านซ้าย) ผ้าทอจ้วงจีนที่มีลวดลายสีเหลี่ยมขนมเปียกปูนเป็นลวดลายผ้าทอจ้วงจีนแบบดั้งเดิมที่ใช้กันทั่วไป ใช้รูปแบบการจัดองค์ประกอบสองด้าน และสีด้านอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งลวดลายข้าวหลามตัด ลวดลายตัวอักษรหุย ลวดลายแปดเหลี่ยมและลวดลายอื่นๆ ที่มีความงามทางเรขาคณิต สามารถแยกลวดลายข้าวหลามตัดที่สำคัญที่สุด และทำให้ภาพของผ้าทอจ้วงจีนทั้งหมดง่ายขึ้นเพื่อสร้างลวดลายสีเหลี่ยมขนมเปียกปูน และแปดเหลี่ยมสลับลายสีเหลี่ยมขนมเปียกปูน และลายจุดสลับลายใหญ่เล็ก (ภาพที่ 4 ด้านขวา)



ภาพที่ 4 การใช้ลวดลายเดิมแต่เปลี่ยนรูปแบบผ้าทอจ้วงจีนลายสีเหลี่ยมขนมเปียกปูน (Zhang Yuhua, 2022)

การเปลี่ยนรูปแบบ หมายถึง การใช้การเหินวนอย่างง่าย การเปลี่ยนแปลงที่เกินจริง การเปลี่ยนแปลงนามธรรมและวิธีการอื่น ๆ เพื่อให้รูปแบบเดิมมีคุณค่า และปรับเป็นรูปแบบใหม่ การเปลี่ยนแปลงเชิงนามธรรมคือการเปลี่ยนรูปภาพเรขาคณิตเพื่อเปลี่ยนแปลงและจัดลวดลายเส้นแบบดั้งเดิมของกลุ่มชาติพันธุ์จ้วง โดยปกติแล้ว เส้นตรงหรือเส้นโค้งทางเรขาคณิตจะถูกใช้เพื่อกำหนดนามธรรม และทำให้รูปร่างของลวดลายเป็นภาพรวมและสรุปเป็นรูปทรงเรขาคณิตซึ่งมี รูปแบบที่เรียบง่ายและมีชีวิตชีวาของความงามสมัยใหม่ เช่น (ภาพที่ 5 ด้านซ้าย) นี่คือนผ้าทอจ้วงจีนที่มีลวดลายตัวอักษรหุย มีโครงร่างเป็นสีเหลี่ยมจัตุรัส เรียบง่าย และชัดเจน แต่ข้างใน

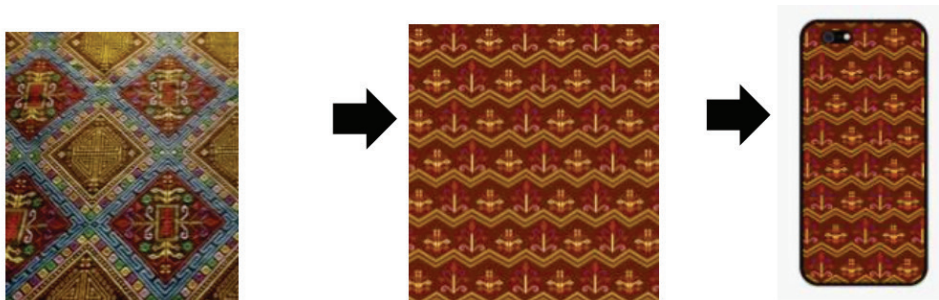
เต็มไปด้วยสีสัน (ภาพที่ 5 ด้านขวา) ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ใช้โปรแกรมออกแบบสร้างรูปทรงและสีใหม่ เพื่อให้องค์ประกอบประจำกลุ่มชาติพันธุ์กลายเป็นเรื่องแปลกใหม่ เมื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์สมัยใหม่ ผลิตภัณฑ์ทั้งหมดจะเต็มไปด้วยความรู้สึกของแฟชั่น แต่ยังมีเสน่ห์ประจำชนชาติของกลุ่มชาติพันธุ์



ภาพที่ 5 การประยุกต์ใช้ลวดลายตัวอักษรของผ้าทอจ้วงจีน (Zhang Yuhua, 2022)

2.3 การแยกออกและการรวมเข้าด้วยกันใหม่

การแยกออกและการรวมเข้าด้วยกันใหม่เป็นการกำหนดค่าของลวดลายผ้าทอจ้วงจีนแบบดั้งเดิม เลือกองค์ประกอบแต่ละรายการหรือบางส่วน รวมเข้าด้วยกันใหม่ตามความต้องการของการออกแบบ จัดระเบียบความสัมพันธ์การกำหนดค่าใหม่ สร้างรูปแบบองค์ประกอบใหม่ และนำเสนอศิลปะรูปแบบใหม่ การสร้างใหม่คือการแยกส่วนลวดลายเดิมออกเป็นรูปแบบย่อย แล้วรวมลวดลายย่อยเหล่านี้ที่ละส่วนตามข้อกำหนดการออกแบบใหม่เพื่อให้กลายเป็นรูปแบบศิลปะใหม่ (ภาพที่ 6 ด้านซ้าย) คือผ้าที่มีลวดลายเรขาคณิต สี และลวดลายของมังกรค่าแก่การเรียนรู้และนำไปใช้ สามารถใช้โปรแกรมออกแบบเพื่อแยกลวดลายที่ต้องการออกเป็นลวดลายบางส่วน จากนั้นแจกจ่าย และสร้างลวดลายที่ได้รับเพื่อสร้างลวดลายใหม่ นำไปใช้กับการออกแบบเคสโทรศัพท์เพื่อให้ได้ผลลัพธ์สุดท้ายที่ต้องการ (ภาพที่ 6 ด้านขวา)



ภาพที่ 6 การประยุกต์ใช้ผ้าทอจ้วงจีนลวดลายเรขาคณิต (Zhang Yuhua, 2022)

3. การสร้างสรรค์ผลงาน

จากการวิจัยเชิงทฤษฎี และการวิจัยภาคสนามในเบื้องต้น แผนการออกแบบได้รับการกำหนดขึ้น และออกแบบผลงานสองชุด ผลิตภัณฑ์สิ่งทอชุดแรกในหัวข้อ “ความหวัง” และชุดที่สองเครื่องแต่งกายที่สร้างสรรค์สำหรับชีวิตสมัยใหม่ในหัวข้อ “เส้นด้ายแห่งความรัก” แพลตฟอร์มสำหรับชีวิตที่ชีวิตทันสมัย

3.1 ชุดผลงาน “ความหวัง”

ในยุคของการพัฒนาอย่างรวดเร็วของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ ลวดลายผ้าทอจ้วงจิ้นแบบดั้งเดิมสามารถแสดงออกถึงความสวยงาม และความหมายแฝงของลวดลายได้อย่างไร มีวิธีการอย่างไรในการสืบทอด และสร้างสรรค์ผลงาน “ความหวัง” ได้รับการออกแบบโดยใช้ลวดลายของผ้าทอจ้วงจิ้นลายผีเสื้อกับดอกไม้เป็นองค์ประกอบหลัก ผีเสื้อเป็นสัญลักษณ์ในการเปลี่ยนแปลงของชีวิต การเกิดใหม่ที่สวยงาม การโบยบินอย่างอิสระ ดอกไม้เป็นสัญลักษณ์ของความงาม และการออกแบบที่ผสมผสานระหว่างผีเสื้อ และดอกไม้เป็นการแสดงออกถึงความหมายแฝงของลวดลายด้วยวิธีการออกแบบใหม่ การออกแบบใช้ผลิตภัณฑ์สมัยใหม่ เช่น กระเป๋า ผ้าพันคอและหมอน เพื่อสืบทอดลวดลายของผ้าทอจ้วงจิ้น ขยายขอบเขตการใช้งาน และมุ่งมั่นที่จะส่งต่อความหมายอันงดงาม และความหมายแฝงของเสรีภาพ ความโหยหา ความเป็นสิริมงคล ความสงบ และความสุขในลวดลายขอ

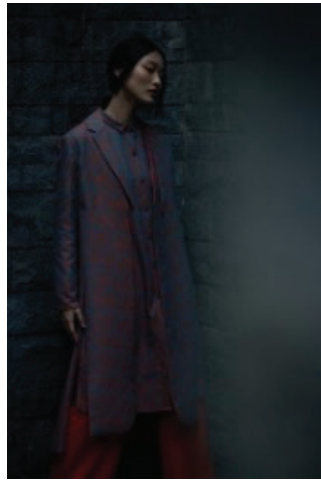


ภาพที่ 7 ผ้าพันคอผ้าไหมลายผีเสื้อและดอกไม้ (Zhang Yuhua, 2022)

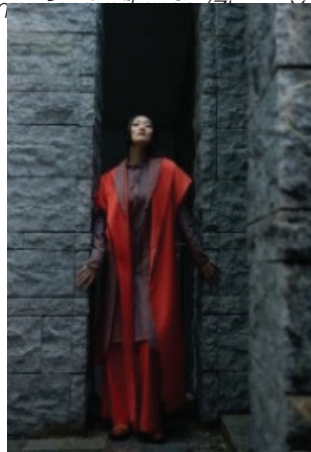
3.2 ชุดผลงาน “เส้นด้ายแห่งความรัก”

แนวคิดของผลงานชุดนี้มาจากเส้นด้ายในมือของผู้เป็นแม่ชาวกลุ่มชาติพันธุ์จ้วง ผ้าทอจ้วงจิ้นประกอบด้วยเส้นด้าย เส้นด้ายแต่ละเส้นของผ้าทอจ้วงจิ้นแบบดั้งเดิมบ่งบอกถึงอารมณ์ และความอบอุ่นของผู้เป็นแม่ชาวกลุ่มชาติพันธุ์จ้วง ถักทอลวดลายผ้าทอจ้วงจิ้นอันวิจิตรด้วยความรัก สื่อถึงจิตวิญญาณ และความปรารถนาดีต่อคนรุ่นหลัง เนื่องจากลวดลายหงส์เป็นตัวแทนของผู้หญิง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความงาม ความสุข ความรัก ความมงคล และยังเป็นลวดลายที่เป็นที่รู้จักของผู้คน ผู้วิจัยจึงเลือกใช้ลวดลายหงส์ เพื่อให้สอดคล้องกับการรับรู้ของผู้คน การออกแบบเสื้อผ้านั้นมา

จากลวดลายของผ้าทอจ้วงจีนแบบดั้งเดิมไปสู่การสร้างสรรค์ของเสื้อผ้าสมัยใหม่และการออกแบบที่ใช้งานได้จริง เสื้อผ้าสามารถสวมใส่ได้ทั้งด้านใน และด้านนอก สามารถจับคู่ได้ตามต้องการ และสามารถสวมใส่ได้ในหลากหลายวิธี ในการออกแบบที่สร้างสรรค์นั้นใช้เส้นไหมไฟเบอร์เรืองแสงที่ทันสมัย ลวดลายจะเรียบง่ายผ่านการปักด้วยมือ และรูปแบบการแสดงออกทางเรขาคณิตนั้นเกินจริงเพื่อให้ทันกับการพัฒนาของยุคสมัย ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในสมัยนี้ การผลิตด้วยเครื่องจักร ทักษะแบบดั้งเดิมและเทคโนโลยีการใช้วัสดุได้มีการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง เทคนิคการตกแต่งและความรู้สึกในการออกแบบก็ปรับให้เข้ากับไลฟ์สไตล์และความต้องการของผู้คนร่วมสมัย



ภาพที่ 8 ผลงานการออกแบบเสื้อผ้า (Zhang Yuhua, 2022)



ภาพที่ 9 การแสดงผลงานการออกแบบเสื้อผ้าเนกประสงค์โดยใช้การผสมผสานของผ้าสีลึ้มกับผ้าทอจ้วงจีน (Zhang Yuhua, 2022)



ภาพที่ 10 แสดงผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ประยุกต์สร้างสรรค์
ด้วยผ้าทอจ้วงจีนลวดลายหงส์ (Zhang Yuhua, 2022)

จากการออกแบบผลงานสองชุดข้างต้น ตั้งแต่ลวดลายผ้าทอจ้วงจีนแบบดั้งเดิมไปจนถึง การสร้างสรรค์ลวดลายใหม่ ประการแรกคือแนวคิดของวัฒนธรรมประจำกลุ่มชาติพันธุ์ ตามด้วย การสร้างสรรคใหม่ การออกแบบที่เน้นผู้คน และการคิดเกี่ยวกับการพัฒนาในอนาคต การผสมผสาน อย่างมีประสิทธิภาพของลวดลายผ้าทอจ้วงจีนและเครื่องแต่งกายเอื้อต่อการเพิ่มคุณค่าประเพณี ของเสื้อผ้าและขยายกลุ่มผู้บริโภค เพื่อเผยแพร่วัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ผ่านการออกแบบผลิตภัณฑ์

ในด้านการประเมินผลงาน ในระหว่างขั้นตอนการออกแบบ การผลิต การจัดแสดง และ การถ่ายภาพของผลงานข้างต้น ได้เชิญผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมเสื้อผ้าและผู้ชมมาร่วมให้ความเห็น โดยได้รับการตอบรับจากงานวิจัยทางวิชาการและแนวคิดการออกแบบ หัวข้อการออกแบบและวิธี การประยุกต์ของลวดลายผ้าทอจ้วงจีน ความสำคัญเชิงสร้างสรรค์ของการออกแบบ แนวคิดการ ออกแบบที่เป็นการสร้างสรรค์ใหม่ การเปลี่ยนแปลงและการเพิ่มประสิทธิภาพของรูปแบบองค์ประกอบ ลวดลายดั้งเดิม รูปแบบของผลิตภัณฑ์จำเป็นต้องมีความหลากหลายและการใช้งานที่กว้างขึ้น ในการ ออกแบบที่เป็นการสร้างสรรค์ใหม่นั้น จำเป็นต้องรักษาอัตลักษณ์เฉพาะของลวดลายผ้าไว้ แต่ยัง รวมเอาแนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ของคนร่วมสมัยไว้ด้วย เพื่อให้ลวดลายผ้าทอจ้วงจีนได้รับการ อนุรักษ์และพัฒนา

อภิปรายผล

ผ้าทอจ้วงจีนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ลวดลายที่นำเสนอโดยงานหัตถกรรมดั้งเดิม ในยุคของเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ก้าวหน้า มีวิธีการอย่างไรในพื้นที่ลวดลายดั้งเดิมสำหรับการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ อันดับแรกคือแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมประจำชนชาติ ตามด้วยการสร้างสรรค์ใหม่ การออกแบบที่เน้นผู้คน และการคิดเกี่ยวกับการพัฒนาในอนาคต สำหรับการประยุกต์ลวดลาย ผู้เขียนได้เลือกลวดลายเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องประดับตามแนวทางการวิจัยการออกแบบของตนเอง เนื่องจากการผลิตงานหัตถกรรมผ้าทอจ้วงจีนในปริมาณมากนั้นเป็นเรื่องยาก ดังนั้นเพื่อการเปิด และขยายตลาดควรเพิ่มประเภทของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายให้มากขึ้น เช่น หมวก กระเป๋า เนคไท เครื่องประดับผ้าพันคอ รองเท้า ถุงเท้า ถุงมือ และเสื้อผ้าสไตล์ต่าง ๆ การผสมผสานอย่างมีประสิทธิภาพของลวดลายผ้าทอจ้วงจีน และเสื้อผ้าเอื้อต่อการเพิ่มประเภทของเสื้อผ้าและขยายกลุ่มผู้บริโภค เพื่อใช้ผลิตภัณฑ์ออกแบบเผยแพร่วัฒนธรรมประจำชนชาติ

ในกระบวนการออกแบบ การผลิต การจัดแสดงและการถ่ายภาพของผลงานข้างต้นผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมเสื้อผ้าและผู้ชมได้รับเชิญให้แสดงความคิดเห็น โดยได้รับการยืนยันจากการวิจัยเชิงวิชาการและแนวคิดการออกแบบ หัวข้อการออกแบบและวิธีการประยุกต์ลวดลายผ้าทอจ้วงจีน ซึ่งมีความสำคัญเชิงสร้างสรรค์บางประการ เส้นทางสร้างสรรค์ของลวดลายการจัดองค์ประกอบกำลังดำเนินการตามแนวคิดการออกแบบที่เป็นนวัตกรรมใหม่ การเปลี่ยนแปลง และเพิ่มประสิทธิภาพของลวดลายการจัดองค์ประกอบลวดลายดั้งเดิมและการออกแบบลวดลายผ้าทอจ้วงจีนที่มีความเป็นสากล แปลกใหม่และทันสมัยมากยิ่งขึ้น วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีความยุ่งยากบางประการ การจะผสมผสานงานหัตถกรรมของชนชาติเข้ากับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจำเป็นต้องศึกษาในเชิงลึก รูปแบบของผลิตภัณฑ์จำเป็นต้องมีความหลากหลายและการใช้งานที่กว้างขึ้น ในการออกแบบที่เป็นการสร้างสรรค์ใหม่นั้น จำเป็นต้องรักษาอัตลักษณ์เฉพาะของลวดลายผ้าไว้ แต่ยังคงรวมเอาแนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียภาพของคนร่วมสมัยเอาไว้อีกด้วย เพื่อให้ลวดลายผ้าทอจ้วงจีนได้รับการอนุรักษ์ สืบทอดและพัฒนาอย่างสร้างสรรค์

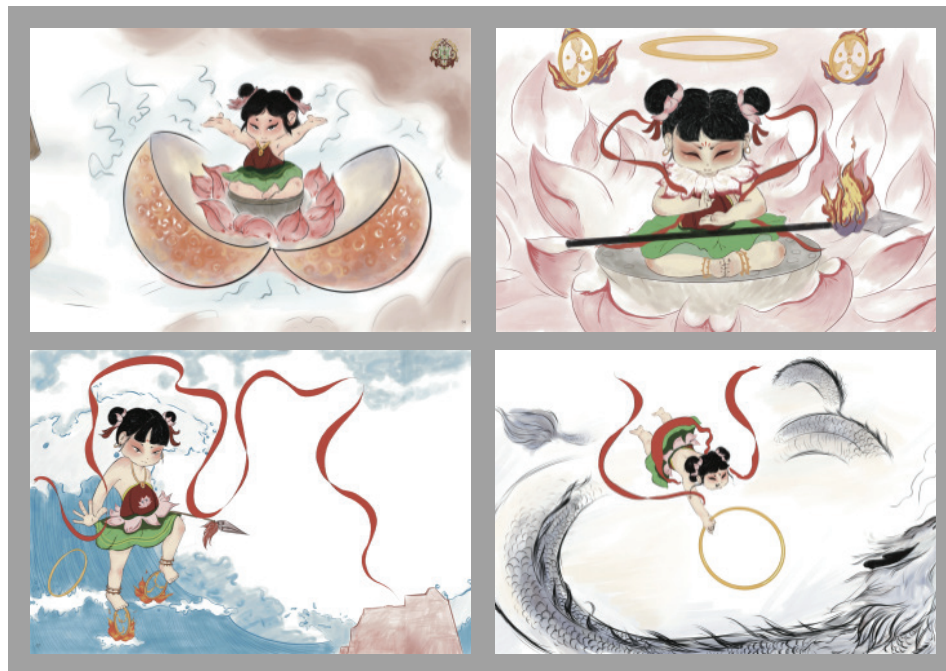
ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอการนำผลการวิจัยไปใช้ : ลวดลายผ้าทอจ้วงจีนสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ได้อีกหลากหลายรูปแบบ โดยผู้พัฒนาสามารถใช้แนวทางพัฒนาทั้ง 3 วิธี ได้แก่ 1) การใช้ลวดลายโดยตรง 2) การใช้ลวดลายเดิมแต่เปลี่ยนรูปแบบ และ 3) การแยกออก และการรวมเข้าด้วยกันใหม่ สำหรับเป็นแนวทางต่อยอดผลิตภัณฑ์ต่อไป

ข้อเสนอการวิจัยครั้งต่อไป : ในการออกแบบชุดเครื่องแต่งกายอาจมีการค้นคว้าหาแนวทาง เพื่อให้วัฒนธรรมที่มีคุณค่าเข้าถึงสำหรับคนทุกกลุ่ม ทุกเพศ ทุกวัยได้ เช่น การออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับผู้หญิง ผู้ชาย กลุ่มบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศ เด็ก วัยรุ่น วัยทำงาน ผู้สูงอายุ รวมทั้ง นำลวดลายผ้าทอจ้วงจิ้นไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์อื่นๆ เพื่อต่อยอด สืบสาน บอกเล่าเรื่องราววัฒนธรรม ของจ้วงจิ้นต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- Edward, T. H. (1871). Beyond Culture. New York: Anchor Books.
- Giddens, A. (1991). The Consequences of Modernity. London :Polity Press.
- Nye, J.S. (2004). Soft Power: the Means to Success in World Politics. New York: PublicAffairs.
- Powell, K. (1999). Architecture reborn: converting old buildings for new uses. Toronto Public Library.
- Wu, Y. (2018, December 14). Folk force plays a role in protecting cultural heritage Zhuang brocade. https://news.cgtn.com/news/3d3d414e34417a4d31457a6333566d54/share_p.html
- Xiaotong, F. (2009). Fei Xiaotong's cultural consciousness. Inner Mongolia Peoples Publishing Press.



สมุดภาพ-เพลงนาจาสำหรับเด็ก:แนวทางการออกแบบจากจิตรกรรม วรรณกรรมจีน-ไทย

NEZHA CHILDREN'S PICTORIAL-SONG BOOK: DESIGN DIRECTION FROM CHINESE-THAI
MURAL PAINTING AND LITERATURE.

Received
Revised
Accepted

December 19, 2023
March 10, 2024
March 18, 2024

Wang Xiaobin¹
Manus Kaewbucha²

บทคัดย่อ

ภาพจิตรกรรม วรรณกรรมเรื่องนาจาของจีนและของไทยมีความสำคัญด้วยเนื้อหานำเสนอประวัติ ตำนานชนชาติและความเก่งกล้าของเทพกุมารผู้สำคัญ แต่เนื่องจากขาดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในกลุ่มเด็กเล็กอายุ 3-6 ขวบทั้งของจีนและไทย ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อสืบหาข้อมูลเชิงลึกของภาพจิตรกรรมและวรรณกรรมจีนไทยมากำหนดต้นแบบแนวทางการออกแบบสมุดภาพ-เพลงนาจา สำหรับเด็กที่สอดคล้องกับเนื้อหา และหลักฐานที่ค้นพบ โดยดำเนินการเก็บข้อมูลในงานวิจัยตามหลักการของยูเนสโกและวิธีจัดการความรู้จาก 4 ผู้เชี่ยวชาญ ผสมกับการสำรวจภาคสนาม ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ปรากฏดังนี้ 1) จากภาพจิตรกรรมและวรรณกรรมของทั้งสองชาติ 5 แห่ง พบว่า ข้อมูลหลักฐานศิลปะแตกต่างกัน (ก) ด้านคุณลักษณะเฉพาะของรูปแบบ (ข) ด้านรายละเอียดของเรื่องราว (ค) ด้านเนื้อหาหลัก เนื้อหารอง บทบาทของตัวละคร การแต่งกายแบบแผนการเขียนภาพ การใช้สี (ง) ด้านความเชื่อพบเทคนิคการเขียนภาพของชาววังและชาวบ้าน 2) ในการกำหนดแนวทางดำเนินการเรียบเรียงความรู้เพื่อจัดทำต้นแบบการออกแบบสมุดภาพ-เพลงสำหรับเด็กสู่นาจา มีการศึกษาจาก(ก) ศึกษาหลักจิตวิทยา ความชอบ ความสนใจของเด็ก วัย 3-6 ขวบ (ข) คัดเลือก จัดลำดับ จัดขั้นตอนการดำเนินเรื่องนาจาที่เหมาะสมเพียงพอกับเด็กวัย 3-6 ขวบ (ค) กำหนดรูปแบบ สไตล์ การเขียนภาพตัวละคร การใช้สีและการประพันธ์เพลงเด็ก 7 เพลง ด้วยเครื่องดนตรีผสมจีน-ไทย 6 ชนิดไว้ให้เด็กเลือกกดปุ่มในแต่ละภาพของหนังสือ ซึ่งจะเกิดเสียงเพลงที่สื่อความหมายตามเนื้อหาอารมณ์ (ง) ศึกษาการกำหนดบุคลิกของตัวละคร (จ) ร่างภาพกำหนดสีให้สอดคล้องกับเนื้อหาของนาจา (ฉ) ออกแบบสัญลักษณ์ของปุ่มทำนองดนตรีประกอบภาพ (ช) วิเคราะห์ ออกแบบ วางแผน (ซ) จัดทำต้นแบบสมุดภาพ-เพลงที่ผ่านตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ 4 ท่านทั้ง 4 ด้าน เพื่อจะได้ไปจัดพิมพ์รูปเล่มสมบูรณ์ต่อไป

คำสำคัญ : การออกแบบสมุดภาพ-เพลงเด็ก, วิธีจัดการความรู้, จีนไทยจิตรกรรม-วรรณกรรม

¹ Wang Xiaobin, Ph.D. Candidate Student, Faculty of Fine and Applied Arts, Bangkokthonburi University.

² D., Advisor, Faculty of Fine and Applied Arts and Faculty of Music, Bangkokthonburi University.



Abstract

Cultural significances of Nezha Chinese-Thai mural painting literature that refer to the context of nation historical legend and the brave childhood hero are an important religious image and cultural symbol in Chinese and Thai culture intend 3-6 years old children to exchange learning. Researcher aimed: 1) To do field investigation of Nezha in the mural painting-literature in both Chinese and Thai temples. 2) To Design Direction in dummy of children's Pictorial-Song Book from text-artifacts remarkable indicative. Process of research Based on UNESCO principle, knowledge management from 4 expertise of 4 specific skillful and Survey Method that researcher concluded: Finding as 1) Nezha's images and stories in mural painting-literature in both Chinese and temples of 5 sites including (a) Different versions of Nezha's story, (b) Fieldwork on the different styles and characteristics of five temple mural paintings and literature, (c) The Difference between themes, roles, forms and colors of Nezha murals in China and Thailand, (d) The different themes, beliefs, painting techniques and forms of royal murals and folk murals in China and Thailand. 2) Design Direction on dummy of Nezha children's Pictorial-Song Book. (a) To study the psychological characteristics of 3-6 years old children, (b) Choose a Nezha storyline suitable for children aged 3-6 years old, (c) Determine the design style and song-composition of the Nezha Pictorial-Song Book and music button of 7 songs which mixed 6 Chinese-Thai music instruments composed for the interpretation of emotion from text artifacts including,, (d) Character setting study, (e) Sketch and color according to the Nezha story, (f) Music button design, (g) Layout analysis (h) Managing into the dummy of Nezha Children Pictorial-Song Book which verified approval from 4 expertise of 4 specific skillful for the next step of complete publishing on future.

Keywords : Dummy of Pictorial-Song Book Design, Knowledge Management, Mural Painting, Chinese-Thai Literature.



Background and Significance

Nezha is an important character in *Fengshen Yanyi*, was first published in book form between 1567A.D and 1619A.D. Another source claims it was published in 1605A.D (Khemarat Wongtimarat, 2021). The work combines elements of history, folklore, mythology, legends and fantasy. Following the publication of the novel, many temple murals featured storyline or characters from it, including Nezha. Nezha's story is the first ancient Chinese supernatural evil-spirit novel translated into Thai about more than 200 years ago. From re-search findings we can see that the Thai royal court treated the novel as a simple textbook to study ancient Chinese history. In particularly, the dissemination of Nezha in Thailand is more distinctive. The greatest influence is the temples built by Chinese communities in Thailand. At the same time, these Nezha temples are also a place to preserve and spread Chinese works of arts, so that the local people in Thailand can contact and understand ancient Chinese culture, art, literature and mural painting (Lan Changlong, 2022).

By globalization, children may be vanishing old Nezha story texts of brave childhood characters full of magic and perfect for exchange learning such as modified into 3-6 years old Children's Pictorial-Song Books referring to a class of books that are mainly painted with a small amount of text. A Pictorial-Song Book is not equal to a book with pictures, it is an independent form of book, with special emphasis on the internal relationship between text and pictures. Experts agree that pictorial books are the most suitable form of books for children to read (Fang Suzhen, 2020). Research on child psychology believes that children's ability to recognize graphics begins to develop slowly from an early age. Although the children at that time were illiterate, they already had a certain ability to read pictures. Besides, Pictorial from mural-literature above, there's the music, melody, words, rhythm which valuable for learn love as an implementation for memorable that absorb in children's brain entertain themselves too. In short, children's reading of Nezha's story is of great significance, not only to help them understand history, but also to let them understand the complexity of human nature, and more importantly, to inspire their thinking and imagination, and to cultivate the ability to think independently and analyze problems.

Research Purposes

Researcher will find a reasonable way to think about how to design Nazha's pictorial book from Chinese-Thai mural painting-literature, to achieve the following objectives 1) To do field investigation of Nezha in the mural painting-literature in both Chinese and Thai temples. 2) To Design Direction on dummy of children's Pictorial-Song Book from text-artifacts remarkable indicative.

Conceptual Framework

The mainly of this specific research mostly investigation from heritage sites and markers evidences that narrating by insider expertise knowledge which researcher applying the Act-Charter of Heritage Quality Management HQM by ICCROM, UNESCO method – principle of Knowledge Management for developing specific resources of Arts Management are as showing the below diagram as well.

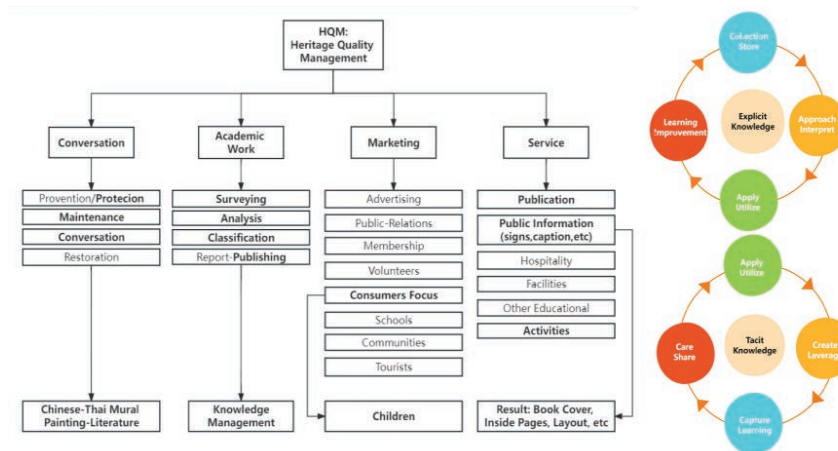


Diagram 1: Heritage Quality Management for researcher framework

Cited: International Centre for the Study of the Preservation and Restoration of Cultural Property

1) Definition mean (a) Nezha, also known as the Third Prince of Nezha, is a key character in the Ming Dynasty divine and demonic novel Fengshen Yanyi. (b) Fengshen Yanyi is a famous classical novel of gods and demons, which is famous for its strange imagination and great length. (c) Chinese-Thai Literature: Chinese cultural elements were

first introduced into Thai literature in the form of translation, which has a history of more than 250 years, the first one is the The Three Kingdoms Yanyi, followed by the Fengshen Yanyi. It began as an oral account, and later evolved into a Thai style adaptation of a Chinese literary work.

2) Benefit mean (a) Through field investigation, let more people know about Nezha murals-literature. (b) By designing Nezha Pictorial-Song Book, let more children know the story of Nezha.

3) Research assumption such as: (a) This article just only shows an idea, not full of the children's Pictorial-Song Book. (b) A.D. is an abbreviation of the Latin word Anno Domini, which means the age of Christ. A.D. is used to denote the year in the Common Era. (c) B.E. stands for Buddhist Era, which transforms to Buddhist Era. Thailand uses a Buddhist calendar system, the starting year of which is 543 AD. Some notation was cannot be show in the paper, because author need to present on almost conception analyzation.

4) Research Limitation. This research focuses on the Dummy Book of Nezha Children's Pictorial-Song Book which approval verified from 4 expertise of 4 specific skillful as included 1) Chinese-Thai language and literature, 2) Thai Professor of Chinese Thai literature, 3) Thai Arts painting and 4) Children's pictorial book designing.

Please note: This book not for children's satisfaction.

Related Literature Reviews

1) Knowledge Management: According to the manifestation of knowledge, we can divide it into two categories, explicit knowledge and tacit knowledge. Japanese knowledge management expert Ikujiro Nonaka (1995) also proposed the concept of mutual conversion between explicit knowledge and tacit knowledge (SECI). In our research, a lot of tacit knowledge is contained in the researcher and experts' mind, and we need to reveal these series of things before they can be used.

2) Nezha in Chinese-Thai Mural Painting-Literature: Nezha's story is from Fengshen Yanyi, and it's also the earliest ancient Chinese novel about gods and demons translated into Thai, called Hongsin, and it has been written for more than 200 years history of dissemination. As researcher Udnoonsombat Pongsit (2014) found that several Thai writers used the characters and content of Hongsin to compile literary works, like the folk literature Ge Min (วรรณคดีชาวบ้าน เรื่องโกมินทร์). Ge Min is adapted from the twelfth to fourteenth chapters of

Fengshen Yanyi, the story of Nezha. In the original Fengshen Yanyi, most of the words are transliterated rather than free- translated. Khemarat Wongtimarat (2021) thoughts that the reason why the translation team translated Dragon King into Naga King is like translating Jade Emperor into Pai Biaoyi. In order to make it easy for readers to understand, replacing things in the original language with things more familiar to target language readers is one of the main translation strategies of the domestication translation method. Children's Pictorial-Song Book Design: The publication of our children's Pictorial-Song Books requires targeted publishing activities based on children's developmental stages, which involves the concept of graded reading. Children's Pictorial-Song Books are not clear enough about the age division of readers, the range of age division is relatively general. Yang Dan (2017)'s Research on the publishing status and development strategy of Chinese original children's picture books also pointed out that the layout of children's picture books lacks rationality, and children's psychology should be more fully studied.

3) Design Direction: Educator Walter Sawyer (2014, 2nd) said that successful characterization requires the writer's ability to please readers and make them memorable. This sentence fully demonstrates that character design plays a very important role in improving the overall level of picture books. The character design of children's picture books refers to the conceptual design of the characters in the picture books, including the shape, style, tone, personality and other aspects of the design characters. The character design is closely related to the storyline of the picture book, and character traits are gradually injected as the story develops. Methodology Research designing the thematic framework for each step through the outcome as belong diagram.

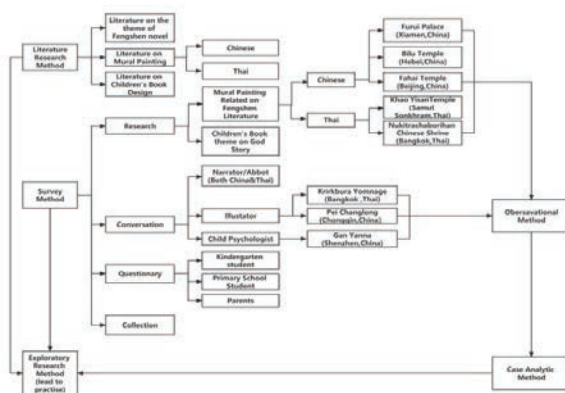


Diagram 2: Research Method Lead to Practice

Cited: Designed by Wang Xiaobin

As can be seen from the figure researchers adopted five research methods to study this topic, as follows: 1) Literature research method, 2) Survey Method, 3) Case Analytic Method, 4) Observational Method, 5) Exploratory Research Method. The last research method of Exploratory Research Method is carried out in combination with the first four, through various methods such as investigation and research, data collection and agreement, and finally leads to practice.

Table 1: Work Plan

Research phase	Specific tasks
Literature Review	Find related research on arts management, children's Pictorial-Song Book design, Nezha in Chinese and Thai mural painting-literature.
Survey	Visiting temples, taking photos and video, Interviewing experts, audio recordings. the field of research knowledge is expanded to obtain more professional knowledge, and to make full preparations for the design of children's picture books in the later stage.
Design	Analysis the materials collected in the early stage. Design the plot of the story characters. Then the researcher started to work on the drawing of children's pictorial books, and completed the design work step by step.
Expert agreement or feasibility	Depending on the field of study of the different experts, they are invited to review the report and children's pictorial books. Including the feasibility of the basic and technical conditions.
Experts agree to implement	The children's Pictorial-Song Book will be revise according to the expert validation until the experts agree to its implementation.
Summary and assessment	Invite experts to evaluate book. Learning from the research process, and summarized to facilitate continuous improvement.

Cited: Designed by Wang Xiaobin

Research Result



Figure 1: Cyclical Knowledge System Cited: Designed by Wang Xiaobin

Based on Research purposes, 1) To do field investigation of Nezha in the mural painting-literature in both Chinese and Thai temples on 5 sites. 2) To Design Direction in children's Pictorial-Song Book from text-evidence remarkable. Researcher based on the research framework of the cyclical Knowledge System, and elaborated from three aspects: literature, mural painting and design. Specifically, it involves the Literature of Nezha from Fengshen Yanyi, Thai translation Hongsin and Gemin, the investigation and study of the mural paintings of five temples in China and Thailand, and how to design Nezha children's Pictorial-Song Book.

1. Result from Purpose 1

1) Versions, Storyline, Characters from Nezha Literature: It is well known in Thai academic circles that the poetic novel of Gemin is adapted from the story of Nezha in the Thai translation of Hongsin. Although much of the rest of Gemin has nothing to do with Nezha's story, Prince Gemin's characterization, personality, and magic are all derived from Nezha in Fengshen Yanyi. So, if you want to deeply understand Gemin, you have to go back to the source, which is Nezha in Fengshen Yanyi. There are three story about Nezha that are the most widely circulated and accepted among readers. The story of Nezha's birth, Nezha's struggle with the sea and the incarnation of the lotus. The Nezha Temple, the Nezha idol and the Thai-ization. Nezha story Prince Gemin poetic novel are enough to prove it. The story of Nezha in Prince Gemin (Thai) and Nezha's story in Fengshen Yanyi (China) is not only a typical example of the mutual influence between the adapted works and the original works, but also a rare social phenomenon of Chinese-Thai cultural integration.

Nezha's story contain gods and demons, demons, magic, magic, etc. The main purpose of the translation team is to provide Thai readers with reading convenience and make it easy to understand as much as possible, so most of the personal names, official names, place names, magic names are directly transliterated (translated from Fujian dialect into Thai). Many cultural words will be replaced by similar things that exist in Thailand. So, in the story of Nezha, Jade Emperor is translated as Pai Pai (Shiva), Dragon King is translated as King Naga. Naga, is the great snake, is the fantasy animal of Brahmanism, that is, Hinduism and Buddhism, and brought the Naga belief to the region, which is almost the same as the Chinese belief in the dragon.

2) Mural Painting Related in Nezha: The researchers selected five Chinese and Thai temples to conduct a comparative study of the murals about Nezha and the Fengshen Yanyi. They are the mural of Wat Khao Yi san in Thailand and the mural of Nukitrachaborihan Chinese Shrine in the National Museum in Bangkok, and in China, the murals of Fahai Temple in Beijing, Pilu Temple in Shijiazhuang and Furui Palace in Xiamen. The following are the painting subjects, figures and painting styles of the mural paintings in the five temples.

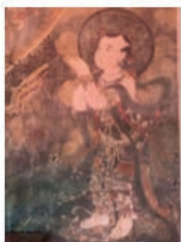
Table 2: Analyse temple mural painting related in Nezha

Mural Painting/Location	Features
 Wat Khao Yi san, Amphawa	The temple was built in the Autthaya period and has a history of more than three hundred years. The murals inside painted by Thai artists in imitation of the Chinese painting style, and the name of each figure was written in Thai letters next to it. The ten Windows in the ordinary hall, total more than 20 people, such as: Nezha, Mu Zha, Li Jing, Taiyi Zhenren and so on. What is more special is that the painter personifies all the images of monsters or elves, and some colors are not painted according to the colors described in the book, such as Nezha's weapon Hun Tianling is blue instead of red in the novel.



Nukitrachaborihan
Shrine, Bangkok

The building was built in the 1860s in the style of a Chinese building with murals painted by Chinese artists from the late Qing Dynasty. It was formerly the palace of the deputy King of the Bangkok period, until 1934, the Seventh King officially transformed the palace into the National Museum. The mural is drawn counterclockwise from the right to sequence the stories in the novel, contrary to the custom of Thai painters to sequence them clockwise. Every figure, city and cave in the mural is written with Chinese characters. The shape and color of the paintings are wonderful. Unfortunately, the weather in Thailand is hot and the humidity is high, and the damage of the mural is very fast.



Fahai Temple,
Beijing

The frescoes of Fahai Temple came from the hands of the court painters of Ming Dynasty, and the painting is very exquisite. The nine murals in the whole hall paint a total of 77 figures. There are those who speak and sit in meditation, those who worship, those who march slowly, and those who fly slowly. The characters, animals, monsters and plants painted are not only real and beautiful, but also full of harmonious and bright, forming a fresh and clean, or solemn Buddhist wonderland picture. The frescoes in Fahai Temple represent the highest level of an era and are the most famous frescoes in China's Ming Dynasty.



Pilu Temple,
Shijiazhuang

Pilu Temple covers an area of 200 square meters, four walls are covered with murals, a total of 508 heavy colored figures divided into 122 groups, each picture has inscriptions. The content of the mural is very rich and all-encompassing. In addition to the gods painted in the three religions of Buddhism, Taoism and Confucianism, some reflect the social genre paintings and ancient figures of the time. The painting technique is exquisite and diverse, the tracing method is rich, the line type is complete. The only unfortunate thing is that the preservation of the frescoes is not very good.



Cited: Designed by Wang Xiaobin

3) Experts



Figure 2: Siriapha Rajatahiran, Expert in Chinese-Thai literature

Cited: Photo taken in Khao Yi san, Amphawa, Thailand

Siriapha Rajatahiran is an expert in Chinese and Thai literature. We visited her in Wat Khao Yi san in April 2023. She is engaged in the study of Chinese and Thai literature. Researcher learned that there used to be three brothers named Jin Khao, Jin Khan and Jin Gu in Yi san. The three brothers scattered and settled in different places. Jin Khao lives in Khao Ta Khao, Jin Gu lives in western Khao Tako, and Jin Khan lives in Khao Yi san. Jin Khan is believed to be the ancestor of the Khao Yi san area. When ships come here to rest or exchange goods, it becomes a market. Hence the words on Yi san nowadays. According to the mural paintings of Wat Khao Yi san, it can be seen that the painters who painted the mural were also from China, because the names of the characters in the mural are written in Chinese around each figure. At the same time, she told us that undergraduates in Thailand are required to read the investiture to learn Chinese.



Figure 3: Lan Changlong, Expert in Chinese-Thai language and Culture

Cited: Photo taken in Nanning, Guangxi, China

Lan Changlong, Ph.D. in Arts and Cultural Administration from Burapha University, Now works in China, he is an expert in Chinese-Thai language and culture. Due to geographical problems, the researcher could only conduct an interview on WeChat. After reading his doctoral thesis Trace of Philosophy and Religion Taoism in Najasataichi Shrine of Chon Buri Province, as his research focus during the doctoral period was Najasataichi Shrine, in the conversation he mentioned about the relationship between Nezha and Gemin, and talked about several Chinese Nezha legends. And he also analyzed that the image of Nezha originated from Kubera, the northern king of India, who was Nalakubara, the son of Vaisravana, and Krihna from the Hindu legend of the Mahabharata.



Figure 4: Sanya Sudlamlert, Expert in Thai mural painting

Cited: Photo taken in Sam Phran, Nakhon Pahthom, Thailand

Sanya Sudlamlert have worked for Wat Rai Khing Wittaya and is still an active mural artist. The researchers visited him in April and November 2023, In the first interview, he told the researchers many things about Thai mural painting, such as the production and painting process, where the mural paint came from, the principles of Thai mural composition and the cutting art of Thai mural painting. In the second interview, the researcher took a lot

of Chinese mural paintings to Sanya Sudlamlert. We conducted a comparative study on the mural paintings of five temples in China and Thailand and analyzed the differences in style, content, form, composition and color.

4) Results from Survey and Interview: Researchers visited five Chinese and Thai temples as Fahai Temple in Beijing, Pilu Temple in Shijiazhuang, Furui Palace in Xiamen, Wat Khao Yi san in Amphawa, Nukitrachaborihan Chinese Shrine in Bangkok, and got contact with three experts as Siriapha Rajatahiran, Lan Changlong, Sanya Sudlamlert, summarized respectively from the following two aspects below.

Table 3: Comparative Study of Chinese and Thai Mural Painting-Literature

	Chinese Mural Painting	Thai Mural Painting
Theme Character	Most of the contents of Chinese mural paintings are all the combination of Buddhism, Taoism and Confucianism, and you can also see the portraits reflecting the social customs and ancient figures at that time.	The themes of Thai murals are taken from Buddhist teachings, Buddhist history, Jataka stories, classical literature classics, customs and people's feelings. and most of the murals has characters and dynamic images that appear according to the story plot.
Composition	Usually use full composition method, mainly including bird 's-eye view composition and scattered composition, this composition method is characterized by thick, dignified. It can not only express the delicate emotion, but also help the viewer to appreciate the painting.	Composition of Thai mural paintings are combined with columnar and scatter, and also depicts continuous themes in order with checkerboard composition. The expression technique is based on single line flat painting, and does not talk about perspective and light. also be seen to use the traditional Chinese landscape schema.



Color	The colors are mostly derived from natural minerals and plants, such as ochre, turquoise, Mitra, cyanine, cinnabar, rouge and so on.	regional characteristics, emphasizing contrast, gorgeous colors, brilliant effects, commonly used gold leaves. It should be especially mentioned that indigo blue is often seen in Thai murals, rarely seen in Chinese mural.
-------	--	---

Cited: Designed by Wang Xiaobin

Table 4: Comparative Study of Royal and Folk Mural Painting

	Royal Mural Painting	Folk Mural Painting
Theme	Usually painted by court painters, the subject is usually related to the royal family	The themes are usually related to farming and folklore
Religious background	It is generally associated with Buddhism and Taoism, and often features Buddhist and Taoist religious scenes and celestial figures as themes. It is intended to show the religious merits and beliefs of the royal family.	Most of them use folklore and ancestor worship as themes, and create murals to pray for good luck, good harvest and faith.
Technique/ way of expression	Traditional techniques of Chinese painting, such as freehand brushwork and color, are usually used. Artists use ink to outline horizontal and vertical lines to express the shape and texture of the object.	The expression method is direct and simple, paying more attention to the bright color and vivid image, such as painting and ink.



Summary	Delicate details and intricate colors are often used to reflect the majesty and grandeur of imperial power.	More simple, vivid and free, people express their culture and beliefs in a direct way.
---------	---	--

Cited: Designed by Wang Xiaobin

2. Result from Purpose 2

1) Design Direction on dummy of Nezha-Children’s Pictorial-Song Book

A. Child Psychology

In psychology, according to the growth and psychological characteristics of children at each stage, the age of children is divided into three stages: the first stage is the baby period from 0 to 2 years old. The second stage is the 3 to 6-year-old toddler period, which can also be the preschool period. During this period, their brain intelligence level is close to the lowest level of adults, and thinking, language, and intelligence develop very rapidly at this stage. The third stage is the school-age period from 7 to 14 years old, which is probably the elementary school stage of children. The publication of our children’s Pictorial-Song Books requires targeted publishing activities based on children’s developmental stages, which involves the concept of graded reading. Based on the study of child developmental psychology and the story of Nezha, the researchers target the audience of the Pictorial-Song Book at 3-6 years old for the following reasons.

Table 5: 3 to 6 years old psychological characteristics and suitable reading list

Psychological and Behavioral Characteristics	1.Can observe pictures quietly and listen to longer stories. 2.Like bright colors. 3.Can experience the different fun of imagination and real world. 4.Can remember the sentences in the story, and roughly explain the plot of the story
Suitable books	1. The story is longer and more complex. 2. Picture books with more detailed. 3. Books about family, friendship, animals, living environment, 4. Good and evil folk tales, imaginative fairy tale. 5. Books on how to solve problems related to daily life.



Designer can do like this	1. Simplicity: Keep the illustrations and text simple, avoiding clutter or overwhelming detail. 2. Interactive elements: Include touch-and-feel, lift-the-flap, or pop-up features to make the book more engaging and interactive for toddlers. 3. Engaging storyline: Create a storyline or narrative that captures a child's imagination and encourages them to explore the book further. 4. Use expressive illustrations to convey emotions and engage young readers. Bright, captivating pictures can help maintain their attention and interest.
---------------------------	---

Cited: Designed by Wang Xiaobin

B. Storyline Confirm

Previous studies have found that stories about Nezha mainly appear in the twelfth to fourteenth time of Fengshen Yanyi. The main storyline is: Nezha's birth, Nezha's struggle with the sea and the incarnation of the lotus. These three stories also appear in the Prince Gemin poetic novel and are well known to the Thai people. So, the main storyline of Nezha Pictorial-Song Book is these three plots.

C. Design Direction

Through the comparative study of mural paintings in five temples in China and Thailand, the researcher decided to use traditional Chinese ink painting as the overall design method of Nezha Pictorial-Song Book. In terms of composition and color, the styles of murals in Xiamen Furui Palace and Nukitrachaborihan Chinese Shrine are selected.

At the same time, a two-dimensional code is set on each page, and children can hear music while reading the picture book. In this way, the overall style of children's picture books is livelier and more colorful, which is easier to attract children's attention and cause them to explore the story.

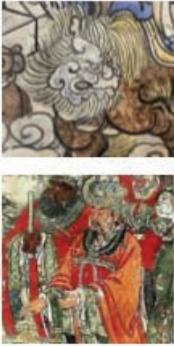
2) Detail Design of Nezha-Childrens' Pictorial-Song Book

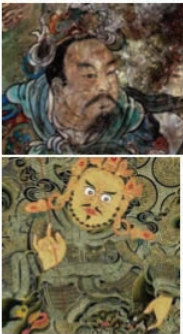
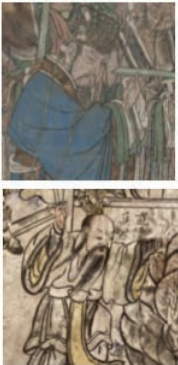
A. Character Image Setting

In the story, the main characters are Nezha, Nezha's father Li Jing, Nezha's master Taiyi Zhenren and the Dragon King. Therefore, the characters of these four people were first considered at the beginning of the design. All the characters are from the text description in Fengshen Yanyi, and the design is as follows.



Table 6: Main Character Analyze and Design

Main Character	Original Image	Character Design	Reduction
Nezha			In literature Nezha is famous for his baby bib costume and weapons. So, in the character setting, Nezha holds a firepoint gun and a Qiankun circle, his feet steps on the wind-hot wheels, and Huntian Ling stay around him. He is brave and kind, smart and lively by nature, and has a sense of responsibility, so the researchers designed the characters of Nezha to be cute and lively with firm eyes.
Dragon King			he dragon king is generally a human figure in Chinese murals, but it is generally an animal figure in Thai murals. Researchers chose to combine the head of the dragon with the human body in the character setting, and made the seriously dragon King cute, which could make the children more acceptable.

Li Jing (Nezha's Father)			The character prototype of Li Jing is Vishamun, which belongs to one of the four Heavenly Kings. In Chinese mythology, he is both the god of war and the God of wealth. So, there are two styles in mural images. The researchers chose him as Nezha's father and a local army officer for the plot.
Taiyi Zhenren (Nezha's Master)			Taiyi Zhenren has nine dragons fire cover and fire cloud fan as his weapons, he has built a lot of achievements in the war, He is gentle and thoughtful, generally holds a dust brush in Chinese literary images, so researcher designed him as a kind old man holding a dust brush.

Cited: Designed by Wang Xiaobin

Sketching and Song Compositing

Due to the publishing industry and market of children's picture books, generally children's picture books are 24 or 32 pages, so our Nezha Pictorial-Song Book aims at 32 pages, with a total of 30 pages except the two blank pages.

Music Song-pictorial designing in 2 version as (1) Thai-Chinese theme, (2) Chinese scale-pentatonic, (3) Respect through pictorial focusing, acting and emotion, (4) There are 6 music instruments which Thai-Chinese accent verse, (5) There are the short of 7 songs phrase on simply, easily, rhyme, rhythm which different character and emotion. (a) Deva Ubatikal เทวาอุบัติกาล, (b) Sra Snarn, สรวงสนาน (c) Ravee I ราชวี 1, (d) Ravee II ราชวี 2, (e) Ravee III ราชวี 3, (f) Soga - Aalai โศกาอาลัย (g) Suu Samai Deva สู้สมัยเทวา.



Example melody section of Ravee (Fighting)



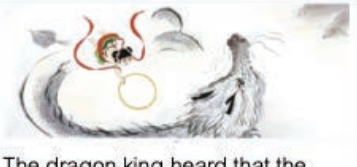
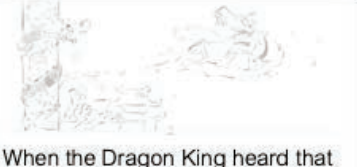
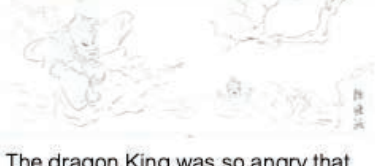
Figure 5: Image of mixing Chinese – Thai Music instruments and notation
Cited: Managing by Wang Xiaobin

The following is the draft, composition and content introduction.

Table 8: Sketching and Melody of Each Page

Page/ Melody/ feeling	Sketching and Brief Introduction	Page/ Melody/ feeling	Sketching and Brief Introduction
1-2 Smart สง่างาม	 Nezha's mother Lady Yin gave birth to a meatball after three years and six months of pregnancy.	3-4 Smart สง่างาม	 e was born with a magic weapon from his mother's womb.He wore gold bracelets in his hands and red twill around his belly.
5-6 Relax สบายใจ	 A celestial came, accepted Nezha as his apprentice, and presented him with the Qiankun Circle and the muddy Tianling	7-8 Relax สบายใจ	 Nezha went to take a bath in the sea. He waved the muddy silk in the water and a big wave was created.



9-10 Fight ชิงชัย	 The big waves stirred the dragon palace to, So the dragon king ask the night fork up to see what happened. Nezha killed the night fork.	11-12 Fight ชิงชัย	 The dragon king heard that the night fork was killed, and immediately sent the dragon three prince up to fight.
13-14 Sad โศกาลัย	 The prince was unreasonable, and Nezha let the third prince not leave him alone many times. Nezha took out the treasure in a hurry and killed the third prince.	15-16 Sad โศกาลัย	 When the Dragon King heard that the third prince was also dead, he was sad and angry. He changed his appearance and left the Dragon Palace
17-18 Fight ชิงชัย	 The Dragon King found Li Jing and said that your son killed the night Fork and my third son.	19-20 Fight ชิงชัย	 Li Jing returns to question Nezha and brings him to the Dragon King.
21-22 Anger โกรธา, Sad โศกาลัย, Excite ตระหนก	 The dragon King was so angry that he and the other three dragon Kings flooded the Chentang Pass into a vast ocean.	23-24 Anger โกรธา, Sad โศกาลัย, Excite ตระหนก	 The Dragon King kidnapped Nezha's father. Nezha said: I'm responsible for what I done. then he drew his sword and killed himself.

25-26 Calm สงบ, Smart สง่างาม, Excite ตระหนก	 Taiyi Zhenren heard Nezha was dead, he went to the lotus pond and picked lotus flowers, lotus leaves and a few lotus roots.	27-28 Calm สงบ, Smart สง่างาม, Excite ตระหนก	 Master Taiyi Zhenren shouted, Nezha wake up. The lotus and lotus root immediately became Nezha, and he lived again.
29-30 Smart สง่างาม, Pioneer ปทุมเทวะ	 The master gave him two more treasures, and Nezha became stronger.		

Cited: Designed by Wang Xiaobin

Colors chosen from murals, and continue to follow the form of Chinese ink painting.

Table 8: Completed Picture of Each Page



Cited: Designed by Wang Xiaobin



C. Song Button Design

The design of the music button has an importance in children's Pictorial-Song Books. (1) They can attract and retain children's attention, (2) enhance the reading experience, (3) boost memory, and (4) stimulate their interest and love for music. Therefore, the design of the music button should be carefully considered to meet the learning and entertainment needs of children. The music button is one of the important means of grabbing children's attention. When children see cute coloring books, they become interested in the patterns in them.



Figure 6: Music button Design Cited: Designed by Wang Xiaobin

In the entire design, the researchers chose the traditional Chinese bat pattern as the creative element. Bats symbolize happiness and auspiciousness, and the word for bat in Chinese sounds the same as the word for happiness. This conveys the beautiful meaning of happiness and good fortune. Bat patterns also frequently appear in temples in China and Thailand. In terms of colors, the researchers selected the colors frequently seen in Chinese and Thai murals, which are brown, green, and yellow. When combined, these three colors create a serious and peaceful atmosphere, allowing children to immerse themselves in reading the picture book.

D. Layout Design

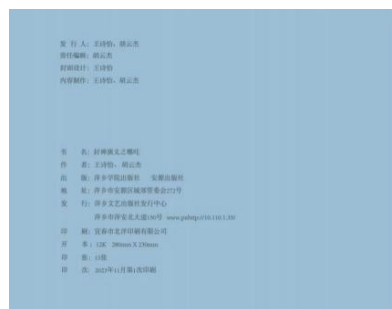
Children's Pictorial-Song Book design covers the cover, spine and back cover, which reveals the core idea of the whole book, and is also the most critical factor to attract children to open the book to read. At the age of 3-6, children's visual sensory ability and image thinking ability have been greatly improved, and they have strong curiosity and imagination. Therefore, in the design, in addition to the more diversified performance of

patterns and colors, you can also try to set some suspense on the cover, trigger children's curiosity, and satisfy children's pleasure in finding and discovering. Therefore, a dynamic picture of Nezha is selected in the cover design to trigger children's association about Nezha.



Figure 7: Cover Design of Nezha Children's Pictorial-Song Book Cited: Designed by Wang Xiaobin

The title page, generally appears after the ring lining and before the text, which mainly writes the title of the picture book, the author (translator) and the publishing unit and other basic information. Since children's picture books mainly convey information through pictures, pictures will appear from the title page of the Pictorial-Song Book, and these pictures can leave a lot of imagination for readers, so that they can produce different emotional responses. Sometimes it will tell you who is the main character of the story, sometimes it will be responsible for the prelude to the story, and it may bury a cliffhanger that becomes a key clue to the development of the text. Therefore, in addition to the title of the book, a meat ball is added on the title page, indicating that this is the beginning of the whole story and also represents the appearance of Nezha's birth.



哪吒

王洪彬 著

湖南美术出版社

Figure 8: Title Page Design of Nezha Children's Pictorial-Song Book Cited: Designed by Wang Xiaobin

Layout design is a process of reasonably arranging and designing visual communication elements such as pictures, characters and colors in a given folio according to the theme and content needs of children's picture books. In this Nezha children's picture book, we choose to arrange the text in the appropriate margin as far as possible without affecting the overall picture, so that the integrity of the picture will not be affected, and the text will not be difficult to read. The music button enhances the reading experience for children. When they're reading a picture book, the music button can give them a richer sensory experience, making them more immersed in the story and song. This experience stimulates their imagination and creativity, promoting the development of their interest in reading and their ability to read.



Figure 9: Layout Design of Nezha Children's Pictorial-Song Book

Cited: Designed by Wang Xiaobin

E. Dummy of Nezha Children's Pictorial-Song Book for expertise approval and verifying



Figure 10: Assoc. Prof. Siripong Payomyam on approval Nezha Children's
Pictorial-Song Book verifying

Cited: Taken photo by Xiaogin on 23 February 2024

Association Professor Siripong Payomyam was a retirement from Silapakorn University Ajarn said that very pleasant and satisfied for the dummy of Nezha Children's Pictorial-Song Book because the reduction of Chinese-Thai mural painting clearly on the perfect cozy color and manner of artifact-remarkable from the sites of Chinese artist appearance on Thailand.

6. Conclusion

This research focus on the knowledge management and aimed to conduct a field investigation on Nezha in mural paintings in Chinese and Thai temples on 5 sites and to examine the significance of Design Direction on dummy of children's Pictorial-Song Book for 3-6 years old based on compelling textual-artifacts.

1) Through the field investigation, we were able to analyze the depictions of Nezha in mural paintings and literature in both Chinese and Thai temples. This exploration provided valuable insights into the cultural and artistic interpretations of Nezha across different regions and time periods. The findings of this research contribute to a deeper understanding of the contextual influences on the portrayal of Nezha and its significance within religious and cultural contexts. At the same time, the story of Nezha can not only stimulate children's imagination and learn the healthy life values of integrity, bravery and wisdom, but also cultivate their interest and understanding of traditional Chinese culture. Education experts and painters consider Nezha's story books to be good for children's education.

2) The study on Design Direction on dummy of children's Pictorial-Song Books which verified from verified from 4 expertise of 4 specific skillful as included 1) Chinese-Thai language and literature, 2) Thai Professor of Chinese Thai literature, 3) Thai Arts painting and 4) Children's pictorial book designing.

So, this book important for shed light on the importance of visual elements in enhancing the storytelling experience for young 3-6 years old readers. By analyzing textual-artifacts in these books, we gained a comprehensive understanding of how illustrations and design choices can enhance the narrative and engage children in the reading process.

Discussion

The field investigation of Nezha in mural painting-literature in Chinese and Thai temples aims to explore the depiction and significance of this mythical figure in both cultures. By closely examining the paintings and texts related to Nezha, we can gain a better under-



standing of the cultural and artistic influences behind the portrayal of this character. Additionally, the study intends to create on dummy of a children's Pictorial-Song Book for 3-6 years old together composing music buttons on 7 songs with mixed 6 Chinese-Thai music instruments with a visually captivating design, song texts emotion design based on the textual artifacts found during the investigation and design on a) main character, b) original image, c) character design and d) reduction. This Dummy of Nezha Children's Pictorial-Song Book which approval verified from 4 expertise of 4 specific skillful that complete for the publishing on the future.

Recommendation

Based on the research purpose of field investigation of Nezha in mural painting-literature in Chinese and Thai temples, and Design Direction in children's Pictorial-Song Book from remarkable text-artifact, I would recommend focusing on the following points: 1) Prioritize collaboration: Engage with local experts, scholars, and temple authorities to gain deeper insights into the Nezha murals and literature from both Chinese and Thai perspectives. 2) Visual storytelling: Leverage the vibrant and captivating mural paintings to visually narrate the story of Nezha in the children's Pictorial-Song Book. 3) Cultural sensitivity: Strive for authenticity and cultural representation by respecting the traditions, symbols, and beliefs associated with Nezha across both Chinese and Thai cultures. 4) Adapt for target audience: Tailor the language, tone, and illustrations of the book to suit the understanding and engagement level of children.

Bibliography

- Fang Suzhen. Interview on 13 July 2020. <https://zhuanlan.zhihu.com/p/159167939>
- Michael Polanyi. (1958). Knowledge is divided into explicit and tacit knowledge. Beijing: Routledge.
- Udnoonsombat Pongsit. (2014). The Study of Translation from Fengshen Yanyi to Thai-Translated Hongsin and Influences of Hongsin on Thai literature Works. Beijing China.
- Khemarat Wongtimarat. (2021). The Dissemination and Influence of Investiture of the Gods in Thailand. Jinan China.
- Wei Chunchun, Ma Minyuan. Designing Attractive Children's Picture Books: Evaluating the Attractiveness Factors of Various Picture Book Formats[J]. Design Journal, The, 2020, 23(2):1-22.DOI:10.1080/14606925.2020.1718277.

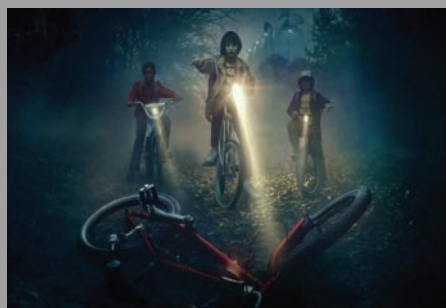
Key Informants

A: Siriapha Rajatahiran, Expert in Chinese-Thai literature, April 16th, 2023, Interview

B: Lan Changlong, Ph.D. in Arts and Cultural Management, Burapha University,
Expert in Chinese-Thai language and Culture, November 26th, 2023, WeChat

C: Sanya Sudlamlert, Expert in Thai mural painting, April 30th, 2023 and November
18th, 2023 Interview

D: Siripong Payomyam, Expert in children book design, February 23th. 2024,
Interview.



สวรรค์ปรสิต : การสำรวจทางวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมสู่ผลงานจิตรกรรม

Parasites of Heaven: Scientific and Cultural Exploration into Painting

Received
Revised
Accepted

May 21, 2024
August 2, 2024
August 13, 2024

เกรียงไกร กงกะนันท์¹

บทคัดย่อ

บทความ “สวรรค์ปรสิต : การสำรวจทางวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมสู่ผลงานจิตรกรรม” มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดเรื่องสวรรค์และปรสิตผ่านมุมมองทางวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม แนวคิดเรื่อง “สวรรค์ปรสิต” เป็นหัวข้อที่ซับซ้อนและน่าสนใจ ซึ่งถูกนำมาเปิดเผยและสำรวจในบทความนี้ โดยการนำเสนอผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนถึงความสมดุลและความซับซ้อนของสภาวะมนุษย์ ผ่านสัญลักษณ์และเทคนิคศิลปะที่หลากหลาย ผลงานเหล่านี้ท้าทายและเชื่อมโยงความเชื่อเรื่องสวรรค์และปรสิต เพื่อสร้างประสบการณ์หลายมิติและกระตุ้นการวิเคราะห์และการตีความของผู้ชม ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้นนี้มีความเป็นเอกลักษณ์และสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ซึ่งสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสำรวจหัวข้อที่ซับซ้อนเกี่ยวกับธรรมชาติและประสบการณ์ของมนุษย์

คำสำคัญ : สวรรค์, ปรสิต, วิทยาศาสตร์, วัฒนธรรม

Abstract

The article entitled “Parasites of Heaven: Scientific and Cultural Exploration into Painting” aims to explore and analyze the relationship between the concepts of heaven and parasites through scientific and cultural perspectives. The concept of “Parasites of Heaven” is a complex and interesting matter that is revealed and explored in this article through the presentation of paintings that reflect the balance and complexity of the human condition through various symbols and art techniques. These works challenge and connect beliefs about paradise and parasites to create a multi-dimensional experience and stimulate the viewers’ analyses and interpretations. The created art works are unique and innovative, which can be used as a tool to explore complex topics about nature and the human experience.

Keywords : Heaven, Parasite, Science, Culture

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

บทนำ

แนวคิดเรื่องสวรรณคดีเป็นส่วนสำคัญของจิตวิญญาณและประเพณีทางศาสนาของมนุษย์มาเป็นเวลาหลายพันปี ตั้งแต่ อีลียัม (Elysium) ของชาวกรีกโบราณไปจนถึงยูเรชาเล่มใหม่ของคริสเตียน แนวคิดเรื่องชีวิตหลังความตายในสวรรณคดีมีอิทธิพลอย่างลึกซึ้งต่อความเชื่อและวัฒนธรรมของมนุษย์ในหลาย ๆ ศาสนา สวรรณคดีถูกมองว่าเป็นแดนหรือภูมิที่เชื่อกันว่า ผู้ทำความดีจะได้ไปสู่หลังจากความตาย แดนที่มีแต่ความสงบสุข ความสบาย บนสวรรณคดียังเป็นที่อยู่ของเทพเจ้า เทวดา นางฟ้า ซึ่งแตกต่างกันไปแล้วแต่ความเชื่อของแต่ละพื้นที่ การได้ไปสวรรณคดีเสมือนเป็นรางวัลสูงสุดที่ซึ่งวิญญาณของผู้ชอบธรรมอาศัยอยู่หลังความตาย

ในความคิดเชิงปรัชญาตะวันตก สวรรณคดีมักจะเกี่ยวพันกับเทววิทยา เป็นที่ประทับของพระเจ้า เทวดา และวิญญาณผู้ชอบธรรมหลังความตาย สวรรณคดีเป็นตัวแทนของรางวัลสูงสุดสำหรับการมีชีวิตที่มีคุณธรรมและการปฏิบัติตามพระบัญญัติอันศักดิ์สิทธิ์ มันทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์แห่งความสุขชั่วนิรันดร์ ที่ซึ่งวิญญาณได้สัมผัสกับความเชื่อมโยงกับพระเจ้าและการยุติความทุกข์ทรมานทางโลก

สวรรณคดีสำหรับในวัฒนธรรมตะวันออก โดยเฉพาะในศาสนาพุทธ แนวคิดเรื่องสวรรณคดีนั้นแตกต่างออกไป สวรรณคดีไม่ได้ถูกมองว่าเป็นสถานที่ทางกายภาพ แต่เป็นสถานะชั่วคราวของการดำรงอยู่ ซึ่งแต่ละคนไปเกิดใหม่หลังความตายและสามารถเดินทางต่อไปสู่การนิพพานได้ การเข้าสู่สวรรณคดีขึ้นอยู่กับกรรมหรือผลบุญที่สั่งสมมาในอดีตชาติ ทำดีที่สุดแล้วการตัดสินใจเข้าสู่สวรรณคดีขึ้นอยู่กับการกระทำและกรรมของแต่ละคน

ในวัฒนธรรมไทย แนวคิดเกี่ยวกับสวรรณคดีมีความหลากหลายและมีความเชื่อทางศาสนาที่ซับซ้อนเกี่ยวข้องอย่างใกล้ชิดกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของคนไทย การมองเห็นสวรรณคดีในประเทศไทยมักมีลักษณะที่แตกต่างจากวัฒนธรรมตะวันตก โดยมีความเชื่อเกี่ยวกับชาติสามัคคีที่แตกต่างกันออกไปตามศาสนาและวัฒนธรรมต่าง ๆ

ในศาสนาพุทธ สวรรณคดีไม่ถือเป็นสถานที่ทางกายภาพที่ผู้ศรัทธาจะไปอยู่ต่อเนื่องหลังจากการตาย แต่ถือเป็นสถานะชั่วคราวของการดำรงอยู่ที่ถูกกำหนดโดยกรรม ผู้คนจะเกิดใหม่หลังจากการตายและสามารถประสบการณ์การดำรงอยู่ในสถานะต่าง ๆ ได้ตามกรรมของตน ความดีและการกระทำที่ดีจะนำไปสู่สถานะที่สูงและมีความสุข ในขณะที่ความชั่วร้ายและการกระทำที่ไม่ดีจะนำไปสู่สถานะที่ทุกข์ทรมาน

สวรรณคดีในประเทศไทยยังมีความหมายทางวัฒนธรรมและสังคมที่หลากหลาย โดยมีศาสนาและวัฒนธรรมต่าง ๆ มีความเชื่อและมุมมองที่แตกต่างกันเกี่ยวกับสวรรณคดีและความสุขในชีวิตหลังความตาย

แนวคิดเรื่องสวรรณคดีปริสตีเป็นแนวคิดที่ซับซ้อนและมีหลายแง่มุมซึ่งได้รับการสำรวจทั้งในบริบททางวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม แม้ว่ามักเกี่ยวข้องกับความหมายเชิงลบ เช่น โรคและการทำลายล้าง

แต่ในแง่มุมมองกลับกันประวัติยังมีบทบาทสำคัญในการรักษาสมดุลของธรรมชาติและให้ประโยชน์แก่ไฮสตรัสของพวกมันด้วยเช่นกัน

ในวัฒนธรรมสมัยนิยม แนวคิดเรื่องประวัติในสวรรค์ถูกนำมาใช้เพื่อสำรวจประเด็นเรื่องชีวิตและความตาย ความดีและความชั่ว และธรรมชาติของการดำรงอยู่ที่เป็นวัฏจักร ไม่ว่าจะเป็นถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของบาปและความเสื่อมโทรมหรือเป็นสัญลักษณ์ของชีวิตและการต่ออายุ แนวคิดเรื่องประวัติในสวรรค์ยังคงดึงดูดจินตนาการของมนุษย์และสร้างแรงบันดาลใจให้กับงานศิลปะ วรรณกรรม และการแสดงออกทางวัฒนธรรม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดเรื่องสวรรค์กับประวัติ ซึ่งมีประวัติศาสตร์ยาวนานและความหมายที่หลากหลาย แนวคิดเหล่านี้มีความเชื่อมโยงกัน และมีอิทธิพลต่อความเชื่อ พฤติกรรม และการปฏิบัติของมนุษย์
2. สร้างผลงานศิลปะที่แสดงถึงความสมดุลและความซับซ้อนของสถานะของมนุษย์ ในขณะเดียวกันก็ท้าทายความสัมพันธ์เชิงลบและเชิงบวกที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องสวรรค์และประวัติ ด้วยการใช้สัญลักษณ์แทนค่า
3. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะประเภทจิตรกรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

1. แนวคิดเรื่องสวรรค์

1.1 สวรรค์และวิทยาศาสตร์

จากมุมมองทางวิทยาศาสตร์ แนวคิดเรื่องสวรรค์เป็นเรื่องยากที่จะศึกษา เนื่องจากไม่ใช่สถานที่ทางกายภาพที่สามารถสังเกตหรือวัดได้ตามความหมายดั้งเดิม อย่างไรก็ตาม แนวความคิดเรื่องเอกภพคู่ขนานถูกท้าทายในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาคือการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาฟิสิกส์และทฤษฎีสัมพัทธภาพ ซึ่งพัฒนาขึ้นโดยอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ได้เปลี่ยนความเข้าใจพื้นฐานของเราเกี่ยวกับเอกภพและธรรมชาติของเวลาและอวกาศ สำหรับแนวคิดเรื่องพหุภพ (Multiverse) ได้รับความสนใจอย่างมาก บางคนคาดเดาว่าอาจมีจักรวาลคู่ขนานที่เหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นและเป็นไปได้ว่าจักรวาลเหล่านี้บางแห่งมีรูปแบบของสวรรค์รวมอยู่ด้วย

ทฤษฎีสตริงเป็นกรอบทฤษฎีทางฟิสิกส์ที่พัฒนามาจากทฤษฎีสัมพัทธภาพ แนวคิดหลักของทฤษฎีสตริงคือ องค์ประกอบพื้นฐานของสสารไม่ใช่อนุภาคที่เป็นจุดจุดเดียว แต่เป็นสิ่งที่มีความยาวเพียงมิติเดียวเหมือนกับเส้นด้ายบาง ๆ เส้นด้ายเหล่านี้อาจมีลักษณะเปิด (open string) คือเป็นเส้นที่มีปลายสองด้าน หรือบรรจบกันเป็นวงที่มีลักษณะปิด (close string) (ไบรอัน กรีน, 2552, 351)



ความแตกต่างอย่างหนึ่งระหว่างอนุภาคกับเส้นด้ายหรือสตริง ประวัติศาสตร์ใน space-time ของอนุภาคจะแสดงให้เห็นได้ด้วยการลากเส้น (นึกภาพเอาดินสอจุดค้างไว้บนกระดาษ จากนั้นดึงกระดาษให้เคลื่อนที่ การเคลื่อนที่ของกระดาษแทนการไหลของเวลา และจุดอนุภาคจะกลายเป็นเส้นเมื่อเวลาเปลี่ยนไป) แต่สำหรับประวัติศาสตร์ใน space-time ของเส้นด้ายแบบเปิดจะมีลักษณะเป็นแผ่นหรือแถบ และของเส้นด้ายแบบปิดจะมีลักษณะเป็นท่อหรือรูปทรงกระบอก (คล้ายกับขากางเกง)

สตริงจิ๋วเหล่านี้ จะสั้นด้วยความถี่ต่าง ๆ กัน โดยลักษณะการสั่นไหวจะเป็นตัวกำหนดชนิดของอนุภาค การปล่อย และการดูดซับอนุภาคตัวอื่น คือ การแยกหรือการรวมของสตริง สิ่งที่เป็นปัญหาหลักของทฤษฎีสตริง แต่ก็นับเป็นเรื่องที่น่าพิศวงอย่างมาก นั่นคือทฤษฎีสตริงจะใช้ได้อย่างสมบูรณ์ก็ต่อเมื่ออยู่ใน space-time ที่มี 10 หรือ 26 มิติเท่านั้น แล้วมิติพิเศษเหล่านี้มีอยู่จริงหรือไม่ และถ้ามีอยู่จริง เหตุใดเราจึงมองเห็นเพียงมิติอวกาศ 3 มิติกับเวลาอีก 1 มิติเท่านั้น

ทฤษฎีสตริงระบุว่า เนื่องจากเอกภพใน 10 มิติไม่มีเสถียรภาพ มันจึงแตกออกเป็นสองส่วน โดยที่เอกภพส่วนที่เล็กกว่าและมี 4 มิติแยกตัวออกมาจากเอกภพส่วนที่เหลือ อย่างไรก็ตาม มิติพิเศษเหล่านี้ มีวนตัวอยู่ในขนาดที่เล็กจิ๋วมาก เปรียบได้กับกล่องสี่เหลี่ยม หากเรามองกล่องใบนั้นในระยะที่ไกลมาก ๆ เราอาจเห็นกล่องเป็นเพียงจุดเล็ก ๆ ต่อเมื่อเข้าไปใกล้ในระดับหนึ่ง จะเริ่มเห็นกล่องมีความกว้างและยาว และเมื่อเข้าไปใกล้จนที่สุด จะเห็นมิติของความหนาเพิ่มเข้ามา เช่นเดียวกับมิติพิเศษเหล่านี้ที่ซ่อนตัวอยู่ในระดับที่เล็กมากจนมองไม่เห็นนั่นเอง (Rezonar, 2563)

แม้ว่าทฤษฎีสตริงยังคงเป็นหัวข้อของการวิจัยและการถกเถียงอย่างเข้มข้นในหมู่นักฟิสิกส์ แต่ก็ถือว่าเป็นหนึ่งในกรอบทฤษฎีที่มีแนวโน้มมากที่สุดสำหรับการทำความเข้าใจธรรมชาติของจักรวาล ศักยภาพในการรวมพลังพื้นฐานให้เป็นหนึ่งเดียวและให้คำอธิบายที่ครอบคลุมเกี่ยวกับโครงสร้างและพฤติกรรมของจักรวาล แนวคิดนี้ยังส่งแรงบันดาลใจไปสู่งานศิลปะ วรรณกรรม และภาพยนตร์

Stranger Things เป็นซีรีส์แนวไซไฟ-สยองขวัญที่ครองใจผู้ชมหลายล้านคนนับตั้งแต่เปิดตัวในปี 2016 การแสดงมีฉากในเมืองสมมุติของฮอว์กินส์ รัฐอินเดียนา ในช่วงปี 1980 และติดตามการผจญภัยของกลุ่มเพื่อนในฐานะ พวกเขาเปิดเผยเหตุการณ์ลึกลับและเห็นธรรมชาติที่เกิดขึ้นในเมืองของพวกเขา หนึ่งในแนวคิดหลักของ Stranger Things คือแนวคิดของจักรวาลคู่ขนานหรือ "The Upside Down" จักรวาลคู่ขนานนี้ถูกพรรณนาว่าเป็นสถานที่ที่มีมืดมิดและอันตราย มีสัตว์ประหลาดและสัตว์ประหลาดอื่น ๆ อาศัยอยู่ และทำหน้าที่เป็นอุปมาอุปไมยถึงสิ่งที่ไม่รู้จักรและลึกลับ

แนวคิดเกี่ยวกับเอกภพคู่ขนานนี้เกี่ยวข้องกับอย่างใกล้ชิดกับทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ของทฤษฎีสตริง ซึ่งเป็นทฤษฎีที่พยายามปรับทฤษฎีหลักสองทฤษฎีของฟิสิกส์ นั่นคือ ทฤษฎีสัมพัทธภาพทั่วไปและกลศาสตร์ควอนตัม เอกภพของเราเป็นหนึ่งในจักรวาลคู่ขนานหลาย ๆ จักรวาล แต่ละจักรวาลมีกฎและคุณสมบัติทางกายภาพของตัวเอง แนวคิดเกี่ยวกับเอกภพคู่ขนานนี้ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในหมู่นักวิทยาศาสตร์ และถือเป็นแนวทางที่มีแนวโน้มดีที่สุดวิธีหนึ่งในการอธิบายความลึกลับของเอกภพ

เอกภพคู่ขนานเป็นแนวคิดหลักสำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ ในปัจจุบันคำว่าเอกภพได้ถูกลดความสำคัญลงไปทำให้มีคำอื่นเพิ่มเข้ามา คำเหล่านั้น เช่น โลกคู่ขนาน (Parallel Worlds) เอกภพคู่ขนาน (Parallel Universe) เอกภพหลากหลาย (Multiple Universe) อภิปภ (Metaverse) เมกะเวิร์ส (Megaverse) หรือพหุภพ (Multiverse) ซึ่งคำเหล่านี้มีความหมายเหมือนกันคือเป็นคำที่กล่าวถึง “ภพ” ที่เป็นไปได้ทั้งหมด ไม่ใช่แค่เฉพาะภพที่หมายถึงเอกภพของเรา (ไบรอัน กรีน, 2562, 17)

ใน Stranger Things แนวคิดของจักรวาลคู่ขนานถูกนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับภาพยนตร์ ซึ่งได้กล่าวถึงภาพจักรวาลคู่ขนานที่เชื่อมต่อกับจักรวาลของเราผ่าน “ประตู (gate)” หรือ “พอร์ทัล (portal)” พอร์ทัลนี้เปิดและปิดผ่านการใช้พลังเหนือธรรมชาติ และทำหน้าที่เป็นช่องทางให้ตัวละครเข้าสู่และสำรวจโลกกลับหัว (Upside Down)

แนวคิดของประตูระหว่างเอกภพคู่ขนานทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับธรรมชาติของความเป็นจริงและความเป็นไปได้ของมิติอื่น แม้ว่าจะไม่มีหลักฐานทางวิทยาศาสตร์ที่เป็นรูปธรรมที่สนับสนุนการมีอยู่ของเอกภพคู่ขนาน แต่แนวคิดนี้ยังคงเป็นที่นิยมในนิยายวิทยาศาสตร์ และยังคงสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้คนจินตนาการถึงสิ่งที่โลกอื่นอาจมีอยู่นอกเหนือจากโลกของเรา



ภาพที่ 1: ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง Stranger Things ปี 2016

ที่มา : Corey Mueller, (2016), Stranger Things, Parallel Universes, And The State of String Theory, Retrieved from <https://www.popsoci.com/tackling-stranger-things-parallel-universes-and-state-string-theory>

แนวคิดเรื่องสรวงสวรรค์ถูกท้าทายในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาคือการค้นพบทางวิทยาศาสตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาฟิสิกส์และทฤษฎีสัมพัทธภาพ ซึ่งพัฒนาขึ้นโดยอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ได้เปลี่ยนความเข้าใจพื้นฐานของเราเกี่ยวกับเอกภพและธรรมชาติของเวลาและอวกาศ แนวคิดเรื่องพหุภพ (Multiverse) ได้รับความสนใจอย่างมาก บางคนคาดเดาว่าอาจมีจักรวาลคู่ขนานที่เหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้น และเป็นไปได้ว่าจักรวาลเหล่านี้บางแห่งมีรูปแบบของสรวงสวรรค์อยู่ด้วย

1.2 แนวคิดเรื่องสวรรณคดีในศาสนา

แนวคิดเรื่องสวรรณคดีเป็นศูนย์กลางของความคิดและความเชื่อทางศาสนามาเป็นเวลาหลายพันปี ในทุกวัฒนธรรมและประเพณี ผู้คนพยายามทำความเข้าใจธรรมชาติของสวรรณคดี ความสัมพันธ์กับโลก และบทบาทที่สวรรณคดีมีต่อชีวิตของเราและชีวิตหลังความตาย ไม่ว่าจะถูกมองว่าเป็นสถานที่แห่งรางวัลหรือดินแดนแห่งการพิพากษาและการลงโทษ แนวคิดเรื่องสวรรณคดียังคงดึงดูดใจและสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้คนจากทุกสาขาอาชีพ สำหรับหลาย ๆ คน แนวคิดเรื่องสวรรณคดีมีบทบาทสำคัญในการปฏิบัติทางศาสนาและความเชื่อของพวกเขา ไม่ว่าจะถูกมองว่าเป็นแหล่งของการปลอบโยนและความหวังในช่วงเวลาที่ยากลำบาก หรือเป้าหมายที่มุ่งมั่นในชีวิตนี้ สวรรณคดีมักถูกมองว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญของชีวิตทางศาสนา

ในพุทธศาสนา แนวคิดเรื่องสวรรณคดียังเป็นนามธรรมมากกว่า โดยเป้าหมายสูงสุดคือการบรรลุการตรัสรู้ ไม่ใช่สถานที่หรืออาณาจักรเฉพาะ สำหรับชาวพุทธแล้ว เส้นทางสู่การตรัสรู้เกี่ยวข้องกับการหลุดพ้นจากวัฏจักรแห่งการเกิดและการตาย และการบรรลุสภาวะแห่งความสงบและความสุขอันสมบูรณ์

สมุดภาพไตรภูมิ เป็นผลงานจิตรกรรมประเพณีบนเอกสารโบราณที่สร้างขึ้นจากความคิดรวบยอดในองค์ความรู้และความศรัทธาที่มีต่อวรรณกรรมเรื่องไตรภูมิพระร่วง ซึ่งเป็นวรรณคดีชั้นเยี่ยม ทางพระพุทธศาสนา อันเป็นมรดกตกทอดมาตั้งแต่สมัยสุโขทัยเป็นราชธานี และเชื่อกันว่าเป็นบทพระราชนิพนธ์ของพญาลิไทย พระมหากษัตริย์แห่งกรุงสุโขทัย ทรงพระราชนิพนธ์ขึ้นเมื่อประมาณ พุทธศักราช 1888 โดยมีพระราชประสงค์ที่จะใช้เป็นคำสอนให้ประชาชนของพระองค์ได้ทราบถึง ปรชญาการดำรงชีวิตตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา โดยเน้นให้รู้จักกรรมที่ตนกระทำขึ้น และ รู้จักกรรมที่จะส่งผลไปในทิศทางที่แตกต่างกัน 3 ประการ คือ ความสุข ความทุกข์ และความหลุดพ้น จากสุข และทุกข์ (กรมศิลปากร, 2542, 1)

ไตรภูมิภูมิกถา เป็นคัมภีร์ในพุทธศาสนาที่แสดงออกถึงความพยายามอย่างยิ่งของปราชญ์โบราณที่จะอธิบายถึงที่มาที่ไปของชีวิตบนโลกจักรวาลของเราเอง รวมไปถึงรูปพรรณสัณฐานของโลกและจักรวาลว่า มีหน้าตาเป็นอย่างไร ทั้งนี้เพื่อกำหนดรู้ว่ามีมนุษย์อย่างพวกเรานี้อยู่ตรงไหนของจักรวาล และมีขนาดเป็นอย่างไร เมื่อเขาอยู่นอยู่หรือดำรงชีวิตอยู่ในแผ่นดินของจักรวาล ทั้งในโลกนี้และโลกหน้า

ดูไปแล้วไม่ใช่เรื่องง่าย ๆ ที่ผู้คนในยุคที่ยังไม่มีความรู้ในทางจักรวาลวิทยา ไม่รู้ว่าโลกนี้มีสัณฐานเป็นอย่างไร และมีความสัมพันธ์กับระบบจักรวาลอย่างไร จะสามารถวาดภาพโลกจักรวาลของตนเองได้ ดังนั้น ดินแดนทั้งสามโลกจึงเป็นโลกจักรวาลที่ผสมผสานกับความจริงที่ตนเองรับรู้อยู่ในขณะนั้นกับความลึกลับของชีวิตทั้งก่อนหน้าและหลังความตาย จนได้กลายเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันหรือเป็นเรื่องที่แยกกันไม่ออกระหว่างชีวิต กับโลกจักรวาล (พิเชษฐ ศุภ, 2552, 58)

ไตรภูมิภูมิกถา ได้แบ่งดินแดนออกเป็น 3 แดน ได้แก่ กามภูมิ รูปภูมิ และอรุภูมิ สำหรับสวรรณคดีนั้น ได้ถูกจัดอยู่ในแดนที่ 1 ซึ่งประกอบด้วย สวรรณคดี มนุษย์ และสัตว์นรก ในส่วนของสวรรณคดีแบ่งเป็น 6 ชั้น คือ

แผนผัง
สวรรค์ 6 ชั้น



ภาพที่ 2 : แผนผังสวรรค์ 6 ชั้น ที่มา : ผู้วิจัย

1.3 จินตนาการแห่งสวรรค์

นอกเหนือจากการตีความทางศาสนาแล้ว แนวคิดเรื่องสวรรค์ยังได้รับการจินตนาการและอธิบายในรูปแบบอื่น ๆ อีกมากมาย ตลอดประวัติศาสตร์ ศิลปิน นักเขียน และกวี ใช้แนวคิดเรื่องสวรรค์เป็นแหล่งแรงบันดาลใจ สร้างภาพและเรื่องราวที่สำรวจความลึกซึ้งและความมหัศจรรย์ ตัวอย่างเช่น ในวรรณกรรม สวรรค์มักถูกพรรณนาว่าเป็นสถานที่แห่งความงามที่ไม่มีตัวตน ที่ซึ่งวิญญาณของผู้ชอบธรรมอาศัยอยู่ในสภาวะแห่งความสงบสุขและความสุขสมบูรณ์ แนวคิดนี้ปรากฏชัดในงานต่าง ๆ เช่น “Divine Comedy” ของดันเต อาลีกีเอรี ซึ่งบรรยายถึงการเดินทางผ่านชีวิตหลังความตาย รวมถึงการไปเยือนทั้งสวรรค์และนรก

สำหรับในงานศิลปะ สวรรค์มักถูกมองว่าเป็นสถานที่ที่มีแสงจ้าและความงามอันเจิดจ้า โดยมีการพรรณนาถึงทิวทัศน์บนท้องฟ้า เทพเทวดา และประตูทองคำ แนวคิดนี้สะท้อนให้เห็นในผลงานต่าง ๆ เช่น “The Mystical Nativity” ของซานโดร บอตติเชลลี ซึ่งมีภาพของสวรรค์เปิดออกเพื่อเผยให้เห็นพระกุมารคริสต์

แนวคิดเรื่องสวรรค์ยังได้รับการสำรวจในรูปแบบอื่น ๆ ของวัฒนธรรมสมัยนิยม เช่น ภาพยนตร์และดนตรี ในภาพยนตร์ สวรรค์มักถูกพรรณนาว่าเป็นโลกที่สงบสุขและกลมกลืนกัน ที่ซึ่งผู้ล่วงลับสามารถอยู่ได้โดยปราศจากปัญหาและความยากลำบากของชีวิตบนโลก แนวคิดนี้ปรากฏชัดในภาพยนตร์ เช่น “What Dreams May Come” ซึ่งสำรวจแนวคิดเรื่องสวรรค์ที่เป็นอยู่ สร้างขึ้นจากความทรงจำและประสบการณ์ของตนเอง

1.4 ความสำคัญของสวรรค์ในวัฒนธรรมและสังคม

แนวคิดเรื่องสวรรค์มีอิทธิพลต่อความเชื่อ พฤติกรรม และการปฏิบัติของมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการปลอบโยนและความหวัง การยับยั้งการกระทำผิด หรือวิธีการยืนยันอำนาจและการควบคุมเหนือผู้อื่น แนวคิดเรื่องสวรรค์เป็นลักษณะสำคัญของชีวิตมนุษย์มานานหลายศตวรรษ

ด้วยเหตุนี้ การศึกษาสวรรณคดีในวัฒนธรรมและสังคมจึงมีความจำเป็นต่อการทำความเข้าใจวิถีที่ปัจจัยทางศาสนา การเมือง และสังคมได้หล่อหลอมความเชื่อ พฤติกรรม และการปฏิบัติของมนุษย์เมื่อเวลาผ่านไป

ฌอง โบดริยาร์ด (Jean Baudrillard: 1929 – 2007) โบดริยาร์ดเป็นนักวัฒนธรรมและปรัชญา ชาวฝรั่งเศส ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับภาพเสมือนจริงไว้ว่า ภาพเสมือนจริง (simulacra) คำนี้มาจากภาษา ลาตินว่า simulacrum มีการใช้ตั้งแต่ศตวรรษที่ 12 - 16 แปลว่า การจำลองสภาพจริง ภาพมายา หรือผี ต่อมาแปลว่า รูปจำลอง (image) หรือรูปบูชา (idol) คำแปลที่ใกล้เคียงกับที่โบดริยาร์ดใช้มากที่สุดคือแปลว่า “การปรากฏตัวอย่างเลื่อนรางของความเป็นจริง”

ในแนวคิดของโบดริยาร์ด ภาพเสมือนจริงคือ ภาวะที่ภาพจำลอง (Simulation) หรือรูปจำลอง (image) เป็นอิสระไม่ขึ้นอยู่กับ ความจริงที่มันจำลองหรือเป็นตัวแทนอยู่

ภาพเสมือนจริงเกิดขึ้นได้ในกระบวนการที่มีขั้นตอน 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่หนึ่ง รูปจำลอง (image หรือ simulations) เป็นภาพสะท้อนของความจริง ในขั้นนี้ยังมีการปรากฏตัวของความจริงหรือ ต้นแบบของรูปจำลองอย่างชัดเจน

ขั้นที่สอง รูปจำลองปิดบังและเปลี่ยนแปลงลักษณะของ ความจริง ในขั้นนี้ความจริงยังปรากฏตัวอย่างเลื่อนราง

ขั้นที่สาม รูปจำลองปิดบังการหายไป (absence) หรือ การไม่มีอยู่ของความจริง รูปจำลองทำเสมือนตัวมันเองคือความจริง

ขั้นที่สี่ รูปจำลองกลายเป็นภาพเสมือนจริงโดยสิ้นเชิง ไม่มีความสัมพันธ์ใด ๆ กับความเป็นจริง ไม่มีการปรากฏตัวใด ๆ ของต้นแบบ มีแต่แบบจำลองที่ไม่มีต้นแบบเท่านั้น (สุภางค์ จันทวานิช, 2565, น.299)

แนวคิดเรื่องสวรรณคดีในวัฒนธรรมและสังคมของมนุษย์ เมื่อวิเคราะห์โดยทฤษฎีของโบดริยาร์ด นักปรัชญาและนักวิจารณ์วัฒนธรรมชาวฝรั่งเศสเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องนี้ จะเห็นได้ว่าสวรรณคดีเป็นสัญลักษณ์ของการไม่มีอยู่จริง เป็นสิ่งจำลองและภาพลวงตาที่สร้างขึ้นโดยอุดมการณ์ที่ครอบงำ เมื่อวิเคราะห์ตามเหตุผลพบว่าในสังคมสมัยใหม่ไปจนถึงบริบททางการเมืองและสังคม แนวคิดเรื่องสวรรณคดีมีอิทธิพลต่อความเชื่อ พฤติกรรม และการปฏิบัติของมนุษย์ในรูปแบบต่าง ๆ สำหรับหลาย ๆ คน แนวคิดนี้ได้ส่งผลถึงการประโลมใจหรือให้ความหวังเมื่อเผชิญกับความทุกข์ทรมาน ความตาย และความสูญเสีย เสมือนเป็นสัญญาของชีวิตหลังความตายที่ซึ่งดวงวิญญาณจะกลับมารวมตัวกับบุคคลอันเป็นที่รักอีกครั้ง ความรู้สึกดังกล่าวนี้ทำให้สบายใจและปลอบใจในช่วงเวลาที่ยากลำบาก

2. สวรรณคดีปริสิต: การสำรวจทางวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรม

2.1 ปริสิตในวิทยาศาสตร์

ในขอบเขตของวิทยาศาสตร์ มักถูกมองว่าปริสิตเป็นส่วนสำคัญของระบบนิเวศ โดยมีบทบาทสำคัญในการรักษาสมดุลของธรรมชาติ ปริสิตบางชนิดกินสิ่งที่ตายแล้วหรือเน่าเปื่อย ทำลาย

มันลงและรีไซเคิลสารอาหารของมันกลับคืนสู่ระบบนิเวศ บางชนิดกินสิ่งมีชีวิต เช่น พืชหรือสัตว์ และมีบทบาทสำคัญในการสร้างประชากรและระบบนิเวศของพวกมัน

แม้ว่าปรสิตสามารถก่อให้เกิดอันตรายต่อโฮสต์ของพวกมันได้ แต่พวกมันยังสามารถให้ประโยชน์ที่สำคัญ เช่น ช่วยควบคุมประชากรของสายพันธุ์ที่เป็นอันตรายหรือป้องกันการแพร่กระจายของโรค ในบางกรณี ปรสิตยังสามารถสร้างความสัมพันธ์ทางชีวภาพกับโฮสต์ของพวกมัน ซึ่งทั้งโฮสต์และปรสิตจะได้รับประโยชน์

สรุปได้ว่าปรสิตเป็นสิ่งมีชีวิตที่น่าสนใจแม้ว่าพวกมันสามารถก่ออันตรายได้ แต่ก็ให้ประโยชน์ที่เป็นไปได้และสามารถให้ข้อมูลเชิงลึกที่มีคุณค่าเกี่ยวกับการทำงานของระบบนิเวศและความสัมพันธ์ระหว่างสายพันธุ์ต่าง ๆ ซึ่งมีบทบาทสำคัญในโลกธรรมชาติและในสังคมมนุษย์ วิวัฒนาการ ชีววิทยา และการมีปฏิสัมพันธ์กับโฮสต์ของพวกมันนำเสนอข้อมูลเชิงลึกอันมีค่าเกี่ยวกับการทำงานของระบบนิเวศและความสัมพันธ์ระหว่างสปีชีส์ และผลกระทบต่อสุขภาพของมนุษย์ และความเป็นอยู่ที่ดียังคงเป็นประเด็นสำคัญของการวิจัยและข้อกังวล

2.2 ปรสิตในวัฒนธรรม

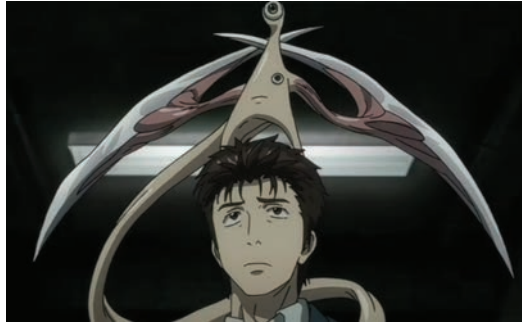
ความคิดเรื่องสวรรค์ปรสิตมักถูกมองในแง่ลบ โดยเป็นสัญลักษณ์ของความบาป ความเสื่อมทราม และความเสื่อมโทรม สิ่งนี้สามารถเห็นได้ในการพรรณนาถึงนรก ซึ่งปรสิตมักเกี่ยวข้องกับการลงโทษคนชั่ว อย่างไรก็ตาม แนวคิดเรื่องนี้ยังสามารถถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์เชิงบวกของชีวิตและการต่ออายุ ซึ่งเป็นตัวแทนของพลังการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติและธรรมชาติที่เป็นวัฏจักรของชีวิตและความตาย

สำหรับวัฒนธรรมสมัยนิยม แนวคิดเรื่องปรสิตถูกนำมาใช้เพื่อสำรวจประเด็นเรื่องชีวิตและความตาย ความดีและความชั่ว และธรรมชาติของการดำรงอยู่ที่เป็นวัฏจักร ไม่ว่าจะถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ของความบาปและความเสื่อมโทรมหรือเป็นสัญลักษณ์ของชีวิตและการต่ออายุ แนวคิดเรื่องปรสิตในสวรรค์ยังคงดึงดูดจินตนาการของมนุษย์และสร้างแรงบันดาลใจให้กับงานศิลปะวรรณกรรม และการแสดงออกทางวัฒนธรรม ในนิยายวิทยาศาสตร์และนิยายแฟนตาซีและภาพยนตร์บางเรื่อง ปรสิตถูกพรรณนาว่าเป็นสิ่งมีชีวิตที่กินพลังชีวิตของสิ่งมีชีวิตอื่น ดูดกลืนพลังงานของพวกมัน และปล่อยให้พวกมันอ่อนแอและเปราะบาง

“Parasyte” การ์ตูนนิยายวิทยาศาสตร์ของญี่ปุ่นที่เขียนและวาดภาพโดย Hitoshi Iwaaki และตีพิมพ์ครั้งแรกในปี 1988 ซีรีส์นี้ติดตามเรื่องราวของนักเรียนมัธยมปลาย Shinichi Izumi ซึ่งติดเชื้อจากสิ่งมีชีวิตต่างดาวที่มีปรสิต มนุษย์ต่างดาวที่เรียกว่า Parasyte สามารถครอบครองและควบคุมร่างกายของโฮสต์ได้ แต่เลือกที่จะอยู่ร่วมกับชินอิจิแทน โดยเข้าควบคุมมือขวาของเขา

การ์ตูนเรื่องนี้สำรวจความสัมพันธ์ระหว่างชินอิจิและปรสิต และความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างทั้งสองขณะที่พวกเขาต่อสู้เพื่อควบคุมร่างกายของชินอิจิ ในขณะเดียวกัน นอกจากนี้ยังสำรวจประเด็นทางสังคมและปรัชญาที่กว้างขึ้นซึ่งเกิดขึ้นเมื่อปรสิตและมนุษย์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ระหว่างปรสิตกับโฮส ตลอดจนจริยธรรม และผลของอำนาจและการควบคุม

รวมถึงการแสดงควมหลากหลายของความสัมพันธ์ระหว่างสปีชีส์ นำเสนอมุมมองพื้นฐานสามประการของปรัชญาสิ่งแวดล้อม ได้แก่ การเป็นศูนย์กลางทางชีวภาพ การเป็นศูนย์กลางของมนุษย์ และการเป็นศูนย์กลางในระบบนิเวศ ปรัชญาแต่ละข้อมีความสำคัญต่อการคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของมนุษย์กับชีวิตและธรรมชาติอื่น ๆ



ภาพที่ 3 : ภาพจากภาพยนตร์การ์ตูนเรื่อง Parasyte ปี 1988

ที่มา : Sabrina Roberts, (1988), How Parasyte: The Maxim Breaks Down Environmental Philosophy, Retrieved from <https://www.cbr.com/parasyte-the-maxim-breaks-down-environmental-philosophy>

แนวคิดเรื่องปริสตีในสวรรณคดียังสามารถใช้เป็นอุปลักษณ์สำหรับสภาพของมนุษย์ สำรวจประเด็นต่าง ๆ เช่น การพึ่งพาอาศัยกัน การพึ่งพาซึ่งกันและกัน และธรรมชาติของการดำรงอยู่ ในการแสดงภาพเหล่านี้ แนวคิดเรื่องปริสตีสามารถถูกมองว่าเป็นเครื่องเตือนใจถึงความสมดุลที่ละเอียดอ่อนระหว่างความพอเพียงและการพึ่งพาอาศัยกัน และความเชื่อมโยงระหว่างกันของสิ่งมีชีวิตทั้งหมด

การวิเคราะห์ข้อมูล

กระบวนการสร้างสรรค์คือการเดินทางเพื่อสร้างผลงานของตน ที่เกี่ยวข้องกับการผสมผสานระหว่างจินตนาการ แรงบันดาลใจ และการทำงานหนัก รวมถึงการค้นคว้าและสำรวจความคิดใหม่ ๆ กระบวนการสร้างสรรค์ไม่ใช่การเดินทางตั้งแต่ต้นทางไปจนถึงจุดหมายในครั้งเดียว แต่เป็นวงจรที่เกี่ยวข้องกับการวนซ้ำ การทดลอง และการปรับแต่งอย่างต่อเนื่อง อาจได้รับอิทธิพลจากปัจจัยหลายอย่าง รวมถึงประสบการณ์ส่วนตัว บริบททางวัฒนธรรม และสิ่งเร้าภายนอก แม้จะมีลักษณะที่คาดเดาไม่ได้ แต่กระบวนการสร้างสรรค์ก็เป็นส่วนสำคัญในการแสดงออกของมนุษย์ และมีบทบาทสำคัญในการสร้างโลกและวัฒนธรรม การทำความเข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์สามารถทำให้รู้ถึงข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับแนวคิดและวิธีสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ และสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้เราใช้ศักยภาพในการสร้างสรรค์ของเราเองอย่างเต็มที่

1. การศึกษาค้นคว้าข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเป็นวิธีการที่เป็นระบบและมีระเบียบวิธีในการค้นหาความรู้ใหม่หรือทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่มีอยู่ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น มันเกี่ยวข้องกับกระบวนการค้นคว้าและการวิเคราะห์เพื่อรวบรวมและตีความข้อมูล และสามารถนำไปใช้กับสาขาวิชาที่หลากหลาย การหาข้อมูลมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความเข้าใจของเราเกี่ยวกับแนวคิดที่สนใจ และนำไปสู่การค้นพบและความก้าวหน้าครั้งสำคัญที่สุดในประวัติศาสตร์ของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการสำรวจพบแดนใหม่หรือการแก้ปัญหาในทางปฏิบัติ

1.1 ข้อมูลนามธรรม

เกิดจากแนวคิดของจักรวาลคู่ขนานหรือพหุภพ การมีอยู่ของมิติอื่น เชื่อมโยงกับการตั้งคำถามเกี่ยวกับสัจธรรมถึงการไม่มีอยู่จริงเชิงสัญลักษณ์ เป็นเพียงภาพลวงตาที่เผยแพร่โดยอุดมการณ์ที่ครอบงำ สำหรับแนวคิดเรื่องสัจธรรมมีอิทธิพลต่อความเชื่อและการปฏิบัติของมนุษย์ ส่งผลต่อพฤติกรรมและความสัมพันธ์ในสังคม ขณะที่บางคนมองว่าสิ่งนี้เป็นที่มาของการเยียวาและความหวังเมื่อเผชิญกับความทุกข์ทรมานและความตาย ผลกระทบทางอารมณ์ของความเชื่อดังกล่าวอาจลึกซึ้ง ให้การปลอบประโลมใจในช่วงเวลาแห่งความทุกข์

แนวคิดเรื่องสัจธรรมในสังคมสมัยใหม่มีอิทธิพลต่อความเชื่อและการปฏิบัติของมนุษย์ ส่งผลต่อพฤติกรรมและความสัมพันธ์กับโลก ความเชื่อนี้ให้การปลอบประโลมใจในช่วงเวลาแห่งความทุกข์ แต่ยังทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับบทบาทและความเป็นจริงในการสร้างการรับรู้ของเรา แนวคิดเรื่องปรลิตในสัจธรรมสามารถใช้เป็นอุปลักษณะสำหรับสภาพของมนุษย์ ก็เป็นแนวคิดที่เตือนเราถึงความสมดุลที่ละเอียดอ่อนระหว่างความพอเพียงและการพึ่งพาอาศัยกัน และความเชื่อมโยงระหว่างสิ่งมีชีวิตทั้งหมด

แนวความคิดในผลงานศิลปะชิ้นนี้มีซับซ้อนที่แฝงแนวคิดเรื่องสัจธรรมปรลิต ซึ่งเป็นแนวคิดที่เป็นแรงบันดาลใจให้กับงานวรรณกรรมและศิลปะมานานหลายศตวรรษ ปรลิตในฐานะสัญลักษณ์เชิงลบของความบาปและความเลวทรามโดยนำเสนอเป็นสัญลักษณ์แห่งชีวิตบนพื้นฐานความเชื่อทางวัฒนธรรมและศาสนาเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย

1.2 ข้อมูลรูปธรรม ในผลงานสร้างสรรค์สามารถแบ่งได้ดังนี้

1.2.1 ข้อมูลจากธรรมชาติ รูปทรงในผลงานมาจากสิ่งมีชีวิตทางธรรมชาติและชีวภาพเป็นรูปทรงอินทรีย์รูป (Organic Form) โดยเลือกรูปทรงของคน สัตว์ และพืชที่น่าสนใจ ซึ่งก่อให้เกิดจินตนาการอันไร้ขอบเขต นำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์

1.2.2 ข้อมูลจากงานศิลปกรรม งานศิลปกรรมต่าง ๆ ทุกแขนง เช่น งานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ วรรณกรรม และภาพยนตร์ ทั้งสมัยโบราณจนถึงร่วมสมัย ข้อมูลเหล่านี้มีผลต่อจินตนาการและแนวความคิด โดยได้นำข้อมูลเหล่านี้มาประมวล วิเคราะห์ และถ่ายทอดด้วยอารมณ์ความรู้สึก ผสมผสานกับจินตนาการและความเชื่อ

2. การสร้างภาพร่าง

การสร้างภาพร่างใช้เพื่อแสดงการวางองค์ประกอบ สี แนวคิด และอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการถ่ายทอด สามารถแสดงให้เห็นถึงแนวทางแก้ปัญหาในผลงานจริง การร่างภาพในผลงานชุดนี้ ได้สร้างมิติคู่ขนาน จากภาพการ์ตูนในโลกจริง นำมาปรับเปลี่ยน ดัดแปลง โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เป็นตัวช่วยเพื่อแสดงถึงแนวคิดเรื่องจักรวาลคู่ขนาน รวมถึงแนวคิดเรื่องอนาคตสามารถเชื่อมต่อกันในลักษณะที่พวกมันสามารถส่งผลกระทบซึ่งกันและกันได้แม้ว่าจะอยู่ห่างกันมากก็ตาม



ภาพที่ 4 : ภาพร่างขั้นที่ 1-4 ที่มา : ผู้วิจัย

3. ผลงานสำเร็จ



ภาพที่ 5 : ภาพผลงานจริง ที่มา : ผู้วิจัย

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดเรื่องสวรรค์กับปรสติด พบว่าทั้งสองแนวคิดมีความเชื่อมโยงและอิทธิพลต่อความเชื่อ พฤติกรรม และการปฏิบัติของมนุษย์ในหลากหลายวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ ความสัมพันธ์นี้ชี้ให้เห็นถึงความซับซ้อนของความเชื่อและความหมายที่หลากหลาย ซึ่งสามารถสร้างความเข้าใจใหม่ ๆ เกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์และจักรวาล

การสร้างผลงานจิตรกรรมที่แสดงถึงความสมดุลและความซับซ้อนของสภาวะของมนุษย์ ได้ถูกนำเสนอผ่านการใช้สัญลักษณ์แทนค่าและเทคนิคศิลปะที่หลากหลาย ผลงานเหล่านี้ไม่เพียงแต่ท้าทายความสัมพันธ์เชิงลบและเชิงบวกที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องสวรรค์และปรสติด แต่ยังสามารถกระตุ้นให้ผู้ชมคิดวิเคราะห์และพิจารณามุมมองใหม่ ๆ เกี่ยวกับความเชื่อและความเป็นจริง แนวคิดเรื่องสวรรค์ปรสติดนำเสนอมุมมองที่ท้าทายและน่าสนใจ โดยเฉพาะในบริบทของการเชื่อมโยงระหว่างความเชื่อเรื่องสวรรค์กับแนวคิดเรื่องพหุภพ (Multiverse) ซึ่งเชื้อเชิญให้เราพิจารณาถึงความเป็นไปได้ของอาณาจักรอื่นที่นอกเหนือไปจากโลกของเรา แม้ว่าสวรรค์จะเกี่ยวข้องกับอาณาจักรอันศักดิ์สิทธิ์และนิรันดร์ แนวคิดเรื่องพหุภพชี้ให้เห็นว่าอาจมีจักรวาล มิติ หรือระนาบของการดำรงอยู่อื่นนอกเหนือไปจากโลกของเรา

แนวคิดเรื่องสวรรค์ปรสติดยังชี้ให้เห็นว่าแม้แต่สถานที่ศักดิ์สิทธิ์ที่สุดก็อาจเสี่ยงต่อความเสื่อมโทรมได้ ซึ่งนำไปสู่การสำรวจถึงพลังที่มองไม่เห็นในการทำงาน ทั้งในโลกรอบตัวเราและภายในจิตสำนึกของเราเอง การสำรวจนี้ไม่เพียงแต่ทำให้เกิดคำถามเกี่ยวกับธรรมชาติของความเป็นจริงและข้อจำกัดของความเข้าใจของเรา แต่ยังเชื้อเชิญให้เราขยายมุมมองและทำความเข้าใจจักรวาลให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

งานวิจัยนี้จึงได้เสนอกรอบแนวคิดใหม่ที่น่าสนใจและสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสำรวจและทำความเข้าใจเกี่ยวกับความซับซ้อนของธรรมชาติและประสบการณ์ของมนุษย์ในบริบทของความเชื่อและศิลปะ

ข้อเสนอแนะ

ในหลาย ๆ ด้าน แนวคิดปรสติดบนสวรรค์เป็นภาพสะท้อนของมนุษย์ ช่วยให้เราสามารถสำรวจความลึกของจิตสำนึกของมนุษย์โดยท้าทายความคิดที่มีอุปาทานของเราว่าอะไรคือสิ่งบริสุทธิ์และศักดิ์สิทธิ์ มันสามารถกระตุ้นอารมณ์และปฏิกิริยาอันทรงพลังของผู้ชมได้ เพราะมันคอยย้ำเตือนเราว่าแม้ในสถานที่ที่สวดยงามและเยียบสงบที่สุด ก็มีโอกาสเกิดความสับสนวุ่นวายได้เสมอ เป็นสัญลักษณ์ที่ทรงพลังของธรรมชาติที่เป็นวัฏจักรของการดำรงอยู่ เนื่องจากแม้แต่พลังทำลายล้างที่ร้ายแรงที่สุดก็สามารถมีบทบาทในการรักษาสมดุลและส่งเสริมการเติบโตและการต่ออายุได้

แนวคิดเรื่องปรสติดบนสวรรค์ยังก่อให้เกิดคำถามเกี่ยวกับธรรมชาติของสิ่งศักดิ์สิทธิ์และข้อ



จำกัดของความเข้าใจของมนุษย์ หากเรายอมรับว่าปรสิตสามารถมีอยู่ในสวรรณคดีได้ หมายความว่าอย่างไรเกี่ยวกับอาณาจักรอันศักดิ์สิทธิ์ เป็นไปได้ไหมที่แนวคิดเรื่องความบริสุทธิ์และความสมบูรณ์แบบของมนุษย์เรานั้นมีจำกัด และอาณาจักรแห่งสวรรณคตินั้นซับซ้อนและมีหลายแง่มุมเกินกว่าที่เราจะเข้าใจได้

สำหรับผลงานในช่วงนี้ เป็นระยะของการค้นหา ผู้วิจัยพยายามถ่ายทอดแนวคิดเกี่ยวกับการทำลายล้างและการเสื่อมโทรมของสวรรณคดีที่มนุษย์สร้างขึ้น การสำรวจส่วนลึกของจิตสำนึกของมนุษย์และอารมณ์ที่สามารถเริ่มต้นและทำลายได้ ซึ่งเป็นแนวคิดที่ซับซ้อนและมีหลายแง่มุม อย่างไรก็ตาม แม้จะมีความซับซ้อนของแนวคิด แต่เทคนิคและรูปแบบการวาดภาพที่ใช้ในช่วงแรกของงานยังไม่ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ และไม่สามารถถ่ายทอดแนวคิดที่ตั้งใจไว้ได้อย่างสมบูรณ์

ผลงานช่วงเริ่มต้นของกระบวนการทางศิลปะเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนางาน เนื่องจากเป็นโอกาสสำหรับการทดลองและสำรวจแนวคิดและแนวคิดต่าง ๆ นอกจากนี้ยังชี้ให้เห็นว่าวิวัฒนาการของเทคนิคและรูปแบบที่ใช้ในงานเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการทางศิลปะ เนื่องจากศิลปินพยายามค้นหาวิธีที่ดีที่สุดในการถ่ายทอดแนวคิดและความหมายของงาน

เอกสารอ้างอิง

กรมศิลปากร. (2542). สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 1. กรุงเทพฯ:

กรมศิลปากร.

กรีน, ไบรอัน. (2562). ไซฟุภพมิติคู่ขนาน [Genome: The Hidden Reality] (อรรถกฤต ฉัตรภูติ,

ภาวิน อธิธิสมัย, และ ปริญญญา การดำรง, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: มติชน.

กรีน, ไบรอัน. (2552). ทอถักจักรวาล [The Fabric of The Cosmos] (อรรถกฤต ฉัตรภูติ,

ภาวิน อธิธิสมัย, และ ปริญญญา การดำรง, ผู้แปล). กรุงเทพฯ: มติชน.

พิชณู ศุภ. (2552). ปริศนาแห่งหิมพานต์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.

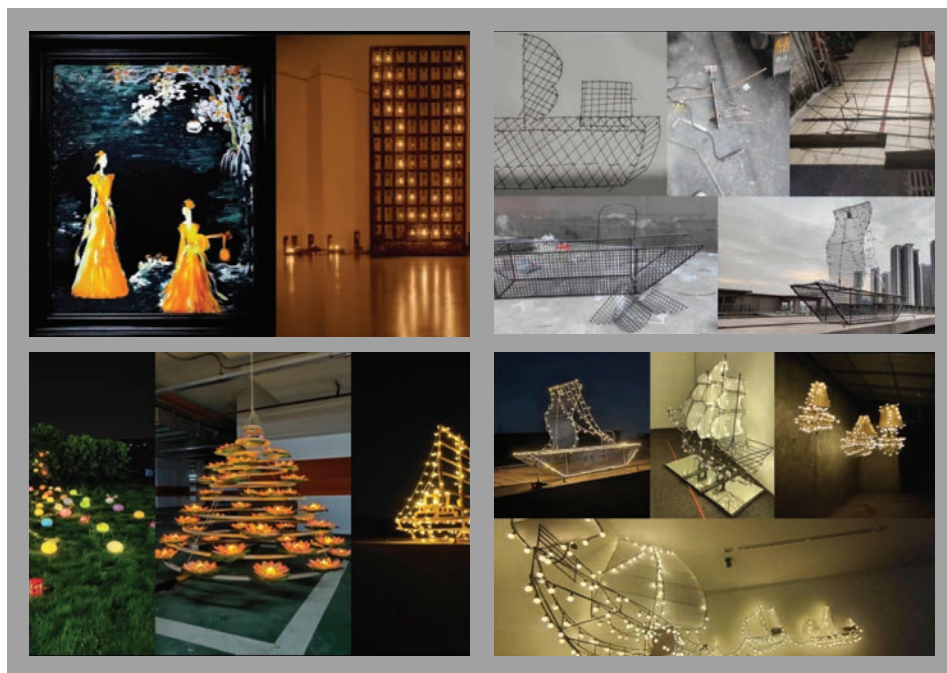
สุภางศ์ จันทวานิช. (2565). ทฤษฎีสังคมวิทยา. พิมพ์ครั้งที่ 10. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Rezonar. (2563). ทฤษฎีสตริง (String Theory) จุดเชื่อมโยงของกลศาสตร์ควอนตัมกับสัมพัทธ

ภาพ. สืบค้นจาก <https://www.trueplookpanya.com/dhamma/content/79906พ>







Light of Hope: Symbolism and Narratives in Visual Arts

Received
Revised
Accepted

June 11, 2023
March 3, 2024
April 6, 2024

Xiaojian Gong ¹
Boontan Chettasurat ²
Suchat Sukna ³

Abstract

This study presents an investigation into the symbolic significance of light, hope, and ships in visual art through an iterative process of documentary analysis and design creation. The aims were 1) to craft and analyze contemporary visual design pieces that utilize light as a medium to symbolically represent hope; 2) to create designs inspired by the enduring image of ancient Chinese sailboats; and 3) to explore and illuminating the complex interplay of resilience, aspiration, and guidance inherent in human experience. Initial sketches serve as preliminary visual representations, evolving into final designs through the experimental use of various materials and equipment, including LEDs, steel wire, fence net, electric welding machines, and ribbons. These materials were chosen considering both their symbolic and aesthetic contributions to the designs. Prototypes were constructed and continually refined, resulting in final designs that were then analyzed and documented. The entire process from initial concept to final creation was rigorously documented, providing both visual and narrative records of the creative journey. The resulting designs offer a nuanced reflection on hope, utilizing ships and light as central motifs to symbolize life's journey towards optimism. The study highlights the intrinsic link between the chosen materials and symbols, where wood represents the natural instinct of seeking and hoping; steel epitomizes strength and resilience; and bamboo, noted for its flexibility, mirrors human adaptability amidst adversities. Each material is not only historic and practical but also metaphorical, adding layers to the narrative of hope and aspiration. Through a systematic exploration of themes, the study illuminates the intertwined relationships of hope, light, and journey, contributing to a holistic understanding of these themes in visual design.

Keywords: Hope, Light, Ships, Symbolism, Visual Design

¹ Student of Master of Fine Arts (M.F.A.) Program in Visual Arts, Faculty of Fine - Applied Arts and Cultural Science, Mahasarakham University, Thailand

² Associate Professor, Faculty of Fine - Applied Arts and Cultural Science, Mahasarakham University, Thailand

³ Assistant Professor, Faculty of Fine - Applied Arts and Cultural Science, Mahasarakham University, Thailand, Ph.D



Introduction

This study embarks on an exploration of the symbolic meanings of light, hope, and ships within visual art, constructing a cohesive body of knowledge that examines their interplay and significance in contemporary society. By integrating documentary analysis and design creation, this research aims to elucidate the profound connections between these symbols and their manifestations in both historical and modern contexts. In contemporary urban societies, the rapid pace of life and technological advancements often overshadow the spiritual and emotional needs of individuals. Economic powerhouses, notably Guangzhou, have become magnets for individuals seeking improved livelihoods. As a testament to this migratory pattern, Guangdong province alone accounts for over 31 million migrant workers, with nearly a quarter hailing from different provinces within China (Chen, Guo & Wu 2011). As these urban landscapes burgeon, many inhabitants feel the weight of spiritual detachment, often replacing profound anchors with materialistic pursuits (Luetz & Nunn 2023; Okulicz-Kozaryn 2022).

Symbolically, light has frequently emerged as a metaphor for hope across different cultures and narratives (Anozie 2021; Graham 2009; Šarić 2020). The guiding lighthouses for sailors, the reassuring glimmer of stars for travelers, and the soft glow of ceremonial lamps in religious rituals all serve as beacons of hope and guidance (Strang, Edensor, & Puckering 2018). This study explores the intricate relationship between light - not just as a physical illumination, but also embodying guidance and clarity in various contexts, from spotlights to soft lights - and hope, the innate human feeling of expectation, desire, and aspiration towards achieving specific outcomes in visual design.

Rooted in personal experiences, the research captures the narrative of an individual transitioning from humble beginnings in a modest urban setting, navigating the academic realm, and later diving into the tumultuous waters of professional life. This trajectory, punctuated by various roles in diverse cities, from modest employment to ambitious entrepreneurial ventures, mirrors the journey of a vessel navigating through dark waters, always guided by the unwavering light of hope. This is a narrative that underscores the universality of human quests for brighter horizons.

Navigating the modern work landscape poses its unique set of challenges, especially for the younger generation (Zhou 2022). Yet, there's a universal aspiration: to find that beacon of hope that provides direction (Kim et al. 2021; Ngai et al. 2023). By examining the nexus

between light and hope, this research resonates with a wider audience, offering a perspective that even amidst formidable challenges, there is always a glimmer guiding one's path. The study not only delves into the theoretical interplay of light and hope but also crafts visual narratives, employing a tapestry of materials and techniques. Here, ancient Chinese sailboats emerge as symbols of enduring voyages, interspersed with the warm, guiding glow of lightbulbs, akin to stars in the vast night sky, all culminating into a sensory experience of hope's journey. At the heart of this research is the understanding that each individual embarks on a journey, fueled by dreams and hopes, molded by their distinct circumstances. These aspirations, diverse as they might be, converge in their quest for a guiding light. By observing and analyzing these individual journeys, the study synthesizes evocative representations, intertwining light and hope, guiding ships and twinkling beacons, capturing the essence of human resilience and aspiration (Figure 1). Therefore, the primary objectives of this study are: 1) to craft and analyze contemporary visual design pieces that utilize light as a medium to symbolically represent hope; 2) to create designs inspired by the enduring image of ancient Chinese sailboats; and 3) to explore and illuminating the complex interplay of resilience, aspiration, and guidance inherent in human experience.

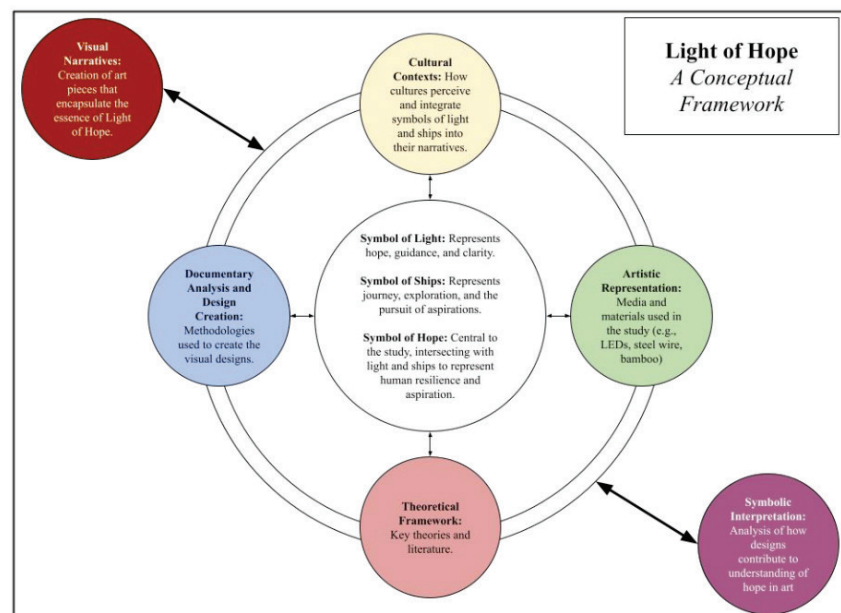


Figure 1. Conceptual framework for this study, Light of Hope.



Literature Review

(1) The Universality of Hope and Light

“Light is fundamental to religious experience, and its symbolism pervades the geography of sacred landscapes” (Weightman 1996, 59). This conclusion captures the essence of the omnipresence and significance of light across diverse religious practices and spiritual understandings worldwide. Within the realm of religion, light is often emblematic of purity, wisdom, illumination, and the divine (Ingram 1974). It is not uncommon to observe religious texts and doctrines employing metaphors of light to convey the presence of a higher power, enlightenment, or spiritual awakening (Matracchi 2021). In Christianity, for instance, light is frequently used as a metaphor for Christ, serving as a guiding force leading believers out of darkness (Seewald & Pope Benedict XVI 2019). Similarly, in Hinduism, light symbolizes knowledge, dispelling the darkness of ignorance (Tjandradipura, Santosa & Adhitama 2021). The festival of Diwali, celebrated by millions of Hindus, Sikhs, and Jains across the globe, is a festival of lights, symbolizing the victory of light over darkness, good over evil. In Islamic traditions, light also holds significant spiritual meaning, often associated with the divine, wisdom, and guidance (Bonnéric 2019). Moreover, the use of light extends beyond the confines of religious doctrines and rituals, embedding itself in the physical spaces deemed sacred by these faith traditions. Sacred sites, churches, temples, and mosques often incorporate architectural elements that play with natural or artificial light, creating an atmosphere that is conducive to reflection, reverence, and connection to the divine (Guirguis et al. 2020). The strategic use of light within these spaces is far from arbitrary; it is carefully designed to evoke a sense of the sacred, guiding the faithful’s spiritual journey and experience. Beyond religious contexts, the symbolism of light permeates societal understandings and cultural expressions, often representing hope, clarity, and the promise of a new day. Whether through art, literature, or popular media, light continues to be a powerful motif reflecting humanity’s collective aspirations for understanding, enlightenment, and hope amidst the complexities of the human experience. This multifaceted representation of light in various forms serves as a testament to its enduring and universal appeal as a symbol of hope and enlightenment in different societal and cultural contexts.

Laurie Halse Anderson, an American novelist renowned for stories that interweave darkness and hope, employs symbols like the sun to create hopeful imagery (Oatman High 2010). Anderson believes in the power of writing as a communion, a deep connection between the writer, the universe, and the reader (Kaywell 2007). While redemption and salvation are

tied to specific religious beliefs, Anderson sees hope as a universally relatable concept, a beacon that transcends barriers. Throughout her works, symbols like glass, mirrors, candles, and stars illuminate the path, offering light amid obscurity (Sulaiman 2019). While many have varied interpretations of hope, it is a compelling reason to face each day. By juxtaposing life's various moments with the enlightening role of light, a rich tapestry of emotions and stories is revealed. Streetlights, for instance, serve as gentle guides, while the unwavering beacon of a lighthouse steers fishermen to safety (Strang, Edensor & Puckering 2018). The ambient glow within homes evokes familial warmth and intimacy (Wey n.d.). These diverse manifestations of light, from guiding lighthouses to the comforting glow within homes, collectively emphasize light's role as a harbinger of hope and guidance in everyday life.

(2) Light and Hope in Artistic Expression

As the quest for artistic inspiration unfolds, the search spans diverse artists resonating with similar thematic undertones. Irrespective of geography or culture, the beacon of hope remains a constant guiding light, underpinned by shared human desires and aspirations (Scioli & Biller 2009). Events, like the 2022 art exposition in Zhengzhou, bridged past and present, offering a renewed perspective on ancient practices, such as Zheng He's voyages (Hoon 2012). These voyages, while adventurous, also had a profound impact on trade, craft, and cultural exchanges. The event underscored 'hope' as a multifaceted gem, with each facet offering a unique view into its depth and breadth. Within the darkness that often symbolizes despair in many cultures, the shimmer of light emerges as a beacon of hope and solace. Across regions like Asia and Southeast Asia, traditions encapsulate this motif, making it an integral part of their cultural fabric (Sukanto et al. 2019). The Lantern Festival, where lotus lanterns are released, or the temples that have long been seen as places of refuge, reiterate the power of light (Wang 2003). Installation arts further this narrative by offering an immersive experience, allowing audiences to engage with and be enveloped by the expansive environments they create (Zong & Kamal 2022). The boundaries between the art and the viewer blur, leading to a richer, more profound connection. This interactive and immersive quality of light in artistic expressions offers a dynamic and engaging canvas for conveying messages of hope and resilience, further expanding the thematic depth explored by various artists.

In the realm of visual arts, artists like Ma Yue bring forth a compelling narrative. Her oil painting series of *Light of Hope* stands as a testament to the transformative power of art (Figure 2a). The play of light and shadow in her works captivates and instills a renewed



sense of hope in the viewer. Drawing inspiration from such brilliance, this study aspires to offer viewers a similar renewed sense of hope through its visual narrative. Similarly, the Mechanical Interactive Installation Laboratory, with its focus on light's rhythmic oscillations, presents another facet of this exploration (Figure 2b). Renowned Spanish designer Antoni Arola, too, weaves a unique story with light. His creations, transcending mere illumination, offer atmospheric depth and richness, serving as a cornerstone of inspiration for this study (Figure 2c). The convergence of empirical data with such artistic inspirations lays a solid foundation for the discourse to come.

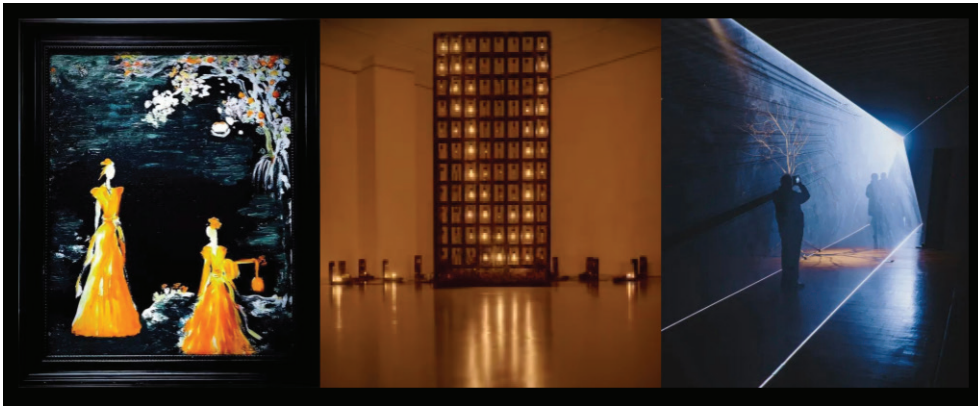


Figure 2a-c. Artistic inspirations for this investigation: (left to right) 1a - oil painting series of "Light of Hope", Yue Ma, oil on canvas, 60 x 80cm, Yihe, 2022 (online); 1b - "Light of Hope Mechanical Interactive Device Works", M lab Mechanical Device Laboratory, installation art, 200 x 500 cm, Xiaohongshu, 2022 (online); 1c - "Fiat Lux", Antoni Arola, installation art, 100 x 400 cm, Xiaohongshu, 2020 (online).

The symbolism of light and darkness, and their respective associations with hope and despair, is not confined to Asian and Southeast Asian cultures; it is indeed a universal motif found in traditions and rituals around the globe (Edensor 2017). Various cultures have developed unique expressions and interpretations of these symbols to articulate their conceptualizations of hope, despair, and the human condition. For instance, in Western cultures, the use of light and darkness is often explored in visual arts and literature, reflecting the age-old dichotomy of good versus evil, knowledge versus ignorance, and hope versus despair (Forceville & Renckens 2013). In many African traditions, dawn, characterized by the gradual transition from darkness to light, is seen as a time of renewal and rebirth, carrying hopes for a new beginning (Okafor 2008). Native American cultures also harbor profound

respect for the sun as a source of light and life, often incorporating sunlight into their ceremonial practices to symbolize hope, enlightenment, and the life-giving force of nature (Owusu 1999).

In many Jewish celebrations and rituals, light holds a significant place, symbolizing hope, joy, and the divine presence, as seen in the lighting of the menorah during Hanukkah, which commemorates the miracle of oil lasting for eight days (Russack 1986). This act of kindling light is seen as a triumph of hope and faith over despair and oppression. Similarly, in many Catholic and Christian practices, candles are lit to represent the light of Christ, bringing hope and guidance to the faithful amidst darkness (Sardi & Motsianos 2021). During the festive season of Christmas, lights are prominently displayed, symbolizing the star of Bethlehem that guided the wise men, serving as a beacon of hope and the heralding of a savior (Sokolova 2020). The cultures of the Middle East and North Africa, too, incorporate light into various aspects of their daily and ceremonial life, using it as a potent symbol of guidance, wisdom, and the divine (Stone 2018). In essence, each culture brings forth a unique and rich tapestry of symbols and meanings associated with light and darkness, providing a multifaceted understanding of hope and despair that is deeply embedded in the collective consciousness of people around the world, reflecting their shared and diverse experiences, beliefs, and values.

(3) Boats as Symbols of Hope in Southeast Asia

In China, tales of trade and migration further accentuate light's emblematic representation of hope in the context of sailing. During these voyages, beacons on ships were not mere navigational aids but stood as metaphoric symbols of hope. Despite the many challenges, such as unpredictable storms or the mysteries of uncharted territories, the focus remained steadfast on the destination. Every successful voyage was a testament to hope and perseverance. Over time, the vessel has also become associated with the meaning of hope. However, this is not a standard reading of the place of the boat in traditional Asian societies.

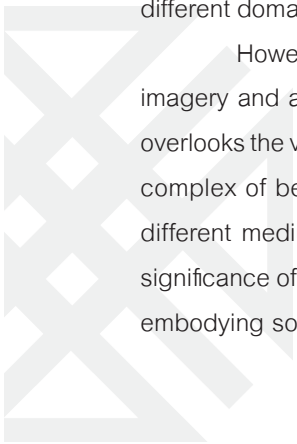
The emblematic representation of boats in Southeast Asian societies bears significant symbolic importance, as evidenced by the work of Ballard, Bradley, Myhre, and Wilson (2004). Boats serve not merely as physical vessels but as essential metaphors deeply embedded in the cultural and social framework of these societies, intricately woven into the tapestry of social organization, life transitions, and spiritual beliefs. Manguin (2001) acknowledges boats as paramount symbols of social organization in Southeast Asia, embodying the basic



units of family or community, akin to houses and villages. The architectural and symbolic integration of boats within settlements manifests in various ways: some communities structure their villages like ships, while others use boat-like stone enclosures, often positioned centrally, as significant markers representing the settlement's inception and the unity of its community (De Jonge and van Dijk 2012). These representations also play a pivotal role in delineating social hierarchies and statuses. Notably, in communities like the Lampung in South Sumatra, high-ranking individuals utilize wheeled boats for ceremonial participations, emphasizing their elevated status within the community (Roveneldo & Isnaeni 2022). Similarly, boat-prow carvings are exclusively used for noble coffins in the Toraja community in Sulawesi (Syahrin & Melamba 2022).

The symbolism of boats is prominently featured in rituals associated with life transitions, such as initiation, marriage, and death (Ballard et al., 2004). The multifaceted utilization of boat symbolism in these rituals underscores their pivotal role as conduits for transition, marking significant passages in an individual's life, often reflecting changes in status and life stages. For instance, the tampan ship cloths of the Lampung region are integral to ceremonies, serving as tangible symbols signifying transition to a different life state (Wong, Masters & Chu 2022). Moreover, boats embody vehicles for shamanic practices, facilitating spiritual travels and connecting the terrestrial with the celestial, the living with the deceased, and the present with the ancestral (Ballard et al. 2004). Boat imagery is particularly prevalent in mortuary practices, where they symbolically ferry souls to the afterlife or the ancestral homeland (Kimwah, Ibrahim & Arus 2020). This association is deeply ingrained in the societal psyche, to the extent that the terms for 'boat' and 'coffin' are often interchangeable in many Austronesian-speaking communities. Ancestors occupy a central position in this symbolic nexus, their presence revered and invoked during significant life transition ceremonies, highlighting the ancestral reverence and its significant influence on boat symbolism across different domains.

However, Ballard et al. (2004) caution against reducing the diversity of Asian boat imagery and associated practices into a monolithic symbolic complex, as this approach overlooks the vibrant local variations in these symbols and practices. Instead, a region-wide complex of beliefs and practices must be acknowledged, which is expressed through different mediums over time, providing a more nuanced understanding of the symbolic significance of boats in the region. Boats are not mere physical entities but potent symbols embodying social organization, life transitions, and spiritual beliefs. These symbols serve



as mirrors reflecting the societal values, hierarchies, and beliefs, providing a unique lens through which one can explore and understand the complex social and cultural dynamics at play in Southeast Asian societies.

Given the rich and diverse tapestry of light and hope symbolism elucidated in the literature, our study aims to craft and analyze contemporary visual design pieces that leverage light as a medium to symbolize hope, drawing inspiration from ancient Chinese sailboats. This endeavor will not only explore but also illuminate the intricate interplay of resilience, aspiration, and guidance that are deeply embedded in human experiences, providing valuable insights for understanding and interpreting the symbolic language of light and hope in visual design.

1. Materials and Methods

The research embarked on a dual-path inquiry, blending comprehensive documentary analysis with an iterative process of artistic creation, meticulously designed to explore not only the symbolic significance of hope, light, and ships but also to understand their artistic representation and interpretation. The data collection for this study unfolded through a twofold strategy. The first strategy involved an extensive documentary analysis. Primary data were gleaned through various digital networks, including online databases, digital libraries, e-journals, and scholarly articles, which offered academic literature pertinent to themes of hope, light, ships, and their symbolic representations in art and culture. The search strings crafted for this purpose were broad, capturing a range of publications relevant to the research questions. To complement this, photographs of related art installations at various galleries were taken, serving as secondary data. These visual data were integral, aiding in the comparative analysis and examination of themes as manifested through different artistic styles, mediums, and cultural contexts.

Transitioning to the artistic creation process, initial sketches visualizing ships were drafted post the thorough analysis of literature and visual data. These sketches were preliminary visual representations of the explored themes. A variety of materials and equipment, including warm light LEDs, steel wire, fence net, electric welding machine, and ribbons, were experimentally selected and employed for crafting the art pieces. Each material was chosen after considering its symbolic and aesthetic contributions to the artwork. Prototypes were then constructed to test and refine the conceptualized ideas. The first model, a tangible representation of the initial concept, was a small frame made from iron wire and wood, providing valuable insights into the feasibility and visual impact of the proposed design.



Informed by this prototype, subsequent models were developed, incorporating necessary adjustments and improvements until the final artworks were assembled, displayed, and photographed for documentation and analysis.

The data analysis process was systematic and segmented into interconnected stages. The initial phase of thematic analysis focused on the concept of hope, delving into its historical and universal aspects as an intrinsic human emotion and symbol. The study then shifted attention to form symbols, with a significant focus on light as a powerful symbol of hope. The analysis delved deeper into the contrasting elements of light and darkness, exploring their perceptual and symbolic impacts. Additionally, the study examined various artistic techniques and mediums, focusing particularly on installation art, aiming to understand the practical and symbolic potentials of different mediums in representing the identified themes.

The creation process of the artworks was iterative and reflective (Figure 3). Initial sketches and designs were constantly revisited and refined in light of insights gathered from the data analysis phase. Prototypes underwent a series of tests and evaluations based on their visual impact, symbolic representation, and aesthetic appeal. Each stage of the artistic creation process was diligently documented through photographs and notes, providing a visual and narrative record of the creative journey, facilitating reflection, analysis, and presentation of the research findings. To ensure the reliability and validity of the research findings, triangulation was employed, combining literary review, visual data analysis, and artistic creation. This multi-method approach offered a holistic understanding of the research themes, allowing for cross-verification of findings and insights from different data sources and methodologies. In conclusion, the adopted methodology provided a structured yet flexible framework for exploring and understanding the symbolic themes of hope, light, and ships, contributing to both the fields of symbolic studies and visual art through a deep and nuanced understanding of the themes.





Figure 3. Images of the creation process, including sketches, models and prototype creation.

Results

(1) Pre-Thesis Creative Works

Drawing inspiration from various themes and materials, the pre-thesis works (Figures 4a-c) revolve around the central concept of light as a beacon of hope. In the first piece, a poetic sentiment from China serves as the core inspiration, leading to the creation of a cosmic galaxy using lanterns and bulbs in a dim space. These lanterns are meticulously crafted and hand-painted with traditional Chinese stories, illuminating the celestial narrative and evoking memories of people yearned for from afar. Evolving from this celestial theme, the essence of nature and faith is explored through a symbolic tree of hope created from instant coffee cans, iron wire, and wooden pagodas. The tree, surrounded by handmade lotus lamps, becomes a testament to hope that lights up the surrounding darkness. Finally, delving into the universal nature of hope, an array of vessels crafted from wood is showcased. These vessels, illuminated from within, signify the relentless human spirit and its undying hope. Collectively, these works each utilize the techniques of installation art to depict the pervading presence of hope in various facets of life.

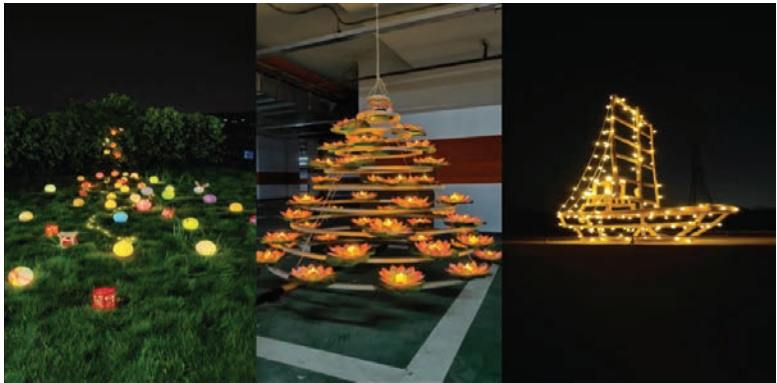


Figure 4a-c (left to right). 4a - Pre-thesis work 1, “Light of Hope”, 300 x 1000 cm, installation art; 4b - Pre-thesis work 2, “Light of Hope”, 150 x 300 cm, installation art; 4c - Pre-thesis work 3, “Light of Hope”, 40 x 130 x 200 cm, installation art.

To illustrate the evolution from these initial concepts to the finalized thesis works, a transition analysis is presented in Table 1. This table compares the thematic development, material usage, and symbolic interpretation across the pre-thesis and thesis works, highlighting the progressive deepening of the narrative and complexity in artistic expression.

Table 1: Transition Analysis from Pre-Thesis to Thesis Creative Works

Component	Pre-Thesis Works	Thesis Works
Themes	Light as a beacon of hope, celestial narrative, universal nature of hope	Journey towards optimism, life's struggles, resilience
Materials Used	Lanterns, bulbs, instant coffee cans, iron wire, wooden pagodas, wood	Steel, bamboo, mirror, lighting elements
Symbolic Meaning	Hope illuminating darkness, evoking memories and narratives	Hope guiding through darkness, resilience in adversity
Artistic Techniques	Installation art with static displays, hand-painting	Installation art with dynamic elements, structural complexity
Visual Impact	Celestial and nature-inspired designs, intimate and contemplative	Bold navigational and familial motifs, expansive and reflective

(2) Thesis Creative Works

The thesis artworks endeavor to offer a nuanced reflection on hope, weaving the symbol of voyages and light to denote life's journey towards optimism. Each piece tells a unique story, with ships and boats serving as central motifs.

In the first piece, a modern fishing boat is meticulously crafted from steel, encapsulating the journey through darkness towards hope (Figure 5a). The selected shape of this boat is significant as it mirrors the traditional structure, while a sail and light added to the design visually convey the theme of hope in darkness. The boat, which is fashioned to resemble a cabin, is lit and positioned on a two-meter-high open-air platform, seemingly sailing under a night sky adorned with warm, round halos of light around both the boat and its sail. The presentation of this boat, sailing in the night with guiding lights, effectively communicates the pursuit of distant hope.

The journey evolves with the second piece, an ancient multi-sail sailboat fabricated from refined steel, which symbolizes ancient Chinese voyagers (Figure 5b). These adventurers navigated treacherous seas, with their boat being a beacon of hope, even in uncertain circumstances. The artwork features a mirror base under the boat, which enhances the visual effect by creating reflections reminiscent of starlight on night waters. The material chosen for the ship and the addition of mobile display parts contribute to a stronger visual impact, with lights on the ship illuminating the night sky, creating a synergy between light and reflected starlight in the mirror.

Transitioning from the ancient to the familial, the third piece presents a family unit crafted delicately from lightweight bamboo chips, underlining sentiments of unity, fragility, and shared hope (Figure 5c). The artwork consists of three boats of varying sizes, representing a family. These are hung in the air with lights connecting all the boats, providing a sense of forward and upward movement to the viewer. The choice of bamboo, which moves slightly even with minimal wind, underscores the uncertainties faced in the pursuit of hope. This piece was crafted meticulously with bamboo chips tied and glued together to create delicate hulls, and the entire setup is illuminated against a grey, empty wall, presenting a compelling visual of collective hope.

The culmination of the thesis is a grand depiction in the fourth piece, a steel ship representing a father's determination, accompanied by smaller ships symbolizing family members (Figure 5d). This work encapsulates a father leading his family towards hope, and it's crafted with attention to the struggles encountered during life's journey. The large

ship is intentionally given a rustic appearance, having been soaked in saltwater to induce rust, symbolizing life's hardships and resilience. The piece is dynamic, with flashing lights added to simulate movement towards hope, and a spotlight illuminating the hull emphasizes the relentless struggle towards a hopeful destination.

Overall, the suite of artworks, ranging from 150 x 300 cm to larger installations of 200 x 700 cm, intricately explores the intertwined themes of hope, light, and journey. Each piece, while distinct, contributes to a cohesive narrative of perseverance, collective spirit, and the inexorable movement towards hope amidst life's complexities.

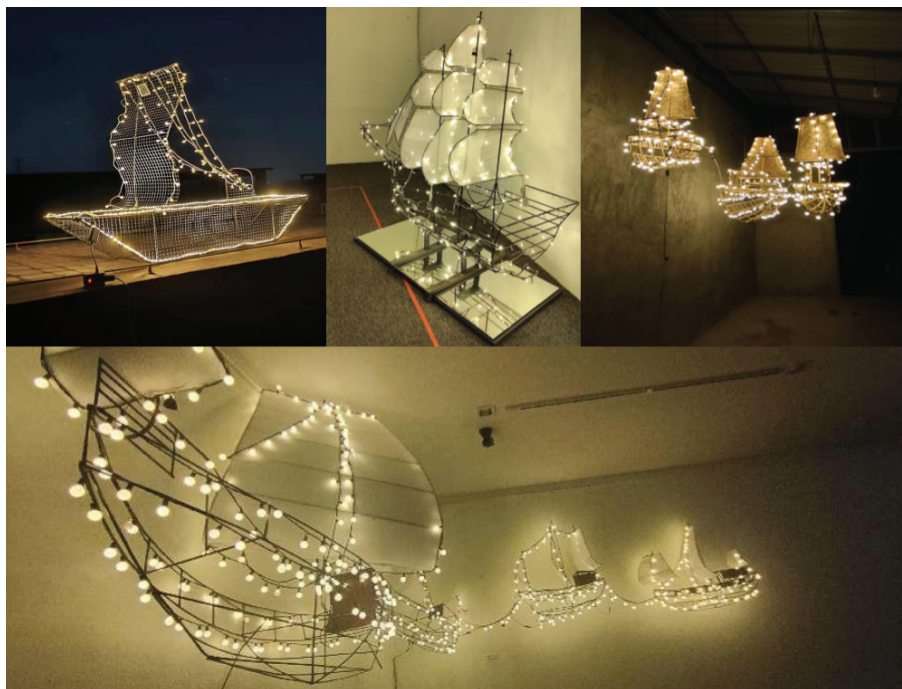


Figure 5a-d (clockwise from top left). 5a - Thesis work 1, "Light of Hope", 150 x 300 cm, installation art; 5b - Thesis work 2, "Light of Hope", 300 x 220 cm, installation art; 5c - Thesis work 3, "Light of Hope", 150 x 700 cm, installation art; 5d - Thesis work 4, "Light of Hope", 200 x 700 cm, installation art.

Discussion

The odyssey explored in *Light of Hope* intricately mirrors the kaleidoscope of human experience, illuminating the universal quest for hope embedded within the diverse tapestry of life. This quest for hope, a beacon that allures everyone, regardless of societal status or background, is a theme deeply ingrained and universally resonant in the human psyche. Everyone's pursuit is undoubtedly individual, but they all navigate the ebb and flow of a common current: aspiration (Scioli & Biller 2009). Comparatively, the creative works developed in this research share thematic affinities with Ma Yue's use of light to evoke emotional resonance, yet they diverge in their use of physical space and materials. While Ma Yue's oil paintings capture light within static frames, this research extends into three-dimensional space, incorporating dynamic light interactions akin to those seen in works by M Lab Mechanical Device Laboratory. Unlike Antoni Arola's ambient installations, the artworks in this study emphasize narrative progression through the physical journey of ships, marking a distinct approach in the conceptual integration of light and hope.

Drawing from the dense symbolism within various religious and spiritual practices, where light is heralded as a symbol of purity, wisdom, and the divine, the chosen symbol of ships in the artworks is not arbitrary (Ingram 1974; Weightman 1996; Matracchi 2021). Ships are not mere vessels of travel but have long been potent symbols, embodying human exploration, discovery, and progression (Manguin 2001). The unpredictable seas they sail mirror life's uncertainties, symbolizing the myriad challenges life unfurls. In their resilient voyage through darkness, surmounting each wave and enduring each storm, ships have metamorphosed into eloquent metaphors for life's journey (Wong, Masters & Chu 2022). They encapsulate resilience, forward momentum, and the ceaseless pursuit of what unfurls beyond the horizon - hope in its most distilled form. Furthermore, drawing upon Ballard et al. (2004), the choice of ships is intricately connected with cultural symbols and social organization in Asia, serving as vital metaphors deeply entrenched in cultural and spiritual frameworks.

Utilizing traditional shipbuilding materials like wood, steel, and bamboo was not a capricious decision but a deeply contemplated choice that weaves additional layers into the narrative (Ballard et al., 2004). These materials, while historic and practical, echo metaphors of human characteristics in the pursuit of hope. Wood resonates with the natural instinct of seeking and hoping; steel epitomizes strength and resilience, while bamboo, celebrated for its flexibility and robustness, mirrors human adaptability amidst adversities.



Moreover, a careful analysis of the historical migrations in China brings forth poignant insights into how the artworks resonate with these movements (Hoon 2012). Countless individuals, driven by adversities, placed their hopes on boats, embarking on perilous journeys towards prospects of a better life, with their vessels floating in mid-air adorned with light bulbs, becoming potent symbols of hope and destiny.

The decision to incorporate lamps within the artworks serves as a pivotal design element, eloquently echoing the extensive and multifaceted symbolism of light, which has been deeply embedded in various cultural, religious, and societal contexts as reviewed in the literature. The lamps serve as more than mere instruments of visibility; they are symbolic representations of guidance and illumination, offering a beacon of clarity within the treacherous, often inscrutable, paths and darkened waters of human experience (Strang, Edensor & Puckering 2018). Moreover, lamps mirror the broader societal and cultural connotations of light as a symbol of hope, clarity, and promise of a new dawn, as seen in various forms of artistic and literary expressions (Forceville & Renckens 2013; Oatman High 2010; Sulaiman 2019). The ambient glow of the lamps within the artworks might be seen as evoking feelings of warmth and familial intimacy, reminiscent of the comforting glow within homes that offers solace and a sense of security (Wey n.d.). Through the incorporation of these lamps, the artworks seamlessly weave a narrative that is at once personal and universal, encapsulating the collective human aspiration for understanding, enlightenment, and hope amidst the complex tapestry of human existence.

In religious and spiritual spheres, light is an emblem of purity, wisdom, and divinity, providing a guiding force that leads adherents out of the metaphorical darkness, symbolizing ignorance, fear, and despair (Weightman 1996; Ingram 1974; Matracchi 2021). For instance, within Christianity, light not only signifies Christ but acts as a spiritual compass, guiding believers through the often tumultuous seas of life towards hope and salvation (Seewald & Pope Benedict XVI 2019). Similarly, in the profound tapestry of Hindu traditions, light stands as a symbol of knowledge and enlightenment, fiercely combating and ultimately dispelling the pervasive darkness of ignorance (Tjandradipura, Santosa & Adhitama 2021). The lamps in the artworks can be interpreted as external manifestations of internal, spiritual light, akin to the inner wisdom or inherent moral compass that individuals often rely upon to navigate through life's challenges. This internal light could also symbolize intuitive understanding and innate wisdom, which individuals draw upon in moments of darkness and uncertainty. Much like the role of lighthouses and beacons for ships traversing through

nocturnal, uncertain seascapes, these sources of illumination are crucial. They not only guide individuals but also offer hope, clarity, and direction, serving as indispensable tools for navigation through the intricate, often bewildering, labyrinth of life (Sulaiman 2019).

The artworks, besides linking past with present, explore a theme seldom traversed in Chinese art: the profound impact of historical events on contemporary perceptions of hope. The immersive experience offered by installation art engages audiences profoundly, creating environments that envelop them (Zong & Kamal 2022), fostering a deeper connection, making the Light of Hope series a canvas not only of artistic expression but of profound exploration into the human psyche, an odyssey through time, and a homage to the unyielding spirit of hope that ceaselessly defines humanity (Scioli & Biller 2009).

In conclusion, the significance of the themes explored in the Light of Hope artworks is accentuated by their timely relevance and universal appeal. The research successfully achieved its first objective by crafting and analyzing contemporary visual design pieces that utilized light as a medium to symbolically represent hope. Through the innovative use of LEDs, mirrors, and other reflective materials, these artworks vividly depicted light as a beacon of resilience and optimism. Secondly, the artworks were deeply inspired by the enduring image of ancient Chinese sailboats, fulfilling the second objective. This was evident in the structural design of the pieces, which meticulously mirrored the form and essence of these historic vessels, thus celebrating their symbolic journey through time. Lastly, the study explored and illuminated the complex interplay of resilience, aspiration, and guidance inherent in human experience, the third objective. By juxtaposing the physical light with the metaphorical light of hope, the artworks encapsulated the dynamic struggle and triumph inherent in the human spirit. Each piece served as a narrative arc that guided viewers through the emotional landscape of striving, overcoming, and ultimately, aspiring beyond the visible horizon.

Limitations and Recommendations

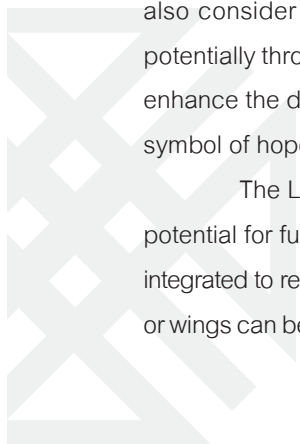
This visual arts thesis, Light of Hope, relates the intertwined themes of illumination and guidance. Our present-day analysis reveals that throughout history, irrespective of the era, people have perennially sought a beacon, a light, both literal and metaphorical, to guide them through life's labyrinth. It is evident that, whether urban or rural, individuals require some guiding light to help them find their way. In urban environments, streetlights are



quintessential in illuminating pathways, while in the countryside, stars play this crucial role. These symbols not only represent physical direction but also the internal guidance one seeks in life. The light of hope, in this context, acts as a compass pointing towards success and victory. The creative process in this investigation was heavily influenced by background investigation. The resulting artworks, featuring ships both ancient and modern, capture the essence of hope. Ships, universally recognized as vehicles of movement and progression, resonate well with the idea. Similarly, different types of lights - fixed, cold, warm, and flashing - were analyzed to capture their evocative power, emphasizing that in the depth of darkness, the smallest glimmer can ignite feelings of hope.

While this thesis offers valuable insights into the intersection of light and hope symbolism through art, its limitations must be acknowledged. The study is largely interpretative and subjective, with the artworks' perceived meanings highly dependent on individual viewer perspectives, potentially leading to varied interpretations that may diverge from the intended narrative. The selection of symbols and materials, while deeply considered, is not exhaustive, as the complexity of hope and light symbolism transcends the chosen thematic elements, with myriad other symbols and materials that might convey these themes left unexplored. Additionally, the study does not engage with a diverse audience to gather a range of viewer responses, thereby limiting the understanding of the reception and impact of the artworks across different demographic and cultural groups. Moreover, while the artworks capture the thematic essence of hope and resilience, they may not fully encapsulate the breadth of human emotional experiences related to these themes. Future developments could explore more interactive and immersive forms of installation, potentially incorporating audience interaction to enhance the emotional resonance of the pieces. Additionally, there is scope for integrating more diverse cultural symbols and narratives to broaden the appeal and relevance of the artworks across different societal contexts. Future research should also consider exploring the interplay of light and shadow in different cultural contexts, potentially through collaborative projects that span multiple disciplines. This would not only enhance the depth of the narrative but also enrich the interpretive possibilities of light as a symbol of hope in art and culture.

The Light of Hope theme, represented through ships and lights, holds boundless potential for further exploration and interpretation. There are manifold symbols that can be integrated to represent hope. Beyond ships, other potent symbols like clocks, suns, sunflowers, or wings can be explored. The realm of artistic expression is vast. Delving deeper into different



art forms and enhancing one's knowledge base can lead to novel interpretations, potentially leveraging mediums like performance art. A more exhaustive collection of personal stories and experiences will enrich the narrative. By understanding and empathizing with these stories, creators can produce art that resonates more profoundly with viewers, making the portrayal of hope even more impactful.

References

- Anozie, S.U. (2021). The hermeneutics of hope in African Igbo ontology. *Revue Roumaine de Philosophie* 65 (2), 237-250.
- Ballard, C., Bradley, R., Myhre, L.N. & Wilson, M. (2004). The ship as symbol in the prehistory of Scandinavia and Southeast Asia. *World Archaeology* 35 (3), 385-403.
- Chen, J., Guo, F. & Wu, Y. (2011). Chinese urbanization and urban housing growth since the mid- 1990s. *Journal of Housing and the Built Environment* 26 (1), 219-232.
- Edensor, T. (2017). *From Light to Dark: Daylight, Illumination, and Gloom*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2017.
- Guirguis, M.N., Dewidar, K.M., Kamel, S.M. & Iscandar, M.F. (2020). Categorization of symbolism in religious architecture: A case study of the Coptic Orthodox Church architecture. *Alexandria Engineering Journal* 59 (1), 533-545.
- Hoon, H.S. (2012). *Zheng He's Art of Collaboration: Understanding the Legendary Chinese Admiral from a Management Perspective*. Singapore: Mainland Press.
- Ingram, P.O. (1974). The symbolism of light and pure land Buddhist soteriology. *Japanese Journal of Religious Studies* 1 (4), 331-345. <https://www.jstor.org/stable/30234422>.
- Kim, A.J., Jones-Bynes, J., Botchwey, N. & Conway, T.L. (2021). How youth of color create communities of hope: Connecting advocacy, activity, and neighborhood change. *International Journal of Environmental Research and Public Health* 18 (6), 3133.
- Luetz, J.M. & Nunn, P.D. (2023). Spirituality and sustainable development: An entangled and neglected relationship. *Sustainability Science* 2023(1), 1-8.
- Manguin, P-Y. (2001). Shipshape societies: Boat symbolism and political systems in insular Southeast Asia. *Techniques & Culture. Revue Semestrielle D'Anthropologie des Techniques* 35-36 (1), 373-400.
- Matracchi, P. (2021). Explaining and evaluating the quality of "light" in religious environments and its effect on spirituality. *Frontiers of Architectural Research* 10 (4), 803-820.



- Okafor, C. (2008). *Sacrifice and the Contestation of Identity in Chukwuemeka Ike's Sunset at Dawn*. Cambridge, UK: Boydell and Brewer.
- Okulicz-Kozaryn, A. (2022). Materialism and immorality: More urban than rural? *Societies* 12 (5), 123.
- Roveneldo, R. & Isnaeni, M. (2022). The Nyebuk Kukut tradition in a semiotic approach: A moral message for newlywed couple in the people of Lampung Pepadun. *International Conference On Research And Development (ICORAD)* 1 (1), 45-59.
- Sardi, M. & Motsianos, I. (2021). Lighting in Muslim and Christian religious buildings. *The Oxford Handbook of Light in Archaeology 2021* (1), 325.
- Šarić, L. (2020). Metaphorical conceptualization of hope (nada) in Croatian: A corpus-based study. *Journal of Contemporary Philology* 3 (2), 7-27.
- Scioli, A. & Biller, H. (2009). *Hope in the Age of Anxiety*. Oxford, UK: Oxford University Press.
- Stone, N. (2018). *Symbol of Divine Light: The Lamp in Islamic Culture and Other Traditions*. Bloomington, IN: World Wisdom.
- Strang, V., Edensor, T. & Puckering, J. (Eds.). (2018). *From the Lighthouse: Interdisciplinary Reflections on Light*. Oxon, UK: Routledge.
- Sulaiman, N.F. (2019). Environmental elements and their symbolic meanings in selected dramatic and fictional works. *International E-Journal of Advances in Social Sciences* 5 (13), 266-274.
- Syahrin, S. & Melamba, B. (2022). Changes in Tolaki people burial in Southeast Sulawesi: From boat-shaped grave coffin (soronga) to boat-shaped Islamic tomb (koburu banga). *Jurnal Sejarah Citra Lekha* 7 (1), 1-12.
- Zhou, C. (2022). Lying flat and rejecting the rat race: The survival anxiety of Chinese youth. *Science Insights* 41 (7), 741-747.
- Zong, Y. & Kamal, M.A. (2022). Exploring the light show landscaping at traditional festivals and events in China. Hassan, A. (Ed.), *Digital Transformation and Innovation in Tourism Events*. New York, NY: Routledge.







การศึกษาลวดลายไทยจากลายรดน้ำสู่การสร้างสรรคศิลปะลวดลายใหม่ในจังหวัดระยอง

A study of Thai patterns from Lai Rodnam to Creating new art patterns in Rayong Province

Received
Revised
Accepted

November 29, 2023
March 15, 2024
March 20, 2024

นิวัฒน์ ศิริच्छ ¹
ภาณุ สรวายสุวรรณ ²

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาค้นคว้าลักษณะเฉพาะรูปแบบลวดลายไทยโบราณจากลายรดน้ำในยุคสมัยอยุธยา และทดลองนำลวดลายไทยจากลายรดน้ำ มาวิเคราะห์ เพื่อไปประยุกต์ร่วมกับเอกลักษณ์ที่แสดงความเป็นพื้นถิ่นของระยอง เพื่อออกแบบสร้างสรรค์ศิลปะลวดลายโบราณจากลายรดน้ำ และผสมกับลายความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยอง นำไปสู่ศิลปะลวดลายใหม่ โดยผลงานการออกแบบนี้ได้รับแรงบันดาลใจจาก “ลายรดน้ำโบราณสมัยอยุธยา” ที่มีความสวยงามอ่อนช้อย และทรงคุณค่า ซึ่งลายรดน้ำได้ใช้เป็นศิลปะสำหรับตกแต่งสิ่งของเครื่องใช้ ที่ทำด้วยไม้เป็นส่วนใหญ่ และมีทำบนโลหะ หนังหรือไม้ไผ่สาน เช่น ไม้ประดับคัมภีร์ กล่องพระธรรม ฝั่บ ตู้พระธรรม ลายรดน้ำนับเป็นศิลปวัตถุที่ทรงคุณค่าทั้งทางด้านวิจิตรศิลป์ และเป็นแหล่งความรู้ของคนไทยสืบต่อกันมา ปัจจุบันเราสามารถชมความงดงามของลายรดน้ำโบราณได้ที่ พิพิธภัณฑ์สถานต่าง ๆ หรือตามวัดที่ยังคงมีอยู่

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลหลาย ๆ ทาง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ โดยการศึกษาวิเคราะห์ ในลวดลายต่าง ๆ ในยุคสมัยอยุธยา แล้วนำมาออกแบบสร้างสรรค์ให้เกิดลวดลายขึ้นมาใหม่ ผสมผสานให้เป็นศิลปะที่งดงาม และการศึกษาค้นคว้า หาข้อมูล ลายที่มาจากความเป็นพื้นถิ่นระยอง จากการวิเคราะห์ลวดลายแบบต่าง ๆ และถอดลายออกมา เพื่อให้เห็นแนวทาง รูปร่างของลาย และการนำมาต่อลาย ในแบบผสมกัน ทำให้เกิดลวดลายขึ้นมาใหม่ ในรูปแบบทัศนศิลป์ร่วมสมัย

การนำลวดลายไทยจากลายรดน้ำ ผสมกับลายความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยอง ก็เป็นอีกหนึ่งในการวิจัยสร้างสรรค์ สำหรับลายที่ใช้ตกแต่งในแต่ละส่วนนั้น ก็จะเลือกใช้ลายตามประเภทหรือหน้าที่อันเป็น ลักษณะเฉพาะของศิลปะลายไทย เช่น ลายประจำยาม ลายกระหนก ลายกระหนกเปลวเครือเถา และลายก้านขด ส่วนลายความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยองส่วนใหญ่จะมีความโดดเด่น และมีความเฉพาะตัวของพื้นที่ อันได้แก่ หอยทับทิม ตัวเคย ปลาเกะดัก พูเรียนหมอนทอง คลื่นทะเล หินริมทะเล ดอกหางนกยูง ใบชะมวงและลูกชะมวง เป็นต้น เมื่อนำมาผสมรวมกันกับการออกแบบ จะได้ลวดลายใหม่ที่มีเอกลักษณ์ความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยองร่วมอยู่ด้วย ทำให้เกิดเป็นศิลปะรูปแบบใหม่ที่สมารถนำไปต่อยอดและประยุกต์เข้ากับสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ของชุมชน และการส่งเสริมชุมชนในรูปแบบอื่นได้ต่อไป

คำสำคัญ : ลวดลายไทย, ลายรดน้ำ

¹ นิสิต หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² รองศาสตราจารย์, ดร., ที่ปรึกษาหลัก, สาขาจิตรกรรมสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

This research aims to study and research the characteristics of ancient Thai patterns. From the water pattern in the Ayutthaya period and experimenting with Thai patterns from Lai Rotnam to analyze and apply together with the identity that shows the locality of Rayong To design and create ancient art patterns from the Rot Nam pattern and mixing it with the local patterns of Rayong Province. leading to new art patterns This design was inspired by “Ancient Ayutthaya period water pattern” which is beautiful, delicate and valuable. Water pattern has been used as art for decorating objects and appliances. Made mostly of wood and is made on metal Leather or woven bamboo, such as wood decorated with scriptures, Dhamma boxes, chests, Dhamma cabinets, with the Rotnam pattern, are considered valuable art objects in terms of fine arts. and is a source of knowledge for Thai people inherited from generation to generation Nowadays, we can see the beauty of the ancient water pattern at Various museums or temples that still exist

The researcher collected data in many ways. To use as a guideline for creativity By studying and analyzing various patterns in the Ayutthaya period. Then use it to design and create new patterns. Combined to become beautiful art. and research and find information on patterns that come from the local Rayong area. From analyzing various patterns and extracting the patterns. to see the direction shape of pattern and combining the patterns together creates new patterns. in the form of contemporary visual arts

Bringing Thai patterns from Lai Rotnam Mixed with the pattern of the area of Rayong Province. It is another part of creative research. For the patterns used to decorate each part You will choose to use the pattern according to the type. Or the function that is a characteristic of Thai pattern art, such as the Prajam Yam pattern, Kra Nok pattern, Kra Nok Flame Khruue Thao pattern, and Kan Khod pattern. As for the local patterns of Rayong Province, most of them are outstanding. and has the unique characteristics of the area, including ruby clams, krill, anchovies, Monthong durian, sea waves, seaside rocks, peacock tail flowers, chamuang leaves and chamuang balls, etc. when mixed together with the design There will be new patterns that are unique and local to Rayong Province as well. Resulting in a new form of art that can be further developed and applied to various community items and community promotion in other ways.

Keywords: Thai pattern, water pattern

บทนำ

“ลายรดน้ำ” เป็นงานประณีตศิลป์ของไทยชนิดหนึ่ง จัดอยู่ในงานจิตรกรรมประเภทสีเอยกรงค์ สันนิษฐานว่ามีมาตั้งแต่กรุงสุโขทัยเป็นราชธานี ลายรดน้ำเป็นลวดลายหรือภาพ รวมไปถึงภาพ ประกอบลายต่าง ๆ ที่ปิดด้วยทองคำเปลวบนพื้นรัก โดยขั้นตอนการทำสุดท้ายคือการเอาน้ำรด ให้ปรากฏเป็นลวดลาย จึงกล่าวได้ว่า “ลายรดน้ำ” คือ ลายทองที่ล้างด้วยน้ำ งานเขียนลายรดน้ำส่วนใหญ่จะเขียนประดับตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น ประตู หน้าตา ฝาผนัง รวมถึงเครื่องมือใช้สอยต่างๆ ด้วย อย่างไรก็ตามลายรดน้ำนับเป็นศิลปวัตถุที่ทรงคุณค่าทั้งทางด้านวิจิตรศิลป์ และเป็นแหล่งความรู้ของคนไทยสืบต่อกันมาปัจจุบันเราสามารถชมความงดงามของลายรดน้ำโบราณได้ที่พิพิธภัณฑสถานต่าง ๆ หรือตามวัดที่ยังคงมีอยู่ แต่ก็ยังเกิดปัญหาที่ผู้คนมักจะไม่รู้จักรัก และเข้าใจลวดลายไทยจากลายรดน้ำซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่านี้

“จังหวัดระยอง” เป็นจังหวัดที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ชายฝั่งภาคตะวันออกของประเทศไทย มีชายฝั่งทะเลยาวประมาณ 100 กิโลเมตร เป็นแหล่งอาหารทะเล ผลไม้ นานาชนิด และพืชพันธุ์ต่าง ๆ จังหวัดระยองมีเอกลักษณ์ความเป็นพื้นที่ที่มีความน่าสนใจและมีความหลากหลายมากมาย ผู้วิจัยมีถิ่นพำนักอยู่ในจังหวัดระยอง จึงมีความรู้และความคุ้นชินที่ดีกับการศึกษาค้นคว้าและวิจัย

การดำเนินโครงการนำลวดลายไทยจากลายรดน้ำ ผสมกับลายความพื้นถิ่นของจังหวัดระยอง ไปสู่การสร้างสรรค์ศิลปะลวดลายใหม่ในจังหวัดระยอง เป็นการกระตุ้นให้กลุ่มคนทั่วไป รวมถึงผู้ที่สนใจ และรักในงานศิลปะและวัฒนธรรมได้เห็นถึงความสำคัญ ความงาม ความอ่อนช้อย และเรื่องราวจากลวดลายไทย และลายจากความเป็นพื้นถิ่นระยองที่เป็นเอกลักษณ์อันทรงคุณค่าที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ รักษา และสืบสานให้กับคนรุ่นหลังต่อไป

จากหลักฐานในจดหมายเหตุกรุงสยามและกรุงจีน ซึ่งบรรยายถึง พ่อขุนรามคำแหงทองเจริญพระอักษรแต่งตั้งราชทูตไปเจริญสัมพันธไมตรีกับจีนโดยการเขียนพระราชสาส์นเป็นลายรดน้ำ งานประเพณีลายรดน้ำได้แพร่หลายและเป็นที่นิยมเรื่อยมาจนถึงสมัยอยุธยา และต่อมาถึงสมัยรัตนโกสินทร์ ลายรดน้ำส่วนมากมักตกแต่งตามส่วนต่างๆ ด้วยลวดลายไทย เป็นลายรดน้ำบนพื้นรักดำที่ทำเป็นลายก้ามปู โดยมียุคสมัยลายดังนี้

ลายกระหนก

ลายกระหนกสามตัวหรือกนก กระหนกหรือกนก แปลว่า ทอง นับเป็นแม่บทของลายไทยที่บรรจุ ก้าน เถา กาบใหญ่ กาบเล็ก กลีบเลี้ยง ตัวกนกและยอดกนกไว้อย่างครบถ้วน โดยปรกติการเขียนแม่ลายกนก ผู้เขียนจะผูกตัวลายร่วมกัน 3 ส่วนอยู่ในลาย

ลายประจำยาม

ลายประจำยาม เป็นลายไทย พื้นฐานอีกประเภทหนึ่ง นอกเหนือจากลายกระจิง และลายกระหนก เป็นลายที่ใช้สำหรับการออกลาย ผูกลาย สำหรับลายอื่นๆ ต่อไป เช่น ลายรักร้อย ลายหน้า

กระดาน ลายประจำยามก้านแย่ง และลายราชวัตร เป็นต้น ลวดลายนี้จะอยู่ในสีเหลืองมัจจุรัสตะแคง มีลักษณะคล้ายดอกไม้ โดยดัดแปลงมาจากดอกไม้ชนิดหนึ่งที่เรียกว่า “ดอกสีทศ”

ประเภทลายเครือเถา

ลายเครือเถา มักเขียนในแนวคดโค้ง ส่วนโค้งตะก้นหรือสอดสลับกันคล้ายลักษณะพันเกี่ยวของเถาวัลย์ และมีกระหนกออกจากกาบหุ้มเถา นอกจากนี้ยังมีภาพเป็นเรื่องราว คำนึงลักษณะซ้ำ ๆ กันของกระหนก

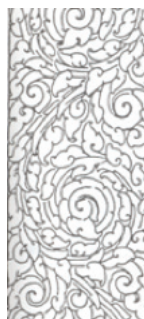


เครือเถาใบเทศ (พระเทวาทินิมิต) พ.ศ. 2486 เครือเถาเปลว (พระเทวาทินิมิต) พ.ศ. 2486

ภาพที่ 1: ภาพเครือเถาลายรดน้ำ (ที่มา :สันติ เล็กสุขุม, 2545, 110)

ประเภทลายก้านขด

ลายประเภทนี้ใช้ประดับได้ทั้งแนวตั้ง และแนวนอน คำว่า ก้านขด หมายถึง ก้านม้วนขด เป็นรูปก้นหอยเรียงต่อเนื่องกัน ลายชนิดนี้แสดงการเขียนยอดของกนกลายก้านขด เรียกว่า ลายก้นหอย ทรงของยอดลายก้านขด



ก้านขดหางสิงโต (พระเทวาทินิมิต) พ.ศ. 2486 ก้านขดฝักกูด (พระเทวาทินิมิต) พ.ศ. 2486

ภาพที่ 2: ภาพก้านขดหางสิงโต ก้านขดฝักกูด (ที่มา :สันติ เล็กสุขุม, 2545, 118)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาค้นคว้าลักษณะเฉพาะ รูปแบบลวดลายไทยโบราณ จากลายรดน้ำในยุคสมัยอยุธยา
2. เพื่อทดลองนำลวดลายไทยจากลายรดน้ำ มาวิเคราะห์ เพื่อไปประยุกต์ร่วมกับเอกลักษณ์ที่แสดงความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยอง
3. เพื่อออกแบบสร้างสรรค์ศิลปะลวดลายโบราณจากลายรดน้ำ และผสมกับลายความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยอง นำไปสู่ศิลปะลวดลายใหม่

คำถามการวิจัย

1. เพื่อทราบถึงลักษณะเฉพาะรูปแบบลวดลายไทยโบราณจากลายรดน้ำ มีรูปแบบและเรื่องราวมีความเป็นมาอย่างไร
2. เมื่อนำลวดลายไทยจากลายรดน้ำ และเอกลักษณ์ที่แสดงความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยอง มาวิเคราะห์ และไปประยุกต์ร่วมกัน จะสามารถทำได้ไหม
3. เมื่อนำมาออกแบบสร้างสรรค์ลวดลายโบราณจากลายรดน้ำ ผสมกับลายความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยอง จะเกิดเป็นลายใหม่แบบใด

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 3 : การแสดงกรอบการวิจัย ที่มา: นิวัฒน์ ศิริเดช, 2567



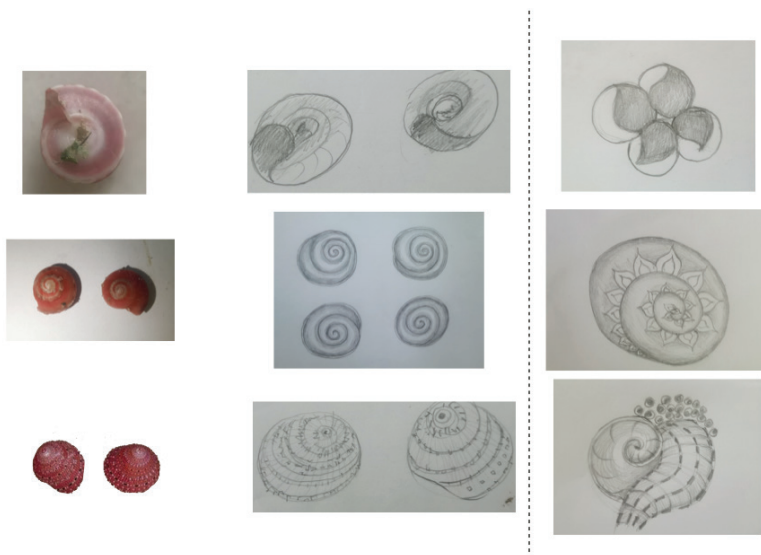
ขั้นตอนการดำเนินงานการวิจัย

ในขั้นตอนการดำเนินงาน ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลหลาย ๆ ทางที่สำคัญ มาศึกษาวิเคราะห์ ค้นคว้า หาข้อมูลลวดลายจากลายรดน้ำ และลายที่มาจากความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยอง โดยการวิเคราะห์ลวดลายแบบต่าง ๆ และถอดลายออกมา เพื่อให้เห็นแนวทางรูปร่างของลาย ทั้งโครงสร้าง, เส้นสายต่าง ๆ และจึงนำมาต่อลายในลักษณะผสมกัน ทำให้เกิดลวดลายขึ้นมาใหม่ในรูปแบบทัศนศิลป์ร่วมสมัย โดยเริ่มจากการถอดรหัสลาย จากลายความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยองออกมา ให้เห็นรูปร่าง หลังจากนั้นทำการต่อลายเข้าด้วยกัน กับลายรดน้ำโบราณสมัยอยุธยา และนำมาออกแบบให้ลายมีความสมบูรณ์ตามองค์ประกอบศิลป์ อีกทั้งใช้ทฤษฎีอาร์ตนูโวมาช่วยสนับสนุนในเรื่องการผสมผสานให้เป็นหนึ่งเดียวกัน การเพิ่มรายละเอียดต่าง ๆ ที่ทำให้ลายมีความอ่อนช้อย โค้งมน ไม่แข็งกระด้าง เมื่อได้การออกแบบลายแล้วจึงนำมาใส่สีผสมกับแผ่นทองคำเปลว เพื่อเป็นลวดลายตัวอย่างออกมา โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 : เริ่มจากการถอดรหัสลาย จากลายความเป็นพื้นถิ่นระยอง ออกมาให้เห็นรูปแบบ และรูปร่าง(shape)

ถอดรหัสลาย 1. กลุ่มสัตว์น้ำทะเล (หอยทับทิม)

“เห็นถึงความเคลื่อนไหวทั้งด้านบน ด้านล่าง และด้านข้างของตัวหอย” ถอดรหัสลาย (distort)



ภาพที่ 4: การแสดงการถอดรหัสลาย ที่มา: นิวัฒน์ ศิริเดช, 2567

ถอดรหัสลาย 2 .กลุ่มพันธุ์ไม้ (ใบชะมวงและลูกชะมวง)

“เห็นถึงความเคลื่อนไหวของใบ และสรีระภายในของลูกชะมวง”

ถอดรหัสลาย(distort)

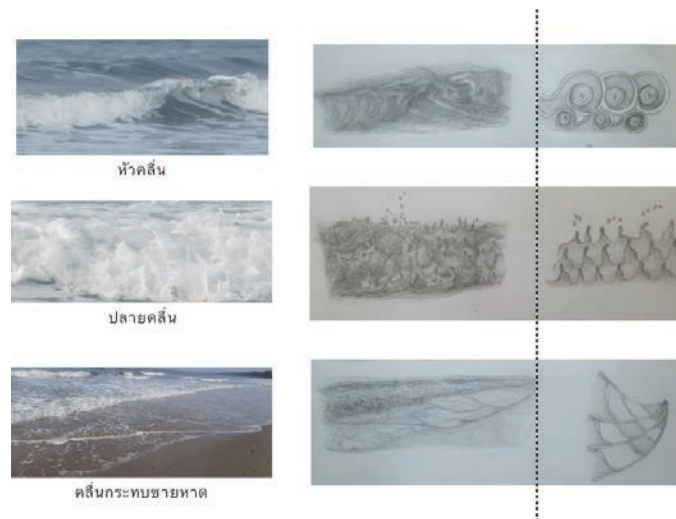


ภาพที่ 5: การแสดงการถอดรหัสลาย ที่มา: นิวัฒน์ ศิริคช, 2567

ถอดรหัสลาย 3. กลุ่มพฤกษศาสตร์ชายเลน (คลื่นทะเล)

“เห็นถึงความเคลื่อนไหวตั้งแต่การก่อตัวของคลื่น ไปจนการสลายตัวไปของคลื่น”

ถอดรหัสลาย(distort)



ภาพที่ 6: การแสดงการถอดรหัสลาย ที่มา: นิวัฒน์ ศิริคช, 2567



ถอดรหัสลาย 4. กลุ่มผลไม้ (ทุเรียนหมอนทอง)

“เห็นถึงความเคลื่อนไหวของเนื้อทุเรียน ด้านนอก และขอบหนามทุเรียน”

ถอดรหัสลาย (distort)



ภาพที่ 7 : การแสดงการถอดรหัสลาย ที่มา: นิวัฒน์ ศิริเดช, 2567

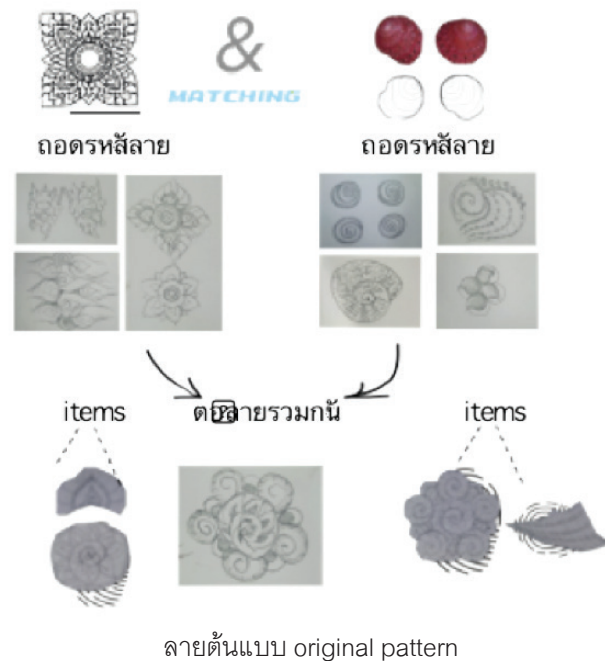
ขั้นตอนที่ 2 : การต่อลายเข้าด้วยกัน ระหว่างลายรดน้ำ และลายความเป็นพื้นถิ่นระยอง

การต่อลายเข้าด้วยกัน ต้องเป็นลายที่รูปร่าง(shape) ที่คล้าย ๆ กัน ซึ่งจะสามารถต่อลายเข้ากันได้ง่าย และมีความกลมกลืนกัน มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

ลายประจำยาม ผสมกับหอยทับทิม



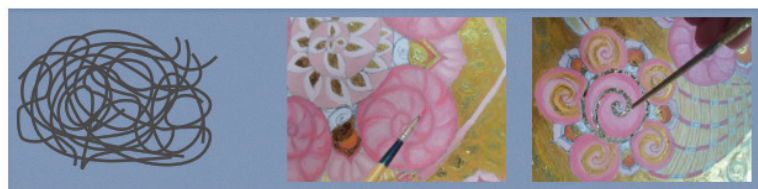
ภาพที่ 8 : การแสดงการจับคู่ของลายรดน้ำ กับลายความเป็นพื้นถิ่น ที่มา: นิวัฒน์ ศิริเดช, 2567



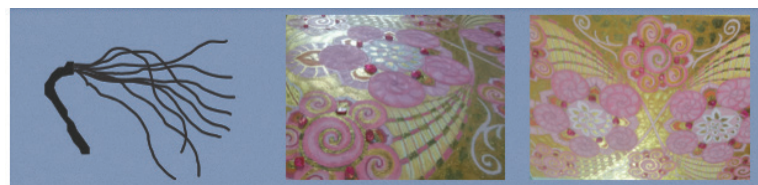
ภาพที่ 9: การแสดงถอดรหัสลาย และต่อลายรดน้ำ กับลายความเป็นพื้นถิ่น
ที่มา: นิวัฒน์ ศิริเดช, 2567

ขั้นตอนที่ 3: นำมาหลอมรวมแบบ noodle style

ลายประจำยาม ผสมหอยทับทิม ออกแบบ: noodlestyle ศิลปะอาร์ตนูโว (ArtNouveau) และการ
หมุน “เส้นโค้ง whiplash” เส้นที่อยู่ในรูปของแฉ่ ศิลปะอาร์ตนูโว (Art Nouveau)



ภาพที่ 10: ภาพเส้นก้วยเดียว ที่มา: นิวัฒน์ ศิริเดช, 2567



ภาพที่ 11: ภาพแฉ่ ที่มา: นิวัฒน์ ศิริเดช, 2567

ขั้นตอนที่ 4 : นำแบบที่ได้ มาเขียนสีผสมกับทองคำเปลว เพื่อเป็นลวดลายตัวอย่างโดยเป็นการนำแบบมาร่างแล้วเริ่มลงของความเป็นพื้นถิ่นผสมกับการปิดทองคำเปลวด้วยน้ำยางมะเดื่อ แล้วจึงลงสีเพื่อเพิ่มน้ำหนักในตัวลายต่อไป ทำแบบนี้ไปที่ละขั้นตอน เพื่อที่จะคลุมโทนสี และแผ่นทองคำเปลว และการแต่งเติมสี น้ำหนักของภาพ ทำให้ดูมีมิติขึ้นมา



ภาพที่ 12: ภาพสมบูรณ์ของลายประจำยามกับลายหอยทับทิม ที่มา: นิวัฒน์ ศิริเดช, 2567

ผลการวิจัย

ในการออกแบบผลงานวิจัยนี้ เป็นการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการศึกษาลวดลายรดน้ำในสมัยอยุธยา โดยการประยุกต์เข้ากับลายเอกลักษณ์ความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยอง ซึ่งเป็นลายที่มาจากธรรมชาติ ด้วยขั้นตอนการผลิตที่ยุ่งยากของลายรดน้ำ ต้องใช้ความสามารถเฉพาะตัว ความอดทน ความประณีต เป็นอย่างมาก ซึ่งนับวันยิ่งใกล้ความสูญหายและถูกกลืนไปกับวิถีชีวิตของคนไทย ด้วยเหตุผลปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ ผู้วิจัยจึงต้องการที่จะถ่ายทอดการออกแบบลวดลายเป็นผลงานสร้างสรรค์ ที่มีเนื้อหาสาระ รูปแบบและวิธีการ ที่เป็นแบบเฉพาะตัว เป็นสาระสำคัญของการออกแบบอย่างสมบูรณ์ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีช่วงเวลาในการค้นคว้า หาข้อมูล การทำภาพร่างต้นแบบ ในรูปแบบต่าง ๆ ที่หลากหลายรวมทั้งการแก้ปัญหาต่างๆ มาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีขั้นตอนในการออกแบบในแต่ละช่วงแต่ละขั้นตอน ลวดลายรดน้ำที่มีอยู่ในปัจจุบันนั้น ส่วนมากเป็นลวดลายที่เลียนแบบธรรมชาติโดยตรง ไม่มีการดัดแปลง หรือประยุกต์ จึงทำให้ลวดลายที่มีอยู่เป็นลวดลายที่โบราณ และอาจจะไม่ได้รับความสนใจ หรือเป็นที่นิยมจึงได้หยิบยกลวดลายที่มีอยู่รอบ ๆ ตัว นำมา

คิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ชุดนี้ใช้วิธีการเขียนด้วยสีน้ำมัน ผสมกับการปิดทองคำเปลวแบบโบราณ และการดึงสีออกมาจากลายของเอกลักษณ์พื้นถิ่น เพื่อให้เกิดมิติบนลวดลายออกมา

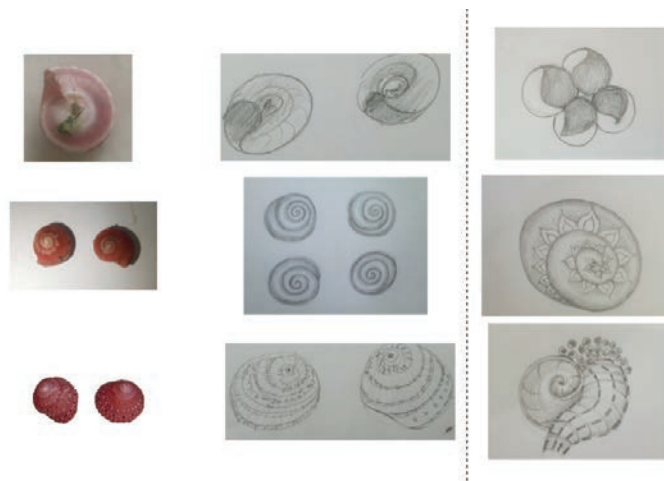
การออกแบบภาพร่างต้นแบบ : เป็นการร่างรูปแบบลวดลายรดน้ำสมัยอยุธยา และการถอดลายเอกลักษณ์ความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยอง ให้ตรงกับแนวคิดที่กำหนดไว้ การออกแบบภาพร่างต้นแบบดังกล่าวได้มีการนำมาพัฒนาปรับปรุงแก้ไขใหม่ ให้มีความชัดเจน ลงตัว สมบูรณ์ และการปฏิบัติงานอย่างต่อเนื่อง จนกระทั่งเป็นการออกแบบลวดลายอย่างสมบูรณ์

ผลงานการออกแบบลวดลายขั้นสมบูรณ์: การออกแบบลวดลายในช่วงของการพัฒนาขั้นสมบูรณ์ เป็นการรวบรวม แนวความคิด เทคนิค วิธีการ ตลอดจนกระบวนการต่าง ๆ อีกครั้งหนึ่ง เพื่อให้ผลงานการออกแบบลวดลายออกมาตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งใจไว้ คือสามารถได้องค์ความรู้ ลักษณะรูปแบบลายโบราณ จากลายรดน้ำ ในยุคสมัยอยุธยาได้ และยังได้ผลการวิเคราะห์ การประยุกต์ และการถอดลายรดน้ำ กับเอกลักษณ์ความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยอง อีกทั้งสามารถสร้างสรรค์ผลงานออกแบบลวดลายโบราณจากลายรดน้ำ ผสมกับลายความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยอง นำไปสู่องค์ความรู้การออกแบบลวดลายใหม่ได้ โดยผ่านการแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในขณะปฏิบัติงาน และการวิเคราะห์กระบวนการออกแบบอย่างมีขั้นตอน เมื่อได้การออกแบบที่เสร็จสมบูรณ์ในแต่ละชิ้นงานแล้ว ได้นำผลงานที่ได้มาสรุปผล และส่วนที่ต้องปรับปรุงแก้ไข เพื่อพัฒนาการออกแบบลวดลายให้มีความก้าวหน้า และเป็นไปตามแนวทางที่วางไว้

สรุปหลักสำคัญของการออกแบบมีดังนี้

1. การถอดลายออกมาให้เห็น

ถอดรหัสลาย(distort)



ภาพที่ 13: การแสดงการถอดรหัสลาย ที่มา: นิวัฒน์ ศิริเดช, 2567

เป็นการถอดรหัสลายออกมา จากความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยอง ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดระยองที่เหมาะสมกับชีวิตความเป็นอยู่ในปัจจุบันในแต่ละท้องถิ่นนั้น อาทิเช่น ลายจากตัวเคย, ลายจากหอยทับทิม, ลายจากใบชะมวงและลูกชะมวง, ลายจากทุเรียนหมอนทอง, ลายจากดอกหางนกยูง, ลายจากต้นเสม็ดขาว, ลายจากหินริมทะเล, ลายจากปลากะตัก, ลายจากลองกอง และลายจากคลื่นทะเล โดยถอดรหัสในส่วนของการรายละเอียดต่าง ๆ ในลักษณะการศึกษาค้นคว้า ที่ได้จากการสังเกตหลาย ๆ ด้าน ภายนอกของรูปทรง และการศึกษาค้นคว้าภายในของรูปทรง โดยการตัดผ่าออกมา เพื่อให้เห็นรหัสลายที่ซ่อนอยู่ในรูปทรงนั้น ๆ และทำการจดบันทึกไว้ในลักษณะการสเก็ตให้เป็นรูปร่าง ซึ่งลายที่ได้จะมีทั้งลายแบบลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น เส้นสายที่ตรงนิ่ง และลายแบบเส้นสายที่แสดงถึงความเคลื่อนไหว โค้งเว้า ลอนคลื่น ขดเกลียว อยู่ในแต่ละรูปทรงนั้นๆ หลังจากนั้นจะทำการเลือกมาใช้ในขั้นตอนต่อไป

2 .การผูกลายรวมกัน



ภาพที่ 14: การผูกลายรวมกัน ที่มา: นิวัฒน์ ศิริเดช, 2567

การผูกลายรวมกัน หรือการต่อลายเข้าด้วยกัน ต้องเป็นลายที่รูปร่าง(shape) ที่คล้าย ๆ กัน ซึ่งจะสามารถต่อลายเข้ากันได้ง่าย และมีความกลมกลืนกัน มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน โดยเป็นลักษณะการจับคู่ (matching) อันไหนที่ดูแล้วคล้ายกันก็นำมาผสมรวมกันได้ จากการถอดรหัสลายในขั้นตอนแรกของพื้นถิ่นของจังหวัดระยอง นำมาต่อลายรวมกันกับลวดลายโบราณสมัยอยุธยา เช่น ลายกระหนก ลายกระหนกเปลวเครือเถา ลายประจำยาม ลายก้านขด โดยการต่อลายนั้นจะยึดตามหลักเอกลักษณ์ของลายไทย คือการต่อลายต้องเป็นเส้นลายที่มีความอ่อนโยน ไม่แข็งกระด้าง ลวดลายมีความอ่อนช้อย และมีการใช้ลูกเล่นพลิกแพลงต่อเนื่องได้ไม่สิ้นสุด จนได้ลายต้นแบบ (original patterns) ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ได้ลายที่เป็นหัวใจ (หรือลายแม่) ที่จะเพิ่มเติมได้ในส่วนอื่นในขั้นตอนต่อไป

3. ออกแบบลอมรวมกันเป็นหนึ่งเดียวและการหมุนเส้นโค้ง

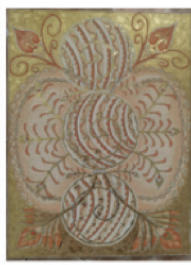


ภาพที่ 15: การแสดงการลอมรวมกัน และเส้นที่อยู่ในรูปของแฉี่ ที่มา: นิวัฒน์ ศิริเดช, 2567

การออกแบบจะใช้หลักการออกแบบตามองค์ประกอบศิลป์ในเรื่องของการจัดวางและพื้นที่ว่าง เพื่อให้ลายมีความสวยงามและดูด้วยสายตาแล้วไม่แน่นจนเกินไป ในการผสมผสานให้เป็นหนึ่งเดียวกันจะใช้การอ้างอิงทฤษฎีศิลปะอาร์ตนูโว (Art Nouveau) ซึ่งเป็นทฤษฎีในยุคสำคัญของศิลปะตะวันตก ในช่วงกลางศตวรรษที่ 19 จนถึงช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ลักษณะศิลปะที่หยิบยืมมาช่วยสนับสนุนคือ การผสมผสานของลายเส้นโค้งเว้า ของรูปร่าง รูปทรง และลวดลายตามธรรมชาติ อาทิ เช่น ดอกไม้ พืชพรรณธรรมชาติ และสัตว์นานาชนิด นำมาบูรณาการรวมกัน สร้างเป็นลวดลายที่งดงาม ในวิถีของการออกแบบที่อ่อนช้อย เกี่ยวกระดูก เหนียวพัน และพลิ้วไหว ในรูปแบบที่เรียกว่า Noodle Style (สไตล์เส้นก๋วยเตี๋ยว) โดยไม่ได้ยึดติดกับรูปแบบเดิม ๆ ของศิลปะการออกแบบ และการหมุน “เส้นโค้ง whiplash” เส้นที่อยู่ในรูปของแฉ่ ซึ่งการเลือกใช้ทฤษฎีนี้ เพราะเนื่องด้วยความคล้ายคลึงกับลวดลายไทย โดยเป็นการนำลวดลายจากธรรมชาติมาดัดแปลง ไม่แข็งกระด้าง และมีความงามทางศิลปะ



ลายประจำยาม
(กับหอยทับทิม)



ลายก้านขด
(กับตัวเคย)



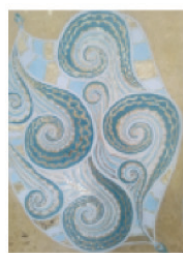
ลายกระหนก
(กับทุเรียนหมอนทอง)



ลายก้านขด
(กับปลากะตัก)



ลายกระหนก
(กับต้นเสม็ดขาว)



ลายกระหนก
(กับคลื่นริมทะเล)



ลายกระหนกเปลวเครือเถา
(กับดอกหางนกยูง)



ลายประจำยาม
(กับลองกอง)



ลายกระหนกเปลวเครือเถา
(กับใบชะมวงและลูกชะมวง)



ลายกระหนก
(กับหินริมทะเล)

ภาพที่ 16: การแสดงลายทั้ง 10 ลาย ที่มา: นิวัฒน์ ศิริเดช, 2567

การออกแบบลายไปใช้กับงานจริง

เมื่อได้ทำการทดลองจนเสร็จสิ้นทั้ง 10 ลายแล้ว ก็ดำเนินการทำแบบ เส้นโครงสร้าง (outline) ของลาย เพื่อให้เห็นการขึ้นเส้นที่เป็นสีดำ โดยจะทำให้เห็นรายละเอียดต่าง ๆ ของลายได้ และจะเห็นการเจาะลึกรูปร่างประเภทต่าง ๆ ตามแต่ละประเภทแต่ละคุณสมบัติของรูปร่าง(shape) รวมถึงจุดกำเนิดและความสัมพันธ์กับสิ่งที่มีมาผสมผสาน แบบผูกพันกันของลาย การทำความเข้าใจคุณสมบัติและลักษณะของรูปร่างเหล่านี้ เป็นรากฐานสำคัญสำหรับแนวคิดทางคณิตศาสตร์ที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นอีกด้วย ที่จะนำไปสู่การต่อลายแบบต่อเนื่องไม่มีที่สิ้นสุด

1.การออกแบบลวดลายหอยทับทิม ผสมลายประจำยาม โดยได้แนวความคิดมาจากหอยทับทิม ที่จะพบได้ตามชายหาดในจังหวัดระยอง และมีองค์ความรู้จากการถอดรหัสลาย ลักษณะลายเส้นสายโครงสร้างที่อ่อนช้อย วนรอบคล้ายกันหอย และลอนคลื่น ลายเส้นเป็นวงกลม สามเหลี่ยม มีความโค้งมนรับกับเส้นที่ประสานกัน โดยมีการจัดวางลายที่สมดุล และดูไม่แน่นจนเกินไป

ตารางที่ 1: การแสดงรายละเอียดของลายและการซ้ำลาย



1. ชื่อลาย: หอยทับทิม	ผู้ออกแบบ: นิวัฒน์ ศิริคช	
จำนวนการซ้ำ: 8 ลาย	สีพื้น	ทองคำเปลว
การออกแบบ: หอยทับทิม	สีลาย	ชมพูอมแดง
ผสมลายประจำยาม		f23e6e color



ภาพที่ 17: ลายที่นำไปประยุกต์ใช้ ที่มา: นิวัฒน์ ศิริคช, 2567

2. การออกแบบลวดลายใบชะมวงและลูกชะมวง ผสมลายกระหนกเปลวเครือเถา โดยได้แนวความคิดมาจากต้นชะมวง ที่ขึ้นอยู่ตามพื้นที่ในจังหวัดระยอง และมีองค์ความรู้จากการถอดรหัสลาย ลักษณะลายเส้นสายโครงสร้างที่อ่อนช้อย เป็นพุ่มเป็นช่อเหมือนการแตกของพุ่ม และดวงดาวบนท้องฟ้า ลายเส้นเป็นวงกลม วงรี มีความโค้งมนเป็นรูปแฉก โดยมีการจัดวางลายที่สมดุล และดูไม่แน่นจนเกินไป

ตารางที่ 2 : การแสดงรายละเอียดของลายและการซ้ำลาย



2. ชื่อลาย: ใบชะมวง	ผู้ออกแบบ: นิวัฒน์ ศิริคช	
จำนวนการซ้ำ: 8 ลาย	สีพื้น	ทองคำเปลว 
การออกแบบ: ใบชะมวง และลูกชะมวง ผสมลาย กระหนกเปลวเครือเถา	สีลาย	เขียวเข้ม :Bright Green C Color 



ภาพที่ 18: ลายที่นำไปประยุกต์ใช้ ที่มา: นิวัฒน์ ศิริคช, 2567

และผลจากการออกแบบลวดลายทั้งหมด 10 ลายนั้น ยังสามารถนำมาต่อยอดให้เข้ากับวัสดุสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่เป็นผลพวงที่ได้มาจากลวดลายใหม่ขึ้นมา โดยประยุกต์เข้ากับงานประเภท 3 มิติ ที่ใช้ในการประดับตกแต่งที่อยู่อาศัย และที่พิกตามแหล่งท่องเที่ยว เช่น โรงแรม และรีสอร์ทต่างๆ

ตารางที่ 3: การประยุกต์เข้ากับงาน 3มิติ เช่น ถ้วย, โถ ,แจกันขนาดเล็ก, แจกันขนาดใหญ่

 ลายหอยทาบกับกิม	
 ลายใบชะมวงและลูกชะมวง	
 ลายตัวเคย	

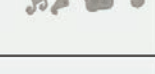
ภาพที่ 19: การแสดงการประยุกต์ใช้ของลวดลายในการออกแบบประเภท 3 มิติ
ที่มา: นิวัฒน์ ศิริเดช, 2567

ตารางที่ 4: การประยุกต์เข้ากับงาน 2มิติ ที่ใช้กับงานสิ่งพิมพ์ อย่างเช่น วอลเปเปอร์ โดยใช้ในการประดับตกแต่งผนังห้องตามที่อยู่อาศัย และ ที่พักตามแหล่งท่องเที่ยว เช่น โรงแรม รีสอร์ท หรือ ห้องประชุมสัมมนาต่าง ๆ ได้

 ลายหอยทาบักทิม	
 ลายใบชะมวงและลูกชะมวง	
 ลายเกลียวคลื่น	
 ลายดอกหางนกยูง	

ภาพที่ 20 : การแสดงการประยุกต์ใช้ของลวดลายในการออกแบบประเภท 2 มิติ
ที่มา: นิวัฒน์ ศิริเดช, 2567

ตารางที่ 5 : สรุปผลองค์ประกอบของลวดลายในการออกแบบ (Elements of patterns in design)

พื้นที่ ระยอง (Rayong local)	เส้นในธรรมชาติ (lines in nature)	เส้นลายไทยจากลายรดน้ำ (Thai pattern lines from Lai Rotnam)	ต่อลายรวมกัน (Join the pattern together)	รูปวาง (shape)	พื้นผิว (texture)	สี (color)	ส่วนประกอบของลายต่างๆ (Various items of patterns)
1.ลายจาก หอยทับทิม				ทรง วงกลม	ลอนคลื่น		
2.ลายจาก ตัวเคย				ทรงวงรี	ลอนคลื่น		
3.ลายจาก ใบชะมวง และลูก ชะมวง				ทรงกลม , ทรง วงรี	ราบเรียบ		
4.ลายจาก ดอกหาง นกยูง				ทรง สามเหลี่ยม	ราบเรียบ		
5.ลายจาก ทุเรียน หมอนทอง				ทรงวงรี	ลอนคลื่น		
6.ลายจาก หินวรม ทะเล				ทรงกลม , ทรง เหลี่ยม	ขรุขระ		
7.ลายจาก ต้นเสม็ด ขาว				ทรง วงกลม	เป็นชั้นๆ		
8.ลายจาก คลื่นทะเล				ทรง วงกลม	ราบเรียบ		
9.ลายจาก ปลากะตัก				ทรงวงรี	ราบเรียบ		
10.ลาย จาก ลองกอง				ทรง วงกลม	ราบเรียบ		

ภาพที่ 21: การแสดงตารางองค์ประกอบของลวดลายในการออกแบบ

ที่มา: นิวัฒน์ ศิริคช, 2567

ผลสรุปองค์ประกอบของลวดลายในการออกแบบ (Elements of patterns in design) เป็นการสรุปที่แยกย่อยออกมาของลวดลายใหม่ที่ผู้วิจัยออกแบบมาทั้ง 10 ลาย การถอดลายออกมาต้องมีความชัดเจน โดยทำการตัดผ้า การสังเกต ฝ้าดู ซึ่งจะทำให้เห็นภาพที่แสดงถึงความเคลื่อนไหวของลาย การรู้ถึงที่มาและที่ไปของโครงสร้างลาย และรู้ถึงส่วนประกอบของลายต่าง ๆ (items) ในการรวมกันเป็นลายใหม่ที่สมบูรณ์ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ได้จากการผสมผสานกันระหว่าง ลายรดน้ำโบราณสมัยอยุธยา กับ ลายความเป็นพื้นถิ่นระยอง โดยมีทฤษฎีศิลปะอาร์ตนูโว (Art Nouveau) มาช่วยเพิ่มให้เกิดความโค้งมน อ่อนช้อย ในการสนับสนุนให้มีความเข้ากันกับลายไทยโบราณเป็นอย่างดี

อภิปราย สรุปผล และข้อเสนอแนะ

การนำลวดลายไทยจากลายรดน้ำผสมเข้ากับลายความเป็นพื้นถิ่น ก็เป็นอีกหนึ่งในการสร้างสรรค์ สำหรับลายที่ใช้ตกแต่งในแต่ละส่วนก็จะเลือกใช้ลายตามประเภท หรือหน้าที่อันเป็นลักษณะเฉพาะของศิลปะลายไทย ส่วนลายความเป็นพื้นถิ่นของจังหวัดระยองนั้น ส่วนใหญ่จะมีความโดดเด่น และมีความเฉพาะตัวของพื้นที่ เมื่อนำมาผสมรวมกันกับการออกแบบ จะได้ลวดลายใหม่ที่มีเอกลักษณ์ความเป็นพื้นถิ่นจังหวัดระยองร่วมอยู่ด้วย ทำให้เกิดเป็นศิลปะรูปแบบใหม่ที่สามารถนำไปต่อยอด และประยุกต์เข้ากับสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ของชุมชน และการส่งเสริมชุมชนในรูปแบบอื่นได้

งานวิจัยนี้มุ่งหมายเพื่ออธิบายให้เห็นถึงลายรดน้ำโบราณ กับความเป็นพื้นถิ่นที่ได้นำมาออกแบบรวมกัน จนเกิดเป็นลวดลายใหม่ที่ดูน่าสนใจ และยังคงรักษาความเป็นไทยโบราณไว้ ประกอบกับการสร้างอัตลักษณ์ใหม่ให้เกิดขึ้นมาได้

อย่างไรก็ดีผลงานการออกแบบการวิจัยชุดนี้ได้ผ่านขั้นตอนต่าง ๆ ในกระบวนการศึกษา และได้แนวทางการศึกษาลวดลายไทยจากลายรดน้ำ และลายความเป็นพื้นถิ่น ให้เป็นศิลปะรูปแบบลวดลายใหม่ตามองค์ประกอบทัศนศิลป์ และได้ออกแบบลวดลายตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้ออกแบบ และที่สำคัญที่สุดคือ ได้ศิลปะลวดลายใหม่ที่เป็นองค์ความรู้จากการศึกษา ซึ่งผลงานการออกแบบนี้เป็นเพียงการค้นคว้าในระยะหนึ่งเท่านั้น โดยการสร้างสรรค์นั้นยังต้องศึกษาค้นคว้าหาแนวทางเพื่อพัฒนาต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- คณิตศาสตร์ในธรรมชาติ. ศุภณัฐ ชัยดี. (2557).: รูปเรขาคณิตสาขาที่สรุป. สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2567, สืบค้นจาก (https://schaidee.files.wordpress.com/2015/05/sheet_fractal.pdf)
- พินาณิน สาริยา. (2549). หนังสือการออกแบบลวดลาย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ภาณุวัฒน์ เสงี่ยม. (2552). การออกแบบลวดลาย. ภูเก็ต : คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต.

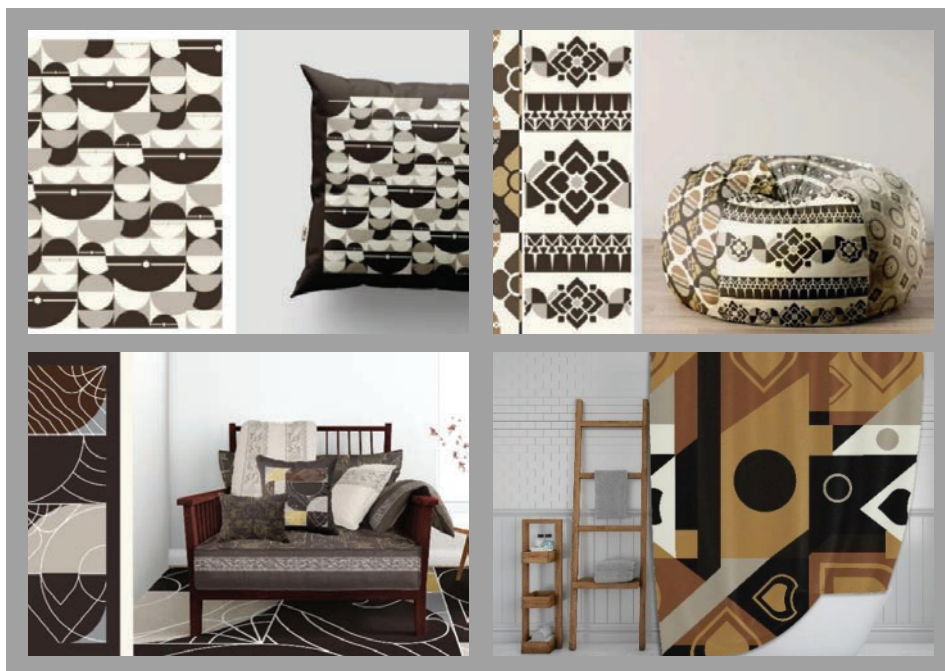


- เมืองไทยไดอารี่. มรดกประณีตศิลป์สมัยอยุธยา ตู้พระธรรม. (2564). สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2566,
สืบค้นจาก (<https://www.blockdit.com/posts/61ce643800d8ca0752fa1a03>)
- สันติ เล็กสุขุม. (2545). กระหนกในดินแดนไทย (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.
- สุกัญณี ไช้มะณี. (2566). การออกแบบลวดลายเครื่องแต่งกายสตรีมุสลิมสำหรับงานวาสิมะ
โดยการประยุกต์รูปแบบลวดลายอิสลามกับ ลวดลายไทย. วารสารศิลปกรรมบูรพา
(มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 18(1), 124-144.
- Aekkalaxthai.blogspot. (2566). การต่อลายจะยี่ดหลักเอกลักษณ์ของลายไทย. (2566).
สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2566, สืบค้นจาก aekkalaxthai.blogspot. <http://aekkalaxthai.blogspot.com>
- Bareo-isyss.com. Art Nouveau ความงามที่อ่อนช้อย. (2562). สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2566,
สืบค้นจาก(<https://www.bareo-isyss.com/service/art-culture/art-nouveau-ความงามที่อ่อนช้อย/>)
- Loreleiwebdesign.com. จังหวะและการทำซ้ำในงานศิลปะอธิบาย. (2566). สืบค้นเมื่อ 8 มีนาคม 2567,
สืบค้นจาก(<https://loreleiwebdesign.com/th/rhythm-and-repetition-in-art-explained-the-principles-of-design-pattern-repetition-variation/>)
- Manchuphon kanthakhiaw. (2566). การผูกลายไทย. สืบค้นเมื่อ 10 พฤศจิกายน 2566,
สืบค้นจาก Prezi. <https://prezi.com/verini6fendb/presentation>.
- Terrestrial. ศิลปะไทย ลวดลายสวยมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว. (2563). สืบค้นเมื่อ 20 เมษายน 2566,
สืบค้นจาก (<https://goterrestrial.com/2020/09/03/thai-art/>)
- Tureปลูกปัญญา. ตู้พระธรรม.(2560). สืบค้นเมื่อ 7 กุมภาพันธ์ 2566, สืบค้นจาก
(<https://www.truelookpanya.com/knowledge/content/59246-relbud-rel->)
- TureID. เครื่องประกอบลายไทย การผูกลายและแยกตัวลาย. (2567). สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2566,
สืบค้นจาก <https://intrend.trueid.net>





การพัฒนาตลาดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรม ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัยสู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร



การพัฒนาลวดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรม ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัยสู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร

THE DEVELOPMENT OF GRAPHICS PATTERNS DESIGN FROM CULTURAL CAPITAL USING CONTEMPORARY ART CONCEPTS FOR HOME TEXTILE PRODUCTS TO PROMOTE THE CREATIVE ECONOMY. CASE STUDY: CULTURAL CAPITAL KHAN-LONG-HIN BAN BU COMMUNITY, BANGKOK

Received
Revised
Accepted

April 4, 2024
July 23, 2024
July 25, 2024

สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ¹
พัชรี พันธุ์ยางน้อย²
ดรัลรัตน์ สิริกันตังค์มาศ³
พาณิกค์ วิเศษโชค⁴
วิศรา มุ่งปั้นกลาง⁵

บทคัดย่อ

งานวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อหาแนวทางการพัฒนาลวดลายเรขศิลป์จากทุนวัฒนธรรม สำหรับผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร โดย 1) การทบทวนวรรณกรรม, 2) เก็บข้อมูลภาคสนามกับผู้ประกอบการชั้นลงหิน ด้วยวิธีการสังเกต และการสัมภาษณ์แบบกึ่งทางการ จำนวน 1 กลุ่ม, 3) การเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ และผลิตภัณฑ์แฟชั่น จำนวน 3 คน ด้วยแบบสัมภาษณ์ปลายเปิดให้ระดับความเหมาะสม 5 ระดับ, 4) วิเคราะห์ข้อมูลที่สอดคล้องกัน และเหมาะสมสำหรับผู้บริโภคอายุระหว่าง 26-41 ปี อาศัยบริเวณกรุงเทพ และปริมณฑล, 5) กำหนดกลยุทธ์การออกแบบ, 6) การสร้างสรรค์ลวดลายเรขศิลป์, 7) การนำลวดลายเรขศิลป์สร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เช่น ผืนผ้าคลุมโซฟา, ปลอกหมอน เป็นต้น 8) เก็บข้อมูลความพึงพอใจ 9) สรุปผล พบว่า 1) แนวทางสร้างสรรค์เรขศิลป์บนผืนผ้าจากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหินแบบร่วมสมัย ได้ระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.60$, $S.D.=0.49$), 2) อารมณ์ความรู้สึกในระดับมาก Modern ($\bar{X}=4.20$, $S.D.=0.75$), Natural ($\bar{X}=3.80$, $S.D.=1.47$), Classic ($\bar{X}=3.80$, $S.D.=1.17$), Dynamic ($\bar{X}=3.60$, $S.D.=1.20$), 3) รูปแบบของเรขศิลป์ที่เหมาะสมในระดับมาก ได้แก่ Geometric Art Style ($\bar{X}=4.20$, $S.D.=0.98$), Bauhaus Style ($\bar{X}=4.00$, $S.D.=0.89$), Surrealism Style ($\bar{X}=3.60$, $S.D.=0.80$), และ 4) แนวทางการจัดวางลวดลายเรขศิลป์บนผืนผ้า แบบสลับทิศทางได้ระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.40$, $S.D.=0.80$), ระดับมาก คือ ลวดลายทิศเดียวกัน ($\bar{X}=3.80$, $S.D.=1.47$) และลวดลายแบบกลุ่ม ($\bar{X}=3.60$, $S.D.=1.74$)

คำสำคัญ: การออกแบบลวดลายเรขศิลป์, เคหะสิ่งทอ, ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ, เศรษฐกิจสร้างสรรค์

¹ อาจารย์ประจำ โครงการร่วมบริหารหลักสูตรฯ(มีเดีย) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
² อาจารย์ประจำ โครงการร่วมบริหารหลักสูตรฯ(มีเดีย) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
³ นักศึกษา หลักสูตรโครงการร่วมบริหารหลักสูตรฯ(มีเดีย) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
⁴ นักศึกษา หลักสูตรโครงการร่วมบริหารหลักสูตรฯ(มีเดีย) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
⁵ นักศึกษา หลักสูตรโครงการร่วมบริหารหลักสูตรฯ(มีเดีย) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

Abstract

Qualitative research for developing of graphics patterns design from cultural capital using by contemporary art concept for home textile to promote the creative economy. Case study: cultural capital KHAN-LONG-HIN, Ban Bu community, Bangkok. This Research involves the following steps, 1) Literature review. 2) Field data collection and observation from local KHAN-LONG-HIN entrepreneurs by semi-structured interviews. 3) Data collection from 3 experts in graphic design and fashion products by using closed-ended interviews with a Rating scale. 4) Data analysis to determine consistency and appropriateness for consumers aged 26-41 living in Bangkok and vicinity area. 5) Formulation of design strategies. 6) Creation of graphic patterns, 7) Using graphic patterns to create home textile products such as sofa covers, pillow cases, etc. 8) Collect satisfaction data and 9) Summary of results. The study found 1) The approach to creating contemporary graphic patterns on fabric from KHAN-LONG-HIN cultural capital was rated the highest ($\bar{X}$ =4.60, S.D.=0.49). 2) Emotional responses rated highly were Modern ($\bar{X}$ =4.20, S.D.=0.75), Natural ($\bar{X}$ =3.80, S.D.=1.47), Classic ($\bar{X}$ =3.80, S.D.=1.17) and Dynamic ($\bar{X}$ =3.60, S.D.=1.20). Geometric Art Style ($\bar{X}$ =4.20, S.D.=0.98), Bauhaus Style ($\bar{X}$ =4.00, S.D.=0.89) and Surrealism Style ($\bar{X}$ =3.60, S.D.=0.80) and 4) Herringbone directions for placing graphic patterns on fabric was rated the highest ($\bar{X}$ =4.40, S.D.=0.80), followed by Single direction ($\bar{X}$ =3.80, S.D.=1.47) and Grouped direction ($\bar{X}$ =3.60, S.D.=1.74).

Keywords: GRAPHICS PATTERNS DESIGN, HOME TEXTILE, CULTURAL CAPITAL KHAN-LONG-HIN BAN BU COMMUNITY, CREATIVE ECONOMY

บทนำ

การขับเคลื่อนของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

แนวทางการเพิ่มมูลค่าทางธุรกิจด้วยความคิดสร้างสรรค์จากมรดกทางวัฒนธรรม พัฒนาต่อยอดเป็นการเพิ่มมูลค่าทางธุรกิจด้านเศรษฐกิจให้แก่ผู้ประกอบการ แนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) กล่าวคือ การพัฒนาเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการสร้างและใช้องค์ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และทรัพย์สินทางปัญญาที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม การสังสรรค์ความรู้ของสังคม เทคโนโลยี และนวัตกรรม ในการผลิตสินค้าและบริการใหม่ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ (สำนักงานสภาพัฒนาการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ, 2564)

ด้วยแนวโน้มของสถานการณ์เศรษฐกิจโลกที่เปลี่ยนแปลง ประเทศไทยมุ่งเน้นการเพิ่มคุณค่า สร้างมูลค่า และส่งเสริมความสามารถของผลิตภัณฑ์ของประเทศไทยที่มีศักยภาพ โดยการพัฒนางานฝีมือ-หัตถกรรม ร่วมกับกลุ่มการออกแบบ ที่จัดในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย สร้างสรรค์ให้เกิดความแตกต่าง เพื่อสร้างโอกาสให้แก่ธุรกิจ ด้านโอกาสการแข่งขันทางการตลาดที่สูงขึ้น

ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร

ชุมชนบ้านบุ ตั้งอยู่ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ใกล้บริเวณริมคลองบางกอกน้อย ช่างวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร ชื่อเรียกของชุมชน“บ้านบุ” ตั้งตามลักษณะการประกอบอาชีพการนาขนะโลหะของคนส่วนใหญ่ในชุมชน (ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ [สศท.], ม.ป.ป.) ชุมชนเริ่มตั้งถิ่นฐานตั้งแต่สมัยเหตุการณ์เสียกรุงศรีอยุธยาครั้งที่ 2 (ราวพุทธศักราช 2310) จนปัจจุบัน 2567 มรดกทางทุนวัฒนธรรมหัตถกรรมชั้นลงหิน เหลือเพียงโรงงานชั้นลงหินบ้านบุเยี่ยมแสงสัจจา และยังมีเหลือช่างตีผู้เชี่ยวชาญเพียงคนเดียวในโรงงานชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร (ผู้ประกอบการโรงงานชั้นลงหินบ้านบุเยี่ยมแสงสัจจา, 2566)

ช่างบุ คือ ผู้ทำการบุดูแลโลหะให้เกิดความสวยงาม โดย “บุ” หมายถึง ตีให้เข้ารูป (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, ม.ป.ป.) จากการสำรวจข้อมูล พบว่า “ช่างบุ” มีตั้งแต่สมัยอยุธยา งานบุมีหลากหลายประเภท โดยงานบุประเภทเครื่องใช้ ได้แก่ ชันน้ำพานรอง ถาด หรือเครื่องราชูปโภคสำหรับฝ่ายใน ประกอบด้วย ชันน้ำเสวยทองคำพร้อมพานรอง จอก ชันสรงพระพักตร์ทองคำพร้อมพานรอง (บุหลง ศรีกนก, ภูธิปนิธิศรี คงโกคานันท์, 2549)

งานบุประเภทเครื่องใช้ที่เป็นเครื่องใช้สำหรับกลุ่มเจ้าขุนมูลนาย พ่อค้า คหบดี มีต้นกำเนิดตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา โดยนิยมใช้สำหรับชั้นล่างหน้า, ชันใสน้ำมนต์, ชันใสน้ำดื่ม หรือสำหรับใช้ในงานพิธีมงคล ใช้ในงานพิธีมงคลต่าง (สศท, ม.ป.ป.) การผลิตชั้นลงหิน เป็นงานหัตถกรรมที่มีหลากหลายขั้นตอน ใช้ความอดทน และใช้ระยะเวลาในการผลิตนาน วัสดุที่ใช้ผลิตในสมัยกรุงศรีอยุธยาเรียกว่า “ทองม้าล่อ” ผสมจากทองแดง และดีบุก ที่นำเข้ามาจากเมืองจีน มีการสลักลวดลายนกที่มีมีความวิจิตรสวยงาม โดยในปัจจุบันชั้นลงหิน ได้ปรับเปลี่ยนเป็นเครื่องใช้ที่มีความหลากหลาย อีกทั้งยังถูกผลิตเป็นของที่ระลึกเนื่องในโอกาสพิเศษสำหรับชาวต่างชาติอีกด้วย (ผู้ประกอบการโรงงานชั้นลงหินบ้านบุเยี่ยมแสงสัจจา, 2566)

งานหัตถกรรมจากช่างบุ ผลิตชั้นลงหิน ของชุมชนบ้านบุ เป็นมรดกทางภูมิปัญญา โดยที่มาของ ชั้นลงหิน เกิดจาก คำว่า “ชั้น” เกิดจาก การสร้างภาชนะที่ทำจากโลหะโดยเริ่มต้นจากการสร้างรูปทรงชั้น เช่น ชันใสน้ำดื่ม และบาตร เป็นต้น จึงเป็นที่มาของคำว่าชั้น และ “ลงหิน” เป็นขั้นตอนหนึ่งของการกลึง โดยนำเศษหินเล็ก ๆ ที่เกิดจากบ่าหลอมแตก มาใส่ห่อผ้าแล้วนำมากลึงภายในชั้นเพื่อลบรอยที่เกิดจากขั้นตอนตี และขั้นตอนการกลึง ให้มีเรียบสวย (ปิยะนาถ อังควาณิชกุล, 2561, 138) จากการเก็บข้อมูลภาคสนาม พบว่า วัสดุที่ใช้ในการผลิตชั้นลงหิน ประกอบด้วย 1) ทองแดง, 2) ดีบุก, 3) ทองสัมฤทธิ์ เป็นแร่ที่ผสมระหว่างทองแดง และดีบุก ซึ่งสามารถนำมาขึ้นรูป และบุดูแลให้เกิดลวดลายได้ เครื่องมือที่ใช้สำหรับการผลิตชั้นลงหิน ได้แก่ ค้อนเหล็ก, ค้อนไม้, ค้อนเขาควาย, ทั้ง

การพัฒนาตลาดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรม ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัยสู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านนุ กรุงเทพมหานคร

เหล็ก, กระล่อน, เต็งไม้, กรรไกร, ตะไบ, สวามโยม, ไม้เนียน, แม่พิมพ์, ถูทราย, ชันเคียว, สิวสลัก หน้าต่าง ๆ, หมุด และชันแก้ว

กระบวนการผลิตชั้นลงหิน มีขั้นตอนดังนี้ 1) การตีแผ่น และขึ้นรูป ทำโดยช่างบุ หรือช่างตี ถือเป็นช่างที่สำคัญที่สุด โดยขั้นตอนการตีแผ่นมีหลายขั้นตอน ได้แก่ การหลอม, การผสม, การแผ่ และการตีขึ้นรูป 2) การลาย คือ การตีขึ้นให้มีลักษณะผิวที่เรียบเท่ากัน ไม่มีรอยบุบ หรือเบี้ยว, 3) การกรอ, 4) การกลึง เป็นการกลึงผิวภาชนะให้มีความเรียบเสมอกัน, 5) การเจียร สมัยโบราณไม่มีขั้นตอน การเจียร โดยในปัจจุบัน ขั้นตอนนี้ได้ถูกเพิ่มเข้าไปเพื่อเพิ่มความประณีตสวยงาม และ 6) การขัด เป็นการขัดเงาให้ชั้นมีความสวยงามสมบูรณ์



ภาพที่ 1: กระบวนการผลิตชั้นลงหิน (1) การตี, (2) การลาย, (3) การกรอ, (4) การกลึง, (5) การเจียร และ (6) การขัด

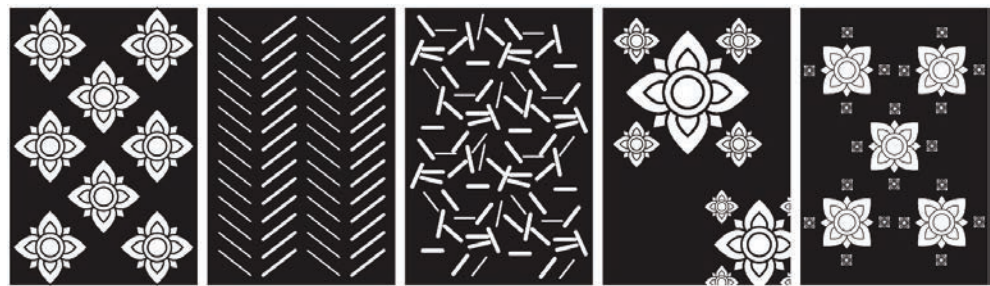
(1) สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ และคณะ, (2) – (6) ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ, 2564)
การพัฒนาตลาดลายเรขศิลป์บนผืนผ้า จากทุนวัฒนธรรมอย่างร่วมสมัย สู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ

วิวัฒนาการของศิลปะเข้าสู่ศตวรรษที่ 20 แนวคิด เทคนิค, วิธีการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ และความนิยมของศิลปะ มีวิวัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อความต้องการเข้าถึงจิตใจ และสะท้อนสภาวะของมนุษย์ และศิลปะยังเน้นความเป็นอัตถิภาวนิยม (Existentialism) สะท้อนผ่านความนิยมของศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) ที่มีอิทธิพลเป็นอย่างมาก ความเปลี่ยนแปลงของชนบในงานศิลปะ ทั้งด้านวิธีการผลงาน และแนวคิดของ ความงามที่ปรากฏจากงานศิลปะ ศิลปะได้ถูกหลอมรวมเข้ากับวิถีชีวิตของผู้คนส่วนใหญ่ในสังคม (พรรัก เชาวน์โยธิน, กมล เผ่าสวัสดิ์ และเกษม เพ็ญภินันท์, 2562, 594)

การสร้างสรรค์ทางเรขศิลป์ หรือการออกแบบกราฟิกดีไซน์ (Graphic Design) ศาสตร์การประยุกต์ทางศิลปะที่เกี่ยวกับการออกแบบสื่อสาร ด้วยภาพ หรือสัญลักษณ์ที่มองเห็นได้ด้วยตาเพื่อ

สื่อความหมาย การพัฒนาการสร้างสรรค์เรขศิลป์ถูกประยุกต์ใช้ร่วมกับการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ที่หลากหลาย

การออกแบบกราฟิกลวดลาย หรือ กราฟฟิกแพทเทิร์น (Graphic Pattern) กล่าวคือ การสร้างสรรค์รูปแบบของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ที่ปรากฏซ้ำ (Repetition) ในพื้นที่ใกล้เคียงกัน ต่อเนื่องกัน หรือเรียงกันไปตามลำดับ (สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, 2566) หรือ เป็นลวดลายบนพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง ที่ลวดลายไม่ต่อเนื่องกันก็ได้ เพื่อความงามและประโยชน์ต่อการใช้งานตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์



ภาพที่ 2: (1) การจัดลวดลายไปในทิศเดียวกัน, (2) การจัดลวดลายสลับทิศทาง, (3) การจัดลวดลายแบบไม่มีทิศทาง, (4) การจัดลวดลายแบบกลุ่ม, และ (5) การจัดลวดลายแบบเต็มเฉพาะจุด (สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, 2567 ประยุกต์จากมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 2561)

การออกแบบลวดลายเกิดขึ้นตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ (พินาลิน สาริยา, 2549) เพื่อประกอบพิธีกรรม หรือขมขวัญศัตรู หลังจากนั้นจึงการพัฒนาเข้าสู่การออกแบบเชิงพาณิชย์ในปัจจุบัน ประเภทของการสร้างสรรค์ลวดลายมีเกณฑ์การแบ่งที่หลากหลาย เช่น การสร้างสรรค์ลวดลายจากธรรมชาติ, ลวดลายจากสิ่งไม่มีชีวิต, ลวดลายจากเรขาคณิต, ลวดลายจากสัญลักษณ์ หรือ ลวดลายจากความเชื่อ เป็นต้น

การสร้างสรรค์การจัดวางลวดลาย ถือเป็นการสร้างสรรค์บนพื้นที่ของการใช้งานที่สามารถใช้ลวดลายจัดวางลายเดียว หรือจัดวางรวมกันเป็นกลุ่มก็ได้ โดยสามารถแบ่งประเภทพื้นที่ได้ 2 ประเภท ได้แก่ การจัดวางในระบบเนื้อที่จำกัด และการจัดวางในระบบเนื้อที่ไม่จำกัด โดย มีหลักการจัดวางลวดลายบนพื้นที่ เช่น การจัดลวดลายไปในทิศเดียวกัน, การจัดลวดลายสลับทิศทาง, การจัดลวดลายแบบไม่มีทิศทาง, การจัดลวดลายแบบกลุ่ม และการจัดลวดลายแบบเต็มเฉพาะจุด เป็นต้น

ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ (Home Textile) กลุ่มผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์จากผ้าสำหรับตกแต่งภายในเคหสถาน บ้าน โรงแรม และ อาคารสถานที่ทั่วไป (Craft 'N' Roll, 2562) เช่น ปลอกหมอน, ผ้าปูเตียง, ผ้าผ่าน, ผ้ามัดย้อมบนโต๊ะอาหาร เป็นต้น ปัจจุบันสินค้ากลุ่มผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอมีความหลากหลาย มีการสร้างสรรค์ลวดลายที่สวยงาม การพัฒนาเรขศิลป์บนผืนผ้า สู่ผลิตภัณฑ์

การพัฒนาตลาดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรม ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัยสู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านนุ กรุงเทพมหานคร

เคหะสิ่งทอ จากแนวคิดศิลปะร่วมสมัย ที่เปิดกว้างทางด้านรูปแบบ และกลวิธีจากทุนทางวัฒนธรรม ชั้นลงหิน ชุมชนบ้านนุ เพื่อสร้างการรับรู้, สร้างความนิยม, สร้างความงามทางสุนทรีย์, เพื่อสร้างแนวทางของเครื่องมือทางการตลาดด้วยการประยุกต์ศิลปะร่วมกับทุนทางวัฒนธรรม เป็นการส่งเสริมแนวทางการพัฒนาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อหาแนวทางการพัฒนาตลาดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัยสำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านนุ กรุงเทพมหานคร

ขอบเขตของโครงการ

ขอบเขตด้านพื้นที่ ศึกษาทุนทางวัฒนธรรมหัตถกรรมชั้นลงหิน บริเวณ ชุมชนบ้านนุ เขตบางกอกน้อย จังหวัดกรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิดในงานวิจัย

CONCEPTUAL FRAMEWORK



ภาพที่ 3: กรอบแนวคิดในงานวิจัย

(สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, พัชรี พันธุ์ยางน้อย, ดร.ลรัตน์ สิริกานต์วงศ์มาศ, พาณิกภัค วิเศษโชค, วริศรา มุ่งปั้นกลาง, 2567)

วิธีการดำเนินการวิจัย

1) การทบทวนวรรณกรรม คณะผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลแนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง กับการใช้ในงานวิจัย

2) การเก็บข้อมูลขั้นต้น (Primary Data) ด้วยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อเก็บข้อมูลกับผู้ประกอบการชั้นลงหิน ที่มีคุณสมบัติเป็นแหล่งผลิตชั้นลงหิน ที่ยังดำเนินการกิจการอยู่จนกระทั่งปี 2566 จำนวน 1 แหล่งผลิต ได้แก่ โรงงานชั้นลงหินบ้านบุญเยี่ยมแสงสว่าง จังหวัด กรุงเทพมหานคร คณะผู้วิจัยลงพื้นที่ภาคสนาม (Fieldwork) เก็บข้อมูลด้วยวิธีการสังเกต (Observation) และการสัมภาษณ์แบบกึ่งทางการ (Semi-Formal Interview) เพื่อเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยอันจะเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญในการวิเคราะห์ และประยุกต์ใช้ในลำดับต่อไป

3) การเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบเรขศิลป์ และผลิตภัณฑ์แฟชั่น ที่มีประสบการณ์ทางด้านการออกแบบ ไม่ต่ำกว่า 10 ปีขึ้นไป และยังคงมีผลงานสร้างสรรค์ในเรื่องดังกล่าวสู่สาธารณชนจนถึงปัจจุบัน (ปี 2566) จำนวน 3 คน การกำหนดขนาดของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ยังไม่ปรากฏข้อสรุปที่ชัดเจนในทางวิชาการถึงจำนวนที่แน่นอนของผู้เชี่ยวชาญที่เหมาะสม (สระเกียรติรัตนอำนวยศิริ, 2564) คณะผู้วิจัยได้กำหนดขนาดของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญที่ให้ข้อมูลที่ 3 คน (การลดลงของความคลาดเคลื่อนอยู่ที่ 1.20 - 0.70 และความคลาดเคลื่อนที่ลดลง 0.5 (นิภาพรพรณ เจนสันติกุล, 2560) ด้วยแบบสัมภาษณ์ออนไลน์ แบบคำถามปลายปิด (Close Ended Question) แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) ลักษณะของแบบสอบถามเป็นการให้ระดับความเหมาะสมใช้คะแนน (Rating Scale) แบ่งเป็น 5 ระดับ แบ่งเนื้อหาเกี่ยวกับการออกแบบลวดลาย เช่น ลักษณะอารมณ์ความรู้สึก (Mood & Tone), แนวทางการสร้างสรรค์เรขศิลป์บนผืนผ้าจากอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม, ลักษณะแนวทางการจัดวางลวดลาย ที่มีความเหมาะสมต่อการสร้างสรรค์ลวดลายผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เป็นต้น เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบแก่ กลุ่มเจนเนอเรชันวาย อายุระหว่าง 26-41 ปี (Gen Y) เนื่องจาก กลุ่มที่มีกำลังซื้อสูง, มีอัตราการใช้จ่ายสูง, มีแนวโน้มอยากเป็นส่วนหนึ่งในการสนับสนุนสังคมและเศรษฐกิจแบบยั่งยืนมากขึ้น (สุทธาภา อมรวิวัฒน์ และคณะ, 2014) ที่อาศัยอยู่บริเวณกรุงเทพและปริมณฑล

4) การวิเคราะห์ข้อมูลจากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุญ และ วิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบเรขศิลป์ และผลิตภัณฑ์แฟชั่น วิเคราะห์โดยการหาค่าความถี่ (Frequencies), ร้อยละ (Percentage), ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) มีความหมายดังนี้ 1) เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 4.21 - 5.00 อยู่ในระดับมากที่สุด, 2) เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 3.41 - 4.20 อยู่ในระดับมาก, 3) เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 2.61 - 3.40 อยู่ในระดับปานกลาง, 4) เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 1.81 - 2.60 อยู่ในระดับน้อย และ 5) เกณฑ์ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.80 อยู่ในระดับน้อยที่สุด จากนั้นสรุปผลการวิเคราะห์และกำหนดเป็นกลยุทธ์ทางการออกแบบในลำดับต่อไป

การพัฒนาลวดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรม ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัยสู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร

5) กำหนดกลยุทธ์ทางการออกแบบจากการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อสร้างสรรค์เรขศิลป์บนผืนผ้าที่เหมาะสม สำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทออย่างร่วมสมัย จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร

6) การสร้างสรรค์ลวดลายเรขศิลป์

7) การนำลวดลายเรขศิลป์สร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เช่น ผืนผ้าคลุมโซฟา, ปลอกหมอน เป็นต้น

8) การสำรวจความพึงพอใจต่อการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ กับกลุ่มเป้าหมายอายุระหว่าง 26-41 ปี ที่อาศัยอยู่บริเวณกรุงเทพ และปริมณฑล ด้วยแบบสอบถามออนไลน์ปลายปิด (Close Ended Question) แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) เป็นการให้ระดับความเหมาะสมใช้คะแนน (Rating Scale) จำนวน 30 คน

9) การสรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะในการทำวิจัยต่อไป

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการเก็บข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ และวิเคราะห์ข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบเรขศิลป์ และผลิตภัณฑ์แฟชั่น เพื่อหาแนวทางการพัฒนาการสร้างสรรค์ลวดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัยสำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร โดยแบ่งประเด็นได้ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหินบ้านบุ



ภาพที่ 4: ภาพลักษณะโครงสร้าง และโครงร่างเงา (Silhouette) ของผลิตภัณฑ์ชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ (สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, พัชรี พันธุ์ยางน้อย, ดร.ลรัตน์ สิริกานต์วงศ์มาศ, พาณิภัค วิเศษโชค, วริศรา มุ่งปั้นกลาง, 2567)



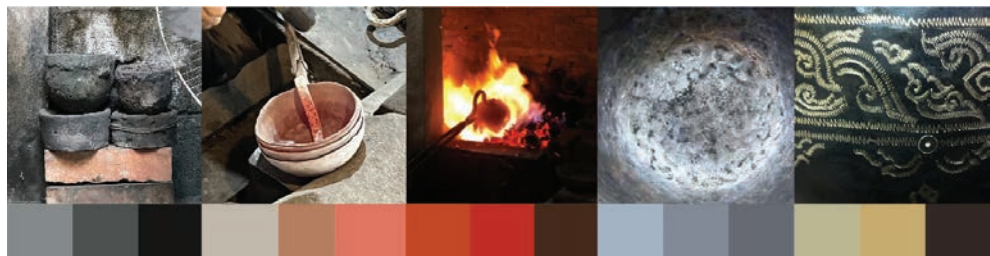
ภาพที่ 5: ลวดลายบนชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ (1) ลายดอกประจำยาม, (2) ลายเถาเมลิวัลย์ และ (3) ลายเทพพนม

((1-2) สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, พัชรีย์ พันธุ์ยางน้อย, ดรัลรัตน์ สิริกานต์วงศ์มาศ, พาณิภัค วิเศษโชค, วริศรา มุ่งปั้นกลาง, 2567 (3) ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ, 2564)



ภาพที่ 6: (1), (2) และ (3) ภาพลักษณะพื้นผิว (Texture) ที่เกิดขึ้นบนชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ

((1-2) สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, พัชรีย์ พันธุ์ยางน้อย, ดรัลรัตน์ สิริกานต์วงศ์มาศ, พาณิภัค วิเศษโชค, วริศรา มุ่งปั้นกลาง, 2567 (3) ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ, 2564)



ภาพที่ 7: (1), (2), (3), (4) และ (5) ภาพลักษณะสี (Color) ที่เกิดขึ้นบนชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ

((1-5) สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, พัชรีย์ พันธุ์ยางน้อย, ดรัลรัตน์ สิริกานต์วงศ์มาศ, พาณิภัค วิเศษโชค, วริศรา มุ่งปั้นกลาง, 2567)

การพัฒนาลวดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรม ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัยสู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านนุ กรุงเทพมหานคร

สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลจากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหินบ้านนุจากผลิตภัณฑ์ได้ประเด็นดังนี้
ประเด็นที่ 1) ลักษณะโครงสร้าง และโครงร่างเงาของผลิตภัณฑ์ชั้นลงหิน ชุมชนบ้านนุ พบว่ามีรูปร่างที่มาจากรูปทรงของชั้น ที่มีลักษณะคล้ายรูปร่างครึ่งวงกลมแบบหงาย

ประเด็นที่ 2) ลวดลายบนชั้นลงหิน ชุมชนบ้านนุ พบลวดลายที่ใช้สำหรับตกแต่งชั้น ได้แก่ ลายดอกประจายาม, ลายเถามะลิวัลย์ และ ลายเทพพนม

ประเด็นที่ 3) ลักษณะพื้นผิวที่เกิดขึ้นบนชั้นลงหินชุมชนบ้านนุ พบพื้นผิว 2 ลักษณะ ได้แก่ พื้นผิวลักษณะเป็นเส้นหยักจากการสร้างสรรค์ลวดลาย และพื้นผิวที่เกิดจากการใช้ค้อนหัวกลมทุบลงบนโลหะ แต่หากสัมผัสจะพบว่าเรียบเนียน จะเกิดพื้นผิวแบบลักษณะกึ่งเงากึ่งด้าน มีรอยคล้ายบุบกึ่งไม่เนียนเรียบ

ประเด็นที่ 4) จากการวิเคราะห์ด้านลักษณะสีสันทที่เกิดขึ้นบนชั้นลงหินชุมชนบ้านนุ จาก 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนกระบวนการผลิต และผลิตภัณฑ์ พบกลุ่มสีโทนร้อน (Warm Tone) และกลุ่มสีดำน เช่น สี Silver Pink, สีเทา Spanish Gray, สีน้ำตาลเข้ม Bistre, สีดำ Pine Tree, สีเหลืองทอง Light French Beige, สีส้ม Sinopia, สีแดง Dark Pastel Red เป็นต้น ทั้งนี้คณะผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มที่ได้จากการวิเคราะห์นำไปพัฒนาผลิตภัณฑ์ในลำดับต่อไป

2. แนวทางการพัฒนาการสร้างสรรค์เรขศิลป์บนผืนผ้า จากอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ผู้วิจัยแบ่งประเด็นผลของการวิเคราะห์ได้ดังนี้

2.1 แนวทางการพัฒนาการสร้างสรรค์เรขศิลป์บนผืนผ้าจากอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน พบว่า 1) แนวคิดการออกแบบร่วมสมัย (ค่าเฉลี่ย = 4.60, S.D. = 0.49) อยู่ในระดับมากที่สุด 2) แนวคิดการออกแบบลวดลายแบบดั้งเดิม (ค่าเฉลี่ย = 3.20, S.D. = 0.98) อยู่ในระดับปานกลาง

2.2 ลักษณะอารมณ์ความรู้สึก (Mood & Tone) ที่เหมาะสมต่อการสร้างสรรค์เรขศิลป์บนผืนผ้าจากอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน พบว่า 1) ลักษณะอารมณ์ความรู้สึกอยู่ในระดับมาก ได้แก่ Modern (ค่าเฉลี่ย = 4.20, S.D. = 0.75) และ Natural (ค่าเฉลี่ย = 3.80, S.D. = 1.47), Classic (ค่าเฉลี่ย = 3.80, S.D. = 1.17), Dynamic (ค่าเฉลี่ย = 3.60, S.D. = 1.20), 2) ลักษณะอารมณ์ความรู้สึกอยู่ในระดับปานกลาง ได้แก่ Dandy (ค่าเฉลี่ย = 3.00, S.D. = 1.41), Gorgeous (ค่าเฉลี่ย = 2.80, S.D. = 1.33), Elegant (ค่าเฉลี่ย = 2.80, S.D. = 1.60), Romantic (ค่าเฉลี่ย = 2.80, S.D. = 1.60), 3) ลักษณะอารมณ์ความรู้สึกอยู่ในระดับน้อย ได้แก่ Cool Casual (ค่าเฉลี่ย = 2.60, S.D. = 1.62), Clear (ค่าเฉลี่ย = 2.40, S.D. = 1.50) และ ลักษณะอารมณ์ความรู้สึกระดับน้อยที่สุด ได้แก่ Pretty (ค่าเฉลี่ย = 1.20, S.D. = 0.40) และ Casual (ค่าเฉลี่ย = 1.60, S.D. = 0.80)

2.3 ความเหมาะสมของแนวทางการพัฒนาลวดลายเรขศิลป์บนผืนผ้า จากอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ด้วยรูปแบบของเรขศิลป์ที่เหมาะสมต่อการประยุกต์ พบว่า 1) รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมต่อการประยุกต์ในระดับมาก ได้แก่ Geometric Art Style (ค่าเฉลี่ย = 4.20, S.D. = 0.98),

Bauhaus Style (ค่าเฉลี่ย = 4.00, S.D. = 0.89), Surrealism Style (ค่าเฉลี่ย = 3.60, S.D. = 0.80, 2) รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมต่อการประยุกต์ในระดับปานกลาง ได้แก่ Minimal Style (ค่าเฉลี่ย = 3.40, S.D. = 1.62), Abstract Art Style (ค่าเฉลี่ย = 2.80, S.D. = 0.98), 3D Style (ค่าเฉลี่ย = 2.80, S.D. = 1.60), Watercolor Style (ค่าเฉลี่ย = 2.80, S.D. = 1.60), 3) รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมต่อการประยุกต์ในระดับน้อย ได้แก่ 1) Impressionism Style (ค่าเฉลี่ย = 2.60, S.D. = 1.62), Doodle Style (ค่าเฉลี่ย = 2.60, S.D. = 1.50), Art Nouveau Style (ค่าเฉลี่ย = 2.40, S.D. = 1.20), Memphis Style (ค่าเฉลี่ย = 2.40, S.D. = 0.80) และ 4) รูปแบบเรขศิลป์ที่เหมาะสมต่อการประยุกต์ในระดับน้อยที่สุด ได้แก่ Half-Tones Style (ค่าเฉลี่ย = 1.60, S.D. = 0.80), Pop Art Style (ค่าเฉลี่ย = 1.80, S.D. = 0.75)

2.4 แนวทางการพัฒนาการจัดวางลวดลายเรขศิลป์บนผืนผ้า จากอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน พบว่า 1) แนวทางการพัฒนาการจัดวางลวดลายเรขศิลป์บนผืนผ้า ระดับมากที่สุด ได้แก่ การจัดลวดลายสลับทิศทาง (ค่าเฉลี่ย = 4.40, S.D. = 0.80), 2) แนวทางการพัฒนาการจัดวางลวดลายเรขศิลป์บนผืนผ้าในระดับมาก ได้แก่ การจัดลวดลายไปในทิศเดียวกัน (ค่าเฉลี่ย = 3.80, S.D. = 1.47), การจัดลวดลายแบบกลุ่ม (ค่าเฉลี่ย = 3.60, S.D. = 1.74), 3) แนวทางการพัฒนาการจัดวางลวดลายเรขศิลป์บนผืนผ้าในระดับปานกลาง ได้แก่ 5) การจัดลวดลายแบบเต็มเฉพาะจุด (ค่าเฉลี่ย = 2.80, S.D. = 0.98) และ 4) แนวทางการพัฒนาการจัดวางลวดลายเรขศิลป์บนผืนผ้าในระดับน้อย ได้แก่ การจัดลวดลายแบบไม่มีทิศทาง (ค่าเฉลี่ย = 2.60, S.D. = 0.80)

จากการวิเคราะห์ข้อมูล คณะผู้วิจัยคัดเลือกข้อมูลที่อยู่ในระดับมากที่สุด และระดับมาก เพื่อใช้หรับการกำหนดกลยุทธ์ทางการออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบในงานวิจัยในลำดับต่อไป

การสร้างสรรค์ผลงาน

1. การกำหนดกลยุทธ์ทางการออกแบบ

คณะผู้วิจัยกำหนดกลยุทธ์ทางการออกแบบเรขศิลป์บนผืนผ้า จากอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ที่ได้จากการสรุปข้อมูลจากการวิเคราะห์ เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบดังนี้ 1) โครงการพัฒนาลวดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย สู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ, 2) กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเจนเนอร์เรชันวาย (Gen Y) ที่อาศัยอยู่บริเวณกรุงเทพมหานครและปริมณฑล อายุระหว่าง 26-41 ปี, 3) แนวทางการพัฒนาการสร้างสรรค์เรขศิลป์บนผืนผ้าด้วยการประยุกต์ศิลปะร่วมสมัย, 4) ลักษณะอารมณ์ความรู้สึก (Mood & Tone) ได้แก่ Modern, Natural, Classic หรือ Dynamic, 5) รูปแบบทางศิลปะที่เหมาะสมต่อการสร้างสรรค์ ได้แก่ Geometric Art Style, Bauhaus Style หรือ Surrealism Style, 6) แนวทางการจัดวางลวดลายเรขศิลป์บนผืนผ้า ได้แก่ การจัดลวดลายสลับทิศทาง, การจัดลวดลายไปในทิศเดียวกัน หรือ การจัดลวดลายแบบกลุ่ม, 7) แนวคิด และแรงบันดาลใจ (Concept & Inspiration) Cultural Coeval (คัลเชอะเรล โคอีเวิล), 8)

การพัฒนาลวดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรม ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัยสู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร

เหตุผลสนับสนุนแนวคิดทางการออกแบบ กล่าวคือ การผสมผสานวัฒนธรรมในช่วงเวลาเดียวกัน การพัฒนาวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุกับวัฒนธรรมทางศิลปะอย่างร่วมสมัย, 9) สื่อ ได้แก่ การสร้างสรรค์ลวดลายเรขศิลป์ จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย สู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ

2. การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ

1) การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 1



ภาพที่ 7: การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 1 (ดรัลรัตน์ สิริกานต์วงศ์มาศ, 2567)

การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 1 การพัฒนาการสร้างสรรค์เรขศิลป์บนผืนผ้า จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร ด้วยการประยุกต์ศิลปะร่วมสมัย จากลักษณะรูปทรงของชั้น แสดงลักษณะอารมณ์ความรู้สึกทันสมัย การลดทอนรายละเอียดของลวดลาย เน้นความเรียบง่าย และสามารถใช้เป็นเครื่องประดับสำหรับการตกแต่งภายในได้หลากหลายโอกาส ด้วยรูปแบบ Geometric Art Style แนวทางการจัดวางลวดลายเรขศิลป์บนผืนผ้า แบบการจัดลวดลายไปในทิศเดียวกัน

2) การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 2



ภาพที่ 8: การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 2 (พาณิกัด วิเศษโชค, 2567)

การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 2 การพัฒนาการสร้างสรรค์เรขศิลป์บนผืนผ้า จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร ด้วยการประยุกต์ศิลปะร่วมสมัย จากลักษณะรูปทรงของชั้น และลวดลายดอกประจายาม แสดงลักษณะอารมณ์ความรู้สึกทันสมัย การลดทอน

รายละเอียดของลวดลาย เน้นความเรียบง่าย และสามารถใช้เป็นเครื่องประดับสำหรับการตกแต่งภายในได้หลากหลายโอกาส ด้วยรูปแบบ Geometric Art Style, Bauhaus Style แนวทางการจัดวางลวดลายเรขาคณิตบนผืนผ้า แบบการจัดลวดลายไปในทิศทางเดียวกัน

3) การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 3



ภาพที่ 9: การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 3 (วริศรา มุ่งปั้นกลาง, 2567)

การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 3 การพัฒนาการสร้างสรรค์เรขาคณิตบนผืนผ้า จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร ด้วยการประยุกต์ศิลปะร่วมสมัย จากลักษณะลวดลายของชั้น ได้แก่ การประยุกต์ลวดลายดอกประจายาม ร่วมกับการลดทอนลวดลายเทพพนม แสดงลักษณะอารมณ์ความรู้สึกทันสมัย การลดทอนรายละเอียดของลวดลาย เน้นความเรียบง่าย และสามารถใช้เป็นเครื่องประดับสำหรับการตกแต่งภายในได้หลากหลายโอกาส ด้วยรูปแบบ Geometric Art Style แนวทางการจัดวางลวดลายเรขาคณิตบนผืนผ้าแบบการจัดลวดลายแบบกลุ่ม ร่วมกับการจัดลวดลายไปในทิศทางเดียวกัน

4) การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 4



ภาพที่ 10: การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 4

(ดรัลรัตน์ สิริกานต์วงศ์มาศ, พาณิภัค วิเศษโชค และ วริศรา มุ่งปั้นกลาง, 2567)

การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 4 การพัฒนาการสร้างสรรค์เรขาคณิตบนผืนผ้า จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร ด้วยการประยุกต์ศิลปะร่วมสมัย จากลักษณะลวดลายของชั้น ได้แก่ การประยุกต์ลวดลายดอกประจายาม ร่วมกับการลดทอนลวดลายเทพพนม แสดงลักษณะอารมณ์ความรู้สึกทันสมัย การลดทอนรายละเอียดของลวดลาย เน้นความเรียบง่าย

การพัฒนาลวดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรม ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัยสู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร

และสามารถใช้เป็นเครื่องประดับสำหรับการตกแต่งภายในได้หลากหลายโอกาส ด้วยรูปแบบ Geometric Art Style แนวทางการจัดวางลวดลายเรขศิลป์บนผืนผ้าแบบการจัดลวดลายแบบกลุ่ม ร่วมกับการจัดลวดลายไปในทิศเดียวกัน

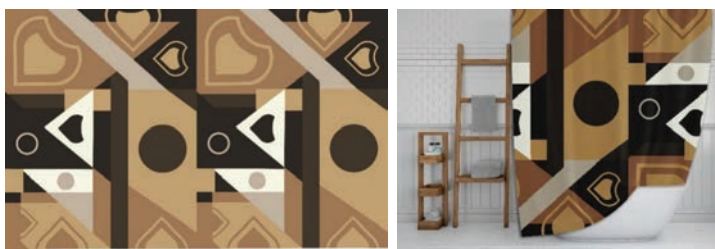
5) การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 5



ภาพที่ 11: การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 5 (สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, 2567)

การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 5 การพัฒนาการสร้างสรรค์เรขศิลป์บนผืนผ้า จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร ด้วยการประยุกต์ศิลปะร่วมสมัย จากลักษณะเส้น, พื้นผิว และลวดลายของชั้น ได้แก่ การประยุกต์ และจัดวางลวดลายดอกประจำยาม แสดงลักษณะอารมณ์ความรู้สึกทันสมัย การลดทอนรายละเอียดของลวดลาย เน้นความเรียบง่าย และสามารถใช้เป็นเครื่องประดับสำหรับการตกแต่งภายในได้หลากหลายโอกาส ด้วยรูปแบบ Geometric Art Style แนวทางการจัดวางลวดลายเรขศิลป์บนผืนผ้าแบบการจัดลวดลายไปในทิศเดียวกัน ที่สามารถทำซ้ำต่อกันได้

6) การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 6



ภาพที่ 12: การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 6 (พัชรี พันธุ์ยางน้อย, 2567)

การสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ขั้นที่ 5 การพัฒนาการสร้างสรรค์เรขศิลป์บนผืนผ้า จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร ด้วยการประยุกต์ศิลปะร่วมสมัย จากลวดลายของชั้น แสดงลักษณะอารมณ์ความรู้สึกทันสมัย การลดทอนรายละเอียดของลวดลาย เน้นความเรียบง่าย และสามารถใช้เป็นเครื่องประดับสำหรับการตกแต่งภายในได้หลากหลายโอกาส ด้วยรูปแบบ Geometric Art Style ร่วมกับ Bauhaus Style แนวทางการจัดวางลวดลายเรขศิลป์บนผืนผ้าแบบการจัดลวดลายสลับทิศทาง

สรุปผล

การสรุปผลของการพัฒนาลวดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย สู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร คณะผู้วิจัยสรุปผลได้ 2 ประเด็น ดังนี้

ประเด็นที่ 1 การเก็บข้อมูลความพึงพอใจ ภายหลังจากการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูลความพึงพอใจต่อการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ จำนวน 30 คน โดยสามารถสรุปข้อมูลความพึงพอใจได้ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า 1) ผู้ตอบแบบสอบถามอายุระหว่าง 26 - 41 ปี อาศัยอยู่บริเวณกรุงเทพ และปริมณฑล คิดเป็นร้อยละ 100, 2) การแบ่งกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ กลุ่มผู้บริโภคทั่วไปคิดเป็นร้อยละ 62 และกลุ่มนักออกแบบ หรือผู้ประกอบการอาชีพทางด้านการออกแบบเรขศิลป์ คิดเป็นร้อยละ 38, 3) ระดับการศึกษาของผู้ตอบแบบสอบถาม ระดับปริญญาตรีคิดเป็นร้อยละ 95 และ ระดับสูงกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 5

ส่วนที่ 2 ข้อมูลความพึงพอใจต่อการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ การสร้างสรรค์ลวดลายเรขศิลป์ ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย สู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร พบว่า 1) ภาพรวมของการออกแบบลวดลายเรขศิลป์ จากทุนทางวัฒนธรรม ระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.62, ค่า S.D. = 0.61), 2) ภาพรวมของการออกแบบเรขศิลป์ร่วมกับผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ระดับความพึงพอใจ อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.74, ค่า S.D. = 0.49), 3) ภาพรวมของการพัฒนาเรขศิลป์ร่วมกับผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 4.74, ค่า S.D. = 0.49) และ 4) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ลวดลายทันสมัย-สวยงาม, การดีไซน์สะท้อนถึงความเป็นท้องถิ่นได้ดี

ประเด็นที่ 2 องค์ประกอบของการพัฒนาลวดลายเรขศิลป์ จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย สู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร จากการสรุปผลทางการออกแบบ พบว่า ประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ดังนี้

องค์ประกอบของ
การพัฒนาลวดลายเรขศิลป์
จากทุนทางวัฒนธรรม
ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย
สู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ
กรณีศึกษา
ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน
ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 12 : องค์ประกอบทางการพัฒนาลวดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย สู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร

(สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ, พัชรี พันธุ์ยางน้อย, ดร.ลรัตน์ สิริกานต์วงศ์มาศ,
พาดินภาค วิเศษโชค, วริศรา มุ่งปั้นกลาง, 2567)

การพัฒนาตลาดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรม ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัยสู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร

การสรุปองค์ประกอบทางการพัฒนาตลาดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรมชั้นลงหิน ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัย สู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร เพื่อสร้างเป็นแนวทางของเครื่องมือทางการตลาดด้วยการประยุกต์ศิลปะร่วมกับทุนทางวัฒนธรรม เป็นการส่งเสริมแนวทางการพัฒนาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีองค์ประกอบดังนี้

1) ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) โดยงานวิจัยนี้ เป็นกรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชั้นลงหิน ชุมชนบ้านบุ กรุงเทพมหานคร การศึกษาและเก็บข้อมูลทุนวัฒนธรรม เพื่อวิเคราะห์ และสรุปข้อมูลของอัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรม เพื่อนำข้อมูลมาประยุกต์สำหรับการสร้างสรรค์ผลงาน

2) ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ (Home Textile) ศึกษาประเภทของผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เพื่อกำหนดกลยุทธ์ทางการออกแบบและการผลิตสินค้า ให้มีความเหมาะสมต่อการออกแบบ

3) แนวคิดการออกแบบกราฟิกลวดลาย หรือ กราฟิกแพทเทิร์น (Graphic Pattern) หลักการทางการออกแบบกราฟิกแพทเทิร์น ส่งผลต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เนื่องจากการออกแบบให้เหมาะสมต่อสัดส่วนของผลิตภัณฑ์ การออกแบบลวดลายบนผลิตภัณฑ์ส่งผลต่อแนวทางการผลิต และ/หรือเทคนิคที่ใช้สำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ

4) ศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) เป็นแนวทางพัฒนา และการประยุกต์เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ที่ช่วยสื่อสารเรื่องราวของทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดความน่าสนใจ การประยุกต์ลวดลายจากทุนทางวัฒนธรรมกับรูปแบบของเรขศิลป์ที่เหมาะสม สอดคล้องกับแนวโน้มของความต้องการในปัจจุบัน เพื่อให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มีความร่วมสมัยกับปัจจุบัน

5) กลุ่มเป้าหมาย (Target) การกำหนดกลุ่มเป้าหมายผู้บริโภค เพื่อการวางกรอบแนวคิด และวิธีการออกแบบ เพื่อให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่สอดคล้องกับ ความต้องการของตลาดกลุ่มเป้าหมาย

อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

1) การสร้างสรรค์เรขศิลป์บนผืนผ้า จากแนวคิดทุนทางวัฒนธรรม สู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เป็นแนวทางการพัฒนาต่อยอดสำหรับผู้ประกอบการทางธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม สร้างให้เกิดแนวทาง, การเพิ่มช่องทาง และการเพิ่มโอกาสทางการตลาดสำหรับผู้ประกอบการธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับทุนทางวัฒนธรรม ที่สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ไปสู่ตลาดสินค้าใหม่ เพื่อสร้างแนวทางของเครื่องมือทางการตลาดด้วยการประยุกต์ศิลปะร่วมกับทุนทางวัฒนธรรม เป็นการส่งเสริมแนวทางการพัฒนาเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเป็นแนวทางการเผยแพร่วัฒนธรรม หรือซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power) ที่เพิ่มมูลค่าจากความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับกรอบแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พัฒนาเศรษฐกิจบนฐานความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับทุนวัฒนธรรม เป็นแนวทางการสร้างรายได้ และยกระดับเศรษฐกิจชุมชนอย่างยั่งยืน

2) การศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพิจารณาการประยุกต์ลัทธิทางศิลปะ หรือรูปแบบทางศิลปะที่ใช้สำหรับการออกแบบร่วมกับทุนทางวัฒนธรรม สำหรับการสร้างสรรค์ลวดลายเรขศิลป์ เพื่อ

ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทออย่างร่วมสมัย การทดลองการประยุกต์ลัทธิทางศิลปะอื่นๆอาจส่งผลต่อความพึงพอใจ และสร้างจุดเด่นให้แก่ผลงานออกแบบของกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน

3) การศึกษา และพิจารณาในกลุ่มเป้าหมาย มีความสำคัญต่อแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน ข้อเสนอแนะสำหรับแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน สำหรับการศึกษากลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน อาจส่งผลต่อแนวทางการสร้างสรรค์ลวดลายเรขศิลป์ และแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอจากทุนทางวัฒนธรรม

บรรณานุกรม

- นิภาพรรณ เจนสันติกุล. (2560). การนำเทคนิคเดฟายไปใช้สำหรับการวิจัย. วารสารรัฐศาสตร์ปริทรรศน์. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 4(2), 47-64
- บุหลง ศรีกนก และ ภูธิปนิศิธร คงโกคานันท์. (2549). ช่างสิบหมู่. พิมพ์ครั้งที่ 1. บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน). (สืบค้นเมื่อวันที่ 21 กันยายน 2566).
- ปิยะนาถ อังควาณิชกุล. (2561). มรดกช่างสมัยอยุธยา: กรณีศึกษาชุมชนบ้านบุ. วารสารประวัติศาสตร์. 2561. (สิงหาคม 2561 - กรกฎาคม 2562). 129-142
- พรรัก เชาวณโยธิน, กมล เผ่าสวัสดิ์ และ เกษม เพ็ญนิรันท์. (2562). รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย กรณีศึกษา Tino Sehgal. Humanities, Social Sciences And Arts. 12. July –August. 558-605. Issn 1906 -3431.
- พินาลิน สาริยา. (2549). การออกแบบลวดลาย. พิมพ์ครั้งที่ 1. สำนักพิมพ์โอ.เอส. พริ้นติ้ง เฮ้าส์. สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2566.
- มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (2561). การสร้าง และการจัดวางแม่ลาย. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2566. จาก <https://Shorturl.Asia/XInye>
- ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (องค์กรมหาชน). (ม.ป.ป.). งานศิลปหัตถกรรมประเพณีชนลงหิน-บ้านบุ. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 14.5.2567. จาก Chrome-Extension://Efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.sacit.or.th/uploads/items/Attachments/3B93D91C6Ca4990Fffd61E37D9235Acb/_498C02A0C8428837C103Eb7645839D7.Pdf
- สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ. (2564). นวัตกรรมการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากสิ่งไร้มูลค่าทางการเกษตรสู่การสร้างสรรค์อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ด้วยแนวคิดการออกแบบข้ามวัฒนธรรม (ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต), จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- สุระเกียรติ รัตนอำนวยศิริ. (2566). เอกสารประกอบการสอนรายวิชา หลักการออกแบบ (Design Principles). สืบค้นเมื่อ 14.5.67 เข้าถึงจาก <https://App.Leb2.Org/Class/502511/Material/3593205>

การพัฒนาตลาดลายเรขศิลป์จากทุนทางวัฒนธรรม ด้วยแนวคิดศิลปะร่วมสมัยสู่ผลิตภัณฑ์เคหะสิ่งทอ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ทุนวัฒนธรรมชนลงหิน ชุมชนบ้านนุ กรุงเทพมหานคร

สุทธภา อมรวิวัฒน์, อธิษฐ์ รัตนปัญญาวงศ์, ทับขวัญ หอมจำปา, นิตนารา มินทะชิน, ศรีนรินทร์ เผ่าพงษ์ ไพบูลย์ และ ณัฐยา อารักษ์วิชานนท์. (2014). กลยุทธ์มัดใจผู้บริโภค GEN Y. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 24.5.67. เข้าถึงจาก https://www.scbeic.com/th/detail/file/product/130/dzi68owq5l/8372_20141112161337.pdf

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (ม.ป.ป.). (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 14.5.67 จาก <https://Dictionary.Orst.Go.Th/>

สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.). (2564), Creative Economy พาเศรษฐกิจไทยก้าวไกลสู่สากล, ออนไลน์, สืบค้นวันที่ 14 พฤษภาคม 2567, จาก <https://www.nxpo.or.th/th/9440/>

Craft 'N' Roll. (2562). Textile 101 เรื่องน่ารู้เกี่ยวกับผ้า ผ้าคืออะไร. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 14.5.67. จาก <https://craftnroll.net/uncategorized/textile-101-material/>

สัมภาษณ์

ผู้ประกอบการโรงงานชนลงหินบ้านนุเจียมแสงสัจจา. มีนาคม 2566. ผู้ประกอบการโรงงานชนลงหินบ้านนุเจียมแสงสัจจา. สัมภาษณ์.





การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวกเกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์

Clothing design street wear swagger following the concept by design paradox

Received
Revised
AcceptedMarch 10, 2024
August 13, 2024
September 27, 2024ณภัทร หอมระเหย¹

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและหาแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวกเกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์ โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลในเชิงปริมาณและคุณภาพ ในเชิงคุณภาพด้านแนวคิดสู่การออกแบบ จากการศึกษาผลงานศิลปินที่ใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์ เพื่อศึกษาแนวคิดและองค์ประกอบในการออกแบบ ด้วยการวิเคราะห์ผลงาน penrose stairs ของ M.C.Esher / Lionel sharples penrose และงานทัศนศิลป์สมัยใหม่ Post neo cubism ของศิลปิน Miguel angel belinchon มาวิเคราะห์ เพื่อหาองค์ประกอบในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย ในการศึกษาเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพด้านพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย โดยการใช้แบบสอบถามกลุ่มเป้าหมายสตรีทแวร์สแวกเกอร์ 100 คน ใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยแบบสัมภาษณ์ จากกลุ่มเป้าหมายโดยตรง 3 คน รวมถึงใช้เครื่องมือการสังเกตโดยเก็บข้อมูลจากภาพถ่ายกลุ่มเป้าหมายในการวิเคราะห์ paper doll dataset รูปแบบเสื้อผ้าผู้ชาย 100 รูป รูปแบบเสื้อผ้าผู้หญิง 100 รูป จากนั้นนำข้อมูลทั้งหมดที่ได้รับมาวิเคราะห์เพื่อสรุปองค์ประกอบในการออกแบบ

ผลวิจัย พบว่า (1.) รูปแบบและการสวมใส่เครื่องแต่งกาย ลักษณะโครงร่างแต่งกายที่มีความใหญ่และหลวม กว่าปกติ น่าสนใจ สีสดใสและสีที่เป็นกระแสนิยม วัสดุแบบใหม่แปลกตา และรายละเอียดทางแฟชั่น มีการผสมผสานในการแต่งกาย สวมใส่เครื่องประกอบการแต่งกายเพิ่มเติม (2.) เป็นกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายเป็นกลุ่มไม่จำกัดเพศสภาพมีวิถีชีวิตในเมือง ช่วงอายุ 20 – 35 ปี รุ่นเจนเนอร์เรชั่นเอ็ม และซี (3.) สายอาชีพอิสระ นักออกแบบสร้างสรรค์ในสายงานต่างๆ มีรายได้มั่นคงในระดับหนึ่ง (4.) มีทัศนคติในรูปแบบสแวกเกอร์ ที่มีความมั่นใจและเป็นตัวตนเองสูง รักอิสระ ชอบการแต่งตัว บริโภคสินค้าตามกระแสแฟชั่นนิยม รสนิยมดี มีบุคลิกมั่นใจในตัวเอง ต้องการแสดงความเป็นตัวตน และโดดเด่น

คำสำคัญ: ออกแบบเครื่องแต่งกาย , สตรีทแวร์ , สแวกเกอร์ , ดีไซน์พาราด็อก

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



Abstract

This research is to study and find the direction of the street wear swagger following the concept by design paradox. By the quantitative and qualitative. quality, to design from studying the works of artists who use the design paradox concept to see ideas and elements of design. With the works of Penrose stairs by M.C. Esher / Lionel Sharples, Penrose and modern visual art, Post Neo cubism by the artist Miguel Angel belinchon to analyze elements of design. In the quantitative and qualitative survey of clothing in terms of target groups. By using the target group Street wear swagger 100 people. qualitatively. With the target group 3 people are directly and talking about clothing design, especially from the target group in analyzing the paper doll data set, including 100 men wear, and 100 women wear and bringing the data obtained to analyze.

The results of the research found that (1.) Style and wearing the description of the Silhouette Large and looser than usual vivid and trending colors. New materials and fashion details. There is a mix and match style, wearing additional accessories (2.) the target group to be genderless, having age ranges from 20 to 35 years, Generation M and Z (3.) Independent careers that are creative in various fields, having a stable income to a certain extent (4.) Having leadership in swagger with high confidence and becoming oneself, freedom, trendy, tasty, confident identity, stunning.

Keywords: Clothing design, Streetwear, Swagger, Design Paradox

บทนำ

แนวคิด Paradox “ปฏิทรรศน์” หรือ “ความย้อนแย้ง” ราชบัณฑิตยสภา ให้ความหมายว่า สภาวะอย่างหนึ่งซึ่งเกิดขึ้นเมื่อข้อสรุปที่ได้จากการนิรนัย (deduction) อันสมเหตุสมผล ขัดแย้งกับ ข้อความบางข้อความที่ยอมรับกันโดยทั่วไปว่าถูกต้อง ความขัดแย้งนี้ทำให้เกิดความฉงน เพราะยากที่จะอธิบายได้ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2553) คำว่าปฏิทรรศน์ หรือพาราด็อกซ์มักถูกใช้แทนที่ไปมากับคำว่าข้อขัดแย้ง อย่างไรก็ตามแนวคิดทั้งสองนั้นไม่เหมือนกันเลยทีเดียวทั้งหมด

การออกแบบที่มีความย้อนแย้งนั้นตัวอย่างที่เห็นได้ชัดมาจากภาพยนตร์เรื่อง INCEPTION ที่มีการนำเสนอของการออกแบบโครงสร้างสถาปัตยกรรม ที่มีความแปลกใหม่ซับซ้อน ขัดแย้งกัน จนยากที่จะจับจุดสังเกต ว่าเกิดขึ้นได้อย่างไรตามหลักความเป็นจริง ตัวอย่างเหตุการณ์ตอนที่ตัวละครหนึ่งพูดถึงเรื่อง ความ Paradox ของชั้นบันได ซึ่งเป็นลักษณะโครงสร้างเหมือนกับ การออกแบบ

ผลงาน Penrose Stairs ของ Lionel Sharpless Penrose ศิลปินชาวประเทศอังกฤษ หรือถ้าจะพูดถึงในงานทัศนศิลป์สมัยใหม่ก็อาจจะนึกถึงศิลปิน Miguel Angel Belinchon ศิลปิน ในสไตล์ Post Neo Cubism ที่เกิดขึ้นในยุคสองพันในสมัยปัจจุบันนี้ คือการสร้างผลงานในรูปแบบผสมผสานระหว่างลักษณะรูปร่าง รูปทรง ที่มีแนวความคิดลดทอนรูปทรงธรรมชาติแบบ Cubism กับ ลักษณะที่มีความเหนือจริง Surrealism เข้าด้วยกัน แต่ถ้านำแนวคิดความขัดแย้งหรือพาราด็อกซ์ มาประยุกต์แนวทางในการออกแบบ ของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หลักการก็จะมีแนวคิดรูปแบบ สไตล์ของ กลุ่ม Anti – Fashion ที่มีความขบถทางแฟชั่น ซึ่งแรกเริ่มต้นจากแนวคิด Anti – Fashion ที่เคยเป็นกระแส ในช่วงยุค 70's ของนักออกแบบชาวอังกฤษ Vivienne Westwood จนมาถึงในยุค 2020 ของ Demna Gavasalia อดีต ดีไซน์เนอร์ Maison Margiela, Balenciaga และ Vetements ก็ให้หลักการความขัดแย้งทั้งรูปแบบ โครงร่างเงาของเสื้อผ้า การสวมใส่แบบไม่มีสภาวะเพศเป็นตัวกำหนด รวมถึงแนวคิดผสมผสานบางอย่าง เช่น แนวคิดสตรีทลัทธิ ที่มีความขัดแย้งมิติทางสังคมชนชั้นสูงและวัฒนธรรมวัยรุ่นสตรีทในปัจจุบัน

Street fashion คือแฟชั่น ที่ได้รับวัฒนธรรมจากกลุ่มย่อย (Sub culture) ของคนในสังคมเมืองใหญ่ ก่อตัวเริ่มขึ้นทางฝั่ง อังกฤษ London ตั้งแต่สมัยอดีตเริ่มต้นช่วงยุค 60's ที่คนชนชั้นกลางที่มีประชากรหนาแน่นในสมัยนั้น ที่หลีกเลี่ยงวัฒนธรรมแฟชั่นชั้นสูงอย่าง (haute couture) ซึ่งโดดเด่นมากในประเทศฝรั่งเศส ที่มีแต่คนชนชั้นสูงสวมใส่ ด้วยเหตุนี้คนชนชั้นกลาง ที่มีอายุที่อยู่ในช่วงวัยรุ่นช่วงนั้น จึงเหมือนเป็นตัวแทน การแต่งตัว รูปแบบสไตล์ และการแสดงออกทางแฟชั่น ของคนในประเทศ จนทำให้กระแสแฟชั่นเป็นที่น่าสนใจและสังคมพูดถึง รวมถึงการแต่งตัวตาม ฝั่งวัยรุ่นอเมริกา ก็เริ่มได้รับความนิยมและมีวัฒนธรรมเหล่านี้เกิดขึ้นมากมาย แล้วเป็นกระแสจนถึงทุกวันนี้ อิทธิพลของ street fashion เกิดจากกระแสความนิยมของ ความเชื่อ ความคิด ศิลปะ ดนตรี ที่แสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์หรือลักษณะของบุคลิกภาพ วิถีชีวิต ที่จะแสดงออกภายในสังคมของกลุ่มนั้นๆ เช่น แนวการแต่งตัวรูปแบบสไตล์ พังก์ ร็อค ฮิพฮอป ฮิปปี กรันจ์ อินดี้ ฮิปสเตอร์ อัลเทอร์เนทีฟ นอร์มคอร์ ฯลฯ ซึ่งสไตล์เหล่านี้มีอิทธิพลทั้งทางฝั่งตะวันตกและตะวันออก

Swag (สแวก) คือ คำ หรือวลี ที่เกิดขึ้น จากวัยรุ่นกลุ่มพวกอเมริกันผิวดำ พวกแร็ปเปอร์ เป็นคำแสลงที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย ออกตามสื่อต่างๆ เช่น โทรทัศน์ วิทยุ รวมถึงเนื้อร้องหรือเนื้อหาในเพลง แร็ป ฮิพฮอป อาร์แอนด์บี ก็ยังมีการใช้คำๆ นี้ ออกมา ตีความหมายเอาไว้ยกตนเองข่มคนอื่นให้ดูเหนือกว่า แบบเราดีกว่าพวกแก เจ๋งกว่านาย กลุ่มพวกเราอย่างเท่ มีสไตล์ ที่มาของการใช้คำๆ นี้ในบริบทที่ อ้างถึง คือ มาจากคำว่า “Swagger” เป็นกริยาหมายความว่า ทำอะไรที่ หยิ่งๆ มั่นๆ โอ้อวด กร่าง วางฟอร์ม เดินเชิดหน้า ต่อมาเริ่มนำมาใช้เป็นคำพูด ที่บ่งบอกลักษณะการแต่งตัว สไตล์ที่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง บุคลิกลักษณะ เท่ เจ๋ง เร็ด คูล มั่นใจในตัวเอง อิทธิพลแฟชั่นเหล่านี้มาจากฝั่งตะวันตก การแต่งกาย รูปแบบโครงร่างเงาจะมีการสอดแทรกอิทธิพล การแต่งตัวของสไตล์ ฮิพฮอป ผสมผสานกับ การแต่งตัวสไตล์ สปอร์ต ที่เป็น sub culture ของ กลุ่ม บ๊อย ซึ่งรากฐานทั้งสองสไตล์นี้ ก็เริ่มมาจาก วัฒนธรรมแฟชั่นสตรีทแวร์ ศิลปิน ทางฝั่งตะวันตก ที่บรรดาสื่อ



ต่างๆ ยกให้การแต่งตัวหรือแนวทางบุคคลิก ของคนกลุ่มเหล่านี้ เช่น Justin biber, Rihanna ที่วิถีชีวิต และการแต่งกายของบุคคลที่มีสไตล์ที่โดดเด่น เห็นชัด ในชีวิตประจำวัน ที่พบได้ตามท้องถนน

Asian – Swagger คือ กลุ่มคนภูมิภาคเอเชียที่มีอิทธิพลทางแฟชั่นที่ได้รับอิทธิพลแฟชั่น สไตล์จากฝั่งอเมริกา ซึ่งรากฐานแนวคิดก็จะมีลักษณะคล้ายๆทางฝั่งตะวันตก ที่มีลักษณะกลุ่มที่มี สไตล์การแต่งตัวที่เป็นของตนเอง มีลักษณะมั่นใจในตนเอง เท่ วางมาด แต่ยังมีลักษณะ กวนๆ ชนๆ และสนุกสนาน ตามสไตล์วัฒนธรรมของกลุ่มคนเอเชีย จากสื่อและเทคโนโลยี ในปัจจุบันที่มีอิทธิพล ต่อการเข้าถึงแฟชั่นในรูปแบบใหม่ๆ ช่องทางการเสพสื่อของวัยรุ่นยุคนี้ที่มีความทันสมัยตลอดเวลา หรือติดตามช่องทางสื่อเทคโนโลยีต่างๆ เช่น แอปพลิเคชั่น เฟซบุ๊ก อินสตราแกรม ยูทูบ ดิกต็อก ศิลปินที่เห็นได้ชัดและมีอิทธิพล ในฝั่งเอเชียคือ กลุ่มศิลปินบอยแบนด์เกิร์ลกรุ๊ป วัยรุ่น ญี่ปุ่น เกาหลี เช่น got7, 2ne1, G-dragon ส่วนรูปแบบสไตล์การแต่งกาย ก็ได้รับอิทธิพลจาก ศิลปิน หรือแนวทาง การแต่งตัวแบบ Swagger ทางฝั่งตะวันตก

จากการสังเกตและสำรวจ กลุ่มคนทางเอเชียสแวกเกอร์ จะมีความผสมผสานระหว่าง บุคลิก ที่ดูลึกลับๆ คุณๆ มั่นใจในตัวเอง กับ ความชอบทางสไตล์ไฮป์บีส (Hypebeast) ที่ลักษณะรูปแบบการแต่งกายมีลักษณะโครงร่างเงาและรายละเอียดทางแฟชั่นดูมีความตื่นเต้น ดูแปลกใหม่ รายละเอียดของเสื้อผ้า มีการผสมผสานของการสวมใส่ ที่ดูไม่น่าเข้ากันมา จัดรูปแบบใหม่ให้ดูเหมาะสมแล้วน่าสนใจ เหมือนกับแนวคิด Paradox ที่มีความขัดแย้งแต่ดูกลมกลืนและลงตัว ซึ่งรูปแบบเสื้อผ้าที่คนกลุ่มนี้ใฝ่ฝันเป็นในรูปแบบของ Street wear ซึ่งเป็นช่องว่างทางการตลาดในวงการ แฟชั่นของไทยในปัจจุบันที่มีแต่รูปแบบเสื้อผ้า Street wear เบสิคทั่วๆ ไปไม่ตอบโจทย์กลุ่มผู้บริโภค สแวกเกอร์ในประเทศไทย

แนวทางการออกแบบนี้ ยังเป็นช่องว่างทางการตลาดอยู่มาก บางสไตล์อาจไม่เหมาะสม กับกลุ่มเป้าหมาย แต่ด้วยความเป็นปัจเจกบุคคล การแสดงตัวตน การเป็นตัวของตัวเอง โดยการแสดงออก ทางการแต่งกายแฟชั่น หรือเครื่องประดับ ก็พร้อมที่รองรับความต้องการของคนกลุ่มเหล่านี้อยู่ ถ้า พูดถึงแฟชั่นตะวันตกตะวันออกถ้ามองเผินๆ ก็อาจจะดูไม่แตกต่างกันมากแต่ถ้าลงรายละเอียดหรือ แนวความคิดก็มีลักษณะที่แตกต่างกันไปตามลักษณะของวิถีชีวิต ความเชื่อ สังคมประเพณี ที่ดูมีความเป็นหยินหยาง บนโลกแห่งนี้ แต่ก็ผสมผสานวัฒนธรรมและความคิดที่มีความขัดแย้งกันแต่ก็ ดูกลมกลืนออกมาในรูปแบบเสื้อผ้า ให้เกิดความแปลกใหม่ตามยุคสมัย

ดังนั้นจากปัญหาดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ ในการศึกษาการออกแบบ เครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวกเกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราไดกซ์ ที่นำแนวความคิดพาราไดกซ์ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายกับกลุ่มเป้าหมายสแวกเกอร์ อีกทั้งรูปแบบของ แนวความคิดที่ใช้ในการออกแบบกับรูปแบบเสื้อผ้าสตรีทแวร์การสวมใส่ก็ไม่มีสภาวะเพศมาเป็นตัวกำหนด ในการกำหนดรูปแบบการแต่งกายในปัจจุบันนี้ที่ปัจจุบันมีเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในการแสดงออกผ่าน รูปแบบเครื่องแต่งกาย

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวก์เกอร์
2. เพื่อหาแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวก์เกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

การออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวก์เกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์ เป็นการวิจัยที่ใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยมีวิธีการวิจัยทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การวิจัยเชิงคุณภาพด้านแนวคิดการออกแบบ ผู้วิจัยศึกษางานศิลปปินที่ใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์ เพื่อศึกษาแนวคิดและองค์ประกอบในการออกแบบ ด้วยการวิเคราะห์ผลงานของ M.C.Esher / Lionel sharples penrose / Miguel angel belinchon จากนั้นจึงมาวิเคราะห์หลักการองค์ประกอบทางแฟชั่น แนวคิด รูปแบบ ลวดลาย สี และรายละเอียดทางแฟชั่น และทำแบบสอบถามสำรวจเบื้องต้นกับการนำแนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์
2. การวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพด้านพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย โดยการใช้แบบสอบถามกลุ่มเป้าหมายสตรีทแวร์สแวก์เกอร์ 100 คนที่อาศัยอยู่ในสังคมเมือง ที่มีการแต่งกายในรูปแบบสตรีทแวร์ จากนั้นใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยแบบสัมภาษณ์ เพื่อเก็บข้อมูลรูปแบบการดำเนินชีวิต ความเชื่อ ความคิด พฤติกรรมการเลือกบริโภคสินค้าเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย จากกลุ่มเป้าหมายโดยตรง 3 คน รวมถึงใช้เครื่องมือการสังเกตโดยเก็บข้อมูลจากภาพถ่ายกลุ่มเป้าหมายในการวิเคราะห์ paper doll dataset รูปแบบเสื้อผ้าผู้ชาย 100 รูป รูปแบบเสื้อผ้าผู้หญิง 100 รูป จากนั้นนำข้อมูล ทั้งหมดที่ได้รับมาวิเคราะห์เพื่อสรุปองค์ประกอบในการออกแบบ
3. ศึกษา รวบรวมข้อมูลแนวโน้มแฟชั่น เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับเทรนด์แฟชั่นของโลก
4. สรุปข้อมูลที่ได้แต่ละส่วนเพื่อนำมาสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวก์เกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์

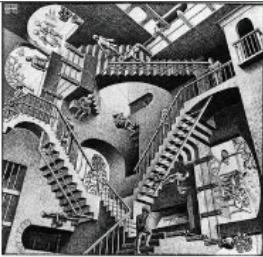
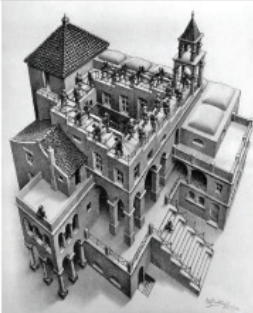
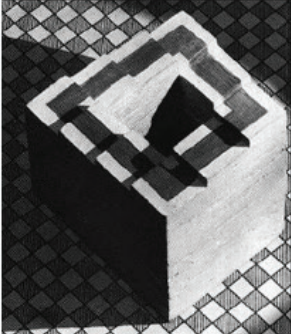
การวิเคราะห์ผล

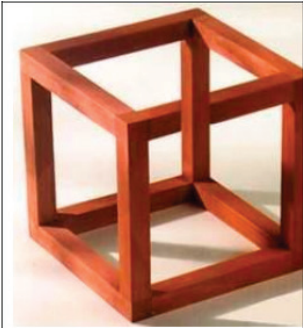
ส่วนที่ 1

ผู้วิจัยศึกษางานศิลปปินที่ใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์ เพื่อศึกษาแนวคิดและองค์ประกอบในการออกแบบจากแนวคิดผลงาน Penrose stairs ก่อให้เกิดแนวคิดศิลปะผสมผสานระหว่างแนวคิด Op art กับแนวคิดศิลปะ Surrealism แนวคิดนี้ได้ถูกพัฒนาในการออกแบบ สร้างสรรค์ผลงานหรือทัศนศิลป์มากมาย เช่นผลงานของ ศิลปิน M.C. Escher และ Lionel Sharples Penrose ได้



ตารางสรุปองค์ประกอบ การออกแบบ รูปแบบ design paradox ดังนี้
ตารางที่ 1 :ตารางสรุปองค์ประกอบ การออกแบบ รูปแบบ design paradox (ณภัทร หอมระเหย, 2024)

ผลงาน	แนวคิด Concept	รูปแบบ/ ลวดลาย Form/ Pattern	สี Color	รายละเอียดทางแฟชั่น Fashion detail
 ศิลปิน M.C. Escher	Surrealism ทิศทางและ จุด เชื่อมโยงมีการ นำสายตาซึ่งแต่ ละจุดมีความ ขัดแย้งดูลงตา ตามสภาวะ ความเป็นจริง	Geometric ผสมผสาน Organic Form แบบ กลมกลืน	Black White Gray	 illusion การสร้างลายและการวาง ลายพิมพ์ลงบนผ้าและการสร้าง แพทเทิร์นเสื้อผ้าให้มีความลวงตา ในการมองของลวดลายที่จัดวาง
 ศิลปิน M.C. Escher	Surrealism แบบกลมกลืน โครงสร้างตัว อาคารมีความ สมจริงแต่ไม่มี ความเป็นจริง ตามหลักการ ออกแบบ สถาปัตยกรรม	Organic Form แบบ กลมกลืน	Black White Gray	 Layer ในการจัดวางของ โครงร่าง เงาให้น่าสายตา แบบกลมกลืน และเคลื่อนไหวตามโครงสร้าง
 ศิลปิน Lionel Sharples Penrose	Op art , Surrealism แต่ ละส่วนของ บันไดมีระดับ ความสูงต่ำที่ สวนทางกัน ทำ ให้เกิดความ	Op art การ วางรูปแบบ รวมถึงมิติ ของแสง และเงาจาก ตัววัตถุ	Black White Gray	 illusion การทำรายละเอียดของ เสื้อผ้าในการจัดวางทำให้เกิด ความลวงตามิติในการมองเห็น

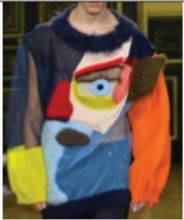
 ศิลปิน Unidentified	Surrealism การ จัดวาง มีระดับ ความสูงต่ำที่ สวนทางกัน ทำ ให้เกิดความ สับสนจุดที่ เชื่อมต่อกัน	Geometric แบบ Op art อย่าง กลมกลืน รูปแบบ ผลงาน Sculpture	Brow n Oak	 Print illusion การจัดวางลวดลาย แบบสามมิติทำให้เกิดมิติที่มี ระดับต่อเนื่องกันอย่างกลมกลืน
--	---	---	---------------	--

จากแนวคิดของศิลปิน Miguel Angel Belinchon ก่อให้เกิดแนวคิดศิลปะผสมผสานระหว่าง แนวคิด Cubism กับแนวคิดศิลปะ Surrealism ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ และพัฒนาไปสู่งานออกแบบอื่นๆอีกมากมาย ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ผลงานศิลปิน เพื่อหาองค์ประกอบเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ได้ตารางสรุปองค์ประกอบการออกแบบของ Miguel Angel Belinchon ดังนี้

ตารางที่ 2 : ตารางสรุปองค์ประกอบการออกแบบของ Miguel Angel Belinchon (ณภัทร หอมระเหย, 2024)

ผลงาน	แนวคิด Concept	รูปแบบ/ ลวดลาย Form/ Pattern	สี Color	รายละเอียดทางแฟชั่น Fashion detail
 ศิลปิน Miguel Angel Belinchon	Surreal and Cubism การผสมผสาน ระหว่าง ภาพเหมือน คนกับรูปทรง Cubism และ การใช้สีที่ เหมือนจริง กับ สีสดใส	Surreal Geometric Cubism ผสมผสาน แบบ กลมกลืน	Neutral Earth tone and Vivid	 Surrealism Cubism การสร้างแพทช์เวคและการจัด วางแพทช์เวคของโครงร่างเงา



ผลงาน	แนวคิด Concept	รูปแบบ/ ลวดลาย Form/ Pattern	สี Color	รายละเอียดทางแฟชั่น Fashion detail
 ศิลปิน Miguel Angel Belinchon	Surreal and Cubism การผสมผสาน ระหว่าง ภาพเหมือน คนกับรูปทรง Cubism	Surreal Geometric Cubism ผสมผสาน แบบ กลมกลืน	Neutral Earth tone and Vivid	 Paradox detail Cubism การ กลับด้านของการสร้างแพทเทิร์น ในรูปแบบปกติส่วนใหญ่ของ โครงร่างเงา จากด้านหลังมาไว้ ด้านหน้า ในการสวมใส่
 ศิลปิน Miguel Angel Belinchon	Surreal and Cubism การผสมผสาน ระหว่าง ภาพเหมือน คนกับรูปทรง Cubism และ การใช้สีที่ตัด กันเป็นสัดส่วน	Surreal Geometric Cubism ผสมผสาน แบบ กลมกลืน	Neutral and Vivid	 Color Block การจัดวางสีในงาน งานออกแบบและการสร้าง ผิวสัมผัสในงานปะติด

จากแนวความคิด Design Paradox ที่ผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์องค์ประกอบเพื่อนำมา
ใช้ในงานออกแบบเครื่องแต่งกาย เพื่อให้ตอบโจทย์กับกลุ่มเป้าหมายผู้วิจัยได้ นำแนวคิดทั้งสองมา
ออกแบบแล้วให้กลุ่มเป้าหมายเลือกรูปแบบเพื่อเป็นแนวทางใน การออกแบบ ดังผลสรุปดังนี้

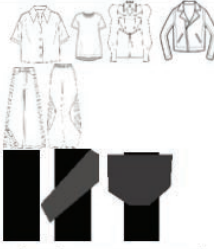


ภาพที่ 1 : ภาพสรุปแนวทางการออกแบบ Design Paradox จากแบบสอบถาม
(ณภัทร หอมระเหย, 2024)

สรุปการเลือกผลงาน Design Paradox กับการสร้างสรรค์ผลงานทางแฟชั่น จากกลุ่มเป้าหมาย จากการที่ผู้วิจัยได้ทำแบบสอบถามสำรวจแนวทางการออกแบบเบื้องต้นจากกลุ่มเป้าหมาย 10 คน นำไปสู่ความชอบสไตล์ การออกแบบ รูปแบบที่ 1 ผู้สนใจ 3 คน รูปแบบที่ 2 ผู้สนใจ 3 คน รูปแบบที่ 3 ผู้สนใจ 4 คน รูปแบบที่คนส่วนใหญ่เลือกคือการนำรูปแบบ Design Paradox ตามแนวคิด Penrose กับ Berlin ที่เป็นแนวคิดประยุกต์สมัยใหม่ Post Neo Cubism มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบของผู้วิจัยต่อไป

ส่วนที่ 2

ตารางที่ 3 : ตารางสรุปองค์ประกอบการออกแบบที่ได้จากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง style street fashion / style swagger (ณภัทร หอมระเหย, 2024)

	เนื้อหา Key Concept A Must Item	โครงร่างเงา Silhouette	สี color	รายละเอียด Detail Technique	วัสดุ Material
Street Fashion	 T-shirt Oversize		Vivid, earth tone, black, white	Logo statement, Camouflage Prints,	Cotton , spandex , Polyester , Denim
	 Sweatpants, Skinny Sneaker Shoe	 Top Oversize, Bottom Loose or skinny		Wear Oversize	
Style Swagger	 hoodie, Sweater T-shirt loose &Detail Outerwear Oversize Cap	 Ultra loose mix and match, Layer detail	Vivid, black, white, Fashion Color trend 	Layer clothes, Mix & Match, Mask, Accessories	Cotton , Denim , Polyester , Flannel , velvet , Leather And New material Trend



เสื้อผ้าสไตล์สตรีทแวร์เป็นรูปแบบที่สบายๆสวมใส่ในไลฟ์สไตล์แต่ละบุคคล ลักษณะของการแต่งกายจะมีโครงร่างเงา ที่หลวม Oversize ใหญ่หรือพอดี สบายๆ มีการสวมสกินนี่ตามเทรนด์กระแสแฟชั่น มีการสวมเสื้อผ้าชั้นนอก (Outerwear) สีของกลุ่มคนเหล่านี้มักเป็นสีสั่นสดใส เห็นเด่นชัดแสดงความเป็นตัวตน หรืออาจจะเป็นสีธรรมชาติคุมโทนดูสบายๆ ตามลุคไลฟ์สไตล์ในแต่ละวัน ลวดลายที่นิยม Camouflage ลายพราง รวมถึงการมีโลโก้แบรนด์ หรือข้อความต่างๆ ซึ่งแสดงออกถึงลักษณะเด่นของเสื้อผ้าแนว สตรีทแวร์ การสวมรองเท้าที่เป็นลักษณะทรงสเน็กเกอร์ผ้าใบ เนื้อผ้าส่วนใหญ่จะเป็นเนื้อผ้าที่สวมใส่สบายเช่น ผ้าฝ้าย รวมถึงผ้ายัด ที่มีคุณสมบัติในการยืดหยุ่น

เสื้อผ้าที่กลุ่มสแวกเกอร์สวมใส่โครงร่างเงาจะเป็นลักษณะ Oversize หลวมใหญ่กว่าปกติ ทั้ง การสวมใส่ด้านในแล้วด้านนอกรวมถึงเสื้อผ้าที่มีความเป็น Sport เช่น กางเกงวอร์ม หรือกางเกงที่ตาม เทรนด์กระแสนิยม ในปัจจุบัน การสวมใส่เสื้อผ้าที่มีเลย์เออร์ หลายชั้น การทับซ้อนของตัวรายละเอียดของเสื้อผ้า การเพิ่มเครื่องประดับตกแต่งทั้งบนตัวเสื้อผ้าและสวมใส่ตามร่างกาย การสวมผ้าปิดปากและหมวกแก๊ปเพิ่มความ SWAG เท่ๆ วางมาด มั่นใจ โทนสีจะเป็นคุมโทนสีดำหรือสีสั่นสดใสรวมถึงสีที่มีความแปลกใหม่หรือสีแฟชั่นกระแสนิยม เนื้อผ้าที่สวมใส่มีทั้ง ผ้าฝ้ายและ โพลีเอสเตอร์ สังเคราะห์ต่างๆ และวัสดุใหม่ๆ ที่น่าสนใจตามกระแสนิยม

จากการวิเคราะห์รูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์ (Street Wear) และสไตล์ สแวกเกอร์ (Style Swagger) สามารถวิเคราะห์สรุปองค์ประกอบความเหมือนและแตกต่างได้ดังนี้

ลักษณะความเหมือนที่เห็นได้ชัดของการแต่งกายสตรีทแวร์และสไตล์สแวกเกอร์ คือ ลักษณะโครงร่างเงาการแต่งกายที่มีความ Oversize ใหญ่และหลวม ส่วนลวดลายการสวมใส่ระหว่างสตรีทแวร์กับสไตล์สแวกเกอร์ ก็มีการผสมผสานของลวดลายและวัฒนธรรม ะหว่างกันอยู่แล้วตามสไตล์สตรีท อย่างเช่นลวดลายพราง ที่เป็นลายคลาสสิกของสตรีทแวร์ สแวกเกอร์ลวดลายก็สามารถใส่ลายพรางได้เหมือนกัน ความแตกต่างเกิดจากการมีดีเทลของรายละเอียดเสื้อผ้าที่สไตล์สแวกเกอร์จะมีการสวมใส่เลย์เออร์ที่ทับซ้อนกัน การผสมผสานที่คิดว่าน่าจะไม่น่าจะเข้ากัน จับคู่มาเข้ากันในการแต่งตัว

การวิเคราะห์รูปแบบการแต่งกายกลุ่มเป้าหมายจากการ ทำ Paper Doll Data Set จากภาพตัวอย่าง Onlineกลุ่มเป้าหมายผู้ชาย 100 คน และผู้หญิง 100 คน





(www.pinterest.com, 2024)



(www.pinterest.com, 2024)

ตารางที่ 4 : ตารางสรุปวิเคราะห์องค์ประกอบทางการออกแบบที่ได้จากแบบสอบถาม การสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์การแต่งกายโดย Paper doll dataset ทั้งผู้ชายและผู้หญิง (ณภัทร หอมระเหย, 2024)

Category	Occasion	Silhouette	Items	Color	Detail	Material
Questionnaire	Casual	Loose	T-Shirt	Dark Tone	Print	Cotton
	Party.	Oversize	Shirt	Earth	Screen	Polyester
	Party,	Fit	Pant Skirt	Tone	Layer	Denim
	Street		Outer	Vivid	Embroidery	
	Sport		wear	Tone	Mix & Match	
Interview	Casual	Loose	T-Shirt	Dark Tone	Print Layer	Cotton
	Business –	Oversize	Shirt	Earth	Embroidery	Polyester
	Casual		Pant Skirt	Tone	Mix &	Leather
	Party		Outer	Vivid	Match	Denim
			wear	Tone	Loose	
Paper doll - dataset	Casual,	Oversize	T-Shirt	Dark Tone	Print	Cotton
	Casual -	Fit & Flare	Shirt	Earth	Screen	Polyester
	Party,	Straight	Pant Skirt	Tone	Layer	Leather
	Party -		Jacket	Vivid	Embroidery	Wool
	Casual		Outer	Tone	Mix &	Denim
			wear	Pastel	Match	New
			Denim	Fashion	Loose	materials
			Overalls	Trend	Geometric	
				Color	Patchwork	

จากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มที่คาดว่าจะเป็กลุ่มเป้าหมาย ที่มีแนวโน้มว่าจะบริโภคสินค้าเสื้อผ้า สตรีทแวร์สแวกเกอร์ พบว่า กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ที่มีความสนใจในสินค้าเสื้อผ้าสตรีท นั้นเป็นสภาพเพศชายมากกว่าเพศหญิง ซึ่งมีอายุอยู่ในช่วงระหว่าง 20 – 35 ปี ซึ่งอยู่ในกลุ่มนิสิตนักศึกษา ระดับปริญญาตรีเป็นส่วนใหญ่ โดยมีรายได้ต่อเดือนตั้งแต่ 10,000 ไปจนถึง 50,000 บาท ในส่วนของปัจจัยส่วนประสมทางการตลาด กลุ่มลูกค้าเป้าหมายมีความเห็นว่า การออกแบบดีไซน์มีผลต่อการเลือกซื้อเสื้อผ้า



สรุปพฤติกรรมผู้บริโภคสตรีทแวร์สแวกเกอร์ จากวิเคราะห์พฤติกรรมในการซื้อสินค้าของกลุ่มผู้บริโภคสตรีทแวร์สแวกเกอร์ มีลักษณะดังต่อไปนี้ (1) เป็นคนทันสมัย (2) อยู่ในกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นเอ็มและซี 20 - 35 ปี (3) มีลักษณะนิสัยที่อยู่ในกลุ่มเทห์ เบิร์ว กล้าแสดงออก พร้อมให้การแต่งกายเป็นการนำเสนอบุคลิกนิสัย (4) ชอบความอิสระ เป็นตัวของตัวเอง มั่นใจในตนเอง (5) มีรสนิยมที่ดี (6) ชอบสินค้าที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ ดึงดูด ต่อการเลือกซื้อ แล้วใช้สอย

การวิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มเป้าหมายจากการสัมภาษณ์

(1) สายงานอาชีพอิสระ นักออกแบบ สร้างสรรค์ในสายงานต่างๆ มีรายได้มั่นคงในระดับหนึ่ง (2) มีทัศนคติในรูปแบบสแวกเกอร์ มีความเป็นตัวตนเองสูง รักอิสระ ชอบสไตล์การแต่งตัวบริโภคสินค้าตามกระแสแฟชั่นนิยม รสนิยมดี มีบุคลิกมั่นใจในตัวเอง ต้องการแสดงความเป็นตัวตนและโดดเด่น (3) ชอบสวมเสื้อผ้าประเภทสตรีทแวร์ (4) การนำรูปแบบดีไซน์ฟาราด็อกซ์มาผสมผสานในการออกแบบมีความน่าสนใจและตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย

การกำหนดกลุ่มเป้าหมายทางการตลาด

จากวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยเพื่อหาแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์สแวกเกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์ฟาราด็อกซ์ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์และกำหนดกลุ่มเป้าหมายทางการตลาดเบื้องต้นเพื่อเป็นประโยชน์ และกลยุทธ์ในการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย โดยสามารถแบ่งกลุ่มเป้าหมายได้เป็น 2 กลุ่มดังต่อไปนี้

1. กลุ่มเป้าหมายหลัก คือ กลุ่มคนเมืองสตรีทสแวกเกอร์ เพศสภาพไม่ระบุสามารถสวมใส่เครื่องแต่งกายประเภทชายและหญิงได้ โดยเป็นกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นเอ็ม (Generation M) และ (Generation Z) คือมีช่วงอายุระหว่าง 20 – 35 ปี คนกลุ่มนี้ส่วนมากเป็นช่วงชีวิตระหว่างคาบเกี่ยวช่วงวัยของการศึกษาในระดับปริญญาตรี และวัยทำงาน มีฐานะที่สามารถสร้างเนื้อสร้างตัวได้ตามช่วงวัยตามลำดับ ให้รายได้มั่นคงได้ มีการศึกษาดี มีประสบการณ์ชีวิต ทำให้มีมุมมองและทัศนคติที่พร้อมที่จะปรับตัวให้เหมาะสม เริ่มมองเรื่องคุณภาพมากกว่าราคาในการออกแบบ เป็นสิ่งสำคัญ มีพฤติกรรมที่มีลักษณะเฉพาะตัว เนื่องจากได้เติบโตในช่วงยุคคาบเกี่ยวของการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองและสังคมอย่างมาก รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่ก้าวหน้าพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว

คนกลุ่มนี้เกิดการปรับตัวแล้วสามารถพัฒนาตนเองให้เกิดการเรียนรู้ได้ในสังคม ที่ก้าวหน้าสู่วัยทำงาน มีลักษณะนิสัยชอบแสดงออก มีความเป็นตัวของตัวเองสูง ไม่ชอบอยู่ในกรอบไม่ชอบเงื่อนไข เป็นคนทันสมัย ตามกระแสนิยม คนกลุ่มนี้จึงมีบุคลิกที่โดดเด่น กล้าคิด กล้าแสดงออก เป็นผู้บริโภคที่มีเอกลักษณ์เป็นตัวของตัวเอง ตามปัจเจกบุคคล ชอบการทำกิจกรรมพบปะสังสรรค์ กับเพื่อนฝูง มีการจัดลำดับความสำคัญ มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนประมาณ 30,000 บาทขึ้นไปจนถึงประมาณ 200,000 บาท เป็นกลุ่มที่ให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ การแต่งกาย เครื่องแต่งกายส่วนใหญ่เป็นลักษณะแบบสวมใส่สตรีทลุคดูลอง หรือสังสรรค์ รวมถึงรูปแบบกึ่งทำงาน เครื่องแต่งกายที่เรียบง่ายแต่โดดเด่น มีการตกแต่งที่ทันสมัยและเป็นสินค้าที่มีคุณค่าอีกด้วย

2. กลุ่มเป้าหมายรอง คือ กลุ่มคนเมืองสวมเครื่องแต่งกายแนวสตรีท ช่วงอายุ 18 – 25 ปี

คนกลุ่มนี้ส่วนใหญ่เป็นนิสิต นักศึกษาอยู่ในช่วงวัยรุ่นวัยเรียน สวมเครื่องแต่งกายประเภทบุรุษและสตรีในกลุ่มเจนเอเรชั่นเอ็ม (Generation z) รายได้ส่วนใหญ่มาจากผู้ปกครอง บางคนอาจมีรายได้เสริมจากการทำงาน รายได้เฉลี่ยต่อเดือนประมาณ 20,000 – 100,000 บาท กลุ่มเป้าหมายรองมักจะตามกระแสจากเพื่อน จากสื่อสังคมโลกออนไลน์ ศิลปินดารา เซเลบบริตี้ อินฟลูเอนเซอร์ ครีเอเตอร์บุคคลที่มีชื่อเสียง ตามกระแสนิยม บวกกับการแสดงออกทางตัวตนของตัวเอง รักอิสระ กล้าที่จะลองอะไรใหม่ๆ ทำทนายให้กับชีวิตตัวเอง ชอบทำกิจกรรมที่น่าสนใจ รักเพื่อนฝูง ชอบเข้าสังคม พบปะสังสรรค์ ชอบแต่งตัวแนวสตรีท มีทัศนคติและทิศทางการแต่งกาย และการบริโภคสินค้าใกล้เคียงกับกลุ่มเป้าหมายหลัก ดังที่กล่าวในข้างต้น



ภาพที่ 4 : ภาพสรุปการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายสตรีทแวร์สแวกเกอร์ (www.pinterest.com)

ส่วนที่ 3

การศึกษารวบรวมข้อมูลแนวโน้มแฟชั่น เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

ในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นจะต้องใช้องค์ประกอบหลายๆ องค์ประกอบในการออกแบบรวมถึง การคาดคะเนแนวโน้มทางแฟชั่นในการออกแบบเพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายและตัวตนอัตลักษณ์ของ สินค้าที่ตอบโจทย์กับกลุ่มเป้าหมายหรือผู้บริโภค โดยการวิเคราะห์นำเทรนด์แฟชั่นจากองค์กรที่นำเสนอแนวโน้มแฟชั่นดับบีจีเอสเอ็น (WGSN) ที่เป็นองค์กรระดับสากลและใช้กันในงานเครื่องแต่งกาย โดยได้แนวทางและแรงบันดาลใจในการออกแบบ ข้อสรุปดังนี้



ตารางที่ 4 : ตารางสรุปแนวโน้มแฟชั่นใหม่ (ณภัทร หอมระเหย, 2024)

แนวคิด (Concept)	 “Samurai Swag” : วัยรุ่นสังคมเมืองโตเกียวในยุค 90’s ประเทศญี่ปุ่น กับ รูปแบบอิสระในความคิดและการใช้ชีวิตในสัง คมผสมผสานวัฒนธรรมเก่าและใหม่ของกลุ่มวัยรุ่นที่แสดงถึงความเป็นตัวตนเองอย่างอิสระ
โครงร่างเงา (Silhouette)	Oversize / 90’s / Surreal / Mix & Macth
สี (Color)	 vivid / denim / soft-grey
รูปแบบที่โดดเด่น (A-Must-Item)	Bomber jacket/ Baggy Trouser/ Tee-Oversize/ Shirt cut-sleeve / item layer
การตกแต่ง (Details)	Padding / Graphic Prints / Dimension Volume / Striped Contrasts / Embroideries
ลวดลาย(Pattern)	Digital Render/ Geometric / Glowing Translucence / shadowed Checks / Dynamic Blocking / Post neo cubism
วัสดุ (Material)	Mix Material / Denim /Glossy / Polyesters

ส่วนที่ 4

สรุปข้อมูลที่ได้แต่ละส่วนเพื่อนำมาสร้างสวรค์เครื่องแต่งกายสตรีทแวร์ส์แวก์เก้อร์ ตามรายละเอียดของการวิเคราะห์ข้อมูลในแต่ละส่วน ดังนี้



ตารางที่ 5 : ตารางสรุปข้อมูลที่ได้แต่ละส่วนเพื่อนำมาสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีทเวิร์สแวก์เกอร์

วัตถุประสงค์	กระบวนการวิจัย	ผลการวิจัย	การออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย
1. เพื่อศึกษา รูปแบบเครื่อง แต่งกายสตรี ทเวิร์สแวก์เกอร์	วิจัยเชิงปริมาณและเชิง คุณภาพด้านพฤติกรรมของ กลุ่มเป้าหมาย โดย แบบสอบถาม สัมภาษณ์ และเครื่องมือแบบสังเกต Paper-doll-data-set	ได้รูปแบบการแต่งกายสตรี ทเวิร์และสแวก์เกอร์โดย ทราบถึงโครงร่างเงา สี รายละเอียดทางแฟชั่น รวมถึง พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมาย	1. อ้างอิงรูปแบบและแนวทาง ในการออกแบบจากเป้าหมาย ที่ได้ศึกษา 2. ศึกษาแนวโน้มแฟชั่นเพื่อ นำมาประยุกต์ในการ ออกแบบให้เหมาะสม
2. เพื่อหา แนวทางในการ ออกแบบเครื่อง แต่งกายสตรี ทเวิร์สแวก์เกอร์ โดยใช้แนวคิด ดีไซน์พาราด็อกซ์	การวิจัยเชิงคุณภาพด้าน แนวคิดการออกแบบ	จากการวิเคราะห์ผลงานของ M.C.Esher / Lionel sharples penrose / Miguel angel belinchon ได้องค์ประกอบแนวทางใน การออกแบบแฟชั่น รูปแบบ ลวดลาย สี และรายละเอียด ทางแฟชั่นเพื่อนำมาประยุกต์ ในการออกแบบเครื่องแต่ง กายให้กับกลุ่มเป้าหมาย	3.ร่างออกแบบและสร้างสรรค์ ผลงานต้นแบบ แก๊ซ และ พัฒนาให้เหมาะสมกับ กลุ่มเป้าหมาย 4. สร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ เครื่องแต่งกายสตรี ทเวิร์สแวก์เกอร์จากแนวคิด ดีไซน์พาราด็อกซ์

ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ โดยได้ผลจากการวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นจากองค์กรเทรนด์ WGSN เพื่อนำมาประยุกต์ในการออกแบบให้การกลุ่มเป้าหมายสตรีทเวิร์สแวก์เกอร์ เจนเนอเรชั่นเอ็มและซี โดยใช้องค์ประกอบแนวทางในการออกแบบแฟชั่น รูปแบบลวดลาย สี และรายละเอียดทางแฟชั่น จากการวิเคราะห์ผลงานของศิลปิน ที่สร้างผลงานในรูปแบบดีไซน์พาราด็อกซ์ จากศิลปินในยุค Post neo cubism รวมถึงรูปแบบการแต่งกายสตรีทเวิร์สแวก์เกอร์ มาออกแบบสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ

XODARAP



ภาพที่ 5 : ภาพร่างต้นแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์ส์แวกเกอร์จากแนวคิดดีไซน์พาราไดกซ์
(ณภัทร หอมระเหย, 2024)



ภาพที่ 6 : ภาพผลงานต้นแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์ส์แวกเกอร์จากแนวคิดดีไซน์พาราไดกซ์
(ณภัทร หอมระเหย, 2024)

อภิปรายผล

จากวัตถุประสงค์การวิจัยในการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์ส์แวกเกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์ เพื่อศึกษารูปแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์ส์แวกเกอร์และหาแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีทแวร์ส์แวกเกอร์โดยใช้แนวคิดดีไซน์พาราด็อกซ์

ด้านกลุ่มเป้าหมายสตรีทแวร์ส์แวกเกอร์

(1) รูปแบบและการสวมใส่เครื่องแต่งกาย ลักษณะโครงร่างเงาการแต่งกายที่มีความใหญ่และหลวม กว้างปกติ น่าสนใจ สีสันสดใสและสีที่เป็นกระแสนิยม วัสดุแบบใหม่แปลกตา และรายละเอียดทางแพชั่น มีการผสมผสานในการแต่งกาย สวมใส่เครื่องประกอบการแต่งกายเพิ่มเติม (2) เป็นกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายเป็นกลุ่มไม่จำกัดเพศสภาพมีวิถีชีวิตในเมือง ช่วงอายุ 20 – 35 ปี รุ่นเจนเนอร์เรชั่นเอ็ม และเจนเนอร์เรชั่นซี (3) สายอาชีพอิสระ นักออกแบบสร้างสรรค์ในสายงานต่างๆ มีรายได้มั่นคงในระดับหนึ่ง (4) มีทัศนคติในรูปแบบสแวกเกอร์ ที่มีความมั่นใจและเป็นตัวตนเองสูง รักอิสระ ชอบสไตล์การแต่งตัว บริโภคสินค้าตามกระแสแฟชั่นนิยม รสนิยมดี มีบุคลิกมั่นใจในตัวเอง ต้องการแสดงความเป็นตัวตน และโดดเด่น

ด้านการออกแบบ

ผู้วิจัยได้ออกแบบจากข้อสรุปแนวทางการออกแบบจากกลุ่มเป้าหมายจากโครงร่างเงา สี รายละเอียดทางแพชั่น วัสดุ รวมถึงข้อสรุปจากการศึกษาวิเคราะห์ผลงานศิลปะแนวคิดดีไซน์พาราด็อก Penrose stairs และผลงานของ Miquel Angel Belinchon ศิลปินยุคสมัยใหม่ โดยรูปแบบผลงานที่เป็นลักษณะ Surrealism และ Post neo cubism โดยนำมาประยุกต์กับการออกแบบเครื่องแต่งกายที่มีการใช้ลายพิมพ์และการวางแพทเทิร์น ที่สร้างมิติความลวงตา และรูปแบบ การตัดเย็บกลับด้าน กลับหัวหรือวางทับซ้อน ร่วมกับการวิเคราะห์เทรนด์และแรงบันดาลใจในการออกแบบคอลเลคชั่นต้นแบบเพื่อตอบสนองกับกลุ่มเป้าหมายสตรีทแวร์ส์แวกเกอร์ในประเทศไทย

ข้อเสนอแนะ

ด้านแนวคิดการออกแบบ ในการออกแบบเครื่องแต่งกายกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นสตรีทแวร์และกลุ่มสแวกเกอร์ โครงร่างเงาในการสวมใส่ของกลุ่มเป้าหมายยังคงเป็นลักษณะหลวมและใหญ่กว่าปกติของโครงสร้าง แต่ขึ้นอยู่กับเทรนด์และกระแสนิยม วัฒนธรรม สังคม ที่เป็นตัวแปรรายละเอียดทางแพชั่นได้ในอนาคต ผู้วิจัยเลือกใช้ผลงานศิลปินภายใต้แนวคิดศิลปะดีไซน์พาราด็อก Penrose stairs และผลงานของ Miquel Angel Belinchon และประยุกต์ใช้กับแนวโน้มแพชั่นจากองค์กรที่นำเสนอแนวโน้มแฟชั่นระดับสากล องค์กร WGSN ซึ่งสำหรับผู้สนใจในการออกแบบเพื่อตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย สามารถนำตัวอย่างผลงานออกแบบของผู้วิจัยไปพัฒนา หรือ สามารถศึกษาแนวคิด ศิลปิน ในผลงานอื่นๆ มาประยุกต์ในการออกแบบได้ เพราะกลุ่มเป้าหมายยังคงชื่นชอบการออกแบบที่มีมิติความแปลกใหม่ และน่าสนใจ เพื่อแสดงถึงความเป็นตัวตนผ่านการแสดงออกทางเครื่องแต่งกาย



บทนำ

- จินดารัตน์ โพธิ์นอก. (2553). ปฏิทรรศน์. สำนักงานราชบัณฑิตยสภา: <http://www.legacy.orst.go.th/?knowledges=ปฏิทรรศน์-๒๒-มกราคม-๒๕๕๓>
- พัชรา อุทิศวรรณกุล. (2562). การจัดการบริหารสินค้าแฟชั่น (FASHION AND MERCHANDISE). กรุงเทพมหานคร :วิศคอม.
- Douglas R. Hofstadter, Ph.D. (2007). MASTERS OF DECEPTION: ESCHER, DALI & THE ARTISTS OF OPTICAL ILLUSION. New York: Sterling Publishing Co., Inc.
- Greg Foley/Andrew Luecke. (2017). COOL STYLE, SOUND, AND SUBVERSION. New York. KMLITE. (n.d.) PARADOX. Kmlite: <https://kmlite.wordpress.com/2011/04/08/v4i2-11>
- My refers. (2023) UNLOCK YOUR SWAGGER: THE BEST T-SHIRT STYLES FOR MEN IN 2023. Medium: <https://medium.com/@myrefersonline/unlock-your-swagger-the-best-t-shirt-styles-for-men-in-2023-6ea44f47b0d2>
- Nomad609. (2016). “HIPSTER หลบไป สมัยนี้ต้องหล่อแบบๆ แบบ SWAG”. Favforward: <http://www.favforward.com/15430/trend/swag>
- Street style. (2019). In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Street_style
- TCDC. (2015). เจาะเทรนด์โลก 2015 โดย TCDC: แฟชั่น วัสดุ เทคโนโลยี สี พื้นที่ โลฟิสไต์ล. TCDC: https://article.tcdc.or.th/uploads/file/ebook/2564/06/desktop_th/EbookFile_20547_1624_001992.pdf
- TCDC. (2022). Trend 2022 เจาะเทรนด์โลก: READY SET GO. TCDC: https://article.tcdc.or.th/uploads/file/ebook/2564/10/desktop_th/EbookFile_33202_1634128759.pdf





รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประเมินบทความ

วารสารศิลปกรรมบูรพา ปีที่ 27 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2567)

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.สุกรี เกสรเกศรา
รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีรัศมี พรหมรัตน์

รองศาสตราจารย์ ดร.ประติพัทธ์ เลิศรุจิดำรงกุล
รองศาสตราจารย์สยมพร กาษรสุวรรณ
รองศาสตราจารย์วราวุฒิ ไตรอุรวงศ์

รองศาสตราจารย์บัณฑิต อินทร์คง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แซ มังกรวงษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชมพัทธ์ พัชรวิชัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สินธุภาค

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวดี สุวรรณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยฉัตร อุดมศรี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุวัฒน์ เสงี่ยม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วราภรณ์ มามี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณพงศ์ หอมแย้ม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิดา พรหมพันธุ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เจียมจันทร์ จันทร์คงหอม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฤทัยรัตน์ คำศรีจันทร์

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
คณะศิลปศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ
คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งนภา สุวรรณศรี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภคมน ตั้งจิตติเลิศ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรรณณา ธีธรรมมา
อาจารย์ ดร.จตุพร เกิดพิบูลย์

อาจารย์ ดร.ธนิภา หุตะกมล

อาจารย์ ดร.ภาณุ แสง-ชูโต

ผู้ทรงคุณวุฒิภายในมหาวิทยาลัยบูรพา

ศาสตราจารย์ภรดี พันธุภากร

รองศาสตราจารย์ ดร.เสกสรรค์ ดันยาภิรมย์

ผศ.ดร. ปัทมพันธ์ คุณพูนทรัพย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภรา อรุณศรมรกต

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รสา สุนทราวุธ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ฝนทิพย์ วรรณะศิริรินทร์ รังสิตสวัสดิ์

อาจารย์ ดร.มียอง ขอ

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัย

เทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

ศิลปะและการออกแบบ

มหาวิทยาลัยนเรศวร

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยบูรพา



หลักเกณฑ์การจัดเตรียมต้นฉบับบทความ สำหรับพิจารณาตีพิมพ์ใน วารสารศิลปกรรมบูรพา

วารสารศิลปกรรมบูรพา (Burapha Arts Journal) เป็นวารสารวิชาการของคณะศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทางด้านวิชาการ การค้นคว้าวิจัย และการสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะสาขาต่างๆ โดยตีพิมพ์ เผยแพร่บทความวิจัย (Research articles) และบทความวิชาการ (Review articles) รวมทั้งผลงานวิทยานิพนธ์ งานสร้างสรรค์ทางศิลปะ และงานศิลปวัฒนธรรมหลากหลายสาขา จากคณาจารย์ นิสิต นักศึกษา ระดับบัณฑิตศึกษา ต่างๆ รวมทั้งคณาจารย์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ ซึ่งถือเป็นหนึ่งของการบริหารทางวิชาการแก่สังคม

บทความในวารสารศิลปกรรมบูรพานี้จะมีคณะกรรมการ และผู้ทรงคุณวุฒิทางวิชาการเป็นผู้พิจารณากลับกรองโดยมีกำหนดออกปีละ 2 ฉบับ

ฉบับภาคต้น (ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน)

ฉบับภาคปลาย (ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม)

ประเภทของบทความที่จะตีพิมพ์

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

รูปแบบการเขียนบทความ

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

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

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 และในกรณีที่เป็นภาษาอังกฤษบทความดังกล่าวต้องผ่านผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบในการใช้ไวยากรณ์อย่างถูกต้องมาแล้ว การเขียนภาษาไทย ให้ยึดหลักการใช้คำศัพท์และชื่อบัญญัติตามหลักของราชบัณฑิตยสถาน ควรหลีกเลี่ยงการใช้ภาษาอังกฤษในข้อความภาษาไทย ยกเว้นกรณีจำเป็นและไม่ใช้คำย่อ นอกจากเป็นคำที่ยอมรับกันโดยทั่วไปกรณีจำเป็นให้เขียนคำศัพท์ภาษาไทย ตามด้วยในวงเล็บภาษาอังกฤษ โดยคำแรกให้ขึ้นต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่ ส่วนคำที่เหลือทั้งหมดให้พิมพ์ด้วยตัวพิมพ์เล็ก ยกเว้นชื่อเฉพาะทุก

คำให้ขึ้นต้นด้วยพิมพ์ใหญ่ การปรากฏอยู่หลายที่ในบทความของศัพท์คำเดียวกันที่เป็นภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษ ให้ใช้คำศัพท์ภาษาไทยตามด้วยภาษาอังกฤษครั้งแรก ครั้งต่อไปใช้เฉพาะคำศัพท์ภาษาไทยเท่านั้น

2. การพิมพ์

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

- แผ่นปก ชื่อเรื่องทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ พิมพ์ไว้ตรงกลางของหน้าแรกด้วยอักษรขนาด 16 และพิมพ์ชื่อผู้เขียน คุณวุฒิ ตำแหน่ง และสถานที่ทำงาน (Institutional Affiliation(s)) ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยให้บอกหน่วยงานที่สังกัด ชื่อสถาบัน คณะ สาขา และที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้ทางไปรษณีย์ เบอร์โทรศัพท์ และ E-mail address 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 บุญวงษ์, 2539, 59)
 - นามของผู้เขียนภาษาต่างประเทศ ให้เขียนเฉพาะนามสกุล (last name) ให้ใช้คริสต์ศักราช และเลขหน้าเป็นเลขอารบิก ทั้งหมด เช่น
 - Smith and Thomas (1989, 38-42) introduced.....หรือ(Smith and Thomas 1989, 38-42)
2. เรื่องที่มีผู้เขียนมากกว่า 3 คนขึ้นไป
 - ภาษาไทย ใช้ชื่อแรกแล้วตามด้วยคำว่า และคณะ แล้วจึงเป็น พุทธศักราชและเลขหน้า เช่น
 -(นวนน้อย บุญวงษ์ และคณะ 2539, 117-121)
 - ภาษาต่างประเทศ ใช้เฉพาะนามสกุลคนแรก แล้วตามด้วย et al. และ ค.ศ. เช่น
 -(Brown et al. 1978, 58)
3. ผู้เขียนเดียวกัน เสนอเอกสารปีเดียวกัน ให้กำกับตัวอักษรตามลำดับ เช่น ก, ข, ค,... A, B, C,... ต่อจากปีพิมพ์ เช่น
 - (ไพศาล เหล่าสุวรรณ และคณะ 2535ก, 199) หรือ (Brown1991A, 299)
4. กรณีไม่มีชื่อผู้แต่ง ผู้รวบรวม ผู้แปล หรือบรรณาธิการ ให้ลงรายการชื่อเรื่องแทนและใช้ตัวเอน เช่น
 - (ทัศนศิลป์ 2550, 15) เอกสารจากเว็บไซต์ เช่น หลักเกณฑ์การถอดอักษรไทยเป็นอักษรโรมันแบบถ่าย
 - เสียง (2542, ออนไลน์) หมายความว่า หรือ
 - (Therapeutic Goods Administration, online)

6. การเขียนบรรณานุกรม

เอกสารอ้างอิงทุกเรื่องที่ปรากฏในรายการอ้างอิงให้นำมาเขียนเป็นบรรณานุกรมทุกรายการ มีหลักเกณฑ์ดังนี้



6.1 จัดทำรายการสิ่งพิมพ์ภาษาไทยก่อน ตามด้วยรายการสิ่งพิมพ์ภาษาต่างประเทศ

6.2 การอ้างอิงที่เป็นตัวเลขใช้เลขอารบิกทุกกรณี

6.3. เรียงลำดับตามตัวอักษรของผู้แต่ง

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

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

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

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

ตัวอย่างหนังสือผู้แต่งเป็นผู้เขียน

เสรี วงษ์มณฑา. (2540). ครอบครองเรื่องของการสื่อสารทางการตลาด . กรุงเทพฯ : วลีทัศน์พัฒนา.

ณรงค์ 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.

การเขียนอ้างอิงจากปริญญาพนธ์/ 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./ปี(ที่บันทึกข้อมูล/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 จะทำหน้าที่พิจารณากลับกรองบทความและจะแจ้งผลการพิจารณา
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 เดือนนับตั้งแต่วันที่ได้รับผลการพิจารณา

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
☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ที่เราขอชื่อในบทความ

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

