การสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ย้อม ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวละครตลกในหนังประโมทัย

THE CREATIVE DYED PRINTMAKING APPROACHES INSPIRED BY COMIC CHARACTERS IN PRAMOTHAI

ชญตว์ อินทร์ชา

CHARYATA INCHAR

E-mail: Charyata_In@365.reru.ac.th

อาจารย์สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์และการพัฒนามนุษย์ มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

Lecturer in Faculty of Education and Human Development Roi Et Rajabhat University

วันที่รับบทความ: 5 มีนาคม 2569 วันที่แก้ไขเสร็จ: 24 พฤษภาคม 2569 วันที่ตอบรับ: 6 มิถุนายน 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้มุ่งศึกษาและพัฒนาผลงานศิลปะภาพพิมพ์ย้อมที่ถ่ายทอดอัตลักษณ์ตัวละครตลกในหนังประโมทัยอีสาน มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษารูปลักษณ์และท่าทางที่สะท้อนบทบาทของตัวละครตลกในหนังประโมทัยอีสาน 2) สร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ย้อมที่ถ่ายทอดอัตลักษณ์ตัวละครตลกโดยใช้โครงสร้างช่องภาพแบบฮูปแต้มอีสาน และ 3) นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ย้อมด้วยการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบศิลปะภาพพิมพ์ร่วมสมัย ใช้เครื่องมือได้แก่แบบสังเกตลักษณะท่าทางตัวละคร, แบบบันทึกกระบวนการทดลองเทคนิค

รวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร การสังเกตภาคสนาม และการทดลองเชิงสร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์ทัศนธาตุ ผลการวิจัยพบว่า ตัวละครตลก เช่น ปลัดตื้อ บักป่อง และบักแก้ว เป็นตัวหลักประจำทุกคณะ บุคลิกไม่เฉลียวฉลาด รูปร่างสันทัด ไม่ใช้รูปร่างในอุดมคติ หรือ "บุคลิกลักษณะตัวกาก" ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน 1) การออกแบบแม่พิมพ์กระดาษและวัสดุในท้องถิ่น 2) การใช้ใบไม้และดอกไม้พื้นถิ่น (ดอกดาวกระจาย ดาวเรือง คอสมอส) และการสกัดสีย้อมจากเปลือกมังคุด แก่นฝาง และเปลือกต้นมะฮอกกานี ใช้น้ำสนิมในอัตรา 0.4 กรัมต่อน้ำ 500 มิลลิลิตร เพื่อเป็นปฏิกิริยา 3) จัดองค์ประกอบเป็นเลียนแบบโครงสร้างช่องภาพฮูปแต้มอีสาน 4) การห่อม้วนแม่พิมพ์ ต้มชิ้นงานที่อุณหภูมิ 100 องศาเซลเซียส นาน 1 ชั่วโมง ผลการทดลองพบว่าสีย้อมจากธรรมชาติให้เฉดสีหม่น ไม่ฉูดฉาด และมีความคงทนต่อแสงจำกัด ผู้วิจัยจึงตีความลักษณะสีซีดจางนี้ว่าเป็นสัญลักษณ์ของร่องรอยวัฒนธรรมที่กำลังเลือนหายไปตามกระแส มุ่งเน้นให้ผู้ชมร่วม “ตั้งคำถาม” ต่อสิ่งที่กำลังสูญหายไป ผลงานผ่านการพิจรนาร่วมจัดแสดงในนิทรรศการ “Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลปินไทย ครั้งที่ 10” และ “ยลศิลป์ถิ่นท่าเหนือ” ในปี พ.ศ. 2568

คำสำคัญ: ศิลปะภาพพิมพ์ชิ้นเดียว, ภาพพิมพย้อม, หนังประโมทัย

ABSTRACT

This creative research aimed to study and develop dyed printmaking artworks that convey the identity of comic characters in Isan Pramothai shadow play. Its objectives were: (1) to investigate the appearances and gestures that reflect the roles of comic characters in Isan Pramothai, (2) to create dyed printmaking artworks that express the identity of these comic characters using the panel structure of Isan Hup Taem mural painting, and (3) to present creative dyed printmaking works that employ local wisdom within a contemporary printmaking context, using research instruments including a character gesture observation form and a technical experimentation log.

Data were collected through document study, field observation, and creative studio experimentation, and analyzed using visual element analysis. The findings revealed that comic characters such as Palat Tue, Bak Pong, and Bak Kaew are principal figures in almost every troupe, characterized by simple-minded personalities and stocky, non-idealized bodies, often referred to as “clown figures”. The creative process comprised four stages: (1) designing paper stencils and selecting local materials, (2) applying local leaves and flowers (African daisy, marigold, and cosmos) together with natural dyes extracted from mangosteen rind, sappanwood heartwood, and mahogany bark, using iron-rust water at a ratio of 0.4 grams per 500 milliliters as a mordant, (3) arranging compositions to emulate the panel structure of Isan Hup Taem mural painting, and (4) bundle-rolling the stencils and boiling the works at 100 degrees Celsius for one hour. The natural dyes produced muted, unsaturated tones that are not lightfast and gradually fade over time, intentionally likened to traces of a culture in the process of disappearing, inviting viewers to question what is being lost. The artworks were

selected for exhibition in “Soft Power on the Identity of Thai Artists, 10th Edition” and “Yon Sin Thin Tha Nuea” in 2025.

Keywords: Monoprint, Dye Printmaking, Pramothai

บทนำ

มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นผลจากการสั่งสมองค์ความรู้ วิถีชีวิต และการปรับตัวของผู้คนต่อสภาพภูมิประเทศและบริบททางประวัติศาสตร์อย่างต่อเนื่อง ขนิษฐา ทุมมากรณ์ (2550) อธิบายว่าภูมิศาสตร์อีสานที่เชื่อมโยงกับลุ่มน้ำโขง ชี และมูล มีอิทธิพลโดยตรงต่อการก่อรูปภูมิปัญญาท้องถิ่น ทั้งระบบความเชื่อเรื่องผี วัฒนธรรมข้าว พิธีกรรมเกี่ยวกับน้ำฝน และงานบุญตามฮีตสิบสองคองสิบสี่ ซึ่งปรากฏสะท้อนในศิลปะการแสดงพื้นบ้านอย่างเป็นระบบ นักวิชาการด้านมรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรม (Intangible Cultural Heritage) ชี้ให้เห็นว่าองค์ความรู้เหล่านี้มิได้เป็นเพียงทรัพยากรเชิงประวัติศาสตร์ หากยังสามารถพัฒนาเป็น "ทุนทางวัฒนธรรม" ที่ต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบริการเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัยได้ (ธนวัฒน์ บุตรทองทิม และคณะ, 2566)

ในกลุ่มศิลปะการแสดงพื้นบ้านของอีสาน "หนังประโมทัย" หรือ "หนังบักตื้อ" ถือเป็นมหรสพสำคัญที่สะท้อนโลกทัศน์ ภูมิปัญญา และอารมณ์ความรู้สึกของชุมชนได้อย่างชัดเจน หนังประโมทัยได้รับการจัดหมวดหมู่ใน "นาฏศิลป์และการละคร" โดยรับแบบแผนมาจากหนังตะลุงภาคใต้ แล้วปรับประยุกต์ให้สอดคล้องกับรสนิยมและบริบทอีสาน ทั้งด้านภาษา เนื้อหา ดนตรี และลีลาการแสดง ด้วยการผสานองค์ประกอบของหมอลำและดนตรีพื้นบ้านเข้าด้วยกัน วรเชษฐ์ โทอื้น และพีรพงษ์ แสนสิ่ง (2563) อธิบายว่าหนังประโมทัยทำหน้าที่เป็นสื่อกล่อมเกลาสังคมได้ ด้วยการถ่ายทอดค่านิยมและวิถีชีวิตชาวอีสานในข่าวสาร เหตุบ้านการเมืองช่วงนั้น แม้ว่าในปัจจุบันจะเผชิญแรงกดดันจากเทคโนโลยีสมัยใหม่และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมจนนับวันจะเลือนหายไปจากชุมชน ปัจจุบันยังพบการสืบทอดศิลปะการแสดง "หนังประโมทัยอีสาน " เป็นอาชีพรุ่นสู่รุ่นอยู่ ประเด็นความประทับใจที่เลือกนำ "ตัวละครตลก" หรือ "รูปกาก" ซึ่งมิได้ทำหน้าที่เพียงสร้างความขบขัน หากยังทำหน้าที่เป็นตัวแทนโลกทัศน์ชาวบ้าน สอดแทรกคติ

ธรรม มุมมองต่อสังคม และทัศนคติแบบอีสานนิยมผ่านภาษาอีสานและบทกลอนผญา (พชญ อัศพรหมณ์, 2561 อ้างใน ขนิษฐา ทุมมากรณ์, 2550) ที่ได้พบว่าแยกลักษณะท่าทางและการเคลื่อนไหวของตัวละครเหล่านี้ขณะที่ทำการแสดง ได้แก่ ลักษณะรูปร่างไม่สมส่วน แขนขาขยับได้คล่องตัว และใบหน้าที่ไม่ใช่รูปแบบในอุดมคติ ทำให้เกิดความขบขัน แรงบันดาลใจที่ได้รับโดยตรงมานั้นผ่านรูปร่าง(เงา) จังหวะ พื้นผิว และสี จึงเกิดเป็นสุนทรียภาพจากการแสดงสู่เทคนิคภาพพิมพ์ย้อม ขณะเดียวกันด้านภูมิปัญญาการสกัดสีจากวัสดุธรรมชาติเป็นองค์ความรู้ท้องถิ่นที่สืบทอดมาแต่โบราณในภูมิภาคนี้ สมศักดิ์ วรมงคลชัย และคณะ (2544) ใช้เปลือกมังคุดให้สีน้ำตาลและน้ำตาลอมแดง ซึ่งเป็นพืชที่ใช้ย้อมจากพืชในกลุ่มสารแทนนิน (Tannins) แซนโทน (Xanthones) และแอนโทไซยานิน (Anthocyanins) ที่มีคุณสมบัติยึดเส้นใยได้ดี ขณะที่สุนารักษ์ โสภา และคณะ (2554) ระบุว่าพืชให้สีหลายชนิดสามารถพัฒนาเป็นสีย้อมที่มีความคงทนต่อแสงและการซักในระดับเหมาะสม สำหรับศิลปะภาพพิมพ์ย้อม (Dyed Printmaking) นั้น ชญตว์ อินทร์ชา (2568) ได้จำแนกผลลัพธ์จากกระบวนการดังกล่าวเป็นภาพพิมพ์ชิ้นเดียว (Monoprint) 4 รูปแบบหลักโดยใช้การวิเคราะห์ทัศนธาตุเป็นเกณฑ์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเทคนิคนี้มีคุณค่าทั้งในทางสุนทรียศาสตร์รวมถึงด้านการใช้ภูมิปัญญาวัฒนธรรมท้องถิ่นสำหรับประยุกต์ในการสร้างสรรค์

ดังนั้นงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์นี้ จึงมุ่งเชื่อมโยง มรดกภูมิปัญญาศิลปะการแสดงหนังประโมทัยที่พบอยู่ในจังหวัดร้อยเอ็ด ร่วมกับการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ย้อม โดยอาศัยฐานข้อมูลจากเอกสารมรดกภูมิปัญญาอีสาน งานศึกษาด้านตัวละครตลก และงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ด้านเทคนิคภาพพิมพ์ย้อม พร้อมกันนี้ยังนำโครงสร้างช่องภาพในรูปแบบฮูปแต้มอีสานจากจิตรกรรมฝาผนังจากสิมพื้นบ้าน มาประยุกต์ใช้ในการจัดองค์ประกอบภาพในขั้นตอนการพิมพ์ เพื่อพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์ที่สะท้อนคุณค่าและอัตลักษณ์ "ทุนทางวัฒนธรรม" ที่ต่อยอดสู่การสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปลักษณ์และท่าทางที่สะท้อนบทบาทของตัวละครตลกในหนังประโมทัยอีสาน

2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ย้อมที่ถ่ายทอดอัตลักษณ์ตัวละครตลกในหนังประโมทัยอีสานเป็นแนวทางการศึกษา

3. นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ย้อมด้วยการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในรูปแบบศิลปะภาพพิมพ์ร่วมสมัย

สมมุติฐานการวิจัย

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ตั้งอยู่บนสมมุติฐานสามประการที่เชื่อมโยงระหว่างมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ และรูปแบบผลงานภาพพิมพ์ย้อม

1. ด้านรูปแบบผลงาน ลักษณะท่าทางและบุคลิกภาพของตัวละครตลกในหนังประโมทัยสามารถถ่ายทอดและสื่อความหมายผ่านทัศนธาตุในงานภาพพิมพ์ย้อมได้อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งมีตัวละครกลุ่มตัวตลกในหนังประโมทัย เช่น บักสีธน บักตื้อ มีลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวเฉพาะตัวที่ชัดเจน ได้แก่ การก้มตัว การยกแขน ลีลาการเชิดหุ่นที่มีจังหวะเกินจริง พชญ อัศพรหมณ์ (2561) ชี้ว่าตัวละครเหล่านี้ใช้ร่างกายสื่อสารอารมณ์และสถานะทางสังคม ซึ่งสามารถแปลค่าเป็นภาษาทัศนศิลป์ได้ตรงไปตรงมา ไม่ว่าจะเป็น เส้นโค้ง ที่สื่อการเคลื่อนไหว ความขบขัน ที่สื่อบุคลิกภาพ ประยุกต์ด้วยการออกแบบแม่พิมพ์กระดาษวัสดุธรรมชาตินอกจากนี้เทคนิคภาพพิมพ์ย้อมมีศักยภาพในการถ่ายทอดรายละเอียด พื้นผิวและร่องรอยของวัสดุธรรมชาติ ตามที่ ชญตว์ อินทร์ชา (2568) ได้สาธิตไว้ในการจำแนกรูปแบบภาพพิมพ์ย้อม 4 ประเภทผ่านการวิเคราะห์ทัศนธาตุ

2. ด้านความเชื่อมโยงทางวัฒนธรรม การนำตัวละครตลกในหนังประโมทัยมาเป็นแรงบันดาลใจของการสร้างสรรค์จะทำให้ผลงานสะท้อนบริบทความเชื่อ วิถีชีวิต และอารมณ์ขันแบบอีสานได้อย่างมีนัยสำคัญ “ที่ไม่ใช่แค่ตัวตลก” ตัวละครตลกในหนังประโมทัยมิได้ทำหน้าที่เพียงสร้างความขบขัน หากยังเป็นกระบอกเสียงของโลกทัศน์ชาวบ้าน ที่สอดแทรกคติธรรมและมุมมองต่อสังคมผ่านภาษาอีสานและบทกลอนผญา (รัถพร ซังธาดา, 2526 อ้างใน ขนิษฐา ทุมมากรณ์, 2550) วรเชษฐ์ โทอื้น และพีรพงษ์ แสนสิ่ง (2563) ยืนยันว่าหนังประโมทัยเป็นสื่อกล่อมเกลาสังคมที่ฝังรากอัตลักษณ์อีสานอย่างลึกซึ้ง ดังนั้นการนำตัวละครเหล่านี้มาเป็นแกนเรื่องจึงไม่ใช่เพียงการหยิบยืมรูปทรงภายนอก หากเป็นการเชื่อมโยง "ความหมายทางวัฒนธรรม"

เข้ากับ "รูปแบบทางศิลปะ" ซึ่งงานศึกษา เช่น งานของบัววอน พมมะบุด และเดชา ศิริภาษณ์ (2555) เกี่ยวกับรูปทรง "แขนนาง" ในสถาปัตยกรรมหลวงพระบาง แสดงให้เห็นคติในเรื่องของความดีงาม ของการค้ำชูสะท้อนสัญลักษณ์บทบาทแม่หญิงในพุทธประวัติอย่างมีนัยสำคัญของเนื้อหาได้เช่นกันจากรูปและความหมายของสัจจะวัตถุ

3. ด้านกระบวนการสร้างสรรค์ การทดลองเทคนิคภาพพิมพ์ย้อมด้วยวัสดุธรรมชาติจากท้องถิ่น ควบคู่กับการศึกษาข้อมูลทางวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ คาดว่าจะนำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์เฉพาะตัวที่มีทั้งทางสุนทรียศาสตร์และภูมิปัญญาสีจากธรรมชาติในท้องถิ่นที่ตรวจสอบและทำซ้ำได้ สมศักดิ์ วรมงคลชัย และคณะ (2544) มีผลการย้อมโดยใช้วัสดุและพิสูจน์ว่าสารแทนนินจากเปลือกมังคุดและสารบราซิลินจากแก่นฝางมีคุณสมบัติยึดเส้นใยได้ดี ในขณะที่สุนารักษ์ โสภา และคณะ (2554) เป็นข้อสมมุติฐานที่จะช่วยให้ผลงานการพิมพ์ครั้งนี้ มีความคงทนต่อแสงและการซักของสีย้อมธรรมชาติในระดับที่นำไปใช้งานได้จริง ด้วยการใช้น้ำสนิมในอัตราส่วน 0.4 กรัม ต่อน้ำ 500 มิลลิลิตร เพื่อเกิดปฏิกิริยา Iron Tannin Reaction ที่ทำให้สีเข้มและคงทนยิ่งขึ้นนั้น จึงทำให้กระบวนการสร้างสรรค์มีความสมบูรณ์ทั้งในเชิงสร้างสรรค์และเชิงภูมิปัญญาสีจากธรรมชาติในท้องถิ่นพร้อมกัน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ด้านเนื้อหา มุ่งเน้นศึกษาและถ่ายทอดส่วนที่เกี่ยวข้องกับ "ตัวละครตลกในหนังประโมทัยอีสาน" โดยคัดเลือกตัวละครหลักเพียงบางส่วนจากชุดตัวหนังทั้งหมด เน้นเฉพาะตัวละครที่ทำหน้าที่เปิดเรื่อง เกริ่นนำ และตัวละครจะแสดงขั้นระหว่างเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อเรื่อง เช่น ตอนเดินดง(ตะลุยป่า) เนื่องจากเรื่องที่นำมาแสดงหลักๆ ล้วนมีฉากป่า การเดินทาง และผจญภัยในธรรมชาติ เช่น สังสินไซ (สังข์ศิลป์ชัย) วีรบุรุษเดินทางผ่านป่าเขาลำเนาไพร ฝ่าอุปสรรคนานัปการ มีสัตว์ป่าและเหล่ายักษ์ พระลักพระลาม (รามเกียรติ์) มีฉากป่าดงดิบ การลักพา นางสีดา และการรบในป่า ท้าวก่ำกาดำจำปาสี่ต้น นิทานพื้นบ้านอีสานที่มีฉากธรรมชาติ ต้นไม้ และสัตว์ป่าเป็น ส่วนสำคัญไม่ครอบคลุมตัวละครประเภทอื่น เช่น ตัวพระ ตัวนาง หรือตัวยักษ์

2. ด้านเทคนิคการสร้างสรรค์ ใช้เทคนิคภาพพิมพ์ย้อม (Dyed Printmaking) บนกระดาษเป็นหลัก โดยใช้วัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น ได้แก่ ใบไม้ ดอกไม้ (ดาวกระจาย ดาวเรือง

และคอสมอส) ร่วมกับสีย้อมจากเปลือกมังคุด แก่นฝาง และเปลือกต้นมะฮอกกานี และใช้น้ำสนิมเป็นตัวช่วยปรับโทนสีและยึดเกา

3. ด้านรูปแบบผลงาน เปรียบเทียบผลของเทคนิคภาพพิมพ์ย้อมกับเทคนิคภาพพิมพ์ชิ้นเดียว (Monoprint) ที่ใช้เพลทพลาสติกและหมึกภาพพิมพ์เชื้อน้ำมัน เพื่อวิเคราะห์ความแตกต่างและข้อดีของแต่ละเทคนิคในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ตัวละคร โดยจัดองค์ประกอบภาพตามโครงสร้างช่องภาพแบบฮูปแต้มอีสาน

4. ด้านการเผยแพร่ นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ผ่านการจัดนิทรรศการในประเทศไทยไม่ครอบคลุมการเผยแพร่ในระดับนานาชาติ

การทบทวนวรรณกรรม

มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของภาคตะวันออกเฉียงเหนือเป็นผลจากการสั่งสมองค์ความรู้ วิถีชีวิต และการปรับตัวของผู้คนต่อสภาพภูมิประเทศและบริบททางประวัติศาสตร์อย่างต่อเนื่อง

ขนิษฐา ทุมมากรณ์ (2550) อธิบายว่าภูมิศาสตร์อีสานที่เชื่อมโยงกับลุ่มน้ำโขง ชี และมูล มีอิทธิพลโดยตรงต่อการก่อรูปภูมิปัญญาท้องถิ่น ทั้งระบบความเชื่อเรื่องผี วัฒนธรรมข้าว พิธีกรรมเกี่ยวกับน้ำฝน และงานบุญตามฮีตสิบสองคองสิบสี่ ซึ่งปรากฏสะท้อนในศิลปะการแสดงพื้นบ้านอย่างเป็นระบบ สิ่งสำคัญที่ขนิษฐาชี้ให้เห็นคือ ศิลปะการแสดงพื้นบ้านอีสานมิใช่เพียงความบันเทิง หากเป็นพื้นที่บันทึกโลกทัศน์และคุณค่าของชุมชนในแต่ละยุคสมัย ธนวัฒน์ บุตรทองทิม และคณะ (2566) ศึกษาพัฒนาการของหนังประโมทัยในจังหวัดร้อยเอ็ดตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พบว่าองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมเหล่านี้สามารถพัฒนาเป็น "ทุนทางวัฒนธรรม" ที่ต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบริการเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัยได้อย่างเป็นรูปธรรม

ในกลุ่มศิลปะการแสดงพื้นบ้านของอีสาน "หนังประโมทัย" หรือ "หนังบักตื้อ" ถือเป็นมหรสพสำคัญที่สะท้อนโลกทัศน์ ภูมิปัญญา และอารมณ์ความรู้สึกของชุมชนได้อย่างชัดเจน หนังประโมทัยได้รับการจัดหมวดหมู่ใน "นาฏศิลป์และการละคร" โดยรับแบบแผนมาจากหนังตะลุงภาคใต้แล้วปรับประยุกต์ให้สอดคล้องกับรสนิยมและบริบทอีสาน ทั้งด้านภาษา เนื้อหา

ดนตรี และลีลาการแสดง ด้วยการผสานองค์ประกอบของหมอลำและดนตรีพื้นบ้านเข้าด้วยกัน วรเชษฐ์ โทอื้น และพีรพงษ์ แสนสิ่ง (2563) ศึกษาพบว่าหนังประโมทัยทำหน้าที่เป็นสื่อกล่อมเกลาสังคม ด้วยการถ่ายทอดค่านิยมและวิถีชีวิตชาวอีสานผ่านบทสนทนาที่สะท้อนเหตุการณ์บ้านเมืองในแต่ละช่วงเวลา ข้อค้นพบสำคัญของงานศึกษานี้คือ หนังประโมทัยมีลักษณะเฉพาะในฐานะสื่อที่มีชีวิต ปรับเปลี่ยนเนื้อหาได้ตามบริบทสังคม แต่ยังคงโครงสร้างการแสดงและตัวละครหลักไว้อย่างต่อเนื่อง แม้ปัจจุบันจะเผชิญแรงกดดันจากเทคโนโลยีสมัยใหม่จนนับวันจะเลือนหายไปจากชุมชน แต่ยังพบการสืบทอดเป็นอาชีพรุ่นสู่รุ่น โดยเฉพาะในจังหวัดร้อยเอ็ดซึ่งเป็นพื้นที่หลักของการวิจัยนี้ ในบรรดาตัวละครทั้งหมดของหนังประโมทัย "ตัวละครตลก" หรือ "ตัวกาก","รูปกาก" มีบทบาทพิเศษที่เกินกว่าการสร้างความขบขัน พชญ อัศพรหมณ์ (2561 อ้างใน ขนิษฐา ทุมมากรณ์, 2550) อธิบายว่าตัวละครเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นตัวแทนโลกทัศน์ชาวบ้าน สอดแทรกคติธรรม มุมมองต่อสังคม และทัศนคติแบบอีสานนิยมผ่านภาษาอีสานและบทกลอนผญา งานของพชญชี้ให้เห็นว่าตัวละครตลกในวรรณกรรมพื้นบ้านมีอิสระในการพูดและแสดงท่าทางที่ตัวละครหลักอย่างตัวพระตัวนางไม่อาจทำได้ จึงกลายเป็นพื้นที่แสดงออกทางสังคมที่มีพลังสูงกว่า ลักษณะรูปร่างไม่สมส่วน แขนขาขยับได้คล่องตัว และใบหน้าที่ไม่ยึดอุดมคติ ล้วนสร้างความขบขันและมีศักยภาพสูงในการแปลเป็นภาษาทัศนศิลป์ ผู้วิจัยจึงพบว่ารูปร่าง จังหวะ พื้นผิว และสีของตัวละครเหล่านี้ขณะแสดงสามารถถ่ายทอดสู่สุนทรียภาพในเทคนิคภาพพิมพ์ย้อมได้อย่างมีนัยสำคัญ

ขณะเดียวกัน ภูมิปัญญาการสกัดสีจากวัสดุธรรมชาติเป็นองค์ความรู้ท้องถิ่นที่สืบทอดมาแต่โบราณในภูมิภาคนี้ สมศักดิ์ วรมงคลชัย และคณะ (2544) พิสูจน์ว่าเปลือกมังคุดให้สารกลุ่มแทนนิน (Tannins) แซนโทน (Xanthones) และแอนโทไซยานิน (Anthocyanins) ที่มีคุณสมบัติยึดเส้นใยได้ดี สุนารักษ์ โสภา และคณะ (2554) ยืนยันว่าสีย้อมธรรมชาติสามารถพัฒนาให้มีความคงทนต่อแสงและการซักในระดับที่นำไปใช้งานได้จริงหากใช้สารช่วยยึดที่เหมาะสม ณิชา ประสงค์จันทร์ และคณะ (2567) ต่อยอดด้วยการพัฒนาสีย้อมจากตาลโตนดสู่ผลิตภัณฑ์สิ่งทอชุมชน ซึ่งยืนยันแนวทางการใช้พืชพรรณท้องถิ่นเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์งานศิลปะ สาระสำคัญของงานศึกษาเหล่านี้คือการยืนยันว่าวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่นอีสานมีคุณสมบัติทางเคมีเพียงพอสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานที่ต้องการความคงทน สอดคล้องกับการใช้น้ำสนิมเป็นตัวช่วยยึดเกาะในอัตราส่วน 0.4 กรัมต่อน้ำ 500 มิลลิลิตรในงานวิจัยนี้

สำหรับศิลปะภาพพิมพ์ (Printmaking) มีรากศัพท์จากคำว่า graphien ในภาษากรีก หมายถึง "การเขียน" และคำว่า arts ในภาษาลาติน หมายถึง "การสร้างความงามหรือรูปทรง" อัศนีย์ ชูอรุณ (2524) อธิบายว่า Graphic Arts เป็นงานศิลปะบนพื้นผิวแบนราบที่มีลักษณะสองมิติ ขณะที่พอล เจ. แซคส์ (Paul J. Sachs) ให้ความหมายของ "ภาพพิมพ์" ว่าเป็นภาพที่สามารถพิมพ์ได้จากแม่พิมพ์เดียวกัน แม้ในบริบทของภาพพิมพ์ชิ้นเดียว ผลลัพธ์แต่ละครั้งจะมีลักษณะเฉพาะและไม่สามารถทำซ้ำให้เหมือนเดิมได้ ฉะนั้น เทคนิคภาพพิมพ์ชิ้นเดียว (Monoprint) จึงเป็นรูปแบบศิลปะภาพพิมพ์ที่เน้นเอกลักษณ์เฉพาะของผลงานแต่ละชิ้น อีกทั้งในบริบทการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน อัศนีย์ ชูอรุณ (2519, 2524) วางฐานทฤษฎีไว้ว่าภาพพิมพ์เป็นศิลปะบนพื้นผิวสองมิติที่ใช้แม่พิมพ์เป็นสื่อกลาง โดยผู้พิมพ์คือผู้ควบคุมกระบวนการทั้งหมดตั้งแต่การเลือกวัสดุจนถึงการพิมพ์ พงศ์ธร อินทร์ลา และสาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง (2559) ศึกษาภาพพิมพ์ธรรมชาติในการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่ากระบวนการสร้างสรรค์จากวัสดุธรรมชาติส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ บัววอน พมมะบุด และเดชา ศิริภาษณ์ (2555) ศึกษาสร้างสรรค์ภาพพิมพ์จากรูปทรงแขนนางในสถาปัตยกรรมหลวงพระบาง แสดงให้เห็นว่าการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานคิดนำไปสู่งานสร้างสรรค์ที่มีความลึกทางวัฒนธรรม ศุภณัฐ ชะเมะชาติ และคณะ (2567) ศึกษาพัฒนาภาพพิมพ์ลอยน้ำจากสีธรรมชาติโดยไม่อาศัยแท่นพิมพ์ ซึ่งเปิดแนวทางใหม่ของการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์นอกกรอบเดิม และชญตว์ อินทร์ชา (2568) ได้จำแนกภาพพิมพ์ย้อมเป็นภาพพิมพ์ชิ้นเดียว (Monoprint) 4 รูปแบบโดยใช้การวิเคราะห์ทัศนธาตุเป็นเกณฑ์ ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดหลักที่งานวิจัยชิ้นนี้นำมาใช้ในการอธิบายรูปแบบผลงาน

ฉะนั้น เทคนิคภาพพิมพ์ชิ้นเดียว (Monoprint) จึงเป็นรูปแบบศิลปะภาพพิมพ์ที่เน้นเอกลักษณ์เฉพาะของผลงานแต่ละชิ้น อีกทั้งในบริบทการเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน พงศ์ธร อินทร์ลา และสาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง (2559) กล่าวว่า ศิลปะการพิมพ์ภาพที่มีผู้พิมพ์เป็นผู้ควบคุมกระบวนการตั้งแต่การออกแบบ การเลือกวัสดุ และการกำกับการพิมพ์ ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นแม้จะมาจากแม่พิมพ์เดียวกัน แต่ย่อมมีความแตกต่างในรายละเอียด ทำให้ผลงานแต่ละชิ้นมีสถานะสำคัญประการหนึ่งคือการหันกลับมาใช้วัสดุธรรมชาติและภูมิปัญญาพื้นบ้านเป็นฐานในการสร้างสรรค์



ผู้สร้างสรรค์ : ชญตว์ อินทร์ชา
ชื่อผลงาน : ไม่มีเห็นมีเมวลักตัว
เทคนิค : เทคนิคภาพพิมพ์ย้อม
ขนาดงาน : 60 x 80 ซม.

ภาพที่ 1 ผลงานเทคนิคภาพพิมพ์ย้อม (ชญตว์ อินทร์ชา, 2567)

ในภาพที่ 1 ผลงานเทคนิคภาพพิมพ์ย้อม สูจิบัตรนิทรรศการในโครงการ Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลป์ถิ่นไทย ครั้งที่ ๑๐ "เมืองแห่งสายนที อัตลักษณ์ท้องถิ่น สร้างศิลป์ถิ่นไทย" (2567) ณ หอศิลป์ราชนครินทร์ และห้องการะเกต มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ หน้า 174

จากการทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมดพบว่า แม้จะมีงานศึกษาหนังประโมทัยในเชิงการแสดงและเชิงสังคมวัฒนธรรมอยู่บ้าง และมีงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์จากวัสดุธรรมชาติอยู่หลายชิ้น แต่ยังพบงานจำนวนน้อยที่นำ "ตัวละครตลกในหนังประโมทัยอีสาน" มาเป็นแกนกลางของการสร้างสรรค์ "ภาพพิมพ์ย้อม" อย่างเป็นระบบ งานวิจัยนี้จึงมุ่งเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว โดยเชื่อมโยงมรดกภูมิปัญญาศิลปะการแสดงหนังประโมทัยในจังหวัดร้อยเอ็ดเข้ากับการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ย้อม พร้อมนำโครงสร้างช่องภาพในรูปแบบฮูปแต้มอีสานมาประยุกต์ใช้ในการจัดองค์ประกอบ เพื่อพัฒนารูปแบบการสร้างสรรค์ที่สะท้อนคุณค่าและอัตลักษณ์ทุนทางวัฒนธรรมอีสานอย่างเป็นรูปธรรม

สรุปผลการวิจัย

1. ระยะที่ 1 ด้านเนื้อหา การศึกษาและสังเคราะห์ลักษณะตัวละครตลก การศึกษาลักษณะรูปลักษณ์และท่าทางของตัวละครตลกใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากทั้งการแสดงจริงและเอกสารประกอบ ได้แก่ การสังเกตและบันทึกทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวจากการแสดงหนังประโมทัยในพื้นที่จังหวัดร้อยเอ็ด ร่วมกับการศึกษาเอกสารและภาพประกอบในงานของขนิษฐา ทุมมากรณ์ (2550) และวรเชษฐ์ โทอื้น กับพีรพงษ์ แสนสิ่ง (2563) เพื่อยืนยันบทบาทและลักษณะเฉพาะของตัวละครตลกในฐานะผู้สร้างอารมณ์ขันและสะท้อนโลกทัศน์ของชุมชน จากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวาดสเก็ตช์ท่าทางและรูปร่างของตัวละครในหลายมุมมอง เพื่อนำไปสังเคราะห์เป็นชุดข้อมูลด้านทัศนธาตุสำหรับออกแบบเป็นแม่พิมพ์กระดาษในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 2 การแสดงหมอลำหนังประโมทัยช่วงตัวละครตลก

ผลการวิเคราะห์ลักษณะรูปลักษณ์และท่าทาง พบว่าตัวละครตลกในหนังประโมทัยมีลักษณะรูปร่างและท่าทางที่แตกต่างจากตัวละครประเภทอื่นอย่างชัดเจน ทั้งในด้านสัดส่วนที่ไม่สมจริง เช่น ลำตัวเตี้ย หน้าท้องยื่น แขนขาเรียวยาวผิดธรรมชาติ และในด้านท่าทางการเคลื่อนไหวที่มีความเกินจริง เช่น การก้มตัวมาก การกางแขนกว้าง การยกเท้าสูง รวมถึงการเชิดหุ่นที่เน้นจังหวะหยุดจงใจเคลื่อนแบบกระตุกตามเสียงคนเชิดหุ่นหนัง ขณะที่รายละเอียดใบหน้าและศีรษะซึ่งออกแบบอย่างเรียบง่ายแต่เด่นชัด ช่วยย้ำอารมณ์ขันและความเป็นกันเองของตัวละคร



ภาพที่ 3 ตัวละครตลกชุดขบขัน
ที่มา : ดัดแปลงภาพจาก ขนิษฐา ทุมมากรณ์ (2550

ดังนั้น การออกแบบแม่พิมพ์ด้วยการสังเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวและการค้นคว้ารวมไปถึงการลงพื้นที่ ผู้วิจัยจึงจัดกลุ่มลักษณะสำคัญของตัวละครตลกออกเป็นองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ 4 ด้าน ได้แก่ (1) โครงเส้นท่าทางหลักที่แสดงทิศทางการเคลื่อนไหวของลำตัวและแขนขา (2) รูปร่างและรูปทรงของเงาตัวละคร (3) ส่วนทึบและโปร่งของรูปร่าง และ (4) รายละเอียดใบหน้าและส่วนหัวที่ใช้สื่อบุคลิกภาพและอารมณ์ องค์ประกอบทั้งสี่ด้านนี้ถูกนำไปใช้เป็นกรอบในการตัดทอนและออกแบบแม่พิมพ์กระดาษในขั้นตอนการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ย้อม ทำให้สามารถถ่ายทอดอารมณ์ขันและเอกลักษณ์ของตัวละครตลกสู่รูปแบบภาพพิมพ์ได้อย่างเป็นระบบและสอดคล้องกับสมมติฐานด้านเนื้อหาและด้านรูปแบบผลงานของการวิจัยครั้งนี้



ภาพที่ 4 ภาพลายเส้นตัวละครตลกชุดขบขันจากแบบสังเกตลักษณะท่าทางตัวละคร

2. ระยะที่ 2 ด้านรูปแบบผลงาน การออกแบบแม่พิมพ์และกำหนดพื้นที่รองรับ ด้วยการคัดเลือกแม่พิมพ์ที่มีความสัมพันธ์ลงตัวระหว่างรูปร่างตัวละครตลกและร่องรอยจากวัสดุธรรมชาติ โดยจัดองค์ประกอบภาพตามโครงสร้าง “ช่องภาพ” ของจิตรกรรมฝาผนังฮูปแต้มอีสาน การจัดวางตัวละครตลกในแต่ละช่องภาพให้สัมพันธ์กับฉากใบไม้และดอกไม้ ทำให้ช่องภาพทำหน้าที่ทั้งเป็นพื้นที่แสดงตัวละครและเป็นบริบทของธรรมชาติที่ตัวละครดำรงอยู่ ผลที่ได้คือผลงานภาพพิมพ์ย้อมที่ผสมผสานเส้น รูปร่าง จังหวะ พื้นผิว และสีจากทั้งรูปเงาตัวละครและลายพืชพรรณธรรมชาติ ให้บรรยากาศของ “ร่องรอยวัฒนธรรมที่กำลังเลือนหาย” ตามที่ตั้งสมมติฐานไว้ เพื่อให้มีความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะการแสดง ภาษา และวิถีชีวิตของชุมชนอีสานในลักษณะองค์รวม กรอบแนวคิดประกอบด้วยสามมิติหลัก ได้แก่ 1) ทุนทางวัฒนธรรม มุ่งศึกษาบทบาทและอัตลักษณ์ของตัวละครตลกในหนังประโมทัย โดยพิจารณาท่าทาง ลีลา และบุคลิกภาพที่สะท้อนโลกทัศน์ อารมณ์ขัน และค่านิยมของชาวอีสาน 2) รูปแบบทางทัศนศิลป์ โดยนำลักษณะที่มาดังกล่าวแปลค่าทัศนธาตุ ได้แก่ เส้น รูปร่าง จังหวะ พื้นผิว และสี โดยใช้โครงสร้าง "ช่องภาพ" ตามแนวทางจิตรกรรมฝาผนังฮูปแต้มอีสาน เป็นกรอบการจัดความงามทางด้านองค์ประกอบ (เส้นสีแดงดังภาพประกอบ)

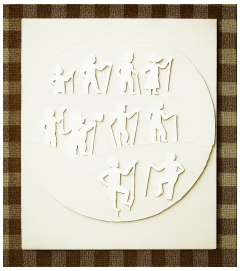


ภาพที่ 5 รูปแบบการจัดภาพลักษณะ “ช่องภาพ” หรือ “ตอนภาพ”ของฮูปแต้มสิมวัดยางทวงวราราม วัดบ้านยาง อ.บรบือ จ.มหาสารคาม

จากข้อมูลสู่แบบร่าง (sketch) แล้วคัดเลือกท่าทางที่แสดงบุคลิกเด่น เช่น การก้มตัว การกางแขน การยกเท้า เพื่อทำเป็น “แม่พิมพ์กระดาษ” สำหรับทำแม่พิมพ์ ดินสอร่างแบบ และมีดคัตเตอร์สำหรับตัด เจตนาคือให้รูปเงาของตัวละครสามารถทำงานร่วมกับร่องรอยจากใบไม้และดอกไม้บนพื้นภาพพิมพ์ย้อมได้อย่างกลมกลืนไม่แย่งความเด่นกัน ในขั้นทดลองเทคนิคภาพพิมพ์ย้อม



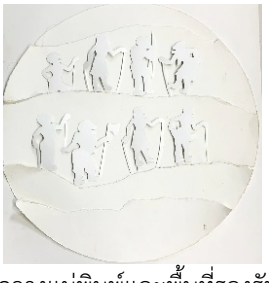
ภาพที่ 6 ปรับแต่งแบบร่าง (sketch) กำหนดตัวอย่างองค์กอบ ด้วยโปรแกรม



กำหนดตำแหน่งแม่พิมพ์

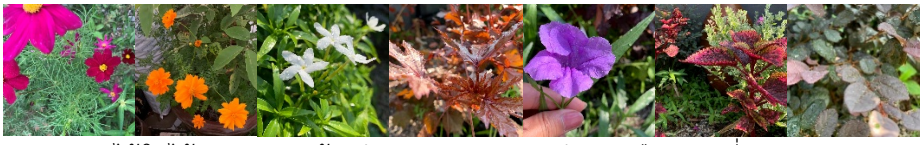


เตรียมแม่พิมพ์กระดาษ



จัดวางแม่พิมพ์และพื้นที่รองรับ

ภาพที่ 7 การจัดวางและการกำหนดองค์ประกอบพื้นที่รองรับ



ดอกไม้,ใบไม้หลากชนิด สร้างจังหวะ (rhythm) รูปร่างของพืชพรรณที่หลากหลาย



ตัวอย่างผลการแช่ใบไม้ในน้ำสนิมก่อนนำไปพิมพ์

ภาพที่ 8 ขั้นเตรียมแม่พิมพ์

ดังนั้น การเลือกใบไม้และดอกไม้หลายชนิดเพื่อสร้างจังหวะและรูปร่างของพืชพรรณที่หลากหลาย ได้แก่ ดอกดาวกระจาย (Cosmos sulphureus), ดอกดาวเรือง (Marigold) และคอสมอส (Cosmos) ร่วมกับใบไม้จากต้นไม้พื้นถิ่น ดอกดาวกระจายและดาวเรืองให้โทนสีเหลืองส้มสดจากรงควัตถุแคโรทีนอยด์ (Carotenoid pigments) ขณะที่ดอกคอสมอสให้สีชมพู ม่วงแดง และแดงเข้ม เมื่อนำดอกไม้เหล่านี้มาวางลงบนกระดาษหรือผ้าที่ชุบน้ำย้อม แล้วผ่านกระบวนการนึ่ง (Steam setting) หรือต้ม สีจากกลีบดอกจะซึมออกสู่เส้นใยและทิ้งคราบรูปทรงกลีบดอกปรากฏบนภาพ เพื่อเพิ่มองค์ประกอบของภาพและความคมชัดของรายละเอียด โดยแช่ใบไม้ในน้ำสนิมก่อนนำไปพิมพ์ จนเกิดปฏิกิริยาระหว่างเหล็กกับแทนนิน (Iron Tannin Reaction) ให้รายละเอียดของสีในใบไม้ถูกถ่ายโอนลงบนกระดาษให้มีความคมชัดและแสดงลายเส้นของใบ ลายเส้นแขนง และรอยที่ถูกแมลงกัดกิน ซึ่งช่วยเสริมให้พื้นภาพเกิดมิติจาก "ใบไม้จริง" ที่เกิดเป็นพื้นผิวขึ้นอยู่บนพื้นที่รองรับ

3. ระยะที่ 3 ด้านเทคนิคการสร้างสรรค์ การทดลองภาพพิมพ์ย้อมและสีย้อมธรรมชาติ ผู้วิจัยสกัดสีจากวัสดุธรรมชาติหลายชนิดเพื่อทดลองหาโทนสี (Tone Range) ที่เหมาะสมกับบรรยากาศพื้นหลังของชิ้นงาน โดยเลือกใช้เปลือกมังคุด แก่นฝาง และเปลือกต้นมะฮอกกานีเป็นวัตถุดิบหลักสำหรับให้โทนสีน้ำตาล แดงชมพู และน้ำตาลเข้มตามลำดับกระบวนการสกัดสี (Dye Extraction) เริ่มจากการทำความสะอาดวัตถุดิบ หั่นหรือทุบให้แตกละเอียด แล้วต้มกับน้ำสะอาดในภาชนะทนความร้อนต่อเนื่องจนเม็ดสีละลายออกมาเป็นน้ำย้อมเข้มข้น จากนั้นกรองเอากากออกเพื่อให้เหลือเฉพาะน้ำสกัดที่พร้อมใช้



ภาพที่ 9 การสกัดสีจากวัสดุธรรมชาติหลายชนิด,การเทียบเคียงโทนสี (tone)
ที่มา ผู้วิจัย (2567)

เปลือกมังคุดให้สีน้ำตาลและน้ำตาลอมแดงจากสารกลุ่มแทนนิน (Tannins), แซนโทน (Xanthones) และแอนโทไซยานิน (Anthocyanins) ที่มีคุณสมบัติย้อมเส้นใยได้ดี แก่นฝางให้สีแดงชมพูสดจากสารบราซิลิน (Brazilin) ขณะที่เปลือกต้นมะฮอกกานีให้โทนสีน้ำตาลเข้มและน้ำตาลแดง เพื่อเพิ่มความลึกของโทนสีและสร้างปฏิกิริยาทางเคมีตามธรรมชาติ (Natural Chemical Reaction) เตรียมน้ำสนิม (Iron Mordant/Iron Solution) จากการแช่เศษเหล็กหรือตะปูในน้ำผสมกรดอ่อน (Weak Acid) เช่น น้ำส้มสายชู (Vinegar) หรือใช้น้ำหมักสนิมที่หมักไว้ก่อนหน้า เมื่อนำมาผสมกับน้ำย้อมจากพืชที่มีแทนนินสูง (High Tannin Plant Dye) เช่น เปลือกมังคุดและมะฮอกกานี จะเกิดปฏิกิริยาระหว่างเหล็กกับแทนนิน ทำให้สีเข้มขึ้นและแปรเปลี่ยนจากน้ำตาลอ่อนไปสู่น้ำตาลดำหรือเทาอมดำ (Dark Brown to Grey Black) พร้อมเพิ่มความคงทนต่อการซักล้าง (Wash Fastness) น้ำสนิมจึงทำหน้าที่ทั้งเป็นตัวช่วยปรับโทนสี (Tone Modifier) และเป็นสารยึดเหนี่ยวทางธรรมชาติ (Natural Mordant) ให้เม็ดสีจับกับเส้นใยกระดาษ (Paper Fibres) ได้ดีขึ้น ตามณิชา ประสงค์จันทร์, นพดล โพชกำเหนิด, และโกสินทร์ ทีปรักษพันธ์ (2567)



กระบวนการสกัดสีจากวัสดุธรรมชาติและการปรับสภาพเฉดสี

ภาพที่ 10 ตัวอย่างผลการเทียบเคียงโทนสีย้อมผสมกับน้ำสนิมทำให้สีเข้มขึ้น

จากภาพที่ 10 การเทียบเคียงโทนสีย้อมผสมกับน้ำสนิมในสัดส่วนต่าง ๆ บนกระดาษ เพื่อหาสูตรส่วนผสมที่เหมาะสมและบันทึกผลการทดลอง นี้ช่วยให้สามารถควบคุมและทำซ้ำโทนสีที่ต้องการในกระบวนการพิมพ์จริงตามที่วางแผนได้ ด้วยกำหนดพื้นที่รองรับและการพิมพ์พิสูจน์ หรือการกำหนด "พื้นที่รองรับ" (Picture Plane) ด้วยการตัดกระดาษเป็นรูปตัวละครตามท่าทางที่เลือกไว้ แล้วจัดวางตำแหน่งลงบนกระดาษที่จะใช้เป็นแม่พิมพ์หรือเป็นตัวกั้นพื้นที่สี โดยอิงรูปแบบองค์ประกอบการแบ่งภาพแบบฮูปแต้มอีสาน ที่มักจัดตัวละครและเหตุการณ์เป็นแนวนอนซ้อนกันเป็นตอน ๆ คล้ายชั้นภูเขาหรือชั้นดิน ด้วยการฉีกกระดาษให้เกิดแนวโค้งคล้ายสันเนินดิน แล้วจัดวางต่อเนื่องกันภายในกรอบ

วงกลม เพื่อสร้างระนาบที่ซ้อนกัน จากนั้นจัดใบไม้และดอกไม้แทรกและทับลงไปอีกชั้นหนึ่ง เกิดเป็นจังหวะการซ้อนของวัสดุ เมื่อกำหนดพื้นที่รองรับและจัดองค์ประกอบวัสดุพร้อมแล้ว ผู้วิจัยเริ่มขั้นตอนการ "ห่อม้วน" (Bundling) โดยเรียงชั้น ชั้นที่ 1 วางกระดาษรองรับบนแผ่นพลาสติก ชั้นที่ 2 จัดวางแม่พิมพ์กระดาษตัวละครและใบไม้ดอกไม้ลงบนกระดาษรองรับ ชั้นที่ 3 ปูทับด้วยผ้าที่ชุบน้ำย้อมผสมน้ำสนิม (Blanket + Ferrous solution: B+F) ตามสูตรที่กำหนดไว้ โดยใช้ผงสนิมหรือน้ำสนิมเข้มข้น 0.4 กรัม ต่อน้ำเปล่า 500 มิลลิลิตร น้ำเปล่า 500 ML การเตรียมผ้าชุบน้ำสนิม (Blanket iron Mordant) โดยน้ำสนิมทำปฏิกิริยากับใบไม้ที่มีสารแทนนิน ทำให้เกิดเฉดสีที่เข้มขึ้น ซึ่งจะเปลี่ยนเป็นเฉดสีเขียวเข้มจนถึงเฉดสีน้ำตาล

ม้วนกระดาษที่วางใบไม้และกระดาษรูปตัวละครเข้ากับแกนเหล็กหรือท่อนไม้อย่างแน่น ใช้เชือกมัดรัดให้แนบสนิท เพื่อให้แรงดันไอน้ำและความร้อนระหว่างการต้มผลักสีจากใบไม้และดอกไม้เข้าสู่เส้นใยกระดาษอย่างทั่วถึง กระดาษรูปตัวละครจะกันสีบางส่วน ทำให้เมื่อคลี่ออกเกิดเงารูปร่างตัวละครอย่างชัดเจนบนพื้น “ป่าใบไม้” ที่เกิดจากการย้อมจริง ผู้วิจัยต้มม้วนกระดาษในหม้อน้ำย้อม 1 ชั่วโมง นับจากน้ำเดือดที่ประมาณ 100 องศาเซลเซียส แล้วปล่อยให้เย็นก่อนคลี่ออกอย่างระมัดระวัง รอยกดทับของใบไม้ทิ้งคราบสี ลายเส้น และร่องนูน ส่วนพื้นที่ที่ถูกปิดทับปรากฏเป็นเงาคนและท่าทางหมอลำในโทนสีต่างจากพื้นรอบข้าง แสดงศักยภาพของเทคนิคภาพพิมพ์ย้อมในฐานะวิธีสร้างภาพที่ผสานการควบคุมกับความไม่คาดเดาได้

4. ระยะที่ 4 ด้านการวิเคราะห์และสรุปผลการสร้างสรรค์ หลังจากกระบวนการพิมพ์ย้อมทำความสะอาดชิ้นงานอย่างระมัดระวัง แล้วนำมาประกอบเป็นผลงานสมบูรณ์ โดยจัดเรียงแผ่นกระดาษที่ฉีกเป็นชั้นเนินดินซ้อนบนแผ่นรองสีขาว ยึดด้วยกาว แล้วยึดตัวละครบางตัวไว้ที่ขอบวงกลม หรือ กำหนดให้บางส่วนของตัวละครล้ำออกนอกพื้นที่ในชิ้นงานเพื่อเป็นส่วนเสริมของการจัดองค์ประกอบ ทำให้ตัวละครเป็นจุดเด่นทั้งเนื้อหาและแนวความคิดสำหรับการได้รับแรงบันดาลใจ ความชัดของร่องรอยใบไม้และตัวละคร ความคงทนของสีหลังการแห้ง และความสอดคล้องกับสมมุติฐานเรื่องความเชื่อมโยงระหว่างตัวละครหมอลำกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมอีสาน ข้อมูลเหล่านี้ถูกนำกลับไปเปรียบเทียบกับงานศึกษาว่าด้วยการใช้สีย้อมธรรมชาติและการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมในบริบทงานศิลปะร่วมสมัย



ชิ้นงานหลังทำความสะอาดแล้ว



ประกอบชิ้นงาน(ส่วนพื้นหลัง)



แม่พิมพ์ตัวละครที่ผ่านการ



ประกอบชิ้นงาน(ส่วนพื้นหลัง) ตัวละครที่ผ่านการพิมพ์นำมาประกอบ

ภาพที่ 11 การจัดวางและการกำหนดองค์ประกอบพื้นที่รองรับ

จากการทดสอบผลลัพธ์และปรับปรุงกระบวนการให้ได้ผลตามที่ต้องการ ผู้วิจัยบันทึกผลการทดลองในแบบบันทึกกระบวนการทดลองเทคนิคอย่างเป็นระบบ เพื่อใช้เปรียบเทียบและตัดสินใจปรับเทคนิคอย่างมีเหตุผล ทั้งระหว่างเทคนิคภาพพิมพ์ย้อมกับเทคนิคภาพพิมพ์ชิ้นเดียว (Monoprint) และกับเทคนิคภาพพิมพ์อื่นที่เกี่ยวข้อง



ภาพที่ 12 เทคนิคภาพพิมพ์ชิ้นเดียว (Monoprint)

ใช้แม่พิมพ์วัสดุจากธรรมชาติและแม่พิมพ์กระดาษจากตัวละครตลกบนเพลทพลาสติกอะคริลิค (Acrylic) กระบวนการพิมพ์ด้วยหมึกภาพพิมพ์เชื้อน้ำมัน ลูกกลิ้งตีสีและใช้แท่นพิมพ์ ทำให้เห็นถึงการเปรียบเทียบกับเทคนิคภาพพิมพ์ชิ้นเดียว (Monoprint) ทั้งภาพโดยรวมและความแตกต่างระหว่างเทคนิคภาพพิมพ์ชิ้นเดียวสามารถควบคุมจังหวะองค์ประกอบและความคมชัดของรูปทรงได้ดีกว่า ในขณะที่เทคนิคภาพพิมพ์ย้อมเน้นแนวคิดเรื่อง "การอยู่ร่วมกัน" ของตัวละครและพืชพรรณในระนาบเดียวกัน ทั้งในด้านรูปร่าง สี และพื้นผิว ผลเปรียบเทียบนี้นำไปสู่การตัดสินใจเลือกใช้เทคนิคภาพพิมพ์ย้อมเป็นหลักในการสร้างสรรค์ผลงานชุดหลัก เพราะสอดคล้องกับแนวคิดการเชื่อมโยงมรดกภูมิปัญญาและการใช้วัสดุธรรมชาติในส่วนการอภิปรายผลต่อไปการสรุปผลและนำเสนอ

สรุปผลการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบ ชื่อ “บทสนทนาในจังหวะลมหายใจของฮูปเงาใต้ดวงจันทร์” ซึ่งเป็นภาพพิมพ์ย้อมบนกระดาษเส้นผ่านศูนย์กลาง 21 นิ้ว ได้ผ่านการกลั่นกรองและพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิก่อนนำเสนอในนิทรรศการศิลปะ โดยได้รับผลตอบรับเชิงบวกจากผู้ชม ผู้ทรงคุณวุฒิและเพื่อนศิลปินเป็นส่วนใหญ่ ผู้ชมให้ความสนใจเป็นพิเศษต่อกระบวนการใช้วัสดุธรรมชาติร่วมกับเทคนิคภาพพิมพ์ย้อม ซึ่งยังพบไม่มากในงานศิลปะร่วมสมัย และชื่นชมความสามารถในการเชื่อมโยงระหว่างศิลปะการแสดงพื้นบ้านกับศิลปะภาพพิมพ์ร่วมสมัย มองว่าผลงานชุดนี้เป็นแนวทางการสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพในการต่อยอดทั้งด้านทัศนศิลป์และด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นในด้านข้อเสนอแนะเชิงพัฒนา



ภาพที่ 13 ผลการสร้างสรรค์

ที่มา: สูจิบัตรการแสดงนิทรรการ ยลศิลป์ถิ่นท่าเหนือ ณ หอศิลป์เฉลิมพระเกียรติมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ 3-4 กรกฎาคม 2568 หน้า120

ผู้ทรงคุณวุฒิเสนอให้ขยายขอบเขตการศึกษาไปยังตัวละครประเภทอื่นในหนังประโมทัย เช่น ตัวพระ ตัวนาง และตัวยักษ์ เพื่อเพิ่มความหลากหลายของชุดผลงาน รวมทั้งทดลองใช้วัสดุธรรมชาติชนิดอื่นเพื่อสำรวจความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ทางด้านสีและพื้นผิว นอกจากนี้ ยังมีข้อเสนอให้จัดกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (workshop) ถ่ายทอดเทคนิคภาพพิมพ์ย้อมแก่ครูศิลปะ นักศึกษา และชุมชน เพื่อขยายผลสู่การเรียนรู้และการสืบทอดองค์ความรู้อย่างกว้างขวาง ผู้วิจัยจึงนำข้อเสนอแนะเหล่านี้มาใช้ประกอบการอภิปรายผลและข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต โดยมองว่าผลตอบรับจากผู้ชมและผู้เชี่ยวชาญเป็นปัจจัยสำคัญที่ทั้งยืนยันคุณค่าของผลงานและชี้แนวทางการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ต่อไป

อภิปรายผล

1. การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้สะท้อนให้เห็นว่าตัวละครตลกในหนังประโมทัยอีสานสามารถทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่างมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมกับการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์ร่วมสมัยได้อย่างเป็นรูปธรรม ผลการศึกษารูปลักษณ์และท่าทางของตัวละครตลก ด้วยการเก็บข้อมูลจากการแสดงจริงในพื้นที่จังหวัดร้อยเอ็ด ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ควบคู่กับการศึกษาเอกสารและภาพประกอบจากงานของขนิษฐา ทุมมากรณ์ (2550) และวรเชษฐ์ โทอื้น กับพีรพงษ์ แสนสิ่ง (2563) เพื่อยืนยันบทบาทและลักษณะเฉพาะของตัวละครตลกในฐานะผู้สร้างอารมณ์ขันและสะท้อนโลกทัศน์ของชุมชน ผลการวิเคราะห์พบว่าตัวละครตลกมีรูปร่างและท่าทางแตกต่างจากตัวละครอื่นอย่างชัดเจน เช่น ลำตัวเตี้ย หน้าท้องยื่น แขนขายาวผิดธรรมชาติ ท่าทางเกินจริง เช่น ก้มตัวมาก กางแขนกว้าง ยกเท้าสูง และการเชิดหุ่นแบบกระตุกตามจังหวะเสียงเชิดหนัง ใบหน้า–ศีรษะออกแบบเรียบง่ายแต่สื่ออารมณ์ได้ชัดเจน ข้อมูลเหล่านี้ถูกสังเคราะห์เป็นชุดข้อมูลด้านทัศนธาตุสำหรับใช้เป็น “เนื้อหา” และ “โครงสร้างบุคลิกภาพ” ของตัวละครในขั้นตอนการออกแบบแม่พิมพ์กระดาษต่อไป

2. การนำลักษณะรูปเงาและท่าทางของตัวละครตลกมาพัฒนาเป็นแม่พิมพ์กระดาษมาปรับเป็นภาพสเก็ตช์ท่าทาง แล้วคัดเลือกท่าทางที่แสดงบุคลิกเด่น เช่น การก้มตัว การกางแขน การยกเท้า นำมาเป็นแบบแม่พิมพ์กระดาษ กำหนดทิศทางเส้น รูปร่าง และส่วนทึบโปร่งของรูปร่าง จัดวางแม่พิมพ์กระดาษบน “พื้นที่รองรับ” (Picture Plane) โดยอิงโครงสร้าง “ช่องภาพ” หรือ “ตอนภาพ” ของฮูปแต้มสิมพื้นบ้าน เช่น ที่วัดยางทวงวราราม จังหวัดมหาสารคาม

ฉีกกระดาษแบ่งให้เป็นชั้นเนินดินแนวนอนซ้อนกันในกรอบวงกลม แล้ววางตัวละครในตำแหน่งต่าง ๆ คล้ายการสร้างเล่าเรื่องเป็นตอน ๆ จึงเป็นการกำหนด “รูปแบบผลงาน” ในเชิงองค์ประกอบภาพและโครงสร้างช่องภาพ ซึ่งเชื่อมระหว่างภาษาทัศนศิลป์ของตัวละครตลกกับรูปแบบภาพฮูปแต้มอีสาน กับการใช้วัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น เช่น ใบไม้ ดอกดาวกระจาย ดาวเรือง และคอสมอส ร่วมกับสีย้อมจากเปลือกมังคุด แก่นฝาง และเปลือกมะฮอกกานี ทำให้เกิดผลงานภาพพิมพ์ย้อมที่มีความสอดคล้องระหว่าง “รูปแบบผลงาน” และ “ภูมิปัญญาท้องถิ่น” สีที่ได้มีลักษณะหม่น ไม่สดและซีดจางเมื่อเวลาผ่านไป ซึ่งผู้วิจัยตีความว่าเป็นคุณลักษณะที่สอดรับกับแนวคิด “ร่องรอยวัฒนธรรมที่กำลังเลือนหาย” การตีความนี้อยู่ในทิศทางเดียวกับงานของสมศักดิ์ วรมงคลชัย และคณะ ตลอดจนสุนารักษ์ โสภา และคณะ ที่ชี้ให้เห็นข้อจำกัดด้านความคงทนของสีย้อมธรรมชาติ แต่ในงานชิ้นนี้ข้อจำกัดดังกล่าวถูกนำมาใช้เป็น “ภาษาทางสุนทรียภาพ” แทนที่จะมองเป็นเพียงข้อด้อยของวัสดุ สกัดสีย้อมจากเปลือกมังคุด แก่นฝาง และเปลือกมะฮอกกานี เพื่อให้โทนสีน้ำตาล แดงชมพู และน้ำตาลเข้ม จากนั้นเตรียมน้ำสนิม (Iron Mordant) และทดลองผสมในสัดส่วนต่าง ๆ (เช่น 0.4 กรัมต่อน้ำ 500 มิลลิลิตร) เพื่อให้เกิดปฏิกิริยา Iron Tannin Reaction ทำให้สีเข้มขึ้น จากน้ำตาลอ่อนไปสู่เทาดำและเพิ่มความคงทนของสี ใช้วิธี “ห่อม้วน” (Bundling) โดยเรียงชั้นกระดาษรองรับ แม่พิมพ์ตัวละคร ใบไม้–ดอกไม้ และผ้าชุบน้ำย้อมผสมน้ำสนิม แล้วม้วนกับแกนเหล็ก มัดแน่นและต้ม 1 ชั่วโมงที่อุณหภูมิใกล้ 100 องศาเซลเซียส เมื่อคลี่ออกพบว่าใบไม้ทิ้งร่องรอยสี ลายเส้น และรอยนูน ส่วนพื้นที่ที่ถูกแม่พิมพ์กระดาษปิดทับปรากฏเป็นเงาตัวละครบนพื้น “ป่าใบไม้” ซึ่งแสดงศักยภาพของเทคนิคภาพพิมพ์ย้อมในความรู้ด้านสีย้อมธรรมชาติ (ตามงานของสมศักดิ์ วรมงคลชัย, สุนารักษ์ โสภา, ณิชา ประสงค์จันทร์ ฯลฯ) เข้ากับการสร้างรูปแบบงานเทคนิคภาพพิมพ์ร่วมสมัย

3. หลังจากผ่านกระบวนการพิมพ์ให้ทำความสะอาดด้วยน้ำเหล่ารอให้ผลงานแห้งสนิท จึงจัดเรียงยึดด้วยกาว จัดองค์ประกอบของภาพ พร้อมกับประเมินความชัดของร่องรอยใบไม้ ความคงทนของสีหลังแห้ง และความสอดคล้องกับสมมุติฐานเกี่ยวกับการเชื่อมโยงตัวละครหมอลำกับภูมิทัศน์วัฒนธรรมอีสาน นำผลไปเปรียบเทียบกับงานศึกษาด้านสีย้อมธรรมชาติและการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรม เพื่อยืนยันคุณค่าทั้งทางทัศนศิลป์และทางวัฒนธรรม “ด้านการเผยแพร่” ในขอบเขตการวิจัย เมื่อผลงานผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิและนำไปจัดแสดงพร้อมนำเสนอ

จึงทำให้กระบวนการพิมพ์ย้อมใบไม้ ตัวละครกลายเป็นแนวทางอ้างอิงสำหรับการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ย้อมต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. จากการศึกษาบทบาทของตัวละครตลกในหนังประโมทัยเพิ่มเติมในมิติที่เกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมร่วมสมัย เช่น การแทรกประเด็นสังคม การเมือง หรือเศรษฐกิจในบทสนทนา เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่สะท้อนปัญหาและความเปลี่ยนแปลงของชุมชนอีสานได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น การขยายฐานข้อมูลดังกล่าวจะช่วยให้การตีความเชิงทัศนศิลป์ มีวัฒนธรรมและวิพากษ์สังคมที่หลากหลายมากขึ้น

2. ในการสกัดใช้สีย้อมจากธรรมชาตินี้จะถูกตีความเป็นสัญลักษณ์ของร่องรอยวัฒนธรรมที่เลือนหาย แต่สำหรับการใช้สอยผลงานในระยะยาวหรือการเก็บรักษาในพิพิธภัณฑ์ อาจจำเป็นต้องทดลองสูตรสีย้อมและตัวช่วยยึดเกาะเพิ่มเติม เพื่อหาสมดุลระหว่างความคงทนของสีและคุณค่าทางแนวคิดเกี่ยวกับความไม่คงทน นอกจากนี้ การทดลองเทคนิคภาพพิมพ์ย้อมบนวัสดุอื่น เช่น ผ้า หรือกระดาษชนิดต่าง ๆ อาจเปิดโอกาสให้เกิดรูปแบบผลงานใหม่ ๆ ที่ตอบโจทย์ทั้งด้านศิลปะและการประยุกต์ใช้งานจริง เช่น บนแก้วเซรามิค เป็นต้น

3. ผลจากการนำเสนอผลงานในนิทรรศการศิลปะ ผู้วิจัยพบว่าได้รับการเข้าใจถึงการนำเสนอ จึงอยากการมีส่วนร่วมของชุมชนเจ้าของภูมิปัญญา เช่น คณะหนังประโมทัยและช่างศิลป์ท้องถิ่น ในงานวิจัยสร้างสรรค์ครั้งถัดไป การออกแบบกิจกรรมร่วม เช่น เวิร์กช็อปภาพพิมพ์ย้อมกับเยาวชนในชุมชนเพื่อให้ทราบถึงคุณค่า การจัดแสดงคู่ระหว่างการแสดงหนังประโมทัยกับผลงานภาพพิมพ์ย้อม หรือการพัฒนาชุดสื่อการเรียนรู้ทางการศึกษา

เอกสารอ้างอิง

ขนิษฐา ทุมมากรณ์. (2550). หนังประโมทัย : ศิลปการแสดงอีสานที่กำลังเลือนหาย. **เอกสารข้อมูลท้องถิ่น**. สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี, หน้า 18–32.

ชญตว์ อินทร์ชา. (2568). การศึกษารูปแบบศิลปะภาพพิมพ์ชิ้นเดียวด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ย้อม. **Asian Creative Architecture, Art and Design**, 38(2), e275521,

หน้า 1- 28.

ณิชา ประสงค์จันทร์, นพดล โพชกำเหนิด, และโกสินทร์ ทีปรักษพันธ์. (2567). การพัฒนาสีย้อมธรรมชาติจากตาลโตนด (Borassus flabellifer L.) สู่ผลิตภัณฑ์สิ่งทอชุมชน. **วารสารหน่วยวิจัยวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และสิ่งแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้**, 15(1), 12–24.

ธนวัฒน์ บุตรทองทิม, ธวัชชานท์ ศิลปปัจฉโพธิ์, และบพิตร คำอ้น. (2566). การพัฒนาแหล่งเรียนรู้หนังประโมทัยในจังหวัดร้อยเอ็ดเพื่อเพิ่มมูลค่าตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์. **วารสารปัญญาปณิธาน มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตหนองคาย**, 8(2), 226–238.

บัววอน พมมะบุด, และเดชา ศิริภาษณ์. (2555). การสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์โดยได้แรงบันดาลใจจากรูปทรงแขนนาง แขวงหลวงพระบาง สปป.ลาว. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**, 4(2), 1–29.

พงศ์ธร อินทร์ลา, และสาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง. (2559). การศึกษาผลความคิดสร้างสรรค์โดยวิธีการสอนตามแผนกิจกรรมภาพพิมพ์ธรรมชาติของเด็กนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหาดทับยา จังหวัดอุตรดิตถ์. **วารสารสารสนเทศ**, 15(2), 72–81.

พชญ อัศพรหมณ์. (2561). สังข์ศิลป์ชัย: การใช้วรรณกรรมพื้นบ้านในกระบวนการสร้างสรรค์งานละครฐานชุมชน. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**, 10(2), 126–143.

ศุภณัฐ ชะเมะชาติ, วิเชียร คงสวัสดิ์, และสิทธิรัตน์ มีวันคำ. (2567). กระบวนการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ลอยน้ำโดยใช้สีจากวัตถุธรรมชาติไม่อาศัยแท่นพิมพ์. **วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์**, 11(2), 19-31.

สมศักดิ์ วรมงคลชัย, พัชนี เจริญยิ่ง, จุฑารัตน์ ศิริชัยสิทธิ์, ชลธิชา ระภักดี, และพิไลพร ตั้งสกุลมงคล. (2544). การสกัดสารให้สีจากเปลือกมังคุดเพื่อประยุกต์ใช้ในการย้อม. **วารสารวิทยาศาสตร์ มก.**, 19(1–3), 37–51.

สุนารักษ์ โสภา, นิศานาถ เจือทอง, ชุติกาญจน์ แจ่มดาราศรี, และจิราลักษณ์ ปรีดี. (2554). **การศึกษาพัฒนาสีย้อมธรรมชาติสำเร็จรูปและนำร่องการผลิตเชิงพาณิชย์**. ในเอกสารวิจัยด้านหม่อนไหมและสีย้อมธรรมชาติ (หน้า 125–139)

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์. (2567). **สูจิบัตรนิทรรศการโครงการ Soft Power บนฐานอัตลักษณ์ศิลป์ถิ่นไทย ครั้งที่ 10 เรื่อง "เมืองแห่งสายนที อัตลักษณ์ท้องถิ่นสร้างศิลป์ถิ่นไทย"** [สูจิบัตรนิทรรศการ]. หอศิลป์มราชนครินทร์ ห้องการะเกด มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์.หน้า 174.

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์. (2568). **ผลการสร้างสรรค์จากนิทรรศการ "ยลศิลป์ถิ่นท่าเหนือ"** [สูจิบัตรนิทรรศการ]. หอศิลป์เฉลิมพระเกียรติ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.หน้า 120.

วรเชษฐ์ โทอื้น, และพีรพงษ์ แสนสิ่ง. (2563). หนังประโมทัย: การสื่อสารวรรณกรรมท้องถิ่นผ่านวรรณศิลป์เงาแสง. **วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์, 7(9), 71–84.**

อัศนีย์ ชูอรุณ. (2519). **ทฤษฎีศิลปะภาพพิมพ์.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุติมาการพิมพ์.

อัศนีย์ ชูอรุณ. (2524). **ความเข้าใจศิลปะภาพพิมพ์.** กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.