

วารสารศิลปกรรมบูรพา

ปีที่ 28 ฉบับที่ 2 : กรกฎาคม - ธันวาคม 2568

ที่ปรึกษาและคณะกรรมการกลั่นกรองบทความทางวิชาการ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.สันติ เล็กสุขุม
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เสริมศักดิ์ นาคบัว

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เกาทอง
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พงษ์เดช ไชยบุตร
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ พิษณุ ศุภนิมิต

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปริญญา ตันติสุข

ศาสตราจารย์ ดร.พรสอน วงศ์สิงห์ทอง

ศาสตราจารย์ ดร. ศักดิ์ชัย สายสิงห์

ศาสตราจารย์ ดร.สุภรณ์ ดิษฐพันธ์

ศาสตราจารย์ ดร.ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์

ศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ อธิวัตรพันธ์

ศาสตราจารย์ ดร.เอกชาติ จันอุไรรัตน์

ศาสตราจารย์ ดร.สมพร ฐรี

ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิสวรรณกุล

ศาสตราจารย์ เดชา วราชน

ศาสตราจารย์ ปรีชา เกาทอง

ศาสตราจารย์ สุวิทย์ ธีรศาสตร์

ศาสตราจารย์กมล เผ่าสวัสดิ์

ราชบัณฑิต

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ

(การออกแบบอุตสาหกรรม) พุทธศักราช 2558

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาอนุตติศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาอนุตติศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้อำนวยการสำนักรับรองมาตรฐานและประเมิน

คุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน)

คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

ราชมงคลธัญบุรี

ภาควิชาอนุตติศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ

(ภาพพิมพ์และสื่อผสม) พุทธศักราช 2550

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ

(จิตรกรรม) พุทธศักราช 2552

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ พรวรรณ ดำรง

ศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยโท พิชัย สดพิบาล

ศาสตราจารย์ ทินกร กาษรสุวรรณ

รองศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง

รองศาสตราจารย์ ดร.วรลักษณ์ บุญยสุรัตน์

รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงศ์ดำ

รองศาสตราจารย์ ดร.รุ่งโรจน์ ธรรมรุ่งเรือง

รองศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี

รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปิฎกธัต

รองศาสตราจารย์ ดร.เนื่ออ่อน ขว้ทองเขียว

รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตศานต์

รองศาสตราจารย์ ดร.สกันธ์ ภู่งามดี

รองศาสตราจารย์จิรพัฒน์ พิตรปรีชา

รองศาสตราจารย์สถาพร ดีบุญมี ณ ชุมแพ

รองศาสตราจารย์แสงอรุณ กนกพงษ์ชัย

รองศาสตราจารย์อุดมศักดิ์ สาริบุตร

รองศาสตราจารย์เทพศักดิ์ ทองนพคุณ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิสิทธิ์ สิ้นธุภาค

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ คุรุทะเลน

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 สรวรณนิภา

รองศาสตราจารย์ ดร. ธนธร กิตติกาญจน์

รองศาสตราจารย์ ดร. ฉลองเดช คุภาณุมาต

รองศาสตราจารย์ ภัฏจนา ดำใสสี

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ผกามาศ สุวรรณนิภา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เขมพัทธ์ พิชริวิญญ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. แชน มังกรวงษ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยี

พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ไผ่พิทย์ ภูชีสส์ชวกรณ์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อติเทพ แจ้ดินาลาว

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปรีชาวุฒิ อภิระติง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปราวรณา แซ่ฮ้อ

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

วารสารศิลปกรรมบูรพาฉบับนี้ถือฉบับเป็นส่งท้ายท้ายของปีปัจจุบัน กองบรรณาธิการทำได้คัดเลือกเพื่อนำเสนอและเผยแพร่ผลงานวิชาการด้วยความพิถีพิถัน ผ่านกระบวนการกลั่นกรองอย่างรอบด้านตลอดช่วงปีที่ผ่านมา ทั้งนี้ วารสารได้รับบทความสำหรับเสนอพิจารณาจำนวนมากจากนักวิจัยและนักวิชาการทั้งในและนอกสถาบัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อมั่นและการยอมรับที่มีต่อวารสารเป็นอย่างยิ่ง คณะผู้จัดทำขอขอบคุณและใคร่ขออภัยในความล่าช้าที่เกิดขึ้นในบางขั้นตอนของกระบวนการพิจารณา อันเนื่องมาจากปริมาณต้นฉบับที่เพิ่มสูงขึ้นและความล่าช้าในคัดสรรผู้ทรงคุณวุฒิการพิจารณาบทความให้ตรงสาขา อย่างไรก็ตาม วารสารยังคงมุ่งมั่นพัฒนาและรักษามาตรฐานคุณภาพการตีพิมพ์อย่างเข้มงวดเพื่อประโยชน์สูงสุดทางวิชาการ

ฉบับปลายนี้ มีบทความตีพิมพ์จำนวน 12 เรื่อง ซึ่งล้วนผ่านการตรวจประเมินคุณภาพเชิงวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิ และมีความครอบคลุมหลากหลายสาขาในศาสตร์ศิลปกรรม ไม่ว่าจะเป็นด้านทัศนศิลป์ การออกแบบ แฟชั่น ดนตรี เซรามิกส์ ตลอดจนงานวิจัยเชิงวิเคราะห์และงานสร้างสรรค์ทั้งในภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ความหลากหลายของเนื้อหาในฉบับนี้สะท้อนพัฒนาการทางองค์ความรู้ศิลปกรรมร่วมสมัยที่กว้างขวางและลุ่มลึก ซึ่งเป็นเจตนารมณ์สำคัญของวารสารในการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และขยายขอบเขตทางปัญญาในวงวิชาการศิลปกรรม

วารสารศิลปกรรมบูรพายังคงเปิดรับบทความจากนักวิจัย นักศึกษา และผู้สร้างสรรค์ผลงานจากทุกสถาบันอย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งดำเนินกระบวนการพิจารณาต้นฉบับด้วยความรอบคอบ โปร่งใส และสอดคล้องกับหลักวิชาการและจรรยาบรรณการตีพิมพ์ เพื่อมุ่งยกระดับคุณภาพของวารสารให้เจริญก้าวหน้าอย่างยั่งยืน

ท้ายสุดนี้ กองบรรณาธิการขอแสดงความขอบคุณอย่างจริงใจต่อผู้เขียนบทความ ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประเมินบทความ ในการร่วมขับเคลื่อนมาตรฐานทางวิชาการมาโดยตลอด วารสารศิลปกรรมบูรพามุ่งมั่นที่จะดำรงบทบาทในฐานะแหล่งเผยแพร่องค์ความรู้ด้านศิลปกรรมที่มีคุณภาพ และพร้อมพัฒนาระดับการจัดพิมพ์อย่างต่อเนื่อง เพื่อให้วารสารศิลปกรรมบูรพายังคงเป็นเวทีทางวิชาการที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์ ความก้าวหน้า และการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อสังคมและวงวิชาการในระยะยาว

บรรณาธิการ



สารบัญ

สภาวะความไม่ปกติในอารมณ์ความทุกข์ของข้าพเจ้า มานัส แก้วโยธา	11
การสื่อสารวิกฤตมลพิษทางอากาศผ่านศิลปะสื่อใหม่: กรณีศึกษานิทรรศการ “Polluted Currents” Pongpan Suriyapat Supachai Areerungruang	21
การศึกษาภาพอาหารที่ปรากฏในผลงานทัศนศิลป์ร่วมสมัย สู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุดส่วนผสมของชีวิต วสุพล ณรงค์ศักดิ์ศิริ	37
การสร้างสรรค์ผลงานทางดุริยางคศิลป์: เพลงโหมโรงนฤตยบุรพา สันติ อุดมศรี	59
การสร้างสรรค์ศิลปกรรมเซรามิก“ปฐมนมูวะ” อภิญา วิไล ประกรณ์ วิไล นพวรรณ เดชบุญ	73
การศึกษาลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในแหล่งชุมชนริมน้ำจันทบูร สู่การสร้างลวดลายรูปแบบใหม่ บุญฤทธิ์ ศรีอุไร ศุภฤกษ์ คณิตวรานันท์	91
การพัฒนาสิ่งทอแฟชั่นจากผ้าลูกไม้เหลือทิ้งด้วยการผสมผสาน เทคนิคโครเชต์ ภายใต้แนวคิดอัพไซเคิลสำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นซี ดาลิตา เกตุศักดิ์	113

การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถ
ในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) 135

อุทัย หวังพัชรพล ไกรสิทธิ์ วิไลเลิศ
บุญเสริม วัฒนกิจ การุณย์ อินทवास
พูลพงศ์ สุขสว่าง นฤทธิ วัฒนภู

การเพิ่มประสิทธิภาพด้านการจัดสรรประติมากรรมสาธารณะ
ในเขตเมืองसानซี สาธารณรัฐประชาชนจีน 153

Liu Ting
พิชัย สดพิบาล
นรินทร์า เกโซ

Power of Color: Applying Biophilic Principles to Visual Art 171

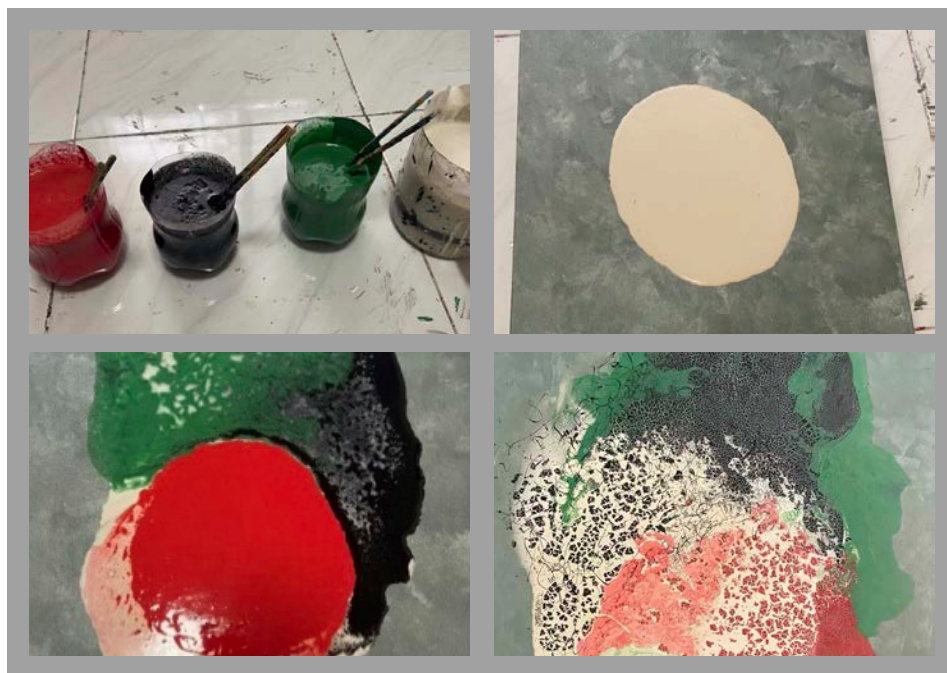
Puwen Jiang
Sakchai Uthitho
Boontan Chettasurat

จิตรกรรมร่วมสมัยชุด: เมื่อฉันกำลังก้าวให้พ้น 197

วิภาวี ภมรพล

Mapping Brand Equity through UGC: A Topic Model Analysis
of Bangkok Design Week on Xiaohongshu 217

Chuan-Chi Chang
Chiu-Hui Tsai
Shian-Heng Lee



สภาวะความไม่ปกติในอารมณ์ความรู้สึกของข้าพเจ้า

The Abnormal State of My Emotional Suffering

Received
Revised
Accepted

June 25, 2025
July 7, 2025
July 10, 2025

มานัส แก้วโยธา¹

บทคัดย่อ

ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมนามธรรมชุด “สภาวะความไม่ปกติในอารมณ์ความรู้สึกของข้าพเจ้า” เป็นการถ่ายทอดประสบการณ์ภายในของข้าพเจ้า ผ่านมุมมองทางศิลปะร่วมสมัย โดยมี “อารมณ์ความรู้สึก” เป็นศูนย์กลางของการตีความและแสดงออกเชิงจิตรกรรมนามธรรม ความทุกข์ในที่นี้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่สิ่งเร้าภายนอก หากแต่เป็นปฏิกิริยาซับซ้อนที่สะท้อนถึงการรับรู้ ความรู้สึก และความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นภายในจิตใจและร่างกายของข้าพเจ้าเอง การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมนามธรรมในครั้งนี้ จึงเป็นการสำรวจสภาวะความปั่นป่วนทางอารมณ์อย่างลึกซึ้ง โดยใช้เทคนิคการจัดองค์ประกอบศิลป์เพื่อสะท้อนสภาพอารมณ์ที่ไม่ปกติ เช่น ความสับสน ความอัดอัด ความไม่แน่นอน และความหวังลง ทั่วทั้งชิ้นงานอยู่ใน ความรู้สึกเหล่านี้ถูกถ่ายทอดผ่านภาษาทางศิลปะโดยตรงผ่านพื้นผิว สี รูปทรง และจังหวะของการเคลื่อนไหวของสีในผืนผ้าใบ วัตถุประสงค์ของการสร้างผลงานชุดนี้ เพื่อสร้างสรรค์จิตรกรรมนามธรรมเป็นเครื่องมือในการแสดงออกทางอารมณ์ในช่วงเวลาที่จิตใจอยู่ในสภาวะทุกข์ เพื่อเยียวยาและบำบัดตัวตนภายใน ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ ในส่วนของเทคนิค ข้าพเจ้าเลือกใช้วิธีการเทสีและหยอดสี โดยผสมสีกับทินเนอร์ เพื่อให้เกิดการไหลเวียนของสีอย่างเป็นอิสระบนพื้นผิวผ้าใบ พร้อมกับการผสมดินสอพองกับขาว เพื่อสร้างพื้นผิวที่หยาบ ขรุขระ หรือแตกร้าวอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งช่วยเสริมความรู้สึกไม่มั่นคงและสะท้อนถึงสภาวะอารมณ์ที่แปรปรวน วัสดุเหล่านี้ทำให้เกิดพื้นผิวที่น่าสนใจ และสามารถสื่อถึงความรู้สึกที่ซ่อนอยู่ได้อย่างเหมาะสม และเป็นการสำรวจตนเองและการเปิดเผยอารมณ์อย่างตรงไปตรงมา ผลของการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ได้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ทั้งในด้านการใช้เทคนิคเฉพาะตน การถ่ายทอดอารมณ์ และการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างข้าพเจ้ากับผู้ชม ผ่านภาพสะท้อนของสภาวะภายในใจ ข้าพเจ้าพบว่า เทคนิคและกระบวนการที่ใช้ในงานชุดนี้ ไม่เพียงแต่สร้างผลงานออกมาเท่านั้น หากยังทำหน้าที่เป็น “เครื่องมือบำบัด” ความทุกข์ของข้าพเจ้าได้อย่างดีเยี่ยม ข้าพเจ้าได้นำเสนอผลงานเหล่านี้ในรูปแบบของ บทความสร้างสรรค์ เพื่อเป็นการเผยแพร่ความรู้ด้านกระบวนการสร้างสรรค์ และขยายองค์ความรู้ทางด้านศิลปะร่วมสมัยสู่สาธารณะ ซึ่งหวังว่าจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในศิลปะเพื่อการบำบัด และการสร้างสรรค์ที่มีรากฐานจากประสบการณ์ส่วนตัว

คำสำคัญ: จิตรกรรมนามธรรม, สภาวะความไม่ปกติ, อารมณ์ความรู้สึก

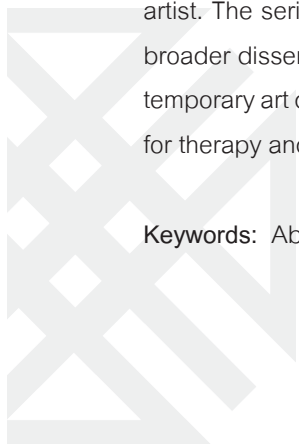
¹ อาจารย์ประจำ หลักสูตรมีเดียทางกายภาพและวิทยาศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



Abstract

The abstract painting series “The Abnormal State of My Sorrowful Emotions” conveys the artist’s inner experiences through the lens of contemporary art, centering on sorrowful emotional states as the core theme for abstract interpretation and expression. In this context, suffering is not limited to external stimuli but is perceived as a complex interplay of internal emotional reactions, mental perceptions, and physical sensations. The creative process thus serves as an introspective journey into the depths of emotional turbulence. This series explores abnormal emotional states such as confusion, suffocation, uncertainty, and faint glimmers of hope hidden within. These emotions are translated directly through the language of visual art—via surface texture, color, form, and the dynamic movement of paint across the canvas. The objective of this creative work is to utilize abstract painting as a tool for emotional expression during moments of psychological distress, functioning simultaneously as a process of self-healing and emotional therapy through the act of making. In terms of technique, the artist employs pouring and dripping methods, mixing paint with thinner to achieve a sense of organic fluidity on the canvas. Chalk powder is combined with glue to create surfaces that are rough, cracked, or uneven textures that reflect emotional instability and reinforce the psychological themes of the work. These materials and processes not only create compelling visual effects but also effectively communicate the emotions hidden beneath the surface. The creative process becomes both an act of self-exploration and an honest revelation of one’s inner state. The outcome of this artistic exploration fulfilled the intended goals: to employ a distinctive painting technique, to authentically express emotion, and to establish a meaningful connection between the artist and the audience through visual reflections of internal states. The techniques and creative process used in this body of work have proven to be not only visually effective but also deeply therapeutic for the artist. The series has been presented in the form of a creative article, contributing to the broader dissemination of knowledge related to artistic processes and expanding the contemporary art discourse. It is hoped that this work will benefit those interested in art as a tool for therapy and as a medium rooted in personal experience and emotional truth

Keywords: Abstract Painting, Emotional Abnormality, Sorrowful Emotions



บทคัดย่อ

ทัศนศิลป์เป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารภาวะภายในของมนุษย์มาอย่างยาวนาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการแสดงออกถึงอารมณ์และสภาวะทางจิตใจที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยคำพูด หนึ่งในรูปแบบของงานทัศนศิลป์ที่สามารถสะท้อนความรู้สึกเหล่านี้ได้อย่างลึกซึ้งคือ “จิตรกรรมนามธรรม” (Abstract Painting) ซึ่งมุ่งเน้นไปที่การใช้เส้น สี รูปทรง และพื้นผิว เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก อารมณ์ความทุกข์ ความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นภายในจิตใจและร่างกายหรือสภาวะต่าง ๆ ของจิตใจ มากกว่าการแสดงภาพที่สื่อถึงความเป็นจริงทางกายภาพ ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมา นักจิตวิทยาและศิลปินหลายคนได้ให้ความสนใจต่อความสัมพันธ์ระหว่างสภาวะความไม่ปกติทางจิต (Mental Disorders) กับการสร้างสรรค์งานศิลปะ สุพัตรา กวีธกุล. (2562) สภาวะที่ชื่อว่าจิต ย่อมรู้แจ้งซึ่งอารมณ์จิตใดที่เป็นกุศล อกุศล และมหากิริยาจิตฝ่ายโลกีย์ จิตนั้นชื่อว่าจิต ย่อมสั่งสมสันดานของตน จิตเป็นธรรมชาติอันกรรมและกิเลสทั้งหลายสั่งสมวิบากกรรมการกระทำจึงเกิดเหตุ โดยเฉพาะในผู้ที่ประสบกับอารมณ์ความทุกข์ เช่น ภาวะซึมเศร้า ความวิตกกังวล หรือความเศร้าโศก งานศิลปะเหล่านี้มักจะสะท้อนถึงโลกภายในที่สับสน เจ็บปวด หรือเปลี่ยวเหงา และทำหน้าที่เป็นทั้งกระจกสะท้อนอารมณ์และเครื่องมือในการเยียวยาจิตใจของผู้สร้างสรรค์

ความเป็นมาของปัญหา

ในยุคปัจจุบัน ความเครียดและปัญหาทางจิตใจมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ อันเนื่องมาจากบริบททางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว บุคคลจำนวนมากต้องเผชิญกับสภาวะความไม่ปกติในชีวิตประจำวัน ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อสุขภาพจิต แม้ว่าความทุกข์จะเป็นประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ แต่ในอีกแง่หนึ่ง ความทุกข์กลับเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญที่กระตุ้นให้ข้าพเจ้า แสวงหาวิธีการแสดงออก และการสร้างสรรค์ความหมายใหม่ให้กับชีวิต ในการสร้างสรรค์ผลงานด้านทัศนศิลป์นั้น การใช้จิตรกรรมนามธรรมเป็นช่องทางในการถ่ายทอดสภาวะทางอารมณ์ที่ไม่สามารถอธิบายด้วยภาษาเป็นที่แพร่หลาย โดยเฉพาะในกลุ่มศิลปินที่เผชิญกับสภาวะความไม่ปกติ เช่น อาการซึมเศร้า หรือความวิตกกังวล การเจ็บป่วยในร่างกาย การป่วยบ่อย ๆ ข้าพเจ้ามักจะใช้ศิลปะเป็นพื้นที่ปลอดภัยในการแสดงออก และเป็นกระบวนการเยียวยาตนเอง มิติของอารมณ์ได้ในลักษณะที่ภาษาไม่สามารถทำได้ เช่น การถ่ายทอดความเปราะบางความโดดเดี่ยว ความสูญเสีย หรือความละอายใจ เป็นสิ่งที่พูดออกมายาก แต่สามารถแสดงออกผ่านจิตรกรรมนามธรรมอย่างอิสระ การสะท้อนภาวะจิตภาวะซึมเศร้าอาจแสดงออกผ่านภาพที่มีโทนสีหม่น พื้นทึวว่างเปล่า หรือเส้นที่แตกหัก การสร้างสรรค์ผลงานในช่วงเวลาเปลี่ยนผ่านสามารถบันทึกภาวะของการเปลี่ยนแปลงในใจ เช่น การเยียวยาหลังความสูญเสีย หรือการกลับคืนสู่ความหวัง ผลงานที่เกิดขึ้นจึงไม่เพียงแต่มีคุณค่าเชิงสุนทรียะ หากยังสะท้อนถึงการต่อสู้กับความเจ็บปวด แม้จะมีงานวิจัย



และนิทรรศการที่นำเสนอศิลปะจากสภาวะความทุกข์อยู่ไม่น้อย แต่ข้าพเจ้าวิเคราะห์เกี่ยวกับวิธีสร้างกระบวนการในรูปแบบนามธรรมในการถ่ายทอดสภาวะความไม่ปกติ โดยเฉพาะการแปรเปลี่ยนอารมณ์ให้กลายเป็นภาพที่มีนัยยะทางจิตใจหรือสภาวะภายใน แต่เน้นการถ่ายทอด “ภาวะ” หรือ “อารมณ์” ที่ลึกซึ้ง ผ่านเส้น สี รูปทรง พื้นผิว และจังหวะ ซึ่งเป็นภาษาทัศนศิลป์ที่สามารถเข้าถึงระดับจิตใต้สำนึกได้ ดังนั้น งานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ จึงมุ่งเน้นไปที่การศึกษากระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมนามธรรมภายใต้บริบทในอารมณ์ความรู้สึก โดยมีเป้าหมายเพื่อเข้าใจกระบวนการของการแสดงออกทางทัศนศิลป์ และเสนอแนวทางใหม่ในการตีความเชิงงานทัศนศิลป์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์จิตรกรรมนามธรรมเป็นเครื่องมือในการแสดงออกทางอารมณ์ในช่วงเวลาที่จิตใจอยู่ในสภาวะความไม่ปกติของอารมณ์
2. เพื่อเยียวยาและบำบัดตัวตนภายใน ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมนามธรรม
3. เพื่อเป็นการเผยแพร่ความรู้ด้านกระบวนการสร้างสรรค์ และขยายองค์ความรู้ทางด้านศิลปะร่วมสมัยสู่สาธารณะ

แนวคิดและอิทธิพลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

แนวคิดหลักของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในครั้งนี้ ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการสร้างสรรค์จิตรกรรมนามธรรม เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอด “อารมณ์ความรู้สึก” ซึ่งเกิดจากสภาวะความไม่ปกติทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยเน้นให้ความสำคัญกับ กระบวนการภายในจิตใจ ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาของความเปราะบางทางอารมณ์ และเปลี่ยนประสบการณ์เหล่านั้นให้กลายเป็นรูปแบบเชิงนามธรรมผ่านภาษาทัศนศิลป์ ได้แก่ เส้น สี รูปทรง พื้นผิว และองค์ประกอบทางศิลป์

งานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากแนวคิดทางจิตวิทยาเชิงศิลปะที่ตระหนักถึงศิลปะในฐานะเครื่องมือสำคัญในการเยียวยาและสะท้อนสภาวะภายในจิตใจของข้าพเจ้า มากกว่าการเป็นเพียงวัตถุแห่งความงามทางสุนทรียภาพ ทักษะนี้เปิดมุมมองใหม่ที่มอง การสร้างงานศิลปะ เป็น พื้นที่ในการบำบัด เยียวยา และสำรวจตนเอง โดยเฉพาะในช่วงเวลาที่ข้าพเจ้าเผชิญกับภาวะความทุกข์ สับสน หรือความไม่ปกติทางอารมณ์ การสร้างสรรค์ผลงานโดยเฉพาะในรูปแบบ จิตรกรรมนามธรรม (Abstract Painting) จึงกลายเป็นวิธีหนึ่งในการ แปรเปลี่ยน (transform) ความรู้สึกที่ซับซ้อนและไม่สามารถสื่อออกมาเป็นคำพูด ให้กลายเป็นภาษาทัศนศิลป์ที่จับต้องได้ ในการสร้างสรรค์แนวคิดของผลงาน ข้าพเจ้าได้อ้างอิงแนวคิดจาก ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์. (Freud, 2548) ซึ่งกล่าวถึงแรงขับทางอารมณ์ (emotional drives) ที่ซ่อนอยู่ในจิตใต้สำนึก (unconscious mind) ซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมและการแสดงออกของมนุษย์โดยที่ตนเองไม่รู้ตัว ฟรอยด์เสนอว่า การสร้างงานศิลปะสามารถทำหน้าที่เป็น การปลดปล่อย (catharsis) แรงขับเหล่านี้ออกมา

อย่างสร้างสรรค์ผ่านภาพ เส้น สี และรูปทรง ซึ่งแนวคิดนี้มีอิทธิพลอย่างมากต่องานสร้างสรรค์ผลงานชุด “สภาวะความไม่ปกติของอารมณ์ความทุกข์ซ้ำๆ” ซึ่งมุ่งถ่ายทอดภาวะภายในที่ยุ่งเหยิงให้ปรากฏเป็นนามธรรมที่มีนัยยะเชิงจิตใจ นอกจากนี้ ข้าพเจ้ายังได้รับอิทธิพลจาก อิทธิพล ตั้งโงลก (2550) ซึ่งกล่าวถึงการที่ศิลปินสามารถ “สร้างรูปทรงขึ้นมาใหม่ตามความรู้สึก” โดยไม่จำเป็นต้องยึดโยงกับความสมจริงในธรรมชาติ เขาชี้ให้เห็นว่า ศิลปะแอบสแตรก เป็นภาษาทางอารมณ์ที่แสดงผ่านการขีดเขียน วาด และระบายสีที่สามารถสร้างความรู้สึกของความลึก หรือความเคลื่อนไหวในพื้นที่ได้อย่างน่าประทับใจ ความงามของจิตรกรรมนามธรรมในแนวทางนี้จึงอยู่ที่ การใช้สี เส้น และพื้นผิวในการสื่ออารมณ์และทัศนคติทางจิตใจ ผลงานของศิลปินระดับโลกอย่าง Jackson Pollock เป็นอีกหนึ่งแรงบันดาลใจหลัก เขาเป็นผู้บุกเบิกเทคนิค Action Painting ที่เน้นการเคลื่อนไหวของร่างกาย เส้นทางของสี และจังหวะที่เกิดจากความรู้สึกแบบปัจจุบันทันด่วน (spontaneous emotion) เทคนิค “drip painting” ของเขาเปิดโอกาสให้จิตใต้สำนึกได้เผยออกมาโดยตรงผ่านกระบวนการวาดที่ไม่มีกฎเกณฑ์ ผลงานของเขาจึงสะท้อนการต่อสู้ภายใน ความขัดแย้งทางอารมณ์ และพลังงานทางจิตวิญญาณ ข้าพเจ้าก็ได้รับอิทธิพลจากศิลปินที่มีบทบาทสำคัญในวงการศิลปะนามธรรมคือ “จาง แซ่ต้ง” ผู้ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนจิตวิญญาณของตนเอง โดยไม่ถูกจำกัดด้วยกรอบของศิลปะตะวันตก ผลงานของ “จาง แซ่ต้ง” มีลักษณะอิสระของเส้น สี และความพลิวไหวในรูปทรงที่ไม่แน่นอน สื่อถึง “สภาวะ” มากกว่าการเล่าเรื่อง ซึ่งแนวทางนี้ได้จุดประกายให้ข้าพเจ้ากล้าสำรวจภายในตนเองผ่านการทดลองในกระบวนการสร้างสรรค์จิตรกรรมนามธรรมยิ่งขึ้น ดังนั้น ผลงานชุดนี้จึงมิได้เป็นเพียงการถ่ายทอดความงาม หากแต่เป็น บทบันทึกทางอารมณ์และจิตใจ ที่ผ่านการ “กลั่น” และ “กลาย” จากประสบการณ์ภายในอันเจ็บปวด สูงงานจิตรกรรมที่มีความหมายใหม่ในเชิงสุนทรียศาสตร์ เป็นการแสดงออกที่ผสมผสานแนวคิดทางจิตวิทยาและศิลปะเข้าไว้อย่างเหมาะสม

เทคนิคและกระบวนการในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในปัจจุบันไม่เพียงแต่เน้นรูปแบบหรือเนื้อหาเท่านั้น แต่ยังให้ความสำคัญกับเทคนิคและวัสดุที่ใช้เพื่อสร้างประสบการณ์ทางสายตาและอารมณ์แก่ผู้ชม บทความฉบับนี้นำเสนอแนวทางการทดลองเทคนิค “การหยอดสี” โดยผสมสีอะคริลิกกับทินเนอร์ ซึ่งเกิดปฏิกิริยาทางเคมีทำให้สีแตกตัวเป็นเม็ดเล็ก ๆ สร้างพื้นผิว รูปร่าง และรูปทรงอิสระในแบบเฉพาะตัว อีกทั้ง ยังทดลองผสมวัสดุอื่น ๆ เช่น ดินสอพองและกาบ เพื่อเสริมสร้างมิติทางพื้นผิวและความกลมกลืนขององค์ประกอบในงานจิตรกรรมนามธรรม 2 มิติ เทคนิคและกระบวนการถือเป็นปัจจัยสำคัญที่สะท้อนแนวคิด ความรู้สึก และอัตลักษณ์ของข้าพเจ้า โดยเฉพาะในศิลปะนามธรรม ซึ่งเปิดโอกาสให้น่าวิเศษและวิธีการที่หลากหลายมาใช้ในการทดลองและพัฒนา ข้าพเจ้านี้มุ่งเน้นการนำเสนอประสบการณ์ตรงจากการทดลองทางเทคนิคของผู้เขียนในการผสมวัสดุต่าง ๆ เพื่อสร้างผลงานที่มีพื้นผิวและมิติเฉพาะตัว ข้าพเจ้าได้ศึกษาค้นคว้าและทดลองเทคนิค การหยอดสีอะคริลิกผสมทินเนอร์ โดยพบว่าปริมาณทินเนอร์ที่ใช้ส่งผลต่อการแตกตัวของสี ซึ่งเกิดเป็นเม็ดสีเล็ก ๆ บนพื้นผิว และสามารถ



ควบคุมให้เกิดความหลากหลายของลักษณะพื้นผิวได้ตามต้องการ การทดลองนี้ไม่เพียงเป็นกระบวนการทางกายภาพ แต่ยังช่วยถ่ายทอดบรรยากาศและอารมณ์ ผ่านสีที่กระจายตัวอย่างมีอิสระ ก่อนการสร้างสรรค์ผลงาน มีการเตรียมพื้นผิวด้วย ดินสอพอง เป็นชั้นรองพื้น จากนั้นจึงผสมสีอะคริลิกกับทินเนอร์ รวมกับดินสอพองและกาว เพื่อลงบนพื้นผิวที่เตรียมไว้ วัสดุทั้งหมดนี้ร่วมกันสร้างพื้นผิวที่แตกเห็นร่องรอย และให้ความรู้สึกมีมิติ สะท้อนความเคลื่อนไหวทางอารมณ์ที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาและแนวคิดของผลงาน เทคนิคการหยอดสีอะคริลิกผสมทินเนอร์ พร้อมการประยุกต์ใช้ดินสอพองและกาว เป็นแนวทางสร้างสรรค์ที่เปิดกว้างต่อการทดลองและพัฒนา ผลลัพธ์ที่ได้คือผลงานจิตรกรรมนามธรรมที่มีพื้นผิวและมิติอันหลากหลาย เทคนิคดังกล่าวยังสามารถเป็นแนวทางสำหรับข้าพเจ้าที่ต้องการแสวงหาเอกลักษณ์เฉพาะตนผ่านการทดลองทางวัสดุ

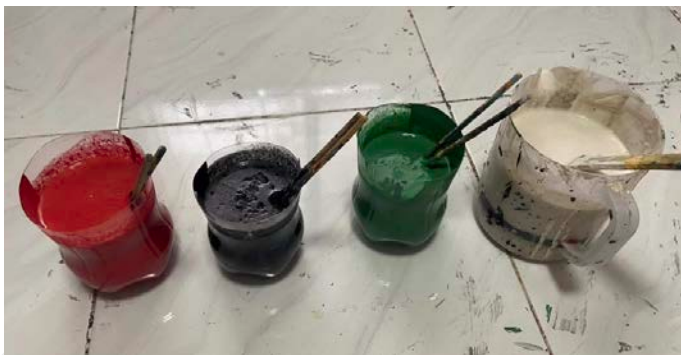
วัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ ได้แก่ เฟรมผ้าใบ, สีอะคริลิก, ทินเนอร์, ดินสอพอง, กาว, พู่กัน

กระบวนการในการสร้างสรรค์

• ขั้นตอนที่ 1 สร้างภาพร่างจากอารมณ์ในจิตใจของข้าพเจ้าไว้ แล้วคิดภาพในจิต โดยคิดถึงองค์ประกอบศิลป์

- ขั้นตอนที่ 2 เตรียมสีที่จะการหยอดสีหรือเทสีตามภาพร่างจากจิตช่วงนั้น
- ขั้นตอนที่ 3 รองพื้นด้วยสีที่ต้องการตามอารมณ์แล้วเทดินสอพองลงไป
- ขั้นตอนที่ 4 หยอดสีดำ สีเขียว สีแดงลงไปตามสภาวะอารมณ์ช่วงนั้นเวลานั้น
- ขั้นตอนที่ 5 รอกเกิดปฏิกิริยาทางเคมีทำให้สีแตกตัวเป็นเม็ดเล็ก ๆ แล้วสร้างรูปร่าง รูปทรง

โดยการขยับผ้าใบหรือเอาพู่กันสร้างรูปร่าง รูปทรง เมื่อทินเนอร์กับน้ำปฏิกิริยาต่อกัน



ภาพที่ 1 ขั้นตอนที่ 2 เตรียมสีที่จะการหยอดสีหรือเทสี
ที่มา: ผู้เขียน





ภาพที่ 2 ขั้นตอนที่ 3 รองพื้นด้วยสีแล้วเทดินสอพองลงไป
ที่มา: ผู้เขียน



ภาพที่ 3 ขั้นตอนที่ 4 หยอดสีดำ สีเขียว สีแดงลงไป
ที่มา: ผู้เขียน



ภาพที่ 4 ขั้นตอนที่ 5 รอเกิดปฏิกิริยาทางเคมีทำให้สีแตกตัวเป็นเม็ดเล็ก ๆ
ที่มา: ผู้เขียน



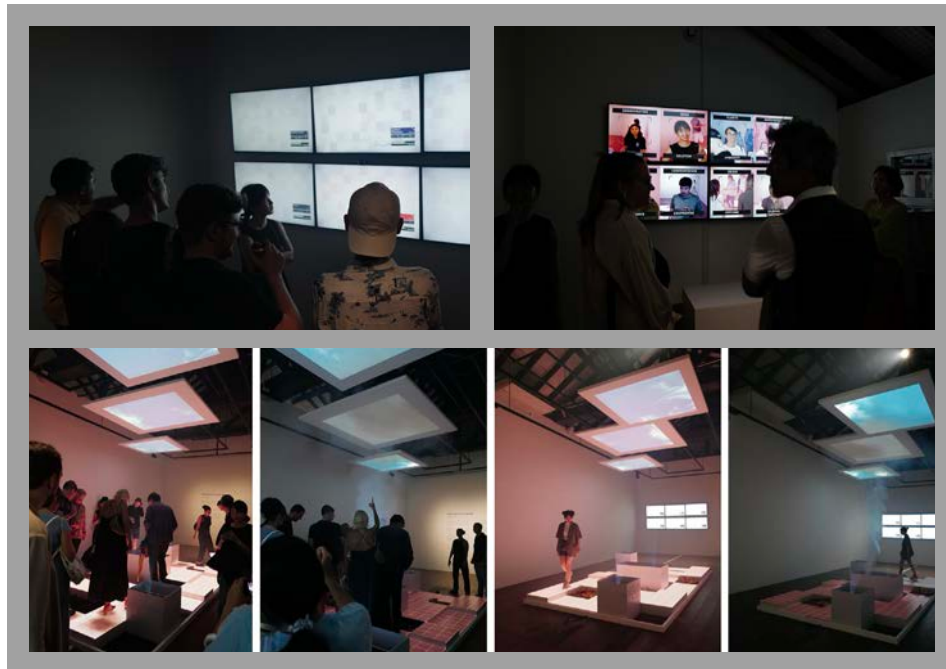
ผลการสร้างสรรค์

ผลงานจิตรกรรมนามธรรมชุด “สภาวะความไม่ปกติในอารมณ์ความรู้สึกของข้าพเจ้า” เป็นผลลัพธ์จากกระบวนการสำรวจภาวะทางอารมณ์ แนวคิดสำคัญที่หล่อหลอมการสร้างสรรค์ คือ ทฤษฎีของ ชิกมันด์ ฟรอยด์ ซึ่งมองว่า “ความเจ็บปวดสามารถแปรเปลี่ยนเป็นพลังสร้างสรรค์ผ่านกลไกทางจิต โดยข้าพเจ้าใช้ศิลปะเป็นพื้นที่ปลอดภัยในการระบายแรงขับเหล่านั้นออกมา โดยเฉพาะช่วงเวลาທີ່จิตใจตกอยู่ในภาวะความทุกข์และความเปราะบาง กระบวนการที่ใช้ในการสร้างงาน เช่น การเทสี การผสมทินเนอร์กับสี การใช้ดินสอพองร่วมกับกาว และการปล่อยให้สีเคลื่อนไหวอย่างเสรีบนผืนผ้าใบ สะท้อนลักษณะของการ “ปลดปล่อย” อารมณ์อย่างไม่ถูกควบคุม เหมือนกับแนวทางการทำงานของศิลปิน แจ็คสัน พอลล็อก ด้วยการใช้ภาษาทางทัศนศิลป์อย่างเส้น สี พื้นผิว และจังหวะการเคลื่อนไหวของสีบนผืนผ้าใบ และสะท้อนแนวคิดนามธรรมแบบ จ้าง แซ่ตั้ง ผ่านการใช้เส้น สี และพื้นผิวในการถ่ายทอดสภาวะภายในอย่างตรงไปตรงมา โดยมุ่งเน้นการปลดปล่อยอารมณ์และแรงขับจากจิตใต้สำนึก ศิลปะจึงทำหน้าที่เป็นพื้นที่สะท้อนความจริงใจของตนเอง ไม่ใช่เพียงเพื่อความงาม แต่เพื่อการเยียวยาและการเข้าใจตนเองได้ ข้าพเจ้าสามารถแปรเปลี่ยนอารมณ์ภายในให้กลายเป็นงานศิลปะที่สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างเหมาะสมเทคนิคที่ใช้ เช่น การเทสี ผสมทินเนอร์ การใช้ดินสอพองร่วมกับกาวเพื่อสร้างพื้นผิวที่แตกต่าง ช่วยเสริมสร้างมิติของผลงาน และสะท้อนถึงสภาวะอารมณ์ที่ไม่มั่นคงได้อย่างชัดเจน การสร้างสรรค์ในครั้งนี้ไม่เพียงมุ่งเน้นผลลัพธ์ทางรูปธรรม แต่ยังเป็นเครื่องมือในการเยียวยาอารมณ์ของข้าพเจ้าเองด้วย ส่งผลให้ผลงานมีพลังในการสื่อสารอย่างลึกซึ้งและจริงใจ ผลของการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ได้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ทั้งในด้านการใช้เทคนิคเฉพาะตน การถ่ายทอดอารมณ์ และการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างข้าพเจ้ากับผู้ชม ผ่านภาพสะท้อนของสภาวะภายในใจ ข้าพเจ้าพบว่าเทคนิคและกระบวนการที่ใช้ในงานชุดนี้ไม่เพียงแค่สร้างผลงานออกมาเท่านั้น หากยังทำหน้าที่เป็น “เครื่องมือบำบัด” ความทุกข์ของข้าพเจ้าได้อย่างดีเยี่ยม ข้าพเจ้าได้นำเสนอผลงานเหล่านี้ในรูปแบบของ บทความสร้างสรรค์ เพื่อเป็นการเผยแพร่ความรู้ด้านกระบวนการสร้างสรรค์ และขยายองค์ความรู้ทางด้านศิลปะร่วมสมัยสู่สาธารณะ ซึ่งหวังว่าจะเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจในศิลปะเพื่อการบำบัด และการสร้างสรรค์ที่มีรากฐานจากประสบการณ์ส่วนตัว

บรรณานุกรม

- ฟรอยด์, ชิกมันด์. (2548). บทนำว่าด้วยทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (พรรณี ไพบูลย์นรินทร์, ผู้แปล). (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). ทัศนศิลป์และความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ศิลปวัฒนธรรม.
- สมโภชน์ แสงอรุณ. (2547). จ้าง แซ่ตั้ง: ศิลปินและจิตวิญญาณ. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่





การสื่อสารวิกฤตมลพิษทางอากาศผ่านศิลปะสื่อใหม่ : กรณีศึกษานิทรรศการ “Polluted Currents”

Visualizing Air Pollution Through New Media:
A Case Study of “Polluted Currents” Exhibition

Received
Revised
Accepted

Marh 3, 2025
June 10, 2025
June 25, 2025

Pongpan Suriyapat ¹
Supachai Areerungruang ²

บทคัดย่อ

This research examines the use of new media and interactive art to communicate air pollution awareness in the exhibition “Polluted Currents,” held at Warin Lab Contemporary from November 29, 2022, to January 25, 2023. The study explores how new media art can effectively address environmental issues, focusing on PM2.5 and PM10 pollution through three interconnected artworks

The exhibition included “Data Flow,” a generative art piece visualizing real-time air quality data; “Footstep of Impact,” an interactive installation where visitors’ movements generated pollution effects on a terrain map; and “Visage Reaction,” which used facial detection to confront viewers with their environmental impact. Together, these works provided an immersive and educational experience.

Non-participant observation and Interviews with gallery executives, curators, academics, artists, and collectors highlighted the effectiveness of digital technology and audience interaction in raising awareness. Experts praised the fusion of art, science, and technology for simplifying complex data, though concerns about costs and maintenance were noted. This study underscores the potential of new media art to drive social change through meaningful aesthetic engagement.

Keywords: Generative Art, Interactive Art, Air Pollution, Environmental Communication, Creative Research

¹ Doctoral Student, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

² Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University



Introduction

Air pollution is a critical environmental challenge in Thailand, particularly during winter when PM2.5 and PM10 levels often reach hazardous levels (Pollution Control Department, 2024). Scientific data on such issues can be difficult for the public to grasp, highlighting the need for alternative communication methods. New media art provides a powerful platform to make these complex topics more accessible and engaging.

The Polluted Currents exhibition was designed to transcend traditional data presentation by integrating scientific information, digital technology, and audience interaction. It featured three key artworks: Data Flow, which transformed air quality data into real-time generative animations; Footstep of Impact, where visitors stepped on an interactive floor to witness the environmental consequences of their actions; and Visage Reaction, which challenged viewers to confront their role in the environmental crisis. Together, these works created an immersive learning experience that bridged the gap between data and understanding.

Research Objectives

1. To analyze the use of new media art in communicating environmental issues
2. To study methods of creating audience engagement through interactive art
3. To evaluate the effectiveness of art in creating awareness of environmental problems

Hypothesis

This research hypothesizes that interactive new media art fosters more meaningful environmental engagement than traditional methods. It suggests that transforming scientific data into aesthetic experiences enhances accessibility (Manovich, 2001; Lumley, 2021), physical interaction strengthens behavior-consequence connections (Cox, 2013; Pinsky & Sommer, 2020), and technological self-confrontation deepens reflection on personal environmental responsibility (Edmonds, 2010; Hornby, 2017). Together, these elements aim to deepen understanding of environmental issues and inspire actionable change.



Conceptual Framework

This research integrates three key theoretical frameworks:

1. New Media Art Theory: Drawing from Manovich's (2001) concepts of numerical representation, modularity, automation, variability, and transcoding, which enable interactive and dynamic user experiences. This foundation supports the transformation of environmental data into responsive visual systems (Tufte, 1984).
2. Environmental Communication: Based on Cox's (2013) strategies for effective environmental communication, particularly: making the invisible visible, connecting actions to impacts, and stimulating behavioral change through meaningful engagement.
3. Experiential Learning Theory: Incorporating Kolb's (1984) experiential learning cycle with its four stages: concrete experience, reflective observation, abstract conceptualization, and active experimentation. This framework guides the design of visitor experiences through the exhibition.

These perspectives converge in a cyclical process: data representation which transforms scientific information into sensory experiences, leading to interaction that fosters viewer engagement, and ultimately cultivating awareness to inspire attitudinal and behavioral change. This integrated framework informed both the creation of artworks and the evaluation of their effectiveness in communicating environmental messages.

Research Methodology

1. Research Design

This research adopted a practice-based methodology, combining creative practice, qualitative research, and action research approaches (Candy & Edmonds, 2018). The study was structured into four phases, blending artistic creation with systematic inquiry to explore the intersection of new media art and environmental communication.

- 1.1. Exploration Phase: (July 3 - August 31, 2022): Literature review, technology exploration, and air quality data analysis
- 1.2. Development Phase: (September 4 - October 31, 2022): Concept development, technical experimentation, prototype creation, and installation
- 1.3. Exhibition Phase: (November 10, 2022 - January 25, 2023): Installation, observation of visitor interactions, interviews, and data collection
- 1.4. Analysis Phase (February 5 - March 29, 2023): Data processing, analysis, and report writing



The research scope encompassed creating and exhibiting three new media artworks at Warin Lab Contemporary over 77 days, focusing on Thailand's PM2.5 and PM10 air pollution, digital technology creation processes, visitor engagement patterns, and perspectives from gallery executives, curators, academics, artists, and collectors. Warin Lab Contemporary was selected as the exhibition venue due to its established commitment to environmental art and specialized expertise in presenting contemporary artworks that address critical social and environmental issues. The gallery has developed proficiency in supporting new media installations that communicate environmental awareness through artistic expression, making it an ideal institutional partner for this research exploring the intersection of art, technology, and environmental communication. The gallery's technical infrastructure and curatorial experience with environmentally focused exhibitions provided essential support for the complex installation requirements while ensuring appropriate context for evaluating the exhibition's effectiveness in reaching audiences concerned with environmental issues.

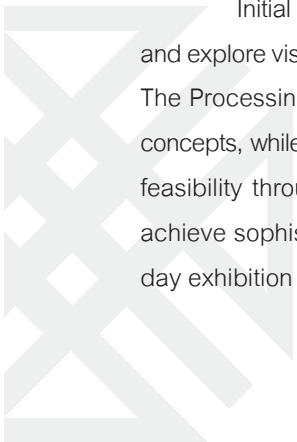
2. Data Collection Methods

The research employed a dual-framework approach to data collection, addressing both the technical requirements of creating real-time responsive artworks and the analytical needs of evaluating their effectiveness as communication tools.

2.1. Data Collection for Real-Time Artwork Creation

The artwork utilized real-time air quality data from the World Air Quality Index (WAQI) API, providing continuous PM2.5 and PM10 updates across Thailand at one-minute intervals. This API was selected for its comprehensive coverage of Thai monitoring stations, standardized JSON formats, and reliable uptime, enabling dynamic visualizations that reflected actual air quality fluctuations rather than static datasets throughout the exhibition period.

Initial prototyping used Processing and p5.js environments to test API connections and explore visualization possibilities through particle systems and color mapping algorithms. The Processing framework facilitated rapid experimentation with data parsing and artistic concepts, while p5.js enabled web-based testing of API functionality. After validating technical feasibility through fifteen iterations, final implementations were developed in Unity 3D to achieve sophisticated particle systems and multi-screen coordination required for the 77-day exhibition period.



2.2. Data Collection for Impact Assessment and Analysis

The exhibition's effectiveness as an environmental communication tool was evaluated through systematic observation and expert consultation methodologies.

2.2.1. Non-participant observation: Using shadowing technique and unobtrusive observation to document visitor behaviors, time spent with each artwork, movement patterns, facial expressions, and verbal responses. Observations were systematically recorded using structured observation forms.

2.2.2. Semi-structured in-depth interviews: Conducted with purposively selected representatives from five expert groups. The interview protocol included open-ended questions designed to elicit detailed perspectives on aesthetic, technical, and social dimensions of the exhibition.

3. Exhibition Narrative Design

The exhibition employed a progressive narrative structure to guide visitors through three interconnected experiences:

3.1. Understanding Development: Beginning with foundational information through Data Flow

3.2. Making Connections: Exploring cause and effect through Footstep of Impact

3.3. Personal Reflection: Confronting personal responsibility through Visage Reaction

This sequential design aligns with Kolb's (1984) experiential learning cycle, guiding visitors from observation and reflection to conceptualization and action. The approach is further supported by case studies such as Hornby's (2017) analysis of Olafur Eliasson's work, which highlights the power of art to make climate issues tangible and emotionally resonant. Similarly, Pinsky and Sommer's (2020) Pollution Pods study demonstrate how immersive, sensory-driven art can effectively shift perceptions of air pollution and climate change. These examples underscore the value of narrativity and multisensory methods in communicating complex pollution problems, offering a compelling framework for engaging audiences and inspiring meaningful change.



4. Artwork Descriptions and Technical Implementation

4.1.Data Flow

This artwork translated real-time air quality data into aesthetic visual experiences through generative art (Galanter, 2003). The piece was designed to make invisible air pollution visible in a compelling and emotionally engaging format using Unity Engine, where custom particle systems and specialized shaders were developed to achieve the desired visual aesthetic. Real-time air quality data was obtained through an API connection to the World Air Quality Index (WAQI) service, allowing the artwork to reflect current PM2.5 and PM10 conditions. The visual output was presented on six 46-inch LED screens arranged in a 3x2 grid configuration, creating an immersive visual field that surrounded the viewer as shown in Figure 1.



Figure 1 Visitors Engage with Real-Time Air Quality Visualization

Source : Researcher's Documentation / (Pongpan Suriyapat, 2023)

The system was programmed to operate continuously throughout the exhibition, with data updates occurring every minute to maintain relevance and accuracy. A carefully calibrated color progression scheme was implemented, transitioning from white tones representing safe air quality levels through increasingly intense hues culminating in deep purple to indicate hazardous conditions. The movement patterns of the particles were deliberately designed to differentiate between pollutant types, with smaller, faster-moving particles representing PM2.5 and larger, more predictable movement patterns indicating PM10 particulates, mimicking their actual physical behavior in the atmosphere.

The visual aesthetics intentionally created a tension between the beauty of the flowing particles and the dangerous reality they represented. Data visualization parameters were meticulously calibrated to balance scientific accuracy with emotional impact, which

emphasizes clarity, precision, and effective communication of complex data (Tufte, 1983). This approach not only ensured the integrity of the scientific information but also enhanced its accessibility and emotional resonance for viewers, aligning with the exhibition's goal of fostering deeper engagement with environmental issues.

4.2. Footstep of Impact

This interactive installation created a direct connection between visitors' physical movements and environmental consequences, allowing people to see the immediate effects of their actions on air quality.

The installation was constructed using a series of 50x50 cm LED panels carefully arranged to form a topographical representation of Thailand's terrain, complete with varying elevations to simulate the country's geographical features. Beneath each panel, pressure-sensitive sensors were integrated to precisely detect visitors' footsteps, weight distribution, and movement patterns across the installation. The interactive system was powered by Unity Engine, featuring sophisticated physics-based particle systems programmed to respond directly to visitors' movements on the terrain. To enhance the authenticity of the experience, the installation incorporated actual pollution-causing materials strategically placed throughout the space, including charcoal fragments, industrial plastic pellets, and agricultural chemical fertilizers, creating a tangible connection to real-world pollution sources.

Overhead, multiple projectors were installed to display dynamic sky imagery that gradually transformed in response to the accumulated pollution levels generated by visitor activity. When pollution reached predetermined critical thresholds, concealed smoke generators would activate, releasing controlled amounts of actual smoke into the installation space. Special transition effects were carefully designed to create a seamless visual blend between the physical smoke rising from the installation and the digital projections overhead, merging the physical and virtual elements into a cohesive environmental experience.

The installation deliberately avoided clear beginning or ending points, reflecting the continuous and cumulative nature of environmental impacts. Visitor interactions generated both immediate visual feedback and contributed to gradually increasing pollution levels in the simulated environment as in Figure 2.



Figure 2 Visitors Interaction with the work, *Bridging Real & Virtual Worlds*

Source : Researcher's Documentation / (Pongpan Suriyapat, 2023)

4.3. Visage Reaction

This artwork utilized facial detection technology to foster personal confrontation and reflection on individual roles in environmental issues. The installation featured four 42-inch LED screens in a 2x2 configuration at eye level, creating an intimate engagement with viewers. Discreet cameras, hidden within the structure and linked to the OpenCV library, enabled real-time facial detection and emotional analysis. A specialized algorithm captured visitors' candid reactions as they moved through the space, storing these expressions for later display.

When viewers approached the installation, the screens revealed their captured facial images paired with contrasting text, such as “problem creator” vs. “problem solver” or “indifferent” vs. “take action,” challenging their environmental attitudes. Personal data collection adhered strictly to Thailand's Personal Data Protection Act (PDPA), ensuring ethical handling of biometric information. The stark, high-contrast design—featuring deep black backgrounds and crisp white typography—created a somber, reflective atmosphere, as shown in Figure 3, encouraging deep introspection.

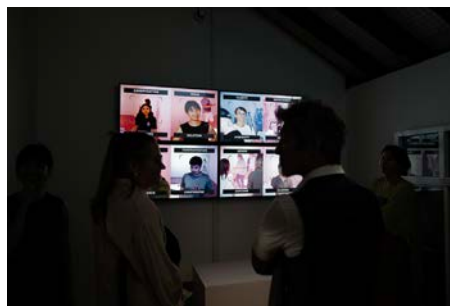


Figure 3 Visitors confronting the choices between ignorance and action

Source : Researcher's Documentation / (Pongpan Suriyapat, 2023)



The work created psychological tension by juxtaposing visitors' spontaneous reactions with their conscious expressions when aware of being observed, prompting deeper reflection on personal responsibility for environmental issues.

5. Data Analysis Approach

Qualitative data from observations and interviews were analyzed using thematic analysis. This methodical process began with thorough familiarization with the collected data, followed by coding significant patterns that emerged. The research team then identified key themes and subthemes, which were subsequently reviewed, refined, and clearly defined before producing the final analysis. This systematic approach enabled the identification of meaningful patterns across diverse data sources and expert perspectives while ensuring analytical rigor throughout the research process.

Research Results

1. Visitor Responses and Behaviors

Non-participant observation revealed several significant patterns in visitor engagement with the exhibition as follow:

1.1. Extended Engagement: Visitors spent 20-30 minutes on average, significantly longer than typical art viewing times, indicating strong engagement with interactive elements.

1.2. Progressive Learning: Visitors showed clear development in understanding and emotional engagement, transitioning from aesthetic appreciation to critical questioning to personal reflection.

1.3. Behavioral Adaptation: With Footstep of Impact, initial playful movements evolved into deliberate, cautious interactions as visitors observed environmental consequences of their actions.

1.4. Return Visits: Frequent returns to specific artworks, especially Visage Reaction, suggested deeper processing of the exhibition's messages.

1.5. Social Interaction: Discussions among visitors indicated the exhibition successfully stimulated dialogue about environmental issues.

The observation data confirmed the effectiveness of the progressive narrative structure in creating deeper engagement with environmental topics.

2. Expert Perspectives

The semi-structured interviews with five expert groups revealed diverse insights on the exhibition's significance, challenges, and implications as follow:



2.1. Gallery Executives' Perspectives

Gallery executives recognized the exhibition's potential to attract younger audiences through technology integration while expressing concerns about financial and operational challenges. They highlighted high implementation and maintenance costs, the need for specialized technical staff with dual expertise in art and technology, and difficulties in developing sustainable business models for new media art. Physical gallery spaces also require substantial adaptations to accommodate specific technical requirements for lighting, electrical infrastructure, and climate control needed for electronic equipment.

2.2. Curators' Perspectives

Curators valued the exhibition's narrative structure while emphasizing the need to balance aesthetic value with information delivery. They raised ethical concerns regarding visitor privacy with facial detection elements and discussed the potential for applying similar approaches to other environmental topics. Curators noted that exhibitions must be adapted for different cultural settings, as presentations effective in Bangkok may require recalibration for rural communities or international venues with varying technological literacy levels and cultural attitudes toward environmental issues.

2.3. Academics and Media Perspectives

Academics and journalists positioned the exhibition within global trends in socially engaged new media art while highlighting its distinctive Thai characteristics. They praised its effectiveness in translating complex scientific data into accessible and emotionally resonant experiences. Discussions centered on educational applications for diverse audience groups and the exhibition's role in advancing dialogue between art, science, and social issues in Thailand as a model for interdisciplinary collaboration that could address other national challenges.

2.4. Artists' Perspectives

Fellow artists focused on technical implementation and creative processes, examining innovative approaches to data visualization and the integration of physical and digital elements. They discussed collaboration challenges between artists and technologists while expressing concerns about accessibility of similar technical approaches for artists with limited resources. These conversations prompted discussions about knowledge sharing and developing more affordable solutions for artists interested in environmental themes.

2.5. Collectors and Art Supporters' Perspectives

Collectors and patrons discussed emerging paradigms for supporting technology

-based art, noting challenges in collecting and preserving digital and interactive artworks. They proposed alternative support models beyond traditional acquisition, including commissioning processes rather than finished products or investing in documentation of ephemeral installations. Many emphasized the need for institutional preservation protocols, suggesting collaboration between collectors, museums, and technology experts to establish best practices for digital art conservation.

Overall, the expert interviews revealed strong recognition of the exhibition's innovative approach while highlighting structural challenges within the Thai art ecosystem for supporting new media art. Despite diverse perspectives and priorities, there was consensus that such interdisciplinary approaches represented an important direction for contemporary art engaging with urgent social and environmental issues in Thailand.

3. Impact Assessment

Analysis of observation and interview data indicated three main areas of impact:

3.1. Perceptual and Cognitive Impact: The exhibition successfully increased understanding of air pollution issues among visitors, with experts confirming the effectiveness of data visualization approaches in making complex information accessible.

3.2. Emotional and Attitudinal Impact: Both visitors and experts reported strong emotional responses to the works, particularly the confrontational aspects of Visage Reaction and the cause-effect relationships in Footstep of Impact.

3.3. Behavioral Intent: A significant proportion of visitors expressed intentions to modify behaviors related to environmental impact after experiencing the exhibition, though long-term behavioral change could not be measured within the research timeframe.

The exhibition demonstrated particular effectiveness in helping visitors connect abstract environmental data with personal experience and responsibility, addressing a key challenge in environmental communication.

Conclusion and Discussion

This research demonstrates that new media art effectively bridges scientific environmental data and public understanding, confirming that interactive, multisensory experiences foster deeper engagement than traditional methods. The success of Polluted Currents is attributed to:



1. Multisensory Engagement: Integrating visual, auditory, and kinesthetic elements enhanced information processing.

2. Progressive Narrative: A sequential design guided visitors from understanding to reflection, creating a cohesive learning journey.

3. Real-time Data: Live environmental data added authenticity and urgency, surpassing static presentations.

4. Personalized Experiences: Interactive elements increased the personal relevance of environmental issues.

5. Aesthetic-Scientific Balance: Artworks maintained scientific accuracy while delivering emotional impact.

These findings align with Cox's (2013) strategies, such as making invisible pollution visible and linking actions to consequences, while extending Edmonds' (2010) framework by demonstrating how varied interaction levels support educational goals. However, challenges include:

1. Resource Intensity: High technical, financial, and human resource demands limit scalability.

2. Technical Complexity: Specialized expertise creates barriers for artists and institutions.

3. Audience Limitations: Physical installations reach fewer people than digital media.

4. Assessment Difficulties: Measuring long-term impact and behavioral change remains challenging.

Despite these limitations, new media art offers valuable tools for environmental communication, complementing broader public awareness strategies.

From the researcher's perspective, the impact assessment reveals that new media art creates transformative experiences across three critical dimensions: perceptual shifts where visitors develop deeper understanding of environmental data relationships, emotional engagement that transforms abstract issues into personal concerns, and behavioral changes demonstrated through concrete action commitments. This multi-dimensional impact suggests that artistic approaches to environmental communication possess significant potential beyond air pollution, extending to climate change visualization, biodiversity loss representation, and sustainable consumption awareness.

The researcher envisions that modern technology and the growth of art forms can be a medium for greater environmental awareness, especially art that is in public spaces,

online, and not limited to specific art spaces. Such expansion could democratize access to environmental education while maintaining the emotional resonance and personal relevance that traditional information-based approaches often lack. Future applications might include urban installations that respond to real-time environmental conditions, mobile platforms that bring interactive environmental art to diverse communities, and collaborative networks where local environmental data becomes the foundation for community-specific artistic interventions. This research ultimately demonstrates that the intersection of art, technology, and environmental science offers unprecedented opportunities for creating the widespread understanding and engagement necessary to address our most pressing environmental challenges.

Recommendations

Based on the research findings, recommendations are proposed to enhance the integration of art, technology, and environmental communication. For artists and designers, developing simplified technical frameworks and open-source resources can make environmental data art more accessible. Exploring hybrid physical-digital formats and scalable interactive experiences can expand project reach.

For cultural institutions, investing in technical infrastructure, staff training, and collaborations with scientific institutions ensures data accuracy and supports new media art. Long-term visitor research and archival protocols for digital artworks can sustain and measure their impact.

Environmental communicators should integrate artistic and interactive methods into education programs, develop metrics for attitudinal and behavioral changes, and form interdisciplinary teams combining scientific, artistic, and communication expertise. Insights from successful installations can inform broader strategies.

For future research, longitudinal studies, applications targeting specific demographics like youth and industry stakeholders, and the potential of VR, AR, and AI should be explored. Comparative studies on communication approaches can refine strategies for environmental awareness.

These recommendations build on the successes of the Polluted Currents exhibition while addressing its limitations, promoting a more impactful and inclusive approach to environmental communication through art.



References

- Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Practice-based research in the creative arts: Foundations and futures from the front line. *Leonardo*, 51(1), 63-69.
- Cox, R. (2013). *Environmental communication and the public sphere* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Edmonds, E. (2010). The art of interaction. *Digital Creativity*, 21(4), 257-264.
- Galanter, P. (2003). What is generative art? Complexity theory as a context for art theory. *Proceedings of the International Conference on Generative Art*, 6, 1-21.
- Hornby, L. (2017). Appropriating the weather: Olafur Eliasson and climate control. *Environmental Humanities*, 9(1), 60-83.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Lumley, S. (2021). *Interactive visualization of climate change: Characteristics, intentions, and metrics for success* (Master's thesis, McGill University). McGill University. <https://escholarship.mcgill.ca/downloads/qr46r5743>
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. MIT Press.
- Personal Data Protection Act B.E. 2562. (2019, May 27). *Royal Thai Government Gazette*. Vol. 136, Section 69 A, pp. 52-95.
- Pinsky, M., & Sommer, L. (2020). Pollution Pods: Can art change people's perception of climate change and air pollution? *Field Actions Science Reports*, Special Issue 21, 90-95. <https://journals.openedition.org/factsreports/6161>
- Pollution Control Department. (2024). *Report on Thailand's Pollution Situation 2023*. <https://www.pcd.go.th/publication/32171/>
- Tufte, E. R. (1983). *The visual display of quantitative information*. Graphics Press.







การศึกษาภาพอาหารที่ปรากฏในผลงานทัศนศิลป์ร่วมสมัย สู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุดส่วนผสมของชีวิต

An Investigation into Food Imagery in Contemporary Visual Art for the
Development of a Contemporary Painting Series Entitled “Ingredients of Life”

Received
Revised
Accepted

April 16, 2025
June 24, 2025
June 30, 2025

วสุพล ณรงค์ศักดิ์ศิริ

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง จิตรกรรมร่วมสมัยชุดส่วนผสมของชีวิต ที่ผู้วิจัยทำการค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาหารและแหล่งที่มา รวมถึงรสชาติทั้ง 4 อันได้แก่ รสหวาน รสเปรี้ยว รสเค็ม รสขม และได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ถึงผลงานศิลปะที่มีอาหารเป็นแกนหลักใน 3 กลุ่มอันได้แก่ ศิลปะป๊อปอาร์ต ศิลปะไฮเปอร์เรียลลิสม์ และศิลปะร่วมสมัยโดยศิลปินไทย จนเกิดการสร้างสรรค์เป็นผลงานทดลองทั้งหมด 5 ชิ้น ที่มีความเกี่ยวโยงและสะท้อนถึงรสชาติอาหารทั้ง 4 ของอาหาร โดยได้นำเทคนิคการเขียนภาพให้มีความสมจริงอย่างขีดสุด ประกอบกับการใส่ลวดลายแห่งจินตนาการ และได้นำรูปแบบขององค์ประกอบศิลป์ การใช้โทนสีที่เป็นเอกลักษณ์ของอาหารนั้น ๆ และท้ายสุดได้นำเรื่องของแนวคิดการนำเสนอรูปแบบของอาหารในชีวิตประจำวัน และเรื่องของการบริโภคในพื้นที่ถิ่นของผู้วิจัย อันได้จากการศึกษาผลงานศิลปะข้างต้นมาปรับใช้และต่อยอด และหวังว่าจะสามารถส่งต่อข้อมูลหรือความรู้ ทั้งเรื่องราวความสัมพันธ์ของภาพอาหารที่ปรากฏในผลงานทัศนศิลป์ การดึงแนวคิดและเทคนิคของแต่ละลัทธิทางศิลปะมาปรับพัฒนาใช้กับผลงานศิลปะของตนเอง หรือแม้แต่ว่าการสร้างชุดสีต่าง ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนสู่ผลงานสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: ความสัมพันธ์ของอาหารในผลงานทัศนศิลป์, จิตรกรรมร่วมสมัย



Abstract

This article is part of the thesis titled “Contemporary Painting Series: The Ingredients of Life.” The research explores the relationship between food and art through the four basic tastes—sweet, sour, salty, and bitter—along with the origins and cultural context of food. It analyzes three art movements that incorporate food as a central subject: Pop Art, Hyperrealism, and Thai contemporary art. The study resulted in five experimental paintings that combine hyper-realistic techniques with imaginative elements, reflecting each taste through composition, color, and cultural perspective. The aim is to apply artistic concepts from different movements to create a unique visual language and contribute to the discourse on food in contemporary art.

Keywords: food as represented in visual art, contemporary painting

บทนำ

บทความวิจัยนี้ เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์จิตรกรรมร่วมสมัย ชุดส่วนผสมของชีวิต โดยมีแรงบันดาลใจมาจากเรื่องราวความสัมพันธ์ของอาหารและมนุษย์ และมีความสนใจในการปรากฏภาพอาหารในผลงานทัศนศิลป์ ทั้งเรื่องแนวคิดและเทคนิค จากที่ได้ทำการศึกษาผลงานศิลปะที่มีความเกี่ยวข้องกับการปรากฏ ภาพอาหาร โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกที่สอดคล้องต่อแรงบันดาลใจของผู้วิจัย อันได้แก่ กลุ่มป๊อปอาร์ต ที่ศิลปินในยุคเม็กน้าเสนอเรื่องราวของอาหารในสังคมบริโภคนิยม อาหารแปรรูป และอาหารที่ส่งเสริมภาพลักษณ์ต่าง ๆ ส่วนต่อมากลุ่มไฮเปอร์เรียลลิสม์ ที่จะนิยมนำเสนอภาพอาหารเร่งด่วน อาหารหวาน อาหารที่มีรูปร่างสวยงาม อันเชื้อต่อการนำเทคนิคหรือรูปแบบการวาดลายละเอียดอาหารนั้น ๆ และกลุ่มศิลปินไทยร่วมสมัย ที่มักนิยมนำเสนอวัฒนธรรมหรือกระบวนการเกี่ยวกับอาหารประจำวันต่าง ๆ เพื่อนำเสนอเรื่องราวของศิลปินเอง จากการตั้งเป้าหมายในการศึกษา เพื่อที่จะนำมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งได้เกิดเป็นผลงานทั้งหมดที่สะท้อนรสชาติทั้ง 4 ของอาหาร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างบริโภคนิยมกับผลงานศิลปะ
2. เพื่อศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ที่มีความเกี่ยวข้องกับการนำเสนออาหารโดยศิลปินที่คัดเลือกมาศึกษา
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ประเภทจิตรกรรม

กรอบแนวคิดในการศึกษา

1. ที่มาของอาหาร

อาหารนิยามได้ว่าเป็นสารอินทรีย์และอนินทรีย์ ที่เหล่าสิ่งมีชีวิตต่างล้วนจำเป็นต้องนำเข้าสู่ร่างกาย เพื่อดำรงชีวิตและเติบโตต่อไป ในอาหารนั้นจะประกอบไปด้วย โปรตีน คาร์โบไฮเดรต ไขมัน แร่ธาตุ และวิตามินต่าง ๆ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการสร้างพลังงานของสิ่งมีชีวิต คอยควบคุมกระบวนการเจริญเติบโตต่าง ๆ และนอกจากนั้นยังมีหน้าที่คอยช่วยเหลือ ซ่อมบำรุงส่วนที่ร่างกายสึกหรอ ทั้งหมดทั้งมวลนี้ก็เพื่อให้สิ่งมีชีวิตได้ดำรงอยู่ต่อไป (wikipedia, 2025)

2. ทฤษฎีการรับรู้ของมนุษย์ (Perception)

การรับรู้ของมนุษย์ ณ ที่นี้จะเจาะจงในเรื่องของการรับรู้คุณลักษณะ เฉพาะของอาหาร อันมาจากระบบประสาทสัมผัสทั้ง 5 ประกอบด้วยดังนี้

2.1 การมองเห็น เป็นวิธีการที่มนุษย์เรานั้นใช้รับภาพด้วยดวงตา อันประกอบด้วย 3 ส่วนหลักคือ เลนส์และคอร์เนีย ทำหน้าที่รวมแสงเข้าสู่ดวงตา ส่วนต่อไปคือม่านตา ทำหน้าที่ควบคุมปริมาณแสงเข้าสู่ดวงตา และส่วนสุดท้าย เรตินา ทำหน้าที่ดูดซับแสง ทุกส่วนที่กล่าวมานั้นทำงานร่วมกับระบบประสาท ทำให้มนุษย์สามารถประมวลออกมาเป็นภาพได้ และสามารถมองเห็นลักษณะขนาด รูปร่าง และสีต่าง ๆ ที่ปรากฏบนอาหารได้ (ปราณี อ่านเปรื่อง, 2557)

2.2 การสัมผัส นั้นเพื่อที่มนุษย์เราจะได้รับรู้ลักษณะของพื้นผิวหรือเนื้อสัมผัส ยกตัวอย่างเช่น การจับ โดยใช้มือโดนไปที่วัตถุแล้ววัดความรู้สึกผ่านผิวหนัง ในส่วนของการสัมผัสอาหารจากการบริโภค มนุษย์สามารถรับรู้เนื้อสัมผัสได้โดยส่วนใหญ่ จากการใช้อวัยวะภายในช่องปาก อาทิ ลิ้น เหงือก ฟัน กราม เพดานปาก โดยกระบวนการ นวด กัด หรือเคี้ยว (ปราณี อ่านเปรื่อง, 2557)

2.3 การรับกลิ่น โดยการรับกลิ่นหรือการรับสารที่ให้กลิ่น เกิดจากกระบวนการทางจมูก โดยในจมูกจะมีเส้นประสาทสำหรับรับกลิ่น กระจายในตัวรับกลิ่น สารรับกลิ่นเหล่านี้ จะส่งข้อมูลไปยังสมองที่มีต่อมการรับสนองต่อกลิ่น ทำให้มนุษย์เราสามารถรับรู้ถึงกลิ่นต่าง ๆ ของอาหาร ทั้งกลิ่นหอมของอาหาร หรือแม้แต่กลิ่นเน่าเสียของอาหาร (ปราณี อ่านเปรื่อง, 2557)

2.4 การรับรส ถูกแบ่งอยู่ในหมวดของระบบการรับสนองของสารให้รสในอาหาร ผ่านปลายประสาทของต่อมรับรสอันกระจายอยู่บริเวณตำแหน่งต่าง ๆ ของลิ้น เช่น ปลายลิ้น ข้างลิ้น โคลนลิ้น แต่ยกเว้นบริเวณกลางลิ้นที่จะไม่มีต่อมรับรส นอกจากนี้ยังพบต่อมรับรสที่บริเวณคอและเพดานปาก ระบบของการรับรสนั้นจะคล้ายคลึงกับระบบการรับกลิ่น ซึ่งพบว่าทั้ง 2 ระบบมีความเกี่ยวโยงกัน โดยเส้นประสาทการรับรสนั้นอยู่ใกล้เคียงกัน โดยการรับรสพื้นฐานจะประกอบด้วยกันอยู่ 4 รส ประกอบไปด้วย (ปราณี อ่านเปรื่อง, 2557)

2.4.1 รสหวาน โดยสารให้รสหวานที่เกิดตามธรรมชาติ คือ สารประกอบในกลุ่มน้ำตาลเชิงเดี่ยวและเชิงคู่ เช่น น้ำตาลกลูโคส ซูโครส ฟรักโทส เป็นต้น รสหวานนั้นนับได้ว่าเป็นรสยอดนิยม ที่มนุษย์เรานั้นส่วนมากจะชอบที่สุด การลิ้มรสหวานทำให้เราสามารถระบุได้ว่า อาหาร



ชนิดนั้นอุดมไปด้วยแหล่งพลังงาน ที่มีความเกี่ยวข้องกับอาหารที่มีแคลอรีสูง อาหารที่มีรสหวานสามารถพบได้ทั่วไป รวมไปถึงผลไม้และผักด้วย (ปราณี อ่านเปรื่อง, 2557)

2.4.2 รสเปรี้ยว โดยส่วนมากจะถูกจัดว่าเป็นกรดและมีความเกี่ยวข้องกับอาหารที่มีความเป็นกรดสูง การรับรสเปรี้ยวของลิ้นมนุษย์เรานั้น ช่วยให้เราสามารถระบุอาหารที่เน่าเสียหรือเป็นพิษต่อร่างกายได้ในส่วนใหญ่ ในทางความบันเทิงของการลิ้มรสชาติ รสเปรี้ยวสามารถเพิ่มมิติและความน่าสนใจที่มากขึ้นของอาหารนั้น ๆ (ปราณี อ่านเปรื่อง, 2557)

2.4.3 รสเค็ม ประกอบไปด้วย เกลือ และเกลือโซเดียมคลอไรด์ จัดเป็นเกลือชนิดที่มีรสเค็มโดยแท้ รสเค็มนั้นสามารถบ่งบอกหรือระบุแหล่งที่มาของแร่ธาตุที่จำเป็นต่อร่างกายมนุษย์เราได้ เนื่องมาจากเกลือนั้นเป็นสารอาหารที่ถือว่าสำคัญอย่างมากต่อการรักษาสมดุลของเหลวในร่างกายมนุษย์เรา รสเค็มนั้นสามารถพบได้ในอาหารหลายประเภท อาทิเช่น อาหารแปรรูป เนื้อสัตว์ต่าง ๆ เครื่องปรุงรส และอื่น ๆ อีกมากมาย (ปราณี อ่านเปรื่อง, 2557)

2.4.4 รสขม ประกอบไปด้วยสารกลุ่มอัลคาลอยด์ รสชาติขมจัดได้ว่าเป็นรสชาติที่มนุษย์เราจะไม่ค่อยประทับใจเท่าไรนัก เพราะถูกมองว่าถือเป็นรสชาติที่ไม่อร่อยและมักเป็นรสชาติที่บ่งบอกถึงสารประกอบที่เป็นอันตรายหรือสารพิษต่าง ๆ แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นรสขมก็ยังเป็นที่นิยมอยู่บ้างในเมนูอาหารบางอย่าง อาทิเช่น รสขมในดาร์กช็อกโกแลต ผักใบเขียว กาแฟ และในเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์(ปราณี อ่านเปรื่อง, 2557)

2.5 การได้ยิน หรือการฟังโดยใช้หู ถูกจัดเป็นประสาทสัมผัสเพื่อวิเคราะห์ระดับและลักษณะของเสียง อันเชื่อมโยงกับเนื้อสัมผัสของอาหารประเภท กรอบ ร่วน เปราะ ที่ผ่านการใช้ฟันเคี้ยวหรือกัด โดยอาศัยการประเมินจากระบบการฟังเสียง (ปราณี อ่านเปรื่อง, 2557)

3. หลักองค์ประกอบศิลป์

การศึกษาหลักองค์ประกอบศิลป์นั้นถือเป็นพื้นฐานของการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์อันประกอบด้วย “1. จุด เป็นสิ่งที่ปรากฏบนพื้นระนาบที่เล็กที่สุด ไม่มีความกว้าง ยาว หยา หรือลึก แต่ขนาดของจุด อาจต่างกันไปในการใช้อุปกรณ์แต่ละชนิด จุดนั้นสามารถทำให้เกิด เส้น รูปร่าง รูปทรง หรือแสงเงาได้, 2. เส้น คือรอยขีดที่สร้างโดยอุปกรณ์ต่าง ๆ จากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง อาจเกิดจากจุดที่เรียงต่อกันเป็นแนวทาง โดยสามารถให้แทนความหมายส่วนขอบรอบนอกของวัตถุได้อีกด้วย, 3. รูปร่าง รูปทรง หรือมวล โดยที่รูปร่างคือเส้นที่นำมาประกอบกัน รูปทรง คือ การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความ กว้าง ยาว ลึก มีลักษณะเป็น สามมิติ ส่วนมวล คือการรวมกลุ่มของรูปร่างและรูปทรงที่มีความกลมกลืนกัน มีความหนาแน่นและมีน้ำหนัก, 4. พื้นผิว หมายถึงถึงลักษณะภายนอกของวัตถุต่าง ๆ ที่สามารถ สัมผัสหรือมองเห็นได้ ในส่วนของพื้นผิวที่ปรากฏในผลงานจิตรกรรม จะถูกจัดเป็นพื้นผิวที่เกิดจากเทคนิคการลงตา อันเกิดจากศิลปินได้สร้างขึ้นบนผิวระนาบเพื่อลวงตาให้ผู้ชมคล้อยตาม, 5. สัดส่วน หมายถึงความสัมพันธ์กันของ ขนาด รูปทรง เนื้อที่ ความเข้ม ความหนักเบาของส่วนต่าง ๆ ในตัววัตถุเอง เกิดจากผลของการนำเส้นมาประกอบเป็นรูปร่าง รูปทรงให้เกิดมีระยะและขนาดที่สัมพันธ์กับความจริงหรือต้นแบบ, 6. สี เกิดจากปรากฏการณ์ที่แสงส่อง

กระทบวัตถุ แล้วสะท้อนคลื่นแสงบางส่วนเข้าดวงตา เมื่อระบบประสาทประมวลผล จึงรับรู้ถึงสีนั้น ๆ การที่เรามองเห็นสีของวัตถุต่างกันนั้น เกิดจาก ผิวของวัตถุนั้น ๆ มีคุณสมบัติการดูดกลืนและสะท้อนคลื่นแสงที่ต่างกัน, 7. น้ำหนัก คือระดับความเข้มของสีที่แตกต่างกันที่ตาสามารถรับรู้ได้ ยกตัวอย่าง เช่น การมองเห็นคำสี ขาว เทา และดำ, 8. แสงและเงา คือความแตกต่างของค่าน้ำหนักสี ซึ่งเกิดจาก วัตถุนั้น ๆ ได้รับแสงที่ไม่เท่ากัน ทิศทางของแสงนั้นมีผลต่อการเกิดเงา, 9. ที่ว่าง ในด้านของงานจิตรกรรม มีความหมายได้ว่า พื้นที่ว่างระหว่างรูปร่าง รูปทรง พื้นผิว และสี" (จักรชัย อรรถบัณฑิ, 2548)

วิธีดำเนินการศึกษา

เริ่มจากการศึกษาข้อมูลข้างต้น นำไปสู่ขั้นตอนการศึกษาในลักษณะความเป็นรูปแบบทางศิลปะ โดยผู้วิจัยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกศิลปินที่จะนำมาศึกษาไว้ด้วยกันดังนี้ 1. การนำเสนอภาพอาหารหรือรูปแบบทางอาหารสู่ผลงานทัศนศิลป์, 2. การนำเสนอเทคนิคหรือวิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่มีภาพอาหารเป็นสื่อหลัก, 3. การนำเสนอยุคสมัยหรือวัฒนธรรมของอาหารในช่วงเวลาต่าง ๆ ของศิลปินเอง, 4. การนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับอาหารผ่านวัฒนธรรมของประเทศไทยเรา, จากการกำหนดเกณฑ์ต่าง ๆ นี้ ทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปคัดเลือกศิลปินต่าง ๆ และขมวดอยู่ในลัทธิหรือกลุ่มของศิลปะที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาได้ดังนี้

การปรากฏภาพอาหารในผลงานทัศนศิลป์ของศิลปินกลุ่มลัทธิ Pop Art, Hyperrealism และศิลปินร่วมสมัยในประเทศไทย

1. Pop Art

ศิลปะแขนงนี้เกิดขึ้นในช่วงราว ปี ค.ศ.1954-1955 ที่ประเทศอังกฤษ และแพร่หลายไปยังที่ต่าง ๆ รวมถึงในสหรัฐอเมริกาด้วย เกิดขึ้นมาจากการต่อต้านศิลปะ Abstract Expressionism ซึ่งจะให้น้ำหนักกับด้านอารมณ์และจิตวิญญาณของศิลปินสูง แต่ต่างจาก Pop Art ที่จะเน้นความเข้าใจง่าย และความเป็นไปในวัฒนธรรมของชีวิตประจำวัน ศิลปะแขนงนี้มีลักษณะเฉพาะตัว คือการที่นำเอาวัฒนธรรมสมัยนิยม เช่น สื่อโฆษณา การ์ตูน ภาพบุคคลดัง สินค้าชื่อดังต่าง ๆ รวมถึงวัตถุจากในชีวิตประจำวันมาใช้ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะนี้ มีแนวคิดในการทำทนายแนวคิดแบบดั้งเดิมและสะท้อนมุมมองสังคมบริโภคนิยม (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2558) อีกทั้งศิลปะ Pop Art นี้ก็เป็นพื้นฐานให้กับศิลปะแนว Postmodernism และ Neo-Pop ในยุคต่อมาอีกด้วย ลักษณะเด่นของศิลปะ Pop Art คือ นิยมใช้ภาพจากวัฒนธรรมสมัยนิยม อาทิเช่น ภาพบุคคลดัง การ์ตูน สื่อโฆษณา ผลิตภัณฑ์ที่บริโภคต่าง ๆ นิยมใช้สีที่สดใส เต๋าตา ฉูดฉาด นิยมผลิตผลงานซ้ำ และผลิตเป็นจำนวนมาก เช่น เทคนิคการสร้างผลงานแบบ Silkscreen และมีแนวคิด ในการเสียดสีสังคม (พิบูล ไวจิตรกรรม, 2559)



ในส่วนประเด็นที่พูดถึงเรื่องของ ระบบการผลิต ระบบอุตสาหกรรม และอาหาร ในบริบทต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่น “ผลงาน “Campbell's Soup Cans” ของ Warhol ที่เป็นภาพกระป๋อง ซุป 32 กระป๋อง เขาต้องการจะสื่อว่าซูปในภาพไม่ใช่ของจริง หากแต่เป็นสัญลักษณ์ของอาหารในลักษณะ เป็นบรรจุภัณฑ์ที่จงจำพลังแห่งบริโภค เทคนิคการทำซ้ำนั้น เขาต้องการสื่อถึง Mass-production ของความเป็นโรงงาน และสะท้อนเรื่อง Consumer culture แต่ตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่องความเป็น ดั้งเดิมของศิลปะ” (artsy, 2018) “และในผลงาน ” Green Coca-Cola Bottles” เป็นผลงานที่แสดง ภาพ ขวดของผลิตภัณฑ์โค้กหลายสิบขวด ในรูปแบบที่เรียบง่าย แต่ทรงพลัง โดยสื่อว่า ไม่ว่าผู้ใดก็ บริโภคโค้กได้เหมือนกัน ซึ่งผลงานของเขานั้น เป็นการเฉลิมฉลองความเสมอภาคและสัญญาณของ วัฒนธรรมอเมริกา” (wikipedia, 2025)

ผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานจากศิลปิน 2 ท่าน โดยมีเกณฑ์ 1. มีการปรากฏของภาพ อาหารในผลงาน, 2. มีการดึงจุดสนใจเฉพาะของภาพอาหารมาใช้ในผลงาน, 3. มีการถ่ายทอดเรื่องราว ของอาหารในแนวทางบริโภคนิยม และความเป็นชีวิตประจำวันของศิลปิน, จากเกณฑ์ดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยสามารถคัดเลือกผลงานจำนวน 2 ชิ้นในกลุ่มป๊อปอาร์ตได้ดังนี้

1.1 ผลงาน Still Life #30 (ปี ค.ศ.1963)



ภาพที่ 1 ผลงาน “Still Life #3”

ที่มา: Still Life #30 โดย Tom Wesselmann. สงวนลิขสิทธิ์ 2025 โดย The Museum of Modern Art. (https://www.moma.org/collection/works/80004?artist_id=6318&page=1&sov_referrer=artist)

ผลงานชิ้นนี้ถือว่าเป็นผลงานที่โด่งดังอีกหนึ่งชิ้นของเขา เป็นผลงานที่นำเอกลักษณ์ ของขบวนการ ป๊อปอาร์ตโดยวิธีการคอลลาจ และใช้เทคนิคการวาดสีผสมผสานกับการนำวัตถุจริง มาติดแปะลงบนผลงาน โดยจะเน้นไปที่ความงามและสีสันที่สวยงามสดใส มากกว่าการวิจารณ์ แบบบริโภคนิยม เขาต้องการสื่อสารว่าสิ่งของในชีวิตประจำวัน ก็สามารถนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานนี้ ได้ ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการอาหาร เขาจะนำเสนอผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ที่คนในยุคเขานั้นบริโภคอย่าง แพร่หลาย เช่น กล่องอาหาร น้ำอัดลมแบรนด์ต่าง ๆ อาหารกระป๋อง ผลไม้ เนื้อสัตว์ กาแฟ

เป็นต้น การนำเสนอนี้เขาต้องการสื่อสารถึงอาหารในชีวิตประจำวัน ที่แสนจะธรรมดาแต่ก็มีเสน่ห์ บางสิ่งซ่อนอยู่ในตัวของมันเอง (MoMA, 2025)

1.2 Dropped Cone (ปี ค.ศ. 1979)



ภาพที่ 2 ผลงาน "Dropped Cone"

ที่มา: Dropped Cone โดย Harrison F. Carter. (https://www.tripadvisor.com/LocationPhotoDirectLink-g187371-d12799409-i496500493-Dropped_Cone-Cologne_North_Rhine_Westphalia.html) สงวนลิขสิทธิ์ 2025 โดย Tripadvisor LLC.

ผลงานชิ้นนี้ถูกสร้างสรรค์โดยศิลปินที่มีชื่อว่า Claes Oldenburg ซึ่งลักษณะเด่นของเขาคือ ผลงานจะเป็นแนวประติมากรรมแบบอ่อนนุ่มหรือ Soft Sculptures ซึ่งนับได้ว่าเขาเป็นผู้บุกเบิกคนแรก ๆ ของแนวทางนี้ อีกหนึ่งลักษณะเด่นของเขาก็คือ ผลงานประติมากรรมของเขาส่วนมากจะมีขนาดใหญ่หรือที่เรียกว่า Large-Scale Public Art ที่ตั้งอยู่ในส่วนของสาธารณะเช่น สวนสาธารณะ หรือสถานที่ ที่ผู้คนสัญจรไปมาได้ ในส่วนของผลงานนี้ ถูกสร้างสรรค์เมื่อปี ค.ศ. 2001 ทำจากวัสดุไฟเบอร์กลาสและโลหะ มีขนาดสูงประมาณ 10 เมตร ติดตั้งอยู่บริเวณมุมของอาคารห้างสรรพสินค้า Neumarkt Galerie แห่งเมืองโคโลญ ประเทศเยอรมนี ผลงานชิ้นนี้เป็นการจำลองไอศกรีมที่มีท่าทีตกลงหรือคว่ำลงมาบนหลังคาของห้างสรรพสินค้ามีลักษณะเหมือนกำลังละลายลง เขาตั้งใจให้ผลงานเล่นกับขนาดที่ใหญ่โตและความคาดไม่ถึงของผู้คนที่ได้ชมผลงานของเขา ทำให้สิ่งที่ดูธรรมดาในชีวิตปกติ พอมีขนาดที่ใหญ่ขึ้นก็จะเกิดความน่าสนใจได้ อีกทั้งเขาพยายามสอดแทรกความขี้เล่น หรืออารมณ์ขันลงไปในผลงานทำให้ผลงานของเขาดูง่ายและไม่ต้องคิดสิ่งใดให้ถ่วงน้ำหนัก อันเป็นจุดเด่นในการสร้างผลงานของเขา (NRW Skulptur, 2025)



ในแง่ของการนำอาหารมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะนั้น เขาต้องการจะสื่อว่า ไอศกรีมนั้นเป็นสัญลักษณ์ของสินค้าหรือผลิตภัณฑ์บริโภคนิยมของชาวตะวันตก ที่ทุกคนคุ้นเคยกันเป็นอย่างดี อีกทั้งเขายังแฝงนัยยะเรื่องความไม่แน่นอนจริงของวัตถุ และการบริโภคที่เกินตัว แต่ท้ายสุดผลงานชิ้นนี้ก็ยังคงเป็นเอกลักษณ์ประจำตัวของเขา ที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อนมากนัก และเกิดความสนุกให้กับผู้ที่รับชม

2. Hyperrealism

เป็นแนวทางของผลงานศิลปะที่จะมุ่งเน้นไปที่ความสมจริงของผลงานอย่างพันซิดจำกัด คำว่าไฮเปอร์นั้นจะมีความหมายว่า ความจัด เกิดจริง มากเกินไป และผิดปกติ ดังนั้นเมื่อรวมความหมายของ ไฮเปอร์เรียลลิสม์ ก็จะได้ความว่า ศิลปะแบบสัจนิยมแบบหนึ่ง ที่พยายามวาดให้เหมือนจริง ราวกับภาพถ่าย ในทางจิตรกรรม มักสร้างสรรค์ให้ผลงานมีขนาดใหญ่ เก็บรายละเอียดทุกอย่าง (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559) โดยกระบวนการสร้างผลงานนั้นมัก ใช้สร้างภาพลงตาให้เหนือกว่าความเป็นจริง มักนิยมมีภาพถ่ายมาเป็นแบบในการวาดผลงาน โดยที่ศิลปินจะรังสรรค์ให้มีความละเอียดและสมจริงเสียยิ่งกว่าภาพต้นแบบเสียอีก โดยนำเทคนิคการเล่นกับความเข้มของสี แสง ความคมชัด และคอนทราสต์ โดยศิลปะแนวทางนี้เริ่มต้นเมื่อราวต้นทศวรรษที่ ค.ศ. 1970 โดยรับอิทธิพลมาจากแนวทางการสร้างผลงานแบบ Photorealism แต่จะแตกต่างในความละเอียดและสมจริงที่เหนือกว่ามาก (Useum, 2025)

ผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานจากศิลปิน 2 ท่าน โดยมีเกณฑ์ 1. มีการปรากฏของภาพอาหารในผลงาน, 2. มีการให้ค่านำหนักแสงเงาที่เข้มสุดและสว่างสุด, 3. มีการลงรายละเอียดพื้นผิวของวัตถุในภาพอย่างสมจริง, จากเกณฑ์ดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยสามารถคัดเลือกผลงานจำนวน 2 ชิ้นในกลุ่มไฮเปอร์เรียลลิสม์ได้ดังนี้

2.1 Hamburger with red onion (ปี ค.ศ. 2018)



ภาพที่ 3 ผลงาน "Hamburger with Red Onion"

ที่มา: Tjalf Sparnaay Hamburger with Red Onion 2018 โดย Louis K. Meisel Gallery. (<https://www.artnet.com/artists/tjalf-sparnaay/hamburger-with-red-onion-a-ODNg6J3ly22AOHx-PE4sMtg2>) สงวนลิขสิทธิ์ 2024 โดย Artnet Worldwide Corporation.

ผลงานชิ้นนี้ถูกสร้างสรรค์โดย Tjalf Sparnaay เป็นผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด 40x70 cm. ถูกจัดแสดงที่ Louis K. Meisel Gallery ซึ่งเป็นสถานที่จัดแสดงงานด้านผลงานไฮเปอร์เรียลลิสม์ ที่โด่งดังระดับนานาชาติ ภาพนี้เป็นภาพจิตรกรรมแนว ไฮเปอร์เรียลลิสม์ ที่มุ่งเน้นจะใช้วัตถุในชีวิตประจำวันด้วยขนาดที่ใหญ่กว่าปกติ และมีรายละเอียดความสมจริง ความคมชัดที่สูงที่สุดขีด เพื่อให้ผู้รับชมผลงานได้สัมผัสถึงความงดงามในรายละเอียดอย่างใกล้ชิดของวัตถุหรืออาหารแต่ละอย่างที่เขาวาดขึ้นมา

อาหารในภาพผลงานนี้คือ แอมเบเกอร์ที่มีขนาดใหญ่โตกว่าความเป็นจริง มีองค์ประกอบต่าง ๆ มากมาย อาทิเช่น ขนมปังเบอร์เกอร์ เนื้อเบอร์เกอร์ ชีส ผักกาดหอม มะเขือเทศ หอมแดง ที่วางอยู่บนภาชนะสีขาวด้วยความคมชัดสมจริงอย่างสูงที่สุด นัยยะของภาพนั้นไม่ได้ซับซ้อนมากมาย เขาเพียงต้องการสื่อถึงความงามของอาหารในยุคของเขา ทั้งดีเทลของพื้นผิววัตถุดิบอาหาร หรือสีสัมผัสของผักหรือเนื้อสัตว์ในภาพนั้น และบ่งบอกวัฒนธรรมการบริโภคอาหารของผู้คนในยุคเราได้ดี (Artsy, 2025)

2.2 Banana Split Sundae (ปี ค.ศ. 1974)



ภาพที่ 4 ผลงาน "Banana Split Sundae"

ที่มา: Banana Split Sundae โดย Audrey Flack.

(<https://americanart.si.edu/artwork/banana-split-sundae-8399>)

สงวนลิขสิทธิ์ 2025 โดย Smithsonian American Art Museum

ผลงานนี้สร้างสรรค์โดย Audrey Flack โดยใช้เทคนิค พิมพ์สกรีนสีร่วมกับเทคนิค อินเทลลิโอแบบไม่มีหมึก บนภาพพิมพ์ลิโธกราฟแบบออฟเซตบนกระดาษ ขนาดอยู่ที่ประมาณ 45.9 x 61.4 cm. เป็นภาพการจัดวางของอาหารหลายชนิด ได้แก่ ไอศกรีมชั้นเดียร์ ผลไม้ต่าง ๆ และขนมเค้ก โดยมีสีสัมผัสที่สวยงาม การจัดองค์ประกอบภาพที่มีความซับซ้อนอยู่ไม่น้อย มีรายละเอียดที่คมชัดอย่างมาก ทำให้ภาพที่สื่อออกมามีความน่ารับประทานอยู่ไม่น้อย

แนวคิดเกี่ยวกับอาหารในภาพที่เขาต้องการจะสื่อสารให้ผู้ชมได้รู้คือ เรื่องของความไม่จริงและความไม่แน่นอนของชีวิต ความเป็นชั่วคราวไม่ถาวร โดยเขาใช้ขนมหวานในภาพ

เป็นการสื่อว่า ขณะที่เรารับประทานเราจะมีสุขกับรสหวานอร่อยของมัน แต่ท้ายสุดเราก็จะทานเสร็จและความสุขนั้นก็จะเป็นแค่ความทรงจำของเรา

3. ผลงานของศิลปินไทยร่วมสมัยในยุคปัจจุบัน

ผู้วิจัยได้คัดเลือกผลงานจากศิลปิน 2 ท่าน โดยมีเกณฑ์ 1. มีการปรากฏของภาพวัฒนธรรมหรือกระบวนการเกี่ยวกับอาหารในผลงาน, 2. มีการดึงจุดสีเฉพาะของภาพอาหารมาใช้ในผลงาน, 3. มีการถ่ายทอดเรื่องราวของอาหารในบริบทของความเป็นพื้นถิ่น และนำเสนอความเป็นไทยในด้านของอาหาร,

จากเกณฑ์ดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยสามารถคัดเลือกผลงานจำนวน 2 ชิ้นในกลุ่มศิลปินไทยร่วมสมัยได้ดังนี้

3.1 The Morlam Mural - Isaan Dance (ปี พ.ศ. 2566)



ภาพที่ 5 ผลงาน The Morlam Mural - Isaan Dance

ที่มา: จาก ศิลปิน“ไมตรี ภาระหอม”ในร้าน EAT ME ด้วยผลงานศิลปะสะท้อนวิถีชีวิตชาวอีสาน โดย ONCE-team. (<https://onceinlife.co/eat-me-art>) สงวนลิขสิทธิ์ 2563 โดย ONCE.

ผลงานชิ้นนี้สร้างสรรค์โดย ไมตรี ภาระหอม เป็นศิลปินชาวอุบลราชธานี ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานการวาดลงบนผนังในร้าน EAT ME ซึ่งเป็นร้านอาหารชื่อดังแห่งหนึ่งในกรุงเทพฯ โดยที่เขานำเสนอวิถีชีวิตชนบทของผู้คนในถิ่นของเขา บุคคลในภาพวาดส่วนใหญ่จะเป็นคนในครอบครัวและเพื่อนบ้านของเขาที่กำลังเก็บเกี่ยวต้นข้าว ที่มีความอุดมสมบูรณ์อย่างมาก การปลูกข้าวนั้นถือว่าเป็นหัวใจหลักของชาวอีสานและเป็นศูนย์กลางของทุกกิจกรรม (Thaipr, 2566)

ในด้านของอาหารที่ปรากฏบนภาพ จะเป็นการบอกเล่าวัฒนธรรมการบริโภคข้าวของคนไทย ซึ่งไม่ใช่แค่ชาวอีสานเพียงเท่านั้นที่นิยมบริโภค อีกทั้งข้าวนั้นยังเป็นหัวใจของเศรษฐกิจสำหรับประเทศของเรา ที่ส่งออกมากเป็นอันดับต้น ๆ ของโลก

3.2 ยายจะเป่า (ปี พ.ศ. 2554)



ภาพที่ 6 ผลงาน"ยายจะเป่า"

ที่มา: จาก BITTER SWEET โดย ลำพู กันเสนาะ. (http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/bitter-sweet/) สวทช.ลิขสิทธิ์ 2554 โดย ลำพู กันเสนาะ.

ผลงานชิ้นสร้างสรรค์ชิ้นนี้โดย ลำพู กันเสนาะ ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานสีน้ำมัน มีขนาด 200x250 cm. ว่าด้วยเรื่องคำตอบของความทุกข์ ที่ศิลปินต้องการจะสื่อสารว่าความสุขนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับว่าเรามีมากหรือน้อยแต่มันอยู่ที่ว่าเราพอใจกับมันหรือไม่ ในภาพจะปรากฏขนมเค้กซึ่งคนไทยส่วนใหญ่ ไม่ว่าจะในครอบครัวเมืองหรือตามชนบท เมื่อถึงวันคล้ายวันเกิดของคนในครอบครัวก็นำขนมเค้กปักลงด้วยเทียนที่จุดไฟ ไปให้เจ้าของวันเกิดอธิษฐานขอพรและรับประทานกันอย่างชื่นมื่นมีความสุข สื่อถึงอาหารการกินและวัฒนธรรมที่สอดแทรกเรื่องราวเข้าไปในผลงานชิ้นนี้ (JWD-artspace, 2562)

หลังจากที่ได้ศึกษาผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับอาหาร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและวิเคราะห์จนสามารถสรุปและเกิดเป็นตารางแสดงข้อมูล โดยผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ผลงานด้วยการสรุปและแตกย่อยสาระสำคัญดังหมวดหมู่ต่าง ๆ คือ ลักษณะสัดส่วนที่ปรากฏของสีในภาพ โดยประมาณ การปรากฏถึงรสชาติในอาหารนั้น ๆ ในภาพ และการปรากฏรูปแบบลักษณะเฉพาะหรือเอกลักษณ์ของแต่ละผลงาน ดังต่อไปนี้



ตารางที่ 1 ตารางแสดงการวิเคราะห์การสื่อรสชาติ สี และรูปแบบเฉพาะ

ผลงาน	รสชาติ	สี	รูปแบบเฉพาะ
1. "Still Life #30"	- รสหวาน (50%) - รสเค็ม (30%) - รสเปรี้ยว (15%) - รสขม (5%)	- ชมพูอ่อน (28%) - น้ำเงินฟ้า (18%) - แดงสด (16%) - ขาว (15%) - เขียวหม่น (10%) - เหลืองอ่อน (6%) - น้ำตาล (4%) - เขียวสด (4%)	- การนำเสนอรูปแบบของผลิตภัณฑ์ หรือแบรนด์ต่าง ๆ - มีการใช้โทนสีที่ดูละมุนและอ่อนนุ่ม - นำเสนอความเรียบง่าย และชีวิตจริงของศิลปิน
2. "Dropped Cone"	- รสหวาน (90%) - รสเค็ม (10%)	- น้ำตาลอ่อน (30%) - ขาว (24%) - เหลือง (19%) - เทาอ่อน (15%) - ส้ม (12%)	- การนำเสนอรูปแบบของอาหารชนิดนี้เรียบง่าย แต่ทรงพลัง
3. "Hamburger with red onion"	- รสเค็ม (50%) - รสหวาน (20%) - รสเปรี้ยว (15%) - รสขม (15%)	- น้ำตาล (34%) - เขียว (25%) - แดง (18%) - ส้ม (13%) - เหลือง (10%)	- ความสมจริงอย่างขีดสุด - รายละเอียดที่เหนือกว่าความจริง - การดึงจุดสีอาหารนั้น ๆ มาใช้อย่างตรงไปตรงมา
4. "Banana Split Sundae"	- รสหวาน (80%) - รสขม (10%) - รสเค็ม (5%) - รสเปรี้ยว (5%)	- เทาอ่อน (33%) - น้ำเงิน (25%) - ขาว (17%) - ชมพู (14%) - แดง (11%)	- การใช้เทคนิคจุดแสงตกกระทบด้วยสีขาวที่คมชัด ทำให้ภาพมีความเหมือนจริงและแวววาว
5. "The Morlam Mural - Isaan Dance"	- (ไม่สามารถแทนคำรสชาติได้ เพราะศิลปินสื่อถึงกระบวนการของอาหาร)	- เขียว (29%) - ดำ (25%) - ฟ้า (18%) - ส้ม (15%) - แดง (13%)	- มีการใช้โทนสีที่ดูสดกว่าความเป็นจริง ทำให้ภาพให้อารมณ์ความสนุกมากขึ้น
6. "ยายจะเป่า"	- รสหวาน (90%) - รสเค็ม (10%)	- เนื่อ (31%) - ชมพู (24%) - ขาว (19%) - น้ำตาลแดง (16%) - เทา (10%)	- มีที่แปร่งที่สื่ออารมณ์ของภาพออกมา - มีการสอดแทรกสีคู่ตรงข้ามอยู่ในหลายจุด ทำให้ภาพมีมิติที่หลากหลายมากขึ้น

จากตารางที่ 1 ข้างต้นที่จะศึกษาในส่วนของรูปแบบทางศิลปะเสียเป็นส่วนใหญ่ ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์เพิ่มเติมในส่วนของประเด็นทางความสัมพันธ์ของยุคสมัย และแนวคิดของแต่ละกลุ่ม อันเนื่องมาจากภาพอาหารที่ปรากฏจะสะท้อนถึงวัฒนธรรมของแต่ละยุคสมัยอยู่มาก ซึ่งเป็นประโยชน์ที่สำคัญต่อบทความ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตารางแสดงการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของยุคสมัย และแนวคิดของแต่ละกลุ่ม

แนวทางศิลปะ	ความสัมพันธ์ของยุคสมัย	แนวคิด
ป๊อปอาร์ต	ภาพอาหารที่ปรากฏจะสะท้อนถึงวัฒนธรรมของยุคสมัยแห่งสังคมบริโภคนิยม ทั้งด้านอาหารแปรรูป อาหารจานด่วน โดยบริบทของอาหารเริ่มมีขึ้นเพื่อสื่อถึงภาพลักษณ์ แบรินด์ และการเสพติดสินค้า และปัจจัยความเร่งด่วนของผู้คนในสังคมเมือง	- นำเสนอความธรรมดาได้อย่างพิเศษ - สื่อสารในเรื่องที่ผู้คนคุ้นเคยเป็นอย่างดี - ทำสิ่งที่ดูธรรมดาให้เป็นที่น่าสนใจได้ - มีความอารมณ์ขันในผลงานทำให้ผู้ชมไม่รู้สึกเบื่อหน่าย - สอดแทรกข้อคิดต่าง ๆ ผ่งในผลงานได้อย่างแยบยล
ไฮเปอร์เรียลลิสม์	จากผลงานศิลปินที่ผู้วิจัยนำมาศึกษาเป็นอาหารในยุคที่ผู้คนต้องการความเร่งด่วน แต่ไม่ละทิ้งรสชาติและความหลากหลายของวัตถุดิบของอาหาร มักมีสารอาหารที่ให้พลังงานมาก เพื่อตอบสนองต่อการใช้ชีวิตในสังคมเมือง	- นำเสนอสิ่งที่ผู้คนเข้าถึงได้ง่าย - การแฝงนัยยะผ่านความธรรมดา - การแฝงข้อคิดลงผ่านวัตถุที่เรียบง่าย
ศิลปินไทย	ภาพอาหารที่ปรากฏจะเป็น วัฒนธรรมเกี่ยวกับอาหารของพื้นถิ่น หรือเป็นวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงครัวเรือนต่าง ๆ ในประเทศไทย ในชนบทต่าง ๆ หรือการรับอิทธิพลจากสังคมเมืองเพียงเล็กน้อย	- การนำเสนอวิถีชีวิตของพื้นถิ่น - ถ่ายทอดความอบอุ่น กลมเกลียวของผู้คน - นำเสนอวิถีชีวิตให้มีชีวิตชีวาและอารมณ์ขัน

จากตารางวิเคราะห์ที่ 1 และ 2 เบื้องต้น สามารถสรุปสาระสำคัญในประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้

ในประเด็นของรสชาติและชุดสีที่ปรากฏในแต่ละผลงานจะมีรสชาติและชุดสีที่ค่อนข้างหลากหลายผสมรวมกันอยู่ แต่จะมีรสชาติและชุดสีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของภาพที่สามารถเรียงลำดับได้ดังนี้ 1. ผลงาน “Still Life #30” (รสนหวาน) ชุดสีหลักได้แก่ สีชมพูอ่อน สีน้ำเงินฟ้า และสีแดงสด, 2. ผลงาน “Dropped Cone” (รสนหวาน) ชุดสีหลักได้แก่ สีน้ำตาลอ่อน สีขาว และสีเหลือง, 3. ผลงาน “Hamburger with red onion” (รสเค็ม) ชุดสีหลักได้แก่ สีน้ำตาล สีเขียว และสีแดง, 4. ผลงาน “Banana Split Sundae” (รสนหวาน) ชุดสีหลักได้แก่ สีเทาอ่อน สีน้ำเงิน สีขาว และสีชมพู, 5. ผลงาน “The Morlam Mural - Isaan Dance” (ไม่สามารถระบุรสชาติได้) ชุดสีหลักได้แก่ สีเขียว สีดำ สีฟ้า และสีแดง, 6. ผลงาน “ยายจะเป่า” (รสนหวาน) ชุดสีหลักได้แก่ สีเนื้อ สีชมพู สีขาว และสีน้ำตาลแดง และต่อมาในส่วนของแนวคิดและความสัมพันธ์ของยุคสมัยจาก 3 กลุ่ม ได้แก่ 1. ป๊อปอาร์ต จะสะท้อนถึงวัฒนธรรมของยุคสมัยแห่งสังคมบริโภคนิยม และปัจจัยความเร่งด่วนของผู้คนในสังคมเมือง 2. ไฮเปอร์เรียลลิสม์ จะสะท้อนอาหารในยุคที่ผู้คนต้องการความเร่งด่วน แต่ไม่ละทิ้งรสชาติและความหลากหลายของวัตถุดิบของอาหารที่ให้พลังงานได้ดี 3. ศิลปินไทย จะสะท้อนอาหารของพื้นถิ่น หรือเป็นวัฒนธรรมที่สะท้อนถึงครัวเรือนต่าง ๆ ในประเทศไทย ในชนบทต่าง ๆ

จากการศึกษาและวิเคราะห์อิทธิพลด้านต่าง ๆ ข้างต้น ผู้วิจัยจะตกผลึกและนำเทคนิคการใช้ชุดสี การสร้างรูปแบบเฉพาะให้กับผลงาน การสื่อถึงรสชาติผ่านผลงานจิตรกรรม และการสร้างสรรค์ภาพอาหารของผู้วิจัยเพื่อบอกเล่าความสัมพันธ์ของอาหารที่มีต่อยุคสมัยของผู้วิจัย เพื่อต่อยอดในการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ต่อไป

การพัฒนาผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยของผู้วิจัย

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับอาหารจากแนวทางของศิลปะ ป๊อปอาร์ต, ไฮเปอร์เรียลลิสม์, และศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย แล้วนำมาต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งได้เกิดเป็นผลงานทั้งหมดของผู้วิจัย โดยในแต่ละผลงานนั้น ผู้วิจัยจะนำเสนอถึงอาหารในชีวิตประจำวันของผู้วิจัย ที่มีเอกลักษณ์ของรสชาติทั้ง 4 และเพิ่มเติมอีก 1 ขึ้นที่ตอบรับกับรสชาติความกลมกล่อมสำหรับผู้วิจัยเอง โดยนำเสนอภาพอาหารที่สื่อถึงรสชาติ ประกอบกับภาพบุคคลในชีวิตประจำวันของผู้วิจัย ที่มีประสบการณ์การทานอาหารนั้น ๆ ด้วยกัน ผ่านเทคนิคการวาดสีน้ำมันลงบนผืนผ้าใบที่เหมือนจริงผสมกับการใส่ลวดลายที่มีความเฉพาะตัวของผู้วิจัยดังนี้

5.1 ผลงานชิ้นที่ 1 “เต้าหู้” (รสหวาน)



ภาพที่ 7: ผลงาน“เต้าหู้” (วสุพล ณรงค์ศักดิ์ศิริ, 2568)

5.2 ผลงานชิ้นที่ 2 “ปูไข่ดอง” (รสเปรี้ยว)



ภาพที่ 8: ผลงาน“ปูไข่ดอง” (วสุพล ณรงค์ศักดิ์ศิริ, 2568)

5.3 ผลงานชิ้นที่ 3 “ก๋วยเตี๋ยวเป็ด” (รสเค็ม)



ภาพที่ 9: ผลงาน“ก๋วยเตี๋ยวเป็ด”
(วสุพล ณรงค์ศักดิ์ศิริ, 2568)

5.4 ผลงานชิ้นที่ 4 “เอสเปรสโซ่” (รสขม)



ภาพที่ 10: ผลงาน“กาแฟ”
(วสุพล ณรงค์ศักดิ์ศิริ, 2568)

5.5 ผลงานชิ้นที่ 5 “พิซซ่า” (รสเค็ม)



ภาพที่ 11: ผลงาน “พิซซ่า” (วสุพล ณรงค์ศักดิ์ศิริ, 2568)

ผลการวิจัย

1. รายละเอียดของผลงาน

1.1 ผลงานชิ้นที่ 1 “เต้าทึง” (รสหวาน) ผลงานชิ้นนี้มีขนาด 140x100 cm. เป็นผลงานที่ผู้วิจัยนำเสนอรสชาติหวาน ของขนมหวานที่มีชื่อว่า “เต้าทึง” เป็นอาหารหวานแบบจีนที่ได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย ทั้งร้านอาหารน้อยใหญ่ รวมถึงร้านอาหารแบบริมถนน เป็นขนมหวานที่มักประกอบไปด้วยวัตถุดิบหลักพืชต่าง ๆ เช่น เจาก๊วย ลูกเดือย ถั่วแดง เม็ดบัว พุทราจีน งุ่น แป๊ะก๊วย เป็นต้น โดยส่วนมากนิยมทานแบบเย็น มักใส่น้ำแข็งและราดน้ำเชื่อมลงไป คนส่วนใหญ่เชื่อว่าขนมชนิดนี้จะช่วยบำรุงร่างกาย เพราะส่วนผสมแต่ละอย่างนั้นก็มีสรรพคุณที่ดีของตัวเองอยู่แล้ว เช่น ลูกเดือย จะช่วยในส่วนของการระบบย่อยอาหาร หรือ แป๊ะก๊วยจะช่วยในเรื่องของการบำรุงสมอง

1.2 ผลงานชิ้นที่ 2 “ปูไข่ดอง” (รสเปรี้ยว) ผลงานชิ้นนี้มีขนาด 60 x 80 cm. เป็นผลงานที่ผู้วิจัยนำเสนอรสชาติเปรี้ยว อาหารชนิดนี้คืออาหารทะเลที่ได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย โดยจะนำปูที่มีไข่เต็มกระดอง มาดองในน้ำปลา หรือซอสปรุงรสต่าง ๆ ตามแต่ละสูตรของร้าน โดยส่วนตัวผู้วิจัยมองว่าจะเป็นอาหารที่มีรสเปรี้ยว น่า เพราะอาหารชนิดนี้นั้นจะนิยมทานคู่กับน้ำจิ้มซีฟู้ด ตามแบบฉบับคนไทยเรา ที่จะมีความเผ็ดและรสเปรี้ยว น่า จะทำให้เข้ากันได้ดีกับตัวปูที่มีความกลมกล่อมของน้ำที่ต้องปูอยู่ ถือว่าเป็นอาหารที่มีรสชาติที่แยบยลอย่างมาก

1.3 ผลงานชิ้นที่ 3 “ก้วยเตี่ยวเป็ด” (รสเค็ม) ผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานทรงกลม ที่มีเส้นผ่านศูนย์กลาง 100 cm. เป็นผลงานที่ผู้วิจัยนำเสนอรสชาติเค็ม ส่วนอาหารในภาพคือก้วยเตี่ยวเป็ด เป็นเมนูอาหารที่มีความสัมพันธ์อย่างมากกับผู้วิจัย เพราะเป็นเมนูที่บรรพบุรุษของผู้วิจัยใช้ในการประกอบอาชีพร้านอาหาร และสืบทอดมาจนถึงทุกวันนี้ ก้วยเตี่ยวเป็ดนั้นเป็นอาหารที่แพร่หลายและพัฒนา มาจากประเทศจีน มีลักษณะเป็นเส้นก้วยเตี่ยวแบบต่าง ๆ เดิมเข้ากับซุปรหอมเครื่องเทศพะโล้ เสิร์ฟพร้อมเปิดตุ๋นตามสูตรของแต่ละร้าน



1.4 ผลงานชิ้นที่ 4 “เอสเปรสโซ” (รสขม) ผลงานชิ้นนี้มีขนาด 120x100 cm. เป็นผลงานที่ผู้วิจัยนำเสนอในเรื่องของรสชาติขม จะเป็นเครื่องดื่มกาแฟ เป็นเครื่องดื่มที่ผู้คนนิยมทั้งในประเทศไทยและนานาชาติ มีรสชาติที่ขมแต่พิเศษ ถือเป็นรสขมที่ไม่น่าร่อยหรอ นอกจากรสชาติที่แสนวิเศษแล้วผู้วิจัยมองว่าเป็นเครื่องดื่มที่ให้คาเฟอีนแก่ร่างกาย จะทำให้มีความตื่นตัวอยู่ตลอดเวลาซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากในขณะที่เรากำลังทำงาน นับว่าเป็นของบริโภคที่ผู้วิจัยขาดไม่ได้เสียแล้ว

1.5 ผลงานชิ้นที่ 5 “พิชซ่า” (รสเค็ม) ผลงานชิ้นนี้ของผู้วิจัยมีขนาดเป็นทรงกลม เส้นผ่านศูนย์กลางยาว 100 cm. ผลงานชิ้นนี้ถือว่าเป็นผลงานที่สรุปรสชาติของอาหาร ที่นิยามความกลมกล่อมของผู้วิจัย ถือได้ว่าเป็นรสชาติและรูปแบบที่ผู้วิจัยมีความประทับใจอย่างมาก พิชซ่านั้นเป็นอาหารสัญชาติอิตาลี มีลักษณะเป็นแป้งแผ่นกลม ใช้วิธีการอบ แต่งหน้าด้วยเนื้อสัตว์ต่าง ๆ ตามต้องการ ผัก มะเขือเทศ และที่ขาดไม่ได้คือชีส โดยชีสนั้นจะมีรสชาติเฉพาะตัว ผลิตมาจากนมที่ทำกรรมหนักให้จับตัว ผ่านกระบวนการแยกโปรตีนออกจากนม โดยใช้เอนไซม์หรือกรดธรรมชาติ ทำให้เกิดเป็นชีสหลายประเภท เช่น มอซซาเรลลา บลูชีส พาร์เมซาน เชดดาร์ เป็นต้น

2. สิ่งที่น่าสนใจและพัฒนาในผลงานสร้างสรรค์นี้

2.1 ด้านเทคนิค

ในด้านของเทคนิคผู้วิจัยนำข้อดีของการรับอิทธิพลจากศิลปะ ไฮเปอร์เรียลลิสม์ที่มีความละเอียดและความสมจริงอย่างที่สุด การลงดีเทลวัตถุดิบต่าง ๆ ที่แต่ละพื้นผิวนั้นจะมีความเฉพาะตัวอยู่มาก มาปรับใช้ในงานครั้งนี้ และนำข้อดีทางด้านการใช้สีสันทึบสวยงาม เด่นเป็นเอกลักษณ์จากศิลปะ ป๊อปอาร์ตมาปรับใช้ให้ผลงานอาหารแต่ละชิ้นนั้น ยกตัวอย่างเช่น ผลงานเครื่องดื่มกาแฟก็จะมีสีไปในทาง เข้ม มีความเท่ และดูดีมีระดับ หรือส่วนของผลงานพิชซ่า ก็จะมีโทนสีออกไปในทาง แดง เหลือง ที่ตัดกันอย่างชัดเจน สามารถเกิดเอกลักษณ์ขึ้นได้อย่างเฉพาะตัว

2.1.1 หลักองค์ประกอบศิลป์ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์

- จุด = การจุดบริเวณที่เป็นแสงสว่าง และพื้นผิวต่างๆในภาพ
- เส้น = การใช้เส้นบริเวณขอบวัตถุ การวาดเส้นผมของบุคคล สร้างพื้นผิวจากเส้นต่าง ๆ
- รูปร่าง รูปทรง และมวล = การนำรูปทรงที่ปรากฏตามธรรมชาติ ทั้งภาพใบหน้าบุคคล ภาพส่วนประกอบต่าง ๆ ของอาหารที่ปรากฏ และสร้างมวลความเป็นสามมิติของวัตถุต่าง ๆ
- พื้นผิว = การวาดพื้นผิวด้วยจุดหรือเส้นต่าง ๆ ให้วัตถุมีมวลและรูปทรงแบบสามมิติ ให้เกิดการลงตาแก่ผู้ชมผลงาน จนเกิดเป็นพื้นผิวของภาพผลงานขึ้นมา
- สัดส่วน = สร้างรูปร่าง รูปทรงและมวลขึ้น จนเกิดเป็นสัดส่วนของวัตถุดิบอาหารต่าง ๆ ในภาพที่มีขนาดส่วนคล้ายต้นแบบ เมื่อเทียบกับในภาพที่อิงจากภาพต้นแบบ
- สี = การดึงจุดสีเฉพาะของภาพอาหารจริงหรือภาพต้นแบบ มาสร้างสรรค์ผลงาน



- น้ำหนัก = ในแต่ละสีของวัตถุดิบอาหารในภาพ จะไล่ค่าความหนักเบาของแสง จนเกิดเป็นน้ำหนักในผลงานสร้างสรรค์นี้
- แสงและเงา = มีการวาดสีที่สว่างขึ้นเป็นบางจุดอันเกิดจากทิศทางของแสงที่ตกกระทบลง รวมถึงการวาดสีที่เข้มขึ้นตามลำดับ อันเกิดจากพื้นที่ ที่แสงส่องไปไม่ถึง
- ที่ว่าง = การใส่ที่ว่างลงไปตามภาพต้นแบบ อันเกิดจากระยะห่างของวัตถุต่าง ๆ ในภาพ

2.2 ด้านแนวคิด

ในด้านของแนวคิดผู้วิจัยนำอิทธิพลที่ได้รับจากศิลปะแบบ ป๊อปอาร์ตที่จะอาศัยการเล่าเรื่อง หรือสื่อสารออกมาได้อย่างเรียบง่าย การนำวัตถุหรือสิ่งต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันรอบตัวเรามาสร้างสรรค์เป็นผลงาน ในตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์นี้เช่น การนำเสนออาหารต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันที่เราสามารถพบเห็นได้อย่างง่ายดายในสังคม และในส่วนของอิทธิพลจากศิลปะ ไฮเปอร์เรียลลิสม์ ผู้วิจัยนำข้อดีในการที่จะถ่ายทอดความงามของพื้นผิววัตถุหรืออาหารมานำเสนอ ให้ผู้คนได้ตระหนักถึงความงามที่อยู่รอบตัวเรา แม้มาจากสิ่งง่าย ๆ ในชีวิตประจำวันของเรา และส่วนสุดท้ายการรับอิทธิพลจากศิลปินไทย ผู้วิจัยดึงจุดเด่นในเรื่องของพื้นถิ่น หรือความเป็นตัวตนของศิลปิน มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานสร้างสรรค์นี้

2.3 อิทธิพลจากกลุ่มศิลปะต่าง ๆ ที่ศึกษา

ผู้วิจัยจะจัดเกณฑ์การรับอิทธิพลในด้านต่าง ๆ ออกเป็น 2 แนวทางโดยจะแบ่งสัดส่วนโดยประมาณดังต่อไปนี้

2.3.1 ด้านรูปแบบ รับอิทธิพลจากกลุ่มไฮเปอร์เรียลลิสม์ 80% โดยมีการดึงเทคนิคการวาดอย่างสมจริง การใส่รายละเอียดของพื้นผิวบนภาพ การวาดสีที่มีน้ำหนักเข้มสุดและสว่างสุด รวมถึงการใช้จุดในบริเวณที่เป็นแสงตกกระทบอย่างชัดเจน ส่วนต่อมาก็คือการรับอิทธิพลจากกลุ่มป๊อปอาร์ต 15% โดยเทคนิคที่รับมาปรับใช้ส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของสี ที่จะดึงชุดสีจริงหรือชุดสีที่อิงตามต้นแบบมาปรับค่าน้ำหนักเล็กน้อย ส่วนสุดท้ายอิทธิพลจากศิลปินไทยร่วมสมัยทั้ง 2 ท่าน 5% โดยจะดึงข้อดีของเรื่องของชุดสีเช่นกัน แต่อาจจะมีความแตกต่างเล็กน้อย

2.3.2 ด้านเนื้อหา รับอิทธิพลจากกลุ่มป๊อปอาร์ต 60% โดยมีการนำเสนอเรื่องราวของการบริโภคนิยม อาหารในชีวิตประจำวัน และความเป็นวัฒนธรรมอาหาร นำเสนอเรื่องราวให้เรียบง่ายแต่มีจุดน่าสนใจ ส่วนต่อมาก็คือการรับอิทธิพลจากศิลปินไทยร่วมสมัยทั้ง 2 ท่าน 25% โดยเนื้อหาที่นำมาเป็นแนวทาง คือเรื่องของอาหารที่เป็นวัฒนธรรมประจำถิ่น นำเสนอความเรียบง่ายต่ออาหารที่สามารถแสดงถึงความรู้สึกต่าง ๆ และในส่วนสุดท้ายอิทธิพลจากกลุ่มไฮเปอร์เรียลลิสม์ 15% โดยดึงเรื่องราวของอาหารเร่งด่วน หรืออาหารที่พบในชีวิตประจำวันของศิลปินเอง แต่จะให้ค่าของด้านนำเสนอเทคนิคเสียมากกว่า



3. ข้อค้นพบชุดสีในผลงาน

จากการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ขึ้นนั้น ผู้วิจัยได้สรุปและแตกประเด็นของชุดสีในผลงานออกมา โดยแบ่งสัดส่วนสีประกอบหลัก ที่พบในผลงานในแต่ละชุดดังนี้



ภาพที่ 12 : การแบ่งสัดส่วนของสีในผลงานโดยประมาณ (วสุพล ฌณรงค์ศักดิ์ศิริ, 2568)

- ชั้นที่ 1 ประกอบด้วย สีเนื้อ40% สีดำ20% สีแดงเลือดหมู20% สีนํ้าตาล8% สีเขียว7% สีขาว3% สีฟ้า2%
- ชั้นที่ 2 ประกอบด้วย สีส้ม25% สีนํ้าตาล15% สีเหลือง15% สีชมพู15% สีเทา10% สีเขียวอ่อน10% สีดำ10%
- ชั้นที่ 3 ประกอบด้วย สีนํ้าตาล40% สีส้ม20% สีเนื้อ15% สีเหลือง10% สีดำ10% สีเขียว5%
- ชั้นที่ 4 ประกอบด้วย สีนํ้าเงิน30% สีนํ้าตาล20% สีเนื้อ20% สีดำ15% สีส้ม10% สีเหลือง5%
- ชั้นที่ 5 ประกอบด้วย สีเหลือง50% สีนํ้าตาล20% สีเนื้อ10% สีดำ10% สีแดง10%

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

อาหารเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้มนุษย์เรานั้นดำรงชีวิตอยู่ได้เรื่อยมาทุกยุคทุกสมัย เดิมทีอาหารก็มีไว้เพื่อความอยู่รอด แต่พอเวลาเปลี่ยนผ่านไปความต้องการบริโภคอาหารของมนุษย์เราเพียงพอ ทำให้เกิดการมองหาสิ่งใหม่ รวมไปถึงการแสวงหาความบันเทิงหรือความสุขจากอาหาร ทำให้อาหารมีรสชาติที่ซับซ้อนมากขึ้น มีการคิดค้นการประกอบอาหารใหม่ๆ อยู่เสมอมา มีการตกแต่งการจัดวางอาหารบนภาชนะให้มีหน้าตาที่สวยงาม หรือแม้แต่การบริโภคอาหารบางอย่างเพื่อการท้าทายขีดจำกัดของมนุษย์เรา

ในศาสตร์ของทัศนศิลป์ ศิลปะก็ได้มีการเติบโตและพัฒนาขึ้นเรื่อยมาเช่นกัน ทำให้ศิลปะนั้นแทรกซึมไปยังสิ่งต่าง ๆ รอบตัวมนุษย์เรา รวมไปถึงความเกี่ยวข้องกันระหว่าง ศิลปะ กับ อาหาร ที่ศิลปินเริ่มนิยมนำมาสร้างสรรค์ผลงานที่เรียบง่าย บอกเล่าผ่านวัตถุประจำวัน รวมไปถึงบอกเล่าผ่านความเป็นอาหารอีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ศิลปินเริ่มมีการวาดภาพอาหารด้วยเทคนิคภาพเหมือนจริง มีการลงรายละเอียดของวัตถุที่คมชัดสวยงาม และมีแนวคิดที่จะเล่าถึงความเรียบง่ายในเรื่องราวของบริโภคนิยมว่ามีผลอย่างมากในชีวิตมนุษย์เรา

จากการศึกษาและวิเคราะห์เนื้อหาข้างต้นนี้ ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่ตอบรับกับรสชาติทั้ง 4 ด้วยกัน 5 ชิ้นงาน ได้แก่ ผลงานชิ้นที่ 1 “เต้าหู้” (รสหวาน) จะมีส่วนผสมของวัตถุดิบและเครื่องเคียงต่าง ๆ นำไปเชื่อมกับน้ำตาลที่สื่อถึงรสชาติหวานได้ดี, ผลงานชิ้นที่ 2

“ปูไข่ดอง” (รสเปรี้ยว) นำเสนออาหารหมักดองของสัตว์ทะเล ที่มีรสเฉพาะตัวและมีรสเปรี้ยวที่โดดเด่นขึ้นมา, ผลงานชิ้นที่ 3 “ก้วยเตี่ยวเป็ด” (รสเค็ม) จะมีส่วนประกอบของเครื่องเทศพะโล้ ที่นำไปตุ๋นกับเนื้อเป็ดและส่วนประกอบต่างๆ ทำให้มีรสเค็มที่พอดีและอร่อย, ผลงานชิ้นที่ 4 “เอสเปรสโซ่” (รสขม) แม้รสขมอาจไม่เป็นที่ชื่นชอบนัก แต่ความขมจากเมล็ดกาแฟ ที่ผ่านกระบวนการให้เป็นเครื่องดื่มนำไปสู่ความขมที่หอมอย่างลงตัว และผลงานชิ้นที่ 5 “พิชซ่า” (รสเค็ม) ซึ่งเป็นผลงานที่สรุปรสชาติความกลมกล่อมของผู้วิจัย อันมาจากชีส และเครื่องเทศต่างๆ บนแป้งสาลี ที่มีความเค็มและละมุนลิ้นอย่างมาก จากการสร้างสรรค์ผลงานขึ้น ผู้วิจัยได้นำความรู้ทั้งในด้านเทคนิคและแนวคิดจากการศึกษาในส่วนต่าง ๆ โดยสามารถพัฒนาเทคนิคในด้านความสมจริงอย่างขีดสุด การวาดรายละเอียดที่คมชัดลงบนภาพ และการเลือกใช้โทนสีที่มีเอกลักษณ์เฉพาะลงบนผลงาน และในส่วนของแนวคิด ผู้วิจัยก็นำแนวคิดในเรื่องของบริโภคนิยม ความเรียบง่ายต่ออาหารหรือวัตถุดิบชีวิตประจำวันนั้น ๆ มาถ่ายทอดเป็นผลงานของผู้วิจัย ที่ต้องการจะให้ผู้รับชมสามารถตระหนักรู้และเพลิดเพลินต่อการชมผลงาน ได้อย่างไม่ซ้ำซ้อนและเกิดความประทับใจ อีกทั้งในชุดข้อมูลข้างต้นรวมถึงกระบวนการในการรับอิทธิพลจากศิลปินต่าง ๆ ผู้วิจัยต้องการที่จะนำไปต่อยอดสู่ผลงานวิทยานิพนธ์ทางศิลปะ โดยนำข้อดีทั้งในด้านเทคนิคและในด้านของแนวคิดต่าง ๆ นี้ ให้เกิดเป็นชุดผลงานที่ได้ผ่านการเคี้ยวกรำอย่างสูงที่สุดต่อไป

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ในศาสตร์ความรู้ด้านอาหารในบทความนี้ เป็นเพียงความรู้ส่วนหนึ่งของประเด็นที่ผู้วิจัยมีความสนใจ แท้จริงแล้วยังมีรายละเอียดและข้อมูลเชิงลึกอีกมากมาย ทั้งความรู้ด้านอาหารในแต่ละพื้นที่บนโลกนี้ หรือข้อมูลเฉพาะทางของแต่ละด้านที่สนใจ ให้ศึกษาค้นคว้าอีกมากมาย

และในด้านของการศึกษาผลงานของศิลปินแต่ละท่านในบทความนี้ ก็เป็นเพียงกลุ่มศิลปินเพียงส่วนหนึ่ง ที่ผู้วิจัยเกิดความสนใจ และมีความเฉพาะทาง หากแต่ต้องการศึกษาเป็นวงกว้างมากขึ้นในอนาคต ผู้วิจัยควรศึกษางานจากศิลปินจากหลายกลุ่ม และหลายเทคนิคมากขึ้น เพื่อที่จะนำมาตกผลึกและเกิดการศึกษาที่เข้มข้นขึ้นในอนาคต

ในส่วนของผลงานสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค์นั้น ก็เป็นเพียงการเริ่มต้นขึ้น หากแต่ในอนาคตนั้นก็ยังมีสิ่งที่ต้องปรับปรุงอยู่อีกมากมาย ทั้งการเพิ่มจำนวนผลงานเพื่อให้ได้มีการทดลองที่หลากหลายมุมมองมากยิ่งขึ้น หรือการตอบรับกับแนวคิดเกี่ยวกับการบริโภคอาหารในประเด็นที่แตกต่างออกไปมากกว่านี้ และในเรื่องของเทคนิคที่การให้รายละเอียดพื้นผิววัตถุนั้น ยังสามารถที่จะเขียนให้วัตถุนั้นมีความสมจริงมากยิ่งขึ้นกว่านี้ เพื่อที่จะนำไปต่อยอดและพัฒนาสู่ผลงานวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัยในอนาคตเป็นลำดับต่อไป



เอกสารอ้างอิง

- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2548). ศิลปะสมัยใหม่ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2559). พจนานุกรมศัพท์ทัศนศิลป์ (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. (2545). โลกศิลปะศตวรรษที่ 20 (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: เมืองโบราณ
- จัตตชัย อรรถปกรณ์. (2548). องค์ประกอบศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: วิทย์พัฒน์
- ปราณี อ่านเปรื่อง. (2557). หลักการวิเคราะห์อาหารด้วยประสาทสัมผัส (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พินุล ไฉจิตรกรรม. (2559). ประวัติศิลปะตะวันตก ฉบับนักศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายธุรกิจมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- ลำพู กันเสนาะ. (2554). BITTER SWEET. lampukansanoh.
http://www.lampukansanoh.com/portfolio_page/bitter-sweet/
- อนุสรณ์ ติปยานนท์. (2563). Food Design จากวัฒนธรรมสู่นวัตกรรม (พิมพ์ครั้งที่ 1). นนทบุรี: อินีเครือข่ายนวัตกรรมสากล
- Artsy. (2018). Why Pop Artists Were Obsessed with Food. สืบค้น มิถุนายน 13, 2025 จาก <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-lichtenstein-thiebaud-pop-artists-obsessed-food>
- Artsy. (2025). Tjalf Spanmaay Hamburger with Red Onion, 2018. สืบค้น เมษายน 1, 2025 จาก https://reartgallery.com/artists/tjalf-sparnaay/?utm_source=chatgpt.com
- Audrey Flack. (2025). Banana Split Sundae. americanart.
<https://americanart.si.edu/artwork/banana-split-sundae-8399>
- Britannica. (2025). Audrey Flack. สืบค้น เมษายน 1, 2025 จาก <https://www.britannica.com/biography/Audrey-Flack>
- Britannica. (2025). Claes Oldenburg. สืบค้น เมษายน 1, 2025 จาก <https://www.britannica.com/biography/Claes-Oldenburg>
- Culinaryartsswitzerland. (2025). How to Balance Flavors: Essential Tips for Perfect Dishes. สืบค้น เมษายน 1, 2025 จาก https://www-culinaryartsswitzerland-com.translate.google/en/news/balancing-five-flavors-how-achieve-culinary-harmony/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=th&_x_tr_hl=th&_x_tr_pto=wa&_x_tr_hist=true

- Harrison F. Carter. (2022). Dropped Cone. Tripadvisor.
https://www.tripadvisor.com/LocationPhotoDirectLink-g187371-d12799409-i496500493-Dropped_Cone-Cologne-North_Rhine_Westphalia.html
- JWD-artspace. (2562). ลำพู กันเสนาะ. สืบค้น เมษายน 1, 2568
 จาก <https://www.jwd-artspace.com/artist/lampu-kansanoh/>
- Louis K. Meisel Gallery. (2024). Tjalf Sparnaay Hamburger with Red Onion 2018. Artnet.
<https://www.artnet.com/artists/tjalf-sparnaay/hamburger-with-red-onion-a-ODNg6J3ly22AOHxPE4sMtg2>
- Maddoxgallery. (2020). 5 things to know about Tom Wesselmann. สืบค้น เมษายน 1, 2025
 จาก https://maddoxgallery.com/news/104-5-things-to-know-about-tom-wesselmann/?utm_source=chatgpt.com
- Moma. (2025). Tom Wesselmann Still Life#30 Aprill 1963. สืบค้น เมษายน 1, 2025
 จาก <https://www.moma.org/collection/works/80004>
- NRW Skulptur. (2025). Dropped Cone. สืบค้น เมษายน 1, 2025
 จาก <https://nrw-skulptur.net/en/skulptur/dropped-cone/>
- ONCE-team. (2566). ศิลปิน“ไมตรี ภาระหอม”เนรมิตร้าน EAT ME ด้วยผลงานศิลปะสะท้อนวิถีชีวิตชาวอีสาน. oneinlife. <https://onceinlife.co/eat-me-art>
- Reartgallery. (2025). Tjalf Sparnaay. สืบค้น เมษายน 1, 2025
 จาก https://reartgallery.com/artists/tjalf-sparnaay/?utm_source=chatgpt.com
- Thaipr. (2566). “ไมตรี ภาระหอม” ศิลปินชาวไทย เนรมิตบรรยากาศภายในร้าน EAT ME ด้วยผลงานศิลปะสะท้อนวิถีชีวิตของชุมชนชาวอีสาน. สืบค้น เมษายน 1, 2568 จาก <https://www.thaipr.net/life/3398714>
- Tom Wesselmann. (2025). Tom Wesselmann Still Life #30. MoMA.
https://www.moma.org/collection/works/80004?artist_id=6318&page=1&sov_re_ferrer=artist
- Useum. (2025). Hyperrealism. สืบค้น เมษายน 1, 2025 จาก <https://useum.org/exhibition/curated/hyperrealism/artists>
- Wikipedia. (2025). อาหาร. สืบค้น มิถุนายน 13, 2025 จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/อาหาร>
- Wikipedia. (2025). Green Coca-Cola Bottles. สืบค้น มิถุนายน 13, 2025 จาก https://en.wikipedia.org/wiki/Green_Coca-Cola_Bottles



การสร้างสรรค์ผลงานทางดุริยางคศิลป์: เพลงใหม่โรงเรียนฤทธยบูรพา

The Music Composition: Homrong Narittaya Burapha

Received
Revised
AcceptedAugust 19, 2024
July 4, 2025
August 28, 2025สันติ อุดมศรี¹

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ นำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางดุริยางคศิลป์: เพลงใหม่โรงเรียนฤทธยบูรพา การสร้างสรรค์ครั้งนี้ผู้ประพันธ์นำทำนองเพลงต้นแบบมาจากพระพิฆเนศวรและเพลงสายใยบูรพา อาศัยกรอบแนวคิดการประพันธ์เพลงไทยด้วยวิธี “ชนบทกวีสมัย” ตามแนวทางของรองศาสตราจารย์พิชิต ชัยเสรี โดยนำทำนองต้นแบบจากเพลงพระพิฆเนศวรมาขยายทำนองเป็นอัตราจังหวะสามชั้นเป็นทำนองเพลงใหม่โรงเรียนฤทธยบูรพาท่อนที่ 1 และ 2 มีความยาวท่อนละสี่หน้า ทับปรบไก่ สำหรับท่อนที่ 3 นำทำนองร้องเพลงสายใยบูรพามาถอดทำนองสำหรับบรรเลง ไม่มีหน้าทับประกอบ สำหรับทำนองส่วนสุดท้าย คือ “ท้ายเพลง” มีความยาวสองหน้าทับ ประกอบด้วยทำนองที่นำมาจากหัวท่อนที่สองจำนวน 3 บรรทัด และลงจบเพลงใหม่โรงเรียนด้วยการ “ลงวา” ในบรรทัดสุดท้ายตามขนบการประพันธ์เพลงประเภทใหม่โรงเรียน

คำสำคัญ : การสร้างสรรค์, เพลงใหม่โรงเรียน, ฤทธยบูรพา, การประพันธ์เพลงไทย

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร., สาขาดนตรี, คณะดนตรีและการแสดง, มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

This academic article presents the process of creating a Thai musical composition of the Homrong (Prelude) repertoire: the Homrong Niritaya Burapha. The creative framework in the musical arts guided the creation process, which included a review of existing literature, an analysis of original songs from the Tra Phra Phikanet piece, and the Sai Yai Burapha song. The composer created and arranged new melodies using the “Kannopakdi Sob Samai” method which aligns with Associate Professor Phichit Chaiseri’s approach to Thai music composition. To create the Homrong Niritaya Burapha, the composer expanded the original melody from the Tra Phra Phikanet piece into a Sam-Chan melodic pattern of the Na-Tab Prob-Kai rhythm pattern.

Sections 1th and 2nd each feature four Na-Tap Prob-Kai rhythms. For Section 3rd, transcribed the melody of the Sai Yai Burapha song. The final melody, ‘Tai Phleng,’ spans two Na-Tab Prob-Kai rhythms. It consists of a three-line melody from the beginning of the second section. Following the tradition of composing overture repertoire, the Thai Homrong repertoire concludes with a ‘Long-Wa’ on the final line.

Keywords: Music creation, Overture, Homrong Narittaya Burapha, Thai music composition

บทนำ

การประพันธ์เพลงไทยประเภทเพลงใหม่โรงเรียนเพื่อแสดงนัยเป็นเพลงประจำของสถาบันอุดมศึกษาในประเทศไทยเริ่มปรากฏมาตั้งแต่ก่อนปีพุทธศักราช 2500 เช่น โหมโรงมหาจุฬาลงกรณ์ ประพันธ์ขึ้นในปี พุทธศักราช 2497 โดยครูเทวประสิทธิ์ พาทยโกศล เพื่อใช้บรรเลงเป็นโหมโรงประจำชมรมดนตรีไทยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ณรงค์ เขียนทองกุล, 2542) ต่อมาจึงมีการประพันธ์เพลงใหม่โรงเรียนประจำสถาบันอุดมศึกษาแห่งอื่นเกิดขึ้น เช่น โหมโรงศรีเกษตรา เพลงประจำชมรมดนตรีไทยมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ประพันธ์โดยศาสตราจารย์ ดร. อุทิศ นาคสวัสดิ์ เมื่อปีพุทธศักราช 2516 โหมโรงประสานมิตรของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประพันธ์โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ เฉลิมพล งามสุทธิ (ประพันธ์ไว้เมื่อประมาณปีพุทธศักราช 2513) เป็นต้น

สำหรับมหาวิทยาลัยบูรพามีเพลงใหม่โรงเรียนประจำสถาบันประพันธ์โดยครูภูริ นักร้อง จำนวนสองเพลง คือ โหมโรงศรีนครินทร์ (ปี พุทธศักราช 2523) และโหมโรงเทาทอง (ไม่ทราบปีที่ประพันธ์แน่ชัด สันนิษฐานว่าอยู่ระหว่าง ปีพุทธศักราช 2517-2533) (ณัฐพงษ์ ยางธิสารและคณะ, 2547: หน้า 33-37) อย่างไรก็ตาม การประพันธ์เพลงใหม่โรงเรียนที่ใช้สำหรับเป็นเพลงประจำสถาบันอุดมศึกษา

ยังคงได้รับความนิยมมาอย่างต่อเนื่อง เช่น โหมโรงจอมบึง (มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านหมูบ้านจอมบึง) ประพันธ์โดยครูเฉลิม บัวทุ่ง

ในปีพุทธศักราช 2528 โหมโรงนเรศวร (มหาวิทยาลัยนเรศวร) ประพันธ์โดยครูพินิจ ฉายสุวรรณ ในปีพุทธศักราช 2540 โหมโรงยุงทอง (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์) ประพันธ์โดยครูประเวศ ภูมิพิ ในปีพุทธศักราช 2542 โหมโรงมอดินแดง (มหาวิทยาลัยขอนแก่น) ประพันธ์โดยรองศาสตราจารย์ ดร.จตุพร สีม่วง ในปีพุทธศักราช 2547 โหมโรงศรีสุริยวงส์ (มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา) ประพันธ์โดยรองศาสตราจารย์ ดร.โดม สว่างอารมณ์ ในปีพุทธศักราช 2560 โหมโรงพริบพรี (มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี) ประพันธ์โดยอาจารย์ ดร.ปรัชญา สายสุข ในปีพุทธศักราช 2564 และ โหมโรงเฟื่องฟ้าทวารวดี (มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม) ประพันธ์โดยอาจารย์ ดร.สรายุทธ โชติรัตน์ และรองศาสตราจารย์ ดร.ภัทระ คมขำ ในปีพุทธศักราช 2565 เป็นต้น

เมื่อพิจารณาเรื่องที่มาของทำนองเพลงโหมโรงที่กล่าวข้างต้น ผู้เขียนมีข้อสังเกตว่า ประเพณีนิยมในการประพันธ์เพลงโหมโรงประจำสถาบันอุดมศึกษาที่ผ่านมาเมื่ออย่างน้อยสองแนวทาง คือ แนวทางแรก ผู้ประพันธ์นำทำนองต้นแบบมาจากทำนองเพลงประจำมหาวิทยาลัยที่เป็นทางสากล มาปรับเป็นทำนองเพลงทางไทยและคงเอกลักษณ์ของทำนองเพลงบางช่วงบางตอนของทำนองทางสากลไว้ เช่น โหมโรงมหาจุฬาลงกรณ์ มีต้นรากมาจาก “เพลงมหาจุฬาลงกรณ์” (บทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร รัชกาลที่ 9) โหมโรงมอดินแดงมาจากเพลงมอดินแดงของมหาวิทยาลัยขอนแก่น สำหรับแนวทางที่สอง คือ การนำเพลงไทยเดิมของเก่ามาเป็นต้นรากสำหรับประพันธ์เพลงโหมโรง เช่น โหมโรงศรีเกษตร มาจากการนำเพลงเหาะสองชั้นมาขยายอัตราจังหวะเป็นสี่ชั้น โหมโรงศรีสุริยวงส์มาจากการนำเพลงโหมโรงปฐมดุสิตมาขยายอัตราจังหวะเช่นกัน แนวทางการประพันธ์เพลงโหมโรงแบบนี้สองนี้ให้ความสำคัญกับการนำเพลงไทยเดิมของเก่าที่มีความหมายเป็นสิริมงคลมาเป็นต้นทางความคิดสร้างสรรค์

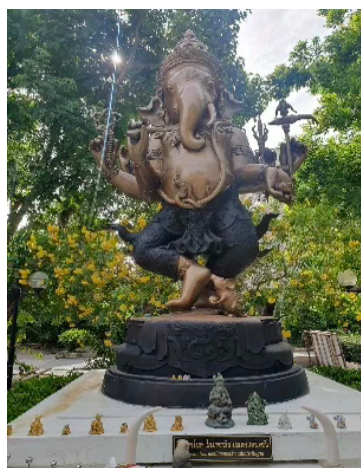
เนื่องในวาระครบรอบวันสถาปนามหาวิทยาลัยบูรพาครบ 70 ปี ที่จะมีขึ้นในปี พุทธศักราช 2568 และครบรอบ 11 ปี การก่อตั้งคณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา ผู้เขียนจึงเกิดแรงบันดาลใจประพันธ์เพลงโหมโรง “นฤตยบูรพา” เพื่อเป็นการเชิดชูเกียรติสถาบัน อีกทั้งยังจะได้นำบทเพลงดังกล่าวไปใช้ประโยชน์ให้นักศึกษาวิชาเอกดนตรีไทยนำไปบรรเลงเผยแพร่ต่อสาธารณะ และนำมาใช้เป็นแนวทางการสร้างสรรค์เพลงไทยประเภทเพลงโหมโรงให้กับนักศึกษาที่ลงเรียนในรายวิชาประพันธ์เพลงไทย

การประพันธ์เพลงโหมโรงนฤตยบูรพาในครั้งนี้ ผู้เขียนนำแนวทางการประพันธ์โหมโรงสถาบันอุดมศึกษาทั้งสองแนวทางที่กล่าวในข้างต้นมาปรับใช้ คือ (1) การนำเพลงไทยของเก่าที่มีความหมายเป็นสิริมงคลมาเป็นต้นทางของการสร้างสรรค์ทำนอง การประพันธ์ครั้งนี้จึงได้นำ “เพลงตระพระพิฆเนศวร” มาเป็นต้นรากทำนองเพื่อสื่อถึงความเป็นสิริมงคลและการสถิตอยู่ของพระพิฆเนศวร “ปางนฤตยะ” ณ คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา ภาพแทนองค์พระพิฆเนศวรได้ตั้งอยู่



บริเวณหน้าคณะดนตรีและการแสดงเป็นศูนย์รวมแห่งจิตวิญญาณของชาวศิลปะ และ (2) การนำเพลงประจำมหาวิทยาลัยมาเป็นต้นรากทำนอง โดยนำทำนองเพลงสายใยบูรพา ซึ่งเป็นบทเพลงที่มีคุณค่าต่อความรู้สึกชาวมหาวิทยาลัยบูรพามาเป็นต้นทางของการสร้างสรรค์ทำนองทางไทยแนวทางการประพันธ์ดังกล่าวผู้เขียนพิจารณาว่ามีลักษณะสอดคล้องกับแนวทางการประพันธ์เพลงไทยของรองศาสตราจารย์พิชิต ชัยเสรี (2566) เรียกว่า “ขนมกัณฑ์สพสมัย” กรอบแนวคิดหลักของการสร้างสรรค์ใหม่โรงเรียนฤๅญบูรพาในครั้งนี้

ผู้เขียนนำเสนอรายละเอียดที่แสดงถึงกระบวนการสร้างสรรค์ ประกอบด้วย แรงบันดาลใจ (inspiration) แนวคิดการประพันธ์ใหม่โรงเรียนฤๅญบูรพา บทวิเคราะห์การสร้างสรรค์ทำนองใหม่จากเพลงพระพิฆเนศวร การถอดทำนองเพลงสายใยบูรพาและทำนองเพลงใหม่โรงเรียนฤๅญบูรพา



ภาพที่ 1 องค์พระพิฆเนศวร (ปางนฤๅญะ) สัญลักษณ์ของคณะดนตรีและการแสดง
ที่มา: สันติ อุดมศรี (2567)

1. แรงบันดาลใจ (inspiration)

แรงบันดาลใจการประพันธ์ใหม่โรงเรียนฤๅญบูรพาเกิดขึ้นจากความรู้สึกสะเทือนอารมณ์สองเหตุการณ์ คือ ความรู้สึกสะเทือนอารมณ์จากการฟังทำนองและคำร้องเพลงสายใยบูรพา และความเคารพและศรัทธาต่อองค์พระพิฆเนศวร ศูนย์รวมความเชื่อความศรัทธาของชาวศิลปะ เพลงสายใยบูรพา: ความรัก ความผูกพันกับมหาวิทยาลัยบูรพา

เมื่อครั้งที่ผู้ประพันธ์เข้าร่วมงานรับพระราชทานปริญญาบัตร ปีพุทธศักราช 2564 ผู้ประพันธ์มีโอกาสทำหน้าที่ดูแลบัณฑิตในห้องประชุมอรัญบาศรี ภายในหอประชุมมิ่งขวัญประธานเสวยแห่งมหาวิทยาลัยบูรพา (BUU Chorus) ขับร้องเพลงกลางหอประชุม ฟังแล้วรู้สึกประทับใจบทเพลงดังกล่าวคือ “เพลงสายใยบูรพา” ทั้งทำนองและคำร้องชวนให้ผู้ฟังหวนระลึกถึงความรัก ความผูกพันมหาวิทยาลัยบูรพา บทเพลงดังกล่าวเรียบเรียงเสียงประสานขึ้นใหม่โดย ศักดิ์ชัย เจริญสุขสนาม ในเพลงชุด “บทเพลงประจำมหาวิทยาลัยบูรพาชุด ‘เสียงประสานบูรพา’” เมื่อปี พุทธศักราช 2562

บทเพลงนี้ยังถูกนำมาเปิดเป็นเสียงตามสายในมหาวิทยาลัยอีกหลายวาระโอกาสเมื่อมหาวิทยาลัยมีงานสำคัญ แต่เมื่อศึกษาบทเพลงสายใยบูรพาต้นฉบับพบว่า ต้นฉบับใช้จังหวะ Beguine เป็นรูปแบบจังหวะดนตรีรูปแบบหนึ่งที่นิยมนำมาใช้แต่งเพลงสำหรับการเต้นลีลาศเป็นรูปแบบเพลงสมัยใหม่ที่เกิดขึ้นก่อนปี พุทธศักราช 2500 ผู้เขียนมีข้อสังเกตว่า การเรียบเรียงดนตรีของเพลงสายใยบูรพาประพันธ์ทำนองโดยสุคนธ์ พรพิรุณ (นามสกุลเดิม กุสุมภ์) อดีตนักร้องและนักแต่งเพลงวงสุนทราภรณ์ มีเนื้อร้องดังนี้

เนื้อร้องเพลงสายใยบูรพา

สุดคะนึงถึงถิ่นบางแสน แดนหาดทรายและสายลม ริมทะเลดงามด้วยความสุขสมรื่นรมย์
ยามมองโสมส่วงพิไล ถิ่นเทาทองนั้นเปรียบสวรรค์ เราผูกพันด้วยสายใย บูรพาน้ำใจไม่เคยเหือดหาย
ผูกใจแม้เราจากไปไกลกัน

ทะเลเกิดทรายทรายแสงดาว วัับวาวสูกใสปลายแสงจันทร์ สาดส่งสกาวดวงดาวร้อยพัน
ผ่านคืนผ่านวันผันเปลี่ยนเวียนไป ดอกขงใคร่วงหล่นลงพลั่ว ปลิวปะปนบนผืนทราย ลมเวลาพัดพา
ให้เราจากไกลแต่ในยังอยู่ที่บูรพา

องค์พระพิณเศวร: ศูนย์รวมจิตวิญญาณชาวศิลปะ

ในปีพุทธศักราช 2562 คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพาจัดสร้างองค์พระพิณเศวรปาง “นฤตยะ” ประดิษฐานบริเวณลานกิจกรรม คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา ภาพจำลององค์พระพิณเศวรปางนฤตยะมีลีลางดงาม อ่อนช้อย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว เป็นสัญลักษณ์ประจำคณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา สัญลักษณ์ทางความเชื่อและจิตวิญญาณชาวศิลปะนำมาสู่การเกิดแรงบันดาลใจนำเพลง “ตระพระพิณเศวร” มาเป็นต้นทางของการสร้างสรรค์และประพันธ์ใหม่โรงมนฤตยบูรพา

2. แนวคิดการประพันธ์ใหม่โรงมนฤตยบูรพา

2.1. การตั้งชื่อเพลง

การสร้างสรรค์ผลงานทางดุริยางคศิลป์: โหมโรงมนฤตยบูรพาใช้หลักทฤษฎีการตั้งชื่อเพลงของครุมนตรี ตราโมท ในลักษณะการ “ให้ชื่อตามสิ่งซึ่งเป็นทีระลึก” ดังนี้

“ให้ชื่อตามซึ่งเป็นสิ่งทีระลึก หมายถึง อะไรเป็นสิ่งที่จะทำให้เป็นสิ่งที่ระลึกถึง ซึ่งเป็นความต้องการของผู้แต่ง เช่น ชื่อผู้แต่ง สถานที่ ๆ แต่ง ผู้แต่งอุทิศเพลงนั้นให้แก่ใคร หรือสถานที่ใด ศาสนา และประวัติศาสตร์ ฯลฯ เช่น เพลง เขมรราชบุรี พระเจ้าลอยถาด เป็นต้น” (บุญธรรม ตราโมท, 2540: 55)

การตั้งชื่อเพลง “โหมโรงมนฤตยบูรพา” นำชื่อขององค์พระพิณเศวร (ปางนฤตยะ) มาเป็นชื่อแรก ส่วนคำว่า “บูรพา” เป็นชื่อสถานที่ซึ่งก็คือ “มหาวิทยาลัยบูรพา” ทำให้เห็นว่าชื่อเรียกของทั้งสองคำ มีความหมายที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ทางสัญลักษณ์ที่มีความสำคัญมากในทางประวัติศาสตร์ต่อไป



2.2 วิธีการประพันธ์

การประพันธ์ใหม่โรงเรียนฤๅษานุรุพา ผู้ประพันธ์ใช้วิธีการประพันธ์เพลงไทยที่เรียกว่า “ชนบทภาคีสบสมัย” ตามแนวคิดของรองศาสตราจารย์พิชิต ชัยเสรีที่ (2567) วิธีการดังกล่าวยึดหลักการสำคัญสองประการ คือ รักษารูปแบบธรรมเนียมปฏิบัติเดิมที่มีมาแต่อดีต ประการที่สอง คือ การปรับเปลี่ยนบางสิ่งบางอย่างให้เข้ากับยุคสมัย ดังที่รองศาสตราจารย์พิชิต ชัยเสรี (2567) กล่าวไว้ ดังนี้

“ในช่วงเวลาแห่งความรุ่งเรืองของคีตศิลป์สมัยนี้เอง คีตกวีทั้งปวงก็ยังตามรักษาลักษณะการสืบทอดอย่างภักดี แต่วัฒนธรรมนั้นมีชีวิต ขึ้นชื่อว่าชีวิตก็ย่อมจะคงที่เฉยนิ่งอยู่ไม่ได้ มีอันต้องพลวัตเคลื่อนไหวอยู่ร่ำไป คนตรึกตรองกัน ในระหว่างที่ยังภักดีต่อชนบทคีตศิลป์อยู่นั้น คีตกวีก็ อาจจะปรับเปลี่ยนประพันธ์ของตนคล้อยตามสมัยนิยมที่บังเกิดขึ้นเป็นช่วง ๆ เช่น นิยมแต่ง เป็นสำเนียงภาษานิยมแต่งปกปิดรากทำนองเดิม นิยมแต่งเป็นดอกเป็นสร้อย นิยมแต่ง พรรณนาธรรมชาติ ทั้งนี้ ก็ยังคงรักษาชนบทคีตศิลป์อยู่เช่นเดิม ตัวอย่างที่ไม่ค่อยจะได้ กันนักก็คือการนิยมนำมือฆ้องเป็นทางเก็บ จึงกล่าวได้ว่า คีตกวีประเภทคีตศิลป์อนุรักษและ ชนบทภาคีสบสมัยดังกล่าวนี้ยังคงเป็นพวกเดียวกันอยู่นั่นเอง”(พิชิต ชัยเสรี, 2567: 3)

2.3 โครงสร้างทำนองเพลง

ผู้ประพันธ์กำหนดโครงสร้างของเพลงใหม่โรงเรียนฤๅษานุรุพาออกเป็น 3 ท่อน แต่ละท่อนมีลีลาทำนองที่แตกต่างกันออกไป ส่วนงานทำนองมีลักษณะเป็นเพลงประเภท “กึ่งบังคับทาง” ใช้หน้าทับปรบไก่ บรรเลงประกอบ ท่อนที่ 1 กำหนดให้มีโครงสร้างทำนองจำนวน 4 จังหวะ ท่อนที่ 2 จำนวน 4 จังหวะ ท่อนที่ 3 ไม่มีจังหวะหน้าทับกำหนด เนื่องจากเป็นส่วนที่นำทำนองเพลงสายใยบูรพามาบรรเลง และต่อด้วยส่วนท้ายของเพลงจำนวน 2 จังหวะหน้าทับและลงวาทันบรรทัดสุดท้าย ดังรายละเอียดโครงสร้างทำนองใหม่โรงเรียนฤๅษานุรุพา ต่อไปนี้

ท่อน 1	ขยายทำนองจากตระโหม่เนศวร
ท่อน 2	
ท่อน 3	ถอดทำนองมาจากเพลงสายใยบูรพา
ออกเพลงสายใยบูรพา	
ท้ายเพลง	ทำนองประโยคแรกของท่อน 2 และสร้างประโยคเชื่อม 1 บรรทัดก่อนลงวาทัน
ลงวาทัน	ทำนองบังคับตามหลักการโครงสร้างเพลงใหม่โรงเรียน

ภาพที่ 2 โครงสร้างทำนองใหม่โรงเรียนฤๅษานุรุพา
ที่มา : สันติ อุดมศรี (2567)

จากโครงสร้างของทำนองเพลงใหม่โรงเรียนฤๅษานุรุพา สามารถนำไปใช้บรรเลงด้วยวงดนตรีไทยหลายประเภท เช่น วงมโหรี วงเครื่องสาย วงปี่พาทย์ดึกดำบรรพ์ รวมถึงวงปี่พาทย์เสภา



2.4 การกำหนดบันไดเสียง

การสร้างสรรคบทเพลงนี้ ผู้ประพันธ์กำหนดให้กลุ่มเสียงปัญญามูล ซ ล ท x ร ม ในบันไดเสียงเพียงออล่าง ซึ่งได้แก่ วงมโหรี วงเครื่องสาย และวงเครื่องสายผสมวงปี่พาทย์ อย่างไรก็ตามบันไดเสียงสามารถที่จะปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับวงดนตรีประเภทต่าง ๆ ได้เช่นกัน

3. การสร้างสรรค์ทำนองใหม่จากเพลงตระพระพิมเนศวร

การสร้างทำนองเพลงใหม่โรงมฤตยบูรพาในช่วงสองท่อนแรก ผู้ประพันธ์นำทำนอง “เพลงตระพระพิมเนศวร” ที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากครูไชยยะ ทางมีศรี ศิลปินอาวุโสสำนักการสังคีต กรมศิลปากร มาเป็นทำนองต้นแบบสำหรับสร้างทำนองขึ้นใหม่ โดยใช้วิธียืดขยายทำนองเพลงตระพระพิมเนศวรเป็นทำนองอัตราจังหวะสามชั้น เป็นแนวทางปฏิบัติหนึ่งที่ครุฑดนตรีไทยยึดหลักในการประพันธ์เพลงประเภทใหม่โรงขึ้นใหม่(เช่นเดียวกับเพลงใหม่โรงศรีเกษตราที่ศาสตราจารย์ ดร.อุทิศ นาคสวัสดิ์ นำเพลงเหาะมาขยายอัตราจังหวะ)

ท่อนที่ 1

ประโยคที่ 1

ทำนองต้นราก	- - - ท	- - ท ท	- ม - ร	- ดิ ท ล	- ท ล ซ	- ล - ท	- ล - ท	- ดิ - ร
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 1	- - - ซ	- - - ม	- - - ร	- - - ท	- - - ท	- ท - ท	- ม - ร	- ท - ล
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 2	- - - ร	- - - ม	- - - ซ	- - - ล	- ท ล ซ	- ร - ซ	- ซ ล ท	- ดิ - ร

ประโยคที่ 2

ทำนองต้นราก	- - - ร	- - ร ร	- ล - ท	- ร - ม	- ฟ - ล	- ท ล ม	- ล - ฟ	ม ร - ท
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 3	- - - ร	- ร - ร	- ท ร ม	ซ ม ร ท	- - - ล	- - - ท	- - ม ร	ม ซ - ม
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 4	- - - -	ร ท ล ซ	- - ล ล	ท ล ซ ม	- - ซ ซ	ล ซ ม ร	- ท ร ม	ซ ม ร ท

ประโยคที่ 3

ทำนองต้นราก	- - - ร	- ร - ร	- - - ม	- ท ล ซ	- - - -	- ท ล ซ	- - - ล	- - - ล
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 5	(ล ซ ท ล	ร ท ม ร)	(- - - -	- - - -)	(ม ร ม ท	ร ล ท ซ)	(- - - -	- - - -)
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 6	(ร ท ร ล	ท ซ ล ม)	(- - - -	- - - -)	(ซ ร ซ ม	ล ซ ท ล)	(- - - -	- - - -)

ประโยคที่ 4

ทำนองต้นราก	- - - ท	- - ท ท	- ม - ร	- ดิ ท ล	- ร - ท	- ท ล ซ	- ล ซ ฟ	- ซ ซ ซ
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 7	- - - ล	ล ซ ม	- - ซ ซ	ล ซ ม ร	- - ม ม	ซ ม ร ท	- - ร ร	ม ร ท ล
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 8	- ม - ร	ร ร - ม	ม ม - ซ	ซ ซ - ล	- ท - ล	- ซ - ม	- ร ร ร	- ม - ซ



จะเห็นได้ว่าประโยคที่ 1 และ 2 ผู้ประพันธ์นำทำนองเพลงตระพระพิฆเนศวร มายืดขยาย ทำนองเพลงออกเท่าตัว จากเดิมขึ้นต้นเพลงด้วยเสียง ฟา ซึ่งเป็นกลุ่มเสียงต่ำ ผู้ประพันธ์ได้นำ ทำนองดังกล่าวมาปรับเปลี่ยนบันไดเสียงให้เป็นเสียง ที เพื่อต้องการให้บทเพลงอยู่ในกลุ่มเสียงสูง สว่าง สดใส และบังคับทำนองเพื่อแสดงการเริ่มต้นของบทเพลงที่มีความสง่างาม และพร้อมเพรียง กัน ส่วนในประโยคที่ 3 และ 4 ได้นำกลวิธีลูกล้อ เพื่อสื่อถึงลักษณะถึงผู้นำกับผู้ตามเดินทางไปอย่าง สามัคคีเป็นกลุ่มเป็นก้อน ทำให้ทำนองเพลงมีสีสัน ชวนติดตาม

ท่อน 2

ประโยคที่ 1

ทำนองต้นราก	--- ซ	- ฟ ม ร	- ม - ฟ	ซ ล - ซ	--- ร	--- ด/ท	----	--- ร
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 1	-- ล ซ	-- ล ซ	-- ร ม	ฟ ซ ล ท	-- ร ท	-- ร ท	-- ร มี	ร ท ล ซ
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 2	-- ร ท	-- ร ท	-- ร มี	ร ท ล ซ	-- ร ซ	-- ร ซ	-- ร ซ	ล ท ด ร

ประโยคที่ 2

ทำนองต้นราก	--- ซ	--- มี	- มี - มี	--- ร	- ฟ ซ ล	- ด - ร	- มี - ร	- ด - ล
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 3	----	- ท - ล	- ซ - ม	- ร - ซ	----	- ท - ล	- ซ - ม	- ซ - ร
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 4	----	- ซ - มี	- ร - ท	- ล ท ร	----	- ซ - มี	- ร - ท	ล ซ - ล

ประโยคที่ 3

ทำนองต้นราก	- ร - ซ	- ซ ล ท	- ด - ด	มี มี - ร	- ร - ร	- มี - ม	- ล - ซ	--- ล
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 5	-- ล ล	ท ล ซ ร	-- ล ล	ท ล ซ ร	-- ซ ร	-- ซ ร	-- ซ ร	ซ ล ท ร
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 6	-- มี ร	มี ท ร ล	-- มี ร	มี ท ร ล	-- ม ร	ม ร ซ ม	-- ล ซ	ล ซ ท ล

ประโยคที่ 4

ทำนองต้นราก	--- ท	-- ท ท	- มี - ร	- ด ท ล	- ร - ท	- ท ล ซ	- ล ซ ฟ	- ซ ซ ซ
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 7	- ท - ล	- ซ - ม	- ล - ซ	- ม - ร	- ซ - ม	- ร - ท	- ม - ร	- ท - ล
ทำนองใหม่ บรรทัดที่ 8	- ล ท ร	- ท ร ม	- ร ม ซ	- ม ซ ล	- ท - ล	- ซ - ม	ร ท - ร	- ม - ซ

ในท่อนที่ 2 ของประโยคที่ 1 ผู้ประพันธ์ได้ใช้กลวิธีในการสร้างสรรค์ทำนองให้มี ลูกล้อ- ลูกขัด สร้างความกระชับรวดเร็วเพื่อต้องการเร่งแนวให้เร็วขึ้น ในประโยคที่ 2 และประโยคที่ 3 ใช้จินตนาการสร้างสรรค์ทำนองไล่เรียงตามกันจากเสียงต่ำไปหาเสียงสูง และใช้กลวิธีลูกล้อลูกขัดและลูกเหลื่อนำเข้ามาใส่เพิ่มเติม เพื่อให้ทำนองของบทเพลงมีความสนุกสนานเปรียบดังลูกคลื่นที่ไล่ตามกันมากระทบชายฝั่งตลอดเวลา และในจังหวะสุดท้ายของทำนองเพลงได้พยายามสร้างสรรค์ทำนอง

เป็นลูกคลื่นเช่นกัน โดยให้ทำนองไล่เรียงสลับกันขึ้น-ลง เพื่อให้ทำนองมีลักษณะงาม – ตอบ ที่สมบูรณ์ขึ้น โดยเริ่มขึ้นจากเสียง ที่ ไล่เรียงมาหาเสียง ลา ต่ำ และจากเสียงลาต่ำสุดไปหาเสียงลาปกติเพื่อเชื่อมเข้ากับทำนองจบของบทเพลง

4. การถอดทำนองจากเพลงสายใยบูรพา

ท่อนที่ 3 ผู้เขียนนำเนื้อร้องเพลงสายใยบูรปามาถอดเป็นทำนองดนตรี เป็นการนำเอาทำนองมาจากท่อนแยกและท่อนสุดท้ายนำมาสร้างสรรค์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อรักษาทำนองของเนื้อร้องนี้ไว้ให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกผูกพันและภาคภูมิใจถึงสถาบันของตน โดยใช้วิธีสร้างกระสวนทำนองให้ครบจังหวะหน้าทับให้ครบ 8 ห้องเพลงตามหลักการบันทึกโน้ตเพลงไทย บรรเลงในลักษณะบังคับทำนอง ท่วงทำนองในท่อนที่ 3 นี้มีจุดประสงค์ต้องการให้ใช้แต่เพียงเสียง “จิ่ง” บรรเลงเท่านั้น เครื่องมืออื่น ไม่นำมาบรรเลงแต่อย่างใดและบรรเลงให้แนวซ้ำปานกลาง เพื่อต้องการให้ทำนองเพลงสายใยบูรพาดังออกมาจากนักดนตรีที่กำลังบรรเลงเครื่องดนตรี ผู้ฟังจะรับอารมณ์และความรู้สึกของเสียงดนตรีที่ได้ถ่ายทอดอารมณ์ถึงความรัก ความผูกพันในสถานศึกษาแห่งนี้ได้อย่างเต็มที่

ท่อน 3 เนื้อร้องและการถอดทำนองเพลงสายใยบูรพา

	- ทะ - เล	- เกร็ด - ทราย	- พราย - -	แสง - ดาว		
1	- ท - ล	- ช - ล	- ท - รี่	- มี่ - ท		
	- วับ - วาว	- สุก - ไส	- - - - -	- แสง - จันทร		
2	- ท - ล	- ม - ช	- - - - -	- ช - ร		
	- สาด - ส่อง	- สะ - กาว	- ดวง - ดาว	- ร้อย - พัน		
3	- ท - ท	- ร - ร	- ม - ม	- ช - ม		
	- - - ผ่าน	- - - คีน	- ผ่าน - วัน	- ผัน - เปลี่ยน	- - - เวียน	- - - ไป
4	- - - - -	- - - - -	- ร - ม	- ช - ร	- - - - -	- ช - ล
	- - - - -	- - - - -	- - - ดอก	- ชง - โค	- ร่วง - หล่น	- ลง - พลั่ว
5	- - - - -	- - - - -	- - - ท	- ร - ม	- ช - ร	- ม - ช
	- - - - -	- - - - -	- - - - -	- ปะ - ปน	- บน - พัน	- - - - -
6	- - - - -	- ช - ล	- - - - -	- ช - ล	- ท - รี่	- มี่ - ท
	- - - - -	- เว - ลา	- พัด - พา	- ให้ - เรา	- - - - -	- - - - -
7	- - - - -	- ม - ม	- ฟ - ม	- ร - ช	- - - - -	- - - - -
	- - - - -	- - - - -	- - - - -	- ยัง - อยู่	- ที่ - บุร	- - - - -
8	- - - - -	- - - - -	- ท - ล	- ช - ม	- - - - -	- ม - ช



ทำนองเพลงสายใยบูรพา ประพันธ์ทำนองโดยสุคนธ์ พรพิรุณ (นามสกุลเดิม กุสุมภ์) และ ประพันธ์คำร้องโดยคุณอรรถสิทธิ์ บุญสวัสดิ์ (ศักดิ์ชัย เจริญสุขสนาน, 2563: 111) ผู้ประพันธ์ได้ ตกแต่งทำนองลูกคู่ประสานเพิ่มเติมในบรรทัดที่ 7 ห้องที่ 5 ใ้คู่ 4 ดังนี้ /---ร/ล/ ---ท/ เพื่อให้ทำนอง มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยมีเจตนาสร้างสรรค์ทำนองขึ้นเพื่อทำให้เกิดความไพเราะขึ้นสุนทรีย์ มากที่สุด

ส่วนท้ายของบทเพลง

1	-- ล ช	-- ล ช	-- ร ม	ฟ ช ล ท	-- รื ท	-- รื ท	-- รื ม	รื ท ล ช
2	-- รื ท	-- รื ท	-- รื ม	รื ท ล ช	-- ร ช	-- ร ช	-- ร ช	ล ท รื รื
3	----	----	----	-- ร ช	ล ท รื รื	---	- รื รื รื	- รื - รื
ลงวา								
4	- มื รื ท	- ล - รื	--- ท	---- ล	--- ช	--- ฟ	--- ม	--- ร

ผู้ประพันธ์ได้นำเอาทำนองของท่อนที่ 2 บรรทัดที่ 1 และ 2 ที่มีทำนองเพลงที่เป็นลูกล่อ ลูกขัด นำกลับมาใช้อีกครั้งเพื่อให้มีความกระชับ ตื่นตัวอีกครั้ง และในบรรทัดที่ 3 และ 4 นำลูกเท่า เสียง เร เพิ่มเข้าไปเพื่อให้ครบจังหวะหน้าทับและปิดท้ายด้วยทำนอง วา ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของเพลง โหมโรง

5. ทำนองเพลงใหม่โรงเรียนฤตยบูรพา



ภาพที่ 3 QR Code เพลงใหม่โรงเรียนฤตยบูรพา

ที่มา : สันติ อุดมศรี (2567)

ท่อน 1

---	---	---	---	---	- ท - ท	- มื - รื	- ท - ล
---	---	---	---	- ท ล ช	- ร - ช	- ช ล ท	- รื - รื
---	- รื - รื	- ท ร ม	ช ม ร ท	---	---	- มื รื	มื ช - มื
----	รื ท ล ช	-- ล ล	ท ล ช ม	-- ช ช	ล ช ม ร	- ท ร ม	ช ม ร ท
(ล ช ท ล	รื ท มื รื)	(----	----	(มื รื มื ท	รื ล ท ช)	(----	----
(รื ท รื ล	ท ช ล ม)	(----	----	(ช ร ช ม	ล ช ท ล)	(----	----
-- ล ล	ท ล ช ม	-- ช ช	ล ช ม ร	-- ม ม	ช ม ร ท	-- ร ร	ม ร ท ล
- ม - ร	ร ร - ม	ม ม - ช	ช ช - ล	- ท - ล	- ช - ม	- ร ร ร	- ม - ช

กลับต้น

ท่อน 2

(- - ล ช)	- - ล ช	- - ร ม	ฟ ช ล ท)	- - รื ท	- - รื ท	- - รื ม	รื ท ล ช
(- - รื ท	- - รื ท	- - รื ม	รื ท ล ช)	- - ร ช	- - ร ช	- - ร ช	ล ท รื
- - - -	- ท - ล	- ช - ม	- ร - ช	- - - -	- ท - ล	- ช - ม	- ช - ร
- - - -	- ช - ม	- ร - ท	- ล ท รื	- - - -	- ช - ม	- ร - ท	ล ช - ล
- - ล ล	ท ล ช ร	- - ล ล	ท ล ช ร	- - ช ร	- - ช ร	- - ช ร	ช ล ท รื
- - ม รื	มื ท รื ล	- - ม รื	มื ท รื ล	- - ม ร	ม ร ช ม	- - ล ช	ล ช ท ล
- ท - ล	(- ช - ม)	- ล - ช	(- ม - ร)	- ช - ม	(- ร - ท)	- ม - รื	(- ท - ล)
- ล ท ร	- ท ร ม	- ร ม ช	- ม ช ล	- ท - ล	- ช - ม	ร ท - ร	- ม - ช

กลับต้น

ท่อน 3 (ทำนองเพลงสายใยบูรพา)

- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- ท - ล	- ช - ล	- ท - รื	- ม - ท
- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- ท - ล	- ม - ช	- - - ม	- ช - ร
- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- ท - ท	- ร - ร	- ม - ม	- ช - ม
- - - -	- - - -	- - - ร	- - - ม	- ร - ม	- ช - ร	- - - ม	- ช - ล
- - - -	- - - -	- - - -	- - - -	- - - ท	- ร - ม	- ช - ร	- ม - ช
- - - -	- - - -	- - - ม	- ช - ล	- - - -	- ช - ล	- ท - รื	- ม - ท
- - - -	- - - -	- - - ม	- ม - ม	- ฟ - ม	- ร - ช	- - - ร/ล	- - - ท
- - - -	- - - -	- - - ช	- - - ล	- ท - ล	- ช - ม	- - - ร	- ม - ช

กลับต้น

ท้ายเพลง

(- - ล ช)	- - ล ช	- - ร ม	ฟ ช ล ท)	- - รื ท	- - รื ท	- - รื ม	รื ท ล ช
(- - รื ท	- - รื ท	- - รื ม	รื ท ล ช)	- - ร ช	- - ร ช	- - ร ช	ล ท รื
- - - -	- - - -	- - - -	- - ร ช	ล ท รื	- - - ร	- - ร ร ร	- ร - ร
ลงวา							
- ม รื ท	- ล - รื	- - - ท	- - - - ล	- - - ช	- - - ฟ	- - - ม	- - - ร



บทสรุป

การสร้างสรรค์ผลงานทางดุริยางคศิลป์: เพลงใหม่โรงเรียนถนอมบุรพา เป็นการประพันธ์เพลงไทยเพื่อใช้เป็นเพลงประจำสถาบันตอนที่ 1 และ 2 เป็นสัญลักษณ์สื่อถึงคณะดนตรีและการแสดงมหาวิทยาลัยบุรพา ตอนที่ 3 เป็นสัญลักษณ์สื่อถึงชาวมหาวิทยาลัยบุรพา โดยอยู่ในรูปแบบเพลงไทยเดิมประเภท “ใหม่โรง” โดยนำเอาความเชื่อและความศรัทธาต่อองค์พระพิฆเนศวร (ปางนฤตยะ) ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แห่งคณะดนตรีและการแสดง มาเป็นแรงบันดาลใจต่อการสร้างสรรค์ผลงานโดยอาศัยทำนองเพลงพระพิฆเนศวรและเพลงสายใยบุรพามาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดเสียงแห่งความศักดิ์สิทธิ์และความรักของประชาคมชาวมหาวิทยาลัยบุรพา

บทเพลงที่สร้างสรรค์ขึ้นนี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้เพื่อการแสดงต่อผู้ชมชนภายในมหาวิทยาลัยบุรพา ได้แก่ ชมรมดนตรีไทยมหาวิทยาลัยบุรพา คณะศึกษาศาสตร์ คณะดนตรีและการแสดงและนำไปใช้เป็นตัวอย่างสำหรับการเรียนการสอนในรายวิชาวิเคราะห์เพลงไทยและการประพันธ์เพลงไทย และชุมชนภายนอกมหาวิทยาลัย ได้แก่ โรงเรียนชลกันยานุกูล โรงเรียนอนุบาลชลบุรี ชมรมดนตรีไทยผู้สูงอายุจังหวัดชลบุรี วงปี่พาทย์มอญคณะผู้ใหญ่นาวาร แสงจิต ครูปี่พาทย์มอญคณะสงฆ์ ท้องเทศ ฯลฯ เป็นต้น และนำไปปรับใช้ร่วมกับการแสดงในโอกาสต่าง ๆ ได้

เอกสารอ้างอิง

- บุญธรรม ตราโมท. (2540). คำบรรยายวิชาดุริยางคศาสตร์ไทย. กองทุนสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ (ส.ย.ช.). กรุงเทพมหานคร: ศิลปสนองการพิมพ์.
- ประเทิน มหาพันธ์. (2539). ก่อนจะเป็นมหาวิทยาลัยบุรพา. เอกสารวิชาการในงานดนตรีไทยอุดมศึกษา. มหาวิทยาลัยบุรพา. บางแสน.
- พิชิต ชัยเสรี. (2567). การประพันธ์เพลงไทย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐพงษ์ ยางริสาร, ทิชิตา เตชะ, ภานิรี อนุกุล และสุหทัย แก้วเมฆ. (2547). “ชฎิล นักดนตรี” ครูผู้อยู่คู่ บุรพา. สาขาวิชาดุริยางคศาสตร์ (ดนตรีไทย) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบุรพา.
- ศักดิ์ชัย เจริญสุขสนาน. (2563). แนวคิดในการเรียบเรียงเสียงประสานบทเพลงประจำมหาวิทยาลัยบุรพา ชุดเสียงประสานบุรพา. วารสารดนตรีและการแสดง. 7(2). 111.
- โดม สว่างอารมณ์. (2560). การสร้างสรรค์ผลงานการประพันธ์เพลงใหม่โรงศรีสุริยวงค์และเพลงชนะชัย เกา ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.โดม สว่างอารมณ์. วารสารสารสนเทศ, 16(1), 15-25.
- ณรงค์ เขียนทองกุล. (2542). เพลงไทยที่ได้รับอิทธิพลจากเพลงพระราชานิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวพลอดุลยเดช (รัชกาลที่ 9). วารสารมนุษยศาสตร์, 7(1), 55-69.





การสร้างสรรค์ศิลปกรรมเซรามิก“ปुरुณฆฏะ”

The ceramic creation “Puranakata”

Received
Revised
Accepted

June 25, 2025
July 1, 2025
July 10, 2025

อภิญญา วิไล¹

ประภรณ์ วิไล²

นพวรรณ เดชบุ³

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ศิลปกรรมเซรามิก “ปुरुณฆฏะ” มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือเพื่อศึกษา ลวดลายปुरुณฆฏะ ที่ใช้เป็นแนวคิดการสร้างสรรค์ และเพื่อสร้างสรรค์ศิลปกรรมเซรามิกจากแนวคิด ลวดลายปुरुณฆฏะ ใช้วิธีการวิจัยเชิงพัฒนา (Developmental research) มีผลการศึกษาดังนี้ ลวดลาย ปुरुณฆฏะที่ใช้ตกแต่งด้วยวิธีการลงรักปิดทองพื้นสีแดงและสีดำ มีองค์ประกอบของลวดลายคือ กอดอกไม้ หม้อน้ำ เถาไม้เลื้อย และนกบิน หมายถึงความอุดมสมบูรณ์ กระบวนการสร้างสรรค์ ได้ ทำการออกแบบเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าสองชั้น คือขนาดใหญ่เป็นฐานอยู่ด้านล่าง และขนาดเล็ก วางซ้อนด้านบน มีแนวคิดการออกแบบรูปทรงจากโครงสร้างสถาปัตยกรรมวัดโบราณในภาคเหนือ ลวดลายได้แนวคิดจากลายปुरुณฆฏะ ที่ตกแต่งในวิหารน้ำแต้ม วัดพระธาตุลำปางหลวง จังหวัด ลำปาง กระบวนการสร้างสรรค์ได้ใช้เนื้อดินพื้นบ้าน (Earthenware clay) บานปาตาล อำเภอบางดง จังหวัดเชียงใหม่ ขึ้นรูปด้วยวิธีแผ่น (Slab) ทาผิวภายนอกด้วยน้ำดินสีน้ำตาลที่ผสมด้วยเฟอร์ริก ออกไซด์ ร้อยละ 5 และตกแต่งด้วยวิธีการกดประทับด้วยน้ำดินสีขาว ผ่านต้นแบบพลาสติกที่ฉลุ ลวดลายปुरुณฆฏะ (Stencil) ที่คลี่คลายลวดลาย เพื่อให้สามารถทำได้โดยกระบวนการทางเซรามิก และเผาที่อุณหภูมิ 1200 องศาเซลเซียส รูปทรงสี่เหลี่ยมและตกแต่งด้วยลายปुरुณฆฏะ มีความ กลมกลืนเหมาะสมกันและสวยงาม

คำสำคัญ : เซรามิก, ศิลปกรรมเซรามิก, ปुरुณฆฏะ

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา จังหวัดเชียงใหม่

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา จังหวัดเชียงใหม่

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา จังหวัดเชียงใหม่



Abstract

The ceramic creation “Puranakata” has a purpose to study the Puranakata pattern and create a ceramic sculpture using this concept. It was a developmental research with results as follows: the Puranakata pattern used a gilded black lacquer technique on a red or black surface. The pattern consists of flowers, a cauldron, climbing plants, and flying birds. Their meaning is plentifulness. This has led to a ceramic creation with a big rectangle as a base and a small rectangle on the top. The shape's concept is a Northern Thailand ancient temple structure. The pattern's concept is the Puranakata pattern in Viharn Namtaem Wat Phra That Lampang Luang, Lampang province. The creation used earthenware clay from Baan Patan, Hang Dong district, Chiang Mai. The forming used the slab technique. The outer surface was painted with brown clay slip mixed with 5% ferric oxide. The pattern is white clay slip applied on a Puranakata pattern stencil. The artwork was fired at 1200°C. The shape and the pattern go well together.

Keywords : Ceramic, Ceramic Art, Puranakata

บทนำ

ลายคำล้านนา คือลายที่ปิดทองบนพื้นสีแดงชาดหรือสีดำ ในวิหารวัดในภาคเหนือ เนื่องจากสถาปัตยกรรมโครงสร้างวัดภาคเหนือไม่นิยมทำฝาเพดาน แต่จะเปิดให้เห็นโครงสร้างไม้ (สุรพล ดำริห์กุล, 2564) และใช้ลวดลายปิดทองร่องชาด ตกแต่งตามเพดาน เสา ฝาผนังฐานชุกชี เพื่อให้ความสวยงามและลดความแข็งแรงกระด้างของโครงสร้าง ลวดลายที่ใช้ตกแต่งจะเป็นประวัติศาสตร์ของบ้านเมือง ลายปูลณฐะ ลายโพธิ์ ลายก้านต่อดอก ลายกลีบบัว เป็นต้น

ลายที่มีชื่อเสียงและสวยงามเป็นที่รู้จัก คือลายหม้อน้ำดอก หรือลายปูลณฐะ ที่มีความหมายว่า ความอุดมสมบูรณ์และสัญลักษณ์ของชีวิต การชื่นชมความงามของลวดลายต้องไปชมที่วัดในภาคเหนือเท่านั้น จึงมีแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปกรรมเซรามิก “ปูลณฐะ” ด้วยกรรมวิธีทางเซรามิกเพื่อถ่ายทอดความงามและองค์ความรู้ของช่างในสมัยโบราณให้เป็นที่ประจักษ์มากขึ้น





ภาพที่ 1 : โครงสร้างทางสถาปัตยกรรม วิหารจามเทวี วัดปรางค์กู่ จังหวัดลำปาง
ที่มา : อภิญา วิไล (ผู้ถ่ายภาพ) 2568

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลวดลายปูนฉาที่ใช้เป็นแนวคิดการสร้างสรรค์
2. เพื่อสร้างสรรค์ศิลปกรรมเซรามิกจากแนวคิดลายปูนฉา

กรอบแนวคิด

ในการสร้างสรรค์ศิลปกรรมเซรามิก “ปูนฉา” นี้ ได้ใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างกรอบแนวคิดสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

- 1) ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับลายคำล้านนา

วิหารล้านนาโดยทั่วไปจะไม่นิยมทำฝาเพดาน แต่จะเปิดให้เห็นโครงสร้างไม้ที่ประกอบขึ้นอย่างมีระเบียบ ประณีต และนิยมการประดับตกแต่งในส่วนของโครงสร้าง ตลอดจนผนังภายในวิหารด้วยลวดลายลงรักปิดทองอย่างมีระเบียบสอดคล้องกับโครงสร้างทั้งหมด ซึ่งลวดลายสีทองเหล่านั้นจะเปล่งประกายอยู่ในความมืดสลัว เป็นความงามที่ให้ความรู้สึกถึงความศักดิ์สิทธิ์ ความศรัทธา และความสุขสงบ (สุรพล ดำริห์กุล, 2564) ลวดลายลงรักปิดทองประดับอาคารทางศาสนาดังกล่าวนี้นักล้านนามักจะเรียกว่า “ลายคำ” สนั่น รัตนะ ได้กล่าวว่า “ลายคำ” ในความหมายของศิลปกรรมล้านนาคือ ลวดลายที่ประดับตกแต่งสิ่งของเครื่องใช้ อาคารสถานที่ด้วยทองคำเปลว มีลวดลายสีทองบนพื้นสีแดงชาดหรือสีดำ จะเห็นเป็นลวดลาย 2 มิติ ใช้วิธีการประดับลวดลายโดยการฉลุแบบแล้วปิดทองคำเปลว ซึ่งเป็นวิธีการที่นิยมใช้โดยทั่วไป แต่แท้จริงแล้วลายคำมีวิธีการประดับลวดลายตกแต่ง หลายวิธีดังนี้



วิธีที่ 1 การฉลุแบบปิดทองคำเปลว เป็นวิธีการที่พบมากที่สุด เนื่องจากเป็นวิธีการประดับตกแต่งที่มีกระบวนการไม่ยุ่งยากซับซ้อน โดยวิธีการจะฉลุลวดลายแม่แบบด้วยหนังหรือกระดาษ เรียกว่าแม่พิมพ์ลายฉลุ (Stencil) แล้วนำไปวางทาบบตรงส่วนที่ต้องการจะประดับตกแต่งลวดลาย แล้วปิดทองคำเปลวลงไปตามช่องที่ต้องการ

วิธีที่ 2 การฉลุแบบปิดทองคำเปลวแล้วตัดเส้น เป็นกระบวนการที่ทำต่อเนื่องจากวิธีแรก แต่ตัดเส้นรอบและเพิ่มรายละเอียดของลวดลาย ทำให้ผลงานมีความละเอียด ประณีต คมชัดมากยิ่งขึ้น

วิธีที่ 3 การฉลุแบบปิดทองคำเปลวแล้วจารเส้น เป็นกระบวนการที่ทำต่อเนื่องจากวิธีแรก เช่นเดียวกัน แต่ใช้วิธีเติมรายละเอียดของลวดลายมากกว่าการเขียนตัดเส้น โดยใช้เหล็กแหลมจารลวดลาย (ขูด ขีด) รายละเอียดต่าง ๆ จะสังเกตเห็นร่องรอยของการจารเส้นที่ซ้ำๆ กันหลายครั้ง ทำให้เกิดเป็นเส้นแตก ๆ ไม่ตรงเส้นรอยเดิม และมีร่องรอยของเส้นจารนั้นเป็นร่องลึกลงไป

วิธีที่ 4 การเขียนลายรดน้ำลงรักปิดทอง เป็นวิธีประดับตกแต่งที่แตกต่างไปจาก 3 วิธีที่กล่าวมา ต้องอาศัยความชำนาญในการเขียนเส้นพู่กัน การเตรียมพื้น การเตรียมน้ำยาหรดาล การเตรียมรักเซ็ด และการเซ็ดรักปิดทอง รดน้ำ และใช้เวลาในการทำงาน

การประดับตกแต่งลายคำล้านนานั้น จะปรากฏให้เห็นบนบานประตู หน้าต่าง ฝาผนังของโบสถ์วิหาร หรือตู้พระไตรปิฎก หีบพระธรรม ธรรมมาสน์ ประกับคัมภีร์ใบลาน สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นไม้สัก หรือปอกสมุดข่อยหรือกระดาศา และภาชนะสิ่งของ เครื่องใช้ต่าง ๆ



ภาพที่ 2 : ลวดลายปุณณมฺเฏะ ในวิหารจามเทวี วัดปงยางคก จังหวัดลำปาง

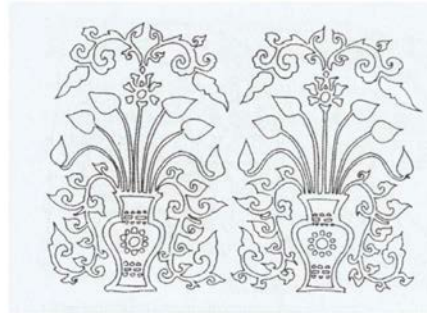
ที่มา : อภิญา วิไล (ผู้ถ่ายภาพ) 2568

2) ลวดลายปุณณมฺเฏะ

ลวดลายปุณณมฺเฏะ หม้อปุณณมฺเฏะ หรือ ปุณณะกลศ (สุรพล ดำริห์กุล : 2564) เป็นลวดลายรูปภาชนะหม้อน้ำบรรจุอบัว ทั้งก้าน ใบ และดอกบัว เชื่อว่าจะช่วยให้ผู้เป็นเจ้าของประสบผลสำเร็จในทุกสิ่งที่ปรารถนา และช่วยบันดาลทรัพย์สมบัติทั้งปวง หรือหมายถึง หม้อน้ำอันมีน้ำเต็มบริบูรณ์ มีลวดคือไม้เลื้อย เลื้อยออกมาสองข้าง แสดงสัญลักษณ์ชีวิตและการสร้างสรรค์ เป็นลวดลายโบราณที่

มีต้นกำเนิดที่ประเทศอินเดีย ในประเทศไทยพบลายหม้อปูลงมาตั้งแต่สมัยทวารวดีแล้ว ในล้านนาปรากฏลวดลายหม้อปูลงครั้งแรกเป็นลายคำประดับในวิหารพระพุทธตอนต้นพุทธศตวรรษที่ 21 ภาษาท้องถิ่นล้านนาเรียกว่า “หม้อดอก” ลวดลายปูลงที่ปรากฏในวิหารพระพุทธวัดพระธาตุลำปางหลวง เป็นภาพกอดอกไม้ที่มีก้านเจ็ดก้าน ออกมาจากหม้อน้ำที่มีปากกว้าง และมีเถาไม้ที่เลื้อยออกมาจากปากหม้อทั้งสองข้าง มีนกบินประกอบอยู่ด้านบน สันนิษฐานว่าได้รับอิทธิพลจากศิลปะอินเดีย ที่แพร่หลายเข้ามาพร้อมกับพุทธศาสนาลังกาวงศ์ฝ่ายสีหน

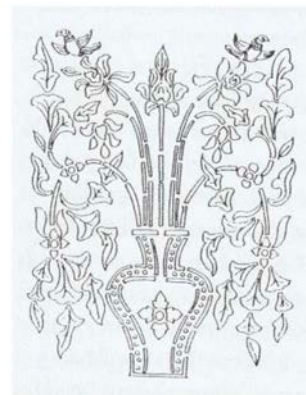
ต่อมาตอนต้นพุทธศตวรรษที่ 22 ที่วิหารน้ำแต้ม ลวดลายปูลงมีลักษณะธรรมชาติผสมผสานกับลายประดิษฐ์ มีนกประกอบ ช่อดอกบัวที่ปักอยู่จะเป็นดอกบัวบานอยู่กึ่งกลางหนึ่งดอก มีช่อดอกบัวตูมอยู่ข้างละสามดอก บางหม้อดอกมีลวดลายเพิ่มเติมเป็นลายเครือเถาอยู่ตอนบนของดอกบัวบาน



ภาพที่ 3 : ลายเส้นลวดลายปูลงต้นพุทธศตวรรษที่ 22

ที่มา : สุรพล ดำริห์กุล 2564

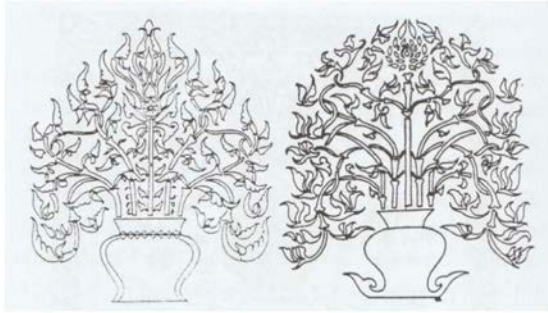
ตอนปลายพุทธศตวรรษที่ 22 ที่วิหารวัดเวียง ลวดลายปูลงจะคลี่คลายเป็นหม้อทรงสูงที่มีก้านดอกบัวบานปักอยู่ห้าดอกและมีเถาไม้เลื้อยออกมาจากปากหม้อประกอบอยู่ทั้งสองด้าน ตอนบนมีภาพนกบินข้างละหนึ่งตัว



ภาพที่ 4 ลายเส้นลวดลายปูลงปลายพุทธศตวรรษที่ 22

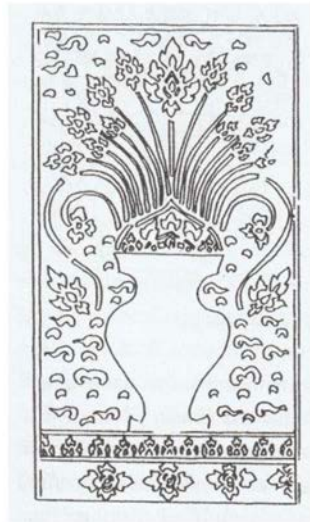
ที่มา : สุรพล ดำริห์กุล 2564

ปลายพุทธศตวรรษที่ 23 ที่วิหารวัดปงยางคก ลวดลายปูลมณฐะเป็นที่นิยมใช้ประดับมาก ยิ่งขึ้นและมีพัฒนาการที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น ได้แก่ ลายใบไม้เป็นแบบธรรมชาติ ใบค่อนข้างใหญ่ คล้ายใบไม้ในศิลปะแบบตะวันตก และใช้ลายกนกห้วม้วนโค้งปลายแหลมแทนที่ลายใบไม้



ภาพที่ 5 ลายเส้นลวดลายปูลมณฐะ วิหารวัดปงยางคก พุทธศตวรรษที่ 23
ที่มา : สุรพล ดำริห์กุล 2564

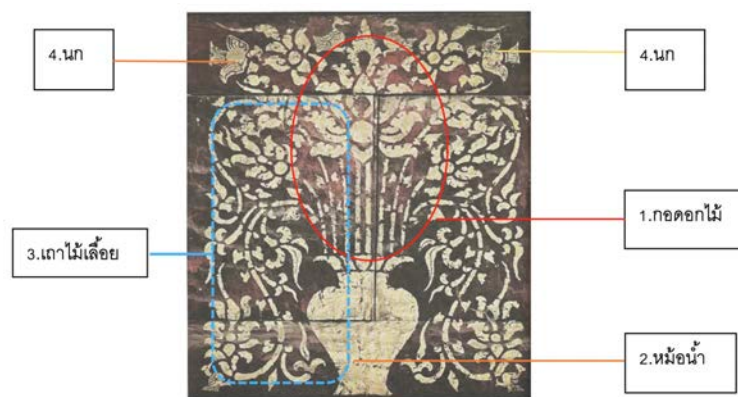
ช่วงพุทธศตวรรษที่ 24 ศิลปะแบบรัตนโกสินทร์ได้แพร่หลายเข้ามา มีอิทธิพลต่อศิลปะล้านนา ทำให้ลวดลาย ปูลมณฐะเปลี่ยนแปลง เช่น ทำเป็นหม้อทรงสูงและก้านดอกเลื้อยลงมาด้านล่าง ที่ปลายดอกเป็นลายพุ่มทรงข้าวบิณฑ์ บางวัดลักษณะต้นไม้มักคล้ายต้นไม้ดัดของจีนและมีหงส์อยู่บนต้นไม้



ภาพที่ 6 ลายเส้นลวดลายปูลมณฐะ ที่ฐานปูนของเสาหลวงภายในวิหารพระพุทธ
ศรีหลังพุทธศตวรรษที่ 24
ที่มา : สุรพล ดำริห์กุล 2564

3) แนวความคิดจากลวดลายปูนฉา

ลวดลายปูนฉาที่เป็นลายคำ ใช้ตกแต่งในวิหารพระพุทธ องค์ประกอบของลวดลายมีดังนี้ 1. กอดอกไม้ 2. หม้อน้ำ 3. เถาไม้เลื้อยออกมาจากปากหม้อ 4. นกบิน (บางลวดลายไม่มีนก) ซึ่งจะมีรายละเอียดแตกต่างกันตามยุคสมัยและอิทธิพลจากศิลปะต่าง ๆ ลวดลายปูนฉานี้ ทำขึ้นเพื่อเป็นพุทธบูชา มีความหมายถึงแห่งความอุดมสมบูรณ์ ลวดลายพิมพ์ด้วยสีทองบนรักพื้นสีแดงหรือสีดำ



ภาพที่ 7 ส่วนประกอบของลวดลายปูนฉา วัดพระธาตุลำปางหลวง
ที่มา : สุรพล ดำริห์กุล 2564

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการสร้างสรรค์ศิลปกรรมเซรามิก“ปูนฉา”นี้ ใช้วิธีการวิจัยเชิงพัฒนา (Developmental research) โดยมีประชากรและวิธีดำเนินการดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ คือดินเอร์ทเทิร์นแวร์ จากบ้านป่าตาล อำเภอลำปาง จังหวัดเชียงใหม่
2. วิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1) การดำเนินการศึกษาลวดลายปูนฉาที่ใช้เป็นแนวคิดการสร้างสรรค์ โดยรวบรวมลวดลายปูนฉา ที่ตกแต่งด้วยวิธีปิดทองลงชาด ในวัดโบราณจังหวัดลำปาง

2) สร้างสรรค์ศิลปกรรมเซรามิกจากแนวคิดลายปูนฉา

2.1) กระบวนการออกแบบรูปทรงและลวดลาย รูปทรงออกแบบให้สอดคล้องกับโครงสร้างสถาปัตยกรรมวัดโบราณ ของภาคเหนือ เลือกลวดลายปูนฉาและตัดทอนลวดลายเพื่อเหมาะสมกับกระบวนการทางเซรามิก

2.2) กระบวนการทดสอบน้ำดินสีก่อนใช้ตกแต่งลวดลาย

2.3) กระบวนการสร้างสรรค์ โดยขึ้นรูปทรงด้วยวิธีแผ่น และตกแต่งวิธีพิมพ์น้ำดินสีผ่านต้นแบบพลาสติก



ผลการวิจัยและการสร้างสรรค์

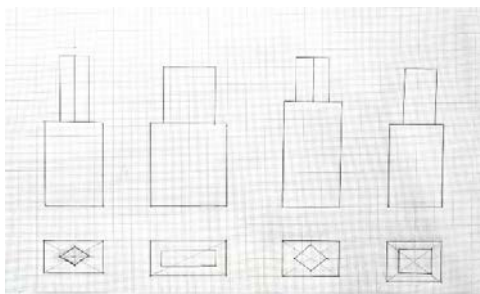
1. ผลการดำเนินการศึกษาลวดลายปุณณมฺเฏะที่ใช้เป็นแนวคิดการสร้างสรรค์ ลายปุณณมฺเฏะเป็นลวดลายที่ใช้ประดับอาคารทางศาสนาของล้านนา ประมาณพุทธศตวรรษที่ 21-24 และขอบเขตพื้นที่ในเขต 8 จังหวัดภาคเหนือตอนบน เป็นการปิดทองรองชาดพื้นสีแดงและสีดำ มีการประดับลายปุณณมฺเฏะทั้งผิวปูนและผนังไม้ ลายที่ถูกใช้ในงานต่าง ๆ และได้รับการยอมรับว่าสวยงามคือ ที่วัดปงยางคก และวัดพระธาตุลำปางหลวง จังหวัดลำปาง องค์ประกอบของลวดลายคือ กอดอกไม้ หม้อน้ำเถาไม้ที่เลื้อยออกมาจากปากหม้อ และนกบินซึ่งบางลวดลายไม่มีนกและขึ้นอยู่กับยุคสมัย และอิทธิพลจากศิลปะต่าง ๆ



ภาพที่ 8 ลวดลายปุณณมฺเฏะ ในวิหารน้ำแต้ม วัดพระธาตุลำปางหลวง ที่ใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบ
ที่มา : สุรพล ดำริห์กุล 2564

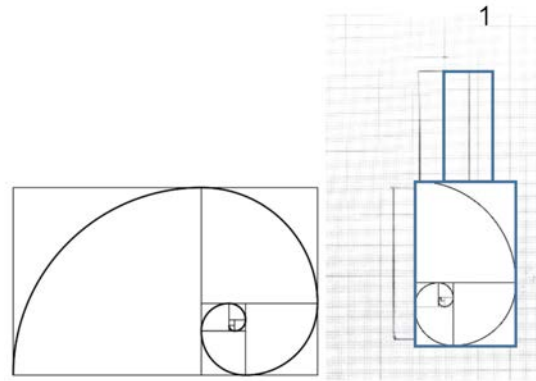
2. ผลการกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปกรรมเซรามิก“ปุณณมฺเฏะ”

2.1) กระบวนการออกแบบรูปทรงและลวดลาย โดยรูปทรงได้ออกแบบเป็นรูปทรงเรขาคณิต สีเหลี่ยมขนาดใหญ่ แทนสถาปัตยกรรมโครงสร้างของอาคาร และสีเหลี่ยมรูปทรงสูงขนาดใหญ่ แทนเสาที่เป็นโครงสร้างไม้ ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมแบบล้านนาที่นิยมเปิดให้เห็นโครงสร้างไม้ และตกแต่งด้วยลวดลายปุณณมฺเฏะ



ภาพที่ 9 แบบร่างรูปทรงงานสร้างสรรค์
ที่มา : อภิญญา วิไล 2568





ภาพที่ 10 การวิเคราะห์รูปทรง
ที่มา : อภิญญา วิไล 2568

รูปทรงของงานสร้างสรรค์ได้เลือกแบบร่างที่ 1 ซึ่งเป็นไปตามอัตราส่วนของค่า (Golden Ratio) คืออัตราส่วนในทางคณิตศาสตร์ที่มีค่าเท่ากับ $(1 + \sqrt{5})/2$ หรือประมาณ 1.618 (<https://ngthai.com/>) ถูกขนานนามว่าเป็นอัตราส่วนที่งดงามและสมบูรณ์พร้อมที่สุดในธรรมชาติ ซึ่งถูกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ สถาปัตยกรรม และสิ่งก่อสร้าง

ลวดลายปูนฉาบ ใช้ลวดลายในวิหารน้ำแต้ม วัดพระธาตุลำปางหลวง โดยตัดทอนรายละเอียดที่ซับซ้อนให้เรียบง่าย เพื่อให้สามารถตกแต่งด้วยวิธีการพิมพ์ลายผ่านแม่พิมพ์ (Stencil) โดยใช้วัตถุขุดและกระบวนการทางเซรามิกได้



ภาพที่ 11 แบบร่างลวดลายปูนฉาบที่คัดลอกแล้วสำหรับตกแต่งชิ้นงานขนาดใหญ่และขนาดเล็ก
ที่มา : อภิญญา วิไล 2568



2.2) กระบวนการทดสอบน้ำดินสี (Engobe) เพื่อใช้ตกแต่งโดยวิธีการทาผิวภายนอกเนื้อดิน อัตราส่วนผสมโดยใช้ดินเอิร์ทเทรินแวร์ (ดินพื้นบ้าน บ้านปาดาล อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่) ที่เป็นเนื้อดินที่ใช้สร้างสรรค์ผลงาน 80% และดินดำแมริม 20% เติมน้ำเปล่า บดในโถรงผสมกันให้ละเอียด จากนั้นกรองผ่านตะแกรงร่อนเบอร์ 200

ทดสอบน้ำดินสีโดยเติมสารให้สีดังนี้ สีฟ้า No.6393 ของบริษัทอัมรินทร์เซรามิก จำกัด สีเขียว No.6272 ของบริษัทอัมรินทร์เซรามิก จำกัด โครมิกออกไซด์ (Cr₂O₃) เพอร์ริกออกไซด์ (Fe₂O₃) และสีดำ No.801ของบริษัทอัมรินทร์เซรามิก จำกัด จากนั้นนำมาป้ายที่แผ่นทดสอบ และพิมพ์ด้วยน้ำดินสีขาวจากเทมเพลตที่ขลุ เมื่อแห้งจึงนำไปเผาที่อุณหภูมิ 1200 องศาเซลเซียส

ตารางที่ 1 แสดงผลการทดสอบน้ำดินสี

สารให้สี	ปริมาณ(%)	ผลทดสอบ	รายละเอียด
สีฟ้า No.6393	2		ได้สีฟ้า ผิวด้าน
สีเขียว No.6272	1.5		ได้สีเขียวอมเทา ผิวด้าน
โครมิกออกไซด์	2		ได้สีเขียวกาก็ ผิวด้าน

สารให้สี	ปริมาณ(%)	ผลทดสอบ	รายละเอียด
เฟอร์ริกออกไซด์	5		ได้สีน้ำตาลแดง ผิวด้าน
สีดำ No.801	2		ได้สีดำ ผิวด้าน

หมายเหตุ ปริมาณการเติมสารให้สีได้จากผลการทดสอบในงานวิจัยครั้งก่อนของผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 12 แผ่นทดสอบนำดินสีหลังเผา 1200 องศาเซลเซียส
ที่มา : อภิญา วิไล 2568

ได้เลือกสีน้ำตาลจากการผสมเฟอร์ริกออกไซด์ เนื่องจากมีความสอดคล้องกับ
ลวดลายปูลงหมู่ ที่ใช้ตกแต่งด้วยวิธีการปิดทองคำเปลวลงบนพื้นสีแดงชาด

ดินพื้นบ้านที่ใช้ขึ้นรูปเป็นดินเธรทเทิร์นแวร์ที่ใช้ในหมู่บ้านหัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผา
บ้านป่าตาล อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ เผาที่อุณหภูมิ 1200 องศาเซลเซียส ซึ่งมีสมบัติดังนี้

การหดตัว 4.0%

ความแกร่ง 45.09 kg/cm²

ดูดซึมน้ำ 6.1%



ภาพที่ 13 แสดงแท่งทดสอบดินพื้นบ้าน บ้านป่าตาล
ที่มา : อภิญา วิไล 2568

2.3) กระบวนการสร้างสรรค์ การขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ แบ่งเป็นสองส่วนคือ ส่วนล่างเป็นฐานมีขนาดใหญ่ 20x30x48 ซม. และส่วนบนหรือส่วนยอด มีขนาดเล็ก 15x24x38 ซม. ทั้งสองชิ้นใช้ดินพื้นบ้าน บ้านป่าตาล อำเภอหางดง จังหวัดเชียงใหม่ ขึ้นรูปด้วยวิธีแผ่น (Slab)

การรีดดินเป็นแผ่น ใช้สายสลิงขนาดเล็กตัด (Sling cut) โดยควบคุมความหนาของดินให้ได้ 7 มิลลิเมตร ใช้ไม้อัด ขนาด 7 มิลลิเมตร ขนาบสองด้าน ตีดินเป็นก้อนให้มีขนาดใหญ่กว่าชิ้นส่วนที่ต้องการทำเล็กน้อย เมื่อจับสายสลิงโดยให้สลิงแนบกับไม้อัดทั้งสองข้างแล้วดึงจากปลายเข้าหาตัว กำหนดรูปทรงและขนาดตามกำหนด แล้วตัดชิ้นส่วนต่าง ๆ ให้ครบด้วยมีดปลายแหลมและวางบนไม้กระดานที่เรียบ ควบคุมความชื้นของเนื้อดินโดยการคลุมด้วยผ้าทั้งด้านบนและด้านล่าง โดยสังเกตความชื้นมาจากการความนิ่มของดิน และพลิกกลับด้านดินแผ่นเพื่อให้มีชื้นใกล้เคียงกัน เมื่อดินอยู่ในสภาพเหมาะสมสำหรับการขึ้นรูป โดยทดสอบจับดินแผ่นยกขึ้นหากดินไม่อ่อนตัว ก็สามารถนำมาประกอบรูปทรงได้



ภาพที่ 14 แสดงการตัดดินเป็นแผ่น
ที่มา : อภิญา วิไล 2568



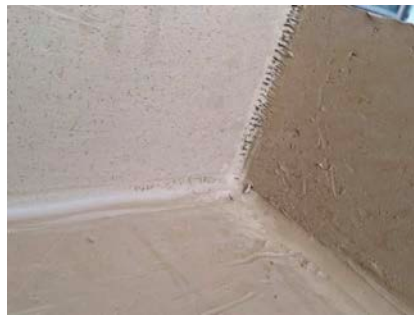
ภาพที่ 15 แสดงชิ้นส่วนที่ตัดเป็นรูปแบบและขนาดที่ต้องการ
ที่มา : อภิญา วิไล 2568



ภาพที่ 16 ทาน้ำดินและวางชั้นส่วน
ดินแผ่นเพื่อต่อประกอบ
ที่มา : อภิญา วิไล 2568



ภาพที่ 17 แสดงการขูดผิวลักษณะพื้น
หริบริเวณที่จะต่อประกอบ
ที่มา : อภิญา วิไล 2568



ภาพที่ 18 แสดงการปาดรอยขูดพื้นหริให้สนิทกัน
ที่มา : อภิญา วิไล 2568



ภาพที่ 19 แสดงการปาดแต่งผิวให้เรียบ
ที่มา : อภิญา วิไล 2568



ภาพที่ 20 แสดงการเจาะรูที่ฐานเพื่อระบายอากาศ
ที่มา : อภิญา วิไล 2568

การทำแม่พิมพ์ตกแต่งลวดลาย พลาสติกเทมเพลตที่มีความหนา 0.7 มม. โดยร่างลวดลาย
ลงบนพลาสติกเทมเพลตด้วยปากกาเมจิก และเจาะรูลวดลายด้วยคัตเตอร์



ภาพที่ 21 แม่พิมพ์ลวดลาย

ที่มา : อภิญา วิไล 2568

การตกแต่งลวดลาย เตรียมน้ำดินสีขาว สูตรคือดินพื้นบ้าน 80% และดินดำ 20% และน้ำดินสีน้ำตาล โดยเติมเฟอร์ริกออกไซด์ 5% บดให้ละเอียด เติมน้ำให้มีความเหลวพอดีสำหรับทา

ใช้แปรงทาสีจุ่มน้ำดินสีน้ำตาลทาผิวด้านนอกของชิ้นงานทั้งสอง สองรอบ เมื่อหมาดจึงใช้ยางอ่อนปาดแต่งผิวให้เรียบ เมื่อแห้งจึงนำแม่พิมพ์มาวางทาบตามตำแหน่งที่กำหนด ใช้เข็มหมุดปักเพื่อยึดแม่พิมพ์ไม่ให้เคลื่อน ใช้ฟองน้ำแตะน้ำดินสีขาวแล้วพิมพ์ลงในแม่พิมพ์ ทิศทางการพิมพ์คือจากซ้ายไปขวา จากด้านบนสู่ด้านล่าง เพื่อป้องกันการสัมผัสถูกบริเวณที่พิมพ์สีน้ำดินแล้ว ตรวจสอบความคมชัดของน้ำดินที่พิมพ์ แล้วเอาแม่พิมพ์ออก เนื่องจากเป็นงานสร้างสรรค์ขนาดใหญ่จึงต้องควบคุมความชื้นโดยใช้ถุงพลาสติกคลุมผลงานไว้ ไม่ให้โดนอากาศทันทีเพื่อป้องกันการแตกร้าว เมื่องานเริ่มแห้งจึงเปิดถุงพลาสติกและปล่อยให้แห้งสนิท นำเข้าเตาเผา เผาที่อุณหภูมิ 1200 องศาเซลเซียส



ภาพที่ 22 แสดงการทาสีน้ำดินสี

ที่มา : อภิญา วิไล 2568



ภาพที่ 23 ชิ้นงานที่ทำน้ำดินสีน้ำตาลเสร็จแล้ว

ที่มา : อภิญา วิไล 2568



ภาพที่ 24 แสดงการวางแม่พิมพ์

ที่มา : อภิญา วิไล 2568



ภาพที่ 25 แสดงการพิมพ์น้ำดินสีขาวผ่านแม่พิมพ์
ที่มา : อภิญา วิไล 2568



ภาพที่ 26 แสดงการพิมพ์น้ำดินสีขาวด้วยฟองน้ำ
ที่มา : อภิญา วิไล 2568



ภาพที่ 27 ผลงานสร้างสรรค์ที่พิมพ์ลวดลายเสร็จแล้ว
ที่มา : อภิญา วิไล 2568



ภาพที่ 28 การเผาอุณหภูมิ 1200 องศาเซลเซียส
ที่มา : อภิญา วิไล 2568

สรุปและอภิปรายผลการศึกษา

ผลงานการสร้างสรรค์ศิลปกรรมเซรามิก “ปุณณฆะ” เป็นผลงานที่สร้างด้วยดินพื้นบ้าน บ้านป่าตาล อำเภอดง จังหวัดเชียงใหม่ ขึ้นรูปด้วยวิธีแผ่น รูปทรงสี่เหลี่ยมใหญ่และเล็กวางซ้อนกัน ใช้ลวดลายที่คัดลอกจาก “ปุณณฆะ” ในวิหารน้ำแต้ม วัดพระธาตูลำปางหลวงจังหวัดลำปางมา ตกแต่ง รูปทรงเรขาคณิตสี่เหลี่ยมผืนผ้า ที่ดูแข็งแรงดั่ง ตกแต่งด้วยลาย “ปุณณฆะ” วิธีพิมพ์สีขาวบนพื้นสีน้ำตาลแดง ด้วยแม่แบบพลาสติก ทำให้สวยงาม ดูมีคุณค่า และอ่อนโยนลง

ศิลปกรรมเซรามิก “ปุณณฆะ” มีแรงบันดาลใจจาก ลวดลายปุณณฆะที่เป็นลวดลายปิดทองคำเปลวบนพื้นสีแดงชาดจากยางรัก รูปทรงได้แนวคิดจากโครงสร้างสถาปัตยกรรมวัดโบราณในภาคเหนือ ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกใช้สีน้ำตาลจากเฟอร์ริกออกไซด์ที่ให้สีน้ำตาลแดงคล้ายสีแดงชาด



ที่เป็นพื้นของลายปิดทองร่องชาด โดยลวดลายได้คลี่คลายจากลายปุณณมฺเฏะ ที่วิหารน้ำแต้ม วัดพระธาตุลำปางหลวง จังหวัดลำปาง ได้ตัดทอดรายละเอียดที่ซับซ้อนออกเพื่อให้สามารถตกแต่งด้วยกรรมวิธีทางเซรามิกได้ โดยยังคงองค์ประกอบของลวดลาย คือ กอดอกไม้ หม้อน้ำ เถาไม้เลื้อย และนกบิน ซึ่งมีความหมายถึงความอุดมสมบูรณ์ ลวดลายดอกไม้ทั้งดงาม และช่องว่าง (Space) ของลวดลายช่วยลดความแข็งของรูปทรงได้ดี

การอภิปรายผล ลวดลายปุณณมฺเฏะ ที่ใช้ตกแต่งในงานสร้างสรรค์นี้ คือลวดลายในวิหารน้ำแต้ม จากวัดพระธาตุลำปางหลวง จังหวัดลำปาง องค์ประกอบของลวดลาย คือ กอดอกไม้ หม้อน้ำ เถาไม้เลื้อย และนกบิน ซึ่งมีความหมายถึงความอุดมสมบูรณ์ ตามที่ สุรพล ดำริห์กุล (2564) ได้กล่าวไว้ รูปทรงสี่เหลี่ยมสองชั้นที่ซ้อนต่อกันมีลักษณะจากโครงสร้างสถาปัตยกรรมวัดโบราณในภาคเหนือ สี่ที่ใช้ทารองพื้นได้จากการผสมเพอริทออกไซด์ในน้ำดิน ซึ่งให้น้ำตาลแดง โกล้เคียงกับสีแดงชาดดังที่ สนั่น รัตนะ กล่าวไว้



ภาพที่ 29 แสดงผลงานศิลปกรรมเซรามิก“ปุณณมฺเฏะ”

ที่มา : อภิญา วิไล 2568

ข้อเสนอแนะ

1. การสร้างสรรค์ศิลปกรรมเซรามิก “ปุณณมฺเฏะ” นี้ขึ้นรูปด้วยวิธีแผ่นซึ่งใช้เวลาในการเซ็ทตัวของดิน สามารถขึ้นรูปวิธีอื่นได้อีกเพื่อใช้เวลาน้อยลงและลดการบิดเบี้ยว ได้แก่ 'การอัดในแม่พิมพ์พลาสติก'
2. การสร้างสรรค์ศิลปกรรมเซรามิก “ปุณณมฺเฏะ” นี้ มีแนวทางการออกแบบเป็นลวดลายปิดทองร่องชาดอื่น ๆ ที่สวยงามได้อีก

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยครั้งนี้สำเร็จลงไปได้ด้วยดี ล้วนมาจากความร่วมมือและความกรุณาจากทุกภาคส่วนดังนี้

ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ที่ให้การสนับสนุน และส่งเสริมให้ดำเนินการวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้ร่วมงานวิจัยทุกคนที่ช่วยดำเนินโครงการวิจัยจนสำเร็จลงด้วยดี

ขอขอบคุณหลักสูตรเทคโนโลยีเซรามิก สาขาเทคโนโลยีศิลป์ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่ ที่เอื้อเฟื้อสถานที่และเครื่องมือในการปฏิบัติงาน

บรรณานุกรม

คัดคนัฐ ชื่นวงศ์อรุณ และณภัทรดนัย. อัตราส่วนของค่า (Golden Ratio) สัดส่วนความงามแห่ง

จักรวาล August 29 2022. สืบค้นเมื่อ 9 เมษายน 2568, จาก <https://ngthai.com>

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

ลิปิกร มาแก้ว. (2558). ลายคำ น้ำแต้ม. เชียงใหม่: โฮงเฮียนสืบสานภูมิปัญญาล้านนา เชียงใหม่.

สุขุมล เล็กสวัสดิ์. (2548). เครื่องปั้นดินเผา : พื้นฐานการออกแบบและปฏิบัติงาน. กรุงเทพฯ:

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

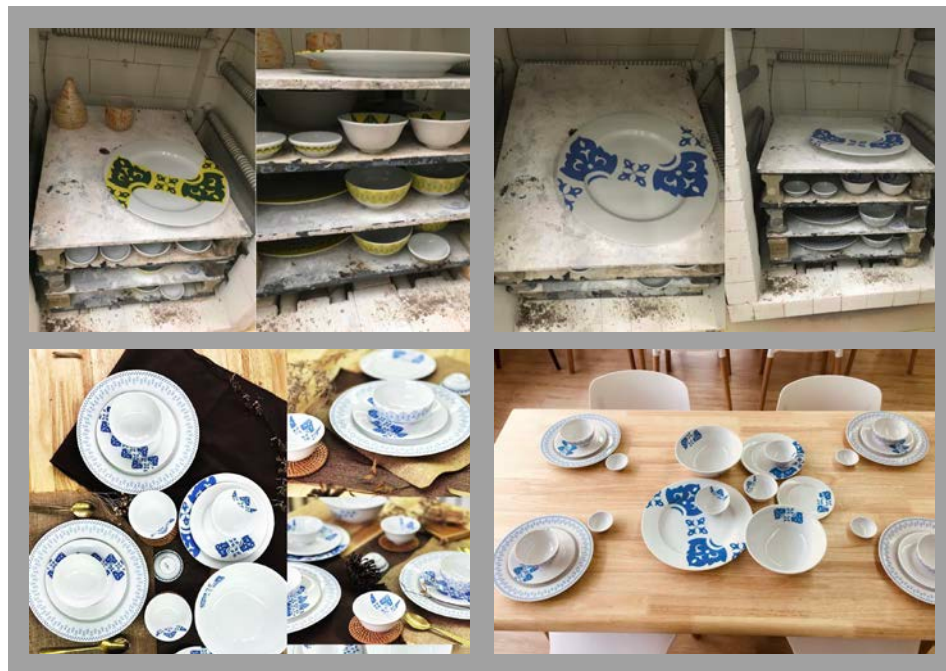
สุขุมล สารเกษตริน. (2564). เครื่องปั้นดินเผา การออกแบบและปฏิบัติงาน.

กรุงเทพฯ: 50Press Printing

สนั่น รัตนะ. (มปป.). ลายคำล้านนา. วารสารวิทยาลัยช่างศิลป์ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 10 เมษายน 2568,

จาก <https://www.cfa.bpi.ac.th>

สุรพล ดำริห์กุล. (2564). ลายคำล้านนา. พิมพ์ครั้งที่ 2. นนทบุรี: เมืองโบราณ.



การศึกษาลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในแหล่งชุมชนริมน้ำจันทบูร สู่การสร้างลวดลายรูปแบบใหม่

A Study of Gingerbread-Style Woodcarving Patterns in the Chanthaboon
Riverside Community for the Creation of New Pattern Designs

Received
Revised
Accepted

June 25, 2025
July 2, 2025
July 10, 2025

บุญฤทธิ์ ศรีอุไร¹
ศุภฤกษ์ คณิตวานันท์²

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการศึกษารูปแบบของลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในแหล่งชุมชนริมน้ำจันทบูรของ จังหวัดจันทบุรีโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารวบรวมและคัดลอกรูปแบบของลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงที่ใช้ประดับตกแต่งอาคารสถาปัตยกรรมที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในปัจจุบันนำมาใช้เป็นข้อมูลประกอบการวิเคราะห์ เพื่อนำมาพัฒนาและออกแบบให้เกิดเป็นลวดลายในรูปแบบใหม่ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากลวดลายแบบดั้งเดิม โดยใช้ข้อมูลจากผลการศึกษารวบรวมลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิง สกุลช่างจันทบุรีและการสำรวจภาคสนาม จากแหล่งชุมชนริมน้ำจันทบูร โดยพบลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงที่ใช้ประดับตกแต่งอาคาร สถาปัตยกรรม แบบเก่าที่ยังหลงเหลืออยู่ในปัจจุบันเป็นจำนวน 10 ลวดลาย นำมาทำการวิเคราะห์หาจุดเด่นของลวดลาย และสร้างลวดลายใหม่โดยกำหนดใช้ 4 ทฤษฎีในการออกแบบลวดลาย คือ 1.ทฤษฎีการจัดวางแบบ Translation Symmetry 2.ทฤษฎีการจัดวางแบบ Reflection Symmetry 3.ทฤษฎีการจัดวางแบบ Glide Reflection Symmetry 4.ทฤษฎีการจัดวางแบบ Rotation Symmetry ผลการศึกษา พบว่า “ลวดลายแบบ เดี่ยว” สามารถถอดแบบได้อย่างสมบูรณ์ เหมาะสมในการพัฒนาเป็นลวดลายใหม่มากกว่า “ลวดลายแบบ เครือ เถา” ซึ่งมีความต่อเนื่องและซับซ้อนเกินไป โดยเฉพาะลวดลายที่ 7.3 ซึ่งจัดวาง ตามทฤษฎี Glide Reflection Symmetry เป็นลวดลายแบบเดี่ยวที่ถอดแบบจากไม้ฉลุตกแต่งระเบียงบ้านในชุมชนริมน้ำจันทบูร และถูก นำมาประยุกต์ใช้ในการตกแต่งผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา ทำให้ลวดลายที่ได้มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และเป็นการออกแบบอัตลักษณ์ใหม่ให้กับเครื่องปั้นดินเผา จังหวัดจันทบุรี โดยผสมผสานลวดลายดั้งเดิมเข้ากับ ความหลากหลายและความงามร่วมสมัยได้อย่างลงตัว

คำสำคัญ : ชุมชนริมน้ำจันทบูร, ลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิง, การออกแบบลวดลาย

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา



Abstract

This article explores the design of Gingerbread Woodcut Pattern found in the Chantaboon riverside community, Chanthaburi Province. The objective is to study, document, and replicate existing woodcut patterns used to decorate remaining historical buildings. These patterns serve as the foundation for analysis and inspiration for new designs based on traditional motifs. The research incorporates data from field surveys and studies of the Chanthaburi artisan tradition, identifying ten existing woodcut patterns. These were analyzed to highlight key design features and redeveloped using four symmetry theories: Translation Symmetry, Reflection Symmetry, Glide Reflection Symmetry, and Rotation Symmetry. The findings show that “single motifs” can be effectively extracted and adapted into new designs, offering greater design potential than more complex, interconnected

“vine-like motifs.” Particularly, Pattern 7.3, arranged using Glide Reflection Symmetry and derived from a balcony fretwork design, was adapted into ceramic product decoration. The resulting pattern exhibits a distinctive identity, creating a new design for Chanthaburi ceramics that harmoniously blends traditional craftsmanship with contemporary aesthetics.

Keywords : Chantaboon Riverside Community, Gingerbread Woodcut Pattern, Pattern Design

บทนำ

ชุมชนริมน้ำจันทบูรในจังหวัดจันทบุรี ในอดีตเคยเป็นชุมชนที่เป็นศูนย์การค้าที่สำคัญแห่งหนึ่งของจังหวัดจันทบุรีที่มีความหลากหลายทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมตั้งแต่อดีตมาจนถึงปัจจุบัน ดังที่เห็นได้ชัดจากตัวอาคารสถาปัตยกรรมของชุมชนที่มีการประดับตกแต่งด้วยลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิง ซึ่งถือได้ว่าเป็นงานศิลปะทางด้านหัตถศิลป์ที่มีคุณค่าทางความงาม และมีความโดดเด่น สะดุดตาแก่ผู้พบเห็น เนื่องด้วยกาลเวลาและการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อม รวมถึงการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของสภาพบ้านเมือง ส่งผลให้สถาปัตยกรรมของชุมชนมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบตามไปด้วย ที่เห็นได้ชัดคือมีการรื้อถอนตัวอาคารแบบเก่าออกและก่อสร้างอาคารในรูปแบบใหม่ ทำให้งานศิลปะหัตถกรรมการฉลุไม้แบบขนมปังขิงถูกรื้อถอนตามไปด้วย ซึ่งลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงนี้ ปัจจุบันเริ่มเลือนรางหายไปจากชุมชน เหลือเพียงไม่กี่หลังคาเรือนที่ยังคงอนุรักษ์ไว้ และในปัจจุบันสำนักงานพาณิชย์จังหวัด ได้มีการร่วมมือกับสถาบันอาศรมศิลป์ร่วมกันทำประชาคม ส่งผลให้เกิดอาสาสมัครเป็นคณะกรรมการการพัฒนาชุมชนริมน้ำจันทบูรขึ้น เพื่อสืบสาน เผยแพร่ ประวัติศาสตร์ชุมชนและอนุรักษ์ศิลปะสถาปัตยกรรมชุมชน เพื่อนำไปสู่การพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้

และแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่สำคัญแห่งหนึ่งของจังหวัดจันทบุรี ด้วยเหตุผลนี้ผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงคุณค่าทางความงามของลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิง จึงเกิดเป็นแนวคิดในการพัฒนาและออกแบบลวดลายในรูปแบบใหม่ โดยการหยิบยืมลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงที่ยังหลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ เพื่อให้ได้ลวดลายในรูปแบบใหม่ที่เกิดจากการศึกษาและวิเคราะห์จากลวดลายในอดีต และสามารถต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์อื่นได้มาจากลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิง เนื่องจากปัจจุบันยังไม่มีผลิตภัณฑ์ที่ได้มาจากลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงมากนัก และที่สำคัญอาจเป็นการสร้างรายได้ให้กับชุมชนริมน้ำจันทบุรีอีกทางหนึ่ง

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาและวิเคราะห์ลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในชุมชนริมน้ำจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี
2. พัฒนารูปแบบลวดลายจากไม้ฉลุแบบขนมปังขิง และนำมาออกแบบเป็นลวดลายรูปแบบใหม่
3. เพื่อให้ได้ลวดลายรูปแบบใหม่ที่สามารถนำมาใช้ตกแต่งและผลิตเป็น ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาที่มีอัตลักษณ์และความงดงามเฉพาะตัวของจังหวัดจันทบุรี

สมมติฐาน

1. สามารถวิเคราะห์ลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในชุมชนริมน้ำจันทบุรี จังหวัดจันทบุรีได้
2. สามารถพัฒนารูปแบบลวดลายจากไม้ฉลุแบบขนมปังขิงและนำมาออกแบบเป็นลวดลายในรูปแบบใหม่ได้
3. สามารถนำลวดลายรูปแบบใหม่มาใช้ตกแต่งและออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาที่มีอัตลักษณ์ และความงดงามเฉพาะตัวของจังหวัดจันทบุรีได้

กรอบแนวคิด

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการตกแต่งสถาปัตยกรรมด้วยลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงนั้นเพื่อให้ ผลการวิจัยบรรลุตามวัตถุประสงค์ จึงจำเป็นต้องทำการศึกษาภูมิหลังประวัติความเป็นมาของจังหวัดจันทบุรี ประวัติความเป็นมาของชุมชนริมน้ำ เพื่อให้ทราบถึงที่มาและความสำคัญที่มีความเชื่อมโยงกันกับวิถีชีวิต รวมไปถึงการรับอิทธิพลทางวัฒนธรรมและรูปแบบของสถาปัตยกรรมเพื่อนำมาวิเคราะห์พัฒนาสู่การออกแบบ ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาเชิงสร้างสรรค์ ให้เกิดเป็นความงามอันเป็นเอกลักษณ์ในรูปแบบใหม่



ภาพที่ 1 : กรอบแนวคิด (ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)

วิธีดำเนินการวิจัย

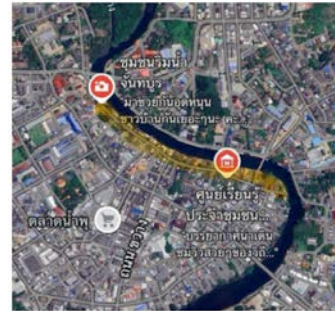
ในการดำเนินการวิจัยและค้นคว้าเรื่องการศึกษารูปแบบลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงสู่การออกแบบเครื่องปั้นดินเผาเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชนริมน้ำจันทบุรีนั้น ได้ใช้หลักการออกแบบแบบผสมผสาน (Hybridization) มีวัตถุประสงค์ 3 ข้อ ประกอบด้วย 1. ศึกษาและวิเคราะห์ลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในชุมชนริมน้ำจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี 2. พัฒนาเพื่อสร้างสรรค์ลวดลายใหม่จากแรงบันดาลใจไม้ฉลุขนมปังขิง 3. เพื่อออกแบบลวดลายใหม่ ที่มีอัตลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรีให้ใช้ในงานออกแบบรูปแบบใหม่ได้

1. การศึกษาและวิเคราะห์ลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในชุมชนริมน้ำจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี

การศึกษานี้ผู้วิจัยมุ่งรวบรวมและวิเคราะห์ลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในชุมชนริมน้ำจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี โดยใช้วิธีการวิจัยทางเอกสารควบคู่กับการสำรวจภาคสนาม ข้อมูลเอกสารประกอบด้วยงานวิจัย หนังสือ บทความ และแหล่งข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะรายงานการวิจัย เรื่อง “การศึกษารวบรวมลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิง สกุลช่างจันทบุรี” โดย ภรดี พันธุ์ภากร และ เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์ ซึ่งกล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการนำลวดลายขนมปังขิงมาใช้ในการตกแต่งสถาปัตยกรรม รวมถึงการจัดกลุ่มลวดลายเพื่อการวิเคราะห์เชิงศิลปกรรม นอกจากนี้ยังใช้ข้อมูลจาก หนังสือ “ลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิง: สุนทรียภาพแห่งกรุงรัตนโกสินทร์” โดยกรมศิลปากร ซึ่งกล่าวถึงความนิยมของลวดลายดังกล่าวในอดีต ตลอดจนปัจจัยที่ทำให้ความนิยมลดลงในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ข้อมูลจากทั้งสองแหล่งถูกนำมาใช้ประกอบในการจัดกลุ่มลวดลายและเป็นพื้นฐานในการออกแบบลวดลายใหม่

ในส่วนของการวิจัยภาคสนาม ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูลในชุมชนริมน้ำจันทบุรี (ย่านท่าหลวง) ซึ่งตั้งอยู่บนถนนสุขาภิบาล เริ่มจากเชิงสะพานวัดจันทร์ไปจนถึงชุมชนตลาดล่าง รวมระยะทาง

ประมาณ 1 กิโลเมตร โดยเก็บข้อมูลผ่านการถ่ายภาพอาคารที่ยังคงลวดลายไม้ฉลุแบบชนมบังซิงไว้เป็นจำนวน 13 หลัง และมีลวดลายไม้ฉลุแบบชนมบังซิงจำนวน 10 ลวดลายที่ปรากฏอยู่ เพื่อใช้เป็นข้อมูลตั้งต้นในการสร้าง “แม่ลาย” (Motif) สำหรับต่อยอดในการออกแบบลวดลายใหม่ (Pattern Design)



ภาพที่ 2 : แผนที่ชุมชนริมน้ำจันทบูร
(ที่มา : Google Map, 2567)

การสร้างแม่ลายนี้ เป็นการนำลวดลายไม้ฉลุแบบชนมบังซิงที่ได้จากการลงพื้นที่สำรวจจากภาคสนาม โดยวิธีการถ่ายภาพ เพื่อนำภาพที่ได้มาทำการถอดหารูปแบบ ให้อยู่ในรูปแบบของลวดลาย กราฟฟิก จากนั้นจึงนำมาวิเคราะห์รูปแบบและลักษณะของลวดลาย เพื่อหาจุดเด่นในการนำมาใช้เป็นแม่ลาย(Motif)

ตารางที่ 1 : ผลการวิเคราะห์และเปรียบเทียบแม่ลาย(Motif)จากอาคารสถาปัตยกรรมที่ตกแต่งลวดลายไม้ฉลุแบบชนมบังซิง (ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)

ลำดับที่	รูปบ้านที่ศึกษา	ลวดลายที่ถอดออกมาได้	ลายแม่แบบ(Motif)
1			
2			
3			

ลำดับที่	รูปบ้านที่ศึกษา	ลวดลายที่ถอดออกมาได้	ลายแม่แบบ(Motif)
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

2. การพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์ลวดลายใหม่จากแรงบันดาลใจไม้ฉลุขนมปังขิง

การออกแบบลวดลายรูปแบบใหม่ (Pattern Design) ในการศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างสรรค์ลวดลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจากไม้ฉลุแบบขนมปังขิง โดยอ้างอิงจากแนวทางการสร้างลวดลายจากหนังสือ How to Make Repeat Patterns ซึ่งให้ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการและเทคนิคในการออกแบบลวดลายอย่างเป็นระบบ การพัฒนาลวดลายเริ่มต้นจากการศึกษารูปแบบลวดลายไม้ฉลุขนมปังขิงในชุมชนริมน้ำจันทบูร จังหวัดจันทบุรี เพื่อนำมาวิเคราะห์และคัดเลือกเป็น “แม่ลาย”

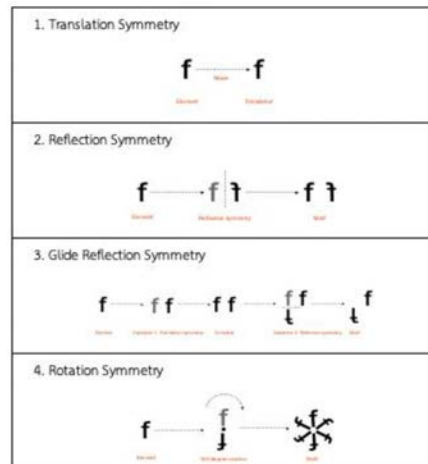
(Motif) ที่เหมาะสม จากนั้นจึงนำแม่ลายเข้าสู่กระบวนการออกแบบลวดลายใหม่ โดยใช้หลักการออกแบบตามทฤษฎีทางเรขาคณิต 4 รูปแบบ ได้แก่

1. Translation Symmetry คือการจัดวางลวดลายด้วยการเคลื่อนที่ซ้ำขององค์ประกอบในระยะห่าง ทิศทาง และมุมที่คงที่ โดยไม่มีการหมุนหรือสะท้อน

2. Reflection Symmetry คือการจัดวางลวดลายโดยการสะท้อนภาพ ซึ่งองค์ประกอบที่สะท้อนจะอยู่คนละด้านของเส้นสมมาตร คล้ายภาพในกระจก

3. Glide Reflection Symmetry คือการจัดวางลวดลายโดยผสมผสานการเคลื่อนที่และการสะท้อนเข้าด้วยกัน องค์ประกอบจะถูกแปล (เลื่อนตำแหน่ง) ก่อน จากนั้นจึงสะท้อนตามเส้นขนานที่กำหนด โดยลวดลายที่ปรากฏจะเป็นภาพสะท้อนกลับหัวที่มีการเคลื่อนที่ไปในทิศทางเดียวกัน

4. Rotation Symmetry คือการจัดวางลวดลายโดยการหมุนรอบจุดศูนย์กลาง เช่น การหมุน 180 องศา (ขั้นที่ 1) หรือการหมุนรอบวงกลม 360 องศา โดยลวดลายที่ได้มักประกอบด้วยองค์ประกอบที่มีจำนวนตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป



ภาพที่ 3 : ทฤษฎีการจัดวาง (ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)

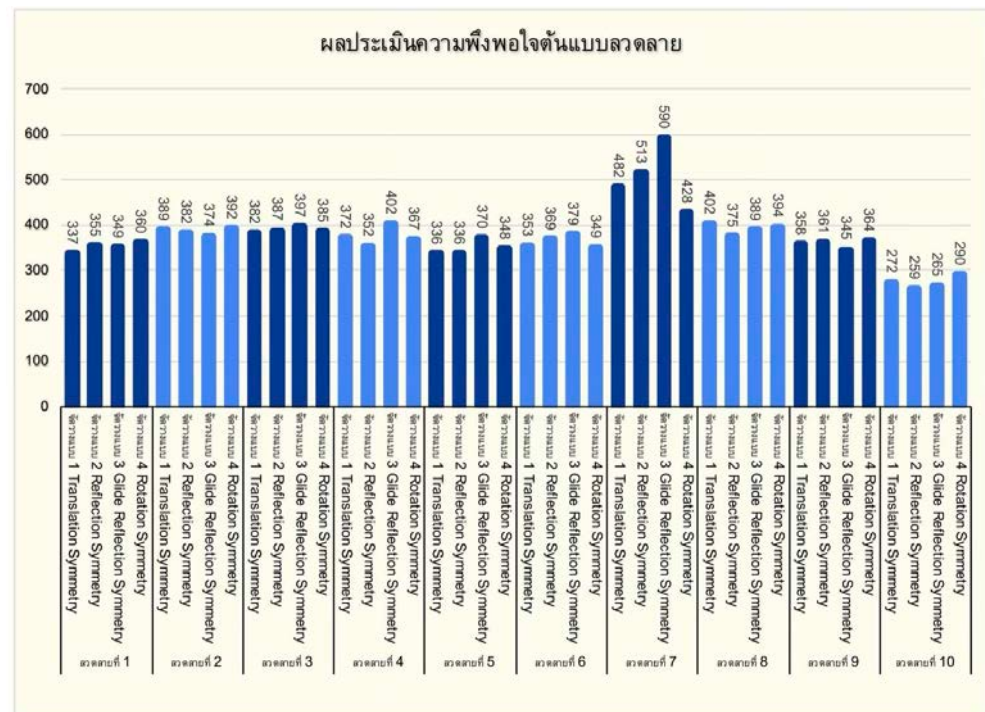
กระบวนการออกแบบนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิง ในรูปแบบดั้งเดิม ขณะเดียวกันก็สามารถต่อยอดสู่การประยุกต์ใช้ในงานออกแบบร่วมสมัยได้อย่างสร้างสรรค์และหลากหลาย

ตารางที่ 2 : การนำแม่ลาย (Motif) มาสร้างลวดลายรูปแบบใหม่ (ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)

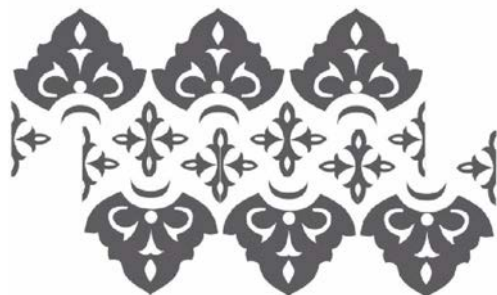
ลำดับที่	ลายแม่แบบ (Motif)	1 Translation Symmetry	2 Reflection Symmetry	3 Glide Reflection Symmetry	4 Rotation Symmetry
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

กระบวนการสร้างลวดลายรูปแบบใหม่เริ่มต้นจากการวิเคราะห์และคัดเลือกแม่ลาย (Motif) 10 รูปแบบ ที่ได้จากการหาความโดดเด่นของอาคารสถาปัตยกรรมที่ตกแต่งลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในชุมชน ริมน้ำจันทบูร ก่อนจะนำเข้าสู่การออกแบบโดยอ้างอิงจากทฤษฎีการจัดวางลวดลายทั้ง 4 รูปแบบ ทำให้ได้ ลวดลายรูปแบบใหม่ทั้งหมดจำนวน 40 แบบ แสดงให้เห็นว่าลวดลายที่ออกแบบขึ้นมีความหลากหลายและ แตกต่างกันไป เมื่อนำทฤษฎีทั้ง 4 มาประยุกต์ใช้ในการจัดวางแม่ลาย ในบางกรณี จุดเชื่อมโยงของลวดลาย สามารถเรียงตัวต่อเนื่องกันได้อย่างกลมกลืน ส่งผลให้ลวดลายมีความสวยงาม สืบถึงความเป็นระเบียบและความสมดุล เหมาะสมต่อ

การนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบด้านต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในบางลวดลาย จุดเชื่อมต่อกลับไม่สัมพันธ์กัน ทำให้ลวดลายที่ได้ขาดความกลมกลืน ผู้วิจัยจึงออกแบบเครื่องมือในการวิจัยเป็นการทำแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจต้นแบบลวดลาย ในการทำแบบสอบถามนี้เป็นการเก็บข้อมูลจากประชากรที่อาศัยในชุมชนริมน้ำจันทบูร และบริเวณใกล้เคียง ที่เคยพบเห็นและมีความใกล้ชิดกับการตกแต่งสถาปัตยกรรมด้วยไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในชุมชนริมน้ำจันทบูร โดยใช้จำนวนประชากรร้อยละสิบของจำนวนประชากรทั้งหมด หรือคิดเป็นจำนวน 127 คน โดยจะทำการคัดเลือกลวดลายที่ได้คะแนนสูงสุดเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ต่อไป จากการตอบแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจเกี่ยวกับลวดลายต้นแบบ ผลที่ได้คือ ลวดลายที่ 7.3 ที่มาจากแม่ลายแบบที่ 7 ในการจัดวางตามทฤษฎี Glide Reflection Symmetry มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด



ภาพที่ 4 : ผลประเมินความพึงพอใจ
(ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)



ภาพที่ 5 : ลวดลายที่ 7.3 ลวดลายที่มีคะแนนความพึงพอใจสูงสุด
(ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)

3.ออกแบบลวดลายใหม่ ที่มีอัตลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรีและการนำไปใช้งาน

จากการวิเคราะห์ผลแบบสอบถามที่ได้ดำเนินการก่อนหน้านี้ พบว่าประชากรที่มีช่วงอายุ 20-35 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยรุ่นจนถึงวัยทำงาน ได้ให้การคัดเลือกแม่ลายหมายเลข 7.3 ได้รับความนิยมสูงสุด เนื่องจากรูปแบบลวดลายมีการลดทอนขององค์ประกอบให้มีความเรียบง่าย ซึ่งสอดคล้องกับรสนิยมของวัยรุ่นในยุคสมัยนี้ที่ไม่ชอบความยุ่งยากและซับซ้อน โดยอ้างอิงจากแบบสอบถามในส่วนของการข้อเสนอแนะ จึงถูกเลือกให้นำมาพัฒนาเป็นลวดลายต้นแบบสำหรับตกแต่งผลิตภัณฑ์โต๊ะอาหาร โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสื่อถึงเอกลักษณ์ของชุมชนริมน้ำจันทบูร ซึ่งเป็นแหล่งวัฒนธรรมและสถาปัตยกรรมสำคัญของจังหวัดจันทบุรี หลังจากการออกแบบลวดลายสำหรับผลิตภัณฑ์โต๊ะอาหาร ผลงานชิ้นนี้จะมีการผลิตขึ้นงานต้นแบบจริง และดำเนินการประเมินความเหมาะสมของลวดลายผ่านการสำรวจความพึงพอใจโดยใช้แบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยประชาชนที่อาศัยอยู่ในชุมชนริมน้ำจันทบูรและพื้นที่ใกล้เคียง ซึ่งมีความคุ้นเคยกับการตกแต่งทางสถาปัตยกรรมด้วยไม้ฉลุแบบขนมปังขิง รวมถึงผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายและ ครอบคลุมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ตอบโจทย์ทั้งด้านความงามและการใช้งานอย่างแท้จริง

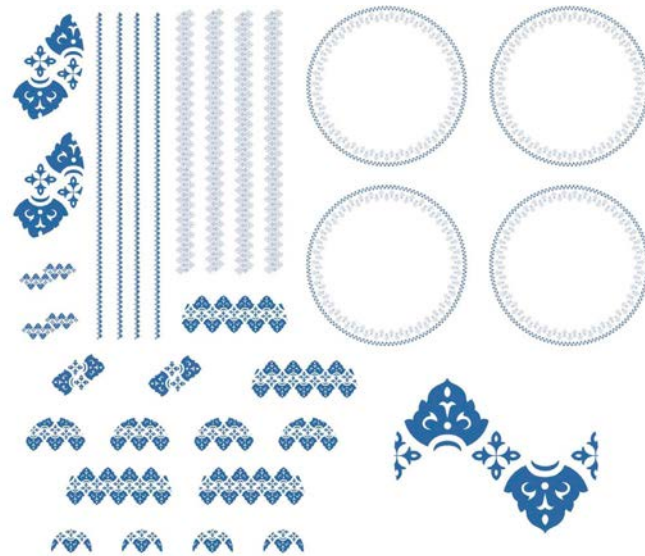
3.1 การออกแบบลวดลาย

กระบวนการออกแบบลวดลายสำหรับผลิตภัณฑ์โต๊ะอาหารในครั้งนี้ ได้มีการปรับเปลี่ยนขนาดของลวดลาย จากแม่ลายหมายเลข 7.3 ทั้งในลักษณะการเพิ่มและลดขนาด เพื่อสร้างความหลากหลายและเพิ่มความน่าสนใจให้กับชิ้นงาน นอกจากนี้ยังมีการลดทอนรายละเอียดของลวดลายให้เรียบง่ายขึ้น โดยใช้ทั้งแบบที่เป็นภาพร่างและแบบสีทึบ ที่ให้ความรู้สึกทันสมัย และเพื่อให้เหมาะสมกับการประยุกต์ใช้งานบนภาชนะ การจัดวางลวดลายได้รับการปรับให้สอดคล้องกับรูปทรงของภาชนะ ด้วยการหมุนลายตามแนวโค้งของจานในแต่ละแบบ เพื่อให้เกิดความกลมกลืนของลวดลาย

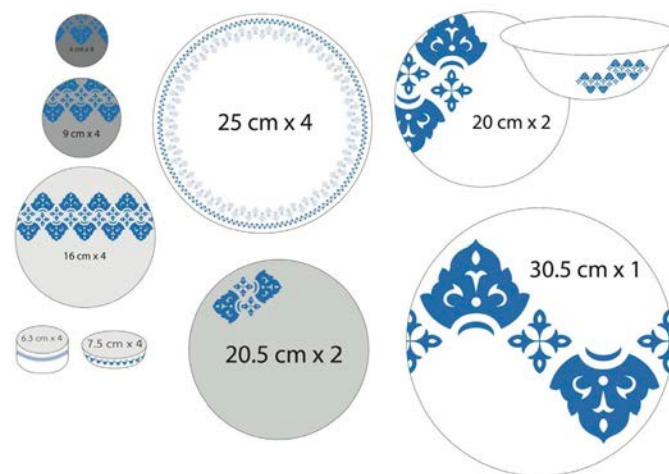
แม้จะมีการปรับรูปแบบเพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของการใช้งานร่วมสมัย แต่อัตลักษณ์ของไม้ฉลุแบบขนมปังขิง ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจหลักของงานออกแบบในครั้งนี้ ยังคงได้รับ

การรักษาไว้อย่างชัดเจนและกลมกลืน นอกจากนี้ยังได้ทดลองออกแบบและจัดชุดจานสำหรับโต๊ะอาหาร 4 ที่นั่ง ซึ่งประกอบด้วยจานในหลายขนาดและรูปทรงต่างกัน

เพื่อประเมินความเหมาะสมของลวดลายในบริบทของการใช้งานจริง จึงมีการเตรียมไฟล์ลวดลายเพื่อเข้าสู่กระบวนการผลิตรูปลอกเซรามิกหรือที่เรียกว่า Decal สำหรับนำไปติดลงบนจานเซรามิกและนำไปเข้าเตาเผา เพื่อให้ลวดลายที่ออกแบบสามารถใช้งานได้ทั้งในเชิงสุนทรียศาสตร์และการใช้งานจริง



ภาพที่ 6 : การปรับเปลี่ยนลวดลาย จากแม่ลายหมายเลข 7.3 (ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)



ภาพที่ 7 : การจัดวางลวดลายให้สอดคล้องกับรูปทรงของภาชนะ (ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)



3.2 การสร้างชิ้นงานจริง

เมื่อได้ไฟล์ลวดลายที่ผ่านการกำหนดขนาดและปรับรูปแบบเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือกระบวนการผลิตรูปลอกเซรามิก (Ceramic Decal) ซึ่งเป็นเทคนิคการพิมพ์ลวดลายสีเซรามิกด้วยเครื่องพิมพ์ระบบซิลค์สกรีนลงบนกระดาษรูปลอกที่สามารถลอกลายที่พิมพ์ติดลงบนพื้นผิวของภาชนะเซรามิกได้ เมื่อพิมพ์ Decal และเตรียมภาชนะเซรามิกเสร็จสิ้นแล้ว จึงทำการตัดชิ้นงานลวดลายตามต้องการ จากนั้นแช่กระดาษรูปลอกลงในน้ำและแช่ยาเบา ๆ จนกระทั่งลวดลายหลุดออกจากแผ่นกระดาษ ข้อควรระวังคือ ไม่ควรแช่กระดาษในน้ำนานเกินไป เพราะอาจทำให้ลวดลายเกิดการบิดเบี้ยวหรือมีฟองอากาศ เมื่อลวดลายหลุดออกจากกระดาษแล้ว ให้นำไปติดลงบนภาชนะเซรามิกในตำแหน่งที่ต้องการ โดยลักษณะการติดคล้ายการติดสติ๊กเกอร์ จากนั้นใช้ผ้านุ่มที่ไม่มีขนเช็ดและไล่ฟองอากาศออกอย่างระมัดระวัง เพื่อให้ลวดลายแนบสนิทกับพื้นผิวอย่างเรียบเนียน เมื่อชิ้นงานแห้งสนิทแล้ว จึงนำเข้าสู่กระบวนการเผาที่อุณหภูมิประมาณ 800 องศาเซลเซียส เพื่อให้ลวดลายยึดติดถาวรกับผิวเซรามิก กลายเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความคงทน สวยงาม และพร้อมสำหรับการใช้งาน



ภาพที่ 10 : การเตรียมชิ้นงานDecal ให้เหมาะสมกับการนำไปใช้งาน
(ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)



ภาพที่ 11 : การติดDecal ลงบนชิ้นงานเซรามิก (ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)



ภาพที่ 12 : นำชิ้นงานไปเผาที่อุณหภูมิ 800 องศาเซลเซียส
(ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)



ภาพที่ 13 : ชิ้นงานหลังผ่านการเผาที่อุณหภูมิ 800 องศาเซลเซียส
(ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)

ผลการวิจัย

ผลการดำเนินงานวิจัยเรื่อง การศึกษาลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในแหล่งชุมชนริมน้ำจันทบุรี ผู้การสร้างลวดลายรูปแบบใหม่ การดำเนินงานตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้ผลดังต่อไปนี้

1. ผลการศึกษาและวิเคราะห์ลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในชุมชนริมน้ำจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี

ชุมชนริมน้ำจันทบุรี จังหวัดจันทบุรี เป็นชุมชนเก่าแก่ที่มีประวัติความเป็นมายาวนานกว่า 300 ปี เคยเป็นศูนย์กลางทางการค้าสำคัญของภูมิภาค ประกอบด้วยบ้านเรือนกว่า 200 หลังคาเรือน เรียงรายเป็นแนวยาวประมาณ 1 กิโลเมตรริมฝั่งแม่น้ำจันทบุรี การตั้งถิ่นฐานในพื้นที่นี้มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ทั้งชาวไทย จีน และญวน ซึ่งหล่อหลอมกันจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเฉพาะถิ่น

ในสมัยรัชกาลที่ 5 เมื่อชาวตะวันตกเริ่มเข้ามาทำการค้าและเผยแผ่ศาสนาในสยาม รูปแบบสถาปัตยกรรมยุโรปจึงเริ่มแพร่หลาย โดยเฉพาะลวดลายไม้ฉลุแบบ “ขนมปังขิง” ซึ่งถูกนำมาใช้ประดับตกแต่งซุ้มโค้ง ช่องระบายอากาศเหนือประตู ใต้ฝ้าเพดาน และบานประตูของบ้านเรือนและอาคารพาณิชย์ต่าง ๆ ในพื้นที่ชุมชนแห่งนี้ ลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงที่พบในชุมชนริมน้ำจันทบุรี มีลักษณะเฉพาะตัว สะท้อนการผสมผสานระหว่างศิลปะตะวันตกและภูมิปัญญาช่างท้องถิ่น ทั้งในแง่รูปแบบ รายละเอียด และรสนิยมของผู้คนในแต่ละยุคสมัย ความนิยมในการตกแต่งด้วยไม้ฉลุดังกล่าวยังคงปรากฏอย่างชัดเจนในช่วงปลายรัชกาลที่ 5 ถึงรัชกาลที่ 6 ก่อนจะเริ่มเสื่อมความนิยมลงในช่วงต้นรัชกาลที่ 7 แต่ยังคงปรากฏให้เห็นรูปแบบลวดลายบางส่วนหลงเหลืออยู่จนถึงปัจจุบัน

ผลจากการศึกษานี้นำไปสู่การได้มาซึ่งต้นแบบลวดลายที่ใช้ในการถอดแบบ จากการสำรวจภาคสนามโดยผู้วิจัยได้รวบรวมลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงจากพื้นที่ชุมชนริมน้ำจันทบุรีที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในปัจจุบันจำนวน 10 ลวดลาย จากนั้นได้เลือกจุดเด่นของแต่ละลวดลายเพียงจุดเดียวเพื่อนำมาถอดแบบและออกแบบใหม่โดยเพิ่มจุดเชื่อมต่อเพียงเล็กน้อย เพื่อพัฒนาให้เป็นลวดลายแม่แบบ (Motif) สำหรับการสร้างสรรค์ลวดลายในรูปแบบใหม่ที่ยังคงกลิ่นอายของอัตลักษณ์เดิมไว้อย่างร่วมสมัย

2. ผลการพัฒนารูปแบบลวดลายจากไม้ฉลุแบบขนมปังขิง เพื่อนำมาใช้สร้างลวดลายรูปแบบใหม่

ในการพัฒนาแบบลวดลายจากไม้ฉลุแบบขนมปังขิง ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการออกแบบลวดลายอย่างเป็นระบบ โดยอ้างอิงจากแนวคิดและเทคนิคที่ปรากฏในหนังสือ How to Make Repeat Patterns ซึ่งเน้นการสร้างลวดลายซ้ำ (repeat pattern) ผ่านโครงสร้างทางเรขาคณิตที่มีความสมดุลและต่อเนื่อง ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ทฤษฎีว่าด้วยความสมมาตรของลวดลาย จำนวน 4 รูปแบบหลักในการสร้างสรรค์ลวดลายใหม่ ได้แก่ 1. Translation Symmetry ลวดลายที่ซ้ำกันโดยเลื่อนในทิศทางและระยะเท่ากัน ไม่มีการหมุนหรือสะท้อน 2. Reflection Symmetry ลวดลายแบบ



สะท้อนกันสองฝั่งของเส้นสมมาตรคล้ายภาพกระจก 3. Glide Reflection Symmetry ลวดลายที่เลื่อนก่อนแล้วสะท้อน ทำให้ดูพลิ้วไหวและแปลกตา 4. Rotation Symmetry ลวดลายที่ หมุนซ้ำรอบจุดศูนย์กลาง เกิดความซับซ้อนและมีมิติ

จากแม่ลาย (Motif) ที่ถอดแบบมาจากลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในชุมชนริมน้ำจันทบุรี จำนวน 10 แบบ ผู้วิจัยได้นำมาพัฒนาลวดลายใหม่โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีทั้ง 4 รูปแบบ ส่งผลให้ได้ลวดลายใหม่รวม 40 แบบ ซึ่งมีความหลากหลายทั้งในด้านโครงสร้างและความงาม บางลวดลายมีจุดเชื่อมโยงที่ต่อเนื่องกลมกลืน เหมาะสำหรับนำไปใช้ในการออกแบบต่อยอด ขณะที่บางลวดลายยังขาดความสมดุลและความเชื่อมโยงที่ดี

เพื่อประเมินประสิทธิภาพของลวดลาย ผู้วิจัยได้จัดทำแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจ โดยเก็บข้อมูลจากประชาชนในชุมชนริมน้ำจันทบุรีและบริเวณใกล้เคียง จำนวน 127 คน ผลการประเมินพบว่า “ลวดลายที่ 7.3” ซึ่งมาจากแม่ลายที่ 7 และออกแบบตามทฤษฎี Glide Reflection Symmetry ได้รับคะแนนความพึงพอใจสูงสุด และถูกคัดเลือกเพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดในการออกแบบงานสร้างสรรค์ต่อไป

3. ผลการออกแบบชิ้นงานจากลวดลายรูปแบบใหม่ที่มีอัตลักษณ์และความงดงามเฉพาะตัวของจังหวัดจันทบุรี

จากข้อมูลและลวดลายที่พัฒนาขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบต้นแบบชิ้นงานเซรามิกโดยใช้ลวดลายที่ได้รับความนิยมสูงสุด เพื่อนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนเอกลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี ขั้นตอนการผลิตเริ่มจากการจัดเตรียมไฟล์ลวดลายให้ได้ขนาดและรูปแบบที่เหมาะสม แล้วนำไปพิมพ์ลงบนกระดาษรูปลอกเซรามิก (Ceramic Decal) ด้วยระบบซิลค์สกรีน ซึ่งเป็นกระดาษชนิดพิเศษที่สามารถลอกนำไปติดบนภาชนะเซรามิกได้ เมื่อพิมพ์เสร็จ จะตัดกระดาษตามลวดลายที่ต้องการ นำไปแช่น้ำเพื่อให้ลวดลายหลุดออก แล้วนำไปติดบนภาชนะเซรามิกในตำแหน่งที่ต้องการ จากนั้นใช้ผ้านุ่มเช็ดให้เรียบและไล่ฟองอากาศออกให้หมด เมื่อลวดลายแห้งสนิทแล้ว จะนำไปเผาในเตาเซรามิกที่อุณหภูมิประมาณ 800 องศาเซลเซียส เพื่อให้ลวดลายติดแน่นและคงทนบนผิวเซรามิกกลายเป็นชิ้นงานที่สวยงาม แข็งแรง และพร้อมใช้งาน

จากกระบวนการนี้ ผู้วิจัยจึงได้สร้างต้นแบบผลงานที่สามารถต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์บนโต๊ะอาหารที่มีความร่วมสมัย และสะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรีได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ลวดลายที่ออกแบบยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ได้อย่างหลากหลาย เพิ่มโอกาสในการสร้างสรรค์ผลงานเชิงพาณิชย์ในอนาคต



ภาพที่ 14 : ต้นแบบผลงานผลิตภัณฑ์บนโต๊ะอาหาร (ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)



ภาพที่ 15 : จัดวางผลิตภัณฑ์บนโต๊ะอาหารสำหรับ 4 ที่นั่ง (ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)

ตารางที่ 3 : สรุปความพึงพอใจต้นแบบชิ้นงานเซรามิก ของคนในชุมชนริมน้ำจันทบูร (ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)

ที่	ผลงานการออกแบบ	คะแนนเฉลี่ย $\bar{X}$	ค่า SD	ระดับความ พึงพอใจ
1	ลวดลายมีความแปลกใหม่และน่าสนใจ	4.14	0.87	มาก
2	ลวดลายมีความสวยงามแสดงออกถึงอัตลักษณ์และความงดงามเฉพาะตัวของจังหวัดจันทบุรี	4.24	0.82	มาก
3	ลวดลายสามารถสื่อถึงลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในแหล่งชุมชนริมน้ำจันทบูร	4.18	0.91	มาก
4	ลวดลายเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์เครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร	4.39	0.74	มาก
5	ผลิตภัณฑ์เครื่องใช้บนโต๊ะอาหารใช้วิธีการตกแต่งที่เหมาะสม	4.49	0.76	มาก
	เฉลี่ยรวม	4.29	0.82	มาก



ตารางที่ 4 : สรุปความพึงพอใจต้นแบบชิ้นงานเซรามิก ของผู้เชี่ยวชาญ
(ที่มา : บุญฤทธิ์ ศรีอุไร 2567)

ที่	ผลงานการออกแบบ	คะแนนเฉลี่ย $\bar{X}$	ค่า SD	ระดับความ พึงพอใจ
1	ลวดลายมีความแปลกใหม่และน่าสนใจ	4.33	0.58	มาก
2	ลวดลายมีความสวยงามแสดงออกถึงอัตลักษณ์ และความงดงามเฉพาะตัวของจังหวัดจันทบุรี	4.33	0.58	มาก
3	ลวดลายสามารถสื่อถึงลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิง ในแหล่งชุมชนริมน้ำจันทบูร	4.67	0.58	มากที่สุด
4	ลวดลายเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา	4.67	0.58	มากที่สุด
5	ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาแสดงออกถึงทักษะทางศิลปะ มีขนาด รูปทรง และสีที่เหมาะสม	4.33	0.58	มาก
6	ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาใช้เทคนิคและวิธีการขึ้นรูปที่เหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
7	ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาใช้เทคนิคและวิธีการตกแต่งที่เหมาะสม	4.67	0.58	มากที่สุด
8	ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผามีอัตลักษณ์และความงดงาม เฉพาะตัวของจังหวัดจันทบุรี	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ยรวม		4.50	0.58	มาก

ผลสำรวจการสัมภาษณ์ผ่านแบบสอบถามจาก สรุปผลได้ว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งจาก
ชุมชนริมน้ำ จันทบูรและผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นตรงกันว่า ต้นแบบชิ้นงานเซรามิกสามารถสื่อถึง
อัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรีได้ อย่างชัดเจน มีความงามและเหมาะสมกับการพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่
อื่น กลุ่มชุมชนให้คะแนนเฉลี่ยรวมในระดับ “มาก” ($\bar{X}$ = 4.29) โดยรายการที่ได้คะแนนสูงสุดคือ
“การตกแต่งผลิตภัณฑ์บนโต๊ะอาหาร” ($\bar{X}$ = 4.49) ส่วนกลุ่มผู้เชี่ยวชาญให้คะแนนเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$ = 4.50)
ในระดับ “มาก” โดยมี 4 รายการได้คะแนนสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.67) เช่น ลวดลายสามารถสื่อถึงไม้ฉลุแบบ
ขนมปังขิง และผลิตภัณฑ์มีเทคนิคการตกแต่งที่เหมาะสม จึงกล่าวได้ว่า ชิ้นงานมีศักยภาพทั้งด้าน
อัตลักษณ์ ความงาม และการใช้งานจริง

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงจากชุมชนริมน้ำจันทบูร
เพื่อนำไปพัฒนาลวดลายใหม่ที่ยังคงเอกลักษณ์ท้องถิ่น โดยผู้วิจัยได้รวบรวมลวดลายที่โดดเด่น
จำนวน 10 ลวดลายมาวิเคราะห์และออกแบบใหม่ ด้วยแนวคิดทฤษฎีว่าด้วยความสมมาตรของ

ลวดลายจากหนังสือ How to Make Repeat Patterns จนได้ลวดลายใหม่จำนวน 40 ลวดลาย จากการทำแบบสอบถามวัดระดับความพึงพอใจ โดยเก็บข้อมูลจากประชาชนในชุมชนริมน้ำจันทบูรและบริเวณใกล้เคียง โดยลวดลายที่ได้รับความนิยมสูงสุดคือ “ลวดลายที่ 7.3” ที่ใช้หลักทฤษฎี Glide Reflection Symmetry

ผู้วิจัยได้นำลวดลายดังกล่าวไปจัดวางและออกแบบลงบนผลิตภัณฑ์เซรามิกต้นแบบ โดยใช้วิธีการพิมพ์รูปลอกเซรามิก (Ceramic Decal) สำหรับติดบนภาชนะเซรามิกและเผาที่อุณหภูมิ 800 องศาเซลเซียส จึงได้มาเป็นผลิตภัณฑ์บนโต๊ะอาหารที่มีความสวยงาม ร่วมสมัย และสะท้อนถึงลวดลายที่เป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี

ผลจากการตอบแบบสอบถาม ทั้งจากชุมชนริมน้ำจันทบูรและผู้เชี่ยวชาญ มีความเห็นตรงกันว่าผลงานสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรีได้อย่างชัดเจน ในระดับ “มาก” โดยกลุ่มชุมชนให้คะแนนเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$ = 4.29) รายการที่ได้คะแนนสูงสุดคือ “การตกแต่งผลิตภัณฑ์บนโต๊ะอาหาร” ($\bar{X}$ = 4.49) ขณะที่กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ให้คะแนนเฉลี่ยรวม ($\bar{X}$ = 4.50) โดยมี 4 รายการที่ได้คะแนนสูงสุด ($\bar{X}$ = 4.67) เช่น ลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิง และเทคนิคการตกแต่งที่เหมาะสม สรุปได้ว่า ผลงานมีศักยภาพในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ท้องถิ่น พร้อมความงามเชิงศิลปะ และเหมาะสมต่อการใช้งานหรือพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชนอย่างแท้จริง

อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การศึกษาลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในแหล่งชุมชนริมน้ำจันทบูรสู่การสร้าง ลวดลายรูปแบบใหม่” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบลวดลายดั้งเดิมในพื้นที่ชุมชนริมน้ำจันทบูรเพื่อนำมา พัฒนาให้เกิดเป็นลวดลายร่วมสมัย และต่อยอดออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์เซรามิกต้นแบบที่สะท้อนอัตลักษณ์ เฉพาะถิ่นได้อย่างลงตัว

ผู้วิจัยพบว่าจากบริบททางประวัติศาสตร์และลักษณะทางสถาปัตยกรรมของบ้านเรือนในพื้นที่ รูปแบบของลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงในชุมชนริมน้ำจันทบูรแสดงให้เห็นถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว อันเกิดจากการผสมผสานระหว่างอิทธิพลศิลปะตะวันตกและภูมิปัญญาของช่างท้องถิ่น ตรงกับงานวิจัยของ ภรดี พันธุภากรและเสกสรรค์ ตันยาภิรมย์. (2547) ที่กล่าวถึงเรือนไม้แบบขนมปังขิงที่แพร่หลายจากอังกฤษสู่ ประเทศต่าง ๆ โดยเฉพาะในสยามที่ได้รับอิทธิพลของรูปแบบบวกกับช่างฝีมือท้องถิ่น ทำให้เกิดการผสมผสาน กลมกลืนกันอย่างลงตัว จนดูราวกับเป็นแบบบ้านเรือนของสยาม และลวดลายรูปแบบนั้น ๆ คือลวดลายของไทย แต่การตกแต่งด้วยลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงนั้นก็ไม่มีรูปแบบที่กำหนดตายตัว ขึ้นอยู่กับงาน พื้นที่การ ในตกแต่ง ความต้องการของเจ้าของอาคาร และการออกแบบของช่างหรือสถาปนิกเป็นหลัก ผลจากการสำรวจภาคสนามได้นำไปสู่การถอดแบบลวดลายจำนวน 10 ลวดลาย ผู้วิจัยได้นำแม่ลายที่ผ่านกระบวนการถอดแบบมาทำการพัฒนาเป็นลวดลายใหม่โดยอิงทฤษฎีความสมมาตรจากหนังสือ How to Make Repeat



Patterns ซึ่งมีการใช้โครงสร้างทางเรขาคณิต 4 แบบ ได้แก่ Translation, Reflection, Glide Reflection และ Rotation Symmetry ส่งผลให้เกิดลวดลายใหม่จำนวน 40 ลวดลายโดยเฉพาะลวดลายหมายเลข 7.3 ซึ่งใช้โครงสร้างแบบ Glide Reflection Symmetry ได้รับความนิยมสูงสุดจากกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจาก องค์ประกอบของลวดลายมีความสมบูรณ์ เรียบง่าย มีความทันสมัย อีกทั้งลวดลายยังมีความต่อเนื่องกัน จึงถูก นำไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบเซรามิกด้วยเทคนิคพิมพ์ลวดลายลงบนกระดาสรูปลอกเซรามิก และเผาด้วยอุณหภูมิ 800 องศาเซลเซียส ผลลัพธ์ที่ได้คือชิ้นงานที่มีความคงทน งดงาม และสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนริมน้ำจันทบูรจังหวัดจันทบุรีได้อย่างชัดเจน การประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มชุมชนและผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับ “มาก” โดยเฉพาะในด้านอัตลักษณ์ และการใช้ลวดลายในการตกแต่งบนผลิตภัณฑ์เซรามิกประเภทเครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร งานวิจัยนี้จึงสะท้อนให้เห็นถึงแนวทางการอนุรักษ์และต่อยอดมรดกทางวัฒนธรรมผ่านกระบวนการออกแบบร่วมสมัย ซึ่งไม่เพียงเป็นการรักษารูปแบบดั้งเดิม แต่ยังเป็น การสร้างสรรค์สิ่งใหม่บนพื้นฐานของวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สามารถนำไปต่อยอดอย่างยั่งยืน

ข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

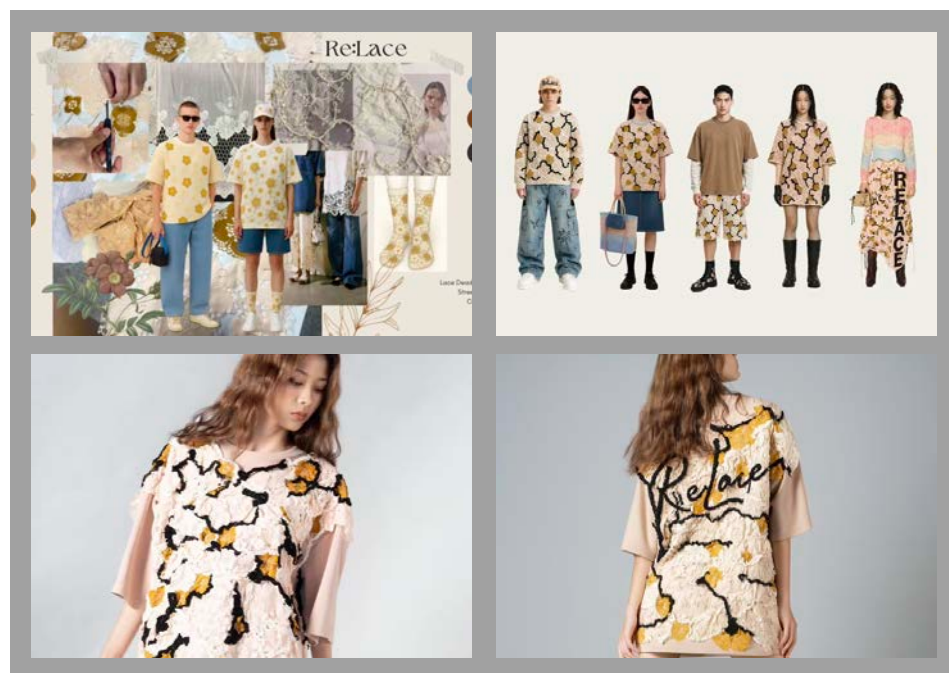
1. ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์สามารถทดลองใช้สีที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และขยายขอบเขตการสื่อสารเรื่องราวของจังหวัดจันทบุรีให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยควรมีการศึกษารวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลสีที่พบเห็นได้จริงจากการลงพื้นที่ เช่น สีจากสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น วิถีชีวิต หรือ ธรรมชาติในท้องถิ่น ซึ่งอาจนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่มีความหลากหลายทางอารมณ์และสื่ออัตลักษณ์ของท้องถิ่นได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น แทนการใช้สีเดียวเป็นหลัก
2. นอกจากลวดลายที่ได้รับการศึกษาและพัฒนาในงานวิจัยนี้แล้ว ยังมีลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิงอื่น ๆ ภายในชุมชนริมน้ำจันทบูรที่มีลักษณะอิสระมากขึ้น ทั้งในเชิงรูปแบบและการจัดวาง ซึ่งยังไม่ถูกนำมาผลิตลวดลาย หรือดัดแปลงในการออกแบบผลิตภัณฑ์ การศึกษาลวดลายเหล่านี้เพิ่มเติม โดยการตัดทอนหรือประกอบประกอบให้สอดคล้องกับพื้นที่ใช้งานจริงบนชิ้นงาน จะช่วยให้เกิดความสมดุลระหว่างความอิสระและความเป็นระเบียบ แบบแผน ซึ่งอาจนำไปสู่ความงามในรูปแบบใหม่ที่ไม่จำกัดอยู่ในกรอบเดิม
3. ควรพิจารณาทดลองใช้แนวคิดหรือทฤษฎีอื่นในการออกแบบลวดลายเพิ่มเติม นอกเหนือจากทฤษฎีความสมมาตรทั้ง 4 แบบที่ใช้ในงานวิจัย ซึ่งเป็นแนวทางที่เปิดโอกาสให้เกิดลวดลายที่มีความซับซ้อน หลากหลาย และแปลกใหม่มากยิ่งขึ้น การศึกษาทฤษฎีเหล่านี้สามารถช่วยเพิ่มมิติ และศักยภาพของงานออกแบบ รวมถึงสร้างความร่วมสมัยให้กับลวดลายที่มีรากฐานจากมรดกทางวัฒนธรรมได้อย่างสร้างสรรค์
4. สามารถต่อยอดผลิตภัณฑ์จากลวดลายได้ ควรนำลวดลายที่พัฒนาแล้วไปทดลองออกแบบ

ในผลิตภัณฑ์ประเภทอื่น ๆ เช่น ผ้า สิ่งทอ วัสดุตกแต่งภายใน หรือของที่ระลึก เพื่อเพิ่มโอกาสทางการตลาด และตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย

บรรณานุกรม

- กัลยาณี เผือกนำผล. (2559). อัตลักษณ์ชุมชนสู่การออกแบบสื่อนิทรรศการ: ย้อนรอยอดีตริมฝั่งจันทบุรี. ศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต. สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ธนกฤต ใจสุตา. (2562). เครื่องประดับอัตลักษณ์จันทบุรี: การออกแบบเพื่อส่งเสริมจันทบุรีสู่การเป็น นครแห่งอัญมณี. ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต. สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ธีรภาพ โลหิตกุล. (2563). ขนมปังขิง: ลวดลายที่แฝงอยู่ในสถาปัตยกรรมไทย. สืบค้นเมื่อ 5 มีนาคม 2567. สืบค้นจาก (<https://ngthai.com/travel/31220/ginger-bread-house/>)
- พินาลิน สาริยา. (2549). หนังสือการออกแบบลวดลาย. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์
- ภูษัย กวมทรัพย์. (2560). ลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิง: สุนทรียภาพแห่งกรุงรัตนโกสินทร์. กรุงเทพฯ. กองโบราณคดี กรมศิลปากร.
- ภัทราวดี ศิริวรรณและรุ่งภัสสรณ์ ศรีทธาธณพัฒน์. การศึกษารวบรวมลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิง สกุลช่าง กรุงเทพฯ ปริมาณพลและจังหวัดแพร่(ออนไลน์). วารสารสมาคมนักวิจัย, 24(1), 163-174
- ภรดี พันธุภากรและเสกสรรค์ ตันยาภิรมย์. (2547). การศึกษารวบรวมลวดลายไม้ฉลุแบบขนมปังขิง สกุลช่าง จันทบุรี. ชลบุรี. สำนักพิมพ์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ภาณุวัฒน์ เสงี่ยม. (2552). การออกแบบลวดลาย. ภูเก็ต. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ราชภัฏภูเก็ต.
- Paul Jackson. (2018). How to make repeat patterns. Laurence king Publishing Ltd.

การพัฒนาสิ่งทอแฟชั่นจากผ้าลูกไม้เหลือทิ้งด้วยการผสมผสานเทคนิคโครเซต์
ภายใต้แนวคิดอัพไซเคิลสำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นซี



การพัฒนาสิ่งทอแฟชั่นจากผ้าลูกไม้เหลือทิ้งด้วยการผสมผสานเทคนิคโครเชต์ ภายใต้แนวคิดอัพไซเคิลสำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นซี

The Development of Fashion Textiles from Lace Waste through the Integration of Crochet Techniques under the Upcycling Concept for Generation Z

Received
Revised
Accepted

June 25, 2025
July 7, 2025
July 10, 2025

ดาไลตา เกตุศักดิ์¹

บทคัดย่อ

การพัฒนาสิ่งทอแฟชั่นจากผ้าลูกไม้เหลือทิ้งด้วยการผสมผสานเทคนิคโครเชต์ ภายใต้แนวคิดอัพไซเคิลสำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นซี เป็นการศึกษาวิจัยเชิงผสมผสาน (Mixed Methodology Research) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดลองและพัฒนาเทคนิคการสร้างพื้นผิวสิ่งทอรูปแบบใหม่จากเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้ง ด้วยการประยุกต์ใช้เทคนิคโครเชต์ ภายใต้แนวคิดอัพไซเคิล เพื่อนำไปสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นสำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นซี การวิจัยประกอบด้วยการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณร่วมกับกระบวนการทดลองเชิงสร้างสรรค์ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าเทคนิคโครเชต์สามารถนำเศษผ้าลูกไม้ที่มีพื้นผิวและลวดลายแตกต่างกันมาผสมผสานเป็นสิ่งทอใหม่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดด้านความยั่งยืนโดยการใช้วัสดุเหลือใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ผลิตภัณฑ์ที่ได้สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของกลุ่มเป้าหมายที่ให้ความสำคัญต่อการแสดงออกทางตัวตนและจิตสำนึกด้านสิ่งแวดล้อม งานวิจัยนี้จึงสามารถเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นเชิงสร้างสรรค์ที่ต่อยอดจากวัสดุเหลือใช้ให้มีมูลค่าและความเหมาะสมกับกลุ่มผู้บริโภครุ่นใหม่

คำสำคัญ: สิ่งทอแฟชั่น, ผ้าลูกไม้, โครเชต์, อัพไซเคิล, เจนเอเรชั่นซี

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

Abstract

This research explores the development of fashion textiles from discarded lace by integrating crochet techniques under the upcycling concept for Generation Z. The study employs a mixed methodology approach, combining quantitative data collection with experimental and creative textile development. The primary objective is to experiment with and develop surface construction techniques using lace waste and crochet methods to create innovative textiles, ultimately leading to the design of fashion products tailored to Generation Z. Findings indicate that crochet techniques effectively transform various textures and patterns of lace remnants into new, unique textile surfaces. This approach aligns with sustainable design practices by maximizing the value of waste materials. The resulting products reflect the identity of Generation Z, who prioritize self-expression and environmental consciousness. This study thus provides a viable framework for creatively repurposing textile waste into value-added fashion items suited to the values and lifestyles of emerging consumer groups.

Keywords: Fashion Textile, Lace, Crochet, Upcycle, Generation Z

บทนำ

ปัจจุบันอุตสาหกรรมแฟชั่นได้เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะแนวโน้มแฟชั่นรวดเร็ว (Fast Fashion) หรือกระบวนการผลิตเสื้อผ้าในปริมาณมาก โดยใช้เวลาน้อยและต้นทุนต่ำ เพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยแม้ว่ารูปแบบนี้จะทำให้สินค้าแฟชั่นเข้าถึงได้ง่ายและราคาถูก แต่กลับก่อให้เกิดผลกระทบทางสิ่งแวดล้อมอย่างรุนแรง ทั้งในด้านการใช้ทรัพยากร การปล่อยสารพิษ และการสะสมของขยะจากอุตสาหกรรม โดยเฉพาะเศษผ้าที่เหลือทิ้งในกระบวนการผลิต ขณะเดียวกันหนึ่งในปัญหาหลักที่เกี่ยวข้องกับแฟชั่นรวดเร็ว (Fast Fashion) คือปริมาณขยะจากอุตสาหกรรมสิ่งทอที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว ยกตัวอย่างเช่น การเติบโตของแบรนด์แฟชั่นรวดเร็วอย่าง Shein ซึ่งสามารถปล่อยสินค้าแฟชั่นใหม่กว่า 7,000 แบบต่อวันเพื่อให้ทันต่อกระแสโซเชียลมีเดีย ส่งผลให้ผู้บริโภคในสหรัฐอเมริกาและยุโรปซื้อเสื้อผ้าในปริมาณมากแต่สวมใส่เพียงไม่กี่ครั้งก่อนทิ้ง ข้อมูลจาก RMIT University (2024) ระบุว่าในปี 2023 สินค้าของ Shein ครองส่วนแบ่งตลาดแฟชั่นออนไลน์ในสหรัฐอเมริกามากถึงร้อยละ 40 ซึ่งมีส่วนสำคัญต่อการเพิ่มปริมาณขยะสิ่งทอย่างมหาศาล นอกจากนี้ ในสหราชอาณาจักร มีรายงานว่าการบริจาคเสื้อผ้าเพิ่มขึ้นกว่าร้อยละ 20 ภายในปีเดียว แต่เสื้อผ้าที่บริจาคมากกว่าครึ่งยังคงไม่สามารถจำหน่ายต่อไปได้

เนื่องจากเป็นสินค้าแฟชั่นรวดเร็วคุณภาพต่ำ (Business Insider, 2023; Textile World, 2024) จากข้อมูลของ Ellen MacArthur Foundation (2017) พบว่าในแต่ละปีมีเสื้อผ้ามากกว่าร้อยละ 73 ถูกฝังกลบหรือเผาทิ้ง และมีเพียงร้อยละ 1 เท่านั้นที่ถูกรีไซเคิลกลับมาใช้ใหม่อย่างแท้จริง นอกจากนี้โรงงานผลิตเสื้อผ้าจำนวนมากมักทิ้งเศษผ้าจากการตัดเย็บ เช่น เศษผ้าฝ้าย ผ้าโพลีเอสเตอร์ และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง เศษผ้าลูกไม้ ซึ่งมีลักษณะพิเศษที่ไม่สามารถนำไปรีไซเคิลได้ง่าย เนื่องจากมักประกอบด้วยเส้นใยสังเคราะห์ผสมกันหลายชนิด โดยเศษผ้าลูกไม้จำนวนมากถูกทิ้งเป็นขยะอุตสาหกรรมโดยไม่มีการนำกลับมาใช้ซ้ำหรือแปรรูป แม้ว่าจะเป็นวัสดุที่มีความสวยงามและมีศักยภาพด้านการออกแบบสร้างสรรค์ ปัญหาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงการขาดระบบจัดการวัสดุเหลือใช้ที่มีประสิทธิภาพ รวมถึงการไม่ตระหนักถึงศักยภาพของวัตถุดิบเหล่านี้ในแง่ของการใช้ซ้ำหรือรีไซเคิล

ประเทศไทยเป็นหนึ่งในผู้ส่งออกสิ่งทอรายสำคัญของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยเฉพาะผ้าลูกไม้ซึ่งมีชื่อเสียงด้านความประณีตและลวดลายเฉพาะตัวที่นิยมใช้ในอุตสาหกรรมแฟชั่นทั้งตลาดในประเทศและตลาดโลก อย่างไรก็ตาม โรงงานผลิตผ้าลูกไม้หลายแห่งในภาคกลาง เช่น จังหวัดสมุทรสาคร นครปฐม และกรุงเทพมหานคร ต้องเผชิญกับปัญหาปริมาณเศษผ้าที่เหลือจากกระบวนการผลิตที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากการสำรวจของศูนย์วิจัยเทคโนโลยีสิ่งทอและสิ่งแวดล้อม (THTI, 2022) พบว่าโรงงานผลิตผ้าลูกไม้ขนาดกลางในไทยสามารถสร้างเศษผ้าสูงถึง 500–800 กิโลกรัมต่อเดือน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผ้าลูกไม้โพลีเอสเตอร์ที่มีโครงสร้างซับซ้อน ทำให้ไม่สามารถรีไซเคิลด้วยวิธีการแบบดั้งเดิมได้ง่าย นอกจากนี้ เศษผ้าลูกไม้จำนวนมากยังไม่ถูกนำกลับมาใช้ใหม่ และมักถูกทิ้งร่วมกับขยะทั่วไป ส่งผลให้สูญเสียทรัพยากรและเพิ่มภาระต่อระบบจัดการขยะของท้องถิ่น ดังนั้น การให้ความสำคัญต่อผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อมจากอุตสาหกรรมแฟชั่นจึงไม่ใช่แค่ประเด็นเชิงนโยบายหรือการบริโภคเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับความรับผิดชอบต่อภาคการผลิตต่อทรัพยากรที่ใช้และของเสียที่สร้างขึ้น การพัฒนานวัตกรรมด้านการจัดการเศษวัสดุ การออกแบบเพื่อการใช้ซ้ำ และการสร้างระบบเศรษฐกิจหมุนเวียนในอุตสาหกรรมแฟชั่น จึงเป็นแนวทางสำคัญที่จะช่วยลดปริมาณขยะจากแฟชั่น และยกระดับการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมในระยะยาว

ขณะเดียวกันในยุคที่สื่อดิจิทัลและโลกออนไลน์เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิตประจำวัน กลุ่มเยาวชนรุ่นใหม่โดยเฉพาะเจนเอเรชั่นซี (Generation Z) ได้กลายเป็นกลุ่มผู้บริโภคที่ทรงอิทธิพลในตลาดแฟชั่นทั่วโลก อย่างไรก็ตาม ความเข้าใจและความตระหนักในปัญหาจากอุตสาหกรรมแฟชั่นของกลุ่มคนรุ่นนี้ก็เพิ่มมากขึ้นตามลำดับ โดยสะท้อนออกมาในพฤติกรรมผู้บริโภคที่ใส่ใจสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืนมากขึ้น โดยกลุ่มเจนเอเรชั่นซีมักจะตระหนักถึงประเด็นเหล่านี้โดยเริ่มปรากฏอย่างชัดเจนในสื่อสังคมออนไลน์ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มหลักที่คนรุ่นนี้ใช้ในการแสดงออกและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การศึกษาของ McKinsey & Company (2020) พบว่า ร้อยละ 75 ของผู้บริโภคเจนเอเรชั่นซี (Generation Z) ให้ความสำคัญกับความยั่งยืน และมีแนวโน้มสนับสนุนแบรนด์ที่แสดงความโปร่งใสในกระบวนการผลิต อีกทั้งยังให้ความสนใจกับสินค้ามือสอง (second-hand), แฟชั่นการนำกลับมาใช้ใหม่ (upcycled fashion), และแบรนด์ท้องถิ่นที่มีแนวคิดรักโลก นอกจากนี้

ประเทศไทยเริ่มเห็นพฤติกรรมที่สะท้อนถึงความสนใจด้านสิ่งแวดล้อมของกลุ่มเจนเอเรชั่นซีเพิ่มมากขึ้น ยกตัวอย่างเช่น การสนับสนุนการซื้อขายเสื้อผ้ามือสองผ่านช่องทางออนไลน์ การเข้าร่วมกิจกรรมแลกเปลี่ยนเสื้อผ้า และการสนับสนุนแบรนด์ขนาดเล็กที่ผลิตสินค้าจำนวนจำกัดด้วยวัสดุที่ยั่งยืน นอกจากนี้ ยังมีการเคลื่อนไหวทางสังคมผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย เช่น ติกต็อก (TikTok), อินสตาแกรม (Instagram) และเฟซบุ๊ก (Facebook) ที่รณรงค์ให้คนรุ่นใหม่ลดการบริโภคเสื้อผ้าเกินความจำเป็น และหันมาใช้เสื้อผ้าให้เกิดประโยชน์สูงสุด ดังนั้น กลุ่มเจนเอเรชั่นซีจึงกลายเป็นกลุ่มสำคัญที่มีบทบาททั้งในฐานะผู้บริโภคและผู้ขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงเชิงวัฒนธรรม โดยเฉพาะในด้านสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน พฤติกรรมการบริโภคของคนรุ่นนี้แสดงให้เห็นถึงความตระหนักรู้ในปัญหาสิ่งแวดล้อมมากขึ้น และมีแนวโน้มเลือกสนับสนุนแบรนด์ที่คำนึงถึงผลกระทบต่อธรรมชาติ รวมถึงให้ความสำคัญกับแนวทางการบริโภคที่ช่วยลดของเสีย เช่น การใช้ซ้ำ (Reuse), การรีไซเคิล (Recycle) และการอัพไซเคิล (Upcycle)

การอัพไซเคิล (Upcycle) คือกระบวนการเปลี่ยนวัสดุเหลือใช้ให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีคุณค่าเพิ่มขึ้น ซึ่งได้รับความนิยมมากขึ้นในแวดวงแฟชั่น โดยเฉพาะในกลุ่มเจนเอเรชั่นซี (Generation Z) ที่มองว่าเสื้อผ้าเป็นเครื่องมือในการแสดงตัวตนและอุดมการณ์ ไม่ใช่เพียงการตามกระแสแฟชั่นแบบสินค้าแฟชั่นรวดเร็ว (Fast Fashion) เท่านั้น (Niinimäki et al., 2020) โดยเฉพาะเศษผ้าลูกไม้ซึ่งเป็นวัสดุที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวในด้านลวดลายละเอียดและความสวยงามทางศิลปะ ทำให้เป็นหนึ่งในวัสดุที่ได้รับความสนใจจากคนรุ่นใหม่ในการนำมาอัพไซเคิลเป็นสินค้าแฟชั่นใหม่ เช่น เสื้อผ้าดีไซน์เฉพาะ กระเป๋า ของตกแต่ง หรือแม้กระทั่งงานศิลปะ โดยปัจจุบันพบว่ามีนักออกแบบรุ่นใหม่เริ่มนำเศษผ้าลูกไม้จากโรงงานมาออกแบบและสร้างสรรค์เป็นคอลเลกชันที่เน้นความยั่งยืนและการเล่าเรื่องราวของวัสดุ เช่น โครงการ Lace Reborn จากนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร ซึ่งนำเศษผ้าลูกไม้ที่เหลือจากอุตสาหกรรมมาตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าชุดใหม่แบบทำมือ (Handmade) โดยถ่ายทอดคุณค่าทางวัฒนธรรมและการลดขยะในคราวเดียวกัน (Thailand Textile Institute, 2022) อย่างไรก็ตาม เศษเหลือทิ้งของผ้าลูกไม้จากโรงงานมีความหลากหลายทั้งในด้านโครงสร้างผ้า สี วัสดุ และพื้นผิว การอัพไซเคิล (Upcycle) จึงกลายเป็นแนวทางสำคัญในการเปลี่ยนของเสียเหล่านี้ให้กลับมามีคุณค่าอีกครั้ง โดยเฉพาะเมื่อนำมาประยุกต์ร่วมกับเทคนิคโครเซต์ ซึ่งเป็นงานถักที่ใช้เข็มโครเซต์สร้างลวดลายและรูปทรงจากเส้นด้ายหรือเศษผ้า เทคนิคโครเซต์ในฐานะงานหัตถกรรมพื้นบ้านที่มีรากฐานทางวัฒนธรรม ได้รับการนำกลับมาใช้อย่างแพร่หลายในงานออกแบบแฟชั่นยุคใหม่ เนื่องจากความยืดหยุ่นในการสร้างพื้นผิว รูปทรง และลวดลาย อีกทั้งยังสามารถผสานเข้ากับวัสดุที่มีลักษณะไม่แน่นอน เช่น เศษผ้าเหลือทิ้งได้อย่างกลมกลืน ตัวอย่างเช่น งานของ Grimaud (2021) แสดงให้เห็นว่าโครเซต์สามารถใช้สร้างพื้นผิวซ้อนทับ (Layered Surface) กับวัสดุโปร่งเบาอย่างผ้าลูกไม้เพื่อเพิ่มมิติทางสายตาและคุณค่าทางศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น จากที่มาและความสำคัญของการอัพไซเคิลผ้าลูกไม้ ไม่เพียงแต่ช่วยลดปริมาณขยะสิ่งทอแต่ยังเปิดโอกาสให้คนรุ่นใหม่สร้างอัตลักษณ์ผ่านแฟชั่นที่มีเรื่องราวและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

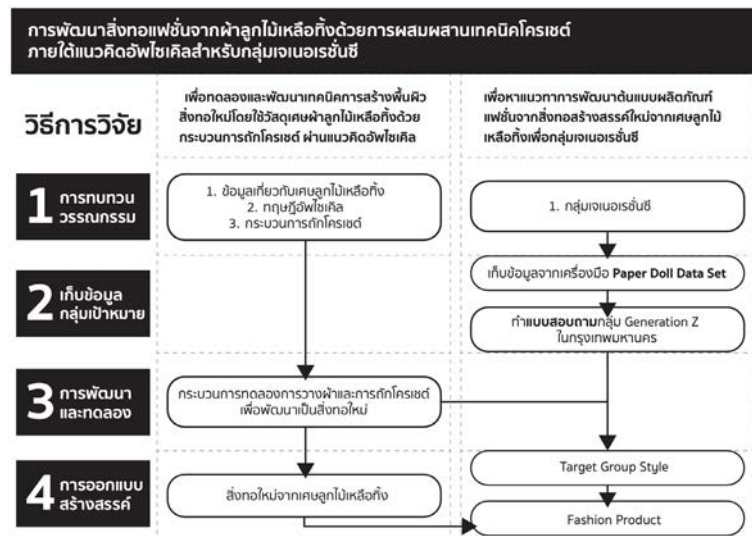
สอดคล้องกับความนิยมของแนวคิดนี้ที่แสดงให้เห็นว่า เจเนอเรชั่นซีไม่ได้เพียงแค่บริโภคเพื่อความสวยงามหรือราคาถูก แต่ยังเลือกบริโภคอย่างมีความหมายและมีจุดยืนที่ใส่ใจสิ่งแวดล้อมมากขึ้น จึงเกิดเป็นช่องว่างทางการศึกษาและการพัฒนางานออกแบบสร้างสรรค์สิ่งทอแฟชั่นจากผ้าลูกไม้เหลือทิ้ง ด้วยการผสมผสานเทคนิคโครเซต ภายใต้แนวคิดอ็อปไซเคิลสำหรับกลุ่มเจเนอเรชั่นซี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อทดลองและพัฒนาเทคนิคการสร้างพื้นผิวสิ่งทอใหม่ โดยใช้วัสดุเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้งผ่านกระบวนการถักโครเซต ผ่านแนวคิดอ็อปไซเคิล
2. เพื่อหาแนวทางการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นจากสิ่งทอสร้างสรรค์ใหม่จากเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้ง เพื่อกลุ่มเจเนอเรชั่นซี

วิธีการดำเนินวิจัย

การวิจัยนี้เป็นกระบวนการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methodology) โดยใช้การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณร่วมกับกระบวนการทดลองด้านการออกแบบและการผลิตผลงานสร้างสรรค์ โดยมีวิธีการดำเนินงานวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 : วิธีดำเนินการวิจัย (ดาไลตา เกตุศักดิ์, 2568)

1. การทบทวนวรรณกรรม เป็นการศึกษางานวิจัยและการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยประกอบด้วยข้อมูลเกี่ยวกับเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้ง ทฤษฎีอ็อปไซเคิล กระบวนการถักโครเซต และกลุ่มเจเนอเรชั่นซี

2. การเก็บข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย เป็นการเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย โดยรวบรวมภาพจากสื่อโซเชียลมีเดียเพื่อศึกษาลักษณะสไตล์ของกลุ่มเป้าหมายด้วยเครื่องมือ Paper Doll Data Set และใช้แบบสอบถามในการเก็บข้อมูลความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย โดยวิเคราะห์ผลด้วยการหาค่าความถี่และค่าเฉลี่ยร้อยละ

3. การพัฒนาและการทดลองสิ่งทอสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการทดลองและพัฒนาสิ่งทอใหม่โดยใช้เทคนิคโครเชต์เพื่อสร้างสรรค์สิ่งทอให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและสไตล์ในปัจจุบัน

4. การออกแบบผลงานสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการบูรณาการองค์ความรู้และความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเข้ากับกระบวนการพัฒนาสิ่งทอใหม่ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

1. การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้ง

อุตสาหกรรมสิ่งทอถือเป็นหนึ่งในภาคการผลิตสำคัญของประเทศไทย โดยเฉพาะในกลุ่มผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับแฟชั่น เครื่องนุ่งห่ม และงานหัตถกรรม โดยเฉพาะผ้าลูกไม้ซึ่งมักถูกนำมาใช้ในการตกแต่งเสื้อผ้า ผ้าม่าน หรือชุดราตรี อย่างไรก็ตาม ในกระบวนการผลิตผ้าลูกไม้ในโรงงานกลับมีปัญหาหนึ่งที่ถูกมองข้าม คือ เศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้งซึ่งกลายเป็นขยะอุตสาหกรรมจำนวนมาก และยังไม่มีการบริหารจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ เศษผ้าลูกไม้ที่เหลือจากการตัดเย็บหรือการผลิตในจำนวนมากมักเป็นชิ้นเล็ก ชำรุด หรือไม่สามารถนำไปใช้ในการผลิตหลักได้อีก ยกตัวอย่างเช่น เศษผ้าลูกไม้จากบริษัท ของตาเซีย จำกัด ซึ่งเป็นผู้ผลิตและจำหน่ายผ้าลูกไม้สำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น โดยเฉพาะชุดชั้นในสตรี ที่มีปริมาณผ้าลูกไม้เหลือทิ้งจำนวนมาก โดยในหลายกรณี เศษวัสดุเหล่านี้จะถูกกำจัดด้วยวิธีการเผาหรือฝังกลบ ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมทั้งในด้านมลพิษทางอากาศและการสูญเสียพื้นที่ฝังกลบ นอกจากนี้ ยังถือเป็นการสูญเสียทรัพยากรอย่างไม่คุ้มค่า เนื่องจากวัสดุลูกไม้มีต้นทุนสูงและผลิตจากเส้นใยคุณภาพดี อย่างไรก็ตาม เศษผ้าลูกไม้เหล่านี้กลับมีศักยภาพอย่างมากในการสร้างมูลค่าเพิ่ม หากได้รับการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ร่วมกับแนวคิดการอัพไซเคิล (Upcycle) เช่น การนำไปทำเป็นเครื่องประดับ เสื้อผ้าแนวแฟชั่น หรือแม้กระทั่งศิลปะติดตั้ง การให้ความสำคัญกับเศษวัสดุเหลือทิ้งประเภทนี้ ไม่เพียงช่วยลดปริมาณขยะ แต่ยังส่งเสริมแนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อความยั่งยืนอีกด้วย

1.2 ทฤษฎีอัพไซเคิล (Upcycling)

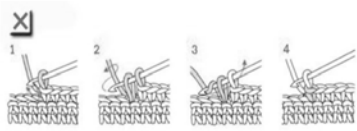
การอัพไซเคิล (Upcycling) คือกระบวนการนำวัสดุเหลือใช้กลับมาใช้ใหม่โดยไม่ผ่านกระบวนการย่อยสลาย แต่เน้นการเพิ่มมูลค่าผ่านการออกแบบและการแปรรูปให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์

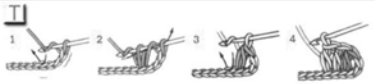
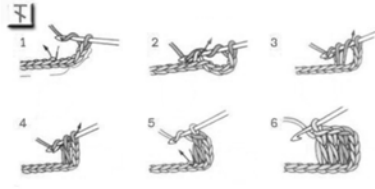
ใหม่ที่มีประโยชน์และความงามมากขึ้น (McDonough & Braungart, 2002) ในอุตสาหกรรมแฟชั่น ซึ่งเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่สร้างของเสียมากที่สุดในโลก การรีไซเคิลเศษผ้า เช่น ผ้าตัดเหลือ, เศษผ้าลูกไม้, หรือเสื้อผ้าวางเก่า จึงกลายเป็นทางเลือกสำคัญในการลดขยะ ลดการใช้ทรัพยากรใหม่ และตอบสนองต่อกระแสแฟชั่นอย่างยั่งยืน กระบวนการรีไซเคิลไม่เพียงช่วยลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม แต่ยังสร้างมูลค่าเพิ่มและสร้างรายได้ให้กับชุมชนหรือธุรกิจขนาดเล็ก โดยเฉพาะในประเทศไทยที่มีงานฝีมือท้องถิ่นเป็นจุดเด่น (สำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม, 2565) นอกจากนี้ ในปัจจุบันที่เกิดวิกฤตสิ่งแวดล้อมและการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้บริโภค แนวทางรีไซเคิลจึงกลายเป็นการจัดการของเสียและเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมแฟชั่นไปสู่ความยั่งยืน

1.3 กระบวนการถักโครเชต์

โครเชต์ (Crochet) เป็นเทคนิคการถักด้วยเข็มเดียวที่สามารถสร้างลวดลายและพื้นผิวของผ้าได้อย่างหลากหลาย เดิมทีนิยมใช้ในงานหัตถกรรม แต่ในปัจจุบันได้ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบแฟชั่นร่วมสมัย โดยเฉพาะในผลงานที่เน้นความประณีตและความมีมิติของพื้นผิวผ้า เทคนิคนี้ยังสามารถผสมผสานกับวัสดุอื่น เช่น ผ้า หรือเส้นใยรีไซเคิล เพื่อสร้างความหลากหลายทางรูปแบบ และสัมผัสของชิ้นงาน (Rissanen & McQuillan, 2016) สำหรับการออกแบบเพื่อความยั่งยืน โครเชต์สามารถถักชิ้นงานได้ตามขนาดจริง จึงช่วยลดเศษวัสดุที่เกิดจากการตัดเย็บและลดการพึ่งพาเครื่องจักร งานวิจัยของ DeLong และ Fiore (2019) ยังเน้นว่าโครเชต์สนับสนุนแนวคิดการผลิตชิ้นงานแบบชิ้นเดียว (One-piece Construct) ซึ่งช่วยลดขั้นตอนในกระบวนการผลิตลงอย่างชัดเจน นอกจากนี้ การใช้โครเชต์ยังเป็นการสืบสานงานหัตถกรรมดั้งเดิมเข้าสู่โลกแฟชั่นร่วมสมัย โดยเฉพาะเมื่อนำมาผสมผสานกับวัสดุโปร่งเบา เช่น ผ้าลูกไม้หรือผ้าตาข่าย ซึ่งช่วยเสริมความโปร่ง ความอ่อนช้อย และผิวสัมผัสที่ซับซ้อนของชิ้นงาน โดยการเย็บติดหรือการสอดแทรกโครเชต์เข้ากับผ้าชนิดต่าง ๆ สามารถสร้างเอกลักษณ์ให้กับชิ้นงาน และเพิ่มมูลค่าเชิงศิลปะและการออกแบบได้อย่างมีเอกลักษณ์ โดยกระบวนการถักโครเชต์มีหลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะรูปแบบพื้นฐานทางแฟชั่นที่มีคุณสมบัติแตกต่างกัน ทั้งในด้านความแน่นของฝีเข็ม ลักษณะพื้นผิว และการเกิดช่องว่างระหว่างเส้นถัก การเลือกใช้ฝีเข็มโครเชต์จึงมีผลโดยตรงต่อการสร้างสรรค์ชิ้นงานแฟชั่น โดยเฉพาะเมื่อผสมผสานเข้ากับวัสดุที่มีลักษณะเฉพาะอย่างผ้าลูกไม้หรือเสื้อทิ้ง

ตารางที่ 1 : กระบวนการถักโครเชต์พื้นฐานสำหรับงานแฟชั่น

กระบวนการถักโครเชต์พื้นฐานสำหรับงานแฟชั่น		
1. Single Crochet (SC)	 ปัก หรือโครงสร้างฐานของชิ้นงาน	เป็นฝีเข็มที่มีลักษณะหนาแน่น เรียบ และแน่นที่สุด ให้โครงสร้างที่แข็งแรง เหมาะสำหรับส่วนของงานแฟชั่นที่ต้องการความแข็งแรงและมั่นคง เช่น ขอบเสื้อ

2. Half Double Crochet (HDC)		ให้พื้นผิวที่นุ่มนวลกว่า SC และมีความยืดหยุ่นเล็กน้อย เหมาะกับชิ้นงานที่ต้องการความพลิ้วหรือความสามารถในการเคลื่อนไหว
3. Double Crochet (DC)		เป็นเทคนิคที่ได้รับความนิยมมากที่สุดเนื่องจากสามารถสร้างพื้นผิวที่มีความโปร่งและเบากว่า SC หรือ HDC เหมาะสำหรับชิ้นงานที่ต้องการความพลิ้วไหวหรือความโปร่ง เช่น แขนเสื้อ หรือชายกระโปรง โดยเฉพาะเมื่อใช้ร่วมกับเส้นด้ายบางหรือเส้นด้ายธรรมชาติ จะให้ผลลัพธ์ที่ดูร่วมสมัยและอ่อนช้อย
4. Triple Crochet (TR)		เป็นฝีเข็มที่ยาวที่สุดในกลุ่มพื้นฐาน มีความโปร่งสูง และให้ลวดลายที่เปิดโล่งที่สุด เหมาะสำหรับการถักชิ้นงานแฟชั่นที่ต้องการความโปร่งจนสามารถมองเห็นชั้นใน หรือเพื่อสร้างความรู้สึกเบาและโปร่ง

ที่มา : <https://www.tonmhai.com/blog/basic-crochet-symbol/>

1.4 กลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย กลุ่มเจนเอเรชั่นซี (Generation Z)

กลุ่มเจนเอเรชั่นซี (Generation Z) หมายถึงกลุ่มประชากรที่เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2540–2555 ซึ่งเติบโตท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี สื่อดิจิทัล และกระแสโลกาภิวัตน์ พฤติกรรมทั่วไปของกลุ่มนี้จึงมีลักษณะเด่นคือความเชี่ยวชาญด้านโซเชียลมีเดีย ความใส่ใจในประเด็นทางสังคม และสิ่งแวดล้อม รวมถึงการแสวงหาอัตลักษณ์ผ่านสินค้าและบริการที่เลือกบริโภค (Francis & Hoefel, 2018) กลุ่มเจนเอเรชั่นซีมีแนวโน้มบริโภคสินค้าที่สะท้อนคุณค่าทางจริยธรรม เช่น การสนับสนุนแบรนด์ที่โปร่งใส เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และไม่ทารุณสัตว์ (McKinsey & Company, 2020) นอกจากนี้ ยังให้ความสำคัญกับความหลากหลายทางเพศและวัฒนธรรมในผลิตภัณฑ์แฟชั่น โดยนิยมสไตล์ที่ใส่ได้ทุกเพศ (Unisex) และแฟชั่นแนวไม่มีเพศ (Genderless) ช่องทางการบริโภคแฟชั่นของกลุ่มนี้ส่วนใหญ่ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล เช่น อินสตาแกรม ดิกด็อก และเว็บไซต์อีคอมเมิร์ซ (e-commerce) โดยมีอิทธิพลจากผู้มีชื่อเสียงในโลกออนไลน์มากกว่าการโฆษณาแบบดั้งเดิม (Simeon & Buonincontri, 2022) ดังนั้น พฤติกรรมการบริโภคแฟชั่นของเจนเอเรชั่นซีจึงเน้นไปที่คุณค่าของผู้บริโภคยุคใหม่ ที่ให้ความสำคัญกับความรับผิดชอบต่อสังคม การแสดงตัวตน และการเชื่อมต่อกับเทคโนโลยีดิจิทัล

2. การเก็บข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเจนเอเรชั่นซี ด้วยเครื่องมือ Paper Doll Data Set และเครื่องมือแบบสอบถาม

กลุ่มเจนเอเรชั่นซีมีลักษณะพฤติกรรมที่โดดเด่น คือความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีและโซเชียลมีเดีย ให้ความสำคัญกับอัตลักษณ์ส่วนบุคคล ความหลากหลายทางเพศและวัฒนธรรม รวมถึงความยั่งยืน โดยเฉพาะในด้านการบริโภคแฟชั่นที่นิยมสินค้าแฟชั่นที่สะท้อนค่านิยมด้านจริยธรรมและสิ่งแวดล้อม โดยมักได้รับอิทธิพลจากอินฟลูเอนเซอร์มากกว่าการโฆษณาแบบดั้งเดิม ดังนั้น การวิจัยนี้จึงได้เก็บข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับลักษณะการแต่งกายของกลุ่มเจนเอเรชั่นซี โดยใช้เครื่องมือ Paper Doll Data Set ซึ่งเป็นกระบวนการศึกษาสไตล์การแต่งกายส่วนใหญ่ของกลุ่มเป้าหมายจากภาพถ่ายในช่องทางออนไลน์และโซเชียลมีเดีย โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกภาพถ่ายที่นำมาวิเคราะห์ ได้แก่ 1) เป็นกลุ่มเจนเอเรชั่นซีที่มีช่วงอายุระหว่าง 19–30 ปี 2) เป็นบุคคลที่มีตัวตนในโซเชียลมีเดีย และมีผู้ติดตามมากกว่า 1,000 คน 3) มีลักษณะการแต่งกายในรูปแบบลำลอง การศึกษานี้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาความถี่ และสรุปผลในรูปแบบค่าเฉลี่ยร้อยละของกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา ดังนี้

ตารางที่ 2 : การวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมายกลุ่มเจนเอเรชั่นซี ด้วยเครื่องมือ Paper Doll Data Set

การวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมายกลุ่มเจนเอเรชั่นซี ด้วยเครื่องมือ Paper Doll Data Set				
				
				
1. ลักษณะรูปแบบเครื่องแต่งกายที่ออกแบบ	เสื้อยืดขนาดใหญ่	เสื้อยืดแขนยาว	เสื้อฮู้ด / สเวตเตอร์	เสื้อยืดตัวสั้น
	62%	20%	12%	6%

การพัฒนาสิ่งทอแฟชั่นจากผ้าลูกไม้เหลือทิ้งด้วยการผสมผสานเทคนิคโครเซดส์ ภายใต้แนวคิดอ็อปไซเคิลสำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นซี



2. ลักษณะรูปแบบเครื่องแต่งกายทอล่าง				
	กางเกงขาสั้น	กางเกงยีนส์ขายาว	กางเกงวอร์ม	กระโปรง
	40%	36%	16%	8%
3. รองเท้า				
	รองเท้าสเน็กเกอร์	รองเท้าแตะ	รองเท้าหุ้มข้อ	รองเท้าบูท
	70%	18%	7%	5%
4. โทนสีหลัก	ขาว ดำ เทา และโทนสีธรรมชาติ (Earth Tone)			
5. สไตล์	Oversized, Layering, Sporty และ Minimal Streetwear			

ที่มา : ดาลิตา เกตุศักดิ์, 2568

โดยจากตารางที่ 2 ซึ่งเป็นผลการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเจนเอเรชั่นซี โดยใช้เครื่องมือ Paper Doll Data Set จำนวน 100 ภาพ สามารถสรุปลักษณะการแต่งกายของกลุ่มเป้าหมายได้ว่า กลุ่มตัวอย่างเจนเอเรชั่นซีส่วนใหญ่มักแต่งกายด้วยลักษณะที่ไม่แบ่งบอเพศ (Genderless) มีสไตล์แบบสตรีทสไตล์ (Street Style) เน้นความโคร่งใหญ่ (Oversize) และความกระฉับกระเฉง ทะมัดทะแมง มักมีการผสมผสานเครื่องแต่งกายหลายชิ้น (Mix and Match) โดยเลือกใช้เครื่องแต่งกายพื้นฐานให้ดูน่าสนใจยิ่งขึ้นองค์ประกอบหลักของเครื่องแต่งกายส่วนใหญ่ ได้แก่ เสื้อยืด กางเกงยีนส์ การสวมถุงเท้าแบบยาว และรองเท้าผ้าใบ อาจกล่าวได้ว่าสไตล์สตรีท (Streetwear) เป็นแนวแฟชั่นที่ได้รับความนิยมในกลุ่มเจนเอเรชั่นซี นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ใช้แบบสอบถามเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเจนเอเรชั่นซีในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 42 คน เพื่อสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสไตล์การแต่งกาย พร้อมทั้งประเมินผลแบบสอบถามโดยการคำนวณค่าเฉลี่ยร้อยละจากจำนวนกลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา โดยมีผลสรุปดังนี้

ตารางที่ 3 : ผลการศึกษาแบบสำรวจความคิดเห็นด้านสไตล์ของกลุ่มตัวอย่างเจนเอเรชั่นซีในเขตกรุงเทพมหานคร

ผลการศึกษาแบบสำรวจความคิดเห็นด้านสไตล์ของกลุ่มตัวอย่างเจนเอเรชั่นซีในเขตกรุงเทพมหานคร						
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป						
1. เพศ	ชาย	หญิง	ไม่ต้องการระบุ			
	19%	76.2%	4.8%			
2. อายุ	19-21 ปี	22-25 ปี	26-30 ปี			
	66.7%	28.6%	4.7%			
3. อาชีพ	นักเรียน/นักศึกษา	พนักงานบริษัท	Designer			
	95.2%	2.4%	2.4%			
ส่วนที่ 2 ความสนใจต่อแฟชั่นจากเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้งและเทคนิคโครเชต์						
ให้คะแนนความสนใจตามลำดับคะแนนจากน้อยไปมาก (1-5)		1	2	3	4	5
1. ความสนใจต่อเครื่องแต่งกายจากเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้ง		0%	2.4%	40.5%	23.8%	33.3%
2. เทคนิคโครเชต์สามารถเพิ่มความน่าสนใจให้กับเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้งและเครื่องแต่งกายแฟชั่น		0%	0%	21.4%	45.2%	33.4%
3. ความสนใจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะแนวคิดการอัพไซเคิล		0%	0%	9.5%	23.8%	66.7%
4. ความสนใจเกี่ยวกับการนำวัสดุเหลือใช้มาใช้ในการออกแบบ		0%	0%	7.1%	26.2%	66.7%
5. ผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่นจากวัสดุเหลือใช้สามารถมีความสวยงามและร่วมสมัย		0%	0%	4.8%	26.2%	69%

การพัฒนาสิ่งทอแฟชั่นจากผ้าลูกไม้เหลือทิ้งด้วยการผสมผสานเทคนิคโครเซต์
ภายใต้แนวคิดอ็อปไซเคิลสำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นซี

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบในการออกแบบแฟชั่น				
1. โครงร่างเงาที่สนใจ	ทรงเข้ารูป	ทรงหลวมสบาย		ทรงเอไลน์
	40.5%	54.8%		4.7%
2. โทนสีที่สนใจ	โทนสีธรรมชาติ	โทนสีพาสเทล	โทนสีสด	โทนสีชาวดำ
	35.7%	11.9%	9.5%	42.9%
3. ลวดลายที่สนใจ	ลายลูกไม้ดั้งเดิม	ลายกราฟฟิกโมเดิร์น	ลายธรรมชาติ	ไม่ชอบลวดลาย
	33.3%	19%	16.7%	31%
4. รายละเอียดการตกแต่งที่สนใจ	การตกแต่งโครเซต์	การปักลาย	การจับจีบ พลิต	ไม่เน้นการตกแต่ง
	16.7%	26.2%	23.8%	33.3%
5. สไตล์เสื้อผ้าที่สนใจ	สตรีทแฟชั่น	วินเทจ	มินิมอล	อื่นๆ
	40.5%	31%	16.7%	11.8%
6. ชนิดเครื่องแต่งกายที่สำคัญ	Oversized T-shirt	Mini Dress	Mini Skirt	อื่นๆ
	50%	16.7%	21.4%	11.9%

ที่มา : ดาลิตา เกตุศักดิ์, 2568

จากการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเจนเอเรชั่นซีโดยใช้เครื่องมือ Paper Doll Data Set และแบบสอบถาม พบว่า กลุ่มตัวอย่างเจนเอเรชั่นซีเป็นกลุ่มที่ให้ความสนใจในสินค้าแฟชั่นที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม โดยมีพฤติกรรมการใช้ช่องทางออนไลน์เป็นหลักในการบริโภคแฟชั่น ขณะเดียวกันลักษณะการแต่งกายของกลุ่มตัวอย่างเน้นที่ความสบายและความคล่องตัว สไตล์ที่เด่นชัดส่วนใหญ่อยู่ในรูปแบบมินิมอลสตรีทสไตล์ (Minimal Street Style) ซึ่งเน้นความเรียบง่าย การผสมผสานเสื้อผ้าให้น่าสนใจ รวมถึงมีความนิยมในการเลือกใช้สีโทนธรรมชาติและโทนชาวดำ โดยเฉพาะการสวมใส่เสื้อยืดขนาดใหญ่ (Oversized T-shirt) นอกจากนี้

กลุ่มตัวอย่างยังให้ความสำคัญกับคุณค่าของผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม โดยเลือกใช้เครื่องแต่งกายที่ผ่านกระบวนการรีไซเคิล (Upcycle) หรือนำกลับมาใช้ใหม่ เพื่อสนับสนุนความยั่งยืนและแสดงออกถึงอัตลักษณ์เฉพาะตัวตามแบบฉบับของเจนเอเรชั่นนี้

3. การทดลองและพัฒนาเทคนิคสร้างสรรค์สิ่งทอใหม่จากเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้ง

เศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้งในปัจจุบันถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับขยะในอุตสาหกรรมแฟชั่น ซึ่งก่อให้เกิดปัญหามลพิษต่อสิ่งแวดล้อมอย่างมาก ขณะเดียวกัน ในประเทศไทยมีการผลิตผ้าลูกไม้เพื่อใช้ในอุตสาหกรรมชุดชั้นใน โดยการศึกษานี้ยกตัวอย่างเศษลูกไม้เหลือทิ้งจากบริษัท ชองตาเซีย จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทในเครือของกลุ่ม CHANTELE จากประเทศฝรั่งเศส มีสำนักงานตั้งอยู่ที่ 88/11 หมู่ที่ 5 ถนนบางนา-ตราด กม. 39 ตำบลบางสมัคร อำเภอบางปะกง จังหวัดฉะเชิงเทรา 24180 บริษัทดังกล่าวเป็นผู้ผลิตและจำหน่ายผ้าลูกไม้สำหรับอุตสาหกรรมแฟชั่น โดยเฉพาะชุดชั้นในสตรี สำหรับลักษณะของลูกไม้เหลือทิ้งมีดังนี้

ตารางที่ 4 : ลักษณะของเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้งจากบริษัท ชองตาเซีย จำกัด

ลักษณะเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้งจาก บริษัท ชองตาเซีย จำกัด	
1. ลักษณะของเศษลูกไม้	
2. สภาพผ้า	-เป็นผ้าใหม่ที่ไม่เคยผ่านการใช้งาน แม้จะเป็นผ้าค้างสต็อก แต่ยังคงอยู่ในสภาพดี พร้อมใช้งาน เนื่องจากเป็นวัสดุเหลือจากการผลิตเกินความต้องการหรือคำสั่งซื้อ และเหลือจากการตัดเย็บ -มีสัญลักษณ์รอยขาดตรงกลางผืนผ้า เพื่อป้องกันการนำไปจำหน่ายต่อ -ถูกจัดเก็บในคลังสินค้า ภายใต้การควบคุมตามมาตรฐานของโรงงานอุตสาหกรรม
3. ลวดลายและรายละเอียด	- มีลวดลายที่ละเอียดและประณีต ทั้งในรูปแบบเรขาคณิต ดอกไม้ หรือแฟชั่นร่วมสมัย - เทคนิคการถักหรือทอมักเป็นแบบโปร่ง (Openwork) ทำให้มีความโปร่งแสงและสัมผัสบางเบา - มีหลากหลายประเภท เช่น ลูกไม้ฝรั่งเศส (French lace), ลูกไม้โพลีเอสเตอร์, ลูกไม้ปักเชิง ฯลฯ

การพัฒนาสิ่งทอแฟชั่นจากผ้าลูกไม้เหลือทิ้งด้วยการผสมผสานเทคนิคโครเชต์
ภายใต้แนวคิดอ็อปไซเคิลสำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นซี

4. เนื้อผ้าและเส้นใย	- ทำจากเส้นใยสังเคราะห์ เช่น โพลีเอสเตอร์ และไนลอน ซึ่งมีคุณสมบัติให้ความคงทน ไม่หดตัวง่ายบางรุ่นผสมเส้นใยธรรมชาติเพื่อเพิ่มความนุ่มนวลและความหรูหรา
5. คุณสมบัติการใช้งาน	- เหมาะสำหรับงานแฟชั่นที่ต้องการความหรูหรา เช่น ชุดราตรี ชุดเจ้าสาว และชุดชั้นใน - สามารถเย็บ ตัด ปะ และประกอบได้ดี โดยเฉพาะเมื่อนำไปใช้ร่วมกับเทคนิคหัตถกรรม เช่น โครเชต์ หรือเทคนิคการเย็บตกแต่ง - สามารถนำมาสร้างพื้นผิวสิ่งทอใหม่ หรือใช้เป็นส่วนประกอบในการตกแต่งงานแฟชั่นร่วมสมัย

ที่มา : ดาลิตา เกตุศักดิ์, 2568

โดยเมื่อศึกษาคุณสมบัติของเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้ง รวมถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยได้ทดลองนำเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้งกลับมาใช้ใหม่ภายใต้แนวคิดอ็อปไซเคิล เพื่อสร้างคุณค่าเพิ่มให้กับวัสดุเหลือทิ้ง ด้วยกระบวนการดักโครเชต์ ซึ่งเป็นการทดลองดักเชื่อมเศษลูกไม้ที่มีพื้นผิวแตกต่างกันให้กลายเป็นสิ่งทอใหม่ โดยมีกระบวนการทดลองและพัฒนาการดักโครเชต์ ดังนี้

ตารางที่ 5 กระบวนการทดลองและพัฒนาการดักโครเชต์

รูปแบบ	ตัวอย่าง	รายละเอียด
TextureFusion: การผสานพื้นผิว		การทดลองสร้างพื้นผิวและโครงสร้างผ้าใหม่ โดยการนำผ้าลูกไม้เหลือทิ้งมาตัดเป็นชิ้นเล็ก รองด้วยผ้าเสริมโครงสร้าง แล้วถักรวมกับไหมพรมธรรมชาติหรือเส้นใยรีไซเคิล ด้วยเทคนิค Single Crochet และ Double Crochet เพื่อสร้างพื้นผิวที่มีมิติและลวดลายใหม่ โดยเน้นการเพิ่มความหนาให้กับโครงสร้างผ้าลูกไม้
Color Layering: การซ้อนชั้นสี		การทดลองไล่เฉดสี โดยการคัดเลือกผ้าลูกไม้ตามโทนสี ได้แก่ สีเบจ (Beige), เอิร์ธโทน (Earth tone) และจัดเรียงเฉดสีในการถักโครเชต์ด้วยเทคนิค Chain stitch เพื่อสร้างสีชั้นแบบขั้นบันได (Layered Effect) ตามสไตล์สตรีทแวร์ของกลุ่มเจนเอเรชั่นซี

Lace-Edge Enhancement: การตกแต่งขอบลูกไม้		การทดลองตกแต่งขอบผ้าลูกไม้ โดยการตัดเศษลูกไม้ และใช้เทคนิคโครเซตตกแต่งขอบผ้าลูกไม้ เช่น Picot Edge และ Shell Stitch เพื่อเพิ่มรายละเอียดการตกแต่ง สร้างเส้นสายและความโดดเด่นให้กับชิ้นงาน
Crochet Patchwork: การต่อผ้าด้วยโครเซต		การทดลองต่อผ้า โดยนำเศษผ้าลูกไม้หลากหลายรูปแบบมาใช้ และถักด้วยเทคนิค Single Crochet และ Double Crochet เพื่อเชื่อมต่อชิ้นงานแต่ละชิ้นเข้าด้วยกัน เพื่อลดเศษวัสดุเหลือทิ้ง และสร้างผืนผ้าใหม่
3D Crochet Lace Structure: งานถักโครเซตสามมิติ		การทดลองสร้างโครงสร้างสามมิติ โดยการจับจีบหรือม้วนผ้าลูกไม้ และเย็บเสริมด้วยเทคนิค Puff Stitch และ Popcorn Stitch เพื่อเพิ่มมิติและความน่าสนใจในรูปแบบแฟชั่นประติมากรรม (Sculptural Fashion)

ที่มา : ดาลิตา เกตุศักดิ์, 2568

เมื่อผู้วิจัยได้ทดลองกระบวนการถักโครเซตในรูปแบบต่างๆ พบว่าแต่ละรูปแบบให้ลักษณะพื้นผิวและรายละเอียดที่ต่างกัน นอกจากนี้ยังช่วยแก้ปัญหาการเชื่อมต่อผ้าลูกไม้ที่มีความหลากหลายด้านพื้นผิวอีกด้วย ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การคัดเลือกกระบวนการเพื่อนำไปสู่การพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ โดยประกอบด้วยเกณฑ์สำคัญ ได้แก่ 1) ชิ้นงานมีความแข็งแรงทนทาน 2) มีรูปแบบเป็นเอกลักษณ์และเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ 3) เป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย 4) มีความคุ้มค่าในการใช้วัสดุเหลือทิ้ง ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า เทคนิคการผสมผสานพื้นผิวและโครงสร้างผ้าใหม่ (Texture Fusion) เป็นกระบวนการที่สอดคล้องกับการพัฒนา และเหมาะสมกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการพื้นผิวใหม่ ซึ่งมีลักษณะเรียบง่ายแต่แฝงไปด้วยรายละเอียด อีกทั้งยังสามารถเชื่อมต่อผ้าลูกไม้ที่หลากหลายด้านพื้นผิวได้อย่างคุ้มค่า ดังนั้น ผู้วิจัยจึงนำเทคนิคการสร้างพื้นผิวและโครงสร้างผ้าใหม่ไปใช้ในการพัฒนาสิ่งทอสร้างสรรค์จากผ้าลูกไม้เหลือทิ้ง โดยมีกระบวนการทดลองผลิตสิ่งทอสร้างสรรค์ ดังนี้

การพัฒนาสิ่งทอแฟชั่นจากผ้าลูกไม้เหลือทิ้งด้วยการผสมผสานเทคนิคโครเชต์ ภายใต้แนวคิดพิชิตเชื้อสำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นนี้



ภาพที่ 2 : การทดลองสร้างสรรค์สิ่งทอใหม่จากลูกไม้เหลือทิ้ง (ดาไลตา เกตุศักดิ์, 2568)

จากภาพ ผู้วิจัยใช้กระบวนการ 4 ขั้นตอนหลักในการพัฒนาและสร้างสรรค์สิ่งทอใหม่จากเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้ง ด้วยการผสมผสานพื้นผิวและโครงสร้างผ้าใหม่ (Texture Fusion) โดยใช้เทคนิคโครเชต์ ได้แก่ Single Crochet, Half Double Crochet, Double Crochet และ Triple Crochet เริ่มต้นจากกระบวนการถักเชื่อมผ้าลูกไม้ จากนั้นเติมเต็มช่องว่างของผ้าลูกไม้ด้วยการถักลดลายดอกไม้หรือตาข่ายเพิ่มเติม เพื่อสร้างความสมบูรณ์ให้กับพื้นผิวผ้า ต่อมาจึงถักตกแต่งชิ้นส่วนและโครงสร้างหลักเพื่อเติมเต็มให้เศษผ้าลูกไม้กลายเป็นสิ่งทอสร้างสรรค์ใหม่ที่มีลักษณะเฉพาะตัว ทั้งยังสร้างพื้นผิวที่น่าสนใจ เหมาะสมสำหรับการพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์แฟชั่นต่อไป

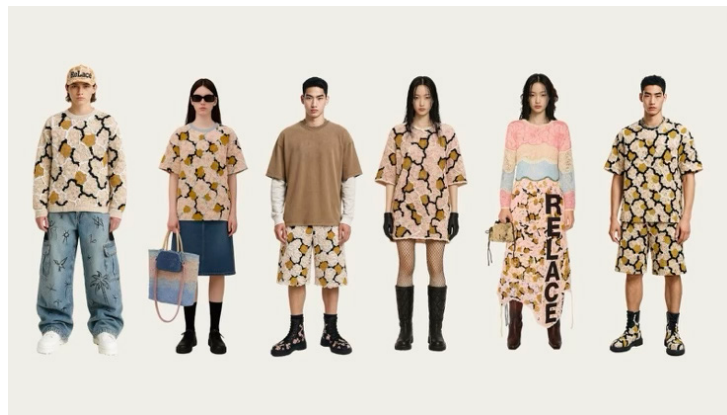
4. การพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นสร้างสรรค์

จากการเก็บข้อมูลด้านพฤติกรรมและความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงการทดลองพัฒนาสิ่งทอสร้างสรรค์ใหม่จากเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้งด้วยแนวคิดพิชิตเชื้อผ่านกระบวนการถักโครเชต์ ผู้วิจัยสามารถสรุปแนวทางการออกแบบเพื่อนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นสร้างสรรค์ได้ ดังนี้



ภาพที่ 3 : แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นสร้างสรรค์ (ดาไลตา เกตุศักดิ์, 2568)

จากการศึกษา วิเคราะห์ และทดลองการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นสร้างสรรค์โดยใช้สิ่งทอประเภทเศษผ้าลูกไม้เหลือทิ้ง พบว่าการออกแบบที่ตอบสนองต่อความต้องการและรสนิยมของกลุ่มผู้บริโภคเจนเนอเรชั่นซี จำเป็นต้องคำนึงถึงทั้งรูปแบบ สุนทรียภาพ และคุณค่าทางจริยธรรม โดยแนวทางหลักของการออกแบบในครั้งนี้คือการผสมผสานวัสดุลูกไม้ที่มีความใกล้เคียงกันในด้านพื้นผิว เพื่อให้เกิดความกลมกลืนในชิ้นงาน ขณะเดียวกันยังคงไว้ซึ่งความหลากหลายเชิงลวดลายในด้านการใช้สี มีเลือกใช้โทนสีธรรมชาติ (Earth Tone) เช่น สีเบจ น้ำตาล และเทา ผสมผสานกับสีขาวและดำ เพื่อสะท้อนถึงความเรียบง่ายแต่มีพลังในการสื่อสารอารมณ์ โดยมีจุดเด่นที่การใช้พื้นผิวของลูกไม้เป็นองค์ประกอบหลักในการตกแต่งเครื่องแต่งกาย เพื่อสร้างเอกลักษณ์ที่แตกต่างและสามารถสื่อถึงตัวตนของผู้สวมใส่ได้อย่างชัดเจน ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สอดคล้องกับพฤติกรรมของกลุ่มเจนเนอเรชั่นซี ที่ให้ความสำคัญต่อการแสดงอัตลักษณ์ส่วนบุคคลผ่านแฟชั่นรูปแบบการออกแบบยังผสมผสานระหว่างความประณีตของหัตถกรรมกับสไตล์ร่วมสมัยแบบสตรีท (Street Style) เพื่อให้เกิดความสมดุลระหว่างศิลปะและการสวมใส่ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะในด้านโครงสร้างของเสื้อผ้า มีการออกแบบให้เป็นสไตล์มินิมอล (Minimalist) ที่เน้นความเรียบง่าย โปร่งเบา และสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน เพื่อเสริมสร้างความคล่องตัว และทำให้ผลิตภัณฑ์สามารถนำมาใช้ซ้ำได้บ่อยครั้ง ซึ่งช่วยส่งเสริมคุณค่าด้านความยั่งยืน ทั้งนี้ ได้มีการออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ตกแต่งภายในและผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายตัวอย่างที่ศึกษา ดังนี้



ภาพที่ 4 : การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นสร้างสรรค์ สำหรับผลิตภัณฑ์ประเภทตกแต่งภายใน และแฟชั่น (ดลิตา เกตุศักดิ์, 2568)

จากนั้น ผู้วิจัยได้เลือกแบบตัวอย่างเพื่อนำไปพัฒนาด้านแบบและผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ตัวอย่าง พร้อมทั้งดำเนินการสวมใส่และถ่ายภาพเพื่อใช้ในการทดลองสร้างต้นแบบจริง และศึกษาความเป็นไปได้ในการพัฒนาต่อยอดสิ่งทอแฟชั่นสร้างสรรค์จากผ้าลูกไม้เหลือทิ้ง ด้วยการผสมผสานเทคนิคโครเชต์ภายใต้แนวคิดอวัชโรทัยสำหรับกลุ่มเจนเนอเรชั่นซีต่อไป

การพัฒนาสิ่งทอแฟชั่นจากผ้าลูกไม้เหลือทิ้งด้วยการผสมผสานเทคนิคโครเชต์
ภายใต้แนวคิดอ็อปไซเคิลสำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นซี



ภาพที่ 5 : ตัวอย่างการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นสร้างสรรค์ (ดาไลตา เกตุศักดิ์, 2568)

ดังนั้น แนวทางการออกแบบแฟชั่นจากเศษลูกไม้เหลือทิ้งในครั้งนี้ ไม่เพียงแต่เป็นการนำวัสดุเหลือใช้กลับมาสร้างมูลค่าใหม่ แต่ยังเป็นกระบวนการที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคกลุ่มเจนเอเรชั่นซียุคใหม่ ที่เน้นการสร้างตัวตน ความเป็นเอกลักษณ์ และค่านิยมด้านความยั่งยืน ทั้งยังแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของวัสดุเหลือใช้ในการเป็นส่วนหนึ่งของแฟชั่นร่วมสมัยที่สามารถแข่งขันได้ในเชิงสร้างสรรค์และสิ่งแวดล้อม

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยในครั้งนี้ พบว่าแนวคิดการนำเศษวัสดุเหลือทิ้งจากอุตสาหกรรมสิ่งทอกลับมาใช้ใหม่ผ่านกระบวนการอ็อปไซเคิล ไม่เพียงช่วยลดปริมาณของเสียและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมเท่านั้น แต่ยังสามารถต่อยอดไปสู่การพัฒนานวัตกรรมสิ่งทอใหม่ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตอบโจทย์ทั้งด้านความงามและการใช้ประโยชน์เชิงสร้างสรรค์ ดังนั้น การนำผลการศึกษานี้ไปประยุกต์ใช้ ควรมุ่งเน้นการพัฒนา รูปแบบสิ่งทอที่สามารถต่อยอดสู่ผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่มีคุณค่าในเชิงอัตลักษณ์ ทั้งในมิติของความสวยงาม การใช้งาน และแนวคิดความยั่งยืน ตลอดจนสามารถขยายผลไปสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ในกลุ่มไลฟ์สไตล์อื่น ๆ ที่ตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายยุคใหม่ โดยเฉพาะกลุ่มที่ให้ความสำคัญกับประเด็นสิ่งแวดล้อม การบริโภคอย่างมีจริยธรรม และการแสดงตัวตนผ่านผลิตภัณฑ์ที่เลือกใช้ ซึ่งการต่อยอดในมิติดังกล่าวสามารถส่งเสริมทั้งในด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ผ่านการพัฒนาองค์ความรู้และวัสดุสร้างสรรค์ให้เกิดสิ่งใหม่ โดยยังคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมและความงามควบคู่กันไป และส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมแฟชั่นอย่างยั่งยืน

โดยใช้กระบวนการผลิตในรูปแบบหัตถอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ที่มีจุดเด่นและอัตลักษณ์เฉพาะตัว อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการสร้างคุณค่าใหม่ให้กับวัสดุเหลือใช้ที่เคยถูกมองข้าม ให้กลายเป็นทรัพยากรเชิงศักยภาพในบริบทของการออกแบบร่วมสมัย

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสิ่งทอแฟชั่นจากผ้าลูกไม้เหลือทิ้งด้วยการผสมผสานเทคนิคโครเชต์ ภายใต้แนวคิดอัสไพล์สำหรับกลุ่มเจนเอเรชั่นซี” ได้สำเร็จลุล่วงด้วยดี เนื่องจากได้รับการสนับสนุนและความร่วมมือจากหลายภาคส่วน ผู้วิจัยขอแสดงความขอบคุณอย่างสูงต่อมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ที่ให้การสนับสนุนการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้ และขอขอบพระคุณบริษัท ชองตาเซีย จำกัด ที่ให้การสนับสนุนผ้าลูกไม้ค้างสต็อก ซึ่งมีบทบาทสำคัญต่อการทดลองและพัฒนาผลงานวิจัย ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐสุภา เจริญยิ่งวัฒนา รองคณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ที่ให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด และให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้วิจัยในกระบวนการจัดทำบทความวิจัยจนสามารถดำเนินการได้อย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอแสดงความขอบคุณอย่างยิ่งต่อผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญที่ให้ความอนุเคราะห์ด้านวิชาการ ได้แก่ อาจารย์พิชารร นวลได้ศรี ผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งทอแฟชั่น อาจารย์ปัญญาพล อัสวลาภนิรันดร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคการถักโครเชต์ และอาจารย์วิรัชภา หัตถภา ผู้เชี่ยวชาญด้านโครงสร้างเครื่องแต่งกาย ทำนี้ ขอขอบคุณนักศึกษาภาควิชาการออกแบบแฟชั่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ที่ให้ความร่วมมือในการจัดทำ การวิจัย ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้

บรรณานุกรม

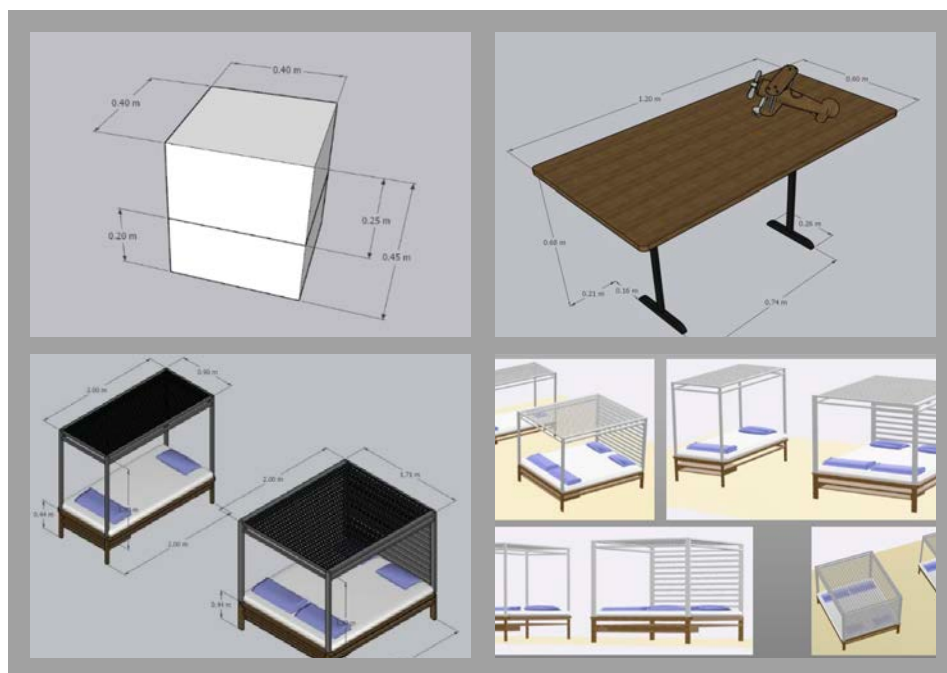
- สำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม. (2565). รายงานอุตสาหกรรมสิ่งทอไทย ปี 2565. กระทรวงอุตสาหกรรม.
- DeLong, M., & Fiore, A. M. (2019). The power of fashion: Towards design thinking in fashion. Bloomsbury Publishing.
- Ellen MacArthur Foundation. (2017). A new textiles economy: Redesigning fashion's future. Retrieved March 22, 2025, from <https://ellenmacarthurfoundation.org>
- Francis, T., & Hoefel, F. (2018). True Gen: Generation Z and its implications for companies, McKinsey & Company. Retrieved April 10, 2025, from <https://www.mckinsey.com/industries/consumer-packaged-goods/our-insights/true-gen-generation-z-and-its-implications-for-companies>



- Grimaud, C. (2021). Surface and texture in textile-based fashion design, *Journal of Textile Design Research and Practice*, 9(2), 157–172.
- Joy, A., Sherry Jr, J. F., Venkatesh, A., Wang, J., & Chan, R. (2012). Fast Fashion, Sustainability, and the Ethical Appeal of Luxury Brands, 16(3), 273–295. Retrieved March 30, 2025, from <https://doi.org/10.2752/175174112X13340749707123>
- McDonough, W., & Braungart, M. (2002). *Cradle to cradle: Remaking the way we make things*. North Point Press.
- McKinsey & Company. (2020). *The State of Fashion 2020: Navigating Uncertainty*. Retrieved April 5, 2025, from <https://www.mckinsey.com>
- Niinimäki, K., Peters, G., Dahlbo, H., Perry, P., Rissanen, T., & Gwilt, A. (2020). The environmental price of fast fashion. *Nature Reviews Earth & Environment*, 1(4), 189–200. Retrieved March 25, 2025, from <https://doi.org/10.1038/s43017-020-0039-9>
- Rissanen, T., & McQuillan, H. (2016). *Zero waste fashion design*. Bloomsbury Publishing.
- RMIT University. (2024). Gen Z supports sustainability — and fuels ultra-fast fashion. How does that work?. Retrieved April 5, 2025, from <https://www.rmit.edu.au/news/acumen/gen-z-supports-sustainability-and-fuels-ultra-fast-fashion>
- Simeon, P., & Buonincontri, P. (2022). Fashion consumption in the digital age: The influence of Gen Z on omnichannel strategies, *Journal of Retailing and Consumer Services*, 64, 102772. Retrieved April 11, 2025, from <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2021.102772>
- Textile World. (2024). Garson and Shaw: Half of Gen Z believes pressure to buy fast fashion damages mental health. Retrieved April 5, 2025, from <https://www.textileworld.com/textile-world/knitting-apparel/2024/09/garson-and-shaw-half-of-gen-z-believes-pressure-to-buy-fast-fashion-damages-mental-health>
- Thailand Textile Institute. (2022). *Textile waste management and circular economy pilot project in lace fabric factories*. Bangkok: Ministry of Industry.







การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก)

Furniture Designs for Individuals with Physical Impairment and Self-Care Ability at Level 3 (capable of self-care but heavily reliant on assistance from relatives).

Received
Revised
Accepted

June 4, 2025
July 5, 2025
August 6, 2025

อุทัย หวังพัชรพล¹
บุญเสริม วัฒนกิจ²
พลพงศ์ สุขสว่าง³
ไกรสิทธิ์ วิไลเลิศ⁴
การุณย์ อินทवास⁵
นฤทธิ วัฒนภู⁶

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษารูปแบบของเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) 2) วิเคราะห์รูปแบบของเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) 3) ออกแบบร่างต้นแบบของเฟอร์นิเจอร์ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) 4) สร้างต้นแบบเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้นด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality (AR) และ Animation ผู้ให้ข้อมูลในการวิจัย ประกอบด้วย ผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) หรือผู้ดูแลผู้พิการ หรือนักกิจกรรมบำบัด หรือนักกายภาพบำบัด จำนวน 12 คน ได้มาจากการเลือกตามวัตถุประสงค์ และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ประเมินผลต้นแบบเฟอร์นิเจอร์ จำนวน 385 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย

ผลการวิจัย พบว่า 1) การออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการประกอบด้วย เติ่งนอน โต๊ะ เอนกประสงค์ และโถชักถ่าย จะต้องมีขนาดและหน้าที่ใช้งานที่เหมาะสมหลากหลาย 2) ผลการประเมินต้นแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้นด้วยเทคโนโลยี

¹ อาจารย์, คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา

² รองศาสตราจารย์, ดร., คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา

³ รองศาสตราจารย์, ดร., คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา

⁴ อาจารย์, โรงเรียนสาธิต พิบูลบำเพ็ญ, มหาวิทยาลัยบูรพา

⁵ อาจารย์, คณะเทคโนโลยีและการจัดการอุตสาหกรรม, มหาวิทยาลัยพระจอมเกล้าพระนครเหนือ วิทยาเขตปทุมธานี

⁶ รองศาสตราจารย์, ดร., โรงเรียนสาธิต พิบูลบำเพ็ญ, มหาวิทยาลัยบูรพา



Augmented Reality (AR) และ Animation จากกลุ่มตัวอย่าง มีผลการประเมินภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.741) และผลการประเมินทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ (1) การออกแบบสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ (2) ความเหมาะสมกับการใช้งาน (3) คุณค่าทางความงาม (4) ความสามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่น (5) เป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้พื้นที่ร่วมด้วยได้ (6) เป็นประโยชน์แก่ผู้พิการ (7) มีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และ (8) ความชื่นชอบผลงานการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.660 – 4.816

คำสำคัญ: การออกแบบเฟอร์นิเจอร์, ผู้พิการทางกาย, ความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3

Abstract

This research aimed to: (1) study the design types of furniture for physically disabled individuals with level 3 self-care ability (those who can help themselves but still require significant assistance from family members); (2) analyze the design forms of such furniture; (3) develop prototype drafts of furniture for this target group; and (4) construct physical prototypes based on the developed draft designs using Augmented Reality (AR) and animation technologies. The key informants included 12 participants selected through purposive sampling, consisting of individuals with physical disabilities at level 3 self-care ability, their caregivers, occupational therapists, or physical therapists. Additionally, a sample group of 385 participants was selected through simple random sampling to evaluate the furniture prototypes.

The research findings revealed that: (1) the essential furniture items for physically disabled individuals include a bed, a multi-purpose table, and a commode. These items must be appropriately sized and functionally versatile; (2) the overall evaluation of the furniture prototypes based on AR and animation drafts received the highest level of satisfaction from the sample group (mean = 4.741). Evaluation across all eight aspects also showed very high scores, including: (1) spatial proportion design, (2) functional appropriateness, (3) aesthetic value, (4) adaptability for other areas, (5) inclusivity for use by both disabled and non-disabled individuals, (6) usefulness for persons with disabilities, (7) uniqueness of the design, and (8) user preference. The mean scores for these aspects ranged from 4.660 to 4.816.

Keywords: Furniture designs, Physical impairment, Self-Care ability at level 3

บทนำ

ผู้พิการ เป็นผู้มีข้อจำกัดทางกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งการทำกิจกรรมในการดำเนินชีวิตประจำวัน สภาพจิตใจที่มีความวิตกกังวล เหนง การไม่มีภาระหน้าที่ สภาพสังคมการเงิน การเป็นที่ยอมรับยอมรับ ส่งผลถึงความสุข โดยผู้พิการจะมีความแตกต่างกับผู้สูงวัยเพียงบางลักษณะ ซึ่งเป็นความเสียเปรียบของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ที่เกิดจากความชำรุด หรือความสามารถบกพร่อง เป็นผลทำให้บุคคลนั้นไม่สามารถแสดงบทบาท หรือทำอะไรให้เหมาะสมสอดคล้องตามวัย สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมได้ (กรมประชาสัมพันธ์, 2540, หน้า 7) แต่ผู้พิการทุกรูปแบบล้วนเป็นผู้ที่ต้องการการพัฒนาคุณภาพชีวิตที่ดี ลดการพึ่งพาผู้อื่นลง สามารถพึ่งพาตนเองได้ (Self-reliance) ดูแลตนเองได้ (Self-care) ทำสิ่งต่าง ๆ ได้ตามศักยภาพของตนเอง (ศศิพัฒน์ ยอดเพชร, 2542)

ในสภาพปัจจุบัน ผู้พิการมีจำนวนมาก ข้อมูลประชากรประเทศไทย จากสำนักทะเบียนกลาง กรมการปกครอง ณ วันที่ 31 ธันวาคม 2564 อ้างถึงในรายงานข้อมูลสถานการณ์ด้านคนพิการในประเทศไทย กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ ข้อมูล ณ 31 มีนาคม พ.ศ. 2565 มีคนพิการที่ได้รับการออกบัตรประจำตัวคนพิการจำนวน 2,108,536 คน คิดเป็นร้อยละ 3.19 ของประชากรทั้งประเทศ เป็นคนพิการ เพศชาย จำนวน 1,101,837 (ร้อยละ 52.26) และเพศหญิง จำนวน 1,006,699 คน (ร้อยละ 47.74) ประเภทความพิการ แบ่งออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่ 1) ความพิการทางการเห็น 2) ความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย 3) ความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย 4) ความพิการทางจิตใจหรือพฤติกรรม 5) ความพิการทางสติปัญญา 6) ความพิการทางการเรียนรู้ และ 7) ความพิการทางออทิสติก ซึ่งความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกายมีจำนวน 1,061,096 คน คิดเป็นร้อยละ 50.30 ของจำนวนคนพิการทั้งหมด และความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกายมีระดับความรุนแรงของความพิการหรือความยากลำบากในการทำกิจกรรมต่าง ๆ แบ่งออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่ ระดับ 0 คือ ไม่มีความยากลำบาก (No impairment) ระดับ 1 คือ ยากลำบากเล็กน้อย (Mild impairment) ระดับ 2 คือ ยากลำบากปานกลาง (Moderate impairment) ระดับ 3 คือ ยากลำบากรุนแรง (Severe impairment) และระดับ 4 คือ ยากลำบากทั้งหมด (Complete impairment)

หนึ่งในปัญหาหลักที่มีผลต่อคุณภาพชีวิตของผู้พิการคือการดำรงชีวิตประจำวันภายใต้ข้อจำกัดของเครื่องใช้ หรือเฟอร์นิเจอร์มาตรฐานที่มักไม่ได้ออกแบบมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ที่มีข้อจำกัดทางกาย เฟอร์นิเจอร์ส่วนใหญ่ถูกออกแบบตามความต้องการของคนทั่วไป ทำให้ไม่เหมาะสมกับผู้พิการที่มีความต้องการเฉพาะ เช่น การปรับระดับ, การเข้าถึง, หรือการเข้าร่วมกับอุปกรณ์ช่วยเหลือ ด้านความสูง ขนาดที่ไม่เหมาะสม มุมที่คม หรือวัสดุที่ไม่ปลอดภัย ทำให้ผู้พิการรู้สึกไม่สะดวกและมีปัญหาในการดำเนินชีวิตประจำวัน ต้องใช้แรงมากเกินไปในการเข้าถึงหรือใช้งาน และเกิดการบาดเจ็บต่อร่างกายซ้ำซ้อน การศึกษาและออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่เหมาะสมสามารถช่วยให้ผู้พิการเข้าถึงและใช้งานได้มากขึ้น เฟอร์นิเจอร์ที่ออกแบบโดยคำนึงถึงปลอดภัยและเหมาะสม

สามารถช่วยเพิ่มสมรรถภาพทางกายแก่ผู้พิการในการทำกิจกรรมต่างๆ บางระดับได้ และลดความเสี่ยงของการเกิดอุบัติเหตุหรือบาดเจ็บ ซึ่ง พรทิพย์ เรืองธรรม (2556, 59) ได้กล่าวถึงการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ แบบ Universal design ซึ่งมีความหมายครอบคลุมถึงหลักการออกแบบครอบคลุมกิจกรรมการออกแบบทุกสิ่งที่ทำให้คนจำนวนมากสามารถได้ใช้งาน เน้นที่อายุของคน เน้นที่ลักษณะและสัดส่วนของคน รวมถึงขีดความสามารถของคน ทำให้คนพิการสามารถใช้งานได้โดยไม่พึ่งพาอาศัยคนอื่นและการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการนั้นทุกคนใช้ได้อย่างเท่าเทียมกัน (Equitable use) ปรับเปลี่ยนการใช้ได้ (Flexible use) ใช้งานง่าย (Simple and intuitive use) การสื่อความหมายเป็นที่เข้าใจง่าย (Perceptible information) การออกแบบที่เผื่อการใช้งานที่ผิดพลาดได้ (Tolerance for error) ใช้แรงน้อย (Low physical effort) และมีขนาดและพื้นที่ที่เหมาะสมกับการเข้าถึงและใช้งาน (Size and space for approach and use) อภิชัย ไพรสินธุ์, อธิภา วรรณกายนต์ และลลิตทิพย์ รุ่งเรือง (2560) เสริมว่า การออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการ ควรมีการปรับให้เข้ากับสรีระ (Ergonomics) มีความปลอดภัย (Safety features) ความง่ายในการใช้งาน (Ease of use) มีการช่วยเหลือการเคลื่อนไหว มีความสะดวกสบายและความงาม (Comfort & Aesthetics) ส่วนพรวิฑู ไคว์ชาภรณ์ (2564) เห็นว่าการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่เข้าถึงได้สำหรับผู้พิการเป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมความเสมอภาคและความเป็นธรรมในสังคม เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมและนวัตกรรมที่เอื้อต่อการดำรงชีวิตในสังคม สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ ๒๐ ปี (ด้านสาธารณสุข) กระทรวงสาธารณสุข สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข (2559, 3) ด้านการสร้างโอกาสความเสมอภาคและเท่าเทียมกันทางสังคม เพื่อเร่งกระจายโอกาสการพัฒนาและสร้างความมั่นคงให้ทั่วถึง ลดความเหลื่อมล้ำไปสู่สังคมที่เสมอภาคและเป็นธรรมโดยมีกรอบแนวทางที่ต้องให้ความสำคัญ ได้แก่ การสร้างความมั่นคงและการลดความเหลื่อมล้ำทางด้านเศรษฐกิจและสังคม การพัฒนาระบบบริการและระบบบริหารจัดการสุขภาพ การสร้างสภาพแวดล้อมและนวัตกรรมที่เอื้อต่อการดำรงชีวิตในสังคม

คณะผู้วิจัยมีความมุ่งหวังจะเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาสมรรถนะและคุณภาพชีวิตที่ดีของผู้พิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย โดยการจัดทำโครงการวิจัย เรื่อง การออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) ภายใต้แผนงานโครงการเรื่อง “นวัตกรรมการปรับสภาพที่อยู่อาศัยและเฟอร์นิเจอร์เพื่อพัฒนาสมรรถนะและคุณภาพชีวิตที่ดีของผู้พิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกายและผู้สูงวัยด้วยการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ให้เหมาะสม และเพื่อเป็นการสนองเจตนารมณ์หลักในการประกาศใช้พระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550 ซึ่งมีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 28 กันยายน พ.ศ. 2550 (2550, 1-2) ที่มุ่งเสริมสร้างสมรรถภาพหรือความสามารถของคนพิการให้มีสภาพที่ดีขึ้น หรือดำรงสมรรถภาพหรือความสามารถที่มีอยู่เดิมไว้ โดยอาศัยกระบวนการทางการแพทย์ การศาสนา การศึกษา สังคม อาชีพ หรือกระบวนการอื่นใด เพื่อให้คนพิการได้มีโอกาสทำงานหรือดำรงชีวิตในสังคมอย่างเต็มศักยภาพ การส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิต การฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการ

การจัดสวัสดิการการส่งเสริมและพิทักษ์สิทธิ การสนับสนุนให้คนพิการสามารถดำรงชีวิตอิสระ มีศักดิ์ศรีแห่งความเป็นมนุษย์และเสมอภาคกับบุคคลทั่วไป มีส่วนร่วมทางสังคมอย่างเต็มที่และมีประสิทธิภาพ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่คนพิการสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบของเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก)
2. เพื่อวิเคราะห์รูปแบบของเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก)
3. เพื่อออกแบบร่างต้นแบบของเฟอร์นิเจอร์ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก)
4. เพื่อสร้างต้นแบบเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้นแบบเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation

กรอบแนวคิด

ผลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกในประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้นของการใช้เฟอร์นิเจอร์ พฤติกรรมการใช้เฟอร์นิเจอร์ของผู้พิการ ความต้องการการใช้เฟอร์นิเจอร์ของผู้พิการ และลักษณะเฟอร์นิเจอร์ที่สามารถพัฒนาสมรรถนะได้ เป็นตัวแปรที่ศึกษา นำไปสู่ตัวแปรที่ศึกษาอีก 1 ตัว คือ ผลของการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ด้วยกระบวนการวิเคราะห์ข้อมูลสำคัญจากผลการสัมภาษณ์ ที่มีแนวคิดการออกแบบด้านขนาดที่เหมาะสม การใช้งานที่หลากหลายและความปลอดภัย พร้อมทั้งขอการรับรองจริยธรรมในการวิจัยในมนุษย์ ใบรับรองเลขที่ IRB2-037/2567 มหาวิทยาลัยบูรพา ก่อนนำเครื่องมือไปเก็บข้อมูล การออกแบบร่าง และสร้างต้นแบบเฟอร์นิเจอร์ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้น แบบเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation โดยมีผลของการประเมินการออกแบบเฟอร์นิเจอร์เป็นตัวชี้วัดคุณภาพ

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้กำหนดระเบียบวิธีวิจัยหรือกระบวนการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed methods research) ใช้เทคนิคแบบแผนแบบขั้นตอนเชิงสำรวจ (Exploratory sequential design) (Edmonds & Kennedy, 2017) เป็นแบบแผนที่มีการเริ่มต้นจากการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research)



การเก็บข้อมูลด้วยกระบวนการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารหรือการวิจัย เชิงเอกสาร (Documentary research) โดยการทบทวนแนวความคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

สำหรับการใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) นั้น ในการกำหนดกระบวนการวิจัยครั้งนี้ ได้กำหนดให้มีการใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบมีโครงสร้างลักษณะเป็นการสัมภาษณ์โดยใช้คำถามเหมือนกันทุกคนเป็นการสัมภาษณ์แบบปลายเปิด ซึ่งเป็นกระบวนการวิจัย (Methodology) ที่มีความยืดหยุ่นและเปิดกว้าง จากนั้นนำผลการวิจัยเชิงคุณภาพมาออกแบบร่างแล้วสร้างฟอร์นิเจอร์ตามแบบร่าง

การประเมินผลการสร้างฟอร์นิเจอร์เสมือนจริง เป็นกระบวนการวิจัยเชิงปริมาณ (Qualitative research) โดยผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) มี 5 ระดับ ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา และกลุ่มตัวอย่าง 385 คน ประเมินผลงานออกแบบฟอร์นิเจอร์ โดยเก็บข้อมูลด้วยตนเอง

ผลการวิจัย

ผลการศึกษารูปแบบของฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) พบว่าการเพิ่มอุปกรณ์เสริมเพื่อยึดติดกับฟอร์นิเจอร์เป็นการลดการเกิดอุบัติเหตุขณะการใช้งาน เนื่องจากการความพิการทำให้สมรรถภาพของกล้ามเนื้อลดลง ทำให้มีความเสี่ยงในการเกิดอุบัติเหตุได้สูง จึงต้องมีอุปกรณ์เสริมยึดติดกับฟอร์นิเจอร์เพื่อลดโอกาสในการเกิดอุบัติเหตุขณะการใช้งาน

การลงพื้นที่สัมภาษณ์เชิงลึกผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) ผู้ดูแลผู้พิการ นักกิจกรรมบำบัด หรือนักกายภาพบำบัด ในจังหวัดปราจีนบุรี ณ โรงพยาบาลเจ้าพระยาอภัยภูเบศร เลือกตัวอย่างแบบเอกพันธ์ (Homogeneous sampling) เป็นการเลือกตัวอย่างที่มีภูมิหลังหรือประสบการณ์ที่คล้ายคลึงกัน (ประไพพิมพ์ สุธีวสินนท์ และประสพชัย พสุนนท์, 2559, หน้า 39-43) จำนวนตัวอย่าง 12 คนทำให้ได้ข้อมูลที่อมั้ว ซึ่งทั้งหมดมีภูมิหลังคล้ายคลึงกันจึงกำหนดเป็นตัวอย่างผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้งหมดเป็นกลุ่มเดียวกันโดยไม่จำแนกจำนวนผู้ให้ข้อมูลเป็นกลุ่มย่อย ซึ่งผลการเก็บรวบรวมข้อมูลมี ดังนี้

1. สภาพฟอร์นิเจอร์ที่ใช้อยู่ไม่เอื้ออำนวยต่อการใช้ชีวิตประจำวัน โต๊ะปรับไม่ได้ เป็นฟอร์นิเจอร์สำเร็จทั่วไปรูปที่ซื้อตามท้องตลาดมาใช้ บางบ้านส้วมยังเป็นแบบนั่งยอง หรือเป็นชักโครกที่ไม่มีฝารองนั่ง ฟอร์นิเจอร์อยู่กระจัดกระจายใช้ประโยชน์ได้เฉพาะด้านไม่หลากหลาย

2. ปัญหาของการใช้ฟอร์นิเจอร์ที่เกิดขึ้นในสภาพปัจจุบัน พบว่าเตียงนอนมีความสูงเกินไปผู้พิการไม่สามารถนั่งบนเตียงแล้ววางเท้าสัมผัสพื้นได้ เตียงนอนปรับนั่งไม่ได้ โต๊ะเป็นแบบพับที่ปรับความสูงไม่ได้เตี้ยเกินไปไม่สามารถเข็นรถเข็นนั่งเข้าได้ ส้วมเป็นแบบนั่งยองทำให้ผู้พิการลุกนั่งลำบาก ฟอร์นิเจอร์ทุกอย่างไม่มีความมั่นคง ไม่มีราวจับช่วยประคองตัว

3. พฤติกรรมการใช้เฟอร์นิเจอร์ของผู้พิการในสภาพปัจจุบันใช้ตามที่มีอยู่หรือเท่าที่หาได้ ซึ่งทุกอย่างเป็นเฟอร์นิเจอร์สำหรับคนปกติ จึงไม่เหมาะสมกับการใช้งานของผู้พิการ

4. ลักษณะเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการ ที่ต้องการให้พัฒนา คือจะต้องใช้งานง่ายครอบคลุมทั้งผู้พิการ ผู้ดูแล และคนปกติ หยิบจับสะดวก เตี้ยจนต้องไม่โน้มเกินไปไม่ทำให้เกิดผลกดทับ แก้อั้วควรมีพนักพิงปรับนอนได้ อาจแปลงเป็นรถเข็นพวงช่วยเดินได้ โต๊ะปรับสูงต่ำได้เพื่อเข็นรถเข็นเข้าได้ ชักโครกมีความสูงพอเหมาะทั้งน้ำหนักที่เท่าได้มีที่ช่วยพวง

5. ลักษณะเฟอร์นิเจอร์ที่คาดว่าจะพัฒนาสมรรถไ้ควรมีที่ยึดเกาะ มีอุปกรณ์ยึดเหนี่ยวช่วยพวงเพื่อเป็นการฝึกประคอง ทรงตัวและช่วยเดินได้

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลสัมภาษณ์ เมื่อนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาเปรียบเทียบกับข้อมูลทางเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งแนวคิดทฤษฎี ผลการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ลักษณะที่คล้ายคลึงกันของข้อมูลที่พบมีดังต่อไปนี้

ลักษณะที่คล้ายคลึงกันของข้อมูล คือ แนวคิดการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการ จะต้องมีความและหน้าที่ใช้งานที่เหมาะสมหลากหลาย กำหนดเฟอร์นิเจอร์ตามเครื่องเรือนภายในอาคาร (Indoor furniture) ประเภทห้องประกอบด้วย ห้องนอน ห้องพักผ่อน ห้องน้ำ เป็นเฟอร์นิเจอร์ที่เหมาะสมสำหรับผู้พิการของ กตัญญู หอสมุดสิมาและคณะ (2566) และองค์ความรู้เกี่ยวกับขนาด ระยะ และการจัดวางตำแหน่ง เครื่องเรือน ของ สุรกานต์ รวยสูงเนิน (2557, 209) ได้เฟอร์นิเจอร์สำคัญของห้องเอนกประสงค์เป็น โต๊ะเอนกประสงค์ ห้องนอนเป็นเตียงนอน ห้องน้ำเป็นโถชำระ การเก็บข้อมูลจากผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้ แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) ผู้ดูแลผู้พิการ นักกายภาพบำบัด และนักกิจกรรมบำบัด ได้ข้อมูลสอดคล้องสัมพันธ์กับแนวคิดการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการดังนี้

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบลักษณะที่คล้ายคลึงกันของข้อมูลสัมภาษณ์กับแนวคิดการออกแบบ

เฟอร์นิเจอร์	ข้อมูลปัญหาที่ได้จากการสัมภาษณ์	ข้อมูลเพื่อการออกแบบ	แนวคิดการออกแบบ (UD)
เตียงนอน	มีความสูงเกินไปผู้พิการไม่สามารถนั่งบนเตียงแล้ววางเท้าสัมผัสพื้นได้ เตียงนอนปรับนั่งไม่ได้ไม่มีความมั่นคง ไม่มีราวจับช่วยประคองตัว	ลูกนั่งห้อยขาให้ผ้าเท้าสัมผัสพื้นได้เพื่อการทรงตัวและท่ากายภาพบำบัด	-ขนาดและหน้าที่ใช้งานที่เหมาะสม หลากหลาย
โต๊ะเอนกประสงค์	โต๊ะเป็นแบบพับที่ปรับความสูงไม่ได้เตี้ยเกินไปไม่สามารถเข็นรถเข็นนั่งเข้าได้	มีราวจับใช้งานปกติทั่วไปและมีความสูงที่เหมาะสมกับการทำกายภาพบำบัด ลูกกลิ้งมือ ปรับสูงต่ำได้	-ขนาดและหน้าที่ใช้งานที่เหมาะสม หลากหลาย
โถชักถ่าย	ล้วนเป็นแบบนั่งยองทำให้ผู้พิการลูกนั่งลำบาก ไม่มีความมั่นคง ไม่มีราวจับช่วยประคองตัว	มีราวจับที่แข็งแรงมั่นคง	-ขนาดที่เหมาะสม ปลอดภัย

ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

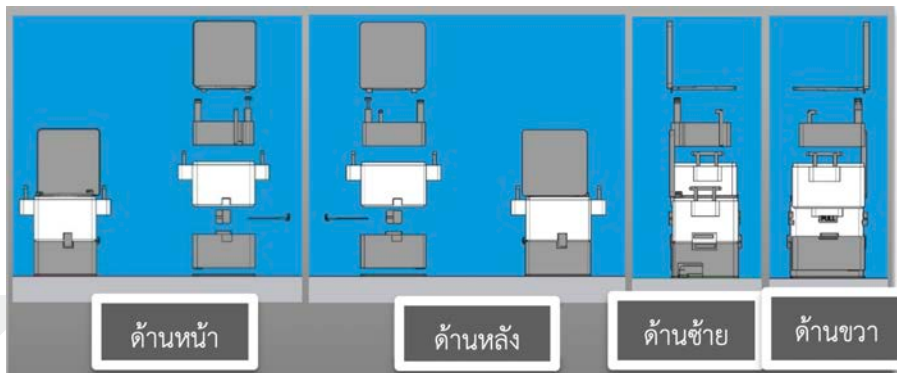
จากตารางที่ 1 พบว่า ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มีความคล้ายคลึงกันในด้านแนวคิดการออกแบบ คือ เติ่งนอน โต๊ะเอนกประสงค์ และโถชักถ่าย มีขนาดและหน้าที่ใช้งานที่เหมาะสมหลากหลาย และปลอดภัย

ผลการออกแบบร่างต้นแบบของเฟอร์นิเจอร์ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) ออกแบบร่างตามข้อมูลที่ศึกษา โดยใช้โปรแกรม AutoCAD และโปรแกรม Sketch UP เป็นหลัก ในลักษณะ 2 มิติ

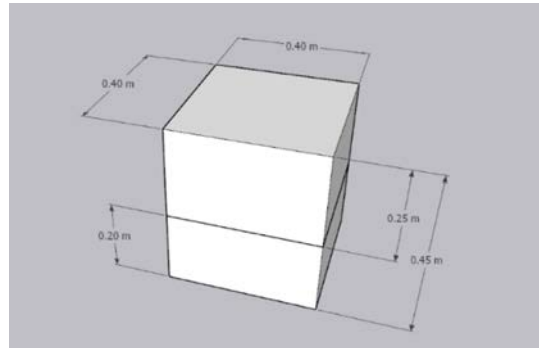
โถอุจจาระ มีแนวความคิดมาจากสุขาเคลื่อนที่ เพิ่มความสะดวกสบาย ลดอันตรายจากการลื่นล้มเวลาเข้าห้องน้ำ ทำความสะอาดง่าย มีความสูงไม่มาก นั่งแล้วฝ่าเท้าสัมผัสพื้นได้ เสริมราวพยุงตัวและแผ่นกันลื่นพร้อมถังบรรจุน้ำสำหรับกดชักโครกในตัว พิเศษด้วยระบบลิ้น 2 ชั้น ป้องกันการรั่วซึมและปลอดภัยไม่พึ่งประสงค์แม้ใช้ในห้องแอร์ สามารถรับน้ำหนักได้มาก และพกพาไปได้ทุกที่ สอดคล้องกับผลการศึกษาลักษณะเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการ ที่ต้องการให้พัฒนา คือ จะต้องใช้งานง่ายครอบคลุมทั้งผู้พิการ ผู้ดูแล และคนปกติ มีความสูงพอเหมาะทั้งน้ำหนักที่เท้าได้มีที่ช่วยพยุง มีความสูงรวมทั้งหมด 85 เซนติเมตร กว้าง 40 เซนติเมตร ลึก 40 เซนติเมตร ถอดประกอบได้ แบ่งออกเป็น

ถังล่าง มีขนาด กว้าง 40 เซนติเมตร ลึก 40 เซนติเมตร และสูง 20 เซนติเมตร มีหน้าที่กักเก็บของเสีย ออกแบบให้สามารถติดแผ่นกันกันลื่นและกันของเสียได้

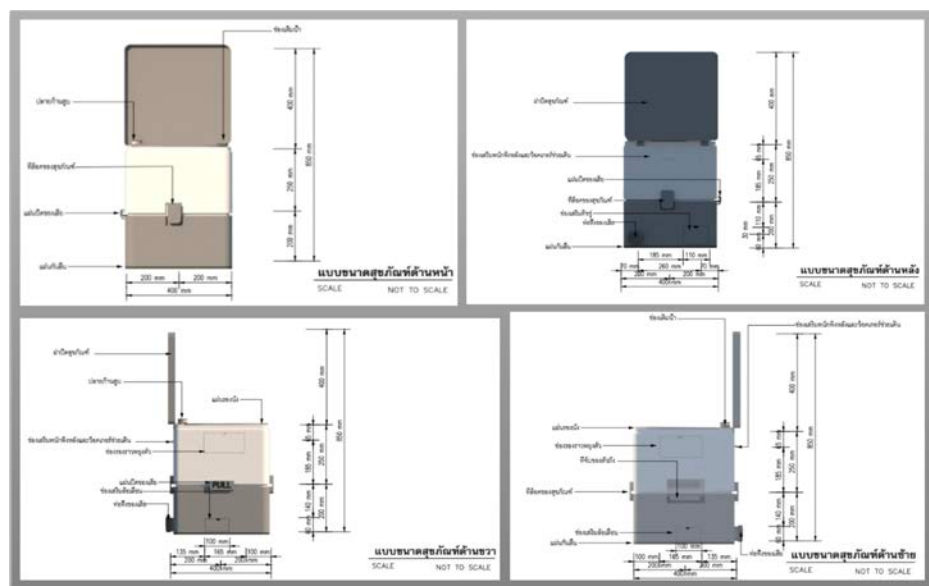
ถังบน ประกอบด้วยฝารองนั่งและพนักพิงที่เสริมแผ่นรองหลัง เสริมราวจับพยุงตัว มีขนาด กว้าง 40 เซนติเมตร ลึก 40 เซนติเมตร และสูง 25 เซนติเมตร



ภาพที่ 1 การออกแบบโถอุจจาระเคลื่อนที่ได้
ที่มา: ผู้วิจัย (2568)



ภาพที่ 2 กำหนดระยะที่เหมาะสมกับการนั่งของผู้สูงอายุ ที่อยู่ในระดับ 45 ซม.
ที่มา: ผู้วิจัย (2568)



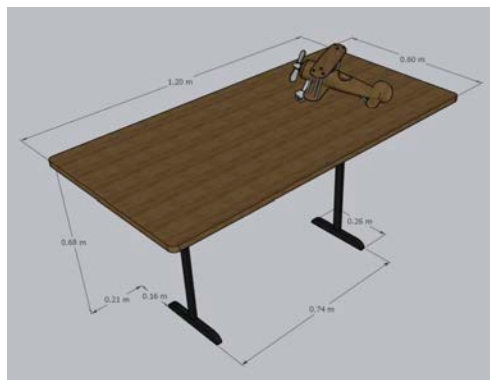
ภาพที่ 3 ภาพโถงจากระเคื่อนที่ได้ ออกแบบด้วย โปรแกรม AutoCADและโปรแกรม Sketch UP
ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

โต๊ะเอนกประสงค์ ออกแบบให้ปรับระดับขึ้นลงได้เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการใช้งานได้อย่างสะดวก เนื่องจากโต๊ะเอนกประสงค์ในบ้านใช้เป็นที่รับประทานอาหาร ทำกิจกรรมต่าง ๆ รวมถึงการทำกายภาพบำบัดฝ่ามือและท่อนแขน มีขนาด กว้าง 120 เซนติเมตร ลึก 60 เซนติเมตร และสูง 68 เซนติเมตร

การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถ ในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก)

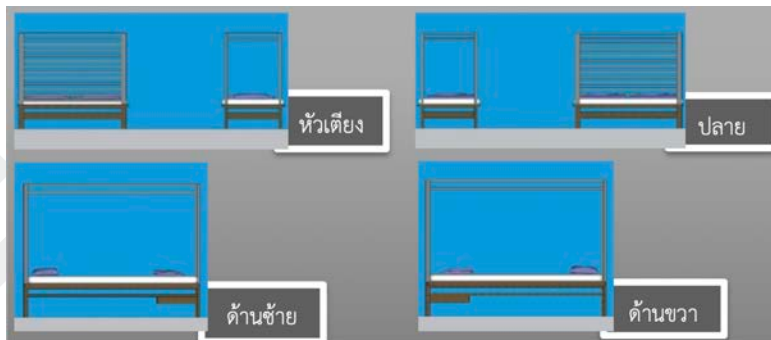


ภาพที่ 4 ภาพร่างโต๊ะเอนกประสงค์ ปรับระดับขึ้นลงได้
ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

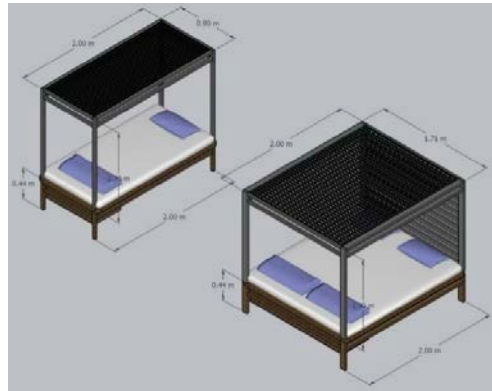


ภาพที่ 5 ภาพร่างโต๊ะเอนกประสงค์ ปรับระดับขึ้นลงได้ ออกแบบด้วย โปรแกรม AutoCAD
และโปรแกรม Sketch UP ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

เตียงนอน ออกแบบโดยคำนึงถึงหน้าที่การใช้งานในด้านการบำบัด ออกแบบตามข้อมูลที่ได้ศึกษา คือ เวลาพักผ่อนหย่อนใจให้ผู้ป่วยสัมผัสพื้นได้เพื่อการทรงตัวและทำกายภาพบำบัด มีราวจับราวแขวนอุปกรณ์ทำกายภาพบำบัด สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบที่เตียงนอนควรมีขนาดและหน้าที่ใช้งานที่เหมาะสมหลากหลาย



ภาพที่ 6 ภาพร่างเตียงนอน
ที่มา: ผู้วิจัย (2568)



ภาพที่ 7 ภาพร่างเตียงนอน ออกแบบด้วย โปรแกรม AutoCADและโปรแกรม Sketch UP
ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

การประเมินคุณภาพการออกแบบร่าง ประเมินด้วยแบบประเมินดัชนีความตรงเชิงเนื้อหา Content validity index (CVI) โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน วิเคราะห์ในประเด็น แบบแบบร่างมีสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ที่เหมาะสม มีลักษณะเหมาะสมกับการใช้งาน มีคุณค่าทางความงามเหมาะสมสามารถนำไปประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่นได้ ครอบคลุมแนวคิดอารยสถาปัตย์ ออกแบบโดยไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และแบบร่างสามารถนำไปสร้างได้จริง ซึ่งผลการประเมินมีค่าคะแนนเฉลี่ย 1.0 ถือได้ว่าการการออกแบบร่างเฟอร์นิเจอร์ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) มีคุณภาพอยู่ในระดับเกณฑ์ที่กำหนด ที่ 0.8 ขึ้นไป (Davis, 1992)

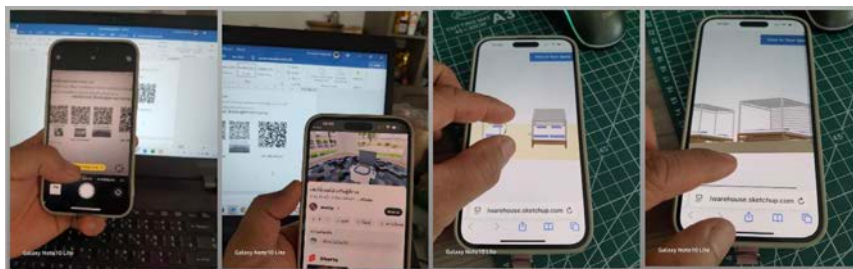
ผลการดำเนินการปรับสภาพเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) ดำเนินการสร้างเฟอร์นิเจอร์แบบเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation เป็นออกแบบโดยการนำข้อมูลการออกแบบร่างด้วยโปรแกรม AutoCAD และโปรแกรม Sketch UP มาปรับสภาพเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) โดยการทำงานของโปรแกรม Unity และ Vuforia ได้ผลการดำเนินงานโดยการแสดงผล ด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) ผู้วิจัยจัดทำ QR code สำหรับ Scan เพื่อให้ดูรายละเอียดของการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) ได้อย่างใกล้ชิด แบบ 360 องศา

การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถ
ในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก)

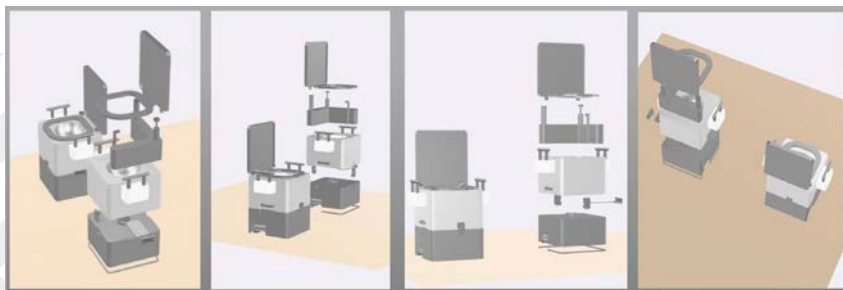


ภาพที่ 8 QR code สำหรับ Scan ดูภาพเสมือนจริง
ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

การแสดงผลภาพเสมือนจริง (AR) การออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการ โดยการทำงาน
ของโปรแกรม Unity และ Vuforia ตามการออกแบบร่างที่ได้จากผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล
ได้เฟอร์นิเจอร์ 3 ชิ้นเป็น เฟอร์นิเจอร์ในห้องน้ำ 1 ชิ้น ได้แก่ โถชักโครก พื้นที่เอนกประสงค์ 1 ชิ้น
ได้แก่ โต๊ะเอนกประสงค์ และห้องนอน 1 ชิ้น ได้แก่ เตียงนอน



ภาพที่ 9 การใช้โทรศัพท์ สแกน QR code เพื่อดูเฟอร์นิเจอร์เสมือนจริง และ Animation
ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

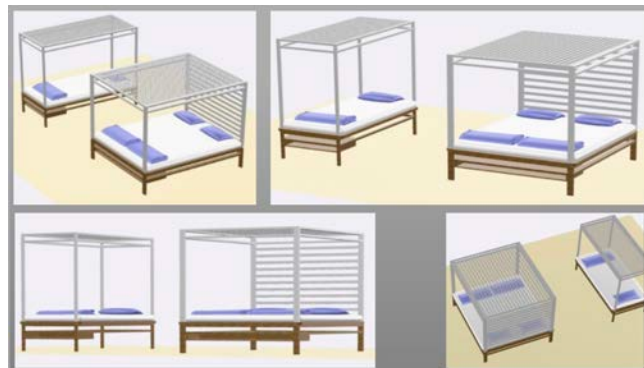


ภาพที่ 10 การแสดงผลภาพเสมือนจริงโถชักโครก
ที่มา: ผู้วิจัย (2568)



ภาพที่ 11 การแสดงผลภาพเสมือนจริงโต๊ะเอนกประสงค์

ที่มา: ผู้วิจัย (2568)



ภาพที่ 13 การแสดงผลภาพเสมือนจริงเตียงนอน

ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

การตรวจสอบคุณภาพหรือการประเมินคุณภาพต้นแบบเฟอร์นิเจอร์ โดยกลุ่มตัวอย่างที่เป็นประชาชนที่อาศัยในจังหวัดปราจีนบุรี จำนวน 385 คน ได้มาจากรายชื่อฐานข้อมูลคนพิการ ประเมินด้วยแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating scale) คำถามจำนวน 8 ข้อ ประกอบด้วยประเด็น ผลงานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ มีสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ที่เหมาะสม มีลักษณะเหมาะสมกับการใช้งาน มีคุณค่าทางความงามเหมาะสม สามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่นได้ เป็นผลงานที่คนปกติสามารถเข้าร่วมด้วยได้ เป็นผลงานที่เป็นประโยชน์แก่ผู้พิการ มีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และมีความชื่นชอบผลงานการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการนี้ มากน้อยเพียงไร



ภาพที่ 14 ภาพ Platform สำหรับเข้าประเมินผลการออกแบบ (หัวข้อประเมินที่ 2)

ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

ผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 385 คน พบว่า ภาพรวมมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.741 และมีค่าสัมประสิทธิ์การกระจายเท่ากับ 2.932 ซึ่งถือว่าการกระจายตัวในระดับดีเยี่ยม (Aronhime et al., 2014) โดยที่ผลการประเมินทั้ง 8 ด้าน ได้แก่ (1) ผลงานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ มีสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ที่เหมาะสม (2) ผลงานการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ มีลักษณะเหมาะสมกับการใช้งาน (3) ผลงานการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ มีคุณค่าทางความงามเหมาะสม (4) ผลงานการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่นได้ (5) ผลงานการออกแบบเฟอร์นิเจอร์เป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้ร่วมด้วยได้ (6) เป็นผลงานที่เป็นประโยชน์แก่ผู้พิการ (7) เป็นผลงานที่มีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และ (8) ความชื่นชอบผลงานการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการนี้ ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.660 – 4.816 และค่าสัมประสิทธิ์การกระจายอยู่ระหว่างร้อยละ 8.056 – 10.172 โดยมีรายละเอียดดังตาราง 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ สำหรับผู้พิการทางกาย ตามต้นแบบภาพร่างที่พัฒนาขึ้น ด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality (AR) และ Animation (จากตัวอย่าง 385 คน)

ผลการประเมิน	Mean	95% CI Mean		sd	cv	ระดับ
		Lower	Upper			
ผลงานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ มีสัดส่วนการใช้งานในพื้นที่ที่เหมาะสม	4.660	4.612	4.707	0.474	10.172	มากที่สุด
ผลงานการออกแบบเฟอร์นิเจอร์มีลักษณะเหมาะสมกับการใช้งาน	4.696	4.650	4.742	0.461	9.817	มากที่สุด
ผลงานการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ มีคุณค่าทางความงามเหมาะสม	4.748	4.704	4.792	0.435	9.162	มากที่สุด
ผลงานการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่นได้	4.795	4.754	4.835	0.404	8.425	มากที่สุด
ผลงานการออกแบบเฟอร์นิเจอร์เป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้ร่วมด้วยได้	4.816	4.777	4.854	0.388	8.056	มากที่สุด
เป็นผลงานที่เป็นประโยชน์แก่ผู้พิการ	4.732	4.688	4.777	0.443	9.362	มากที่สุด
เป็นผลงานที่มีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น	4.761	4.718	4.804	0.427	8.969	มากที่สุด
ท่านมีความชื่นชอบผลงานการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการนี้	4.717	4.672	4.762	0.451	9.561	มากที่สุด
ภาพรวม	4.741	4.727	4.755	0.139	2.932	มากที่สุด

ที่มา: ผู้วิจัย (2568)

สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก)” ผลการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก พบว่า เฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการควรต้องมีขนาดและหน้าที่ใช้งานที่เหมาะสมหลากหลาย 1) เตียงนอน ควรลึกลงห้อยขาให้ผ้าเท้าสัมผัสพื้นได้ เพื่อการทรงตัวและทำกายภาพบำบัด สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบด้านขนาดและหน้าที่ใช้งานที่เหมาะสมหลากหลาย 2) โต๊ะเอนกประสงค์ ควรมีราวจับใช้งานปกติทั่วไปและมีขนาด ความสูงที่เหมาะสมกับการทำกายภาพบำบัดลูกกลิ้งมือ ปรับสูงต่ำได้ สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบด้านขนาดและหน้าที่ใช้งานที่เหมาะสมหลากหลาย 3) โถชักถ่าย ควรมีราวจับที่แข็งแรงมั่นคง สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบด้านขนาดที่เหมาะสม ปลอดภัย และผลการออกแบบร่างเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการ โดยใช้โปรแกรม AutoCAD และโปรแกรม Sketch UP ผ่านการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน มีคุณภาพสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และผลการประเมินคุณภาพการออกแบบเฟอร์นิเจอร์เสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) และ Animation ที่มีผลการประเมินในด้านการออกแบบเฟอร์นิเจอร์มีส่วนการใช้งานในพื้นที่ที่เหมาะสม มีลักษณะเหมาะสมกับการใช้งาน มีคุณค่าทางความงามเหมาะสม สามารถนำไปเป็นต้นแบบประยุกต์สร้างในพื้นที่อื่นได้ เป็นผลงานที่คนปกติสามารถใช้ร่วมด้วยได้ เป็นผลงานที่เป็นประโยชน์แก่ผู้พิการ มีรูปแบบไม่ซ้ำกับผลงานผู้อื่น และมีความชื่นชอบผลงานการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการนี้ อยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

ข้อค้นพบจากการศึกษาและการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึก สรุปว่า การออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการทางกายที่มีความสามารถในการดูแลตัวเองระดับ 3 (ช่วยเหลือตัวเองได้แต่ต้องให้ญาติช่วยเป็นอย่างมาก) ในภาพรวมของทุกจุด ขนาดและหน้าที่ใช้งานที่เหมาะสมหลากหลาย สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบด้านขนาดและหน้าที่ใช้งานที่เหมาะสมหลากหลาย เป็นการเน้นความสำคัญด้านความปลอดภัยและเข้าถึงได้ง่ายสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบ ของ สำนักอนามัยสิ่งแวดล้อม กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข (2558) ที่ว่าหลักการออกแบบจะต้องมีความปลอดภัยทางกายภาพ และเข้าถึงได้ง่ายเป็นหลักสำคัญ

ข้อค้นพบจากการออกแบบร่าง และการสร้างเฟอร์นิเจอร์แบบเสมือนจริงด้วยเทคโนโลยี Augmented reality (AR) แบบร่างและแบบเสมือนจริงถูกสร้างขึ้นจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งพื้นที่ศึกษาและการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึกอย่างละเอียดโดยตรงกับผู้ใช้งานทั้งสภาพปัญหาและความต้องการของผู้พิการซึ่งเป็นข้อมูลหลักที่สำคัญต่อการออกแบบ โดยเฉพาะความคิดเห็นต่อแนวคิดของนอร์นี ตะหวา และปวีตร ชัยวิสิทธิ์ (2559) ที่ผู้ให้ข้อมูลสำคัญส่วนใหญ่มุ่งเน้นในด้าน

สามารถเข้าถึงได้ง่าย และสอดคล้องกับผลการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงออกแบบได้ตรงกับสภาพปัญหา และสอดคล้องกับแนวทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการของอภิชัย ไพรสินธุ์, อธิภา วรรณกายนต์ และลลิตทิพย์ รุ่งเรือง (2560) ที่ว่า การออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการนั้นทุกคนใช้ได้อย่างเท่าเทียมกัน (Equitable use) ปรับเปลี่ยนการใช้ได้ (Flexible use) ใช้งานง่าย (Simple and intuitive use) การสื่อความหมายเป็นที่เข้าใจง่าย (Perceptible information) การออกแบบที่เผื่อการใช้งานที่ผิดพลาดได้ (Tolerance for error) ใช้แรงน้อย (Low physical effort) และมีขนาดและพื้นที่ที่เหมาะสมกับการเข้าถึงและใช้งาน (Size and space for approach and use) และแนวทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการของ พรวิฑู ไคว์ชากรณ์ (2564) ที่ว่าการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการ ควรมีการปรับให้เข้ากับสรีระ (Ergonomics) มีความปลอดภัย (Safety features) ความง่ายในการใช้งาน (Ease of use) มีการช่วยเหลือการเคลื่อนไหว มีความสะดวกสบายและความงาม (Comfort & Aesthetics) ส่งผลให้การประเมินทั้งแบบร่าง และการสร้างเฟอร์นิเจอร์แบบเสมือนจริงอยู่ในเกณฑ์มากที่สุด

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะทั่วไป การวิจัยครั้งนี้เป็นการนำองค์ความรู้ทางด้านศิลปกรรมมาทำประโยชน์แก่สังคม มีการใช้พหุวิทยาการร่วมกันหลายด้าน จึงจำเป็นต้องแสวงหาความร่วมมือจากหลาย ๆ ภาคส่วน กระบวนการวิจัยเป็นแบบอย่างของการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปกรรมแขนงหนึ่งอย่างมีระบบระเบียบ มีแบบแผนอย่างชัดเจน ดังนั้น นักวิจัย นิสิตนักศึกษาสามารถใช้เป็นแนวทางสร้างสรรค์ผลงานที่บูรณาการร่วมกับศาสตร์ต่าง ๆ ได้ และต้นแบบที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้สามารถนำไปปรับใช้สร้างเฟอร์นิเจอร์ชนิดต่าง ๆ สำหรับผู้พิการได้

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาวิจัยการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้พิการสามารถต่อยอดเป็นการศึกษาวิจัยการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้ที่มีความบกพร่องด้านต่าง ๆ ได้
2. กระบวนการศึกษาวิจัยครั้งนี้ใช้เป็นแนวทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับผู้สูงอายุได้

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. 2550. พระราชบัญญัติส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ พ.ศ. 2550. กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์
นอรินี ตะหวา และปวีตร ชัยวิสิทธิ์. (2559). การจัดการสภาพแวดล้อมและที่พักอาศัยสำหรับผู้สูงอายุในเขต อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช. สมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย ในพระบรมราชูปถัมภ์ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, 5(1), 31 – 39.

- ประไพพิมพ์ สุธีวสินนธ์ และประสพชัย พสุนนท์. (2559). กลยุทธ์การเลือกตัวอย่างสำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ. วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 29(2), 31 – 48.
- พรวิฑู คุ้มชาภรณ์. (2564). การประเมินคุณภาพบริการสารสนเทศ: ความแตกต่างระหว่างความคาดหวังกับความเป็นจริงของการได้รับบริการสารสนเทศ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรศิตพัฒน์ ยอดเพชร. (2542). สู่วัยสูงอายุด้วยคุณภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์ สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข. (2559). กรอบนโยบายและยุทธศาสตร์ด้านสุขภาพของไทยในการสาธารณสุขไทย 2554-2558. กรุงเทพมหานคร: สำนักนโยบายและยุทธศาสตร์สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข
- สำนักอนามัยสิ่งแวดล้อม กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข. (2558). การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ. กรุงเทพฯ: สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.
- อภิชัย ไพรสินธุ์ อัมภา วรณกายนต์และลลิตทิพย์ รุ่งเรือง. (2563). การออกแบบที่พักอาศัยสำหรับผู้สูงอายุและคนพิการด้านการเคลื่อนไหวตามแนวคิดการออกแบบเพื่อทุกคน. วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์, 7(11), 298-313.
- Aronhime, S., Calcagno, C., Jajamovich, G. H., Dyvorne, H. A., Robin, P., Dieterich, D., Fiel, M. I., Martel-Laferriere, V., Chatterji, M., Rusinek, H., & Taouli, B. (2014). DCE-MRI of the Liver: Effect of Linear and Nonlinear Conversions on Hepatic Perfusion Quantification and Reproducibility. *Journal of magnetic resonance imaging*, 40, 90 - 98.
- Cochran, W. G. (1977). *Sampling techniques* (3rd ed.). John Wiley & Sons.
- Davis, L. L. (1992). Instrument review: Getting the most from a panel of experts. *Applied Nursing Research*, 5(4), 194–197. [https://doi.org/10.1016/S0897-1897\(05\)80008-4](https://doi.org/10.1016/S0897-1897(05)80008-4)
- Edmonds, W. A., & Kennedy, T. D. (2017). *An applied guide to research designs: Quantitative, qualitative, and mixed methods* (2nd ed.). SAGE Publications.



การเพิ่มประสิทธิภาพด้านการจัดสรรประติมากรรมสาธารณะ ในเขตเมืองसानซี สาธารณรัฐประชาชนจีน

Optimization of Public Sculpture Capacity Allocation
in Urban Shaanxi, China

Received
Revised
Accepted

December 3, 2024
May 29, 2025
June 11, 2025

Liu Ting¹
พิชัย สดพิบาล²
นรินทร์า เกส³

บทคัดย่อ

จากการพัฒนาเศรษฐกิจเมืองในมณฑลसानซีของจีนที่เติบโตอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้จำนวนประติมากรรมสาธารณะในเมืองเพิ่มขึ้นตามไปด้วย การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจัดสรรทรัพยากรด้านประติมากรรมสาธารณะ ยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน โดยสร้างระบบดัชนีชี้วัดการจัดสรรทรัพยากรด้านประติมากรรมสาธารณะในเมืองसानซี และพัฒนาสูตรคำนวณที่เหมาะสมที่สุด

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยภาคสนาม การปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ และการวิเคราะห์อย่างครอบคลุมเพื่อรวบรวมและประมวลผลปัจจัยที่มีอิทธิพลทั้งทางธรรมชาติและมนุษย์ต่อการจัดการประติมากรรมสาธารณะอย่างเป็นระบบ จากนั้นสร้างแบบจำลองทางคณิตศาสตร์เพื่อกำหนดเกณฑ์กำลังการผลิตและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างกำลังการผลิตกับความสามารถในการรองรับของสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีความสำคัญทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติต่อการพัฒนาการจัดการประติมากรรมสาธารณะอย่างยั่งยืน

การศึกษาได้ดำเนินการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงประจักษ์กับประติมากรรมสาธารณะในสวนสาธารณะ ถนน จัตุรัส และสถานีรถไฟใต้ดินในเมืองซีอาน รวมถึงศึกษารายงานประจำปีของรัฐบาลท้องถิ่น เพื่อเพิ่มความเป็นวิทยาศาสตร์และความเป็นกลางในการพัฒนาแบบจำลองการคำนวณและกำหนดแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบประติมากรรมสาธารณะในภูมิภาคนี้

คำสำคัญ: ประติมากรรมสาธารณะ, การจัดสรรกำลังรองรับ, การจัดการประติมากรรม

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

² ศาสตราจารย์, ดร., คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

³ อาจารย์, ดร., คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี



Abstract

This research addresses the urban development in Shaanxi Province, China, where rapid economic growth prior to the global pandemic led to a significant increase in public sculptures. However, the quality of these sculptures has not kept pace with their quantity. This study aims to optimize the allocation of public sculpture capacity in urban Shaanxi by developing an index system and deriving an optimal calculation formula for capacity allocation.

The research employs field investigation, expert consultation, and comprehensive analysis methods to systematically collect and process data on natural and humanistic factors influencing urban public sculpture management. A mathematical model was constructed to determine capacity thresholds and analyze the relationship between public sculpture capacity and environmental carrying capacity, providing both theoretical and practical insights for sustainable urban public sculpture management.

Quantitative empirical research was conducted on public sculptures in parks, streets, squares, and subway stations in Xi'an, along with analysis of municipal government annual reports. This approach enhances the scientific rigor and objectivity of the calculation model. The study determines whether urban public sculpture capacity in the region is overloaded by comparing the sine angle value of actual capacity against ideal capacity. The findings aim to provide a scientific basis for the design and installation of urban public sculptures.

Keywords: Urban public sculpture, Capacity allocation, Sculpture management

บทนำ

ความสามารถในการรองรับประติมากรรมสาธารณะในเขตเมืองนั้นขึ้นอยู่กับขีดจำกัดของทรัพยากรสิ่งแวดล้อมที่มีประสิทธิภาพ โครงสร้างภายในของลักษณะสภาพแวดล้อมภูมิทัศน์นั้นสัมพันธ์กับอัตราส่วนปริมาตรพื้นที่ภูมิทัศน์สิ่งแวดล้อมในระดับภูมิภาค ซึ่งจำนวนประติมากรรมสาธารณะจะต้องไม่เกินขีดความสามารถในการรองรับของสิ่งแวดล้อม ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ประติมากรรมสาธารณะในเมืองมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเมืองอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านจำนวนที่เพิ่มขึ้นและการปรับปรุงสภาพแวดล้อม แต่การพัฒนาอย่างรวดเร็วก็นำไปสู่ปัญหาการขาดแคลนคุณภาพของประติมากรรม ทำให้สูญเสียลักษณะทางวัฒนธรรมและเกิดปรากฏการณ์ประติมากรรมสาธารณะที่ซ้ำซากจำเจในสังคม ซึ่งกลายเป็นปัญหาเร่งด่วนในสาขาการวิจัย นอกจากนี้ ประติมากรรมสาธารณะ

ในเมืองยังเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของพื้นที่สาธารณะที่ทำหน้าที่เป็นตัวเชื่อมระหว่างวัฒนธรรมและสาธารณะ และเป็นสะพานเชื่อมความรู้ความเข้าใจและทัศนคติของประชาชนที่มีต่อวัฒนธรรมท้องถิ่น ประติมากรรมสาธารณะในเมืองที่ออกแบบไว้ตามสถานที่ต่าง ๆ ควรอิงตามภูมิหลังทางวัฒนธรรม สภาพแวดล้อมภูมิทัศน์ และพื้นที่ที่เหมาะสมเพื่อสร้างประติมากรรมที่มีคุณค่า เช่น ประติมากรรมสาธารณะที่สะท้อนวัฒนธรรมราชวงศ์ถังซึ่งได้รับการชื่นชมเนื่องจากการจัดวางในพื้นที่อย่างเหมาะสมที่สุด



ภาพที่ 1 กลุ่มประติมากรรมสาธารณะที่สะท้อนวัฒนธรรมราชวงศ์ถัง (Liu Ting 2023)



ภาพที่ 2 กำแพงสถานีรถไฟใต้ดิน Xuanzang และทัชมาฮาล (Liu Ting 2023)

การศึกษาครั้งนี้เลือกศึกษาเมืองซีอานซึ่งมีภูมิหลังทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่แข็งแกร่ง และเป็นเมืองแรกที่ได้รับตำแหน่ง “เมืองท่องเที่ยวยอดเยี่ยมของจีน” โดยประติมากรรมสาธารณะในเมืองซีอานซึ่งผ่านประวัติศาสตร์ของเมืองหลวงโบราณ 13 ราชวงศ์นั้นมีคุณค่าทางวัฒนธรรมสูงและเหมาะแก่การวิจัยอย่างยิ่ง แก่นของการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่าง “คุณภาพ” และ “ปริมาณ” ของการจัดการประติมากรรมสาธารณะในเมืองโดยใช้วิธีการวิจัยใหม่



ภาพที่ 3 แผนผังประติมากรรมเมืองซีอาน (Liu Ting 2024)

การศึกษานี้วิเคราะห์อิทธิพลต่อการจัดการประติมากรรมสาธารณะในเมืองภายใต้ความสามารถในการรองรับของสิ่งแวดล้อม และสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการรองรับทรัพยากรสิ่งแวดล้อมกับการจัดการในเมืองในรูปแบบเชิงปริมาณ เพื่อนำเสนอแนวทางแก้ไขที่ดีกว่าและข้อเสนอแนะที่สมเหตุสมผลสำหรับการพัฒนาการจัดการประติมากรรมสาธารณะในเมืองต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะและคุณค่าของผลงานประติมากรรมสาธารณะในเมืองซีอาน
2. เพื่อสังเคราะห์แนวทางการพัฒนาประติมากรรมสาธารณะในเมืองซีอานภายใต้มุมมองของความเชื่อมั่นทางวัฒนธรรม

กรอบแนวคิด

กลยุทธ์การจัดการประติมากรรมสาธารณะของเมืองซีอานแบ่งออกเป็นสองประเภทหลัก ประเภทแรกคือกฎหมายและข้อบังคับ สถาบันการจัดการ และมาตรการการจัดการ ส่วนประเภทที่สองคือเนื้อหาและมาตรการการจัดการเฉพาะด้าน ได้แก่ ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม สังคม เศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่าง ๆ กลยุทธ์การจัดการดังกล่าวนำมาใช้เพื่อจัดการงานประติมากรรม

ในเมืองที่ครอบคลุมพื้นที่ต่าง ๆ เช่น ถนน จัตุรัส พื้นที่สีเขียว ที่อยู่อาศัย สถานที่ท่องเที่ยว อาคารสาธารณะ และสถานที่กิจกรรมอื่น ๆ ที่สร้างขึ้นภายใต้ขอบเขตของการวางผังเมือง คำจำกัดความของประติมากรรมสาธารณะในเมืองเน้นที่แนวคิดของ “เมือง” โดยให้ความสำคัญกับความสอดคล้อง ปฏิสัมพันธ์ ความสมบูรณ์ และการประสานงานกับสถาปัตยกรรมเมืองและสภาพแวดล้อมโดยรอบ

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้ใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) ทั้งการวิจัยเชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ประติมากรรมสาธารณะในเมืองซีอาน

พื้นที่การวิจัยครอบคลุมเมืองซีอานซึ่งประกอบด้วยเขตศูนย์กลาง 6 เขต ได้แก่ เว่ยหยาง ชินเจิง เหลียนหู เป่ย์หลิน ป่าเกี้ยว และหยานต้า รวมถึงเขตชานเมือง 5 แห่งและเขตรอบนอก เช่น เขตโจวจื่อและหลานเตียน ซีอานเป็นหนึ่งในสี่เมืองหลวงโบราณที่สำคัญของจีนและของโลก เคยเป็นเมืองหลวงของราชวงศ์มากที่สุดและยาวนานที่สุดในประวัติศาสตร์จีน จึงมีมรดกทางวัฒนธรรมอันล้ำค่ามากมาย

วิธีการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย การวิเคราะห์เอกสาร โดยศึกษาจากบทความทางวิชาการ หนังสือ วรรณกรรม และสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง และการวิจัยภาคสนาม โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากพื้นที่จริง วิเคราะห์ข้อมูล และใช้สถิติเชิงพรรณนาและเชิงอนุมานในการวิเคราะห์ผล



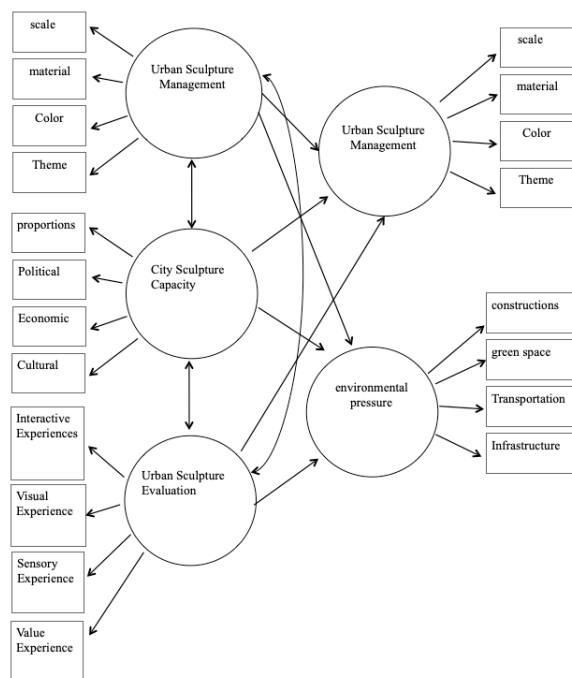
ภาพที่ 4 แผนที่เมืองซีอาน (Liu Ting 2024)

ผลการวิจัย

การศึกษานี้ใช้ผลการวิจัยที่มีอยู่เป็นฐานในการจัดทำระบบดัชนีชี้วัดปริมาณและศักยภาพด้านสิ่งแวดล้อมของประติมากรรมสาธารณะในเมืองแบบ 2 ชั้น ระบบดัชนีดังกล่าวสร้างขึ้นจากข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพตามลำดับ เพื่อแสดงสถานะขีดความสามารถในการรองรับของสิ่งแวดล้อมในช่วงเวลาหนึ่ง โดยข้อมูลที่ใช้ส่วนใหญ่มาจากเมืองซีอานซึ่งมีภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ที่เข้มแข็งและมีจำนวนประติมากรรมสาธารณะที่โดดเด่น

โครงสร้างระบบตัวชี้วัดการเพิ่มประสิทธิภาพการจัดสรรขีดความสามารถนี้เน้นที่แนวคิดเรื่อง “ความเหมาะสม” (Suitability) และ “ความสอดคล้อง” (Compatibility) ของความสัมพันธ์แนวคิดนี้ถูกนำมาใช้ในการปรับปรุงภูมิทัศน์และการพิจารณาความเหมาะสมในด้านการวางผังเมืองและชนบท สถาปัตยกรรม และสถาปัตยกรรมภูมิทัศน์ ในบทความนี้ เราเน้นการใช้แนวคิด “ความเหมาะสม” มากกว่า “ความพอดี” เพื่ออธิบายความสัมพันธ์ระหว่างประติมากรรมสาธารณะในเมืองกับความทรงจำของเมือง โดยยังคงคำนึงถึงความสำคัญเชิงปริมาณของการศึกษาเป็นหลัก

ความเหมาะสมคือคุณลักษณะของความสัมพันธ์และความร่วมมือระหว่างสองฝ่ายหรือมากกว่าในบริบทหนึ่ง ซึ่งต้องมีวัตถุหรือสิ่งของมากกว่าสองชิ้นที่เชื่อมโยงกันทั้งภายนอกและภายในแนวคิดเรื่องความเหมาะสมจึงถูกนำมาใช้เพื่อแสดงความเชื่อมโยงดังกล่าวทั้งในเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ



ภาพที่ 5 ระบบตัวบ่งชี้ความจุประติมากรรมสาธารณะในเขตเมือง(Liu Ting 2024)

การกำหนดมาตรฐานตัวชี้วัด ใช้การปรับมาตรฐานค่าเบี่ยงเบนเชิงขั้วในการประมวลผลข้อมูล
วิธีการมีดังนี้

ตัวบ่งชี้เชิงบวก $\mu_i = (\chi_i - \beta_i) / (\alpha_i - \beta_i)$

ตัวบ่งชี้เชิงลบ $\mu_i = (\alpha_i - \chi_i) / (\alpha_i - \beta_i)$

การกำหนดน้ำหนัก

การวิเคราะห์เชิงลำดับชั้น (Analytic Hierarchy Process: AHP) เป็นเทคนิคที่ได้รับการยอมรับในระดับสากลสำหรับกระบวนการตัดสินใจ โดยใช้การออกแบบองค์ประกอบในรูปของแผนภูมิตามลำดับชั้นมาประกอบการตัดสินใจ เทคนิคนี้เสนอโดย Saaty นักวิจัยการดำเนินงานชาวอเมริกัน เพื่อดำเนินการวิเคราะห์ทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ วิธีการหลักคือการแยกองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการตัดสินใจออกเป็นระบบลำดับชั้นที่ประกอบด้วยเป้าหมาย เกณฑ์ และตัวบ่งชี้ เพื่อรวมการวิเคราะห์เชิงคุณภาพเข้ากับการวิเคราะห์เชิงปริมาณในการกำหนดค่าตัวบ่งชี้

การศึกษานี้ใช้การวิเคราะห์เชิงลำดับชั้นแบบช่วง (Interval Analytic Hierarchy Process: IAHP) และรวมความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเพื่อคำนวณน้ำหนักของตัวบ่งชี้ โดยใช้มาตราส่วน 1-9 ในการเปรียบเทียบความสำคัญระหว่างปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้

ตารางที่ 1 มาตราส่วน 1-9 ในการสร้างเมทริกซ์การตัดสินใจขนาด 2x2

มาตราส่วน	a_{ij} / ความสำคัญของปัจจัย i เทียบกับปัจจัย j
1	มีความสำคัญเท่าเทียมกัน
3	สำคัญเล็กน้อย
5	สำคัญกว่า
7	สำคัญมาก
9	สำคัญมากที่สุด
2,4,6,8	ค่ากลางของระดับที่อยู่ติดกัน

ที่มา Liu Ting (2024)

การศึกษานี้ใช้หลักการเดลฟี (Delphi) โดยสัมภาษณ์นักวิจัยด้านประติมากรรมสาธารณะในเมือง 20 คน เพื่อประเมินความสัมพันธ์ของตัวบ่งชี้ในทุกระดับและสร้างเมทริกซ์การตัดสินใจ จากนั้นคำนวณน้ำหนักสัมพัทธ์ของตัวบ่งชี้ในแต่ละระดับ ทำการทดสอบความสอดคล้อง และกำหนดน้ำหนักรวมของตัวบ่งชี้ทุกระดับ



ตารางที่ 2 น้ำหนักตัวบ่งชี้ความสามารถในการรองรับประติมากรรมสาธารณะในเมือง

ระดับเป้าหมาย	ระดับมาตรฐาน	น้ำหนัก	ระดับตัวชี้วัด	น้ำหนัก
ระบบตัวชี้วัดการพัฒนาประติมากรรมสาธารณะในเมือง	ปัจจัยการบริหารจัดการ	0.251	การเมือง	0.051
			เศรษฐกิจ	0.051
			วัฒนธรรม	0.088
			สังคม	0.061
	ปัจจัยในการประเมิน	0.225	การประเมินแบบโต้ตอบ	0.065
			การประเมินด้วยสายตา	0.059
			การประเมินทางสัมผัส	0.059
			การประเมินมูลค่า	0.042
ระบบบ่งชี้ความสามารถในการรองรับสิ่งแวดล้อม	ขีดความสามารถในการรองรับทรัพยากร	0.241	สัดส่วนพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ (%)	0.063
			ความหนาแน่นของประชากร(คน/ตร.กม.)	0.069
			พื้นที่สีเขียว (%)	0.059
			พื้นที่ทะเลสาบหรือน้ำ (ตร.ม./คน)	0.050
	แรงกดดันด้านสิ่งแวดล้อม	0.283	สถาปัตยกรรม	0.078
			เส้นสายตา	0.062
			การขนส่ง	0.069
			โครงสร้างพื้นฐาน	0.074

ที่มา Liu Ting (2024)

ดัชนีการจัดการประติมากรรมสาธารณะในเมืองและดัชนีความสามารถด้านสิ่งแวดล้อม

ดัชนีความสามารถในการสร้างประติมากรรมสาธารณะในเขตเมือง (USCI) และดัชนีความสามารถในการรองรับสิ่งแวดล้อม (ECI)มีน้ำหนักตามค่ามาตรฐานและน้ำหนักของดัชนีแต่ละตัว ดัชนีการพัฒนาประติมากรรมสาธารณะในเขตเมือง (USD) ประกอบด้วยดัชนีย่อย 2 ดัชนี ได้แก่ ปัจจัยการจัดการ (CF) และปัจจัยการประเมิน (EF) ดัชนีความสามารถในการรองรับทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม (RECI) ประกอบด้วยดัชนีย่อย 2 ดัชนี ได้แก่ ดัชนีความสามารถในการรองรับทรัพยากร (RCI) และดัชนีแรงกดดันสิ่งแวดล้อม (EPI)

$$CF = \sum_{i=1}^n w_i u_{ij} ; EF = \sum_{i=1}^n w_i u_{ij} ; USD = CF + EF$$

$$RCI = \sum_{i=1}^n w_i u_{ij} ; EPI = \sum_{i=1}^n w_i u_{ij} ; RECI = RCI + EPI$$

w_i : การถ่วงน้ำหนัก ระบุ ตัวบ่งชี้เชิงบวกหรือเชิงลบที่สอดคล้องกัน ตัวอย่างเช่น ในเมืองที่สภาพแวดล้อมสาธารณะที่แตกต่างกันจะมีขีดความสามารถในการรองรับประติมากรรมในเมืองต่างกัน

ตารางที่ 3 ตัวอย่างความสามารถในการรองรับสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันของประติมากรรมในเมืองซีอาน

ชนิด	รูปแบบลักษณะ	รูปภาพ
1.สวน	เนื่องจากพื้นที่สวนสาธารณะมีขนาดเล็กประติมากรรมสาธารณะในเมืองจึงจัดแสดงในรูปแบบการรวมกลุ่ม	
2.ถนน	ประติมากรรมริมถนน โดยทั่วไปจะแสดงในรูปแบบของสัญลักษณ์ ทิศทางและพื้นที่ส่วนใหญ่จะเป็นไปตามลักษณะถนน	
3.ห้างสรรพสินค้า	ประติมากรรมสาธารณะส่วนใหญ่ในห้างสรรพสินค้ามีจำนวนน้อยและเน้นการตกแต่งพื้นที่	

ที่มา Liu Ting (2024)

คำอธิบายเชิงปริมาณเกี่ยวกับความสามารถในการรองรับประติมากรรมสาธารณะในเมือง

ตัวบ่งชี้ลักษณะความสามารถของประติมากรรมสาธารณะในเมืองซีอานได้รับการทำให้เป็นมาตรฐานก่อน โดยการศึกษาที่กำหนดว่า เมื่อตัวบ่งชี้มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับประติมากรรมสาธารณะในเมือง กล่าวคือ มีบทบาทในการส่งเสริมคะแนนรวม จะถือเป็นตัวบ่งชี้เชิงบวก ส่วนตัวบ่งชี้ที่มีความสัมพันธ์เชิงลบ กล่าวคือ มีบทบาทตรงข้ามกับคะแนนรวม จะถือเป็นตัวบ่งชี้เชิงลบ เพื่อให้การทำให้เป็นมาตรฐานมีความสม่ำเสมอ เมื่อมี ตัวบ่งชี้เชิงบวกและเชิงลบตามลำดับ:

$$X_{ij} = \begin{cases} 100 \times x_{ij} / x_{i\max} & \text{เมื่อ } x \text{ เป็นตัวบ่งชี้การกระทำเชิงลบ} \\ 100 \times x_{ij} / x_{i\min} & \text{เมื่อ } x \text{ เป็นตัวบ่งชี้การกระทำเชิงบวก} \end{cases} \quad (1)$$

การคำนวณความสามารถในการรองรับของประติมากรรมสาธารณะในเมืองได้จากการสังเคราะห์ตัวแปรต่าง ๆ ในแต่ละชั้นตามน้ำหนักที่สอดคล้องกัน โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์และความไม่สามารถทดแทนกันได้ของตัวบ่งชี้ในระดับที่สูงกว่า การศึกษานี้จึงเสนอให้ใช้วิธีการหาผลรวมถ่วงน้ำหนัก สูตรทางคณิตศาสตร์สำหรับความสามารถในการรองรับของประติมากรรมสาธารณะในเมืองสำหรับพื้นที่ต่าง ๆ แสดงดังนี้:



$$USC = 2 * \sum_{i,j=1}^n X_{ij} W_i \quad (2)$$

USC คือขนาดความจุประติมากรรมสาธารณะของเมือง และ W_i น้ำหนักที่แสดง X_{ij} ในสมการ

เนื่องจากความสามารถในการรองรับจริงของประติมากรรมสาธารณะในเมืองและการตัดสินใจเชิงอัตวิสัยของผู้ออกแบบเกี่ยวกับจำนวนประติมากรรมมีความเปี่ยงเบนบางประการ การศึกษานี้จึงนำทฤษฎีบทโคไซน์ในทฤษฎีเรขาคณิตมาประยุกต์ใช้ โดยคำนวณค่า $\cos\theta$ ของมุมระหว่างความสามารถในการรองรับจริงและความสามารถในการรองรับในสถานะอุดมคติ เพื่อพิจารณาว่าความสามารถในการรองรับของประติมากรรมสาธารณะอยู่ในสถานะโอเวอร์โหลดหรือไม่ การศึกษานี้จึงนำเสนอสูตรการคำนวณความสามารถในการรองรับจริงของประติมากรรมสาธารณะในเมือง ดังนี้

$$RSC = USC \times \cos\theta \quad (3)$$

RSC หมายถึงความสามารถในการรองรับจริงของประติมากรรมสาธารณะในเมือง และ θ คือมุมระหว่างความสามารถในการรองรับจริงกับความสามารถในการรองรับในสถานะอุดมคติตามการตัดสินใจของผู้ออกแบบ

$$\cos\theta = \frac{\sqrt{\sum_{i=1}^n X_{i\max}^2 \times \sum_{i=1}^n X_{i\min}^2}}{\sum_{i=1}^n X_{i\min} X_{i\max}}$$

คำแนะนำ $X_{i\max}$ 、 $X_{i\min}$ ในนามของ พิกัดของจุดยอดในสถานะอุดมคติ

(5) เกณฑ์การพิจารณาการจัดสรรความสามารถในการรองรับให้เหมาะสม

เกณฑ์ในการพิจารณาว่าความสามารถในการรองรับของประติมากรรมสาธารณะในเมืองนั้นเหมาะสมหรือไม่ คือ:

$$\theta \begin{cases} > 0, & \text{ถ้า: } RSC > USC \text{ โอเวอร์โหลด} \\ = 0, & \text{ถ้า: } RSC = USC \text{ ปริมาณที่เหมาะสม} \\ < 0, & \text{ถ้า: } RSC < \text{ขาด } USC \end{cases} \quad (5)$$

การทดสอบเชิงประจักษ์

การศึกษานี้ใช้เมืองซีอานเป็นขอบเขตการวิจัย โดยรวบรวมข้อมูลผ่านเว็บไซต์อย่างเป็นทางการของสำนักงานการท่องเที่ยวซีอานและรัฐบาลเทศบาลซีอาน ผลการศึกษาพบว่าเศรษฐกิจแสดงรูปแบบการเพิ่มขึ้นในช่วงห้าปีที่ผ่านมา โดยการลงทุนในสิ่งอำนวยความสะดวกด้านประติมากรรมสาธารณะเพิ่มขึ้นจาก 14.52 ล้านหยวนในปี 2015 เป็น 30.45 ล้านหยวนในปี 2019 ส่งผลให้ดัชนี

เศรษฐกิจในดัชนีความสามารถในการจัดการประติมากรรมสาธารณะเพิ่มขึ้นจาก 0.115 ในปี 2015 เป็น 0.521 ในปี 2019 และได้รับผลกระทบจากข้อเสนอเกี่ยวกับความเชื่อมั่นทางวัฒนธรรมและการเสริมสร้างความแข็งแกร่งของชาติในช่วงห้าปีที่ผ่านมา ดัชนีทางการเมืองและดัชนีทางวัฒนธรรมในช่วงการศึกษาได้รับการปรับปรุงจาก 0.012 และ 0.014 เป็น 0.183 และ 0.169 ตามลำดับ โดยดัชนีทางการเมืองส่วนใหญ่วัดจากกฎหมาย นโยบาย และกฎเกณฑ์ในกระบวนการพัฒนาเมืองในช่วง 5 ปีที่ผ่านมา ส่วนดัชนีทางวัฒนธรรมวัดจากจำนวนเอกสารสนับสนุนจากรัฐบาล

จากดัชนีความสามารถในการรองรับสิ่งแวดล้อม ได้มีการศึกษาแยกกันถึงปริมาณของประติมากรรมสาธารณะในสวนสาธารณะ ถนน จัตุรัส และสถานีรถไฟใต้ดินในซีอาน พบว่าแรงกดดันด้านสิ่งแวดล้อมเพิ่มสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเนื่องจากการขยายตัวของเมือง และความสามารถในการรองรับสิ่งแวดล้อมอยู่ในภาวะรับภาระมากเกินไป เมื่อพิจารณาจากผลกระทบโดยรวมของดัชนีแล้ว พื้นที่สีเขียวที่ครอบคลุม (0.056) พื้นที่สีเขียวในสวนสาธารณะต่อหัว (0.054) ถนนในเมืองต่อหัว (0.052) และพื้นที่อาคาร (0.052) เป็นตัวบ่งชี้ที่ส่งผลกระทบต่อความสามารถในการรองรับสิ่งแวดล้อมมากที่สุด ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า การขยายพื้นที่สีเขียว การลดการใช้พลังงาน และการลดการก่อสร้างในเมืองเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการบรรเทาแรงกดดันด้านสิ่งแวดล้อมในซีอานในปัจจุบัน



ภาพที่ 6 ประติมากรรม “สวนหยาด้านน้อย” ของเมืองซีอาน (Liu Ting 2022)



ภาพที่ 7 ประติมากรรม “สวนหยาด้านน้อย” ของเมืองซีอาน (Liu Ting 2022)



การวิเคราะห์ปัจจัยการรองรับสิ่งแวดล้อมสำหรับประติมากรรมสาธารณะในเมือง
การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์

การศึกษานี้ใช้โปรแกรม SPSS 21.0 ในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถ
ของประติมากรรมสาธารณะในเมือง ตัวแปรการเปลี่ยนแปลงภายในของความสามารถในการรองรับ
ทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม และดัชนีความไม่สอดคล้องกัน เพื่อตัดสินบทบาทและอิทธิพลซึ่งกันและกัน

ตารางที่ 4 การวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวบ่งชี้ความสามารถในการรองรับสิ่งแวดล้อม
ของประติมากรรมสาธารณะในเมืองซีอาน

	ดัชนีความไม่ สอดคล้องกัน	ดัชนีแรงกดดัน ด้านสิ่งแวดล้อม	ดัชนีความสามารถ ในการรองรับสิ่งแวดล้อม
ดัชนีความไม่สอดคล้องกัน	1	0.095	0.021
ดัชนีการจัดการ ประติมากรรมสาธารณะ	0.597**	0.613	0.844**
ดัชนีการประเมิน ประติมากรรมสาธารณะ	0.08	0.527**	0.848**
ดัชนีการพัฒนา ประติมากรรมสาธารณะ	-0.053	0.511*	0.829**

ที่มา Liu Ting (2024)

ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างดัชนีความไม่สอดคล้องกันและดัชนีการพัฒนา
ประติมากรรมสาธารณะในเมืองคือ -0.053 และค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์กับดัชนีความสามารถ
ในการรองรับทรัพยากรสิ่งแวดล้อมคือ 0.021 ซึ่งบ่งชี้ว่าดัชนีการพัฒนาประติมากรรมสาธารณะใน
เมืองมีพลังอธิบายการเปลี่ยนแปลงของขีดความสามารถด้านสิ่งแวดล้อมที่แข็งแกร่ง และมีความสัมพันธ์
เชิงลบระหว่างทั้งสอง สิ่งนี้บ่งชี้ว่าการพัฒนาประติมากรรมสาธารณะในเมืองมีปัจจัยขับเคลื่อนที่
สำคัญในระดับการปรับให้เหมาะสมของการใช้ทรัพยากรด้านสิ่งแวดล้อม

โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างดัชนีการจัดการประติมากรรมสาธารณะ
และดัชนีความไม่สอดคล้องกันสูงถึง 0.597 ซึ่งบ่งชี้ว่าการเปลี่ยนแปลงในการจัดการประติมากรรม
สาธารณะเป็นปัจจัยขับเคลื่อนที่สำคัญที่นำไปสู่วิวัฒนาการของดัชนีความไม่สอดคล้องกันของขีด
ความสามารถด้านสิ่งแวดล้อม

จากข้อมูลประติมากรรมสาธารณะในเมืองระหว่างปี 2015-2019 ใน “Shaanxi Provincial
Statistical Yearbook” อัตราการครอบคลุมพื้นที่แสดงให้เห็นถึงการเพิ่มขึ้นทุกปีในสถานะของจำนวน
ประติมากรรมสาธารณะในเมืองที่ปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดระหว่าง
นโยบายและประชากรในเมืองที่ได้รับผลกระทบจากการเมืองและเศรษฐกิจ โดยในปี 2018 พื้นที่ถนน

(เพิ่มจาก 7,199.75 ตร.ม. เป็น 10,600.54 ตร.ม.) และพื้นที่อาคาร (เพิ่มจาก 11,974.53 ตร.ม. เป็น 15,855.39 ตร.ม.) ถือเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญ ส่งผลให้แรงกดดันด้านสิ่งแวดล้อมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง สิ่งนี้ยืนยันเพิ่มเติมว่าพื้นที่สีเขียวและพื้นที่สวนสาธารณะที่เพิ่มขึ้นในชานช่วยลดแรงกดดันด้านสิ่งแวดล้อม ในขณะที่การพัฒนาอาคารและความหนาแน่นของประชากรในเมืองสร้างแรงกดดันต่อสิ่งแวดล้อม ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างดัชนีแรงกดดันสิ่งแวดล้อมและดัชนีความไม่สอดคล้องกันคือ 0.095 ซึ่งบ่งชี้ว่าแรงกดดันสิ่งแวดล้อมเป็นปัจจัยจำกัดที่สำคัญในกระบวนการขยายเมือง และการพัฒนาของชาน และในปัจจุบันเป็นปัญหาเร่งด่วนที่จะต้องควบคุมการใช้สิ่งแวดล้อมมากเกินไปอย่างมีประสิทธิภาพด้วยวิธีการต่าง ๆ รวมไปถึงส่งเสริมพื้นที่สีเขียวและพื้นที่สวนสาธารณะเพื่อขับเคลื่อนการพัฒนาประติมากรรมสาธารณะ

การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมและการจัดการประติมากรรม

สิ่งแวดล้อมเป็นตัวกำหนดอิทธิพลหลายประการที่มีต่อการจัดการประติมากรรมสาธารณะในเมือง เพื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงภายในของประติมากรรมสาธารณะในเมืองและความสัมพันธ์กับดัชนีความสามารถในการรองรับสิ่งแวดล้อม (ECI) ปัจจัยการจัดการประติมากรรมสาธารณะในเมือง (CF) และปัจจัยการประเมิน (EF) ซึ่งปัจจัยการจัดการประกอบด้วย การเมือง (Political) เศรษฐกิจ (Economic) และวัฒนธรรม (Culture) ส่วนปัจจัยการประเมินประกอบด้วย ประสบการณ์เชิงโต้ตอบ (Interactive Experience) ประสบการณ์ทางภาพ (Visual Experience) และประสบการณ์เชิงมูลค่า (Value Experience)

สมการความสัมพันธ์ที่เหมาะสมมีดังนี้:

$$ECT = 0.047 + 0.9c F + 0.315 EF$$

ผลลัพธ์ของความสามารถในการรองรับสิ่งแวดล้อมและความสามารถในการรองรับประติมากรรมสาธารณะในเมืองแสดงให้เห็นว่าสมการการถดถอยมีความเหมาะสมและค่าสัมประสิทธิ์การกำหนดค่าถึง $R^2 = 0.921$, $P = 0.00$ อย่างมีนัยสำคัญ ระดับความสามารถในการรองรับทรัพยากรมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับขนาดเศรษฐกิจและโครงสร้างเศรษฐกิจ และมีความสัมพันธ์เชิงลบกับประสิทธิภาพทางเศรษฐกิจ แสดงให้เห็นว่าด้วยการพัฒนาเศรษฐกิจ การเพิ่มขึ้นของขนาดการรวมตัวของประชากรและการขยายตัวของโครงสร้างพื้นฐาน การบริโภคทรัพยากรเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ และการเพิ่มประสิทธิภาพทางเศรษฐกิจสามารถลดการบริโภคทรัพยากรได้



ภาพที่ 8 แผนที่ระบบพื้นที่สีเขียวของเมืองซีอาน (การออกแบบพื้นที่สีเขียวในเมือง, 2019)

ตารางที่ 5 ผลการถดถอยของดัชนีการรองรับสิ่งแวดล้อมและตัวชี้วัดการจัดการประติมากรรม
สาธารณะในเมือง

ตัวแปร	B	S.D.	T	Significance
ECT	0.047	0.010	4.458	0**
CF	0.90	0.277	3.179	0.005**
EF	0.315	0.195	1.776	0.097**

ที่มา Liu Ting (2024)

หมายเหตุ:

- * และ ** แสดงถึงความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับความเชื่อมั่น (สองด้าน) 0.1 และ 0.01 ตามลำดับ
- ได้มีการดำเนินการวิเคราะห์การถดถอยกำลังสองน้อยที่สุดสำหรับดัชนีแรงกดดันด้านสิ่งแวดล้อม (EPI) ตามดัชนีต่างๆ ของการพัฒนาเศรษฐกิจ และสมการที่เหมาะสมมีดังนี้:

$$EPI = 0.174 + 0.299EVI + 0.018ESI + 0.742EBI$$

ผลการศึกษาพบว่าสมการการถดถอยมีความเหมาะสมและมีค่าสัมประสิทธิ์การตัดสินใจเท่ากับ $R^2 = 0.804$, $P = 0.00$ ซึ่งถือว่ามีความสำคัญ แรงกดดันด้านสิ่งแวดล้อม ขนาดเศรษฐกิจ โครงสร้างเศรษฐกิจ และประสิทธิภาพทางเศรษฐกิจ ล้วนมีความสัมพันธ์ในทางบวกที่ระดับ 0.1 แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบัน ยิ่งระดับการพัฒนาเศรษฐกิจสูงขึ้นเท่าใด แรงกดดันด้านสิ่งแวดล้อมก็จะยิ่งมากขึ้นเท่านั้น

ตารางที่ 6 ผลการถดถอยของดัชนีการรองรับสิ่งแวดล้อมและตัวชี้วัดการจัดการประติมากรรมสาธารณะในเมือง

ตัวแปร	B	S.D.	T	Significance
ECT	0.184	0.041	5.661	0*
CF	0.333	0.795	0.382	0.713*
EF	0.731	0.705	1.025	0.301*

ที่มา Liu Ting (2024)

การอภิปรายผล

การศึกษาครั้งนี้ใช้ระบบดัชนีความสามารถในการรองรับประติมากรรมสาธารณะในเมือง เป็นพื้นฐานในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างประติมากรรมสาธารณะในเมืองกับความสามารถในการรองรับสิ่งแวดล้อมภายใต้อิทธิพลของปัจจัยเชิงวัตถุและเชิงอัตนัยตามลำดับ โดยวิเคราะห์แผนการปรับปรุงการจัดสรรความสามารถในการรองรับประติมากรรมสาธารณะในเมืองอย่างครอบคลุม

จากมุมมองทางการเมือง จำนวนประติมากรรมสาธารณะในเมืองพัฒนาตามนโยบายการพัฒนาประเทศและมีแนวโน้มที่ชัดเจน จากการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของประติมากรรมสาธารณะในเมืองตามความสามารถในการรองรับสิ่งแวดล้อม พบว่ามีปัจจัยหลายประการที่เกี่ยวข้อง เช่น การควบคุมจำนวนประติมากรรมสาธารณะให้สอดคล้องกับอาคาร ปัจจัยเชิงอัตนัยของการจัดการประติมากรรมสาธารณะในเมือง เช่น การประเมินของสาธารณะ การตระหนักถึงความรู้สึกและคุณค่า และการวิเคราะห์วัฒนธรรมในเมืองอย่างครอบคลุม

หลังจากการพัฒนาอย่างยั่งยืนของการจัดการประติมากรรมสาธารณะในเมือง ความสามารถในการรองรับสิ่งแวดล้อมเป็นประเด็นเร่งด่วนที่ประติมากรรมสาธารณะต้องพิจารณาและแก้ไข โดยดัชนีแรงกดดันด้านสิ่งแวดล้อมกำลังเพิ่มขึ้นทุกปี จากมุมมองทางวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพ กระบวนการพัฒนาเมืองจึงควรให้ความสำคัญกับการจัดการและพัฒนาประติมากรรมสาธารณะในเมือง เพื่อให้ประติมากรรมสาธารณะสนับสนุนการพัฒนาที่ครอบคลุมและทำหน้าที่ถ่ายทอดสารทาง



วัฒนธรรมได้ดี ในขณะที่เดียวกันยังเสริมสร้างความรู้สึกถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของประติมากรรมสาธารณะอีกด้วย

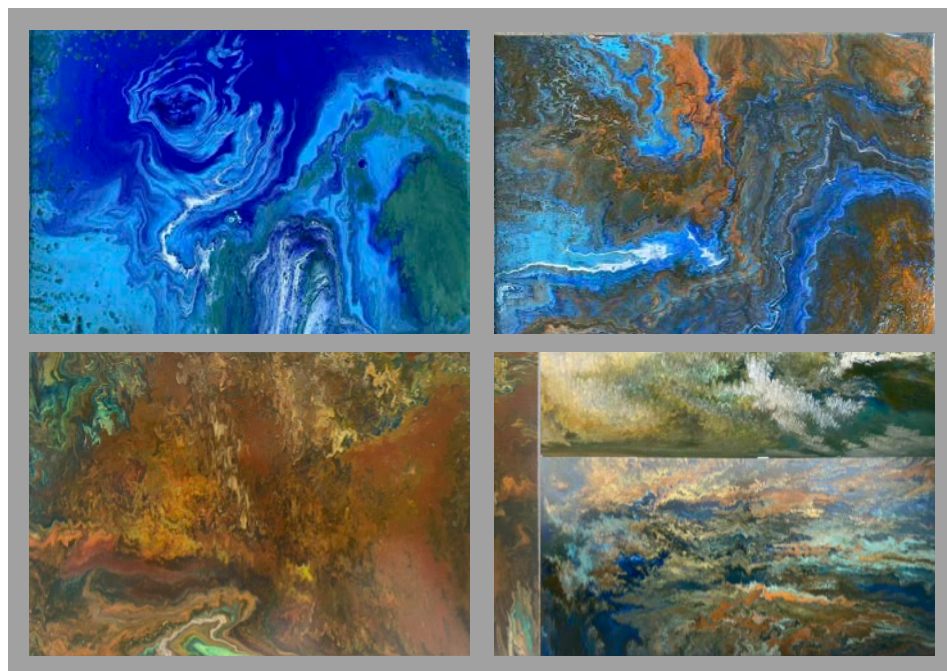
จากการศึกษาปัจจัยผลักดันความสามารถในการรองรับของประติมากรรมสาธารณะในเมืองพบว่าฐานเศรษฐกิจเป็นปัจจัยผลักดันที่สำคัญที่มีผลต่อจำนวนประติมากรรมสาธารณะในเมือง ปัจจัยทางการเมืองและวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับความสามารถในการรองรับสิ่งแวดล้อมของประติมากรรมสาธารณะในเมือง ในขณะที่การขยายตัวของเมืองมีความสัมพันธ์เชิงลบกับความสามารถในการรองรับสิ่งแวดล้อม

จากการสร้างสูตรการคำนวณ การศึกษาครั้งนี้ได้ตรวจสอบประติมากรรมสาธารณะในสวนสาธารณะ ถนน จัตุรัส และสถานีรถไฟใต้ดินในซีอาน รวมทั้งรายงานประจำปีของรัฐบาลเทศบาล เพื่อการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงประจักษ์ เพื่อเพิ่มความเป็นวิทยาศาสตร์และความเป็นกลางของแบบจำลองการคำนวณ โดยพิจารณาว่าความสามารถในการรองรับของประติมากรรมสาธารณะในเมืองในภูมิภาคนี้เหมาะสมหรือไม่ ผ่านค่าความสามารถในการรองรับจริงและค่ามุม $\cos \theta$ ระหว่างความสามารถในการรองรับจริงกับความสามารถในการรองรับในสถานะอุดมคติ โดยมุ่งหวังที่จะให้พื้นฐานทางวิทยาศาสตร์สำหรับการออกแบบและติดตั้งประติมากรรมสาธารณะในเมือง

บรรณานุกรม

- Deng Xue, Li Jiaming, Zeng Haojian et al. (2012). Hierarchical analysis of weight calculation method and its application. Practice and Understanding of Mathematics, 42(7).
- Guo Wenying. (2007). Urban environmental carrying capacity and sustainable development. Qinghai Environment, 17(3): 132-134, 142.
- Jiang T., Liu T. (2020). Construction of urban public sculpture capacity index system. Industrial Design.
- Li J. (2017). Research on the fitness of urban public sculpture based on urban memory. Huazhong University of Science and Technology.
- Xue V. (2014). SPSS statistical analysis methods and applications (3rd edition). Beijing: Electronic Industry Press.
- Zhu Qigui. (1999). Sustainable Development Assessment (pp. 285-286). Shanghai: Shanghai University of Finance and Economics Press.





Power of Color: Applying Biophilic Principles to Visual Art

Received
Revised
Accepted

January 21, 2024
July 2, 2025
July 3, 2025

Puwen Jiang¹
Sakchai Uthitho²
Boontan Chettasurat³

Abstract

This study explores color theory and its manifestations in visual art, uniquely anchored in the dynamic interplay of biophilic principles and cultural contexts, specifically within the terrains of Xinjiang and Gansu. Emphasizing the profound role of biophilia, the research accentuates the emotive potential of color in visual art, enriched by a spectrum of stylistic diversities, avant-garde techniques, and meticulous material choices. With a theoretical foundation in biophilic design, the study examines the intricate balance between nature and culture, manipulating color and diluent proportions to evoke the quintessence of local environments and traditions. Moreover, this paper illuminates the democratization of visual art, championing its therapeutic capacities. It ardently advocates for an interdisciplinary fusion - marrying sociology, visual art, and philosophy - to both amplify and refine the future trajectories of color-centered visual art. In doing so, it positions biophilia as an indispensable lens for understanding and innovating within the broader scope of visual art and cultural interpretation.

Keywords: Biophilia, Color Theory, Geographical Context, Power, Visual Art

¹ Faculty of Fine-Applied Arts and Cultural Science, Mahasarakham University, Thailand

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

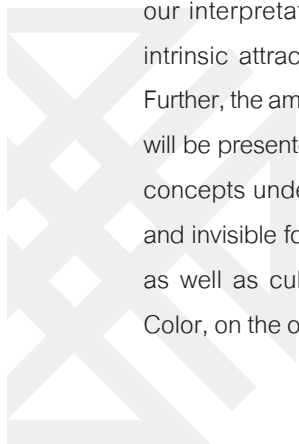
³ Faculty of Fine-Applied Arts and Cultural Science, Mahasarakham University, Thailand



Introduction

The integration of geography, color, and design is becoming increasingly prevalent (Hawkins 2013). Research from China reveals that cultural constructs often reflect physical landscapes (Wen & White 2020). For instance, the unique geographical characteristics of China, from Heilongjiang's golden waterways to Xinjiang's sacred sights, mirror the complex interplay between the permanent facets of cultural heritage and the shifting dynamism of the Earth's landscapes (Sheng et al. 2022; Zhang 2023). These multifaceted elements also extend to the domain of color, a crucial component of societal narratives and national identities. Each country harnesses colors to express collective emotions, hopes, and memories. The choice of these hues is influenced by geographical location, climate, cultural customs, and social norms (Gribkov & Petrov 1996; Madden, Hewett & Roth 2000). These factors combine to create a kaleidoscopic patchwork, each nation expressing its unique chromatic power. A prime example of this phenomenon is the Danxia landform in Zhangye City, Gansu Province (Hua 2020). Its unusual geological features present a mesmerizing spectrum of colors. These form a visual tableau that underlines the inherent beauty of the planet, manifesting a testament to Earth's dynamism (Li & Cao 2022). At the heart of this observation is the principle of biophilia - the innate human affinity for and connection to nature (Wilson 1984). This draws attention to how such geological marvels not only showcase Earth's beauty but resonate deeply with the inherent human longing for natural elements, an emotional tie that accentuates color's energy.

This paper endeavors to bridge the gap between Earth's dynamic geological changes and human cultural practices. By focusing on the symbolism and energy embodied in the use of color, the interaction of geographical and cultural elements will be investigated. Crucially, this study will also emphasize the importance of biophilic connections in shaping our interpretations and feelings towards these colors and designs, proposing that our intrinsic attraction to nature significantly informs our cultural and aesthetic preferences. Further, the amalgamation of the inherent energy of nature with long-standing cultural customs will be presented through abstract visual art, created using mixed acrylic paints. Two central concepts underpin this study: power and color. The term power encompasses the visible and invisible forces shaping the Earth, including physical elements like seas and volcanoes, as well as culturally assigned meanings, such as those found in festivals and climate. Color, on the other hand, symbolizes the inherent diversity found across different countries,



ethnic groups, geographical locations, and cultures (Morton 1997). Interwoven with these elements is the third pillar, biophilia, shedding light on the undeniable draw that nature and its varied hues have on human psychology, emotional well-being, and aesthetic inclinations.

This study is grounded in key theories linking biophilia, color theory, and cultural symbolism. Biophilia suggests an inherent human affinity for nature, influencing psychological health and creativity, which is crucial to our approach to biophilic design in visual art (Fromm 1963; Wilson 1984). Color theory then provides the framework for understanding color interactions and their psychological and emotional impacts, essential for assessing the expressive power of art (Albers 1963; Itten 1973). Additionally, the integration of the Five Elements Theory from Chinese philosophy assigns colors to elemental life aspects, infusing cultural meanings into visual representations. These theories collectively guide our exploration of how biophilic principles intersect with cultural and color dynamics, forming a cohesive theoretical foundation for examining their combined impact on visual art. Ultimately, this study aims to advance understanding of the forces shaping the world and the relationship between nature's energy, beauty, and cultural color symbolism. By doing so, it contributes to the academic discourse in the field of visual art, pushing the boundaries of how the natural world's dynamism can inform cultural practices and visual expression. This will unravel not just the what and the how, but the why, spotlighting the profound biophilic interactions that play an essential role in our perceptions of color and nature.

Literature Review

1. Biophilia: Nature and Design

At the intersection of design and nature, it is essential to consider the profound impact of landscape aesthetics, a dominant theme recurrently captured in the art and design discourse. The intricate relationship between natural elements and aesthetics evokes feelings of tranquility, transcendence, and balance, which artists and designers have long sought to harness in their work. The energy of nature in landscape aesthetics is not just confined to the visual attributes, but is intrinsically linked to the psychological and emotional impact, creating an immersive and transformative aesthetic experience. Chinese artists, deeply rooted in Taoist and Buddhist ideologies, have long demonstrated an understanding of this energy in their landscape art, integrating the use of color to evoke a sense of balance and harmony.

When dissecting the theoretical underpinnings of the energy derived from nature



in visual art, a crucial aspect to consider is the concept of 'biophilia'. Fromm (1963) and Wilson (1986) independently proposed the biophilia hypothesis, arguing that humans have an innate and genetically driven affinity for nature and natural forms (Barbiero & Berto 2021). Designers and artists often draw upon this predisposition to construct designs that echo the inherent structures and patterns found in nature, from the branching veins of a leaf to the fractal patterns of coastlines and clouds (Sachs 2022). The visual depiction of these natural elements serves to provoke a sense of connectivity, grounding, and familiarity, and thus can be powerful in impacting perception and behavior (Kellert 2018). In addition, the concept of 'vitality affect' proposed by Daniel Stern (2010) is pertinent, suggesting that the dynamic qualities of natural forms and their rhythmic, harmonic patterns stimulate an embodied resonance in the viewer, imparting a sense of vitality and aliveness.

There is a clear academic consensus on the importance of biophilic principles to physical and mental health and well-being. Throughout human history, our relationship with nature has been crucial to our overall wellness. A plethora of scientific studies highlight that consistent interactions with nature can yield substantial improvements in stress reduction, blood pressure regulation, pain relief, recovery acceleration, and even enhance mood and performance in professional settings like healthcare (Annerstedt & Währborg 2011; Katcher & Beck 1983; Kellert 2012; Ryan et al. 2014). The emphasis on visual elements, such as serene natural landscapes or even the simulation of natural features, can considerably elevate our mood and psychological well-being. Surprisingly, something as simple as a room with a view of nature has been shown to facilitate faster recovery from illnesses and reduce the need for pain medication (Ulrich 1993; 2008). However, due to urban lifestyles, this critical contact with nature is dwindling, particularly in the light of the urban shift in global population trends (Turner, Nakamura & Dinetti 2004; Worldbank 2019).

From an evolutionary perspective, biophilia's roots are traced back to the lengthy timeline of human evolution. A striking fact to consider is that for more than 99% of our species' history, humans evolved in response to natural forces rather than the human-engineered environment we are accustomed to today (Wilson 1986, Kellert 2018; Kellert & Calabrese 2015). The increasing disconnection from nature poses a unique challenge: the urban spaces we inhabit must be designed to evoke our biophilic instincts (Beatley 2011; Hartig & Kahn 2016; Söderlund 2019). Contemporary settings and conveniences like mass production and electronic technology have been recent additions in our evolutionary journey. Studies like the one conducted by Arne Öhman (1986) underscore the depth of our inherent



inclination towards nature. Participants in this study subliminally exposed to images of snakes and spiders demonstrated aversive reactions, in stark contrast to their indifferent response to modern threats like handguns and exposed electric wires. This evidence accentuates the power of visual elements in eliciting deep-seated human responses, making visual art rooted in biophilic principles even more crucial. Biophilic design offers a solution, aiming to mirror natural environments within urban settings (Browning & Ryan 2020).

Yet, there is an evident dichotomy in our modern application of biophilia. Even though humans have evolved in nature, our contemporary reality is predominantly indoor-driven. As a consequence, the very spaces that should provide respite, such as our homes, workplaces, and healthcare institutions, often mirror the sensory-deprived enclosures of old-fashioned zoos. Despite our biological tendencies, the design paradigms of the modern built environment frequently disregard nature, either treating it as an obstacle or relegating it to insignificance (McGee et al. 2019). In the realm of visual art, this manifests predominantly in the choices of images, patterns, and color palettes that lack the essence of nature. The irony lies in the fact that while we have recognized and rectified inhumane conditions for animals, such as barren cages, similar sensory-deprived conditions still persist for humans in many modern architectural designs, particularly in the digital and visual media that increasingly dominates our lives.

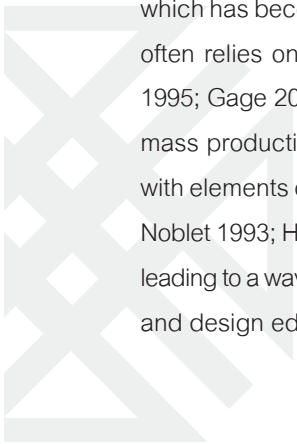
The integration of color theory in the portrayal of nature's energy in visual art ties these concepts together. The use of color provides a potent tool to intensify the impact of nature's depiction in design. For instance, hue can influence perceived temperature and depth, while saturation can alter the perceived intensity and vitality of a natural scene (Fortner & Meyer 1997). Complementing these, the attribute of value can provide a tangible sense of light and dark, further amplifying the dramatic expression of nature (O'Connor 2023). This judicious use of color can evoke a range of emotional responses, playing a vital role in expressing the inherent power of nature. Through strategic choices in color, artists and designers can effectively capture the dynamic interplay of light and shadow, the transient moods of a landscape, and the inherent vibrancy of flora and fauna, thus breathing life into their representations of the natural world. This intricate dance between color theory, the energy of nature, and landscape aesthetics demonstrates how these elements collectively shape visual and emotional interaction with design.



2. Color Theory

Color theory, a practical guide to color mixing and visual effects of specific combinations, plays a vital role in visual art (Best 2017; Jasper 2014). At its core are three color categories - primary, secondary, and tertiary - based on the color wheel (Mollica 2013). In additive color models, used in light-based mediums like computer monitors and stage lighting, colors are formed by mixing different hues of light, specifically red, green, and blue (Nowak & Kościelniak 2019). This combination creates secondary colors: cyan, magenta, or yellow. Subtractive color models, used in paints and pigments, create colors by filtering parts of the visible spectrum (Ibraheem et al. 2012). Color theory also encompasses color planning, which relates to color matching in design fields such as graphic design, industrial design, and fashion design (Hsiao & Tsai 2004). For example, common color schemes like black-white and red-blue are strategically chosen to achieve a certain effect or mood. The color wheel, a tool of color science, visualizes these combinations and their relations (Parkhurst & Feller 1982). Complementary colors, located at opposite ends of the color wheel, create high contrast, while similar colors, located adjacently, create harmony. Additionally, colors are classified as warm or cool, with reds, oranges, and yellows being warm, and greens and blues being cool. Beyond basic hue, colors also possess saturation and lightness, denoted in the HSL (Hue, Saturation, Lightness) or HSV (Hue, Saturation, Value) models (Marcu & Abe 1997). The color displayed by a surface is determined by the color it reflects in the electromagnetic spectrum. Tones of color are created by mixing a hue with a neutral color, thereby reducing chroma while preserving hue. This principle aids in achieving varying degrees of lightness and darkness, adding depth and complexity to the artistic and design work.

Yet, in traditional color theory, three fundamental attributes dictate the perception and interpretation of color: hue, saturation, and value (O'Connor, 2021). This framework, which has become integral to design practice and education as the profession has evolved, often relies on color models, charts, and illustrations to explicate these attributes (Gage 1995; Gage 2000). Significantly, the transition from small-scale craft industries to large-scale mass production during the Industrial Revolution marked a shift in the practice of design, with elements of multiple design styles coalescing and pattern books serving as guides (de Noblet 1993; Hauffe 1998; Raizman 2003). The lack of design standards proved problematic, leading to a wave of design reform that coincided with advancements in industry, manufacturing, and design education (O'Connor 2021).



During the mid-nineteenth century, the advent of digital design technologies and the increased availability of pigments significantly transformed the use of color in design (Delamare & Guineau 1999). Notably, the development of the collapsible metal paint tube improved the accessibility and application of pigment color, thereby addressing the issue of unstable color intermixing (O'Connor 2021). As the design field progressed into the twentieth century, traditional color theory and design education adapted to align with industry, manufacturing, and printing technology changes. The rigidity of earlier color theories was replaced with practical guidelines that emphasized individual creativity and an informed, intuitive approach to using color, as seen in the theories of Dow (1913), Ross (1919), and Parsons (1921), and later Albers (1963) and Itten (1973). Contemporary traditional color theory spans four main areas: color industries, technologies, and applications; color (re) production; color humanities; and color aesthetics (O'Connor 2023). O'Connor (2021) points out that while this theory has garnered criticism, much of it is centered on hue-related constructs, with a lack of correlation with color science.

3. Color and Meaning in China

It is important to delineate the contrasts in color interpretation between Western colorimetry and traditional Chinese painting. Colorimetry, grounded in the scientific evaluation of color, focuses on quantifiable metrics such as hue, saturation, and brightness, which are universal and consistent across different contexts. In contrast, Chinese painting interprets colors through a cultural lens, where each hue embodies deeper symbolic meanings often connected to philosophical or spiritual elements. For example, black in colorimetry is simply a shade with no light, whereas in Chinese culture, it represents water, mystery, and the infinite. To facilitate a clearer understanding of these distinctions, the following table contrasts specific colors and their interpretations across these two frameworks.

Table 1 Comparison between color interpretations in colorimetry and in Chinese painting

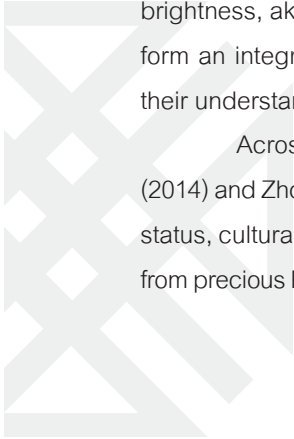
Color	Interpretation in Colorimetry	Interpretation in Chinese Painting
Red	Color with the longest wavelength	Symbolizes good fortune, joy, and prosperity
Green	Mid-spectrum color, calming	Represents renewal, life, and harmony



Color	Interpretation in Colorimetry	Interpretation in Chinese Painting
Blue	Color of short wavelength	Signifies healing, trust, and tranquility
Black	Absence of light	Associated with water, depth, and wisdom
Yellow	Color of light, warm	Symbolizes earth, royalty, and nurturing
White	Total reflection of light	Represents purity, mourning, and humility

The aforementioned color theories are all predominantly Western constructs, yet there are influential color theories in the Eastern world that have also influenced this investigation. The Five Elements Theory, a fundamental concept in ancient Chinese Taoist philosophy, ascribes distinct characteristics and colors to each of the elements, thereby symbolizing various aspects of life and the world (Lee 2012). The theory divides everything into five dynamics via yin and yang evolution: water (moisturizing), fire (inflammation), metal (convergence), wood (stretching), and earth (neutralization). Corresponding colors include white for metal, green for wood, black for water, red for fire, and yellow for earth, all of which carry profound symbolism. White, linked to the West, denotes justice, purity, dignity, integrity, and youth, symbolizing the space between heaven and earth, sunlight falling, and purity. Green, tied to the East, embodies life, symbolizing the birth and growth of all things. Black, associated with the North, conveys incorruptibility, solemnity, seriousness, boldness, calmness, and loneliness, representing the dim and opaque vision akin to deep waters. Red, affiliated with the South, signifies greatness, enthusiasm, loyalty, joy, fear, danger, enthusiasm, the blazing fire, and the sun. Finally, yellow, representing the earth, signifies the land and brightness, akin to the color of sunlight. These colors, representative of the Five Elements, form an integral part of traditional Chinese culture, shaping the values of ancestors and their understanding of the universe (Kaixiang & Xioahong 2020).

Across the breadth of Chinese history, and contrary to the conclusions of both Yu (2014) and Zhou (2022), the color blue evolved to symbolize varying aspects of socio-political status, cultural exchanges, and artistic traditions. In the Tang Dynasty, blue - a hue derived from precious Persian cobalt oxide - featured in Sancai ceramics, signifying cultural exchange



and rarity (Wood et al. 2007). The Song Dynasty associated blue with purity and elegance in Ru porcelain, as well as emotional depth in love themes. As an indicator of rank in official clothing, blue embodied power and prestige (Yuan & Liu 2021). During the Yuan Dynasty, blue reached artistic sophistication with the advent of Yuan blue-and-white porcelain, fostering cultural pride (Gerritsen 2012). In the Ming Dynasty, the blue in official uniforms came to denote power and strict adherence to the rules (Zujie 2007). The Qing Dynasty saw blue as a symbol of cosmic balance, representing water against the Dynasty's elemental association with fire (Wang, Wang & Shamey 2021). Finally, Xinjiang's blue, often found in Uyghur architecture, conveys purity, tranquility, and a yearning for freedom and the ocean. Thus, the symbolism of blue in China, transitioning through various historical periods, stands as a testament to its rich, multifaceted cultural and artistic heritage.

4. Design Influences

The investigation at hand draws influence from three distinguished artists: Yves Klein, Jackson Pollock, and Laura Milnor Iverson, each contributing unique design elements to the study (Figure 1).

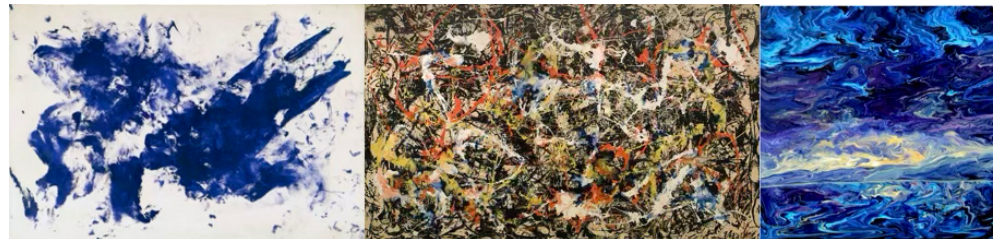


Figure 1. Three influential artworks on this investigation: (left-to-right). a) Yves Klein, 'No.125 Anthropometry', 180x270cm; b) Jackson Pollock, 'Convergence', 242x399cm; c) Laura Milnor Iverson, 'Cormorant fisherman at sunrise', 73.7x92.1cm.

Sources: IDEAT Ideal Home 2019, VertuGallery 2022; Artnet 2018)

Klein, known for his exceptional engagement with the color blue, resonates with the investigation through his pioneering "Anthropometry" series. His judo-inspired use of body forms, creating abstract, human-sourced marks and the introduction of "Klein Blue" underscore the significance of body movement and color symbolism in artistic expression. This method bridges the gap between humanity and the boundless void, imbuing the study with an exploration of irregular forms and the emotive energy of intense hues. Pollock, a figurehead of the abstract expressionist movement, lends the study an appreciation for

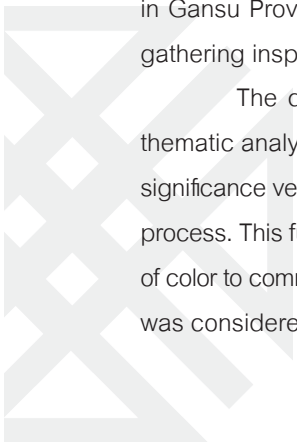


unrestricted line use and color harmony. Known for his enormous canvas works and distinctive brushstrokes, Pollock harnessed colors, lines, and textures to convey his rebellious nature and the spirit of freedom. Emulating Pollock, the investigation will incorporate free form lines and intentional color harmonies, enhancing the expressive potential of the artwork. Iverson's contribution comes through her evocative acrylic landscape paintings, which emphasize the flow and fluidity of the scene. Her work, such as *Cormorant Fisherman at Sunrise*, resonates with viewers differently based on their individual experiences. Incorporating her technique and sense of flow will lend the investigation's output a dynamism and depth that appeals to a broad audience, suggesting that art can be an individualized, experiential journey. These artists collectively provide the investigation with a profound exploration of color, form, and expression, setting a foundation for artwork that challenges the conventional and resonates with the viewer on a deeply personal level.

Methodology

This study integrates documentary analysis with a procedural design method. The fundamental aim is to investigate the profound interconnection between the power of color and its representations, specifically within a Chinese cultural context. Inspired by the emotional and psychological connections humans have with natural environments, the data collection phase incorporated multiple sources to formulate a well-rounded perspective on color theory and symbolism. Foundational theoretical knowledge was gathered from colorimetry books, online historical Chinese documents, and digital platforms. The unique color symbolism of blue, as observed in various periods and elements of Chinese history and culture, served as the focal point. Data was supplemented with visual resources like high-altitude documentaries and photography of geographical locations, particularly the Danxia landforms in Gansu Province. These resources, reflective of the biophilic principles, were pivotal in gathering inspiration for the design elements.

The data analysis stage dissected the gathered data across three key facets: thematic analysis, form symbols, and techniques. This analysis elucidated the energy and significance vested in color, allowing for the translation of these insights into the visual design process. This fusion of theory and practice was integral to the study, underlining the potential of color to communicate power within design. In particular, the evocation of biophilic responses was considered, exploring how the natural elements in color can resonate with viewers on



a deeper, intrinsic level. The design process commenced with sketching, a vital stage in visual design for conceptualizing and testing design elements and color combinations. The generated sketches served as miniature blueprints, aiding in the refinement of abstraction and style.

To ensure methodological rigor in the color selection process for the visual arts creation, this study employed a systematic color analysis technique using the CIE (Commission Internationale de l'Eclairage) colorimetry system. This system quantitatively defines color in a way that mimics human vision, utilizing CIE XYZ coordinates to ensure precision in color perception and reproduction. Before the actual creation of artworks, preliminary color studies were conducted using digital color analysis tools, which provided detailed assessments of hue, saturation, and lightness. These tools enabled the identification of culturally resonant colors while ensuring that their visual impact was scientifically grounded. The colors thus selected were vetted through this dual approach - balancing empirical data with cultural symbolism - to validate the appropriateness of color choices for the artworks.

The next phase was the actual design creation, where the techniques drawn from the analysis stage were applied. Drawing from biophilic design principles, the use of tools such as hair dryers to mimic natural elements within the design, and the application of blending liquid and resin glue to enhance color vibrancy, served to imbue the design with the desired expression of power. This methodology showcased a design process that is deeply rooted in research and analysis, leading to a nuanced understanding of color theory, symbolism, and their applications in visual design. This approach allowed for the creation of powerful designs that were not only visually compelling but also steeped in cultural, symbolic and biophilic significance.

Results

This section presents analysis of the experimental data, studying the power of color and its manifestations in different works. We created pre-thesis and thesis creative works, focusing on the progression, concepts, form, results, and areas of improvement for each piece.

1. Pre-Thesis Creative Work

Pre-Thesis Work 1, titled No. 1, explores the idea of power as perceived through natural elements, focusing on the view of the sea from a high altitude (Figure 1). Analysis



reveals the impact of the selected color scheme and the form chosen to represent the concept. The green tones added to signify organic matter and the vortex shape used to depict power are intriguing aspects. Further, the addition of white to signify the wind direction lends the artwork an inherent sense of flow, mirroring Van Gogh's *Starry Night* and expressing the unruly yet harmonious power of nature.

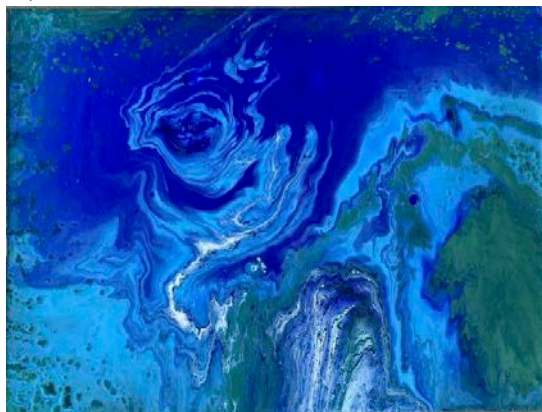


Figure 1. Pre-Thesis Work No. 1

No. 2 presents an integration of the geographical attributes of the Yellow Earth region with the artist's sentiments (Figure 2). The use of meandering lines and deep colors along with a blending agent uniquely showcases the power and beauty of acrylic paint. The interplay of blue, orange, and brown gives a sense of power with multiple meanings. A critical improvement area identified is the need to incorporate personal ideas and add depth to the color system.

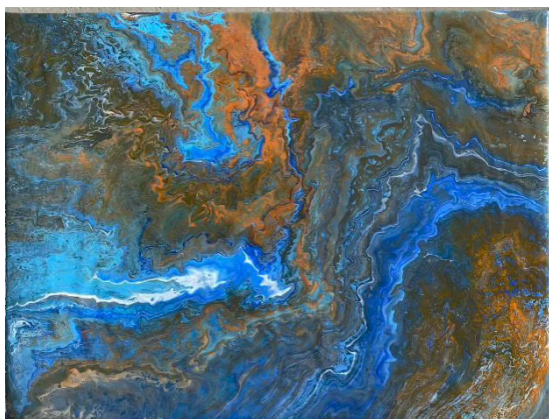


Figure 2. Pre-Thesis Work No. 2



Pre-Thesis Work 3 and 4, titled No. 3 and No. 4, exhibit a strong personal style and an abstraction of natural elements respectively (Figure 3). No. 3's dark blue and pink color scheme with deep orange is used to express the duality of strength and beauty, while in No. 4, the waves' representation depicts a lively youthful power. Both pieces suggest room for additional detail, and the importance of maintaining the right balance between color choice and image scale is highlighted.

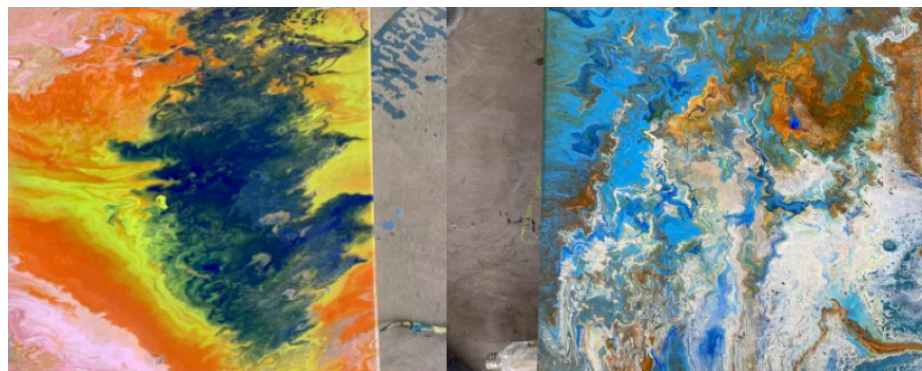


Figure 3. Pre-Thesis Works No. 3 and 4

In the latter two Pre-Thesis works, No. 5 and No. 6, the author leans into the cultural theory of color (Figure 4). No. 5 blends the sea's image with the Xinjiang desert, using warm colors to imbue the picture with energy. No. 6, on the other hand, draws inspiration from the sea's calm flow during a storm and the melting ice's slow stream, demonstrating the fluidity of the artwork. The use of more diluent to allow free flow of pigments is an innovative technique seen here.

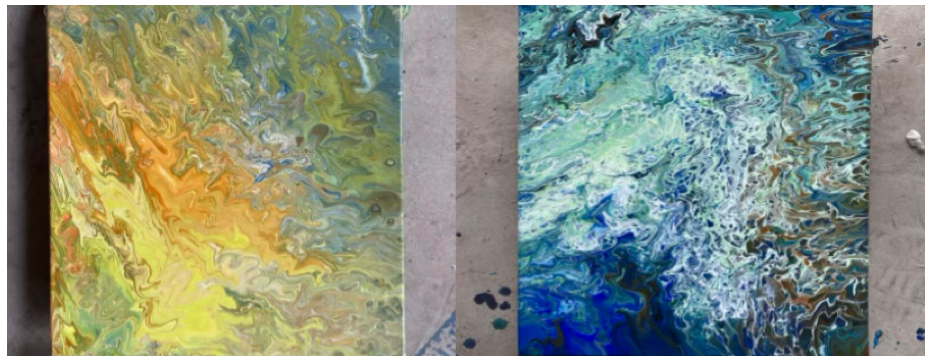


Figure 4. Pre-Thesis Works No. 5 and 6



The final Pre-Thesis work, No. 7, encapsulates the scene from behind a car window on a rainy day, adding a hazy sense of flow to the work. It brings together color-related cultural and festive aspects to express the power and beauty of nature. This work emphasizes exploring related concepts or similar works to deepen understanding of the art form.

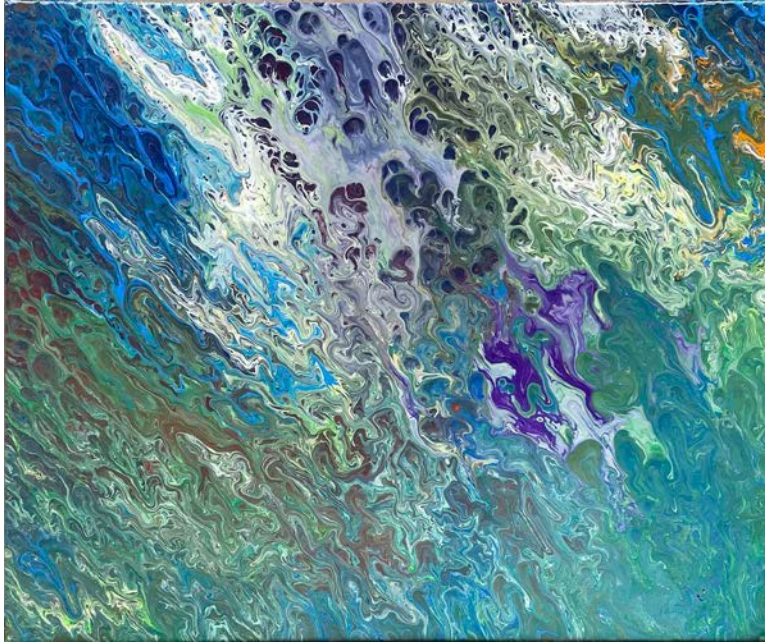
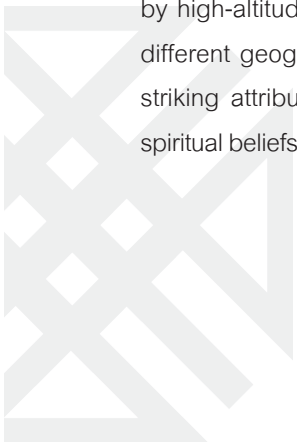


Figure 5. Pre-Thesis Works No. 7

2. Thesis Creative Work

The Thesis works primarily focus on geographical and cultural themes, combining Chinese legendary beasts and landforms to express nature's creativity and Chinese culture's power. Thesis Work 1, titled *Power of Color: Dragon, Phoenix, and Tortoise*, is inspired by high-altitude landform maps of Xinjiang and Gansu (Figure 6). The representation of different geographical, climatic, and temperature conditions through color variance is a striking attribute of this work. Additionally, incorporating legendary beasts symbolizing spiritual beliefs adds an extra layer of complexity, expressing the power of nature and culture.



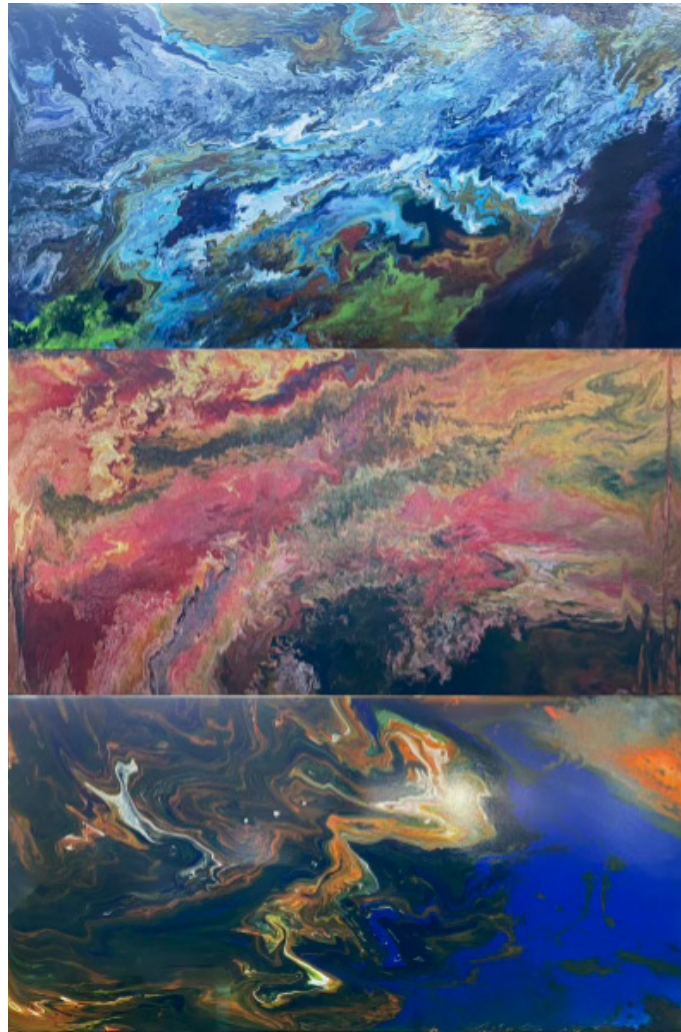


Figure 6. Thesis Work 1

Thesis Work 2 focuses on color-related festivals from India, Japan, and China, embodying the universal hope associated with color usage (Figure 7). By extracting strength expression methods from different cultures, the series symbolizes cultural integration and societal power. Finally, Thesis Work 3 explores Gansu and Xinjiang's lines of topography and historical factors to present a color palette reminiscent of Tang Sancai (Figure 8). It implies a common memory for the Chinese people, reminding them of Gansu's historical and cultural significance and prompting them to revisit their heritage.

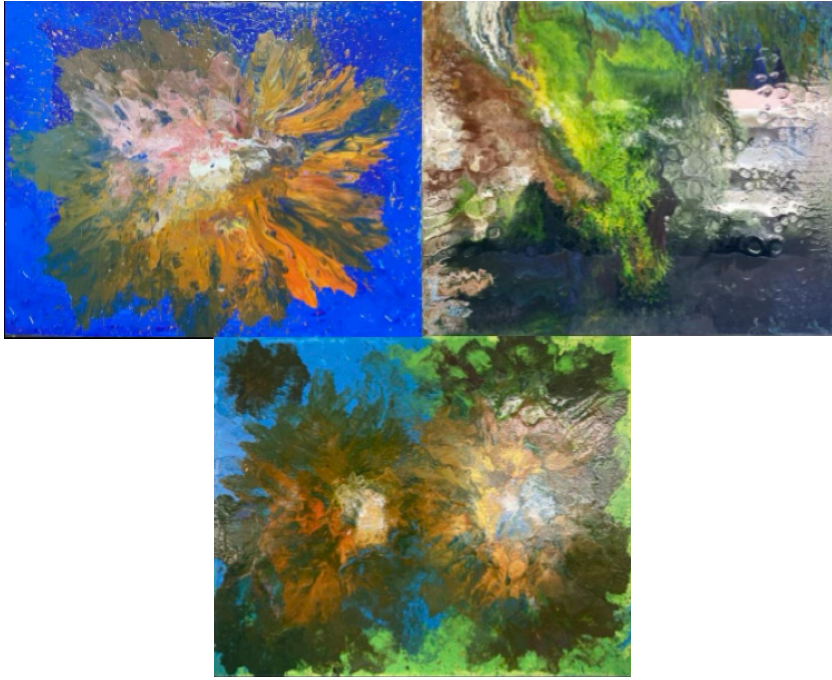


Figure 7. Thesis Work 2

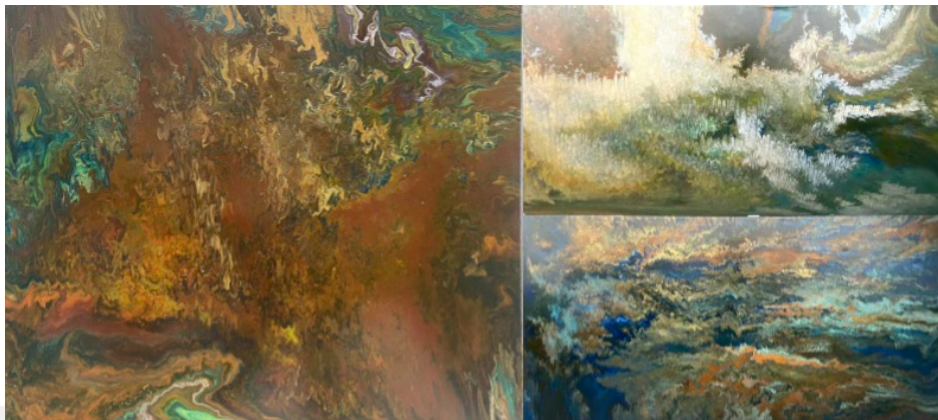


Figure 8. Thesis Work 3

Overall, both Pre-Thesis and Thesis works build a comprehensive understanding of color's power, unraveling the interplay between natural and cultural elements and the role color plays in manifesting power. It is evident that the choice of color, form, and concept has a profound impact on the work's result, and careful consideration of these aspects is necessary to improve and refine future works.

Discussion

This body of work presents an exploration of color and its manifestations within the geographical and cultural contexts of Xinjiang and Gansu, highlighting how color symbolizes natural and social power across different cultures. This study demonstrates an amalgamation of numerous factors such as style, technique, materials, and the cultural and geographical implications of color, highlighting the author's progression from a global to a local perspective. The authors' creative process began with extensive sketches to experiment with color's unique conveyance in visual art. In distinguishing between the Pre-Thesis and Thesis works, a critical aspect lies in the deeper integration of cultural themes within the Thesis works. While the Pre-Thesis creations explore the emotive and psychological responses elicited by natural elements through color, the Thesis works pivot significantly towards embedding these color interactions within specific cultural narratives of Xinjiang and Gansu. This transition is marked by an enriched exploration of local legends, historical art forms, and cultural symbols, such as the depiction of Chinese mythical creatures and traditional landforms. These elements are not merely aesthetic but serve as conduits for encapsulating the profound spiritual and historical resonances of the regions depicted. In doing so, the Thesis works offer a layered narrative that interweaves the intrinsic energy of nature with the enduring legacies of cultural heritage, thus presenting a more nuanced and culturally contextualized articulation of the themes previously developed in the Pre-Thesis phase. This progression reflects a deliberate shift from a broad exploration of biophilic design principles to a focused articulation of how these principles interact with and are expressed through specific cultural frameworks.

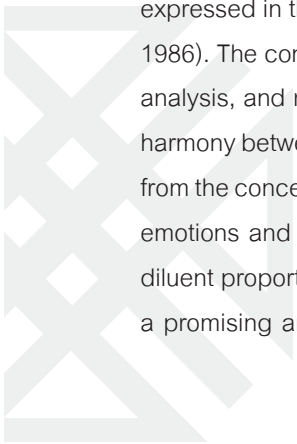
The transition from a universal perspective to a more localized one underpins the study, where the author initially views the Earth from a cosmological standpoint, then zooms in to China, and subsequently to Xinjiang and Gansu. This approach underscored the systematic and methodical aspect of the author's creative process, which was imbued with a comprehensive exploration of style, technique, materials, and the cultural and geographical implications of color. Zhang (2023) postulates a profound influence of Chinese culture on Xinjiang art, which can be translated into the domain of visual design. This study harnesses that cultural strength, incorporating color theory to present the geographic and cultural contexts of Xinjiang and Gansu (Albers 1963; Itten 1973). The rich visual design, featuring vibrant hues and varied styles, exudes the social and natural power embedded in the cultural representation



(Madden, Hewett & Roth 2000; Zhou 2022). The literature by Gage (1995; 2000) corroborates that color and culture are intertwined, which is evident in this study's transition from global to localized perspectives, intricately portraying the implications of color.

Diverse and multicultural elements informed the authors' creative process, blending different nations' social forces and climates, exploring color and line emotive power, and examining the dynamics of various national festivals. The authors' increasing fascination with color and its intersection with cultural theory helped amplify the artworks' emotive impact, thereby symbolizing strength and hope. The application of biophilia, as conceptualized by Wilson (1986) and Kellert (2018), serves as a foundation, emphasizing the inherent human need to connect with nature and living systems, which is echoed in the visual representation of the colors and designs. The data analysis results present an understanding of color application in various domains, emphasizing consistent alignment with theoretical principles. The authors adopted non-traditional techniques, such as discarding the brush and controlling the painting's naturalness through holistic techniques, to ensure the artworks resonated with the theme and elicited authenticity. The portrayal of power and beauty in an irregular and abstract expression of nature emerges as a consistent theme throughout. This exploration of color and its emotive power was grounded in the principles of color design (Best 2017; Mollica 2013). By integrating multicultural elements, the authors have been able to amplify the emotive impact of the visual designs, demonstrating the influence of color theory in a cross-cultural context (Jasper 2014; Yu 2014). Moreover, the innovative techniques adopted in this study, like discarding the brush for more natural techniques, echo Hauffe's (1998) and de Noblet's (1993) emphasis on the evolution and impact of industrial design, further showcasing the evolution of visual design in the hands of culturally diverse artists.

The creative results reflect the power of nature in abstract form, intertwined with the author's material usage. It is noteworthy to underscore the inherent biophilic tendencies expressed in these artworks, portraying the deep-rooted human bond with nature (Wilson, 1986). The concretization of the power theme is seen in the transition from data collection, analysis, and research to actual artwork creation. The artworks breathe life, capturing the harmony between cultural diversity and the integration of world culture and nature. Drawing from the concept of biophilia, the artworks inherently exude an attraction to nature, invoking emotions and cognitive engagement (Kellert, 2018). The authors suggest that modifying diluent proportions and color concentrations could result in varied artistic effects, marking a promising area for future studies. The idea of democratizing art by enabling common



people to create their own artworks using provided diluted pigments encourages interactive, imaginative art creations. Such an approach could be therapeutic, offering a platform to express individual emotions and experiences, thereby contributing to mental stress alleviation. The abstraction of nature's power in the visual designs aligns with the works of Kellert (2018) and Wilson (1986), highlighting the significant influence of biophilic design and the love of life and living systems in the creative process. Also, the emphasis on the effects of altering diluent proportions and color concentrations is analogous to the suggestions made by Dow (1913) in his series of exercises in art structure. By democratizing art and providing the means to create personal artworks, this study not only further validates the importance of color theory (Fortner & Meyer, 1997; Ibraheem et al., 2012) but also endorses the therapeutic potential of art, hence fostering mental stress alleviation (Stern, 2010).

In conclusion, through the thorough exploration of color within the geographical and cultural dimensions of Xinjiang and Gansu, and by integrating the profound implications of biophilia in visual arts, this investigation has successfully met its objectives. The analysis, paired with innovative art techniques, has provided both a deep understanding and a fresh perspective on the intricate interplay of color, culture, and the innate human connection to nature.

Recommendations

Having conducted this investigation, the authors suggest conducting further pigment experiments to determine the effects of varying diluent proportions. Further, increasing sensitivity towards art by exploring other artists' works, comprehending their concepts and inspirations, reading more about color theory, festivals, culture, and integrating disciplines like sociology, visual arts, and human relations could lead to a more soulful resonance with art. The authors also advise the study of philosophy, asserting that at a certain level of exploration, all disciplines inevitably intersect with philosophy, which could serve as a foundational theoretical bedrock for future artistic creations. However, these insights are not without limitations, as they predominantly represent the authors' perspectives and experiences. To address this, it would be beneficial to broaden the study scope by including multiple artists' perspectives to diversify and deepen the understanding of color and its power. The authors' emphasis on delving deeper into color theory (Parkhurst & Feller, 1982; O'Connor, 2021, 2023), and integrating disciplines such as sociology, visual arts,



and human relations, resonates with Hawkins' (2013) call for creative geographies. Furthermore, studying philosophy can potentially serve as a theoretical bedrock for future design creations (Parsons, 1921; Ross, 1919). The perspective-driven insights into the power of color can be enriched by including multiple designers' perspectives (Gribkov & Petrov, 1996), providing a broader scope to understand color's power and its implementation in visual design.

References

- Albers, J. (1963). *The Interaction of Color*. New Haven, NY: Yale University Press.
- Annerstedt, Matilda and Peter Währborg. (2011). "Nature-Assisted Therapy: Systematic Review of Controlled and Observational Studies." *Scandinavian Journal of Public Health* 39 (4): 371-388
- Barbiero, Giuseppe, and Rita Berto. (2021). "Biophilia as Evolutionary Adaptation: An Onto-and Phylogenetic Framework for Biophilic Design." *Frontiers in Psychology* 12 (1): 700709.
- Beatley, Timothy. (2011). *Biophilic Cities: Integrating Nature into Urban Design and Planning*. Washington, D.C.: Island Press.
- Best, J. (Ed.). (2017). *Colour Design: Theories and Applications*. Duxford: Woodhead Publishing.
- Browning, William, and Catherine Ryan. (2020). *Nature Inside: A Biophilic Design Guide*. London, UK: RIBA Publishing.
- de Noblet J. (1993). *Industrial Design: Reflection of a Century*. Paris: Flammarion.
- Delamare, F. and B. Guineau. (1999). *Colour: Making and Using Dyes and Pigments*. London: Thames & Hudson.
- Dow, A.W. (1913). *Composition: A Series of Exercises in Art Structure*. New York, NY: Doubleday, Page and Company.
- Fortner, Brand and Theodore E. Meyer. (1997). "Hue, Saturation, Intensity." In *Number by Colors: A Guide to Using Color to Understand Technical Data* (63-84), edited by Brand Fortner and Theodore E. Meyer. New York, NY: Springer.
- Fromm, Erich. (1963). "The Prophetic Concept of Peace." In *The Dogma of Christ and Other Essays on Religion Psychology and Culture* (183-191), edited by Erich Fromm. Greenwich, England: Fawcett Premier.
- Gage, J. (1995). *Colour and Culture*. London: Thames & Hudson.



- Gage, J. (2000). *Colour and Meaning: Art, Science and Symbolism*. London: Thames & Hudson.
- Gerritsen, Anne. (2012). "Porcelain and the Material Culture of the Mongol-Yuan Court." *Journal of Early Modern History* 16 (3): 241-273.
- Gribkov, Vitaly S., and Vladimir M. Petrov. (1996). "Color Elements in National Schools of Painting: A Statistical Investigation." *Empirical Studies of the Arts* 14 (2): 165-181.
- Hartig, Terry, and Peter H. Kahn Jr. (2016). "Living in Cities, Naturally." *Science* 352 (6288): 938-940.
- Hauffe T. (1998). *Design: A Concise History*. London: Laurence King.
- Hawkins, Harriet. (2013). *For Creative Geographies: Geography, Visual Arts and the Making of Worlds*. London: Routledge.
- Hsiao, Shih-Wen, and Hung-Cheng Tsai. (2004). "Use of Gray System Theory in Product-Color Planning." *Color Research & Application* 29 (3): 222-231.
- Hua, Peng. (2020). "Value of the Heritage." In *China Danxia* (121-133), edited by Hua Peng. New York, NY: Springer.
- Ibraheem, Noor A., Mokhtar M. Hasan, Rafiqul Z. Khan, and Pramod K. Mishra. (2012). "Understanding Color Models: A Review." *ARPN Journal of Science and Technology* 2 (3): 265-275.
- Itten, J. (1973). *The Art of Color, Revised Edition*. New York, NY: John Wiley.
- Jasper, Adam. (2014). "Colour Theory." *Architectural Theory Review* 19 (2): 119-123.
- Kaixiang, Zhang, and Zheng Xioahong. (2020). "Application of Chinese Five Elements Color View in Chinese Restaurant Space." *Journal of the Color Science Association of Japan* 44 (3): 261.
- Katcher, Aaron Honori, and Alan M. Beck. (1983). *New Perspectives on our Lives with Companion Animals*. Philadelphia, PN: University of Pennsylvania Press.
- Kellert, Stephen R. (2012). *Birthright: People and Nature in the Modern World*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Kellert, Stephen R. (2018). *Nature by Design: The Practice of Biophilic Design*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Kellert, Stephen, and Elizabeth Calabrese. (2015). *The Practice of Biophilic Design*. London: Terrapin Bright.
- Lee, Tien-Rein. (2012). "Heaven, Earth and Humans: Color Harmony in Chinese Culture." *Obuda University e-Bulletin* 3 (1): 155-164.



- Li, Xueyang, and Xiaozhao Cao. (2022). "Analysis of the Art Design of Virtual Three-Dimensional Data Imaging Technology in the Rural Landscape Design of Western Sichuan." In 2022 3rd International Conference on Smart Electronics and Communication (ICOSEC) (1436-1439). Piscataway, NJ: IEEE.
- Madden, Thomas J., Kelly Hewett, and Martin S. Roth. (2000). "Managing Images in Different Cultures: A Cross-National Study of Color Meanings and Preferences." *Journal of International Marketing* 8 (4): 90-107.
- Marcu, Gabriel G. and Satoshi Abe. (1997). "New HSL and HSV Color Spaces and Applications." In *SPIE Proceedings Vol. 2949: Imaging Sciences and Display Technologies* (252-263). <https://doi.org/10.1117/12.266331>.
- McGee, Beth, Nam-Kyu Park, Margaret Portillo, Sheila Bosch, and Mickie Swisher. (2019). "DIY Biophilia: Development of the Biophilic Interior Design Matrix as a Design Tool." *Journal of Interior Design* 44 (4): 201-221.
- Mollica, Patti. (2013). *Color Theory: An Essential Guide to Color: From Basic Principles to Practical Applications*, Vol. 53. Mission Viejo, CA: Walter Foster.
- Morton, Jill. (1997). *A Guide to Color Symbolism*, Vol. 28. Harleysville, PA: Colorcom.
- Nowak, P. M., and P. Koscielniak. (2019). "What Color is your Method? Adaptation of the RGB Additive Color Model to Analytical Method Evaluation." *Analytical Chemistry*, 91(16): 10343-10352.
- O'Connor, Z. (2021). "Traditional Colour Theory: A Review." *Color Research and Application*, 46 (4): 838-847.
- O'Connor, Z. (2023). "Traditional Colour Theory in Design Context: A Focus on Value." *Journal of the International Colour Association* 32: 29-43.
- Öhman, Arne. (1986). "Face the Beast and Fear the Face: Animal and Social Fears as Prototypes for Evolutionary Analyses of Emotion." *Psychophysiology* 23 (2): 123-145.
- Parkhurst, Charles, and Robert L. Feller. (1982). "Who Invented the Color Wheel?" *Color Research & Application* 7 (3): 217-230.
- Parsons, F.A. (1921). *The Art Appeal in Display Advertising*. New York, NY: Harper & Brothers.
- Raizman D. (2003). *History of Modern Design*. London: Laurence King.
- Ross, D.W. (1919). *The Painter's Palette: A Theory of Tone Relations, an Instrument of Expression*. Boston and New York: Houghton Mifflin.
- Ryan, Catherine O., William D. Browning, Joseph O. Clancy, Scott L. Andrews, and Namita B. Kallianpurkar. (2014). "Biophilic Design Patterns: Emerging Nature-Based Parameters for

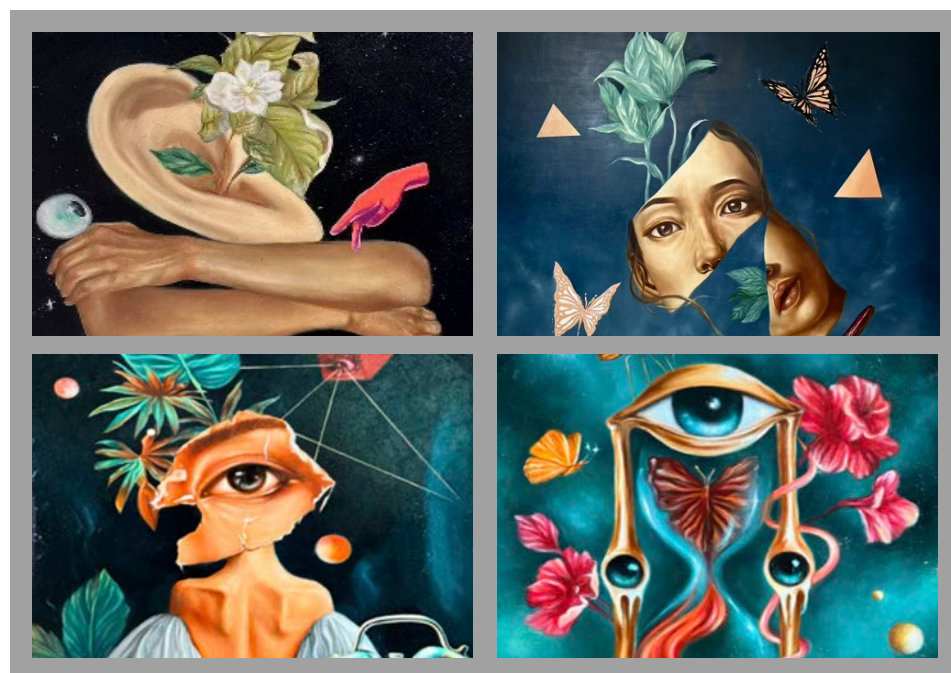
- Health and Well-Being in the Built Environment.” ArchNet-IJAR: International Journal of Architectural Research 8 (2): 62.
- Sachs, Naomi A. (2022). “EO Wilson: A Legacy of “Biophilia”.” HERD: Health Environments Research & Design Journal 15 (4): 283-286.
- Sheng, Li, Zhu Ying, Zhao Aili, Zheng Lili, Du Jiahui, and Yang Xiaoli. (2022). “Research on the Cultural and Creative Design of Paper Cutting Based on the Red Culture in Heilongjiang, China.” In 2022 8th International Conference on Humanities and Social Science Research (ICHSSR 2022) (2424-2428). Paris: Atlantis Press.
- Söderlund, Jana. (2019). *The Emergence of Biophilic Design; Cities and Nature*. Switzerland: Springer Nature.
- Stern, D. N. (2010). *Forms of Vitality: Exploring Dynamic Experience in Psychology, the Arts, Psychotherapy, and Development*. Oxford: Oxford University Press.
- Turner, Will R., Toshihiko Nakamura, and Marco Dinetti. (2004). “Global Urbanization and the Separation of Humans from Nature.” *Bioscience* 54 (6): 585-590.
- Ulrich, Roger. (1993). “Biophilia, Biophobia, and Natural Landscapes.” In *The Biophilia Hypothesis* (73-137), edited by Stephen Kellert and Edward Wilson. Washington, D.C.: Island Press.
- Ulrich, Roger. (2008). “Biophilic Theory and Research for Healthcare Design.” In *Biophilic Design: The Theory, Science, and Practice of Bringing Buildings to Life* (87-106), edited by Judith Heerwagen, Martin Mador, and Stephen R. Kellert. New York, NY: Wiley.
- Wang, Ran, Minghui Wang, and Renzo Shamey. (2021). “Azurite Blue in the Qing Dynasty.” *Color Research & Application* 46 (4): 848-855.
- Wen, Xiaojing, and Paul White. (2020). “The Role of Landscape Art in Cultural and National Identity: Chinese and European Comparisons.” *Sustainability* 12 (13): 5472.
- Wilson, Edward O. (1986). *Biophilia*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wood, Nigel, Michael S. Tite, Chris Doherty, and Brian Gilmore. (2007). “A Technological Examination of Ninth–Tenth Century AD Abbasid Blue-and-White Ware from Iraq, and its Comparison with Eighth Century AD Chinese Blue-and-White Sancai Ware.” *Archaeometry* 49 (4): 665-684.
- Worldbank. (2019). “Urban Population (% of Total Population.” [Online]. Available at: <https://data.worldbank.org/indicator/SP.URB.TOTL.IN.ZS> (Accessed 12 October 2023).
- Yuan, Yihong, and Xuemei Liu. (2021). “Research on Decorative Design of Porcelain Censors in Song Dynasty.” In 7th International Conference on Arts, Design and Contemporary Education (ICADCE 2021) (495-500). Paris: Atlantis Press.



- Yu, Hui-Chih. (2014). "A Cross-Cultural Analysis of Symbolic Meanings of Color."
Chang Gung Journal of Humanities and Social Sciences 7 (1): 49-74.
- Zhang, Yanyan. (2023). "The Influence of Chinese Culture on Xinjiang Art Theme."
Art and Performance Letters 4 (3): 39-45.
- Zhou, Qian. (2022). "The Difference Between Chinese and Western Color Symbolism
and the Reasons." In Conference Proceedings of Vitebsk State University
(507-508). Vitebsk: Vitebsk State University.
- Zujie, Yuan. (2007). "Dressing for Power: Rite, Costume, and State Authority in Ming
Dynasty China." *Frontiers of History in China* 2 (2): 181-212.







จิตรกรรมร่วมสมัยชุด: เมื่อฉันกำลังก้าวให้พ้น

Contemporary Painting Series: As I move Beyond

Received
Revised
Accepted

May 2, 2025
June 24, 2025
June 25, 2025

วิภาวี ภมรพล¹

บทคัดย่อ

วิทยานิพนธ์ชุด “จิตรกรรมร่วมสมัยชุด: เมื่อฉันกำลังก้าวให้พ้น” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาวะทางจิตใจของผู้วิจัยในฐานะศิลปิน โดยใช้กระบวนการทางศิลปะเป็นเครื่องมือในการสำรวจภาวะภายในจิตใจ ถ่ายทอดความรู้สึก อารมณ์ และประสบการณ์ส่วนบุคคลที่สะท้อนความเครียด ความกดดัน และความไม่สมดุลทางอารมณ์ อันมีรากฐานมาจากสภาพแวดล้อมทางสังคมร่วมสมัยทั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม และความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว แนวคิดหลักของการสร้างสรรค์ผลงานอ้างอิงจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมุนด์ ฟรอยด์ โดยเฉพาะโครงสร้างของจิตใจ ได้แก่ จิตสำนึก จิตก่อนสำนึก และจิตไร้สำนึก ผนวกกับแนวคิดของคาร์ล จุง ว่าด้วยกระบวนการ “แสวงหาตัวตนที่แท้จริง” (Individuation) ซึ่งเปิดพื้นที่ให้กับการทำความเข้าใจและรับรู้บุคลิกภาพภายในอย่างลึกซึ้ง

ผลงานจิตรกรรมในชุดนี้พัฒนาแนวทางภายใต้กรอบของศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ต่อเนื่องไปถึงนีโอเซอร์เรียลลิสม์ (Neo-Surrealism) โดยให้ความสำคัญกับการเปิดเผยสัญลักษณ์ทางจิตใต้สำนึกผ่านภาษาทัศนศิลป์ โดยผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Art-Based Research) ที่เน้นการสังเกตตนเอง การสะท้อนคิด และการวิเคราะห์เชิงคุณภาพในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์

ผลลัพธ์ที่ได้จากกระบวนการดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า ผลงานจิตรกรรมที่สร้างขึ้นไม่เพียงแต่เป็นการแสดงออกทางศิลปะเชิงนามธรรมเท่านั้น หากยังทำหน้าที่เป็นกลไกในการเยียวยาจิตใจ และเป็นสื่อกลางที่ช่วยสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างโลกภายในของศิลปินกับบริบทภายนอกของสังคม และวัฒนธรรมร่วมสมัยได้อย่างลึกซึ้งและมีนัยสำคัญ

คำสำคัญ: จิตรกรรมร่วมสมัย, ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์, การบำบัดด้วยศิลปะ, จิตวิเคราะห์, จิตใต้สำนึก

¹ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



Abstract

The thesis “Contemporary Painting Series: When I Am Stepping Beyond” aims to explore the psychological state of the researcher as an artist, using artistic creation as a tool for internal examination. The work reflects emotions, mental states, and personal experiences stemming from instability, emotional pressure, and internal conflicts influenced by rapid changes in contemporary social conditions, such as economic uncertainty and cultural shifts. The conceptual framework is grounded in psychoanalytic theory, particularly Sigmund Freud’s model of the human psyche—comprising the conscious, preconscious, and unconscious mind—along with Carl Jung’s theory of individuation, which emphasizes the pursuit of one’s true self through introspective understanding of the inner personality.

This painting series adopts a Surrealist and Neo-Surrealist approach, utilizing visual language and symbolic elements to represent the unconscious mind. The research process follows the methodology of Art-Based Research, focusing on self-observation, reflection, and qualitative analysis throughout the creative process.

The results demonstrate that the artwork not only expresses abstract personal experiences but also serves as a therapeutic medium. It bridges the inner world of the artist with external social and cultural contexts, offering insight into the psychological healing process and revealing a deeper connection between the self and the surrounding world.

Keywords: Contemporary Painting, Surrealism, Art Therapy, Psychoanalysis, Subconscious Mind

บทนำ

ยุคปัจจุบัน สังคมเต็มไปด้วยความหลากหลายในวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ และระบบคุณค่า ซึ่งล้วนส่งผลต่อการดำรงอยู่ของมนุษย์ท่ามกลางบริบทที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นเศรษฐกิจ สังคม การเมือง หรือสิ่งแวดล้อม ปัจจัยเหล่านี้ก่อให้เกิดแรงกดดัน ความเครียด และภาวะอารมณ์ที่ไม่สมดุล โดยเฉพาะภายใต้ระบบทุนนิยมที่เน้นการแข่งขันและการยึดติดกับวัตถุ ทำให้มนุษย์หลงลืมการทำความเข้าใจตนเองอย่างแท้จริงด้วยธรรมชาติของมนุษย์ที่ต้องการรักษาสมดุลทางจิตใจ การปรับตัวต่ออารมณ์และประสบการณ์จึงเป็นกลไกสำคัญในการดำรงชีวิต แต่หลายคนกลับใช้ชีวิตโดยปราศจากเป้าหมายที่ชัดเจน จนตกอยู่ในภาวะ “ล่องลอย” ภายใต้ความคิดฟุ้งซ่านและความไม่มั่นคงทางจิตใจ

ผู้วิจัยเชื่อว่ามนุษย์มีศักยภาพในการกลับมาเชื่อมโยงกับจิตใจของตนเอง การเยียวยาจึงควรเริ่มจากภายใน ด้วยการสำรวจ ทบทวน และเข้าใจตนเองอย่างตรงไปตรงมา ซึ่งอาจนำไปสู่การ

หลุดพ้นจากความทุกข์อย่างแท้จริงจากแนวคิดนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ “ศิลปะ” เป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารกับจิตใจของตนเอง ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ที่เปรียบเสมือนการบำบัดและปลดปล่อยอารมณ์ ผลงานจิตรกรรมในชุด “เมื่อฉันกำลังก้าวให้พ้น” จึงเป็นผลลัพธ์ของการสำรวจภาวะภายใน ถ่ายทอดความรู้สึกจากทั้งจิตสำนึกและจิตใต้สำนึก ซึ่งถูกหล่อหลอมจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน แนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานได้รับอิทธิพลจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) โดยเฉพาะแนวคิดจิตวิเคราะห์ของซิกมุนด์ ฟรอยด์ เรื่อง “การเชื่อมโยงอย่างเสรี” (Free Association) และแนวคิดการแสวงหาตัวตนที่แท้จริง (Individuation) ของคาร์ล จุง ซึ่งถูกนำมาผสมผสานกับภาษาทัศนศิลป์ เพื่อสื่อสารสภาวะจิตใจอย่างลึกซึ้งและเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการรับรู้ และตีความประสบการณ์เหล่านั้นร่วมกัน

วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อปลดปล่อยความรู้สึกสภาวะอารมณ์ส่วนตัวภายหลังจากสถานการณ์ หรือประสบการณ์ที่พบเจอมาและทบทวนความรู้สึกผ่านทางจิตรกรรมบนผืนผ้าใบ
- 2.2 เพื่อศึกษาการเชื่อมโยงระหว่างจิตสำนึกและจิตใต้สำนึกในการแสดงออกทางศิลปะ โดยใช้แนวคิดจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์และแนวคิดการแสวงหาตัวตนของคาร์ล จุง
- 2.3 เพื่อถ่ายทอดประสบการณ์และความรู้สึกภายในจิตใจผ่านภาษาทัศนศิลป์ในรูปแบบจิตรกรรมร่วมสมัยที่ได้รับอิทธิพลจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทางด้านจิตวิทยา

จากการศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมุนด์ ฟรอยด์ และแนวคิดจิตวิทยาวิเคราะห์ของคาร์ล จุง พบว่าทั้งสองแนวคิดมีบทบาทสำคัญต่อความเข้าใจในโครงสร้างจิตใจของมนุษย์ และส่งผลต่อการก่อตัวของบุคลิกภาพและพฤติกรรม ฟรอยด์เสนอว่า โครงสร้างจิตใจมนุษย์ประกอบด้วย 3 ส่วนสำคัญ ได้แก่ อิด (Id) ซึ่งสะท้อนแรงขับเคลื่อนโดยไม่ผ่านการกลั่นกรอง, อีโก้ (Ego) ซึ่งทำหน้าที่ไกล่เกลี่ยระหว่างความต้องการภายในกับความเป็นจริงภายนอก และซูเปอร์อีโก้ (Superego)³ ซึ่งทำหน้าที่เป็นตัวแทนของศีลธรรมและมาตรฐานทางสังคม โดยเฉพาะจิตไร้สำนึกนั้น ฟรอยด์ถือว่าเป็นแหล่งพลังงานที่มีอิทธิพลอย่างสูงต่อการแสดงออกทางพฤติกรรม แม้มิได้ถูกรับรู้โดยตรง ในขณะที่คาร์ล จุง พัฒนาแนวคิดของตนเองจนเกิดเป็นทฤษฎี “จิตวิทยาวิเคราะห์” (Analytical Psychology) ซึ่งมีความแตกต่างจากฟรอยด์ โดยเฉพาะการมองว่าพลังงานทางจิตใจ (Psychic Energy) มิได้จำกัดอยู่เพียงสภาวะจิตใต้สำนึกทางเพศ หากแต่รวมถึงแรงขับทางจิตใจทั้งหมด รวมถึงความปรารถนา ความคิดสร้างสรรค์ และแรงผลักดันทางวัฒนธรรมและสังคม จุงเสนอว่า บุคลิกภาพ

² คาร์ล จุง เป็นหนึ่งในนักจิตวิทยาที่สืบทอดแนวคิดมาจากทฤษฎีของ Sigmund Freud

³ ทฤษฎีบุคลิกภาพ: Sigmund Freud. เข้าถึงได้จาก: <https://thaihypnosis.com/Content/page/Sigmund-Freud>



เกิดจากการผสมผสานกันของระบบต่าง ๆ ได้แก่ ระบบโครงสร้างของบุคลิกภาพ (เช่น อีโก้, จิตใต้สำนึก ส่วนบุคคล, จิตใต้สำนึกร่วม, หน้าที่าก, เภา), ท่าทีของบุคลิกภาพ (Introvert และ Extrovert)⁴ และ หน้าที่ของบุคลิกภาพ (การคิด, การรู้สึก, การรับรู้, และการหยั่งรู้)

คาร์ล จี. จุง เน้นความสำคัญของ “จิตใต้สำนึกร่วม” (Collective Unconscious) ซึ่งเป็น แหล่งสะสมประสบการณ์ร่วมของมนุษยชาติที่ถ่ายทอดผ่านสัญลักษณ์พื้นฐานหรือแบบแผน โบราณ (Archetypes) แนวคิดดังกล่าวสะท้อนมุมมองที่ลึกซึ้งและครอบคลุมเกี่ยวกับรากฐานของ บุคลิกภาพมนุษย์มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในบริบทของการแสวงหาความสมดุลของชีวิตและการเข้าใจ ตนเองอย่างถ่องแท้

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของทั้งฟรอยด์และจุงมาเป็นกรอบแนวคิดในการทำความเข้าใจตนเอง ในเชิงจิตวิทยา โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่เผชิญกับความสับสนภายใน ความขัดแย้งระหว่างแรง ผลักดันภายในกับบรรทัดฐานทางสังคม รวมถึงแรงกดดันจากสภาพแวดล้อมภายนอก แนวคิดของ ฟรอยด์เกี่ยวกับอิดิ อีโก้ และซูเปอร์อีโก้ ช่วยให้สามารถจำแนกที่มาและแรงจูงใจของพฤติกรรม ต่าง ๆ ได้อย่างมีระบบ ขณะเดียวกัน แนวคิดของจุงช่วยขยายความเข้าใจไปสู่ระดับจิตใต้สำนึกร่วม ซึ่งสะท้อนอิทธิพลของวัฒนธรรมและพันธุกรรมที่มีต่อพฤติกรรมในบริบทของการสร้างสรรค์งาน ศิลปะ ผู้วิจัยพบว่า กระบวนการทางศิลปะเป็นช่องทางสำคัญในการปลดปล่อยพลังงานภายใน ทั้ง จากจิตใต้สำนึกส่วนบุคคลและจิตใต้สำนึกร่วม ช่วยให้สามารถเข้าถึงตัวตนภายในอย่างเป็นธรรมชาติ และยังส่งเสริมการพัฒนาบุคลิกภาพอย่างสมดุล โดยเฉพาะเมื่อบุคคลสามารถปรับตัวตามสถานการณ์ และเข้าใจความเปลี่ยนแปลงของตนเองได้อย่างลึกซึ้ง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของจุงในเรื่อง “Individuation” หรือการพัฒนาตนสู่ความเป็นตัวของตัวเองอย่างแท้จริง

3.2 การวิเคราะห์ลีโอนาร์โด ดา วินชี ผ่านทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมุนด์ ฟรอยด์

ซิกมุนด์ ฟรอยด์ ได้ประยุกต์ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมและแนวโน้ม ทางศิลปะของลีโอนาร์โด ดา วินชี โดยเน้นการวิเคราะห์จากชีวประวัติและกระบวนการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ ฟรอยด์ตั้งข้อสังเกตว่าดา วินชีมักหยุดชะงักหรือไม่สามารถสร้างผลงานให้เสร็จสมบูรณ์ ซึ่งอาจสะท้อนถึงภาวะการปิดกั้นทางจิต (Inhibition) อันเกิดจากแรงผลักดันภายในที่ยังไม่ได้รับการระบายอย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ชีวิตส่วนตัวของดา วินชี โดยเฉพาะความเฉยเมยต่อเพศตรงข้าม และความใกล้ชิดกับมารดาในวัยเด็ก ยังนำไปสู่การตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับความเป็นรักร่วมเพศ และความสัมพันธ์ระหว่างเพศวิถีกับความรู้ในทางวิทยาศาสตร์และศิลปะ ฟรอยด์เสนอแนวคิดเรื่อง การทดแทน (Sublimation) ว่าเป็นกลไกที่บุคคลเปลี่ยนแรงขับทางเพศไปสู่งานสร้างสรรค์ในระดับสูง เช่น ศิลปะหรือวิทยาศาสตร์ โดยกรณีของดา วินชีนั้นถือเป็นตัวอย่างของการทดแทนที่สมบูรณ์ ซึ่ง แรงขับทางเพศที่ถูกกดทับได้เปลี่ยนเป็นพลังแห่งการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ ทั้งในด้านกายวิภาค วิทยาศาสตร์ และศิลปะ โดยเฉพาะในช่วงบั้นปลายชีวิตที่เขาได้สร้างผลงานสำคัญ เช่น โมนาลิซา และเชนต์แอนน์กับพระแม่มารีและพระกุมารเยซู ซึ่งถือเป็นผลสำเร็จของกระบวนการทางจิตใจดังกล่าว⁵

⁴ ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล จุง. (2019). เข้าถึงได้จาก: <https://www.sixfacetspress.com/content/4851>

⁵ พริยชาติ มานิตย์. (2557). ฟรอยด์กับศิลปะ. 157. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้วิจัยรู้สึกถึงความสอดคล้องเมื่อพิจารณาผลงานและชีวิตของลีโอนาร์โด ดา วินชี ผ่านการวิเคราะห์ของฟรอยด์ ที่ชี้ให้เห็นถึงภาวะทางจิตที่ปิดกั้น หรือ Inhibition ซึ่งส่งผลให้เขาลังเล และไม่สามารถสร้างผลงานให้เสร็จสมบูรณ์ได้ในหลายกรณี ข้าพเจ้ามองเห็นความเชื่อมโยงบางอย่างกับประสบการณ์ส่วนตัวในฐานะผู้สร้างงานศิลปะ ที่ในบางช่วงของชีวิตจิตใจรู้สึกถูกปิดกั้นจากความกดดัน ความไม่มั่นใจ และการยึดติดกับมาตรฐานหรือความคาดหวังภายนอก จนนำไปสู่การหยุดนิ่ง ความลังเล และความรู้สึกไม่อิสระในการสร้างสรรค์

3.3 ศิลปะลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)

ศิลปะสมัยใหม่มีจุดเริ่มต้นสำคัญในช่วงระหว่างสงครามโลกครั้งที่หนึ่งและสอง เมื่อศิลปินและนักเขียนจำนวนมากมองว่าสงครามนั้นสะท้อนปัญหาจากจิตใจมนุษย์ที่ถูกครอบงำด้วยอีโก้และตรรกะ อองเดร เบรอตง (André Breton) ผู้ก่อตั้งลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) โดยเฉพาะแนวคิดเรื่องจิตไร้สำนึก ซึ่งเขาเห็นว่าเป็นกุญแจสำคัญในการกำหนดพฤติกรรมมนุษย์ เบรอตงนำแนวคิด “การเชื่อมโยงเสรี” (Free Association) มาใช้ในงานศิลปะ เพื่อเปิดพื้นที่ให้ความฝัน อารมณ์ และจินตนาการได้แสดงออกอย่างอิสระโดยไม่ถูกจำกัดด้วยเหตุผลหรือตรรกะ

ศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์จึงเป็นการก้าวข้าม “ความจริง” ไปสู่การสำรวจโลกภายใน ผ่านภาพความฝัน ความทรงจำ และจิตไร้สำนึกของศิลปิน โดยให้ความสำคัญเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อปลดปล่อยความคิดและอารมณ์ที่ซ่อนเร้นและไม่มีโครงสร้างชัดเจน การเคลื่อนไหวนี้จึงไม่ใช่การหลีกหนีโลกจริง หากเป็นการเจาะลึกสู่ความลึกซึ้งของจิตใจมนุษย์ เปิดเผยเสรีภาพทางจิตวิญญาณ และกลายเป็นเครื่องมือในการเข้าใจและเยียวยาจิตใจในมิติที่ลึกซึ้งกว่าเดิม

ในมุมมองของคาร์ล จุง จิตไร้สำนึกทำหน้าที่ถ่วงดุลและเสริมสร้างสมดุลให้กับจิตสำนึก เพื่อขยายการพัฒนาทางจิตใจอย่างต่อเนื่อง ศิลปะเซอร์เรียลลิสม์จึงสะท้อนความเคลื่อนไหวและความเชื่อมโยงระหว่างโลกภายนอกกับจิตภายในอย่างลึกซึ้ง และในยุคที่โลกเต็มไปด้วยความสับสนและแตกแยก จิตไร้สำนึกยิ่งแสดงออกผ่านศิลปะในรูปแบบที่ซับซ้อน ไร้ระเบียบ และเต็มไปด้วยพลังแห่งอารมณ์อย่างเด่นชัด⁶

ในปัจจุบัน ลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางมากขึ้น โดยเฉพาะในศิลปะร่วมสมัยที่เปิดพื้นที่ให้กับจินตนาการ อารมณ์ลึก และจิตใต้สำนึก ซึ่งเป็นหัวใจของลัทธินี้ ผู้วิจัยเห็นว่า เซอร์เรียลลิสม์ไม่ได้หมายถึงเพียงการสร้างภาพเหนือจริงเท่านั้น แต่เป็นการสื่อสารความรู้สึก ความทรงจำ และประสบการณ์ทางจิตใจที่ซับซ้อนและลึกซึ้ง ซึ่งวิธีทั่วไปไม่อาจถ่ายทอดได้ ผู้วิจัยสนใจการจัดองค์ประกอบและเทคนิคที่แสดงอารมณ์อย่างอิสระ แม้ในตอนแรกจะยังไม่ชัดเจนว่างานตนสังกัดแนวใด แต่การศึกษาลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ทำให้ตระหนักว่างานของตนสอดคล้องกับหลักการนี้อย่างชัดเจน ศิลปินผู้เป็นแรงบันดาลใจของผู้วิจัยส่วนใหญ่มีรากฐานจากลัทธินี้ ไม่เพียงแค่นั้นในด้านเทคนิคหรือรูปลักษณ์ แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้เชื่อมโยงความรู้สึกภายในสู่ผลงานอย่างแท้จริง

⁶ จิตไร้สำนึกอันสร้างสรรค์ และศิลปะสมัยใหม่. (2010) เข้าถึงได้จาก: <https://xmergence.com/2010/02/06/artunconscious/>

3.3.1 นีโอเซอร์เรียลลิสม์ (Neosurrealism)

แนวทางศิลปะร่วมสมัยที่สืบทอดและพัฒนาจากลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) โดยยังคงเน้นการถ่ายทอดความฝัน จินตนาการ และจิตใต้สำนึก ภายใต้บริบทโลกยุคใหม่ที่เต็มไปด้วยความซับซ้อนทางเทคโนโลยี สังคม และจิตวิทยา ศิลปะในแนวทางนี้มุ่งสำรวจความจริงทางอารมณ์และจิตใจที่ซ่อนอยู่เบื้องลึกของมนุษย์ มากกว่าการแสดงภาพตามความเป็นจริงภายนอก แนวคิดสำคัญของนีโอเซอร์เรียลลิสม์ได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ซึ่งเชื่อว่าพฤติกรรมและอารมณ์ของมนุษย์ส่วนใหญ่มีรากมาจากจิตไร้สำนึก โดยแสดงออกผ่านความฝันหรือการเชื่อมโยงเสรี (Free Association) ศิลปะจึงเป็นช่องทางที่เปิดโอกาสให้จิตใต้สำนึกได้แสดงตัวอย่างอิสระ ปราศจากการควบคุมของเหตุผล ในขณะเดียวกัน คาร์ล จุง (Jung) เสนอแนวคิดเรื่องจิตไร้สำนึกร่วม (Collective Unconscious) และภาพต้นแบบ (Archetypes) Self ซึ่งเป็นรูปแบบสัญลักษณ์ร่วมของมนุษย์ทั่วโลก งานศิลปะในแนวทางนี้จึงไม่เพียงสะท้อนตัวตนเฉพาะบุคคล แต่ยังทำหน้าที่เป็นสื่อกลางของความรู้สึกร่วมในระดับจิตวิญญาณ ผ่านกระบวนการแสวงหาตัวตนที่แท้จริง (Individuation) นีโอเซอร์เรียลลิสม์จึงผสมผสานเทคนิคสมัยใหม่ เช่น ภาพถ่ายดิจิทัล คอมพิวเตอร์กราฟิก และสื่อผสม เพื่อถ่ายทอดภาวะทางจิตใจที่หลากหลายในยุคปัจจุบัน ทั้งความโดดเดี่ยว วิดกกังวล อัตลักษณ์ที่แปรเปลี่ยน และการแสวงหาความหมายท่ามกลางโลกที่สับสน กล่าวได้ว่าเป็นศิลปะที่เชื่อมโยงโลกภายในกับโลกภายนอกอย่างลึกซึ้ง และเป็นเครื่องมือในการเยียวยาและค้นหาตัวตนของมนุษย์ในยุคสมัยใหม่นี้

อองเดร เบรตง บิดาแห่งลัทธินี้ ได้ประกาศแนวคิดใน “Manifesto of Surrealism” ปี 1924 ขณะที่ขบวนการนี้ก่อตั้งในปารีส และได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีจิตวิทยาของซิกมุนด์ ฟรอยด์

ศิลปินชื่อดังที่มีบทบาทในลัทธินี้ได้แก่ มักซ์ เอิร์นสต์, โจน มิโร, มาน เรย์ และเรอเน มาเกรตต์ ที่มีผลงานโดดเด่นด้วยการใช้เทคนิคและภาพจินตนาการแบบเหนือจริง โดยเฉพาะเรอเน มาเกรตต์ ที่นำเสนอภาพวัตถุในฉากฝันอย่างน่าสนใจ



ภาพที่ 1: René Magritte. *The False Mirror*. Paris 1929

⁷ ตั้งโกลก, อ. (2550). ภาษาทัศนศิลป์: จิตวิทยาและทัศนธาตุในงานศิลปะ. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.

ภาพ The False Mirror ของเรเน มากริตต์ ไม่เพียงแต่เป็นผลงานศิลปะที่สร้างความประทับใจด้วยภาพลักษณะของดวงตาขนาดยักษ์ที่เต็มไปด้วยท้องฟ้าสีฟ้าและเมฆเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงความซับซ้อนของกระบวนการรับรู้และความจริงที่มีความหลากหลาย ภาพนี้ตั้งคำถามถึงความน่าเชื่อถือของ “การมองเห็น” ซึ่งโดยปกติถูกมองว่าเป็นช่องทางที่ตรงไปตรงมาในการรับรู้โลก สามารถเชื่อมโยงกับแนวคิดทางจิตวิทยาได้หลายมิติ โดยเฉพาะกับทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้และจิตไร้สำนึก (Unconscious Mind) ที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ภาพดวงตาที่มีท้องฟ้าและเมฆซ้อนอยู่ในม่านตา จึงอาจถูกตีความว่าเป็นสัญลักษณ์ของ “หน้าต่างสู่จิตใต้สำนึก” ที่เปิดเผยความลึกซึ้งและความซับซ้อนของจิตใจมนุษย์ ซึ่งไม่สามารถรับรู้ได้ด้วยสติสัมปชัญญะโดยตรง

นอกจากนี้ กระบวนการ “การมองเห็น” ในภาพยังสอดคล้องกับแนวคิดของการรับรู้เชิงจิตวิทยา (Perception) ที่ชี้ว่า การรับรู้ภาพหรือข้อมูลต่าง ๆ ไม่ได้เป็นเพียงการบันทึกข้อเท็จจริงอย่างเดียว แต่เกิดจากการตีความและการกรองข้อมูลตามประสบการณ์ ความเชื่อ และอารมณ์ของผู้รับรู้ ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของ “กระจกตาปลอม” ที่มากริตต์นำเสนอ ว่าการมองเห็นนั้นมีความเป็นอัตวิสัยและจำกัดโดยกรอบความคิดของแต่ละบุคคล⁸

ซัลวาดอร์ ดาลี เป็นศิลปินสำคัญอีกคนที่ย้ายจากสเปนมาปารีสในปี 1929 เขาพัฒนาภาพวาดแนวเซอร์เรียลลิสม์ที่โดดเด่นด้วยสัญลักษณ์เฉพาะ เช่น “นาฬิกาละลาย หรือนาฬิกาเหลว” ที่เขาได้แสดงถึงสัญลักษณ์ทางจิตใต้สำนึกของเวลาและอวกาศ⁹



ภาพที่ 2: Salvador Dalí. *The Persistence of Memory*. 1931

ผลงานจิตรกรรมของซัลวาดอร์ ดาลี โดยเฉพาะ The Persistence of Memory (1931) หรือที่รู้จักในชื่อ “นาฬิกาเหลว” ถือเป็นภาพแทนจินตภาพจากจิตใต้สำนึกที่ทรงพลังที่สุดของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ภายใต้การนำเสนอที่เหนือจริงและลึกลับ ดาลีสามารถถ่ายทอดสิ่งเร้นลึกในจิตใจมนุษย์ผ่านสัญลักษณ์ที่ชวนตีความได้อย่างมีชั้นเชิง ไม่ว่าจะเป็นนาฬิกาที่หลอมละลายราวกับไร้รูปทรงทางกายภาพ มดที่รุมตอมแทนความน่าเบื่อหรือชิ้นส่วนใบหน้าที่คล้ายกำลังหลับใหลใน

⁸ Magritte, R. (2015). The False Mirror [จิตรกรรม]. The Museum of Modern Art (MoMA). https://www.moma.org/collection/works/78938?artist_id=3692&page=1&sov_referrer=artist

⁹ Shopify NSA. (2023). Salvador Dalí ศิลปินหัวแหลม ไอคอนแห่งศิลปะเซอร์เรียล. Favchair. https://favchair.com/blogs/วันสำคัญ/salvador-dali-ศิลปินหัวแหลม-ไอคอนแห่งศิลปะเซอร์เรียล?srsltid=AfmBOooqeWhTaCPU0CkXWPr4tg21SjSrel7BDbQqdb_Ym0kNXfXXLISB1



ภวังค์ลึก องค์ประกอบเหล่านี้เชื่อมโยงโดยตรงกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์ ซึ่งเสนอว่าศิลปะเป็นช่องทางในการระบายแรงผลักดันจาก จิตไร้สำนึก (unconscious) โดยเฉพาะแรงขับดิบ (drive) และความปรารถนาที่ถูกกดทับ (repressed desires) ภาพนาฬิกาที่ไร้แก่นสารในผลงานนี้จึงอาจสะท้อนการล้มเหลวของกฎเกณฑ์แห่ง “เวลา” ที่ถูกควบคุมโดยเหตุผล (ego) และศีลธรรม (superego) เปิดทางให้ id หรือความต้องการที่แท้จริงภายในใจได้ปรากฏอย่างอิสระขณะเดียวกันหากพิจารณาภายใต้กรอบของคาร์ล jung ผู้เสนอแนวคิดเรื่อง archetype และ collective unconscious ก็อาจมองได้ว่า ดาลีกาลังตั้ง “สัญลักษณ์สากล” ที่อยู่ในจิตไร้สำนึกร่วมของมนุษยชาติขึ้นมา เช่น สัญลักษณ์ของนาฬิกาในฐานะของเวลาที่ชี้ให้เห็นถึงความเปราะบางของการรับรู้ในโลกสมัยใหม่ ซึ่งไม่ต่างจากการหลุดพ้นจากโครงสร้างของเหตุผลแบบดั้งเดิมในทัศนะของผู้วิจัย The Persistence of Memory มิใช่เพียงผลงานศิลปะที่ให้คุณค่าเชิงสุนทรียภาพ หากแต่เป็นการแสดงออกของความตึงเครียดระหว่างความฝันกับความจริง จิตใต้สำนึกกับความรับรู้และความทรงจำกับการลืมเลือนเป็น “บทสนทนาเชิงจิตวิทยา” ที่สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ซับซ้อนระหว่างมนุษย์กับเวลา สภาพการดำรงอยู่ และสภาวะทางอารมณ์ที่เราทุกคนต่างเผชิญไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง¹⁰ หลังสงครามโลกครั้งที่สองศิลปินลัทธิเซอร์เรียลลิสม์หลายคนย้ายไปนิวยอร์กขณะที่ขบวนการนี้ได้รับการสนับสนุนและฟื้นฟูลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ยังคงมีอิทธิพลต่อการศิลปะวรรณกรรม ภาพยนตร์ ดนตรี รวมถึงการเมือง ปรัชญา และทฤษฎีทางสังคมทั่วโลกอย่างต่อเนื่อง

3.4 ศิลปะการตัดปะ (Collage) และการพัฒนาเป็นดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage)

ศิลปะการตัดปะ (Collage) ถือกำเนิดขึ้นในต้นศตวรรษที่ 20 โดยสองศิลปินแห่งวงการศิลปะสมัยใหม่ ได้แก่ ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso) และ จอร์จ บรัก (Georges Braque) ผู้บุกเบิกการนำวัสดุธรรมดาในชีวิตประจำวัน เช่น เศษกระดาษ หนังสือพิมพ์ และผ้ามาประกอบเข้ากับงานจิตรกรรม ผลลัพธ์ที่ได้คือผลงานที่แปลกใหม่และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว พร้อมสะท้อนแนวคิดทางสังคม วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของศิลปินอย่างลึกซึ้ง ศิลปะคอลลาจกลายเป็นพื้นที่ทดลองสำหรับศิลปินในการจัดวางองค์ประกอบและตีความภาพในเชิงสัญลักษณ์อย่างอิสระ หลุดพ้นจากกรอบทางศิลปะแบบดั้งเดิม เมื่อกาลเวลาผ่านไป แนวทางนี้ได้รับการพัฒนาสู่ ดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) ซึ่งยังคงหลักการเดิมของการนำชิ้นส่วนหลากหลายมารวมกัน แต่ใช้เครื่องมือดิจิทัลในการออกแบบและจัดวางทำให้ศิลปินสามารถเข้าถึงวัสดุภาพได้หลากหลายไร้ข้อจำกัดและเปิดโอกาสให้การสร้างสรรค์ขยายตัวสู่มิติใหม่

โดยเฉพาะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ซึ่งเน้นการถ่ายทอดความเหนือจริงและปลดปล่อยจากกรอบของเหตุผล เทคนิคคอลลาจกลายเป็นเครื่องมือทรงพลังในการสะท้อนจิตใต้สำนึก โดยการจับคู่หรือประกอบสิ่งที่ไม่สัมพันธ์กันให้กลายเป็นองค์ประกอบใหม่ที่เต็มไปด้วยความหมายและคำถาม¹¹

ศิลปินร่วมสมัยที่ใช้เทคนิคนี้ได้ด้อย่างน่าสนใจคือ มิเชล คอนเซตตา (Michelle Concetta)

¹⁰ MoMA. (2015). The persistence of memory. Retrieved from <https://www.moma.org/collection/works/79018>

¹¹ Cramer, C., & Grant, K. (n.d.). Surrealist techniques: Collage. Smarthistory. <https://smarthistory.org/surrealist-techniques-collage/>

ศิลปินชาวอเมริกันผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดดเด่นในด้านการคอลลาจร่วมสมัย (Contemporary Collage) ที่ผสมผสานภาพถ่ายเข้ากับองค์ประกอบอนาล็อก (Analog) และดิจิทัล สร้างผลงานที่เปี่ยมด้วยความเหนือจริงและลึกลับ เธอมองว่าศิลปะไม่ใช่เพียงเครื่องมือในการแสดงออก แต่ยังเป็นกระบวนการบำบัดและการสื่อสารกับจิตวิญญาณภายใน ผลงานของเธอสะท้อนประเด็นลึกซึ้งเกี่ยวกับจิตใต้สำนึก เวทมนตร์ และการเยียวยา ทั้งหมดถ่ายทอดผ่านจินตนาการอันไร้ขอบเขต จนกลายเป็นพื้นที่แห่งการสำรวจโลกภายในอย่างลุ่มลึก¹²



ภาพที่ 3: Lunacy. Michelle Concetta

ศิลปะคอลลาจทั้งในรูปแบบดั้งเดิมและดิจิทัลจึงเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการเล่าเรื่องราว ถ่ายเทจินตนาการ และถ่ายทอดความรู้สึกจากโลกภายในสู่สายตาผู้ชม โดยเฉพาะในแนวทางของนีโอเซอร์เรียลลิสม์ ซึ่งเปิดพื้นที่ให้การแสดงออกอย่างอิสระและการตีความที่ไร้กรอบ

3.4 ทฤษฎีสัญวิทยา

สัญวิทยา (Semiotics) ศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบเครื่องหมายและกระบวนการสร้างความหมายผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ทั้งภาษา ภาพ สัญลักษณ์ และรูปแบบการสื่อสารอื่น ๆ โดยมุ่งวิเคราะห์วิธีที่มนุษย์ใช้สัญลักษณ์เหล่านี้เพื่อสื่อสารและสร้างความเข้าใจต่อโลก

แนวคิดพื้นฐานของสัญวิทยาสมัยใหม่ได้รับการพัฒนาขึ้นโดย เฟอร์ดินานด์ เดอ ซอสซูร์ (Ferdinand de Saussure) ซึ่งได้นิยามว่าสัญลักษณ์ประกอบด้วยสองส่วนหลัก ได้แก่ ผู้หมาย (signifier) ซึ่งเป็นรูปแบบที่รับรู้ได้ เช่น เสียงหรือตัวอักษร และสิ่งที่ถูกหมาย (signified) คือความหมายที่สัญลักษณ์นั้นแทน โดยความสัมพันธ์ระหว่างสองส่วนนี้เป็นความสัมพันธ์สมมุติขึ้นทางสังคม แม้แนวคิดของเดอ ซอสซูร์จะช่วยให้เข้าใจการวิเคราะห์เรื่องราวและเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง แต่เมื่อนำไปประยุกต์กับงานจิตรกรรมจำเป็นต้องปรับให้สอดคล้องกับธรรมชาติของศิลปะ เพราะตามทฤษฎีของเดอ ซอสซูร์ “รูปสัญลักษณ์” เป็นเพียงรอยประทับทางจิตใจที่มีลักษณะนามธรรมและอวัตรีย ไม่ใช่เสียงหรือภาพที่

¹² Surrealism Today. (2021, September 22). Michelle Concetta: Surrealistic collages. <https://surrealismtoday.com/michelle-concetta/>



จับต้องได้โดยตรง ในงานศิลปะ โดยเฉพาะจิตรกรรม การสื่อสารต้องอาศัย “ภาษาทัศนศิลป์” ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น จุด เส้น สี แสงเงา พื้นผิว และที่ว่าง รวมถึงการจัดองค์ประกอบศิลป์ เพื่อจัดเรียงรูปสัญลักษณ์และสื่อความหมายอย่างชัดเจน¹⁵

นอกจากแนวคิดของเดอ ซอสซูร์แล้ว ชาร์ลส์ แซนเดอร์ เพียร์ซ (Charles Sanders Peirce) ยังได้เสนอการแบ่งประเภทของสัญลักษณ์ออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ไอคอน (Icon): สัญลักษณ์ที่มีความคล้ายคลึงกับสิ่งที่แทน
2. อินเด็กซ์ (Index): สัญลักษณ์ที่บ่งชี้ถึงความสัมพันธ์เชิงสาเหตุหรือการมีอยู่ร่วมกัน
3. สัญลักษณ์ (Symbol): สัญลักษณ์ที่มีความหมายโดยการตกลงกันทางสังคม

ทฤษฎีมายาคติ (Mythologies) ของโรลันด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ได้ขยายขอบเขตของสัญลักษณ์ไปสู่การวิเคราะห์สัญลักษณ์ในวัฒนธรรมและสังคม โดยชี้ว่าสัญลักษณ์ไม่เพียงเป็นเครื่องมือสื่อสาร แต่ยังเป็นกลไกสำคัญที่สร้างและสะท้อนอุดมการณ์ผ่านสื่อและวัฒนธรรม มายาคติเป็นกระบวนการที่สื่อความหมายผ่านการ “ยึดครอง” (appropriation) ความหมายพื้นฐานของสิ่งต่าง ๆ แล้วเปลี่ยนแปลงความหมายนั้นให้กลายเป็นความหมายเชิงค่านิยมและอุดมการณ์ที่สังคมและวัฒนธรรมสร้างขึ้น¹⁶ การจำแนกความหมายในมายาคติแบ่งออกเป็น

1. ความหมายตรง (Denotation) ความหมายเชิงประจักษ์หรือพื้นฐานที่จับต้องได้
2. ความหมายแฝง (Connotation) ความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่เกิดจากค่านิยม อุดมการณ์ หรือประสบการณ์ร่วมในสังคม ความหมายแฝงนี้อาจเป็นความหมายที่เป็นสากล หรือจำกัดเฉพาะกลุ่ม เช่น ชนชาติ ชนชั้น หรือแม้กระทั่งความหมายเฉพาะบุคคล

ด้วยการประยุกต์ใช้สัญลักษณ์และทฤษฎีมายาคติในการวิเคราะห์ เราสามารถเข้าใจความหมายที่ซ่อนเร้นในงานศิลปะ วิกฤตการณ์ทางสังคม รวมถึงสถานการณ์ทางการเมืองในปัจจุบันซึ่งมักมีการซ่อนทับระหว่าง “ความจริง” กับ “สิ่งลวง” อย่างแนบเนียน หลักคิดเหล่านี้จึงช่วยให้เราสามารถวิเคราะห์และตีความนัยความหมายที่หลากหลายและลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างเป็นระบบ¹⁷

วิธีการดำเนินการวิจัย

- 4.1 การศึกษาข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์และจิตรกรรม
- 4.2 รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์และจิตรกรรม
- 4.3 สร้างสรรค์ภาพร่างเพื่อนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา โดยคัดเลือกผลงานที่มีความเหมาะสม
- 4.4 ขยายผลงานจิตรกรรมจากภาพร่างที่ผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่ปรึกษา

¹⁵ อธิพอล ตั้งโกลก. (2550). แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พรินต์ติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.

¹⁶ นพพร ประชากุล. (2547). มายาคติ. แปลจาก Mythologies, Roland Barthes, แปลโดย วรรณพิมล อังคศิริสรรพ. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.

¹⁷ สมเกียรติ ตั้งนโม. (2549). มองหาเรื่อง: วัฒนธรรมทางสายตา. มหาสารคาม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัย มหาสารคาม.

ประโยชน์ของการวิจัย

1. ช่วยส่งเสริมการเข้าใจและตระหนักรู้ถึงสภาวะจิตใจและอารมณ์ของตนเองผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ
2. เปิดโอกาสให้ผู้วิจัยและผู้ชมได้เรียนรู้การใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการเยียวยาและจัดการกับความเครียดจากแรงกดดันภายนอก
3. สนับสนุนการประยุกต์ใช้แนวคิดทางจิตวิเคราะห์และจิตวิทยาในงานศิลปะร่วมสมัย เพื่อขยายมุมมองในด้านการแสดงออกทางอารมณ์และบุคลิกภาพ

ผลการวิจัย

จากการศึกษาแนวคิดจากการศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ และคาร์ล จุง ร่วมกับแนวคิดทางศิลปะในลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) และการพัฒนาสู่ศิลปะนีโอเซอร์เรียลลิสม์ (Neo-Surrealism) ผู้วิจัยพบว่า แนวคิดจิตวิเคราะห์ที่มีความสอดคล้องอย่างยิ่งกับหลักการของศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ ทั้งในด้านกระบวนการสร้างสรรค์และเนื้อหาที่สะท้อนโลกภายในของมนุษย์ ทั้งสองแนวคิดต่างมุ่งเน้นการเข้าถึง “จิตใต้สำนึก” (Unconscious mind) และถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดหรือประสบการณ์ที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผลผ่านรูปแบบเชิงนามธรรมและสัญลักษณ์

ผู้วิจัยพบว่า ในกระบวนการสร้างงานศิลปะ จิตใต้สำนึกมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการกำหนดทิศทางของภาพ เช่น การใช้ฝีแปรง รูปทรง สี หรือการจัดวางองค์ประกอบ ซึ่งเกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่ได้ผ่านกระบวนการคิดอย่างมีเหตุมีผลโดยตรง สัญลักษณ์ที่ปรากฏในผลงาน เช่น “ดวงตา” หรือ “นาฬิกา” มักถูกใช้เพื่อสะท้อนความคิด ความรู้สึก หรือสภาวะภายใน เช่น การมองเข้าไปในจิตใจ ความเปลี่ยนแปลงของเวลา หรือความไม่จริงของชีวิต ทั้งนี้ สัญลักษณ์เหล่านี้มีความหมายในเชิงนัยยะ (Connotation) ที่ผู้ชมสามารถตีความได้หลายรูปแบบ การสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยอยู่ภายใต้กรอบแนวคิดนีโอเซอร์เรียลลิสม์ ซึ่งเน้นการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ตั้งคำถาม และตีความเนื้อหาภายในผลงานตามประสบการณ์ส่วนบุคคล ในกระบวนการสร้างสรรค์เริ่มจากการวางแนวคิดผ่านการสร้างภาพร่างเบื้องต้น โดยใช้เทคนิครูปแบบดิจิทัล (Digital Collage) เมื่อภาพร่างผ่านกระบวนการจัดองค์ประกอบศิลปะอย่างมีระบบแล้ว ผู้วิจัยจะนำแนวคิดและองค์ประกอบเหล่านั้นมาพัฒนาต่อเป็นลายเส้นในสไตล์เฉพาะของตนเอง จากนั้นจึงต่อยอดไปสู่การสร้างผลงานจิตรกรรมจริง ซึ่งสะท้อนอัตลักษณ์ทั้งในเชิงสัญลักษณ์และในระดับจิตวิทยาภายในอย่างชัดเจน

การวิเคราะห์ในขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานต่อไปนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองบนพื้นฐานของการวิจัย ซึ่งเป็นการนำผลจากการวิเคราะห์แนวคิดให้ส่งผลถึงการหารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานที่เหมาะสม โดยผู้วิจัยจำแนกกระบวนการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ออกเป็น 3 ระยะ และระยะผลงานศิลปะนิพนธ์รวม 4 ระยะ ดังต่อไปนี้



6.1 กระบวนการทดลองผลงาน

ผู้วิจัยได้นำประสบการณ์ส่วนตัวและการตระหนักถึงโลกแห่งความเป็นจริงมาถ่ายทอดผ่านผลงานจิตรกรรม โดยมุ่งเน้นไปที่การสะท้อนความรู้สึกและตรวจสอบสภาพจิตใจของตนเอง ผลงานถูกแบ่งออกเป็นชุด ๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของแนวคิดและรูปแบบงานศิลปะ

กระบวนการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ระยะที่ 1

ชุดที่ 1: ผลงานชุดนี้สะท้อนแรงกดดันและความคาดหวังจากสังคมที่ส่งผลต่อสภาพจิตใจ โดยเฉพาะประสบการณ์ของการเผชิญภาวะซึมเศร้า ผู้วิจัยถ่ายทอดความรู้สึกเหล่านี้ผ่านฝีแปรงและบรรยากาศที่หม่นหมอง สะท้อนความอ้างว้างท่ามกลางสภาพแวดล้อมของเมืองที่เต็มไปด้วยการแข่งขันและความเหลื่อมล้ำ หนึ่งในผลงานนำเสนอฉากของป้ายรถเมล์ยามค่ำถึงรุ่งเช้า ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากการเดินทางของผู้วิจัยในช่วงเวลานั้น ภาพแสดงถึงความเหนื่อยล้า การรอคอย และความดิ้นรนของผู้คนที่เริ่มต้นวันตั้งแต่ฟ้ายังไม่สว่าง เพื่อเอาชนะข้อจำกัดของระบบขนส่งและเวลาที่จำกัด

ผลงานในชุดนี้จึงมิใช่เพียงภาพเมือง แต่เป็นกระจกสะท้อนภาวะภายในของผู้คนในสังคมปัจจุบัน ที่ยังคงต่อสู้เพื่อความอยู่รอดภายใต้แรงกดดันทางสังคมอย่างเงียบงัน



ภาพที่ 5: Waiting for, สีน้ำมันบนผ้าใบ, ขนาด 100 x 180 ซม.

กระบวนการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ระยะที่ 2

ในระยะที่สองของกระบวนการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้เปลี่ยนแนวทางจากการถ่ายทอดอารมณ์ไปสู่การสำรวจภาวะภายในจิตใจอย่างลึกซึ้ง โดยเน้นการสื่อสารอารมณ์เชิงบวกและการค้นหาความสุขจากภายใน ศิลปะจึงกลายเป็นเครื่องมือในการปลดปล่อยและเยียวยาตนเอง ผลงานในระยะนี้เปิดพื้นที่ให้ความรู้สึกและความสนใจส่วนตัวนำทางการสร้างสรรค์และสะท้อนตัวตนได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของศิลปะเซอร์เรียลลิสม์มาประยุกต์ใช้ร่วมกับเทคนิคดิจิทัลคอลลาจ โดยใช้องค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ เช่น กล้วยไม้มนุษย์ ดอกไม้ ใบไม้ และผีเสื้อ เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกจากจิตใต้สำนึก ซึ่งเปิดให้ตีความตามบริบททางอารมณ์และจิตใจของผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการความเปราะบาง การเปลี่ยนแปลง ความงาม หรือแม้แต่ความตาย

เมื่อเปรียบเทียบกับผลงานในระยะที่หนึ่ง ซึ่งเน้นบรรยากาศและการแสดงออกโดยตรงผ่านฝีแปรง ผลงานในระยะที่สองมีความซับซ้อนมากขึ้นทั้งในด้านเนื้อหาและการใช้สัญลักษณ์ สะท้อนถึงพัฒนาการทางความคิดของผู้วิจัยที่ยังคงอยู่ในกระบวนการแสวงหาตัวตน ผ่านศิลปะที่ได้รับอิทธิพลจากแนวทางของเซอร์เรียลลิสม์อย่างต่อเนื่อง



ภาพที่ 6: The stable of mind 2, สีน้ำมันบนผืนผ้าใบ, ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 50 ซม.

กระบวนการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ระยะที่ 3

การพัฒนาต่อเนื่องจากชุดที่ 2 โดยยังคงใช้แนวทางศิลปะ เซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) อย่างชัดเจน ซึ่งแสดงถึงความมั่นใจในการก้าวออกจาก เซฟโซน (Safe Zone) ของตนเอง การพัฒนาด้านเทคนิคศิลปะและการถ่ายทอดอารมณ์เป็นไปอย่างอิสระมากขึ้น

ในระยะที่ 3 เน้นองค์ประกอบที่สมดุล ใช้ สัญลักษณ์อวัยะมนุษย์ เช่น ใบหน้า ดวงตา มือ ผสมผสานกับ ธรรมชาติ ต้นไม้ ดอกไม้ ท้องฟ้า



ภาพที่ 7: Reverse, สีน้ำมันบนผ้าใบ, ขนาด 100 × 100 เซนติเมตร

ผลงานในระยะนี้มุ่งเน้นการค้นหาตัวตนในระดับลึก ผ่านฟอร์มของมนุษย์เป็นสัญลักษณ์หลัก โดยมี “ผีเสื้อ” แสดงถึงอิสรภาพ ความเปราะบาง หรือแม้แต่ความตาย ขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้ชม พื้นหลังโทนสีฟ้าสื่อถึงโลกของมนุษย์และสภาวะจิตใจที่หลากหลาย ขณะที่ภูเขาสีฟ้า-น้ำเงินแสดงถึงความเยือกเย็น สงบ และแข็งแกร่ง

การที่ร่างกายมนุษย์ถูกแบ่งเป็นชิ้น ๆ อาจตีความได้ทั้งในเชิงของความแตกสลายจากภาวะจิตใจด้านลบ หรือการรวมตัวใหม่เมื่อจิตใจได้รับการเยียวยา โดยรวมแล้ว แนวคิดของชุดนี้คือการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ที่เปิดกว้างต่อการตีความ ซึ่งสะท้อนจุดสูงสุดของกระบวนการสร้างสรรค์ในแนวเซอร์เรียลลิสม์ และการก้าวข้ามขีดจำกัดทางความคิดของศิลปิน

กระบวนการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ระยะที่ 4 (ศิลปินิพนธ์)

กระบวนการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ระยะที่ 4 ซึ่งเป็นผลงานศิลปินิพนธ์ระยะสุดท้าย เกิดจากการหลอมรวมแรงบันดาลใจจากผลงานที่ผ่านมาเข้ากับความสนใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นในงานของศิลปินิพนธ์แนวเซอร์เรียลลิสม์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถต่อยอดรูปแบบการจัดองค์ประกอบได้อย่างอิสระมากขึ้น กล่าวคือก้าวออกจากกรอบเดิมของตนเอง และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนความเหนือจริงได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น



ภาพที่ 7: On Time, สีน้ามันบนผ้าใบ, ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 80 ซม.

ผลงานชิ้นนี้นำเสนอแนวคิดเรื่อง “การตื่นรู้ภายในจิต” ผ่านองค์ประกอบสัญลักษณ์ที่สะท้อนกระบวนการค้นหาตัวตนแท้จริงของมนุษย์ ดวงตากลางศีรษะแทน “การมองเห็นภายใน” หรือ “จิตวิญญาณที่ตื่นรู้” ซึ่งเชื่อมโยงกับการรับรู้ในระดับจิตใต้สำนึก ขณะที่พืชพรรณที่งอกขึ้นจากศีรษะสื่อถึงพลังชีวิตตามธรรมชาติ การเติบโตของความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนาทางจิตใจอย่างต่อเนื่อง

นาฬิกาปลุกที่ปรากฏด้านล่างของภาพเปรียบเสมือนการเตือนถึงขอบเขตของเวลา และความจำเป็นที่มนุษย์ต้อง “ตื่นรู้” จากมายาคติหรือความหลอกลวงของโลกภายนอก แนวคิดนี้

สอดคล้องกับทฤษฎีของ คาร์ล จุง ที่เน้นการเผชิญหน้ากับจิตใต้สำนึกเพื่อค้นหา “ตัวตนที่แท้จริง”

โดยรวม องค์ประกอบในภาพทั้งดวงตา ใบไม้ และนาฬิกาล้วนสะท้อนถึงสามแกนหลักของการดำรงอยู่ คือ การรับรู้ ธรรมชาติ และเวลา ซึ่งเชื่อมโยงกันในกระบวนการภายในของจิตใต้สำนึกและนำไปสู่การตื่นรู้และการเข้าใจตนเองอย่างลึกซึ้ง



ภาพที่ 8: No Turning Back, สีน้ำมันบนผ้าใบ, ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 80 ซม.

ผลงานชิ้นนี้นำเสนอภาพนาฬิกาทรายในรูปแบบเหนือจริง โดยผสมสัญลักษณ์ทางจิตวิทยา และปรัชญาเข้าด้วยกันอย่างลุ่มลึก ดวงตาด้านบนสื่อถึง “จิตสำนึก” ที่เฝ้าสังเกตการเปลี่ยนแปลงของเวลา ขณะที่ผีเสื้อภายในนาฬิกาทรายแสดงถึงความเปราะบาง ความงาม และการเปลี่ยนแปลง ส่วนทรายที่ไหลอย่างอ่อนช้อยสื่อถึง “เวลา” ที่ดำเนินไปอย่างไม่อาจย้อนคืนได้ ดอกไม้และผีเสื้อด้านข้างเสริมความมีชีวิตชีวา เปรียบได้กับความคิดหรืออารมณ์ที่ผุดขึ้นและจางหายตามจังหวะของเวลา ตามดำตามเสาด้านข้างแทนการรับรู้ลึกซึ้งในระดับจิตใต้สำนึก

องค์ประกอบเหล่านี้สะท้อนกระบวนการของจิตใต้สำนึก ตั้งแต่การรับรู้ การเปลี่ยนแปลง ไปสู่การหลุดพ้น ซึ่งสามารถตีความได้ตามแนวพุทธปรัชญาว่าเป็น “อนิจจัง” หรือ ความไม่เที่ยงของชีวิตและสรรพสิ่ง

การพัฒนาผลงานทั้ง 4 ระยะ แสดงให้เห็นถึงการเติบโตของผู้วิจัยอย่างต่อเนื่อง เริ่มจากการถ่ายทอดอารมณ์สู่งานที่เน้นการเยียวยาและสำรวจภาวะภายใน จากนั้นได้นำแนวคิดเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) และเทคนิคดิจิทัลคอลลาจ (Digital Collage) มาใช้เพื่อสื่อสารจิตใต้สำนึกผ่านสัญลักษณ์ จนถึงระยะสุดท้ายที่ผู้วิจัยก้าวข้ามการปรากฏตัวของตนเองในภาพ และใช้สัญลักษณ์เป็นตัวแทนในการเล่าเรื่องได้อย่างลึกซึ้ง เชื่อมโยงกับแนวคิดจิตวิเคราะห์ของฟรอยด์และคาร์ล จุง ที่เน้นการเข้าถึงตัวตนและจิตใต้สำนึก



การสรุปผลและอภิปรายผล

ผลงานจิตรกรรมชุด “เมื่อฉันกำลังก้าวให้พ้น” มีเป้าหมายหลักในการปลอบประโลมและเยียวยาจิตใจ ผ่านการถ่ายทอดความรู้สึกที่ลึกซึ้งภายในของผู้วิจัยซึ่งเกิดจากสภาพจิตใจที่ไม่มั่นคงและแรงกดดันจากสังคมทุนนิยม ส่งผลให้เกิดความวุ่นวายทางอารมณ์ ผลงานเหล่านี้จึงเปรียบเสมือนเครื่องมือบำบัดและบันทึกประสบการณ์ทางจิตใจไว้บนผืนผ้าใบ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้ทบทวนและตระหนักรู้ถึงความคิด ความรู้สึก และตัวตนของตนเองอย่างลึกซึ้ง

จากการศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของศิลปะร่วมสมัยในลัทธิเซอร์เรียลลิสม์ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของฟรอยด์และคาร์ล จุง มาประยุกต์ใช้ในการเชื่อมโยงระหว่างจิตสำนึกและจิตใต้สำนึกผ่านผลงานศิลปะ โดยใช้เทคนิคคอลลาจ (Collage) ร่วมกับแนวคิดเซอร์เรียลลิสม์เพื่อทดลองและพัฒนาผลงานในช่วงระยะต่าง ๆ เห็นได้ชัดเจนในระยะที่ 2 ผลงานเริ่มมีการนำสัญลักษณ์มาใช้แทนการสื่อสารโดยตรง ทำให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและแง่มุมทางอารมณ์ได้หลากหลายมากขึ้น ต่อมาในระยะที่ 3 การเล่าเรื่องผ่านสัญลักษณ์ เช่น รูปทรงมนุษย์และดวงตา มีการตัดทอนตัวตนของผู้วิจัยออกจากภาพอย่างชัดเจน ส่งผลให้เกิดรูปแบบการเล่าเรื่องใหม่ที่ลึกซึ้งและมีมิติ เมื่อก้าวสู่ระยะที่ 4 ผู้วิจัยกล้าที่จะเปิดกว้างและทดลองแนวทางสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ผสมผสานความเป็นตัวตนเข้ากับแนวคิดเชิงบวกอย่างชัดเจน ผลงานในระยะนี้จึงถือเป็นจุดสำเร็จที่ผู้วิจัยยอมรับและภูมิใจ แสดงให้เห็นถึงการก้าวผ่านขีดจำกัดทางจิตใจที่ปิดกั้น พร้อมทั้งการปรับเปลี่ยนมุมมองและถ่ายทอดความคิดอย่างอิสระในรูปแบบศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ ตามแนวคิดของฟรอยด์และจุงที่เน้นการแสวงหาตัวตนที่แท้จริง

ผลงานทั้งหมดในชุดนี้ แม้จะผ่านการเปลี่ยนแปลงทางรูปแบบและแนวทางสร้างสรรค์ที่หลากหลาย แต่ทุกชิ้นล้วนเป็นบันทึกประสบการณ์และความทรงจำทางอารมณ์ในช่วงเวลาต่าง ๆ ที่มีบทบาทสำคัญในการปลอบประโลมและบำบัดจิตใจของผู้วิจัย ความหมายของผลงานยังคงมีความยืดหยุ่น สามารถเปลี่ยนแปลงและปรับตีความตามการรับรู้และพัฒนาการของตัวผู้วิจัยเองในอนาคต ซึ่งสะท้อนถึงกระบวนการเติบโตและการพัฒนาตัวตนอย่างต่อเนื่องอย่างมีชีวิตชีวาและลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมชุด “เมื่อฉันกำลังก้าวให้พ้น” ผู้วิจัยขอเสนอแนะสำหรับผู้สนใจจะนำงานวิจัยนี้ไปต่อยอด ดังนี้

1. การส่งเสริมและสนับสนุนการใช้จิตรกรรมและศิลปะร่วมสมัยเป็นเครื่องมือบำบัดจะสามารถเยียวยาและปลอบประโลมจิตใจผู้ที่ประสบปัญหาทางอารมณ์ ผ่านกระบวนการถ่ายทอดความรู้สึกอย่างลึกซึ้งบนผืนผ้าใบ

2.ควรสนับสนุนเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างจิตสำนึกและจิตใต้สำนึกในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อขยายความเข้าใจในมิติทางจิตวิทยาที่สะท้อนในผลงานศิลปะตามแนวคิดของฟรอยด์และคาร์ล จุง

3.ผู้วิจัยเห็นว่าการทดลองใช้เทคนิคและสื่อศิลปะหลากหลายรูปแบบ รวมทั้งการพัฒนาสัญลักษณ์ในงานศิลปะเซอร์เรียลลิสม์จะเพิ่มความหลากหลายของการสื่อสารผ่านภาษาทัศนศิลป์

เอกสารอ้างอิง

- พริยะดิศ มานิตย์. (2557). ฟรอยด์กับศิลปะ (น. 157). กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นพพร ประชากุล. (2547). มายาคติ (วรรณพิมิล อังกฤษสรรพ, แปลจาก Mythologies โดย Roland Barthes). กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.
- สมเกียรติ ตั้งนโม. (2549). มองหาเรื่อง: วัฒนธรรมทางสายตา. มหาสารคาม: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ธีรยุทธ บุญมี. (2551). การปฏิวัติศาสตร์ของโซซูร์ เส้นทางสู่โพสโมเดิร์นนิสม์ (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับ ลิขซึ่ง.
- ตั้งโฉลก, อ. (2550). ภาษาทัศนศิลป์: จิตวิทยาและทัศนธาตุในงานศิลปะ. กรุงเทพฯ: อมรินทร์. จิตไร้สำนึกอันสร้างสรรค์ และศิลปะสมัยใหม่. (2010, 6 กุมภาพันธ์). ดึงข้อมูลจาก <https://xmergence.com/2010/02/06/artunconscious/>
- ทฤษฎีบุคลิกภาพ: Sigmund Freud. (n.d.). ดึงข้อมูลจาก <https://thaihypnosis.com/Content/page/Sigmund-Freud>
- นัสสรา หงส์อ่อน. (n.d.). แนวคิดทฤษฎีบุคลิกภาพ. ดึงข้อมูล จาก [https://personnel.labour.go.th/attachments/article/1053/006%20\(1\).pdf](https://personnel.labour.go.th/attachments/article/1053/006%20(1).pdf)
- ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล ยุง. (2019). ดึงข้อมูลจาก <https://www.sixfacetspress.com/content/4851>
- ทฤษฎีจิตวิทยาวิเคราะห์ของจุง. (n.d.). ดึงข้อมูลจาก <http://oservice.skru.ac.th/ebookft/273/chapter3.pdf>
- Allen, J. (1903). As a Man Thinketh (p. 82).
- Cramer, C., & Grant, K. (n.d.). Surrealist techniques: Collage. Smarthistory. <https://smarthistory.org/surrealist-techniques-collage/>
- Magritte, R. (2015). The False Mirror [painting]. The Museum of Modern Art (MoMA). https://www.moma.org/collection/works/78938?artist_id=3692&page=1&sov_referrer=artist



MoMA. (2015). The persistence of memory [online collection]. The Museum of Modern Art.

<https://www.moma.org/collection/works/79018>

Surrealism Today. (2021, September 22). Michelle Concetta: Surrealistic collages.

<https://surrealismtoday.com/michelle-concetta/>

Shopify NSA. (2023). Salvador Dalí ศิลปินหมวดแหลม ไอคอนแห่งศิลปะเซอร์เรียล.

Favchair. [https://favchair.com/blogs/วันสำคัญ/salvador-dali-ศิลปินหมวดแหลม-](https://favchair.com/blogs/วันสำคัญ/salvador-dali-ศิลปินหมวดแหลม-ไอคอนแห่งศิลปะเซอร์เรียล?srltid=AfmBOooqeWhTaCPU0CkXWPr4tg21SjSrel7BDbQdb_Ym0kNXfXXLISB1)

[ไอคอนแห่งศิลปะเซอร์เรียล?srltid=AfmBOooqeWhTaCPU0CkXWPr4tg21SjS](https://favchair.com/blogs/วันสำคัญ/salvador-dali-ศิลปินหมวดแหลม-ไอคอนแห่งศิลปะเซอร์เรียล?srltid=AfmBOooqeWhTaCPU0CkXWPr4tg21SjSrel7BDbQdb_Ym0kNXfXXLISB1)

[rel7BDbQdb_Ym0kNXfXXLISB1](https://favchair.com/blogs/วันสำคัญ/salvador-dali-ศิลปินหมวดแหลม-ไอคอนแห่งศิลปะเซอร์เรียล?srltid=AfmBOooqeWhTaCPU0CkXWPr4tg21SjSrel7BDbQdb_Ym0kNXfXXLISB1)







Mapping Brand Equity through UGC: A Topic Model Analysis of Bangkok Design Week on Xiaohongshu

Received
Revised
Accepted

June 25, 2025
July 1, 2025
July 10, 2025

Chuan-Chi Chang ¹
Chiu-Hui Tsai ²
Shian-Heng Lee ³

Abstract

User-generated content (UGC) is a powerful tool in digital marketing, particularly in shaping brand perception around emotionally and thematically driven public events. This study explores how Bangkok Design Week (BKPDW), a cultural event in Bangkok, Thailand, is portrayed by Chinese-speaking users on Xiaohongshu, a popular travel and lifestyle platform. A total of 1,238 posts and comments spanning a seven-year period were collected using BKPDW-related hashtags. This research employed Biterm Topic Modeling (BTM), a technique optimized for short-text corpora, to identify macro-level thematic clusters in user discourse. Sentiment analysis was conducted using SnowNLP to assess emotional tone. Findings were interpreted through Keller's (1993) Customer-Based Brand Equity (CBBE) model, mapping identified topics and sentiments to the six brand equity dimensions: brand identity, brand imagery, brand performance, brand feelings, brand judgment, and resonance. Results show that BKPDW is positively associated with creativity, visual aesthetics, and cultural hybridity, but shows weaker associations with brand loyalty and long-term engagement among Xiaohongshu users. This study contributes to cultural branding and cross-cultural digital communication by demonstrating how computational methods can be applied to examine public sentiment and narrative construction in a non-Western social media environment. It also offers practical recommendations for event organizers aiming to increase brand equity through strategic engagement on Chinese platforms.

Keywords: Bangkok Design Week, User-Generated Content, Xiaohongshu, Brand Equity, Biterm Topic Modeling

¹ Head of General Education, Chinese International College, Dhurakij Pundit University

² Head of Tourism Management, Chinese International College, Dhurakij Pundit University

³ Head of Fine and Applied Arts, Chinese International College, Dhurakij Pundit University



Introduction

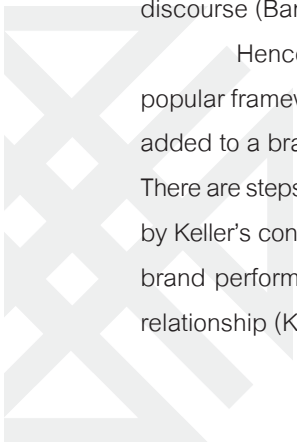
In the digital culture, user-generated content (UGC), with its significant influence on brand perceptions, has become increasingly relevant. This is especially true for public events that emphasize experience and interaction (Muntinga, Moorman & Smit, 2011; Aboalghanam, K.M., AlFraihat & Tarabieh, 2025). Social networks permit users not only to consume, but also to produce content.

One platform where such user-driven branding processes are especially visible is Xiaohongshu, a fast-growing Chinese social media app centered on lifestyle sharing (Zhao, 2024). The combination of visual and textual narratives creates a sensory-rich context in which people discuss, evaluate, and make meaning from products, places, and experiences (Wei, 2023). For an urban cultural event, such as Bangkok Design Week (BKPDW), Online user discourse plays a key role that can determine BKPDW's public and perceived brand value (UNESCO, 2020).

BKPDW is a relatively young festival. Over the years, it has built a solid reputation as one of the most important design events in Southeast Asia (World Design Weeks, 2025). As part of Bangkok's emergence as a creative capital, the event was launched to showcase Thai design and to nurture a burgeoning creative scene in the city (TimeOut Bangkok, 2018; Prayudi, Ardhanareswari & Probosari, 2022).

The first edition, in 2016, started small, with relatively few exhibitions and programs (TimeOut Bangkok, 2018). Since then, the event has developed significantly, widening its scope, appealing to delegates from all over Thailand and the world. It gives a platform to emerging and established design talent (World Design Weeks, 2025). Over the years, BKPDW has developed a reputation as a leading design event focusing on cultural exchange. It is also aimed for integrating sustainability-driven design principles as part of the global design discourse (Bangkok Design Week, 2023; UNESCO, 2019).

Hence, understanding of this branding type must be theoretically established. A popular framework is Kevin Keller's (1993) idea of brand equity which represents the value added to a brand as a consequence of customer's brand perception & emotional linkage. There are steps forming a hierarchy that lead to the development of brand equity, as proposed by Keller's concept of Customer-Based Brand Equity (CBBE) model: from brand awareness, brand performance, brand imagery to consumer judgment and feeling, consumer-brand relationship (Keller, 2001).



Although this model has been commonly applied to commercial events, it has not been adopted to date in cultural events, particularly with regard to UGC shared on social networks (Hudson, Roth, Madden & Hudson, 2015). This is especially the case within non-Western contexts, e.g., within the context of Chinese speaking users on the regionally dominant platform Xiaohongshu (Pike, 2016; Hankinson, 2009). Therefore, this research seeks to investigate how users perceive and represent BKKDW on Xiaohongshu, which has now become a leading publication channel with more than 300 million monthly active users (Zhao, 2024).

The platform's integration of algorithmic feeds, visual-first design, and community-generated recommendations perfectly suits the tastes of young users, in particular those of the millennial and gen Z generations (Digital Crew, 2025). For these users, Xiaohongshu is not just a platform to share personal experiences, but a place where BKKDW-like events can be publicly evaluated, compared, and discussed. It is common for these online conversations to serve as a virtual word-of-mouth and give others a view into how the brand is perceived by others (WalktheChat, 2023).

To further explore the discourse, this study uses BTM, a probabilistic approach to short text analysis of social media messages (Santos, Rech & Moraes, 2022). BTM is different from the LDA in that BTM captures a word occurrence at the corpus level instead of in each document. It fits well with short, loosely related information, but not with connected text (Yan et al., 2013). By means of BTM, this research extracts topic themes from Xiaohongshu posts for BKKDW and maps them to Keller's CBBE dimensions for interpretation.

This study, by integrating the use of computational modeling and brand's equity theory, sheds some light in terms of how user narratives brand BKKDW. It also provides some perspective to understand the mechanisms of UGC constituency identity and brand identity in the Chinese-speaking online community. It also extends the literature about branding in user generated media, especially cross-culture digital environments. The paper addresses the following research questions:

1. What are the dominant topics expressed in Xiaohongshu entries related to Bangkok Design Week?
2. How do these user-generated topics align with the six dimensions of Keller's brand equity model?
3. Which dimensions of brand equity are most prominent in the Xiaohongshu discourse?



4. What do these discursive patterns reveal about the perception of Bangkok Design Week among Chinese-speaking audiences?

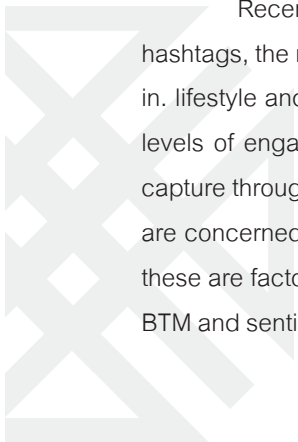
Literature Review

Since 2018, BKKDW has played a central role in Thailand's game plan of branding Bangkok as a city of creativity in international forums (NewsHub Asia, 2023). Beyond a design showcase, BKKDW can be considered as an urban renewal, cultural placemaking, and soft power branding platform (Prayudi, P., Ardhanariswari & Probosari, N., 2022). Its arrangement in space is one of the features that makes the festival special. Rather than centralizing activities, exhibitions and events are scattered throughout neighbourhoods such as Charoenkrung, Ari, and Thonglor. This strategy serves to stimulate underused urban spaces as well as enhance community creativity (UNESCO, 2020).

BKKDW functions to build Bangkok as a city of design physically and symbolically. The majority of previous research in this field has employed qualitative techniques (e.g., interviews, policy analysis, or participant observation). Little has been written about how audiences, especially Chinese-language users, who experience BKKDW from digital media or through user-generated content, make sense of the event. This is the gap the current analysis seeks to address (Praphruetmon & Wang, 2023).

The brand-making effects of users on user-generated content in social media have been identified as a key source for decoding how users create or share brand meanings. According to Muntinga et al. (2011), UGC mirrors real consumer experiences that are influencing the way brands are perceived, trusted, and mentioned within communities. In the realm of events, UGC can be a powerful real-time record, influencing public opinion and assumption (Shetty, Singh, Yashaswini & Hiremath, 2024).

Recent studies, including those by Pentina et al. (2018) have proved how even the hashtags, the reviews, the shared posts, can represent a signal of brand equity, especially in lifestyle and tourism industries. Thus, UGC allows us to observe emotional responses, levels of engagement, and personal experiences. All these insights are often difficult to capture through traditional questionnaires. This is particularly true for cultural activities that are concerned with aesthetic pleasures, sensorial experiences, and social interaction. All these are factors that more easily show in a relaxed way on social media (Howard, 2020). BTM and sentiment analysis are two of the most widely used techniques for identifying and



extracting information and pattern recognition in social media data for event studies. As social media content is usually short and informal, researchers have begun to apply computational methods to better explore the content. BTMs have been regarded as a potential approach to handle short texts (Yan et al., 2013). As opposed to Latent Dirichlet allocation (LDA), which is a more appropriate algorithm to long documents, BTM explores word cooccurrence in corpus level, hence more suitable and accurate for analyzing short and fragment text (Wu, Luu & Dong, 2022).

Recent research (Chen, Y., & Zhang, X., 2025) has utilized BTM to identify public discourse trends on art festivals, marketing campaigns and consumer experiences. Incorporating emotional analysis, comparative tools such as SnowNLP for Chinese texts and topic modeling can be mutually used (Zhou, Zhu & Mao, 2022). And this is the combination that enables researchers to see not just what people are talking about, but what their reaction to those topics is like. This work blending media and audience use now allows us to understand audience perceptions more fully (Dai, 2024).

To discuss the topics in a concrete framework, Keller's CBBE model (Keller, 1993 & Keller, 2001) is adopted. This model provides a helpful theoretical perspective from which to analyze the perception of a brand. According to this model, brand equity progresses through four stages including six dimensions:

1. Brand Identity
2. Brand Performance
3. Brand Imagery
4. Brand Judgments
5. Brand Feelings
6. Brand Resonance

These stages also represent the cognitive and emotional connection that evolves between customer and brand gradually. Although this model was initially employed in commercial branding, it has been extended for the domain of cultural and tourism. For instance, Hankinson (2009) and Pike et al. (2010) have demonstrated that events and destinations too can create brand loyalty and symbolic value.

Specifically, this paper employs the CBBE model to model the topics/emotional tones embodied in Xiaohongshu posts and their comments, so as to project how BKKDW is not only seen as a brand in the perspective of its Chinese-speaking audience. This study ties digital discourse to underlying brand meaning and audience engagement (Bhatti, Arif & Younas, 2018; Ning, 2024).



Methodology

This paper employs UGC in Xiaohongshu, a lifestyle and culture content analyzing platform with its specific characteristics of short format text coupled with rich metadata. Entries are generally short reflections that are associated with images to help participants capture experience-driven context ideas (Wan, Tong, Knearem, Li, Huang & Wu, 2025). In addition, the use of hashtags in the platform allows structured data collection, and thus classification and exploration of public narratives and emotions towards cultural events like BKKDW. (Wu, Gu, Zhang & Liu, 2024)

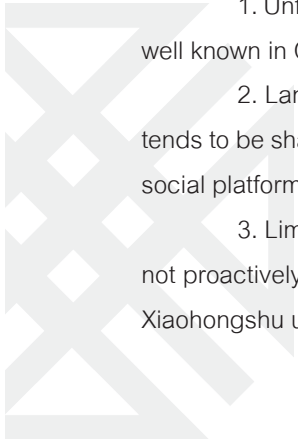
For this study, event-related hashtagged posts and their comments produced between January 01, 2018 and April 30, 2025 spanning over seven years were extracted as entries for analysis. The hashtags used included:

1. #曼谷设计周
2. #BangkokDesignWeek
3. #BKKDW
4. #BKKDW2018-#BKKDW2025

They were selected because they (1) are commonly mentioned in user posts and comments, (2) appear in official BKKDW media, and (3) proved relevant during the scoping phase. A total of 1245 entries were obtained. 1,238 entries were available for analysis after removal of the irrelevant and duplicated entries.

Despite a data collection period spanning seven and a half years, the total number of retrieved entries remained extremely low ($n=1,238$). Initially, inconsistent hashtag usage was considered a primary reason for the low number of entries. However, further review suggested that this factor alone is unlikely to account for the limited data volume. The following three factors may explain this outcome:

1. Unfamiliarity with Chinese Market: BKKDW might not have had a brand that was well known in China, especially in the earlier periods of the event.
2. Language and Cultural Barrier: Since BKKDW is a Thai event, BKKDW content tends to be shared more in Thai and English digital spaces and less in Mandarin-speaking social platforms such as Xiaohongshu.
3. Limited Official Marketing on Chinese Platforms: Even if BKKDW organizers did not proactively market the event on Chinese platforms, discovery of the event by Chinese Xiaohongshu users would be minimal.



The data was prepped for textual analysis to make it consistent and prepared. This included removing punctuation, special characters, and URLs, but preserving emojis and other expressive tokens. These were word-segmented Chinese with Jieba tokenizer and a list of stop words was used to remove non-informative words. These procedures contributed to standardizing the language model structure and increasing the accuracy of the subsequent modeling tasks (Yuan, Wang & Li, 2015).

The Xiaohongshu entries are relatively short and informal. BTM builds on the assumption that words impact each other's topics was selected as the core approach to discover text themes. Unlike traditional models such as LDA, BTM models the word cooccurrence at the corpus level, and it is better suited to sparse text scenarios (Yan et al., 2013). Ten topics were settled to achieve a reasonable compromise between interpretability and topic diversity. All themes were inductively analyzed and coded manually and generated across design aesthetics, sustainability, cultural tourism, and event participation.

Crucially, this research combined the use of Xiaohongshu data for three purposes. The analysis began with a qualitative review of a sample of posts to develop inductively semantic dimensions showing the brand perception, which were then categorised based on Keller's CBBE framework. Second, all entries were analyzed by BTM to identify ten topics. Finally, the extracted themes were linked with the semantic cues, thus enabling the interpretation of the themes with regard to the brand dimensions (Li, Meng, Sun, Han, Yuan & Li, 2019).

A sentiment analysis was performed by using SnowNLP which is a package of Chinese natural language processing (NLP) tools (Wang & Wang, 2022; Chen, 2024). Posts were classified as negative (≤ 0.39), neutral (0.40–0.69), and positive (≥ 0.70). This categorization was useful for gaining insight into users' emotional involvement with the themes. It also helped reveal how these responses may relate to the relevant dimensions of brand equity. These responses specifically relate to brand feelings and brand judgments, as conceptualized in Keller's (1993) model.

Indicator Construction Development

This study developed a semantic indicator framework to map UGC topics onto the six dimensions of brand equity as defined by Kevin Keller's (1993) CBBE model. The brand-related indicators were developed in the present study with a mixed strategy of inductive semantic analysis and theory-informed categorization.



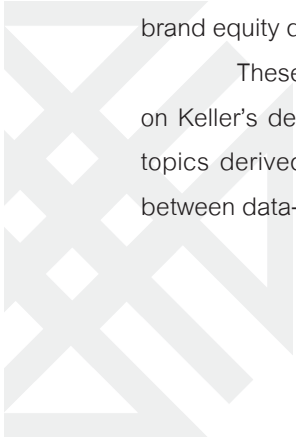
In this article, 50 entries were purposely selected from the dataset of Xiaohongshu, representing a variety of sentiment scores, engagement amounts, and themes. Content published on these posts was manually inspected through open coding to recognize frequent lexical and rhetorical paradigms and expressions regarding the way users perceive BKKDW.

Table 1 CBBE Dimension and Corresponding Semantic Indicators

CBBE Dimension	Corresponding Semantic Indicators
Brand Identity	Mentions of the event name, hashtags, or location in posts
Brand Performance	Comments about design quality, space layout, services, or guided tours
Brand Imagery	Descriptions of style, visual aesthetics, cultural atmosphere, and sensory impressions
Brand Judgments	Use of evaluative terms such as “worth visiting,” “poorly organized,” or “too crowded”
Brand Feelings	Emotionally expressive terms such as “amazing,” “healing,” or “boring”
Brand Resonance	Expressions of recommendation, willingness to revisit, or signs of social engagement

The keyword expressions “值得来” (zhí de lái; worth visiting); “推荐朋友” (tuī jiàn péng yǒu; recommend to friends); “有创意” (yǒu chuàng yì; creative), etc., were regarded as positive evaluation and aesthetic appreciation, and the words and phrases “人太多” (rén tài duō; too crowded); “不好找” (bù hǎo zhǎo; hard to find); “看不懂” (kàn bu dǒng; confusing), etc., were regarded as logistical complaints and negative feedback. These affective words like “惊艳” (jīng yàn; amazing), “好疗愈” (hǎo liáo yù; healing), and “开心” (kāi xīn; happy) are classified under Keller’s brand-feelings dimension. This higher-order analysis was used to provide qualitative justification for the mapping of topics to sentiment categories and brand equity dimensions.

These semantic groups were then matched with the six CBBE dimensions based on Keller’s definitions. This indicator framework was used to systematically interpret the topics derived from BTM, ensuring a consistent and theoretically grounded mapping between data-driven themes and brand equity constructs.



Ethical Considerations

All data in this study were collected from publicly available posts and comments in Xiaohongshu as of the collection date, and only the content that was publicly posted without any log-in requirements was included. In order to respect user privacy and to avoid any possible harm, all details specific to user identity, e.g., user names, profile links, and identifiable images were removed from the analysis and reporting, and quotes are not ascribed to individual users directly.

This research is consistent with the ethical guidelines of the Human Research Ethics Committees of Thailand (HREC). Since no human participants are involved and only publicly available data is accessed as part of the project, no formal informed consent was sought; however, ethical and responsible engagement with digital materials was actively maintained at all levels of the research process.

Results

BTM Topic Modelling Results

The application of BTM to the Xiaohongshu entries related to BKKDW produced ten distinct and thematically coherent topics. Each topic was interpreted and labeled based on its most representative keywords and overall semantic context. These categories are presented in the following table, along with their corresponding dimensions from Keller's CBBE framework.

UGC is sometimes not entirely categorical but expressive in nature, so a single post may convey multiple brand aspects. For instance, a submission on a recycled art installation could emphasize performing a sustainable role (brand performance), as well as deliver impact emotionally (brand feelings). Similarly, a highly visual post may fit brand imagery, but also convey the intention to return, connecting to brand resonance. These overlaps suggest that UGC often is involved in more than one dimension of brand equity at the same time, and one cannot make direct connections between the one-to-one relationship.



Table 2 : BTM Topics Mapped to CBBE Dimensions

BTM Topic	CBBE Dimension(s)	Justification
Thai Aesthetics	Imagery	Highlights cultural identity, visual aesthetics, and style.
Green Installations	Performance & Feelings	Emphasizes sustainable design and evokes emotional reactions to eco-friendly initiatives.
Creative Networks	Resonance	Reflects professional collaboration, designer identity, and community-building, suggesting brand engagement.
Social Design	Performance & Judgments	Involves practical solutions to social problems, open to evaluative discourse.
Design Tourism	Feelings & Resonance	Focuses on positive emotional responses and social engagement, including sharing and recommending.
Event Logistics	Judgments	Users comment on organization, accessibility, and planning—often critically.
Cultural Festivities	Imagery & Identity	Combines symbolic content with frequent event references and festive visuals.
Lifestyle & Taste	Feelings & Imagery	Expresses personal emotion, sensory experience, and aesthetic preferences.
Event Info	Identity	Provides factual references such as dates, maps, and locations to support brand recall.
Eco Awareness	Performance & Judgments	Focuses on sustainability, often with praise or critique of environmental responsibility.

Sentiment Analysis Results

From the results of sentiment analysis, it can be inferred that positive sentiment was the highest for all the Xiaohongshu entries on BKKDW because 40.64% of posts are considered to be positive. These entries would routinely include phrases expressing admiration, excitement, and more generally aesthetic enjoyment, all of which often comported around narratives of design tourism, Thai aesthetics, and lifestyle appeal. This is an indication that, aesthetically and emotionally, users engage with BKKDW not just as a design exhibition. These are strong contributors to the “brand feelings” and “brand resonance” dimensions in Keller’s model.

In contrast, 33.90% of the entries were negative, and 25.46% were neutral. Criticism was often directed towards the excessive number of fans, vague organization process or disappointment with how the event was carried out confirming that negative feedback is indeed related to “brand judgments” in terms of political marketing. By contrast, neutral entries were frequently descriptive or informational (e.g., locations, and schedules of events) and are closely related to “brand identity.” The general sentiment landscape also comprises both affective involvement and evaluative comments, revealing that users observe and interact with BKKDW in various and varied dimensions.

Discussion

In response to the first research question, the BTM analysis uncovered ten coherent themes within the Xiaohongshu entries related to BKKDW. These themes include Thai Aesthetics, Green Installations, Design Tourism, Lifestyle & Taste, and others. Each reflects a distinct dimension of user engagement. The variety of topics demonstrates that users perceive BKKDW not through a single lens, but as a multi-dimensional event combining design, culture, and personal lifestyle.

Answering the second question, these topics were mapped onto Keller’s Customer-Based Brand Equity (CBBE) model. For example, themes such as Thai Aesthetics and Lifestyle & Taste align with brand imagery, emphasizing symbolic and cultural value. In contrast, Green Installations and Eco Awareness reflect brand performance, focusing on sustainability and function. Posts related to Design Tourism and Cultural Festivities show emotional and social dimensions, linking to brand feelings and brand resonance. This suggests that the brand image of BKKDW is layered. The users engage with it both rationally and emotionally through symbolic meanings.



Addressing the third research question, the user-driven perception of BKKDW shows that audiences on Xiaohongshu tend to frame the event as visually appealing, emotionally enriching, and socially shareable. Frequent terms like “疗愈” (liáo yù; healing), “好拍” (hǎo pāi; photogenic), and “推荐” (tuī jiàn; recommend) suggest strong affective responses and an emphasis on experience and aesthetics. This reflects Xiaohongshu’s platform culture, which privileges authentic, lifestyle-oriented narratives over formal evaluations.

Certain equity dimensions (e.g., Imagery) are strong, whereas overall brand salience remains low. Still, even when combined with hashtags like #曼谷设计周 and #BKKDW2024, the number of entries was not as high as one would have hoped for from a multiyear event. This means BKKDW has not been widely recognized by the users on Xiaohongshu, at least in previous years of the festival. In addition, brand resonance, which is manifested in loyalty, repeat attendance, and emotional attachment, was only marginally demonstrated. The majority of posts communicated low commitment towards the event. These findings collectively suggest that although BKKDW seems to be emerging as an object of interest among Chinese-speaking users, a consistent or well-established BKKDW brand has not been established on this platform.

These findings support prior research that emphasizes the co-constructive role of UGC in brand perception (Alabi, 2024) and extend Keller’s CBBE model to the analysis of short-form, image-rich content. Unlike previous studies that view BKKDW from a policy or planning perspective (Yi & Xian, 2024), this study presents a bottom-up perspective showing how everyday users shape and reflect brand meaning through digital discourse on Xiaohongshu.

Conclusions

Despite the expanding reach and complexity of BKKDW, its audience experience and discursive construction have only been partially explored particularly in the Chinese-speaking digital realm. The literature has been predominantly concerned with policy framings, space regeneration, and creative economy measures, thus failing to address the co-production of brand meaning by everyday user stories online (Xu, Cheung, Lovett, Duan, Pei & Liang, 2021).

To fill this gap, the current research explores the UGC around BKKDW on Xiaohongshu, a Chinese lifestyle platform which combines visual storytelling, consumer evaluation and aesthetic judgment. This paper leverages BTM and sentiment analysis to uncover the prevalent

themes and emotional tones surrounding BKKDW on user discussions. The results are discussed under Keller's CBBE model in order to understand how cultural brand identity is perceived in the process of digital interactions (Keller, 1993).

The findings have practical implications for event organizers and urban marketers, especially those who are aiming to engage with the Chinese-language digital market. Through understanding themes and emotional tones that have emerged across social media conversations, organizers can shape visuals and experience design & engagement tactics that will resonate more deeply with peoples' mental expectations and cultural sensibilities.

There are several limitations to this study:

1. It specifically focuses on Xiaohongshu, which has a niche demographic: younger, image-oriented users interested in lifestyle and design. This may compromise generalizability to other systems or more general populations (Mei, 2024).

2. While BTM is appropriate for short-form data, it is limited by the contextual richness provided by human interpretation. Like SnowNLP, though effective in the sentiment classification, it will not be able to understand the subtle emotions like irony, sarcasm, and mixed emotions (Diederiks, 2023).

3. The content of visuals cannot be analyzed in this paper, which is the core form of expression in Xiaohongshu, and contains a wealth of information related to brand images and image perception.

4. While the collection period of seven years is long, the number of valid cases (1,238) is extremely low. Such low volume indicates BKKDW is not yet a widely circulating user-generated discussion topic on Xiaohongshu. The results could be limited to offer the kind of depth and variety of audience perspectives usually expected by social media concentrated brands views (Aceninja, 2025).

This model can be extended in several directions in future work:

1. Researchers could replicate the current study by focusing on other regional events. They could also compare how brand identity is being constructed across different cultural and linguistic contexts.

2. Adding visual analysis may provide a more holistic understanding. It can help clarify how people see and make sense of brand meaning.

3. Longitudinal studies might investigate how sentiment and topic focus shift over time. These shifts could reflect changes in programming, branding, or broader global social trends such as sustainability.



4. Including qualitative interviews with Xiaohongshu content creators or BKKDW attendees can offer interpretive depth. It may also offer triangulation to the findings by capturing user intention and interpretation.

5. The current study is limited to user-reported posts within a single social media platform. As a result, it does not fully capture the views of users on other platforms or those who do not post publicly. Future work may consider other sources or offline methodologies to gain a broader perspective on audience perception.

Practical Implications for BKKDW Branding Strategies

According to the data, some specific suggestions are proposed to the BKKDW organizing team aiming at building more solid brand recognition among Chinese-speaking visitors:

1. Leverage Xiaohongshu Visual Culture: Introduce photo-friendly installations and encourage users to post content with powerful visuals and captions. For example, provide Chinese event participants to take and share high-quality content early during the festival to spark trends on Xiaohongshu. Launch a “Best Visual Post” contest campaign with prizes to increase posting incentives.

2. Represent Thai Identity: Highlight Thai identity and design experience content to induce Thai Culture, heartbeat moment, and cross-cultural linkage for Chinese speakers to feel closer to the event for more in-depth feelings. For example, organize hands-on workshops in which Chinese-speaking visitors can experience Thai traditions and share their results online.

3. Enhance Event Clarity: Ensure the necessary pieces of events, like crowd control, wayfinding, and timing, are clearly communicated in advance and on the day. For example, develop a Xiaohongshu-friendly digital guide in Simplified Chinese, use QR codes at each location for navigation and feedback collection, and update real-time information on a verified Xiaohongshu account.

4. Articulate Local Hashtags: Utilize Simplified Chinese hashtags on all posts and find local influencers to work with to increase reach. A well-defined, localized Hashtag strategy can appeal to both brand recognition and recall. For example, use consistent hashtags in Simplified Chinese such as #曼谷设计周 and promote it in all visual materials both online

References

- Aboalghanam, K. M., AlFraihat, S. F., & Tarabieh, S. (2025). The impact of user-generated content on tourist visit intentions: The mediating role of destination imagery. *Administrative Sciences*, 15(4), 117. <https://doi.org/10.3390/admsci15040117>
- Aceninja. (2025, January 2). Xiaohongshu trends in 2025. Retrieved from <https://www.aceninja.sg/insights/2025/01/02/xiaohongshu-trends-in-2025>
- Alabi, M. (2024). The role of user-generated content in building brand trust and consumer engagement in fashion retail. ResearchGate. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/386218105>
- Bangkok Design Week. (2023). About the event. Retrieved from <https://www.bangkokdesignweek.com/>
- Bhatti, A., Arif, S., & Younas, S. (2018). Impact of social media brand communication on brand knowledge: Mediating role of brand image & brand awareness application of CBBE model theory of Keller. *Journal of Management Info*, 4(4), 12–18. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/326832844>
- Chen, Y., & Zhang, X. (2025). Building community resilience and calling for collective actions: Corporate disaster aid communication on Chinese social media. *Humanities and Social Sciences Communications*, 10(1), Article 49. <https://doi.org/10.1057/s41599-025-05049-7>
- Chen, Z. (2024). Thematic and sentiment analysis of replies to depression help-seeking related posts on Sina Weibo. *Applied and Computational Engineering*, 88(1), 127–137.
- Dai, W. (2024). Analysis of co-branded food product reviews based on BERTopic and SnowNLP. *Academic Journal of Computing & Information Science*, 7(7), 105–112. <https://doi.org/10.25236/AJCIS.2024.070714>
- Diederiks, C. (2023). Evaluating the effectiveness of the topic models LDA and BTM for short texts (Master's thesis, Utrecht University).
- Digital Crew. (2025). China's coolest search engine: Xiaohongshu. Retrieved from <https://www.digitalcrew.agency/theyre-not-googling-it-theyre-xiaohongshu-ing-it/>
- Howard, E. (2020). Researching event-centred projects: Showcasing grounded aesthetics [Conference paper]. *Making Futures Journal*, Plymouth College of Art. Retrieved from https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/42387/1/1411146_Howard.pdf



- Hudson, S., Roth, M. S., Madden, T. J., & Hudson, R. (2015). The effects of social media on emotions, brand relationship quality, and word of mouth: An empirical study of music festival attendees. *Tourism Management*, 47, 68–76.
<https://doi.org/10.1016/j.tourman.2014.09.001>
- Keller, K. L. (1993). Conceptualizing, measuring, and managing customer-based brand equity. *Journal of Marketing*, 57(1), 1–22. <https://doi.org/10.1177/002224299305700101>
- Keller, K. L. (2001). Building customer-based brand equity: A blueprint for creating strong brands. *Marketing Management*, 10(2), 15–19.
- Li, X., Meng, Y., Sun, X., Han, Q., Yuan, A., & Li, J. (2019). Is word segmentation necessary for deep learning of Chinese representations? arXiv. Retrieved from <https://arxiv.org/abs/1905.05526>
- Mei, X. (2024). The influence of user-generated beauty content on Xiaohongshu on the purchase decisions of Generation Z Chinese women. *Advances in Economics Management and Political Sciences*, 141(1), 20–27. <https://doi.org/10.54254/2754-1169/2024.GA18927>
- Muntinga, D. G., Moorman, M., & Smit, E. G. (2011). Introducing COBRAs: Exploring motivations for brand-related social media use. *International Journal of Advertising*, 30(1), 13–46. <https://doi.org/10.2501/IJA-30-1-013-046>
- NewsHub Asia. (2023). Thailand to escalate the creative economy through Bangkok Design Week. Retrieved from <https://www.newshubasia.com/mgbfevent/thailand-to-escalate-the-creative-economy-through-bangkok-design-week/>
- Ning, K. (2024). Research on brand marketing strategies on the Xiaohongshu platform. In *Proceedings of the 2024 15th International Conference on E-business, Management and Economics (ICEME 2024)* (pp. 264–270). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3691422.3691448>
- Prapthruetmon, C., & Wang, Y. (2023). The influence of Thailand tourism user-generated content on Chinese tourists' behavioral intentions. *University of the Thai Chamber of Commerce Journal Humanities and Social Sciences*, 43(2), 76–97.
<https://so06.tcithaijo.org/index.php/utccjournalhs/article/view/261281>
- Prayudi, P., Ardhanariswari, K. A., & Probosari, N. (2022). City branding: Bangkok as creative city of design. *Asian Institute of Research Journal of Social and Political Sciences*, 5(3), 129–142. <https://doi.org/10.31014/aior.1991.05.03.370>

- Santos, I., Rech, L., & Moraes, R. (2022). A topic modeling method for analysis of short-text data in social media networks. *EPiC Series in Computing*, 82, 112–121. Retrieved from <https://easychair.org/publications/paper/HD6L/open>
- Shetty, N. K., Singh, P., Yashaswini, M., & Hiremath, Y. (2024). The power of user-generated content: Elevating consumers' brand perception, purchase, and post-purchase behavior in the food and beverage industry. *Economic and Entrepreneurship Letters*, 14(4). <http://10.52783/eel.v14i4.2346>
- TimeOut Bangkok. (2018). The story behind Bangkok Design Week. Retrieved from <https://www.timeout.com/bangkok>
- UNESCO. (2020). Bangkok: Creative city of design. UNESCO Creative Cities Network. Retrieved from <https://www.unesco.org/en/creative-cities/bangkok>
- WalktheChat. (2023). Xiaohongshu: Building e-commerce via word of mouth. Retrieved from <https://walkthechat.com>
- Wan, R., Tong, L., Knearem, T., Li, T. J.-J., Huang, T.-H., & Wu, Q. (2025). Hashtag re-appropriation for audience control on recommendation-driven social media Xiaohongshu (RedNote). In *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1–25). ACM. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2501.18210>
- Wang, L., & Wang, L. (2022). A case study of Chinese sentiment analysis on social media reviews based on LSTM. *arXiv*. Retrieved from <https://arxiv.org/abs/2210.17452>
- Wei, W. (2023). Re-feminizing beauty in the multimodal storytelling practices of Chinese social media influencers on Xiaohongshu (RED). In H. Mori, Y. Asahi, A. Coman, S. Vasilache, & M. Rauterberg (Eds.), *HCI International 2023 – Late Breaking Papers* (pp. 400–419). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-48044-7_29
- World Design Weeks. (2025). Bangkok Design Week profile. Retrieved from <https://www.worlddesignweeks.org/>
- Wu, Q., Gu, L., Zhang, M., & Liu, H. (2024). Understanding dual effects of social network services on digital well-being and sustainability: A case study of Xiaohongshu (RED). *Sustainability*, 16(15), 6709. <https://doi.org/10.3390/su16156709>
- Wu, X., Luu, A. T., & Dong, X. (2022). Mitigating data sparsity for short text topic modeling by topic-semantic contrastive learning. *arXiv*. Retrieved from <https://arxiv.org/abs/2211.12878>



- Xu, H., Cheung, L. T. O., Lovett, J., Duan, X., Pei, Q., & Liang, D. (2021). Understanding the influence of user-generated content on tourist loyalty behavior in a cultural World Heritage Site. *Tourism Recreation Research*, 48(2), 173–187. <https://doi.org/10.1080/02508281.2021.1913022>
- Yan, X., Guo, J., Lan, Y., & Cheng, X. (2013). A biterm topic model for short texts. In *Proceedings of the 22nd International Conference on World Wide Web* (pp. 1445–1456). ACM. <https://doi.org/10.1145/2488388.2488514>
- Yi, H., & Xian, L. (2024). The informal labor of content creators: Situating Xiaohongshu's key opinion consumers in relationships to marketers, consumer brands, and the platform. *arXiv*. Retrieved from <https://arxiv.org/abs/2409.08360>
- Yuan, J., Wang, H., & Li, X. (2015). A topic-based Chinese microblog polarity classification system. In *Proceedings of the 3rd Workshop on Natural Language Processing for Social Media* (pp.44–49). Association for Computational Linguistics. Retrieved from. <https://aclanthology.org/W15-3127.pdf>
- Zhao, Y. (2024). Assessment and optimization of social media marketing strategies: A case study of Xiaohongshu. In *Proceedings of the 1st International Conference on Engineering Management, Information Technology and Intelligence (EMITI 2024)* (pp. 679–684). SCITEPRESS. <https://doi.org/10.5220/0012968300004508>
- Zhou, B., Zhu, Y., & Mao, X. (2022). Sentiment analysis on power rationing micro blog comments based on SnowNLP-SVM-LDA model. *Highlights in Science, Engineering and Technology*, 4, 179–185. <https://doi.org/10.54097/hset.v4i.8632> (2): 181-212.







รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้ประเมินบทความ

วารสารศิลปกรรมบูรพา ปีที่ 28 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2568)

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกภูมิวงศา

รองศาสตราจารย์ ดร.ศรัณย์ นักรบ

รองศาสตราจารย์ ดร. ชุมเขต แสงวงเจริญ

รองศาสตราจารย์ ดร.เนื่ออ่อน ขว้ทองเขียว

รองศาสตราจารย์ ดร.ประดิษฐ์ เลิศจรุจิดำรงกุล

รองศาสตราจารย์กนกนา คำโสม

รองศาสตราจารย์ประภากร สุนทรณณี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิธรรม โรหิตะสุข

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มรกต เกษเกล้า

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เจียมจันทร์ จันทร์คงหอม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิภาลัมพ์ เหล่าวานิช

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ วงศ์พันธุ์เศรษฐ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิสิทธิ์ สินธุภาค

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤมล ศิลปะชัยศรี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อติเทพ แจ่มนาลาว

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภนิชา ศรีวรรเดชไพศาล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนิภา นุตะกมล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสรัจ ฤทธิโกมล

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สาขาวิชามนุษยศาสตร์ภาควิชาศึกษาทั่วไป

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาควิชาศิลปกรรม มีเดียอาร์ต และอีลิสเตชันอาร์ต

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลกรุงเทพ

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

วิทยาลัยเพาะช่าง

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาณุวัฒน์ เสงี่ยม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โกเมศ กาญจนพำพันธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์พิชญาภา รัสมิกะกุล

ดร.มนัส แก้วบุชา

ผู้ทรงคุณวุฒิภายในมหาวิทยาลัยบูรพา

รองศาสตราจารย์ ดร.เสกสรรค์ ตันยาภิรมย์

รองศาสตราจารย์ ดร.ภาณุ สรวัยสุวรรณ

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภฤกษ์ คณิตวรรณันท์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปภัทรนันท์ คุณพูนทรัพย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รสา สุนทรายุทธ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มียอง ซอ

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และ

การออกแบบสิ่งแวดล้อม มหาวิทยาลัยแม่โจ้

ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

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 ต่าง ๆ รวมทั้งคณาจารย์ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ ซึ่งถือเป็นหนึ่งของการบริการทางวิชาการแก่สังคม

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
- เชิงอรรถและบรรณานุกรม

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 จะได้รับการยอมรับโดยไม่มีเงื่อนไข หรือให้แก้ไข หากมีการแก้ไขผู้เขียนจะต้องส่งบทความแก้ไขอีกครั้งและต้องแก้ไขบทความนั้นให้เสร็จภายใน 10-15 วันหลังจากได้รับผลการประเมิน
- 5.บทความที่นำเสนอเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในฉบับภาคต้น ต้องส่งต้นฉบับ ภายในเดือนกุมภาพันธ์และในฉบับภาคปลาย ต้องส่งต้นฉบับ ภายในเดือนสิงหาคม

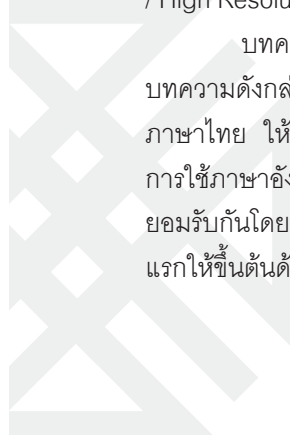
การเตรียมต้นฉบับในการตีพิมพ์

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) ตั้งค่าน้ำกระดาษสำหรับการพิมพ์ ห่างจากของกระดาษด้านบน 1.5 นิ้ว ด้านอื่น ๆ ด้านละ 1 นิ้ว เว้นบรรทัดใช้ระยะ No spacing ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบอักษร Cordia New เท่านั้น ตัวเลขให้ใช้เป็นเลขอารบิกทั้งหมด ซึ่งมีขนาด ชนิดของตัวอักษร รวมทั้งการจัดวางตำแหน่งดังนี้

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

- ต้องมีเลขหน้ากำกับ ในเนื้อหาทุกหน้าโดยมีขนาด 16 ชนิดตัวธรรมดา ตำแหน่งติดขอบบนกระดาษด้านขวา ยกเว้นแผ่นปกไม่ต้องใส่

- ชื่อเรื่องต้นฉบับของผู้เขียน

ชื่อเรื่อง (ภาษาไทย) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านซ้าย

ชื่อเรื่อง (ภาษาอังกฤษ) ขนาด 16 ชนิดตัวหนา ตำแหน่งขอบกระดาษด้านซ้าย

- ชื่อผู้เขียน ขนาด 16 ชนิดตัวหนาตำแหน่งขอบกระดาษด้านขวาใต้ชื่อเรื่อง ถ้าผู้เขียนเป็นชาวต่างประเทศให้นำชื่อสกุลขึ้นก่อนชื่อต้น

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

- 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 รัตนะ. (2528ก). การครอบครองและการรับรู้เทคโนโลยีในประเทศไทย.

กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงาน.

_____. (2528ข). คู่มือการเจรจาและการทำข้อตกลงการถ่ายทอด

เทคโนโลยี. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงาน.

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

ตัวอย่างหนังสือที่มีบรรณาธิการ

พิเชษฐ รุ่งลาวัลย์, บรรณาธิการ. (2553). คนละไม้คนละมือ. ราชบุรี: ศูนย์ประสานงานชมรมศิษย์เก่าสามเณรลัยแม่พระนิรมล.

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

6.5 ชื่อเรื่องหนังสือ ชื่อบทความ ชื่อวารสารภาษาต่างประเทศ ให้ขึ้นต้นด้วยอักษรตัวพิมพ์ใหญ่ทุกคำ ยกเว้นคำบุพบทและสันธาน

6.6 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.

การเขียนอ้างอิงจากปริญญานิพนธ์/วิทยานิพนธ์

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

โกเมศ คันธิก (2557). การออกแบบบล็อกผนังเครื่องเคลือบดินเผาด้วยเรื่องราว

จากทะเล. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาทัศนศิลป์และ

การออกแบบ, คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา

การเขียนบรรณานุกรมบทความในวารสาร

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

นวลพรรณ อ่อนน้อม. (2557). การพัฒนางานออกแบบเพื่อบูรณาด้านแนวคิด.

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

การเขียนบรรณานุกรมเอกสารการประชุมวิชาการหรือการสัมมนาทางวิชาการ

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

วสันต์ ศรีสวัสดิ์. (2551). "ความสัมพันธ์ระหว่างงานออกแบบและองค์ประกอบในงาน

ศิลปกรรม." ใน การประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ราชชนกรินทร์

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

และพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนกรินทร์.

การเขียนบรรณานุกรมจากเว็บไซต์

ผู้เขียน./ปีที่บันทึกข้อมูล/หรือปีที่ค้นข้อมูล./ชื่อเรื่อง./หน่วยงานเจ้าของเว็บไซต์,/URL,/

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



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

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

ลิขสิทธิ์

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

ความรับผิดชอบ

เนื้อหาต้นฉบับที่ปรากฏในวารสารเป็นความรับผิดชอบของผู้เขียน ทั้งนี้ไม่รวมความผิดพลาด
อันเกิดจากเทคนิคการพิมพ์

การพิจารณาบทความ

1. กองบรรณาธิการ จะทำหน้าที่พิจารณาค้นกรองบทความและจะแจ้งผลการพิจารณา
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
☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าและผู้ที่จะระบุชื่อในบทความ

บทความนี้ไม่เคยลงตีพิมพ์ในวารสารใดมาก่อน และจะไม่นำไปเพื่อพิจารณาตีพิมพ์ในวารสารอื่นๆ อีก นับจากวันที่ข้าพเจ้าได้ส่งบทความฉบับนี้มายังกองบรรณาธิการวารสารศิลปกรรมบูรพา มหาวิทยาลัยบูรพา

ลงนาม.....

(.....)

ข้อมูลผู้ร่วมเขียนบทความ

(ส่งแนบพร้อมกับบทความ)

ผู้ร่วมเขียนบทความคนที่ 1

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....

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

คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....

ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี)

ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....

ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวก..... หมู่ที่..... ซอย.....

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

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

โทรสาร..... Email.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้ ☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมวิจัยและร่วมเขียนบทความจากงานวิจัย(กรณีที่เป็นบทความจากงานวิจัย)☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมเขียนบทความ

ผู้ร่วมเขียนบทความคนที่ 2

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว).....

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

คุณวุฒิสูงสุด และสถานศึกษา.....

ตำแหน่ง/ตำแหน่งทางวิชาการ (ถ้ามี)

ชื่อหน่วยงาน/สถาบันที่ทำงาน.....

ที่อยู่ที่สามารถติดต่อได้สะดวก..... หมู่ที่..... ซอย.....

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

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

โทรสาร..... Email.....

ข้าพเจ้าขอรับรองว่าบทความนี้ ☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมวิจัยและร่วมเขียนบทความจากงานวิจัย(กรณีที่เป็นบทความจากงานวิจัย)☐ เป็นผลงานของข้าพเจ้าในฐานะผู้ร่วมเขียนบทความ

หมายเหตุ : ถ้ามีผู้เขียนบทความมากกว่า 2 ท่าน กรุณากรอกรายละเอียดของผู้เขียนบทความร่วมท่านอื่น ๆ ด้วย

