บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมบูรพา ฉบับเดือนกรกฎาคม–ธันวาคม พ.ศ. 2569 ยังคงมุ่งทำหน้าที่เป็นพื้นที่เผยแพร่องค์ความรู้ งานวิจัย และงานสร้างสรรค์ทางด้านศิลปกรรม ตลอดจนศาสตร์ที่เกี่ยวเนื่อง ในช่วงเวลาที่บริบททางวิชาการและสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การพัฒนาวารสารจึงมิได้หมายถึงเพียงการรักษามาตรฐานของการเผยแพร่ผลงาน หากยังรวมถึงการปรับตัวให้เท่าทันต่อประเด็นศึกษา แนวคิด และวิธีการวิจัยที่มีความหลากหลายมากขึ้น

บทความในฉบับนี้ ได้สะท้อนขอบเขตของงานศิลปกรรมที่เชื่อมโยงกับหลายมิติ หลายมุมมอง ทั้งศิลปะ การออกแบบ วัฒนธรรม ภูมิปัญญา อัตลักษณ์ชุมชน และกระบวนการสร้างสรรค์ร่วมสมัย ความหลากหลายดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าองค์ความรู้ทางศิลปกรรมมิได้จำกัดอยู่เฉพาะการศึกษารูปแบบและสุนทรียภาพ แต่สามารถเชื่อมโยงกับบริบททางสังคม วัฒนธรรม เทคโนโลยี และการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิต อันนำไปสู่การตั้งคำถามและการสร้างองค์ความรู้จากมุมมองที่กว้างและแตกต่าง ขณะเดียวกัน วารสารยังให้ความสำคัญกับการยกระดับคุณภาพทางวิชาการอย่างต่อเนื่อง ทั้งด้านความชัดเจนของประเด็นศึกษา ระเบียบวิธีวิจัย กระบวนการสร้างสรรค์ การวิเคราะห์และอภิปรายผล ตลอดจนคุณค่าขององค์ความรู้ที่เกิดขึ้น กระบวนการพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิจึงมิได้ทำหน้าที่เพียงกลั่นกรองบทความ แต่ยังเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์และมีมาตรฐานทางวิชาการมากยิ่งขึ้น

ในระยะต่อไป วารสารศิลปกรรมบูรพาจะยังคงพัฒนาคุณภาพของเนื้อหา กระบวนการบริหารจัดการ และมาตรฐานการเผยแพร่ ควบคู่กับการเปิดพื้นที่ให้แก่งานวิจัยและงานสร้างสรรค์ที่มีความหลากหลายทั้งในเชิงประเด็น พื้นที่ และวิธีวิทยา เพื่อให้วารสารเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนองค์ความรู้ทางศิลปกรรมที่มีคุณภาพ และสามารถสะท้อนความเคลื่อนไหวของศาสตร์ที่สัมพันธ์กับสังคมและวัฒนธรรมร่วมสมัยได้อย่างต่อเนื่อง

บรรณาธิการ

สารบัญ

ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ และสีสังเคราะห์: กรณีศึกษากลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ 11

อินทิรา บุญพรต

อรสรวง แสงสุก

การศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน 35

ธรรมรัตน์ บุญสุข

บุญเรือง สมประจบ

การศึกษาข้อมูลทุติยภูมิกลุ่มชาติพันธุ์อำเภออรัญประเทศเพื่อการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทย 55

มานิต เทพปฏิมาพร

การตีความสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ในศิลปะอิสลามผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม : กรณีศึกษาโดม มิมบัร และจันทร์เสี้ยว 71

นาวาวี อารวรรณ

การสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัยเรื่องดอกบัวตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 95

ปิยะฉัตร ชุมแก้ว

สมพร ฐิรี

การเล่าเรื่องของประเทศ ASEAN-7 ในงานเวิลด์เอ็กซ์โปโอซาก้า 2025: มิติการทูตวัฒนธรรมและการสร้างภาพลักษณ์ประเทศ 123

ทรรศนันท์ธาร ประเสริฐวรชัย

แนวทางการแสดงรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์แบบไทย 139

ณัฏฐนันธ์ เอื้อศิลป์



ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ และสีสังเคราะห์: กรณีศึกษากลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

Consumer Satisfaction toward Children's Clothing Designs Dyed with Natural and Synthetic Colors : A Case Study of Ban Khao Tao Weaving Group Prachuap Khiri Khan Province

อินทิรา บุญพรต [1]
อรสรวง แสงสุก [2]

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10–12 ปี โดยใช้เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์ 2) เปรียบเทียบความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบชุด แต่งกายสำหรับเด็กจากเทคนิคการย้อมผ้าสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์ 3) เสนอแนวทางการออกแบบชุด แต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10–12 ปี เทคนิคการย้อมผ้าสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์ เครื่องมือวิจัยประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ผู้ประกอบการเพื่อสำรวจแนวทางและข้อจำกัดในการตัดเย็บ แบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านแฟชั่นเด็กหญิง และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคจำนวน 100 คน ซึ่งเก็บข้อมูล ในงานแสดงสินค้าโอทอป ณ ศูนย์แสดงสินค้าและการประชุมอิมแพค เมืองทองธานี จังหวัดปทุมธานี

ผลการวิจัยพบว่า ชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงควรมีลักษณะสวมใส่สบาย ใช้งานสะดวก รูปแบบทันสมัย สามารถผลิตได้จริงในระดับชุมชน ชุดแต่งกายที่พัฒนาแบ่งเป็น 3 รูปแบบ คือ แบบลำลอง แบบแฟชั่น และแบบทางการ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) พบว่า ชุดแต่งกายจากผ้าย้อมสีธรรมชาติ รูปแบบแฟชั่นได้รับความพึงพอใจมากที่สุด 4.62 รองลงมาคือแบบลำลอง 4.53 และแบบทางการ 4.10 ส่วนชุดแต่งกายจากผ้าย้อมสีสังเคราะห์ พบว่าแบบทางการได้รับความพึงพอใจมากที่สุด 4.63 รองลงมาคือแบบลำลอง 4.57 และแบบแฟชั่น 4.55

แนวทางการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ ควรออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10–12 ปี ให้สามารถสวมใส่ได้ในหลายโอกาส และนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับชุดรูปแบบอื่นได้ สำหรับการย้อมสีธรรมชาติ ควรพัฒนาคุณภาพสีให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด โดยเน้นการใช้สีจากทรัพยากรพื้นถิ่น ส่วนการย้อมสีสังเคราะห์ ควรพัฒนาเทคนิคการสร้างลวดลายให้มีความน่าสนใจเพื่อเพิ่มความหลากหลายของผลิตภัณฑ์และตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ : การออกแบบชุดเด็ก, การย้อมผ้าสีธรรมชาติ, การย้อมผ้าสีสังเคราะห์, กลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

Abstract

This research aimed to: (1) design clothing for girls aged 10–12 years using natural dyeing and synthetic dyeing techniques; (2) compare consumer satisfaction with children's clothing designs produced using natural and synthetic dyes; and (3) propose design guidelines for clothing for girls aged 10–12 years employing natural and synthetic dyeing techniques. The research instruments consisted of interviews with entrepreneurs to explore guidelines and limitations in garment production, questionnaires for experts in girls' fashion design, and consumer satisfaction assessment forms completed by 100 consumers. Data were collected at the OTOP product exhibition held at the Impact Exhibition and Convention Center, Muang Thong Thani, Pathum Thani Province.

The research findings indicated that clothing for girls should emphasize comfort, ease of use, modern design, and feasibility for production at the community level. The developed clothing designs were classified into three styles: casual, fashion, and formal. Descriptive statistics used in the analysis included percentage, mean ($\bar{X}$), and standard deviation (S.D.). The results showed that, for naturally dyed fabrics, the fashion style received the highest level of satisfaction (mean = 4.62), followed by the casual style (mean = 4.53) and the formal style (mean = 4.10). For synthetically dyed fabrics, the formal style received the highest satisfaction (mean = 4.63), followed by the casual style (mean = 4.57) and the fashion style (mean = 4.55).

Regarding the application of the research findings, clothing for girls aged 10–12 years should be designed to be suitable for multiple occasions and adaptable for use with other clothing styles. For natural dyeing, the quality of colors should be further developed to align with market demand, with an emphasis on the use of dyes derived from local resources. For synthetic dyeing, dyeing techniques should focus on the development of more attractive patterns to enhance product diversity and better respond to consumer needs.

Keywords : children's clothing design, natural dyeing, synthetic dyeing, Ban Khao Tao Weaving Group

บทนำ

กลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เป็นวิสาหกิจชุมชนที่เกิดขึ้นจากโครงการพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร ทรงสนับสนุนราษฎรให้มีอาชีพเสริมในช่วงฤดูมรสุมทะเลมีคลื่นลมแรง จึงไม่สามารถนำเรือเล็กออกหาปลาได้ตามปกติ สถานการณ์ดังกล่าวส่งผลต่อรายได้และความมั่นคงทางเศรษฐกิจของชุมชนประมงบ้านเขาเต่า สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ทรงส่งเสริมให้หญิงชาวบ้านทอผ้าฝ้ายด้วยกี่กระตุก โดยโปรดเกล้าฯ จัดหาครูจากจังหวัดราชบุรี มาสอนทอผ้า ย้อมสี ออกแบบลายผ้า ตัดเย็บ พร้อมจัดหาอุปกรณ์ทอผ้า กลุ่มสตรีบ้านเขาเต่าได้เริ่มต้นอาชีพทอผ้าฝืน ผ้าขาวม้า ผ้าถุง ผ้าโสร่ง ผ้าฝ้าย ตั้งแต่ปีพุทธศักราช 2508 เป็นต้นมา และได้จัดตั้งกลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า โดยผลิตภัณฑ์ดั้งเดิมส่วนใหญ่ประกอบด้วยผ้าคลุมไหล่ ผ้าพันคอ ผ้าขิ่น และผ้าทอสำหรับของใช้ในครัวเรือน เช่น ผ้าเช็ดมือหรือผ้าอเนกประสงค์ ซึ่งสะท้อนลวดลายและเทคนิคทอพื้นบ้านที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2018) อย่างไรก็ตาม แม้ว่ากลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า มีภูมิปัญญาด้านการผลิตผ้าฝ้ายทอมือที่มีการสืบทอดมาเป็นเวลานาน แต่ความต้องการของตลาดสมัยใหม่ต้องการผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายในด้านรูปแบบ ด้านการใช้งาน และกลุ่มผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไป (Kotler & Keller, 2016)

จากการศึกษาพบว่าการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนจำเป็นต้องอาศัยการต่อยอดองค์ความรู้เดิมให้สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตร่วมสมัย เพื่อเพิ่มโอกาสทางการตลาดและสร้างความยั่งยืนให้กับชุมชน (Prasarn, 2020) ส่งผลให้กลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่ามีความต้องการขยายประเภทผลิตภัณฑ์สิ่งทอเฉพาะกลุ่ม เพื่อเพิ่มมูลค่าของผ้าทอและขยายฐานผู้บริโภคให้กว้างขึ้น การออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กมีความสำคัญ เนื่องจากเด็กแต่ละวัยมีพัฒนาการทางร่างกาย ขนาดโครงสร้างร่างกายที่แตกต่างกัน ซึ่งส่งผลต่อการเลือก รูปแบบ และโครงสร้างการตัดเย็บของเสื้อผ้า (Santrock, 2019) การเลือกใช้วัสดุ เทคนิคการตัดเย็บ ยังต้องคำนึงถึงความสามารถในการระบายอากาศ และความเหมาะสมต่อผิวที่บอบบางของเด็ก (Kaiser, 2018) อีกทั้งรูปแบบเครื่องแต่งกายต้องมีบทบาทในการส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ บุคลิกภาพ การเรียนรู้ของเด็ก เช่น การเลือกสี รูปทรง และแบบที่สนับสนุนการเคลื่อนไหวอย่างอิสระ (Bee & Boyd, 2019) ควบคู่กับแนวโน้มของแฟชั่นเด็ก ความต้องการของผู้บริโภคซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ปกครองที่ให้ความสำคัญกับคุณภาพ ความปลอดภัย และภาพลักษณ์ (Stone, 2021)

เหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษามุ่งเน้นด้านการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็ก โดยประยุกต์ใช้เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ และสีสังเคราะห์ เพื่อพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ของกลุ่มสตรีทอผ้าบ้าน เขาเต่า จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งเป็นชุมชนที่มีความเชี่ยวชาญด้านการทอผ้ามาอย่างยาวนาน แต่ยังมีความจำเป็นต้องขยายประเภทผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลาย สามารถตอบสนองความต้องการของตลาด ที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ การย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติซึ่งสกัดจาก

พืช ดิน หรือแร่ธาตุได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา เนื่องจากเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ปลอดภัยต่อผิวหนัง และให้คุณลักษณะเชิงสุนทรียะที่สะท้อนอัตลักษณ์เชิงวัฒนธรรมของท้องถิ่น (Cardon, 2007) คุณลักษณะเหล่านี้มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ผลิตชุดแต่งกายสำหรับเด็กซึ่งต้องคำนึงถึงความปลอดภัย ความอ่อนโยนต่อผิวของเด็กเป็นสำคัญ ในขณะเดียวกัน สีสังเคราะห์ยังคงมีความสำคัญในฐานะวัสดุอุตสาหกรรมที่ให้ความคงทนของสีสูง มีเสถียรภาพของโทนสีในกระบวนการผลิต และสามารถควบคุมคุณภาพได้อย่างสม่ำเสมอ (Giles, 2013) การเลือกใช้สีสังเคราะห์ในงานออกแบบจึงยังเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีความคงทน เหมาะกับความต้องการของผู้บริโภคยุคใหม่ที่ต้องการสินค้าที่ใช้งานได้จริง มีอายุการใช้งานยาวนาน เมื่อพิจารณาร่วมกับการใช้สีธรรมชาติ การผสมผสานเทคนิคทั้งสองจึงสามารถเปิดมิติใหม่ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอที่มีทั้งคุณค่าด้านความงามเชิงวัฒนธรรมและความทนทานตามมาตรฐานอุตสาหกรรมสมัยใหม่ การพัฒนาแนวทางการออกแบบโดยใช้สีผ้าย้อมทั้งสองรูปแบบ จึงมีศักยภาพอย่างยิ่งในการยกระดับผลิตภัณฑ์ของชุมชนให้มีความร่วมสมัย สอดคล้องกับแนวโน้มแฟชั่น สามารถเข้าสู่ตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งนี้ การนำผ้าย้อมสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์ไปใช้ในการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็ก ยังช่วยเพิ่มความ โดดเด่น ความแตกต่างของผลิตภัณฑ์ รวมทั้งสะท้อนถึงความใส่ใจด้านคุณภาพและความปลอดภัย ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ผู้ปกครองใช้ประกอบการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้า (Kadolph, 2014)

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาแนวทางการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กโดยใช้ผ้าย้อมสีธรรมชาติและผ้าย้อมสีสังเคราะห์ให้มีคุณภาพทั้งในด้านรูปแบบ การใช้งาน และความเหมาะสมตามวัย พัฒนาการของเด็ก ตลอดจนศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภคต่อผลิตภัณฑ์ต้นแบบ เพื่อนำผลการวิจัยดังกล่าวไปใช้เป็นฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ของกลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ส่งเสริมรายได้ภายในชุมชน และขยายโอกาสทางการค้าในอนาคต

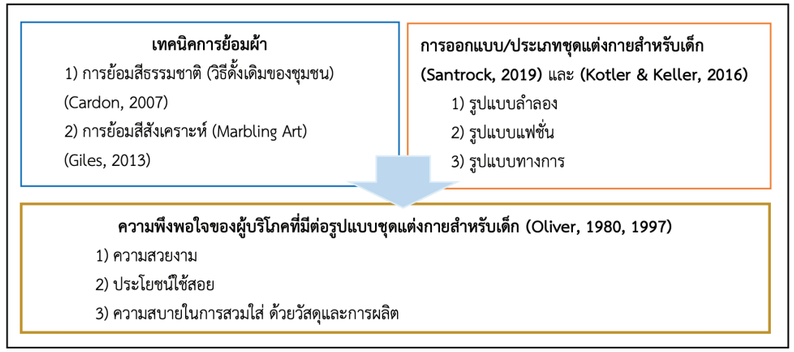
วัตถุประสงค์

1) ออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10–12 ปี เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์

2) สรุปผลความพึงพอใจ ของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบชุดแต่งกาย สำหรับเด็กเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์

3) เสนอแนวทางการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 แสดงกรอบการวิจัย
ที่มา : อินทิรา บุญพรต 2567

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mix Method) แบ่งการดำเนินงานออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ก่อนดำเนินการวิจัย

1) ศึกษาข้อมูลความต้องการด้านผลิตภัณฑ์ของกลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยการสัมภาษณ์/สำรวจข้อมูลเกี่ยวกับการทอผ้า และวิธีการผลิตผ้าที่มีอยู่ในปัจจุบัน

2) วางแผนงานการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กที่มีเอกลักษณ์สวยงาม ลักษณะการแต่งกาย ความนิยมในแฟชั่น และข้อจำกัดในการผลิต

3) ศึกษาความต้องการของตลาดสำหรับชุดแต่งกายเด็ก ความนิยมด้านสี ลวดลาย และความปลอดภัยของวัสดุ

4) ศึกษาความเหมาะสมของสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์ต่อผิวเด็ก



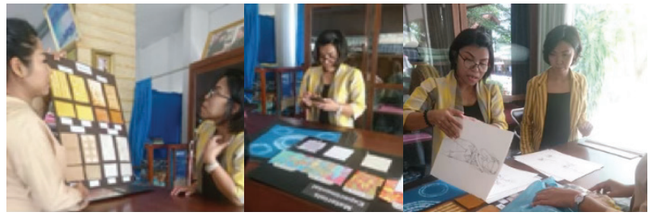
ภาพที่ 2 แสดงผลิตภัณฑ์ผ้าและชุดแต่งกายเด็กภายในศูนย์จำหน่ายของกลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า
ที่มา : อินทิรา บุญพรต 2567

ระยะที่ 2 ระยะดำเนินการออกแบบพัฒนา

1) สรุปผลข้อมูลเรียบเรียงวิเคราะห์จากภาคเอกสารที่ทำการศึกษาเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ

2) ออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กในลวดลายและรูปแบบที่ทันสมัย

3) ผลิตต้นแบบชุดแต่งกายที่แสดงจุดเด่นของสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์



ภาพที่ 3 แสดงการนำเสนอตัวอย่างผ้าที่ได้จากการย้อมสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์ (marbling art)
ที่มา : อินทิรา บุญพรต 2567

ระยะที่ 3 ระยะหลังการวิจัย

1) ประเมินความพึงพอใจจากผู้ที่มาเลือกซื้อชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี ด้วยเทคนิคการย้อมสีธรรมชาติ และสีสังเคราะห์

ผลการวิจัย

ผลการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10–12 ปี เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์ แบ่งออกเป็นเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ ประกอบด้วย รูปแบบลำลอง รูปแบบแฟชั่น และรูปแบบทางการ 15 รูปแบบ เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีสังเคราะห์ ประกอบด้วย

รูปแบบลำลอง รูปแบบแฟชั่น และรูปแบบทางการ 15 รูปแบบ ผู้วิจัยได้ทำการร่างแบบ โดยให้กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและตัดเย็บเสื้อผ้าเด็ก จำนวน 5 ท่าน เป็นผู้ทำการคัดเลือก 2 ครั้ง เพื่อเลือกรูปแบบให้เหลือรูปแบบละ 3 ชุด สำหรับนำไปพัฒนา และตัดเย็บเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ดังนี้

การออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10–12 ปี เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ

ตารางที่ 1 ผลการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิง เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ

 แบบที่ 1 แบบที่ 2 แบบที่ 3	 แบบที่ 1 แบบที่ 2 แบบที่ 3	 แบบที่ 1 แบบที่ 2 แบบที่ 3
รูปแบบลำลอง ชุดติดกันรูปแบบลำลอง/กระโปรงสั้น เสื้อรูปแบบลำลอง/กระโปรงระบาย เสื้อรูปแบบลำลอง/กางเกงทรง HAREM	**รูปแบบแฟชั่น** ชุดติดกันรูปแบบแฟชั่น/กางเกงขายาว เสื้อรูปแบบแฟชั่น/กางเกงสั้นขาบาน เสื้อรูปแบบแฟชั่น/กระโปรงจีบกระทบ	**รูปแบบทางการ** ชุดติดกันรูปแบบทางการ/กางเกงขายาว เสื้อรูปแบบทางการ /กระโปรงยาวระบาย เสื้อรูปแบบลำลอง /กระโปรงสั้น

จากตารางที่ 1 ผลการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ สรุปดังนี้ รูปแบบลำลอง (แบบที่ 1 ชุดติดกันรูปแบบลำลอง/กระโปรงสั้น) เนื่องจากรูปแบบชุดมีความสะดวกสบายในการสวมใส่ รูปแบบแฟชั่น (แบบที่ 2 เสื้อรูปแบบแฟชั่น กางเกงสั้นขาบาน) เนื่องจากรูปแบบชุดมีความทันสมัย สีสันลวดลาย มีความสวยงาม รูปแบบทางการ (แบบที่ 1 ชุดติดกันรูปแบบทางการ/กางเกงขายาว) เนื่องจากรูปแบบชุดสามารถใส่ร่วมกับเสื้อคลุมแขนสั้น แขนยาว และเหมาะสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี

การออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10–12 ปี เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีสังเคราะห์ (marbling art)

ตารางที่ 2 ผลการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิง เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีสังเคราะห์ (marbling art)

 แบบที่ 1 แบบที่ 2 แบบที่ 3	 แบบที่ 1 แบบที่ 2 แบบที่ 3	 แบบที่ 1 แบบที่ 2 แบบที่ 3
รูปแบบลำลอง ชุดติดกันรูปแบบลำลอง/กระโปรงสั้นจับจีบ ชุดเอี๊ยมติกัน/กางเกงขายาว เสื้อรูปแบบลำลอง/กางเกงขาสั้น	**รูปแบบแฟชั่น** เสื้อรูปแบบแฟชั่น/กระโปรงสั้น ชุดติดกันรูปแบบแฟชั่น/กางเกงขายาว เสื้อรูปแบบแฟชั่น/กางเกงขายาว จีบระบาย	**รูปแบบทางการ** เสื้อรูปแบบทางการ/กระโปรงขาสั้น ชุดติดกันรูปแบบทางการ/กางเกงขายาว ชุดติดกันรูปแบบทางการ/กระโปรงคลุมเข่า

จากตารางที่ 2 ผลการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ จากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ สรุปดังนี้ รูปแบบลำลอง (แบบที่ 3 เสื้อรูปแบบลำลอง/กางเกงขาสั้น) เนื่องจากสีสัน ลวดลายสวยงาม รูปแบบชุดมีความคล่องตัวในการสวมใส่เหมาะสมกับวัย รูปแบบแฟชั่น (แบบที่ 2 ชุดติดกันรูปแบบแฟชั่น/กางเกงขายาว) เนื่องจากรูปแบบมีความน่ารักสมวัย สีสันสวยงาม รูปแบบของชุดมีความทันสมัย รูปแบบทางการ (แบบที่ 3 ชุดติดกันรูปแบบทางการกระโปรงคลุมเข่า) เนื่องจากรูปแบบชุดสามารถนำไปประยุกต์กับเสื้อสีพื้นอื่น ๆ สวมใส่ได้หลายโอกาส

ผลการประเมินความพึงพอใจเปรียบเทียบรูปแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ

ตารางที่ 3 ผลความพึงพอใจเปรียบเทียบรูปแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี เทคนิคการย้อมผ้า ด้วยสีธรรมชาติ แบบที่ 1 แบบลำลอง แบบที่ 2 แบบแฟชั่น และแบบที่ 3 แบบทางการ

เกณฑ์การพิจารณา	แบบที่ 1 แบบลำลอง 			แบบที่ 2 แบบแฟชั่น 			แบบที่ 3 แบบทางการ 		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
ด้านความงาม									
1. ความสวยงาม	4.60	0.516	มากที่สุด	**4.60**	**0.516**	**มากที่สุด**	4.30	0.483	มาก
2. วัสดุที่นำมาใช้มีความเหมาะสม	4.50	0.527	มาก	**4.51**	**0.527**	**มากที่สุด**	4.10	0.738	มาก
3. ความน่าสนใจในการเลือกซื้อ	4.60	0.516	มากที่สุด	**4.80**	**0.422**	**มากที่สุด**	4.01	0.667	มาก
เฉลี่ย	4.57	0.520	มากที่สุด	**4.63**	**0.500**	**มากที่สุด**	4.10	0.738	มาก
ด้านประโยชน์ใช้สอย									
1. ความสะดวกต่อการสวมใส่	4.60	0.516	มากที่สุด	**4.50**	**0.527**	**มาก**	4.00	0.471	มาก
2. วัสดุที่นำมาใช้ง่ายต่อการบำรุงรักษา	4.40	0.516	มาก	**4.61**	**0.516**	**มากที่สุด**	4.00	0.667	มาก
3.มีความเหมาะสมสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี	4.51	0.527	มากที่สุด	**4.70**	**0.675**	**มากที่สุด**	4.20	0.632	มาก
เฉลี่ย	4.50	0.527	มาก	**4.60**	**0.516**	**มากที่สุด**	4.07	0.668	มาก
เฉลี่ยรวมทุกด้าน	4.53	0.520	มากที่สุด	**4.62**	**0.510**	**มากที่สุด**	4.10	0.703	มาก

จากตารางที่ 3 สรุปผลการเปรียบเทียบการประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ พบว่า แบบที่ 2 แบบแฟชั่น ความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน 4.63 ด้านความงาม ความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.63 ด้านประโยชน์ใช้สอย ความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 รองลงมา แบบที่ 1 แบบลำลอง ความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน 4.53 ด้านความงาม ความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.57 ด้านประโยชน์ใช้สอย ความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ย 4.50 และแบบที่ 3 แบบทางการ ความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน 4.10 ด้านความงาม ความพึงพอใจมากค่าเฉลี่ย 4.10 ด้านประโยชน์ใช้สอย ความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ย 4.07

ตารางที่ 4 ผลความพึงพอใจเปรียบเทียบรูปแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีสังเคราะห์ (marbling art) แบบที่ 1 แบบลำลอง แบบที่ 2 แบบแฟชั่น และแบบที่ 3 แบบทางการ

เกณฑ์การพิจารณา	แบบที่ 1 แบบลำลอง 			แบบที่ 2 แบบแฟชั่น 			แบบที่ 3 แบบทางการ 		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ	$\bar{\bar{x}}$	S.D.	ระดับ
ด้านความงาม									
1. มีความสวยงาม	4.70	0.483	มากที่สุด	4.70	0.483	มากที่สุด	**4.70**	**0.483**	**มากที่สุด**
2. วัสดุที่นำมาใช้มีความเหมาะสม	4.51	0.527	มากที่สุด	4.60	0.516	มากที่สุด	**4.61**	**0.516**	**มากที่สุด**
3. มีความน่าสนใจในการเลือกซื้อ	4.60	0.516	มากที่สุด	4.51	0.527	มากที่สุด	**4.70**	**0.483**	**มากที่สุด**
เฉลี่ย	4.60	0.500	มากที่สุด	4.60	0.500	มากที่สุด	**4.67**	**0.500**	**มากที่สุด**
ด้านประโยชน์ใช้สอย									
1. มีความสะดวกต่อการสวมใส่	4.60	0.516	มากที่สุด	4.51	0.527	มากที่สุด	4.50	0.707	มาก
2. วัสดุที่นำมาใช้ง่ายต่อการบำรุงรักษา	4.40	0.699	มาก	4.40	0.516	มาก	**4.60**	**0.516**	**มากที่สุด**
3. มีความเหมาะสมสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี	4.60	0.699	มากที่สุด	4.60	0.516	มากที่สุด	**4.71**	**0.483**	**มากที่สุด**
เฉลี่ย	4.53	0.516	มากที่สุด	4.50	0.516	มากที่สุด	**4.60**	**0.516**	**มากที่สุด**
เฉลี่ยรวมทุกด้าน	4.57	0.510	มากที่สุด	4.55	0.510	มากที่สุด	**4.63**	**0.510**	**มากที่สุด**

จากตารางที่ 4 สรุปผลการเปรียบเทียบการประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีสังเคราะห์ พบว่า แบบที่ 3 รูปแบบทางการ ความพึงพอใจ มากที่สุด ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน 4.63 ด้านความงาม ความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.67 ด้านประโยชน์ ใช้สอย ความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.60 รองลงมา แบบที่ 1 รูปแบบลำลอง ความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน 4.57 ด้านความงาม ความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.60 ด้านประโยชน์ใช้สอย ความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ย 4.53 และแบบที่ 3 รูปแบบแฟชั่น ความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยรวมทุกด้าน 4.55 ด้านความงาม ความพึงพอใจมากที่สุดค่าเฉลี่ย 4.60 ด้านประโยชน์ใช้สอย ความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.50

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่องความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กเทคนิคการย้อมผ้าอด้วยสีธรรมชาติ และสีสังเคราะห์: กรณีศึกษากลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

สรุปผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 ออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10–12 ปี เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์ จากข้อมูลการสอบถามและการสัมภาษณ์ผู้ปกครองเด็กหญิงอายุ 10–12 ปี พบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการเลือกซื้อชุดแต่งกายโดยพิจารณาจากความเหมาะสมตามวัย ความสะดวกสบายในการสวมใส่ ความเหมาะสมด้านสรีระ ความปลอดภัยของวัสดุ ลักษณะกิจกรรม และโอกาสใช้งานในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้เป็นเกณฑ์สำคัญในการกำหนดรูปแบบชุดแต่งกาย จำแนกออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบลำลอง รูปแบบแฟชั่น และรูปแบบทางการ

การคัดเลือกวัสดุและกรรมวิธีการผลิตเป็นขั้นตอนสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพ ความปลอดภัย ความเหมาะสมของชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10–12 ปี โดยเฉพาะในบริบทของการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็ก ที่ต้องให้ความสำคัญด้านการออกแบบพัฒนาชุดแต่งกาย ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิต รายละเอียดดังนี้

ผลการออกแบบชุดแต่งกายเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ

ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ พบว่ารูปแบบชุดที่ตอบโจทย์การใช้งานและความเหมาะสมของเด็กอายุ 10–12 ปี ได้แก่ ชุดลำลอง ชุดแฟชั่น และชุดทางการ รายละเอียดดังนี้

รูปแบบลำลอง แบบที่ 1 (ชุดติดกันรูปแบบลำลอง/กระโปรงสั้น) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นว่าเป็นรูปแบบที่เหมาะสมที่สุด เนื่องจากมีความสะดวกสบายในการสวมใส่ รูปทรงโปร่ง เคลื่อนไหวง่าย ใช้เฉดสีธรรมชาติที่ดูอบอุ่น อ่อนโยนต่อบุคลิกของเด็กก่อนวัยรุ่น ทำให้ชุดลำลองสอดคล้องกับกิจกรรมในชีวิตประจำวันของเด็ก

รูปแบบแฟชั่น แบบที่ 2 (เสื้อรูปแบบแฟชั่น/กางเกงสั้นขาบาน) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นว่าเป็นรูปแบบนี้มีความโดดเด่นในด้านความทันสมัยของรูปทรง สีสันและลวดลายจากสีธรรมชาติที่ให้ความเป็นเอกลักษณ์ มีความสวยงามและเหมาะสมกับบุคลิกของเด็กวัย 10–12 ปี ทำให้ชุดแฟชั่นสะท้อนภาพลักษณ์ร่วมสมัย แต่ยังคงความสุภาพและเหมาะสมตามพัฒนาวัย

รูปแบบทางการ แบบที่ 1 (ชุดติดกันรูปแบบทางการ/กางเกงขายาว) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นว่าเหมาะสมต่อการใช้งานมากที่สุด เพราะสามารถสวมใส่ร่วมกับเสื้อคลุมแขนสั้นหรือแขนยาวได้ รูปทรงเรียบร้อย ให้ภาพลักษณ์เป็นทางการ เหมาะกับการใช้ในงานพิธีหรือกิจกรรมพิเศษของเด็กวัย 10–12 ปี ลักษณะชุดให้ความรสึกสุภาพ และความคล่องตัวในเวลาเดียวกัน

ผลการออกแบบชุดแต่งกายเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีสังเคราะห์

ผลจากการประเมินผู้เชี่ยวชาญ พบว่าลักษณะเด่นของเทคนิคสีสังเคราะห์คือ การให้สีสดชัดเจน ลวดลายดึงดูดสายตา โดยเฉพาะสำหรับเด็กก่อนวัยรุ่น ซึ่งต้องการความโดดเด่นและความทันสมัยในการแต่งกาย รูปแบบที่ได้รับการคัดเลือก ได้แก่

รูปแบบลำลอง แบบที่ 3 (เสื้อลำลอง/กางเกงขาสั้น) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นว่าเหมาะสมกับการสวมใส่ เนื่องจากสีสันและลวดลายของเทคนิคสีสังเคราะห์มีความสดใส ชุดมีความคล่องตัวสูง เหมาะสมกับวัยในด้านความสนุกสนาน และรูปแบบการใช้ชีวิตของเด็ก

รูปแบบแฟชั่น แบบที่ 2 (ชุดติดกันรูปแบบแฟชั่น/กางเกงขายาว) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นว่ารูปแบบแฟชั่นเด่นที่สุดในด้านภาพลักษณ์ รูปแบบมีความน่ารักและสมวัย สีสันสวยงามชัดเจน จากเทคนิคสีสังเคราะห์ (Marbling Art) โครงสร้างชุดมีความทันสมัย โดดเด่น ส่งผลให้เป็นชุดแฟชั่น ที่เหมาะสมสำหรับการใช้งานในโอกาสที่ต้องการความโดดเด่นเป็นพิเศษ

รูปแบบทางการ แบบที่ 3 (ชุดติดกันรูปแบบทางการ/กระโปรงคลุมเข่า) กลุ่มผู้เชี่ยวชาญแสดงความคิดเห็นว่า สามารถนำไปประยุกต์สวมใส่ร่วมกับเสื้อสีพื้นได้หลากหลาย รูปแบบสุภาพเหมาะกับงานพิธีหรือกิจกรรมที่ต้องการความเรียบร้อย ให้ความยืดหยุ่นในการใช้งาน เนื่องจากประยุกต์ได้หลายโอกาส

สรุปผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กเทคนิคการย้อมผ้า ด้วยสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคจำนวน 100 คน ที่เข้าชมผลิตภัณฑ์ของกลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า และตอบแบบประเมินในงานแสดงสินค้าโอทอป ณ ศูนย์แสดงสินค้าอิมแพค เมืองทองธานี ผลการประเมินความพึงพอใจ ผู้บริโภคสนใจด้านความสวยงาม และประโยชน์ใช้สอยของชุดแต่งกาย ทดลองให้เด็กสวมใส่ชุดแต่งกาย สังเกตุพฤติกรรมการเคลื่อนไหว ความสะดวกต่อการยืน เดิน นั่ง ข้อแนะนำจากความคิดเห็นของผู้ปกครอง และเด็ก

ความพึงพอใจด้านการออกแบบพัฒนาชุดแต่งกายสำหรับเด็กเทคนิคการย้อมผ้า ด้วยสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์

กลุ่มชุดแต่งกายที่ใช้ผ้าย้อมสีธรรมชาติ ผู้บริโภคพึงพอใจมากที่สุดใน ชุดแฟชั่น (ค่าเฉลี่ย 4.62, คิดเป็นร้อยละ 92.4%) รองลงมาชุดลำลอง (ค่าเฉลี่ย 4.53, คิดเป็นร้อยละ 90.6%) และชุดทางการ (ค่าเฉลี่ย 4.10, คิดเป็นร้อยละ 82.0%)

กลุ่มชุดแต่งกายที่ใช้ผ้าย้อมสีสังเคราะห์ (Marbling Art) ผู้บริโภคพึงพอใจมากที่สุดในชุดทางการ (ค่าเฉลี่ย 4.63, คิดเป็นร้อยละ 92.6%) รองลงมาชุดลำลอง (ค่าเฉลี่ย 4.57, คิดเป็นร้อยละ 91.4%) และชุดแฟชั่น (ค่าเฉลี่ย 4.55, คิดเป็นร้อยละ 91.0%)

สรุปผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 เสนอแนวทางการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี เทคนิคการย้อมผ้า ด้วยสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์ จากความพึงพอใจของผู้บริโภคต่อชุดต้นแบบที่ผลิตด้วยผ้าย้อมสีธรรมชาติและผ้าย้อมสีสังเคราะห์ เพื่อเสนอแนวทางด้านการออกแบบรูปแบบชุดแต่งกาย ดังนี้

แนวทางด้านการศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น สำรวจความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย บริบท สภาพปัจจุบัน ความพร้อมด้านวัสดุหลัก วัสดุรอง วัสดุประกอบ ความพร้อมด้านการผลิต และแรงงานในชุมชนและพื้นที่ใกล้เคียง

วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย สำรวจพฤติกรรม ความชอบผ่านการสัมภาษณ์ แบบสอบถามจากผู้ปกครองและเด็ก พฤติกรรมชอบเคลื่อนไหว วิ่งเล่น ความสนใจ และรูปแบบชุดแต่งกาย

แนวทางการเลือกใช้วัสดุ

ผ้าสีธรรมชาติ เลือกใช้เส้นใยจากฝ้ายเป็นหลัก คือผ้าทอมือที่ผ่านกระบวนการย้อมสีธรรมชาติของจากกลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ มีคุณสมบัติระบายอากาศได้ดี ไม่ระคายเคืองต่อผิว เหมาะสำหรับนำมาออกแบบและตัดเย็บชุดแต่งกายสำหรับเด็ก

ผ้าสีสังเคราะห์ เลือกใช้ผ้าฝ้ายผสม และผ้าลินิน คุณสมบัติดูดซึมสีได้ดี เนื้อผ้าละเอียด สร้างลวดลายที่สดใส และใช้สีเคมีเทคนิควิธีการ marbling art เลือกใช้วัสดุประกอบที่แข็งแรง แนวทางการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี

เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ

รูปแบบลำลอง ควรเป็นรูปแบบที่มีความคล่องตัว นำไปประยุกต์สวมใส่ได้หลายโอกาส เลือกผ้าที่มีคุณสมบัติระบายอากาศได้ดีจากเส้นใย สีย้อมธรรมชาติ ออกแบบให้เด็กสวมใส่เองได้สะดวก วัสดุตกแต่งเป็นวัสดุธรรมชาติ รูปแบบแฟชั่น ควรมีรูปแบบทันสมัยเหมาะสมกับวัย เลือกคุณสมบัติผ้าที่ระบายอากาศได้ดี เลือกใช้สีเข้ม ผสมกับสีอ่อน ออกแบบให้เด็กสวมใส่เองได้สะดวก รูปแบบทางการ ควรออกแบบให้มีความเหมาะสมกับวัย เลือกผ้าที่มีลักษณะระบายอากาศได้ดี เลือกใช้สีที่มีสีอ่อนหวาน ออกแบบเรียบง่ายสุภาพ วัสดุประกอบ เช่นกระดุม ใช้วัสดุธรรมชาติ

เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีสังเคราะห์ (marbling art)

รูปแบบลำลอง ควรเป็นรูปแบบที่มีความคล่องตัว นำไปประยุกต์สวมใส่ได้หลายโอกาส

เลือกใช้ผ้าที่มีคุณสมบัติระบายอากาศได้ดี ควรใช้ผ้าฝ้ายผสม และผ้าลินิน เลือกใช้สีมีลักษณะสีและลวดลายสดใส การออกแบบควรมีลักษณะสวมใส่ง่าย รูปแบบแฟชั่น ควรมีรูปแบบทันสมัยเหมาะสมกับวัย ออกแบบให้มีโบว์สำหรับผูก เพื่อให้รูปแบบชุดมีความน่าสนใจยิ่งขึ้น เลือกผ้าที่มีคุณสมบัติระบายอากาศได้ดี ใช้สีสดใส ลวดลายแปลกใหม่ ออกแบบให้สวมใส่ง่าย รูปแบบทางการควรออกแบบให้มีความเหมาะสมกับวัย เลือกใช้สีอ่อนหวาน สวมใส่ง่าย สิ่งที่นำมาตกแต่ง เป็นวัสดุที่คงทน สวยงาม ผู้ปกครองและเด็กให้ความสำคัญกับความเหมาะสมตามวัย ความสบายในการสวมใส่ ความปลอดภัย และรูปแบบที่สะท้อนบุคลิกของเด็ก

แนวทางด้านกระบวนการผลิตและพัฒนาต้นแบบ

ออกแบบพัฒนาโครงสร้างชุดแต่งกายให้รองรับสรีระ เนื่องจากเด็กหญิงช่วงอายุ 10–12 ปี เริ่มมีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย จำเป็นต้องออกแบบโครงสร้างเสื้อผ้าที่ปรับขนาดได้ โครงสร้างชุดควรเอื้อต่อการเจริญเติบโต การเคลื่อนไหวของเด็ก ใช้ผ้าในการตัดเย็บนำมาย้อมเพื่อทดสอบความทนทาน

แนวทางด้านการพัฒนาต่อยอดชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี

ออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี ที่ผสมผสานสีธรรมชาติ และสีสังเคราะห์ (Marbling Art) ในชุดเดียว โดยใช้ลวดลายประจำท้องถิ่นของกลุ่มทอผ้าบ้านเขาเต่าเพื่อสร้างเอกลักษณ์ใหม่ และตอบสนองความต้องการด้านความทันสมัย หลายขนาดให้เด็กและผู้ปกครองเข้าถึงได้ง่ายขึ้นในเชิงพาณิชย์

อภิปรายผลการวิจัย

อภิปรายผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1 ออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10–12 ปี เทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ และสีสังเคราะห์ 3 รูปแบบ ประกอบด้วย รูปแบบลำลอง รูปแบบแฟชั่น รูปแบบทางการ แบ่งประเภทชุดแต่งกายออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ ชุดติดกัน ชุดเอี๊ยม เสื้อกระโปรง เสื้อกางเกง และเสื้อกางเกงขายาว การสำรวจความต้องการเลือกเสื้อผ้าของเด็กและผู้ปกครองเด็กวัย 10–12 ปี ต้องการเสื้อผ้าที่มีความทันสมัย สีสันสดใส สามารถสะท้อนตัวตนของตนเองก่อนเข้าสู่วัยรุ่น

ด้านการออกแบบพัฒนาชุดแต่งกายเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ เลือกใช้ผ้าฝ้ายทอมือจากกลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ มีความปลอดภัย อ่อนโยนต่อผิวเด็ก เนื้อผ้าระบายอากาศได้ดี กระบวนการย้อมเส้นใยต้องใช้สารช่วยติดให้สีมีความคงทน ข้อจำกัดเมื่อนำไปซักบ่อยจะทำให้สีซีดเร็ว ด้านการตัดเย็บด้วยรูปแบบโครงสร้างของผ้าฝ้าย การเย็บขึ้นรูปต้องใช้ผ้าอัดกาวเพื่อให้โครงสร้างไม่ย้วย มีข้อดีคือเนื้อผ้ามีเส้นใยนิ่ม สวมใส่สบาย จึงเหมาะกับการนำไปออกแบบชุดแต่งกายรูปแบบลำลอง และรูปแบบทางการ

ด้านการออกแบบพัฒนาชุดแต่งกายเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีสังเคราะห์ ตอบโจทย์ด้านความสดและความทนทาน ทั้งนี้ผลการออกแบบพบว่า การประยุกต์ใช้ทั้งสองเทคนิคในผลิตภัณฑ์

เดียวกันช่วยเพิ่มความหลากหลายของโทนสีและสร้างเอกลักษณ์ให้ชุดมีความร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น การเลือกผ้าฝ้ายผสม และผ้าลินินมาใช้กับสีสังเคราะห์ เทคนิค marbling art เลือกใช้ผ้าที่มีคุณสมบัติการทอเส้นใยเนื้อละเอียดเพื่อให้สีติดได้ง่าย ได้แก่ ผ้าลินิน และผ้าฝ้ายผสม สามารถนำไปตัดเย็บขึ้นรูปทรงได้ง่าย เนื่องจากเนื้อสีช่วยพยุงเส้นใยผ้าให้ตัดเย็บได้ง่าย มีข้อดีสามารถระบายความร้อนได้แต่คุณสมบัติไม่เทียบเท่าผ้าฝ้ายทอมือ สีหาซื้อได้ง่าย เหมาะสำหรับนำไปสร้างสรรค์ออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กเนื่องจากมีสีสันสดใส ออกแบบและสร้างสรรค์ลวดลายได้ไม่ซ้ำกัน และมีความแปลกใหม่

ด้านการออกแบบพัฒนาชุดแต่งกาย

ผลการวิจัยพบว่า แบบเสื้อผ้าที่ได้รับการประเมินในระดับสูงทั้งด้านความงามและด้านประโยชน์ใช้สอย โดยเฉพาะแบบแฟชั่น สอดคล้องกับแนวคิด Universal Design ในการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นสำหรับเด็ก ซึ่งเสนอว่าหลักการดังกล่าวสามารถช่วยให้กระบวนการออกแบบคำนึงถึงผู้ใช้ที่มีความหลากหลายทั้งด้านขนาดร่างกาย ความสามารถ และความต้องการเฉพาะตัว ช่วยลดข้อจำกัดในการใช้งานและเพิ่มความพึงพอใจของผู้ใช้ทั้งกลุ่มปกติและกลุ่มที่มีความต้องการพิเศษ (Kabel et al., 2016; Lamb & Kallal, 2017; Story et al., 2018; Santiago et al., 2024)

จากผลการประเมินด้านประโยชน์ใช้สอย พบว่า แบบที่มีคะแนนสูงให้ความสำคัญกับความสะดวกต่อการสวมใส่ ความคล่องตัวในการเคลื่อนไหว และการเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมกับการสวมใส่ในชีวิตประจำวันของเด็กหญิงอายุ 10–12 ปี ซึ่งสะท้อนหลักการของ Universal Design ที่มุ่งเน้นการออกแบบให้ใช้งานได้ง่าย ไม่ซับซ้อน และรองรับความแตกต่างของผู้ใช้โดยไม่จำเป็นต้องมีการดัดแปลงเพิ่มเติม

รูปแบบลำลอง ชุดแต่งกายรูปแบบลำลองถูกกำหนดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการการสวมใส่ในชีวิตประจำวันของเด็ก ผู้ปกครองให้ความสำคัญกับความสบายในการสวมใส่ การเคลื่อนไหวได้คล่องตัว ใช้เนื้อผ้าที่ไม่ระคายเคืองต่อผิวเด็ก มีโครงสร้างเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน เด็กสวมใส่ได้ด้วยตนเอง เน้นประโยชน์การใช้งานเป็นหลัก ลวดลายสีสันมีความสดใส เพื่อสะท้อนบุคลิกที่ร่าเริงและเป็นธรรมชาติเหมาะสมกับช่วงวัย

รูปแบบแฟชั่น เด็กหญิงอายุ 10–12 ปี เริ่มมีความสนใจในรูปแบบการแต่งกายที่สะท้อนความเป็นตัวเองมากขึ้น จึงเกิดความต้องการชุดแต่งกายที่มีความโดดเด่นด้านสีสัน โครงสร้าง การตกแต่ง ชุดรูปแบบแฟชั่นจึงเน้นการออกแบบที่ทันสมัย ใช้ลวดลายที่มีเอกลักษณ์ รวมถึงการเลือกใช้เทคนิคการย้อมสีที่สร้างความแตกต่างอย่างชัดเจน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชุติมา แสงทอง (2561) ที่ศึกษาการออกแบบเสื้อผ้าเด็กโดยเน้นการใช้งานจริง พบว่า วัสดุที่มีน้ำหนักเบา ระบายอากาศได้ดี และดูแลรักษาง่าย จะช่วยเพิ่มระดับความพึงพอใจของผู้ใช้ และทำให้เสื้อผ้ามีความเหมาะสมต่อกิจกรรมในชีวิตประจำวันของเด็ก

รูปแบบทางการ ชุดรูปแบบทางการถูกออกแบบขึ้นเพื่อการสวมใส่ในโอกาสพิเศษ เช่น งานพิธี การแสดง การประกวด กิจกรรมที่ต้องการภาพลักษณ์ที่สุภาพ เป็นระเบียบ การออกแบบจึงให้ความสำคัญ กับความเรียบร้อย เหมาะสม ความประณีตในการตัดเย็บ การตกแต่ง รายละเอียดของคอเสื้อ แขนเสื้อ ความยาวของชุด การเลือกใช้สีเน้นโทนสีสุภาพแต่ยังคงความสดใสตามวัย สอดคล้องกับงานวิจัยของ นันทิยา ศรีสุวรรณ (2562) ที่ศึกษาการออกแบบเสื้อผ้าเด็กสำหรับโอกาสพิเศษ พบว่า เสื้อผ้าแบบทางการแม้จะมีความสวยงามและความเรียบร้อย แต่มีข้อจำกัดด้านความคล่องตัวและความสะดวกต่อการสวมใส่ จึงเหมาะสำหรับการใช้งานเฉพาะโอกาสมากกว่าการใช้งานในชีวิตประจำวัน

ด้านวัสดุและกรรมวิธีการผลิต

วัสดุผ้า เลือกใช้ผ้าฝ้าย สำหรับชุดแต่งกายเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ ผ้าฝ้ายผสม และ ผ้าลินิน สำหรับชุดแต่งกายเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีสังเคราะห์

การร่างแบบเบื้องต้น การออกแบบพัฒนาแบบร่างโครงสร้างชุดแต่งกายที่สามารถปรับขนาดของเสื้อผ้าได้ตามสรีระช่วงวัย 10–12 ปี เป็นช่วงที่เด็กหญิงกำลังเริ่มมีการเปลี่ยนแปลงทางสรีระ การออกแบบโครงสร้างชุดที่รองรับการเจริญเติบโต เหมาะสมรองรับการเคลื่อนไหว และทำกิจกรรมในชีวิตประจำวัน

วัสดุตกแต่ง รายละเอียดของชุดในตำแหน่งต่าง ๆ ประกอบด้วยตำแหน่งกระเป๋า ปกเสื้อ แขนเสื้อ ความยาวกระโปรง กางเกง วัสดุตกแต่งที่ไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก ใช้เทคนิคการตัดเย็บตะเข็บคู่ เลือกใช้เส้นด้ายที่มีความเหนียวและอ่อนนุ่ม เพื่อไม่ให้เสียดสีกับผิวเด็ก การออกแบบระบบปิด เปิดของเสื้อผ้า เพื่อให้เด็กสามารถสวมใส่ได้เอง และปลอดภัย

อภิปรายผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2 ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์ ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ ชุดแต่งกาย จำนวน 6 ชุด และแบบประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค จำนวน 100 คน ในงานแสดงสินค้าโอทอป ณ ศูนย์แสดงสินค้าและการประชุม อิมแพคเมืองทองธานี จังหวัดปทุมธานี โดยประเมินจากกลุ่มตัวอย่าง อภิปรายผลดังนี้

ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ

ผลการประเมินพบว่า ผู้บริโภคมีระดับความพึงพอใจ สูงมาก ในทุกประเภทของชุด โดยเฉพาะชุดแฟชั่นซึ่งได้รับคะแนนเฉลี่ยสูงที่สุด เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบกับชุดที่ใช้การย้อมด้วยสีธรรมชาติ พบว่าผู้บริโภครับรู้คุณค่าในด้านความอบอุ่น ความนุ่มนวล และความปลอดภัยของวัสดุ ซึ่งสะท้อนถึงความสำคัญของปัจจัยด้านสุขภาพและสิ่งแวดล้อม สอดคล้องกับงานวิจัยของ Zhang, Li, และ Chen (2024) ที่ระบุว่าความพึงพอใจของผู้บริโภคต่อเสื้อผ้าย้อมสีธรรมชาติเกิดจากการรับรู้ด้านความปลอดภัย ความสบาย และความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม แม้ว่าสีธรรมชาติอาจมีข้อจำกัดด้านความคงทนเมื่อเทียบกับสีสังเคราะห์ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ Santiago, Cabral, และ Cunha (2024) ระบุไว้ว่า เสื้อผ้าเด็กควรออกแบบเพื่อให้ตอบโจทย์ ความปลอดภัย ความสะดวกสบาย สุขภาพ และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม

ชุดแฟชั่น ค่าเฉลี่ย 4.62 (ร้อยละ 92.4%) ระดับความพึงพอใจสูงที่สุดในกลุ่มสีธรรมชาติ สะท้อนให้เห็นว่าผู้บริโภคให้ความสำคัญต่อความทันสมัยและความสวยงามของลวดลายสีธรรมชาติ ชุดแฟชั่นมีรูปแบบที่โดดเด่นกว่าชุดลำลองและชุดทางการในแง่ดึงดูดสายตา สีธรรมชาติให้ภาพลักษณ์อบอุ่น เรียบง่าย แต่เมื่อประยุกต์ในชุดแฟชั่นกลับสร้างความรู้สึกร่วมสมัยอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งตอบสนองรสนิยมของผู้ปกครองยุคใหม่ สะท้อนถึงแนวโน้มของผู้บริโภคยุคปัจจุบันที่ให้ความสำคัญกับการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กที่ทันสมัย โดดเด่น และเหมาะสมกับบุคลิกของเด็กวัย 10–12 ปี ซึ่งเป็นวัยที่เริ่มมีรูปแบบการแต่งกายของตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ อรอนงค์ วงศ์ศิริ (2560) ที่ศึกษาความพึงพอใจของผู้ปกครองต่อเครื่องแต่งกายเด็ก พบว่า ปัจจัยด้านความสวยงามและรูปแบบเป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกซื้อ โดยเฉพาะเสื้อผ้าที่สามารถสะท้อนบุคลิกภาพและความน่ารักเหมาะสมตามวัยของเด็ก

ชุดลำลอง ค่าเฉลี่ย 4.53 (ร้อยละ 90.6%) มีความพึงพอใจรองลงมา โดยมีปัจจัยสำคัญคือความคล่องตัวและใส่ง่าย เหมาะกับกิจกรรมประจำวันของเด็ก ผ้าฝ้ายที่ใช้ย้อมสีธรรมชาติให้ผิวสัมผัสนุ่ม ระบายอากาศได้ดี เหมาะกับเด็กที่มีผิวบอบบาง ผู้บริโภคให้ความเห็นว่าเป็นชุดที่ใช้งานได้จริง และปลอดภัยจากสารเคมี แสดงให้เห็นว่าผู้บริโภคให้ความสำคัญกับการสวมใส่จริงในชีวิตประจำวัน เด็กสามารถเคลื่อนไหวได้สะดวก ไม่อึดอัด และตอบโจทย์การใช้งานหลากหลาย ทั้งในโรงเรียนและกิจกรรมทั่วไป

ชุดทางการ ค่าเฉลี่ย 4.10 (ร้อยละ 82.0%) แม้ค่าเฉลี่ยจะต่ำที่สุดในกลุ่มนี้ แต่ยังอยู่ในระดับดีมาก สาเหตุที่ความพึงพอใจต่ำกว่ารูปแบบอื่นอาจเป็นเพราะ สีธรรมชาติให้โทนสีไม่สดมาก จึงไม่โดดเด่นสำหรับงานทางการ ชุดทางการสะท้อนว่าภาพลักษณ์ของสีธรรมชาติ อาจไม่สอดคล้องกับความคาดหวังของผู้บริโภคต่อชุดที่ต้องการความเรียบร้อย ทางการ สีธรรมชาติให้ความรู้สึกอบอุ่น อ่อนโยน และเป็นธรรมชาติ ซึ่งอาจเหมาะกับชุดลำลองหรือแฟชั่นมากกว่า ส่งผลให้ความพึงพอใจในชุดทางการค่อนข้างต่ำกว่าแบบอื่น

ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีสังเคราะห์ (Marbling Art)

ผลการประเมินพบว่า ผู้บริโภคมีระดับความพึงพอใจสูงมากในทุกแบบเช่นกัน แต่มีลำดับที่แตกต่างจากชุดสีธรรมชาติ โดยชุดทางการได้รับคะแนนสูงสุด

ชุดทางการ ค่าเฉลี่ย 4.63 (ร้อยละ 92.6%) ความพึงพอใจมากที่สุดของกลุ่มสีสังเคราะห์ สะท้อนว่า สีสังเคราะห์ให้สีสด ลวดลายชัดเจน ส่งผลให้ชุดทางการดูโดดเด่น เหมาะกับการใส่ในงานพิธี ลวดลาย Marbling Art ให้ความรู้สึกแปลกใหม่มีเอกลักษณ์ ผู้บริโภคให้ความเห็นว่าชุดทางการควรมีความโดดเด่นเป็นพิเศษ ซึ่งสีสังเคราะห์ตอบโจทย์ได้ดีกว่าสีธรรมชาติ มีความเป็นเอกลักษณ์ สวยงาม ให้ความรู้สึกประณีต เหมาะสมกับชุดที่ต้องการความเป็นทางการ ลวดลายที่มีลูกเล่นเชิงศิลปะทำให้ชุดแต่งกายมีมูลค่าเพิ่มและแตกต่างจากชุดเด็กทั่วไปในท้องตลาด สอดคล้องกับงานวิจัยของ Bechtold และ Mussak (2009) ที่ระบุว่าสีย้อมสังเคราะห์มีคุณสมบัติด้านความสดและความคงทนของสีสูง จึงเหมาะกับเสื้อผ้าที่ต้องการภาพลักษณ์ความเป็นทางการและความประณีต นอกจากนี้ความพึงพอใจของผู้บริโภคต่อชุดทางการยังสะท้อนถึงการรับรู้คุณค่าเชิงศิลปะของลวดลาย Marbling Art ซึ่งช่วยเพิ่มความแตกต่าง และมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์

ชุดลำลอง ค่าเฉลี่ย 4.57 (ร้อยละ 91.4%) รองลงมาในกลุ่มนี้ โดยผู้บริโภคพึงพอใจจากลวดลาย Marbling Art มีความสนุกสนาน น่าสนใจ เหมาะกับบุคลิกเด็ก ช่วยเพิ่มความมั่นใจ ความโดดเด่นในการสวมใส่ เหมาะกับการใช้งานทั่วไป แต่ยังมีเอกลักษณ์มากกว่าชุดลำลองทั่วไปในท้องตลาดสอดคล้องกับงานวิจัยของ Santiago, Cabral, และ Cunha (2024) ซึ่งระบุว่าเสื้อผ้าเด็กที่ประสบความสำเร็จควรผสมผสานระหว่างความสวยงาม ความสบาย และการใช้งานได้จริง เพื่อให้ตอบสนองทั้งความต้องการ ของผู้ปกครอง และเด็ก

ชุดแฟชั่น ค่าเฉลี่ย 4.55 (ร้อยละ 91.0%) ความพึงพอใจมากที่สุดเช่นกัน แต่ได้คะแนนน้อยที่สุด ในกลุ่มสีสังเคราะห์ อาจเนื่องมาจากลวดลายสีสังเคราะห์ที่หลากหลายอาจทำให้บางกลุ่มผู้บริโภคมองว่า มากเกินไปสำหรับชุดแฟชั่นบางแบบ ผู้บริโภคบางส่วนให้ความเห็นว่าโทนสีสดจัดอาจใช้งานได้ไม่บ่อยเท่าชุดลำลองและชุดทางการ อย่างไรก็ตาม ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง แสดงให้เห็นว่าผู้บริโภคมองเห็นความหลากหลาย ชื่นชอบความทันสมัย สร้างความรู้สึกพิเศษสำหรับเด็กที่สวมใส่ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Sharma และ Grover (2023) ที่พบว่าผู้บริโภคมักประเมินความพึงพอใจของเสื้อผ้าจากความเหมาะสมในการใช้งานจริงควบคู่กับความสวยงาม หากรูปแบบมีความโดดเด่นมากเกินไปอาจส่งผลต่อการใช้งานในชีวิตประจำวัน

ผลประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อรูปแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์ สะท้อนว่าผู้บริโภคให้ความสำคัญทั้งด้านความงาม ความเหมาะสมตามวัย ความปลอดภัยของวัสดุ และภาพลักษณ์ร่วมสมัยของชุดเด็กวัย 10–12 ปี ความแตกต่างของสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์มีผลต่อการรับรู้ด้านคุณค่าและความพึงพอใจ ผู้บริโภคมองว่าสีธรรมชาติให้ความรู้สึกอบอุ่น นุ่มนวล และมีเอกลักษณ์เฉพาะตามวัสดุธรรมชาติ ขณะที่สีสังเคราะห์ให้คุณสมบัติการใช้งานที่ทนต่อการซัก เหมาะสำหรับเสื้อผ้าเด็กที่ต้องการความคงทน การผสมผสานการย้อมสีทั้งสองรูปแบบจึงสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี และเป็นแนวทางที่ควรพิจารณาในการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นสำหรับเด็กในอนาคต

อภิปรายผลการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3 แนวทางการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี ด้วยเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ และสีสังเคราะห์

แนวทางในการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี ด้วยเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ และสีสังเคราะห์ มี 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การศึกษาเบื้องต้น สำรวจความต้องการของกลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า ข้อมูลการผลิตผ้า ความต้องการตลาด และความปลอดภัยของสีที่ใช้กับเด็ก 2) การออกแบบและพัฒนา กำหนดแนวทาง ออกแบบ ทดลอง ทดสอบคุณสมบัติของผ้าที่ผ่านการย้อมสีธรรมชาติและสังเคราะห์ 3) การประเมินผล ทดสอบความพึงพอใจของผู้ปกครองที่มีต่อชุดต้นแบบ โดยพิจารณาด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย รายละเอียดดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาเบื้องต้น การศึกษาเบื้องต้นเป็นฐานข้อมูลสำคัญที่ทำให้แนวทางการออกแบบมีความเป็นไปได้ในเชิงปฏิบัติและสอดคล้องกับบริบทท้องถิ่น ผลการศึกษาแบ่งเป็นประเด็นสำคัญดังนี้

การสำรวจกลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่าและข้อมูลการผลิตผ้า พบว่ากระบวนการทอผ้าฝ้ายทอมือของชุมชนมีเทคนิคและความหลากหลายของลายผ้าที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์เป็นองค์ประกอบการออกแบบเชิงสุนทรียะได้ การบูรณาการลวดลายท้องถิ่นกับรูปแบบร่วมสมัยจึงเป็นแนวทางที่ช่วยรักษาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมพร้อมกับเพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรม ที่ระบุว่าการบูรณาการอัตลักษณ์ท้องถิ่นเข้ากับการออกแบบสมัยใหม่ช่วยเพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์และสร้างความแตกต่างให้กับผลิตภัณฑ์ (Kadolph, 2010)

ข้อมูลด้านความต้องการตลาด การสำรวจความต้องการผู้บริโภคเบื้องต้นชี้ว่าผู้ปกครองและเด็กให้ความสำคัญกับความสวยงาม ความสะดวกสบาย และความปลอดภัยของวัสดุ ผลนี้สนับสนุนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ผสมผสานระหว่างความงามเชิงสุนทรียะและการสวมใส่

ความปลอดภัยของสีที่ใช้กับเด็ก การศึกษาวัสดุและสารเคมีที่เกี่ยวข้องกับการย้อมผ้าพบว่า การเลือกใช้สีธรรมชาติจากแหล่งที่เชื่อถือได้และสีสังเคราะห์ที่ผ่านมาตรฐานความปลอดภัยเป็นปัจจัยสำคัญต่อการรับรองความปลอดภัยของผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีความหมายต่อความเชื่อมั่นของผู้ปกครองและความสามารถในการจำหน่ายเชิงพาณิชย์

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนา ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางการออกแบบ ทดลอง และทดสอบคุณสมบัติของผ้าที่ผ่านการย้อมทั้งสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์ ผลการดำเนินงานและการวิเคราะห์เชิงออกแบบสรุปได้ดังนี้

การกำหนดแนวทางการออกแบบตามประเภทชุด

ออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงด้วยเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการเลือกใช้เส้นใยธรรมชาติ เช่น ผ้าฝ้าย หรือผ้าที่มีคุณสมบัติระบายอากาศได้ดี สามารถตอบสนองความสบายในการสวมใส่และเหมาะสมกับสภาพอากาศร้อนชื้นของประเทศไทยได้เป็นอย่างดี รูปแบบเสื้อผ้าที่เน้นความเรียบง่าย น้ำหนักเบา และตกแต่งด้วยวัสดุธรรมชาติช่วยเสริมให้ผู้สวมใส่เกิดความรู้สึกผ่อนคลายและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม อีกทั้งยังส่งเสริมให้เด็กสามารถสวมใส่ได้ด้วยตนเอง

ออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงด้วยเทคนิคการย้อมผ้าด้วยสีสังเคราะห์ (marbling art) ผลการออกแบบสะท้อนให้เห็นถึงความโดดเด่นด้านสีสันและลวดลายที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เด็กและผู้ปกครองให้การตอบรับดีเนื่องจากลวดลายที่สดใสและทันสมัย ซึ่งช่วยเสริมบุคลิกภาพและความมั่นใจของเด็กในช่วงวัยก่อนวัยรุ่น การออกแบบรูปแบบแฟชั่นที่เสริมด้วยโบว์หรือองค์ประกอบตกแต่งที่ช่วยสร้างความน่าสนใจ ยังเป็นไปตามความชอบของเด็กกลุ่มวัยนี้ ทั้งยังคงยึดหลักความสะดวกในการสวมใส่และการเลือกใช้ผ้าฝ้ายผสม และผ้าลินิน มีคุณสมบัติดูดซับเหงื่อและระบายอากาศได้ดีเช่นเดียวกับชุดจากสีธรรมชาติ ทั้งนี้ ผู้ปกครองให้ความสำคัญกับความปลอดภัย ความทนทาน และความเหมาะสมตามวัยของการใช้ลวดลายและสีสันมากกว่าความสวยงามเพียงอย่างเดียว 1) ชุดลำลอง เน้นความคล่องตัว ระบายอากาศดี สีโทนอ่อนหวาน ออกแบบเรียบง่าย ตกแต่งด้วยวัสดุธรรมชาติ 2) ชุดแฟชั่น เน้นความทันสมัย เหมาะสมกับวัย ใช้ผ้าที่โปร่ง ระบายอากาศดี เลือกสีสันสดใส ลวดลายชัดเจน เพิ่มลูกเล่นการออกแบบ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Bechtold และ Mussak (2009) ที่ระบุว่าสีย้อมสังเคราะห์สามารถให้สีสดและลวดลายที่ชัดเจน เหมาะสำหรับงานแฟชั่นและเสื้อผ้าที่ต้องการความโดดเด่น 3) ชุดทางการ เน้นความเหมาะสมกับวัยและโอกาส ใช้ผ้าธรรมชาติ ระบายอากาศได้ดี โทนสีอ่อนหวาน สุภาพเรียบง่าย ตกแต่งด้วยวัสดุที่มีความคงทน และปลอดภัย

การทดสอบคุณสมบัติผ้าที่ผ่านการย้อม การทดลองตรวจสอบคุณสมบัติเช่น การระบายอากาศ ความคงทนของสีหลังการซัก การยืด การคืนตัวของเส้นใย และความนุ่มสัมผัส ผลทดสอบ พบว่า

ผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติมีความนุ่มและระบายอากาศดี แต่สีอาจซีดเมื่อซักบ่อย จำเป็นต้องมีการเลือกใช้มอร์แดนท์และกระบวนการเคลือบเพื่อเพิ่มความคงทนสีในระดับที่ยอมรับได้โดยไม่ลดคุณสมบัติทางผิวสัมผัส ผ้าฝ้ายผสม และผ้าลินิน ที่ใช้เทคนิค Marbling Art ให้สีสันและลวดลายที่คงทนและสดใสกว่า เหมาะสำหรับงานแฟชั่น แต่ต้องพิจารณาการระบายอากาศและความร้อนที่อาจด้อยกว่าผ้าฝ้ายทอมือ

การออกแบบโครงสร้างที่รองรับสรีระและการเติบโต การออกแบบคำนึงถึงการปรับขนาดของชุดแต่งกาย เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายของเด็กวัย 10–12 ปี ซึ่งช่วยยืดอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์และลดความสิ้นเปลือง

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินผล การประเมินผลประกอบด้วยการทดสอบความพึงพอใจของผู้ปกครองและการสังเกตพฤติกรรมการเคลื่อนไหวของเด็กที่สวมใส่ชุดต้นแบบ ผลการประเมินสรุปได้ดังนี้

ผลการทดสอบความพึงพอใจของผู้ปกครอง การประเมินคุณลักษณะด้านความงามและประโยชน์ใช้สอยชี้ว่าผู้ปกครองให้ความพึงพอใจสูงในหลายมิติ โดยเฉพาะความสวยงามของชุดแฟชั่น (ทั้งในกลุ่มสีธรรมชาติและสีสังเคราะห์) และความสบายของชุดลำลองที่ทำจากผ้าฝ้ายทอมือ คะแนนความพึงพอใจโดยรวมแสดงว่าแนวทางการออกแบบที่ยึดหลักความสะดวกสบายและความปลอดภัยมีผลต่อการตัดสินใจซื้อ

การสังเกตพฤติกรรมการเคลื่อนไหวของเด็ก การสังเกตพบว่าชุดที่มีการออกแบบให้มีพื้นที่การเคลื่อนไหวเพียงพอ (เช่น ตัดแบบไม่รัดบริเวณไหล่และสะโพก ใช้ผ้ามุมเผื่อการยืด) ทำให้เด็กสามารถยืน เดิน และนั่งได้อย่างเป็นธรรมชาติ ขณะที่ชุดที่มีการตกแต่งหนาหรือมีโครงสร้างแข็งแรงเกินไป จำกัดการเคลื่อนไหวและส่งผลต่อความสะดวกสบายของเด็ก

ข้อสังเกตจากการทดลองสวมใส่

ชุดจากสีธรรมชาติ ได้รับคำชมในเรื่องความนุ่มและความระบายได้ดี แต่มีข้อกังวลเรื่องความคงทนของสีเมื่อผ่านการซักบ่อย

ชุดจากสีสังเคราะห์ (Marbling Art) ได้รับคำชมเรื่องความสดของสีและความโดดเด่น แต่ผู้ปกครองบางส่วนกังวลเรื่องความร้อน และการระบายอากาศในบางสภาพอากาศ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ด้านการออกแบบชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี ด้วยเทคนิคการย้อมผ้า ด้วยสีธรรมชาติ ควรออกแบบให้ชุดแต่งกายสำหรับเด็กหญิงอายุ 10-12 ปี ออกแบบให้นำไปสวมใส่ได้หลายโอกาส สลับเปลี่ยนร่วมกับชุดแต่งกายอื่นในท้องตลาด และออกแบบให้เด็กสนุกกับการแต่งกายด้วยตนเอง

ด้านการย้อมสีผ้า ควรทำการพัฒนาด้านสี ให้ตรงกับความต้องการของท้องตลาด โดยเน้นการใช้สีธรรมชาติจากวัสดุพื้นถิ่น พัฒนาสูตรสีธรรมชาติเพื่อเพิ่มความคงทน สีสังเคราะห์ ควรมีการพัฒนาลวดลาย ให้น่าสนใจยิ่งขึ้น สำหรับนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์อื่น

จัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ การแสดงแฟชั่นโชว์สำหรับเด็ก จัดกิจกรรมให้ความรู้ด้านการย้อมผ้า ด้วยสีธรรมชาติ หรือสีสังเคราะห์

สำรวจวัสดุพื้นถิ่นเพื่อสร้างอัตลักษณ์ท้องถิ่น ควรมีการทดลองย้อมสีจากพืชท้องถิ่น เพื่อสร้างเอกลักษณ์เฉพาะภูมิภาค และนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่มีเรื่องราวทางวัฒนธรรมร่วมด้วย

เอกสารอ้างอิง

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. (2561). รายงานการพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอชุมชน. กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม.

กลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า. (2565). รายงานสรุปผลการดำเนินงานผลิตภัณฑ์ผ้าทอชุมชนบ้านเขาเต่า. กลุ่มสตรีทอผ้าบ้านเขาเต่า จังหวัดประจวบคีรีขันธ์.

ชุติมา แสงทอง. (2561). การออกแบบเสื้อผ้าเด็กโดยเน้นการใช้งานจริง. วารสารศิลปกรรมศาสตร์, 12(2), 85–98.

นันทิยา ศรีสุวรรณ. (2562). การออกแบบเสื้อผ้าเด็กสำหรับโอกาสพิเศษ. วารสารการออกแบบและแฟชั่น, 8(1), 55–70.

พัชรินทร์ ศรีสมบัติ. (2562). การพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอชุมชนด้วยการออกแบบร่วมสมัย: รายงานฉบับสมบูรณ์ โครงการการพัฒนารูปแบบและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ชุมชนผ้าฝ้ายทอมือ โดยการออกแบบโครงสร้างสีของผ้าทอด้วยการย้อมสีธรรมชาติที่มีในท้องถิ่น. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.

ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ. (2562). รายงานโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอชุมชนบ้านเขาเต่า จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. สำนักงานปลัดกระทรวงวัฒนธรรม.

สุวรรณา จันทร์เอม. (2562). กลยุทธ์การสื่อสารอัตลักษณ์ผ้าย้อมครามสกลนคร (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย.

อรอนงค์ วงศ์ศิริ. (2560). ความพึงพอใจของผู้ปกครองต่อเครื่องแต่งกายสำหรับเด็ก. วารสารศิลปกรรมและการออกแบบ, 7(1), 45–60.

Bechtold, T., & Mussak, R. (2009). Natural colorants in textile dyeing. In R. Mussak (Ed.), Handbook of natural colorants (Chap. 18). John Wiley & Sons.

Brazelton, T. B., & Sparrow, J. D. (2006). Touchpoints: Birth to three. Da Capo Press.

Caliskan, M., & Bumin, G. (2018). Parents' preferences in children's clothing selection: Comfort, safety, and aesthetics. Journal of Consumer Studies, 42(3), 215–228.

Cardon, D. (2007). Natural dyes: Sources, tradition, technology and science. Archetype Publications.

Giles, C. H. (2013). A laboratory course in dyeing. Society of Dyers and Colourists.

Gordon, A. M., & Browne, K. W. (2016). Beginning essentials in early childhood education (3rd ed.). Cengage Learning.

Kadolph, S. J. (2010). Textiles (11th ed.). Pearson Education.

Kadolph, S. J. (2014). Textiles (11th ed.). Pearson.

Kabel, A., Dimka, J., & McBee-Black, K. (2016). Inclusive design in apparel: A framework for addressing the needs of people with disabilities. Clothing and Textiles Research Journal, 34(4), 305–320. https://doi.org/10.1177/0887302X16663604

Kawamura, Y. (2005). Fashion-ology: An introduction to fashion studies. Berg.

Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). Marketing management (15th ed.). Pearson Education.

Lamb, J. M., & Kallal, M. J. (2017). A conceptual framework for apparel design. Clothing and Textiles Research Journal, 10(2), 42–47. https://doi.org/10.1177/0887302X9201000207

Papanek, V. (1985). Design for the real world: Human ecology and social change. Pantheon Books.

Santrock, J. W. (2019). Child development (15th ed.). McGraw-Hill.

Santiago, A., Cabral, M., & Cunha, J. (2024). Design requirements for children's clothing: Safety, comfort, health, and interaction with the environment. International Journal of Fashion Design, Technology and Education, 17(2), 123–135. https://doi.org/10.1080/17543266.2024.

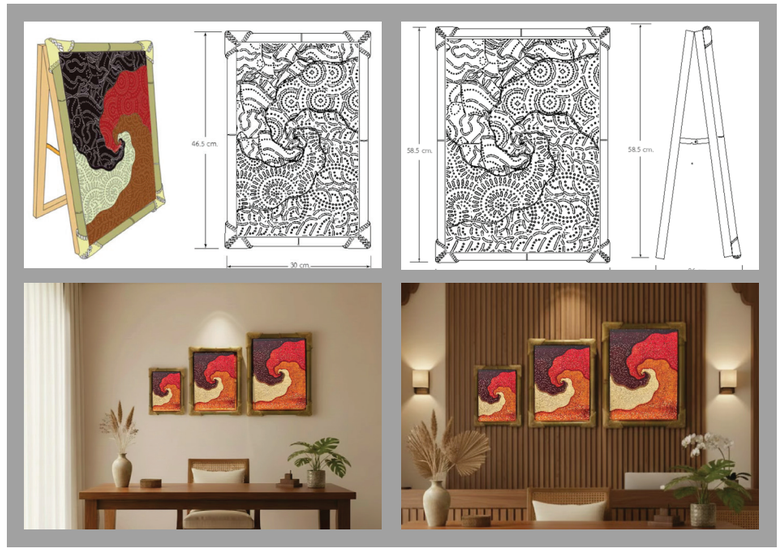
Santiago, J., Lee, Y. A., & Kim, H. (2024). Universal design principles in children's apparel: Enhancing usability and inclusivity. International Journal of Fashion Design, Technology and Education, 17(1), 45–57. https://doi.org/10.1080/17543266.2023.

Sharma, S., & Grover, C. (2023). Consumer satisfaction toward fashion apparel: The role of aesthetics and functional suitability. Fashion and Textiles, 10(1), 1–18 https://doi.org/10.1186/s40691-023-00312-x

Stone, E. (2021). The dynamics of fashion (6th ed.). Bloomsbury.

Story, M. F., Mueller, J. L., & Mace, R. L. (2018). The universal design file: Designing for people of all ages and abilities. Center for Universal Design, North Carolina State University.

Zhang, Y., Li, X., & Chen, H. (2024). Consumer perception and satisfaction toward naturally dyed textiles: Safety, comfort, and environmental concerns. Journal of Cleaner Production, 418, 140012. https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2024.140012



การศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก พิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี โดยการมีส่วนร่วมของชุมชน

A Study of Nang Yai Pattern Identity for Design Innovative Souvenir Products for Wat Sawang Arom Museum, Sing Buri Province: A Community-Based Approach

ธรรมรัตน์ บุญสุข [1]
บุญเรือง สมประจบ [2]

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ 2) เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ 3) เพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ วิธีการวิจัยเน้นการเก็บข้อมูลเชิงลึกโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านหนังใหญ่และการสนทนากลุ่มกับสมาชิกชุมชนเพื่อกำหนดแนวคิด ในการคัดเลือกตัวละครสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกโดยเน้นกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยนำข้อมูลจากการวิเคราะห์สร้างแบบประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเพื่อประเมินความเหมาะสมในการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ และมีการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจโดยใช้ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักท่องเที่ยวที่เข้าชมพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 50 คน โดยใช้เครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี

ผลการวิจัยพบว่าส่วนที่ 1 อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ หมายถึง องค์ประกอบหลาย ๆ ส่วนของหนังใหญ่ เช่น ลวดลาย สีสัน รูปทรง รูปแบบการฉลุเป็นลวดลายไทยประยุกต์โดยมีต้นแบบของลวดลายจากจิตรกรรมไทย วัสดุในการทำหนังใหญ่นิยมใช้หนังวัว ส่วนอุปกรณ์ที่ใช้เรียกว่า ตัวมุก หรือตุ๊ดตู่ ใช้ในการตอกเดินลายโดยตอกซ้ำและเว้นระยะห่าง เมื่อฉลุรูปหนังเสร็จ ช่างจะนำรูปหนังมาระบายสี สีส่วนใหญ่จะทำมาจากธรรมชาติ หนังใหญ่ที่ใช้แสดงมีอยู่ 2 ประเภทคือตัวหนังกลางวันจะลงสีสันที่สวยงาม ตัวหนังที่แสดงเวลากลางคืนใช้เพียง 2-3 สีเท่านั้น ส่วนที่ 2 ผลการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ กำหนดแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก เป็นรูปแบบภาพประดับตกแต่งที่ใช้อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ โดยให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการคัดเลือกสัตว์ตัวละครหนังใหญ่ คือ เสือ สิงห์ นกและม้า มาถอดแบบออกแบบลวดลายและร่างแบบ ส่วนที่ 3 สร้างสรรค์ต้นแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ผู้วิจัยนำภาพร่าง ที่ได้รับเลือกจากผู้เชี่ยวชาญมาสร้างต้นแบบ พร้อมสร้างแบบสอบถามไปสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างมีผลดังนี้ ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ ต่อต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกภาพฉลุอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

[1] อาจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
[2] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ขนาด A4 พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$=4.13) ขนาด A3 พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$=4.12) และขนาด A2 พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$=4.11) การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกโดยการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชนที่แสดงถึงอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ที่มีความโดดเด่นสวยงามและมีคุณค่าของภูมิปัญญาไทย

คำสำคัญ : อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่, นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก, การมีส่วนร่วมของชุมชน

Abstract

This research has the following objectives: 1) To study the identity of Nang Yai art patterns 2) To design innovative souvenir products with the identity of Nang Yai art patterns. 3) To create an innovative product prototype for souvenirs with the identity of Nang Yai art patterns. Using the population and sample used in this research. They are tourists who visit the Nang Yai museum at Wat Sawang Arom. Singburi Province 50 people. Using the satisfaction questionnaire tool. Towards souvenir products. At the Nang Yai Museum, Wat Sawang Arom, Singburi Province.

The research results found that 1) The identity of the shadow puppet art pattern means Many elements of Nang Yai Such as patterns, colors, shapes The stencil pattern is a modified Thai pattern. The pattern is based on Thai paintings. The equipment used is a hollow cylindrical iron rod. It is called a pearl or a tut tut. It has different sizes of holes. When the stencil is finished, color the leather figure. There are two types of Nang Yai used for performances. Nang Yai shown during the day has beautiful colors. The film shown at night uses only 2-3 colors. 2) The result of innovative design of souvenir products with identity of shadow puppet art pattern Define the concept It is a decorative image format. By having the community participate in the selection process. Choose tigers, lions, birds and horses to design patterns. 3) Create an innovative product prototype for souvenirs with a unique identity and shadow puppet art pattern. Create prototypes using real materials using selected sketches from experts. and create a questionnaire to survey the satisfaction of the sample group. Results of the study of satisfaction levels in various aspects. Prototype souvenir products carved image of the identity of the Nang Yai art pattern A4 size It was found that the overall level was at a high level. ($\bar{X}$=4.13), A3 size It was found that the overall level was at a high level. ($\bar{X}$=4.12) and A2 size It was found that the overall level was at a high level. ($\bar{X}$=4.11) Designing souvenir products with community participation. To create a community product that represents the identity of the Nang Yai art pattern that is outstanding, beautiful and has the value of Thai wisdom.

Keywords : Identity of Nang Yai art patterns, Innovative souvenir products, Community participation

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ถือว่าเป็นความรู้อยู่ในทุกชุมชนทั่วโลก ความเชื่อ สิ่งแวดล้อม ย่อมพัฒนาเป็นความรู้ ด้านประโยชน์ใช้สอยทางร่างกายและประโยชน์ทางจิตใจในคราวเดียวกัน การดำรงชีพของมนุษย์มีความเชื่อมโยงกับศิลปวัฒนธรรมทั้งสิ้น (ชิน อยู่ดี. 2530 : 20-25) เป็นวิธีปฏิบัติของคนในถิ่นฐานสามารถเข้าใจ และปฏิบัติร่วมกัน โดยแสดงออกในด้านประเพณี ความเชื่อที่สืบทอด สังคมไทยมีการแสดงพื้นบ้านที่จัดว่าเป็นเครื่องมือในการ อบรม สั่งสอนศีลธรรมที่ดีงาม เป็นหลักแนวคิด แนวปฏิบัติให้แก่คนในสังคม มีความแตกต่างกันแต่ละภูมิภาค ซึ่งศิลปะการแสดงพื้นบ้านต่าง ๆ จะแบ่งออกเป็นสองประเภทใหญ่ ๆ คือประเภทใช้คนเป็นตัวละครได้แก่ โขน ลิเก ลำตัดเป็นต้น ส่วนประเภทที่ใช้รูปจำลองเป็นตัวละคร ได้แก่ หุ่นกระบอก หนังตะลุง และหนังใหญ่ เป็นต้น ซึ่งสิ่งต่าง ๆ ที่ดีงามของชาติเหล่านี้ล้วนเป็นทุนทางสังคมและวัฒนธรรมของประเทศชาติอย่างหนึ่ง (ประทุม ชุ่มเพ็งพันธุ์. 2521 : 34)

“หนัง” มาจากการแสดงของชาวไทยในอดีตที่เรียกว่า “หนัง” เพราะว่าสิ่งที่แทนตัวละครตามบทที่ใช้เล่น ทำขึ้นจากหนังของสัตว์ เช่นหนังวัว การแสดงหนังในประเทศไทยนั้นมีมายาวนานกว่า 500 ปี ตั้งแต่สมัยอยุธยา ใช้เรื่องรามเกียรติ์เป็นเรื่องหลัก มีผู้สันนิษฐานว่าในรัชกาลที่ 5 มีการเรียกการแสดง “หนัง” ว่า “หนังใหญ่” ทั้งนี้เป็นการเรียกตามขนาดตัวหนังและอาจเพื่อให้เห็นความแตกต่างจากหนังตะลุง หนังใหญ่แสดงโดยอาศัยการพากย์เล่าเรื่องรามเกียรติ์ ประกอบการย่ำเท้าตามจังหวะและทำนองของวงปี่พาทย์ ผู้เชิดจะเชิดหนังหน้าแสงไฟ โดยมีฉากผ้าขาวหรือเรียกว่าจอหนังกั้นระหว่างแสงกับตัวหนังหรือตัวหนังกับผู้ชม ทำให้เกิดแสงเงา หนังใหญ่แสดงได้ทั้งกลางวันและกลางคืน (มนตรี ตราโมท. 2502 : 110) หนังใหญ่เป็นการแสดงที่ผสมผสานศิลปวัฒนธรรมไทยหลายแขนงเข้าด้วยกัน อันได้แก่ การออกแบบลวดลายจิตรกรรม งานหัตถศิลป์การตอกฉลุหนัง การใช้ศิลปะทางด้านนาฏศิลป์ด้วยการเคลื่อนไหวหรือการเชิด ด้านดุริยางศิลป์การประกอบ ดนตรี ปี่พาทย์ อีกทั้ง ทางด้านวรรณศิลป์ การสัมผัสคล้องจองอันไพเราะพร้อมทั้งสอดแทรกข้อคิดคำสอนแก่ผู้ชมมาตั้งแต่สมัยโบราณ ด้วยเหตุนี้ จึงส่งผลให้การแสดงหนังใหญ่ เป็นมรดกล้ำค่าของคนไทย ในปัจจุบันคณะหนังใหญ่ที่ยังมีการแสดงอยู่ หนึ่งในนั้นคือ คณะหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี ตั้งอยู่ที่ ต.ต้นโพธิ์ พระครูสิงหมุนี หรือ หลวงพ่อเรือง อดีตเจ้าอาวาสได้สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 2399

เป็นแหล่งเก็บรวบรวมและจัดแสดงตัวหนังใหญ่ ปัจจุบันมีตัวหนังใหญ่ที่สมบูรณ์กว่า 300 ตัว โดยพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ ก่อตั้งขึ้นในปี 2545 โดยใช้พื้นที่ชั้นบนของศาลาการเปรียญจัดแสดงตัวหนังใหญ่ โดยนำหนังใหญ่มาตรึงบนผืนผ้าขนาดใหญ่สีขาว เพื่อให้เห็นลวดลายของหนังใหญ่ได้ชัดเจนและสวยงาม โดยเปิดให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าชมได้ฟรี แต่เนื่องจากทางพิพิธภัณฑ์มีค่าใช้จ่ายในเรื่องสาธารณูปโภคต่าง ๆ จึงมีตู้บริจาคตามกำลังและจิตศรัทธาของผู้เข้าชม ทั้งนี้ทางพิพิธภัณฑ์มีกิจกรรมการอบรมถ่ายทอดการเชิดหนังใหญ่ให้กับเยาวชนในชุมชนวัดสว่างอารามณ์ โดยใช้บริเวณวัดสว่างอารมณ์เป็นที่ฝึกเชิดหนังใหญ่ เพื่อให้มีการสืบทอดศิลปะการแสดงหนังใหญ่ให้คงอยู่และรับงานการจัดแสดงแต่เนื่องจากการแสดงมีไม่มากนักจึงควรมีช่องทางการหารายได้เป็นทุนในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่มาจากการท่องเที่ยวโดยการมีส่วนร่วมของชุมชนที่เป็นผู้สร้างสรรค์ขึ้น เช่น การทำของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายแก่นักท่องเที่ยวที่มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่ โดยการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ปัจจุบันมีการขยายตัวสูงและมีบทบาทสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศเป็นอย่างมากต่อการพัฒนาการท่องเที่ยวตามแผนพัฒนาการท่องเที่ยวแห่งชาติฉบับที่ 3 (พ.ศ. 2566 – 2570) โดยมีเป้าหมายสำคัญ คือ การท่องเที่ยวไทยมีความเข้มแข็งและสมดุล การสร้างความเชื่อมั่นและมอบประสบการณ์ท่องเที่ยว ทั้งนี้การนำเอาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม มาสร้างการรับรู้แก่นักท่องเที่ยวไปสู่การจดจำภาพลักษณ์ในรูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกภาพประดับลวดลายหนังใหญ่เพื่อไว้จำหน่ายแก่นักท่องเที่ยว โดยการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของชุมชน ให้เกิดเป็นอาชีพและรายได้ในครัวเรือนเป็นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจฐานรากอีกทั้งยังเป็นการอนุรักษ์ ศิลปะหนังใหญ่ ให้เกิดการสืบทอดองค์ความรู้นี้อยู่กับชุมชนและสามารถถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นต่อไป

ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งในการศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ให้มีความสวยงาม มีความหมาย มีคุณค่าทางด้านทางจิตใจสามารถส่งเสริมการสร้างรายได้ของชุมชนและพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นผู้ผลิตโดยนำมรดกต้นทุนทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์ เพื่อไว้สำหรับจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยวและ กลุ่มผู้บริโภคที่มีรสนิยมด้านการตกแต่ง ที่เน้นความประณีต มีเรื่องราว มีความเป็นเอกลักษณ์เทคนิคการฉลุ เป็นงานศิลปะประดับผนัง นอกจากนี้ยังรวมถึง กลุ่มผู้ชื่นชอบศิลปะและหัตถกรรมสากล ศิลปะท้องถิ่นแนว Aboriginal Art เนื่องจากลวดลายหนังใหญ่ในงานวิจัยนี้เน้นการใช้จุดซ้ำ ๆ และการฉลุที่ละเอียดอ่อน อีกทั้งกลุ่มที่ชื่นชมศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านไทยและเอเชีย ที่มองเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาช่างท้องถิ่น ผลิตภัณฑ์นี้จึงตอบโจทย์ผู้ที่ต้องการแสดงออกถึงรสนิยมในการชื่นชมงานฝีมือที่มีความละเอียดอ่อนมีมิติทางวัฒนธรรม และมีอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ซึ่งจะเป็นการช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวให้เกิดการจับจ่ายใช้สอยแล้ว ยังสามารถสร้างอาชีพในชุมชน และยังเป็นการช่วยกันส่งเสริมและสืบสานการฉลุลวดลายหนังใหญ่ให้อยู่คู่สังคมและประเทศชาติต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่
2. เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่
3. เพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

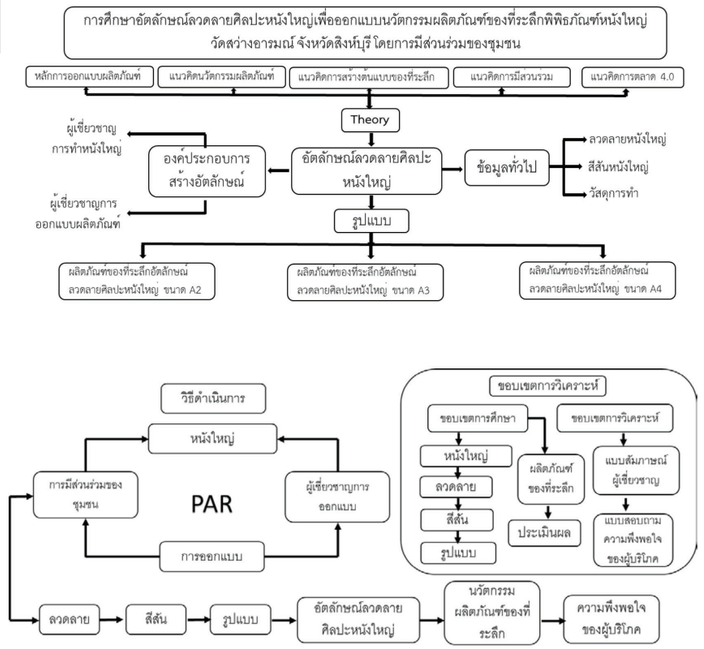
นิยามศัพท์เฉพาะ

1. อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ หมายถึง ลวดลายการฉลุที่อยู่บนตัวหนังใหญ่ที่มีความสวยงาม โดดเด่น มีต้นแบบมาจากจิตรกรรมไทย

2. นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นให้มีความสวยงาม แปลกใหม่ มีคุณค่า เพื่อสำหรับจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยว

3. การมีส่วนร่วมของชุมชน หมายถึง ชุมชนเป็นผู้ร่วมคิดร่วมทำ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ภาพฉลุอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

กรอบแนวคิดทฤษฎี



ภาพที่ 1 : กรอบแนวคิดในการออกแบบ
(ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2567)

วิธีการดำเนินการวิจัย

1.ศึกษาอัตลักษณ์หนังใหญ่

รูปตัวหนังใหญ่	ประเภทตัวหนัง	ลักษณะ
	**หนังเทพเจ้า** **หนังเจ้าหรือหนังครู**	เป็นตัวหนังที่ใช้สำหรับพิธีไหว้ครู ไม่ใช้แสดง มี 3 ตัวคือ พระฤษี พระอิศวร หรือพระนารายณ์และทศกัณฐ์
	**หนังเฝ้าหรือหนังไหว้**	เป็นหนังเดี่ยว หน้าเสี้ยว พนมมือ ถ้าเป็นตัวหนังที่ถืออาวุธ และชี้ไปทางเบื้องหน้า
	**หนังคเนจรหรือหนังเดิน**	เป็นภาพหนังเดี่ยว หน้าเสี้ยว ถ้าเป็นตัวหนังที่เป็นตัวพระ ตัวนาง ตัวยักษ์
	**หนังง่า**	เป็นหนังภาพเดี่ยว หน้าเสี้ยว ท่าเหาะ คือท่าที่ยกเท้าข้างใดข้างหนึ่งไว้ แสดงการสู้รบ อยู่ในท่าเหาะ
	**หนังเมือง**	ประกอบด้วยภาพปราสาท พลับพลา มีตัวละครในเรื่องแสดงท่า นั่ง นอน พูดกัน ตามเนื้อเรื่องที่ใช้แสดง
	**หนังจับ**	เป็นหนังที่มีภาพตัวละครในเรื่องตั้งแต่ 2 ตัวขึ้นไปอยู่ในหนังพื้นเดียวกัน จะเป็นภาพตัวละครในเรื่องกำลังต่อสู้
	**หนังเบ็ดเตล็ด**	เป็นหนังที่ไม่ได้จัดอยู่ในหนังประเภทใดประเภทหนึ่งโดยเฉพาะ จะเป็นตัวละครสัตว์ต่าง ๆ

ตารางที่ 1 ตารางการวิเคราะห์ประเภทตัวหนังใหญ่ (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2567)

สรุปตารางการวิเคราะห์ประเภทตัวหนังใหญ่ ตัวหนังใหญ่มี 7 ประเภท โดยการฉลุลวดลายตัวละครในท่าทางต่าง ๆ มี ส่วนใหญ่จะตัวละครพระนาง ยักษ์ ลิง แต่ตัวละครที่น่าสนใจอีกประเภทคือตัวละครสัตว์หรือหนังเบ็ดเตล็ดที่มีความละเอียดและลวดลาย ผิวสัมผัส ของสัตว์ชนิดนั้น ๆ การใช้เส้นส่วนใหญ่จะเป็นเส้นโค้ง ที่มีรูกลมสร้างลวดลายเรียงต่อกันโดยมีต้นแบบมาจากจิตรกรรมไทย

2. การวิเคราะห์ลวดลายตัวละครสัตว์ในหนังใหญ่

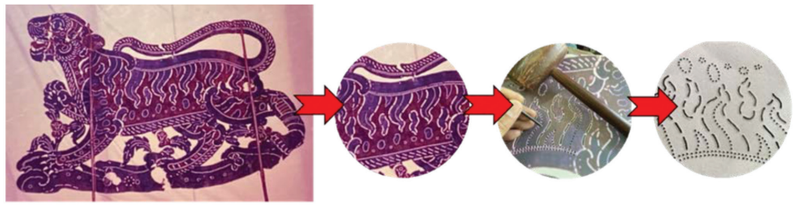
เนื้อหา-การวิเคราะห์	 เสือ	 สิงห์	 นก	 ม้า
ลักษณะท่าทาง	เสือหันข้าง อยู่ในท่ากำลังเดิน	สิงห์หันข้าง อยู่ในท่ากำลังเดินโดยมียักษ์ขี่	นกหันข้าง อยู่ในท่ากำลังเดิน	ม้าหันข้าง อยู่ในท่ากำลังเดิน
เส้น	ส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง เส้นประ เส้นอิสระประกอบกัน	ส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง เส้นประ และรูกลมประกอบร่วมกัน	ส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง เส้นประ และรูกลมประกอบร่วมกัน	ลวดลายส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง เป็นก้นหอยประกอบรวมกัน
ลวดลาย	เป็นลวดลายเสือมีจุดเด่นคือลายบนตัวเสือที่ใช้เส้นโค้งมาประกอบกัน	เป็นลวดลายสิงห์มีจุดเด่นบนตัวที่มีเส้นโค้ง รูกลมมาประกอบกัน	เป็นลวดลายนกมีจุดเด่นบนตัวที่มีเส้นโค้ง รูกลมมาประกอบกัน	เป็นลวดลายม้ามีจุดเด่นบนตัวที่มีเส้นโค้ง ลายก้นหอยประกอบกัน
สีสัน	ใช้สีดำและสีแดงสลับกันเพื่อให้เกิดเป็นลวดลายบริเวณพื้นผิวบนตัวเสือ	ใช้สีดำ สีแดง สีแทนสลับกันเพื่อให้เกิดเป็นลวดลายบริเวณพื้นผิวบนตัวสิงห์	ใช้สีดำ สีแดง สีแทนสลับกันเพื่อให้เกิดเป็นลวดลายบริเวณพื้นผิวบนตัวนก	ใช้สีดำ สีธรรมชาติหนังสลับกันเพื่อให้เกิดเป็นลวดลายบริเวณพื้นผิวตัวม้า

ตารางที่ 2 ศึกษาลวดลายตัวละครสัตว์หนังใหญ่ (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2567)

สรุปตารางการวิเคราะห์ พบว่าลวดลายสัตว์มีจุดเด่นมีความงามที่น่าสนใจและสามารถนำมาใช้ในการออกแบบ ดังนี้คือ เสือจะใช้ลวดลายของผิวการที่มีลักษณะเป็นเส้นโค้ง รูกลมขนาดต่าง ๆ รวมกัน ใช้สีตัดกันของลาย สิงห์จะใช้ลวดลายบนตัวที่ส่วนใหญ่เป็นเส้นโค้ง วงกลมซ้อนกัน เส้นประ และรูกลมประกอบร่วมกันแล้วใช้สีตัดกัน นกจะใช้ลวดลายบริเวณปีกมีเส้นตรง เส้นโค้งมาจัดองค์ประกอบกันแล้วใช้สีตัดกัน ม้าจะใช้ลวดลายบนตัวที่มีลักษณะเป็นก้นหอยมารวมกันโดยใช้สีดำตัดกับสีธรรมชาติของหนังอย่างงดงาม

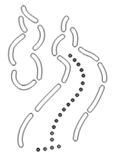
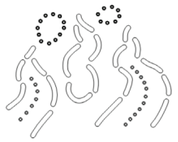
3. ขั้นตอนการออกแบบลวดลายตัวละครสัตว์หนังใหญ่

3.1 การถอดลวดลายตัวละครสัตว์หนังใหญ่(เสือ)



ภาพที่ 2 การถอดลวดลายตัวละครสัตว์หนังใหญ่(เสือ) (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2567)

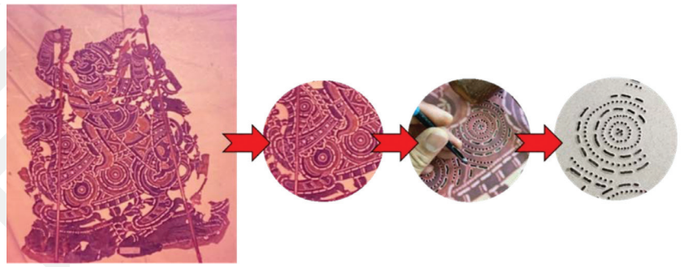
3.2 วิเคราะห์และออกแบบลวดลายตัวละครสัตว์หนังใหญ่(เสือ)

ออกแบบลายที่ 1	ออกแบบลายที่ 2	ออกแบบลายที่ 3
		

ตารางที่ 3 การออกแบบลวดลายจากเสือ

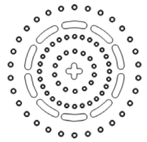
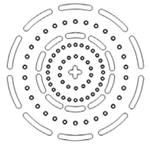
จะใช้ลวดลายบนตัวเสือโดยมีจุดเด่นคือ ลักษณะลวดลายเป็นเส้นโค้งคล้ายเปลวไฟพุ่งขึ้นด้านบน มีจุดวงกลมเรียงกันเป็นเส้นแกนกลาง เส้นกรอบนอกเป็นเส้นต่อกัน โดยเว้นจุดเชื่อมเล็กน้อยเพื่อเวลาฉลุวัสดุจะได้ไม่ขาดออกจากกัน โดยนำส่วนประกอบของลวดลายที่ถอดแบบจากการฉลุมาออกแบบและแยกส่วนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิกในการสร้างลวดลาย ให้มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์แต่ยังคงเอกลักษณ์ความสวยงามของลวดลายไว้เช่นเดิม โดยได้ออกแบบลวดลายจากตัวละครเสือ จำนวน 3 ลาย

3.3 การถอดลวดลายตัวละครสัตว์หนังใหญ่(สิงห์)



ภาพที่ 3 การถอดลวดลายตัวละครสัตว์หนังใหญ่(สิงห์) (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2567)

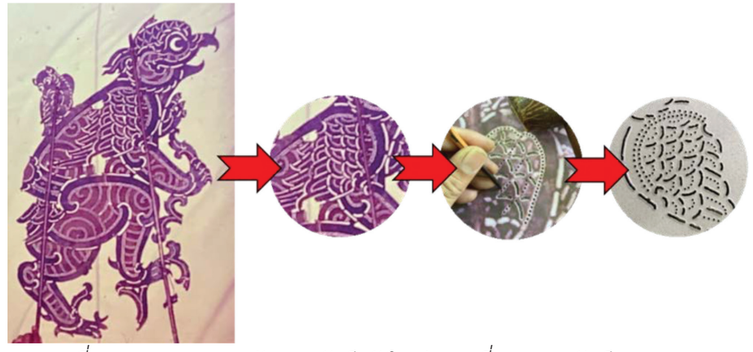
3.4 วิเคราะห์และออกแบบลวดลายตัวละครสัตว์หนังใหญ่(สิงห์)

ออกแบบลายที่ 1	ออกแบบลายที่ 2	ออกแบบลายที่ 3
		

ตารางที่ 4 การออกแบบลวดลายจากสิงห์

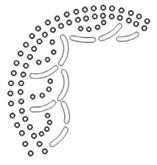
จะใช้ลวดลายบนตัวสิงห์โดยมีจุดเด่นคือ ลักษณะลวดลายเป็นเส้นโค้งวงกลมเรียงซ้อนกัน โดยมีเส้นประที่มีความกว้างและรูกลมเรียงตัวเป็นวงกลม เส้นกรอบนอกเป็นเส้นต่อกัน โดยเว้นจุดเชื่อมเล็กน้อยเพื่อเวลาฉลุวัสดุจะได้ไม่ขาดออกจากกัน โดยนำส่วนประกอบของลวดลายที่ถอดแบบจากการฉลุมาออกแบบและแยกส่วนโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิกในการสร้างลวดลาย ให้มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์แต่ยังคงเอกลักษณ์ความสวยงามของลวดลายไว้เช่นเดิม โดยได้ออกแบบลวดลายจากตัวละครสิงห์ จำนวน 3 ลา

3.5 การถอดลวดลายตัวละครสัตว์หนังใหญ่(นก)



ภาพที่ 4 การถอดลวดลายตัวละครสัตว์หนังใหญ่(นก) (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2567)

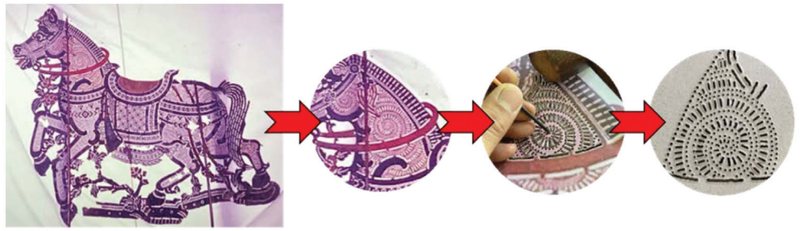
3.6 วิเคราะห์และออกแบบลวดลายตัวละครสัตว์หนังใหญ่(นก)

ออกแบบลายที่ 1	ออกแบบลายที่ 2	ออกแบบลายที่ 3
		

ตารางที่ 5 การออกแบบลวดลายจากนก

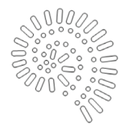
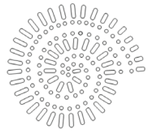
จะใช้ลวดลายบริเวณปีกโดยมีจุดเด่นคือ ลักษณะลวดลายเป็นเส้นโค้งครึ่งวงกลมเรียงซ้อนสลับกัน โดยมีรูกลมเรียงตัวขนานกัน โดยเว้นจุดเชื่อมเล็กน้อยเพื่อเวลาฉลุวัสดุจะได้ไม่ขาดออกจากกัน โดยนำส่วนประกอบของลวดลายที่ถอดแบบจากการฉลุมาออกแบบและแยกส่วน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิกในการสร้างลวดลาย ให้มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์ แต่ยังคงเอกลักษณ์ความสวยงามของลวดลายไว้เช่นเดิม โดยได้ออกแบบลวดลายจากตัวละครนก จำนวน 3 ลาย

3.7 การถอดลวดลายตัวละครสัตว์หนังใหญ่(ม้า)



ภาพที่ 5 การถอดลวดลายตัวละครสัตว์หนังใหญ่(ม้า) (ที่มา : ธรรมรัตน์ บุญสุข, 2567)

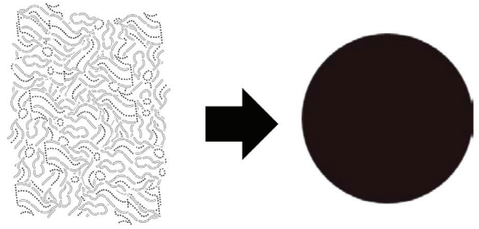
3.8 วิเคราะห์และออกแบบลวดลายตัวละครสัตว์หนังใหญ่(ม้า)

ออกแบบลายที่ 1	ออกแบบลายที่ 2	ออกแบบลายที่ 3
		

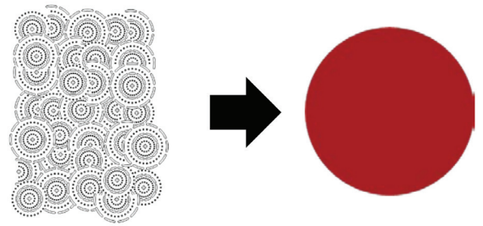
ตารางที่ 6 การออกแบบลวดลายจากม้า

จะใช้ลวดลายบนตัวม้าโดยมีจุดเด่นคือ ลักษณะลวดลายเป็นวงรีเรียงกันเป็นก้นหอย โดยมีรูวงกลมขนาดกันด้วยระยะที่เท่ากัน โดยเว้นจุดเชื่อมเล็กน้อยเพื่อเวลาฉลุวัสดุจะได้ไม่ขาดออกจากกัน โดยนำส่วนประกอบของลวดลายที่ถอดแบบจากการฉลุมาออกแบบและแยกส่วน โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิกในการสร้างลวดลาย ให้มีความเหมาะสมในการนำไปใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์แต่ยังคงเอกลักษณ์ความสวยงามของลวดลายไว้เช่นเดิม โดยได้ออกแบบลวดลายจากตัวละครม้า จำนวน 3 ลาย

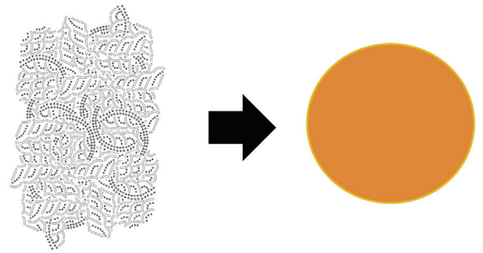
4. การออกแบบลวดลายทับซ้อนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิกและการแทนค่าสี



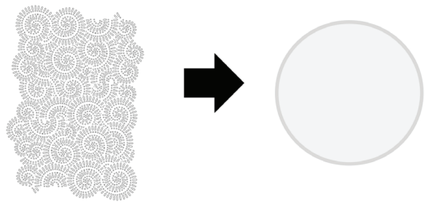
ภาพที่ 6 ลวดลายทับซ้อน(เสือ)แทนค่าด้วยสีดำ



ภาพที่ 7 ลวดลายทับซ้อน(สิงห์)แทนค่าด้วยสีแดง



ภาพที่ 8 ลวดลายทับซ้อน(นก)แทนค่าด้วยสีส้ม



ภาพที่ 9 ลวดลายทับซ้อน(ม้า)แทนค่าด้วยสีหนังธรรมชาติ

5. การออกแบบโครงสร้างลวดลายด้วยวิธีการทับซ้อนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิก

ลำดับ	โครงสร้างของลาย	ลวดลาย	สีหนัง	รายละเอียด
ลายที่ 1				โครงสร้างลวดลายมีลักษณะเป็นก้นหอยเป็นเส้นโค้งที่มีระยะเท่ากันแบ่งเป็น4 สี
ลายที่ 2				โครงสร้างลวดลายมีลักษณะเป็นก้นหอยเป็นเส้นหยัก มีระยะเท่ากันแบ่งเป็น4 สี
ลายที่ 3				โครงสร้างลวดลายมีลักษณะเป็นเส้นโค้งซ้อนสลับกัน มีระยะไม่เท่ากันแบ่งเป็น4 สี
ลายที่ 4				โครงสร้างลวดลายมีลักษณะเป็นเส้นโค้งสลับเรียงต่อกันแบ่งเป็น4 สี
ลายที่ 5				โครงสร้างลวดลายมีลักษณะเป็นเส้นโค้งครึ่งวงกลมเรียงต่อกัน แบ่งเป็น4 สี

ตารางที่ 7 การออกแบบโครงลวดลายและสีหนัง

โครงสร้างลายด้วยเทคนิคการทับซ้อนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิกเพื่อต้องการให้ลวดลายทับซ้อนกัน โดยเส้นโค้งต่าง ๆ ได้นำมาจากเส้นโค้งที่มาจากลวดลายจากตัวละครสัตว์ของหนังใหญ่ ที่มีความสวยงามให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว โดยออกแบบจำนวน 5 ลายเพื่อใช้ในการออกแบบ

6. ออกแบบภาพร่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

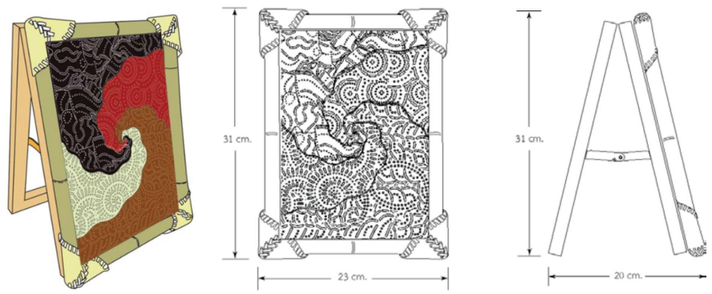
การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกภาพฉลุอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ เป็นการออกแบบให้เป็นของประดับตกแต่งในอาคารบ้านเรือนเพื่อจำหน่ายให้กับนักท่องเที่ยวที่มาเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ โดยออกแบบจำนวน 5 ชุด ใน 1 ชุดมี 3 ขนาดคือ A2 A3 และ A4 โดยคัดเลือกแบบที่มีคะแนนสูงสุด 1 ชุด จากผู้เชี่ยวชาญการออกแบบเพื่อนำมาทำต้นแบบ

6.1 ภาพร่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่เพื่อทำต้นแบบ



ภาพที่ 10 ภาพร่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่

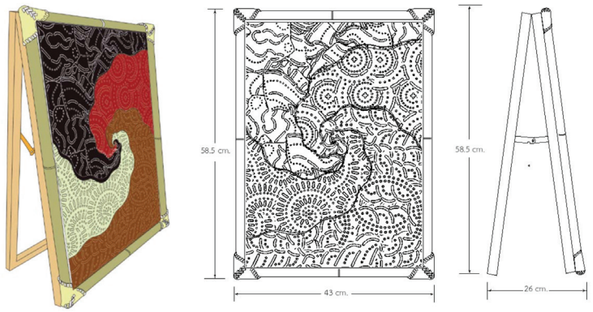
6.2 การกำหนดขนาดผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่



ภาพที่ 11 ภาพร่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ขนาด A4



ภาพที่ 12 ภาพร่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ขนาด A3



ภาพที่ 13 ภาพร่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ขนาด A2

7. ต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่



ขนาด A4 **ขนาด A3** **ขนาด A2**

ภาพที่ 14 ต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่



ภาพที่ 15 การนำต้นแบบไปใช้ในงานประดับตกแต่ง

สรุปผลการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ผลงานครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้คือ 1) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ 2) เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ 3) เพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ โดยใช้ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักท่องเที่ยวที่เข้าชมพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 50 คน โดยใช้เครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี

ผลจากการวิจัย วัตถุประสงค์ ข้อที่ 1 พบว่าอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ คือองค์ประกอบอันเป็นเอกลักษณ์ที่รวมกันสร้างความงามให้หนังใหญ่ ทั้งจากวัสดุ ลวดลาย สีสัน รูปทรง และการเล่นแสงเงา ลวดลายฉลุเป็นแบบไทยประยุกต์ ได้รับแรงบันดาลใจจากจิตรกรรมไทย แบ่งเป็นสองส่วนหลักคือ ตัวละคร เช่น ตัวพระ ตัวนาง ยักษ์ ลิง สัตว์ต่าง ๆ และ พื้นหลัง ลายกนก ดอกไม้ โดยเน้นความสมดุลและความงดงามของลวดลายที่ประณีต การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากหนังใหญ่เป็นการนำองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น วัสดุ ลวดลาย สีสัน และรูปทรง มาประยุกต์ใช้ เพื่อสร้างสรรค์ของที่ระลึกที่สวยงามและแปลกใหม่ โดยยังคงอัตลักษณ์ศิลปะหนังใหญ่ดั้งเดิมไว้ วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า การกำหนดแนวคิดในการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกภาพฉลุลวดลายอัตลักษณ์ศิลปะหนังใหญ่ เพื่อใช้สำหรับประดับตกแต่ง คัดเลือกตัวละครลวดลายรูปสัตว์ 4 ชนิดโดยให้ชุมชนมีส่วนร่วมการคัดเลือก โดยสัตว์ที่ถูกคัดเลือกคือ เสือ สิงห์ นกและม้า ถอดลวดลายสัตว์แต่ละชนิดโดยการย่อส่วนลวดลายโดยใช้โปรแกรมกราฟฟิก ออกแบบลวดลายด้วยการทับซ้อนและแยกชิ้นส่วนพื้นผิวและแทนสีของสัตว์แต่ละชนิดดังนี้ คือ เสือใช้สีดำ สิงห์ใช้สีแดง

นกใช้สีส้ม และม้าใช้สีเดิมของหนัง(ไม่ย้อมสี) ออกแบบและถอดแบบลวดลายฉลุจากตัวละครสัตว์หนังใหญ่ด้วยเทคนิคการทับซ้อนโดยมีกรอบรูปทำจากไม้ไผ่ จำนวน 5 ชุด โดย 1 ชุด มี 3 ขนาดคือ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกภาพฉลุลวดลายอัตลักษณ์ศิลปะหนังใหญ่ ขนาด A4 ,A3 และ A2 เพื่อนำไปสร้างแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบและคัดเลือก 1 ชุด ที่คะแนนสูงสุดมาสร้างต้นแบบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ผู้วิจัยนำภาพร่างผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกภาพฉลุอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ขนาด A4, A3 และ A2 ที่ได้รับเลือกจากผู้เชี่ยวชาญการออกแบบมาทำการสร้างต้นแบบด้วยวัสดุจริง เมื่อได้ต้นแบบที่สำเร็จ จึงสร้างแบบสอบถามนำไปสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวชมพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี จำนวน 50 คน โดยมีผลดังนี้ ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจที่มีต่อต่อต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกทั้ง 3 ขนาด ในด้านต่าง ๆ มีผลดังนี้ ด้านการสร้างสรรค์ภาพฉลุอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่, ด้านความเหมาะสมของขนาดผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกภาพฉลุอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่, ด้านความเหมาะสมการใช้วัสดุในการทำ และด้านความพึงพอใจในการนำไปใช้งาน ผลการศึกษาระดับความพึงพอใจในด้านต่างที่มีต่อต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกภาพฉลุอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ขนาด A4 พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$=4.13), ขนาด A3 พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมาก($\bar{X}$=4.12), และขนาด A2 พบว่าในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$=4.11)

อภิปรายผล

ส่วนที่ 1 จากการศึกษาพบว่า อัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่มี องค์ประกอบหลายๆส่วนของหนังใหญ่เช่น วัสดุหนัง ลวดลาย สีสัน รูปทรง โดยรูปแบบลวดลายการฉลุส่วนใหญ่เป็นลายไทย ต้นแบบของลวดลายนำมาจากจิตรกรรมไทยและมีการประยุกต์ให้เป็นลวดลายสำหรับการฉลุ โดยช่างทำหนังใหญ่จะตอกตุ๊ดตู่เรียงต่อกันเป็นลวดลายตามแบบที่ร่างไว้ด้วยความประณีตสวยงาม สอดคล้องกับ วนิดา เพิ่มศิริ และคณะ (2567 : บทคัดย่อ) ทำการศึกษาเรื่องการอนุรักษ์หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ กรณีศึกษาหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ ตำบลต้นโพธิ์ อำเภอเมืองสิงห์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาขั้นตอนการสร้างหนังใหญ่ วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรีในอดีตและปัจจุบัน และสืบสานการอนุรักษ์และการสานต่อของชุมชน พบว่า หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรีในอดีตและปัจจุบัน มีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ ตัวหนัง ทำจากแผ่นหนังวัวแห้งขนาดใหญ่แกะสลักฉลุลวดลายสวยงามเป็นตัวละครต่าง ๆ การเขียนลาย ใช้วิธีการลอกลายโดยใช้กระดาษไขวางทับแบบแล้วร่างลวดลายจากต้นแบบหรือการวาดลวดลาย แล้วจึงทำการฉลุลาย การปรุลาย จะใช้ตัวตุ๊ดตู่ตอกลวดลายและลงสี ดังนั้นการศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ จะทำให้ได้ทราบถึงที่มาของวัสดุลวดลาย สีสัน เพื่อให้เกิดคุณค่าและความนิยมในอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ด้วยวิธีการศึกษาและการถอดลวดลายการฉลุหนังใหญ่ ในการวิจัยครั้งนี้ได้ศึกษาลวดลายของสัตว์ 4 ชนิดในตัวหนังใหญ่คือ เสือ สิงห์ นก และม้า ที่มีลวดลายสวยงามน่าสนใจ เพื่อมาออกแบบพัฒนาเป็นลวดลายใหม่ผ่านกระบวนการกราฟฟิกเพื่อสะดวกและให้ลวดลายมีความสมดุล แต่ยังคงเน้นความเป็นอัตลักษณ์ที่แสดงความเป็นหนังใหญ่ไว้ เพื่อเป็นการนำทุนทางวัฒนธรรมมาต่อยอดในเชิงพานิชย์เพื่อสร้างคุณค่าของศิลปะไทยให้คงอยู่และสืบทอดต่อไป ส่วนที่ 2 เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ พบว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่สร้างสรรค์และมีคุณค่าและตรงตามความต้องการของผู้บริโภคหรือผู้ซื้อคือความเป็นศิลปะวัฒนธรรมพื้นบ้านของท้องถิ่นนั้น ๆ เพราะอัตลักษณ์แต่ละท้องถิ่นมีความแตกต่างกัน การสร้างแรงจูงใจในการซื้อจึงต้องการความเป็นเอกลักษณ์ของเพื่อระลึกถึงว่าได้เคยมาเยี่ยมชม ท่องเที่ยว สอดคล้องกับ สุชาติ อิ่มสำราญ และคณะ(2564) ทำการศึกษาการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยว ผลการวิจัยพบว่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่นำอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ ส่วนที่ 3 เพื่อสร้างสรรค์ต้นแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะหนังใหญ่ ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ จังหวัดสิงห์บุรี โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนเพื่อให้มีความงาม ความร่วมสมัย ตรงตามความต้องการของผู้บริโภค การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกอัตลักษณ์ศิลปะหนังใหญ่ ไม่ได้เป็นเพียงการผลิตสินค้าเพื่อจำหน่าย แต่ยังเป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงกับ ภูมิปัญญาท้องถิ่น วัฒนธรรม และเศรษฐกิจชุมชน ได้อย่างโดดเด่นและสวยงาม มีจุดเด่น ด้านลวดลาย สีสัน รูปทรงและวัสดุในการทำ การมีส่วนร่วมของชุมชนเป็นหัวใจสำคัญ ทำให้เกิดการถ่ายทอดภูมิปัญญาการแกะลาย การสร้างงานฝีมือที่มีคุณค่า ชุมชนสามารถผลิตขายในพิพิธภัณฑ์ ร้านของที่ระลึก ตลาดนัด และช่องทางออนไลน์ สร้าง “แบรนด์ชุมชน” ของสิงห์บุรีในฐานะเมืองศิลปะหนังใหญ่ เพื่อให้เป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ชุมชนสามารถผลิตและจำหน่ายเพื่อสร้างอาชีพเสริมและรายได้ในครัวเรือนของชุมชน สอดคล้องกับ ปนัดดา มนูรัษฎา รัฐไท พรเจริญ และภาคภูมิ บุญธรรมช่วย (2555 : บทคัดย่อ) งานวิจัย เรื่อง การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม) โดย การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้และสำรวจความต้องการผู้บริโภคความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย การออกแบบและการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ให้ตรงตามความต้องการของผู้บริโภคเป็นสิ่งที่มีความสำคัญเพราะจะทำให้ทราบถึงข้อมูลของผลิตภัณฑ์ว่ามีจุดอ่อนหรือจุดแข็งอย่างไรเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ในการพัฒนาปรับปรุงเพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความสมบูรณ์และมีความเหมาะสมกับการใช้งานในชีวิตประจำวันเพื่อตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบัน มีคุณค่าและมีประโยชน์เชิงพาณิชย์

ข้อเสนอแนะ

1. นำลวดลายศิลปะหนังใหญ่ลวดลายกราฟฟิกหรือรูปแบบที่ออกแบบไว้จากงานวิจัย ไปพัฒนาสินค้าหลากหลาย เช่น กระเป๋า ของตกแต่งบ้าน พวงกุญแจ หรือของใช้ประจำวัน เพื่อเพิ่มมูลค่าและตอบโจทย์ตลาดนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่

2. จัดกิจกรรมสาธิตการแกะลาย ทำของที่ระลึก หรือชมการแสดงหนังใหญ่ เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเรียนรู้และซื้อผลิตภัณฑ์จากชุมชนโดยตรง

3. เชื่อมโยงพิพิธภัณฑ์หนังใหญ่ โรงเรียน ชุมชน กลุ่มแม่บ้าน และหน่วยงานรัฐ เพื่อร่วมกันออกแบบ ผลิต และจำหน่ายสินค้า รวมทั้งนำเสนอเป็นสินค้าประจำจังหวัด

4. ส่งเสริมให้ชุมชนสร้างแบรนด์ ใช้สื่อสังคมออนไลน์ ตลาดท้องถิ่น ร้านในพิพิธภัณฑ์และช่องทางออนไลน์ เช่น Facebook, TikTok, Shopee เพื่อเพิ่มการรับรู้หรือยอดขายและเข้าถึงผู้บริโภคกลุ่มใหม่

บรรณานุกรม

ชิน อยู่ดี. (2530). มูลกำเนิดของคนไทย. ศิลปวัฒนธรรมไทย, 11(ฉบับพิเศษ).

ประทุม ชุ่มเพ็งพันธุ์. (2521). หนังใหญ่ของไทย. ศิลปากร.

มนตรี ตราโมท. (2502). การละเล่นของไทย. กรมศิลปากร.

รัฐไท พรเจริญ และภาคภูมิ บุญธรรมช่วย. (2555). การออแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อจำหน่ายในร้านค้าพิพิธภัณฑ์การเรียนรู้ (มิวเซียมสยาม). วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 3(2), 53–66.

วนิดา เพิ่มศิริ และคณะ. (2567). การอนุรักษ์หนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ : กรณีศึกษาหนังใหญ่วัดสว่างอารมณ์ ตำบลต้นโพธิ์ อำเภอเมืองสิงห์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี. สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.

สุชาติ อิ่มสำราญ และคณะ. การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากอัตลักษณ์ศิลปะพื้นบ้านสำหรับนักท่องเที่ยว. วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สจล, 23.

ทองเจือ เขียดทอง. (2542). การออกแบบสัญลักษณ์ Logo trade mark symbol. สิปปรภา.

Ko, E., Lee, S., Phan, M. C., & Kim, K. H. (2011). Product attributes' effects on perceived values and repurchase intention in Korea, USA, and France. Journal of Global Scholar of Marketing Science, 21(3), 155–166.

Ko, E., Lee, S., & Whang, H. (2013). Authenticity in traditional culture marketing: Consumers' perceptions of Korean traditional culture. Journal of Global Fashion Marketing, 4(2), 93–11.

Qin, Z., Song, Y., & Tian, Y. (2019). The impact of product design with traditional cultural properties (TCPs) on consumer behavior through cultural perceptions: Evidence from the young Cninese generation. Sustainability, 11(426), 1–17.

Schiling, M. A. (2008). Strategic Management of Technological Innovation (2nd ed.). McGraw-Hill Education.

การศึกษาข้อมูลทุติยภูมิกลุ่มชาติพันธุ์อำเภออรัญประเทศ เพื่อการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทย

A Secondary-Data Study of Ethnic Groups in Aranyaprathet for the Creative Development of Thai Dance

มานิต เทพปฏิมาพร [1]

บทคัดย่อ

บทความวิชาการฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลทุติยภูมิด้านชาติพันธุ์และวัฒนธรรม 5 กลุ่มชาติพันธุ์ในจังหวัดสระแก้วโดยวิเคราะห์ข้อมูลด้านชาติพันธุ์และวัฒนธรรมของ 5 กลุ่มชาติพันธุ์ ได้แก่ กลุ่มชาติพันธุ์ญ้อ กลุ่มชาติพันธุ์ลาว กลุ่มชาติพันธุ์เขมร กลุ่มชาติพันธุ์จีนและกลุ่มชาติพันธุ์เวียดนามซึ่งอาศัยอยู่ในจังหวัดสระแก้วโดยใช้การศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากเอกสารวิชาการ งานวิจัย และแหล่งข้อมูลเชิงประจักษ์อื่นๆที่เกี่ยวข้องผลการศึกษาข้อมูลสามารถวิเคราะห์ข้อมูลประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ คือ ประเพณีหรือวัฒนธรรมจากวิถีชีวิต ดนตรีที่แสดงถึงอัตลักษณ์ทางชาติพันธ์ เครื่องแต่งกายตามเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์ หัตถกรรมหรือประดิษฐกรรมตามวิถีทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์

ข้อมูลดังกล่าวนำไปสู่การกำหนดแนวคิดเพื่อการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ไทยรูปแบบระบำ การออกแบบเสื้อผ้า การออกแบบเสียงดนตรีประกอบการแสดงในบริบทใหม่ที่เชื่อมโยงกับรากวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชนชาติพันธุ์ในพื้นที่โดยมีเป้าหมายเพื่อสร้างสรรค์องค์ประกอบทางนาฏศิลป์ที่มีความหมายลึกซึ้งและมีอัตลักษณ์ตามลักษณะแต่ละชาติพันธุ์

คำสำคัญ : 5 กลุ่มชาติพันธุ์จังหวัดสระแก้ว, การออกแบบท่ารำไทย, ระบำชาติพันธุ์

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์, อาจารย์ประจำสาขาดนตรีและการแสดง คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

This academic article aims to examine secondary data on the ethnicity and cultural heritage of five ethnic groups in Sa Kaeo Province. The study analyzes cultural and ethnographic information concerning the Yo, Lao, Khmer, Chinese, and Vietnamese communities residing in the province. Secondary data were collected from academic literature, research studies, and other relevant empirical sources. The findings reveal significant insights into the historical backgrounds, cultural traditions, and ways of life of these ethnic groups, including customary practices, music that expresses ethnic identity, traditional attire, and handicrafts shaped by each group's cultural heritage. These findings serve as a foundation for formulating conceptual approaches to the creation of innovative Thai dance works, particularly in the development of dance compositions, costume design, and musical soundscapes. The study proposes a creative framework that situates these artistic components within contemporary contexts while remaining deeply connected to the cultural roots and lived experiences of local ethnic communities. Ultimately, the research aims to contribute to the creation of meaningful and culturally distinctive elements in Thai performing arts that reflect the unique identities of each ethnic group.

Keywords : Ethno-choreography, Thai Dance Choreography, Five ethnic groups in Sa Kaeo Province

บทนำ

สืบเนื่องจากผู้ศึกษามีความสนใจสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ไทยจากศิลปวัฒนธรรมในเขตภาคตะวันออกของไทยซึ่งเป็นแหล่งอารยธรรมที่ค้นพบร่องรอยอารยธรรมตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ โดยพบแหล่งโบราณคดี จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม งานช่างฝีมือพื้นบ้านและประเพณีวัฒนธรรมที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งภาคตะวันออกของไทยมีพรมแดนเชื่อมต่อกับประเทศเพื่อนบ้านหล่อหลอมชาติพันธุ์ที่หลากหลายของกลุ่มชนเข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน ดังที่ภารดี มหาขันธ์ อ้างถึงในสัณห์ไชญ์ เอื้อศิลป์ (2559) ได้อธิบายถึงลักษณะที่ตั้งของภาคตะวันออกไว้ว่า ภาคตะวันออกของประเทศไทยมีลักษณะที่ตั้งที่อุดมสมบูรณ์ด้วยทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมของภาคตะวันออกทำให้บริเวณนี้เป็นที่ตั้งถิ่นฐานของมนุษย์มากกว่าหมื่นปี การตั้งถิ่นฐานของมนุษย์ในภาคตะวันออกจำแนกเป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มที่อยู่ตามถ้ำและเพิงผา กลุ่มที่ 2 คือกลุ่มที่อยู่เนินดินที่ราบเชิงเขา และกลุ่มที่ 3 อยู่ตามเนินดินที่ล้อมรอบด้วยป่าชายเลนหรือป่าโกงกางซึ่งสภาพภูมิประเทศของ

ภาคตะวันออกในยุคนั้นพื้นที่บางส่วนเป็นที่ดอนมีน้ำทะเลล้อมรอบซึ่งแตกต่างจากปัจจุบัน

ผู้ศึกษามีโอกาสสำรวจพื้นที่ทางวัฒนธรรมของจังหวัดสระแก้วจึงเกิดความประทับใจความหลากหลายทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ที่อาศัยอยู่ในจังหวัดสระแก้วได้แก่ กลุ่มชาติพันธุ์ญ้อ กลุ่มชาติพันธุ์ลาว กลุ่มชาติพันธุ์เขมร กลุ่มชาติพันธุ์จีนและกลุ่มชาติพันธุ์เวียดนามซึ่งอาศัยอยู่ในจังหวัดสระแก้วเพื่อรวบรวมข้อมูลทางประวัติศาสตร์วิถีชีวิต ความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณีที่สะท้อนเอกลักษณ์ของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ ดังที่วุฒิวัฒน์ อนันตพุฒิเมธ (2565) ได้เสนอข้อมูลเกี่ยวกับวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ 5 กลุ่มในอำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้วว่าเป็นดินแดนที่มีผู้คนอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานเพิ่มมากขึ้นในแต่ละปี ประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตเมืองอรัญประเทศประกอบด้วยผู้คนหลากหลายเชื้อชาติ ส่งผลให้เกิดกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่อย่างเด่นชัด ได้แก่ จีน เวียดนาม ญ้อ ลาว และเขมรดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่วัฒนธรรมของจังหวัดสระแก้วจะมีความหลากหลายเช่นเดียวกัน

การศึกษาข้อมูลทุติยภูมิด้านชาติพันธุ์และวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ทั้ง 5 กลุ่มในจังหวัดสระแก้วครั้งนี้เป็นการรวบรวม วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนฐานข้อมูลออนไลน์ที่มีความน่าเชื่อถือโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ในการกำหนดแนวทางการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยรูปแบบระบำที่ได้รับแรงบันดาลใจจากมรดกทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ญ้อ ลาว เขมร จีน และเวียดนามในอำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว ผู้ศึกษาคาดหวังว่าผลจากการศึกษาครั้งนี้จะมีส่วนช่วยสร้างองค์ความรู้เชิงวิชาชีพด้านนาฏศิลป์ไทยทั้งในกระบวนการออกแบบภาษาท่ารำ การกำหนดแนวทางการประพันธ์ดนตรีประกอบการแสดง และการออกแบบเครื่องแต่งกายที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์วัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ภายใต้กรอบแนวคิดและหลักการของนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัย นอกจากนี้การศึกษาในครั้งนี้ยังมุ่งหวังให้เกิดการต่อยอดคุณค่าและเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรม (cultural value enhancement) โดยเชื่อมโยงมรดกทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเข้ากับกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงอันจะนำไปสู่การพัฒนาองค์ความรู้ด้านศิลปกรรมและส่งเสริมศักยภาพของศิลปะการแสดงไทยในบริบทการพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัยและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในอนาคต

วัตถุประสงค์

เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิด้านชาติพันธุ์ในอำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้วเพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทย

ข้อมูลทุติยภูมิด้านชาติพันธุ์และวัฒนธรรม 5 กลุ่มชาติพันธุ์ในจังหวัดสระแก้ว

ฉัตรเกษม ดาศรี (2564) ได้ศึกษาข้อมูลทางประวัติศาสตร์ชาติพันธุ์และวัฒนธรรมของอำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้วโดยเสนอไว้ว่า อำเภออรัญประเทศเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรมที่ประกอบด้วยชาติพันธุ์เขมร ชาติพันธุ์จีน ชาติพันธุ์เวียดนาม ชาติพันธุ์ลาว และชาติพันธุ์ญ้อ “กลุ่มชาติพันธุ์ญ้อ” คือ กลุ่มชาติพันธุ์กลุ่มคนรุ่นแรกที่ได้อพยพผู้คนเข้ามาอาศัยอยู่ที่อรัญประเทศ ซึ่งถือว่าเป็นเชื้อสายบรรพบุรุษของชาวอรัญประเทศดั้งเดิมซึ่งแรกเริ่มนั้นได้มาตั้งถิ่นฐานที่บ้านดงอรัญ ทั้งนี้ผู้ศึกษาได้รวมรวมข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของกลุ่มชาติพันธุ์ 5 ชาติพันธุ์อำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว ไว้ดังนี้

1. **กลุ่มชาติพันธุ์ญ้อ** กลุ่มชาติพันธุ์ญ้อมีถิ่นฐานเดิมอยู่ที่เมืองเวียงจันทน์ของประเทศลาวในปัจจุบันต่อมาในสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวแห่งกรุงรัตนโกสินทร์เมื่อเจ้าอนุวงศ์ผู้ครองเมืองเวียงจันทน์คิดกบฏ พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวจึงได้ส่งเจ้าพระยาราชสุภาวดีไปปราบกบฏเจ้าอนุวงศ์ได้สำเร็จและได้กวาดต้อนชาวเมืองเวียงจันทน์กลับมาที่ประเทศไทย ชาวญ้อจึงได้อพยพเข้ามาอาศัยอยู่ที่ไทยหลังจากนั้นมา บางกลุ่มก็ได้ตั้งถิ่นฐานอยู่ที่นครพนมและสกลนครและอีกกลุ่มหนึ่งได้อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานที่อรัญประเทศ โดยเริ่มแรกนั้นได้ตั้งถิ่นฐานอยู่ที่บ้านดงอรัญซึ่งต่อมาบ้านดงอรัญเกิดความแห้งแล้งจึงได้ย้ายมาตั้งถิ่นฐานใหม่ที่บ้านอรัญเพราะเป็นพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์จึงได้ตั้งถิ่นฐานที่บ้านอรัญมีจำนวนครัวเรือนสิบถึงยี่สิบครอบครัว หลังจากสร้างบ้านเรือนเรียบร้อยแล้วคนในสมัยโบราณมีความเชื่อเมื่อมีการย้ายถิ่นฐานไปที่ใดแล้วไม่คิดที่จะย้ายถิ่นฐานอีกจะต้องมีการตั้งศาลหลักเมืองขึ้นซึ่งเป็นประเพณีของชาวญ้อสมัยก่อนคือเมื่อตั้งบ้านอยู่ที่ใดจะต้องมีหลักเมืองที่นั้นเพื่อเป็นมิ่งขวัญของหมู่บ้านและเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ (ฉัตรเกษม ดาศรี, 2564) ดังเช่นเดียวกับการเรียบเรียงข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์ในอรัญประเทศโดยศิริกมล สายสร้อย (2551) ได้กล่าวถึงชาวญ้อในเขตอำเภออรัญประเทศไว้ว่าเป็นกลุ่มชาวพื้นเมืองที่มีประชาการมากที่สุดซึ่งเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ไท-ลาวตระกูลหนึ่งที่อพยพมาจากริ่มฝั่งแม่น้ำโขงเข้ามาตั้งถิ่นฐานในประเทศกัมพูชาและท้ายสุดก็เข้ามาอยู่บริเวณชายแดนไทย-กัมพูชาทางด้านตะวันออกถิ่นเดิมของชาวญ้ออยู่ในแคว้นสิบสองปันนาหรือยูนานต่อมาชาวญ้อบางส่วนได้อพยพลงมาตามลำน้ำโขงตั้งรกรากอยู่ที่เมืองหงสา แขวงไชยบุรีของลาวจึงสันนิษฐานว่าการย้ายถิ่นฐานของชาวญ้อมีสาเหตุสำคัญ 2 สาเหตุคือการถูกกวาดต้อนจากฝ่ายปกครองบ้านเมืองในสมัยนั้นและการย้ายถิ่นฐานเพื่อทำมาหากินในที่อุดมสมบูรณ์ ชาวญ้อในอำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้วเป็นชาวญ้อกลุ่มเดียวที่พบในเขตภาคกลางเป็นกลุ่มชนดั้งเดิมที่อพยพมาจากเวียงจันทน์และท่าอุเทนมาอยู่ในประเทศกัมพูชาบริเวณบ้านกูบใหญ่ กูบน้อย อรัญเก่า (อรัญจ๊ะ) ชาวญ้อมีภาษาที่ใช้ในการสื่อสารคือภาษาญ้อ การพูดภาษาญ้อจะมีลักษณะคล้ายกับภาษาลาวทั่วไปแต่มีน้ำเสียงแหลมแต่อ่อนหวาน การแต่งกายของชาวญ้อผู้ชายจะนุ่งกางเกงขาก๊วย เสื้อคล้ายเสื้อมะฮ่อมมีผ้าขาวม้าพาดบ่าหรือผูกเอว ส่วนผู้หญิงจะนุ่งผ้าซิ่นคั่น เสื้อแขนกระบอก มีผ้าเบี่ยงที่ไหล่ข้างซ้าย ชาวญ้อบ้านอรัญมีความเชื่อการนับถือผีและการบนบานศาลกล่าวซึ่งความเชื่อนั้นจะถูกปรากฏในรูปแบบของพิธีกรรมที่ต้องมีการปฏิบัติสืบทอดกันมาตลอด เช่น การประกอบพิธีการบวงสรวงศาลเจ้าพ่อหลักเมือง และการประกอบพิธีบวงสรวงศาลเจ้าพ่อหอสูง อาหารของชาวญ้อนั้นจะเหมือนอาหารพื้นบ้านแถบภาคอีสานของประเทศไทย ชาวญ้อบ้านอรัญมีศิลปะการฟ้อนรำที่ยังคงมีการอนุรักษ์สืบทอดไว้จนถึงปัจจุบันซึ่งการฟ้อนรำของชาวญ้อนั้นส่วนใหญ่จะมีขึ้นในงานประเพณีสำคัญของชาวญ้อบ้านอรัญ คืองานบวงสรวงศาลเจ้าพ่อหลักเมืองและประเพณีงานบวงสรวงศาลเจ้าพ่อหอสูงและอีกงานสำคัญหนึ่งคืองาน 5 ชาติพันธุ์ ประเพณีของกลุ่มชาติพันธุ์ญ้อบ้านอรัญที่ได้มีการสืบทอดปฏิบัติกันมาอย่างยาวนาน ชาวญ้อบ้านอรัญมีประเพณีและวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ที่แสดงความโดดเด่นของชาติพันธุ์ญ้อบ้านอรัญ คือการมีประเพณีการบวงสรวงศาลเจ้าพ่อหลักเมืองและศาลเจ้าพ่อหอสูงซึ่งเป็นประเพณีที่มีความสำคัญที่ได้มีการสืบทอดปฏิบัติกันมา

2. **กลุ่มชาติพันธุ์ลาว** เป็นที่น่าสังเกตว่าสภาพการตั้งถิ่นฐานชุมชนชาวลาวในอรัญประเทศที่ปรากฏถึงปัจจุบันมีลักษณะแผ่กระจายอยู่ประชิดชายแดนไทยและกัมพูชา สันนิษฐานว่าเป็นจุดมุ่งหมายของผู้ปกครองไทยในสมัยดังกล่าวที่ต้องการให้ชุมชนชาวลาวทำหน้าที่เป็นเสมือนกันชนฝั่งไทยจากวัฒนธรรมเขมรนอกจากชาวลาวกลุ่มแรกที่ถูกกวาดต้อนมาในสมัยรัชกาลที่ 3 แล้วยังมีกลุ่มชาวลาวที่อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในอรัญประเทศช่วงหลังอพยพมาจากอีสานเกิดขึ้นอย่างชัดเจนในช่วงหลังปี พ.ศ. 2500 หลังจากที่รัฐบาลมีนโยบายมุ่งพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมรวมถึงการต่อต้านการแพร่ขยายของลัทธิคอมมิวนิสต์โดยมีการก่อสร้างถนน 9 สายยุทธศาสตร์เพื่อความสะดวกในการคมนาคมขนส่งเพิ่มขึ้นอีกหลายสาย สายสำคัญคือสายเชื่อมอีสานใต้กับภาคตะวันออก (สายบุรีรัมย์ - จันทบุรี) ที่กลายเป็นเส้นทางที่เชื่อมให้ผู้คนชาวอีสานเดินทางมาตั้งถิ่นฐานในอรัญประเทศเพื่อแสวงหาที่ทำกินใหม่ (ศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรม, http://www.m-culture.in.th/) นอกจากนั้น ผู้ศึกษาได้เรียบเรียงข้อมูลจากการศึกษาเอกสารโดย ศิริกมล สายสร้อย (12551) ได้เรียบเรียงไว้ว่า กลุ่มคนที่พูดภาษาลาวเป็นชนกลุ่มใหญ่ที่ตั้งถิ่นฐานอยู่ในเขตอำเภออรัญประเทศและเชื่อว่าโยกย้ายมาจากหลากหลายแหล่ง ชุมชนชาวลาวในอรัญประเทศมีการรวมกลุ่มกันอย่างมั่นคงและรักษาวัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิมไว้เป็นอย่างดีคือชุมชนลาวบ้านหันทราย ตำบลหันทราย อำเภออรัญประเทศชื่อ “หันทราย” มีคำเล่าว่าเมื่อถึงฤดูฝนฝนจะตกหนักทำให้น้ำพัดเอาทรายมาทับถมกันจะโดนแสงแดดเผาทำให้ทรายร้อนมากผู้คนที่เดินสัญจรไปมาต้องเดินเท้าเปล่าบนพื้นทรายให้เดินหัน ๆ คือเดินอย่างรีบเร่งคำว่า “ไว” มีความหมายตรงกับคำว่า “หัน” นั่นเอง การแต่งกายของชาวบ้านหันทรายเดิมผู้ชายจะสวมกางเกงขาก๊วยและเสื้อคอกลมผ่าหน้าในเวลาทำงานใส่เสื้อสีเข้มเช่น ดำ น้ำเงิน กรมท่าแต่เวลาไปทำบุญที่วัดจะใส่เสื้อสีขาว ส่วนผู้หญิงแต่เดิมนุ่งผ้าซิ่นมัดหมี่ลายโบราณซึ่งตกทอดมาตั้งแต่อดีตเช่น ลายขอ นาคห้อย หมี่เอ็ย หมี่ล่ายส่วนใหญ่เป็นผ้าไหมทอด้วยตนเองหรือทอใช้กันในครอบครัว การแต่งกายของสตรีชาวหันทราบคือสวมเสื้อสีดำคอตั้งแขนยาวผ่าหน้าติดกระดุมเงินจะเดินเส้นด้วยด้ายสีสดบริเวณที่เป็นรอยต่อของตัวเสื้อ คอเสื้อและต้นแขนเย็บด้วยมือทั้งตัวเวลาไปวัดจะสวมเสื้อคอกลมสีขาว ส่วนใหญ่เป็นแขนสามส่วนมีผ้าเบี่ยงสีขาวพาดที่ไหล่ซ้าย สิ่งที่ผู้เฒ่าผู้แก่หญิงชาวหันทรายต้องมีเมื่อออกจากบ้านไม่ว่าจะเป็นงานบุญหรืออื่น ๆ คือตะกร้า

ทรงกลมสานด้วยไม้ไผ่ใช้ใส่ข้าวของจำเป็นต่าง ๆ สิ่งที่เป็นแกนกลางของประเพณีพิธีกรรามของชาวลาวบ้านหันทรายคือการนับถือพระพุทธศาสนาและการนับถือผี ผีที่ชาวลาวบ้านหันทรายนับถือคือผีปู่ตาหรือผีตาปู่และทุกชุมชนต้องมีศาลปู่ตาซึ่งส่วนใหญ่อยู่ในบริเวณภายในหรือใกล้กับหมู่บ้านมักเป็นบริเวณที่แยกขาดจากเขตเรือนและมีต้นใหญ่ปกคลุมแสดงให้เห็นเป็นเขตเฉพาะที่ใครจะมักตัดโค่นต้นไม้ไม่ได้ ในอดีตมีการบูชาปู่ตาด้วยการฆ่าวัวควายเพื่อประกอบพิธีไหว้ปู่ตา นอกจากนั้นประเพณีพิธีกรรมเกี่ยวกับชีวิตของขาวลาวบ้านหันทรายเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ซึ่งมีประเพณีการเกิด การอุปสมบท การขึ้นสาว การซูสาว การแล่นนำ การฮ้าง การสมรสหมู่ การบายศรีสู่ขวัญหรือการพาขวัญ การเอาขวัญคนป่วย การจัดงานศพหรือประเพณีที่เกี่ยวกับการประกอบอาชีพเช่น ประเพณีการเลี้ยงตาแฮกคือเทวดาอารักษ์ที่นาของแต่ละครัวเรือน การทำขวัญข้าว นอกจากนั้นยังมีประเพณีท้องถิ่นเช่น วันสงกรานต์ การสรงน้ำพระ การแห่ดอกไม้ การรดน้ำดำหัว การสรงน้ำศาลปู่ตา เป็นต้น

3. **กลุ่มชาติพันธุ์เขมร** จากการศึกษาข้อมูลออนไลน์เกี่ยวกับกลุ่มชาติพันธ์เขมรในอำเภออรัญประเทศพบข้อมูลที่นำเสนอไว้ว่า เมื่อประเทศไทยจำต้องยกมณฑลบูรพาให้แก่ฝรั่งเศสในสมัยพระบาทสมเด็จ พระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ขุนนางไทยที่ทำหน้าที่เป็นผู้สำเร็จราชการปกครองมณฑลบูรพา คือเจ้าพระยาอภัยภูเบศร (ชุ่ม อภัยวงศ์) ได้รวบรวมสัมภาระและบริวารชาวเขมรอพยพติดตามเข้ามาอยู่ในประเทศไทยในราวปี พ.ศ. 2449 ทำให้มีชาวเขมรเข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ในอรัญประเทศตั้งแต่นั้นมาร่องรอยของชุมชนชาวเขมรในอรัญประเทศปรากฏอยู่ในอดีตคือปราสาทเขาน้อยสีชมพูซึ่งพบจารึกอักษรปัลลวะเก่าแก่ที่สุดเท่าที่พบในประเทศไทยในปัจจุบันและจากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ในยุคกรุงศรีอยุธยาสมเด็จพระนเรศวรมหาราชได้ยกทัพไปตีเขมร เช่นเดียวกับสมัยกรุงธนบุรีเจ้าพระยาจักรียกทัพไปตีเขมรในปี พ.ศ. 2324 แสดงว่าในพื้นที่ของอำเภออรัญประเทศในอดีตเป็นเส้นทางผ่านของกองทัพสมเด็จพระนเรศวรมหาราชและเจ้าพระยาจักรีในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกได้ยกกองทัพไปปราบเขมรและประเทศไทยได้ปกครองเขมรเรื่อยมาจนถึงสมัยรัชกาลที่ 3 ต่อมาภายหลังเกิดสงครามบูรพาในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 5) ทำให้ประเทศไทยต้องสูญเสียเสียมราฐ พระตะบอง มงคลบุรีเป็นผลให้ขุนนางไทยที่เป็นผู้สำเร็จราชการปกครองเขมรในขณะนั้นคือ เจ้าพระยาอภัยภูเบศร (ชุ่ม อภัยวงศ์) ได้รวบรวมสัมภาระรวมทั้งบริวารที่เป็นชาวเขมรอพยพกลับประเทศไทยราว พ.ศ. 2448 เดินทางอพยพผ่านเส้นทางบ้านทัพเสด็จ ตาพระยา อรัญประเทศเข้าสู่เมืองปราจีนบุรี (ศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรม, http://www.m-culture.in.th/) นอกจากนั้นศิริกมล สายสร้อย (2551) ซึ่งเป็นผู้เรียบเรียงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ในอรัญประเทศโดยได้กล่าวถึงชีวิตความเป็นอยู่ของกลุ่มชาติพันธุ์เขมรในอรัญประเทศที่ยังคงมีวัฒนธรรม ประเพณีตามแบบเขมรไว้ได้คือชาวเขมรบ้านตุ่น ตำบลบ้านด่าน ชาวบ้านตุ่นมีการดำเนินชีวิตที่มีลักษณะแยกตัวโดดเดี่ยววิถีชีวิตที่เป็นตัวของตัวเองอย่างเหนียวแน่นเกาะกลุ่มในพี่น้องครอบครัวของชาวบ้านตุ่นมีความคล้ายคลึงกับครอบครัวไทยพื้นเมืองคือ พ่อบ้านเป็นหัวหน้าครอบครัวแม่บ้านดูแลภายในบ้าน แม้ว่าชาวบ้านตุ่นจะอพยพเข้ามาอยู่ในประเทศไทยนานแล้วแต่ยังคงพูดภาษาเขมรปลูกบ้านเรือนตามลักษณะแบบเขมร เครื่องแต่งกายของชาวบ้านตุ่นเดิมผู้หญิงที่มีอายุนุ่งโจงกระเบนเวลาอยู่บ้านจะสวมเสื้อคอกลมแขนกุด ผ่าหน้าติดกระดุม เวลาออกนอกบ้านจะสวมเสื้อแขนกระบอกมีผ้าสไบคล้องคอส่วนหญิงสาวใช้ผ้าทอพื้นบ้านนุ่งผ้าถุงสวมเสื้อแขนกระบอกผู้ชายนุ่งโสร่งสวมเสื้อคอกลมแขนสั้นมีผ้าคาดเอว ในปัจจุบันแต่งกายคล้ายกับชาวบ้านชาวไทยทั่ว ๆ ไป ส่วนใหญ่ซื้อเสื้อผ้าจากย่านตลาดเพราะสะดวกไม่ต้องทอและเย็บสามารถเลือกตามแบบต่าง ๆ ได้หลากหลาย ชาวบ้านตุ่นมีความเชื่อในด้านไสยศาสตร์ในการดำเนินชีวิตค่อนข้างสูงเช่น พิธีกรรมการโจลมะม๊วด (การเข้าทรงรักษาโรคภัยไข้เจ็บ) การรำแม่มด ความเชื่อเกี่ยวกับการรักษา ประเพณีขึ้นไหว้ตาปู่หรือเจ้าที่ประจำหมู่บ้าน การเข้าทรงซึ่งเป็นความเชื่อและพิธีกรรมของการรักษาโรคด้วยพิธีกรรมที่มีลักษณะเฉพาะคือ การเลี้ยงผีเขมรเพราะชาวบ้านตุ่นเชื่อกันว่าไสยศาสตร์เป็นเครื่องมือป้องกันตนเองจึงมีการสักยันต์ตามร่างกายและแสดงถึงความมีอำนาจ การรักษาโรค การสร้างความยอมรับของสังคมและเป็นเครื่องมือที่จะทำลายฝ่ายตรงกันข้ามที่มีความขัดแย้งกับตนเองโดยการใช้ไสยศาสตร์ นอกจากนั้นยังพบประเพณีที่เกี่ยวกับศาสนาเช่น ประเพณีสารทตามความเชื่อว่าผู้ที่ตายแล้วต้องไปอยู่ยมโลก ประเพณีกันเซนซึ่งเป็นการถือศีลนำอาหารไปทำบุญที่วัด ประเพณีที่เกี่ยวกับการประกอบอาชีพเช่น ประเพณีแซนแซร์ ประเพณีเกี่ยวกับการเกิด การบวช การแต่งงาน ประเพณีเกี่ยวกับการตายยังปรากฏพบอีกว่าการละเล่นของชาวบ้านตุ่นหลังจากลงหลักปักฐานสร้างบ้านสร้างครอบครัวจับจองที่ดินเพื่อประกอบอาชีพทำนาซึ่งเป็นอาชีพที่สืบทอดมาจนถึงทุกวันนี้ชาวบ้านจะมารวมกลุ่มกันเล่นดนตรีทั้งขับร้องและฟ้อนรำแบบเขมรเพื่อเป็นการผ่อนคลายยามเหน็ดเหนื่อยจากการทำนาเช่น เพลงอาไย (จเรียงอาไย) ร้องด้วยภาษาเขมรเป็นเพลงเก่าที่เป็นเพลงครู เพลงมโหรี เพลงที่ใช้แสดงรำ เพลงที่ใช้ในงานต่าง ๆ และเพลงงานศพ เพลงอาไยแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนหนึ่งเล่นเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงส่วนหนึ่งใช้ในพิธีกรรมทรงเจ้าเพื่อรักษาผู้ป่วย

4. **กลุ่มชาติพันธุ์จีน** ข้อมูลจากศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรมได้เสนอว่าชาวจีนกลุ่มแรกที่อพยพเข้ามาอำเภออรัญประเทศมาจากจังหวัดพระตะบอง ประเทศกัมพูชาชาวจีนกลุ่มนี้ถือว่าตนเองเป็นคนไทยมีถิ่นฐานทำมาหากินอยู่ที่พระตะบองเพราะในขณะนั้นพระตะบองเป็นส่วนหนึ่งของประเทศไทยต่อมาเมื่อ พ.ศ. 2998 ไทยจำเป็นต้องยกพระตะบองเสียมราฐให้กัมพูชาโดยสนธิสัญญาที่ไทยทำไว้กับฝรั่งเศสจึงทำให้คนจีนอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในประเทศไทยโดยเฉพาะที่อำเภออรัญประเทศ กลุ่มที่สองอพยพมาจากภาคกลาง เช่น กรุงเทพ สมุทรสงคราม ฉะเชิงเทรา ชลบุรีโดยเฉพาะอย่างยิ่งจากย่านบางปลาสร้อย กลุ่มชาวจีนกลุ่มนี้มีบรรพบุรุษที่อพยพมาจากประเทศจีนทั้งที่มาโดยเรือสำเภาและเรือกลไฟ ทั้งนี้มีข้อมูลเสดงให้เห็นว่าชาวจีนในอรัญประเทศมีบรรพบุรุษอพยพเข้ามาในประเทศไทยตั้งแต่ปี พ.ศ.2333 เป็นต้นมา ในปี พ.ศ.2443 ได้มีการสำรวจประชากรจีนตามมณฑลต่าง ๆ ของไทยปรากฏว่ามณฑลปราจีนบุรี (ประกอบด้วยเมืองปราจีนบุรี เมืองฉะเชิงเทรา เมืองนครนายก เมืองชลบุรี) มีชาวจีนอยู่ 35,000 คน ในระยะต่อๆ มาชาวจีนดังกล่าวได้อพยพเข้ามาในเขตอำเภออรัญประเทศ ในรุ่นลูกรุ่นหลานและเข้ามาตั้งถิ่นฐานในชุมชนที่เป็นเมืองของ

อรัญประเทศ ระยะแรกชาวจีนแต้จิ๋วเหล่านี้ได้เข้ามาอาศัยอยู่บริเวณหัวเมืองชายทะเลด้านตะวันออกแถบจังหวัดฉะเชิงเทรา ชลบุรี และจันทบุรีแล้วอพยพเข้ามาทำมาหากินในบริเวณต่าง ๆ ในภาคตะวันออกโดยประกอบอาชีพรับจ้างค้าขาย ช่างฝีมือ ฯลฯ ต่อมามีข่าวลือว่าที่อำเภอกบินทร์บุรีซึ่งปัจจุบันอยู่ในเขตจังหวัดปราจีนบุรีเป็นแหล่งทองคำทำให้มีชาวจีนแต้จิ๋วอพยพจากที่ต่าง ๆ และภาคตะวันออกอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานเพื่อหาแร่ทองคำในอำเภอกบินทร์บุรีเป็นจำนวนมากในปี พ.ศ. 2816 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงโปรดเกล้าฯ (ศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรม, http://m-culture.in.th/) ดังเช่นเดียวกันกับที่ศิริกมล สายสร้อย (2551) ได้เรียบเรียงประวัติความเป็นมาของชาวจีนแต้จิ๋วในอรัญประเทศประเภทความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณี การดำเนินชีวิตไว้ว่า ชาวจีนเริ่มอพยพเข้ามาพำนักอาศัยในประเทศไทยตั้งแต่สมัยสุโขทัย ชาวจีนในอรัญประเทศมีหลายกลุ่มแต่กลุ่มที่มีจำนวนมากที่สุดได้แก่จีนแต้จิ๋วซึ่งส่วนใหญ่อพยพมาทางเรือและตั้งถิ่นฐานอยู่ในบริเวณทิศตะวันออกเฉียงใต้ของประเทศไทยได้แก่เมืองต่าง ๆ ในอ่าวไทยฝั่งตะวันออก ได้แก่ ตราด จันทบุรี บางปลาสร้อย (ชลบุรี) แปดริ้ว (ฉะเชิงเทรา) และในกรุงเทพฯ ถิ่นที่อยู่ของชาวจีนแต้จิ๋วในอรัญประเทศอาศัยบริเวณสองฝั่งถนนสายเจ้าพระยาบดินทร์โดยมีลักษณะของบ้านเรือนเป็นห้องแถวไม้สองชั้น ชั้นล่างเป็นร้านค้า ชั้นบนเป็นที่พักโดยเรียกบริเวณนี้ว่าตลาดนอกส่วนตลาดในเป็นย่านของชาวญ้อ ชาวจีนในอรัญประเทศนับถือ “ปึงเถ้ากงม่า (เจ้าพ่อเจ้า แม่เขาน้อย)” การแต่งกายของคนจีนไม่มีระเบียบแบบแผนขึ้นอยู่กับความสะดวกสบายตามสมัยส่วนใหญ่ใส่สีสว่างชาวนาสวมเสื้อผ้าที่ทำด้วยมือมีสีเข้ม ความเชื่อเกี่ยวกับสีของคนจีนมีสีหลัก 3 สี คือสีแดง สีดำและสีขาว สีแดงเป็นสีเลือดมีทัศนคติด้านบวกเช่นความสุข ความมั่งคั่ง สีดำ เป็นสีที่สกปรก บาป โชคร้ายมีความหมายแง่ลบและสีขาวเป็นสัญลักษณ์ของน้ำนมแม่เป็นสีที่อยู่ระหว่างสีดำกับสีแดง บริสุทธิ์ ซื่อสัตย์ บางครั้งใช้ในพิธีศพและใช้ในงานพิธีเฉลิมฉลอง ชาวจีนแต้จิ๋วในอรัญประเทศมีความศรัทธาในศาลเจ้าพ่อเจ้าแม่เขาน้อย นอกจากนั้นยังสร้างสถานที่ประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ ของชาวจีนชาวไทยและชนทุกกลุ่มชาติพันธุ์ในอรัญประเทศ ประเพณีเกี่ยวกับชีวิตตั้งแต่ประเพณีการเกิด การแต่งงานแบบแต้จิ๋ว พิธีกรรมกงเต็ก พิธีกรรมทางศาสนาเช่น ประเพณีตรุษจีน ประเพณีเชงเม้ง เทศกาลไหว้ขนมจ้าง (บ๊ะจ่าง) เทศกาลสารทจีน ประเพณีทิ้งกระจาด เทศกาลไหว้พระจันทร์ เป็นต้น

5. กลุ่มชาติพันธุ์เวียดนาม ดังที่สุทธิพงษ์ เกียรติวิชญ์และคณะ (2564) ได้ศึกษาวิถีวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์เวียดนามตามแนวทางสังคมวิทยาเชิงประวัติศาสตร์ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการกำหนดแนวทางการบริหารจัดการวิถีวัฒนธรรมในจังหวัดสระแก้ว จากการศึกษาพบว่าชุมชนมิตรสัมพันธ์ บริเวณถนนมิตรสัมพันธ์ อำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้วเกิดขึ้นจากการอพยพของชาวนาเวียดนามที่ไม่มีที่ดินทำกินเป็นของตนเองในประเทศเวียดนามจึงจำเป็นต้องละทิ้งถิ่นฐานเดิมเพื่อแสวงหาโอกาสในการดำรงชีวิต ในช่วงเวลานั้นประเทศกัมพูชากำลังเริ่มดำเนินโครงการก่อสร้างทางรถไฟสายพนมเปญ-มงกุฎบุรี ชาวนาเวียดนามจำนวนหนึ่งได้รับการชักชวนจากชาวเวียดนามที่เป็นเจ้าของที่นาในกัมพูชาให้เข้ามาทำงานรับจ้างทำนาในพื้นที่ดังกล่าวมีชาวเวียดนามอพยพเข้ามาประมาณ 1,500–2,000 คน ต่อมาทางอำเภอได้จัดสรรพื้นที่ดินซึ่งอยู่ใกล้ตลาดและสถานที่ราชการ

ให้เป็นที่อยู่อาศัย โดยใช้ชื่อว่า “หมู่บ้านนิคมญวน” และเทศบาลตำบลอรัญประเทศได้ตั้งชื่อถนนที่ผ่านหมู่บ้านแห่งนี้ว่า “ถนนนิคมญวน” ก่อนจะเปลี่ยนชื่อเป็น “ถนนมิตรสัมพันธ์” ในเวลาต่อมาเมื่อศึกษาเอกสารทางวิชาการของศิริกมล สายสร้อย (2551) โดยศึกษาสภาพสังคมของชาวเวียดนามในอรัญประเทศพบว่า ลักษณะเด่นของชุมชนชาวเวียดนามในอรัญประเทศคือความสามัคคีประเพณีสำคัญของชาวเวียดนามในอรัญประเทศเช่น การแต่งงาน การจัดงานศพ เป็นต้น ลักษณะการแต่งกายของชาวเวียดนามถือเป็นเอกลักษณ์ของชาวเวียดนามในอรัญประเทศ หญิงแต่งกายเสื้อคอตั้งแขนยาวตัวยาวผ่าด้านข้างทั้ง 2 ข้างตั้งแต่เอวจนถึงแข้งไม่จำกัดสีถ้าเป็นสีดำจะเป็นผ้าแพรสวมกางเกงขาก๊วยสีขาวไว้ข้างในเรียกว่า “อ๊าวหย่าย” ชายแต่งกายเบบเสื้อคล้ายหญิงแต่ใช้สีเข้มและสวมกางเก่งข้างในเป็นขาก๊วยสีขาวหรือสีดำเรียกว่า “อ๊าวหย่ายหรือคางดึง” กรรมกรสวมเสื้อแขนยาว คอกลม ไม่คลุมสะโพก สีสด ผ่านด้านหน้าติดกระดุม สวมกางเกงขาก๊วยเอวรูด ตัวยาวถึงตาตุ่มเรียกว่า “อ๊าวบ่าบา” และมีเอกลักษณ์คือ หมวกที่ทำด้วยไม้ทรงป้านแหลมด้านบนเรียกว่า “จ๊อบ” การแต่งกายชุดประจำชาติของชาวเวียดนามในอำเภออรัญประเทศจะสวมใส่เฉพาะในกิจกรรมต่าง ๆ ของท้องถิ่นหรือในพิธีมงคลหรือการเฉลิมฉลองต่าง ๆ และมีอาหารเวียดนามที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของชาวเวียดนามได้เป็นอย่างดี

การสร้างสรรค์ระบำชาติพันธ์ทางนาฏศิลป์ไทย

เมื่อได้ศึกษาประวัติความเป็นมา วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของกลุ่ม 5 ชาติพันธุ์ในอำเภออรัญประเทศแล้วก่อนการนำข้อมูลดังกล่าวไปดำเนินการวิเคราะห์เพื่อค้นหาแนวทางการพัฒนาแนวคิดเพื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ระบำชาติพันธ์ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการรวบรวมแนวทางการสร้างสรรค์ระบำชาติพันธ์จากผลการการวิจัยและการสร้างสรรค์ ทั้งนี้สาวิตร พงศ์วัชร์และยุทธพงศ์ ต้นประดู่ (2562) ได้ทำการศึกษากลุ่มชนพื้นเมือง กรณีศึกษาจังหวัดภูเก็ต พังงา กระบี่ สู่งานสร้างสรรค์ระบาชาติพันธุ์อันดามัน ได้แก่ ชาติพันธุ์ชาไก ชาติพันธุ์ชาวเล และชาติพันธุ์บาบ๋าโดยแบ่งรายละเอียดการศึกษาเพื่อนำไปใช้การสร้างสรรค์ระบำชาติพันธ์ ได้แก่ ประวัติความเป็นมา วิถีชีวิตและเครื่องแต่งกาย การพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกาย การประยุกต์อัตลักษณ์สาคัญ นอกจากนั้นยังค้นพบข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ระบำชาติพันธุ์กำแพงเพชร (ม.ป.ป., (https://acc.kpru.ac.th/kppfg/index.php?title=ระบำชาติพันธุ์กำแพงเพชร) ซึ่งได้สรุปไว้ว่า ระบำชาติพันธุ์กำแพงเพชรเป็นการแสดงชุดใหม่ที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อให้เป็นชุดการแสดงประจำจังหวัดกำแพงเพชรเพื่อนำเสนอในเรื่องของกลุ่มชาติพันธุ์กำแพงเพชรเป็นเมืองที่มีกลุ่มชาติพันธุ์ที่หลากหลาย มีวิถีชีวิต เครื่องแต่งกาย อาหารที่เป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นจึงเป็นแรงบันดาลใจให้ประดิษฐ์ชุดการแสดงโดยนำเอาวิถีการแต่งกายของแต่ละชาติพันธุ์มาเรียงร้อยลำดับต่อเนื่องให้เป็นการแสดงชุดใหม่ แต่งคำประพันธ์ บรรจุเพลง บรรจุท่ารำให้สอดคล้องกับเนื้อร้องทำนองให้เกิดสุนทรียทางด้านการแสดงนาฏศิลป์ไทย การแสดงชุดนี้เน้นความงดงามของเครื่องแต่งการแต่ละชาติพันธุ์โดยมีเผ่าม้ง เผ่าลีซอ เผ่ามูเซอ เผ่ากะเหรี่ยง ลั้ว เย้า ไทยทรงดำ ลาวคั่ง ไทยยวน การแสดงชุดนี้มีความเป็นเอกลักษณ์โดยเด่นคือ การ

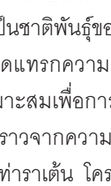
แต่งกายประจำชาติพันธุ์ที่สวยงามและเป็นเอกลักษณ์ชัดเจน ออกแบบท่ารำ โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์เยาวลักษณ์ ใจวิสุทธิ์หรรษา ประพันธ์เพลง โดย อาจารย์อนุลักษณ์ อาสาสู้ ออกแบบเครื่องแต่งกาย โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์เยาวลักษณ์ ใจวิสุทธ์หรรษา

ดังเช่นเดียวกับที่อรวรรณ โภชนาธาและคณะ (2563) ได้ดำเนินการวิจัยเรื่องศิลปะการแสดงสร้างสรรค์ : ชาติพันธุ์ของชาวชิงกอราโดยมีแรงบันดาลใจในการนำเรื่องราวของกลุ่มชาติพันธุ์ในจังหวัดสงขลามาสร้างสรรค์ในรูปแบบของนาฏศิลป์ร่วมสมัยนำเสนอด้วยท่ารำ ดนตรี และเครื่องแต่งกาย การแสดงมีอัตลักษณ์เฉพาะที่บ่งบอกความเป็นชาติพันธุ์ของชาวสงขลาในอดีตที่ยังคงรูปแบบวัฒนธรรมดั้งเดิมของชาติพันธุ์ให้คงอยู่รวมทั้งสอดแทรกความคิดและวิธีการแสดงแบบร่วมสมัยเข้าไปในชุดการแสดงให้เป็นเนื้อเดียวกันอย่างเหมาะสมเพื่อการสื่อสารกับคนดูในยุคปัจจุบัน ปัจจัยในการประกอบสร้างคือกระบวนการแปรรูปเรื่องราวจากความคิดและจินตนาการให้ปรากฏเป็นภาพร่างการแสดง ประกอบด้วยโครงสร้างกระบวนท่าราเต้น โครงสร้างดนตรีและโครงสร้างชุดแต่งกาย การออกแบบท่ารำเป็นการสร้างสรรค์ด้วยนาฏยลักษณ์ 2 ลักษณะคือ นาฏศิลป์ไทยและนาฏศิลป์พื้นบ้านโนรา การออกแบบเพลงและดนตรีประกอบการแสดงผ่านการนำบทเพลงเก่ามาประพันธ์ใหม่โดยการปรับเปลี่ยนวิธีการบรรเลง

จากข้อมูลข้างต้นผู้ศึกษาจึงจำแนกข้อมูลทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและวิถีชีวิตโดยวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อแสดงอัตลักษณ์เฉพาะที่บ่งบอกความเป็นชาติพันธุ์สามารถนำไปใช้พัฒนาการสร้างสรรค์ระบำกลุ่มชาติพันธ์ทางนาฏศิลป์ไทย โดยจำแนกเป็นหัวข้อดังที่ปรากฏตามตาราง ดังนี้

1. ประเพณีหรือวัฒนธรรมจากวิถีชีวิต
2. ดนตรีที่แสดงถึงอัตลักษณ์ทางชาติพันธุ์
3. เครื่องแต่งกายตามเอกลักษณ์ของชาติพันธุ์
4. หัตถกรรมหรือประดิษฐกรรมตามวิถีทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์

ตารางที่ 1 ตารางแสดงการวิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิกลุ่มชาติพันธุ์ 5 ชาติพันธุ์ในอำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว

กลุ่มชาติพันธุ์	ประเพณีหรือวัฒนธรรมจากวิถีชีวิต	ดนตรีที่แสดงถึงอัตลักษณ์	เครื่องแต่งกายตามชาติพันธุ์	หัตถกรรมหรือประดิษฐกรรมตามวิถีชาติพันธุ์
ญ้อ	ประเพณีความเชื่อการถวายปราสาทผึ้ง	ดนตรีจากเครื่องเป่า (แคน)/ปี่อ้อพื้นเมือง และกลองอีสาน	 ที่มา: https://anyflip.com/	ดอกไม้ / อุปกรณ์จากพิธีกรรมปราสาทผึ้ง

กลุ่มชาติพันธุ์	ประเพณีหรือวัฒนธรรมจากวิถีชีวิต	ดนตรีที่แสดงถึงอัตลักษณ์	เครื่องแต่งกายตามชาติพันธุ์	หัตถกรรมหรือประดิษฐกรรมตามวิถีชาติพันธุ์
ลาว	ประเพณีแห่ดอกไม้พิธีขวัญ	ดนตรีอีสาน	 ที่มา: https://km.sisaket4tribes.com/	ดอกไม้ / บายศรี
เขมร	พิธีทรงเจ้ารักษาโรค (โจลมะม็วด)	ดนตรีอาไย		ขันบรรจุข้าวสาร กรวยใบตอง หยวกกล้วย ถาดไหว้ครู สลาเชอะ
			 ที่มา: https://sk.vru.ac.th/app/ethnicity/khmer.html  ที่มา: https://sk.vru.ac.th/app/ethnicity/khmer.html	(ทางมะพร้าวลิดใบออก)
จีน	เทศกาลไหว้พระจันทร์และงานเฉลิมฉลอง	ดนตรีจิ้ว /ทำนองเพลงจีน / กลองจีน	 ที่มา: https://dresses-th.techinfus.com/	มังกรจีน / พัดจีน / โคมจีน
เวียดนาม	ประเพณีแต่งงาน	เครื่องดนตรีจากไม้ไผ่ ดนตรีทำนองเวียดนาม	 ที่มา: https://hienthaoshop.com/product/vietnamese	หมวก

ที่มา: มานิต เทพปฏิมาพร

จากการศึกษาข้อมูลทุติยภูมิและการวิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิกลุ่มชาติพันธุ์ 5 ชาติพันธุ์ในอำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้วเพื่อนำมากำหนดแนวทางการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยรูปแบบระบำที่ได้รับแรงบันดาลใจจากมรดกทางวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ญ้อ ลาว เขมร จีน และเวียดนาม ผู้เพื่อการต่อยอดคุณค่าและเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรม (cultural value enhancement) โดยเชื่อมโยงมรดกทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ท้องถิ่นเข้ากับกระบวนการสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ไทย ผู้ศึกษาจึงดำเนินการสังเคราะห์องค์ประกอบทางวัฒนธรรมจากกลุ่มชาติพันธุ์ทั้งห้าเพื่อแสดงให้เห็นศักยภาพของมรดกทางวัฒนธรรมในการพัฒนาเป็นนาฏศิลป์ร่วมสมัยผ่านสามมิติสำคัญ ได้แก่ (1) การออกแบบท่ารำที่สะท้อนอัตลักษณ์ชาติพันธุ์ (2) การประพันธ์ดนตรีที่ผสมผสานสำเนียงพื้นถิ่นกับความร่วมสมัย และ (3) การออกแบบเครื่องแต่งกายที่อ้างอิงรากวัฒนธรรม กระบวนการดังกล่าวช่วยสร้างคุณค่าใหม่ให้แก่ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น และสามารถต่อยอดเป็นต้นแบบของการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยในบริบทการพัฒนาชุมชนและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรมเพื่อการศึกษาในอนาคต โดยปรากฏรายละเอียดแนวคิดตามตาราง ดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางสรุปองค์ประกอบชาติพันธุ์และแนวทางการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทย

กลุ่มชาติพันธุ์	องค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่สำคัญ	แนวคิดท่ารำ (Movement Design)	แนวคิดดนตรี (Music Concept)	แนวคิดเครื่องแต่งกาย (Costume Design)
ญ้อ	ประวัติการตั้งถิ่นฐาน ริมโขง พิธีกรรมบวงสรวงหลักเมือง ความเชื่อผีบรรพชน	ใช้ท่ารำที่มีลักษณะนุ่มนวล เคลื่อนไหวเป็นวงโค้ง สื่อความเคารพต่อบรรพชน	ทำนองลาว–ญ้อ ใช้เสียงแคนหรือเมโลดี้ที่เลียนบรรยากาศลุ่มน้ำโขง หรือดนตรีเครื่องเป่า เช่น ปี่ภูไท	ผ้าชิ่นลายแตงโมหรือดอกแก้ว สีพื้นอบอุ่น ประดับผ้าแพรหรือผ้าขาวม้าประยุกต์
ลาว	วิถีชีวิตเกษตรกรรม ประเพณีผีปู่ตา ลีลาการฟ้อนพื้นบ้าน เช่น ฟ้อนลาว	ประยุกต์ท่าฟ้อนลาวแบบพริ้วไหว เน้นความอ่อนช้อย	ใช้จังหวะลาวดั้งเดิม ผสมเครื่องสายและแคนหรือพิณ ให้ร่วมสมัย หรือดนตรีโปงลาง	ผ้าชิ่นลายลาว สีแดง–น้ำเงิน–ทอง เครื่องประดับเรียบง่าย อิงแบบพื้นบ้าน
เขมร	ความเชื่อเรื่องผีและพิธีกรรม ศิลปะการรำเขมร	ท่วงท่าคมชัด มือนิ้วแข็งแรง การย่อ–การยก นำท่ารำแบบราชสำนักกัมพูชามาปรับใช้	ใช้จังหวะกลอง เสียงฆ้องและระนาดเขมรประยุกต์หรือ ดนตรีกันตรึม	โทนสีทอง–น้ำตาล–ดำ ลายผ้าเรขาคณิตเขมร องค์ประกอบศิราภรณ์แบบประยุกต์
จีน	การค้าขาย วัฒนธรรมงิ้ว ความโดดเด่นของท่าทางแบบเส้นพู่กัน	ใช้การเคลื่อนไหวเป็นเส้นต่อเนื่อง คล้ายลายพู่กันจีน ท่ากระโดดหรือหมุนที่เบาและเร็ว	ทำนองจีนเพนทาโทนิก ผสมซอเอ้อหู ขลุ่ยจีน หรือเสียงฆ้องจีนร่วมสมัย	ใช้โทนแดง–ทอง ลายเมฆหรือมังกรประยุกต์ ตัดเย็บรูปทรงกระชับแบบจีน
เวียดนาม	วัฒนธรรมพื้นบ้าน การร่ายรำอ่อนช้อย เครื่องแต่งกาย “อ่าวหญ่าย”	ท่ารำเน้นความอ่อนหวาน ก้าวเท้าเล็กประณีต การใช้แขนคล้ายฟ้อนอ่าวหญ่าย	ทำนองเพี้ยนแบบเวียดนาม ใช้เสียงขลุ่ยและจังหวะเบาๆ มีความพลิ้ว	เครื่องแต่งกายแบบอ่าวหญ่ายประยุกต์ ใช้สีเขียว–ชมพู–ขาว เน้นความพริ้วไหว

สรุปผลการศึกษา

การศึกษาข้อมูลทุติยภูมิด้านชาติพันธุ์และวัฒนธรรม 5 กลุ่มชาติพันธุ์ในอำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้วเพื่อออกแบบภาษาการเคลื่อนไหวในท่ารำไทยโดยศึกษาจากข้อมูลทางวิชาการบนสื่อออนไลน์ บทความวิชาการ บทความวิจัยและเอกสารทางวิชาการที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มชาติพันธุ์ในอรัญประเทศสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

1. อำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้วเป็นพื้นที่ที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรมที่ประกอบด้วยชาติพันธุ์เขมร ชาติพันธุ์จีน ชาติพันธุ์เวียดนาม ชาติพันธุ์ลาว และชาติพันธุ์ญ้อ

2. จากการศึกษาข้อมูลทุติยภูมิด้านชาติพันธุ์และวัฒนธรรมเพื่อนำมาใช้เป็นข้อมูลทางวิชาการสำหรับการออกแบบท่ารำนาฏศิลป์ของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์สามารถจำแนกข้อมูลด้านชาติพันธุ์และวัฒนธรรมที่สำคัญและนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ ได้แก่ ข้อมูลด้านประเพณีและพิธีกรรม ข้อมูลด้านศิลปะและหัตถศิลป์ ข้อมูลด้านดนตรีตามอัตลักษณ์ชาติพันธุ์และข้อมูลด้านการแต่งกายตามอัตลักษณ์ชาติพันธุ์

อภิปรายผลการศึกษา

การศึกษาข้อมูลทุติยภูมิด้านชาติพันธุ์และวัฒนธรรมของกลุ่ม 5 กลุ่มชาติพันธุ์ในอำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้วเพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์นาฏศิลป์ไทย ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่าการรวบรวมข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ ชาติพันธุ์และวัฒนธรรมของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์เป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อแนวทางการออกแบบภาษาท่ารำที่อิงจากรากวัฒนธรรมของแต่ละชาติพันธุ์ เมื่อได้ข้อมูลจากการศึกษาจะเป็นข้อมูลพื้นฐานช่วยให้เกิดความเข้าใจในอัตลักษณ์ของชุมชนสามารถนำไปวิเคราะห์ สังเคราะห์ความเป็นมาจากอดีตเพื่อนำมาสื่อสารกับสถานการณ์หรือความคิดในปัจจุบันเพื่อนำไปใช้สร้างสรรค์ตามจินตนาการผ่านการตีความบนข้อเท็จจริงและข้อมูลทางวัฒนธรรม ดังที่สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2549) ได้ให้ความหมายของระบำเนื่องมาจากประเพณี พิธีกรรมและการละเล่นรวมถึงระบำที่แสดงเอกลักษณ์ท้องถิ่นไว้ว่า ระบำเหล่านี้ประดิษฐ์ขึ้นจากรูปแบบและวิธีการที่มีอยู่ในกิจกรรมทางประเพณีนั้น ๆ แล้วนำมาปรับเป็นระบำ ส่วนระบำที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อแสดงจุดเด่นหรือเอกลักษณ์ชุมชนเพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจของคนในชุมชนและเชิดชูความงดงามหรือเกียรติยศของสถานที่นั้น ๆ เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ระบำจากเอกลักษณ์ท้องถิ่น

ดังนั้นการรวบรวมข้อมูลทางวัฒนธรรมก่อนการดำเนินการสร้างสรรค์โดยใช้กระบวนการวิจัยทางนาฏศิลป์ในครั้งนี้จึงทำให้ผู้ศึกษาเห็นว่าการใช้ข้อมูลทุติยภูมิเป็นเพียงจุดเริ่มต้นที่สำคัญแต่ควรต่อยอดด้วยการวิจัยภาคสนาม การสัมภาษณ์ชุมชน และการสังเกตพิธีกรรมหรือการแสดงสดเพื่อให้ได้ข้อมูลทางกายภาพและนัยทางวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้งซึ่งจะส่งเสริมให้ภาษาท่ารำที่ออกแบบมีทั้งความงาม ความหมาย และบริบททางสังคมที่ชัดเจน

หนังสืออ้างอิง

ฉัตรเกษม ดาศรี, ชัยวุฒิ เทโพธิ์, วุฒิวัฒน์ อนันต์พุฒิเมธ, และสุระษา เพชรชื่น. (2564). วิถีวัฒนธรรมกลุ่มชาติพันธุ์ญ้อ บ้านอรัญ อำเภออรัญประเทศ จังหวัดสระแก้ว. วารสารการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สมัยใหม่, 6(5), 224–233.

ชญาน์นันท์ ศิริกิจเสถียร, สุทธิพงษ์ เกียรติวิชญ์, วุฒิวัฒน์ อนันต์พุฒิเมธ, และณัฐพงษ์ วงศ์ไชยสิทธิ์. (2564). แนวทางการบริหารจัดการวิถีวัฒนธรรมชุมชน กลุ่มชาติพันธุ์เวียดนาม ในจังหวัดสระแก้ว. วารสารการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์สมัยใหม่, 6(6), 30–40.

ศิริกมล สายสร้อย. (2551). หนังสืออ่านเพิ่มเติม วิชากลุ่มชาติพันธุ์ในอรัญประเทศ เล่มที่ 1: ญ้อในอรัญประเทศ. โรงเรียนอรัญประเทศ.

ศิริกมล สายสร้อย. (2551). หนังสืออ่านเพิ่มเติม วิชากลุ่มชาติพันธุ์ในอรัญประเทศ เล่มที่ 2: ลาวในอรัญประเทศ. โรงเรียนอรัญประเทศ.

ศิริกมล สายสร้อย. (2551). หนังสืออ่านเพิ่มเติม วิชากลุ่มชาติพันธุ์ในอรัญประเทศ เล่มที่ 3: เขมรในอรัญประเทศ. โรงเรียนอรัญประเทศ.

ศิริกมล สายสร้อย. (2551). หนังสืออ่านเพิ่มเติม วิชากลุ่มชาติพันธุ์ในอรัญประเทศ เล่มที่ 4: จีนแต้จิวในอรัญประเทศ. โรงเรียนอรัญประเทศ.

ศิริกมล สายสร้อย. (2551). หนังสืออ่านเพิ่มเติม วิชากลุ่มชาติพันธุ์ในอรัญประเทศ เล่มที่ 5: เวียดนามในอรัญประเทศ. โรงเรียนอรัญประเทศ.

สัณห์ไชญ์ เอื้อศิลป์. (2563). การเล่าเรื่องประวัติศาสตร์และโบราณคดีภาคตะวันออกผ่านการสร้างบทและการกำกับละครเพลงเรื่อง “เจ้าแม่โคกพนมดี”. วารสารศิลปการจัดการ, 4(1), 99–113.

สาวิตร พงศ์วัชร์และยุทธพงศ์ ต้นประดู่ (2562). การศึกษากลุ่มชนพื้นเมือง กรณีศึกษาจังหวัดภูเก็ต พังงา กระบี่ สู่งานสร้างสรรค์ระบาชาติพันธุ์อันดามัน. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต, 15(2), 117-196.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2549). นาฏยศิลป์รัชกาลที่ 9. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศูนย์ข้อมูลกลางทางวัฒนธรรม. (ม.ป.ป.). ฐานข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์. http://www.m-culture.in.th/

ศูนย์ศึกษาและฟื้นฟูภาษาและวัฒนธรรมในภาวะวิกฤต. (ม.ป.ป.). ข้อมูลกลุ่มชาติพันธุ์. https://langrevival.mahidol.ac.th/ethnic-groups/

วุฒิวัฒน์ อนันต์พุฒิเมธ. (2565). การยกระดับนวัตกรรมทางวัฒนธรรมของ 5 กลุ่มชาติพันธุ์ในพื้นที่เขตเศรษฐกิจพิเศษสระแก้ว. วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร, 10(3), 1079–1092.

อรวรรณ โภชนาธาร, ชลธิดา เกษเพชร และสายฝน ฝ่ายเส้ง. (2563). ศิลปะการแสดง: ชาติพันธุ์ประวัติศาสตร์ และวิถีชีวิตของชาวชิงกอรา (รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์). มหาวิทยาลัยทักษิณ.



การตีความสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ในศิลปะอิสลามผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม : กรณีศึกษาโดม มิมบัร และจันทร์เสี้ยว

Interpreting Cultural and Historical Symbols in Islamic Art through the Creative Process of Painting: A Case Study of the Dome, the Minbar, and the Crescent

นาวาวี อารวรรณ [1]

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการตีความสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ในศิลปะอิสลามผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม โดยมุ่งเน้นกรณีศึกษาโดม มิมบัร และจันทร์เสี้ยว ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ปรากฏในสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมอิสลามตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ระเบียบวิธีวิจัยใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพร่วมกับการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วยการศึกษาข้อมูลเอกสารทางประวัติศาสตร์ศิลปะ การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ และการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเป็นกระบวนการแสวงหาองค์ความรู้

ผลการวิจัยพบว่า สัญลักษณ์ทั้งสามมีพัฒนาการของความหมายตามบริบททางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของสังคมมุสลิมในแต่ละยุคสมัย โดยโดมสะท้อนแนวคิดเชิงจักรวาลวิทยาและความศักดิ์สิทธิ์ มิมบัรสะท้อนบทบาทของผู้นำทางศาสนาและการถ่ายทอดคำสอนในบริบททางสังคม ส่วนจันทร์เสี้ยวสะท้อนอัตลักษณ์และความสัมพันธ์กับระบบเวลาตามปฏิทินจันทรคติของอิสลาม การนำสัญลักษณ์ดังกล่าวเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมร่วมสมัยก่อให้เกิดการตีความใหม่ที่เชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบัน และทำให้งานจิตรกรรมสามารถทำหน้าที่เป็นทั้งผลงานศิลปะและสื่อกลางในการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านศิลปะอิสลามในมิติทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

คำสำคัญ : ศิลปะอิสลาม, สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม, ประวัติศาสตร์ศิลปะ, งานจิตรกรรม, การตีความ

[1] นักวิชาการอิสระ, ผู้สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาเอก Faculty of Islamic Revealed Knowledge and Heritage and Human Sciences, International Islamic University Malaysia

Abstract

This research aims to study the interpretation of cultural and historical symbols in Islamic art through the creative process of painting, focusing on the case studies of the dome, minbar, and crescent—key elements that have appeared in Islamic architecture and art from the past to the present. The research methodology employed a qualitative approach combined with practice-based (creative) research, consisting of documentary study of historical art sources, symbolic analysis, and the creation of paintings as a process of knowledge inquiry.

The findings show that the three symbols have developed meanings according to the historical and cultural contexts of Muslim societies in each era. The dome reflects cosmological concepts and sanctity; the minbar reflects the role of religious leaders and the transmission of teachings within social contexts; and the crescent reflects identity and its relation to timekeeping systems based on the Islamic lunar calendar. Integrating these symbols into contemporary painting processes produces new interpretations that connect past and present, enabling paintings to function both as artworks and as media for transmitting knowledge of Islamic art in historical and cultural dimensions.

Keywords : Islamic art, Cultural symbols, Art history, Painting, Interpretation.

บทนำ

ศิลปะอิสลามเป็นหนึ่งในระบบการแสดงออกทางวัฒนธรรมที่มีรากฐานจากหลักศาสนาอิสลามและประสบการณ์ทางประวัติศาสตร์ของสังคมมุสลิมตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 7 เป็นต้นมา ภายหลังการกำเนิดของศาสนาอิสลามในคาบสมุทรอาหรับ อารยธรรมอิสลามได้ขยายตัวออกไปสู่ดินแดนต่าง ๆ ทั้งในตะวันออกกลาง แอฟริกาเหนือ เอเชียกลาง เอเชียใต้ และยุโรปตอนใต้ กระบวนการขยายตัวดังกล่าวมิได้ก่อให้เกิดเพียงการเปลี่ยนแปลงทางศาสนาเท่านั้น หากแต่ยังนำไปสู่การผสมผสานทางวัฒนธรรมระหว่างอารยธรรมอาหรับกับอารยธรรมดั้งเดิม เช่น ไบแซนไทน์ เปอร์เซีย และโรมัน (Blair & Bloom, 2003)

ภายใต้บริบททางประวัติศาสตร์นี้ ศิลปะอิสลามได้พัฒนาขึ้นในลักษณะเฉพาะตัว โดยมีลักษณะเด่นคือการหลีกเลี่ยงการสร้างภาพมนุษย์ในเชิงรูปเคารพ (iconic representation) และหันไปเน้นการใช้รูปทรงเรขาคณิต ลวดลายพรรณพฤกษา และอักษรอาหรับเป็นองค์ประกอบหลักในการสื่อความหมาย (Burckhardt, 1976) รูปแบบทางศิลปะดังกล่าวมิได้เป็นเพียงความงามทางสุนทรียะ หากแต่เป็นภาษาทางสัญลักษณ์ที่สะท้อนโลกทัศน์ทางศาสนา แนวคิดเรื่องเอกภาพของพระผู้เป็นเจ้า (tawhid) และโครงสร้างจักรวาลวิทยาในความเชื่อของอิสลาม (Nasr, 1987)

สัญลักษณ์ในศิลปะอิสลามจึงมิได้เป็นเพียงองค์ประกอบทางรูปทรง หากแต่เป็นผลผลิตของกระบวนการทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม สัญลักษณ์แต่ละประเภทมีความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและบริบททางสังคม ตัวอย่างเช่น “โดม” ซึ่งมีรากฐานจากสถาปัตยกรรมโรมันและไบแซนไทน์ได้รับการนำมาปรับใช้ในสถาปัตยกรรมมัสยิดตั้งแต่ยุคอุมัยยะฮ์ (Umayyah) เป็นต้นมา และถูกตีความใหม่ให้เป็นสัญลักษณ์ของสวรรค์และจักรวาล (Grabar, 1987) “มิมบัร” ซึ่งเป็นธรรมาสน์สำหรับการกล่าวคุตบะฮ์หรือธรรมเทศนา (khutbah) กลายเป็นพื้นที่เชิงสัญลักษณ์ของการสั่งสอนศาสนาและการใช้อำนาจเชิงศีลธรรมและการเมืองในสังคมอิสลามยุคต้น (Waines, 2003) ขณะที่ “จันทร์เสี้ยว” แม้จะมิใช่สัญลักษณ์ในยุคต้นของอิสลาม แต่กลับได้รับความหมายทางอัตลักษณ์อย่างชัดเจนในยุคจักรวรรดิออตโตมัน และต่อมาถูกใช้เป็นสัญลักษณ์แทนโลกมุสลิมในบริบทสมัยใหม่ (Schimmel, 1992)

แม้ว่าการศึกษาศิลปะอิสลามในเชิงประวัติศาสตร์ศิลป์จะมีอยู่อย่างกว้างขวาง แต่งานวิจัยจำนวนมากยังคงเน้นการวิเคราะห์เชิงรูปแบบ (formal analysis) หรือการอธิบายความหมายเชิงศาสนาเป็นหลัก ในขณะที่การนำสัญลักษณ์ทางศิลปะอิสลามมาสร้างสรรค์ใหม่ในรูปแบบศิลปะร่วมสมัย โดยเชื่อมโยงกับบริบททางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ยังมีอยู่อย่างจำกัด งานวิจัยนี้จึงเสนอแนวทางการใช้ “กระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม” เป็นเครื่องมือในการตีความ (interpretation) และถ่ายทอดความหมายเชิงประวัติศาสตร์ของศิลปะอิสลาม

การเลือกศึกษาสัญลักษณ์โดม มิมบัร และจันทร์เสี้ยว มีเหตุผลเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม กล่าวคือ สัญลักษณ์ทั้งสามเชื่อมโยงกับโครงสร้างของศาสนา (มัสยิดและพิธีกรรม) ระบบเวลา (ปฏิทินจันทรคติ) และอัตลักษณ์ของอารยธรรมอิสลามในระดับสากล การตีความสัญลักษณ์เหล่านี้ผ่านงานจิตรกรรมจึงมิได้เป็นเพียงการสร้างภาพเชิงสุนทรียะเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการแสวงหาความหมายใหม่ที่เชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาพัฒนาการทางประวัติศาสตร์และความหมายเชิงวัฒนธรรมของสัญลักษณ์โดม มิมบัร และจันทร์เสี้ยวในศิลปะอิสลาม
2. เพื่อวิเคราะห์บทบาทของสัญลักษณ์ดังกล่าวในฐานะตัวแทนความทรงจำทางประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ของสังคมมุสลิม
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่นำสัญลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ของศิลปะอิสลามมาตีความใหม่ในบริบทศิลปะร่วมสมัย
4. เพื่อเสนอแนวทางการใช้การสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นเครื่องมือในการศึกษาศิลปะอิสลามเชิงประวัติศาสตร์

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดยผสมผสานการวิจัยเชิงเอกสาร (documentary research) กับการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางศิลปะ (practice-based research) ผู้วิจัยมีความเห็นว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสามารถทำหน้าที่เป็นกระบวนการผลิตองค์ความรู้ได้

1. การศึกษาข้อมูลเอกสาร

ผู้วิจัยศึกษาตำราประวัติศาสตร์ศิลปะอิสลาม ปรัชญาศิลปะอิสลาม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ เช่น งานของ Grabar (1987), Blair และ Bloom (2003), Burckhardt (1976) และ Nasr (1987) เพื่อสร้างกรอบแนวคิดทางประวัติศาสตร์และสัญวิทยา

2. การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์และทัศนศิลป์

นำแนวคิดสัญศาสตร์ (semiotics) และการวิเคราะห์ทัศนธาตุ (visual analysis) มาศึกษารูปทรง และองค์ประกอบของสัญลักษณ์โดม มิมบัร และจันทร์เสี้ยว ทั้งในสถาปัตยกรรมและงานศิลปกรรมจากยุคต่าง ๆ เช่น โดมแห่งศิลา (Dome of the Rock) มัสยิดอุมัยยะฮ์ และมัสยิดในยุคออตโตมัน

3. กระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม

ผู้วิจัยวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรมจำนวน 3–5 ชิ้น โดยมีขั้นตอน ได้แก่

3.1 การศึกษาข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์

3.2 การสังเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์

3.3 การสะท้อนผลการสร้างสรรค์ (reflection)

4. การวิเคราะห์เชิงตีความ

ผลงานจิตรกรรมที่สร้างขึ้นถูกนำมาวิเคราะห์ในฐานะ “ข้อมูลวิจัย” โดยพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง และความหมายเชิงประวัติศาสตร์

ลำดับกระบวนการวิจัย

ผู้วิจัยได้แบ่งลำดับกระบวนการวิจัยออกเป็น 3 เฟส ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1: การเตรียมการและการเก็บข้อมูล

- ระบุวัตถุประสงค์ที่สอดคล้องกับกรอบแนวคิด
- รวบรวมเอกสารต้นฉบับ ภาพอ้างอิง งานวิจัยเชิงทฤษฎี (Grabar, Blair & Bloom, Nasr ฯลฯ) และกรณีศึกษา (Dome of the Rock, มิมบัร มัสยิดออตโตมัน ฯลฯ)
- เก็บข้อมูลภาพถ่าย และบันทึกปฏิสัมพันธ์ในภาพนั้นในมิติต่างๆ

ขั้นตอนที่ 2: การวิเคราะห์เอกสารและภาพเชิงทัศนศิลป์

- ทำการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ (semiotic analysis) และ visual analysis ของตัวอย่างสถาปัตยกรรมและงานศิลป์

- สังเคราะห์พัฒนาการความหมายตามบริบทประวัติศาสตร์และเชิงสัญลักษณ์ เช่น วัฒนธรรม การเมือง อัตลักษณ์ จักรวาล ศรัทธา อำนาจ การชี้นำ อัตลักษณ์ ชาติและการสร้างสรรค์จิตรกรรม

ขั้นตอนที่ 3: การวิเคราะห์ผลงานเป็นข้อมูลวิจัย

- ใช้กรอบสัญวิทยา ภาพพจน์ และทฤษฎีอำนาจเพื่อตีความผลงานแต่ละชิ้นในมิติความหมายและรูปแบบ
- เปรียบเทียบผลลัพธ์การตีความกับข้อมูลประวัติศาสตร์และการวิเคราะห์เอกสาร

ผลการวิจัย

จากการศึกษาข้อมูลเอกสารทางประวัติศาสตร์ศิลปะ การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ และวิเคราะห์ความสร้างสรรค์ของผลงานจิตรกรรม ผลการวิจัยชี้ให้เห็นความสัมพันธ์เชิงพัฒนาการของสัญลักษณ์โดม มิมบัร และจันทร์เสี้ยวกับบริบททางประวัติศาสตร์ สังคม และวัฒนธรรมของโลกมุสลิมดังนี้



ภาพที่ 1 : โดมแห่งศิลา (Dome of the Rock)
ที่มา : Wikimedia Commons (public domain). URL: https://commons.wikimedia.org/
Alaqsor (สืบค้นข้อมูลเมื่อวันจันทร์ ที่ 2 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2569)

บรรยายภาพ

โดมแห่งศิลา (Dome of the Rock) ที่กรุงเยรูซาเล็ม โดมทองทรงครึ่งวงกลมและลวดลายกระเบื้องโมเสกสะท้อนการผสมผสานระหว่างศาสนา ศิลปะ และอำนาจทางการเมืองในสถาปัตยกรรมอิสลามยุคต้น สื่อถึงแนวคิดจักรวาลวิทยาและความศักดิ์สิทธิ์ของสถานที่

โดมในสถาปัตยกรรมอิสลามไม่เพียงเป็นองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรมที่ตอบโจทย์เชิงวิศวกรรมและสุนทรียภาพเท่านั้น แต่ยังเป็นสัญลักษณ์เชิงความหมายที่สะท้อนมโนทัศน์จักรวาล ศรัทธา และอำนาจทางการเมืองในบริบทต่าง ๆ ของโลกมุสลิม การขยายความดังต่อไปนี้พยายามลงลึกในมิติทางประวัติศาสตร์ สัญลักษณ์เชิงศาสนา เทคนิคการสร้าง และการอ่านความหมายเชิง

สังคมการเมืองของโดมตั้งแต่ยุคอิสลามยุคต้นจนถึงยุคอับบาซียะห์และออตโตมัน ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ได้ดังมิติต่อไปนี้

1. มิติจักรวาลวิทยาและความศักดิ์สิทธิ์

ในบริบทของอิสลามยุคต้น โดมถูกออกแบบและวางตำแหน่งในบริบทสถาปัตยกรรมที่เชื่อมต่อกับแนวคิดจักรวาลวิทยา รูปทรงครึ่งทรงกลมหรือทรงกลมของโดมสื่อถึงท้องฟ้าและองค์ประกอบสากลที่อยู่เหนือโลกมนุษย์ สถาปัตยกรรมเช่น Dome of the Rock ดังเช่นในภาพที่ 1 ถูกวางในตำแหน่งเชิงพิธีกรรมและเชิงสัญลักษณ์ ทำหน้าที่เป็นจุดศูนย์กลางที่ชวนให้ผู้มาเยือนนึกถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์และจักรวาล การใช้พื้นผิวภายในที่ประดับด้วยโมเสก ลวดลายเรขาคณิต และอักษรคัมภีร์ช่วยเสริมความรู้สึกถึงความไม่สิ้นสุดและระเบียบของจักรวาล ซึ่งสอดคล้องกับมุมมองของนักประวัติศาสตร์ศิลปะว่าโดมเป็น “ตัวแทนของความเป็นระเบียบในจักรวาล” (Grabar, 1987) การจัดวางพื้นที่ภายในภายใต้โดมยังชวนให้เกิดประสบการณ์เชิงจิตวิญญาณที่เน้นความเป็นหนึ่งเดียวและการตั้งจิตต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์

2. มิติสุนทรียะและเทคนิคสถาปัตยกรรม

ในด้านสุนทรียะ โดมถูกพัฒนาให้มีความหลากหลายทั้งรูปทรง ขนาด และการตกแต่ง การก่อสร้างโดมต้องอาศัยความรู้ทางคณิตศาสตร์และวิศวกรรม เช่น การคำนวณแรงกระจาย การออกแบบซุ้มโค้ง และการใช้ทรงกลมซ้อนทรงกลมเพื่อสร้างช่องว่างภายในที่กว้าง การพัฒนาทางเทคนิคในยุคต่อมา เช่น ยุคอับบาซียะห์และออตโตมัน ทำให้สามารถสร้างโดมที่ใหญ่ขึ้นและซับซ้อนขึ้นได้ ตัวอย่างเช่น ออตโตมันพัฒนาระบบซุ้มรองรับ (pendentives) และระบบยอดโดมซ้อนที่ทำให้สามารถขยายช่องว่างภายในได้โดยไม่สูญเสียความมั่นคงทางโครงสร้าง เทคนิคเหล่านี้ไม่เพียงแต่แสดงถึงความก้าวหน้าทางวิศวกรรม แต่ยังเป็นสื่อแสดงถึงขีดความสามารถทางทรัพยากรและการบริหารของรัฐผู้สร้าง (Hillenbrand, 1994).

3. โดมกับการแสดงอำนาจทางการเมือง

การเลือกสร้างโดมขนาดใหญ่และตกแต่งอย่างวิจิตรบนอาคารสาธารณะหรือศาสนสถาน เช่น มัสยิดหลวงและพระราชวัง มีความหมายเชิงการเมืองอย่างชัดเจน รัฐมักใช้สถาปัตยกรรมเพื่อแสดงฐานะ ความมั่งคั่ง และอุดมการณ์ของตนเอง การสร้างโดมขนาดใหญ่เหนือมัสยิดหรืออาคารสาธารณะจึงเป็นวิธีหนึ่งในการสื่อสารถึงอำนาจและความชอบธรรมของผู้ปกครอง ในยุคอับบาซิด การก่อสร้างสถาปัตยกรรมขนาดใหญ่ที่มีโดมเป็นเอกลักษณ์สะท้อนถึงการรวมอำนาจและศูนย์กลางทางวัฒนธรรมของรัฐ ตรงกันข้าม ในสมัยออตโตมัน การใช้โดมขนาดใหญ่เหนือมัสยิดหลวงกลายเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจจักรวรรดิที่เชื่อมโยงศรัทธาเข้ากับความยิ่งใหญ่ของรัฐ นอกจากนี้ยังมีการทำงานร่วมกับองค์ประกอบสัญลักษณ์อื่น ๆ กล่าวคือ โดมไม่ได้ถูกประดับอย่างโดดเดี่ยว แต่สัมพันธ์กับองค์ประกอบสถาปัตยกรรมอื่น เช่น จันทร์เสี้ยว มินาเร็ต โถงหลัก และลวดลายตกแต่ง ภาพรวมขององค์ประกอบเหล่านี้สร้างความหมายเชิงบริบทที่ซับซ้อน เช่น โดมที่ตั้งอยู่กลางอาคารอาจเน้นบทบาทพิธีกรรม ในขณะที่โดมที่ประกอบกับลวดลายอาหรับสคริปต์และเรขาคณิตเพิ่มมิติทางศาสนา การจัดวางโดมในพื้นที่สาธารณะยังสามารถทำหน้าที่เป็นจุดนำสายตาและจุดรวมสังคม ทำให้โดมกลายเป็นสัญลักษณ์ที่ชวนให้จดจำและสร้างอัตลักษณ์ของเมืองหรืออาณาจักร (Ruggles, 2011)

4. การตีความใหม่ในยุคร่วมสมัย

ในยุคปัจจุบัน โดมยังคงถูกอ่านและตีความในหลายชั้น หลายงานศิลปะร่วมสมัยและสถาปัตยกรรมใช้รูปทรงโดมเพื่อสื่อสารถึงรากเหง้าทางวัฒนธรรม หรือเป็นสื่อวิพากษ์สังคมการเมือง ทั้งนี้การตีความของผู้ชมร่วมสมัยอาจมีความหลากหลาย ขึ้นอยู่กับความรู้ทางประวัติศาสตร์และบริบททางวัฒนธรรม การศึกษาทางศิลปะและการออกแบบจึงมักชี้ให้เห็นว่าโดมมีศักยภาพในการเชื่อมต่ออดีตกับปัจจุบัน และยังเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถปรับเปลี่ยนความหมายได้ตามเจตนาและสภาพแวดล้อม

5. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

5.1 การศึกษาข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์

เป็นสิ่งที่ได้รับแรงบันดาลใจจากโดมในสถาปัตยกรรมอิสลาม เริ่มด้วยการศึกษาประวัติศาสตร์และสัญลักษณ์ของโดมอย่างละเอียด ผู้สร้างงานรวบรวมภาพอ้างอิง เช่น Dome of the Rock รายละเอียดโมเสก ลวดลายเรขาคณิต และองค์ประกอบร่วม เช่น มินาเร็ตและจันทร์เสี้ยว เพื่อทำความเข้าใจความหมายจักรวาลวิทยา ความศักดิ์สิทธิ์ และบทบาทเชิงการเมืองที่โดมสื่อ การศึกษาข้อมูลมุ่งรวบรวมแหล่งต้นฉบับและงานวิชาการที่เกี่ยวข้องกับโดม เช่น กรณี Dome of the Rock รวมถึงเอกสารเชิงสถาปัตยกรรมและบันทึกประวัติศาสตร์จากยุคอิสลามยุคต้นถึงออตโตมัน วิเคราะห์ลำดับพัฒนาการทางรูปแบบ เทคนิคการก่อสร้าง และบริบทการเมืองที่เอื้อให้เกิดการใช้โดมเป็นสัญลักษณ์ กระบวนการนี้รวมการตรวจสอบภาพถ่าย แผนผัง แหล่งวรรณกรรมวิชาการ และการเปรียบเทียบกรณีศึกษาหลายภูมิภาคเพื่อสร้างฐานข้อมูลเชิงประวัติและกรอบอ้างอิงในการตีความ (Grabar, 1987; Hillenbrand, 1994).

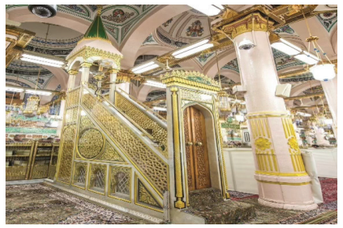
5.2 การสังเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์

ผู้วางคอมโพสิชันกำหนดจุดศูนย์กลาง (focal point) ให้โดมทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของความเป็นระเบียบและความเป็นหนึ่งเดียวของจักรวาล ออกแบบการจัดวางองค์ประกอบรองโดยใช้รูปทรงซ้ำลายประสาน และสัดส่วนซุ้มโค้งเพื่อสะท้อนหลักเรขาคณิตและความสมดุลของสถาปัตยกรรมอิสลามทางเทคนิค นอกจากนี้ ผู้วางคอมโพสิชันยังคำนึงถึงจังหวะภาพ (rhythm) และการส่งผ่านสายตาโดยใช้การทับซ้อนและการกระจายแสงเงาเพื่อเน้นมิติเชิงลึกของโดม การแทรกลายอาหรับสคริปต์อย่างเป็นจังหวะทำหน้าที่เป็นชั้นความหมายเชิงเสียงและความรู้ แหล่งแสงที่ตกกระทบผิวโดมถูกออกแบบให้ชี้นำการอ่านเชิงสัญลักษณ์ ขณะที่การเลือกพาเลตสีที่เน้นทองและสีน้ำเงินเชื่อมโยงความศักดิ์สิทธิ์กับความเป็นสากลของจักรวาล เสริมให้การจัดวางภาพมีทั้งความสมดุลและความหมายหลายชั้น

5.3 การสะท้อนผลการสร้างสรรค์

ผู้สร้างเลือกสื่อและพื้นผิวที่สื่อความหมาย เช่น สีทองและแผ่นฟอยล์ เพื่อสะท้อนถึงความศักดิ์สิทธิ์และอำนาจ โมเสกหรือการใช้แปรงละเอียดในพื้นที่ภายในโดมสื่อถึงความไม่สิ้นสุดของลวดลาย ในส่วนของกระบวนการลงสี ใช้ชั้นสี (layering) เพื่อสร้างความลึกและเงา ภายในโดมอาจเพิ่มลวดลายอาหรับสคริปต์แบบตัดตอนเพื่อนำเสนอชั้นความหมายเชิงศาสนาและประวัติศาสตร์ การทดลองวัสดุและเทคนิค เช่น การผสมวัสดุเนื้อหยาบกับผิวมันวาว ทำให้เกิดการตัดกันระหว่างความเป็นสถาบันและความเป็นมนุษย์ ในเชิงแนวคิด ผู้สร้างงานใส่เจตนาทางการเมืองหรือการวิพากษ์สังคมผ่านการจัดวางองค์ประกอบ เช่น ขนาดของโดมที่โอ่อ่ากับองค์ประกอบรอบข้างที่เล็กลง สุดท้ายกระบวนการประเมินและปรับแก้โดยรับข้อเสนอแนะจากผู้ชมและผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ผลงานสามารถสะท้อนและเชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบันและเปิดพื้นที่สำหรับการตีความใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและลึกซึ้ง (Ruggles, 2011; Grabar, 1987)

ดังนั้นโดมในสถาปัตยกรรมอิสลามเป็นปรากฏการณ์ที่มีมิติลึกซึ้งทั้งเชิงสัญลักษณ์และเชิงปฏิบัติการ มันสะท้อนความเชื่อเรื่องจักรวาลและความศักดิ์สิทธิ์ ตั้งแต่ยุคต้นจนถึงยุคอับบาซียะห์และออตโตมัน โดมถูกใช้อย่างเป็นกลยุทธ์ทางสุนทรียะและการเมือง เพื่อแสดงอำนาจและสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนและรัฐ การเปลี่ยนแปลงทางรูปแบบและเทคนิคการก่อสร้างบ่งชี้ถึงการพัฒนาเชิงเทคโนโลยีและอุดมการณ์ ขณะเดียวกัน การอ่านความหมายของโดมในยุคร่วมสมัยยังเปิดพื้นที่สำหรับการตีความใหม่ ๆ ที่เชื่อมโยงประวัติศาสตร์ ศรัทธา และการเมืองเข้าด้วยกัน การวิเคราะห์โดมในมิติเหล่านี้ช่วยให้เราเข้าใจได้ว่าเหตุใดรูปทรงสถาปัตยกรรมหนึ่งจึงสามารถทำหน้าที่ได้ทั้งในเชิงสุนทรียะ พิธีกรรม และการเมือง เป็นตัวกลางเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์กับจักรวาล และระหว่างประชาชนกับรัฐ ซึ่งความหมายเหล่านี้ยังคงมีชีวิตและสามารถปรับตัวได้ตามบริบทของยุคสมัยต่อไป



ภาพที่ 2 : Minbar Masjid Annabawi
ที่มา : Minbar Masjid Annabawi, [นครมะดีนะห์/ประเทศซาอุดิอาระเบีย]
(สืบค้นข้อมูลเมื่อวันอังคาร ที่ 3 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2569)

บรรยายภาพ
มิมบัรภายในมัสยิดอันนะบะวีย์ ประเทศซาอุดิอาระเบีย แสดงรายละเอียดลวดลายเรขาคณิตและลายปูนปั้นประดับทองซึ่งเน้นบทบาทเชิงสัญลักษณ์ของมิมบัรในฐานะพื้นที่ประกาศคำสอนและการชี้นำทางศีลธรรมของผู้นำศาสนา

มิมบัร (minbar) ไม่เพียงเป็นแท่นบรรยายสูงที่ใช้โดยผู้แสดงธรรมในมัสยิด แต่ยังเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและการเมืองที่สะท้อนบทบาทของการสื่อสารศาสนาในชุมชนมุสลิม สิ่งที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ต่อไปนี้เป็นมิติทางประวัติศาสตร์ รูปแบบสถาปัตยกรรม บทบาทเชิงพิธีกรรม ความสัมพันธ์กับอำนาจทางการเมือง และการตีความร่วมสมัย (ธารินี, 2547)

1. รากฐานเชิงประวัติศาสตร์และบทบาทพิธีกรรม

มิมบัรมีต้นกำเนิดจากการปฏิบัติทางพิธีกรรมของชุมชนมุสลิมยุคแรก ซึ่งการเทศนาในวันศุกร์ (khutbah) ถือเป็นกิจกรรมสำคัญในการรวมชุมชนและสื่อสารคำสอนศาสนา ในบริบทนี้ มิมบัรถูกออกแบบมาเพื่อยกระดับบุคคลผู้กล่าวคำเทศนาให้โดดเด่นทางทัศนศาสตร์และเสียง เพื่อให้ผู้ฟังมองเห็นและฟังได้ชัดเจน ซึ่งส่งเสริมสถานะของบทบาทผู้นำศาสนาและความชัดเจนของข้อความที่สื่อความสูงและตำแหน่งของมิมบัรจึงทำหน้าที่ทางปฏิบัติและสัญลักษณ์พร้อมกัน (Waines, 2003; Bloom & Blair, 2009)

2. มิติเชิงสัญลักษณ์ของการสั่งสอนและการชี้นำ

ในแง่สัญลักษณ์ มิมบัรถูกอ่านว่าเป็น “เวทีแห่งการชี้นำ” ที่ทำหน้าที่ส่งผ่านคำสอนศีลธรรมกฎข้อปฏิบัติ และความหมายทางศาสนาไปสู่ชุมชน การขึ้นสู่มิมบัรเพื่อเทศนาจึงเป็นพิธีกรรมที่ยืนยันความชอบธรรมของการพูด และทำให้ผู้พูดมีสถานะเป็นตัวแทนของคำสอนศาสนา ภาพลักษณ์ของมิมบัรถูกเชื่อมโยงกับความน่าเชื่อถือ ความรู้ และความรับผิดชอบทางศีลธรรมของผู้นำ (Grabar, 1987)

3. มิมบัรและการเมืองเชิงสัญลักษณ์

เมื่อรัฐและศาสนามีความสัมพันธ์ใกล้ชิด มิมบัรกลายเป็นเวทีที่สำคัญสำหรับการประกาศนโยบายของผู้ปกครองและการสร้างความชอบธรรมทางการปกครอง ผู้นำศาสนาหรือผู้ที่มีอำนาจในการเทศนาสามารถใช้มิมบัรเป็นช่องทางประกาศคำสั่ง ค่านิยม หรืออุดมการณ์ที่สนับสนุนตำแหน่งของรัฐ ตัวอย่างในประวัติศาสตร์ เช่น การอ่าน khutbah ในนามของผู้ปกครอง ทำให้การกล่าวคำสรรเสริญและการอ้างพระนามของผู้นำกลายเป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมทางศาสนาที่ยืนยันสถานะทางการเมือง การใช้มิมบัรในเชิงนี้ทำให้พื้นที่ศาสนากลายเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารและควบคุมนโยบายสาธารณะ (Ruggles, 2011)

4. รูปแบบและสัญลักษณ์ตกแต่ง

ลักษณะทางกายภาพของมิมบัร จากมิมบัรไม้แกะสลักละเอียดในมัสยิดยุคกลางไปจนถึงมิมบัรประดับทองหรือหินอ่อนในมัสยิดหลวง สะท้อนทั้งสถานะของชุมชนและการแสดงออกของอุดมการณ์ทางศิลปะ การใช้ลวดลายเรขาคณิต อาหรับสคริปต์ และลายพืชพรรณบนมิมบัรไม่ได้เป็นเพียงการประดับ แต่ยังเป็นการสื่อความหมายเชิงศาสนา เช่น การอ้างอิงถึงบทพระคัมภีร์หรือคติความเชื่อ รูปแบบการตกแต่งยังช่วยยืนยันความเป็นทางการของขั้นตอนการเทศนาและความศักดิ์สิทธิ์ของพื้นที่พูด (Hillenbrand, 1994)

5. มิมบัรในบริบทท้องถิ่นและเชิงภูมิศาสตร์

การตีความและรูปแบบของมิมบัรมีความแตกต่างกันตามบริบทภูมิศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่น ในบางพื้นที่มิมบัรถูกออกแบบอย่างเรียบง่ายเพื่อการใช้งานเชิงชุมชน ในขณะที่ในศูนย์กลางอาณาจักรหรือเมืองหลวง มิมบัรถูกเน้นให้โดดเด่นเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจและความมั่งคั่ง ความแตกต่างเชิงภูมิศาสตร์นี้สะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายของประสบการณ์ศาสนาและการเมืองในโลกมุสลิม ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบในเอเชียใต้ ตะวันออกกลาง หรือแอฟริกาเหนือ (Goodwin, 1971)

6. มิมบัรในยุคร่วมสมัยและการตีความใหม่

ในยุคปัจจุบัน มิมบัรถูกตีความใหม่ทั้งในเชิงศิลปะและสังคมศาสตร์ ศิลปินและนักออกแบบบางคนใช้รูปทรงและสัญลักษณ์ของมิมบัรเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานที่วิพากษ์หรือสะท้อนบทบาทของศาสนาในสังคมร่วมสมัย ในขณะเดียวกัน นักวิจัยทางศาสนาและสังคมศาสตร์ใช้มิมบัรเป็นกรณีศึกษาของการสื่อสารศาสนาในสาธารณะ เช่น การวิเคราะห์เนื้อหา khutbah เพื่อศึกษานโยบายสังคม ค่านิยม หรือการตอบสนองต่อเหตุการณ์ทางการเมืองและสังคม (ฮูดียา, 2561)

7. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

7.1 การศึกษาข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์

การศึกษามุ่งรวบรวมแหล่งข้อมูลทั้งต้นฉบับและงานวิชาการที่เกี่ยวกับมิมบัรในบริบทประวัติศาสตร์ ได้แก่ บันทึกพิธีกรรม khutbah รูปแบบมิมบัรในมัสยิดยุคกลางและมัสยิดสำคัญ เช่น มัสยิดอันนะบะวีย์ รวมถึงการเปลี่ยนแปลงรูปแบบตามภูมิภาค นักวิจัยตรวจสอบหลักฐานภาพถ่าย แผนผัง วรรณกรรมสถาปัตยกรรม และงานวิจัยทางประวัติศาสตร์ เพื่อระบุลำดับพัฒนาการ เทคนิคการก่อสร้าง วัสดุ และการประดับที่สะท้อนสถานะทางสังคม การเมืองของผู้สถาปนา (Waines, 2003).

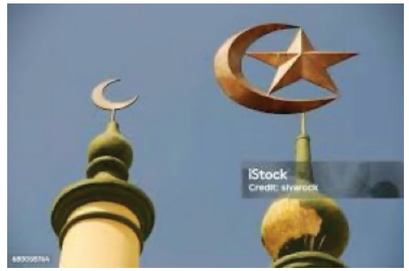
7.2 การสังเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์

การสังเคราะห์เชื่อมโยงข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์กับการวิเคราะห์สัญลักษณ์ โดยนำทฤษฎีสัญวิทยาและการอ่านภาพมาวิเคราะห์มิมบัรในมิติการสื่อสาร การชี้นำ และอำนาจ สังเคราะห์ความหมายเดนัอตและคอนโนเตชันขององค์ประกอบเช่น ขั้นบันได ซุ้มโค้ง ลวดลายเรขาคณิต และอักษรอาหรับ เพื่อชี้ให้เห็นบทบาทของมิมบัรทั้งในฐานะพื้นที่พิธีกรรมและเวทีแห่งอำนาจ นอกจากนี้ยังนำไปสู่กรอบความหมายที่สามารถตีความใหม่ในบริบทร่วมสมัย ประกอบไปด้วยรูปทรง โครงสร้าง ตำแหน่ง และลวดลายเรขาคณิต รวมถึงบทบาทพิธีกรรมของมิมบัรในมัสยิด เช่น การประกาศ khutbah และความสัมพันธ์กับอำนาจทางการเมือง ผู้สร้างงานร่างแนวคิดหลักโดยกำหนดธีมเชิงสัญลักษณ์ เช่น อำนาจ การชี้นำ ความศรัทธา หรือการสื่อสารสาธารณะ จากนั้นพัฒนาโครงร่างคอมโพสิชันให้มิมบัรเป็นจุดโฟกัส ใช้องค์ประกอบการจัดวางเชิงสถาปัตยกรรม เช่น เส้นแนวตั้งของขั้นบันได ซุ้มโค้ง และสัดส่วนเพื่อเน้นสถานะของผู้พูด ในการเลือกสื่อและเทคนิคคำนึงถึงวัสดุที่สะท้อนคุณค่าทางศาสนาและอำนาจ เช่น สีทอง ฟอยล์ หรือผสมวัสดุเนื้อหยาบกับเงาเรียบ เพื่อสร้างความขัดแย้งเชิงความหมาย (Grabar, 1987; Hillenbrand, 1994).

7.3 การสะท้อนผลงานสร้างสรรค์

การสะท้อนเป็นการนำผลสังเคราะห์ไปทดสอบผ่านการสร้างสรรค์จิตรกรรม โดยบันทึกกระบวนการตั้งแต่คอนเซ็ปต์ สเก็ตช์ การเลือกวัสดุ และเทคนิค เพื่อประเมินว่าการตีความสัญลักษณ์ถูกถ่ายทอดอย่างชัดเจนและมีชั้นความหมาย การตกแต่งลายประดับใช้รูปแบบเรขาคณิต อาหรับสคริปต์หรือลายพืชพรรณเป็นชั้นความหมายเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งอาจนำข้อความหรือบางตอนของคัมภีร์มาประกอบในเชิงตัดตอนเชิงศิลป์ ส่วนเทคนิคการวาดเน้นการซ้อนชั้นสี (layering) เพื่อให้เกิดมิติของแสงเงาและความลึก การใช้พู่กันละเอียดกับการลงเท็กซ์เจอร์ช่วยสื่อความเปราะบางของมนุษย์เทียบกับความมั่นคงของสถาบัน ระหว่างการสร้างสรรค์มีขั้นตอนทดลองสเก็ตช์และวัสดุ ปรับคอมโพสิชันตามการตอบรับของที่ปรึกษาหรือกลุ่มตัวอย่าง เพื่อสะท้อนความหมายชัดเจนและหลากหลายสุดท้ายผู้สร้างทบทวนเชิงแนวคิด เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตีความ โดยตั้งใจให้ผลงานสะท้อนและเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ ศรัทธา และการเมืองในบริบทร่วมสมัยอย่างสมดุลและมีชั้นความหมายหลายระดับ (Waines, 2003; Ruggles, 2011).

ดังนั้นมิมบัรจึงเป็นมากกว่าสิ่งก่อสร้างทางกายภาพ มันเป็นสัญลักษณ์การสื่อสารศาสนา เครื่องมือของอำนาจ และพื้นที่สาธารณะที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างศาสนา ชุมชน และรัฐ พัฒนาการของมิมบัรจากความเรียบง่ายทางรูปแบบสู่การประดับตกแต่งวิจิตรและการใช้ในเชิงการเมืองชี้ให้เห็นถึงบทบาทที่เปลี่ยนไปตามบริบทสังคม การศึกษาเกี่ยวกับมิมบัรในมิติเหล่านี้ไม่เพียงช่วยให้เข้าใจอดีต แต่ยังเปิดแนวทางในการวิเคราะห์บทบาทของศาสนาในสังคมร่วมสมัย และชี้ให้เห็นความสำคัญของการพิจารณาบริบทท้องถิ่น ความหลากหลายทางวัฒนธรรม และพลวัตทางการเมืองเมื่อเราตีความพื้นที่ทางศาสนาเช่นมิมบัร (Waines, 2003)



ภาพที่ 3 : ยอดมินาเร็ต/ยอดโดมของมัสยิดลักษณะที่เป็นจันทร์เสี้ยว
ที่มา : iStock by Getty Images https://www.istockphoto.com/photo/680058764
(สืบค้นข้อมูลเมื่อวันพุธ ที่ 4 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2569)

บรรยายภาพ

ยอดมินาเร็ต/ยอดโดมของมัสยิดลักษณะที่เป็นจันทร์เสี้ยว ประดับทับหลังรูปพระจันทร์เสี้ยวและดาว สัญลักษณ์ที่มักปรากฏบนยอดสถาปัตยกรรมอิสลาม แสดงถึงอัตลักษณ์ทางศาสนาและบทบาทเชิงสัญลักษณ์ขององค์ประกอบเหนือหลังคา

จันทร์เสี้ยวในบริบทศิลปะและสัญลักษณ์ของโลกมุสลิมมีพัฒนาการความหมายที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงตามบริบททางประวัติศาสตร์ การเมือง และวัฒนธรรม ซึ่งผู้วิจัยสามารถพิจารณาต้นกำเนิด แนวทางการนำไปใช้ในยุคออตโตมัน การกลายเป็นสัญลักษณ์ของชาตินิยมและอำนาจรัฐ รวมทั้งการตีความใหม่ในยุคร่วมสมัย

1. รากฐานก่อนการเป็นสัญลักษณ์อิสลามเชิงประวัติศาสตร์

แม้ว่าจันทร์เสี้ยวจะไม่ใช่สัญลักษณ์เริ่มแรกของอิสลาม แต่รูปแบบของพระจันทร์และดวงดาวมีความหมายทางวัฒนธรรมตั้งแต่สมัยก่อนอิสลามในบริเวณตะวันออกกลางและเมดิเตอร์เรเนียน ทั้งในศาสนาและคติความเชื่อพื้นบ้าน ดวงจันทร์เป็นสัญลักษณ์ของเวลา วัฏจักร และการเก็บเกี่ยว การเชื่อมโยงระหว่างดวงจันทร์กับปฏิทินจันทรคติทำให้สัญลักษณ์นี้มีความเกี่ยวพันกับการจัดการเวลาและกิจกรรมทางสังคมอยู่แล้วเมื่อนำเข้าสู่บริบทอิสลาม จึงมีความเป็นไปได้ที่ความหมายบางส่วนจะถูกยืมและเปลี่ยนรูปแบบตามบริบทใหม่

2. การปรากฏและการยอมรับในยุคออตโตมัน (Grabar, 1987).

การใช้จันทร์เสี้ยวเป็นสัญลักษณ์ที่มีความชัดเจนขึ้นเริ่มปรากฏในสมัยไบแซนไทน์และย้ายมาเป็นสัญลักษณ์ของคอนสแตนติโนเปิล เมื่อออตโตมันยึดเมืองนี้ การนำสัญลักษณ์จันทร์เสี้ยวมาประกอบบนธงและสัญลักษณ์ของรัฐทำให้สัญลักษณ์นี้เชื่อมโยงกับอำนาจทางการเมืองของจักรวรรดิออตโตมัน ในบริบทนี้ จันทร์เสี้ยวไม่ได้หมายถึงเพียงความเกี่ยวข้องทางศาสนาเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นตราประจำชาติของอาณาจักรที่ครอบคลุมหลายประชากร หลายชาติพันธุ์ และหลายศาสนา การยอมรับสัญลักษณ์โดยรัฐอธิบายได้ว่าเป็นวิธีสร้างอำนาจเชิงสัญลักษณ์และความต่อเนื่องของอำนาจในพื้นที่ที่กว้าง (Goodwin, 1971)

3. การกลายเป็นสัญลักษณ์อัตลักษณ์และชาติพันธุ์

ในยุคหลังการล่มสลายของจักรวรรดิออตโตมัน สัญลักษณ์จันทร์เสี้ยวถูกนำไปใช้โดยรัฐชาติมุสลิมใหม่หลายประเทศบนธงชาติและสัญลักษณ์ทางการเมือง ทำให้จันทร์เสี้ยวกลายเป็นสัญลักษณ์ของอัตลักษณ์มุสลิมร่วมสมัยและการเป็นตัวแทนของชาติพันธุ์บางกลุ่ม ความหมายในบริบทนี้ขยายจากเครื่องหมายทางศาสนาไปสู่การเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นชาติ การรวมตัวของประชาชน และการประกาศสถานะของรัฐที่มีประชากรส่วนใหญ่เป็นมุสลิม ตัวอย่างเช่น ประเทศต่าง ๆ ในตะวันออกกลางและแอฟริกาตะวันเหนือใช้รูปจันทร์เสี้ยวและดาวบนธงชาติเป็นสัญลักษณ์ประจำชาติหรือสัญลักษณ์ของฝ่ายการเมือง (Ibrahim, 2012)

4. ความเชื่อมโยงกับปฏิทินจันทรคติและการจัดการเวลา

หนึ่งในพื้นฐานความหมายของจันทร์เสี้ยวคือการสื่อถึงเวลา วัฏจักรของพระจันทร์เป็นพื้นฐานของปฏิทินจันทรคติที่ใช้อยู่ในอิสลาม การเห็นจันทร์เสี้ยวขึ้นเป็นสัญญาณของการเริ่มหรือสิ้นสุดเดือนทางศาสนา เช่น เดือนรอมฎอนหรือเดือนฮิจเราะห์ ทำให้สัญลักษณ์นี้มีความสัมพันธ์โดยตรงกับการปฏิบัติทางศาสนาและการจัดตารางเวลาทางสังคม การเชื่อมโยงนี้ช่วยให้จันทร์เสี้ยวยืนหยัดในฐานะสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงความศรัทธากับกิจวัตรประจำสังคม (Al Habsi, 2000)

5. ความหลากหลายในการตีความเชิงสัญลักษณ์และการใช้งาน

แม้ว่าจันทร์เสี้ยวจะมีการเชื่อมโยงกับมิติทางศาสนาและรัฐ แต่ความหมายของมันไม่ได้เป็นเอกภาพเสมอไป ในบางบริบทมันถูกตีความเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมหรือเชื้อชาติ ในบางบริบทเป็นเครื่องหมายของการต่อต้านการล่าอาณานิคมหรือการฟื้นฟูอัตลักษณ์ ในทางสื่อและการตลาด สัญลักษณ์จันทร์เสี้ยวยังถูกนำมาใช้ในงานออกแบบ แบรนด์ และเทศกาลทางศาสนา ซึ่งสะท้อนการพาณิชย์และการเผยแพร่วัฒนธรรมร่วมสมัย ความหลากหลายนี้ชี้ให้เห็นว่าจันทร์เสี้ยวเป็นสัญลักษณ์ที่ยืดหยุ่นและสามารถถูกนำไปใช้เพื่อตอบสนองเป้าหมายต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับผู้ใช้และบริบท (The Cloud, ไม่ระบุตีพิมพ์)

6. การตีความใหม่ในยุคร่วมสมัย

ในยุคร่วมสมัย ศิลปิน นักออกแบบ และนักคิดได้ตีความจันทร์เสี้ยวในรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อตั้งคำถามหรือสะท้อนบริบททางสังคม เช่น การใช้สัญลักษณ์นี้ในผลงานศิลปะเชิงวิพากษ์ เพื่อสะท้อนปัญหาเรื่องอัตลักษณ์ เพศ หรือการเมืองสมัยใหม่ การตีความเชิงสร้างสรรค์เช่นนี้ช่วยขยายขอบเขตความหมายของจันทร์เสี้ยวให้กว้างขึ้น และทำให้มันยังคงเกี่ยวข้องกับการถกเถียงทางวัฒนธรรมในปัจจุบัน

7. กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

เป็นสิ่งที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสัญลักษณ์จันทร์เสี้ยว เริ่มด้วยการศึกษาประวัติศาสตร์และการแปรความหมายของสัญลักษณ์ ตั้งแต่รากก่อนอิสลาม การรับใช้โดยออตโตมัน จนถึงการเป็นเครื่องหมายอัตลักษณ์สมัยใหม่ ศิลปินรวบรวมภาพอ้างอิง เช่น ยอดมินาเร็ต ธงชาติ และงานศิลป์ร่วมสมัย เพื่อกำหนดบริบทเชิงสัญลักษณ์ที่ต้องการสื่อ (ศาสนา ชาติ เวลา หรือการเมือง) ต่อมาเป็นขั้นตอนการร่างแนวคิดและคอมโพซิชัน โดยเลือกตำแหน่งจันทร์เสี้ยวเป็นจุดโฟกัสหรือองค์ประกอบรอง ขึ้นอยู่กับเจตนาเชิงสื่อสาร ใช้สัดส่วน การทับซ้อน และการทำซ้ำของรูปโค้งเพื่อสื่อวัฏจักรและการเคลื่อนไหวของเวลา การเลือกวัสดุและสีมีบทบาทสำคัญอย่างมาก สีทองหรือเงินสื่อถึงอำนาจและความขลัง ขณะที่โทนมืด/จางเน้นความคิดเชิงวิพากษ์หรือความเปราะบาง ทางเทคนิคมักเริ่มจากสเก็ตช์หลายเวอร์ชัน ทดลองการจัดวางจันทร์เสี้ยวร่วมกับดาว ลวดลายเรขาคณิต หรือตัวอักษร เพื่อสร้างชั้นความหมาย การลงสีใช้การซ้อนชั้น (layering) และเท็กซ์เจอร์เพื่อให้เกิดมิติของแสงเงาและความลึก บางชิ้นงานผสมสื่อ (mixed media) ใส่วัสดุจริง เช่น ผ้า ธงเก่า หรือทองคำเปลว เพื่อเชื่อมโยงประวัติศาสตร์และสังคม

ตัวอย่างสัญลักษณ์ที่ปรากฏในศาสนสถานอิสลามในบริบทประเทศไทย



ภาพที่ 4 : โดมของมัสยิดยามิอุ้ลอิสลาม (รามคำแหง)
ที่มา : https://www.facebook.com/Masjid.Jamiulislam53/photos/d41d8cd9/1812326875519037/
(สืบค้นข้อมูลเมื่อวันจันทร์ ที่ 13 เมษายน พ.ศ.2569)

บรรยายภาพ

โดมของมัสยิดยามิอุ้ลอิสลาม (รามคำแหง) ลักษณะมีจันทร์เสี้ยวเล็ก ๆ อยู่ด้านบนโดม ซึ่งเป็นสิ่งที่สะท้อนและแสดงถึงอัตลักษณ์ทางศาสนาและบทบาทเชิงสัญลักษณ์ขององค์ประกอบของศาสนสถานที่อยู่ในชุมชนมุสลิมในประเทศไทย

การเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านการสะท้อนผลการสร้างสรรค์จากจิตรกรรม

การนำโดมมัสยิดยามิอุ้ลอิสลาม (รามคำแหง) ที่ประดับจันทร์เสี้ยวเล็กบนยอดโดมนั้น ทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์เชิงวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ในบริบทชุมชนมุสลิมไทยในกรุงเทพมหานคร เมื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์จิตรกรรม ผู้สร้างงานเริ่มจากการวิจัยบริบทท้องถิ่น ศึกษาความหมายของโดมและจันทร์เสี้ยวในพิธีกรรม ชุมชน และประวัติศาสตร์การตั้งมัสยิด จากนั้นสังเคราะห์องค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์โดยยกให้โดมเป็นจุดโฟกัส ใช้สัดส่วน ลายเรขาคณิต และพาเลตสีที่สะท้อนทั้งความศักดิ์สิทธิ์ (ทองตัดด้วยเขียว) และความเป็นชุมชน (โทนอุ่น วัสดุท้องถิ่น) ทางเทคนิคทดลองการซ้อนชั้นสี การผสมสี เช่น สีอะครีลิกผสมผงปูนเพื่อสร้างเท็กซ์เจอร์ที่สื่อถึงสถาปัตยกรรมจริง การแทรกองค์ประกอบท้องถิ่น ช่วยเชื่อมประวัติศาสตร์กับชีวิตประจำวัน ผลงานสุดท้ายมุ่งเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตีความหลายชั้น ระหว่างความศรัทธา อัตลักษณ์ และบริบทสังคมมุสลิมไทยร่วมสมัย (มุสลิม กทม, 2022)



ภาพที่ 5 : มิมบัรภายในมัสยิดยามิอุ้ลอิสลาม (รามคำแหง)
ที่มา : https://www.facebook.com/photo.php?fbid
(สืบค้นข้อมูลเมื่อวันจันทร์ ที่ 13 เมษายน พ.ศ.2569)

บรรยายภาพ

มิมบัรภายในมัสยิดยามิอุ้ลอิสลาม (รามคำแหง) ลักษณะมีจันทร์เสี้ยวเล็ก ๆ อยู่บนจั่วด้านบน มีบันไดสองฝั่ง ลักษณะคล้ายกับศาล ผู้ที่ขึ้นไปตักเตือนหรือทำการ Khutbah จะยืนอยู่ใต้จั่วด้านบน ซึ่งมีลักษณะสูงกว่าผู้ฟังด้านล่าง แสดงถึงการมีอำนาจในการเป็นผู้ชี้แนะและผู้ที่ตักเตือนผู้คนในชุมชน

การเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านการสะท้อนผลการสร้างสรรค์จากจิตรกรรม

มิมบัรมัสยิดยามิอุ้ลอิสลาม (รามคำแหง) ที่มีจั่วด้านบนและมีบันไดสองข้าง สะท้อนสถานะเชิงสัญลักษณ์ของการชี้นำทางศีลธรรมเมื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นจิตรกรรม ผู้สร้างงานเริ่มจากสำรวจบริบทท้องถิ่น ศึกษาการใช้มิมบัรในพิธี khutbah ความหมายของการยืนสูงเหนือผู้ฟัง และสัญลักษณ์จันทร์เสี้ยวบนยอด จากนั้นสังเคราะห์องค์ประกอบให้มิมบัรเป็นแกนกลางของคอมโพสิชัน ใช้เส้นแนวดิ่งของบันไดเน้นถึงผู้พูด ในขณะที่การจัดแสงเงาช่วยสร้างอำนาจเชิงภาพและยังมีการติดโคมไฟโบราณบริเวณเหนือผู้พูด และจะเปิดไฟขณะมีการแสดงการปาฐกถา แสดงถึงการให้เกียรติ และมีรัศมีออกมาจากตัวผู้ทำการปาฐกถา มิมบัรใช้วัสดุเป็นไม้สีเนื้อออมทองคำเปลวเพื่อใช้สื่อถึงความศักดิ์สิทธิ์ และใช้บางบทหรือบางโองการของคัมภีร์อัลกุรอานในการตกแต่งโดยใช้อักษรวิจิตรศิลป์อย่างอ่อนช้อย ตกแต่งโดยช่างผู้ชำนาญการและมากประสบการณ์ สิ่งต่างๆเหล่านี้เชื่อมโยงประวัติศาสตร์วัสดุกับตัวตนชุมชน สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทสาธารณะของผู้นำศาสนาในบริบทสังคมไทยร่วมสมัยผ่านการตีความเชิงสัญลักษณ์ (มุสลิม กทม, 2022)



ภาพที่ 6 : ยอดมินาเร็ต/ยอดโดมของมัสยิดต้นสน
ที่มา : https://www.dailynews.co.th/news/3609420/
(สืบค้นข้อมูลเมื่อวันจันทร์ ที่ 13 เมษายน พ.ศ.2569)

บรรยายภาพ

ยอดมินาเร็ต/ยอดโดมของมัสยิดต้นสน มีลักษณะเป็นจันทร์เสี้ยว มัสยิดต้นสนเป็นศาสนสถานของชาวมุสลิมนิกายซุนนีที่เก่าแก่ที่สุดในกรุงเทพมหานคร ตั้งอยู่ฝั่งธนบุรี มีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 400 ปี ตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา สร้างราวปลายสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช

การเชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านการสะท้อนผลการสร้างสรรค์จากจิตรกรรม

ยอดมินาเร็ตและจันทร์เสี้ยวของมัสยิดต้นสนเป็นสัญลักษณ์ที่ผสมผสานและสะท้อนภาพทางประวัติศาสตร์ท้องถิ่นกับการปฏิบัติศาสนา เมื่อมองในด้านการสร้างสรรค์จิตรกรรม กระบวนการเริ่มจากการวิจัยเชิงประวัติศาสตร์เพื่อทำความเข้าใจบริบทสมัยอยุธยา การอพยพชุมชนมุสลิม และการเปลี่ยนแปลงสถาปัตยกรรมตลอด 400 ปี ถัดมาคือการสังเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์ จันทร์เสี้ยวไม่เพียงสื่อถึงวัฏจักรเวลาและความศรัทธา แต่ยังเป็นตราประจำชุมชนท้องถิ่น มินาเร็ตทำหน้าที่เป็นจุดนำสายตาในภูมิทัศน์เมือง ขณะที่วัสดุและลวดลายสะท้อนชั้นเชิงอำนาจและการยึดโยงทางวัฒนธรรม ในเชิงปฏิบัติ ผู้สร้างงานทดลองพาเลตสีที่เชื่อมทองแดงสนิม สีเอิร์ธโทน และสีน้ำเงินลึก เพื่อสื่อทั้งความเก่าแก่และความศักดิ์สิทธิ์ เทคนิคผสมสื่อ (mixed media) ใช้ผงปูนเก่าเศษไม้จากการบูรณะ และทองคำเปลวเล็กน้อย เพื่อเชื่อมประวัติศาสตร์วัสดุกับพื้นผิวภาพ การจัดองค์ประกอบวางมินาเร็ตเป็นแกนตั้ง ควบคู่กับการซ้อนชั้นของลายเรขาคณิตและอักษรอาหรับแบบประยุกต์ ผลงานนี้จึงมิได้เป็นเพียงภาพประวัติศาสตร์ แต่เป็นเวทีเชิงการตีความร่วมสมัยที่สะท้อนอัตลักษณ์ มิติพิธีกรรม และการดำรงอยู่ของชุมชนมุสลิมในกรุงเทพมหานคร (มุสลิม กทม, 2023)

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ การวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ และการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม งานวิจัยสามารถสรุปตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. **เพื่อศึกษาพัฒนาการทางประวัติศาสตร์และความหมายเชิงวัฒนธรรมของสัญลักษณ์โดม มิมบัร และจันทร์เสี้ยวในศิลปะอิสลาม**

ผลการวิจัยสรุปได้ว่า โดม มิมบัร และจันทร์เสี้ยวผ่านการพัฒนาเชิงรูปแบบ เทคนิค และความหมายตามบริบทประวัติศาสตร์ ตั้งแต่ยุคอิสลามยุคต้นจนถึงอับบาซียะห์และออตโตมัน โดยโดมสะท้อนแนวคิดจักรวาลวิทยา ความศักดิ์สิทธิ์ และอำนาจรัฐผ่านรูปทรง โมเสก และการจัดวางเชิงพิธีกรรม มิมบัรพัฒนาเป็นสัญลักษณ์ของการสั่งสอนและเวทีประกาศอำนาจทางศาสนาและการเมือง รูปแบบและการประดับเปลี่ยนไปตามภูมิศาสตร์และสถานะชุมชน ส่วนจันทร์เสี้ยวมีรากฐานมาก่อนอิสลาม ถูกชี้นำเข้าสู่สัญลักษณ์ของอำนาจรัฐโดยออตโตมันและกลายเป็นเครื่องหมายอัตลักษณ์ร่วมสมัย การศึกษายังชี้ว่าการเปลี่ยนเทคนิคก่อสร้างและการตกแต่งสะท้อนพัฒนาการทางเทคโนโลยี วัสดุ และอุดมการณ์ ทำให้สัญลักษณ์เหล่านี้ยืดหยุ่นตามบริบทและสามารถตีความซ้ำได้ในยุคต่าง ๆ

2. **เพื่อวิเคราะห์บทบาทของสัญลักษณ์ดังกล่าวในฐานะตัวแทนความทรงจำทางประวัติศาสตร์และอัตลักษณ์ของสังคมมุสลิม**

การวิเคราะห์พบว่า โดม มิมบัร และจันทร์เสี้ยวทำหน้าที่เป็นภาชนะของความทรงจำร่วมและเครื่องมือสร้างอัตลักษณ์ทั้งระดับชุมชนและรัฐ โดมทำหน้าที่รวบรวมความหมายเชิงพิธีกรรมและจักรวาลวิทยา กลายเป็นจุดศูนย์กลางทางสัญลักษณ์ของเมืองและอาณาจักร มิมบัรเป็นพื้นที่ที่ยืนยันการสื่อสารศาสนาและการชี้นำสังคม ขณะเดียวกันเป็นเวทีที่รัฐใช้ผลิตความชอบธรรมทางการเมือง จันทร์เสี้ยวจากสัญลักษณ์เชิงวัฏจักรถูกดัดแปลงเป็นตราประจำชาติและสัญลักษณ์ชาตินิยมในยุคหลังอาณาจักรออตโตมัน การจัดวางและการประดับตกแต่งร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ สร้างชั้นความหมายที่เชื่อมอดีตกับปัจจุบัน ผลวิจัยชี้ว่าสัญลักษณ์เหล่านี้ทำหน้าที่ทั้งในการอนุรักษ์ความทรงจำอ้างอิงประวัติศาสตร์ และผลิตความต่อเนื่องของอัตลักษณ์ในบริบทที่เปลี่ยนแปลง

3. **เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่นำสัญลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ของศิลปะอิสลามมาตีความใหม่ในบริบทศิลปะร่วมสมัย**

ผลการวิจัยชี้แนะแนวทางการสร้างสรรค์ที่ยึดหลักการศึกษาทางประวัติศาสตร์และสังเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์เพื่อออกแบบคอมโพสิชันร่วมสมัย โดยเน้นให้สัญลักษณ์ โดม มิมบัร จันทร์เสี้ยว ทำหน้าที่เป็น focal point ที่สื่อความหมายเชิงจักรวาลวิทยา พิธีกรรม และการเมือง การปฏิบัติงานรวมการเลือกพาเลตสี วัสดุ ทอง ฟอยล์ ผสมสื่อ เทคนิคการซ้อนชั้นสีและเท็กซ์เจอร์ การนำลวดลายเรขาคณิตและอักษรอาหรับมาสร้างชั้นความหมาย ทำให้สัญลักษณ์ประวัติศาสตร์สามารถสื่อสารใหม่ในบริบทสมัยใหม่ได้อย่างลึกซึ้ง

4. **เพื่อเสนอแนวทางการใช้การสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นเครื่องมือในการศึกษาศิลปะอิสลามเชิงประวัติศาสตร์**

ผลการวิจัยเสนอกรอบปฏิบัติการที่ผสมผสานงานวิชาการและการปฏิบัติสร้างสรรค์เป็นวิธีวิจัยเชิงปฏิบัติ (practice-led research) โดยเริ่มจากการรวบรวมและวิเคราะห์แหล่งประวัติศาสตร์และตัวอย่างสถาปัตยกรรม ต่อด้วยการสังเคราะห์ความหมายเชิงสัญลักษณ์เพื่อนำไปออกแบบคอนเซ็ปต์ศิลปะ กรอบนี้ทำให้การสร้างงานศิลปะเป็นทั้งวิธีการทดสอบสมมติฐานทางประวัติศาสตร์และช่องทางสื่อความหมายที่เข้าถึงสาธารณะ ผลวิจัยเน้นว่าการสร้างสรรค์ศิลปะช่วยเปิดมิติการตีความใหม่ เพิ่มการมีส่วนร่วมของชุมชน และเป็นสะพานเชื่อมระหว่างความรู้เชิงทฤษฎีกับประสบการณ์ทางประวัติศาสตร์ที่จับต้องได้

สรุปได้ว่า สัญลักษณ์โดม มิมบัร และจันทร์เสี้ยวมีพัฒนาการความหมายที่สัมพันธ์แนบแน่นกับบริบททางประวัติศาสตร์ ศาสนา วัฒนธรรม และการเมืองของโลกมุสลิม โดยแต่ละสัญลักษณ์มีบทบาทเฉพาะตัว โดมสื่อถึงจักรวาลและความศักดิ์สิทธิ์ มิมบัรสื่อถึงบทบาทการสั่งสอนและอำนาจทางศาสนาและการเมือง และจันทร์เสี้ยวพัฒนาเป็นสัญลักษณ์ทางการเมืองและอัตลักษณ์ในบริบทสมัยใหม่

การนำสัญลักษณ์เหล่านี้เข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมร่วมสมัยเป็นวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการตีความและถ่ายทอดความหมายเชิงประวัติศาสตร์และจิตวิญญาณ ศิลปินสามารถใช้รูปทรงนามธรรม และเทคนิคศิลป์เพื่อสร้างภาษาทางทัศนศิลป์ที่เชื่อมอดีตกับปัจจุบันงานจิตรกรรมที่เกิดจากกระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรค์มีสถานะทั้งเป็นผลงานศิลปะและเป็นสื่อการเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์ ซึ่งช่วยส่งต่อความรู้และเปิดพื้นที่สนทนาเกี่ยวกับอัตลักษณ์และความหมายของศิลปะอิสลามในมิติร่วมสมัย

อย่างไรก็ตาม การตีความเชิงนามธรรมในจิตรกรรมมีข้อจำกัดทั้งในด้านการรับรู้ของผู้ชมและความละเอียดอ่อนทางวัฒนธรรม จึงจำเป็นต้องมีการจัดบริบทการนำเสนอและคำอธิบายประกอบที่เพียงพอ รวมถึงการศึกษาการรับรู้ของผู้ชมเพื่อประเมินผลทางการสื่อสารของผลงาน

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยสามารถอภิปรายในบริบทต่าง ๆ ได้ดังต่อไปนี้

1. การเปลี่ยนแปลงและการตีความใหม่ของสัญลักษณ์

ผลการวิจัยยืนยันว่าความหมายของสัญลักษณ์ในศิลปะอิสลามไม่มีความคงตัวตายตัว แต่มีลักษณะเป็นไดนามิกที่เปลี่ยนแปลงตามบริบททางสังคม การเมือง และวัฒนธรรมของแต่ละยุค โดยโดม มิมบัร และจันทร์เสี้ยวต่างก็สะท้อนบทบาทและอำนาจที่แตกต่างกันในประวัติศาสตร์ ตัวอย่างเช่น โดมสื่อถึงจักรวาลและความศักดิ์สิทธิ์ตั้งแต่ยุคแรก ในขณะที่จันทร์เสี้ยวพัฒนาเป็นสัญลักษณ์ทางการเมืองที่มีความเด่นชัดในยุคออตโตมัน

การเปลี่ยนแปลงนี้สะท้อนให้เห็นถึงการทำงานร่วมกันระหว่างศาสนาและการเมืองในโลกมุสลิม ซึ่งทำให้สัญลักษณ์ทางศิลปะสามารถถูกนำไปใช้ในบริบทที่หลากหลายตั้งแต่พิธีกรรมจนถึงการประกาศนโยบายและอุดมการณ์

จากการตีความเชิงสัญลักษณ์ ผู้วิจัยเห็นแนวทางที่นำไปสู่การสร้างสรรค์ได้หลากหลายมิติ โดยเน้นการอ่านความหมายเชิงบริบทและการปรับใช้เชิงสัญลักษณ์เพื่อสื่อสารร่วมสมัย ประการแรกคือการใช้สัญลักษณ์เชิงพื้นประวัติศาสตร์ (recontextualization) เช่น นำโดมหรือมิมบัรมาปรับสเกลหรือแยกองค์ประกอบเพื่อนำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างศรัทธาและรัฐในมุมมองใหม่ ประการที่สองคือการผสมวัสดุและเทคนิค (material hybridity) เพื่อสร้างความตึงเครียดระหว่างความศักดิ์สิทธิ์กับชีวิตประจำวัน เช่น ผสมทองคำเปลวกับวัสดุรีไซเคิลเพื่อสะท้อนอำนาจที่ถูกท้าทาย ประการที่สามคือการทำให้สัญลักษณ์เป็นพื้นที่โต้ตอบ (interactive narratives) โดยใส่องค์ประกอบเชิงตัวอักษรหรือภาพเคลื่อนไหวที่เปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความและมีส่วนร่วม ประการที่สี่คือการใช้สัญลักษณ์เป็นตัวตั้งประเด็นวิพากษ์ (critical appropriation) เพื่อตั้งคำถามเรื่องอัตลักษณ์ ชาติพันธุ์ และอำนาจผ่านการบิดรูปแบบหรือลดทอนคุณค่าดั้งเดิม สุดท้าย ผู้วิจัยแนะนำกระบวนการทดลองเชิงระดมความเห็น (collaborative workshops) ระหว่างศิลปิน นักประวัติศาสตร์ และชุมชนท้องถิ่นเพื่อให้ผลงานมีความหมายเชิงสังคมและเพิ่มมิติการรับรู้ทางวัฒนธรรม ผลลัพธ์คือผลงานที่เชื่อมอดีตกับปัจจุบัน ทั้งสร้างบทสนทนาและกระตุ้นการตีความใหม่ในบริบทร่วมสมัย

2. ความเป็นไปได้และข้อจำกัดของการถอดรหัสสัญลักษณ์ในจิตรกรรมร่วมสมัย

การนำสัญลักษณ์ทางประวัติศาสตร์มาถอดเป็นรูปทรงนามธรรมในผลงานจิตรกรรมเปิดโอกาสให้เกิดการตีความใหม่และการสื่อสารข้ามยุคสมัย ผลงานจิตรกรรมสามารถทำหน้าที่เป็นพื้นที่สนทนา (dialogue space) ระหว่างอดีตและปัจจุบัน ช่วยผสมผสานมิติทางความงามกับมิติทางความหมายเชิงประวัติศาสตร์

อย่างไรก็ตาม การตีความเชิงนามธรรมมีข้อจำกัดในเรื่องการรับรู้ของผู้ชม ความสามารถในการรับรู้ความหมายขึ้นอยู่กับความรู้พื้นฐานทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของผู้ชม รวมถึงปัจจัยการนำเสนอ เช่น คำอธิบายประกอบ นิทรรศการ หรือบริบทการจัดแสดงที่ช่วยชี้นำการอ่านของผู้ชม หากขาดบริบทช่วยเหลือ ผลงานอาจถูกตีความในรูปแบบหลากหลายหรือผิดเพี้ยนจากความหมายที่ศิลปินตั้งใจสื่อ

3. การสอดคล้องทางทฤษฎีกับวรรณกรรมอ้างอิง

ผลการวิจัยสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีที่มองศิลปะอิสลามเป็นระบบสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงโลกทางกายภาพกับโลกทางจิตวิญญาณ เช่น ความเห็นของ Burckhardt (1976) ที่ย้ำถึงบทบาทของสัญลักษณ์ในการสื่อสารความหมายเชิงศาสนาและจักรวาลวิทยา นอกจากนี้ การอธิบายบทบาทางการเมืองของจันทร์เสี้ยวและมิมบัรยังสอดคล้องกับงานวิจัยทางประวัติศาสตร์ที่เน้นความสัมพันธ์ระหว่างศาสนาและรัฐ (Waines, Schimmel)

การใช้จิตรกรรมร่วมสมัยเป็นเครื่องมือในการตีความสัญลักษณ์สามารถเชื่อมโยงกับ

แนวคิดการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (practice-based research) ที่ถือว่ากระบวนการสร้างสรรค์เป็นการผลิตความรู้ (knowledge production) ซึ่งผลงานศิลปะมีสถานะทั้งเป็นผลลัพธ์ทางสุนทรียะและเป็นเอกสารทางวิชาการที่สามารถนำมาวิเคราะห์และอภิปรายได้

4. การทำงานของศิลปินในฐานะนักวิจัยและผู้ปฏิบัติ

กระบวนการสร้างสรรค์จิตรกรรมทำให้ศิลปินต้องทำหน้าที่เป็นนักวิจัยด้วยการศึกษาข้อมูลประวัติศาสตร์ และการตีความเชิงสัญลักษณ์ก่อนลงมือสร้างผลงาน การศึกษารากฐานทางประวัติศาสตร์ช่วยให้การเลือกใช้รูปทรง และองค์ประกอบสอดคล้องกับความหมายที่ต้องการสื่อ กระบวนการนี้ยังเป็นรูปแบบการเรียนรู้เชิงประวัติศาสตร์ (historical inquiry) ที่ผสมผสานการปฏิบัติจริงกับการสืบค้นเชิงทฤษฎี ผลงานที่เกิดขึ้นจึงเป็นทั้งพื้นที่ทดลองทางสุนทรียศาสตร์และบันทึกเชิงวิชาการที่สะท้อนการตีความด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

ดังนั้นการตีความสัญลักษณ์ทางศิลปะอิสลามในรูปแบบร่วมสมัยช่วยเปิดพื้นที่การพูดคุยเรื่องอัตลักษณ์ ความเชื่อ และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในโลกมุสลิม ผลงานจิตรกรรมที่ผสมผสานสัญลักษณ์เก่าและรูปแบบใหม่สามารถกระตุ้นการตั้งคำถามเกี่ยวกับความหมายที่สืบทอดมา และกระตุ้นการอภิปรายเกี่ยวกับบทบาทของศิลปะในการรักษาและปรับปรุงอัตลักษณ์ร่วมสมัย ในทางกลับกัน การนำสัญลักษณ์มาปรับใช้อาจถูกวิพากษ์วิจารณ์จากผู้ที่ยึดมั่นในความหมายแบบดั้งเดิม โดยเฉพาะเมื่อผลงานเปลี่ยนรูปโฉมหรือขยายความหมายไปในทิศทางที่สอดคล้องกับแนวคิดร่วมสมัยหรือการเมืองสมัยใหม่ ดังนั้น ศิลปินและนักวิชาการควรตระหนักถึงความอ่อนไหวทางวัฒนธรรมและความรับผิดชอบในการตีความ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. การวิจัยในอนาคตควรขยายขอบเขตการศึกษาไปยังบริบทภูมิศาสตร์ที่หลากหลายเพื่อดูความแตกต่างในการตีความสัญลักษณ์ เช่น การเปรียบเทียบการใช้โดม มิมบัร และจันทร์เสี้ยวในบริบทเอเชียใต้ ตะวันออกกลาง และแอฟริกาเหนือ

2. ควรขยายการศึกษาไปยังสัญลักษณ์อื่นในศิลปะอิสลาม เช่น ลายเรขาคณิต ลายพรรณพฤกษา และอักษรอาหรับ เพื่อให้เห็นภาพรวมของระบบสัญลักษณ์อย่างครบถ้วน

3. ควรนำการวิจัยเชิงคุณภาพเชื่อมกับการสำรวจผู้ชม (audience reception studies) เพื่อวิเคราะห์การรับรู้อันหลากหลายของผู้ชมที่มาจากพื้นเพทางวัฒนธรรมและการศึกษาแตกต่างกัน ซึ่งจะช่วยประเมินประสิทธิผลของการสื่อสารความหมายผ่านงานจิตรกรรมร่วมสมัย

4. ควรส่งเสริมการจัดแสดงผลงานในพื้นที่สาธารณะหรือพิพิธภัณฑ์ เพื่อสร้างความเข้าใจข้ามวัฒนธรรมผ่านศิลปะ

5. ควรนำแนวคิดการสร้างสรรค์เชิงวิจัยไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนด้านศิลปกรรมและอิสลามศึกษา เพื่อบูรณาการทฤษฎีกับการปฏิบัติ

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

คณะกรรมการอิสลามประจำกรุงเทพมหานคร. (2022, กรกฎาคม). นิตยสารมุสลิมกรุงเทพมหานคร (ฉบับที่ 7). กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการอิสลามประจำกรุงเทพมหานคร.

คณะกรรมการอิสลามประจำกรุงเทพมหานคร. (2023, พฤษภาคม). นิตยสารมุสลิมกรุงเทพมหานคร (ฉบับที่ 5). กรุงเทพมหานคร: สำนักงานคณะกรรมการอิสลามประจำกรุงเทพมหานคร.

ธารินี ธาดาดุสิตา. (2547/2004). กระบวนการสื่อสารผ่านคุตบะฮ์วันศุกร์ของชาวไทยมุสลิม (วิทยานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต). คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฮูดียา บินหมัดหนี. (2561). โทรทัศน์มุสลิม: สี่ช่องดาวเทียมแห่งประเทศไทย. วารสารรูสมิแล, 39(2).

The Cloud. (n.d.). ดาวกับจันทร์เสี้ยว : จากโลโก้ยุคเมโสโปเตเมีย ถึงสัญลักษณ์ศาสนาอิสลาม.

ภาษาอังกฤษ

Blair, S., & Bloom, J. (2003). The art and architecture of Islam 1250–1800. Yale University Press.

Bloom, J. (2017). Architecture of the Islamic world: Its history and social meaning. Thames & Hudson.

Burckhardt, T. (1976). Art of Islam: Language and meaning. World of Islam Festival Publishing.

Creswell, J. W. (2013). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (3rd ed.). Sage.

D'Alleva, A. (2012). Methods and theories of art history. Laurence King.

Grabar, O. (1987). The formation of Islamic art. Yale University Press.

----------. (1992). The mediation of ornament. Princeton University Press.

Hillenbrand, R. (1994). Islamic architecture: Form, function and meaning. Edinburgh University Press.

Nasr, S. H. (1987). Islamic art and spirituality. State University of New York Press.

Necipoğlu, G. (2005). The Topkapi scroll: Geometry and ornament in Islamic architecture. Getty Center.

Ruggles, D. F. (2011). The Stratigraphy of Forgetting: The Great Mosque of Cordoba and Its Contested Legacy. In H. Silverman (Ed.), Contested Cultural Heritage (pp. 51–67). Springer.

Schimmel, A. (1992). Aesthetic dimensions of Islamic culture. University of North Carolina Press.

Sullivan, G. (2010). Art practice as research: Inquiry in visual arts (2nd ed.). Sage.

Turner, B. S. (2011). Religion and modern society. Cambridge University Press.

Waines, D. (2003). An introduction to Islam. Cambridge University Press.

Zelinsky-Cartledge, M. (2004). Rituals and symbols in Islam. Routledge.



การสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัยเรื่องดอกบัว ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

The Creation of Contemporary Lotus Paintings Based on the Creative Economy Concept

ปิยะฉัตร ชุมแก้ว [1]
สมพร ธุรี [2]

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบ ลวดลาย รูปทรง และความหมายของดอกบัวในพิพิธภัณฑ์บัว มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ภายใต้บริบทศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่ใช้ดอกบัวเป็นสัญลักษณ์สะท้อนความเชื่อ ความศรัทธา และเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม ตลอดจนต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีการสำรวจภาคสนาม เก็บรวบรวมข้อมูลด้านบรรยากาศ แสง สี และลักษณะทางกายภาพของดอกบัว เพื่อนำมาวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิดศิลปินและผลงานศิลปะร่วมสมัย กระบวนการสร้างสรรค์มุ่งเน้นการถ่ายทอดคุณค่าทางจิตวิญญาณและทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านการจัดวางองค์ประกอบ สี และพื้นผิว ให้เกิดเอกภาพระหว่างเนื้อหาและรูปแบบตามแนวทางศิลปะอิมเพรสชันนิสม์

ผลการวิจัยพบว่า สามารถสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยเรื่องดอกบัวที่มีเอกลักษณ์สะท้อนความเชื่อ ความศรัทธา และคุณค่าทางวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยผลงานจิตรกรรมดังกล่าวสามารถนำมาเป็นต้นแบบในการออกแบบและพัฒนธรรมผลิตภัณฑ์ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ก่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ต้นแบบและของที่ระลึกที่มีความร่วมสมัย สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสนับสนุนการอนุรักษ์ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างเป็นรูปแบบ

คำสำคัญ : ดอกบัว, จิตรกรรมสัญลักษณ์, ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น, เศรษฐกิจสร้างสรรค์

Abstract

This research aims to study the forms, patterns, shapes, and meanings of lotuses within the Lotus Museum at Rajamangala University of Technology Thanyaburi under the context of local arts and culture. The knowledge acquired is utilized to create contemporary paintings that employ the lotus as a symbol reflecting belief, faith, and cultural identity, while further expanding into prototype product design based on the creative economy concept. Field surveys were conducted to collect data on the atmosphere, light, color, and physical characteristics of lotuses, which were then analyzed in conjunction with artists' concepts and contemporary artworks. The creative process focuses on transmitting spiritual values and local cultural capital through composition, color, and texture, thereby achieving unity between content and form in accordance with the Impressionist approach.

The research findings indicate that it is possible to create unique contemporary lotus paintings that reflect local beliefs, faith, and cultural values. Furthermore, these paintings can serve as blueprints for designing and developing products under the creative economy framework. This process yields contemporary prototype products and souvenirs, thereby generating economic value added and systematically supporting the preservation of local cultural capital.

Keywords : Lotus Flower, Contemporary Painting, Symbolism, Local Cultural Heritage, Creative Economy

บทนำ

ดอกบัวเป็นพืชที่มีความสัมพันธ์กับสังคมไทยมาอย่างยาวนาน ทั้งมิติทางวัฒนธรรม วิถีชีวิต และศิลปกรรม โดยปรากฏอยู่ในพุทธประวัติ ความเชื่อทาพระพุทธศาสนา ตลอดจนงานสถาปัตยกรรม จิตรกรรม และหัตถกรรมพื้นบ้าน ดอกบัวจึงไม่ได้เป็นเพียงพืชเศรษฐกิจ หากยังเป็นสัญลักษณ์แห่งความบริสุทธิ์ ความเจริญงอกงาม และคุณค่าทางจิตวิญญาณที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของสังคมไทยอย่างเด่นชัด

จังหวัดปทุมธานีเป็นพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์และมีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับดอกบัวมาอย่างยาวนาน จนได้รับการขนานนามว่าเป็น “เมืองแห่งดอกบัว” โดยดอกบัวมีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิตของชุมชนทั้งด้านเศรษฐกิจ ศาสนา และประเพณี เช่น การปลูกบัวเพื่อจำหน่าย การใช้ดอกบัวในการบูชาพระและประกอบพิธีกรรมทางศาสนา รวมถึงการใช้เป็นสัญลักษณ์ในงาน

ศิลปกรรมไทย อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันชุมชนผู้ปลูกบัวในจังหวัดปทุมธานีกำลังเผชิญกับปัญหาราคาผลผลิตตกต่ำ รายได้ไม่แน่นอน และการสืบทอดอาชีพที่ลดลง ขณะเดียวกันคนรุ่นใหม่มีความห่างเหินจากภูมิปัญญาและคุณค่าทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับดอกบัว ส่งผลให้ทุนทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่ายังไม่ได้รับการต่อยอดและสร้างมูลค่าเพิ่มอย่างเต็มศักยภาพ (สำนักงานจังหวัดปทุมธานี, 2566)

ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) กำหนดแนวทางการพัฒนาประเทศโดยมุ่งส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์และนวัตกรรม เพื่อยกระดับศักยภาพทางเศรษฐกิจบนฐานทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ฉบับที่ 13 ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างมูลค่าเพิ่มทางทุนวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของชุมชนผ่านกระบวนการสร้างสรรค์และนวัตกรรม ดังนั้นการนำผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากดอกบัวมาต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย เช่น ของใช้และของที่ระลึก จึงเป็นแนวทางหนึ่ง ในการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สร้างอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์และขยายโอกาสทางการตลาดให้แก่ชุมชน (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565)

นอกจากนี้ แนวคิดดังกล่าวยังสอดคล้องกับนโยบายการส่งเสริมทุนทางวัฒนธรรมและ soft Power ของประเทศไทย ซึ่งมุ่งผลักดันการนำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์และบริการที่ตอบสนองต่อบริบทสังคมร่วมสมัย ที่นำไปสู่การสร้างรายได้ การสร้างงาน และการสร้างความภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่น

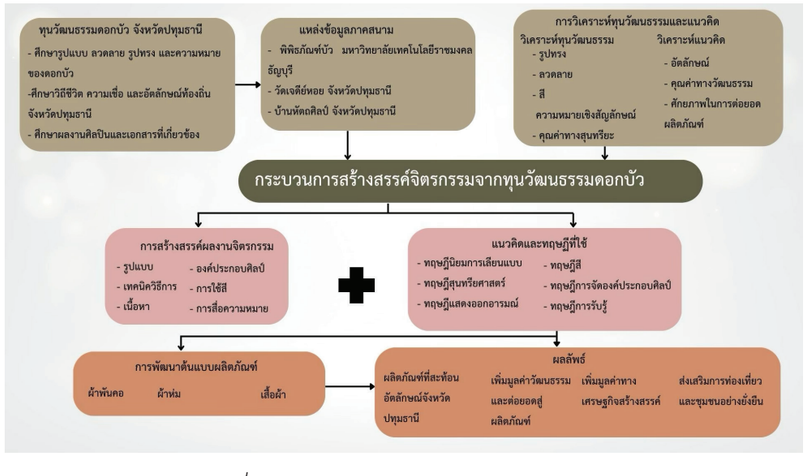
ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษารูปแบบ ลวดลาย รูปทรง และความหมายของดอกบัวในบริบทศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดปทุมธานี เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่สะท้อนคุณค่าทางวัฒนธรรมและความเชื่อของชุมชน ตลอดจนต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่เป็นแนวทางในการสร้างคุณค่าทางสุนทรียะ และมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจควบคู่ไปกับการอนุรักษ์และสืบสานทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นให้มั่นคงและเกิดประโยชน์อย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

1. เพื่อศึกษารูปแบบ ลวดลาย รูปทรง และความหมายของดอกบัว พิพิธภัณฑ์บัว มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ในบริบทศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสัญลักษณ์ดอกบัวที่สะท้อนถึงความเชื่อและความศรัทธา
3. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

กรอบแนวคิด

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ แล้วนำมาประมวลสรุป เพื่อกำหนดกรอบแนวคิดทฤษฎีในการวิจัยแบบสร้างสรรค์



ภาพที่ 1 แผนภูมิแนวความคิดในการวิจัยสร้างสรรค์
ที่มา : ผู้วิจัย (2569)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ (Creative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษารูปแบบ ลวดลาย รูปทรง ความหมาย และสัญลักษณ์ของดอกบัวในบริบทศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น (2) สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยจากอัตลักษณ์ของดอกบัว และ (3) พัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดทุนวัฒนธรรม (Cultural Capital) เป็นฐานในการวิเคราะห์คุณค่าและอัตลักษณ์ของดอกบัว ร่วมกับการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Analysis) เพื่อถ่ายทอดสู่การสร้างสรรค์จิตรกรรม และต่อยอดสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สามารถเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม กระบวนการวิจัยประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและวิเคราะห์ทุนวัฒนธรรมของดอกบัว

ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย และการศึกษาภาคสนาม ณ พิพิธภัณฑ์บัว มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี เพื่อวิเคราะห์รูปแบบ ลวดลาย รูปทรง ความหมาย และสัญลักษณ์ของดอกบัว รวมทั้งคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม ความเชื่อ และภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่สามารถนำมาต่อยอดสู่การสร้างสรรค์เชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 2 สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย

นำผลการวิเคราะห์ทุนวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ของดอกบัวมาพัฒนาแนวความคิดในการสร้างสรรค์จิตรกรรม โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการเลียนแบบ (Theory of Imitation) ในการศึกษารูปทรงจากธรรมชาติ ทฤษฎีการแสดงออกทางอารมณ์ (Theory of Expression) ในการถ่ายทอดความรู้สึกและความหมาย และทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics Theory) ในการสร้างคุณค่าทางความงามของผลงาน เพื่อให้เกิดผลงานจิตรกรรมที่สะท้อนอัตลักษณ์ของดอกบัวและคุณค่าทางวัฒนธรรม

ขั้นตอนที่ 3 พัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

นำองค์ประกอบทางศิลปะจากผลงานจิตรกรรมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ โดยอาศัยทฤษฎีสี ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ และทฤษฎีการรับรู้ เพื่อกำหนดรูปแบบ สี ลวดลาย และการจัดองค์ประกอบให้เกิดความเหมาะสมทั้งด้านความงามและการใช้งาน พร้อมทั้งคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของดอกบัวในฐานะทุนวัฒนธรรม อันนำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มของผลิตภัณฑ์ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 4 ประเมินผลและวิเคราะห์ข้อมูล

ประเมินคุณภาพของผลงานจิตรกรรมและผลิตภัณฑ์ต้นแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะและการออกแบบ พร้อมทั้งสำรวจความคิดเห็นของกลุ่มผู้สนใจศิลปะและการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ จากนั้นวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาเพื่อสรุปผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสังเคราะห์องค์ความรู้ด้านกระบวนการสร้างสรรค์จากทุนวัฒนธรรมสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ ผู้ที่สนใจงานศิลปะร่วมสมัย งานออกแบบผลิตภัณฑ์ และผู้สนใจคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมของดอกบัว

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้สนใจศิลปะและการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ จำนวน 100 คน และผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะและการออกแบบ จำนวน 3 คน สำหรับการประเมินผลงานสร้างสรรค์

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 แบบสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเกี่ยวกับดอกบัว ศิลปวัฒนธรรม และการออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อรวบรวมข้อมูลด้านรูปแบบ ลวดลาย ความหมาย สัญลักษณ์ และทุนวัฒนธรรมของดอกบัว

2.2 แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ด้านแนวคิด ความงาม ความหมาย และการสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

2.3 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ด้านรูปแบบ ความเหมาะสมในการใช้งาน ความสวยงาม และศักยภาพในการสร้างมูลค่าเพิ่มตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์เครื่องมือทุกฉบับผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน

3. **การเก็บรวบรวมข้อมูล**

3.1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบ ลวดลาย รูปทรง ความหมาย สัญลักษณ์ และทุนวัฒนธรรมของดอกบัวจากเอกสาร งานวิจัย และการศึกษาภาคสนาม

3.2 วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนาแนวความคิดในการสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัย

3.3 สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3.4 ให้ผู้ทรงคุณวุฒิประเมินผลงานจิตรกรรมและผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

3.5 เก็บข้อมูลความคิดเห็นจากกลุ่มตัวอย่าง วิเคราะห์ผล และปรับปรุงผลงานให้สมบูรณ์

4. **การวิเคราะห์ข้อมูล**

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบ ลวดลาย รูปทรง ความหมาย สัญลักษณ์ และทุนวัฒนธรรมของดอกบัว

4.2 วิเคราะห์การประยุกต์ใช้ผลการวิเคราะห์ในการสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัย

4.3 วิเคราะห์การพัฒนาจิตรกรรมสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

4.4 วิเคราะห์ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิและความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน พร้อมสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ชุด เรื่องการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยเรื่องบัว สะท้อนความเชื่อ ความศรัทธา

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานโดยประยุกต์แนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์จากการศึกษาผลงานของศิลปิน ได้แก่ อ๊อสการ์-โกลด มอแน (Oscar-Claude Monet) รองศาสตราจารย์พิชัย นิรันต์ อาจารย์ทวี นันทขว้าง และศาสตราจารย์ ดร. ปัญญา วิจินธนสาร ซึ่งล้วนมีแนวทางการสร้างสรรค์ที่สะท้อนการพัฒนาภาษาทางทัศนศิลป์จากพื้นฐานของธรรมชาติและศิลปวัฒนธรรมไปสู่การแสดงออกในรูปแบบศิลปะร่วมสมัย ผู้วิจัยได้นำแนวคิดด้านการใช้รูปทรง สี แสง พื้นผิว องค์ประกอบศิลป์ และการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ มาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่สะท้อนความเชื่อ ความศรัทธา และอัตลักษณ์ของดอกบัวในบริบทวัฒนธรรมไทย

การสร้างสรรค์ผลงานอาศัยกระบวนการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร การศึกษาภาคสนาม การวิเคราะห์รูปแบบของดอกบัว และการสังเคราะห์แนวคิดจากทฤษฎีศิลปะ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาแนวคิด รูปแบบ และภาษาทางทัศนศิลป์ที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยสามารถสรุปองค์ประกอบของการสร้างสรรค์ผลงานได้ ดังนี้

1) **ความหมาย**

ผลงานสร้างสรรค์มุ่งถ่ายทอดความหมายของดอกบัวในฐานะสัญลักษณ์แห่งความบริสุทธิ์ ความศรัทธา ความสงบ และการเจริญงอกงามทางจิตใจ ภายใต้แนวคิดทางพุทธปรัชญาเรื่อง “เกิดขึ้น–ตั้งอยู่–ดับไป” ซึ่งสะท้อนวัฏจักรของชีวิต ความไม่เที่ยง และการเปลี่ยนแปลงของสรรพสิ่ง โดยใช้ดอกบัวเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดคุณค่าทางจิตวิญญาณและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดปทุมธานี

2) **แนวความคิด**

แนวคิดของผลงานเกิดจากการบูรณาการข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรม ความเชื่อ และลักษณะทางกายภาพของดอกบัวหลวง ดอกบัวสาย และดอกบัวฉัน ร่วมกับแนวคิดทางพุทธปรัชญา เพื่อนำมาพัฒนาเป็นผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่ลดทอนรูปทรงจากธรรมชาติสู่รูปแบบกึ่งนามธรรมและนามธรรม โดยเน้นการสื่อสารความหมายผ่านรูปทรง สี จังหวะ และองค์ประกอบศิลป์ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความและเชื่อมโยงกับประสบการณ์ทางสุนทรียะของตนเอง

3) **ความงาม**

การสร้างสรรค์ผลงานให้ความสำคัญกับความงามทั้งในเชิงรูปแบบและความหมาย โดยอาศัยหลักองค์ประกอบศิลป์ ทฤษฎีสี และการจัดองค์ประกอบภาพ เพื่อสร้างความสมดุล ความกลมกลืน และจังหวะของภาพ อันนำไปสู่การถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และคุณค่าทางสุนทรียภาพของผลงาน ซึ่งสามารถแบ่งการวิเคราะห์ได้เป็น 3 ด้าน ได้แก่

3.1 ด้านรูปแบบ พัฒนารูปแบบจากลักษณะตามธรรมชาติของดอกบัวสู่จิตรกรรมร่วมสมัย โดยลดทอนรายละเอียดและเน้นการจัดองค์ประกอบที่เรียบง่าย แต่ยังคงเอกลักษณ์ของรูปทรงและอัตลักษณ์ของดอกบัวไว้อย่างชัดเจน

3.2 ด้านลวดลาย นำลักษณะของกลีบดอก เส้นสาย และจังหวะของธรรมชาติมาสังเคราะห์เป็นลวดลายร่วมสมัย เพื่อสร้างเอกภาพของผลงาน และสามารถต่อยอดสู่การออกแบบลวดลายสำหรับผลิตภัณฑ์แฟชั่นและผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ได้

3.3 ด้านรูปทรง ประยุกต์ใช้รูปทรงของดอกบัวทั้งระยะดอกตูม ดอกบาน และดอกโรยรา เป็นสัญลักษณ์แทนวงจรชีวิต การเปลี่ยนแปลง และการเจริญงอกงามทางจิตใจ ผ่านการจัดวางรูปทรงในลักษณะกึ่งนามธรรม เพื่อสร้างมิติ ความเคลื่อนไหว และการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ภายในผลงานผลการวิเคราะห์ข้อมูลของดอกบัว

การวิเคราะห์ข้อมูลดอกบัวในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะเฉพาะและอัตลักษณ์ของดอกบัวที่เป็นทุนวัฒนธรรมของจังหวัดปทุมธานี อันประกอบด้วย ดอกบัวหลวง ดอกบัวสาย และดอกบัวผัน โดยพิจารณาจากองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ ชื่อดอกบัว ชนิดดอกบัว ความหมาย รูปแบบ ลวดลาย รูปทรง คุณลักษณะ สี และสัญลักษณ์การแสดงออก เพื่อนำผลการวิเคราะห์ไปสังเคราะห์เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม และพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดปทุมธานี

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดอกบัวที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ประเด็นการวิเคราะห์	ดอกบัวหลวง	ดอกบัวสาย	ดอกบัวผัน
ชื่อดอกบัว	ดอกบัวหลวง	ดอกบัวสาย	ดอกบัวผัน
ชนิดดอกบัว	พืชน้ำ วงศ์ Nelumbonaceae ดอกและใบชูเหนือน้ำ	พืชน้ำ วงศ์ Nymphaeaceae ใบลอยน้ำ	พืชน้ำ วงศ์ Nymphaeaceae ใบลอยน้ำ
ความหมาย	ความบริสุทธิ์ ความศรัทธา ความเจริญ และการตรัสรู้	ความสงบ ความอ่อนโยน ความเงียบง่าย	ความหวัง พลังชีวิต การเริ่มต้นใหม่
รูปแบบ ลวดลาย รูปทรง	กลีบซ้อนเรียงตัวสมมาตร รูปทรงกลมสง่างาม	กลีบเรียวขาว ใบกลมเว้า ให้ความพลิ้วไหว	กลีบเรียวยาวแผ่รัศมี เกิดจังหวะและทิษทางชัดเจน
คุณลักษณะ/คุณสมบัติ	ก้านแข็งแรง ใบไม่เปียกน้ำ เจริญเติบโตดี	ดอกบานตามเวลา ให้ความอ่อนช้อย	สีหลากหลาย แข็งแรง ออกดอกต่อเนื่อง
สี	ชมพู ขาว ชมพูอ่อน	ขาว ชมพู แดง ม่วงอ่อน	ม่วง ฟ้า ชมพู ขาว
สัญลักษณ์การแสดงออก	ความศักสิทธิ์ ความบริสุทธิ์ ความมั่นคง	ความสงบ ความอ่อนโยน ความสมดุล	ความคิดสร้างสรรค์ ความสดใส การเปลี่ยนแปลง

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลดอกบัวที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน
ที่มา : ผู้วิจัย (2569)

ตารางที่ 2 การสังเคราะห์ข้อมูลดอกบัวสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม

ผลงานวิเคราะห์	เนวทางการสร้างสรรค์จิตรกรรม	การประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์
รูปทรงกลีบดอก	พัฒนาองค์ประกอบภาพและลวดลาย	ลวดลาย ผ้าพันคอ ผ้าห่ม เสื้อผ้า
สีของดอกบัว	กำหนดโทนสีของผลงาน	ชุดสีผลิตภัณฑ์
ความหมายของดอกบัว	ถ่ายทอดแนวคิดและอารมณ์ของผลงาน	สื่ออัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์
สัญลักษณ์	สร้างเรื่องราวของผลงาน	เพิ่มคุณค่าทางวัฒนธรรม
คุณลักษณะของดอกบัว	นำไปสู่การออกแบบรูปทรงและรายละเอียด	สร้างเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์

ตารางที่ 2 การสังเคราะห์ข้อมูลดอกบัวสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม
ที่มา : ผู้วิจัย (2569)

วิเคราะห์ผลจากตาราง

การวิเคราะห์ผลจากตารางที่ 1

ผลการวิเคราะห์พบว่า ดอกบัวหลวง ดอกบัวสาย และดอกบัวผัน มีลักษณะเฉพาะทั้งด้านรูปทรง สี ความหมาย และสัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน โดยดอกบัวหลวงสื่อถึงความบริสุทธิ์และความศรัทธา ดอกบัวสายสื่อถึงความสงบและความอ่อนโยน ส่วนดอกบัวผันสื่อถึงความหวัง พลังชีวิต และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งล้วนเป็นข้อมูลสำคัญในการกำหนดแนวคิดและอัตลักษณ์ของผลงานสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ผลจากตารางที่ 2

ผลการสังเคราะห์ข้อมูลพบว่า องค์ประกอบของดอกบัว ได้แก่ รูปทรง สี ความหมาย สัญลักษณ์ และคุณลักษณะ สามารถนำมาใช้พัฒนาองค์ประกอบภาพ กำหนดโทนสี ถ่ายทอดแนวคิด และออกแบบลวดลายของผลงานจิตรกรรม รวมทั้งประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดปทุมธานีได้อย่างเหมาะสม

สรุป

การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลดอกบัวทั้ง 3 ชนิด แสดงให้เห็นว่าองค์ประกอบด้านรูปทรง สี ความหมาย และสัญลักษณ์ สามารถนำมาต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมและการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ได้อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ผลงานมีความโดดเด่นทางศิลปะ สื่อคุณค่าทางวัฒนธรรม และสะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดปทุมธานีได้อย่างชัดเจน

ผู้วิจัยคัดเลือกศิลปินโดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 4 ท่าน เนื่องจากเป็นศิลปินที่มีผลงานโดดเด่นด้านการใช้ธรรมชาติ สัญลักษณ์ และการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย ซึ่งมีแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย และสามารถนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการกำหนดแนวคิด รูปแบบ และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัย ได้แก่ อ็อสการ์-โกลด มอแน (Oscar-Claude Monet) รองศาสตราจารย์ พิชัย นิรันต์ รองศาสตราจารย์ ทวี นันทขว้าง และศาสตราจารย์ ดร. ปัญญา วิจินธนสาร

ผลการวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปิน

1. **อ็อสการ์-โกลด มอแน** (Oscar-Claude Monet)



ภาพที่ 2 สระบัว “Water Lilies” ผลงานของ อ็อสการ์-โกลด มอแน (Oscar-Claude Monet)
ที่มา : .wikipedia

ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ตามแนวคิดอิมเพรสชันนิสม์ โดยให้ความสำคัญกับการบันทึกการเปลี่ยนแปลงของแสง สี และบรรยากาศที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาจริง มากกว่าการถ่ายทอดรายละเอียดของรูปทรง การจัดองค์ประกอบเป็นแบบเปิด (Open Composition) ตัดเส้นขอบฟ้าออกจากภาพและมุ่งเน้นพื้นที่ผิวน้ำที่ทอดต่อเนื่องอย่างไร้ขอบเขต เทคนิคการใช้ฝีแปรงสั้นและรวดเร็ว (Broken Brushstrokes) รวมถึงการวางสีบริสุทธิ์หลายเฉดโดยไม่ผสมจนกลมกลืน ทำให้เกิดการผสมสีทางการรับรู้ของสายตา (Optical Mixing) ส่งผลให้ภาพมีความเคลื่อนไหว มีชีวิตชีวา และสะท้อนความงามของธรรมชาติผ่านสภาวะของแสงและเวลาได้อย่างโดดเด่น

2.รองศาสตราจารย์ พิชัย นิรันต์



ภาพที่ 3 สัจธรรม ผลงานของ รองศาสตราจารย์ พิชัย นิรันต์
ที่มา : mgronline

ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ที่เน้นการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ผ่านการลดทอนรูปทรงและการจัดองค์ประกอบอย่างเป็นระบบ โดยเลือกใช้โครงสร้างแบบสมมาตรในแนวตั้งเพื่อสร้างความมั่นคงสงบนิ่ง และเกิดการนำสายตาจากส่วนล่างสู่ส่วนบนของภาพ ดอกบัวและองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ถูกจัดวางเป็นลำดับชั้นเพื่อสื่อถึงพัฒนาการทางจิตวิญญาณจากโลกียะสู่โลกุตตระ เทคนิคสีน้ำมันร่วมกับการกำหนดเส้นขอบรูปทรงอย่างชัดเจนช่วยให้ภาพมีความเรียบง่ายแต่เปี่ยมด้วยพลังในการสื่อสารแนวคิดด้านสัจธรรมและการเข้าถึงปัญญา

3. **รองศาสตราจารย์ ทวี นันทขว้าง**



ภาพที่ 4 บัว ผลงานของ รองศาสตราจารย์ ทวี นันทขว้าง
ที่มา : Bangkok Art Auction

มีกระบวนการสร้างสรรค์ที่ยึดโยงกับการสังเกตธรรมชาติและการถ่ายทอดรูปทรงตามความเป็นจริง โดยใช้การจัดองค์ประกอบแบบภาพหุ่นนิ่งร่วมกับการสร้างระยะลึกของพื้นที่ผ่านหลักทัศนียวิทยา ทำให้ดอกบัว ใบ และสภาพแวดล้อมภายในสระน้ำมีความสัมพันธ์กันอย่างเป็นธรรมชาติ เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบถูกนำมาใช้ควบคู่กับการสร้างค่าน้ำหนักแสงและเงาอย่างประณีต โดยเฉพาะการใช้พื้นหลังโทนมืดเพื่อขับเน้นความโดดเด่นของดอกบัวและสร้างความลึกของภาพ กระบวนการดังกล่าวทำให้ผลงานมีความสมจริง นุ่มนวล และสามารถถ่ายทอดบรรยากาศแห่งความสงบของธรรมชาติได้อย่างชัดเจน

4. **ศาสตราจารย์ ดร. ปัญญา วิจินธนสาร**



ภาพที่ 5 สังสารวัฏ ผลงานของ ศาสตราจารย์ ดร. ปัญญา วิจินธนสาร
ที่มา : barameeofart.

มีกระบวนการสร้างสรรค์ที่ผสมผสานแนวคิดทางพุทธปรัชญาเข้ากับศิลปะไทยร่วมสมัย โดยนำสัญลักษณ์ของดอกบัวมาใช้เป็นแกนกลางในการสื่อความหมายเชิงจิตวิญญาณ การจัดองค์ประกอบใช้โครงสร้างวงกลมในลักษณะจักรวาลมณฑล (Mandala) เพื่อสื่อถึงการหมุนเวียนของสังสารวัฏและกำหนดดอกบัวบานไว้ ณ จุดศูนย์กลางของภาพเป็นจุดเด่นทางสายตา กระบวนการทางเทคนิคเป็นการผสมผสานระหว่างเทคนิคศิลปะตะวันตกและศิลปะไทยประเพณี โดยใช้สีอะคริลิกสร้างพื้นผิวและการสาดสีเพื่อสื่อถึงความเคลื่อนไหวและความซับซ้อนของวัฏจักรชีวิต ควบคู่กับการปิดทองคำเปลวเพื่อสร้างมิติของแสง ความศักดิ์สิทธิ์ และคุณค่าทางจิตวิญญาณ ส่งผลให้ผลงานเกิดความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง สี และพื้นผิวที่สามารถถ่ายทอดแนวคิดเรื่องการตื่นรู้ ปัญญา และการหลุดพ้นจากวัฏสงสารได้อย่างเด่นชัด

สรุปผลการวิเคราะห์ศิลปิน

การวิเคราะห์แนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินทั้ง 4 ท่าน แสดงให้เห็นว่า แม้ทุกคนจะใช้ “ดอกบัว” เป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่มีแนวคิด วิธีการตีความ และกระบวนการนำเสนอที่แตกต่างกันตามบริบททางวัฒนธรรม ปรัชญา และแนวคิดทางศิลปะของแต่ละบุคคล

ศาสตราจารย์ ดร.ปัญญา วิจินธนสาร ใช้ดอกบัวเป็นสัญลักษณ์แห่งการตื่นรู้ทางจิตวิญญาณ โดยเฉพาะในผลงาน “สังสารวัฏ” ที่นำเสนอแนวคิดเรื่องวัฏจักรแห่งการเวียนว่ายตายเกิดผ่านองค์ประกอบรูปวงกลมคล้ายจักรวาลมณฑล ดอกบัวที่ผลิบานบริเวณศูนย์กลางทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของสติ ปัญญา และการหลุดพ้นจากกิเลสและวัฏสงสาร ขณะที่พื้นผิวและรายละเอียดโดยรอบสะท้อนความซับซ้อนของชีวิตและสภาวธรรมตามหลักพุทธศาสนา

รองศาสตราจารย์ทวี นันทขว้าง ถ่ายทอดดอกบัวผ่านการสังเกตธรรมชาติอย่างละเอียด โดยมุ่งสะท้อนสัจธรรมของชีวิตตามหลักไตรลักษณ์ ผลงาน “บัว” แสดงให้เห็นวงจรของชีวิตผ่านการจัดวางบัวตูม บัวบาน บัวโรย และใบที่เหี่ยวเฉา สื่อถึงความไม่เที่ยง ความเปลี่ยนแปลง และความเป็นธรรมชาติของสรรพสิ่ง โดยใช้บรรยากาศที่สงบนิ่งและการถ่ายทอดรูปทรงอย่างสมจริง เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการพิจารณาสัจธรรมของชีวิต

รองศาสตราจารย์พิชัย นิรันต์ นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาจิตใจตามหลักพุทธศาสนาผ่านผลงาน “สัจธรรม” ซึ่งอาศัยคติเรื่องบัวสี่เหล่าเป็นโครงสร้างในการเล่าเรื่อง การจัดองค์ประกอบในแนวตั้งแสดงลำดับการเติบโตของดอกบัวจากโคลนตมสู่การผลิบานเป็นดอกบัวขาว อันเป็นสัญลักษณ์ของการยกระดับจิตวิญญาณ ความบริสุทธิ์ และการเข้าถึงปัญญาขั้นสูงสุด

อ็อสการ์-โกลด มอแน นำเสนอดอกบัวในฐานะวัตถุแห่งการศึกษาปรากฏการณ์ของธรรมชาติ มากกว่าการใช้เป็นสัญลักษณ์ทางศาสนา ผลงานชุด “Water Lilies” มุ่งสำรวจความเปลี่ยนแปลงของแสง สี เงา และบรรยากาศที่สะท้อนบนผิวน้ำตามช่วงเวลาต่าง ๆ ด้วยเทคนิคแบบอิมเพรสชันนิสม์ ทำให้ผู้ชมรับรู้ความงามที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติและประสบการณ์ทางสายตา

สรุป แนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ของศิลปินทั้ง 4 ท่าน แสดงให้เห็นว่าดอกบัวสามารถเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดคุณค่าทางศิลปะได้หลากหลายมิติ ทั้งในฐานะสัญลักษณ์ของหลักธรรม ความศรัทธา การพัฒนาจิตวิญญาณ และการรับรู้ความงามของธรรมชาติ แม้ศิลปินไทยจะเน้นการตีความเชิงสัญลักษณ์ตามคติพุทธศาสนา ขณะที่โกลด มอแน มุ่งศึกษาปรากฏการณ์ของแสงและสีตามแนวคิดอิมเพรสชันนิสม์ แต่ผลงานของศิลปินทุกท่านล้วนสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียภาพที่นำไปสู่ความสงบภายในและการใคร่ครวญต่อความหมายของธรรมชาติและชีวิต

วิธีการสร้าง และการคัดเลือกแบบร่าง

ผลการประเมินผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยเรื่อง ดอกบัว สะท้อนความเชื่อ/ความศรัทธา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและความเชื่อ จำนวน 4 ท่าน ได้พิจารณาผลงานภาพร่างจำนวน 18 ภาพ ตามเกณฑ์คุณค่าทางศิลปกรรมและเนื้อหาความเชื่อ พบว่ามีผลงานที่มีความเป็นเอกภาพและสื่อความหมายถึงการเกิดขึ้น-ตั้งอยู่-ดับไป ได้อย่างเหมาะสมจำนวน 9 ชิ้นงาน ซึ่งผ่านการคัดเลือกเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ในขั้นตอนถัดไป โดยแบ่งออกเป็น 3 ชุด ชุดละ 3 ผลงาน



ภาพที่ 6 แบบร่างผลงานชุดที่ 1 ปฐมบทแห่งชีวิต
ที่มา : ผู้วิจัย (2569)



ภาพที่ 7 แบบร่างผลงานชุดที่ 2 จิตเบ่งบานในห้วงชีวิต
ที่มา : ผู้วิจัย (2569)



ภาพที่ 8 แบบร่างผลงานชุดที่ 3 ปลายทางแห่งความสงบ
ที่มา : ผู้วิจัย (2569)

ตารางที่ 3 การคัดเลือกจินตภาพสมมติ
5) วิเคราะห์ผลงาน

ชุดที่	ผลงานสร้างสรรค์	แนวคิดการสร้างสรรค์	ความงาม	ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์
1. ปฐมบทแห่งชีวิต		สร้างสรรค์จากแนวคิดการเกิด การเจริญเติบโต ความเสื่อมสลาย และการเริ่มต้นใหม่ ผ่านสัญลักษณ์ของดอกบัวที่สะท้อนคุณค่าทางพุทธศาสนาและอัตลักษณ์ของจังหวัดปทุมธานี	เกิดความงามจากความสมดุลขององค์ประกอบ การใช้สีชมพูตัดกับพื้นสีเทาและโทนทอง ทำให้เกิดจุดเด่น พร้อมสร้างความรู้สึกสงบและศรัทธา	ทฤษฎีการแสดงออกอารมณ์ ถ่ายทอดความศรัทธาและวัฏจักรของชีวิตผ่านดอกบัว ทฤษฎีสี ใช้โทนสีชมพู สีทอง และสีเทาเพื่อสร้างบรรยากาศสงบนิ่ง ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบ จัดวางดอกบัวไว้กึ่งกลางภาพเพื่อเน้นจุดเด่นและความสมดุล
		สื่อถึงความไม่เที่ยงของธรรมชาติ การเปลี่ยนแปลง และการดำรงอยู่ของชีวิต โดยเปรียบเทียบช่วงเวลาแห่งความ	ความเสื่อมสลายให้ดำรงอยู่ร่วมกัน ความงามเกิดจากความแตกต่างระหว่างดอกบัวที่สดใสกับใบบัว	ทฤษฎีนิยมการเลียนแบบ ถ่ายทอดลักษณะของดอกบัวและใบบัวจากธรรมชาติ ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ เน้น

ชุดที่	ผลงานสร้างสรรค์	แนวคิดการสร้างสรรค์	ความงาม	ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์
		งามและความเสื่อมสลายให้ดำรงอยู่ร่วมกัน	แห้ง การใช้พื้นหลังสีอ่อนช่วยสร้างมิติและบรรยากาศที่อ่อนโยน ทำให้เกิดความสมดุลระหว่างชีวิตและความเสื่อม	คุณค่าความงามจากความแตกต่างของรูปทรงและพื้นผิว ทฤษฎีสี ใช้สีชมพู สีเขียว และสีน้ำตาลสร้างความแตกต่างของช่วงวัยและอารมณ์ของผลงาน
		สร้างสรรค์จากแนวคิดการเชื่อมโยงความงามของธรรมชาติกับกาลเวลา สะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดปทุมธานีที่มีดอกบัวเป็นสัญลักษณ์สำคัญ แม้สภาพภายนอกเปลี่ยนแปลงแต่คุณค่าทางจิตใจและวัฒนธรรมยังคงอยู่	ความงามเกิดจากความแตกต่างของโทนสีเย็นและโทนสีอบอุ่น รวมถึงการเปรียบเทียบระหว่างดอกบัวสดกับดอกบัวแห้ง ทำให้ภาพมีจังหวะ มิติ และความหมายเชิงสัญลักษณ์	ทฤษฎีการแสดงออกอารมณ์ถ่ายทอดความทรงจำและคุณค่าทางวัฒนธรรมผ่านสัญลักษณ์ของดอกบัว ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบ ใช้การแบ่งพื้นที่ภาพเพื่อสร้างความเปรียบต่างและความสมดุล ทฤษฎีการรับรู้ ใช้ความแตกต่างของสี รูปทรง และพื้นที่ภาพ เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ความหมายของกาลเวลาและการเปลี่ยนแปลง

ชุดที่	ผลงานสร้างสรรค์	แนวคิดการสร้างสรรค์	ความงาม	ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์
2. จิตเบ่งบานในห้วงชีวิต		สร้างสรรค์จากแนวคิดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ โดยใช้ดอกบัวสายเป็นสัญลักษณ์ของความสงบ ความบริสุทธิ์ และความอ่อนโยน สื่อถึงการหลอมรวมของจิตใจกับธรรมชาติ	ความงามเกิดจากเส้นโค้งที่เคลื่อนไหวอย่างอิสระ การใช้สีโทนอ่อนและสีชมพูของดอกบัวสร้างบรรยากาศนุ่มนวล องค์ประกอบภาพหมุนวนทำให้เกิดความต่อเนื่องและความรู้สึกสงบ	ทฤษฎีการแสดงออกทางอารมณ์ ถ่ายทอดความสงบ ความอ่อนโยน และความผ่อนคลายผ่านท่าทางของหญิงสาวและดอกบัว ทฤษฎีสี ใช้โทนสีพาสเทล สีฟ้า สีเขียว และสีชมพู เพื่อสร้างบรรยากาศอ่อนโยน ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบ ใช้เส้นโค้งและจังหวะการหมุนเวียนขององค์ประกอบสร้างความเคลื่อนไหวและความกลมกลืน
		สร้างสรรค์จากแนวคิดการค้นหาความสงบภายในจิตใจ โดยใช้ดอกบัวเป็นตัวแทนของความบริสุทธิ์ ความศรัทธา และความสมดุลของชีวิต	ความงามเกิดจากการจัดวางตัวแบบเป็นจุดเด่นของภาพ ประกอบกับการใช้โทนสีพาสเทลและจังหวะของดอกบัวที่กระจายทั่วพื้นที่ภาพ ทำให้เกิดความอ่อนหวานและ	ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ เน้นความงามจากความกลมกลืนของรูปทรง สี และจังหวะขององค์ประกอบ ทฤษฎีสี ใช้สีชมพู สีฟ้า และสีเขียวอ่อนสร้างความ

ชุดที่	ผลงานสร้างสรรค์	แนวคิดการสร้างสรรค์	ความงาม	ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์
			สมดุล	นุ่มนวลและบริสุทธิ์ ทฤษฎีการรับรู้ จัดวางดอกบัวและตัวแบบให้เกิดจุดสนใจ ทำให้ผู้ชมรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติได้อย่างชัดเจน
		สร้างสรรค์จากแนวคิดการอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ สะท้อนคุณค่าของดอกบัวในฐานะสัญลักษณ์ของความงดงาม ความอ่อนโยน และอัตลักษณ์ของจังหวัดปทุมธานี	ความงามเกิดจากความสมดุลของตัวแบบกับพื้นที่ว่าง การใช้สีโทนอ่อนช่วยสร้างบรรยากาศที่สงบและบริสุทธิ์ ขณะที่การจัดวางดอกบัวรอบตัวแบบช่วยสร้างจังหวะและความลึกของภาพ	ทฤษฎีนิยมการเลียนแบบ ถ่ายทอดรูปทรงของดอกบัวและบุคคลจากธรรมชาติ ทฤษฎีการแสดงออกทางอารมณ์ สื่อถึงความอ่อนโยน ความสงบและความผูกพันกับธรรมชาติผ่านท่าทางของตัวแบบ ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบ จัดวางตัวแบบบริเวณกึ่งกลางภาพและใช้ดอกบัวสร้างสมดุลขององค์ประกอบ

ชุดที่	ผลงานสร้างสรรค์	แนวคิดการสร้างสรรค์	ความงาม	ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์
3. ปลายทางแห่งความสงบ		สร้างสรรค์จากแนวคิดความบริสุทธิ์ ความเมตตา และคุณค่าทางจิตใจ โดยใช้ดอกบัวหลวงเป็นสัญลักษณ์ของความศักดิ์สิทธิ์และความเจริญงอกงาม เชื่อมโยงความงามของธรรมชาติกับความงามของจิตวิญญาณ	ความงามเกิดจากการใช้โทนสีอ่อนและสีขาว–เหลืองที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น สะอาด และสงบ เส้นสายของเครื่องแต่งกายที่พลิ้วไหวสร้างความอ่อนช้อย ขณะที่ดอกบัวช่วยสร้างจุดเด่นและความสมดุลของภาพ	ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ เน้นความงามจากความกลมกลืนของสีและรูปทรง ทฤษฎีสี ใช้สีขาว เหลือง และฟ้า สร้างความบริสุทธิ์และความสงบ ทฤษฎีการแสดงออกทางอารมณ์ ถ่ายทอดความศรัทธา ความอ่อนโยน และความสงบผ่านบุคลิกของตัวแบบ
		สร้างสรรค์จากแนวคิดการอยู่ร่วมกันอย่างกลมกลืนระหว่างมนุษย์และธรรมชาติ โดยใช้ดอกบัวเป็นตัวแทนของความงดงาม ความอ่อนโยน และความสงบภายในจิตใจ	ความงามเกิดจากการใช้พื้นที่ว่างและโทนสีพาสเทลที่กลมกลืน การจัดวางตัวแบบกึ่งกลางภาพทำให้เกิดจุดสนใจ ขณะที่เส้นสายของเส้นผมและเครื่องแต่งกายสร้างจังหวะและการเคลื่อนไหว	ทฤษฎีการแสดงออกทางอารมณ์ ถ่ายทอดความสงบและความกลมกลืนของจิตใจ ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบ จัดวางตัวแบบเป็นจุดเด่นและใช้ดอกบัวสร้างสมดุลของภาพ ทฤษฎีการรับรู้ ใช้ความแตกต่างของขนาดและตำแหน่ง

ชุดที่	ผลงานสร้างสรรค์	แนวคิดการสร้างสรรค์	ความงาม	ทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างสรรค์
				ดอกบัวเพื่อสร้างลำดับการมองเห็น
		สร้างสรรค์จากแนวคิดการเริ่มต้นใหม่ ความเจริญงอกงาม และพลังแห่งชีวิต โดยใช้ดอกบัวเป็นสัญลักษณ์ของความสำเร็จ ความงดงาม และอัตลักษณ์ของจังหวัดปทุมธานี	ความงามเกิดจากการใช้ท่วงท่าของตัวแบบที่เปิดกว้างร่วมกับเส้นโค้งของเครื่องแต่งกาย ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวและความมีชีวิตชีวา โทนสีสดใสช่วยสร้างความรู้สึกเบิกบานและมีพลัง	ทฤษฎีการแสดงออกทางอารมณ์ ถ่ายทอดความหวัง ความสุข และพลังแห่งชีวิต ทฤษฎีสี ใช้สีชมพู ม่วง เหลือง และเขียวเพื่อสร้างความสดใสและความมีชีวิตชีวา ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบ จัดวางตัวแบบในแนวตั้งและยกแขนขึ้นเพื่อสร้างจุดเด่นและความรู้สึกเคลื่อนไหว

ตารางที่ 3 การคัดเลือกจินตภาพสมมติ
ที่มา : ผู้วิจัย (2569)

การวิเคราะห์ผลการสร้างสรรค์และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

จากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทั้ง 3 หัวข้อ ได้แก่ ปฐมบทแห่งชีวิต จิตเบ่งบานในห้วงชีวิต และปลายทางแห่งความสงบ พบว่า ผู้วิจัยได้นำรูปทรง ลักษณะ สี และความหมายเชิงสัญลักษณ์ของดอกบัวหลวง ดอกบัวสาย และดอกบัวผัน มาประยุกต์ใช้เป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีการพัฒนารูปแบบจากการถ่ายทอดลักษณะตามธรรมชาติไปสู่การสร้างสรรค์เชิงนามธรรมและเชิงสัญลักษณ์มากขึ้น

ผลงานหัวข้อ ปฐมบทแห่งชีวิต เน้นการใช้รูปทรงของดอกบัวในช่วงการเริ่มต้นของการเจริญเติบโต เช่น ดอกตูม ดอกบาน และเมล็ดบัว เพื่อสื่อถึงการกำเนิด ความหวัง และการเริ่มต้นชีวิต องค์ประกอบภาพใช้จังหวะของรูปทรงและการกระจายตัวของดอกบัวสร้างความเคลื่อนไหวขณะที่โทนสีอ่อนช่วยเสริมบรรยากาศแห่งความอ่อนโยนและความบริสุทธิ์

ผลงานหัวข้อ จิตเบ่งบานในห้วงชีวิต แสดงการหลอมรวมระหว่างมนุษย์กับดอกบัว โดยใช้รูปทรงของบุคคลร่วมกับเส้นโค้งของกลีบดอกและกระแสน้ำ เพื่อสะท้อนการเติบโตทางจิตใจ ความงามภายใน และความสมดุลของชีวิต การจัดองค์ประกอบเน้นจุดเด่นที่ตัวแบบ พร้อมใช้จังหวะของดอกบัวและพื้นที่ว่างสร้างความกลมกลืน ส่งผลให้ผู้ชมเกิดการรับรู้ถึงความสงบและความงดงามของธรรมชาติ

ผลงานหัวข้อ ปลายทางแห่งความสงบ ถ่ายทอดแนวคิดเรื่องความสมบูรณ์ของชีวิตผ่านดอกบัวที่เบ่งบานเต็มที่และบัวโรย โดยใช้รูปทรงที่เรียบง่าย สีโทนอ่อน และพื้นที่ว่างเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างบรรยากาศแห่งความสงบ ความปล่อยวาง และความสมดุลตามหลักธรรมชาติ สะท้อนคุณค่าทางพุทธปรัชญาและอัตลักษณ์ของจังหวัดปทุมธานีได้อย่างชัดเจน

จากการวิเคราะห์ภาพรวมของผลงานทั้ง 3 หัวข้อ พบว่า การเลือกใช้รูปทรงของดอกบัว สี เส้น จังหวะ และการจัดองค์ประกอบศิลป์ มีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดลำดับเรื่องราวของชีวิตตั้งแต่การกำเนิด การเติบโต จนถึงการบรรลุความสงบ ทำให้ผลงานมีความต่อเนื่องทั้งด้านแนวคิดและคุณค่าทางสุนทรียภาพ อีกทั้งยังสะท้อนทุนวัฒนธรรมของจังหวัดปทุมธานีผ่านสัญลักษณ์ของดอกบัวได้อย่างเป็นเอกภาพ

นอกจากนี้ ผลการสร้างสรรค์ยังสามารถนำไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแฟชั่นไลฟ์สไตล์ โดยการสกัดองค์ประกอบจากผลงานจิตรกรรม ได้แก่ รูปทรงกลีบดอก เส้นสาย สี และจังหวะขององค์ประกอบภาพ มาประยุกต์เป็นลวดลายพื้นผิว (Surface Pattern) สำหรับผลิตภัณฑ์ เช่น ผ้าพันคอ เสื้อผ้า และผ้าห่ม ซึ่งช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ผ่านการถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดปทุมธานี

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ผลงานจิตรกรรมไม่ได้เป็นเพียงผลงานด้านศิลปกรรมเท่านั้น แต่ยังสามารถต่อยอดสู่ผลผลิตเชิงสร้างสรรค์ (Creative Products) ที่ตอบสนองต่อการใช้สอยในชีวิตประจำวัน สร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และเป็นแนวทางในการอนุรักษ์และเผยแพร่อัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านงานศิลปะร่วมสมัยได้อย่างเป็นรูปธรรม

สรุปและวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรม

จากการวิเคราะห์พบว่า ผลงานทั้ง 9 ผลงานแสดงพัฒนาการของแนวคิดจากการศึกษาทุนวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ของดอกบัว สู่การสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัยที่สะท้อนแนวคิด “เกิดขึ้น–ตั้งอยู่–ดับไป” ผ่านการใช้รูปทรง สี พื้นผิว และองค์ประกอบศิลป์ตามหลักทฤษฎีการเลียนแบบ

ทฤษฎีการแสดงออกทางอารมณ์ และทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ ผลงานทั้งสามชุด ได้แก่ ปฐมบทแห่งชีวิต จิตที่เบ่งบาน และปลายทางแห่งความสงบ มีความเชื่อมโยงกันในฐานะลำดับของการกำเนิด การพัฒนาจิตใจ และการเข้าถึงความสงบ โดยใช้ดอกบัวเป็นสัญลักษณ์หลักในการถ่ายทอดความเชื่อ ความศรัทธา และอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมไทย ซึ่งสามารถต่อยอดเป็นต้นแบบการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยได้อย่างเป็นระบบ

ผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์พบว่า การศึกษารูปแบบ ลวดลาย รูปทรง และความหมายของดอกบัวในบริบทศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดปทุมธานี จากเอกสารและการศึกษาภาคสนาม ณ พิพิธภัณฑ์บัว มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี สามารถนำข้อมูลมาวิเคราะห์และตัดทอนรูปทรงเพื่อสร้างองค์ประกอบทางศิลปะร่วมสมัยที่สะท้อนความหมายเชิงสัญลักษณ์ด้านความเชื่อและความศรัทธา

ผลการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมพบว่าสามารถถ่ายทอดความหมายเชิงสัญลักษณ์ของดอกบัวให้เกิดเอกภาพ และสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม อีกทั้งการนำผลงานจิตรกรรมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สามารถเพิ่มคุณค่าให้กับผลงานศิลปะเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น โดยผลการประเมินจากกลุ่มตัวอย่างผู้สนใจศิลปะและงานออกแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 100 คน พบว่าผลิตภัณฑ์ต้นแบบมีความเหมาะสมด้านรูปแบบ ความสวยงาม และการใช้งาน อยู่ในระดับดี

ตารางที่ 3 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ			
ชุดที่1			
ชุดที่2			
ชุดที่3			

ตารางที่ 3 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ
ที่มา : ผู้วิจัย (2569)

ผลการวิเคราะห์พบว่า ผลิตภัณฑ์ต้นแบบทั้ง 3 ชุดได้รับการพัฒนาจากองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ของผลงานจิตรกรรม โดยคัดเลือกผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับลักษณะของลวดลายและการใช้งาน ได้แก่ ผ้าพันคอ ผ้าห่ม และของตกแต่ง เนื่องจากสามารถถ่ายทอดจังหวะของเส้น สี และรูปทรงดอกบัวได้อย่างชัดเจน ทั้งยังเหมาะสมต่อการผลิตเชิงพาณิชย์ ช่วยเพิ่มมูลค่าให้ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น และสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มุ่งเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรมให้เป็นมูลค่าทางเศรษฐกิจผ่านการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบ ลวดลาย รูปทรง และความหมายของดอกบัวในบริบทศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดปทุมธานี สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสัญลักษณ์ดอกบัว และพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยประยุกต์ใช้แนวคิดทฤษฎีการเลียนแบบธรรมชาติ ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ ทฤษฎีการแสดงออกทางอารมณ์ ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ ทฤษฎีสี และหลักองค์ประกอบศิลป์เป็นกรอบในการดำเนินการวิจัย

ผลการศึกษาจากการรวบรวมข้อมูลเอกสารและการศึกษาภาคสนาม ณ พิพิธภัณฑ์บัว มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี พบว่าดอกบัวหลวง ดอกบัวสาย และดอกบัวผัน มีลักษณะเด่นทั้งด้านรูปทรง สีสัน ลวดลาย และความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน แต่ล้วนสะท้อนคุณค่าด้านความบริสุทธิ์ ความสงบ ความศรัทธา และความงดงามทางจิตใจ ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการรับรู้ทางศิลปะและหลักองค์ประกอบศิลป์ที่อธิบายว่ารูปทรง สี และจังหวะของธรรมชาติสามารถก่อให้เกิดคุณค่าทางสุนทรียภาพและการสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากผลการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสัญลักษณ์ดอกบัว จำนวน 9 ผลงาน โดยประยุกต์ใช้หลักองค์ประกอบศิลป์ร่วมกับการใช้สี พื้นผิว และรูปทรงเชิงสัญลักษณ์ เพื่อถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และคุณค่าทางจิตใจ ส่งผลให้ผลงานมีเอกภาพ สามารถสื่อสารอารมณ์และแนวคิดได้อย่างชัดเจน ทั้งยังสะท้อนให้เห็นว่าการศึกษาข้อมูลจากธรรมชาติอย่างเป็นระบบช่วยสนับสนุนกระบวนการสร้างสรรค์ให้มีความลุ่มลึกและมีเหตุผลเชิงวิชาการ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ต่อยอดลวดลายจากผลงานจิตรกรรมสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบจำนวน 3 ชุด ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญพบว่าผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมทั้งด้านแนวคิด ความงาม อัตลักษณ์ และการประยุกต์ใช้ลวดลายศิลปะร่วมสมัย โดยสามารถเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีศักยภาพในการผลิตและจำหน่ายเชิงพาณิชย์ อันเป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับทรัพยากรทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น และเป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่สามารถสนับสนุนเศรษฐกิจชุมชน การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และการสร้างอัตลักษณ์ของจังหวัดปทุมธานีได้อย่างเป็นรูปธรรม

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยมีประเด็นสำคัญที่นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้:

วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 มุ่งศึกษารูปแบบ ลวดลาย รูปทรง และความหมายของดอกบัวในบริบทศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยอาศัยแนวคิดทฤษฎีการเลียนแบบธรรมชาติ และทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของวิรุณ ตั้งเจริญ (2546) ที่กล่าวถึงการรับรู้ทางทัศนศิลป์ว่าเป็นกระบวนการเชื่อมโยงระหว่างรูปทรง สี และความหมายทางอารมณ์ของผู้ชมกับงานศิลปะ รวมทั้งสอดคล้องกับแนวคิดด้านองค์ประกอบศิลป์ของชลูด นิ่มเสมอ (2553) ที่ให้ความสำคัญกับรูปทรง จังหวะ ความสมดุล และเอกภาพในการสร้างงานศิลปะ ผลการศึกษาพบว่าดอกบัวมีคุณค่าทั้งในเชิงรูปแบบและเชิงสัญลักษณ์ โดยเฉพาะความหมายเกี่ยวกับความบริสุทธิ์ ความศรัทธา และความสงบทางจิตใจ ซึ่งสอดคล้องกับการวิจัยของศิยารัตน์ แก้วคีรี และไชยพจน์ หวลมานพ (2564) ที่ศึกษาดอกบัวในฐานะสัญลักษณ์เชิงพุทธปรัชญาในงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย รวมถึงงานของกัญญาภัค ผังดี (2563) ที่กล่าวถึงการนำรูปทรงและความงามของดอกไม้มาสร้างจินตนาการและคุณค่าทางสุนทรียภาพในงานศิลปะ

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 มุ่งสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสัญลักษณ์ดอกบัวที่สะท้อนความเชื่อความศรัทธา และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ โดยใช้ทฤษฎีการแสดงออกทางอารมณ์ ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ ทฤษฎีสี และทฤษฎีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์เป็นพื้นฐานในการกำหนดรูปแบบของผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดด้านสุนทรียศาสตร์ของวิรุณ ตั้งเจริญ (2546) ที่อธิบายว่าศิลปะเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และคุณค่าทางจิตใจของมนุษย์ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องทฤษฎีสีของอารี สุทธิพันธ์ (2527) ที่กล่าวถึงอิทธิพลของสีต่ออารมณ์และการรับรู้ของผู้ชม โดยในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้สีโทนอ่อน ได้แก่ สีชมพู สีฟ้า และสีเขียว เพื่อสื่อถึงความสงบ ความอ่อนโยน และความบริสุทธิ์ของดอกบัว พร้อมทั้งใช้หลักความสมดุล เอกภาพ จังหวะ และการเคลื่อนไหว เพื่อให้เกิดความกลมกลืนขององค์ประกอบภาพและสามารถถ่ายทอดอารมณ์ทางสุนทรียะได้อย่างชัดเจน สะท้อนให้เห็นถึงการประยุกต์ใช้ทฤษฎีทางศิลปะร่วมกับแนวคิดเชิงสัญลักษณ์ได้อย่างเหมาะสม

วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 มุ่งออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยประยุกต์ใช้ลวดลายจากผลงานจิตรกรรมดอกบัวสู่ผลิตภัณฑ์แฟชั่นและของตกแต่ง เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มจากทุนทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ท้องถิ่น ผลการวิจัยพบว่าการนำองค์ประกอบทางศิลปะ ได้แก่ สี รูปทรง จังหวะ และลวดลาย มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ช่วยให้ผลิตภัณฑ์มีความโดดเด่นด้านอัตลักษณ์ ความงาม และการใช้งาน สามารถสร้างความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์ทั่วไป และเพิ่มโอกาสในการพัฒนาเป็นสินค้าเชิงสร้างสรรค์ที่มีมูลค่าเพิ่มสูงขึ้น

ผลการศึกษาสอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่มุ่งใช้ความคิดสร้างสรรค์ องค์ความรู้และทุนทางวัฒนธรรมเป็นฐานในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561; สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2565) โดยการถ่ายทอดคุณค่าของดอกบัวซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของจังหวัดปทุมธานีผ่านการออกแบบร่วมสมัย ทำให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในตลาดสินค้าเชิงวัฒนธรรม สินค้าที่ระลึก และผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการส่งเสริมผู้ประกอบการและชุมชนให้สามารถนำทุนทางวัฒนธรรมมาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างรายได้ เพิ่มศักยภาพทางการแข่งขัน และสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของพื้นที่ (สำนักงานจังหวัดปทุมธานี, 2566)

ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของชัยณรงค์ อริยะประเสริฐ (2563) ที่เสนอว่าการใช้ศิลปะเป็นกลไกในการพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวและสร้างความร่วมมือของชุมชน รวมทั้งสอดคล้องกับแนวคิดของทวีวัฒน์ จิตติเวทกุล (2565) ที่อธิบายว่าการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนทางศิลปวัฒนธรรมสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ควบคู่กับการอนุรักษ์อัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างยั่งยืน จากมุมมองของผู้วิจัย การพัฒนาลวดลายดอกบัวสู่ผลิตภัณฑ์ต้นแบบในครั้งนี้ไม่เพียงก่อให้เกิดคุณค่าด้านสุนทรียภาพ หากยังเป็นกระบวนการสร้างคุณค่าเชิงเศรษฐกิจจากทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดสู่การผลิตจริง การสร้างแบรนด์ท้องถิ่น และการขยายโอกาสทางการตลาดอันเป็นการสะท้อนมิติของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างเป็นรูปธรรม

สรุปองค์ความรู้

การวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมและการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากสัญลักษณ์ดอกบัว ทำให้เกิดองค์ความรู้ด้านศิลปะ การออกแบบ และการประยุกต์ใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยสามารถสรุปองค์ความรู้ที่สำคัญได้ดังนี้

1. ดอกบัวเป็นสัญลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมที่มีคุณค่าทั้งด้านรูปทรงและความหมายของดอกบัวแต่ละชนิดมีลักษณะเฉพาะด้านรูปทรง สี และคุณลักษณะทางธรรมชาติ ซึ่งสามารถถ่ายทอดความหมายเชิงสัญลักษณ์เกี่ยวกับความบริสุทธิ์ ความสงบ ความศรัทธา ความอ่อนโยน และการหลุดพ้นทางจิตใจ โดยเฉพาะในบริบทพุทธศาสนาและศิลปวัฒนธรรมไทย จึงสามารถนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบได้อย่างเหมาะสม

2. การประยุกต์ใช้ทฤษฎีทางศิลปะช่วยสร้างเอกภาพและคุณค่าทางสุรียภาพของผลงาน การสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรมสัญลักษณ์ดอกบัวอาศัยการบูรณาการทฤษฎีการเรียนเลียนแบบธรรมชาติ ทฤษฎีการรับรู้ ทฤษฎีแสดงออกทางอารมณ์ ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ ทฤษฎีสี และหลักองค์ประกอบศิลป์ เช่น ความสมดุล เอกภาพ จังหวะ การเคลื่อนไหว และการเน้นจุดเด่น เพื่อช่วยให้ผลงานสามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และแนวคิดเกี่ยวกับชีวิต ธรรมชาติ และจิตใจได้อย่างชัดเจน

3. ดอกบัวสามารถพัฒนาเป็นสื่อสร้างสรรค์ร่วมสมัยที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ แนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง 3 ชุด ได้แก่ “ปฐมบทแห่งชีวิต” “จิตเบ่งบานในห้วงชีวิต” และ “ปลายทางแห่งความสงบ” แสดงให้เห็นถึงการใช้ดอกบัวเป็นสัญลักษณ์แทนวงจรชีวิต ความเปลี่ยนแปลง ความสงบ และการเติบโตทางจิตใจ โดยเชื่อมโยงภาพมนุษย์กับธรรมชาติเข้า

ด้วยกันผ่าน สี และบรรยากาศของภาพ จนเกิเป็นผลงานที่มีคุณค่าทางสุนทรียภาพและสามารถสื่อสารเชิงอารมณ์ได้อย่างลึกซึ้ง

4. การต่อยอดผลงานจิตรกรรมสู่ผลิตภัณฑ์ต้นแบบช่วยเพิ่มมูลค่าทางวัฒนธรรมและสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ลวดลายและจินตภาพจากผลงานจิตรกรรมสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นและของตกแต่ง เช่น ผ้าพันคอ เสื้อผ้า และผ้าห่ม โดยอาศัยหลักองค์ประกอบศิลป์และการรับรู้ทางการออกแบบ เพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความงดงาม เหมาะสมต่อการใช้งาน และสะท้อนอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมไทยได้อย่างร่วมสมัย การพัฒนาผลิตภัณฑ์ดังกล่าวก่อให้เกิดมูลค่าเพิ่มจากทุนทางวัฒนธรรม เนื่องจากสามารถสร้างความแตกต่างให้แก่ผลิตภัณฑ์ เพิ่มคุณค่าทางการตลาด และมีศักยภาพในการพัฒนาเป็นสินค้าเชิงสร้างสรรค์สำหรับตลาดผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ของที่ระลึก และการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อันเป็นการเชื่อมโยงงานศิลปะกับการใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์อย่างเป็นรูปธรรม

5. การวิจัยสามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาศิลปะ ชุมชน และเศรษฐกิจฐานวัฒนธรรม

องค์ความรู้จากการวิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน งานออกแบบร่วมสมัย และกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้ดอกบัวซึ่งเป็นสัญลักษณ์สำคัญของจังหวัดปทุมธานีเป็นทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่มีอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น ส่งเสริมให้ชุมชนหรือผู้ประกอบการสามารถนำต้นแบบไปต่อยอดสู่การผลิตและการจำหน่าย สร้างรายได้และเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันของผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ควบคู่กับการอนุรักษ์และเผยแพร่คุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทยให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบัน อันสะท้อนให้เห็นการบูรณาการศิลปะ วัฒนธรรม และเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

ผลการวิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ เช่น ผลิตภัณฑ์แฟชั่น ของตกแต่ง และของที่ระลึก โดยใช้ลวดลายและจินตภาพจากสัญลักษณ์ดอกบัวเป็นทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างอัตลักษณ์และเพิ่มมูลค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์ นอกจากนี้ หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชนท้องถิ่นสามารถนำองค์ความรู้จากงานวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดปทุมธานี ต่อยอดสู่การผลิตและการจำหน่าย เพื่อสร้างรายได้ให้แก่ชุมชนและผู้ประกอบการตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อีกทั้งยังสามารถนำไปใช้เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์และส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม รวมถึงประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนด้านศิลปะและการออกแบบ เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานที่เชื่อมโยงศิลปวัฒนธรรมกับการใช้ประโยชน์ในสังคมร่วมสมัย

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

การวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากสัญลักษณ์ดอกบัวในกลุ่มผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งศึกษาความต้องการของผู้บริโภคและศักยภาพทางการตลาด เพื่อประเมินความเป็นไปได้ในการผลิตและการจำหน่ายเชิงพาณิชย์ นอกจากนี้ ควรบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับกระบวนการออกแบบและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ รวมทั้งขยายการศึกษาไปสู่ทุนทางวัฒนธรรมหรือสัญลักษณ์ท้องถิ่นของพื้นที่อื่น เพื่อเปรียบเทียบแนวทางการสร้างสรรค์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ อันจะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ด้านการออกแบบที่สามารถประยุกต์ใช้ได้ในระดับชุมชน ระดับภูมิภาค และระดับประเทศ

เอกสารอ้างอิง

กัญญาภัค ผังดี. (2561). ความงามและจินตนาการจากดอกไม้ [ปริญญานิพนธ์ศิลปบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร].

ชัยนรงค์ อริยประเสริฐ, และ วาทานาพุน ครูทาส. (2566). การวิเคราะห์กิจกรรมศิลปะและการออกแบบเพื่อสร้างแหล่งท่องเที่ยวชนบทสมัยใหม่ในงานสวัสดีชัยนาท. วารสารศิลป์พีระศรี, 11(1), 97–118.

ชลูด นิ่มเสมอ. (2534). องค์ประกอบศิลป์. ไทยวัฒนาพานิช.

ทวีวัฒน์ จิตติเวทกุล. (2565). แนวทางการจัดการศึกษาด้านศิลปกรรมที่ส่งเสริมเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์. วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม, 6(2), 49–63. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/JSC/article/view/260463

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2526). ศิลปะกับการรับรู้. วิศวกรรมสาร.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2545). สุนทรียศาสตร์. อีแอนด์โอ.

ศิยารัตน์ แก้วคีรี, และ ไชยพจน์ หวลมานพ. (2564). จิตรกรรมไทยร่วมสมัยรูปบัว: สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายเชิงพุทธปรัชญา [วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี].

สำนักงานจังหวัดปทุมธานี. (2566). แผนพัฒนาจังหวัดปทุมธานี พ.ศ. 2566–2570. สำนักงานจังหวัดปทุมธานี. https://gdcatalog.go.th/dataset/gdpublish-http-www-pathumthani-go-th-new-web-webplan-index-html/resource/9bf8a8ee-e4d3-4e0c-9b4b-e20852ffb904

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2561). ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561–2580). สำนักนายกรัฐมนตรี. https://www.nesdc.go.th/download/01-ยุทธศาสตร์ชาติ-พ-ศ-2561-2580/

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2565). แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 พ.ศ. 2566–2570. สำนักนายกรัฐมนตรี. https://www.nesdc.go.th/the-national-economic-and-social-development-plan/the-thirteenth-plan-2023-2027/

อารี สุทธิพันธุ์. (2525). ทฤษฎีสีและการนำไปใช้. โอเดียนสโตร์.



การเล่าเรื่องของประเทศ ASEAN-7 ในงานเวิลด์เอ็กซ์โปโอซาก้า 2025: มิติการทูตวัฒนธรรมและการสร้างภาพลักษณ์ประเทศ

STORYTELLING OF ASEAN-7 COUNTRIES AT WORLD EXPO OSAKA 2025: PERSPECTIVES ON CULTURUL DIPLOMACY AND NATION BRANDING

ทรรศนันท์ธาร ประเสริฐวรชัย [1]

บทคัดย่อ

บทความนี้ศึกษากลยุทธ์การเล่าเรื่องของประเทศ ASEAN-7 ในงานเวิลด์เอ็กซ์โปโอซาก้า 2025: มิติการทูตวัฒนธรรมและการสร้างภาพลักษณ์ประเทศ ณ เมืองโอซาก้า ประเทศญี่ปุ่น ภายใต้กรอบแนวคิดหลัก “Designing Future Society for Our Lives” โดยแต่ละศาลานำเสนอกรอบแนวคิดการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม นวัตกรรมทางเทคโนโลยี และอนาคตที่ยั่งยืน ภายในสามธีมย่อย ได้แก่ Saving Lives, Empowering Lives, และ Connecting Lives

อินโดนีเซียเน้นมรดกทางทะเลและความกลมกลืนกับธรรมชาติ ผ่านสถาปัตยกรรมทรงเรือวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และการแสดงหุ่นเงา (Wayang) มาเลเซียสื่อสารความหลากหลายทางวัฒนธรรมและความยั่งยืนโครงสร้างไม้ไผ่ที่ออกแบบโดย Kengo Kuma และงานศิลปะ “ต้นไม้แห่งความสามัคคี” ฟิลิปปินส์ผสานศิลปะการทอพื้นเมืองเข้ากับการออกแบบร่วมสมัยและเทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง ขณะที่สิงคโปร์ใช้ “Dream Sphere” เฉลิมฉลองวาระ SG60 ด้วยนิทรรศการ VR และงานศิลปะสิ่งแวดล้อม ส่วนไทยนำเสนอ “Bhumi Vimana” เน้นการดูแลสุขภาพองค์รวมโดยผสมผสานภูมิปัญญาดั้งเดิมเข้ากับนวัตกรรมการแพทย์สมัยใหม่ เวียดนามนำเสนอการผสมผสานระหว่างอดีตและอนาคตผ่านการแสดงหุ่นกระบอกน้ำและเทคโนโลยี VR ในขณะที่บรูไนตอกย้ำอัตลักษณ์อิสลามผ่านสถาปัตยกรรมเรขาคณิตและการสื่อสารวัฒนธรรม “Bridging to the Future”

การวิเคราะห์เปรียบเทียบชี้ให้เห็นถึงสามแนวทางหลัก ได้แก่ (1) การเน้นธรรมชาติและมรดกวัฒนธรรม (อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ เวียดนาม) (2) การนำเสนอด้านนวัตกรรมและสถาปัตยกรรมร่วมสมัย (มาเลเซีย สิงคโปร์ ไทย) และ (3) การเน้นอัตลักษณ์เชิงศรัทธาแบบอิสลาม (บรูไน) โดยรวมแล้ว ศาลาอาเซียนทั้งเจ็ดประเทศแสดงให้เห็นว่าการเล่าเรื่องมิได้เป็นเพียงการสื่อสารอัตลักษณ์ แต่ยังทำหน้าที่เป็น “สะพานทางวัฒนธรรม” ที่เชื่อมโยงอดีตและอนาคต ตอกย้ำบทบาทของอาเซียนในฐานะผู้มีส่วนร่วมสำคัญด้านการทูตวัฒนธรรมและความร่วมมือระหว่างประเทศในระดับโลก

คำสำคัญ : การเล่าเรื่อง, อาเซียน -7 , เวิลด์เอ็กซ์โป 2025

[1] อาจารย์ คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

This article examines the storytelling strategies employed by seven ASEAN countries (ASEAN-7) at the World Expo 2025 in Osaka, Japan, under the overarching theme “Designing Future Society for Our Lives.” Each national pavilion adopts distinctive narrative frameworks to represent cultural identity, technological innovation, and sustainable futures within the three sub-themes: Saving Lives, Empowering Lives, and Connecting Lives.

Indonesia highlights maritime heritage and ecological harmony through ship-inspired architecture, eco-friendly materials, and wayang performances. Malaysia emphasizes multicultural unity and sustainability with bamboo-inspired façades designed by Kengo Kuma and the installation “Tree of Unity.” The Philippines integrates traditional weaving practices with contemporary design and immersive media, while Singapore’s “Dream Sphere” celebrates its SG60 anniversary through VR-based exhibitions and environmental art installations. Thailand’s “Bhumi Vimana” reflects holistic health and wellness by combining traditional wisdom with modern medical innovations. Vietnam bridges tradition and innovation through water puppetry and virtual reality experiences, while Brunei underscores Islamic geometric design and cultural heritage in “Bridging to the Future.”

A comparative analysis reveals three dominant narrative approaches: (1) emphasizing nature and cultural heritage (Indonesia, the Philippines, Vietnam), (2) showcasing innovation and contemporary architecture (Malaysia, Singapore, Thailand), and (3) reinforcing Islamic-inspired identity (Brunei). Collectively, the ASEAN-7 pavilions demonstrate how storytelling serves as a cultural bridge linking past and future, thereby positioning ASEAN as a dynamic regional actor in global cultural diplomacy and international collaboration.

Keywords : Storytelling, ASEAN-7, World Expo 2025

บทนำ

ทิวทัศน์อันน่าทึ่งของศูนย์จัดแสดงกว่า 100 หลังที่กระจายอยู่บนเกาะยูเมชิมะ ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ถมจากทะเล ทุกหลังได้รับการออกแบบอย่างพิถีพิถันเพื่อสร้างความประทับใจ แสดงความภาคภูมิใจของชาติ สมบัติทางวัฒนธรรม และนวัตกรรมทางเทคโนโลยี และ มีอาหารรสเลิศที่คุ้มค่าแก่การเข้าแถว ซึ่งเปิดตั้งแต่เปิดในเดือนเมษายน เอ็กซ์โป 2025 ได้ดึงดูดผู้เข้าชมหลายล้านคนหลั่งไหลเข้ามา คือขนาดของเกาะยูเมชิมะ ที่จัดงาน เอ็กซ์โป 2025 เพื่อให้เห็นภาพสะท้อนการใช้

สถาปัตยกรรมขนาดใหญ่เพื่อสร้าง ประสบการณ์เชิงสัญลักษณ์เทียบเท่ากับสนามฟุตบอล 220 สนาม (Ishida, M. 2025, January 31) Grand Ring โครงสร้างของไม้หลายชั้นที่จำนวน 27,000 ลูกบาศก์เมตร (Sou Fujimoto Architects. 2025, September 3) ที่ถูกใช้สำหรับ ล้อมรอบพื้นที่งานเอ็กซ์โป สิ่งมหัศจรรย์ทางสถาปัตยกรรมนี้ทำจากไม้ซีดาร์และไซเปรสที่หาได้ในท้องถิ่นเป็นส่วนใหญ่ พร้อมด้วยไม้สนสก็อตที่นำเข้า



ภาพที่ 1 แกรนด์ริง (Grand Ring) สัญลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมของงาน World Expo Osaka 2025
ที่มา: เอนกู ไทยแลนด์. (2568, 15 มีนาคม)

มาสคอตทางการของ เอ็กซ์โป 2025 มีชีวิตขึ้นมาโดยใช้ สีแดงเข้มเป็นสัญลักษณ์ของ ‘เซลล์’ และที่สีน้ำเงินเย็นเป็นตัวแทนของ ‘น้ำ’ เป็นการยืนยันถึงจิตวิญญาณของการเปลี่ยนแปลงและพลังชีวิตของโอซาก้า เราเรียกชื่อเจ้าตัวนี้ว่ามยากุ-มยากุ



ภาพที่ 2 มยากุ-มยากุ
ที่มา: โยมิอูริ ชิมบุน. (2568, 17 พฤษภาคม)

ในพื้นที่เกาะยูเมชิมะและจุดประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ ทั่วเมืองโอซาก้าใช้คนมากถึง 30,000 อาสาสมัคร World Expo หรือ World's Fair เป็นงานมหกรรมระดับนานาชาติที่จัดขึ้นเพื่อแสดงนวัตกรรม เทคโนโลยี ศิลปะ วัฒนธรรม และแนวคิดเพื่ออนาคตของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก โดยมีจุดประสงค์เพื่อแลกเปลี่ยนความรู้ สร้างแรงบันดาลใจ และส่งเสริมความร่วมมือระหว่างประเทศ งานเอ็กซ์โป 2025 Osaka, Kansai, Japan เป็นงาน World Expo ที่จัดครั้งที่สองที่จัดในโอซาก้าแล้ว (ก่อนหน้านี้เคยจัดในปี 1970) ในครั้งนี้จัดระหว่างวันที่ 13 เมษายน – 13 ตุลาคม 2025 รวมระยะเวลา 184 วัน กรอบแนวคิดหลักคือ "การออกแบบสังคมแห่งอนาคตเพื่อชีวิตของพวกเรา" (Designing Future Society for Our Lives) แบ่งออกเป็น 3 ธีมย่อยคือ 1.เทคโนโลยีการแพทย์และสุขภาพ (Saving Lives), 2. นวัตกรรมที่ช่วยเพิ่มศักยภาพของมนุษย์ (Empowering Lives), และ 3. การสร้างความเชื่อมโยงทางดิจิทัล วัฒนธรรม และสังคม (Connecting Lives)

ตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา งานมหกรรมนี้มิได้เป็นเพียงพื้นที่จัดแสดงนวัตกรรมอุตสาหกรรม แต่ยังทำหน้าที่เป็นเวทีทางการทูตวัฒนธรรม (Cultural Diplomacy) การสร้างภาพลักษณ์ประเทศ (Nation Branding) และการแสดงพลังอำนาจเชิงอ่อน (Soft Power) ของนานาประเทศ (Anholt, 2007; Nye, 2004) โดยเปิดโอกาสให้แต่ละประเทศสามารถนำเสนอ "เรื่องเล่า" (Storytelling) ที่สะท้อนวิถีทางวัฒนธรรม นวัตกรรม และการพัฒนาสู่อนาคตที่ยั่งยืน อันที่จริงแล้วงานเวิลด์เอ็กซ์โปในศตวรรษที่ 21 ไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่จัดแสดงนวัตกรรม แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างภาพลักษณ์ประเทศ (Nation Branding) และการทูตสาธารณะ (Public Diplomacy) ผ่านการออกแบบพื้นที่จัดแสดงและประสบการณ์ของผู้เข้าชม (Lee, 2015)

ในบริบทนี้ กลุ่มประเทศอาเซียน 7 ประเทศ (ASEAN-7) ได้แก่ อินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ ไทย เวียดนาม และบรูไน ต่างใช้กลยุทธ์การเล่าเรื่องที่หลากหลายผ่านศาลาประจำชาติของตนเอง การเล่าเรื่องดังกล่าวมิได้จำกัดอยู่เพียงการออกแบบสถาปัตยกรรม แต่ยังครอบคลุมไปถึงการใช้สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม การผสมผสานภูมิปัญญาดั้งเดิมกับนวัตกรรมสมัยใหม่ และการสื่อสารอัตลักษณ์ร่วมสมัย เพื่อตอกย้ำบทบาทของแต่ละประเทศในเวทีโลก ขณะที่การทำความเข้าใจศาลาในฐานะ "เครื่องมือทางการสื่อสาร" ที่ทำหน้าที่เล่าเรื่องของประเทศกลับยังไม่ได้รับการสำรวจอย่างลึกซึ้ง ดังนั้น บทความนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว โดยมุ่งศึกษาและเปรียบเทียบกลยุทธ์การเล่าเรื่องของประเทศ ASEAN-7 ในงาน World Expo 2025

วัตถุประสงค์

วัตถุประสงค์ของการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วย 2 ประการ ได้แก่ (1) เพื่อระบุและอธิบายกรอบแนวคิดการเล่าเรื่องที่แต่ละประเทศใช้ในการจัดแสดงศาลา (2) เพื่อเปรียบเทียบกลยุทธ์เชิงศิลปะการเล่าเรื่องในมิติของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม การศึกษานี้จึงไม่เพียงสะท้อนถึงการออกแบบและการจัดแสดงในเชิงศิลปะและวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังเป็นการขยายความเข้าใจในมิติการทูตวัฒนธรรมและการสร้างอัตลักษณ์ร่วมของอาเซียนในระดับนานาชาติ ในปีนี้ผู้เขียนได้เดินทางไปยังจุดหมายในวันที่ 20 สิงหาคม 2025 โดยพิจารณาเฉพาะประเทศสมาชิกอาเซียนที่มีศาลาประจำชาติและเข้าร่วมจัดแสดงในงาน World Expo Osaka 2025 จำนวน 7 ประเทศ ได้แก่ อินโดนีเซีย มาเลเซีย ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ ไทย เวียดนาม และบรูไน ทั้งนี้เพื่อเปรียบเทียบแนวทางการสื่อสารอัตลักษณ์และการนำเสนอภาพลักษณ์ประเทศผ่านการออกแบบศาลาและกิจกรรมการจัดแสดง กรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ประกอบด้วย แนวคิดสำคัญ ได้แก่ แนวคิดการเล่าเรื่อง (Storytelling) ซึ่งใช้พิจารณารูปแบบการสื่อสารเรื่องราว อัตลักษณ์ และคุณค่าที่แต่ละประเทศต้องการนำเสนอ แนวคิดการสร้างภาพลักษณ์ประเทศ (Nation Branding) ซึ่งใช้วิเคราะห์การสื่อสารภาพลักษณ์และจุดยืนของประเทศในเวทีนานาชาติ และแนวคิดอำนาจเชิงอ่อน (Soft Power) ของ Nye (2004) ซึ่งใช้พิจารณาศักยภาพของวัฒนธรรม ภูมิปัญญา และนวัตกรรมในการสร้างความดึงดูดและความน่าสนใจแก่ผู้ชมจากนานาประเทศ ในการวิเคราะห์ ผู้เขียนได้สังเคราะห์ข้อมูลผ่าน 3 มิติหลัก ได้แก่ (1) การสื่อสารอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Identity Communication) (2) การสร้างภาพลักษณ์ประเทศผ่านสถาปัตยกรรม นิทรรศการ และกิจกรรมการแสดง (Nation Branding) และ (3) การใช้วัฒนธรรม ภูมิปัญญา และนวัตกรรมเป็นเครื่องมือของอำนาจเชิงอ่อน (Soft Power) เพื่อนำไปสู่การเปรียบเทียบลักษณะเด่นและแนวทางการเล่าเรื่องของประเทศ ASEAN-7 ในงาน World Expo Osaka 2025 โดยเรียงลำดับทีละประเทศ ดังนี้

อินโดนีเซีย

กรอบแนวคิด "เจริญก้าวหน้าด้วยความสามัคคี" (Thriving in Harmony) อยู่ในโซน "Connecting Lives" ศาลามีรูปทรงเหมือนเรือสูงสื่อความหมายเชื่อมโยงสัญลักษณ์ของอดีตการค้าทางทะเลและการเดินหน้าต่อไปอย่างยั่งยืน และใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและสร้างด้วยไม้พลานา (Plana) ซึ่งผลิตจากเศษแกลบข้าวและพลาสติกรีไซเคิลใส่สารเติมแต่งธรรมชาติ ศาลาอินโดนีเซียต้องการแสดงออกถึงความเคารพต่อมรดกของทรัพยากรทางทะเลของประเทศ จัดแสดงพื้นที่ภายในให้มีป่าฝนในร่มที่เขียวชอุ่มเพื่อเชิญชวนผู้เยี่ยมชมให้สัมผัสกับความหลากหลายทางชีวภาพที่อุดมสมบูรณ์ของอินโดนีเซียอย่างใกล้ชิดด้วยพืชกล้วยไม้ ต้นไผ่ ต้นเฟิร์น และต้นปาล์มสูงโปร่งที่สร้างบรรยากาศเงียบสงบ สร้างบรรยากาศเสียงแวดล้อมด้วยเสียงของนกและเสียงน้ำไหลทำให้รู้สึกเหมือนอยู่ในป่าเขตร้อน

อีกหนึ่งไฮไลท์คือการจัดแสดงหุ่นกระบอกแบบโบราณ ตั้งแต่การแสดงการเล่นหุ่นเงาที่เรื่องวายัง กูลิต (wayang kulit) และ วายัง โกเล็ก (wayang golek) ไม้ ไปจนถึง วายัง กะมะสัน (wayang kamasan) ของบาหลีที่มีรายละเอียดประณีต ผู้ชมสามารถชมวายัง (Wayang) ภาพยนตร์ละครโดย การิน นูโกรโฮ (Garin Nugroho) และ ตีติมังสะ (Titimangsa) ซึ่งเจาะลึกเข้าไปในปรัชญาชาวชวาของ ตรีฮีตะการะณะ (Tri Hita Karana) ที่สะท้อนความสามัคคีระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ผ่านมุมมองของหุ่นกระบอก

กลุ่มตัวละครสนุกสนานสามตัวที่เป็นตัวแทนของธรรมชาติ วัฒนธรรม และความหวังเป็นมาสคอตที่น่ารักชื่อ ทัมทัม (TUMTUM) อินโดนีเซียวางตัวเองในฐานะเกาะหลายพันเกาะที่รวมกันเป็นชาติหนึ่งเดียว บริเวณด้านหน้าอาคารมีเวทีกิจกรรมจัดแสดงศิลปวัฒนธรรม

ภาพที่ 3 QR Code ศาลาอินโดนีเซีย ภาพที่ 4 QR Code การแสดงอินโดนีเซีย
ที่มา: ผู้นิพนธ์

มาเลเซีย

กรอบแนวคิด “สานอนาคตในความสามัคคี” (Weaving A Future In Harmony) อยู่ในโซน “Empowering Lives” ได้รับการออกแบบโดยสถาปนิกชาวญี่ปุ่นผู้มีชื่อเสียงเคนโก คุมะ (Kengo Kuma) ศาลามาเลเซียมีหน้าอาคารที่โดดเด่นประกอบด้วยลำไม้ไผ่เกือบ 5,000 ต้น (Uchiyama, K., & Nippon.com. 2025, April 28) ซึ่งถูกนำมาถักทอเป็นลวดลายที่ไหลลื่นเหมือนริบบิ้นที่ได้แรงบันดาลใจมาจากสองเก็ต “songket” (ลายผ้าทอด้วยมือแบบโบราณ) ถ้ามองในเวลากลางคืนริบบิ้นไม้ไผ่นี้จะส่องแสงระยิบระยับเหล่านี้จะเปล่งแสงเป็นสีอ่อน เป็นสื่อแทนถึงประกายของเส้นด้ายสีทองและด้ายสีเงินสื่อถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการเติบโตอย่างยั่งยืน ภายในศาลาจะมีชิ้นงานหลักที่น่าประทับใจคือ “ต้นไม้แห่งความสามัคคี” ซึ่งมีความสูง 10 เมตร เป็นผลงานของศิลปินชาวมาเลเซียชื่อ เรด ฮง ยี (Red Hong Yi) และใบไม้ทั้ง 270 ใบบนต้นถักทอโดยช่างฝีมือด้วยการใช้วัสดุรีไซเคิลรวมถึงกระดาษและพลาสติก ร่วมกับวัสดุธรรมชาติเช่นใบสนเข็ม ไผ่ และหวาย อีกทั้งผู้เยี่ยมชมสามารถลองสวมใส่เครื่องแต่งกายแบบดั้งเดิม ดูการสาธิตงานฝีมือ และเพลิดเพลินไปกับรสชาติของอาหารจานโปรดของชาวมาเลเซียที่ได้รับการรับรองฮาลาลอย่างข้าวหุงกับกระทิ (Nasi lemak) และฉ่าก๋วยเตี๋ยว (Char kuey teow) ที่ศูนย์อาหารมะกัน (Makan-Makan) โอเอซิสบนดาดฟ้าของศาลาซึ่งได้รับการตกแต่งด้วยเฟอร์นิเจอร์ไม้และพืชพรรณเขตร้อนที่เขียวชอุ่มผ่อนให้ผู้เยี่ยมชมได้ผ่อนคลาย บริเวณด้านหน้าอาคารมีเวทีกิจกรรมจัดแสดงศิลปวัฒนธรรม

ภาพที่ 5 QR Code ศาลามาเลเซีย ภาพที่ 6 QR Code การแสดงมาเลเซีย
ที่มา: ผู้นิพนธ์

ฟิลิปปินส์

กรอบแนวคิด “ธรรมชาติ วัฒนธรรม และชุมชน การถักทอความหลากหลายเข้าด้วยกันเพื่อสร้างอนาคตที่ยั่งยืนกว่า” (Nature, Culture & Community — Woven Together for a Better Future) อยู่ในโซน “Empowering Lives” การจัดแสดงของฟิลิปปินส์ในงานครั้งนี้เปิดตัวด้วยศาลาที่ออกแบบโดยบริษัทสถาปนิกที่นำโดยชาวฟิลิปปินส์ คือ Carlo Calma Consultancy Inc. ร่วมกับสถาปนิกผู้บริหารชาวญี่ปุ่น Cat Inc. ที่รับผิดชอบการจัดการโครงการด้วย ภายใต้ชื่อ “Woven” แนวคิด “Woven” ใช้ฉาก façade จากผ้าทอมือของช่างใน 18 ภูมิภาค (กว่า 200 ชิ้น) การออกแบบศาลาได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะการทอของชาวฟิลิปปินส์ ซึ่งมุ่งหมายที่จะเป็นสัญลักษณ์ของการเชื่อมโยงและความยืดหยุ่น สถาปัตยกรรมสะท้อนโครงสร้างของเส้นยืน Warp (เส้นด้ายที่พาดในแนวตั้งบนกี่ทอผ้า) และ เส้นพุ่ง หรือ เส้นพาด Weft (เส้นด้ายที่ทอพาดไปตามแนวนอน สอดเข้าไปในเส้นยืน) เมื่อทอผ้า เส้น warp (ยืน) และ weft (พุ่ง) จะไขว้สานกันจนกลายเป็นผืนผ้า ซึ่งเป็นตัวแทนของความเป็นหนึ่งเดียว ความแข็งแกร่ง และความก้าวหน้า สร้างขึ้นด้วยเส้นหวายมากกว่า 1,000 เส้น และมีแผงถักทอด้วยมือ 212 แผง แผงเหล่านี้สร้างขึ้นโดยช่างฝีมือท้องถิ่นจากชุมชนต่างๆ ทั่วฟิลิปปินส์ เป็นการแสดงความเคารพต่อมรดกการทอของประเทศและแสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของ 18 กลุ่มชาติพันธุ์ภาษาในประเทศฟิลิปปินส์ที่แสดงอยู่เป็นการยกระดับเทคนิคการทอแบบดั้งเดิมสู่ระดับสถาปัตยกรรม พาวิลเลียนของฟิลิปปินส์มีการแสดงสด live performance façade เป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์งานโดยมีการสลับหมุนหน้าต่าง (pivoting panels) ที่ติดตั้งผ้าทอพื้นถิ่น ปลุกชีวิตให้กับสถาปัตยกรรม และเชื่อมโยงการเคลื่อนไหวของนักแสดงเข้ากับตัวอาคาร นอกจากนี้ ในงานมีการจัดแสดง ระบำประจำชาติ (traditional dances) จากหลายภูมิภาค เช่น คีนะคูลางัน (Kinakulangan dance) โดยกลุ่มบัลเล่ (Ballet Philippines) และ รามอน โอบูซัน Ramon Obusan Folkloric Group ซึ่งสอดคล้องกับผ้าทอและวัสดุวัฒนธรรมที่จัดแสดงภายในพาวิลเลียน ศาลาแห่งนี้มุ่งหวังที่จะแสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องของงานฝีมือฟิลิปปินส์ในบริบทร่วมสมัย ผู้เยี่ยมชมจะได้สัมผัสประสบการณ์การเดินทางที่ให้ความรู้สึกเสมือนจริงผ่านป่าแห่งงานศิลปะที่แบบโต้ตอบที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์พื้นที่ใช้เทคโนโลยีอินเทอร์แอคทีฟ ให้ประสบการณ์สื่อเสมือนจริง (immersive media) และ ปัญญาประดิษฐ์ที่ตอบโต้ได้ (interactive AI-powered installations) ในการแสดงชื่อ “Dancing with Nature” ที่ผู้เข้าชมเคลื่อนไหวและภาพนั้นถูกแปลงเป็นภาพโต้ตอบ เช่น ใบไม้ ปลา หรือดอกไม้ ซึ่งสะท้อนเรื่องราวของธรรมชาติและวัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยีสมจริงบนกรอบแนวคิด “ธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรม และชุมชน” ศาลาแห่งนี้เน้นย้ำเรื่องความยั่งยืนผ่านการออกแบบ การใช้วัสดุพื้นเมือง และแผนการสำหรับชีวิตที่สองในฟิลิปปินส์ นอกจากเฉลิมฉลองงานฝีมือของชาวฟิลิปปินส์แล้ว ศาลาแห่งนี้ยัง ส่งเสริมการท่องเที่ยว การค้า และการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม บริเวณด้านหน้าอาคารมีเวทีกิจกรรมจัดแสดงศิลปวัฒนธรรม



ภาพที่ 7 QR Code ศาลาฟิลิปปินส์ ภาพที่ 8 QR Code การแสดงฟิลิปปินส์
ที่มา: ผู้นิพนธ์

สิงคโปร์

กรอบแนวคิด “โดมทรงกลมแห่งความฝัน” (Dream Sphere) แนวคิดคือ ที่ซึ่งความฝันก่อรูปร่าง “Where dreams take shape” เป็นประเทศเดียวในกลุ่ม ASEAN-7 ที่อยู่ในโซน “Saving Lives” มีการจัดนิทรรศการผ่านประสบการณ์หลายประสาทสัมผัสและงานศิลปะเชิงจัดวางแบบเสมือนจริงที่ผู้ชมมีส่วนร่วมเต็มที่ เนื่องในโอกาสครบรอบ 60 ปีแห่งความเป็นอิสระของสิงคโปร์ในปี SG60 โดยจัดแสดงโครงสร้างเป็นทรงกลมสูง 17 เมตร ในนิยามแผ่นดิสก์แห่งความฝัน “Dream Disks”ออกแบบโดย DP Architects คลุมด้วยแผ่นดิสก์รีไซเคิลนี้มีการออกแบบที่รักษ์สิ่งแวดล้อม ซึ่งผสมผสานการระบายอากาศตามธรรมชาติและการบังแสงแดดเข้ากับต้นไม้เขียวชอุ่ม และภายในมีป่า “Dream Forest” เสมือนป่าในวงกลมซึ่งเป็นการแสดงความมุ่งมั่นของประเทศเกาะแห่งนี้ ศาลามีโครงสร้างเป็นชั้น ๆ ที่สะท้อนถึงชั้นของป่าเขตร้อน เต็มไปด้วยพืชพันธุ์พื้นเมืองของสิงคโปร์และญี่ปุ่นผสมอยู่ด้วย ควบคู่ไปกับกล้วยไม้สีสันสดใส นอกจากนี้ยังมีงานศิลปะจัดวางโดยศิลปินท้องถิ่นอย่างแอชลี (Ashley Yeo), เจอโรล (Jerrold Chong), เมลิสสา (Melissa Tan) และ ซูล (Zul Mahmod) ในขณะที่มีการแสดงโดย ไอซ์แลนด์ วอยซ์ (The Island Voices) และ ออเคสตรา เมลายู สิงคะปุรา (Orkestra Melayu Singapura) เพิ่มความมีชีวิตชีวา ผู้เยี่ยมชมสามารถลิ้มรสอาหารโปรดของชาวสิงคโปร์เช่นข้าวมันไก่และลักซา (Laksa) หรือชิมรสแอลกอฮอลประจำชาติ (Singapore Gin) เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะที่ผสมผสานกับสมุนไพรต่าง ๆ เช่นใบมะกรูด เมล็ดพริกแห้ง และพริกกำปอต ซึ่งสร้างสรรค์โดยโรงกลั่นท้องถิ่น (Tanglin Gin)



ภาพที่ 9 QR Code ศาลาสิงคโปร์
ที่มา: ผู้นิพนธ์

ไทย

กรอบแนวคิด “แผ่นดินแห่งภูมิคุ้มกัน” (Bhumi Vimana: The Land of Immunity) อยู่ในโซน “Connecting Lives” เล่าเรื่องผ่านแนวคิด “SMILE” (Siam-Siamese Smiles, Medical & Wellness, Innovation, Local wisdom, etc.) เน้นสุขภาพ ความเป็นอยู่ และเอกลักษณ์ไทย ด้วยการยืมองค์ประกอบการออกแบบมาจากสถาปัตยกรรมไทยโบราณ ศาลาไทยมีหลังคาจั่วครึ่งใบที่เรียกว่า “จอมแห” และประดับด้วยรายละเอียดหวายสาน แต่นั่นยังไม่ใช่จุดเด่นที่โดดเด่นที่สุด เพราะสร้างกำแพงกระจกสะท้อนแสงยาว 100 เมตรทอดยาวไปตามด้านข้างของโครงสร้าง สร้างภาพลวงตาของอาคารขนาดใหญ่แบบเต็มรูป เมื่อพระอาทิตย์ตกดิน กำแพงจะสะท้อนสีสันที่เปลี่ยนแปลงของท้องฟ้าและลานที่จะส่องแสงอย่างนุ่มนวล ซึ่งมีช้างไม้แกะสลักอย่างประณีตสามตัวคอยต้อนรับผู้เยี่ยมชม เมื่อก้าวเข้าไปข้างในจะพบกับการจัดแสดงแบบประสบการณ์สื่อเสมือนจริง (Immersive Experience) ภายในโรงภาพยนตร์ Wisdom of life Immersive Theater ที่ถ่ายทอดความงดงามของภูมิวิถี, ธรรมชาติ, ความเป็นเลิศด้านการแพทย์, การบริการและรอยยิ้มของผู้คน ซึ่งทั้งหมดนี้คือการดูแลสุขภาพแบบองค์รวมสำหรับจิตใจ ร่างกาย และจิตวิญญาณในแบบเฉพาะของคนไทย ด้วยสมุนไพรและเสริมนวัตกรรมทางการแพทย์สมัยใหม่ อาทิ นวัตกรรม AI คัดกรองเบาหวานที่ตา ฟองน้ำห้ามเลือด จากแป้งข้าวเจ้า หุ่นทางการแพทย์เพื่อดูแลผู้สูงอายุ อาหารทางการแพทย์-สุขภาพทางเลือกแห่งอนาคต ตามมาด้วยประสบการณ์ที่ดื่มด่ำกับการได้ลิ้มลองอาหารไทยแท้ ผัดกระเพา แกงเขียวหวานไก่ และต้มยำกุ้ง เลือกซื้อของที่ระลึกงานฝีมือ เช่น น้ำมันหอม ยาดมสมุนไพร กางเกงช้าง โดยมีน้อง “ภูมิใจ” มาสคอตประจำซึ่งมีสัญลักษณ์ “เฉลว” ปักอยู่บนศีรษะ (เครื่องหมายอย่างหนึ่งทำด้วยไม้ไผ่หรือหวายขัดกันเป็นมุม ตั้งแต่ ๕ มุมขึ้นไป ใช้ปักบนหม้อต้มยา) และชมการสาธิตการนวดไทยแบบดั้งเดิมอีกทั้งมีหมอนวดคอยให้บริการ และการบำบัดสปาแบบไทย และมีผลิตการนวดแจกให้ผู้เข้าร่วมชมงาน นอกเหนือจากนั้น บริเวณด้านหน้าอาคารมีเวทีกิจกรรมจัดแสดงศิลปวัฒนธรรมไทยร่วมสมัยนำเสนอภายใต้แนวคิด “ยิ้มสยามงามสู่สังคมโลก”



ภาพที่ 10 QR Code ศาลาไทย
ที่มา: ผู้นิพนธ์



ภาพที่ 11 QR Code การแสดงไทย
ที่มา: ผู้นิพนธ์

เวียดนาม

กรอบแนวคิด “สังคมที่ครอบคลุมทุกคน ซึ่งประชาชนเป็นศูนย์กลาง” (An Inclusive Society Where People Are Centered) อยู่ในโซน “Empowering Lives” เพื่อสะท้อนวิสัยทัศน์ของสังคมที่ยั่งยืนและเป็นธรรม ผ่านการจัดแสดงประเพณี วัฒนธรรม และนวัตกรรม ศาลาเวียดนามมีชีวิตชีวาด้วยการแสดงที่น่าหลงใหลของ “หุ่นกระบอกน้ำ” ประเพณีการเล่นหุ่นกระบอกบนผิวน้ำที่มีประวัติศาสตร์มากกว่า 100 ปี ซึ่งเสมือนภาพฉายจิตวิญญาณของและการเล่าเรื่องชีวิตหมู่บ้านเวียดนาม ขณะที่ชมหุ่นไม้สีสันสดใส เต้นรำอย่างลื่นไหล และต่อสู้กันบนสระน้ำที่ระยิบระยับ ก็จะมีเพลงเวียดนามดั้งเดิมเป็นเสียงประกอบ นอกเหนือจากเวที จิตรกรรมฝาผนังไผ่ ลายมังกร และงานศิลปะวาดมือยังจะชวนให้นึกถึงนาข้าวอันเขียวขจีและชีวิตริมแม่น้ำ ผู้เยี่ยมชมจะได้รับการต้อนรับจากสตรีที่แต่งกายด้วยชุดอ๊าวหย่ายดั้งเดิม การจัดแสดงใช้เทคโนโลยีการฉายภาพแมปปิ้งและ 3 มิติเพื่อสร้างวัฒนธรรมอันน่าหลงใหลของเวียดนามขึ้นมาใหม่ ในศาลายังมีโฮโลแกรม และ เทคโนโลยีที่สร้างสภาพแวดล้อมเสมือน VR แบบโต้ตอบ และท้องฟ้าเพดานตกแต่งภาพโคมไฟแบบเวียดนามสื่อถึงอนาคตที่เชื่อมโยงอดีตและปัจจุบัน และการจัดแสดงมรดกทางวัฒนธรรมและศิลปะของเวียดนาม เช่น มีการแสดงเต้นรำ ภาชนะเครื่องเคลือบและเซรามิก และเพื่อเติมเต็มประสบการณ์ ของผู้เข้าชมจะได้ลิ้มลองชานมเวียดนามที่เสิร์ฟในถ้วยกระดาษน่ารักที่ประดับด้วยหมวกกรวยจิ๋ว

ภาพที่ 12 QR Code ศาลาเวียดนาม
ที่มา: ผู้นิพนธ์

ภาพที่ 13 QR Codeการแสดงเวียดนาม
ที่มา: ผู้นิพนธ์

บรูไน

กรอบแนวคิด “สะพานสู่อนาคต” (Bridging to the future) อยู่ในโซน “Connecting Lives” ศาลาอยู่ใน Commons-F โดดเด่นด้วยประตูโค้งทำจากโครงสร้างไม้ไผ่ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากราชสำนักบรูไน “Indera Buana” โดยใช้สถาปัตยกรรมทรงเรขาคณิตแบบอิสลาม (sacred geometry) และองค์ประกอบกระจกสะท้อนเพื่อสื่อถึงความยั่งยืนและความแข็งแกร่งทางวัฒนธรรม นับเป็นโอกาสสำคัญที่ประเทศบรูไนจะได้เผยแพร่และส่งเสริมสมบัติของชาติและมรดกทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่า อาทิ กัมปงแอร์ (หมู่บ้านน้ำที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในโลก ซึ่งได้รับสมญานามว่า ‘เวนิสแห่งตะวันออก’), ทรัพยากรธรรมชาติ เช่น อาหารประจำชาติและอาหารพื้นเมือง เช่น อัมบูยัต, นาซีกาโต๊ะ, และขนม เพนยาร์ม, ตลอดจนสถาปัตยกรรมและวิถีชีวิต เช่น บ้านยาวของชนเผ่าอีบันและเทอราจา, มัสยิดกัมปงตามอย, โบสถ์สีน้ำเงิน และวัดจีน นอกจากนี้ยังรวมถึงวัฒนธรรมการอบขนม

พื้นบ้านและผลิตภัณฑ์พื้นเมือง เช่น อัมบุค ฮิดุง บาซาร์ ซึ่งสะท้อนถึงความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ศาสนา และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่เป็นเอกลักษณ์ของบรูไน มีการแสดงสดของศาลาบรูไน (Brunei Pavilion) จัดขึ้น ณ หอประชุมวันชาติ (National Day Hall) หรือที่เรียกว่าสวนเรย์ ‘Ray Garden’ โดยบรูไนได้ใช้สถานที่ดังกล่าวในการจัดงานเฉลิมฉลองวันชาติเมื่อวันที่ 7 สิงหาคม พ.ศ. 2568

ภาพที่ 14 QR Code ศาลาบรูไน
ที่มา: ผู้นิพนธ์

ภาพที่ 15 QR Code การแสดงบรูไน
ที่มา: ผู้นิพนธ์

ประเทศ	วิธีการเล่าเรื่องหลัก	ศิลปะ
อินโดนีเซีย	Thriving in Harmony: Nature, Culture, Future	ตรี ฮิตะ กะระณะ (Tri Hita Karana), เรือ, สื่อส่งเสริมความยั่งยืน, มีการแสดงสด
มาเลเซีย	Weaving a Future in Harmony	ผ้า songket, แสงไฟ, ความหลากหลายวัฒนธรรม, มีการแสดงสด
ฟิลิปปินส์	Nature, Culture & Community — Woven Together	ผ้าทอมือ 200 ชิ้น, เทคโนโลยีเสมือนจริงที่สร้างประสบการณ์หลายประสาทสัมผัส, มีการแสดงสด
สิงคโปร์	Dream Sphere: Where dreams take shape	โดมทรงกลม, แผ่นดิสก์แห่งความฝัน, ป่าแห่งความฝัน, หลายประสาทสัมผัส, นวัตกรรม
ไทย	Bhumi Vimana: The Land of Immunity	วิมานไทย, รอยยิ้ม, ความเป็นอยู่แบบไทย, นวัตกรรม, มีการแสดงสด
เวียดนาม	An Inclusive Society Where People Are Centered	สังคมมีส่วนร่วม, การผสมผสานวัฒนธรรมดั้งเดิมเข้ากับความทันสมัย, มีการแสดงสด
บรูไน	Bridging to the future	สถาปัตยกรรมทรงเรขาคณิตแบบอิสลาม, วัฒนธรรม, มีการแสดงสด

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบแนวคิดการนำเสนอและจุดเด่นของศาลาประเทศ ASEAN-7 ในงาน World Expo Osaka 2025 ที่มา: ผู้นิพนธ์

ประเทศ	วิธีการเล่าเรื่องหลัก	ศิลปะ
อินโดนีเซีย	ความหลากหลายของหมู่เกาะ สถาปัตยกรรมเรือ, ศิลปะท้องถิ่น ความสมดุลระหว่างมนุษย์ ธรรมชาติ และสิ่งศักดิ์สิทธิ์	สถาปัตยกรรมได้แรงบันดาลใจจากเรือ ใช้วัสดุอย่างไม้ Plana ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
มาเลเซีย	เทคโนโลยี & วัฒนธรรมพหุชาติพันธุ์ สะท้อนวัฒนธรรมหลากหลายของชาติผ่านลวดลายแบบ songket	สถาปัตยกรรมที่สะท้อนวัฒนธรรมผ่านวัสดุธรรมชาติ ทำจากไม้ไผ่กว่า 5,000 ท่อน , ตกแต่งด้วยไม้ไผ่ที่ดึงลวดลายผ้า songket สานลวดลาย และเมื่อกลางคืนจะให้แสงส่องผ่านลวดลายนั้นเพื่อสะท้อนความหรูหรา ทอด้วยมือ แทนการทออนาคต พร้อมการแสดงสดร่ายรำวัฒนธรรมหลายเชื้อชาติ
ฟิลิปปินส์	ศิลปะ ดนตรี และชุมชน ผ่านการแสดงและระบำ, ประสบการณ์สื่อเสมือนจริง (immersive media)	นำเสนอผ่านการเดินเรื่องด้วยศิลปะการแสดง และประสบการณ์สื่อเสมือนจริง (immersive media)
สิงคโปร์	ยุทธศาสตร์ประเทศอัจฉริยะ, เมืองสีเขียว	เทคโนโลยีที่สร้างสภาพแวดล้อมเสมือน VR, โมเดลเมืองในนิทรรศการสร้างภาพเมืองอัจฉริยะ
ไทย	ภูมิวิมาน แผ่นดินแห่งภูมิคุ้มกัน Bhumi Vimana: The Land of Immunity – ผสมอาหาร ศิลปะ และ โมเดลเศรษฐกิจบีซีจี (BCG Economy)	นวดไทย, ครัวไทย, การแสดง
เวียดนาม	วัฒนธรรมดั้งเดิม นวัตกรรม เชื่อมโยงความทรงจำของอดีตกับอนาคต	ใช้สถาปัตยกรรมดั้งเดิมที่เน้นเทคโนโลยีและสื่อเสมือน (VR) ในการเล่าเรื่องเชิงนวัตกรรมดิจิทัล
บรูไน	ความมั่งคั่ง และ ศรัทธา ต่อลมหายใจวัฒนธรรมดั้งเดิมสู่อนาคต	การออกแบบโดยใช้ศิลปะแบบอิสลามในลวดลายเรขาคณิตเพื่อสื่อถึงสะพานเชื่อมระหว่างอดีตและอนาคต

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์วิธีการเล่าเรื่องและองค์ประกอบการนำเสนอของประเทศ ASEAN-7 ในงาน World Expo Osaka 2025 ที่มา: ผู้นิพนธ์

สรุปเชิงวิชาการ

การเล่าเรื่องในงาน World Expo 2025 ของ ASEAN-7 ไม่เพียงแต่สะท้อนความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของแต่ละประเทศ แต่ยังเป็นการสร้าง “สะพาน” เชื่อมโยงระหว่างอดีตกับอนาคต ผ่านการผสานมรดกทางวัฒนธรรมเข้ากับนวัตกรรมร่วมสมัย การวิเคราะห์รูปแบบการเล่าเรื่อง (Storytelling) นี้ชี้ให้เห็นถึงบทบาทของอาเซียนในการสร้างภาพลักษณ์บนเวทีโลก และยืนยันถึงความสำคัญของศิลปะ วัฒนธรรม และเทคโนโลยี ในการสื่อสารอัตลักษณ์และความร่วมมือระดับนานาชาติ ซึ่งการเล่าเรื่องไม่เพียงแต่จะเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดความหมาย ในรูปแบบวรรณกรรมหรือศิลปะการแสดง แต่ยังขยายไปสู่การสื่อสารทางสังคม วัฒนธรรม และการตลาด (Denning, 2005) กรอบแนวคิดนี้สามารถนำมาใช้ในการอธิบายการเล่าเรื่องในงาน World Expo ซึ่งศาลาประจำชาติทำหน้าที่เป็น “เวทีเล่าเรื่อง” ผ่านสถาปัตยกรรม ศิลปะ และเทคโนโลยี ถัดมาคือแนวคิด Nation Branding ซึ่งชี้ให้เห็นว่าประเทศสามารถ “สร้างแบรนด์” ได้เช่นเดียวกับองค์กรหรือผลิตภัณฑ์ โดยใช้การสื่อสารเชิงกลยุทธ์ในการสร้างภาพลักษณ์ที่พึงประสงค์ต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสียระหว่างประเทศ (Anholt, 2007) จำลองแบบ Nation Brand Hexagon ของ Anholt ไว้ซึ่งประกอบด้วย 6 มิติ ได้แก่ (1) การท่องเที่ยว (Tourism) (2) การส่งออก (Exports) (3) การปกครอง (Governance) (4) การลงทุนและการเข้าใจธุรกิจ (Investment and Immigration) (5) วัฒนธรรมและมรดก (Culture and Heritage) และ (6) ประชาชน (People) มี งานวิจัยจำนวนหนึ่ง ระบุว่าการเข้าร่วมงาน World Expo เป็นหนึ่งในเครื่องมือที่สำคัญที่สุดของ Nation Branding (Monclús & Díez Medina, 2016) เนื่องจากศาลาประจำชาติเป็นพื้นที่ที่จับต้องได้ (tangible space) ในการถ่ายทอดอัตลักษณ์และวิสัยทัศน์ ตัวอย่างเช่น การใช้วัสดุจากภูมิปัญญาท้องถิ่น (local materials) หรือการจัดแสดงงานศิลปะร่วมสมัย ล้วนมีบทบาทในการสร้างความรับรู้เชิงบวกและความแตกต่างให้กับประเทศนั้น ๆ ข้อค้นพบที่น่าสนใจประการหนึ่งคือ ประเทศ ASEAN-7 มีรูปแบบร่วมในการสื่อสารอัตลักษณ์ผ่านการเชื่อมโยง “อดีต–ปัจจุบัน–อนาคต” กล่าวคือ ใช้ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นรากฐาน ก่อนเชื่อมโยงเข้าสู่การพัฒนา นวัตกรรม และความยั่งยืนในอนาคต แม้ว่าจะมีบริบทและจุดเน้นแตกต่างกันในแต่ละประเทศก็ตาม นอกจากนี้ ยังพบแนวโน้มการใช้สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีแบบ Immersive Media เช่น Virtual Reality (VR), Interactive Exhibition, Projection Mapping และสื่อผสมมัลติมีเดีย เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการเล่าเรื่องและสร้างประสบการณ์ร่วมแก่ผู้เข้าชม ซึ่งสะท้อนแนวโน้มสำคัญของการทูตวัฒนธรรมร่วมสมัยที่มุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์มากกว่าการสื่อสารข้อมูลเพียงด้านเดียว ดังนั้น องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้ คือ การเสนอให้มองศาลาประจำชาติในงาน World Expo ไม่เพียงในฐานะพื้นที่จัดแสดงนิทรรศการ แต่เป็น “พื้นที่การสื่อสารเชิงยุทธศาสตร์” ที่ประเทศต่าง ๆ ใช้บูรณาการ Storytelling, Nation Branding และ Soft Power เข้าด้วยกัน เพื่อสร้างการรับรู้และความสัมพันธ์กับประชาคมโลก

สุดท้ายที่ผู้เขียนอยากจะกล่าวถึงคือเรื่อง ซอฟพาวเวอร์ Joseph Nye (2004) ได้บัญญัติ

คำว่า ซอฟพาวเวอร์ (Soft Power) เพื่ออธิบายพลังอำนาจรูปแบบใหม่ที่ไม่ได้อาศัยกำลังทหารหรืออำนาจเศรษฐกิจ แต่เกิดจากความสามารถในการโน้มน้าวและดึงดูด (attraction and persuasion) ผ่านวัฒนธรรม ค่านิยม และนโยบายที่ได้รับการยอมรับ งาน World Expo เป็นเวทีที่ประเทศต่าง ๆ ใช้ซอฟพาวเวอร์อย่างเข้มข้น ผ่านการออกแบบประสบการณ์ที่สร้างแรงบันดาลใจ การสื่อสารอัตลักษณ์ที่โดดเด่น และการแสดงศักยภาพทางนวัตกรรม สำหรับกลุ่มประเทศอาเซียน ซอฟพาวเวอร์ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ “วัฒนธรรมดั้งเดิม” เช่น ศิลปะ การแสดง หรืออาหาร แต่ยังรวมถึง ภูมิปัญญาท้องถิ่นผสมผสานนวัตกรรมร่วมสมัย ซึ่งสะท้อนการปรับตัวเข้าสู่บริบทโลกาภิวัตน์ได้อย่างดี ตัวอย่าง เช่น ไทยใช้การนวดแผนไทยควบคู่กับนวัตกรรมการแพทย์สมัยใหม่ หรือสิงคโปร์ที่ใช้เทคโนโลยี VR และแนวคิด ยุทธศาสตร์ประเทศอัจฉริยะ (Smart Nation) ในการเล่าเรื่อง เป็นต้น การมาเยือนงานครั้งนี้จึงมิใช่เพียงการชมงานแสดง แต่คือการเดินทางผ่าน “เรื่องเล่า” (Storytelling) ที่ทุกประเทศได้บรรจงถ่ายทอด ทั้งเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ เติมเต็มจินตนาการ และเปิดประตูสู่ความร่วมมือในระดับโลก ผู้เขียนขอเชิญชวนทุกท่านมาร่วมสัมผัสเวทีที่ยิ่งใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่งของโลก ที่ซึ่ง อดีต ปัจจุบัน และอนาคต จะถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน

รายการอ้างอิง

Anholt, S. (2007). Competitive identity: The new brand management for nations, cities and regions. Palgrave Macmillan.

Denning, S. (2005). The leader’s guide to storytelling: Mastering the art and discipline of business narrative. Jossey-Bass.

Ishida, M. (2025, January 31). Osaka gears up to host World Expo 2025. Channel News Asia. https://www.channelnewsasia.com/east-asia/osaka-gears-up-host-world-expo-2025-4908256

Lee, J. W. (2015). Public diplomacy and place branding: The role of expos in the construction of national images. Place Branding and Public Diplomacy, 11(4), 275–287.

Monclús, J., & Díez Medina, C. (2016). World expositions and urban design: The case of Expo 2008 Zaragoza. Routledge.

Nye, J. S. (2004). Soft power: The means to success in world politics. PublicAffairs.

Sou Fujimoto Architects. (2025, September 3). Largest wooden architectural structure now open at Expo 2025 Osaka. Timber Design & Technology. https://www.timberdesignandtechnology.com/articles/largest-wooden-architectural-structure-now-open-at-expo-2025-osaka/

Uchiyama, K. (2025, April 28). Malaysia Pavilion: Weaving a future in harmony. Nippon.com. https://www.nippon.com/en/guide-to-japan/expo2025060/

เอนกู ไทยแลนด์. (2568, 15 มีนาคม). The Grand Ring is world’s largest wooden structure at Expo 2025. เอนกูเดลี่นิวส์. https://engoo.co.th/app/daily-news/article/expos-grand-ring-is-worlds-largest-wooden-structure/Me3a3PqrEe-eh2uf4rLzvQ

โยมิอูริ ชิมบุน. (2568, 17 พฤษภาคม). 2025 Expo Osaka: Myaku-Myaku character mascot toy filched from Baltic Pavilion. เดอะเจแปนนิวส์. https://japannews.yomiuri.co.jp/society/general-news/20250517-254907/



แนวทางการแสดงรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์แบบไทย

Thai Style of the Comedy of Manners' s Acting Approach

ณัฏฐนันธ์ เอื้อศิลป์ [1]

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้เป็นการถอดองค์ความรู้จากผลงานสร้างสรรค์ละครเวทีจาก บทละครพูดพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เรื่อง ชิงนาง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการแสดงรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์แบบไทยผ่านตัวละคร พระยาศักรินทร์ฤไชย ภายใต้การกำกับการแสดงของ อภิรักษ์ ชัยปัญหา ผลการสร้างสรรค์พบว่าแนวทางการแสดงรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์ครั้งนี้มีการผสมเทคนิคระหว่างวิธีการแสดงละครตะวันตกและละครไทยด้วยการสร้างตัวละครจากบริบทสังคมไทยตามลักษณะชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละคร การสร้างลักษณะบุคลิกภาพและการเคลื่อนไหวของตัวละครโดยใช้วิธีการจัดวางองค์ประกอบร่างกายนาฏศิลป์ไทยตามลักษณะตัวละครพระและเลือกใช้นาฏยศัพท์เพื่อการสื่อสารทั้งการกระทำ ความรู้สึกภายใน ความคิด ภาษาพูดเข้ามาพัฒนาให้เกิดเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของตัวละครในการแสดงเพื่อทำให้เกิดความเชื่อ นอกจากนั้นยังใช้เทคนิคการแสดงละครกำแบบของไทยโดยการกำหนดกติกาในการแสดงของตัวละครให้กำหนดพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อสร้างความขบขันที่เกิดขึ้นในการแสดงด้วยการล้อเลียนตัวละคร

คำสำคัญ : ละครตลกชวนหัว, คอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์, ละครพูด ร. 6, ละครเรื่อง ชิงนาง

[1] อาจารย์ประจำสาขาดนตรีและการแสดง คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

This article examines the acting methodology of the Thai-style comedy of manners through the character Praya Sakkarin Ruechai in Ching Nang (The Rival). The study examines the integration of traditional Thai performance elements into modern comedic acting. Using a practice-based research framework, it combines theoretical analysis—drawing on the comedy of manners, humor studies, and classical Thai dance and theatre—with practical experimentation through rehearsals and performance directed by Apirak Chaipanha.

The findings reveal a hybrid acting approach that merges contemporary theatre techniques with conventions of Thai classical performance. By analyzing class, social status, patriarchy, and authority within the character's socio-cultural context, the study demonstrates the effective use of irony in both action and situation. Character construction also draws on traditional Thai performative codes—such as the Pra archetype, Natayasap codified movements, and Kam-Bae gestural communication—to articulate the character's beliefs, objectives, emotions, and internal states. Overall, the study contributes to developing a distinct Thai acting methodology for the comedy of manners, highlighting the interplay between classical performance traditions and modern theatrical practice.

Keywords : comedy, comedy of manners, plays of King Rama VI, Ching Nang (The Rival)

ความสำคัญและที่มา

เมื่อกล่าวถึงศิลปะการละครของไทยมีประวัติศาสตร์ พัฒนาการและรูปแบบของละครในลักษณะต่าง ๆ จากละครรำ ละครพูดจนพัฒนามาสู่ละครร้องซึ่งสอดคล้องกับการอธิบายถึงการละครของไทยโดยวิมลศรี อุปรมัย (2553) ได้อธิบายไว้ว่าการละครของไทยนั้นมีประวัติและพัฒนาการสืบเนื่องมาจากความเลื่อมใสในคำสั่งสอนของพระพุทธองค์โดยประดิษฐ์คำสอนขึ้นมาเล่าเป็นนิทานเพื่อต้องการให้เกิดการเลื่อมใสในคำสั่งสอนของพระพุทธศาสนาให้รู้บาปบุญ นอกจากนั้นการละครเป็นเรื่องของการสะท้อนชีวิตมีทุกข์และ

จากการศึกษาด้านประวัติและพัฒนาการของละครไทยทำให้เห็นชัดเจนว่าศิลปะการละครของไทยมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงมาโดยตลอดแม้ว่าการละครไทยดั้งเดิมนั้น คือรูปแบบละครำซึ่งถือเป็นสมบัติของพระมหากษัตริย์ห้ามมิให้ผู้ใดมีละครเป็นของตนเองจนกระทั่งเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงพระราโชบายการละครไทยก็เริ่มแพร่กระจายและได้รับความนิยมในหมู่ประชาชนมากขึ้น นอกจากนั้นศิลปินและผู้เสพผลงานหรือเป็นผู้อุปถัมภ์ซึ่งถือว่ามีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาการ

ละครของไทยตั้งแต่วรรณกรรมการละคร ดนตรี นาฏศิลป์ องค์ประกอบต่าง ๆ หรือแม้แต่อิทธิพลจากชาวต่างประเทศที่มีการติดต่อสื่อสาร ค้าขายแลกเปลี่ยนแนวคิดและวัฒนธรรมจนส่งผลถึงเนื้อหาและรูปแบบของละครไทย ดังนั้นด้วยความสนใจในศิลปะการละครของไทยซึ่งมีคุณค่าทางศิลปะและเรื่องราวชีวิต ความคิด ความเชื่อของผู้คนในอดีตที่สามารถนำมาตีความและสร้างสรรค์ใหม่ตามมุมมองและบริบทในช่วงเวลาปัจจุบัน ประการสำคัญผู้วิจัยมีความต้องการแสวงหาแนวทางในการผสมละครไทยกับวิธีการละครสมัยใหม่เพื่อศึกษาองค์ความรู้จึงมีความตั้งใจเลือกบทละครพูดซึ่งเป็นบทพระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวโดยเฉพาะบทละครที่พระองค์ทรงแปลและดัดแปลงจากบทละครต้นฉบับภาษาต่างประเทศ การนำตัวละครต่าง ๆ ที่มีชีวิตในสังคมยุคนั้นและยังได้เห็นทั้งมุมมองชีวิต อารมณ์ขันจากการเสียดสีประชดประชันความแตกต่างของคนในแต่ละระดับชั้นจากมุมมองของพระองค์ทำให้ผู้วิจัยสนใจศึกษาและวิเคราะห์จากประเด็นที่พระองค์ทรงต้องการสื่อสาร ดังที่จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา (2540) ได้กล่าวถึงวรรณคดีการแสดงของไทยไว้ว่าในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัววรรณคดีการแสดงของไทยเฟื่องฟูเป็นอย่างมากเนื่องจากมีพระราชนิยมในโขน ละครทั้งไทยและตะวันตก พระราชนิพนธ์บทละครพูดมีเป็นจำนวนมากทั้งที่ทรงแปล แปลงและทรงพระราชนิพนธ์ใหม่โดยมีวิธีการวางรูปตัวบทตามแบบบทละครตะวันตกทรงประยุกต์ความเป็นตะวันตกกับความนิยมและความสามารถของคนไทยเข้าด้วยกันอย่างพอเหมาะด้วยพระองค์ทรงมีพระราชประสงค์ใช้การละครเป็นเครื่องมือหยั่งเสียงมหาชนทั้งในด้านวัฒนธรรมที่กำลังจะเปลี่ยนไปตามสภาพการณ์เพื่อสื่อสารกับประชาชนโดยใช้มหรสพเป็นสื่อและเป็นเครื่องมือในการสั่งสอนด้วย บรรดาบทละครพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวมีหลายหลายประเภท เช่น บทละครรำ บทโขน บทภาพยนตร์ โครงเรื่องลิเกและบทละครพูดเป็นต้น พระองค์ทรงพระราชนิพนธ์บทละครพูดไว้เป็นจำนวนมากโดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มที่ 1 บทละครพูดภาษาไทย ทรงพระราชนิพนธ์จากจินตนาการจำนวน 24 เรื่อง กลุ่มที่ 2 บทละครพูดทรงพระราชนิพนธ์แปล/แปลงจากภาษาอังกฤษจำนวน 16 เรื่อง และกลุ่มที่ 3 บทละครพูดทรงพระราชนิพนธ์แปล/แปลงจากภาษาฝรั่งเศสจำนวน 10 เรื่อง ทั้งนี้พระองค์ได้รับลักษณะจูงใจจากการละครตะวันตกอยู่มากโดยเฉพาะด้านรูปแบบ

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจบทละครพระราชนิพนธ์เรื่อง ชิงนาง บทละครพูดซึ่งทรงแปลมาจากบทละครภาษาอังกฤษของริชาร์ด บรินสลี เชริแดน (Richard Brinsley Sheridan, 1751-1861) ที่พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงแปลและดัดแปลงให้เข้ากับสังคมไทยได้อย่างแนบเนียนดังที่นันทกา พลอยแล้ว (2521) ได้ศึกษาอิทธิพลของละครตะวันตกในบทละครพูดพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวไว้ว่า บทละครพูดเรื่องชิงนางนั้นพระองค์ทรงแปลและดัดแปลงมาจาก The Rivals พระองค์ทรงตัดและเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ บทสนทนาบางตอนในต้นฉบับเพื่อให้บทละครแปลงมีลักษณะเป็นไทยมากที่สุดเพราะเหตุการณ์ในต้นฉบับเดิมเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นหรือมีได้แต่เฉพาะในวัฒนธรรมของอังกฤษ ตัวอย่างเช่นธรรมเนียมการดวลดาบกู้เกียรติที่มีในวัฒนธรรมอังกฤษนั้นพระองค์ทรงเปลี่ยนเหตุการณ์ให้เป็นการนัดท้าต่อยกันของพวกผู้ชายต่อหน้าพวกผู้หญิง

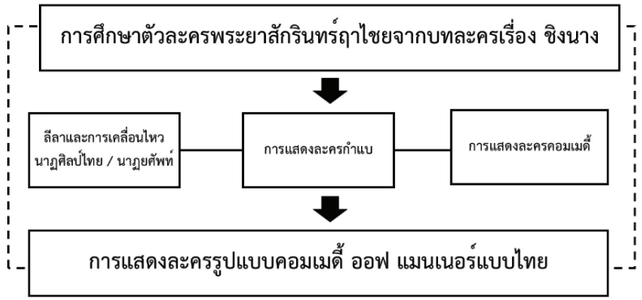
ยังคงรักษาส่วนประกอบของต้นฉบับไว้เพื่อทำให้เห็นถึงการใช้ความรุนแรงตัดสินความขัดแย้งของตัวละคร

กระบวนการศึกษาครั้งนี้จึงเป็นการถอดความรู้จากการทำงานสร้างสรรค์ละครเวทีระหว่างคณาจารย์และนิสิตคณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพาเพื่อศึกษาแนวทางการแสดงจากบทละครพูดพระราชนิพนธ์เรื่อง ชิงนาง การศึกษาภาพสะท้อนสังคมไทยในอดีต รวมถึงค่านิยม ทัศนคติ ความเชื่อเพื่อนำมาพัฒนาตัวละครและสื่อสารผ่านแนวทางการแสดงละครรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาแนวทางการแสดงรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์แบบไทยสำหรับตัวละครพระยาสักรินทร์ฤาไชยจากบทละครพูดพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เรื่อง ชิงนาง

กรอบความคิด



แผนภาพที่ 1 กรอบความคิดการสร้างสรรค์
ที่มา: ณัฏฐนันธ์ เอื้อศิลป์

ประโยชน์ที่ได้จากกระบวนการทำงาน

1. ผลงานการแสดงละครเวทีที่ทำงานร่วมกับระหว่างคณาจารย์และนิสิตคณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา
2. เทคนิคและวิธีการแสดงละครคอมมาดี ออฟ แมนเนอร์

ละครพูดพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

ก่อนที่จะศึกษารายละเอียดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย ผู้วิจัยมีความต้องการศึกษาประวัติและที่มาของละครพูดโดยเฉพาะวิธีคิดและแรงบันดาลใจของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวจึงได้ศึกษาประวัติของพระองค์ท่านโดยมนตรี มีเนียม (2560, หน้า 59-61) ได้นำเสนอประวัติการแสดงละครพูดในประเทศไทยไว้ว่า ละครพูดเริ่มมีขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเมื่อคราวเสด็จพระราชดำเนินกลับจากอินเดีย พ.ศ. 2415 โดยมีเจ้านาย ขุนนางผู้มีบรรดาศักดิ์สมัครซักซ้อมเล่นกันบางทีก็เล่นถวายให้ทอดพระเนตรเช่นการสโมสรวันปีใหม่ ผู้ชายแสดงล้วนและไม่มีบทแต่งไว้ ตัวละครเจรจาไปตามเรื่องที่แสดง ต่อมามีการขับร้องในเรื่องจึงนำบทกลอนของเก่าที่แต่งไว้หรือแต่งขึ้นใหม่เป็นบทร้อง เรื่องที่ใช้แสดงนำมาจากเรื่องที่ใช้แสดงละครรำเช่น สังข์ศิลป์ชัย เป็นต้น การแสดงละครพูดในระยะแรกนั้นใช้ผู้ชายแสดงล้วนสันนิษฐานว่าด้วยสาเหตุที่มีบทรักระหว่างชาย หญิง มีการสัมผัสกันอย่างใกล้ชิดซึ่งในขณะนั้นประเพณีไทยยังถือกันว่าเป็นเรื่องน่าละอาย ผู้หญิงจึงไม่กล้าแสดงแต่เมื่อเกิดวัฒนธรรมการแสดงละครพูดเกิดขึ้นสังคมจึงเข้าใจศิลปะของละครพูดมากขึ้นจึงเริ่มใช้ผู้หญิงแสดงเป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2463 การแสดงละครพูดเป็นที่นิยมมากในสมัยรัชกาลพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว สมัยที่ทรงศึกษาอยู่ในยุโรปนั้นได้ทรงแสดงละครพูดร่วมกับเจ้านายและนักเรียนไทยโดยแสดงเรื่องแรกคือ มิตรแท้ ในปี พ.ศ. 2440 ที่เมืองเจนีวา เมื่อพระองค์ทรงสำเร็จการศึกษาในปี พ.ศ. 2447 ทรงเสด็จกลับประเทศไทยและทรงตั้ง “ทวีปัญญาสโมสร” ขึ้นในพระราชอุทยานสราญรมย์ ในปี พ.ศ. 2449 โปรดเกล้า ฯ ให้สร้างโรงละครขึ้นในพระราชอุทยานสราญรมย์จึงทรงตั้งชื่อคณะละครว่า “คณะศรีอยุธยารมณ์” จึงเป็นจุดเริ่มต้นให้มีการแสดงพูดและเริ่มเป็นที่นิยมมาโดยตลอด ดังเช่นเดียวกันกับที่จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา (2546) ได้นำเสนอความสำคัญของบทละครพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวไว้ว่า บทละครพูดพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวเป็นวรรณคดีการแสดงที่เด่นชัดเนื้อเรื่องที่ทรงแปล แปลงจากต่างประเทศทรงเลือกตัดต่อให้เป็นบทละครพูดภาษาไทยซึ่งมีขนาดเรื่องและความซับซ้อนของเรื่องเหมาะสมกับสังคมไทยทั้งการดัดแปลงฉาก สถานที่ให้เป็นสถานที่ซึ่งคนไทยร่วมสมัยรู้จัก ตลอดจนทรงนำเหตุการณ์และบุคคลซึ่งเป็นที่รู้จักมาแทรกใส่ไว้ในบทสนทนาของตัวละครทำให้เนื้อเรื่องมีความใกล้ชิดกับสังคมในสมัยที่ทรงพระราชนิพนธ์มากขึ้น

การแสดงรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์

เมื่อได้ศึกษาถึงที่มาและแนวคิดจากบทละครต้นฉบับจนถึงบทละครดัดแปลงจากงานเอกสารและงานวิจัยแล้ว ก่อนที่จะอธิบายถึงการแสดงรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการสร้างสรรค์นั้น จึงได้ศึกษาแนวคิดและหลักการแสดงละครรูปแบบสุขนาฏกรรมซึ่งพบว่าสดใส พันธุมโกมล (2550) ได้อธิบายลักษณะของละครสุขนาฏกรรมไว้ว่า ละครลักษณะนี้เป็นละครประเภทตลกขบขันนั้นหากให้หลักของทฤษฎีการละครนั้นแบ่งออกเป็นฟาร์ส (farce) และคอเมดี (comedy) โดยแบ่งตามลักษณะของวรรณกรรมทั้งนี้ได้อธิบายถึงฟาร์สไว้ว่าเป็นตลกที่เก่าแก่และเป็นจุดเริ่มต้นของละครตลกโดยทั่วไปเพราะเกิดขึ้นจากธรรมชาติของมนุษย์ที่รู้จักหัวเราะใน

ข้อบกพร่องและความผิดพลาดของผู้อื่นจึงนิยมหาวิธีกระตุ้นให้เกิดการหัวเราะเพื่อการพักผ่อน การแสดงกิริยาอาการที่ทำให้เกิดความขบขันจึงเป็นที่มาของละครตลกขั้นพื้นฐานคือ ฟาร์ส (farce) ความรู้สึกขบขันนั้นเกิดจากการที่เราเห็นสิ่งใดสิ่งหนึ่งผิดแผกไปจากปกติวิสัยหรือความคาดหมาย ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าละครตลกตั้งแต่ชั้นต่ำสุดถึงสูงสุดจะถือหลักในการพลิกความคาดหมายของผู้ชม เพื่อทำให้เกิดความรู้สึกขบขันคือแสดงให้เห็นสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ตรงกับสิ่งที่ควรจะเป็นตามปกติวิสัย และความอ่อนแอหรือความบกพร่องผิดพลาดของมนุษย์ ดังที่นพมาส ศิริกายะอ้างถึงในคอลิด มิดำ (2564) ได้เสนอแนวคิดบันไดคอมเมดี้ 6 ขั้นของ Thompson ที่จะทำให้เห็นมูลเหตุที่มาของการเกิดภาวะตลกขบขันไว้ ดังนี้ 1) ความลามกอนาจาร ถือว่าเป็นระดับต่ำสุดของคอเมดี 2) เคราะห์หามยามร้ายทางร่างกาย ความตลกที่เกิดขึ้นจากความเจ็บของตัวละคร 3) กลไกของโครงเรื่อง มักเป็นเรื่องราวของความเข้าใจผิด ความต้องการที่สวนทางกันของตัวละคร ความผิดที่ผิดเวลา 4) ไหวพริบคำคม คำพูดในบทละครที่ทำให้รู้สึกตลกขบขัน 5. ความลักลั่นในการนำเสนอตัวละคร ขั้นนี้เราจะเห็นสิ่งที่เราคาดไม่ถึงในด้านตัวบุคคล และ 6. คอเมดีแห่งความคิดและการเสียดสีล้อเลียนเป็นอารมณ์ขันที่พบอยู่ในการที่มนุษย์สามารถหัวเราะขบขันสิ่งที่ใกล้ชิดที่สุดกับสิ่งที่เรารัก เช่น ครอบครัว ประเทศชาติ ศาสนา การเมือง เป็นความสามารถที่จะขบขันกับสิ่งที่เราเอาเป็นเอาตาย

ประเด็นสำคัญของการวิจัยครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาความหมายของคำว่าคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์ (Comedy of Manners) ซึ่งเป็นรูปแบบสำคัญในการแสดงในครั้งนี้โดยศึกษาจาก ราชบัณฑิตสถาน (2545) ได้อธิบายคำว่า comedy of manners โดยได้แปลเป็นภาษาไทยว่า สุขนาฏกรรมมารยาทสังคม ซึ่งเป็นสุขนาฏกรรมประเภทมีโครงเรื่องหรือเนื้อเรื่องหลักเกี่ยวกับพฤติกรรมของชายหญิงที่อยู่ใต้กฎเกณฑ์ทางสังคมและประเพณีนิยมของสังคม ส่วนมากจะเป็นเกณฑ์ทางสังคมของชนชั้นกลางและชั้นสูงซึ่งมักจะเห็นได้ชัดจากการแสดงลักษณะแบบผู้ดีมีปฏิภาณหลักแหลมและความหรูหราโอ่อ่า เช่นเดียวกันกับที่นันทกา พลอยแกล้ว (2521) ได้เรียบเรียงไว้ว่า comedy of manners เริ่มเป็นที่นิยมในยุโรปหลังปี ค.ศ. 1600 เพื่อแสดงเรื่องราวของชนกลุ่มน้อยในสังคมคือพวกคนชั้นสูงเป็นการสำรวจความสัมพันธ์ของบุคคลในสังคมชั้นที่เป็นผู้นำทางรสนิยมและแบบแผนประเพณี สิ่งที่สำคัญในบทละครประเภทนี้จึงได้แก่ลักษณะนิสัยและพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกมา โดยผ่านคำพูดหรือบทสนทนาที่คมคาย แสดงให้เห็นความพยายามของบุคคลที่จะทำตนให้เป็นที่ยอมรับในสังคมชั้นสูงและที่จะประพฤติตนให้เข้ากับมาตรฐานของพฤติกรรม (norms of behavior) ที่ยอมรับกันในสังคมนั้น องค์ประกอบสำคัญของบทละครแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์ (comedy of manners) ทำให้เกิดผลของความขบขันเกิดจากการผิดความคาดหมายของตัวละคร เช่นการขบขันที่อาจเกิดจากการพูดหรือออกสำเนียงพูดไม่ชัดและกลายเป็นความขบขันที่เกิดจากตัวละครโดยไม่เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง ลักษณะเด่นของ comedy of manners คือพฤติกรรม ลักษณะนิสัยของตัวละครซึ่งแสดงภาพพฤติกรรมของคนในสังคมชั้นสูงต้องแสดงออกมาโดยผ่านคำพูด บทสนทนาที่คมคายสละสลวยให้ความขบขันของตัวละคร การสร้างอารมณ์ขันโดยใช้ dramatic irony ของภาษาและสถานการณ์ เช่นการสร้างความขบขันแก่ผู้ดูจากสถานการณ์ที่ตัวละครถูกหลอกแต่ผู้ชมรู้ความลับอยู่แล้ว หรือการเสริม ขยายจุดเด่นในลักษณะนิสัยของตัวละคร

ดังนั้นจึงสรุปแนวทางของคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ได้ว่า บทละครคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์เสียดสีเยาะเย้ยความคิดและความรู้สึกของคนในสังคมโดยการแสดงพฤติกรรมของคนและของสังคมโดยผ่านคำพูดที่สละสลวย คมคาย และในขณะเดียวกันก็ทำให้เกิดผลขบขันจากคำพูดและสถานการณ์ในเรื่อง เมื่อพิจารณาจากบทละครพระราชนิพนธ์เรื่องชิงนาง การสร้างความขบขันจากการขยายลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมของตัวละครที่เป็นลักษณะเด่นของ comedy of manners เช่น ตัวละครแม่เลียบ เพราะตัวละครถูกเน้นย้ำทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกขบขันจากความดื้อรั้น โมโหง่าย ฉุนเฉียว ด่าเก่งด้วยการสร้างความขบขันจากกิริยาท่าทางของตัวละคร หรือการเน้นข้อบกพร่องของตัวละคร เช่นการสร้างความขบขันจากการเน้นย้ำของตัวละครที่พูดไม่ชัด เป็นต้น แนวทางการสร้างความขบขันบทละครเรื่องชิงนางในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวจึงเกิดจากการทำให้เกิดความขบขันจาก dramatic irony ของภาษาและสถานการณ์ การเน้นเสริมขยายจุดเด่นในลักษณะนิสัยตัวละคร การใช้กิริยาท่าทางที่น่าขบขันของตัวละคร และการเน้นข้อบกพร่องของตัวละคร

แนวทางการแสดงรูปคอมาดี ออฟ แมนเนอร์แบบไทยจากการกระบวนการศึกษา

ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดโจทย์ในการวิจัยเพื่อการค้นหาเทคนิคและวิธีการแสดงละครรูปแบบคอมาดี ออฟ แมนเนอร์จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาฝึกปฏิบัติและค้นหาแนวทางการแสดง ดังนั้นก่อนที่จะดำเนินการฝึกซ้อมและพัฒนาตัวละครภายใต้การกำกับการแสดงของอภิรักษ์ ชัยปัญหา ผู้สร้างสรรค์จึงได้วิเคราะห์บทละครและตัวละครพระยาสักรินทร์ฤาไชยเพื่อเป็นแนวทางในการทำงาน เมื่อวิเคราะห์ถึงตัวบทละครพระราชนิพนธ์เรื่องชิงนางเพื่อนำมาใช้ในการเข้าสู่กระบวนการฝึกซ้อมและการแสดง ผู้วิจัยได้ศึกษาการวิเคราะห์บทละครพระราชนิพนธ์เรื่อง ชิงนาง จากนันทกา พลอยแก้ว (2521) ได้วิเคราะห์ละครพระราชนิพนธ์ชิงนางไว้ว่า ละครของพระองค์มีจุดประสงค์ใหญ่คือต้องการให้ความสนุกเพลิดเพลินแก่ผู้ชม พระองค์เลือกความรักที่มีอุปสรรคของหนุ่มสาวและรักสามเส้ามาเป็นความคิดหลักในเรื่องของพระองค์ ทั้งนี้เพราะคนดูทั่วไปสามารถเข้าใจและเกิดความประทับใจได้ง่าย นอกจากนี้ยังเป็นสิ่งที่จะพัฒนาไปสู่ความสุข สดชื่น เบิกบานได้ดี การดำเนินเรื่องในบทละครไทยจึงเป็นไปเพื่อพัฒนาความคิดหลักของเรื่องให้เห็นปัญหาความขัดแย้ง อุปสรรคในความรักของหนุ่มสาวชัดเจนแล้วจึงมีการแก้ปัญหาจนเรื่องจบลงด้วยความสมหวังของคู่รัก การดำเนินเรื่องในบทละครไทยจึงแตกต่างจากต้นฉบับเพราะความแตกต่างของความคิดหลักที่ต้องการแสดงและวัตถุประสงค์ของผู้แต่งในเรื่องชิงนาง เหตุการณ์และสถานการณ์ที่ใช้ในบทละครแปลงยังคงใช้เหตุการณ์จากต้นฉบับเดิมไว้ เมื่อเหตุการณ์นั้นจำเป็นต่อการดำเนินเรื่องและให้ความขบขันแก่ละคร นอกจากนั้นยังมีการตัดและเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ในต้นฉบับเดิมให้เป็นเหตุการณ์ที่เป็นไปได้ในขนบธรรมเนียมประเพณีและสังคมไทย ประการสำคัญทรงตัดและ

เปลี่ยนแปลงเหตุการณ์ในต้นฉบับเดิมที่มีเพื่อแสดงจุดประสงค์ของผู้แต่งคือต่อต้านความคิดและความรู้สึกของคนและของการละครร่วมสมัยที่เห็นว่าละครประเภทเร้าความรู้สึกให้สงสารเห็นใจตัวละครและมุ่งอบรมศีลธรรมว่าเป็นสิ่งที่ดีมาเป็นเหตุการณ์ที่เป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ของพระองค์คือให้ความเพลิดเพลินแก่ผู้ชมทั่วไปด้วยการแสดงความคิดหลักของเรื่องคือความรักที่มีอุปสรรคและรักสามเส้า



ภาพที่ 1 ภาพถ่ายนักแสดงเพื่อใช้ประชาสัมพันธ์
ที่มา: กรวิชญ์ อังคำ (ถ่ายภาพ) สาธิต ประสมทรัพย์ (ออกแบบโปสเตอร์)

จากการวิเคราะห์บทละครพระราชนิพนธ์เรื่อง ชิงนางสามารถสรุปโครงสร้างของเรื่องเพื่อทำความเข้าใจตัวละคร ความต้องการของตัวละคร สถานการณ์ของเรื่องที่ส่งผลกับการขับเคลื่อนของเรื่องในการแสดงได้ดังนี้

1. ส่วนนำเรื่อง (Exposition Scene) ชุดที่ 1 แม่เลียบนั่งรำพันถึงคู่รัก บทสนทนาของแม่เลียบกับนางชั้น บทสนทนาแม่เรียบกับแม่ช้อย บทสนทนาของแม่ลำใยกับพระยาสักรินทร์

2. ส่วนปมและปัญหาของเรื่อง (Rising action or Complication) ชุดที่ 2 และ ชุดที่ 3 การพัฒนาความซับซ้อนในปัญหาความรักและอุปสรรคของแม่เสียบกับร้อยตรีประดิษฐ์ (ร้อยเอกจอน) โดยพระยาสักรินทร์ไปขอแม่เลียบให้ร้อยเอกจอน พระคำนูนธนากรผู้ถูกนางชั้นหลอกให้เข้าใจผิดว่าตนเขียนจดหมายรักติดต่อกับแม่เลียบแต่ความจริงติดต่อกับแม่ลำใยจึงตั้งตัวเป็นคู่แข่งกับร้อยเอกจอน นายชะแล่มคู่แข่งของนายประดิษฐ์เขียนจดหมายท้าต่อนายประดิษฐ์ที่แย่งแม่เลียบ ร้อยเอกจอนต้องไปหาแม่เลียบตามคำสั่งบิดาแต่กลับหลอกแม่เลียบว่าสวมรอยเป็นรอยเอกจอนมาแทน

3. เหตุการณ์ยุ่งยากถึงจุดสูงสุดของเรื่อง (Climax) และ ส่วนคลี่คลายปัญหา (Falling action) ชุดที่ 4 แม่เลียบทราบความจริงว่าร้อยตรีประดิษฐ์คนรักของตนเป็นคนเดียวกับร้อยเอกจอนจึงโกรธแค้นร้อยเอกจอนที่หลอกลวงตนถึงกับประกาศตัดความสัมพันธ์ เหตุการณ์การคลี่คลายปัญหาเกิดขึ้นที่บ้านแม่เลียบโดยเป็นการร้องเพลงหมู่ที่ตัวละครแสดงความยินดีสมหวังในความรัก

นอกจากการวิเคราะห์บทละครเพื่อศึกษาโครงสร้างของเรื่องแล้ว ผู้สร้างสรรค์ได้วิเคราะห์ตัวละครพระยาสักรินทร์ฤๅไชยเพื่อนำไปเป็นแนวทางการวิเคราะห์ลักษณะตัวละครและเข้าสู่ตัวละครจึงสรุปได้ว่าตัวละครพระยาสักรินทร์ฤๅไชยเป็นตัวละครที่มีลักษณะเดียว (Type Character) คือมีลักษณะนิสัยเป็นคนอารมณ์ฉุนเฉียว ใช้อำนาจในการปกครองแบบปิตาธิปไตยในการดูแลคนในครอบครัวเพราะอยู่ในสังคมชั้นสูง ตัวละครมีความต้องการให้ลูกชายแต่งงานกับผู้หญิงที่เลือกไว้ให้ดังนั้นการกระทำหลักของตัวละครจึงพยายามค้นหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อบังคับให้ลูกชายยอมทำให้เงื่อนไขที่ตนเองกำหนดและควบคุมไว้โดยมีความปรารถนาให้ลูกชายของตนเองแต่งงานซึ่งเป็นความต้องการสูงสุดของตัวละคร



ภาพที่ 2 ลักษณะท่าทางของตัวละครพระยาสักรินทร์ฤๅไชย
ที่มา: กรวิชญ์ อังคำ

เมื่อศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์บทแล้วจึงเข้าสู่กระบวนการฝึกซ้อมเพื่อเข้าสู่ตัวละคร ผู้กำกับการแสดงสร้างแบบฝึกหัดสำหรับนักแสดงเพื่อให้นักแสดงทุกคนมีพลังและมวลของการทำงานร่วมกันโดยเน้นเรื่องจังหวะ การรับ-ส่ง พลังการขับเคลื่อน การออกเสียงและการใช้ภาษาพูดเพื่อกำหนดแนวทางการแสดงรูปแบบตลกชวนหัว ประการสำคัญผู้กำกับการแสดงฝึกการพูดในละครโดยการให้นักแสดงตีความจากบทและวิเคราะห์ภาษาที่ไม่คุ้นชินในภาษาพูดภายในบทละครเพื่อให้นักแสดงค้นหาความหมายและกำหนดความต้องการของตัวละครรวมถึงการค้นหาความหมายในบทสนทนา แนวทางการพัฒนาตัวละครพระยาสักรินทร์ฤๅไชยมุ่งเน้นการค้นหาความจริงภายในของตัวละครด้วยการกำหนดความต้องการของตัวละครและแบ่งหน่วยความต้องการตามรายละเอียดของเหตุการณ์และแรงจูงใจ ส่วนสำคัญของการสร้างสรรค์ครั้งนี้คือ การค้นหาแนวทางการแสดงคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์ร่วมกับผู้กำกับการแสดงโดยการล้อเลียนลักษณะความเป็นชายและการใช้อำนาจแบบปิตาธิปไตยของตัวละครเพื่อนำมาเสียดสี ล้อเลียนบุคลิกและพฤติกรรมของตัวละคร การใช้ลักษณะท่าทางตามแนวทางการละครไทยรูปแบบที่ท้าวทีพระยาใช้ลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวในนาฏศิลป์ไทยเพื่อสร้างความเชื่อว่าตัวละครมีอำนาจแต่เห็นความอ่อนช้อยจากการใช้ร่างกายและภาษาของละครไทยเพื่อทำให้เกิดความขบขันจากการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์นำหลักการแสดงและแบบฝึกหัดทางการแสดงเพื่อใช้เตรียมร่างกายและจิตใจให้มีความพร้อมเพื่อให้การเคลื่อนไหว

และการสื่อสารด้วยภาษาร่างกายให้สอดคล้องตามความต้องการของตัวละครและความจริงภายในตัวละคร โดยมีหลักการสร้างความขบขันรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์แบบไทยจากการสร้างสรรค์การแสดง ดังนี้

1. การสร้างความขบขันจากมารยาททางสังคมของตัวละคร

ตัวละครพระยาสักรินทร์ฤไชยเป็นตัวละครที่มีอำนาจสูงสุดในสังคม ลักษณะนิสัยมาจากอุดมการณ์ปิตาธิปไตยหรือชายเป็นใหญ่ที่ใช้ในการดำเนินชีวิตของตัวละคร นอกจากนั้นยังมีบทบาทความเป็นพ่อซึ่งเป็นผู้มีอำนาจสูงที่สุดในครอบครัว การสร้างความขบขันจากมารยาททางสังคมจึงมุ่งเน้นการล้อเลียน เสียดสีและยั่วล้อสภาพทางสังคมและอำนาจของตัวละคร ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่โดยสร้างความต้องการของตัวละครในขณะนั้นให้เด่นชัดมากกว่าที่มนุษย์ปกติกระทำ ในบางเหตุการณ์ตีความให้ตัวละครแอบสังเกต เห็นใจหรือช่วยเหลือตัวละครอื่น ๆ ในขณะที่กำลังใช้อำนาจกดทับตัวละครอื่น ๆ หรือแม้แต่แสดงอารมณ์ฉุนเฉียว การสร้างความขบขันจากมารยาททางสังคมของตัวละครที่ปรากฏในการแสดงครั้งนี้ในบางเหตุการณ์เลือกให้ตัวละครกระทำในสิ่งที่ไม่สมควรกระทำ หรือการกระทำที่ไม่น่าจะเป็นไปได้ที่ตัวละครนี้จะกระทำหรือถูกกระทำ เช่น ในขณะที่ตัวละครพระยาสักรินทร์ฤไชยกำลังบ่นตัวละครร้อยเอกจอนอยู่ตัวละครร้อยเอกจอนก็นำกล้องยาสูบใส่เข้าไปในปากของตัวละครพระยาสักรินทร์ฤไชย เป็นต้น




ภาพที่ 3-4 กิริยาท่าทางของตัวละครพระยาสักรินทร์ฤไชยในการแสดง
ที่มา: กรวิชญ์ อิ้งคำ

2. การสร้างความขบขันจากกิริยาท่าทาง พฤติกรรมและลักษณะนิสัยของตัวละคร

ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นว่าแนวทางการแสดงครั้งนี้มีการผสมเทคนิคระหว่างวิธีการแสดงละครตะวันตกและละครไทยเพื่อการค้นหาแนวทางการแสดงตลกชวนหัวแบบคอมาดี ออฟแมนเนอร์ นอกจากกระบวนการเข้าสู่ตัวละครและการฝึกซ้อมตามหลักการแสดงละครตะวันตกแล้วผู้วิจัยได้ค้นหาการสร้างตัวละครจากบริบทสังคมไทยตามลักษณะชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละคร การแสดงครั้งนี้พบว่าการสร้างลักษณะบุคลิกภาพและการเคลื่อนไหวของตัวละครโดยใช้วิธีการจัดวางองค์ประกอบร่างกายตามลักษณะตัวละครพระและเลือกใช้นาฏยศัพท์ทางนาฏศิลป์ไทยเพื่อการสื่อสารทั้งการกระทำ ความรู้สึกภายใน ความคิด ภาษาพูดเข้ามาพัฒนาให้เกิดเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติ

ของตัวละครในการแสดงเพื่อทำให้เกิดความเชื่อ กำหนดกติกาในการแสดงของตัวละครและในขณะเดียวกันพฤติกรรมต่าง ๆ ทำให้เกิดความขบขันจากการล้อเลียนสถานภาพทางสังคมและพฤติกรรมของตัวละครเพราะผู้ชมไม่คาดคิดว่าตัวละครที่มีอำนาจและเป็นผู้นำจะแสดงพฤติกรรมหรือเคลื่อนไหวนุ่มนวล อ่อนช้อยจนสร้างความขบขัน ดังนั้นการใช้เทคนิคและวิธีการแสดงแบบไทยในการแสดงรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์จึงเป็นประโยชน์ในการพัฒนาและการเข้าสู่ตัวละคร โดยอธิบายรายละเอียดเพิ่มเติมได้ ดังนี้

2.1 การจัดระเบียบร่างกายแบบตัวละครพระ




ภาพที่ 5-6 ลักษณะการจัดวางร่างกายของตัวละครพระยาสักรินทร์ฤไชย
ที่มา: กรวิชญ์ อิ้งคำ

ลักษณะร่างกายของตัวละครพระยาสักรินทร์ฤไชยด้วยการสร้างความเป็นชายของตัวละครด้วยการใช้ร่างกายแบบตัวละครพระโดยสร้างเป็นลักษณะทางกายภาพของตัวละครในเรื่องเพื่อทำให้ตัวใหญ่น่าเกรงขามตามหลักละครไทยแบบ “ทีท้าวทีพระยา” โดยเน้นเส้นตรงกลางลำตัวและเปิดร่างกายในขณะเคลื่อนไหวหรือแสดงท่าทางโดยค้นหาสัดส่วนระหว่างการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติของมนุษย์กับการเคลื่อนไหวแบบตัวละครพระ และเคลื่อนไหวร่างกายส่วนล่างด้วยการกำหนดน้ำหนักในการเคลื่อนไหวเพื่อทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวได้ช้าลงเพราะต้องการให้สอดคล้องตามอายุของตัวละคร

2.2 การใช้นาฏยศัพท์และการตีบทละครไทยนำมาเป็นภาษาในการแสดง




ภาพที่ 7-8 การใช้ลีลาทางนาฏศิลป์ไทยในการแสดง
ที่มา: กรวิชญ์ อิ้งคำ



ภาพที่ 9-10 การใช้ลีลาทางนาฏศิลป์ไทยในการแสดงตัวละครแม่ลำไย
ที่มา: กรวิชญ์ อั้งคำ

จากภาพบันทึกการแสดงที่ผู้วิจัยนำมาประกอบข้างต้นจะเห็นว่าตัวละครพระยาสักรินทร์ฤาไชยและตัวละครแม่ลำไยเป็นตัวละครที่เลือกใช้แนวทางการแสดงเพื่อกำหนดรูปแบบละครตลกชวนหัวรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์ เนื่องจากนักแสดงมีความสามารถด้านนาฏศิลป์ไทยจึงสามารถประยุกต์ใช้นาฏยศัพท์ที่สามารถสื่อสารความหมาย ความรู้สึกของตัวละครให้สัมพันธ์กับความต้องการของตัวละครในขณะนั้นทำให้เกิดลักษณะทางกายภาพของตัวละครในละครในบางเหตุการณ์มีความต้องการสื่อสารความหมายและความต้องการของตัวละคร และในบางเหตุการณ์ภาษาร่างกายนี้ทำให้ผู้ชมเกิดความขบขันลักษณะการเคลื่อนไหวและพฤติกรรมของตัวละครที่ไม่ใช่ธรรมชาติของมนุษย์หรือบางเหตุการณ์ทำให้เกิดความขบขันจากการล้อเลียนบุคลิกลักษณะของตัวละคร

2.3 การใช้เทคนิคการแสดงแบบละครกำแบ

การสร้างความขบขันจากกิริยาท่าทางและพฤติกรรมของตัวละครนอกจากการวางระบบร่างกายแบบตัวละครพระและนาฏยศัพท์แล้วผู้วิจัยยังได้นำหลักการแสดงจากรูปแบบการแสดงละครปลุกใจรักชาติของหลวงวิจิตรวาทการซึ่งเป็นเทคนิคในการสื่อสารของนักแสดงจากการผสมผสานระหว่างท่ารำทางนาฏศิลป์ไทยกับท่าทางธรรมชาติที่ต้องการสื่อสารของมนุษย์โดยใช้มือในการสื่อสารซึ่งเรียกว่า ท่ากำ-แบ หรือละครกำแบ

จากกระบวนการทำงานในฐานะตัวละครครั้งนี้ทำให้พบว่าการแสดงรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์แบบไทยเป็นการทำงานกับตัวละครด้วยการวิเคราะห์ตัวละครแบบตะวันตกทำให้นักแสดงไทยสามารถทำงานกับความต้องการของตัวละครเพื่อค้นหาความจริงภายในขณะแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ การแสดงรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์มุ่งเน้นสร้างความขบขันจากพฤติกรรมและลักษณะนิสัยของตัวละครซึ่งแสดงภาพพฤติกรรมของคนในสังคมชั้นสูงผ่านคำพูดและสถานการณ์ของเรื่องรวมถึงบทสนทนาที่คมคายสละสลวย กระบวนการค้นหาเทคนิคการสร้างความขบขันรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์แบบไทยจึงเลือกใช้การผสมผสานความสัมพันธ์ของการเคลื่อนไหวและการใช้ร่างกายของนักแสดงกับการแสดงออกทางกายภาพของตัวละครด้วยการใช้นาฏยศัพท์ทางนาฏศิลป์ไทยเพื่อทำให้เกิดเทคนิควิธีการใหม่ในการแสดงด้วยการค้นหาความจริงภายในของตัวละคร (ภายใน) ร่วมกับการออกแบบการเคลื่อนไหวแบบตัวละครพระแบบไทย (ภายนอก) สามารถสะท้อนความเป็นคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์แบบไทย ดังนั้นความขบขันที่เกิดขึ้นจากการแสดงละครเรื่องนี้จึงเกิดจากการเคลื่อนไหวที่ไม่ใช่ธรรมชาติเนื่องจากเป็นล้อเลียนบุคลิกลักษณะของตัวละครชนชั้นสูงและการเชื่อมโยงนาฏยศัพท์ไทยที่มองว่าเป็นของสูงกับตัวละครที่เป็นชนชั้นสูงส่งผลให้เกิดความเป็นคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์ (Comedy of Manners) รูปแบบไทยหรือบริบทไทย

สรุปผล

แนวทางการแสดงรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์แบบไทยเรื่อง ชิงนางภายใต้การกำกับการแสดงของ อภิรักษ์ ชัยปัญหา ผลงานสร้างสรรค์ละครเวทีมีการผสมเทคนิคระหว่างวิธีการแสดงละครตะวันตกและละครไทยเพื่อการค้นหาแนวทางการแสดงรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์ บทละครเรื่องชิงนางเสียดสีเยาะเย้ยพฤติกรรมของตัวละครกลุ่มชนชั้นสูงตลอดจนความคิดและความรู้สึกโดยการแสดงพฤติกรรมของคนและของสังคมผ่านคำพูดที่สละสลวย คมคาย และในขณะเดียวกันก็ทำให้เกิดผลขบขันจากคำพูดและสถานการณ์ในเรื่อง แนวทางการสร้างความขบขันบทละครเรื่องชิงนางในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวเกิดจากการทำให้เกิดความขบขันจาก dramatic irony ของภาษาและสถานการณ์ การเน้นเสริมขยายจุดเด่นในลักษณะนิสัยตัวละคร การใช้กิริยาท่าทางที่น่าขบขันของตัวละครและการเน้นข้อบกพร่องของตัวละคร

ตัวละครพระยาสักรินทร์ฤาไชยเป็นตัวละครที่มีลักษณะเดียว (Type Character) คือมีลักษณะนิสัยเป็นคนอารมณ์ฉุนเฉียว ใช้อำนาจในการปกครองแบบปิตาธิปไตยในการดูแลคนในครอบครัวเพราะอยู่ในสังคมชั้นสูง ตัวละครมีความต้องการให้ลูกชายแต่งงานกับผู้หญิงที่เลือกไว้ให้ดังนั้นการกระทำหลักของตัวละครจึงพยายามค้นหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อบังคับให้ลูกชายยอมทำให้เงื่อนไขที่ตนเองกำหนดและควบคุมไว้โดยมีความปรารถนาให้ลูกชายของตนเองแต่งงานซึ่งเป็นความต้องการสูงสุดของตัวละคร

แนวทางการพัฒนาตัวละครพระยาสักรินทร์ฤาไชยนอกจากการค้นหาความจริงภายในของตัวละครโดยการกำหนดความต้องการของตัวละครและแบ่งหน่วยความต้องการและกำหนดแนวทางการแสดงตลกชวนหัวรูปแบบคอมาดี ออฟ แมนเนอร์ร่วมกับผู้กำกับการแสดงโดยล้อเลียนลักษณะความเป็นชายและความมีอำนาจแบบปิตาธิปไตยของตัวละคร การเข้าสู่ตัวละครด้วยหลักการวิเคราะห์ตัวละคร (Characterization) การใช้เครื่องมือของนักแสดง (Actor' s Tools) ตามหลักการแสดงและการทำแบบฝึกหัดทางการแสดงโดยใช้การเคลื่อนไหวและการสื่อสารด้วยภาษาร่างกายให้สอดคล้องตามความต้องการของตัวละครและความจริงภายในตัวละครเพื่อค้นหาเทคนิคการแสดงรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์ โดยใช้วิธีการ ดังนี้

1. การสร้างความขบขันจากมารยาททางสังคมของตัวละคร การสร้างความขบขันจากมารยาททางสังคมจึงมุ่งเน้นการล้อเลียน เสียดสีและยั่วล้อสภาพทางสังคมและอำนาจของตัวละคร

2. การสร้างความขบขันจากกิริยาท่าทาง พฤติกรรมและลักษณะนิสัยของตัวละคร ผู้วิจัยสร้างความเป็นชายของตัวละครด้วยการใช้ร่างกายแบบตัวละครพระโดยสร้างเป็นลักษณะทางกายภาพของตัวละครในเรื่องเพื่อทำให้ตัวใหญ่น่าเกรงขามตามหลักละครไทยแบบ “ทีท้าวทีพระยา” โดยเน้นเส้นตรงกลางลำตัวและเปิดร่างกายในขณะเคลื่อนไหวหรือแสดงท่าทางโดยค้นหาสัดส่วนระหว่างการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติของมนุษย์กับการเคลื่อนไหวแบบตัวละครพระ และเคลื่อนไหวร่างกายส่วนล่างด้วยการกำหนดน้ำหนักในการเคลื่อนไหวเพื่อทำให้ตัวละครเคลื่อนไหวได้ช้าลงเพราะต้องการให้สอดคล้องตามอายุของตัวละคร การใช้นาฏยศัพท์และการตีบทละครไทยนำมาเป็นภาษาในการแสดง การใช้นาฏยศัพท์ การตีบทละครไทยและการใช้เทคนิคการแสดงแบบละครกำแบนำมาเป็นภาษาในการแสดง

การอภิปรายผล

ตามที่ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาแนวทางของคอมาดี ออฟ แมนเนอร์เพื่อใช้ในการแสดงครั้งนี้ สรุปไว้ว่าบทละครคอมาดี ออฟ แมนเนอร์เสียดสีเยาะเย้ยความคิดและความรู้สึกของคนในสังคมโดยการแสดงพฤติกรรมของคนและของสังคมโดยผ่านคำพูดด้วยการทำให้เกิดผลขบขันจากคำพูดและสถานการณ์ในเรื่อง บทละครพระราชนิพนธ์เรื่องชิงนางสร้างความขบขันจากการขยายลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมของตัวละครที่เป็นลักษณะเด่นของ comedy of manners เกิดจากการทำให้เกิดความขบขันจาก dramatic irony ของภาษาและสถานการณ์ การนำหลักการแสดงละครไทยมาพัฒนาร่วมกับหลักการแสดงละครตะวันตกทำให้พบแนวทางการเน้นเสริมขยายจุดเด่นในลักษณะนิสัยตัวละคร การใช้กิริยาท่าทางที่น่าขบขันของตัวละคร และการเน้นข้อบกพร่องของตัวละคร ส่วนการใช้ร่างกายและภาษาทางนาฏศิลป์ไทยซึ่งนำลักษณะท่าทางสามารถยั่วล้ออำนาจความเป็นชายตามอุดมการณ์ปิตาธิปไตยของตัวละครพระยาสักรินทร์ฤาไชยได้ การเลือกใช้ท่าทางหรือการจัดระเบียบร่างกายของนักแสดงด้วยตัวละครพระ การเคลื่อนไหวในบางจังหวะของตัวละครแบบนาฏศิลป์ไทยสามารถสร้างความเชื่อว่าตัวละครเป็นมนุษย์ที่มีลักษณะและอุปนิสัยนี้ได้และสามารถสร้างความบกพร่องหรือกระทำสิ่งที่เกินความคาดหมายจากสถานภาพและชนชั้นของตัวละครได้ การแสดงครั้งนี้ทำให้การทำงานกับบทละครพูดที่มีภาษายากและบทสนทนายาวสร้างความสนุก ขับขันและสามารถทำให้เข้าใจเรื่องราวและความต้องการของตัวละครเพราะการเชิญบทพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวมาใช้ในการแสดงครั้งนี้ไม่มีการตัดหรือปรับบทเพื่อมุ่งเน้นความกระชับเลย ยกเว้นในส่วนเพลงไทยเดิมที่ปรับให้ทันสมัยขึ้น ซึ่งพบว่าการแสดงละครรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์แบบไทยสามารถใช้ลักษณะทางสังคม ชนชั้น อำนาจ ทัศนคติมาของตัวละครร่วมกับการใช้ร่างกาย ภาษาและการสื่อสารจากนาฏศิลป์ไทยทำให้การแสดงมีทิศทางตามโจทย์ที่ได้กำหนดไว้เพื่อสร้างความขบขันไปพร้อมกับการใช้บทและความเข้าใจในทิศทางการยั่วล้อ เสียดสี หรือจังหวะสำหรับละครรูปแบบคอมเมดี้ ออฟ แมนเนอร์ในครั้งนี้

ข้อเสนอแนะ

1. แนวทางการแสดงคอมาดี ออฟ แมนเนอร์แบบไทยจากกระบวนการสร้างสรรค์ครั้งนี้สามารถนำไปพัฒนาเป็นแบบฝึกหัดสำหรับนักแสดงที่มีความสนใจการใช้เทคนิคการแสดงนำไปพัฒนาผลงานอื่น ๆ

2. ควรจัดให้มีการแสดงและฝึกฝนนักแสดงอยู่เสมอเพื่อพัฒนาศักยภาพจนสามารถเชี่ยวชาญและถ่ายทอดเทคนิคการแสดงสำหรับนักแสดงโขน-ละครไทยที่ฝึกฝนพื้นฐานมาจากนาฏศิลป์ไทย

บรรณานุกรม

จักรกฤษณ์ ดวงพัตรา. (2546). วรรณคดีการแสดง. องค์การค้าคุรุสภา.

คอลิด มิดำ. (2564). กลวิธีการนำเสนอลักษณะแทรจิคคอเมดีในละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงชรา. รายงานการวิจัย. คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา.

นันทกา พลอยแก้ว. (2521). อิทธิพลของการละครตะวันตกในบทละครพูดพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). พจนานุกรมศัพท์วรรณกรรมอังกฤษ-ไทย. ห้างหุ้นส่วนจำกัด อรุณการพิมพ์.

วิมลศรี อุปรมัย. (2553). นาฏกรรมและการละคร. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.