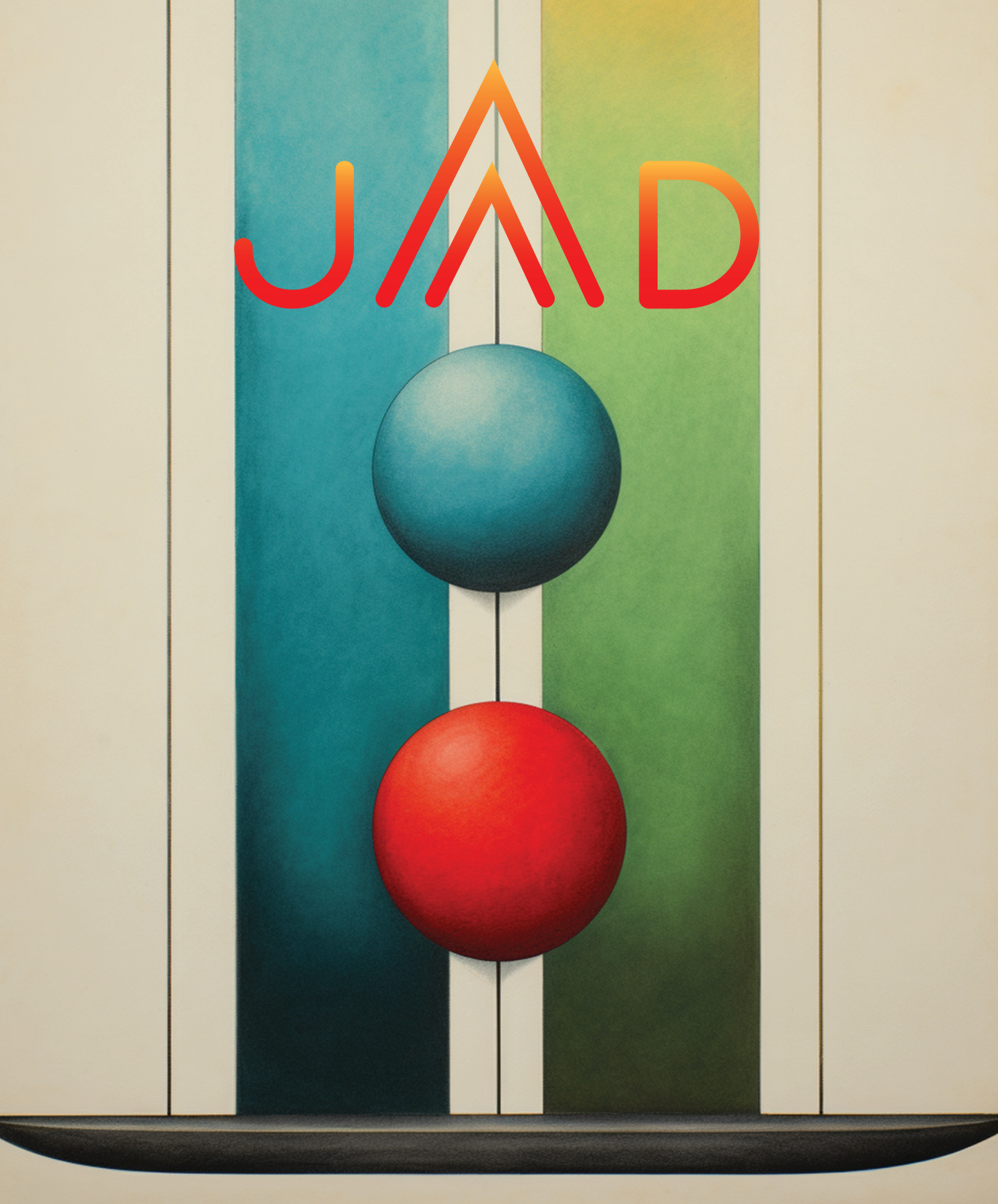


JAD
JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN
วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย

ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2569
Vol. 7 No.1 January - June 2026
ISSN : 2730-213X (Print)
ISSN : 2730-3381 (Online)



JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย

ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน 2569

ISSN : 2730-213X (Print)

ISSN : 2730-3381 (Online)

JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD)
ปีที่ 7 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2569

JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN
Vol. 7 NO. 1 January – June 2026
ISSN : 2730-213X (Print)
ISSN : 2730-3381 (Online)

เจ้าของ : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
หน้าปก : ธีระยุทธ์ เพ็งชัย
จัดรูปเล่ม : มาริญา ทรงปัญญา
จำนวนการจัดพิมพ์ : จำนวน 200 เล่ม
สถานที่พิมพ์ : โรงพิมพ์บ้านเหล่า 333 ถ.บ้านเหล่า ต.หมากแข้ง อ.เมือง จ.อุดรธานี 41000 โทร. 042-325938
เว็บไซต์วารสาร : https://so01.tci-thaijo.org/index.php/jaad/index

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD)
JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN

ที่ปรึกษา
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
รองอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
ประธานศูนย์ออกแบบสร้างสรรค์ผ้าและสิ่งทอ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

บรรณาธิการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระยุทธ์ เพ็งชัย

กองบรรณาธิการภายใน
รองศาสตราจารย์ ดร.สุกิจ พลประถม
รองศาสตราจารย์นาวา วงษ์พรม
รองศาสตราจารย์พฤษมงคล จุลพูล
รองศาสตราจารย์ ดร.กนิษฐา เรืองวรรณศักดิ์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพล สิงห์คำ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฏฐภรณ์ เสารยะวิเศษ
ดร.ศิลปชัย เจริญ
ดร.สุภัทรา วันเพ็ญ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงขร ภักดี

ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ Assistant Editor
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ราชวิทย์ ทิพย์เสนา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรืองศักดิ์ ปัดถาวะโร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัมรินทร์ บุพศิริ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศักดิ์สิทธิ์ บัวคำ
อาจารย์จุรีรัตน์ ทวยสม
ดร.ชนัญญา คงยืน
ดร.องอาจ หาญชนะวงษ์
ดร.มาริญา ทรงปัญญา
อาจารย์พรรษา แสนวัง
อาจารย์เอกพันธ์ พิมพาที

กองบรรณาธิการและผู้ทรงคุณวุฒิ
พิจารณาบทความจากภายนอก

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ เสริมศักดิ์ นาคบัว	ศิลปินแห่งชาติ
ศาสตราจารย์ ดร.สามารถ จับโจร	มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สิงห์ยบุศย์	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
รองศาสตราจารย์ ดร.สิงห์ อินทรชูโต	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
รองศาสตราจารย์ ดร.สันต์ สุวัจฉราภินันท์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
รองศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตร อินทร์คง	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
รองศาสตราจารย์ อุดมศักดิ์ สาริบุตร	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

รองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั้นกล่ำ	มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง	มหาวิทยาลัยบูรพา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤทธิ์ วัฒนภู	มหาวิทยาลัยบูรพา
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนสิทธิ์ จันทะรี	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศาสตรา เหล่าอรรคะ	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีชา สาคร	มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.แข มังกรวงษ์	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เขมพัทธ์ พัชรวิชญ์	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต เหล่าวัฒนพงษ์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประชา พิจักขณา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ดร.กิ่งกาญจน์ พิจักขณา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ดร.กนิษฐา พวงศรี	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความ

ประจำปีที่ 7 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2569

ศาสตราจารย์ ดร.สามารถ จับโจร
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
Professor Dr.Samart Jabjone
Nakhonratchasima Rajabhat University, Thailand.

รองศาสตราจารย์ ดร.ศาสตรา เหล่าอรรคะ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Assoc. Prof. Dr.Sastra Laoakka
Mahasarakham University, Thailand.

รองศาสตราจารย์ ดร.กนิษฐา เรืองวรรณศักดิ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
Assoc. Prof. Dr.Kanittha Rungwannasak
Udon Thani Rajabhat University, Thailand.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หอมหวล บัวระภา
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Asst. Prof. Dr.Homhuan Buarabha
Khon Kaen University, Thailand.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุรกานต์ รวยสูงเนิน
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Asst. Prof. Dr.Surakarn Ruisungnoen
Khon Kaen University, Thailand.

อาจารย์ ดร.ภัทร์ คชภักดี
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Dr.Pat Kotchapakdee
Khon Kaen University, Thailand.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Asst. Prof. Dr.Kittipong Keativipak
Thammasat University, Thailand.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รวิเทพ มุสิกะปาน
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
Asst. Prof. Dr.Ravitep Musikapan
Srinakharinwirot University, Thailand.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยุทธนา ไพกะเพศ
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Asst. Prof. Dr.Yuttana Paigapat
Mahasarakham University, Thailand.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤทธิ์ วัฒนภู
มหาวิทยาลัยบูรพา
Asst. Prof. Dr.Narit Vadhanabhu
Burapha University, Thailand.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มัณฑนา ทองสุพล
มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์
Asst. Prof. Dr.Mantana Tongsupon
Kalasin University, Thailand.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรืองศักดิ์ ปัดถาวะโร
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
Asst. Prof. Dr.Rurngsak Padthawaro
Udon Thani Rajabhat University, Thailand

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย สุริยุทธ
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
Asst. Prof. Dr.Supachai Suriyut
Udon Thani Rajabhat University, Thailand.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อโศก ไทยจันทรารักษ์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
Asst. Prof. Dr.Asoke thaichantararak
Buriram Rajabhat University, Thailand.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บพิตร เค้าหัน
มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด
Asst. Prof. Dr.Bopit Khaohan
Roi Et Rajabhat University

อาจารย์ ดร.อรุณี ศรีรักษา
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Dr.Arunee Sriruksa
Khon Kaen University, Thailand..

อาจารย์ ดร.ศักชัย อุทธิโท
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Dr.Sakchai uttitho
Mahasarakham University, Thailand.

อาจารย์ ดร.ปาริชาติ ศรีสนาม
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
Dr.Parichat Srisanam
Mahasarakham University, Thailand.

อาจารย์ ดร.กฤษณ์ วิไลโอฬาร
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน
Dr.Krid Wilaiolarn
Rajamangala University of Technology Isan, Thailand.

อาจารย์ ดร.ชนัญญา คงยืน
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
Dr.Chanunya Khongyuen
Udon Thani Rajabhat University, Thailand

เกี่ยวกับวารสาร
และข้อแนะนำการตีพิมพ์

1. นโยบายและขอบเขตการตีพิมพ์ (Focus and Scope)

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย : Journal of Asia Arts and Design (JAAD) เป็นวารสารวิชาการที่เผยแพร่ผลงานทางวิชาการและงานวิจัยทางด้านศิลปกรรมและการออกแบบ เพื่อให้เป็นสื่อกลางในการตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานศิลปกรรมและการออกแบบของนักศึกษา คณาจารย์ นักวิชาการและส่วนเกี่ยวข้อง เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าและเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ การวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ด้านศิลปะและด้านนวัตกรรมการออกแบบที่มีมาตรฐานและได้รับการยอมรับในวงกว้างทั้งในระดับชาติและนานาชาติ และเป็นพื้นที่สำหรับนักศึกษา อาจารย์ นักวิชาการอิสระ ได้นำเสนอผลงานการศึกษาค้นคว้าและการสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมและผลงานการประดิษฐ์สร้างสรรค์สู่สาธารณชน เพื่อเป็นการสร้างการรับรู้ในวงกว้าง โดยวารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD) รับพิจารณาตีพิมพ์รายงานการวิจัย (original research paper) การวิจัยเชิงอธิบาย (expository research) บทความวิชาการ (Academic article) การวิจัยเชิงสำรวจ (survey article) บันทึกการวิจัย (research note) ในสาขาวิชาต่างๆ ดังนี้

1) ด้านศิลปกรรม

1.1) กลุ่มสาขาวิชาทัศนศิลป์ ได้แก่ สาขาวิชาทัศนศิลป์, สาขาวิชาจิตรกรรม, สาขาวิชาประติมากรรม, สาขาวิชาภาพพิมพ์, สาขาวิชาศิลปะไทย, สาขาวิชาศิลปะสื่อผสม และสาขาวิชาทัศนศิลป์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.2) กลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง ได้แก่ สาขาวิชาศิลปะการแสดง, สาขาวิชาการละคร, สาขาวิชานาฏศิลป์, สาขาวิชานาฏกรรมไทย และสาขาวิชาศิลปะการแสดงอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

1.3) กลุ่มวิชาดุริยางคศิลป์ ได้แก่ สาขาวิชาดุริยางคศิลป์, สาขาวิชาคีตศิลป์, สาขาวิชาดนตรีไทย, สาขาวิชาดนตรี, และสาขาวิชาดุริยางคศิลป์อื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2) ด้านการออกแบบ

กลุ่มสาขาวิชาออกแบบ ได้แก่ สาขาวิชาออกแบบอุตสาหกรรม, สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์, สาขาวิชาออกแบบกราฟิก, สาขาวิชาออกแบบมัลติมีเดีย, สาขาวิชาออกแบบเครื่องปั้นดินเผา, สาขาวิชาออกแบบสิ่งทอและแฟชั่น, สาขาวิชาออกแบบเครื่องเรือน, สาขาวิชาออกแบบเครื่องประดับ, สาขาวิชาออกแบบบรรจุภัณฑ์ และสาขาวิชาออกแบบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. เกณฑ์และกระบวนการเผยแพร่บทความ (Peer Review Process)

ทุกบทความที่ตีพิมพ์ในวารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD) ต้องเป็นบทความที่ยังไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ใดมาก่อนทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ และจะต้องผ่านกระบวนการการพิจารณาคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 3 ท่าน โดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้แต่งไม่ทราบชื่อกันและกัน (Double-blind review)

3. ภาษาที่รับตีพิมพ์ (Language)

ภาษาไทย และ ภาษาอังกฤษ

4. กำหนดการเผยแพร่ (Publication Frequency)

กำหนดตีพิมพ์ 2 ฉบับต่อปี ในช่วงระยะเวลาดังนี้ ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม

5. การส่งบทความพิจารณาตีพิมพ์ (Publisher)

1. การส่งบทความเพื่อพิจารณาผู้เขียนบทความวิจัยหรือบทความวิชาการได้ตลอดเวลา โดยต้องส่งบทความต้นฉบับ (Manuscript) ในระบบลงทะเบียนวารสารออนไลน์ที่ https://so01.tci-thaijo.org/index.php/jaad/index

2. ผู้เขียนต้องใช้รูปแบบฟอร์ม (Format) ตามที่วารสารกำหนดในการจัดทำต้นฉบับของบทความรวมถึงรูปแบบการอ้างอิงเนื้อหา ภาพและตาราง

3. การพิจารณาบทความโดยกองบรรณาธิการเมื่อได้รับบทความแล้ว โดยพิจารณาเบื้องต้นในกรอบขอบข่ายของบทอยู่ในกลุ่มของศิลปกรรมและการออกแบบหรือไม่ โดยถ้าอยู่ในขอบข่ายของวารสารจะเข้ากระบวนการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ (Peer Review) จำนวน 3 ท่าน และมีผลการประเมินผ่านอย่างน้อย 2 ใน 3 ท่าน แล้วจึงจะแจ้งผลให้ผู้เขียนทราบผลการพิจารณา ภายในระยะเวลา 1 - 10 สัปดาห์และแจ้งให้ผู้เขียนปรับปรุง (ในกรณีที่มีการปรับแก้) ระยะเวลา 1-2 สัปดาห์

ข้อความทุกข้อความที่ปรากฏในเนื้อหาบทความซึ่งตีพิมพ์ในวารสารวิชาการเล่มนี้ เป็นความคิดเห็นและความรับผิดชอบของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน ไม่ใช่ข้อคิดเห็นและความรับผิดชอบของบรรณาธิการ กองบรรณาธิการและคณะผู้จัดทำ

บทบรรณาธิการ

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย (JAAD) ฉบับนี้ถือเป็นปีที่ 7 ฉบับที่ 1 หรือฉบับที่ 13 ของการเผยแพร่ผลงานที่เกี่ยวข้องด้านศิลปกรรมและการออกแบบ ในฉบับนี้มีบทความวิชาการ แบ่งเป็นบทความภาษาไทย จำนวน 7 เรื่อง บทความภาษาอังกฤษ จำนวน 2 เรื่อง จำนวนรวม 9 เรื่อง การเดินทางมาถึงฉบับที่ 13 นี้ได้ก็ด้วยความตั้งใจของคณะผู้จัดทำที่ได้มุ่งมั่นในการดำเนินการตั้งแต่วารสารยังไม่ได้เข้าไปอยู่ในฐาน TCI จนได้รับการรับรองให้อยู่ในฐาน TCI 2 ตั้งแต่ปีที่ 4 ฉบับที่ 1 ปี พ.ศ.2566 เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ที่ผ่านมาวารสารได้เป็นแหล่งข้อมูลในการเผยแพร่ผลงานทางด้านศิลปกรรม การออกแบบและงานสร้างสรรค์ครอบคลุมทุกแขนง และเริ่มเผยแพร่ผลงานที่เป็นภาษาอังกฤษ เพื่อขยายฐานการศึกษาให้มีความเป็นสากล แต่ก็ยังพยายามให้ความสมดุลในงานที่เป็นภาษาไทยเป็นหลัก ในฉบับนี้ผลงานจะมีความหลากหลายทั้งในทางด้านแฟชั่นสิ่งทอ เป็นการพัฒนาอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ สู่ผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัย ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ในด้านการศึกษาและพัฒนาเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก สำหรับวิสาหกิจชุมชนในกลุ่มทอเสื่อกก อำเภอเมือง จังหวัดตาก, การออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน, การศึกษาศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร สู่การสร้างสรรค์งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ก็เป็นแนวทางการศึกษาการออกแบบจากทุนวัฒนธรรมชุมชน นอกจากนี้ยังมีงานด้านศิลปกรรมที่น่าสนใจ การสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ย้อม ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวละครตลกในหนังประโมทัย, การสร้างสรรค์จิตรกรรมทิวทัศน์ร่วมสมัย การตีความสุนทรียภาพและพลังแห่งความเคลื่อนไหว ณ ทุ่งนาบ้านวังเบน และการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง ส่วนงานภาษาอังกฤษเป็นการศึกษาทางดนตรีเรื่อง Genes And Genesis: A Study On Piano Music Composition Of Ethnic Minorities In Southwest China และการออกแบบการแสดงเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยีสื่อใหม่ เรื่อง Design Of A Prototype Performance To Promote Cultural Tourism Through New Media Technology: A Case Study Of The “Penglai, The Land Of Paradise” Series ดังนั้นผลงานทั้ง 9 เรื่องจึงเป็นผลงานที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธีระยุทธ์ เพ็งชัย
บรรณาธิการ

JAAD
JOURNAL of ASIA
ARTS and DESIGN

สารบัญ

บทความวิจัย

การพัฒนาอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ สู่ผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัย *13*
DEVELOPMENT OF TEXTILE IDENTITY FOR ECONOMY OF BURIRAM PROVINCE LEADING TO CONTEMPORARY FASHION PRODUCTS
ชินานาง สวัสดิ์รัมย์ และทิพย์สุดา ทาสีดำ
CHINANANG SAWADRAM AND TIPSUDA TASEDOM

การศึกษาและพัฒนาเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก สำหรับวิสาหกิจชุมชนในกลุ่มทอเสื่อกก อำเภอเมือง จังหวัดตาก *32*
A STUDY AND DEVELOPMENT OF STOOL FURNITURE FROM REED MAT FOR THE WOVEN MAT COMMUNITY ENTERPRISE, MUEANG DISTRICT, TAK PROVINCE
สมชาย บุญพิทักษ์
SOMCHAI BOONPITAK

แนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิด ตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน *48*
DESIGN GUIDELINES FOR PUBLIC SEATING IN OPEN SPACES BASED ON UNIVERSAL DESIGN PRINCIPLES FOR EVERYONE
อริสา สุยะปัน, ธัญญาภักดิ์ ธิเดช และ นภพล มุ่งปั่นกลาง
ARISA SUYAPAN, THANYAPAK THIDEJ AND NABHAPOL MUNGPANKLANG

การศึกษาศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นผ้าทอย้อมครามจังหวัดสกลนคร สู่การสร้างสรรค์งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ *68*
A STUDY OF LOCAL HANDICRAFTS OF INDIGO DYES IN SAKON NAKHON PROVINCE TO CREATIVE FURNITURE DESIGN
ธัญญาภักดิ์ ธิเดช, อริสา สุยะปัน และ นภพล มุ่งปั่นกลาง
THANYAPAK THIDEJ, ARISA SUYAPAN AND NABHAPOL MUNGPANKLANG

การสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ย้อม ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากตัวละครตลกในหนังประโมทัย *92*
THE CREATIVE DYED PRINTMAKING APPROACHES INSPIRED BY COMIC CHARACTERS IN PRAMOTHAI
ชญตว์ อินทร์ชา
CHARYATA INCHAR

สารบัญ

การสร้างสรรค์จิตรกรรมทิวทัศน์ร่วมสมัย การตีความสุนทรียภาพและพลังแห่งความเคลื่อนไหว ณ ทุ่งนาบ้านวังเบน 117
CREATIVE CONTEMPORARY LANDSCAPE PAINTING: AN INTERPRETATION OF AESTHETICS AND DYNAMIC MOVEMENT AT BAN WANG BEN RICE FIELDS VIA IMPASTO TECHNIQUE
ณัฐศักดิ์ พลศรี
NUTHASAK POLSRI

การสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง 133
THE CREATION OF WOODCUT PRINTS BASED ON THE IDENTITY OF MURAL PAINTINGS AT WAT PHO CHAI NA PHUENG
ณัฏฐกาญจน์ อนันทราวัน, โสมฉาย บุญญานันต์, ไกรฤกษ์ แสวงผล และทินกร กาษรสุวรรณ
NATTAKARN ANANTRAWAN, SOAMSHINE BOONYANANTA, KRAILERK SWANGPON AND TINNAKORN KASORNSUWAN

GENES AND GENESIS: A STUDY ON PIANO MUSIC COMPOSITION OF ETHNIC MINORITIES IN SOUTHWEST CHINA 163
YU LUO AND NATAPORN RATTANACHAIWONG

DESIGN OF A PROTOTYPE PERFORMANCE TO PROMOTE CULTURAL TOURISM THROUGH NEW MEDIA TECHNOLOGY: A CASE STUDY OF THE “PENGLAI, THE LAND OF PARADISE” SERIES 198
WENTAO HUANG, BUNCHOO BUNLIKHITSIRI AND RASA SUNTRAYUTH

การพัฒนาอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์สู่ผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัย

DEVELOPMENT OF TEXTILE IDENTITY FOR ECONOMY OF BURIRAM PROVINCE LEADING TO CONTEMPORARY FASHION PRODUCTS

ชินานาง สวัสดิ์รัมย์* [1], ทิพย์สุดา ทาสีดำ [2]

CHINANANG SAWADRAM [1] AND TIPSUDA TASEDOM[2]*

E-mail: Chinanang.sw@bru.ac.th, Thipsuda.ts@bru.ac.th

** Corresponding author*

[1]อาจารย์ ดร.สาขาวิชาศิลปะดิจิทัล คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

[2]ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาขาวิชาการบัญชี คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

[1]Dr., Lecturer in the Department of Digital Art, Faculty of Humanities and Social Sciences, Buriram Rajabhat University; Thailand.

[2]Asst., Lecturer in the Department of Accounting, Faculty of Management Science, Buriram Rajabhat University; Thailand.

วันที่รับบทความ: 12 สิงหาคม 2568 วันที่แก้ไขเสร็จ: 23 กุมภาพันธ์ 2569 วันที่ตอบรับ: 1 มีนาคม 2569

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัยจากอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งทอและผู้ปฏิบัติ จำนวน 30 คน กลุ่มผู้จำหน่ายสินค้าและผู้ซื้อ นักท่องเที่ยว Gen-Y จำนวน 400 คน ผลการวิจัยพบว่า ในพื้นที่วิจัย ตำบลโคกสะอาด อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์ บริบทสังคมในอดีตผู้หญิงส่วนใหญ่เรียนรู้วัฒนธรรมการทอผ้าจากบรรพบุรุษ เพื่อทอผ้าใช้ในชีวิตประจำวัน พิธีกรรมประเพณี พิธีทางศาสนา เช่น พิธีแต่งงานต้องมีของรับไหว้ผู้ใหญ่ นิยมใช้ผ้าไหมและผ้าโสร่ง และมีการแปรรูปผ้าเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ และเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม วัสดุที่ใช้ในการทอคือ เส้นใยไหม เส้นใยฝ้าย ทอด้วยเทคนิคหางกระรอกและนิยมใช้เทคนิคมัดหมี่ตีนแดง ใช้สีย้อมธรรมชาติ โดยผ้าโสร่งนิยมเฉดสีเข้มโดยใช้สีหลัก 5 สี ได้แก่ สีน้ำเงิน สีแดง สีม่วง สีส้ม และสีเขียว จากข้อค้นพบดังกล่าว คณะผู้วิจัยได้นำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัย โดยผลิตภัณฑ์ที่ได้มีค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก ดังนี้ กระเป๋าสะพาย ($\bar{X}$ = 4.36, S.D. = 0.79) กระเป๋าถือ ($\bar{X}$ = 4.35, S.D. = 0.81) และชุดสุภาพบุรุษ ชุดที่ 2 ($\bar{X}$ = 4.15, S.D. = 0.91) มีความเหมาะสมในการพัฒนา ต่อยอดให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่น่าสนใจและสร้างมูลค่าเพิ่มที่สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชน จังหวัด และประเทศชาติ

คำสำคัญ: อัตลักษณ์, สิ่งทอเศรษฐกิจ, แฟชั่นร่วมสมัย

ABSTRACT

This research aimed to develop contemporary fashion products based on the textile identity of Buriram Province's local economic fabrics. Data were collected through interviews with 30 key informants, including textile experts and practitioners, as well as surveys of 400 individuals comprising vendors, consumers, and Gen-Y tourists. The findings revealed that in the research area, Khok Sa-at

Subdistrict, Lam Plai Mat District, Buriram Province, the traditional social context featured a strong transmission of weaving culture among women, who learned textile craftsmanship from their ancestors. These woven fabrics were used in daily life, rituals, and religious ceremonies. For example, silk and sarongs were commonly used in wedding ceremonies as symbolic gifts for elders. The fabrics were also processed into various cultural products to add value. Materials used included silk and cotton fibers, with the Hang Ka Rok (squirrel-tail) weaving technique and the popular Mat-mee Teen Daeng (ikat red feet) weaving technique. Natural dyes were commonly used, with Sarongs typically feature dark tones using five primary colors: blue, red, purple, orange, and green. Based on these findings, the researchers developed contemporary fashion products. The top three most favorably rated products were: shoulder bags ($\overline{X}$ = 4.36, S.D. = 0.79), handbags $\overline{X}$ = 4.35, S.D. = 0.81), and the second set of men's formal wear ($\overline{X}$ = 4.15, S.D. = 0.91). These products were deemed suitable for further development, with the potential to become attractive new items that add economic value and generate income for local communities, the province, and the nation.

Keywords: Identity, Economic Textiles, Contemporary Fashion

บทนำ

ประเทศไทยเป็นแหล่งผลิตไหมและผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพดีและมีชื่อเสียงมากแห่งหนึ่งของโลก ในแต่ละปีมีการส่งออกไหมและผลิตภัณฑ์ได้มูลค่ามากกว่าพันล้านบาท กรมส่งเสริมอุตสาหกรรมหรือดีพร้อม (DIPROM) เปิดเผยข้อมูลภาพรวมการค้าระหว่างประเทศในกลุ่มอุตสาหกรรมสิ่งทอและเครื่องนุ่งห่มไทย ปี 2565 ไตรมาส 1 มีที่มีอัตราเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยอุตสาหกรรมสิ่งทอและเครื่องนุ่งห่มมีการส่งออกมูลค่า 1,784.2 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ขยายตัวเพิ่มขึ้น 13.7% เมื่อเทียบกับช่วงเดียวกันของปี 2564 จึงถือเป็นโอกาสสำคัญในการเร่งกระตุ้น

เศรษฐกิจผ่านอุตสาหกรรมสิ่งทอและเครื่องนุ่งห่ม พัฒนาคุณภาพผลิตภัณฑ์สิ่งทอเพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้กับสินค้าในกลุ่มอุตสาหกรรมสิ่งทอทั้งในขนาดใหญ่และสิ่งทอในชุมชน ให้ผ่านการรับรองมาตรฐานด้วยฉลากคุณภาพผลิตภัณฑ์สิ่งทอไทย (Thailand Textiles Tag) (อนุชา บูรพชัยศรี, 2566) นอกจากนี้รัฐบาลยังส่งเสริมการขับเคลื่อน “โครงการ 5F ผลักดันผลิตภัณฑ์และวัฒนธรรมไทยเป็นสินค้าส่งออกให้เป็นที่รู้จักทั่วโลก สร้างโอกาสจาก Soft Power” เป้าหมายเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับประเทศ เป็น 3.45 ล้านล้านบาท ในปี 2570 อนุชา บูรพชัยศรี (2566) นายกรัฐมนตรีได้สนับสนุนการดำเนินโครงการ 5F ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ผ่านการผลักดันตามโครงการ 5F ได้แก่ Food, Film, Fashion, Fighting, Festival ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ได้ทำการวิจัยในกรอบ การออกแบบแฟชั่นไทย ผ่าน Soft Power หรืออำนาจวัฒนธรรมที่นำไปสู่ประโยชน์ในเชิงเศรษฐกิจ ช่วยสร้างความเข้มแข็งในเชิงวัฒนธรรมจนนำไปสู่การสร้างรายได้เชิงเศรษฐกิจ โดย Soft Power ปรากฏได้ทั้งในคน สัตว์ สิ่งของ หรือแม้แต่เรื่องราวที่เป็นอัตลักษณ์ของสังคม (สันทัด โพธิสา, 2566)

สิ่งทอหรือผ้าที่ทอขึ้นจากวัสดุต่างๆ ที่สามารถหาได้ในท้องถิ่นเช่น ผ้าไหม นับว่าเป็นภูมิปัญญาดั้งเดิมของคนไทยที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมการแต่งกายที่สืบทอดมายาวนาน หัตถกรรมการทอผ้าไหมในประเทศไทยมีประวัติความเป็นมาโดยนักวิชาการแบ่งเป็น 3 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีที่ 1 การทอผ้าไหมเป็นความรู้ที่ติดตัวของชาวไทยครั้งอพยพหนีจากการรุกรานของชาวจีนมาทางตอนใต้ของประเทศจีน มายังบริเวณภาคอีสานของประเทศไทย และนำความรู้เรื่องการทอผ้าไหมเข้ามาด้วย ทฤษฎีที่ 2 ยอมรับว่ามีการทอผ้าเป็นงานหัตถกรรมในครัวเรือนของประเทศไทยมาตั้งแต่ครั้งอดีต ทฤษฎีที่ 3 การทอผ้าไหมในประเทศไทยไม่ปรากฏหลักฐานชัดเจนว่าเริ่มตั้งแต่เมื่อใด แต่เป็นหัตถกรรมที่เก่าแก่อย่างหนึ่ง อ้างอิงจากหลักฐานที่บ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี ที่กล่าวข้างต้น (ทวีพฤทธิ์ ศิริศักดิ์บรรจง และ ชูชีวรรณ ตมิศานนท์, 2554) ดังจะเห็นได้ว่าในภาคภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทยหรือภาคอีสานเป็นแหล่งผ้าไหมสำคัญที่รู้จักการทอผ้าและการใช้ไหมเพื่อสร้างเครื่องนุ่งห่มมาช้านานจนถึงปัจจุบัน คุณค่าของงานหัตถกรรมสิ่งทอจึงสัมพันธ์กับวิถีชีวิตของชาวบ้านและประเพณีต่างๆ และเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นที่สำคัญส่วนหนึ่ง ถึงแม้รูปแบบผ้าจะถูกปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับการใช้งานและตลาดผู้บริโภคในปัจจุบัน แต่ก็ยังคงมีรากเหง้ามาจากภูมิปัญญาของบรรพบุรุษที่ก่อให้เกิดความแตกต่างกันของรูปแบบและวิธีการผลิตผ้าในแต่ละแหล่งชุมชน แต่ละจังหวัด อีสานใต้ทอผ้าไหม

มัดหมี่เส้นพุ่งตามแบบเขมร เป็นต้น (แพทรีเซีย ชีสแมน แน่นหนา และวิถี พานิชพันธ์. 2535: 33) ดังจะเห็นว่า ผ้าไหมพบมากในอีสานกลางและอีสานใต้ โดยเทคนิคที่พบมาก ได้แก่ การมัดหมี่ การทอผ้า มัดหมี่โบราณนิยมการย้อมสีด้วยสีธรรมชาติ เช่น สีแดงจากครั่ง สีน้ำเงินจากคราม เป็นต้น ส่วนผ้าไหมมัดหมี่จะนิยมทำในกลุ่มไท-ลาวในภาคอีสาน จากเส้นทางการรับแบบอย่างของผ้ามัดหมี่ คือจากอินเดีย ผ่านมาทางอินโดนีเซียและกัมพูชาหรือเขมร ดังที่เราจะเห็นได้ว่าผ้าไหมมัดหมี่ของจังหวัดสุรินทร์ และบุรีรัมย์ จะเป็นวัฒนธรรมที่เป็นแบบเขมรอย่างเห็นได้ชัด ผ้าไหมจะมีความสวยงามมาก นอกจากตัวผ้าไหมเองแล้ว ลวดลายและสีสันยังเป็นปัจจัยที่ช่วยสร้างความสวยงามให้มากยิ่งขึ้น

จากเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น คณะผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัย เพื่อต่อยอดภูมิปัญญาวัฒนธรรรมการทอผ้าด้วยเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ สร้างความแตกต่างแปลกใหม่ และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าผลิตภัณฑ์สิ่งทอ ทั้งยังสร้างมูลค่าเพิ่มในเชิงพาณิชย์ให้กับผลิตภัณฑ์กลุ่มทอผ้า อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์ โดยการมีส่วนร่วมพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัย ก่อเกิดผลงานสร้างสรรค์โดยอิงกับบริบทอัตลักษณ์วัฒนธรรมของท้องถิ่น ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และการสร้างอาชีพในชุมชนอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์
2. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัยจากอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์

วิธีดำเนินการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ เป็นการดำเนินการวิจัยแบบผสมผสานระหว่างวิจัยเชิงคุณภาพและวิจัยเชิงปริมาณ เพื่อนำผลที่ได้มาใช้ในการออกแบบ ผลิตผลงานชิ้นต้นแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัยจากการพัฒนาอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ จำนวน 6 ชุด หรือ 1 คอลเลกชัน (Collection)

ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งทอเศรษฐกิจ จำนวน 30 คน เพื่อศึกษาพัฒนาการอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจประกอบด้วย

กลุ่มตัวอย่างเชิงคุณภาพ บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งทอเศรษฐกิจ จำนวน 30 คน เพื่อศึกษาพัฒนาการอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจประกอบด้วย

1) ผู้รู้ จำนวน 10 คน ประกอบด้วย ผู้รู้ ปราชญ์ชาวบ้าน ผู้นำกลุ่ม ผู้นำชุมชน นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญด้านผ้า ผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมสิ่งทอ

2) ผู้ปฏิบัติ จำนวน 20 คน ประกอบด้วย ผู้ปฏิบัติการเกี่ยวกับสิ่งทอเศรษฐกิจ (ผู้ทอผ้า ผู้ย้อมผ้า ผู้คิดลวดลาย) ด้านวัสดุเส้นใยที่ใช้ในการทอผ้า กระบวนการผลิต สีสันของผ้าทอ ลวดลายผ้าที่ปรากฏบนผ้าทอ และความเชื่อ

3) ผู้ผลิตและจำหน่ายสิ่งทอเศรษฐกิจประกอบด้วย ศูนย์กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเกี่ยวกับสิ่งทอและกลุ่มผู้จำหน่ายสินค้าสิ่งทอและผลิตภัณฑ์จากสิ่งทอ

จากการเก็บข้อมูลกลุ่มนักออกแบบแฟชั่นร่วมสมัย ประกอบด้วย นักวิชาการด้านการออกแบบ ดีไซน์เนอร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ นักออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ จำนวน 3 ท่าน

กลุ่มตัวอย่างเชิงปริมาณ กลุ่มตัวอย่างเชิงปริมาณประกอบด้วยผู้จำหน่ายสินค้าสิ่งทอและผู้ซื้อ Gen-Y/Millennials อายุ 25–40 ปี จำนวน 400 คน กำหนดตามสูตร Taro Yamane โดยสุ่มแบบง่ายและเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถาม ณ สนามฟุตบอลช้างอารีนา จังหวัดบุรีรัมย์

ขอบเขตด้านพื้นที่ ตำบลโคกสะอาด อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์

การเก็บรวบรวมข้อมูล การพัฒนาอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ สู่ผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัย คณะผู้วิจัยออกแบบและวางแผนเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ ดังนี้

1. การเก็บข้อมูลทุติยภูมิ จากภาคเอกสาร
2. การเก็บข้อมูลปฐมภูมิหรือข้อมูลภาคสนาม
3. การลงพื้นที่สำรวจภาคสนาม ใช้แบบสำรวจและบันทึกภาพในการเก็บข้อมูล
4. การใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์ ชนิดมีโครงสร้างเพื่อการสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการ
5. การใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์ ชนิดไม่มีโครงสร้างเพื่อการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ เป็นการสอบถามแบบเปิดกว้าง ไม่จำกัดคำตอบ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่หลากหลาย เจาะลึก เพื่อจับประเด็น แล้วนำมาตีความโดยใช้แนวทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการศึกษาตรวจสอบข้อมูล

6. การใช้เครื่องมือแบบสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม ในการสัมภาษณ์ผู้รู้ ผู้ปฏิบัติ พฤติกรรมกลุ่มผู้ร่วมศึกษาค้นคว้าในการประชุมเชิงปฏิบัติการ

7. การใช้เครื่องมือแบบสอบถามความคิดเห็น ประเมินด้านการออกแบบแฟชั่นสิ่งทอสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

8. การใช้เครื่องมือแบบสอบถามความคิดเห็น ประเมินความต้องการและความพึงพอใจในการออกแบบแฟชั่นร่วมสมัย ดังนี้

1. จากการเก็บข้อมูลกลุ่มนักออกแบบแฟชั่นร่วมสมัย ประกอบด้วย นักวิชาการด้านการออกแบบ ดีไซน์เนอร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ แฟชั่นและสิ่งทอ นักออกแบบผลิตภัณฑ์สิ่งทอ

2. กลุ่มผู้จำหน่ายสินค้าสิ่งทอ และผู้ซื้อ Gen-Y / Millennials (เกิดปี 1979 -1999) อายุ 25 - 40 ปี ซึ่งเป็นวัยทำงานและนักท่องเที่ยว จำนวน 400 คน

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาพัฒนาการอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์

จากการศึกษาพบว่า พัฒนาการของอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจในจังหวัดบุรีรัมย์ 1) ด้านภูมิปัญญาการทอผ้า มีการทอผ้าได้รับการถ่ายทอดจากบรรพบุรุษและมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจากวัฒนธรรมที่ได้รับจากประเทศเพื่อนบ้าน เช่น ชาวจีนและญี่ปุ่น ที่ได้อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐาน หรือทำการค้าที่บริเวณวัดกลาง ปัจจุบันคือย่านธุรกิจแห่งแรกของตัวเมืองบุรีรัมย์ เป็นจุดพักสินค้าและกระจายสินค้าไปสู่จังหวัดใกล้เคียง (พัชรินทร์ ศิริอำพันธุ์กุล, 2551 อ้างถึงใน ดนัย นิลสกุล, 2541) สินค้าประเภทสิ่งทอที่ได้รับความนิยม ได้แก่ ผ้าพนมเปญ คือ ผ้าไหม กัมพูชาหรือเขมร สันนิฐานว่าเป็นผ้ามัดหมี่โทนสีน้ำตาล สีแดงเข้ม และสีเหลือง นอกจากนี้ ผ้าแพรหลายสีสันที่มีเนื้อละเอียดจากประเทศจีนก็ได้รับความนิยมเช่นกัน

2) ด้านการออกแบบลายผ้า ในอดีตผ้าทอของบุรีรัมย์มีเอกลักษณ์โดดเด่นลวดลายของผ้าทอได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม เช่น ดอกไม้ สัตว์ ลายเรขาคณิต และการใช้สีย้อมธรรมชาติ อัตลักษณ์ของสิ่งทอบุรีรัมย์ในปัจจุบัน ได้แก่ ผ้าหางกระรอก ผ้ามัดหมี่ที่โดดเด่นด้วยลวดลายที่ซับซ้อนและการใช้สีย้อมธรรมชาติ เช่น ผ้าย้อมภูอัคนี ที่ใช้ดินจากภูเขาไฟสร้างสีสัน

เฉพาะตัว นิยมย้อมสีด้วยเส้นใยไหมและเส้นใยฝ้าย ผ้าโสร่ง มีอัตลักษณ์เฉพาะคือ ผ้าทอลายตารางขนาดใหญ่ สีสันของผ้าที่นิยมเฉดสีเข้ม โดยใช้สีหลัก 5 สี ได้แก่ สีน้ำเงิน สีแดง สีม่วง สีส้ม และสีเขียว และทอด้วยเทคนิคหางกระรอก และนิยมใช้เป็นของรับไหว้ในพิธีแต่งงาน ผ้าชนิดนี้เป็นผ้าที่มีทุกบ้าน ส่วนมากยังคงเอกลักษณ์ดั้งเดิมและเป็นที่นิยมแพร่หลาย ผ้าขาวม้า ส่วนตัวของผ้านิยมทอลายตารางขนาดเล็กเท่าๆ กัน ใช้สีสดตัดกันบ ส่วนหัวผ้าและตีนผ้าทอเป็นลายทางแนวนอน ผ้าลายตาราง นิยมทอลายตารางเล็กเท่ากันทั้งผืน และใช้สีสลับกันสองสี และที่นิยมใช้เส้นฝ้ายย้อมสีธรรมชาติ สีน้ำตาล สีชมพูอ่อน และสีดำ ผ้าข้าวมาและผ้าลายตารางเปรียบเสมือนผ้าอเนกประสงค์ที่นำไปประยุกต์เป็นสินค้าหลากหลาย เช่น เสื้อผ้า กระเป๋า ฯลฯ สิ่งทอจังหวัดบุรีรัมย์ได้การสนับสนุนและพัฒนาในอดีตจากสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ พระบรมราชชนนีพันปีหลวง ทรงส่งเสริมการใช้ผ้าไหมมัดหมี่ รวมถึงรัฐบาลและหน่วยงานต่างๆ สนับสนุนการพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอ เช่น การแปรรูปเป็นสินค้าของที่ระลึก การรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ เพื่อเป็น Soft Power จำหน่ายส่งออกทั้งในและต่างประเทศ โดยการประยุกต์ลวดลายและการออกแบบร่วมสมัยช่วยสร้างมูลค่าเพิ่ม สร้างเอกลักษณ์ใหม่ที่ตอบโจทย์ตลาดโลก

สรุปได้ว่าการศึกษาพัฒนาการอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์สะท้อนให้เห็นรากฐานจากภูมิปัญญาการทอผ้าดั้งเดิมที่ผสานอิทธิพลวัฒนธรรมภายนอก และพัฒนาอย่างต่อเนื่องตามบริบทสังคมและเศรษฐกิจ อัตลักษณ์ดังกล่าวถูกถ่ายทอดผ่านลวดลาย สี วัสดุ และเทคนิคการทอที่มีความเฉพาะถิ่น คณะผู้วิจัยจึงนำอัตลักษณ์ที่ปรากฏนี้ไปใช้ในการออกแบบเป็นการประยุกต์ลวดลายและแนวคิดดั้งเดิมสู่รูปแบบร่วมสมัย ทำให้สิ่งทอสามารถแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์หลากหลายประกอบด้วย เครื่องแต่งกายสุภาพสตรี จำนวน 2 ชุด เครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ จำนวน 2 ชุด และเครื่องประกอบการแต่งกาย ประเภทกระเป๋า จำนวน 2 ชุด เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและตอบโจทย์ตลาดปัจจุบันในฐานะ Soft Power ของจังหวัดบุรีรัมย์

2. ผลการศึกษาการพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัย จากการศึกษาอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์

ผลการวิเคราะห์ความต้องการของผู้บริโภคสิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ การศึกษาข้อมูลพฤติกรรมผู้บริโภคกลุ่มผลิตภัณฑ์จากสิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ พบว่าผู้บริโภคหลักคือ กลุ่ม Gen-y (Millennials) คนกลุ่มนี้อายุระหว่าง 25- 40 ปี จากการวิเคราะห์รูปแบบความชอบและรสนิยมของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า มีรสนิยมชื่นชอบแฟชั่น การเข้าสังคม และการแต่งตัวแบบ

เรียบง่ายกึ่งทางการตามเทรนแฟชั่น เป็นกลุ่มลูกค้าที่ใช้บริการแอพพลิเคชัน สำหรับเชื่อมต่อในทุกกิจกรรม การซื้อของต้องเน้นที่ความคุ้มค่าและใส่ใจสิ่งแวดล้อม โดยคณะผู้วิจัยได้กำหนดแนวโน้มและสร้างแนวนิยมของแฟชั่นตามฤดูกาล คือ การนำแนวโน้มแฟชั่นสากลมาวิเคราะห์และประยุกต์ให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมาย เหมาะสมกับสถานที่ซึ่งตั้งถิ่นฐานอยู่ เหมาะสมกับฤดูกาล สภาพภูมิอากาศในท้องถิ่น โดยผ่านกระบวนการวิเคราะห์แนวโน้มและสร้างแนวนิยมของแฟชั่น โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากแนวโน้มแฟชั่น Thai Textiles Trend Book Autumn/Winter 2023-2024 เลือกใช้กลุ่มสี “สุขใสเรืองรอง” (Luminous Mind) สีที่เลือกใช้ ได้แก่ สีเมฆคราม สีอาทิตย์อัสดง สีแดงโกแมน สีม่วงกล้วยไม้คัทลียา สีภูอัคนี สีมุกสุก และสีชมพูมุกดา ผสมผสานการวิเคราะห์อัตลักษณ์จังหวัดบุรีรัมย์ ด้วยกระบวนการดังต่อไปนี้

การวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นสากล คณะผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลแนวโน้มแฟชั่นจากการสรุปการคาดการณ์แนวโน้มแฟชั่น ซึ่งนำคำสำคัญมาจัดความหมายคุณลักษณะเพื่อสะท้อนความหมายเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสินค้าแฟชั่นร่วมสมัย ดังนี้ 1) สุขใสเรืองรอง (Luminous Mind) 2) ปรับสมดุลแห่งชีวิต 3) แสงสว่างที่ส่องนำทางจิตวิญญาณ ผลการวิเคราะห์ตีความได้ว่า “...ทิศทางใหม่ที่หลอมรวมและเชื่อมโยงต่อกันผสม ผสานศาสตร์หลากแหล่ง ทั้งแนวคิดปรัชญา ผลงานศิลปะ สถาปัตยกรรม หรือแม้กระทั่ง แฟชั่น คงกลิ่นอายความเรียบง่ายเข้าถึงได้ และเต็มเปี่ยมด้วยความสมดุลจากภายใน...” นำมาประยุกต์ใช้โดยการสร้างเอกลักษณ์การย้อมสีและการทอผ้าไล่เฉดให้เกิดการเหลือบของแสง จากเทคนิคการทอผ้าหางกระรอกที่ทอควบเส้น โดยใช้เส้นใยปั่นเข้าในหลอดด้ายเดียวกันแล้วทอทำให้เกิดการเหลือบสีของเส้นใยที่สวยงามคล้ายการเหลือบของแสง

การวิเคราะห์แนวโน้มแฟชั่นพื้นถิ่น คณะผู้วิจัยเลือกการสื่อสารความหมายตามแนวคิดเรื่องสัญญะวิทยา กาญจนา แก้วเทพ (2547) โดยนำคำขวัญประจำจังหวัดมาใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบ พบว่า คำขวัญของจังหวัดบุรีรัมย์ คือ “เมืองปราสาทหิน ถิ่นภูเขาไฟ ผ้าไหมสวย รวมวัฒนธรรม เลิศล้ำเมืองกีฬา" โดยถอดความหมายจากคำว่า เมืองปราสาทหิน เมืองบุรีรัมย์มีปราสาทสำคัญอยู่สองแห่งคือ ปราสาทหินพนมรุ้ง และปราสาทหินเมืองต่ำ ซึ่งสามารถตีความเชื่อมโยงกับการแปลความหมายทางการออกแบบแฟชั่นด้านโครงร่างเงา เทคนิคจำเพาะ กลุ่มสีจำเพาะ และวัสดุจำเพาะ จากการวิเคราะห์โครงสร้างปราสาทเป็นรูปทรงโครงร่างเงา เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแฟชั่นร่วมสมัย สรุปดังนี้ Bell Line, Tent Line และ Princess Line

ออกแบบแบบร่างจำนวน 20 แบบ เพื่อคัดเลือกและผลิต ผลงานชิ้นต้นแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัย จำนวน 6 ชุด หรือ 1 คอลเลกชัน (Collection) ประกอบด้วย เครื่องแต่งกายสุภาพสตรี จำนวน 2 ชุด เครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ จำนวน 2 ชุด และเครื่องประกอบการแต่งกาย ประเภทกระเป๋า จำนวน 2 ชุด รวมทั้งสิ้น 6 ต้นแบบ จากผลข้อค้นพบและการวิเคราะห์ข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นนี้ คณะผู้วิจัยนำมาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาและออกแบบผลงาน โดยกำหนดแนวความคิดของการออกแบบรายละเอียดดังนี้ การวิเคราะห์อัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ โดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจงอัตลักษณ์ผ้าโสร่ง อำเภอลำปลายมาศ จังหวัดบุรีรัมย์ มาออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัย ด้วยผ้าโสร่งเป็นผ้าที่นิยมใช้อย่างแพร่หลายในภาคอีสานตอนล่าง มีลักษณะเป็นลายตารางหมากรุกขนาดใหญ่ มีความเป็นทางการและเรียบร้อย สามารถใช้นุ่งในที่สาธารณะได้โดยไม่ขัดเขิน ในทางสัญญะหรือสัญลักษณ์นามธรรมนั้น ผ้าโสร่งใช้เป็นของสำคัญที่นิยมใช้เป็นของไหว้ในพิธีแต่งงาน อัตลักษณ์เฉพาะตัวของผ้าโสร่งที่มีลักษณะการทอเป็นเส้นตาราง ขนาดใหญ่ มีแถบลายเส้นตรงและเส้นแนวขวางทอคั่นสลับไปมา ผสมผสานกับอัตลักษณ์ด้านเทคนิคการทอผ้าของจังหวัดบุรีรัมย์คือการทอผ้าหางกระรอก จึงนำเทคนิคนี้มาใช้ในการออกแบบร่วมกับการเลือกใช้วัสดุเส้นใยฝ้ายจากชุมชนที่ย้อมด้วยสีย้อมธรรมชาติจากวัตถุดิบที่หาได้ในท้องถิ่น นำมาทอเป็นผืนเพื่อใช้เป็นวัตถุดิบหลักในการออกแบบแฟชั่นร่วมสมัย

จากที่กล่าวมาข้างต้นนี้ คณะผู้วิจัยได้สรุปผลการศึกษานำข้อมูล อัตลักษณ์สิ่งทอจังหวัดบุรีรัมย์มาบูรณาการกับการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคกลุ่ม Gen Y เพื่อกำหนดแนวคิดการออกแบบแฟชั่นร่วมสมัยที่เรียบง่าย ทันสมัย และใส่ใจสิ่งแวดล้อม คณะผู้วิจัยประยุกต์แนวโน้มแฟชั่นสากลและพื้นถิ่น โดยใช้กลุ่มสีและแนวคิด “สุขใสเรืองรอง” ควบคู่การตีความสัญญะจากคำขวัญจังหวัดสู่โครงร่างเงาและรูปแบบเสื้อผ้า อัตลักษณ์ผ้าโสร่งและเทคนิคการทอผ้าหางกระรอกถูกนำมาใช้เป็นวัสดุและโครงสร้างหลักในการออกแบบ ส่งผลให้เกิดผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่สะท้อนรากวัฒนธรรมท้องถิ่นและตอบโจทย์ตลาดร่วมสมัยอย่างเป็นรูปธรรม



ภาพที่ 1 แบบร่างผลการวิเคราะห์การออกแบบแฟชั่นร่วมสมัย

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์แบบประเมินความคิดเห็นโดยผู้เชี่ยวชาญต่อการออกแบบแบบร่าง

ลำดับ	รายการ	$\bar{X}$	S.D	ระดับความคิดเห็น
1	รูปแบบที่ 1	4.75	0.35	มากที่สุด
2	รูปแบบที่ 3	4.67	0.47	มากที่สุด
3	รูปแบบที่ 9	4.75	0.35	มากที่สุด
4	รูปแบบที่ 14	4.67	0.47	มากที่สุด
5	รูปแบบที่ 16	4.67	0.35	มากที่สุด
6	รูปแบบที่ 20	4.75	0.35	มากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัย โดยกลุ่มเป้าหมายกลุ่ม กลุ่มผู้จำหน่ายสินค้าสิ่งทอและผู้บริโภค ผู้ซื้อนักท่องเที่ยว Gen-Y / Millennials (เกิด

ปี 1979-1999) อายุระหว่าง 25-40 ปี วัยทำงาน นักท่องเที่ยว จำนวน 400 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 312 คน คิดเป็นร้อยละ 78% สถานภาพส่วนใหญ่โสด จำนวน 246 คน คิดเป็นร้อยละ 61.50% ระดับการศึกษาส่วนใหญ่ระดับปริญญาตรี จำนวน 207 คน คิดเป็นร้อยละ 51.75% อายุส่วนใหญ่ อายุ 25-30 ปี จำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 35.50% รายได้ต่อเดือนส่วนใหญ่ 9,000 – 15,000 บาท จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 22.75% ระดับราคาสินค้าแฟชั่นสิ่งทอที่ท่านเคยซื้อส่วนใหญ่ ราคาต่ำกว่า 1,000 บาท จำนวน 160 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00% ท่านซื้อผลิตภัณฑ์แฟชั่นสิ่งทอบ่อยแค่ไหน ส่วนใหญ่ 2-3 เดือน/ครั้ง จำนวน 103 คน คิดเป็นร้อยละ 25.75% ประเภทผลิตภัณฑ์แฟชั่นสิ่งทอรูปแบบใดที่ท่านเลือกซื้อบ่อยที่สุด ส่วนใหญ่เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย จำนวน 246 คน คิดเป็นร้อยละ 61.50% วัตถุประสงค์ใดที่ท่านเลือกซื้อผลิตภัณฑ์แฟชั่นสิ่งทอมากที่สุด ส่วนใหญ่เพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน/ใช้ในการทำงาน จำนวน 193 คน คิดเป็นร้อยละ 49.50% และท่านคิดว่าผลิตภัณฑ์แฟชั่นสิ่งทอที่ท่านจะเลือกซื้อนั้น ควรเป็นผ้ารูปแบบใด ส่วนใหญ่รูปแบบที่มีการประยุกต์ให้ร่วมสมัย จำนวน 212 คน คิดเป็นร้อยละ 53.00%

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและเครื่องประกอบ การแต่งกายโดยรวม

ลำดับ	รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1	ชุดสุภาพสตรี ชุดที่ 1	4.07	0.92	มาก
2	ชุดสุภาพสตรี ชุดที่ 2	4.06	0.91	มาก
3	ชุดสุภาพบุรุษ ชุดที่ 1	3.94	0.98	มาก
4	ชุดสุภาพบุรุษ ชุดที่ 2	4.15	0.91	มาก
5	กระเป๋าถือ	4.35	0.81	มาก
6	กระเป๋าสะพาย	4.36	0.79	มาก
	โดยรวมเฉลี่ย	**4.16**	**0.89**	**มาก**

ความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและเครื่องประกอบการแต่งกาย เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านอยู่ในระดับมาก โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย 3 ลำดับแรก ดังนี้

กระเป๋าสะพาย ($\bar{x}$ =4.36, S.D. =0.79) กระเป๋าถือ ($\bar{x}$ =4.35, S.D. =0.81) และชุดสุภาพบุรุษชุดที่ 2 ($\bar{x}$ =4.15, S.D. =0.91) มีความเหมาะสมในการพัฒนาให้เข้ากับยุคสมัยในปัจจุบัน เพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภคหรือสนองความต้องการของตลาด เป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นสิ่งทอจากอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ ต่อยอดให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่น่าสนใจและสร้างมูลค่าเพิ่มที่สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชน จังหวัด และประเทศชาติ



ภาพที่ 2 ต้นแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัยจากการพัฒนาอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์

อภิปรายผล

1. ด้านอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์

จากการศึกษาพบว่า อัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจของจังหวัดบุรีรัมย์ พัฒนาการภูมิปัญญาทอผ้าโดยสืบทอดจากบรรพบุรุษและได้รับอิทธิพลจากประเทศเพื่อนบ้าน เช่น จีน ญี่ปุ่น และกัมพูชา จุดเริ่มต้นคือการปลูกหม่อนเลี้ยงไหมที่ได้รับการส่งเสริมจากภาครัฐ จังหวัดบุรีรัมย์จึงเป็นศูนย์กลางการผลิตเส้นใยสิ่งทอ และมีฝีมือการทอผ้าสวยงาม สะท้อนในคำขวัญ “ผ้าไหมสวยรวมวัฒนธรรม” สอดคล้องกับงานวิจัยของ วาริน บุญญาพุทธิพงศ์ (2566) เรื่อง การออกแบบพัฒนาผ้าไหมมัดหมี่ร่วมสมัยด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ บนพื้นฐาน ทรัพยากร วัฒนธรรมของอำเภอชนบท จังหวัดขอนแก่น กล่าวไว้ว่าหัตถกรรมการทอผ้าไหมในประเทศไทยมีประวัติความเป็นมาแบ่งเป็น 3 ทฤษฎี ได้แก่ ทฤษฎีที่ 1 การทอผ้าไหมเป็นความรู้ที่ติดตัวของชาวไทยครั้ง

อพยพหนีจากการรุกรานของชาวจีนมาทางตอนใต้ของประเทศจีน โดยมีกลุ่มชาวไทยน้อยกลุ่มหนึ่งอพยพตามลุ่มน้ำโขงมายังบริเวณภาคอีสานของประเทศไทย และนำความรู้เรื่องการทอผ้าไหมเข้ามาด้วย ทฤษฎีที่ 2 ยอมรับว่ามีการทอผ้าเป็นงานหัตถกรรมในครัวเรือนของประเทศไทยมาตั้งแต่ครั้งอดีต โดยไม่ปรากฏหลักฐานชัดเจน จึงสรุปได้ว่าชาวไทยโดยเฉพาะในภาคอีสานรู้จักการทอผ้าและการใช้ไหมเพื่อสร้างเครื่องนุ่งห่มมาช้านาน และทฤษฎีที่ 3 การทอผ้าไหมในประเทศไทยไม่ปรากฏหลักฐานชัดเจนว่าเริ่มตั้งแต่เมื่อใด แต่เป็นหัตถกรรมที่เก่าแก่อย่างหนึ่งที่มนุษย์สมัยโบราณในดินแดนแถบนี้รู้จัก โดยอีสานใต้นิยมทอผ้าไหมมัดหมี่เส้นพุ่งตามแบบเขมร เป็นต้น (แพทรีเซีย ชีสแมน แน่นหนา และวิถี พาณิชพันธ์. 2535: 33) จากเส้นทางการรับแบบอย่างของผ้ามัดหมี่ คือจากอินเดีย ผ่านมาทางอินโดนีเซียและกัมพูชาหรือเขมร เห็นได้จากผ้าไหมมัดหมี่จังหวัดบุรีรัมย์จะเป็นวัฒนธรรมที่เป็นแบบเขมรอย่างเห็นได้ชัด

การสืบทอดภูมิปัญญาวิธีการทอผ้าพื้นบ้านจากรุ่นปู่ย่าตายาย สู่ลูกหลาน เรียนรู้ตั้งแต่การปลูกหม่อนเลี้ยงไหม จนถึงกรรมวิธีการทอ การคิดลวดลาย การมัดย้อมสีจากวัสดุพื้นบ้านที่เรียนรู้ได้ในครัวเรือนแต่ละชุมชน ผ้าที่เป็น อัตลักษณ์ของบุรีรัมย์คือ ผ้าไหมหางกระรอก ดังนั้นองค์ความรู้ที่ติดตัวคนในชุมชนจึงเป็นองค์ความรู้เฉพาะด้านตามหน้าที่ที่ได้รับหรือตามความถนัดของแต่ละบุคคล ไม่ได้ครอบคลุมอย่างรอบด้านและลึกซึ้งอีกต่อไป สอดคล้องกับทฤษฎีวิวัฒนาการทางวัฒนธรรม (ฐิติศักดิ์ เวชกามา, 2559, น. 136-147) ที่ได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีวิวัฒนาการทางชีวภาพของ ชาร์ลส์ ดาร์วิน (Charles Darwin) อธิบายถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างมีกระบวนการเป็นขั้นเป็นตอนไปตามลำดับจากขั้นหนึ่งไปสู่อีกขั้นหนึ่ง นอกจากนี้ยังนิยมทอผ้าซิ่นมัดหมี่คือผ้าซิ่นหัวแดงตีนแดง ในปัจจุบันนิยมเพียงแค่ตีนแดงเท่านั้นทั้งนี้ผ้าซิ่นตีนแดงได้ถูกยกให้เป็นอัตลักษณ์ผ้าทอจังหวัดบุรีรัมย์เช่นกัน ส่วนสิ่งทออื่นๆ ลายตารางหมากฮอส หรือลายสก๊อต และทอลายริ้วเส้นตรง ปรับประยุกต์มาจากลายผ้าโสร่ง และผ้าขาวม้ารัฐบาลยังส่งเสริมให้เป็นหนึ่งในตัวแทน Soft Power ของประเทศไทยพร้อมกับยก “ผ้าขาวม้าแทนสัญลักษณ์ของน้ำใจที่มอบให้” และผ้าที่ได้รับความนิยมทอและมีทุกบ้านก็คือผ้าโสร่งส่วนมากยังคงเอกลักษณ์ดั้งเดิมและเป็นที่นิยมแพร่หลาย ปัจจุบันนิยมประยุกต์ใช้หลายรูปแบบ อาทิ เช่น เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย กระเป๋า ของที่ระลึก ฯลฯ นอกจากนี้ผ้าย้อมสีธรรมชาติ ผ้าย้อมภูอัคนี ซึ่งย้อมผ้าด้วยวัตถุดิบคือดินที่ได้จากบริเวณพื้นที่ๆ เป็นภูเขาไฟที่ดับลงแล้วนิยมย้อมสีด้วยเส้นใยไหมและเส้นใยฝ้าย ได้ถูกยกเป็นผ้าอัตลักษณ์จังหวัดบุรีรัมย์ด้วยเช่นกัน สอดคล้องกับ พรทิพย์ พิมลสินธุ์ (2541) ที่ได้

กล่าวไว้ว่า ผ้าไทยต้องมีการพัฒนาด้านการออกแบบลวดลายและวัสดุการผลิตที่มีคุณภาพให้มากขึ้น เพื่อพัฒนาคุณภาพของผ้าให้มีลักษณะสากลมีการใช้กันแพร่หลายมากขึ้น ปัจจุบันมีการนำเส้นใยทั้งฝ้ายและไหมมาผสมผสานกันการไล่เฉดสีต่างๆ เพื่อให้ตรงกับความต้องการของลูกค้า นอกจากนี้ยังได้มีการแปรรูปผ้าเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม และได้รับรองคุณภาพมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช.) และ (MTI) กระทรวงอุตสาหกรรม จดแจ้งตราสินค้าจากกระทรวงพาณิชย์จนถึงปัจจุบัน โดยมุ่งเน้นการพัฒนาสิ่งทอเพื่อการจำหน่ายในบริบทของสินค้าทางวัฒนธรรมที่แสดงให้เห็นถึงการสืบสานวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ไทยผ่านผลิตภัณฑ์ต่างๆ ต่อยอดพลังแห่ง Soft Power จึงมีความสอดคล้องกับ ชาลส์ ไคย์ส (1965) อธิบายความเด่นของพัฒนาการที่เป็นอัตลักษณ์ร่วมของสิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ รวมถึงการพัฒนามาเป็นอัตลักษณ์ปัจเจกของผ้าโสร่งและการออกแบบแฟชั่นร่วมสมัย การตีความเกี่ยวกับการสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมภูมปัญญาการทอผ้า จึงเป็นเหตุและปัจจัยสำคัญที่ผลักดันการนำอัตลักษณ์สิ่งทอไปสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัย คือการสืบทอดภูมิปัญญาการทอผ้าพื้นบ้านที่ผสมผสานอิทธิพลวัฒนธรรมภายนอกและการสนับสนุนจากภาครัฐ ทำให้อัตลักษณ์สิ่งทอมีความชัดเจนและต่อเนื่อง เมื่ออัตลักษณ์ดังกล่าวเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงของบริบทสังคมและตลาด จึงเกิดการปรับตัวตามแนวคิดวิวัฒนาการทางวัฒนธรรม ผ่านการประยุกต์ลวดลาย เทคนิค และวัสดุให้ร่วมสมัย สอดคล้องกับความต้องการผู้บริโภคและแนวคิด Soft Power ส่งผลให้อัตลักษณ์ท้องถิ่นสามารถต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่สร้างมูลค่าเพิ่มและความยั่งยืนได้

2. ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัยจากการศึกษา อัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์

จากการศึกษาพบว่า ผลการวิเคราะห์ความต้องการของผู้บริโภคสิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ พฤติกรรมผู้บริโภคกลุ่มผลิตภัณฑ์จากสิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ สอดคล้องกับข้อมูลเจาะเทรนด์โลก 2024 โดย TCDC พบว่าผู้บริโภคหลักคือ กลุ่ม Gen-y (Millennials) คนกลุ่มนี้อายุ 25-40 ปี ซึ่งชื่นชอบแฟชั่นร่วมสมัยที่เรียบง่ายและใส่ใจสิ่งแวดล้อม โดยการกำหนดแนวโน้มและสร้างแนวนิยมของแฟชั่นตามฤดูกาลในงานวิจัย สอดคล้องกับ สมเด็จพระเจ้าลูกเธอเจ้าฟ้าหญิง สิริวัณณวรี นารีรัตนราชกัญญา (2566) พระนิพนธ์เรื่อง Thai Textiles Trend Book Autumn /Winter 2023 -2024 ที่จัดโครงสร้างและเรียบเรียงเข้าใจง่าย มีความเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรมของประเทศไทย ผสมผสานการวิเคราะห์อัตลักษณ์จังหวัด

บุรีรัมย์ ตามแนวคิดเรื่องสัญญะวิทยา กาญจนา แก้วเทพ (2547) ได้อธิบายว่า สิ่งที่สร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง อาจเป็นวัตถุ สิ่งของ รูปภาพหรืออื่นๆ ให้เกิดความเชื่อมโยงกับผลการวิเคราะห์ของตลาด โดยใช้คำขวัญของจังหวัดบุรีรัมย์ คือ “เมืองปราสาทหิน ถิ่นภูเขาไฟ ผ้าไหมสวย รวมวัฒนธรรม เลิศล้ำเมืองกีฬา" โดยถอดความหมายจากคำว่า เมืองปราสาทหิน ได้แก่ ปราสาทหินพนมรุ้ง และปราสาทหินเมืองต่ำ ซึ่งสามารถตีความเชื่อมโยงกับการแปลความหมายทางการออกแบบแฟชั่นด้านโครงร่างเงา เทคนิคจำเพาะ กลุ่มสีจำเพาะ และวัสดุจำเพาะ สอดคล้องกับ ธนกฤต แก้วพิลารมย์ (2565) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง “การพัฒนาสีย้อมธรรมชาติจากน้ำหมักชีวภาพสำหรับวัสดุพื้นถิ่น เพื่อประยุกต์ใช้ออกแบบสินค้าแฟชั่นสำเร็จรูป” ได้นำคำสำคัญมาจัดความหมายคุณลักษณะเพื่อสะท้อนความหมายเป็นแนวทางในการออกแบบสินค้าแฟชั่นสำเร็จรูป คณะผู้วิจัยได้วิเคราะห์โครงสร้างปราสาทเป็นรูปทรงโครงร่างเงาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแฟชั่นร่วมสมัย สรุปดังนี้ Bell Line, Tent Line และ Princess Line พบว่าผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัยและเครื่องประกอบการแต่งกายที่มีความเหมาะสม เพื่อทำการออกแบบเบื้องต้น จำนวน 6 ต้นแบบ ได้แก่ แบบร่างที่ 1, 3, 9, 14, 16 และ 20 และเมื่อพิจารณาวิเคราะห์ผลงานการออกแบบแฟชั่นร่วมสมัยต้นแบบ จากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภคพบว่า ผลิตภัณฑ์แฟชั่นร่วมสมัยมีคะแนนความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและเครื่องประกอบการแต่งกายโดยรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.16, S.D. = 0.89) สอดคล้องกับ นวลอนงค์ ประทุมเนตร (2550) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “อัตลักษณ์ลายผ้าสาเกตกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรม จังหวัดร้อยเอ็ด” กล่าวว่า อัตลักษณ์ลายผ้าสาเกตมีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของกลุ่มทอผ้าไหมลายสาเกตไปในทางที่ดีสร้างขวัญกำลังใจในการประกอบอาชีพการทอผ้าไหม สร้างความรักความสามัคคีในกลุ่มชนสร้างรายได้เปลี่ยนแปลงเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรมไปในทางที่ดี นอกจากนี้ยังได้ค้นพบแนวทางการพัฒนาอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ เพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภคหรือสนองความต้องการของตลาด การพัฒนาผลิตภัณฑ์แฟชั่นสิ่งทอจากอัตลักษณ์สิ่งทอเศรษฐกิจจังหวัดบุรีรัมย์ ต่อยอดให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่น่าสนใจและสร้างมูลค่าเพิ่มที่สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนและขับเคลื่อน Soft Power ต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

คณะผู้วิจัยควรนำผลงานวิจัยเรื่องนี้ไปจด IP หรือแนวทางการรายงานผลการใช้ประโยชน์ผลงานวิจัยตาม พรบ. การใช้ประโยชน์งานวิจัยและนวัตกรรมต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยต่อไป

ควรมีการศึกษาวัสดุอื่นๆ ที่สามารถนำมาใช้ประยุกต์ใช้ในการออกแบบแฟชั่นร่วมสมัยเพิ่ม ทั้งนี้เพื่อเป็นการผสมผสานอัตลักษณ์สิ่งทอดั้งเดิมให้ร่วมสมัยยิ่งขึ้นอีกทั้งยังเป็นการสร้างมิติให้กับผลิตภัณฑ์แฟชั่นมีความน่าสนใจมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ. (2547). **สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เลิฟ แอนด์ สิฟ.

ฐิติศักดิ์ เวชกามา. (2559). **แนวคิด ทฤษฎี วัฒนธรรม.** พิมพ์ครั้งที่ 3: มหาสารคาม: คณะวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

ทวีพฤทธิ์ ศิริศักดิ์บรรจง และชูชีวรรณ ตมิศานนท์. (2554). **ลิขสิทธิ์ในงานผ้าไหมไทย: กรณีศึกษางานผ้าไหมจังหวัดสุรินทร์.** สืบเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2566, จาก https://e-research.siam.edu/wp-content/uploads/2013/12/SiamU-Research-2011-Copyright-in-Thai-Silk-Works_A-Case-Study-of-about-Thai-Silk-Works-in-Surin-Province-compressed.pdf.

ทรงศักดิ์ ปรางค์วัฒนากุล; และ แพทรีเซีย ชีสแมน แน่นหนา. (2535). นิทรรศการผ้าเอเชีย: มรดกร่วมทางวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

ธนกฤต แก้วพิลารมย์. (2565). **การพัฒนาสีย้อมธรรมชาติจากน้ำหมักชีวภาพสำหรับวัสดุพื้นถิ่นเพื่อประยุกต์ใช้ออกแบบสินค้าแฟชั่นสำเร็จรูป.** ปร.ด., มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ขอนแก่น.

นิตยา ฉัตรเมืองปัก. (2555). **การศึกษาผ้าไหมมัดหมี่อำเภอนาโพธิ์ จังหวัดบุรีรัมย์.** ศป.ม., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ

นวลอนงค์ ประทุมเนตร. (2550). **อัตลักษณ์ลายผ้าสาเกตกับการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจสังคมและวัฒนธรรม จังหวัดร้อยเอ็ด.** ปร.ด., มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. มหาสารคาม.

พรทิพย์ พิมลสินธุ์. (2541). **การสำรวจความคิดเห็นของผู้ผลิตและผู้บริโภคที่มีต่อผ้าไทย.** สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ. กรุงเทพฯ.

แพทรีเซีย ชีสแมน แน่นหนา และวิถี พานิชพันธ์. (2536). สายใยแห่งวัฒนธรรมไทในศิลปะบนผืนผ้า (ทรงศักดิ์ ปรายงค์วัฒนากุล, ผู้แปล). **ผ้าเอเชีย มรดกร่วงมทางวัฒนธรรม: มรดก-กุมภาพันธ์ 2535** (เอกสารวิชาการ.) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติและUNESCO.

พัชรินทร์ ศิริอำพันธุ์กุล. (2551). **ประวัติศาสตร์เมืองบุรีรัมย์.** เทศบาลเมืองบุรีรัมย์.

วาริน บุญญาพุทธิพงศ์. (2566). **การออกแบบพัฒนาผ้าไหมมัดหมี่ร่วมสมัยด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ บนพื้นฐานทรัพยากร วัฒนธรรมของอำเภอชนบท จังหวัดขอนแก่น.** วารสารสิ่งแวดล้อมสร้างสรรค์วินิจฉัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 22 (3), 19-32.

ศีมาศ ประทีปะวณิช. (2562). **การวิจัยและพัฒนาผ้าไหมมัดหมี่อุตสาหกรรมแฟชั่นไทย กรณีศึกษาพื้นที่อำเภอปักธงชัย จังหวัดนครราชสีมา.** ปร.ด., มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. กรุงเทพฯ.

สันทัด โพธิสา. (2566). **Soft Power คืออะไร? รวม “ของไทย” ปังจริงในหมู่ชาวต่างชาติ**. สืบเมื่อ 11 พฤศจิกายน 2566, จาก https://www.thaipbs.or.th/now/content/491

สุชีพ กรรณสูต. (2552). **แนวคิดอัตลักษณ์ Identity.** ค้นเมื่อ 24 กุมภาพันธ์ 2567, จาก https:// sucheeppost.blogspot.com/2009/05/ identity.html?m=1&fbclid= IwAR3zz63650qPhzKcLx3EeOtT-uAxwVULu50HyWlQnhy9LW-lYpfao_ Fjqnl.

สมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าหญิงสิริวัณณวรี นารีรัตนราชกัญญา. (2564). **THAI TEXTILES TREND BOOK SPRING/ SUMMER 2022.** กรมทรวงส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.

สมเด็จพระเจ้าลูกเธอ เจ้าฟ้าหญิงสิริวัณณวรี นารีรัตนราชกัญญา. (2565). **THAI TEXTILES TREND BOOK AUTUMN/ WINTER 2022-2033.** กรมทรวงส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม.

สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2566). **เจาะเทรนด์โลก 2024: remade anew.** กรุงเทพฯ: สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน).

อนุชา บูรพชัยศรี. (2566). **โฆษกรัฐบาลเผย นายกฯ ส่งเสริมการขับเคลื่อนโครงการ 5F ผลักดันผลิตภัณฑ์และวัฒนธรรมไทยเป็นสินค้าส่งออกให้เป็นที่รู้จักทั่วโลก สร้างโอกาสจาก Soft Power.** สืบเมื่อ 28 เมษายน 2566, จาก https://www.prd.go.th/th/content/category/detail/ id/39/iid/177728.

การศึกษาและพัฒนาเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก สำหรับวิสาหกิจชุมชนในกลุ่มทอเสื่อกก อำเภอเมือง จังหวัดตาก

A STUDY AND DEVELOPMENT OF STOOL FURNITURE FROM REED MAT FOR THE WOVEN MAT COMMUNITY ENTERPRISE, MUEANG DISTRICT, TAK PROVINCE

สมชาย บุญพิทักษ์

SOMCHAI BOONPITAK

E-mail: boonpitak.chai@gmail.com

อาจารย์สาขาออกแบบอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก

Lecturer Industrial Design Faculty of Fine Arts and Architecture Rajamangala University of Technology Lanna Tak

วันที่รับบทความ: 18 ธันวาคม 2568 วันที่แก้ไขเสร็จ: 8 มิถุนายน 2569 วันที่ตอบรับ: 12 มิถุนายน 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลวดลายเสื่อกก พัฒนารูปแบบเก้าอี้สตูล และประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภค โดยศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 40 คน ด้วยแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ลวดลายการทอเสื่อกกและลักษณะกายภาพของลำต้นกกที่มีรูปทรงเรขาคณิต สามารถนำมาประยุกต์เป็นแนวคิดหลักในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยได้นำเสนอแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 รูปแบบที่เชื่อมโยงกับอัตลักษณ์และระบบโครงสร้างวัสดุพื้นบ้าน ได้แก่ รูปแบบที่ 1 รูปทรงกระบอก (แรงบันดาลใจจากลำต้นกกจันทบูร) รูปแบบที่ 2 รูปทรงสามเหลี่ยม (แรงบันดาลใจจากเรขาคณิตของลำต้นกก) และรูปแบบที่ 3 รูปทรงสี่เหลี่ยม (แรงบันดาลใจจากลำต้นกกราชินี) ในด้านเทคนิคการผลิต ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ "เทคนิคการสานลวดลายหมากรุก" ซึ่งมีความยืดหยุ่นสูง สามารถปรับขนาดลวดลายให้สอดรับกับโครงสร้างเก้าอี้สตูลแต่ละรูปทรงได้อย่างแม่นยำ ช่วยเสริมประสิทธิภาพการขึ้นรูป การรับน้ำหนัก และความคงทนของชิ้นงาน ผลการประเมินความพึงพอใจพบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจต่อ เก้าอี้สตูลรูปแบบที่ 1 (รูปทรงกระบอก) ในระดับ "มาก" (ค่าเฉลี่ย 4.22) เนื่องจากรูปทรงกระบอกมีความสอดคล้องกับคุณสมบัติของเสื่อกกในการโอบรับโครงสร้างได้อย่างต่อเนื่อง ช่วยกระจายแรงกดทับได้อย่างสมดุล ประกอบกับการใช้สีธรรมชาติและฟังก์ชันการใช้งานที่สามารถจัดเก็บของได้จริง ทำให้เก้าอี้สตูลมีความโดดเด่นทั้งในด้านความสวยงาม ความแข็งแรง และอรรถประโยชน์ใช้สอย การวิจัยครั้งนี้ถือเป็นการยกระดับภูมิปัญญาการทอเสื่อกกสู่ผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ร่วมสมัยที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคยุคใหม่ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันให้กับวิสาหกิจชุมชนได้อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: การพัฒนาผลิตภัณฑ์, เสื่อกก, เก้าอี้สตูล, วิสาหกิจชุมชน, จังหวัดตาก

ABSTRACT

This research aimed to study reed mat patterns, develop stool forms, and evaluate consumer satisfaction, by studying from a sample group of 40 people with a 5 point rating scale questionnaire. Data were analyzed by using statistics of percentage, mean, and standard deviation. The research results found that the weaving patterns of reed mats and the physical characteristics of reed stems that have geometric shapes can be applied as the main concept in product design very well. The researcher presented 3 forms of product design concepts connected with local identity and indigenous material structural systems, namely Form 1 Cylindrical shape (inspired by Chanthaboon reed stems), Form 2 Triangular shape (inspired by the geometry of reed stems), and Form 3 Square shape (inspired by Umbrella papyrus reed stems). In terms of production techniques, the researcher applied the "checkered pattern weaving technique," which has high flexibility and can precisely adjust the pattern size to fit with the stool structure of each form. This helps enhance the efficiency of forming, weight-bearing, and durability of the pieces. The satisfaction evaluation results found that consumers had satisfaction toward stool Form 1 (Cylindrical shape) at a "high" level (mean of 4.22) because the cylindrical shape is consistent with the properties of reed mats in continuously wrapping the structure, helping distribute pressure balancedly. Combined with the use of natural colors and functional usage that can actually store things, it makes the stool outstanding in aesthetics, strength, and functional utility. This research is considered as elevating the wisdom of reed mat weaving to contemporary furniture products that can respond to the needs of modern consumers and sustainably increase the competitive capability for community enterprises.

Keywords: Product Development, Reed Mat, Stool, Community Enterprise, Tak Province

บทนำ

การออกแบบผลิตภัณฑ์มีอิทธิพลต่อการประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์เกี่ยวข้องกับทุกระดับอายุทุกเพศ ทุกอาชีพ ทุกคนมีความรักสวยรักงาม เสื่อกกก็เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างเรื่องราวในการออกแบบได้เช่นกัน ผลิตภัณฑ์เสื่อกกก็เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของการนำศิลปหัตถกรรมของพื้นบ้านมาผสมผสานกับรูปแบบของการตกแต่งได้อย่างน่าสนใจ โดยวิธีการประยุกต์และออกแบบสร้างสรรค์จากหัตถกรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นมีหลายอย่างแต่จากเดิมขาดการพัฒนาต่อยอดหลายอย่างยังคงย่ำอยู่กับที่ในรูปแบบเดิมๆ ซ้ำไปซ้ำมา (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2546) การนำแนวทางการออกแบบและสร้างสรรค์ใหม่ๆ โดยผู้เชี่ยวชาญจึงมีความจำเป็นอย่างมากต่อการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับภูมิปัญญาเหล่านี้ เช่น การจัดเรียงร้อย รูปทรงใหม่การกำหนดสีสันในแบบใหม่ๆ การดึงเอาวิธีการสร้างสรรค์แบบบริสุทธิ์ของชาวบ้านมาใส่ความคิดและรูปแบบใหม่หรือการนำเอาสีสันรูปแบบเดิมๆ มา แต่นำนวัตกรรมทันสมัยเข้ามาสนับสนุนการผลิต ให้สามารถผลิตได้มีคุณภาพมากขึ้น โดยการคัดสรรค์ให้เหมาะสม ดึงจุดเด่นจากลวดลายนำมาออกแบบประยุกต์ใช้อย่างมีรสนิยม โดยผู้เชี่ยวชาญจะต้องเป็นผู้ประสานสร้างสรรค์การประยุกต์หัตถกรรมมาใช้ในรูปแบบของลายเสื่อกก อาจจะมาจากเค้าโครงเดิมที่งดงามแล้วสร้างสรรค์ใหม่ เป็นรูปแบบที่น่าสนใจ กลุ่มทอเสื่อกก ตำบลโป่งแดง อำเภอเมือง จังหวัดตาก ได้ประสบปัญหาด้านการพัฒนารูปผลิตภัณฑ์เสื่อกกที่หลากหลาย ทำให้แต่ละกลุ่มทำการผลิตสินค้า ผลิตภัณฑ์ที่แปรรูปในรูปแบบเดิม ๆ ออกมามากเกินความจำเป็น ทำให้ลักษณะของผลงานที่ได้ไม่ได้รับการตอบรับจากลูกค้าเท่าที่ควร ปัจจุบันการแข่งขันในเรื่องการตลาดนับวันจะยิ่งทวีความรุนแรงมากขึ้น อันเนื่องมาจากผู้บริโภคมีโอกาสในการเลือกซื้อสินค้า ทั้งในรูปแบบที่พึงพอใจและ มีคุณภาพที่ได้มาตรฐาน ดังนั้นการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์จึงมีความสำคัญมาก ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ วิธีการต่าง ๆ มาผสมผสานเพื่อสร้างเป็นผลิตภัณฑ์ให้มีความเหมาะสม หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สำคัญ คือ 1) ความเป็นหน่วย (Unity) หมายถึง การออกแบบ จะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยเดียวกัน

เป็นกลุ่ม เพราะจะช่วยให้ผลิตภัณฑ์เกิดความเป็นเอกลักษณ์ 2) ความสมดุล (Balancing) ความสมดุลที่เกิดขึ้นอาจมาจากองค์ประกอบต่าง ๆ กัน เช่น รูป ทรง ขนาด ความหนาแน่น สี และ 3) ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Art) ได้แก่ การเน้น ส่วนสำคัญหรือจุดสนใจ (Emphasis or Center of Interest) ในงานด้านศิลปะ นักออกแบบจะต้องเน้นให้เกิดสิ่งประทับใจแก่ผู้เห็นโดยไม่ต้องบอกกล่าว ในการออกแบบผลิตภัณฑ์อาจใช้แนวคิดเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาใช้เป็นแนวทางได้ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคม และเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ เพื่อผลิตสินค้าและบริการที่สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและคุณค่าทางสังคม ซึ่งตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในตลาดโลกได้

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้มีแนวคิดในการศึกษาและพัฒนาเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก สำหรับวิสาหกิจชุมชนในกลุ่มทอเสื่อกก อำเภอเมือง จังหวัดตาก และหาทางอนุรักษ์ลวดลายเสื่อกก เพราะมีคุณค่าความงามที่แสดงลักษณะเฉพาะท้องถิ่น มีภูมิปัญญาการสร้างสรรค์ และมีคุณค่าในทางเศรษฐกิจที่จะส่งเสริมการสร้างอาชีพในท้องถิ่น จึงนับว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ควรรักษาไว้และให้คงอยู่กับลูกหลานต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบลวดลายเสื่อกกกลุ่มวิสาหกิจชุมชน ตำบลโป่งแดง อำเภอเมือง จังหวัดตาก
2. เพื่อพัฒนารูปแบบเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก สำหรับวิสาหกิจชุมชนในกลุ่มทอเสื่อกก อำเภอเมือง จังหวัดตาก
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

มีขั้นตอนการดำเนินงานศึกษาวิจัย แบ่งตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1.1 การศึกษาลวดลายเสื่อกก ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลภาคปฐมภูมิและข้อมูลภาคทุติยภูมิ โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในพื้นที่ อำเภอเมือง จังหวัดตาก ด้ายการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญด้านการทอเสื่อกก จำนวน 5 คน ได้แก่ กลุ่มวิสาหกิจชุมชน จำนวน 5 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)เครื่องมือที่ใช้คือ แบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Strucrured Interview) เพื่อทำความเข้าใจลวดลายการทอเสื่อกกและแนวทางในการออกแบบเก้าอี้สตูลให้เหมาะสม

1.2 พัฒนารูปแบบเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก สำหรับวิสาหกิจชุมชนในกลุ่มทอเสื่อกก อำเภอเมือง จังหวัดตาก ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง คือนักท่องเที่ยว บุคคลทั่วไปในชุมชน อำเภอเมือง จังหวัดตาก จำนวน 35 คน โดยวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) ให้ข้อมูลเกี่ยวกับแบบสอบถามความต้องการก่อนการออกแบบ ด้านรูปร่างรูปทรง โครงสร้าง ขนาดสัดส่วน ลวดลายเสื่อกก ประโยชน์ใช้สอยและความปลอดภัย เพื่อให้เป็นแนวทางการออกแบบเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก

1.3 การประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง คือนักท่องเที่ยว บุคคลทั่วไปในชุมชน อำเภอเมือง จังหวัดตาก จำนวน 35 คน โดยวิธีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างแบบตามสะดวก (Convenience Sampling) ให้ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจด้านรูปร่างรูปทรง โครงสร้าง ขนาดสัดส่วน ลวดลายเสื่อกก ประโยชน์ใช้สอยและความปลอดภัย เครื่องมือที่ใช้คือแบบสอบถามความพึงพอใจ เพื่อประเมินความพึงพอใจของเก้าอี้สตูล

2. วิธีการดำเนินการวิจัย

2.1 การกำหนดหัวข้อการวิจัย โดยกล่าวถึงความสำคัญของหัวข้อการวิจัย, การกำหนดวัตถุประสงค์, ขอบเขตของวิจัย, ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้

2.2 ศึกษาทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิจัย เป็นไปตามขอบเขตของการศึกษาข้อมูล เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก

2.3 การกำหนดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย โดยกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตอบแบบสอบถามทั้งในด้านแบบสอบถามก่อนการดำเนินการวิจัย และแบบสอบถามหลังการดำเนินการวิจัย เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งแบบข้อมูลปฐมภูมิและข้อมูลทุติยภูมิ

2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง แบบสอบถามก่อนการทำเก้าอี้สตูลจากเสื่อกกในด้านต่างๆ เช่น ด้านความต้องการการพัฒนารูปแบบรูปทรงของเก้าอี้สตูลจากเสื่อกกที่เหมาะสมกับการใช้งาน ด้านการเลือกใช้วัสดุในการผลิต โดยการออกแบบแบ่งเป็น การเสนอแบบร่างขั้นต้น (Preliminary Sketch) การนำเสนอแบบร่างครั้งที่ 2 (Sketch Design) การเสนอชิ้นงานต้นแบบ (Model) และการผลิตเก้าอี้สตูลจากเสื่อกกต้นแบบ (Prototype)

2.5 ประเมินความพึงพอใจของประชากรกลุ่มตัวอย่าง เพื่อวิเคราะห์และหาข้อสรุปของเก้าอี้สตูลจากเสื่อกกเพื่อนำมาพัฒนาต่อไป

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการวิจัย ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้เป็นแบบสอบถามปลายปิด แบ่งเป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

3.1. แบบสอบถามก่อนดำเนินโครงการ โดยการสอบถามจากกลุ่มวิสาหกิจชุมชน จำนวน 5 คนและนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก จำนวน 35 คน รวมเป็น 40 คน มีวัตถุประสงค์เพื่อ สำรวจความต้องการทั่วไปของเก้าอี้สตูลจากเสื่อกกเกี่ยวกับรูปทรง วัสดุ ลวดลาย ความสวยงาม ประโยชน์ใช้สอย เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์และออกแบบพัฒนา

3.2. แบบประเมินหลังการดำเนินการวิจัย มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคเกี่ยวกับเก้าอี้สตูลจากเสื่อกกที่พัฒนา โดยการสอบถามจากกลุ่มวิสาหกิจชุมชน จำนวน 5 คนและนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก จำนวน 35 คน รวมเป็น 40 คน

4. การรวบรวมข้อมูล

การสำรวจข้อมูลอาจมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะได้ข้อมูลมาใช้เพื่อการพัฒนา โดยแบ่งข้อมูล ตามลักษณะของแหล่งข้อมูลได้ 2 วิธี คือ

4.1 การศึกษาข้อมูลปฐมภูมิ ผู้จัดทำโครงการได้ขอความร่วมมือ จากกลุ่มวิสาหกิจชุมชนและนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลดังต่อไปนี้

4.1.1 สถานที่ในการดำเนินการวิจัยกลุ่มวิสาหกิจกลุ่มทอเสื่อกก ตำบลโป่งแดง อำเภอเมือง จังหวัดตาก

4.1.2 ศึกษาหลักการออกแบบและพัฒนาเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก

4.1.3 ดำเนินการใช้เครื่องมือแบบสอบถาม แสดงความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างในการดำเนินการวิจัย

4.2 การศึกษาข้อมูลภาคทุติยภูมิ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลภาคเอกสาร ข้อมูลที่เกี่ยวกับลวดลายเสื่อกกรวมถึงข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบและพัฒนาเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นผู้วิจัยทำการเรียบเรียงข้อมูลและสรุปเป็นเรื่องๆเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1.การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร โดยนำข้อมูลแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์สรุปตามประเด็นต่างๆ ได้แก่ แนวคิดในการออกแบบเก้าอี้สตูล และคุณสมบัติของเก้าอี้สตูล เป็นต้น

2.การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความต้องการของเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก และการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก โดยหาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) เป็นรายด้าน

สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบการศึกษาและพัฒนาเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก สำหรับวิสาหกิจชุมชนในกลุ่มทอเสื่อกก อำเภอเมือง จังหวัดตาก

1. ผลการศึกษาลวดลายเสื่อกก

พบว่าลวดลายเสื่อกกกลุ่มวิสาหกิจชุมชน มีการทอเสื่อกกมายาวนาน จนเป็นกลายวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เกิดการรวมกลุ่มของสมาชิกในชุมชน ที่ต้องการหารายได้เสริมจึงได้มีการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์จนถึงปัจจุบัน ลวดลายพื้นบ้านอย่างลายตาราง ลายหมากรุก และลายดอกแก้ว เข้ากับงานจักสานเสื่อกก ถือเป็นการผสมผสานภูมิปัญญาดั้งเดิมเข้ากับดีไซน์ร่วมสมัย โดยลายตารางให้ความรู้สึกเป็นระเบียบและทันสมัยผ่านการขัดกันของเส้นกกต่างสี ลายหมาก

รุกช่วยสร้างจุดนำสายตาและมิติที่เด่นชัดด้วยการสลับสีที่ตัดกัน และลายดอกแก้วช่วยเพิ่มความประณีตอ่อนช้อยผ่านเทคนิคการสานที่ซับซ้อนและสะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม การเลือกใช้ "ลายหมากรุก" ในงานจักสานเก้าอี้สตูลจากเสื่อกกเป็นการตัดสินใจที่โดดเด่น เพราะลายดังกล่าวช่วยสร้างจุดนำสายตา (Focal Point) ที่ชัดเจนที่สุดผ่านความตัดกันของคู่สี (Contrast) อีกทั้งยังสามารถสร้างมิติทางทัศนียภาพ (Visual Depth) และจังหวะทางสายตา (Visual Rhythm) ที่มีความเป็นระเบียบแต่เปี่ยมด้วยพลัง ซึ่งช่วยยกระดับเก้าอี้สตูลให้กลายเป็นผลงานออกแบบร่วมสมัยที่มีเอกลักษณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 1 การเลือกลวดลายเสื่อกกกับเก้าอี้สตูล

ลำดับที่	รายละเอียด	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
1	 ลายดอกแก้ว	3.95	1.12	มาก
2	 ลายหมากรุก	4.11	0.49	มาก
3	 ลายตาราง	4.08	0.92	มาก

จากตารางที่ 1 การเลือกลวดลายของเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก ซึ่งสามารถสรุป ได้ว่าส่วนใหญ่ ลายดอกหมากรุก มีค่าเฉลี่ย 4.11 รองลงมาคือ ลายตาราง มีค่าเฉลี่ย 4.08 และลายดอกแก้ว มีค่าเฉลี่ย 3.95 ตามลำดับ

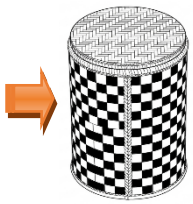
2. ผลการพัฒนารูปแบบเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก

สำหรับวิสาหกิจชุมชนในกลุ่มทอเสื่อกก อำเภอเมือง จังหวัดตาก ได้นำแนวคิดการออกแบบจากส่วนของลำต้นกกจันทบูรกับหลักการออกแบบเก้าอี้สตูล เน้นความสะดวกสบายในการใช้งาน ความแข็งแรง ความปลอดภัยและขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม มาใช้ในการการพัฒนาแนวทางการออกแบบเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเก้าอี้สตูล จำนวน 3 รูปแบบ เพื่อนำไปสู่กระบวนการคัดเลือกโดยการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านรูปร่างและรูปทรง (Form and Shape Analysis) ผลการวิเคราะห์พบว่า แบบร่างที่ 1 คือ รูปทรงกระบอก (Cylindrical Form) ซึ่งได้รับแนวคิดการออกแบบมาจากลักษณะของลำต้นกกจันทบูร เป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมที่สุดในการพัฒนาเป็นเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก เนื่องจากมีโครงสร้างที่แข็งแรง มั่นคง มีความสวยงาม อีกทั้งยังมีการออกแบบพื้นที่ใช้สอยภายในให้มีลักษณะโปร่ง (Hollow structure) เพื่อรองรับฟังก์ชันการจัดเก็บสิ่งของ (Storage function) ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้งานและความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

2.1 รูปแบบ IDEA SKETCH ของผลิตภัณฑ์เสื่อกก



รูปแบบที่ 1 รูปทรงกระบอก (แรงบันดาลใจจากต้นกกจันทบูร) เป็นต้นกกที่มีชื่อเสียงมากในการนำมาทำหัตถกรรม ทอเสื่อจันทบูร ลำต้นบนดินจะมีลักษณะกลมยาวเป็นเส้นเรียว จุดเด่นคือเส้นใยมีความหนา เหนียว แข็งแรง และมันวาวเป็นพิเศษเมื่อนำมาทอ



ภาพที่ 1 แบบร่างแบบที่ 1 รูปทรงกระบอกได้แนวคิดจากลำต้นกกจันทบูร



รูปแบบที่ 2 รูปทรงสามเหลี่ยม (แรงบันดาลใจจากเรขาคณิตของลำต้นกก)แนวคิดการออกแบบเก้าอี้สตูลต้นกกเป็นวัสดุธรรมชาติที่มีความยืดหยุ่นสูง ระบายอากาศได้ดี และสะท้อนถึงงานหัตถกรรมที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตดั้งเดิม



ภาพที่ 2 แสดงแบบร่างแบบที่ 2 รูปทรงสามเหลี่ยมได้แนวคิด



รูปแบบที่ 3 รูปทรงสี่เหลี่ยม (แรงบันดาลใจจากลำต้นกกราชินี) การนำมาพัฒนารูปทรงสี่เหลี่ยมมุมมนตามภาพ จึงเป็นการหยิบเอาเอกลักษณ์ความเหลี่ยมที่เป็นสันมุมเด่นชัดของหน้าตัดลำต้นกกราชินี มาประยุกต์และคลี่คลายรูปทรง (Simplify) ให้มีความโค้งมน นุ่มนวล



ภาพที่ 3 แสดงแบบร่างแบบที่ 3 รูปทรงสี่เหลี่ยมได้แนวคิดจากลำต้นกกราชินี

2.2 การวิเคราะห์รูปร่างรูปทรงของเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ด้านรูปร่างรูปทรงของเก้าอี้สตูลเสื่อกก

ลำดับที่	รายละเอียด		$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
	ข้อมูล	ภาพประกอบ			
1	แบบที่ 1 รูปทรงกระบอก		4.22	1.07	มาก

ตารางที่ 2 (ต่อ)

ลำดับที่	รายละเอียด		$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
	ข้อมูล	ภาพประกอบ			
2	แบบที่ 2 รูปทรงสามเหลี่ยม		3.82	1.15	ปานกลาง
3	แบบที่ 3 รูปทรงสี่เหลี่ยม		4.17	0.93	มาก
รวม			**4.07**	**1.05**	

จากตารางที่ 2 การวิเคราะห์รูปร่างรูปทรงของเก้าอี้สตูลเสื่อกก ผลการวิเคราะห์พบว่ารูปร่างรูปทรงที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ รูปแบบที่ 1 รูปทรงกระบอก มีค่าเฉลี่ย 4.22 ลองลงมาคือรูปแบบที่ 3 รูปทรงสี่เหลี่ยม มีค่าเฉลี่ย 4.17 และรูปแบบที่ 2 รูปทรงสามเหลี่ยม มีค่าเฉลี่ย 3.82 ตามลำดับ

3. ผลประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคมีต่อเก้าอี้สตูลจากเสื่อกกรูปแบบใหม่

ผู้บริโภคที่มีต่อเก้าอี้สตูลจากเสื่อกกรูปแบบใหม่ ซึ่งได้รับการพัฒนาขึ้นให้มีความโดดเด่นและแตกต่างจากเก้าอี้สตูลเดิมในท้องตลาด พบว่าผลการประเมินจากกลุ่มผู้ผลิตและกลุ่มนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจในตัวเก้าอี้ ทั้งนี้ผลการประเมินครอบคลุมใน 3 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านโครงสร้าง (Product structure), ด้านประโยชน์ใช้สอย (Functionality) และด้านความสวยงาม (Aesthetics) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการออกแบบเก้าอี้สตูลใหม่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์การออกแบบเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก

ลำดับ	รายการ	การพัฒนาเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก					
		รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3	
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
ด้านโครงสร้าง							
1	การนำเสื่อกกมาพัฒนาเก้าอี้สตูลเหมาะสม	4.28	0.75	4.07	0.86	4.15	0.83
2	โครงสร้าง ความแข็งแรงในการใช้งาน	4.45	0.71	3.82	0.98	4.25	0.70
3	ความสะดวกสบายในการใช้งาน	4.33	0.83	3.87	1.11	4.00	0.93
4	สัดส่วนความสูงมีความเหมาะสมกับการใช้งาน	4.42	0.71	4.00	0.90	4.30	0.79
ผลรวม		**4.37**	**0.75**	**3.94**	**0.96**	**4.17**	**0.81**
ด้านประโยชน์ใช้สอย							
1	รูปทรงของเก้าอี้สตูลมีความเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย	4.48	0.60	4.00	0.90	4.23	0.77
2	การนำเสื่อกกมาพัฒนาเก้าอี้สตูลมีความเหมาะสม	4.45	0.71	4.23	0.77	4.30	0.72
3	เก้าอี้สตูลมีความเหมาะสมกับการนำไปตกแต่งบ้านพักอาศัย	4.35	0.62	4.17	0.81	4.25	0.75
4	มีที่เก็บของ มีประโยชน์ใช้สอยมาก	4.30	0.83	4.00	0.90	4.00	0.90
5	สามารถทำความสะอาดได้ง่าย	4.45	0.71	4.17	0.81	4.28	0.78
ผลรวม		**4.40**	**0.69**	**4.11**	**0.83**	**4.21**	**0.78**
ด้านความสวยงาม							
1	รูปแบบเก้าอี้สตูลมีความเหมาะสมกับการเสื่อกกมาร่วมออกแบบ	4.48	0.60	4.00	0.90	4.28	0.78

ลำดับ	รายการ	การพัฒนาเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก					
		รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3	
		$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
2	รูปแบบเก้าอี้สตูลมีความสวยงาม สะดุดตา น่าสนใจ	4.45	0.71	4.25	0.75	4.49	0.60
3	สามารถนำไปตกแต่งบ้านพักอาศัยได้อย่างเหมาะสม	4.42	0.59	4.22	0.73	4.30	0.72
ผลรวม		**4.45**	**0.63**	**4.15**	**0.79**	**4.45**	**0.70**

จากตารางที่ 3 พบว่ารูปแบบที่ 1 เป็นรูปแบบที่ผู้บริโภคให้ความพึงพอใจในด้านต่างๆ มาก ได้แก่ ผลรวมด้านโครงสร้าง ค่าเฉลี่ย 4.37, ผลรวมด้านประโยชน์ใช้สอย ค่าเฉลี่ย 4.40 และผลรวมด้านความสวยงาม ค่าเฉลี่ย4.45 รองลงมารูปแบบที่ 3 ผลรวมด้านโครงสร้าง ค่าเฉลี่ย 4.17, ผลรวมด้านประโยชน์ใช้สอย ค่าเฉลี่ย 4.21 ผลรวมด้านความสวยงาม ค่าเฉลี่ย 4.15 และรูปแบบที่ 1 ผลรวมด้านโครงสร้าง ค่าเฉลี่ย 3.94, ผลรวมด้านประโยชน์ใช้สอย ค่าเฉลี่ย 4.11 ผลรวมด้านความสวยงาม ค่าเฉลี่ย 4.15 ตามลำดับ

อภิปรายผล

การสรุปผลการวิจัยการศึกษาและพัฒนาเก้าอี้สตูลจากเสื่อกก สำหรับวิสาหกิจชุมชนในกลุ่มทอเสื่อกก อำเภอเมือง จังหวัดตาก สามารถสรุปได้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. การพัฒนาผลิตภัณฑ์และการสร้างมูลค่าเพิ่ม ผลการศึกษาพบว่าการพัฒนาลวดลายและการปรับเปลี่ยนรูปทรงของเสื่อกกให้กลายเป็นเก้าอี้สตูลร่วมสมัยนั้น สอดคล้องกับแนวคิดของ ลักษณาพรโรจน์ พิทักษ์กุล (2553) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการสร้างมูลค่าเพิ่มการทอเสื่อกก ซึ่งเน้นย้ำว่าการออกแบบและพัฒนาสินค้าให้มีความทันสมัยและตรงตามความต้องการของผู้บริโภค เป็นหัวใจสำคัญในการยกระดับงานหัตถกรรมพื้นบ้านสู่ผลิตภัณฑ์ที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยกลุ่มวิสาหกิจชุมชนสามารถนำจุดแข็งด้านการผลิตวัตถุดิบที่มีคุณภาพในท้องถิ่น

มาผสมผสานกับการพัฒนารูปแบบเก้าอี้สตูลใหม่ ทำให้เสื่อกกที่เคยเป็นเพียงของใช้ทั่วไป ถูกยกระดับเป็นสินค้าที่มีอัตลักษณ์และมูลค่าสูงขึ้น

2. การออกแบบผลิตภัณฑ์ให้เป็นเฟอร์นิเจอร์ร่วมสมัยที่สะท้อนเอกลักษณ์ชุมชน การออกแบบเก้าอี้สตูลทรงกระบอกที่ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ โดยคำนึงถึงความสะดวกในการใช้งานและการประหยัดพื้นที่นั้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศิกาญจน์ นารถโคษา (2556) ที่เน้นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่ง ให้สะท้อนเอกลักษณ์ของชุมชน ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการเลือกใช้รูปทรงที่ไม่ซับซ้อนแต่มีประสิทธิภาพในการใช้งาน (Functional Design) สามารถทำให้ผลิตภัณฑ์จากเสื่อกกเปลี่ยนสถานะจากงานจักสานพื้นบ้านมาเป็น "เฟอร์นิเจอร์ร่วมสมัย" (Contemporary Furniture) ที่มีความแข็งแรงและสามารถจัดวางในพื้นที่จำกัดได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้ผลิตภัณฑ์เข้าถึงกลุ่มผู้ใช้งานในยุคปัจจุบันได้ดีขึ้น

3. ปัจจัยความสำเร็จและการยอมรับของผู้บริโภค ผลการศึกษาความพึงพอใจในระดับ "มาก" ทั้งในด้านการออกแบบ ประโยชน์ใช้สอย และความสวยงาม สอดคล้องกับแนวคิดของ Khunprab, Saributr and Khiaomang (2015) ซึ่งได้เสนอไว้ว่าปัจจัยสำคัญในการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชนมี 5 ด้าน ได้แก่ การออกแบบร่วมสมัย, คุณค่าทางจิตใจและศิลปะพื้นบ้าน , การใช้สอย, ต้นทุนผลิตภัณฑ์ และการเพิ่มมูลค่า งานวิจัยนี้ได้ยืนยันความถูกต้องของแนวคิดดังกล่าว โดยพบว่าเมื่อนำจุดเด่นของเสื่อกก คือลวดลายที่สวยงามมาบูรณาการเข้ากับการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ที่แตกต่าง ช่วยให้เกิดการตอบรับที่ดีจากนักท่องเที่ยวและผู้บริโภค ซึ่งไม่เพียงแต่สร้างความพึงพอใจในตัวผลิตภัณฑ์เท่านั้น แต่ยังเป็นการสืบทอดวิถีชีวิตคนในตำบลโป่งแดงและสร้างรายได้เสริมให้แก่ชุมชนได้อย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2546). **พจนานุกรมหัตถกรรม เครื่องมือเครื่องใช้พื้นบ้าน**. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.

ลักษณาพรโรจน์ พิทักษ์กุล. (2553). **การสร้างมูลค่าเพิ่มการทอเสื่อกกเพื่อเศรษฐกิจของชุมชนตำบลกระทุ่มแพ้วอำเภอบ้านสร้างจังหวัดปราจีนบุรี**. ปราจีนบุรี: เครือข่ายอุดมศึกษาภาคตะวันออก.

ศศิกาญจน์ นารถโคษา. (2556). **ศึกษาและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของตกแต่ง ให้สะท้อนเอกลักษณ์ของชุมชน**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). **ออกแบบเฟอร์นิเจอร์**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

Khunprab, P., Saributr, U., & Khiaomang, K. (2015). **Study and development contemporary product from bulrushresidue**. Journal of Industrial Education, 14(3), 352-359.

แนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน

DESIGN GUIDELINES FOR PUBLIC SEATING IN OPEN SPACES BASED ON UNIVERSAL DESIGN PRINCIPLES FOR EVERYONE

อริสา สุยะปัน*[1], ธัญญาภักดิ์ ธิเดช [2] และ นภพล มุ่งปั่นกลาง [3]

ARISA SUYAPAN[1], THANYAPAK THIDEJ [2]*

AND NABHAPOL MUNGPANKLANG [3]

E-mail: suyapan.aris@gmail.com

** Corresponding author*

[1,2,3] อาจารย์ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก

[1,2,3] Dr., Lecturer in Faculty of Arts and Architecture, Program in Industrial Design Rajamangala University of Technology Lanna TAK

วันที่รับบทความ: 4 มีนาคม 2569 วันที่แก้ไขเสร็จ: 8 มิถุนายน 2569 วันที่ตอบรับ: 11 มิถุนายน 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน โดยกำหนดวัตถุประสงค์ในการทำวิจัยดังนี้ 1) เพื่อศึกษาปัญหาในการใช้ที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิด 2) เพื่อวิเคราะห์และประเมินสภาพแวดล้อมทางกายภาพของที่นั่งสาธารณะตามหลักการออกแบบเพื่อคนทุกคน (Universal Design) 3) เพื่อเสนอแนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน ผู้วิจัยได้ศึกษาปัญหาซึ่งมีกระบวนการการเก็บข้อมูลภาคทฤษฎีและการจัดทำแบบสอบถามความต้องการด้านการใช้งาน และนำมาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้สูงอายุและบุคคลทั่วไปรวมถึงกลุ่มคนที่มีข้อจำกัดทางร่างกายที่มาใช้สวนสาธารณะในจังหวัดตากและจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 50 คน โดยมีเครื่องมือแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ นำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย *“ที่นั่งสาธารณะ”* เป็นเฟอร์นิเจอร์ที่มีการจัดวางไว้ให้สำหรับใช้บริการในพื้นที่สาธารณะเพื่อรองรับการทำกิจกรรมต่างๆ และจากการสอบถามกลุ่มตัวอย่าง ปัญหาที่พบในปัจจุบันของ "ที่นั่งสาธารณะ" มักถูกออกแบบโดยใช้มาตรฐานคนปกติ (Average Man) ซึ่งละเลยความเสื่อมถอยทางร่างกาย หรือผู้ที่มีข้อจำกัดทางร่างกาย อาจก่อให้เกิดความลำบากในการใช้งาน หรือในบางกรณีอาจนำไปสู่อุบัติเหตุได้ ผู้วิจัยได้ออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน โดยมีแบบร่างการออกแบบ ทั้ง 3 รูปแบบซึ่งคัดเลือกโดยใช้การวิเคราะห์ตามลำดับขั้น ในการประเมินแบบร่างการออกแบบ รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมมากที่สุด ผลการวิจัย พบว่า มีความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างต่อแนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน จากแนวคิด รูปแบบที่ 3 มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย $\overline{X}$ = 4.37 ใน 2 ด้าน คือ 1) ด้านรูปร่างรูปทรง 2) ด้านการใช้งาน อีกทั้งวัสดุเน้นใช้วัสดุที่มีความทนต่อสภาพโดยเลือกใช้ไม้เทียมในส่วนของพื้นนั่ง และโครงสร้างให้เป็นไฟเบอร์กลาส ที่มีความแข็งแรงสูงและขึ้นรูปได้หลากหลาย ทำให้ตัวที่นั่งมีความโดดเด่น ทันสมัย และสะดุดตา ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาและนำไปสู่การออกแบบที่มีประสิทธิภาพบรรลุตรงตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์อีกทั้ง

ยกระดับมาตรฐานคุณภาพชีวิตของคนทุกกลุ่มในสังคมให้สามารถใช้พื้นที่สาธารณะร่วมกันได้อย่างปลอดภัยและสะดวกสบายและเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้ต่อไป

คำสำคัญ: ที่นั่งสาธารณะ, เพื่อคนทุกคน, ออกแบบเฟอร์นิเจอร์

ABSTRACT

This research aims to study design guidelines for public seating in open spaces based on universal design principles for everyone. This research aims to: 1) to study problem of using public seating in open spaces 2) to analyze and evaluate the physical environment of public seating based on universal design principles for everyone and 3) to suggest the design guidelines for public seating in open spaces based on universal design principles for everyone. The researcher studied the problem and analyzed the data from theoretical information and made questionnaire of using public seating. The sample group was 50 who were elderly, general public and a group of people with disability who used public park in Tak province and Kamphaeng Phet province. The research used 5 rating scale and the data were analyzed using descriptive statistics, there were percentage, mean scores, standard deviation.

The result of this research aims found that the public seating furniture was placed in public spaces to support various activities. From sample group who said the problem of public seating was designed by average man that ignored physical decline or a group of people with disability. The public seating became difficult to use or be accidents. The researcher designed public seating in open spaces based on universal design principles for everyone. There were three design drafts, that analyzed by analytic hierarchy process. The third model was high scores of appropriateness. The result of this research found that the satisfaction of the

sample group for public seating in open spaces based on universal design principles for everyone was high scores of the third model. The mean score was 4 . 37 of shape and using. The second model, The design prioritizes durable materials suited to environmental conditions. Artificial wood is selected for the seating surface, while fiberglass is used for the structural frame — a material known for its high strength and versatility in forming complex shapes. This combination gives the seat a distinctive, contemporary, and visually striking appearance. the researcher studied and designed the furniture that achieved goals and objectives. It also raised the standard of living for all groups and the furniture can use in public spaces safety, comfortable and benefit for everyone.

Keywords: Public Seating, Universal Design, Furniture Design

บทนำ

ที่นั่งสาธารณะเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของพื้นที่เปิดโล่งในเมืองที่มีบทบาทสำคัญต่อการส่งเสริมคุณภาพชีวิต การพักผ่อน และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของประชาชนทุกกลุ่ม (ไตรรัตน์ จารุทัศน์, 2548) แต่ในความเป็นจริง ที่นั่งสาธารณะจำนวนมากยังคงถูกออกแบบโดยยึดมาตรฐานทั่วไปที่ไม่ครอบคลุมความต้องการอันหลากหลาย ทั้งในด้านอายุ สภาพร่างกาย และข้อจำกัดในการเคลื่อนไหว จนส่งผลให้ผู้สูงอายุ ผู้พิการ เด็กเล็ก และกลุ่มเปราะบางอื่น ๆ ไม่สามารถใช้งานพื้นที่สาธารณะได้อย่างเต็มศักยภาพ

การเตรียมความพร้อมทางกายภาพของเมืองเพื่อรองรับสุขภาวะของกลุ่มคนทุกเพศทุกวัยจึงเป็นประเด็นเร่งด่วน โดยเฉพาะ พื้นที่เปิดสาธารณะ (Open Public Space) ซึ่งเป็นพื้นที่สำคัญในการส่งเสริมกิจกรรมทางกายและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเพื่อลดภาวะแยกตัวโดดเดี่ยว แม้พื้นที่จะถูกจัดสรรไว้ แต่ปัญหาที่มักถูกมองข้ามคือ "เครื่องเรือนสาธารณะ" (Street Furniture) โดยเฉพาะ "ที่นั่ง" ซึ่งมักถูกออกแบบโดยใช้ค่าเฉลี่ยทางกายวิภาคของวัยรุ่นหรือวัยทำงานเป็นเกณฑ์ (Average User Design) ส่งผลให้เกิดอุปสรรคต่อผู้ใช้งาน ที่มีข้อจำกัดทาง

สรีระ ในด้านกลไกการลุก-นั่ง ที่นั่งที่ต่ำเกินไปหรือไม่มีราวจับ ทำให้ผู้สูงอายุที่มีปัญหาไม่สามารถพยุงตัวขึ้นได้ ด้านความปลอดภัยและวัสดุ วัสดุที่ลื่นเกินไปเมื่อโดนฝน หรือระบายความร้อนได้ไม่ดีในพื้นที่เปิดกว้าง ทำให้ไม่ตอบโจทย์การใช้งานจริงในสภาพภูมิอากาศเขตร้อน ทั้งนี้ได้นำแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน (Universal Design) มาประยุกต์ใช้จึงเป็นหัวใจสำคัญ แนวคิดนี้มุ่งเน้นการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้งานได้อย่างเท่าเทียม ไม่ว่าจะเป็นช่วงวัยใดหรือมีข้อจำกัดด้านร่างกายอย่างไร การออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดเพื่อคนทุกคน จึงไม่ได้เป็นเพียงการออกแบบเพื่อ "บุคคลใดบุคคลหนึ่ง" เท่านั้น แต่เป็นการยกระดับมาตรฐานคุณภาพชีวิตของคนทุกกลุ่มในสังคมให้สามารถใช้พื้นที่สาธารณะร่วมกันได้อย่างปลอดภัยและสะดวกสบาย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมุ่งหวังที่จะศึกษาแนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน เป็นต้นแบบในการพัฒนาเมืองที่ใส่ใจในรายละเอียด (Inclusive City) และเสริมสร้างสุขภาวะที่ดีให้แก่ประชากรทุกกลุ่มอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาปัญหาในการใช้ที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิด
2. เพื่อวิเคราะห์และประเมินสภาพแวดล้อมทางกายภาพของที่นั่งสาธารณะตามหลักการออกแบบเพื่อคนทุกคน (Universal Design)
3. เพื่อเสนอแนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน

วิธีการศึกษา

1. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การดำเนินวิจัยแนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคนผู้ศึกษาได้กำหนดขั้นตอนการดำเนินวิจัยดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกำหนดหัวข้อวิจัย โดยกล่าวนำถึงความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาของหัวข้อวิจัย และการกำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขตของวิจัย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวิจัย โดยเป็นไปตามขอบเขตของการศึกษาข้อมูล เพื่อนำมาเป็นแนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน

ขั้นตอนที่ 3 การกำหนดขั้นตอนในการดำเนินวิจัย โดยกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เพื่อตอบแบบสอบถามทั้งในด้านแบบสอบถามก่อนการดำเนินวิจัย และแบบสอบถามหลังการดำเนินวิจัย เพื่อที่จะเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งแบบข้อมูลปฐมภูมิและข้อมูลทุติยภูมิ

ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่างทั้งการวิเคราะห์แบบสอบถามก่อนการทำผลิตภัณฑ์ในด้านต่างๆ เช่น ด้านความต้องการใช้ที่นั่งสาธารณะตามแนวคิดเพื่อคนทุกคน ที่เหมาะสมกับการใช้งานในพื้นที่เปิด ด้านการเลือกใช้วัสดุในการผลิต โดยการออกแบบแบ่งเป็นการ การเสนอแบบร่างขั้นต้น (Preliminary Sketch) การนำเสนอแบบร่างครั้งที่ 2 (Sketch Design) การเสนอชิ้นงานต้นแบบ (Model) การผลิตต้นแบบ (Prototype)

ขั้นตอนที่ 5 สำรวจความพึงพอใจของกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เพื่อวิเคราะห์และสรุปผลิตภัณฑ์ว่าเป็นไปตามกลุ่มเป้าหมายหรือไม่แล้วนำมาพัฒนาต่อไปและเป็นแนวทางกับผู้สนใจต่อไป

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในวิจัย

2.1 ประชากร

ประชากร คือ กลุ่มผู้สูงอายุและบุคคลทั่วไปที่มาใช้สวนสาธารณะในจังหวัดตากและจังหวัดกำแพงเพชร

2.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มผู้สูงอายุและบุคคลทั่วไป ที่มาใช้สวนสาธารณะในจังหวัดตากและจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 50 คน โดยใช้วิธีการกำหนดประชากรอย่างง่าย เพื่อที่จะนำประชากรและกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

3. เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในวิจัย

เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อประกอบการศึกษาวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์ สอบถามปลายปิด โดยเป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถาม ซึ่งแบ่งเป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

3.1 แบบสอบถามก่อนการดำเนินการ มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจปัญหาและการใช้งาน โดยการสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับที่ เช่น ประเด็นปัญหาและความต้องการในใช้งานโดยการสอบถามกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 50 คน

3.2 แบบสอบถามหลังการดำเนินวิจัย มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความพึงพอใจของผู้บริโภคและสอบถามข้อเสนอแนะเกี่ยวกับที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน จำนวน 50 คน

โดยตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยก่อนเก็บข้อมูล ใช้การตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือวิจัยพร้อมปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมกับงานวิจัยด้วยการตรวจสอบจากคณะดำเนินงานวิจัย

4. การศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล

การสำรวจรวบรวมข้อมูลมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะได้ข้อมูลมาใช้เพื่อการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน โดยแบ่งข้อมูลตามลักษณะของแหล่งข้อมูลได้ 2 วิธี คือ

4.1 การศึกษาข้อมูลภาคปฐมภูมิ ผู้วิจัยได้ขอความร่วมมือจากบุคคลทั่วไปใช้บริการสวนสาธารณะในจังหวัดตากและจังหวัดกำแพงเพชร เพื่อขออนุญาตในการเข้าเก็บข้อมูล โดยการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน

4.2 การศึกษาข้อมูลภาคทุติยภูมิ ผู้วิจัยวิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลภาคเอกสารข้อมูลเกี่ยวกับที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน ทั้งเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการเรียบเรียงข้อมูลและสรุปเป็นเรื่องๆ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามความคิดเห็น ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์จากวัตถุประสงค์ของวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาปัญหาในการใช้ที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิด

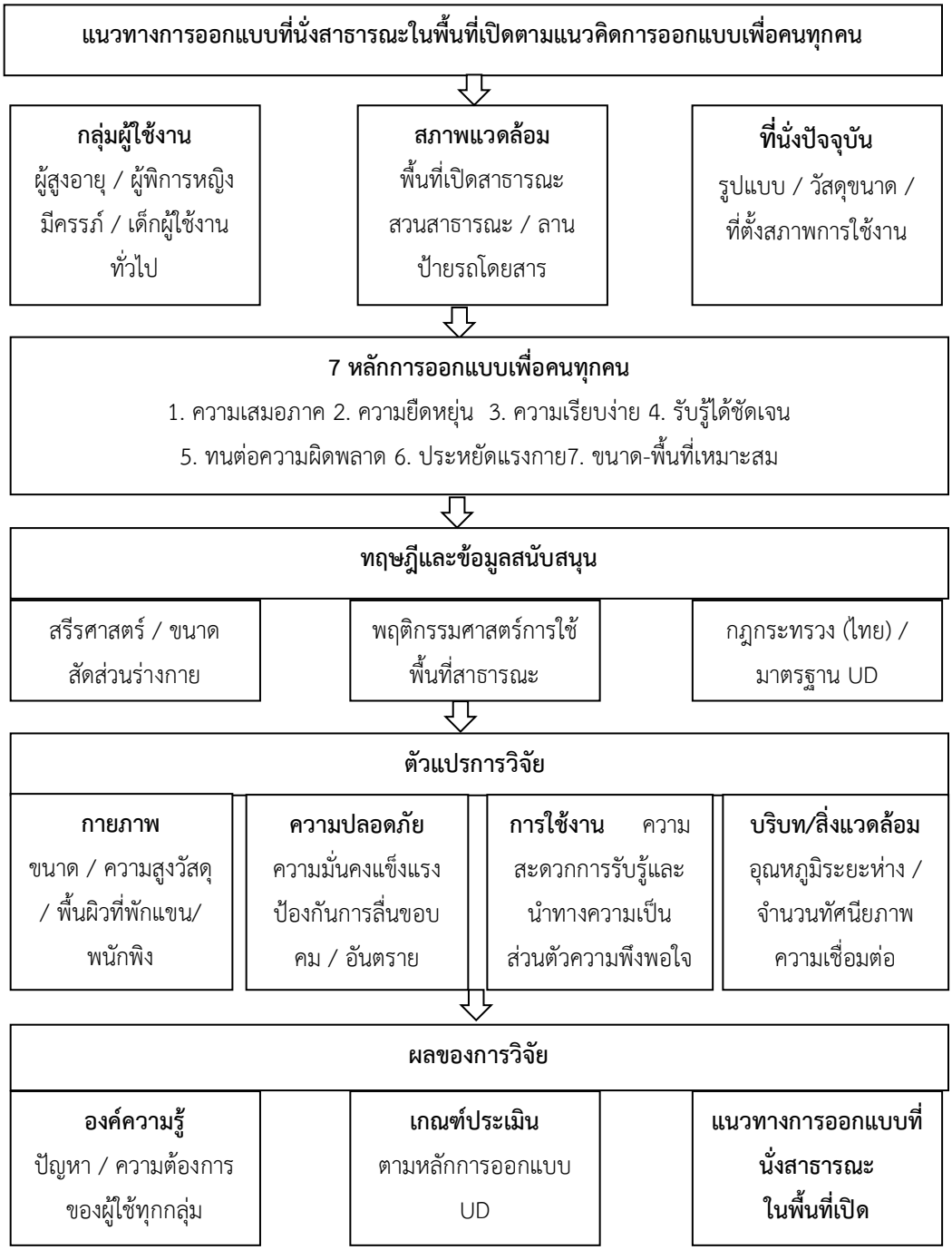
2. เพื่อวิเคราะห์และประเมินสภาพแวดล้อมทางกายภาพของที่นั่งสาธารณะตามหลักการออกแบบเพื่อคนทุกคน (Universal Design)

3. เพื่อเสนอแนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน โดยแบบสอบถามก่อนการดำเนินวิจัย จะวัดระดับความพึงพอใจเป็น 5 ระดับ (Rating scale) และหลังจากเก็บแบบสอบถามผู้ดำเนินวิจัยได้นำเสนอแบบสอบถามมาเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ผลการวิจัย

จากการศึกษาหาข้อมูลในด้านต่างๆ ทำให้ผู้วิจัยคิดหาแนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน ออกแบบ 3 รูปแบบ โดยคำนึงถึงหลักการออกแบบและการใช้งาน ทฤษฎีด้านการออกแบบ ความเหมาะสมกับการใช้งานเพื่อเสนอเป็นแนวคิดเพื่อการออกแบบ ดังภาพที่ 1 ดังนี้

1. การสร้างแนวคิดเพื่อการออกแบบ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการออกแบบ

จากกรอบแนวคิดการออกแบบข้างต้นนำมาวิเคราะห์เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อทุกคน

ประเด็นปัญหา/ความต้องการ	เฟอร์นิเจอร์เดิม	แนวคิดในการออกแบบ
<u>ประเด็นปัญหาที่นั่งเดิม</u> 1.รูปแบบไม่เหมาะสมกับคนทุกคน 2.ไม่มีพื้นที่วางสัมภาระและอุปกรณ์ 3.วัสดุที่เป็นหินแกรนิตดูดซับความร้อน 4. วัสดุที่เป็นไม้จริง ผุพัง 5.ผู้ใช้รถเข็นไม่สามารถใช้งานร่วมกันหรือทำกิจกรรมร่วมได้ 6.รูปลักษณ์ไม่น่าสนใจ 7.ขนาดสัดส่วนไม่เอื้อต่อผู้สูงอายุหรือผู้ใช้รถเข็น 8.รูปแบบขนาดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมใช้งาน 9.ไม่มีพนักพิง **<u>ความต้องการของผู้ใช้งาน</u>** 1. รูปแบบที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมซึ่งกันและกัน 2. รูปแบบคำนึงการใช้แนวคิดเพื่อคนทุกคน	   	1. รูปแบบที่นั่งสาธารณะควรมีความเหมาะสมต่อผู้สูงอายุ ผู้ที่มีข้อจำกัดทางร่างกายและบุคคลทั่วไป มีขนาดสัดส่วนที่เหมาะสมในการนั่งพักผ่อน 2. รูปแบบควรมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมใช้งาน และผู้ที่ใช้รถเข็นควรสามารถใช้งานร่วมกันได้มีระยะที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย 3. วัสดุต้องมีความคงทนไม่ก่อให้เกิดอันตรายขณะใช้งาน และเมื่อนำมาจัดวางในพื้นที่แล้วมีความเหมาะสมในพื้นที่ที่จัดวาง

ประเด็นปัญหา/ความต้องการ	เฟอร์นิเจอร์เดิม	แนวคิดในการออกแบบ
3. ออกแบบโดยคำนึงถึงการใช้วัสดุที่มีความแข็งแรงปลอดภัย ไม่ก่อให้เกิดอันตราย 4. ควรมีที่จัดเก็บสัมภาระและอุปกรณ์พกพา 5. มีรูปแบบที่เหมาะสมกับการใช้งานในพื้นที่สาธารณะ 6. ผู้ใช้รถเข็นสามารถใช้ร่วมกิจกรรมร่วมกับผู้ใช้งานอื่นๆ ได้		4. มีสีสันที่น่าสนใจ รู้สึกผ่อนคลาย สบายในการใช้งาน 5. รูปแบบสื่อถึงแนวคิดการออกแบบเพื่อ คนทุกคน

จากการเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบแบบสอบถามก่อนการออกแบบ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจปัญหาและการใช้งาน โดยสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับ ประเด็นปัญหาและความต้องการในการใช้งานจากกลุ่มตัวอย่าง ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ตารางแสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบที่นั่งสาธารณะเดิม

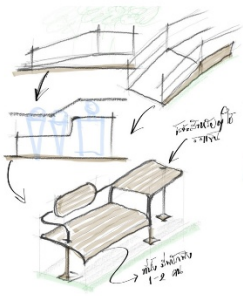
รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ด้านรูปแบบที่นั่งสาธารณะเดิม			
1.1 รูปแบบสามารถสื่อถึงแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน	3.43	0.79	ปานกลาง
1.2 รูปแบบมีเหมาะสมเพื่อคนทุกคน	3.36	0.45	ปานกลาง
1.3 รูปแบบมีใช้งานง่ายไม่ซับซ้อนหรือข้อผิดพลาดในการใช้งาน	3.39	0.62	ปานกลาง
1.4 รูปแบบมีความโดดเด่น สะดุดตา น่าสนใจ	3.30	0.66	ปานกลาง
1.5 รูปแบบมีความเหมาะสมกับการใช้งานในที่สาธารณะ	3.15	0.93	ปานกลาง

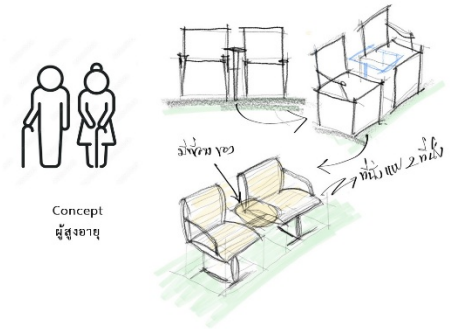
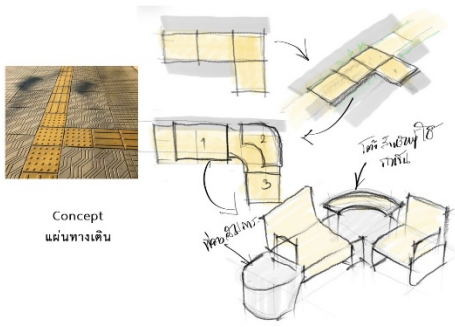
รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
รวม	**3.32**	**0.69**	ปานกลาง
ด้านการใช้งาน			
2.1 มีการใช้งานที่หลากหลาย	2.70	1.26	ปานกลาง
2.2 ส่งเสริมการมีส่วนร่วมซึ่งกันและกัน	3.25	0.83	ปานกลาง
2.3 วัสดุมีความคงทนไม่ก่อให้เกิดอันตราย	3.34	0.75	ปานกลาง
2.4 มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการวางสัมภาระ	2.87	0.96	ปานกลาง
รวม	**3.04**	**0.95**	ปานกลาง
รวมทั้ง 2 ด้าน	**3.18**	**0.82**	ปานกลาง

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินแบบสอบถามเกี่ยวกับเฟอร์นิเจอร์เดิม พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง ทั้งด้านรูปแบบของที่นั่งเดิม ซึ่งมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) =3.32, (S.D.) = 0.69 และด้านการใช้งาน ซึ่งมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) =3.04 , (S.D.) = 0.95

2. ขั้นตอนการออกแบบ

ตารางที่ 3 การออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อทุกคน

ที่	แบบร่างแนวความคิด	แบบจำลอง 3 มิติ
1	 Concept ทางลาด 	 วัสดุ พื้นไม้เทียม โครงสร้างสแตนเลส

ที่	แบบร่างแนวความคิด	แบบจำลอง 3 มิติ
2		 วัสดุ พื้นไม้เทียม โครงสร้างขาเหล็ก
3		 วัสดุ พื้นไม้เทียม โครงสร้างไฟเบอร์กลาส

3. ผลการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจ



ภาพที่ 2 รูปแบบที่ 1 แนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะ

ตารางที่ 4 ตารางแสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบที่นั่งสาธารณะแบบที่ 1

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ด้านการออกแบบ (รูปแบบที่ 1)			
1.1 รูปแบบสามารถสื่อถึงแนวคิดการออกแบบเพื่อทุกคน	3.93	0.89	มาก
1.2 รูปแบบมีเหมาะสมเพื่อคนทุกคน	3.53	0.85	มาก
1.3 รูปแบบมีใช้งานง่ายไม่ซับซ้อนหรือข้อผิดพลาดในการใช้งาน	4.43	0.77	ปานกลาง
1.4 รูปแบบมีความโดดเด่น สะดุดตา น่าสนใจ	4.58	0.81	มากที่สุด
1.5 รูปแบบมีความเหมาะสมกับการใช้งานในที่สาธารณะ	4.09	0.82	มาก
รวม	**4.11**	**0.82**	มาก
ด้านการใช้งาน			
2.1 มีการใช้งานที่หลากหลาย	3.53	0.85	มาก
2.2 ส่งเสริมการมีส่วนร่วมซึ่งกันและกัน	3.83	0.98	มาก
2.3 วัสดุมีความคงทนไม่ก่อให้เกิดอันตราย	3.93	0.98	มาก
2.4 มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการวางสัมภาระ	3.75	0.43	มาก
รวม	**3.77**	**0.78**	มาก
รวมทั้ง 2 ด้าน	**3.94**	**0.80**	**มาก**



ภาพที่ 3 รูปแบบที่ 2 แนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะ

ตารางที่ 5 ตารางแสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบที่นั่งสาธารณะ

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความคิดเห็น
ด้านการออกแบบ (รูปแบบที่ 2)			
1.1 รูปแบบสามารถสื่อถึงแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน	3.93	0.89	มาก
1.2 รูปแบบมีเหมาะสมเพื่อคนทุกคน	3.53	0.85	มาก
1.3 รูปแบบมีใช้งานง่ายไม่ซับซ้อนหรือข้อผิดพลาดในการใช้งาน	3.83	0.98	มาก
1.4 รูปแบบมีความโดดเด่น สะดุดตา น่าสนใจ	3.43	0.77	ปานกลาง
1.5 รูปแบบมีความเหมาะสมกับการใช้งานในที่สาธารณะ	3.68	0.87	มาก
รวม	**3.68**	**0.87**	**มาก**
ด้านการใช้งาน			
2.1 มีการใช้งานที่หลากหลาย	4.41	0.71	มาก
2.2 ส่งเสริมการมีส่วนร่วมซึ่งกันและกัน	4.53	0.59	มากที่สุด
2.3 วัสดุมีความคงทนไม่ก่อให้เกิดอันตราย	4.47	0.65	มาก
2.4 มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการวางสัมภาระ	3.75	1.12	มาก
รวม	**4.29**	**0.76**	มาก
รวมทั้ง 2 ด้าน	**3.98**	**0.81**	**มาก**



ภาพที่ 4 รูปแบบที่ 3 แนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะ

ตารางที่ 6 ตารางแสดงผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบที่นั่งสาธารณะที่

รายการประเมิน	$\bar{X}$	**S.D.**	**ระดับความคิดเห็น**
ด้านการออกแบบ (รูปแบบที่ 3)			
1.1 รูปแบบสามารถสื่อถึงแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน	3.88	0.60	มาก
1.2 รูปแบบมีเหมาะสมเพื่อคนทุกคน	4.88	0.33	มากที่สุด
1.3 รูปแบบมีใช้งานง่ายไม่ซับซ้อนหรือข้อผิดพลาดในการใช้งาน	4.30	1.10	มาก
1.4 รูปแบบมีความโดดเด่น สะดุดตา น่าสนใจ	4.90	0.77	มากที่สุด
1.5 รูปแบบมีความเหมาะสมกับการใช้งานในที่สาธารณะ	4.20	0.70	มาก
รวม	**4.43**	**0.70**	**มาก**
ด้านการใช้งาน			
2.1 มีการใช้งานที่หลากหลาย	4.41	0.71	มากที่สุด
2.2 ส่งเสริมการมีส่วนร่วมซึ่งกันและกัน	4.53	0.59	มากที่สุด
2.3 วัสดุมีความคงทนไม่ก่อให้เกิดอันตราย	4.47	0.65	มาก
2.4 มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการวางสัมภาระ	3.83	0.98	มาก
รวม	**4.31**	**0.73**	มาก
รวมทั้ง 2 ด้าน	**4.37**	**0.71**	**มาก**

จากตารางการประเมินผลทั้ง 3 แบบ ผลการประเมินสรุปได้ว่า ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อรูปแบบที่นั่งสาธารณะทั้ง 3 รูปแบบซึ่งมีระดับความพึงพอใจ ดังนี้ รูปแบบและการใช้งานที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุดคือ รูปแบบที่ 3 มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) =4.37 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.71 รองลงมาคือรูปแบบที่ 2 มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)=3.98 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.81 และรูปแบบที่ 1 มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) =3.94 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) = 0.80 ตามลำดับ

4. สรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์

การสรุปผลของงานวิจัยเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน สามารถสรุปได้ตามวัตถุประสงค์ของโครงการ ดังนี้

4.1 เพื่อศึกษาปัญหาในการใช้ที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิด

จากวัตถุประสงค์ผู้ดำเนินงานวิจัยได้ มุ่งเน้นที่จะศึกษาปัญหาในการใช้ที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิด ซึ่งพบว่า ผู้ใช้งานไม่ได้ใช้ที่นั่งเพื่อการพักผ่อนเพียงอย่างเดียว แต่มีรูปแบบที่เฉพาะตัวเพื่อการใช้เพื่อเป็นจุดพัก เพื่อฟื้นฟูแรงจูงใจและกำลังกาย การเฝ้าสังเกตการณ์ผู้ใช้งานมักเลือกที่นั่งที่มองเห็นความเคลื่อนไหวของผู้คนได้ชัดเจน เพื่อให้รู้สึกว่าตนเองยังเป็นส่วนหนึ่งของสังคม การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม อีกทั้งชอบที่นั่งที่วางหันหน้าเข้าหากันหรือเป็นมุมฉาก เพื่อให้เอื้อต่อการสนทนามากกว่าแถวยาวขนานกัน รองรับผู้ใช้รถเข็นหรือผู้ที่มีสัมภาระ

4.2 เพื่อวิเคราะห์และประเมินสภาพแวดล้อมทางกายภาพของที่นั่งสาธารณะตามหลักการออกแบบเพื่อคนทุกคน (Universal Design)

ในวัตถุประสงค์ข้อนี้ผู้ดำเนินงานวิจัยได้ มุ่งเน้นการประเมินความสอดคล้องระหว่างสภาพแวดล้อมจริงกับมาตรฐานของการออกแบบ เพื่อให้มั่นใจว่าพื้นที่ดังกล่าวสามารถรองรับผู้ใช้งานทุกกลุ่ม (Inclusive Environment) ได้อย่างปลอดภัย สะดวกสบาย และลดข้อจำกัดในการเข้าถึงสภาพแวดล้อม ซึ่งผู้ดำเนินการวิจัยได้ทำการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง ได้แก่ กลุ่มผู้ที่มาใช้ที่นั่งในพื้นที่สาธารณะ เป็นผู้ประเมินความพึงพอใจในต่อรูปแบบและด้านการใช้งาน พบว่า อยู่ในระดับ มาก

4.3 เพื่อเสนอแนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคนแนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน เป็นไปตามหลักการออกแบบเพื่อกำหนดเกณฑ์และมาตรฐานการออกแบบที่นั่งสาธารณะที่สอดคล้อง กับพฤติกรรมเฉพาะของผู้สูงอายุ ผู้ที่มีข้อจำกัดทางร่างกาย และบุคคลทั่วไป โดยมุ่งบูรณาการแนวคิดความปลอดภัย ความสะดวกสบาย และหลักการออกแบบเพื่อคนทุกคน (Universal Design) เพื่อสร้างสรรค์พื้นที่ที่ตอบสนองต่อการใช้งานจริงในพื้นที่เปิดได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน ต้นแบบที่นำเสนอจะเป็นรูปแบบที่ใช้งานสะดวกและเหมาะสมกับการใช้งาน วัสดุเน้นใช้วัสดุที่มีความทนต่อสภาพโดยเลือกใช้ไม้เทียมในส่วนของพื้นนั่ง และ

โครงสร้างให้เป็นไฟเบอร์กลาส ที่มีความแข็งแรงสูงและขึ้นรูปได้หลากหลาย ทำให้ตัวที่นั่งมีความโดดเด่น ทันสมัย และสะดุดตา ช่วยยกระดับทัศนียภาพของพื้นที่สาธารณะให้มีความสวยงามและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

อภิปรายผล

ผลของการวิจัยเรื่อง แนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาในงานที่มีความสอดคล้องตามหลักทฤษฎี แนวคิด หลักการและงานวิจัยที่ได้มีการอ้างอิงตามการอภิปรายผล ดังนี้

1. การศึกษาปัญหาในการใช้ที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิด

ผู้สูงอายุ ผู้ที่มีข้อจำกัดทางร่างกาย และบุคคลทั่วไป ไม่ได้ใช้ที่นั่งเพื่อการพักผ่อนเพียงอย่างเดียว แต่มีรูปแบบที่เฉพาะตัวเพื่อการใช้เพื่อเป็นจุดพัก เพื่อฟื้นฟูแรงจูงใจและกำลังกาย การเฝ้าสังเกตการณ์ สูงอายุ ผู้ที่มีข้อจำกัดทางร่างกาย และบุคคลทั่วไป ซึ่งปัญหาที่พบจาการใช้งานทั่วไป รูปแบบที่นั่งสาธารณะไม่สามารถตอบโจทย์การใช้งานได้อย่างคลอบคลุมกับกลุ่มผู้ใช้ที่มีข้อจำกัดทางร่างกาย ซึ่งมีความสอดคล้องกับบทความวิจัย นภมณี ทรัพย์สุนทรกุล (2565) พบว่า การออกแบบเฟอร์นิเจอร์สาธารณะควรคำนึงเรื่องความต้องการของผู้ใช้งานและความเท่าเทียมในการใช้งานและมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่รองรับต่อการใช้งานของผู้ใช้เป็นหลัก

2. การวิเคราะห์และประเมินสภาพแวดล้อมทางกายภาพของที่นั่งสาธารณะตามหลักการออกแบบเพื่อคนทุกคน (Universal Design)

การประเมินความสอดคล้องระหว่างสภาพแวดล้อมจริงกับมาตรฐานของการออกแบบเพื่อให้มั่นใจว่าพื้นที่ดังกล่าวสามารถรองรับผู้ใช้งานทุกกลุ่ม (Inclusive Environment) ได้อย่างปลอดภัย สะดวกสบาย และลดข้อจำกัดในการเข้าถึงสภาพแวดล้อม มีความพึงพอใจในต่อรูปแบบและด้านการใช้งาน ที่ใช้งานได้หลากหลายรูปแบบ มีสิ่งอำนวยความสะดวกในการวางสัมภาระ อีกทั้งมีการส่งเสริมการมีส่วนรวมซึ่งกันและกัน ซึ่งมีความสอดคล้องกับบทความวิจัย นภมณี ทรัพย์สุนทรกุล (2565) พบว่า การออกแบบเฟอร์นิเจอร์สาธารณะควรคำนึงเรื่องความต้องการของผู้ใช้งานและความเท่าเทียมในการใช้งาน และยังมีความสอดคล้องกับบทความวิจัย

นฤมล เฟื่องปรางค์ (2557) พบว่า การออกแบบควรมีขนาดและสรีระศาสตร์ของผู้สูงอายุหรือผู้ที่มีข้อจำกัดทางร่างกายในการทำกิจกรรมต่างๆ ขณะใช้งาน

3. การเสนอแนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน

แนวทางการออกแบบที่นั่งสาธารณะในพื้นที่เปิดตามแนวคิดการออกแบบเพื่อคนทุกคน เป็นไปตามหลักการออกแบบเพื่อกำหนดเกณฑ์และมาตรฐานการออกแบบที่นั่งสาธารณะที่สอดคล้อง กับการใช้งาน โดยมุ่งบูรณาการแนวคิดความปลอดภัย ความสะดวกสบาย และหลักการออกแบบเพื่อคนทุกคน (Universal Design) เพื่อสร้างสรรค์พื้นที่ที่ตอบสนองต่อการใช้งานจริงในพื้นที่เปิดได้อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน มีความสอดคล้องกับบทความวิจัย นิภาพรรณ เจนสันติกุล (2565) พบว่า การ จัดการสภาพแวดล้อม สิ่งอำนวยความสะดวก และบริการสาธารณะที่ทำให้ทุกคนเข้าถึง ใช้งาน ง่าย ได้ทุกเพศทุกวัย โดยคำนึงถึงความสะดวก ปลอดภัย จึงเป็นองค์ความรู้สำคัญในการนำไปใช้ในการออกแบบพื้นที่ ขนาดของพื้นที่ การจัดสภาพแวดล้อม และการใช้ประโยชน์พื้นที่ร่วมกันของทุกเพศทุกวัย อีกทั้งการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สาธารณะควรคำนึงเรื่องความต้องการของผู้ใช้งานและความเท่าเทียมในการใช้งาน

เอกสารอ้างอิง

กิติ สินธุเสก. (2553). **การออกแบบขั้นพื้นฐาน** (พิมพ์ครั้งที่ 7). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไตรรัตน์ จารุทัศน์. (2558). *คู่มือการออกแบบเพื่อคนทุกคน*. โรงพิมพ์เทพเพ็ญวานิสย์.

นภมณี ทรัพย์สุนทรกุล. (2564). **แนวทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สวนสาธารณะระดับหมู่บ้านในกรุงเทพมหานครที่ส่งเสริมคุณภาพชีวิตที่ดีและกิจกรรมสร้างสรรค์ของคนเมือง: กรณีศึกษาสวนอารีย์สัมพันธ์** [วิทยานิพนธ์]. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการผังเมือง มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

นฤมล เฟื่องปรางค์. (2557). **การออกแบบเก้าอี้พักผ่อนสำหรับผู้สูงอายุ** [วิทยานิพนธ์]. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

วรรณิภัค สหสมโชค. (2549). **ออกแบบเฟอร์นิเจอร์** (พิมพ์ครั้งที่ 7). สมาคมส่งเสริมเทคโนโลยี (ไทย-ญี่ปุ่น).

อุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2550). **ออกแบบเฟอร์นิเจอร์** (พิมพ์ครั้งที่ 7). สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

กระทรวงมหาดไทย. (2564). **กฎกระทรวงกำหนดสิ่งอำนวยความสะดวกในอาคารสำหรับผู้พิการหรือทุพพลภาพและคนชรา** (2), 19-29. https://law.m-society.go.th/law/view/234

นิภาพรรณ เจนสันติกุล. (2565) **การออกแบบเพื่อทุกคน : แนวคิดและลักษณะการออกแบบที่อยู่อาศัยสำหรับผู้สูงอายุ**. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มมร วิทยาเขตอีสาน, 3(2), 67-81. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jhsmbuisc/article/view/258097

สถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล. (2569). **สถานการณ์ประชากรไทย 2569**. https://ipsr.mahidol.ac.th/post_research/612-thaipop-situation2569

สำนักงานอนามัยสิ่งแวดล้อม กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข. (2558). **การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับผู้สูงอายุ.** สำนักงานกิจการโรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.

การศึกษาศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นผ้าทอย้อมครามจังหวัดสกลนคร สู่การสร้างสรรค์งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์

A STUDY OF LOCAL HANDICRAFTS OF INDIGO DYES IN SAKON NAKHON PROVINCE TO CREATIVE FURNITURE DESIGN

ธัญญาภักดิ์ ธิเดช *[1], อริสา สุยะปัน [2] และ นภพล มุ่งปั่นกลาง [3]

*THANYAPAK THIDEJ *[1], ARISA SUYAPAN [2]*

AND NABHAPOL MUNGPANKLANG [3]

E-mail: thanyapak.t@gmail.com

** Corresponding author*

1,2,3 อาจารย์ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ตาก

1,2,3 Dr., Lecturer in Faculty o Arts and Architectur , Program in Industrial Design

Rajamangala University of Technology Lanna TAK

วันที่รับบทความ: 4 มีนาคม 2569 วันที่แก้ไขเสร็จ: 8 มิถุนายน 2569 วันที่ตอบรับ: 12 มิถุนายน 2569

บทคัดย่อ

การศึกษาศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นผ้าทอย้อมครามจังหวัดสกลนคร สู่การสร้างสรรค์งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ มีวัตถุประสงค์ของงานวิจัยดังนี้ 1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์งานศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร 2. เพื่อออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร และ 3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ซึ่งผู้วิจัยได้เข้าไปศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลและสัมภาษณ์กลุ่มชาวบ้านในชุมชนที่เป็นผู้ทอผ้าย้อมครามพื้นถิ่น เพื่อนำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ เครื่องมือที่ใช้ ในการวิจัยได้แก่ โดยเก็บข้อมูลจากปราชญ์ท้องถิ่น ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน และกลุ่มผู้บริโภค จำนวน 50 ท่าน ด้วยการสัมภาษณ์ การสังเกตแบบมีส่วนร่วม และแบบสอบถาม ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการสุ่มอย่างเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการออกแบบเริ่มจากการถอดอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม โดยเฉพาะลายสะเก็ดธรรม อันเป็นลวดลายที่ช่างทอได้จินตนาการจากธรรมชาติรอบตัวแล้วสร้างสรรค์ถ่ายทอดลงบนผืนผ้า นำมาลดทอนและแปลงรูป (Stylization) เพื่อประยุกต์ใช้ใน 2 แนวทางหลัก คือ การนำลวดลายมาบุหุ้มพื้นผิวเฟอร์นิเจอร์โดยใช้ผ้าทอย้อมครามเป็นวัสดุหุ้มเบาะ เนื่องจากเส้นใยฝ้ายธรรมชาติที่ผ่านการย้อมครามมีความนุ่ม ทนทาน และระบายอากาศได้ดี เหมาะสมกับเฟอร์นิเจอร์ประเภทที่นั่ง และการนำโครงสร้างจังหวะซ้ำของลายสะเก็ดธรรมมากำหนดรูปทรงและโมดูลโครงสร้างของเฟอร์นิเจอร์ ทำให้ผลงานสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นทั้งในเชิงรูปแบบและวัสดุอย่างเป็นเอกภาพ ทั้งนี้กลุ่มผู้บริโภคมีความพึงพอใจต่อรูปแบบจำลองเฟอร์นิเจอร์จากศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นผ้าทอย้อมครามจังหวัดสกลนครอยู่ในระดับมาก คือ รูปแบบที่ 1 ($\overline{X}$ = 4.47)

คำสำคัญ: ศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่น, ผ้าทอย้อมคราม, จังหวัดสกลนคร, เฟอร์นิเจอร์

ABSTRACT

A study of local handicrafts of Indigo Dyes in Sakon Nakhon province to creative furniture design. This research aims 1) to study the identity of local handicrafts of Indigo Dyes patterns in Sakon Nakhon province 2) to design furniture from identity of Indigo Dyes patterns in Sakon Nakhon province and 3) to evaluate consumer satisfaction of furniture from identity of Indigo Dyes patterns in Sakon Nakhon province. The researcher collected the data from documents, studied the information and interviewed from local villagers who was Indigo Dyes Group for the guidelines of designing furniture. The research tools were the information from 5 experts and the information from 50 consumers. This research used interview, participant observation and questionnaire. This research used Purposive Sampling and the data were analyzed using percentage, mean scores, standard deviation.

The result of this research found that the design process began with deconstructing the identity of pattern of Indigo Dyes. Saket Tham pattern was inspired by the nature and creative into fabric. It was Stylization and applied in 2 ways. It used pattern covered furniture surfaces with Indigo Dyes because natural cotton fibers that have been dyed with indigo were soft, durable, and breathable. It suited for seating furniture and used repetitive structure of Saket Tham pattern to define the shape and modules of the furniture. It reflected the local identity of pattern and material. Customers was satisfied with the furniture model of local handicrafts of Indigo Dyes in Sakon Nakhon province. The satisfaction was the highest level, specifically model 1 ($\bar{x}$ = 4.47).

Keywords: Local craftsmanship, Indigo-dyed fabric, Sakon Nakhon Province, Furniture

บทนำ

จังหวัดสกลนครเป็นจังหวัดหนึ่งตั้งอยู่ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบนของประเทศไทย และเป็นจังหวัดที่มีความโดดเด่นของการนำภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเฉพาะภูมิปัญญาท้องถิ่นของกลุ่มชาติพันธุ์ภูไทที่มีความเชี่ยวชาญด้านงานหัตถกรรมการทอผ้าย้อมคราม (อุทุมพร หลอดโค และ วิภาวี กฤษณะภูติ. 2566 : 60) ซึ่งศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นนับเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สะท้อนภูมิปัญญา วิถีชีวิต และอัตลักษณ์ของชุมชนในแต่ละพื้นที่อย่างชัดเจน โดยเฉพาะงานผ้าทอย้อมคราม ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดต่อกันมายาวนานในจังหวัดสกลนคร อันมีชื่อเสียงด้านกระบวนการย้อมสีธรรมชาติจากคราม เทคนิคการมัดหมี่ และลวดลายที่แฝงความหมายเชิงสัญลักษณ์เกี่ยวกับความเชื่อ ธรรมชาติ และโครงสร้างทางสังคมของท้องถิ่น งานผ้าทอย้อมครามจึงมิได้เป็นเพียงผลิตภัณฑ์สิ่งทอ หากแต่เป็นสื่อกลางของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ สิ่งแวดล้อม และภูมิปัญญาดั้งเดิม ศิลปหัตถกรรมแขนงหนึ่งที่เห็นเด่นชัด คือ “ผ้าทอพื้นบ้าน”(Traditional Textile) จากทั่วโลกที่ถูกเก็บรวบรวมไว้ใน พิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ มักจะถูกนำมาเป็นหลักฐานในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของชนชาติต่าง ๆ แสดงให้เห็นถึง บทบาทที่สำคัญยิ่งของผ้าทอพื้นบ้านที่ได้ทำหน้าที่บันทึกเรื่องราวของมนุษยชาติในยุคที่ผ่านมาเป็นลำดับ ดังนั้นการทอผ้าจึงเป็นศิลปะอย่างหนึ่ง ที่คนไทยรุ่นปัจจุบันต้องช่วยกันอนุรักษ์ไว้ผ้าทอจึงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตคนไทยและกลุ่มชนชาติต่าง ๆ กรรมวิธี และเทคนิคในการทอผ้าให้เกิดลวดลายเป็นเทคนิคและความสามารถของแต่ละคน (รัชนิกร กุสลานนท์. 2557: 88)

การทอผ้าในภาคอีสาน มีชุมชนตั้งถิ่นฐานโดยอาศัยบริเวณที่มีความอุดมสมบูรณ์กลุ่มคนไทยเชื้อสายลาวเป็นชนกลุ่มใหญ่ ของภาคอีสานกระจายกันอยู่ตามจังหวัดต่าง ๆ และมีวัฒนธรรมการทอผ้าอันเป็นประเพณีของผู้หญิงที่สืบทอดกันมาช้านานเกือบทุกชุมชน แต่ละกลุ่มแต่ละเผ่าก็จะมีลักษณะและลวดลายการทอผ้าที่แปลกเป็นของตัวเองอย่างชัดเจน มีลวดลายและเอกลักษณ์ที่เป็น ของกลุ่มชาติพันธุ์ดังเช่น “ผ้าย้อมครามจังหวัดสกลนคร” เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นและยังเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีชื่อเสียงในจังหวัดสกลนคร (รัชนิกร กุสลานนท์. 2557 : 89) ผ้าทอย้อมครามเป็นผลิตภัณฑ์ทางภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ถักทอด้วยมือ วัตถุดิบผลิตจากผ้า ฝ้าย

ธรรมชาติ ผ่านกระบวนการย้อมเย็นที่อาศัยกระบวนการหมักสีธรรมชาติที่ได้จากการย้อมเย็น ทำให้เส้นใยที่ได้จะมีความคงทนสูงกว่าการย้อมที่ใช้ความร้อน ลักษณะเด่นคือ สีไม่ตกติดทนนาน และสร้าง กลิ่นหอมที่เฉพาะ สะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่นเมืองสกลนคร ดินแดน แห่งประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอีสานที่ได้รับรองจากสภาหัตถศิลป์โลกให้เป็น “นครหัตถศิลป์โลก เจ้าแห่งครามธรรมชาติ” (World Craft City for Natural Indigo) (เสาวลักษณ์ ชุ่มวัน.2566 : 81) อ้างใน (สำนักงานจังหวัดสกลนคร กลุ่มงานยุทธศาสตร์และข้อมูลเพื่อการพัฒนาจังหวัด, 2559)

ภายใต้บริบทของการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมร่วมสมัย งานศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นจำนวนมากกำลังเผชิญความท้าทายในด้านการสืบทอดองค์ความรู้ การพัฒนาให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด และการสร้างคุณค่าเพิ่มเชิงสร้างสรรค์ การประยุกต์ใช้แนวคิดการออกแบบเพื่ออนุรักษ์อัตลักษณ์ท้องถิ่น (Cultural Identity Design) จึงเป็นแนวทางสำคัญในการเชื่อมโยงภูมิปัญญาพื้นถิ่นเข้าสู่กระบวนการออกแบบ เพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่ยังคงสาระสำคัญของอัตลักษณ์ทางต้นทุนวัฒนธรรม และยังสามารถตอบสนองการใช้งานในบริบทปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม อย่างไรก็ตาม แม้ผ้าทอย้อมครามจังหวัดสกลนครจะมีคุณค่าทั้งในเชิงวัฒนธรรมและเชิงกายภาพ แต่จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่า การนำผ้าทอย้อมครามไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบส่วนใหญ่ยังคงจำกัดอยู่เพียงผลิตภัณฑ์แฟชั่นและของที่ระลึก เช่น เสื้อผ้า ผ้าพันคอ และบรรจุภัณฑ์ โดยยังขาดการนำอัตลักษณ์ลวดลายและคุณสมบัติเฉพาะของผ้าทอย้อมครามมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบเฟอร์นิเจอร์อย่างเป็นระบบ ทั้งนี้หากพิจารณาคุณสมบัติเฉพาะของผ้าทอย้อมครามในแง่วัสดุ พบว่าเส้นใยฝ้ายธรรมชาติที่ผ่านการย้อมครามมีความนุ่ม ทนทาน ระบายอากาศได้ดี และมีสารจากครามธรรมชาติที่ทำให้ผ้าไม่มีกลิ่นอับชื้น คุณสมบัติเหล่านี้มีความเหมาะสมอย่างยิ่งกับการนำมาใช้เป็นวัสดุบุหุ้มเฟอร์นิเจอร์ประเภทที่นั่ง แต่ยังไม่มีงานวิจัยใดที่นำคุณสมบัติดังกล่าวมาเชื่อมโยงกับการออกแบบเฟอร์นิเจอร์อย่างชัดเจน นอกจากนี้ลวดลายผ้าทอย้อมครามซึ่งมีโครงสร้างเป็นจังหวะซ้ำและมีความหมายเชิงสัญลักษณ์เฉพาะถิ่น ยังไม่ได้รับการศึกษาในแง่ของการแปลงรูปทรง (Transformation) เพื่อนำมากำหนดโครงสร้างและรูปแบบของเฟอร์นิเจอร์ งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์เป็นศาสตร์ที่สามารถบูรณาการองค์ประกอบด้านศิลปวัฒนธรรมเข้ากับโครงสร้าง รูปทรง วัสดุ และการใช้งานได้อย่างเป็นรูปธรรม การนำอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมครามมาสู่

กระบวนการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ จึงเป็นแนวทางหนึ่งในการขยายคุณค่าของศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นสู่มิติใหม่ของการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ อีกทั้งยังเป็นกลไกในการส่งเสริมการอนุรักษ์และสืบสานอัตลักษณ์ท้องถิ่นผ่านกระบวนการออกแบบอย่างยั่งยืน

ดังนั้นในการศึกษาศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นผ้าทอย้อมครามจังหวัดสกลนคร สู่การสร้างสรรค์งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ จึงมุ่งศึกษาวิเคราะห์อัตลักษณ์ลวดลายและคุณค่าทางภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อนำมาพัฒนาและเสนอแนะแนวทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม อันจะก่อให้เกิดการสร้างคุณค่าเพิ่มแก่ผลิตภัณฑ์ และสนับสนุนการสืบสานศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นให้คงอยู่ในบริบทสังคมร่วมสมัยต่อไป

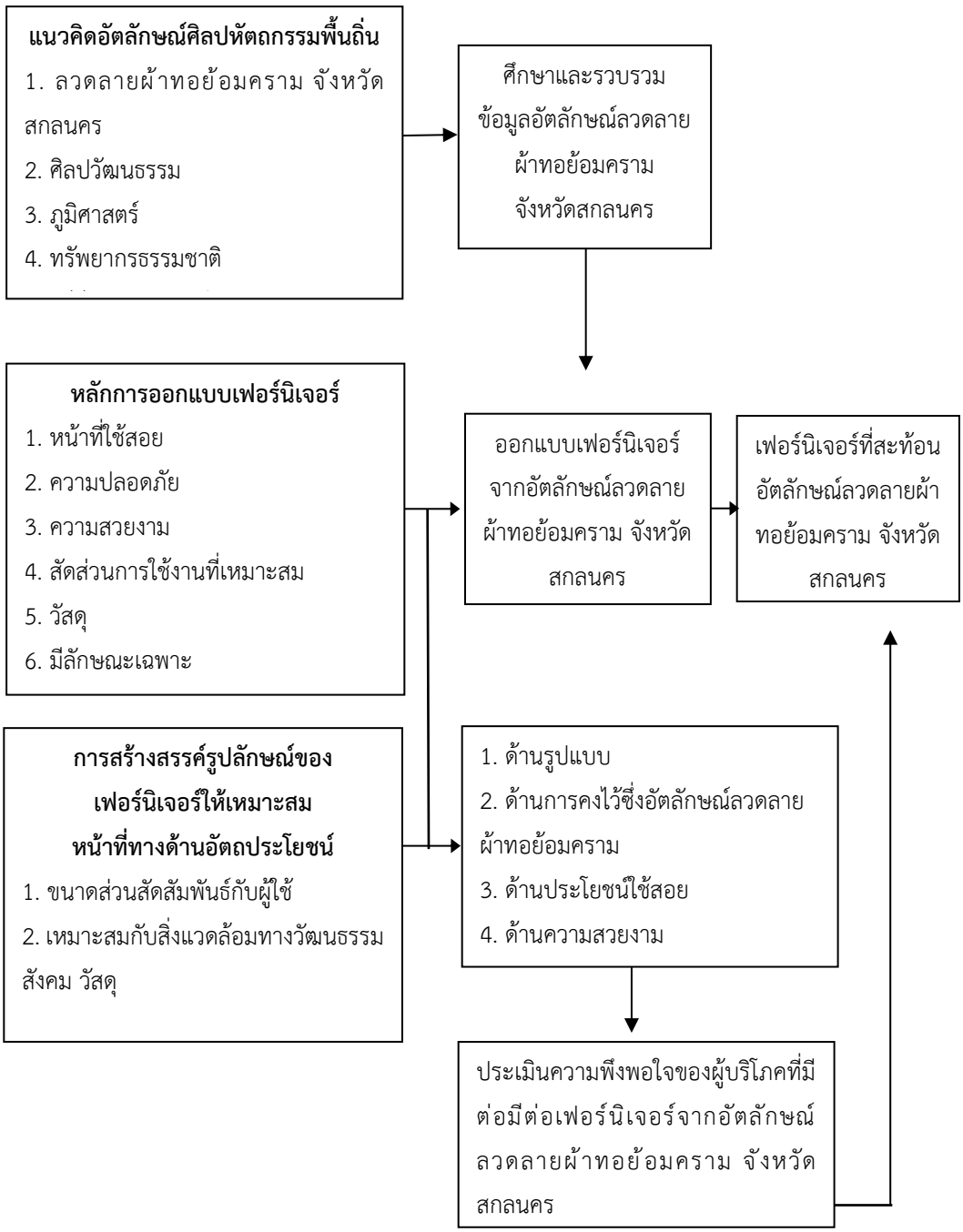
วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์งานศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร

2. เพื่อออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 แผนภูมิกรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้า และรวบรวมเอกสารข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนศึกษาแนวทางการออกแบบ เพื่อนำข้อมูลมาทำการสรุปก่อนทำการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ โดยมีขั้นตอนการดำเนินการเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

4.1 ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์งานศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร จากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพร้อมทั้งสอบถามความคิดเห็นจากปราชญ์ชาวบ้านเกี่ยวกับผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบเฟอร์นิเจอร์ แบบสอบถามความคิดเห็นและการสัมภาษณ์ เพื่อหาอัตลักษณ์ของลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนครนำมาออกแบบและพัฒนา พร้อมนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้เป็นแนวทางสู่การสร้างสรรค์งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์

4.2 ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร ที่ได้จากแนวทางการศึกษาค้นคว้าและสอบถามแนวทางการออกแบบในขั้นตอนที่ 1 โดยการออกแบบร่าง (Idea Sketch) จำนวน 3 รูปแบบ

4.3 ขั้นตอนที่ 3 สอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญเรื่องผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร จำนวน 2 ท่าน ด้วยแบบสอบถามแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) เพื่อคัดเลือกรูปแบบเฟอร์นิเจอร์ให้เหลือ 1 รูปแบบ พร้อมใช้คำถามแบบเปิด เพื่อนำข้อเสนอแนะไปพัฒนาและปรับปรุง

4.4 ขั้นตอนที่ 4 พัฒนาและปรับปรุงเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

4.5 ขั้นตอนที่ 5 ประเมินความพึงพอใจของกลุ่มผู้บริโภค และนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวในจังหวัดสกลนคร ที่มีต่อแนวทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร ที่ได้รับการพัฒนาขึ้น โดยใช้แบบสอบถามแบบมาตรประมาณค่าด้วยคำถามเรียงลำดับ (Rank Question) ประกอบแบบจำลองเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขั้นตอนที่ 6 สรุปและอภิปรายผล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ กลุ่มปราชญ์ชาวบ้าน ผู้เชี่ยวชาญด้านอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเฟอร์นิเจอร์

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักท่องเที่ยวที่สนใจในศิลปหัตถกรรมผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร จำนวน 50 ท่าน ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการสุ่มอย่างเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อที่จะนำประชากรและกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

2.1 แบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง (Unstructured interview) เจาะลึกรายบุคคลซึ่งผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์ในเชิงลึก (In-depth Interview) โดยสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม พื้นถิ่น จังหวัดสกลนคร

2.2 แบบสอบถามความคิดเห็น เพื่อหาแนวทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร โดยพิจารณาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา

2.3 แบบประเมินความเหมาะสมของแนวทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร ที่ผู้วิจัยได้ออกแบบขึ้นโดยมีผู้ประเมินประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ และผู้เชี่ยวชาญด้านผ้าทอย้อมครามในพื้นที่จังหวัดสกลนคร การประเมินมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบว่าแนวทางการออกแบบมีความเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมครามได้อย่างถูกต้องเหมาะสม และมีความสอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายหรือกลุ่มผู้บริโภค โดยขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้สรุปเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญ

1) ด้านศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่น ได้แก่ ปราชญ์ท้องถิ่น ช่างทอผ้าที่มีประสบการณ์ด้านการทอผ้าย้อมคราม ไม่น้อยกว่า 10 ปี สามารถให้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับลวดลาย กระบวนการทอ และภูมิปัญญาท้องถิ่น เน้นความเชี่ยวชาญ เชิงปฏิบัติและภูมิปัญญา เป็นปราชญ์ท้องถิ่นหรือผู้ประกอบการที่ได้รับการยอมรับจากชุมชน

2) ด้านการออกแบบ ได้แก่ นักออกแบบ, อาจารย์ ที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ หรือผลิตภัณฑ์ ไม่น้อยกว่า 5 ปี มีความเชี่ยวชาญเชิงทฤษฎี เป็นอาจารย์ผู้สอนในสาขาที่เกี่ยวข้อง มีผลงานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ หรือผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้อง

2.4 แบบประเมินความความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร ที่ได้รับการพัฒนาขึ้น จำนวน 50 คน

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือก่อนเก็บข้อมูลใช้การตรวจสอบความเที่ยงตรง (Validity) ของเครื่องมือวิจัยพร้อมปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมกับงานวิจัยด้วยการตรวจสอบจากคณะดำเนินงานวิจัย

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยแบ่งขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลตามตัวแปรที่ต้องศึกษาและการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่นำอัตลักษณ์ของลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนครมาประยุกต์ใช้ เพื่อให้ได้การประยุกต์ หรือการพัฒนาแต่ยังไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร และเสนอแนะแนวทางรูปแบบกระบวนการแนวคิดตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ หลังได้รับการพัฒนาจากข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ แล้วนำเสนอในรูปแบบของตารางและเรียบเรียงแบ่งออกตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

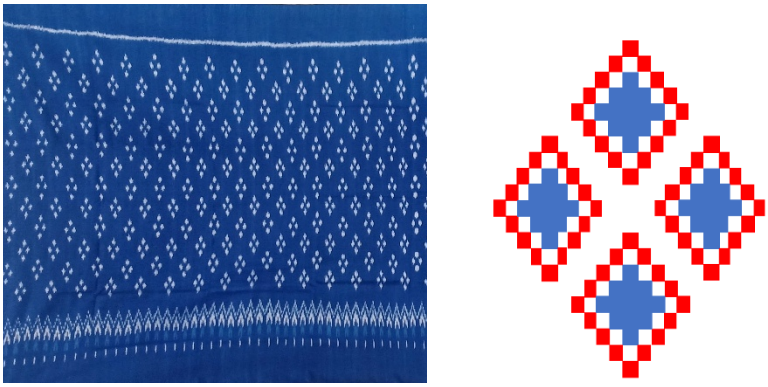
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ขั้นตอนการศึกษาอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร

1. ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการนำอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนครมาใช้ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ แสดงดังตารางที่ 1

2. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร แสดงดังตารางที่ 1

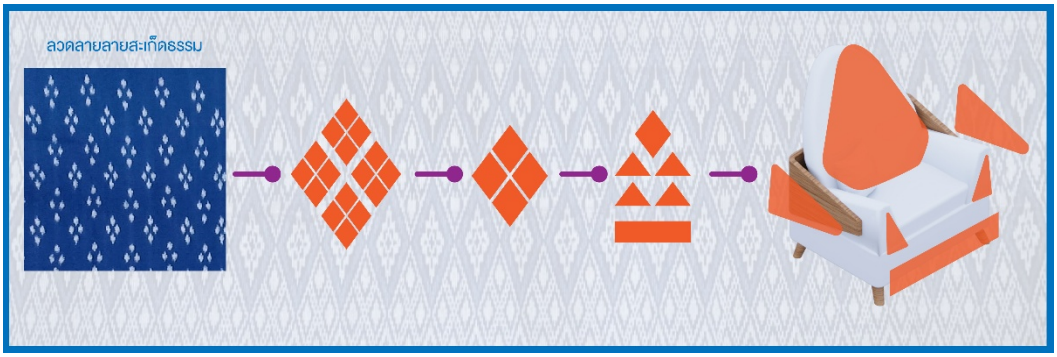
2.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมด้านประโยชน์ใช้สอย

2.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมด้านความเป็นอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร



ภาพที่ 2 ผ้าทอย้อมคราม ลายสะเก็ดธรรม

ลายสะเก็ดธรรม คือ ลายผ้าโบราณมาผสมผสานกับลายผ้าที่เกิดจากแรงบันดาลใจ ลายที่กระจายตัวของลายสะเก็ด เปรียบเสมือนสะเก็ดแห่งธรรมะที่แพร่กระจายไปสู่คนในชุมชน



ภาพที่ 3 แนวทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ รูปแบบที่ 1

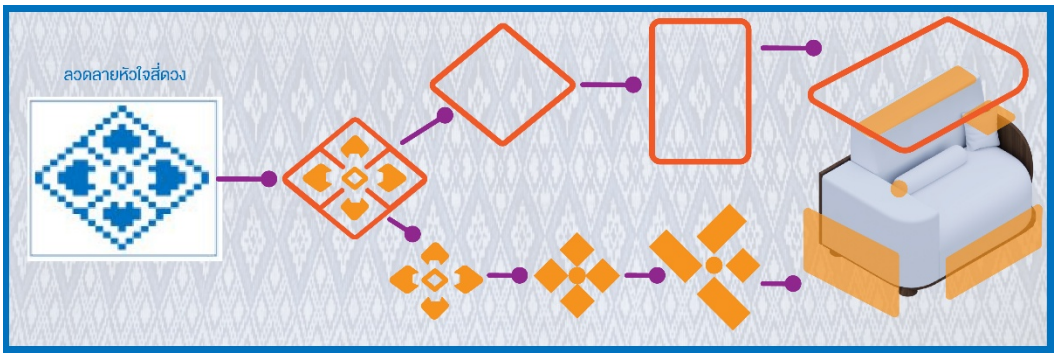


ภาพที่ 4 เฟอร์นิเจอร์ แบบที่ 1 จากลวดลายลายสะเก็ดธรรม



ภาพที่ 5 ลายหัวใจสี่ดวง
ที่มา : www.chobmai.com

ลายหัวใจสี่ดวง สื่อถึง ความรัก ความห่วงใย ความสามัคคี และมีมิตรภาพที่ดีซึ่งกันและกัน ของชาวจังหวัดสกลนคร



ภาพที่ 6 แนวทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ รูปแบบที่ 2

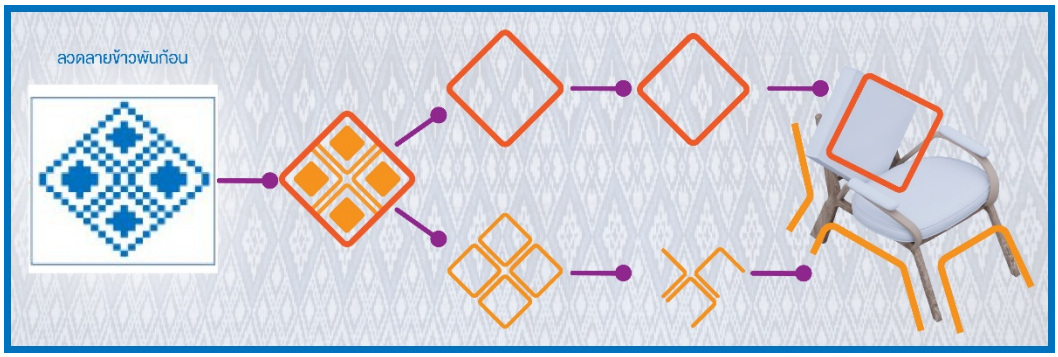


ภาพที่ 7 เฟอร์นิเจอร์ แบบที่ 2 จากลวดลายหัวใจสี่ดวง



ภาพที่ 8 ลายข้าวพันก้อน

ที่มา : www.chobmai.com



ภาพที่ 9 แนวทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ รูปแบบที่ 3



ภาพที่ 10 เฟอร์นิเจอร์ แบบที่ 3 จากลวดลายข้าวพันก้อน

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์การออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร รวม 3 รูปแบบ

รายการประเมิน	N = 5					
	รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1. ด้านรูปทรงของเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร						

รายการประเมิน	N = 5					
	รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
1.1 รูปทรงสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม ได้อย่างชัดเจน	4.26	0.66	4.10	0.57	4.23	1.07
1.2 รูปทรงออกแบบมีความกลมกลืนระหว่างความงามของรูปทรงและประโยชน์ใช้สอย	4.40	0.72	4.06	0.62	4.37	0.61
1.3 ความเหมาะสมในการนำเอาอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมครามจังหวัดสกลนครมาใช้ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์	4.38	0.54	4.00	0.47	4.20	0.83
ค่าเฉลี่ยรายด้าน	**4.35**	**0.64**	**4.05**	**0.55**	**4.27**	**0.84**
2. ด้านสีของเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมครามจังหวัดสกลนคร						
2.1 โทนสีมีความโดดเด่นและสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ได้ชัดเจน	4.46	0.59	4.20	0.62	4.22	0.95
ค่าเฉลี่ยรายด้าน	**4.46**	**0.59**	**4.20**	**0.62**	**4.22**	**0.95**
3. ด้านประโยชน์ใช้สอย						
3.1 รูปแบบมีความเหมาะสมกับการใช้งาน	4.60	0.35	4.00	0.84	4.20	0.62
3.2 ที่นั่งมีความแข็งแรง	4.32	0.50	4.10	0.73	4.00	0.45
ค่าเฉลี่ยรายด้าน	**4.46**	**0.43**	**4.05**	**0.79**	**4.10**	**0.54**
4. ด้านรูปแบบความสวยงาม						

รายการประเมิน	N = 5					
	รูปแบบที่ 1		รูปแบบที่ 2		รูปแบบที่ 3	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
4.1 สัดส่วนและรูปทรงของเฟอร์นิเจอร์มีความงาม น่าสนใจ	4.60	0.54	4.10	0.73	4.35	0.54
ค่าเฉลี่ยรายด้าน	**4.60**	**0.54**	**4.10**	**0.73**	**4.35**	**0.54**
ค่าเฉลี่ยรวมทั้ง 4 ด้าน	**4.47**	**0.55**	**4.10**	**0.67**	**4.24**	**0.72**

จากตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์การออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร รวม 3 รูปแบบ ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีความคิดเห็นในภาพรวม ระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ รูปแบบที่ 1 ($\bar{X}$ = 4.47) รองลงมา คือ รูปแบบที่ 3 ($\bar{X}$ = 4.24) และ รูปแบบที่ 2 ($\bar{X}$ = 4.10) ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากรูปแบบที่ 1 มีจุดเด่นที่แตกต่างจากรูปแบบที่ 2 และรูปแบบที่ 3 ใน 2 ประการ ดังนี้ ประการแรก ความสอดคล้องระหว่างรูปทรงและลวดลาย รูปแบบที่ 1 เป็นการนำโครงสร้างของลายสะเก็ดธรรมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ พนักพิงมีลักษณะโค้งมนแหลมคล้ายรูปสะเก็ดธรรม อันเป็นการสื่อความหมายของลวดลายอัตลักษณ์ผ่านรูปทรงสามมิติอย่างชัดเจน ประการที่สอง ความครอบคลุมของการนำลวดลายไปใช้ รูปแบบที่ 1 มีการนำผ้าทอย้อมครามลายสะเก็ดธรรมมาบุหุ้มพื้นผิวอย่างต่อเนื่องครอบคลุมทั้งพนักพิง เบาะที่นั่ง ที่พักแขน และหมอนอิง ส่งผลให้ลวดลายปรากฏเป็นเอกภาพตลอดทั้งชิ้นงาน ในขณะที่รูปแบบที่ 2 และ 3 นำลวดลายมาใช้เพียงบางส่วน ทำให้ความเชื่อมโยงระหว่างอัตลักษณ์ลวดลายกับชิ้นงานโดยรวมน้อยกว่า ด้วยเหตุนี้รูปแบบที่ 1 จึงสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ของลายสะเก็ดธรรมได้อย่างบูรณาการทั้งในเชิงรูปทรงและพื้นผิว

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อมีต่อเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร

รายการประเมิน	N = 50		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านรูปแบบ			
1.1 รูปแบบเฟอร์นิเจอร์มีรูปทรงและโครงสร้างที่เหมาะสม	4.67	0.35	มากที่สุด
1.2 รูปแบบเฟอร์นิเจอร์แสดงถึงแนวคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจในการออกแบบลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมครามจังหวัดสกลนครได้ชัดเจน	4.60	0.49	มากที่สุด
1.3 สีสันและลวดลายสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์อัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนครได้ชัดเจน	4.17	0.88	มาก
1.4 ลวดลายมีความสอดคล้องและสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์อัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนครได้ชัดเจน	4.60	0.54	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรายด้าน	**4.51**	**0.56**	**มากที่สุด**
ด้านความคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร			
2.1 เฟอร์นิเจอร์มีอัตลักษณ์ลวดลายที่ยังคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร	4.31	0.44	มาก
2.2 ความเหมาะสมในการนำเอาอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนครมาใช้	4.78	0.47	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรายด้าน	**4.55**	**0.70**	**มากที่สุด**
ด้านประโยชน์ใช้สอย			
3.1 รูปแบบมีความเหมาะสมในการใช้งาน	4.60	0.49	มากที่สุด
3.2 เฟอร์นิเจอร์มีความแข็งแรง	4.42	0.63	มาก
ค่าเฉลี่ยรายด้าน	**4.51**	**0.56**	**มากที่สุด**
ด้านรูปแบบความสวยงาม			
4.1 สัดส่วนและรูปทรงของเฟอร์นิเจอร์มีความงาม น่าสนใจ	4.30	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยรายด้าน	**4.30**	**0.49**	**มาก**
รวมทั้ง 4 ด้าน	**4.47**	**0.58**	**มาก**

จากตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อมีต่อเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร ตามความคิดเห็นของผู้บริโภคทั้ง 50 ท่าน พบว่า มีความพึงพอใจในภาพรวม ระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก คือ ($\overline{X}$ = 4.47)

สรุปและอภิปรายผล

1. การศึกษาอัตลักษณ์งานศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร

ผู้วิจัยได้นำอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนครมาทำการวิเคราะห์ ได้ดังนี้ ด้านประเภทการทอผ้า ด้านลวดลาย และด้านการใช้สี จากนั้นผู้วิจัยนำไปทำการสอบถามกับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อหาประเด็นด้านอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนครใดที่เป็นอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนครได้ดีที่สุด ซึ่งผลที่ได้จากการวิเคราะห์ในครั้งนี้ พบว่า ด้านประเภทการทอผ้า ผ้าทอย้อมคราม สกลนคร นิยมทอด้วยผ้าฝ้ายเป็นหลัก โดยเฉพาะผ้าฝ้ายเข็นมือที่ได้จากเส้นใยธรรมชาติ ปลูกเองและย้อมครามธรรมชาติ อาศัยกระบวนการหมักสีธรรมชาติที่ได้จากการย้อมเย็น ทำให้เส้นใยที่ได้จะมีความคงทนสูงกว่าการย้อมที่ใช้ความร้อน ลักษณะเด่น คือ สีไม่ตก ติดทนทาน และสร้างกลิ่นหอมเฉพาะ สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ของภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่นเมืองสกลนคร ซึ่งสอดคล้องกับ (เสาวลักษณ์ ซุ่มวัน และคณะ. 2566 : 81) ที่ได้ศึกษาอัตลักษณ์ผ้าทอพื้นเมืองสกลนครเพื่อนำไปสู่การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์ผ้าทอย้อมคราม แบรนด์เฮือนใบคราม โดยงานวิจัยดังกล่าวพบว่า การใช้เส้นใยฝ้ายธรรมชาติที่ผ่านกระบวนการย้อมครามแบบดั้งเดิมส่งผลให้เนื้อผ้ามีความนุ่ม เบาสบาย และระบายอากาศได้ดี อันเป็นคุณสมบัติที่สืบทอดมาจากภูมิปัญญาท้องถิ่นแต่โบราณ ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของงานวิจัยนี้ในประเด็นคุณสมบัติของเส้นใยฝ้ายย้อมครามที่ได้จากกระบวนการย้อมเย็นแบบหมักสีธรรมชาติ โดยเฉพาะลักษณะเด่นด้านความคงทนของสี และความเหมาะสมของเนื้อผ้าที่นำมาใช้เป็นวัสดุบุเฟอร์นิเจอร์ประเภทที่นั่งในงานวิจัยนี้สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ของภูมิปัญญาของคนในท้องถิ่นเมืองสกลนคร

1.1 ด้านลวดลาย เป็นสิ่งที่สามารถสะท้อนถึงอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนครอัตลักษณ์ลวดลายที่สะท้อนถึงภูมิปัญญาผ้าทอย้อมครามจังหวัดสกลนครได้อย่างเด่นชัดที่สุดคือ ลายสะเก็ดธรรม ซึ่งมีลักษณะเป็นลายเรขาคณิตขนาดเล็กเรียงตัวซ้ำอย่างมีจังหวะ สื่อถึงความสมดุลและความสงบทางหลักธรรม โดยลายดังกล่าวได้รับการพัฒนาและนิยามความหมายใหม่จากลาย สะเก็ดแลน ในอดีต โดย นางอาภรณ์ ชัยสอน ประธานกลุ่มทอผ้าบ้านพันนา อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดสกลนคร ผู้ซึ่งนำลวดลายนี้เข้าสู่การประกวดลายผ้าเอกลักษณ์ประจำจังหวัดและได้รับรางวัลชนะเลิศในปี พ.ศ.2545 ต่อมา นายทวีป เทวินทร์ ผู้ว่าราชการจังหวัดสกลนครในขณะนั้น ได้ประกาศรับรองและเชิดชูให้ลายสะเก็ดธรรมเป็นลายผ้าอัตลักษณ์ประจำจังหวัดสกลนครอย่างเป็นทางการ ซึ่งสอดคล้องกับ ข้อมูลในทะเบียนสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ (GI) ของกรมทรัพย์สินทางปัญญา เลขทะเบียน สช 58100068 เมื่อปี พ.ศ.2549 ที่ระบุว่าลายสะเก็ดธรรมเป็นหนึ่งในแม่ลายสำคัญที่สะท้อนถึงรากเหง้าทางวัฒนธรรม ลวดลายตามภูมิปัญญาท้องถิ่น และการผลิตผ้าครามธรรมชาติที่ได้มาตรฐานสากล จนถูกนำมาพัฒนาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์งานออกแบบร่วมสมัยที่ได้รับความนิยมสูงสุดในปัจจุบัน พบใช้แพร่หลายในกลุ่มทอผ้าครามหลายชุมชน ถูกนำมาพัฒนาและต่อยอดเชิงผลิตภัณฑ์มากที่สุดในงานออกแบบร่วมสมัย ผู้วิจัยจึงได้นำเอาอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนครที่ได้มาประยุกต์ใช้กับเฟอร์นิเจอร์ในขั้นตอนต่อไป

1.2 ด้านการใช้สี โทนสีที่บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ของผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร มากที่สุด คือ โทนสีฟ้าและสีน้ำเงิน ซึ่งสอดคล้องกับรัชนิกร กุสลานนท์ และคณะ กล่าวไว้ว่า ความโดดเด่นในท้องถิ่น เป็นสีที่มีวัฒนธรรมการทอมายาวนานและนิยมทอในท้องถิ่นจังหวัดสกลนครมากที่สุด ซึ่งย้อมด้วยต้นคราม และเป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นจังหวัดสกลนคร สามารถย้อมไล่โทนสีอ่อนไปโทนสีเข้มตามจำนวนครั้งที่ย้อม ซึ่งโทนสีนี้พบในทุกพื้นที่ของจังหวัดสกลนคร

2. ออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร

จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมครามที่ได้ในขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ จำนวน 3 รูปแบบ แล้วไปทำการสอบถามกับผู้เชี่ยวชาญว่าการออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนครแบบใดที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนครได้ดีที่สุด จากนั้นผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะจาก

ผู้เชี่ยวชาญหลังจากการสอบถามในครั้งแรกแล้วมาปรับปรุงแก้ไขแล้วนำแบบจำลองการออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนครไปทำการสอบถามผู้เชี่ยวชาญอีกครั้ง เพื่อให้ได้ความชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งประกอบไปด้วย ด้านรูปทรงของที่เฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร ซึ่งสอดคล้องกับเสาวลักษณ์ ชุ่มวัน และคณะ การสื่อสารผ่านธรรมชาติของผลิตภัณฑ์ และเรื่องเล่าต่าง ๆ จากรุ่นสู่รุ่น โดยวิถีของคนในชุมชนมีความผูกพันกับธรรมชาติ ทั้งสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต นอกจากนี้ยังนำธรรมชาติที่อยู่รอบ ๆ ตัว ส่งเสริมสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมและประเพณีของกลุ่มคนที่ผลิตผ้า ลายลักษณะท้องถิ่นและสัญลักษณ์ที่ใช้บนผ้าอาจมีความหมายทางทางศาสนา สังคม หรือประเพณีของชนชุมชน การสื่อสารศิลปะและความสวยงาม ใช้ในศิลปะและงานฝีมือ เพื่อสร้างผลงานที่สวยงามและมีความคิดสร้างสรรค์ (จิรภัทร เริ่มศรี.2566 : 2) ซึ่งได้ศึกษาการสื่อสารอัตลักษณ์จังหวัดสกลนครผ่านผ้าทอย้อมครามธรรมชาติ โดยมุ่งศึกษาว่าผ้าทอย้อมครามทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดสกลนครได้อย่างไร โดยงานวิจัยดังกล่าวพบว่าผ้าทอย้อมครามมีอัตลักษณ์เฉพาะที่สืบทอดต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น สะท้อนความเป็นธรรมชาติของผ้าทอย้อมคราม ทั้งในแง่วัสดุและลวดลาย และทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดสกลนครได้อย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ในขั้นตอนที่ 2 ของงานวิจัยนี้ในประเด็นการนำผ้าทอย้อมครามมาเป็นองค์ประกอบหลักของการออกแบบ กล่าวคือ ผ้าทอย้อมครามสามารถสื่อสารอัตลักษณ์จังหวัดสกลนครได้ในตัวเอง การนำลวดลายและวัสดุผ้าทอย้อมครามมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ย่อมสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ท้องถิ่นดังกล่าวสู่ผลิตภัณฑ์ใหม่

3. ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อมีต่อเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร

แบ่งบอกเป็น 4 ด้าน ดังนี้ ด้านรูปแบบ ด้านความคงไว้ซึ่งจากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร ด้านประโยชน์ใช้สอย และด้านรูปแบบความสวยงาม -รวมทั้ง 4 ด้าน พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.47) ซึ่งจากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร การสร้างลวดลายโบราณ จำเป็นต้องมีการสร้างอัตลักษณ์ผ้าย้อมครามให้มีความโดดเด่นโดยใช้เทคนิคการทอ เพื่อสร้างอัตลักษณ์เรื่องเล่าหรือวิถีชีวิตในชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับ ศิราภรณ์ กุลจิตติวัช. (2555) ซึ่งได้ศึกษาการจัดการความรู้การทอผ้าย้อมคราม

บ้านโนนสะอาด ตำบลนางัว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม โดยมุ่งศึกษากระบวนการสร้างสรรค์และต่อยอดอัตลักษณ์ผ้าย้อมครามธรรมชาติของชุมชน โดยงานวิจัยดังกล่าวพบว่า การทำผ้าทอย้อมครามในปัจจุบันอาศัยภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมาเป็นรากฐานในการสร้างสรรค์และต่อยอดการสร้างสรรค์ผ้าย้อมครามธรรมชาติในปัจจุบัน ประกอบไปด้วย การสร้างสรรค์ลวดลาย (ลวดลายสมัยใหม่และลวดลายประยุกต์) การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ และการสร้างสรรค์เรื่องเล่า กล่าวคือ การสร้างสรรค์ผ้าย้อมครามธรรมชาติในปัจจุบันใช้วัฒนธรรมดั้งเดิมของผ้าย้อมครามที่สืบทอดต่อกันมา ขณะเดียวกันได้อาศัยความคิดสร้างสรรค์ประกอบกันให้เกิดอัตลักษณ์ผ้าย้อมครามธรรมชาติของแต่ละชุมชนในจังหวัดสกลนคร ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินความพึงพอใจของงานวิจัยนี้ในประเด็นที่ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในด้านความคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ลวดลายในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.55) สะท้อนให้เห็นว่าการที่งานวิจัยนี้รักษาแก่นของอัตลักษณ์ดั้งเดิมของลายสะเก็ดธรรมไว้ผ่านการใช้ผ้าทอย้อมคราม และความคิดสร้างสรรค์สู่ผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ร่วมสมัย เป็นแนวทางที่ผู้บริโภคให้การยอมรับ (พรรณวดี ศรีขาว และคณะ. 2560) ซึ่งได้ศึกษาลักษณะร่วมทางวัฒนธรรมกับการสร้างคุณค่าทางสังคมและเศรษฐกิจของผ้าย้อมคราม ในอำเภอพรรณานิคม จังหวัดสกลนคร โดยมุ่งศึกษาว่าลักษณะร่วมทางวัฒนธรรมของผ้าย้อมครามสามารถสร้างคุณค่าทางสังคมและเศรษฐกิจให้แก่ชุมชนได้อย่างไร โดยงานวิจัยดังกล่าวพบว่า ผ้าทอย้อมครามธรรมชาติจังหวัดสกลนครสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นธรรมชาติ เช่น สีครามธรรมชาติ และลวดลายจากธรรมชาติที่อยู่รอบ ๆ ตัว และความเป็นท้องถิ่นของแต่ละชุมชน ซึ่งผ้าย้อมครามถูกถ่ายทอดผ่านเรื่องราวและเรื่องเล่าต่าง ๆ โดยมีความผูกพันกับธรรมชาติ ทั้งสิ่งมีชีวิต และไม่มีชีวิต สะท้อนให้เห็นว่าการนำสีครามธรรมชาติและลวดลายที่มีความผูกพันกับธรรมชาติอย่างลายสะเก็ดธรรมมาบูรณาการในเฟอร์นิเจอร์นั้น ยังคงรักษาคุณค่าความเป็นธรรมชาติและอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้อย่างที่ผู้บริโภคสัมผัสได้ ในด้านประโยชน์ใช้สอยและด้านรูปแบบความสวยงาม การออกแบบเฟอร์นิเจอร์จากอัตลักษณ์ลวดลายผ้าทอย้อมคราม จังหวัดสกลนคร ได้ออกแบบโดยคำนึงถึงความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนที่สอดคล้องกับการใช้งานจริง โดยมีการศึกษาข้อมูลด้านสรีรศาสตร์ (Ergonomics) ทั้งในส่วนของขนาดสัดส่วนของมนุษย์และมาตรฐานของขนาดเฟอร์นิเจอร์ เพื่อนำมาใช้ในการกำหนดขนาดของเฟอร์นิเจอร์ที่เหมาะสมต่อการใช้งานอย่างปลอดภัย พร้อมทั้งเลือกใช้ผ้าเป็นผ้าฝ้ายย้อมคราม จังหวัดสกลนคร ซึ่งมีคุณสมบัติผลิตจากเส้นใยฝ้ายธรรมชาติ มีความนุ่มนวล

ระบายอากาศได้ดี ให้ความรู้สึกเย็นสบายในฤดูร้อน และให้ความอบอุ่นในฤดูหนาว เน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานกับผิวสัมผัสของชิ้นงาน อันเป็นการสร้างสมดุลระหว่างการสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมกับการใช้งานด้านประประโยชน์ใช้สอยในวิถีชีวิตร่วมสมัย

4. ข้อเสนอแนะ

1. นำลวดลายอัตลักษณ์ที่ได้ทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ความเหมาะสมของลวดลายที่จะนำมาประยุกต์ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ควรคำนึงถึงความเหมาะสมของลวดลายลักษณะท้องถิ่นและสัญลักษณ์ที่ใช้บนผ้าอาจมีความหมายทางทางศาสนา สังคม หรือประเพณีของชนชุมชนที่สื่อสารความหมาย เช่น ในพิธีกรรม หรือเวลาที่มีเหตุการณ์สำคัญ การสื่อสารเรื่องประวัติศาสตร์ ของชุมชนหรือสถานที่ ลายลักษณะบนผ้าอาจเป็นการเล่าเรื่องราว เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และเหตุการณ์ที่สำคัญในชนชุมชน (เสาวลักษณ์ ซุ่มวัน และคณะ. 2566 : 91) เพื่อหลีกเลี่ยงการนำลวดลายศักดิ์สิทธิ์หรือลายที่ใช้ในพิธีกรรมสำคัญมาวางในตำแหน่งที่ไม่เหมาะสมทางกายภาพและอาจส่งผลทางจิตใจของคนในชุมชน อันเป็นการสร้างบรรทัดฐานใหม่ในการออกแบบที่ให้เกียรติภูมิปัญญาดั้งเดิม ควบคู่ไปกับการยกระดับอัตลักษณ์ชุมชนสู่สากลอย่างยั่งยืน

2. การออกแบบต้องวิเคราะห์ว่าส่วนใดของเฟอร์นิเจอร์มีการสัมผัสกับร่างกายในส่วนที่ไม่เหมาะสม ตามคติความเชื่อท้องถิ่น การวางลวดลายที่มีความหมายมงคลไว้ในตำแหน่งที่ต่ำเกินไปอาจส่งผลต่อการยอมรับของผลิตภัณฑ์ เช่น ลายที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อเรื่องพญานาค หรือลายที่ใช้ในพิธีกรรมสำคัญ ควรระมัดระวังในการนำมาใช้กับเฟอร์นิเจอร์ประเภทที่นั่งหรือที่วางเท้า เนื่องจากอาจขัดต่อความรู้สึกของคนในชุมชนที่ถือว่าลายเหล่านี้เป็นของสูง

3. ผู้บริโภคหรือนักท่องเที่ยวแต่ละสถานที่มีความแตกต่างกัน ผลที่ได้รับจากการวิจัยไม่สามารถนำมาสรุปเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์สำหรับสถานที่อื่น ๆ ได้ แต่สามารถนำวิจัยครั้งนี้เป็นแนวทางในการวิจัยอื่นต่อไปได้

4. แนวทางการออกแบบผ้าพื้นถิ่นที่มีในท้องถิ่นรูปแบบเดิม ๆ ให้มีความหลากหลาย สามารถขยายรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากผ้าทอพื้นถิ่นให้มีความน่าสนใจและตรงตามความต้องการของผู้บริโภค และช่วยเผยแพร่ผ้าทอในท้องถิ่นให้เป็นที่รู้จักมากขึ้น โดยผ่านกระบวนการออกแบบผ้าทอพื้นถิ่นจากแนวทางการ ออกแบบของผู้วิจัยที่กำหนดไว้ และสามารถนำผลการวิจัยที่ได้ไปพัฒนาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ได้จากการวิจัยไปสร้างเป็น

ผลิตภัณฑ์ภายในชุมชนหรือกลุ่มทอผ้าเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น ให้เป็นที่รู้จักและมีรูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่สามารถดึงดูดกลุ่มเป้าหมายและกลุ่มผู้บริโภคใหม่ได้ (รัชนิกร กุสลานนท์ และคณะ. 2557)

5. สร้างรูปแบบผลิตภัณฑ์ขึ้นมาใหม่ โดยผสมเทคนิคต่าง ๆ หรือแนวคิดที่พบจากงานวิจัยนี้ โดยให้เชี่ยวชาญและผู้บริโภค หลาย ๆ กลุ่ม ประเมินรูปแบบเพื่อได้รูปแบบผลิตภัณฑ์ทางเลือกตามสมัยนิยม และการตอบสนองอรรถประโยชน์ใช้สอยในวิถีชีวิตร่วมสมัย

เอกสารอ้างอิง

จิรภัทร เริ่มศรี. (2566). การสื่อสารอัตลักษณ์จังหวัดสกลนครผ่านผ้าทอย้อมครามธรรมชาติ. **วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.** 12(1), 2. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/hsudru/article/view/259967/177860.

พรรณวดี ศรีขาว, ปกกสิณ ชาทิพฮด และ นิโลบล ภู่ระย้า. (2560). **ลักษณะร่วมทางวัฒนธรรม กับการสร้างคุณค่าทางสังคมและเศรษฐกิจของผ้าย้อมคราม ในอำเภอพรรณานิคม จังหวัดสกลนคร.** [รายงานวิจัย, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร]. https://ris.snru.ac.th/research/1297.

รัชนิกร กุสลานนท์, จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง, และทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา. (2557). ศึกษาการออกแบบศิลปหัตถกรรมผ้าพื้นถิ่นจังหวัดสกลนครเพื่อประยุกต์สู่แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์. **วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.** 5(1), 88 – 89. AJNU. https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ajnu/article/view/25985/22030.

ศิราภรณ์ กุลจิตติวัช. (2555). **การจัดการความรู้การทอผ้าย้อมครามบ้านโนนสะอาด ตำบลนางัว อำเภอนาหว้า จังหวัดนครพนม.** [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตไม่ได้ตีพิมพ์]. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

เสาวลักษณ์ ซุ่มวัน. (2566). โครงการศึกษาอัตลักษณ์ผ้าทอพื้นเมืองสกลนคร สู่การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์. **วารสารคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร.** 2(2) , 81, 91.

อุทุมพร หลอดโค และ วิภาวี กฤษณะภูติ. (2566). **การใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นในกระบวนการผลิตผ้าทอย้อมคราม ในจังหวัดสกลนคร.** [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยขอนแก่น]. HUSOKKU. https://so01.tci-thaijo.org/index.php/HUSO/article/view/266903/175265.

อนุรัตน์ สายทอง. (2558). รูปแบบของผ้าย้อมครามและกระบวนการย้อมผ้าด้วยสีครามของผู้ไทในประเทศไทย สปป.ลาว และสาธารณรัฐสังคมนิยม. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*. 17(1), 136

Chobmai Silk. (8 เมษายน 2564). **ลายผ้าเอกลักษณ์ประจำจังหวัดสกลนคร.** https://www.chobmai.com/article/601/.

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)

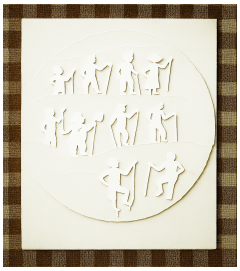


ภาพที่ 5 รูปแบบการจัดภาพลักษณะ “ช่องภาพ” หรือ “ตอนภาพ”ของฮูปแต้มสิมวัดยางทวงวราราม วัดบ้านยาง อ.บรบือ จ.มหาสารคาม

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



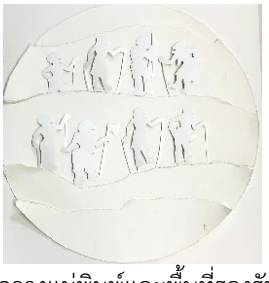
ภาพที่ 6 ปรับแต่งแบบร่าง (sketch) กำหนดตัวอย่างองค์กอบ ด้วยโปรแกรม



กำหนดตำแหน่งแม่พิมพ์

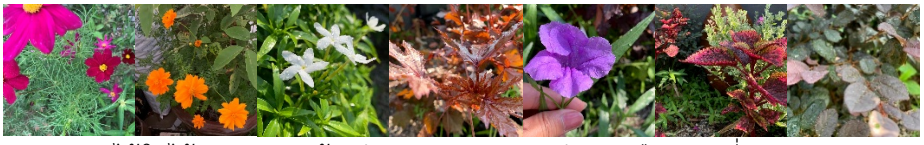


เตรียมแม่พิมพ์กระดาษ



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.

การสร้างสรรค์จิตรกรรมทิวทัศน์ร่วมสมัย การตีความสุนทรียภาพและพลังแห่งความเคลื่อนไหว ณ ทุ่งนาบ้านวังเบน

CREATIVE CONTEMPORARY LANDSCAPE PAINTING: AN INTERPRETATION OF AESTHETICS AND DYNAMIC MOVEMENT AT BAN WANG BEN RICE FIELDS VIA IMPASTO TECHNIQUE

ณัฐศักดิ์ พลศรี

NUTHASAK POLSRI

E-mail: nuthasak88@gmail.com

อาจารย์คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

Lecturer in Medical and Science Media Division, Creative Media, School of Architecture and Design (SoA+D) King Mongkut's University of Technology Thonburi, Bangkok, Thailand.

วันที่รับบทความ: 6 มีนาคม 2569 วันที่แก้ไขเสร็จ: 3 มิถุนายน 2569 วันที่ตอบรับ: 8 มิถุนายน 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยสร้างสรรค์เรื่องนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาบริบททางกายภาพและสุนทรียศาสตร์ของทัศนียภาพบ้านวังเบน อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ 2) สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทิวทัศน์ที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกประทับใจผ่านเทคนิคการปาดสีหนา (Impasto) โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลัทธิโพสต์-อิมเพรสชันนิสม์ (Post-Impressionism) และแนวคิดของ สิงขร ภักดี (2559) กระบวนการวิจัยเน้นการแปลงค่าความงามจาก "ความจริงทางตา" (Visual Reality) ที่เป็นทุ่งนาเขียวขจีและหุบเขาสลับซับซ้อน ให้กลายเป็น "ความจริงทางอารมณ์" (Emotional Reality) ผ่านภาษาทางทัศนศิลป์ ผลการวิจัยพบว่า การใช้สัดส่วนของพื้นที่ฉากหลังและท้องฟ้าที่สัมพันธ์กัน การใช้จุดและแต้มสี (Spots of Color) เพื่อสร้างรูปทรง และการกำหนดเส้นนำสายตาที่เกิดจากรอยแปรงที่รุนแรง สามารถสร้าง "พลังความเคลื่อนไหว" ที่สะท้อนถึงกระแสลมและความเย็นสบายของพื้นที่ได้ดียิ่งกว่าการวาดแบบเหมือนจริง ผลงานชุดนี้จึงเป็นประจักษ์พยานของการเดินทางภายในจิตใจ ที่เปลี่ยนความทรงจำอันยาวนานให้กลายเป็นสสารที่จับต้องได้บนผืนผ้าใบ

คำสำคัญ: จิตรกรรมทิวทัศน์, เทคนิคอิมพาสโต, ความประทับใจ

ABSTRACT

This creative research aimed to: (1) study the physical and aesthetic context of the landscape of Ban Wang Ben, Thong Saen Khan District, Uttaradit Province; and (2) create a series of landscape paintings that convey impressions and emotions through the Impasto technique, inspired by Post-Impressionism and the artistic concepts of Singkhon Phakdee (2016). The research process focused on transforming aesthetic values from visual reality—represented by lush green rice fields and complex mountainous terrain—into emotional reality through the language of visual art. The findings revealed that the balanced proportion between

background space and sky, the use of spots of color to construct forms, and the establishment of directional movement through vigorous brushstrokes effectively generated a sense of dynamic energy. This approach was found to communicate the movement of the wind and the refreshing atmosphere of the landscape more effectively than realistic representation. The resulting body of work serves as a testament to an inner journey, transforming long-held memories into tangible material forms upon the canvas.

Keywords: Landscape Painting, Impasto Technique, Impression

บทนำ

ในบริบทของสังคมร่วมสมัยที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี ความเร่งรีบของการดำเนินชีวิตและวัฒนธรรมแห่งการแข่งขัน (Hustle Culture) มนุษย์จำนวนมากเริ่มเผชิญกับสภาวะของการ “ตัดขาด” (Disconnection) จากธรรมชาติและสภาพแวดล้อมรอบตัว การดำรงชีวิตภายใต้ระบบเมืองและวิถีชีวิตสมัยใหม่ส่งผลให้ผู้คนลดโอกาสในการสัมผัสกับความสงบ ความงาม และจังหวะของธรรมชาติ ซึ่งมีผลโดยตรงต่อสภาวะทางอารมณ์และจิตใจ ดังนั้น การหวนกลับไปสู่ธรรมชาติจึงมิได้เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อการพักผ่อนทางกายภาพ หากยังเป็นกระบวนการเยียวยาจิตวิญญาณ (Spiritual Healing) ที่ช่วยฟื้นฟูสมดุลทางความรู้สึกและจิตสำนึกของมนุษย์อีกด้วย

ธรรมชาติในมิติของศิลปะมิได้เป็นเพียงวัตถุที่รอการบันทึกหรือจำลองภาพตามความเป็นจริงเท่านั้น หากแต่เป็นแหล่งกำเนิดของอารมณ์ ความรู้สึก และแรงบันดาลใจที่มีความลึกซึ้งต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ศิลปินสามารถรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพผ่านแสง สี บรรยากาศ และการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติในแต่ละช่วงเวลา จนเกิดเป็น “ความประทับใจ” (Impression) ที่ส่งผลต่อจินตนาการและการถ่ายทอดทางศิลปะ แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดด้านสุนทรียศาสตร์ของ วิรุณ ตั้งเจริญ ที่กล่าวว่า ศิลปะเป็นกระบวนการเชื่อมโยงประสบการณ์ภายในของมนุษย์เข้ากับโลกภายนอกผ่านความรู้สึกและการรับรู้ทางสุนทรียะ รวมถึงแนวคิดของสุชาติ เถาทอง ที่อธิบายว่าศิลปะมีความสัมพันธ์กับชีวิตมนุษย์ในฐานะเครื่องสะท้อนอารมณ์

ความคิด และคุณค่าทางจิตใจ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2545; สุชาติ เถาทอง, 2536)นอกจากนี้ ชลูด นิ่มเสมอ (2534) ได้อธิบายว่า องค์ประกอบศิลป์ เช่น เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว และจังหวะ เป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความรู้สึกและการรับรู้ทางอารมณ์ของผู้ชม ขณะที่ Itten (1970) ได้กล่าวถึงบทบาทของสีในฐานะองค์ประกอบที่ส่งผลต่ออารมณ์และพลังทางจิตวิทยา ส่วน Arnheim (1974) มองว่าการรับรู้ทางศิลปะเกิดจากกระบวนการเชื่อมโยงระหว่างการมองเห็นและจิตสำนึก ซึ่งทำให้ธรรมชาติกลายเป็นประสบการณ์ทางอารมณ์มากกว่าการมองเห็นเพียงรูปทรงภายนอก

จากประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยที่ได้เดินทางไปเยือน “บ้านวังเบน” ตำบลบ่อทอง อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ อย่างต่อเนื่องเป็นระยะเวลากว่า 8 ปี (พ.ศ. 2560–2568) เพื่อเยี่ยมญาติผู้ใหญ่ การเดินทางซ้ำในเส้นทางเดิมได้ก่อให้เกิดการซึมซับสุนทรียภาพของพื้นที่อย่างค่อยเป็นค่อยไป จนเกิดเป็นความผูกพันระหว่าง “มนุษย์” กับ “สถานที่” (Place Attachment) ความสัมพันธ์ดังกล่าวมิได้เกิดจากการมองเห็นเพียงชั่วคราว แต่เกิดจากประสบการณ์ร่วมระหว่างชีวิต ความทรงจำ และบรรยากาศของพื้นที่ที่สั่งสมผ่านกาลเวลา

บ้านวังเบนมีลักษณะภูมิประเทศที่โดดเด่น รายล้อมด้วยทิวเขาสลับซับซ้อน ทุ่งนากว้างใหญ่ และสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติที่ยังคงความอุดมสมบูรณ์ ความเขียวขจีของพืชพรรณ แสงแดดที่เปลี่ยนแปลงตามช่วงเวลา และบรรยากาศอันเงียบสงบของชุมชน ได้สร้างความประทับใจทางสายตาและความรู้สึกอย่างลึกซึ้ง ภาพของต้นข้าวที่พลิ้วไหวตามแรงลม สีสันของท้องฟ้า และมิติของแสงธรรมชาติในแต่ละช่วงเวลา ได้กลายเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมทิวทัศน์

ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะนำประสบการณ์ ความรู้สึก และความประทับใจที่ได้รับจากธรรมชาติของบ้านวังเบน มาถ่ายทอดผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมแนวอิมเพรสชั่นนิสม์ (Impressionism) ซึ่งเป็นรูปแบบศิลปะที่เน้นการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก และการรับรู้ต่อแสง สี และบรรยากาศในขณะหนึ่ง มากกว่าการถ่ายทอดรายละเอียดตามความจริงแบบเหมือนจริง ทั้งนี้ สิงขร ภักดี (2559) ได้อธิบายว่า จิตรกรรมแนวอิมเพรสชั่นนิสม์ให้ความสำคัญกับการบันทึกความรู้สึกเฉพาะขณะผ่านเทคนิคการใช้สีและฝีแปรงที่มีชีวิตชีวา สอดคล้องกับแนวคิดของ Gombrich (1995) และ Rewald (1978) ที่กล่าวถึงพัฒนาการของศิลปะสมัยใหม่ซึ่งเปิดโอกาสให้ศิลปินแสดงอารมณ์และการรับรู้ส่วนบุคคลผ่านทัศนศิลป์มากขึ้น

ดังนั้น งานวิจัยสร้างสรรค์นี้จึงมุ่งศึกษาและถ่ายทอดความงามของธรรมชาติผ่านมุมมองและประสบการณ์เฉพาะตนของผู้วิจัย โดยอาศัยแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ องค์ประกอบศิลป์ และเทคนิคจิตรกรรมแนวอิมเพรสชั่นนิสม์เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อสะท้อนคุณค่าของธรรมชาติในฐานะแหล่งเยียวยาจิตใจและพื้นที่แห่งความทรงจำ อีกทั้งยังเป็นการสร้างองค์ความรู้ทางศิลปกรรมที่เชื่อมโยงระหว่างธรรมชาติ ชีวิต และอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ในบริบทสังคมร่วมสมัย

อย่างไรก็ตาม การถ่ายทอดความรู้สึกนามธรรม เช่น “ความเย็นสบาย” “ความสดชื่น” หรือ “ความมีชีวิตชีวา” ผ่านภาพจิตรกรรม หากใช้เพียงการวาดแบบเหมือนจริง (Realistic) อาจสะท้อนได้เพียงรูปลักษณ์ภายนอกของธรรมชาติ แต่ไม่สามารถสื่อพลังทางอารมณ์และบรรยากาศภายในได้อย่างสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับการแสดงออกทางอารมณ์ (Expression) และการใช้พื้นผิววัสดุ (Texture) เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกและประสบการณ์ที่ได้รับจากธรรมชาติออกมาอย่างมีชีวิตชีวา การแสดงออกทางอารมณ์เป็นแนวคิดสำคัญของศิลปะสมัยใหม่ โดยเฉพาะจิตรกรรมแนวอิมเพรสชั่นนิสม์ ที่เน้นการถ่ายทอดความรู้สึกต่อแสง สี และบรรยากาศ มากกว่าความถูกต้องของรูปทรง (Gombrich, 1995; Rewald, 1978) ขณะที่พื้นผิววัสดุและร่องรอยฝีแปรงช่วยสร้างจังหวะ ความเคลื่อนไหว และพลังทางอารมณ์ให้แก่ผลงาน ซึ่งชลูด นิ่มเสมอ (2534) กล่าวว่า พื้นผิวเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยสร้างคุณค่าทางสุนทรียภาพและความรู้สึกแก่ผู้ชม

จากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่ได้สัมผัสธรรมชาติของบ้านวังเบนอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดความประทับใจต่อบรรยากาศ ความสงบ และความมีชีวิตของธรรมชาติ ผู้วิจัยจึงสนใจนำแนวคิดด้านการแสดงออกทางอารมณ์และการใช้พื้นผิววัสดุมาใช้ในการสร้างสรรค์จิตรกรรมทิวทัศน์เพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ความทรงจำ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติผ่านผลงานศิลปะร่วมสมัย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะเด่นทางทัศนียภาพของบ้านวังเบน จ.อุตรดิตถ์

2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะเด่นทางทัศนียภาพและบริบทสุนทรียศาสตร์ของบ้านวังเบน จ.อุตรดิตถ์ เพื่อนำมาสังเคราะห์เป็นต้นแบบ (Prototype) ในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม

3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมเทคนิคอิมพาสโต (Impasto) ที่ถ่ายทอดความประทับใจและความทรงจำตลอด 8 ปีที่มีต่อพื้นที่บ้านวังเบน

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา มุ่งเน้นการถ่ายทอดทิวทัศน์ ทุ่งนา และภูเขา ของบ้านวังเบน อ.ทองแสนขัน จ.อุตรดิตถ์

2. ขอบเขตด้านเทคนิค จิตรกรรมสีอะคริลิกบนผ้าใบ ด้วยเทคนิคการใช้เกรียงและพู่กันปาดสีหนา (Impasto)

3. ขอบเขตด้านเวลา ถ่ายทอดบรรยากาศและความประทับใจที่สั่งสมมาตลอดระยะเวลา 8 ปี (พ.ศ. 2560- 2568)

การทบทวนวรรณกรรม

1. สุนทรียศาสตร์แห่งความประทับใจและทิวทัศน์ (Aesthetics of Impression and Landscape)

สุนทรียศาสตร์แห่งความประทับใจและทิวทัศน์ (Aesthetics of Impression and Landscape) ศิลปะภาพทิวทัศน์ (Landscape Art) ไม่ใช่เพียงการบันทึกสภาพภูมิศาสตร์ แต่คือการ "ตีความ" (Interpretation) โลกภายนอกผ่านสายตาภายในของศิลปิน การถ่ายทอดบรรยากาศในสถานที่ต่างๆ เป็นการสัมผัสจากการมองในช่วงเวลานั้นๆ (Moment in time) ผสมผสานกับความทรงจำ (Memory) ที่สั่งสมมา สำหรับงานวิจัยนี้ "ความประทับใจ" ไม่ได้หมายถึงเพียงแค่ความสวยงามทางสายตา แต่รวมถึง "ผัสสะ" (Senses) อื่นๆ เช่น อุณหภูมิ เสียง ลม และกลิ่นของดิน ที่เกิดขึ้นซ้ำๆ ตลอด 8 ปี ณ บ้านวังเบน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง "Einfühlung" หรือ Empathy ในทางสุนทรียศาสตร์เยอรมัน ที่ผู้ชมหรือศิลปินหลอมรวมความรู้สึกของตนเข้ากับธรรมชาติ

2. แนวคิดทฤษฎี งานวิจัยนี้ยึดถือแนวทางตามที่ สิงขร ภักดี (2559) ได้เสนอไว้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์จิตรกรรมทิวทัศน์ที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกตามความถนัดเฉพาะตัว โดยมีหลักการสำคัญ คือ 1) การกำหนดสัดส่วน (Proportion): การจัดวางพื้นที่ของฉากหลัง (ภูเขา/ท้องฟ้า) และพื้นหน้า (ทุ่งนา) ให้มีความสัมพันธ์กัน เพื่อเปิดพื้นที่ให้จินตนาการทำงาน 2) จุดและแต้มสี (Spots of Color): การใช้สีแต้มเป็นจุดๆ หรือเป็นก้อน เพื่อประกอบกันขึ้นเป็นรูปทรง (Form) วิธีการนี้ช่วยลดทอนรายละเอียดที่รกรุงรังออกไป เหลือไว้เพียงเนื้อแท้ของรูปทรงและแสง 3) พลังความเคลื่อนไหว (Dynamic Movement): การเรียงตัวของจุดสีและเส้นสีทำให้เกิดจังหวะ (Rhythm) ที่นำสายตาผู้ชม ให้ความรู้สึกว่าภาพนั้นกำลังเคลื่อนไหว ไม่หยุดนิ่ง

3. ลัทธิโพสต์-อิมเพรสชันนิสม์ (Post-Impressionism) และอิทธิพลทางรูปแบบ

รูปแบบผลงานได้รับอิทธิพลจากศิลปินกลุ่ม Post-Impressionism โดยเฉพาะ Vincent van Gogh ในด้านการใช้ "เส้นที่บิดวน" (Swirling Lines) เพื่อแสดงพลังงานของจักรวาลและอารมณ์ที่พลุ่งพล่าน และการใช้ "สีคู่ตรงข้าม" (Complementary Colors) เช่น ม่วง-เหลือง หรือ แดง-เขียว เพื่อกระตุ้นความรู้สึกทางสายตา (Visual Vibration) ผลงานชุดนี้ไม่ได้มุ่งเน้นความเหมือนจริงของแสงเงาตามธรรมชาติ (Naturalism) แต่ใช้สีเพื่อ "แสดงออก" (Express) ถึงสภาวะอารมณ์ เช่น การใช้สีม่วงแทนเงาของภูเขาเพื่อให้ความรู้สึกดูลึกลับและศักดิ์สิทธิ์ หรือการใช้สีเหลืองสดแทนแสงแดดแห่งความหวัง

4. เทคนิคอิมพาสโต (Impasto Technique)

คำว่า “Impasto” มาจากภาษาอิตาเลียน แปลว่า "แป้งเปียก" หรือ "ส่วนผสม" ในทางศิลปะคือเทคนิคการใช้สีพอกหนาจนเกิดเป็นพื้นผิว (Texture) นูนต่ำบนระนาบ 2 มิติ ร่องรอยของเกรียงและพู่กันที่ทิ้งไว้ (Brushstrokes) ทำหน้าที่เสมือน "ลายมือ" (Signature) ที่บันทึกร่องรอยการเคลื่อนไหวของมือศิลปิน และในทางทัศนธาตุ พื้นผิวที่นูนหนานี้จะช่วยจับแสงเงาจริงในสถานที่จัดแสดง ทำให้ภาพดูมีมิติความลึกที่สัมผัสได้ (Tactile Quality) เปลี่ยนภาพวาดให้กลายเป็นวัตถุที่มีมิติ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ระยะสำรวจและรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยลงพื้นที่จริง ณ บ้านวังเบน อำเภอทองแสนขัน จังหวัดอุตรดิตถ์ เพื่อศึกษาสภาพภูมิทัศน์ บรรยากาศ แสง สี และความเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติในช่วงเวลาต่างๆ ของวัน โดยใช้วิธีการสังเกตการณ์ (Observation) และการบันทึกภาพถ่ายมุมกว้าง (Panoramic View) เพื่อเก็บข้อมูลเชิงทัศนธาตุและอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากพื้นที่จริง ดังแสดงใน ภาพที่ 1 ซึ่งเป็นภาพถนนที่ทอดยาวขนานกับทุ่งนาและมีแนวทิวเขาเป็นฉากหลังหลักขององค์ประกอบภาพ

จากการศึกษาพื้นที่จริง ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้านทัศนธาตุ ได้แก่ รูปทรง สี แสง พื้นที่ว่าง และบรรยากาศ โดยพบว่าพื้นที่ดังกล่าวมีลักษณะเด่นคือ รูปทรงอิสระ (Organic Form) ของภูเขาและต้นไม้ ตัดกับรูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) ของถนนและแปลงนา สีหลักที่ปรากฏคือเฉดสีเขียวของทุ่งนา ตัดกับสีน้ำเงินและม่วงของภูเขาระยะไกล ก่อให้เกิดบรรยากาศเย็นสบายและความรู้สึกสงบ

หลังจากเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยได้นำภาพถ่ายและความทรงจำจากสถานที่จริงมาสู่กระบวนการร่างภาพ (Sketching Process) โดยเริ่มจากการคัดเลือกมุมมองที่สามารถสะท้อน “ความประทับใจ” ต่อพื้นที่ได้ชัดเจนที่สุด จากนั้นจึงทดลองจัดองค์ประกอบภาพหลายรูปแบบ เพื่อศึกษาทิศทางการเคลื่อนที่ของสายตา ความสมดุลของพื้นที่ และจังหวะของรูปทรง ก่อนสรุปเป็นภาพร่างต้นแบบสำหรับสร้างสรรค์ผลงานจริง กระบวนการดังกล่าวเป็นการแปลง “บรรยากาศจากธรรมชาติ” ให้กลายเป็น ภาพร่าง จำนวน 3 ชิ้น ขนาด 29.7 x 21 เซนติเมตร จากนั้นเลือกภาพร่างที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกได้อย่างชัดเจนที่สุด 1 ภาพเพื่อนำไปสร้างสรรค์งานในขั้นตอนต่อไป

2. ระยะสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการสร้างสรรค์มุ่งเน้นการถ่ายทอด “อารมณ์และความรู้สึก” มากกว่าการถ่ายทอดภาพเหมือนจริง โดยมีขั้นตอนดังนี้

2.1 การเตรียมสีและพื้นผิวใช้สีอะคริลิกเกรดศิลปินผสมเจลมีเดียม (Gel Medium) เพื่อเพิ่มความข้นหนืดของสี รองรับการสร้างพื้นผิวแบบอิมพาสโต (Impasto) ซึ่งช่วยให้เกิดมิติและร่องรอยของวัสดุอย่างชัดเจน

3. การปฏิบัติงานจิตรกรรม

3.1 ชั้นรองพื้น (Underpainting) ลงสีโทนเย็นเพื่อกำหนดบรรยากาศโดยรวม

3.2 ชั้นสร้างรูปทรง (Blocking In) ใช้เกรียงปาดสีสร้างรูปทรงของทุ่งนา ภูเขา และท้องฟ้า

3.3 ชั้นสร้างพื้นผิว (Texture & Impasto) เพิ่มความหนาของสีในระยะหน้า เพื่อสร้างมิติและความรู้สึกใกล้-ไกล

3.4 ชั้นเก็บรายละเอียดและแสง (Highlighting) แต้มสีสว่างในจุดที่แสงตกกระทบ เพื่อเพิ่มพลังและความมีชีวิตชีวาให้ผลงาน

การวิเคราะห์ผลงาน

การวิเคราะห์ผลงานในที่นี้ จะเปรียบเทียบระหว่าง "ภาพถ่ายสถานที่จริง" กับ "ผลงานจิตรกรรมสร้างสรรค์" เพื่อให้เห็นถึงกระบวนการแปลงค่าทางศิลปะ

1. การเปรียบเทียบองค์ประกอบศิลป์ (Composition Analysis)

จากภาพถ่ายจริง (ภาพที่ 2) เราเห็นทุ่งนาที่ราบเรียบ กว้างใหญ่ และภูเขาที่ทอดตัวยาวในระยะไกล ท้องฟ้ามีเมฆกระจายตัว ถนนคอนกรีตทอดยาวทางซ้ายมือ



ภาพที่ 2 ภาพถ่ายจริง เราเห็นทุ่งนาที่ราบเรียบ กว้างใหญ่

สู่ผลงานจิตรกรรม (ภาพที่ 3) ผู้วิจัยยังคงโครงสร้างหลักไว้ คือ ถนนทางซ้ายและทุ่งนาทางขวา แต่ได้ทำการ "บีบอัดระยะ" (Compressing Space) ให้ภูเขาดูสูงตระหง่านและใกล้เข้ามามากขึ้น เพื่อเน้นย้ำความรู้สึกของการถูก "โอบล้อม" ด้วยขุนเขา ตามความประทับใจที่มีต่อพื้นที่



ภาพที่ 3 โครงสร้างหลัก

2. การวิเคราะห์การใช้สีและแสง (Color & Light Analysis)



ภาพที่ 4 โครงสร้างหลัก

ความจริง สีของทุ่งนาเป็นสีเขียวธรรมชาติ ท้องฟ้าเป็นสีฟ้าอมขาว

การตีความใหม่ ในผลงานจิตรกรรม (ภาพที่ 4) ผู้วิจัยใช้สีที่สดกว่าความเป็นจริง (Hyper-real colors) เช่น การใช้สีม่วงเข้มและน้ำเงินครามในการวาดภูเขา เพื่อผลักระยะให้ดูลึกและมีมนต์ขลัง ตัดกับสีเขียวอมเหลืองของทุ่งนาที่ดูสว่างไสว การใช้คู่สีนี้สร้างความสั่นสะเทือนทางสายตา (Visual Vibration) ทำให้ภาพดูไม่หยุดนิ่ง

3. การวิเคราะห์พื้นผิวและเทคนิคอิมพาสโต (Texture & Impasto Analysis)

จากการพิจารณารายละเอียดของผลงาน (ภาพที่ 5–7) พบว่าการใช้พื้นผิวและเทคนิคอิมพาสโตมีบทบาทสำคัญในการสร้างพลังทางอารมณ์ให้แก่ผลงาน ผู้วิจัยเลือกใช้การปาดสีหนาด้วยเกรียงแทนการเกลี่ยสีเรียบ เพื่อให้เกิดร่องรอยของวัสดุและจังหวะของการเคลื่อนไหวบนพื้นผิวภาพ บริเวณทุ่งนา ผู้วิจัยใช้รอยปาดสีในลักษณะเฉียงและขัดประสานกัน (Cross-hatching) เพื่อสื่อถึงการพลิ้วไหวของต้นข้าวเมื่อกระทบแรงลม ขณะที่บริเวณภูเขาใช้การปาดสีหนาเป็นชั้นซ้อนกัน เพื่อสร้างน้ำหนัก ความมั่นคง และมิติของระยะลึก ส่วนท้องฟ้าใช้รอยปาดแนวนอนยาว เพื่อสร้างความรู้สึกโปร่ง โล่ง และการเคลื่อนตัวของอากาศ



ภาพที่ 5 ลักษณะเทคนิค

พื้นผิวที่นูนขึ้นจากการปาดสีหนาเมื่อกระทบแสง จะเกิดเงาบนผิวงานจริง ทำให้ภาพมีมิติทางกายภาพและสร้างประสบการณ์ทางการรับรู้ที่แตกต่างจากภาพถ่ายทั่วไป เทคนิคดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Arnheim (1974) ที่กล่าวว่า การรับรู้ทางสายตาเกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง น้ำหนัก และพื้นผิว ซึ่งส่งผลต่อการตอบสนองทางอารมณ์ของผู้ชม นอกจากนี้ ร่องรอยของฝีแปรงและเกรียงยังทำหน้าที่เป็น “ร่องรอยของอารมณ์” (Emotional Trace) ที่บันทึกช่วงเวลาระหว่างศิลปินกับธรรมชาติ ทำให้ผลงานไม่เพียงแสดงภาพทิวทัศน์ แต่ยังสะท้อนพลัง ความรู้สึก และจังหวะของธรรมชาติที่มีชีวิตอยู่ภายในภาพอีกด้วย

รอยเกรียงที่คมชัด (ภาพที่ 6) ผู้วิจัยไม่ได้เกลี่ยสีให้เนียนเรียบ แต่จงใจทิ้งรอยเกรียงที่เป็นก้อนนูน (Relief) โดยเฉพาะบริเวณใบข้าวและพุ่มไม้ รอยนูนเหล่านี้เมื่อกระทบแสงไฟจะเกิดเงาในตัวเอง สร้างความรู้สึกเหมือนต้นข้าวกำลังพลิ้วไหวจริงๆ



ภาพที่ 6 ใบข้าวและพุ่มไม้

ทิศทางของฝีแปรง (Directional Strokes) (ภาพที่ 7) บริเวณทุ่งนา รอยปาดสีมีทิศทางพุ่งเฉียงและขัดประสานกัน (Cross-hatching) สื่อถึงความยุ่งเหยิงที่สวยงามของธรรมชาติ ในขณะที่ท้องฟ้าใช้รอยปาดแนวนอนยาวๆ สื่อถึงความกว้างใหญ่และกระแสลม



ภาพที่ 7 ทิศทางรอยปาด

4. การตอบสนองต่อแนวคิด "พลังความเคลื่อนไหว" (ภาพที่ 8) ตามแนวคิดของสิงขร ภักดี การใช้จุดและแต้มสีในผลงานชิ้นนี้ทำหน้าที่สร้าง "จังหวะ" (Rhythm) ดังที่แสดงในภาพที่ 7 และ 8



ภาพที่ 8 ภาพสมบูรณ์

ทิศทางของฝีแปรง (Directional Strokes) บริเวณทุ่งนา รอยปาดสีมีทิศทางพุ่งเฉียงและขัดประสานกัน (Cross-hatching) สื่อถึงความยุ่งเหยิงที่สวยงามของธรรมชาติที่ถูกลมพัด ในขณะที่ท้องฟ้าใช้รอยปาดแนวนอนยาวๆ สื่อถึงความกว้างใหญ่และกระแสลมที่พัดผ่านยอดเขา

การเคลื่อนที่ของสายตา สายตาของผู้ชมจะถูกชักนำให้ไล่ตามเส้นถนนสีม่วงอ่อน เข้าสู่ทุ่งนาสีเขียว และจบลงที่ทิวเขาสีน้ำเงินเข้ม การเคลื่อนที่ของสายตานี้เองที่ทำให้เกิด "พลังความเคลื่อนไหว" ในความรู้สึกของผู้ชม แม้ว่าภาพจะเป็นวัตถุนิ่งก็ตาม

5. สรุปผลการวิจัย การวิจัยสร้างสรรค์ชุด "ความประทับใจต่อทัศนียภาพ ทุ่งนาบ้านวังเบน" ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ทุกประการ ผลงานจิตรกรรมที่เกิดขึ้นสามารถถ่ายทอด "จิตวิญญาณของสถานที่" (Genius Loci) ออกมาเป็นรูปธรรม ผู้วิจัยค้นพบว่า เทคนิคอิมพาสโต (Impasto) หรือการปาดสีหนา เป็นเครื่องมือทางศิลปะที่ทรงพลังที่สุดในการจำลอง "ผัสสะ" (Senses) ของธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นความสากของใบหญ้า ความหนักแน่นมั่นคงของขุนเขา หรือความเบาสบายของสายลม การลดทอนรายละเอียดความเหมือนจริง (Simplification) และแทนที่ด้วยอารมณ์ความรู้สึกผ่านสีสันที่สดใส (Vivid Colors) ช่วยให้สามารถบันทึกความทรงจำตลอด 8 ปี ให้คงอยู่ตลอดไปในรูปแบบของงานศิลปะภาพวาด

อภิปรายผล

จากการสร้างสรรค์และวิเคราะห์ผลงาน สามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ 3 ประเด็นสำคัญ ดังนี้

1. การถ่ายทอดความประทับใจจากธรรมชาติสู่ผลงานจิตรกรรม ผลการวิจัยพบว่า การลงพื้นที่จริงอย่างต่อเนื่องช่วยให้ผู้วิจัยเกิดความผูกพันกับสถานที่ (Place Attachment) และสามารถถ่ายทอด “จิตวิญญาณของสถานที่” (Genius Loci) ผ่านองค์ประกอบศิลป์ สี และบรรยากาศของภาพได้อย่างชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดของ วิรุณ ตั้งเจริญ (2545) ที่กล่าวว่าศิลปะเป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์ภายในกับโลกภายนอกผ่านสุนทรียภาพและความรู้สึก

2. การใช้สีและเทคนิคอิมเพรสชั่นนิสม์ในการสร้างอารมณ์ ผู้วิจัยเลือกใช้สีที่สดและเข้มกว่าความจริง เพื่อเน้นอารมณ์และบรรยากาศมากกว่าความเหมือนจริง เทคนิคดังกล่าว

สอดคล้องกับแนวคิดของจิตรกรรมอิมเพรสชั่นนิสม์และโพสต์อิมเพรสชั่นนิสม์ ที่เน้นการถ่ายทอดความรู้สึกต่อแสง สี และช่วงเวลา มากกว่าการจำลองธรรมชาติอย่างตรงไปตรงมา (Gombrich, 1995; Rewald, 1978) ส่งผลให้ผลงานเกิดความเคลื่อนไหวและพลังทางสายตา

3. การใช้พื้นผิววัสดุเพื่อสร้างประสบการณ์ทางความรู้สึก ผลการวิจัยพบว่า เทคนิคอิมพาสโตและพื้นผิวของสีมีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้สึกทางกายภาพและอารมณ์แก่ผู้ชม ร่องรอยของเกรียงและฝีแปรงช่วยสร้างจังหวะ ความเคลื่อนไหว และความมีชีวิตชีวาให้กับภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ ชลูด นิ่มเสมอ (2534) ที่กล่าวว่าพื้นผิวเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างคุณค่าทางสุนทรียภาพ และแนวคิดของ Arnheim (1974) ที่อธิบายว่าพื้นผิวสามารถกระตุ้นการรับรู้และอารมณ์ทางสายตาได้โดยตรง

ดังนั้น ผลงานสร้างสรรค์ชุด “ความประทับใจต่อทัศนียภาพทุ่งนาบ้านวังเบน” จึงไม่เพียงเป็นการบันทึกภาพทิวทัศน์ แต่เป็นการถ่ายทอดประสบการณ์ ความทรงจำ และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ผ่านกระบวนการทางจิตรกรรมร่วมสมัยที่ผสมผสานแนวคิดด้านอารมณ์ สี และพื้นผิวเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงเทคนิค ในการสร้างสรรค์ครั้งต่อไป ควรมีการทดลองนำ วัสดุธรรมชาติจากพื้นที่จริง (Site-specific materials) เช่น ดินจากบ้านวังเบน ฟางข้าว หรือเศษใบไม้แห้ง มาผสมกับสีหรือสื่อผสม (Mixed Media) เพื่อเพิ่มมิติการเชื่อมโยงกับพื้นที่ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้นทั้งในเชิงกายภาพและเชิงสัญลักษณ์

2. ข้อเสนอแนะเชิงเนื้อหา ควรขยายขอบเขตการศึกษาไปสู่การบันทึกภาพทิวทัศน์ในช่วงเวลาอื่นๆ ที่มีความท้าทายทางแสงและสี เช่น ช่วงเวลาค่ำคืน (Nightscape) หรือช่วงรอยต่อของวัน (Twilight) ของบ้านวังเบน เพื่อศึกษาผลของแสงจันทร์และแสงไฟในชุมชนที่มีต่ออารมณ์ความรู้สึก "เงียบสงบ" และ "โดดเดี่ยว" ซึ่งจะทำให้ชุดผลงานมีความสมบูรณ์ในแง่ของวงจรเวลาและอารมณ์มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ชลูด นิ่มเสมอ. (2534). **องค์ประกอบศิลป์.** กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2545). **สุนทรียศาสตร์เพื่อชีวิต.** กรุงเทพฯ: อีแอนด์ไอคิว.

สิงขร ภักดี. (2559). **การสร้างสรรค์จิตรกรรมทิวทัศน์แนวอิมเพรสชั่นนิสม์** (เอกสารประกอบการสอน). อุตรดิตถ์: สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.

สุชาติ เถาทอง. (2536). **ศิลปะกับมนุษย์.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

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

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

Arnheim, R. (1974). **Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye.** ***Berkeley:*** University of California Press.

Gombrich, E. H. (1995). **The Story of Art (16th ed.).** London: Phaidon Press.

Itten, J. (1970). **The Elements of Color**. New York: Van Nostrand Reinhold.

Rewald, J. (1978). **Post-Impressionism: From Van Gogh to Gauguin**. New York: Museum of Modern Art.

การสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง

THE CREATION OF WOODCUT PRINTS BASED ON THE IDENTITY OF MURAL PAINTINGS AT WAT PHO CHAI NA PHUENG

ณัฏฐกาญจน์ อนันทราวัน [*1],โสมฉาย บุญญานันต์ [2], ไกรฤกษ์ แสวงผล [3], ทินกร กาษรสุวรรณ [4]

*NATTAKARN ANANTRAWAN[*1], SOAMSHINE BOONYANANTA[2], KRAILERK SWANGPON[3] AND TINNAKORN KASORNSUWAN[4]*

E-mail: nattakarn.ana@lru.ac.th.

** Corresponding author*

[1] คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย เลย ประเทศไทย

[2] คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

[3] คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย เลย ประเทศไทย

[4] คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นครปฐม ประเทศไทย

[1]Faculty of Education, Loei Rajabhat University, Loei, Thailand

[2] Faculty of Education, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand

[3] Faculty of Education, Loei Rajabhat University, Loei, Thailand

[4] Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, Nakhon Pathom, Thailand

วันที่รับบทความ: 6 มีนาคม 2569 วันที่แก้ไขเสร็จ: 11 มิถุนายน 2569 วันที่ตอบรับ: 16 มิถุนายน 2569

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย และเพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้ที่ถ่ายทอดอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method)โดยรวบรวมข้อมูลผ่านการศึกษาเอกสาร การสำรวจภาคสนามและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบวิเคราะห์ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ แบบบันทึกการทดลองออกแบบภาพพิมพ์และแบบประเมินผลงานภาพพิมพ์ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาด้วยแนวคิดทฤษฎีของ Panofsky (1955) ,Abell (2015) และFeldman (1972) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติบรรยาย ได้แก่ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ

ผลการวิจัยพบว่าจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น 3 ด้าน คือ ด้านที่หนึ่งเนื้อหาที่ผสมผสานพุทธประวัติ ทศชาติชาดก และวรรณกรรมพื้นบ้าน สอดแทรกภาพสะท้อนวิถีชีวิต ประเพณีวัฒนธรรมพื้นถิ่นสังคมในสมัยรัชกาลที่ 4-6 และพุทธรรมคำสอน ด้านรูปแบบทางทัศนศิลป์มีการเน้นการตัดเส้นรอบนอกชัดเจน การระบายสีแบบเรียบแบน มีลักษณะเด่นคือการเล่าเรื่องแบบภาพต่อเนื่อง โดยไม่แบ่งกรอบ ภาพแต่ละฉากไหลต่อกันอย่างเป็นธรรมชาติ และด้านบริบทสังคมวัฒนธรรมที่แสดงถึงคติธรรมและความเชื่อของชาวอีสานเป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์เชิงภาพที่สะท้อนการเปลี่ยนผ่านของสังคมอีสานจากสังคมจารีตสู่สังคมสมัยใหม่ ส่วนผลงานสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้ จำนวน 10 ผลงาน ถ่ายทอดเรื่องราวพุทธประวัติ ทศชาติชาดก และวรรณกรรมพื้นบ้าน มีขนาดและรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างกันไป สร้างสรรค์ด้วย 5 ขั้นตอนคือ การศึกษาภาพต้นแบบ,การเตรียมวัสดุและอุปกรณ์, การสร้างแม่พิมพ์, การพิมพ์ภาพ,และการเติมสีฝุ่น เพื่อคงบรรยากาศของจิตรกรรมฝาผนังต้นแบบ การประเมินผลงานโดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่าในภาพรวมผลงานมีความเหมาะสมในระดับมาก ($\overline{X}$ = 4.34, S.D. = 0.70) งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการนำอัตลักษณ์ทางศิลปกรรมพื้นถิ่น

มาตีความใหม่ผ่านกระบวนการภาพพิมพ์ เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการอนุรักษ์เชิงสร้างสรรค์และการสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมสู่ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย

คำสำคัญ: ภาพพิมพ์แกะไม้, การถ่ายทอดอัตลักษณ์, จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง

ABSTRACT

The Research Entitled the Creation of Woodcut Prints Based on the Identity of Mural Paintings at Wat Pho Chai Na Phueng aims to Analyze the identity of mural paintings at Wat Pho Chai Na Phueng, Na Haeo District, Loei Province, and Create woodcut prints that impart this identity. The study employed a mixed-methods research approach. Data were gathered through document analysis, field surveys, and interviews with five experts. The research instruments included analysis forms, expert interview forms, printmaking experiment records, and artwork evaluation forms. Qualitative data were analyzed using content analysis, Based on the theoretical concepts of Panofsky (1955), Abell (2015), and Feldman (1972), while quantitative data were analyzed using descriptive statistics, including frequency, mean, standard deviation, and percentage.

The research findings revealed that: The mural paintings at Wat Pho Chai Na Phueng possess three distinct identities; Content Identity: A synthesis of the Life of the Buddha, Jataka tales, and local literature, interspersed with reflections of local life, traditions, and society during the reigns of King Rama IV to VI, alongside Buddhist teachings; Visual Art Identity: Characterized by bold outlines and flat colors, featuring a continuous narrative style where scenes flow naturally without dividing frames; and Socio-cultural Context Identity: Reflecting the morals and beliefs of Isan people, serving as visual historical evidence of the transition from traditional to modern Isan society. The creative output consists of ten woodcut

prints depicting the Life of the Buddha, Jataka tales, and local literature in various sizes and formats. The creation process involved five steps: studying prototype images, preparing materials, block creation, printing, and hand-coloring with powder color to preserve the atmospheric quality of the original murals. The expert evaluation indicated that the artworks were appropriate at a high level overall ($\overline{X}$ = 4.34, S.D. = 0.70). This research demonstrates that reinterpreting local artistic identity through the printmaking process is an effective approach for creative conservation and the transmission of cultural heritage into the contemporary context.

Keywords: Woodcut Prints, Identity Transfer, Mural Paintings at Wat Pho Chai Na Phueng

บทนำ

ศิลปกรรมพื้นถิ่นเป็นรากฐานสำคัญของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่สะท้อนโลกทัศน์ ความเชื่อ และวิถีชีวิตของผู้คนในแต่ละพื้นที่ จิตรกรรมฝาผนังหรือที่ชาวอีสานเรียกว่า “ฮูปแต้ม” นับเป็นมรดกทางศิลปวัฒนธรรมที่มีคุณค่าทั้งในเชิงประวัติศาสตร์ สุนทรียศาสตร์และจริยศาสตร์ โดยทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดพุทธธรรม วรรณกรรมพื้นบ้า และภาพสะท้อนสังคมในอดีตสู่คนรุ่นหลัง วัดโพธิ์ชัยนาพึง บ้านนาพึง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย เป็นหนึ่งในแหล่งศิลปกรรมสำคัญของภาคอีสานที่ยังคงรักษาฮูปแต้มไว้ทั้งภายในและภายนอกวิหารอย่างสมบูรณ์ จิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้สร้างขึ้นในช่วงพุทธศตวรรษที่ 22–23 และมีการเขียนต่อเนื่องในต่างช่วงเวลา ส่งผลให้รูปแบบ เทคนิคและเนื้อหาของภาพจิตรกรรมฝาผนังสะท้อนพัฒนาการทางศิลปกรรมและบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย โดยเฉพาะในช่วงรัชสมัยรัชกาลที่ 4 - รัชกาลที่ 6 ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญของบ้านเมือง (ไทยโรจน์ พวงมณี และคณะ, 2566)

จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงมีลักษณะโดดเด่นทั้งด้านการจัดองค์ประกอบภาพ การระบายสีและการเล่าเรื่องที่เชื่อมโยงพุทธประวัติ ทศชาติชาดก มหาเวสสันดรชาดก พระมาลัย

และวรรณกรรมท้องถิ่น เช่น สังข์สินไชและกาละเกด เข้ากับภาพวิถีชีวิตของชุมชนในแต่ละยุคสมัย ภาพเหล่านี้มิได้เป็นเพียงงานจิตรกรรมเพื่อการตกแต่งสถาปัตยกรรมทางศาสนา หากแต่ทำหน้าที่เป็นคลังความรู้ทางวัฒนธรรมที่บันทึกองค์ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ ความเชื่อ ระบบคุณค่าและจริยธรรมของสังคมอีสานไว้ในรูปของภาพ (พระมหาพีรพันธ์ ธมฺมวุฑฺโฒ, 2557) อย่างไรก็ตาม ด้วยปัจจัยด้านกาลเวลา สภาพแวดล้อมและการรับรู้ของคนรุ่นใหม่ จิตรกรรมฝาผนังภายในวิหารวัดโพธิ์ชัยนาพึง กำลังเผชิญความเสื่อมสภาพและความเสี่ยงต่อการถูกลบเลือนคุณค่าในเชิงการรับรู้ สุนทรียะและโครงสร้างของการเล่าเรื่องประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น

ในบริบทดังกล่าว แนวคิดการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยมิได้จำกัดอยู่เพียงการสงวนรักษาสภาพเดิมของโบราณสถานหรือผลงานศิลปกรรม หากแต่ขยายไปสู่การถ่ายทอดและแปลงความหมาย (reinterpretation) ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้และการรับรู้ของสังคมปัจจุบัน การนำอัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงมาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะภาพพิมพ์ แกะไม้ (woodcut) จึงเป็นแนวทางหนึ่งที่มีศักยภาพในการอนุรักษ์เชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากศิลปะภาพพิมพ์เป็นสื่อทัศนศิลป์ที่มีรากฐานทางประวัติศาสตร์ยาวนาน ใช้กระบวนการถ่ายทอดภาพผ่านแม่พิมพ์ ซึ่งเอื้อให้เกิดการทำซ้ำ การเผยแพร่และการเข้าถึงในวงกว้าง (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2527; อัศนีย์ ชูอรุณ, 2543; สน วัฒนสิน, 2554)

ภาพพิมพ์แกะไม้มีคุณลักษณะเฉพาะด้านภาษาทัศนศิลป์ โดยเน้นเส้น รูปทรง น้ำหนักและจังหวะของพื้นที่บวก–ลบ พิมพ์ภาพเป็นสีขาว-ดำ ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะการตัดเส้นและการระบายสีแบบเรียบแบนของฮูปแต้มอีสาน การแปลงจิตรกรรมฝาผนังสู่ภาพพิมพ์แกะไม้จึงมิใช่เพียงการคัดลอกภาพ หากเป็นกระบวนการวิเคราะห์ ตัดทอน และสังเคราะห์อัตลักษณ์ทางรูปแบบและเนื้อหา เพื่อสร้างผลงานใหม่ที่ยังคงแก่นสารของต้นแบบไว้ ขณะเดียวกันก็เปิดพื้นที่ให้ศิลปินร่วมสมัยได้ตีความและสร้างสรรค์ภาษาทัศนศิลป์เฉพาะตน (วาสินี สุขแล้ว, 2558; Abell, 2015) แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดศิลปะร่วมสมัยที่เปิดกว้างต่อการผสมผสานเทคนิค วัสดุ และบริบททางวัฒนธรรม นอกจากนี้การสร้างสรรค์ภาพพิมพ์จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง ยังมีความสำคัญในมิติทางการศึกษาและการถ่ายทอดความรู้ เนื่องจากกระบวนการทำภาพพิมพ์เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ตั้งแต่การศึกษา

ภาพต้นแบบในสถานที่จริง การวิเคราะห์เนื้อหาและรูปแบบ การออกแบบลวดลาย การสร้างแม่พิมพ์ ไปจนถึงการพิมพ์และการสะท้อนผลการเรียนรู้ กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ของคอล์บ ซึ่งเน้นการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่างการปฏิบัติ การสังเกต การคิดเชิงนามธรรมและการทดลอง (Kolb, 1984) การนำจิตรกรรมฝาวัดโพธิ์ชัยนาพึงมาถ่ายทอดผ่านภาพพิมพ์จึงไม่เพียงเป็นการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ หากยังช่วยปลูกฝังความตระหนักรู้และความภาคภูมิใจในมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่นแก่ผู้เรียนและสาธารณชน

ด้วยเหตุผลดังกล่าวการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง จึงมีความสำคัญทั้งในเชิงการสร้างสรรค์และเชิงสังคม ในเชิงสร้างสรรค์งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาและสังเคราะห์องค์ความรู้ด้านจิตรกรรมฝาผนังและศิลปะภาพพิมพ์ เพื่อพัฒนาแนวทางการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นกับการถ่ายทอดรูปแบบการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมอย่างมีระบบ ขณะเดียวกันยังเป็นกรณีศึกษาที่สะท้อนบทบาทของศิลปะร่วมสมัยในการอนุรักษ์และต่อยอดมรดกวัฒนธรรม ส่วนในเชิงสังคม งานวิจัยมีส่วนช่วยสร้างการรับรู้คุณค่าของจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงในวงกว้าง ผ่านสื่อศิลปะที่เข้าถึงง่ายและสามารถเผยแพร่ได้หลากหลายรูปแบบ อันนำไปสู่การเสริมสร้างความเข้มแข็งทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของชุมชนท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม ที่มุ่งศึกษาวิเคราะห์องค์ความรู้จากจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลยและนำองค์ความรู้มาถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะ

ภาพพิมพ์ โดยมีเป้าหมายเพื่อการอนุรักษ์ และต่อยอดคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมในบริบทปัจจุบัน กรอบแนวคิดการวิจัยจึงตั้งอยู่บนฐานของการบูรณาการ 3 มิติหลัก ได้แก่ 1) อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง 2) กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้ และ 3) ผลงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้ โดยนำวิธีการศึกษาภาพสัญลักษณ์และสัญลักษณ์วิทยาของเออร์วิน พานอฟสกี (Panofsky,1955) และแนวคิดการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ของ Catharine Abell (Abell, 2015) และทฤษฎีศิลปะวิเคราะห์ของ Feldman (Feldman1972) มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง ซึ่งมีการประเมินคุณค่าของผลงานใน 5 ด้าน คือ ด้านการออกแบบ ด้านเนื้อหา ด้านวัสดุ ด้านเทคนิคและด้านความงาม

1. อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง

มิติแรกของกรอบแนวคิด คือการศึกษาและวิเคราะห์อัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงในฐานะแหล่งความรู้ต้นทาง (Source of Knowledge) ซึ่งครอบคลุมทั้งด้านเนื้อหา รูปแบบ และบริบททางวัฒนธรรม ตามเกณฑ์ Iconography (Panofsky,1955) มีการจำแนกความหมายของภาพจิตรกรรมฝาผนังใน 2 ระดับ คือ ระดับความหมายขั้นต้น (Expressional Meaning) เช่น การระบุตัวละคร พระพุทธเจ้า เทวดา สัตว์หิมพานต์ และระดับความหมายทุติยภูมิหรือสัญลักษณ์ (Conventional Semantic/Iconographical Analysis) เช่น การวิเคราะห์ภาพวิถีชีวิต การแต่งกาย หรือการคมนาคมด้วยรถไฟและเรือสำเภา ที่สะท้อนการเปลี่ยนผ่านของสังคมในสมัยรัชกาลที่ 4-6 องค์ความรู้สำคัญประกอบด้วย 1) เนื้อหาเรื่องราวทางพุทธศาสนาและวรรณกรรมท้องถิ่น เช่น พุทธประวัติ ทศชาติชาดก มหาเวสสันดรชาดก พระมาลัย และเรื่องสังข์สินไซ 2) รูปแบบทางทัศนศิลป์ ได้แก่ การจัดองค์ประกอบภาพแบบเล่าเรื่องต่อเนื่อง การใช้ลายเส้นที่ชัดเจน การตัดเส้นรอบรูปทรง การวางระยะหน้า–หลัง และการใช้สีเรียบจากวัสดุธรรมชาติ และ 3) บริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่สะท้อนวิถีชีวิต ความเชื่อ และคติธรรมของชุมชนอีสานในช่วงพุทธศตวรรษที่ 22–25 กรอบแนวคิดในมิตินี้ตั้งอยู่บนแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรม (Cultural Identity) และคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ซึ่งมองว่างานศิลปกรรมพื้นถิ่นมิได้เป็นเพียงวัตถุทางศิลปะ หากแต่เป็นตัวแทนขององค์ความรู้และระบบคุณค่าที่สังคมสร้างขึ้นและถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น (อติญา วงษ์วาท, 2564; พระมหาพีรพันธ์ ธมฺมวุฑฺโฒ, 2557)

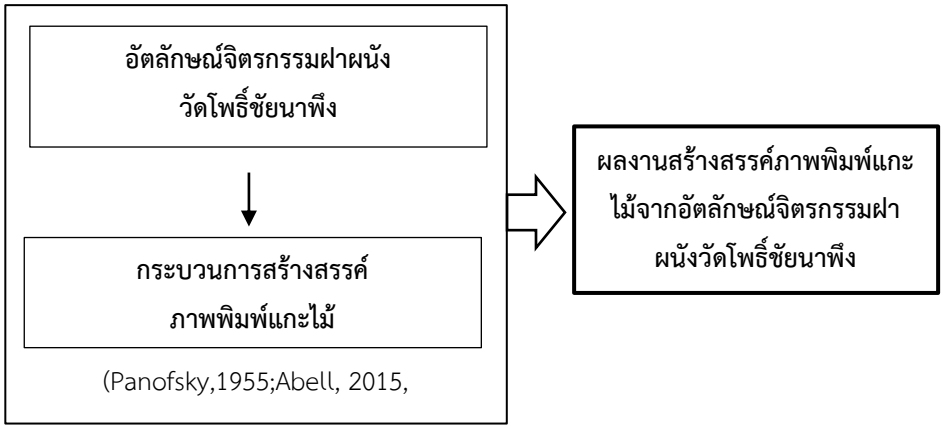
2. กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้

มิติที่สองคือกระบวนการถ่ายทอดอัตลักษณ์จากจิตรกรรมฝาผนังสู่ผลงานศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้ โดยใช้กรอบแนวคิดศิลปะภาพพิมพ์และการวิจัยเชิงสร้างสรรค์เป็นแกนกลาง กระบวนการนี้ประกอบด้วยการวิเคราะห์ ตัดทอน สังเคราะห์และออกแบบภาพใหม่ ภายใต้ข้อจำกัดและศักยภาพของเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ ซึ่งเน้นความสัมพันธ์ระหว่างเส้น รูปทรง น้ำหนัก และพื้นที่ว่าง (Positive–Negative Space) แนวคิดทางทฤษฎีที่สนับสนุนมิตินี้ ได้แก่ แนวคิดศิลปะภาพพิมพ์ (Printmaking Theory) ที่มองว่าภาพพิมพ์เป็นศิลปะที่มีภาษาทัศนศิลป์เฉพาะตัว และสามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ของศิลปินผ่านกระบวนการทำแม่พิมพ์และการพิมพ์ซ้ำ ประกอบกับแนวคิดศิลปะร่วมสมัยและการตีความใหม่ (Reinterpretation) ซึ่งเปิดโอกาสให้ศิลปินนำมรดกทางวัฒนธรรมมาสร้างความหมายใหม่โดยไม่ยึดติดกับการคัดลอกต้นแบบโดยตรง(วิรุณ ตั้งเจริญ, 2527; Abell, 2015) และแนวคิดการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ที่เป็นรูปแบบศิลปะที่เป็นอิสระ (Independent Art Form) ของ Catharine Abell (Abell, 2015) ที่นำเสนอว่าภาพพิมพ์เป็นการเปิดโอกาสให้ศิลปิน กำหนดคุณลักษณะทางรูปแบบ (Formal features) และการแสดงแทน (Representational features) ในแบบที่การวาดภาพปกติทำไม่ได้ ภาพพิมพ์คือศิลปะที่เป็นอิสระมีกระบวนการสร้างแม่พิมพ์ (Matrix) และกลไกการเฉพาะตามที่ศิลปินกำหนด การสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ไม่ได้เพียงแค่ทำซ้ำ แต่ใช้ประโยชน์จากกระบวนการทางกลไกเพื่อสร้างผลลัพธ์ที่ต้องการ สามารถกำหนดภาพสะท้อน (Mirror Image) และการปรับวิธีการแกะลวดลายบนแม่พิมพ์เพื่อให้ได้ภาพที่ถูกต้องเมื่อพิมพ์ออกมา

3. ผลงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้

มิติสุดท้ายของกรอบแนวคิด คือการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้ที่สะท้อนอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงในรูปแบบศิลปะร่วมสมัย โดยนำเสนอ 1) การออกแบบผลงานที่มีการสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ ๆ ที่ยังคงแสดงอัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงไว้อย่างชัดเจน 2) ด้านเนื้อหาเรื่องราวของจิตรกรรมฝาผนังที่นำมาถ่ายทอดมีความชัดเจนและสมบูรณ์ และแสดงจุดเด่นของเรื่องราวของภาพจิตรกรรมฝาผนังไว้อย่างครบถ้วน 3)การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือ สี ในการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ให้คงอัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง 4)เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ และ5)ความงามคุณค่าทางสุนทรียะที่สะท้อนให้เห็นการใช้ทัศนธาตุจัดองค์ประกอบที่สวยงามลงตัว ผลงานมี

ความประณีตงดงามซึ่งกรอบแนวคิดในมิตินี้เชื่อมโยงกับแนวคิดการอนุรักษ์เชิงสร้างสรรค์ (Creative Conservation) สอดคล้องกับทฤษฎีศิลปะวิเคราะห์ของ Feldman (Feldman1972; นวลลออ ทินานนท์,2539) ซึ่งเป็นแนวทางวิเคราะห์ศิลปะเชิงโครงสร้างเพื่อสร้างความเข้าใจเชิงลึกมีกระบวนการ 4 ขั้นตอนหลักคือ การบรรยาย การวิเคราะห์ การตีความและการประเมิน อีกทั้งยังเป็นการจัดการองค์ความรู้ทางวัฒนธรรม ซึ่งเน้นการสร้างความยั่งยืนของมรดกวัฒนธรรมผ่านการใช้งาน การเรียนรู้ และการสร้างคุณค่าใหม่ มากกว่าการเก็บรักษาในเชิงกายภาพเพียงอย่างเดียว (ไทยโรจน์ พวงมณี และคณะ, 2566) ผลลัพธ์ของการวิจัยจึงไม่เพียงเป็นผลงานศิลปกรรม หากแต่เป็นแบบอย่างของการบูรณาการศิลปะ การศึกษา และการอนุรักษ์วัฒนธรรมเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ



ภาพที่ 1 แผนผังกรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบและระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ผู้วิจัยศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงในด้านเนื้อหาเรื่องราวและรูปแบบการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนัง นำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อหาอัตลักษณ์ของภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง ก่อนนำไปสู่การ

สร้างสรรค์เป็นภาพพิมพ์แกะไม้ที่ถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวรูปแบบของภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง แล้วจึงประเมินผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น

2. ขอบเขตการวิจัย

2.1 ขอบเขตด้านประชากร ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญให้สัมภาษณ์ จำนวน 5 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ได้แก่ ปราชญ์ในพื้นที่ที่มีองค์ความรู้เกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง จำนวน 3 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านภาพพิมพ์ จำนวน 2 คน และภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง ได้แก่ ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวิหาร ด้านทิศเหนือ ด้านทิศใต้ ด้านทิศตะวันออกและด้านทิศตะวันตก รวมจำนวน 14 ภาพ เป็นภาพพุทธประวัติและพระเวสสันดรชาดก และจิตรกรรมฝาผนังภายนอกวิหารด้านทิศตะวันตก รวมจำนวน 2 ภาพ เป็นภาพนิทานพื้นบ้านเรื่องสังข์สินไชและการะเกด

2.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงในด้านอัตลักษณ์ ได้แก่ เนื้อหาเรื่องราว รูปแบบทางทัศนศิลป์ และบริบททางสังคมวัฒนธรรม

2.3 ขอบเขตด้านพื้นที่ ได้แก่ วัดโพธิ์ชัยนาพึง บ้านนาพึง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย

2.4 ขอบเขตด้านผลงานสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะภาพพิมพ์แกะไม้ที่สร้างสรรค์จากการอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนัง จำนวน 10 ผลงาน

3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

3.1 การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 การศึกษาและเก็บข้อมูลภาคสนาม ด้วยการศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน

3.3 นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยพิจารณา เนื้อหาเรื่องราวของภาพจิตรกรรมฝาผนัง รูปแบบทางทัศนศิลป์ การจัดองค์ประกอบศิลป์ คุณค่าทางสังคมและวัฒนธรรม

3.4 กระบวนการสร้างสรรค์งาน

1) การสังเคราะห์อัตลักษณ์และกำหนดแนวคิดการสร้างสรรค์ โดยคัดเลือกอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของจิตรกรรมฝาผนัง กำหนดแนวคิดหลัก (Concept) ของผลงาน และวางแนวทางการถ่ายทอดจิตรกรรมฝาผนังมาสู่ภาพพิมพ์แกะไม้

2) ออกแบบและร่างภาพจากต้นแบบภาพจิตรกรรมฝาผนัง มีการตัดทอนรายละเอียดให้เหมาะสมกับภาพพิมพ์ จัดองค์ประกอบเพื่อเล่าเนื้อหาเรื่องราวและให้สอดคล้องกับแนวทางการนำเสนองานภาพพิมพ์

3) ทดลองและพัฒนาแม่พิมพ์ โดยทดลองแกะแม่พิมพ์ด้วยเส้นน้ำหนักและพื้นผิว ทดลองพิมพ์ ทดลองใช้สีในการพิมพ์และตกแต่งผลงานภาพพิมพ์ และปรับปรุงแม่พิมพ์ โดยมีการบันทึกการทดลอง จำนวน 3 ครั้ง เพื่อนำไปเปรียบเทียบและปรับปรุงแก้ไขผลงานให้สมบูรณ์

3.5 ประเมินผลงานภาพพิมพ์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน พิจารณาความสอดคล้องเหมาะสมของผลงาน ภาพพิมพ์ ประเมินคุณภาพงานภาพพิมพ์ ด้านการออกแบบความสอดคล้องของเนื้อหาที่สะท้อนอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง วัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์และคุณค่าด้านความงาม

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

4.1 แบบวิเคราะห์เนื้อหาจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview)

4.3 แบบแบบบันทึกการทดลองออกแบบภาพพิมพ์

4.4 แบบประเมินผลงานภาพพิมพ์

เครื่องมือวิจัยได้ผ่านการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือวิจัย (IOC) โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 คน มีค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหาในเกณฑ์ใช้ได้ คือ มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.67 - 1.00 และได้เอกสารรับรองจริยธรรมวิจัยในคนจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมวิจัยในคน มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย หมายเลขใบรับรอง: H 037/2567 เมื่อวันที่ 26 กรกฎาคม 2567

5. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติบรรยาย (Descriptive Statistics) ได้แก่ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ

ผลการวิจัย

1. อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย

จากการศึกษาเอกสารและศึกษาภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง บ้านนาพึง อำเภอนาแห้วจังหวัดเลย ประกอบกับข้อมูลสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ พบว่าจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงเป็นตัวแทนสำคัญของ “ฮูปแต้มอีสาน” ที่สะท้อนอัตลักษณ์ศิลปกรรมพื้นถิ่นอีสานตอนบนอย่างชัดเจน ทั้งในด้านเนื้อหา รูปแบบ เทคนิค และบริบททางสังคมวัฒนธรรม อัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้มิได้ปรากฏเพียงในฐานะรูปแบบงานศิลปกรรมหากแต่เป็นผลรวมของภูมิปัญญา ความเชื่อและโลกทัศน์ของชุมชนในช่วงพุทธศตวรรษที่ 22–25 ซึ่งรูปแบบการวาดจิตรกรรมฝาผนังด้านในวิหารวาดในช่วงรัชกาลที่ 4 โดยช่างภาคกลาง ในรูปแบบจิตรกรรมไทยประเพณี ปรากกฏเหตุการณ์เรื่องราวสำคัญบนจิตรกรรมฝาผนัง เช่น เรือสำเภาที่ล่องในทะเล ชาวต่างชาติมาค้าขาย ทหารถือปืนยาว วงดนตรีปี่พาทย์ ผสมผสานอยู่กับเรื่องราวพุทธประวัติ พระมาลัย พระเวสสันดร ส่วนจิตรกรรมฝาผนังด้านนอกวิหารวาดขึ้นในภายหลังในช่วงรัชกาลที่ 6 โดยช่างพื้นบ้านที่เป็นคนในพื้นที่และคนลาว เล่าเรื่องนิทานพื้นบ้าน ยกตอนสำคัญมาเล่าเพื่อเป็นคติธรรมสอนใจ มีการวาดรถไฟ บ้านเรือน สิ่งปลูกสร้างที่ปรากฏในสมัยรัชกาลที่ 5 อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงสามารถวิเคราะห์ได้เป็น 3 ด้าน ดังต่อไปนี้

1.1 อัตลักษณ์ด้านเนื้อหาเรื่องราว (Narrative Identity)

อัตลักษณ์สำคัญประการแรกของจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง คือ การเล่าเรื่องแบบผสมผสานระหว่างพุทธศาสนาและวรรณกรรมท้องถิ่น โดยมีเนื้อหาแกนหลัก ได้แก่

1) พุทธประวัติและเรื่องราวเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา แสดงอดีตของพระพุทธเจ้า พุทธกิจของพระพุทธเจ้า พระพุทธประวัติตอนปัจฉิมกาล รอยพระพุทธบาท เรื่องราวของพระมาลัย

2) ทศชาติชาดกและมหาเวสสันดรชาดก

3) วรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน–ลาว เรื่องพระเนมิราชเสด็จชมเมืองนรก สังข์สินไชและการะเกด

ลักษณะเด่นคือการเล่าเรื่องแบบ ภาพต่อเนื่อง (Continuous Narrative) โดยไม่แบ่งกรอบภาพอย่างชัดเจน ทำให้ภาพแต่ละฉากไหลต่อเนื่องกันอย่างเป็นธรรมชาติ ส่งผลให้ผู้ชม

สามารถ “อ่านภาพ” ได้ด้วยตนเอง ลักษณะดังกล่าวสะท้อนบทบาทของฮูปแต้มในฐานะสื่อการสอนธรรมะและศีลธรรมแก่ชุมชน มากกว่าการเป็นงานศิลปะเพื่อความงามเพียงอย่างเดียว

1.2 อัตลักษณ์รูปแบบทางทัศนศิลป์

1) อัตลักษณ์ด้านรูปแบบการจัดองค์ประกอบ (Compositional Identity) จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงมีอัตลักษณ์ด้านการจัดองค์ประกอบที่สอดคล้องกับขนบฮูปแต้มอีสาน ได้แก่ การจัดภาพแบบ เต็มพื้นที่ผนัง (All-over Composition) การกำหนดระยะหน้า–หลังด้วยตำแหน่งภาพ การใช้การทับซ้อนของรูปทรงแทนทัศนียภาพแบบทัศนมิติ การเน้นตัวละครสำคัญให้เด่นกว่าฉากและตัวประกอบ ซึ่งมีกลุ่มตัวละครหลักในการเล่าเรื่อง คือ ภาพพระพุทธ เทวดา พระสงฆ์ ตัวละครในชาดกและนิทานพื้นบ้าน เช่น พระเวสสันดร กษัตริย์ ทหาร ชาวบ้านชายหญิง ส่วนองค์ประกอบของภาพแสดงภาพของสิ่งก่อสร้าง อาวุธ พาหนะ ภูเขา ป่าไม้ สัตว์บก สัตว์น้ำและสัตว์หิมพาน ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าวทำให้ภาพมีลักษณะเป็น “ภาพเล่าเรื่องเชิงแผนผัง” มากกว่าภาพเหมือนจริง ซึ่งสะท้อนวิธีคิดเชิงสัญลักษณ์ของช่างแต้มพื้นถิ่นและเหมาะสมกับการถ่ายทอดเนื้อหาทางศาสนาและคติธรรม

2) อัตลักษณ์ด้านลายเส้น (Formal Identity) ลายเส้นและรูปทรงถือเป็นอัตลักษณ์ที่เด่นชัดของจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง โดยมีลักษณะสำคัญ ได้แก่ ลายเส้นตัดขอบรูปทรงชัดเจน (outline) รูปทรงเรียบง่าย ไม่เน้นสัดส่วนสมจริง ตัวละครมีท่าทางแข็งไม่สมจริง ลักษณะลายเส้นดังกล่าวสะท้อนทักษะและวิธีคิดของช่างแต้มพื้นบ้านที่เน้นความชัดเจนในการสื่อความหมาย มากกว่าความเหมือนจริง ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สอดคล้องอย่างยิ่งกับภาษาทัศนศิลป์ของภาพพิมพ์แกะไม้ ที่เน้นเส้น น้ำหนักและพื้นที่ว่าง



ภาพที่ 2 ตัวอย่างลายเส้นและรูปทรงที่นำไปออกแบบเป็นภาพพิมพ์แกะไม้
ที่มา: สำเนาภาพถ่าย ณัฏฐกาญจน์ อนันทราวัน และคณะ

3) อัตลักษณ์ด้านสีและวัสดุ (Chromatic & Material Identity) อัตลักษณ์ด้านสีของจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงปรากฏจากการใช้เบญจรงค์ สีธรรมชาติและสีพื้นถิ่นเป็นหลัก ได้แก่ สีคราม สีเหลือง สีแดง–ส้ม สีขาวและสีดำ การใช้สีมีวิธีการเกลี่ยเรียบแบน (flat color) ไม่เน้นแสงเงา แต่ใช้สีเพื่อแบ่งพื้นที่และสร้างจังหวะภาพ ช่างวาดใช้ทั้งสีจากธรรมชาติและสีสังเคราะห์ ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่ในพื้นที่บ้านนาพึง ฉาบรองพื้นด้วยปูนขาวผสมกับยางบงผสมกับกับน้ำอ้อย เขียนภาพด้วยสีฝุ่นจากดินแดงและดินขาว สีที่ใช้ระบาย สีเหลืองได้จากยางบงหนังต้มเปื่อยและปูนขาว สีแดงได้จากครั่ง สีเขียวใช้ตังแซ นอกจากสีจากธรรมชาติแล้วช่างแต้มยังใช้สีสังเคราะห์ในการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังด้วย ซึ่งสีเหล่านี้ไม่เพียงทำหน้าที่ด้านสุนทรียะ หากยังสะท้อนภูมิปัญญาการใช้วัสดุจากธรรมชาติและความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับสิ่งแวดล้อมของชุมชนอีสาน

1.3 อัตลักษณ์ด้านบริบททางสังคมและวัฒนธรรม (Socio-cultural Identity)

จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงสะท้อนวิถีชีวิตของชุมชนอีสานในอดีตอย่างชัดเจนผ่านภาพการแต่งกาย เช่น ภาพสตรีนุ่งผ้าซิ่นลายล่อง ซึ่งเป็นลวดลายพื้นบ้านของอำเภอนาแห้ว ภาพวิถีชีวิตท้องถิ่น ประเพณี ความเชื่อและการรับอิทธิพลจากภายนอก เช่น การคมนาคมด้วยรถไฟ เรือสำเภา ทหารถือปืน เครื่องแต่งกายแบบตะวันตกที่ได้รับอิทธิพลในช่วงรัชกาลที่ 5 – รัชกาลที่ 6 อัตลักษณ์นี้ทำให้ฮูปแต้มมิได้เป็นเพียงงานศิลปะทางศาสนา หากแต่เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์เชิงภาพ ที่สะท้อนการเปลี่ยนผ่านของสังคมอีสานจากสังคมจารีตสู่สังคมสมัยใหม่



ภาพที่ 3 ตัวอย่างภาพจิตรกรรมฝาผนังแสดงสีที่เป็นเอกลักษณ์และเนื้อหาเรื่องราวที่สะท้อนสังคมวัฒนธรรม

ที่มา: สำเนาภาพถ่าย ณัฏฐกาญจน์ อนันทราวัน และคณะ (2568)

จากการวิเคราะห์สามารถสรุปอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง (ภาพที่ 3) พบว่าเป็นศิลปกรรมพื้นถิ่นอีสานที่มีลักษณะเด่นคือ การเล่าเรื่องเชิงพุทธศาสนาและวรรณกรรมพื้นบ้าน ผ่านลายเส้นชัดเจน สีเรียบ การจัดองค์ประกอบแบบเต็มพื้นที่ และการสอดแทรกวิถีชีวิตชุมชน โดยยึดโยงกับภูมิปัญญา ความเชื่อ และบริบททางสังคมของอีสานตอนบน อัตลักษณ์ดังกล่าวเป็นฐานสำคัญในการนำไป ตัดทอน วิเคราะห์ และแปลงถ่ายทอด สู่การสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้ โดยยังคงรักษาแก่นสารทางวัฒนธรรมและคุณค่าทางสุนทรียะของต้นแบบไว้ได้อย่างเหมาะสม



ภาพที่ 4 แสดงการวิเคราะห์อัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง

2. ผลการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง

2.1 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้ จากการทดลองออกแบบภาพพิมพ์และบันทึกการทดลองจำนวน 3 ครั้ง ผู้วิจัยได้ข้อสรุปในการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง ดังนี้

1) เลือกภาพต้นแบบ โดยเน้นเรื่องราวหลัก คือ พุทธประวัติ พระเวสสันดรและวรรณกรรมพื้นบ้าน แสดงตัวละครหลักเป็นสำคัญ สังเกตรายละเอียดของเส้น ลวดลาย สี และองค์ประกอบตีความและออกแบบใหม่โดยคงเอกลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนัง เช่น ลวดลาย หรือลักษณะท่าทางตัวละคร ฉากของเรื่อง เนื้อเรื่อง



ภาพที่ 5 ตัวอย่างภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เลือกนำมาเป็นแบบร่างภาพผู้หญิงนุ่งผ้าลายล่องที่แสดงวัฒนธรรมการแต่งกายของชาวบ้านในสมัยอดีต

ที่มา: สำเนาภาพถ่าย ณัฏฐกาญจน์ อนันทราวัน และคณะ (2568)

2) เตรียมวัสดุและอุปกรณ์ ประกอบด้วย (1) วัสดุสำหรับแกะแม่พิมพ์ ได้แก่ แผ่นไม้อัดหรือไม้เนื้ออ่อน มีขนาดและพื้นผิวเหมาะสำหรับการแกะ และเครื่องมือแกะสลัก สิ่วมีด (2) อุปกรณ์พิมพ์ ได้แก่ หมึกพิมพ์สีดำ ลูกกลิ้ง (Brayer) กระดาษร้อยปอนด์เรียบ 200 แกรม และผ้าดิบสีขาว (3) สีฝุ่น (Pigment) ที่เหมาะสำหรับงานจิตรกรรม แปรงหรือพู่กันสำหรับแต้มสีสำหรับตกแต่งภาพพิมพ์

3) การสร้างแม่พิมพ์แกะไม้ โดยสเก็ตช์หรือแบบร่าง (Drawing) เพื่อสร้างแม่พิมพ์ วาดแบบโดยตรงลงบนแผ่นไม้ ขนาด A5, A4, A2, A1 และA0 ที่เลือกไว้ หรือทาบแบบผลงานจากภาพถ่ายต้นฉบับโดยใช้กระดาษลอกลาย (Transfer Paper) จัดวางภาพให้ได้องค์ประกอบใหม่ โดยคำนึงว่าภาพที่พิมพ์จะกลับด้านซ้าย–ขวา จากแม่พิมพ์ จากนั้นแกะแม่พิมพ์โดยเซะส่วนที่ไม่ต้องการให้รับหมึก (พื้นที่สีขาว) ออก แกะเส้นขนาดต่าง ๆ ด้วยเครื่องมือแกะสลักตัว V และตัว U ที่จะช่วยสร้างเส้นและลวดลายที่ต้องการความละเอียดหรือ

ตัดเส้นเช่นเดียวกับภาพวาดจิตรกรรมฝาผนังและสร้างพื้นผิวให้เห็นร่องรอยของเนื้อไม้ เพื่อที่เวลาพิมพ์จะเห็นเป็นพื้นผิวของผนังวิหารที่ไม่เรียบ มีรอยสีกร่อน



ภาพที่ 6 ตัวอย่างการแกะแม่พิมพ์ แกะพื้นผิวให้เห็นร่องรอยของเนื้อไม้ ส่วนที่แกะออกเมื่อพิมพ์จะเป็นพื้นสีขาว ส่วนที่คงไว้เมื่อพิมพ์จะเป็นสีดำ

ที่มา: สำเนาภาพถ่าย ณัฏฐกาญจน์ อนันทราวัน และคณะ (2568)

4) การพิมพ์ภาพ จัดวางแม่พิมพ์ที่มีรูปภาพและขนาดแตกต่างกัน เพื่อเล่าเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ ใช้ลูกกลิ้งเกลี่ยหมึกสีดำให้ทั่วแม่พิมพ์ ระวังการลงหมึกให้เรียบเนียน ไม่หนาหรือบางเกินไป วางกระดาษหรือผ้าบนแม่พิมพ์แล้วกดด้วยมือหรือใช้แท่นพิมพ์ ลอกกระดาษออกอย่างระมัดระวังเพื่อให้ภาพคมชัด



ภาพที่ 7 ตัวอย่างกระบวนการทดลองพิมพ์แม่พิมพ์

ที่มา: สำเนาภาพถ่าย ณัฏฐกาญจน์ อนันทราวัน และคณะ (2568)

5) ลงสีภาพพิมพ์ด้วยสีฝุ่น โดยผสมสีฝุ่นกับน้ำหรือกาวบาง ๆ เพื่อให้เกาะติดกระดาษ ใช้พู่กันจุ่มสีแต้มลงผลงานเมื่อหมึกพิมพ์แห้งสนิทแล้ว เลือกใช้สีที่ใกล้เคียงกับสีในจิตรกรรมฝาผนัง คือ สีเบญจรงค์ ผสมสีให้ได้เฉดที่ใกล้เคียงต้นแบบ เช่น สีเหลือง สีเขียว คราม สีแดง ใช้พู่กันหรือใช้นิ้วแต้มสีลงบนพื้นที่ที่ต้องการเน้น เช่น พื้นผิวของภาพตัวละครหลัก ฉากหลังที่แสดงพื้นผิวขรุขระของผนังปูน หรือที่ว่างในภาพเพื่อหรือสร้างความโปร่งใสในบางพื้นที่ โดยการใช้สีฝุ่นนั้นจะทำให้ภาพพิมพ์แสดงอัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังออกมาได้อย่างงดงาม



ภาพที่ 8 กระบวนการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้แต่ละขั้นตอนจากภาพจิตรกรรมฝาผนังต้นแบบ

ที่มา: สำเนาภาพถ่าย ณัฏฐกาญจน์ อนันทราวัน และคณะ (2568)

2.2 ผลงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง

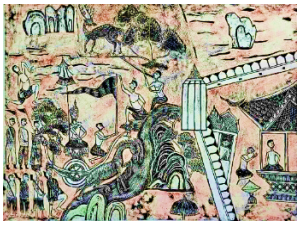
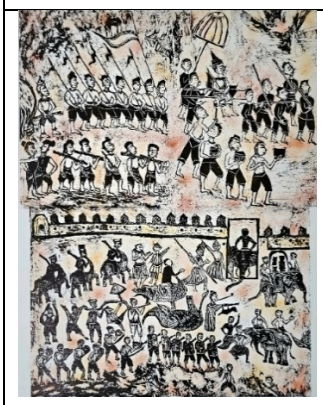
ผู้วิจัยได้ออกแบบและสร้างสรรค์ภาพิมพ์มีจำนวน 10 ผลงาน ถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราวพุทธประวัติ จำนวน 4 ภาพ พระเวสสันดรจำนวน 3 ผลงาน และวรรณกรรมพื้นบ้านจำนวน 3 ผลงาน โดยเทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้ขนาดต่าง ๆ มาจัดวางองค์ประกอบก่อนพิมพ์ด้วยหมึกดำ และระบายสีด้วยสีฝุ่น ผลงานสร้างสรรค์มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 ผลงานสร้างสรรค์ภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง

ผลงานสร้างสรรค์	รายละเอียด
	ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 1 ขนาด 60X80 ซม.เทคนิค ภาพพิมพ์แกะไม้พิมพ์บนกระดาษถ่ายทอดภาพจิตรกรรมฝาผนังด้านในวิหารวัดโพธิ์ชัยนาพึง ฝั่งตะวันตก เล่าเรื่องราวของพระพุทธเจ้าในตอนที่พระองค์ทรงได้แสดงธรรมชื่อว่า “ธัมมจักกัปปวัตนสูตร” เป็นพุทธศิลป์ที่ถ่ายปฐมเทศนา ผู้วิจัยจึงได้นำภาพมาถ่ายทอด โดยจัดองค์ประกอบ เล่าเรื่องให้มีความต่อเนื่อง เข้าใจเหตุการณ์มากขึ้น ใช้แม่พิมพ์ขนาด A4 จำนวน 3 ชิ้น และแม่พิมพ์ขนาด A3 จำนวน 1 ชิ้น ระบายด้วยสีฝุ่นที่ใกล้เคียงกับสีของพื้นผิวผนังปูนภายในวิหาร
	ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 2 ขนาด 60X80 ซม.เทคนิค ภาพพิมพ์แกะไม้พิมพ์บนกระดาษได้รับแรงถ่ายทอดภาพจิตรกรรมฝาผนังด้านในวิหารวัดโพธิ์ชัยนาพึง ฝั่งตะวันตก เล่าเรื่องราวของพระพุทธเจ้า ในตอนที่พระองค์ทรงได้แสดงธรรมชื่อว่า ธัมมจักกัปปวัตนสูตร เป็นพุทธศิลป์ที่ถ่ายทอดประวัติพระพุทธเจ้า ผู้วิจัยจึงได้นำภาพมาถ่ายทอด โดยจัดองค์ประกอบ เล่าเรื่องให้มีความต่อเนื่องกัน เข้าใจเหตุการณ์มากขึ้น ใช้แม่พิมพ์ขนาด A5 จำนวน 1 ชิ้นด้วยเทคนิคพิมพ์ซ้ำ และแม่พิมพ์ขนาด A3 จำนวน 1 ชิ้น ระบายด้วยสีฝุ่นที่ใกล้เคียงกับสีของพื้นผิวผนังปูนภายในวิหาร
	ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 3 ขนาด 60X80 ซม.เทคนิค ภาพพิมพ์แกะไม้พิมพ์บนกระดาษ ถ่ายทอดภาพจิตรกรรมฝาผนังด้านในวิหารวัดโพธิ์ชัยนาพึงฝั่งทิศเหนือ เล่าเรื่องราวของพระพุทธเจ้าในตอนที่พระองค์ทรงได้แสดงธรรมให้แก่สาวก และภาพด้านทิศ

ผลงานสร้างสรรค์	รายละเอียด
	ตะวันออกเป็นภาพที่ชาวบ้านเดินทางไปเวียนเทียนเนื่องในวันอาสาฬหบูชา เป็นพุทธศิลป์ที่แสดงวิถีชีวิตของชาวบ้านนาพึงที่มีความศรัทธาในพระพุทธศาสนา ถ่ายทอด โดยจัดองค์ประกอบให้มีความเชื่อมโยงเหตุการณ์แสดงให้เห็นฝั่งด้านในเขตพุทธาวาสและด้านนอกรั้วเขตพุทธาวาส ใช้แม่พิมพ์ขนาด A3 จำนวน 2 ชิ้น และแม่พิมพ์ขนาด A3 จำนวน 1 ชิ้น ระบายด้วยสีฝุ่นที่ใกล้เคียงกับสีของพื้นผิวผนังปูนภายในวิหาร และสีสันของเครื่องแต่งกายที่แสดงอัตลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่นในอดีต
	ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 4 ขนาด 60X100 ซม. เทคนิค ภาพพิมพ์แกะไม้พิมพ์บนกระดาษ ถ่ายทอดภาพจิตรกรรมฝาผนังด้านในวิหารวัดโพธิ์ชัยนาพึง ฝั่งทิศตะวันตก เล่าเรื่องราวของพระพุทธเจ้า ในตอนที่พระองค์ทรงได้แสดงธรรมให้แก่พญานาคมุจลินทร์ พญานาคได้แผ่พังพานปกป้องพระพุทธเจ้าจากฝนตกหนักหลังจากที่พระองค์ตรัสรู้ เป็นพุทธศิลป์ที่ถ่ายทอดธรรมะและวิถีชีวิตของชาวบ้านนาพึง ผู้วิจัยจึงได้นำภาพมาถ่ายทอดโดยจัดองค์ประกอบเล่าเรื่องให้มีความต่อเนื่องกัน เข้าใจเหตุการณ์มากขึ้น ใช้แม่พิมพ์แผ่นเดียวขนาดใหญ่ ระบายด้วยสีฝุ่นที่ใกล้เคียงกับสีของพื้นผิวผนังปูนภายในวิหาร
	ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 5 ขนาด 40X110 ซม. เทคนิค ภาพพิมพ์แกะไม้พิมพ์บนกระดาษถ่ายทอดภาพจิตรกรรมฝาผนังด้านในวิหารวัดโพธิ์ชัยนาพึงฝั่งทิศตะวันตกเป็นภาพพระปางเปิดโลกและ ฝั่งทิศตะวันออก เล่าเรื่องราวของทศชาติชาดก (พระเวชสันดรชาดก) จึงได้นำภาพมาถ่ายทอด โดยจัดองค์ประกอบ เล่า

ผลงานสร้างสรรค์	รายละเอียด
	เรื่องให้มีความต่อเนื่อง เข้าใจเหตุการณ์มากขึ้น ใช้แม่พิมพ์จำนวน 4 ชิ้น แต่ละชิ้นขนาดไม่เท่ากันนำมาเรียงต่อกันแนวยาว เพื่อแสดงเรื่องเล่าพระเวสสันดรชาดก ระบายด้วยสีฝุ่นที่ใกล้เคียงกับสีของพื้นผิวผนังปูนภายในวิหาร
	ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 6 ขนาด 88X65 ซม. เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้พิมพ์บนกระดาษถ่ายทอดภาพจิตรกรรมฝาผนังด้านในวิหารวัดโพธิ์ชัยนาพึง ฝั่งตะวันออก เล่าเรื่องราวของทศชาติชาดก (พระเวชสันดรชาดก) จึงได้นำภาพมาถ่ายทอด โดยจัดองค์ประกอบ เล่าเรื่องให้มีความต่อเนื่อง เข้าใจเหตุการณ์มากขึ้น โดยจุดเด่นของภาพนี้เป็นภาพพระเวสสันดรประทับอยู่บนช้างปัจจัยนาค ทรงหลั่งทักษิโณทกประทานช้างปัจจัยนาคแก่พราหมณ์ทั้ง 8 จากเมืองกลิงคราษฎร์ ประกอบฉากด้วยภาพขุนนางตามเสด็จพระเวสสันดร และศาลาโรงทานข้างกำแพงพระราชวังนครสีพี ใช้แม่พิมพ์แผ่นเดียวขนาดใหญ่ ระบายด้วย

ผลงานสร้างสรรค์	รายละเอียด
	สีฝุ่นที่ใกล้เคียงกับสีของพื้นผิวผนังปูนภายในวิหารและลงสีองค์ประกอบภาพใกล้เคียงกับสีของภาพจิตรกรรมฝาผนัง
	ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 7 ขนาด 88X65 ซม.เทคนิค ภาพพิมพ์แกะไม้พิมพ์บนกระดาษ ถ่ายทอดภาพจิตรกรรมฝาผนังด้านในวิหารวัดโพธิ์ชัยนาพึง ฝั่งตะวันออก เล่าเรื่องราวของทศชาติชาดก (พระเวสสันดรชาดก) จึงได้นำภาพมาถ่ายทอด โดยจัดองค์ประกอบ เล่าเรื่องให้มีความต่อเนื่อง เข้าใจเหตุการณ์มากขึ้น จุดเด่นของภาพนี้เป็นภาพพระเวสสันดรประทับอยู่บนราชรถ ระหว่างทางมีพราหมณ์มาทูลขอม้าทรงและราชรถ ก็ทรงบริจาคให้เป็นทาน ใช้แม่พิมพ์แผ่นเดียวขนาดใหญ่ ระบายด้วยสีฝุ่นที่ใกล้เคียงกับสีของพื้นผิวผนังปูนภายในวิหารและลงสีองค์ประกอบภาพใกล้เคียงกับสีของภาพจิตรกรรมฝาผนัง
	ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 8 ขนาด 80X110 ซม.เทคนิค ภาพพิมพ์แกะไม้พิมพ์บนกระดาษถ่ายทอดภาพจิตรกรรมฝาผนังด้านในวิหารวัดโพธิ์ชัยนาพึง ฝั่งทิศตะวันตก แสดงให้เห็นถึง เรื่องราววิถีชีวิตของชาวบ้าน ที่ดำเนินชีวิตแบบเรียบง่าย มีการเดินทาง การล่าสัตว์ และใช้สัตว์เป็นพาหนะ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นอยู่แบบเรียบง่ายตามวิถีธรรมชาติ ใช้แม่พิมพ์ขนาด A4 จำนวน 2ชิ้น และแม่พิมพ์ขนาด A3 จำนวน 1 ชิ้น นำมาประกอบให้เห็นการเคลื่อนไหวของภาพ แสดงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกัน ระบายด้วยสีฝุ่นที่ใกล้เคียงกับสีของพื้นผิวผนังปูนภายในวิหาร

ผลงานสร้างสรรค์	รายละเอียด
	ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 9 ขนาด 80X110 ซม. เทคนิค ภาพพิมพ์แกะไม้พิมพ์บนกระดาษ ถ่ายทอดภาพจิตรกรรมฝาผนังบริเวณด้านนอกวิหารวัดโพธิ์ชัยนาพึง ฝั่งทิศตะวันตก เล่าเรื่องพระเนมิราชท่องแดนนรก ประกอบกับ เรื่องราววิถีชีวิตของคนในอดีต (ยุคสมัยที่สร้างจิตรกรรมฝาผนัง) มีเรื่องราวของทหารเข้ามา ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการปกครอง และได้นำความเชื่ เรื่องนรกภูมิมาจัดองค์ประกอบใหม่เพื่อให้เชื่อมโยงกับแนวคิดและเรื่องราว ใช้แม่พิมพ์ขนาด A3 จำนวน 2ชิ้น ระบายด้วยสีฝุ่นที่ใกล้เคียงกับสีของพื้นผิวผนังปูนภายในวิหาร และใช้สีสื่ออารมณ์ของภาพให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
	ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 10 ขนาด 60X200 ซม. เทคนิคภาพพิมพ์แกะไม้พิมพ์บนผ้าดิบสีขาว ถ่ายทอดภาพในรูปแบบภาพพระบฏ โดยได้นำภาพจิตรกรรมฝาผนังด้านในวิหารวัดโพธิ์ชัยนาพึง ฝั่งทิศตะวันตกและทิศตะวันออก มาสร้างสรรค์เล่าเรื่องราวของพระพุทธเจ้าเป็นพุทธศิลป์ที่ถ่ายทอดธรรมะ และวิถีชีวิตของชาวบ้านที่มีความศรัทธาในพระพุทธศาสนา วิถีชีวิตสภาพสังคมในอดีต สอดแทรกเรื่องเล่าพระมาลัย จึงได้นำภาพมาจัดองค์ประกอบใหม่เล่าเรื่องราวให้มีความต่อเนื่องกัน เข้าใจเหตุการณ์มากขึ้น ใช้แม่พิมพ์ขนาดต่าง ๆ กันจำนวน 6 ชิ้น เรียงความสำคัญจากบนลงล่าง กล่าวคือ ด้านบนแสดงพุทธประวัติ ถัดลงมาแสดงวิถีชีวิตและสภาพสังคมวัฒนธรรมในอดีต ระบายด้วยสีฝุ่นที่ใกล้เคียงกับสีของพื้นผิวผนังปูนภายในวิหาร

2.3 การประเมินผลงานภาพพิมพ์

การประเมินผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นด้วยแบบประเมินมาตรส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คน ประเมินใน 5 ด้านคือ ด้านการออกแบบ ด้านเนื้อหา ด้านวัสดุที่ใช้ ด้านเทคนิคและด้านความงาม สรุปผลการประเมินดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินภาพพิมพ์ จำนวน 10 ผลงาน

ผลงาน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ร้อยละ	ระดับ
1. ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 1	4.40	0.91	88.00	มาก
2. ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 2	4.33	0.84	86.67	มาก
3. ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 3	4.30	1.01	86.00	มาก
4. ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 4	4.33	0.72	86.67	มาก
5. ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 5	4.33	0.62	86.67	มาก
6. ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 6	4.33	0.72	86.67	มาก
7. ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 7	4.33	0.78	86.67	มาก
8. ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 8	4.40	0.79	88.00	มาก
9. ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 9	4.30	0.64	77.33	มาก
10. ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 10	4.33	0.58	86.67	มาก

จากตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่าผลการประเมินภาพพิมพ์โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ทั้ง 5 ด้าน ผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 1 และชิ้นที่ 8 มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด 4.40 ร้อยละ 88.00 มีคุณภาพในระดับมาก รองลงมาคือผลงานภาพพิมพ์ชิ้นที่ 2, 4 , 5, 6, 7,และ 10 มีค่าเฉลี่ยเท่ากันคือ 4.33 ร้อยละ

86.67 คุณภาพในระดับมาก ส่วนผลงานชิ้นที่ 3 และ 9 มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด 4.30 ร้อยละ 86.00 มีคุณภาพในระดับมาก

เมื่อพิจารณาผลการประเมินตามรายการประเมิน 5 ด้าน โดยนำคะแนนประเมินของผลงานทั้ง 10 ผลงานมาวิเคราะห์นำเสนอในภาพรวม แยกตามรายการประเมินได้ดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการประเมินภาพพิมพ์ตามรายการประเมิน จากคะแนนเฉลี่ยทั้ง 10 ผลงาน

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ร้อยละ	ระดับ
1. ด้านการออกแบบ				
1.1 แนวคิดในการการออกแบบผลงานภาพพิมพ์มีความสร้างสรรค์	4.60	4.62	92.00	มากที่สุด
1.2 การออกแบบผลงานภาพพิมพ์แสดงอัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง	4.57	0.63	91.33	มากที่สุด
2. ด้านเนื้อหา				
2.1 เนื้อหาเรื่องราวที่นำมาถ่ายทอดมีความสมบูรณ์ และถูกต้องชัดเจน	4.50	0.57	90.00	มาก
2.2 เนื้อหาเรื่องราวที่นำมาถ่ายทอดแสดงสอดคล้องหรือจุดเด่นของจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง	4.37	0.49	87.33	มาก
3. ด้านวัสดุที่ใช้				
3.1 วัสดุที่ใช้ในการทำแม่พิมพ์ มีความเหมาะสม	4.33	0.96	86.67	มาก
3.2 ชนิดของสีที่ใช้ในการพิมพ์ภาพพิมพ์ มีความเหมาะสม	4.27	0.94	85.33	มาก
4. ด้านเทคนิค				
4.1 เทคนิควิธีการแกะแม่พิมพ์ภาพพิมพ์แกะไม้มีความเหมาะสม	4.17	0.75	82.67	มาก

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ร้อยละ	ระดับ
4.2 เทคนิคการพิมพ์ภาพและลงสี มีความเหมาะสม	4.13	0.78	82.67	มาก
5. ด้านความงาม				
5.1 ผลงานภาพพิมพ์มีการจัดองค์ประกอบที่เหมาะสมลงตัว	4.23	0.68	84.67	มาก
5.2 ผลงานภาพพิมพ์มีความประณีตสวยงาม	4.23	0.57	84.67	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	**4.34**	**0.70**	**86.80**	**มาก**

จากตารางที่ 3 เพื่อพิจารณาผลการประเมินภาพพิมพ์จากค่าเฉลี่ย 10 ผลงาน แยกตามรายการประเมิน 5 ด้าน จำนวน 10 ข้อ พบว่า ด้านการออกแบบ ข้อ 1.1 แนวคิดในการการออกแบบผลงานภาพพิมพ์มีความสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด 4.60 ร้อยละ 92.00 มีคุณภาพในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการออกแบบ ข้อ 1.2การออกแบบผลงานภาพพิมพ์แสดงอัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงมีค่าเฉลี่ย 4.57 ร้อยละ 91.33 มีคุณภาพในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

1. การศึกษาอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง จากการศึกษาเอกสาร ภาคสนาม และศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำความรู้มาพัฒนาเป็นแนวทางการถ่ายทอดจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงผ่านงานศิลปะภาพพิมพ์ ซึ่งผลการวิจัยที่ได้ คือ ได้แนวคิดใหม่ ในการวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ไม่มีเนื้อหาเรื่องราวและการนำเสนอภาพที่ตายตัว การถ่ายทอดเนื้อหาด้านพุธศิลป์ ที่มีเนื้อหาหลัก 3 ประเด็นคือ พุทธประวัติ พระเวสสันดร วรรณกรรมพื้นบ้าน โดยมีการแทรกภาพกาก ภาพที่ถอดออกมาจากสำนวน สุภาษิต คำสอนของคนโบราณและแทรกประเพณีวัฒนธรรม วิถีชีวิตของผู้คนในอดีต ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ที่สำคัญที่แตกต่างจากจิตรกรรมฝาผนังในวิหารแห่งอื่น ผู้วิจัยพบว่าภาพจิตรกรรมฝาผนังแต่ละภาพมีเรื่องราวร้อยเรียงช่วงเวลาต่อเนื่องกัน แต่ละภาพสามารถเล่าเหตุการณ์ได้ตลอดเรื่อง และ

ทำให้การนำภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงไปถ่ายทอดนั้นมีความอิสระจากหลักการใด ๆ เพียงใช้ความรู้ ประสบการณ์และจินตนาการ ในการวิเคราะห์และศึกษาเนื้อหาของภาพ ตามที่ อติญา วงษ์วาท (2564) กล่าวว่า คุณค่าของจิตรกรรมฝาผนังหรือฮูปแต้มอีสานเกิดจากการตีความหมายจากผู้ชมผลงาน ทำให้เกิดคุณค่าแก่ผู้ชม คุณค่าของเรื่องราวจิตรกรรมฝาผนังนั้นช่วยพัฒนาจิตใจและพัฒนาตน ซึ่งคุณค่าดังกล่าวขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้ชมที่อาจประสบพบเจอด้วยตนเองหรือจากการบอกเล่าสืบต่อกันมา

2. การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย ผลงานภาพพิมพ์ที่สร้างสรรค์ขึ้น 10 ผลงาน ประกอบด้วยเรื่องราว 3 กลุ่มคือ พุทธประวัติ พระเวสสันดร และวรรณกรรมพื้นบ้าน โดยในแต่ละภาพสอดแทรกอัตลักษณ์วิถีชีวิต ประเพณีวัฒนธรรมท้องถิ่น ความเชื่อ พุทธรรมคำสอนเข้าไปด้วย ซึ่งภาพทั้ง 3 กลุ่ม ล้วนแล้วแต่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาทั้งสิ้น มีขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ 5 ขั้นตอน คือ 1) การศึกษาภาพต้นแบบ ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา สะท้อนมุมมองและออกแบบผลงาน 2) การเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ สร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ 3) การสร้างแม่พิมพ์ 4) การพิมพ์ภาพ 5) การเติมสีฝุ่น ผู้วิจัยสร้างแม่พิมพ์ขนาดต่าง ๆ จากการคัดลอก สกัดตัดทอน รูปภาพที่เป็นเอกลักษณ์และโดดเด่น โดยนำแม่พิมพ์มาวางเรียงกันเพื่อเชื่อมโยงเนื้อหาเรื่องราวและสุนทรียะ และยังแสดงลักษณะเฉพาะของแม่พิมพ์แกะไม้คือการพิมพ์ซ้ำได้ ภาพผลงานจึงมีการใช้แม่พิมพ์เดียวกันในการจัดวางองค์ประกอบภาพเล่าเรื่องต่างกัน แต่สามารถเชื่อมโยงรูปภาพและเนื้อหาได้อย่างลงตัว ซึ่งกระบวนการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยสอดคล้องกับเสกสรรค์ โฆษิตเกษม และปัติมา โฆษิตเกษม (2564) ที่ได้ศึกษาวิจัยรูปแบบกระบวนการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์โมนไทป์จากงานจิตรกรรมฝาผนังวัดหน่อพุทธางกูร พบว่ารูปแบบการถ่ายทอดจิตรกรรมฝาผนังเป็นภาพพิมพ์นั้นมี 2 ลักษณะ คือ การสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ด้วยวิธีการคัดลอกเรื่องราวที่สะท้อนงานจิตรกรรมฝาผนัง และสร้างสรรค์ด้วยวิธีการสร้างใหม่ตามจินตนาการที่ได้รับแรงบันดาลใจจากจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งการนำเรื่องราวมาถ่ายทอดเป็นภาพพิมพ์แกะไม้นั้น Ou& Puntien (2025) ได้สรุปไว้ว่าการนำเสนอเรื่องราวผ่านภาพพิมพ์แกะไม้เป็นการจัดองค์ประกอบภาพขาว-ดำ (Black and white composition) และการแสดงออกผ่านร่องรอยการพิมพ์ (Imprint expression) เพื่อดึงความงามและความหมาย

ของอัตลักษณ์ท้องถิ่นออกมา ภาพพิมพ์แกะไม้จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสะท้อนตัวตนทางวัฒนธรรมและช่วยลดช่องว่างทางวัฒนธรรมผ่านการเรียนรู้และการแสดงออก

ด้านผลการประเมินภาพผลงานภาพพิมพ์ต้นแบบจำนวน 10 ผลงาน ใน 5 ด้าน คือ ด้านการออกแบบ ด้านเนื้อหา ด้านวัสดุที่ใช้ ด้านเทคนิคและด้านความงาม ในภาพรวมมีคุณภาพในระดับมาก ซึ่งด้านการออกแบบมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด รองลงมาคือด้านเนื้อหา โดยผู้ทรงคุณวุฒิเห็นว่าการรักษาคุณค่าและอัตลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังผ่านศิลปะภาพพิมพ์สร้างสรรค์ออกมาได้ชัดเจน แต่ควรปรับปรุงเทคนิคและเพิ่มคุณค่าความงาม ความประณีตและสุนทรียะให้มากขึ้น สอดคล้องกับที่ สุวัฒน์ แสนขัติ (2545) กล่าวถึงการสร้างสรรค์ในงานจิตรกรรมไทยไว้ว่า “จิตรกรรมไทยที่เกี่ยวเนื่องกับพุทธศาสนา ส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นศิลปะแบบอุดมคติ ตัวภาพมีขนาดเล็ก คุณค่าอยู่ที่รูปแบบอันได้ส่วนสวยงาม อาภรณ์อันวิจิตร การตัดเส้นที่ละเอียดและประณีตมีการจัดองค์ประกอบภาพอย่างมีระเบียบแบบแผน เป็นศิลปกรรมที่ช่างเขียนสร้างสรรค์ขึ้น โดยถ่ายทอดให้เกิดความเข้าใจเรื่องเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา พระธรรมวินัย ปรัชญา วรรณกรรม และเหตุการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้น ในความคิด หรือมโนภาพ ซึ่งมีความหมาย ที่ละเอียดอ่อน อันจะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปวิจัย เพื่อการยกระดับคุณภาพชีวิตจิตใจและการพัฒนาประเทศทางด้านสังคมและเศรษฐกิจต่อไป” ซึ่งการถ่ายทอดจิตรกรรมฝาผนังมาสู่งานภาพพิมพ์นั้น วาสินี สุขแล้ว(2558) และ Abell (2015) นำเสนอไว้กระบวนการนี้ไม่ใช่เพียงการคัดลอกภาพ แต่หากเป็นการวิเคราะห์ ตัดทอน และสังเคราะห์อัตลักษณ์ทางรูปแบบและเนื้อหา เพื่อสร้างผลงานใหม่ที่ยังคงแก่นสารของต้นแบบไว้ และแสดงออกถึงเอกลักษณ์ของศิลปินที่ได้ตีความและสร้างสรรค์ในรูปแบบร่วมสมัย

ข้อเสนอแนะ

1. ผลงานภาพพิมพ์จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง ควรนำไปเผยแพร่ด้วยการจัดแสดงนิทรรศการ หรือนำผลงานไปมีส่วนร่วมในสังคมและชุมชน เช่น นำภาพผลงานไปใช้ประกอบในพิธีกรรมหรือประเพณีท้องถิ่น เพื่อเสริมสร้างคุณค่าของกิจกรรมด้านประเพณีวัฒนธรรม

2. สถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐและเอกชนในชุมชนและท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม สามารถนำองค์ความรู้ กระบวนการสร้างสรรค์และผลงานภาพพิมพ์แกะไม้จากอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึง ไปประยุกต์ใช้ในการถ่ายทอดความรู้ หรือใช้เป็นแนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมรูปแบบอื่น ๆ เพื่อถ่ายทอดอัตลักษณ์จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงให้มีความหลากหลายและน่าสนใจ

เอกสารอ้างอิง

ณัฏฐกาญจน์ อนันทราวัน, โสมฉาย บุญญานันต์, ไกรฤกษ์ แสวงผล.(2568). **รายงานการวิจัยเรื่องการถ่ายทอดจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัยนาพึงผ่านงานศิลปะภาพพิมพ์เพื่อการอนุรักษ์และเผยแพร่.** สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ. กรุงเทพฯ

ไทยโรจน์ พวงมณี, คชสีห์ เจริญสุข และนัยนา อรรถนาทร.(2566). การจัดการความรู้ฮูปแต้มวัดโพธิ์ชัย บ้านนาพึง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย. **วารสารศิลปกรรมสาร.** 16(2), 138-166.

นวลลออ ทินานนท์.(2539). ทฤษฎีศิลปะวิเคราะห์ของเฟลด์แมน.**วารสารศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.** 4(1), 43 – 45.

พระมหาพีรพันธ์ ธมฺมวุฑฺโฒ. (2557). การศึกษาวิเคราะห์คุณค่าฮูปแต้มเชิงพุทธศิลป์ในสิมวัดโพธิ์ชัย ตำบลนาพึง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย. **วารสารธรรมทรรศน์**, 13(3), 97-108.

วาสินี สุขแล้ว.(2558). **รูปแบบการจัดกิจกรรมภาพพิมพ์สำหรับนักเรียนประถมศึกษาโดยใช้วัสดุในท้องถิ่น.** (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ

วิรุณ ตั้งเจริญ.(2527). **ศิลปะภาพพิมพ์**. กรุงเทพฯ: แพร่พิทยา.

สน วัฒนสิน.(2554). **ภาพพิมพ์เบื้องต้นสำหรับครูศิลปะ.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.**

สุวัฒน์ แสนขัติ.(2545). **จิตรกรรมไทยพุทธศิลป์.** กรุงเทพฯ: หจก.เทนเดอร์ ทัช.

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดเลย. (2551). **รายงานการวิจัยเรื่องการอนุรักษ์ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ชัย ตำบลนาพึง อำเภอนาแห้ว จังหวัดเลย**. สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ

เสกสรร โฆษิตเกษม และปัติมา โฆษิตเกษม. (2564). ภาพพิมพ์โมโทไทป์จากจิตรกรรมฝาผนังวัดหน่อพุทธางกูร. **วารสารพัฒนศิลป์วิชาการ**, (5)2, 59-77.

อติญา วงษ์วาท. (2564). **การสืบทอดคุณค่าฮูบแต้มอีสาน.** ใน วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนศึกษา. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อัศนีย์ ชูอรุณ.(2543). **ความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

Abell, C. (2015). Printmaking as an art. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**, 73(1), 23-30.

Feldman, E.B. (1972). **Varieties of visual experience**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Kolb, D. A. (1984). **Experiential learning: experience as the source of learning and development.** Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.

Ou, J., & Puntien, P. (2025). The artistic language of black and white woodcut prints: Representing Sichuan ethnic minorities. ***International Journal of Sociologies and Anthropologies Science Reviews (IJSASR),*** *5*(2), 683-802. Retrieved from https://doi.org/10.60027/ijsasr.2025.4491 สืบค้นเมื่อ 12 มิถุนายน 2567

Panofsky, E. (1955). **Meaning in the Visual Arts**. United States: The University of Chicago Press.

GENES AND GENESIS: A STUDY ON PIANO MUSIC COMPOSITION OF ETHNIC MINORITIES IN SOUTHWEST CHINA

*YU LUO [*1] AND NATAPORN RATTANACHAIWONG [2]*

E-mail: s64584947032@ssru.ac.th, nataporn.ra@ssru.ac.th

** Corresponding author*

[1] Doctoral Degree Programs in Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

[2] Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

Received: August 25, 2025 **Revised:** Mach 8, 2026 **Accepted:** April 16, 2026

ABSTRACT

This study, "Genes and Genesis: A Study on Piano Music Composition of Ethnic Minorities in Southwest China," examines how the musical genes of Southwest China's ethnic minorities have been inherited and transformed in contemporary piano composition. The study addresses two primary objectives: (1) to analyse the genetic characteristics of folk music in the Southwest region, with particular focus on how ethnic musical identity is at risk of erosion within contemporary piano curricula; and (2) to investigate the compositional techniques employed by Chinese composers in integrating these musical genes into piano works, thereby offering a theoretical framework for culturally informed composition practice. This study employs a qualitative research design using four data collection and analysis methods: literature review, field investigation, ontological analysis, and cultural interpretation. A purposive sample of 20 piano works representing key ethnic and regional traditions of Southwest China was selected and systematically analysed. The findings reveal that: (1) the musical genes of ethnic minorities—encompassing melodic, tonal, rhythmic, and instrumental dimensions—have been replicated and regenerated by Chinese composers and applied in the creation of piano works; and (2) the application of these musical genes exhibits national, regional, and integrative characteristics, offering composers a structured framework of creative ideas grounded in pentatonic scales, compound rhythmic patterns, and modal structures specific to Southwest China.

In conclusion, the study examined four major cultural regions of Southwest China—the Dian culture of Yunnan, the Qian culture of Guizhou, the Ba-Shu culture of Sichuan, and the Wuling Corridor culture—through source analysis, musical score analysis, and creative practice analysis. The results demonstrate that

the systematic identification and application of ethnic musical genes can serve as a vital mechanism for preserving intangible cultural heritage, enriching the musical language of contemporary piano composition, and strengthening ethnic cultural identity within music education.

Keywords: Southwest ethnic minorities, Piano, Musical genes, Genesis

INTRODUCTION

With the rise of "cultural confidence," increasing attention has been given to the study of traditional music of China's ethnic minorities in recent years. Field research has become more extensive, and concerns over the transmission and education of traditional music culture have grown significantly. The ethnic minorities in Southwest China, as a gathering place with a large number of ethnic minorities in our country, their ethnic music has been more adapted and integrated with new vocabularies.

With the acceleration of globalization and the diversified development of culture, experts and scholars have made more explorations and gained a deeper understanding of the integration of ethnic music elements into different types of works. As a foreign instrumental music, how do piano music creation works reflect their Sinicization? The author believes that it is mainly a matter of the application and creation of the genes of traditional Chinese music culture. At present, there are fewer studies on the application of the cultural genes of Southwest ethnic music in piano works, mostly using a piece of music as a point of analysis, such as Pan Changyu's "Exploration of the Intermingling of Southwest Ethnic Minority Elements and Modern Compositional Techniques" - using the song "In the Verdant Valley" as an example, Ye Ying's "The Embodiment of Ethnic Musical Elements in

Piano under the Perspective of Cultural Roots Searching" - using the song "Impromptu- -Dong Country Drum Tower‖ as an example and other articles. Chen Hongqun (2019), in his article "The Hundred-Year Development of Piano Music Creation in China and Reflection", reviewed the history of the development of piano music creation in China, put forward the current development status of piano music creation, reflected deeply on the Chinese piano music taking the Chinese road, and advocated for the internationalisation and personalisation of Chinese piano music creation . Chen Hongduo (2017) discusses "Chinese piano music" as a concept, and reflects on the "Chineseisation" of piano music created by Chinese composers. It is pointed out that today, when the development of human society has become more and more globalised, Chinese composers should have the mindset of "global citizenship".

Taking the folk music forms in the piano works of Southwestern ethnic groups as a research point, the author sorts out, analyses and culturally interprets the genes of these music forms, which is of theoretical significance for the creation of piano music of Southwestern ethnic groups at the ecological level; at the same time, it is also of some significance for the promotion of the development of the Chineseisation of piano music, as well as for the productive preservation, living inheritance, innovative development and creative transmission of the ethnic music. The significance of studying “musical genes” is particularly pressing in the current context, where the dominance of Western classical pedagogy in conservatory curricula poses a tangible risk to ethnic cultural identity. When students are exposed primarily to Western harmonic systems and compositional structures, the internalized knowledge of ethnic modality, timbral aesthetics, and rhythmic traditions risks gradual erosion. By identifying, systematising, and applying these musical genes, this study provides composers, educators, and curriculum

designers with a concrete framework for recentering ethnic musical identity within contemporary piano practice.

OBJECTIVES

1. In order to study the genetic characteristics of folk music in the southwest region.

2. In order to study the creative techniques of the piano works of the ethnic groups in Southwest China.

LITERATURE REVIEW

1. The conceptual definition and theoretical evolution of cultural genes

Richard Dawkins, said in his 1976 treatise The Selfish Gene, “They have come a long way, those replicators.Now they go by the name of genes,and we are theirsurvival machines.”The biological genes in nature have the meaning of repeated replication. As a new replicator, the treatise proposed a word 'meme'. As a symbolic structure in the social domain, this symbolic composition has characteristics similar to the replication, transmission, selection, and mutation of biological genes during the process of being passed down. Therefore, the term "meme" invented is a cultural gene concept in contrast to "gene". Cultural genes are traces that have been passed down, replicated and rewritten throughout history, and can even be found in other combinations in the future. Domestic research scholar Liu Changlin (1988) believes that cultural genes are those psychological underlying structures and ways of thinking that have had a profound impact on the culture and history of the nation. Bi Wenbo (2001) suggests that

the basic concept or spirit that is embedded in various cultural phenomena and has the ability to be passed on and unfolded in time and space, as well as the basic style of cultural expression or manifestation that has this ability, are called cultural genes. Wang Dong (2003) suggests that cultural genes are the basic factors and elements that determine the transmission and change of a cultural system. Wu Qiulin (2013) argues that from the base of the concept, the term cultural gene is to equate certain constructs in culture with the concept of genes in genetics, arguing that there is a most basic unit in cultural anthropology called cultural gene and has a fundamental influence on culture in its internal movement. Zhang Xiao (2014) proposes that cultural genes are the most basic ideological elements for the existence and development of a culture, determining the direction of the development and change of that culture, as well as the essence of various cultural phenomena. Zhang Zongming (2015) proposed that cultural genes and biological genes have the characteristics of sociality, multidimensionality, selectivity, intangibility, and variability. Liu Zongming (2017) believes that cultural genes have a regulating effect on regional or national cultures showing obviousness and continuity characteristics. Zhao Haiying (2021) proposed that cultural genes are the basic information patterns with stability, mutability and inheritance formed in a specific space-time and cultural environment; it contains the essential connotation of culture, has the characteristics of quantifiable, connotative and inheritable, and reflects the law of cultural evolution in space-time.

2. The Theory of Music Genes and Chinese Ethnic Music

The Theory of Music Genes: Liu Zhengwei (2004), in "Genetics of Music: The Five States, Four Paths and Three Lines of Traditional Music," proposes that the genetic inheritance of music consists of a number of figurative elements, i.e., they are made up of a number of basic components belonging to the morphological aspect. Chen Qishang (2012), in "The Genetic Inheritance of Music:

Five States, Four Paths and Three Lines of Traditional Music," further develops this framework. In a second article, Chen Qishang (2012), in "On the Genetic Inheritance of Traditional Chinese Folk Music," proposes to explore traditional Chinese music from seven aspects: genetic inheritance of pitch organization patterns, genetic inheritance of pitch value expression styles, genetic inheritance of structural principles, genetic inheritance of musical expression, genetic inheritance of musical thinking, and genetic inheritance of color traits. Zhao Dongmei (2023), in The Encounter of Western and Eastern Musical Genes: A Textbook of Song Formats that Integrates East and West , suggests how to help students eliminate the inertia of Western modes of thinking, and evoke a new sense of the Chinese traditional music that flows through their minds. It suggests how to help students remove the inertia of Western modes of thinking, arouse the blood in our cultural genes, and cultivate the logic of musical thinking rooted in traditional Chinese culture.

Studies in Southwestern Ethnomusicology: Research on Southwest China's folk music began in the second half of the 20th century, and the types of research in China have focused on Southwest China's folk music identity, importance, dissemination, and the application of Southwest China's folk music elements in their works. Related studies in other countries have focused on the following aspects: British scholar Helen Rees (1998) studies Naxi culture from the perspective of ethnomusicology. In her paper "Authenticity and the foreign audience for traditional music in Southwest China" in the Journal of Musicological Research, she notes that since 1988, foreign visitors have been flocking to Lijiang in southwestern China to listen to the traditional music of the Naxi people; the real "authentic" Naxi traditional music, however, is passed down in the villages, which are seldom visited by tourists. The scholar has been conducting field research in Lijiang for a long time, and her book Echoes of History: Naxi Music in Modern China

was published by the University of Oxford in 2000. Samuel R. Clarke (1911) was a Protestant missionary in Guizhou for more than 20 years in the late 19th and early 20th centuries, and in 1911 he published a book entitled Among the Tribes in Southwest China. The book is divided into two parts: the first part describes the customs of the Miao and other minorities; the second part focuses on the achievements of Protestant missionaries in the Miao region. The first part contains chapters describing Hmong festivals, including the social environment, the dress of young girls, horse races, dances, and the playing of the lusheng. (1911:63--67) Because Clarke had attended many festivals and made careful observations, the forms of lusheng playing methods are described in some detail. When foreign scholars summarise the music, culture and customs of ethnicity, they also rely on field research to do so.

3. Research Review and academic Gap

In general, foreign scholars have focused on folk melodies, folk tunes, ethnic elements and their use in musical performances, focusing on the diversity of ethnicity and adopting methods such as field surveys and oral histories, which have broadened the international perspective for the in-depth study of this topic. Domestic scholars have systematically and thoroughly studied the creation and performance of Chinese piano works, the fusion of Chinese and Western musical cultures, the application of ethnic elements in piano works, and the continuous enrichment and expansion of the fusion of ethnic and Western musical instruments, and reflecting on them from the perspective of cultural ecology. Domestic scholars' research on minority cultures and music genes has provided important inspiration and reference for the in-depth study of this topic, but as a whole, there are still some shortcomings: firstly, the research presents a sporadic and fragmented state, and lacks of systematicity; secondly, there is not enough research on the regionalised cultural gene system; thirdly, there is not enough

excavation of research on the genes of minority music forms; fourthly, there is a lack of research on the rationality and legitimacy of the concepts and practices of piano composition and practice. The fourth is the lack of empirical in-depth analyses on the study of the rationality and legitimacy of piano creation concepts and practices. Therefore, the authors intend to promote the study of folk music genes in the piano works of Southwestern ethnic groups through this study, so as to further systematise, regionalise and deepen them, and to further decipher the character traits of Southwestern ethnic music, such as local originality, poetic and philosophical, which are of more important research value.

4. Conceptual Framework

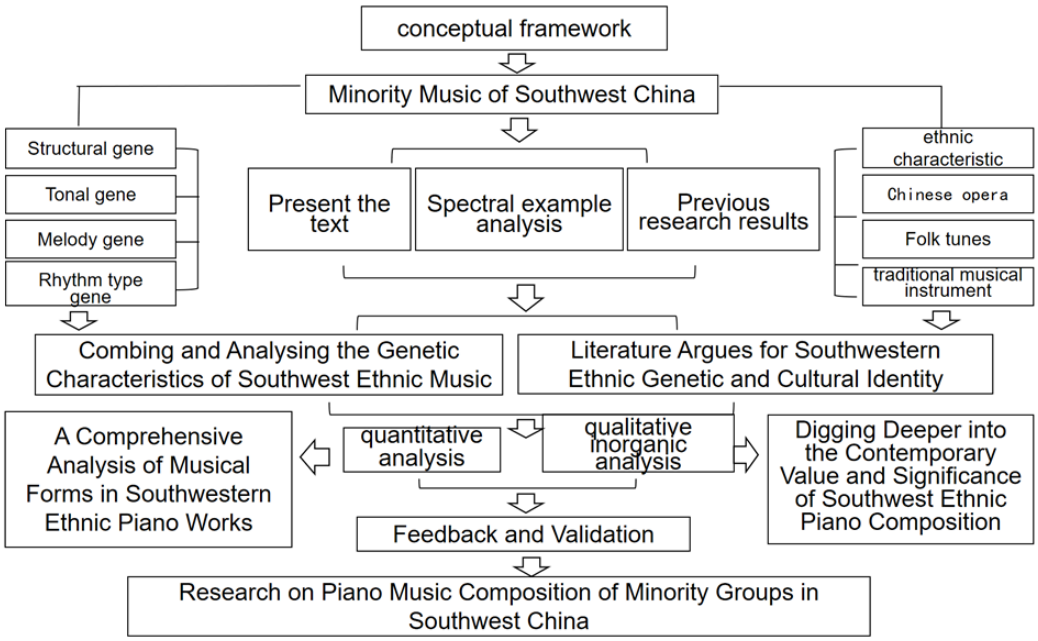


Figure 1 Conceptual Framework

METHODOLOGY

1.The population and sampling

Using the National Library of China-National Digital Library of China-National Canonical Books Museum (https://www.nlc.cn/web/index.shtml) as a search engine, the search results for "Chinese piano works" are 960 kinds of books, which can be summarized as follows: under the name of a certain Chinese composer, there are more than 70 books of piano works. Under the name of a Chinese composer, there are more than 70 collections of piano works. There are more than 40 books of piano works with the name of a certain piece. There are more than 100 volumes of Chinese piano works, including arrangements, vocal pieces and children's songs. There are also other collections of Chinese piano works, such as examination tutorials, teaching selections and prize-winning repertoire of Chinese piano works for competitions. The author consults a number of music academy teachers, pianists and composers through interviews, and the overall approach is divided into two categories, one is the selection of works from book collections, and the other is the selection of works from CNKI scholars who have already done relevant research. One is the selection of works from book collections, and the other is the selection of works from CNKI scholars who have already done relevant research. The scores selected for this collection are always checked by the composers themselves to ensure accuracy. Even in the case of composers who are deceased, the scores are confirmed by their family members or by performers who were instructed by the composers, so the scores are highly authoritative.

In order to successfully complete the research and analysis of this dissertation and improve the accuracy of the data and research results, based on the combination of various scales used by previous scholars for sampling piano works, selecting musical elements of creators and studying musical genes, we have repeatedly discussed and revised each item of the scales and interview outlines with relevant experts, teachers and classmates to ensure that the sampling of piano works is reasonable and the interview outlines are accurate to ensure the validity of the data.

The steps for selecting musical scores in the thesis: A preliminary catalogue of 20–30 piano works with ethnic themes was compiled using library/database keywords such as ‘ethnic piano’, ‘Yunnan style’, and ‘Yi music’. Following background confirmation, pre-evaluation of ethnic elements, and assessment of academic support, a final purposive sample of 20 piano works was selected for systematic musical score analysis. These works represent four major cultural regions of Southwest China and span multiple ethnic groups including the Yi, Dong, and Tujia peoples. All selected works are supported by published scores and verified through composer interviews, family confirmation, or performer testimony.

Background confirmation Check composer's biography to confirm ethnic or regional background Composer's chronology, interviews, publication notes

Pre-evaluation of elements Read the introduction to the score or listen to the audio to make a preliminary assessment of the use of ethnic elements.

Assessment of academic support Check for papers, reviews, textbooks, expert advice, CNKI/Baidu scholarship.

2. Data collection

Literature research is often carried out through theoretical interpretation and comparative analysis of existing literature in the form of figures, words, symbols, images, sound and video information, helping researchers to discover

the inner connection of things and find the regularity of social phenomena. The biggest characteristic of this approach is that it does not directly contact the research object itself, it mainly uses second-hand information for research, so it has a very obvious indirectness, non-interference and non-reaction. The literature research of this research is based on the collection of literature and the analysis and comparison of literature as the basis of the research, and on the basis of dealing with the dialectical relationship between historical materials and historical facts, it strives to provide a more reasonable description of the object of research; the literature research mainly adopts the Google Scholar and Elsevier, EBSCO, CRS core thesis database, SpecialSci State Road foreign language database and ISI and other five major Foreign Language Journal Database, China Knowledge Network and Master and Doctoral Degree Database, and ReadShow Academic Search for relevant literature, covering academic papers, electronic books, news media reports, government department reports, statistical yearbook survey research, paper books, and other online or physical materials. To collect and summarise the theoretical and empirical research results on the concepts, theories and methods of cultural genes, musical genes, work analysis and other related studies at home and abroad.

3. Interviewing

This study focuses on in-depth interviews with composers, theoretical researchers, and inheritors of folk music genes in folk piano works on the basis of theoretical compilation and empirical research. In this study, based on the main questions of the research, the interviews are used to understand the influence of music genes on the creation of Chinese folk piano works, so as to analyze the relevant attributes, dimensions and creation strategies of music genes.

4. Data analysis and interpretation

The data analysis is based on sampling and in-depth interview information to explain the confidence level and research value of the research subjects and interviews observations as well as careful analysis and documentation of melodic, rhythmic, harmonic, and structural aspects of the works were made.

In-depth interviews were conducted with theoretical researchers and contemporary composers, combined with interview outlines, descriptive summaries were made, and interview transcripts of all interviewees were compiled and combined with the analyzed data to support the research goal of " Analyzing the Characteristics of Folk Music Morphogenetics in Southwestern Ethnic Piano Works ".

Based on the analyses and interviews, based on the cultural ecology theory, we summarize and put forward the strategies for the creation of piano works, so as to achieve the research objectives of "analysis of the creation methods of folk music form genes in the piano music works of Southwestern ethnic groups" and "analysis of the creation strategies".

RESULTS

1. To analyze the genetic characteristics of folk music in Southwest China.

1.1 National character - The manifestation of Yi ethnic gene characteristics in the piano.

The Yi ethnic area is located in the southwestern part of China. The flowing rivers and the overlapping mountains separate the local people from the economic and cultural exchanges with the outside world. This ethnic group is one with numerous branches. Due to the perilous terrain and the surrounding mountains layer upon layer, the economic development level among the various

villages is relatively low, which blocks communication with the outside world. Therefore, many original and simple ethnic music have been preserved. There are songs such as the "Moon Jumping Song", the "Peacock Song" of the Dai people, and the "High-pitched Mountain Song" in the western dialect area, each with its own characteristics.

Zhang Chao's "Three Mountain Songs of Southern Yunnan" is composed of three movements: "Mountain Child", "Mountain Moon" and "Mountain Fire". The content presented in each movement's score is independent of each other. The entire piece is permeated with the cultural element of "mountain" throughout. "Shan Wa" depicts the Yi people, "Shan Yue" depicts the scenery of the Yi people, and "Shan Huo" depicts the customs of the Yi people.

1.1.1 Melodic Gene Characterisation

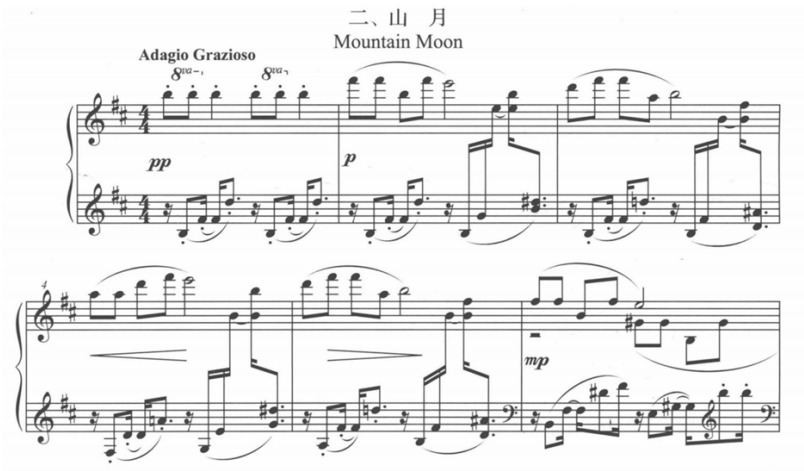


Figure 2 the melody is very characteristic in its combination of movement and static

In Zhang Chao's Three Mountain Ballads of Southern Yunnan, the theme of the second song, "Mountain Moon," is a good example of the melodic

characteristics of Yi folk songs. The melody has great ups and downs, most of which are jumps of more than four degrees, with very few smooth cascades, and the melody is very characteristic in its combination of movement and static. (Figure 2)

1.1.2 tone tonal gene characteristics

In Dian culture, the tonal modal characteristics of folk music include pentatonic modes, diverse modal changes, unique intervals and ornamental tones, frequent tonal shifts, and polyphonic and polyphonic techniques, which together constitute its unique musical style. For example, in "Shanwa" from Zhang Chao's Three Mountain Ballads of Southern Yunnan, the piece begins in the key of D-flat and moves to the key of G-flat as the melody progresses, playing the same melody at different pitches, creating a contrast of colors. (Figure 3)
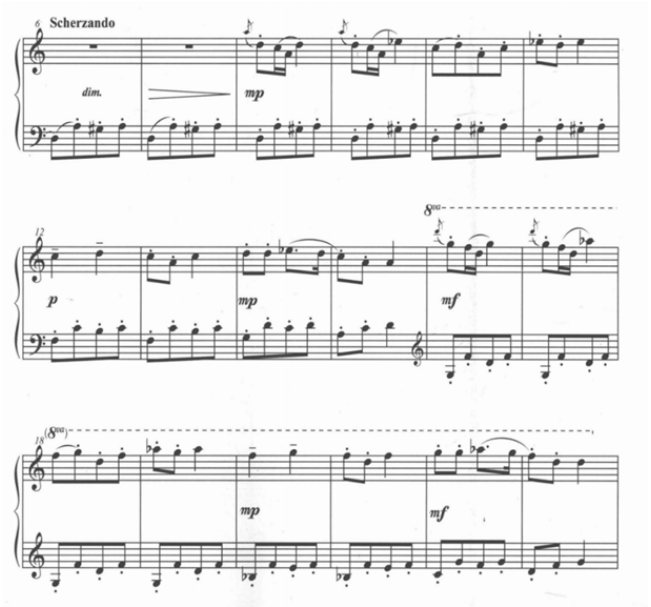


Figure 3 Score examples

We can also observe that in the use of the pentatonic scale, a unique ethnic mode of the Yi people, Yunnan works employ lowered tones.

1.1.3 Rhythm Gene Characterisation

The rhythm genes of the Yi ethnic group are manifested in the imitation of rhythm to reflect the movement of ethnic music and folk songs.In Dian culture, the rhythmic gene is shown in the rhythmic imitation to reflect the rhythm of national music and folk songs. Yunnan culture is deeply influenced by the culture of ethnic minorities, and the rhythm of music is closely related to religious ceremonies and festivals. In the Yunnan piano works created with Yi and Hani music elements, the style is mostly based on light and lively dance music, custom songs, and soft and gentle love songs and mountain songs. Most of the custom songs take syncopated rhythm, appoggiatura rhythm, triplet rhythm, forty-six rhythm, sixteen-four rhythm as the core rhythm, and on the basis of which changes are made to derive other rhythmic combinations with strong dance rhythm. Love songs and mountain songs are mostly based on smooth four-minute and eight-minute rhythms, showing the lyricism and softness of the scene. For example, in Zhang Chao's "Shan Wa", the left hand sets off the melodic lines of the right hand through the fixed rhythmic pattern of four eighth notes, and the image of the living little doll pops up on the paper. Yunnan is a place where many ethnic groups live together, and the rhythms of their music are rich and varied. For example, the music of the Dai ethnic group is light and fast, commonly used 2/4, 4/4 beat; the music of the Yi ethnic group is more complex, commonly used compound beat (such as 5/8, 7/8 beat). From this, we can summarize the ethnic characteristics of the Yi people reflected in piano works.

Table 1 The table shows the types of genes, traditional music of the Yi people, and the fusion of national genes in piano works.

Gene type	**Yi ethnic music**	**The embodiment of national genes in piano works**
Melodic gene	Yi ethnic music is generally performed in four degrees and in the form of folk song duets	The beginning of "Mountain Child" is composed of three rapid sixteenth notes, forming a fourth and fifth interval relationship. In the piece "Mountain Moon", the author presents it by using the note arrangement of "fish biting its tail" in the score The sound effect of question-and-answer is a unique form of expression in the duet of minority love songs.
tone tonal gene	The pentatonic scale and four-tone series of ethnic groups	The A-C-D-bE four-tone series is in the A feather mode and the D feather mode.
Rhythm Gene	The "Axi Moon Jump" takes three steps and two shots, which involves waving hands with both hands.Take three steps forward with your feet, then clap your hands, jump your feet and kick your legs for two steps. Make up a set of five beats	"Mountain Boy" adds layers to the piece by using a large number of staccato and the last sixteenth note, making the music full of tension and vividly depicting the lively and innocent image of the mountain boy. Used in "Mountain Fire"The combinations of 2/4, 3/4 and 3/8 alternate.

Gene type	Yi ethnic music	The embodiment of national genes in piano works
Instrumental gene	The Yi ethnic group's sanxian and Yueqin	The first five bars of "Mountain Boy" use a free-form decorative note to simulate the special sound effect presented by the Yi ethnic instrument sanxian during performance. Zhang Chao imitated the performance effect of the traditional Yi Yueqin by using tight hexavalent notes in this creative layout.

1.2 National character - The manifestation of Dong ethnic genetic Characteristics in the piano

1.2.1 Melodic Gene Characterisation
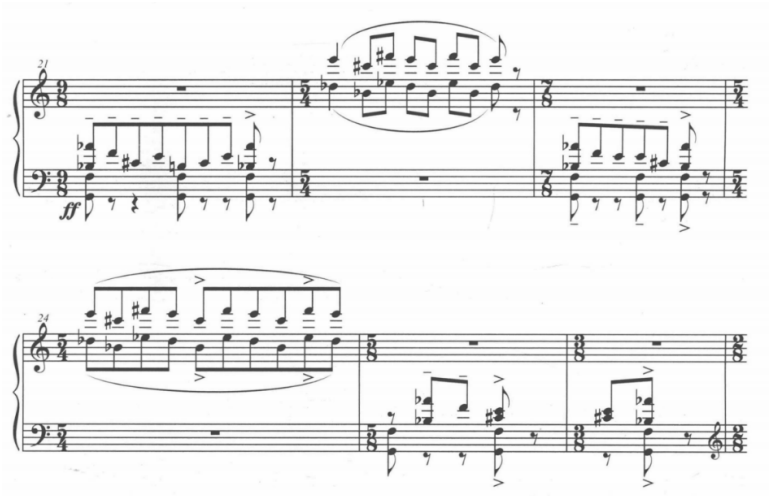


Figure 4 Score examples

The Dong ethnic group is mainly distributed in Guizhou, Hunan, Guangxi and other places. The music culture of the Dong ethnic group is very rich, featuring distinct ethnic characteristics and local styles. It is renowned for its unique harmonic system, natural and dynamic melodies, and profound cultural connotations. The most prominent feature of Dong ethnic music is its folk song form of multi-part chorus, especially the "Dong Grand Chorus", which is the most famous and is hailed as the "Heavenly music". The most notable feature is the multi-part chorus where "one leads the others in harmony". There are also genres such as labor chants, sacrificial songs, and love songs, mainly based on the pentatonic scale, but often featuring altered notes and embellishments, thus forming melodic styles with distinct regional characteristics. Glissando, vibrato and apposition are rich, and the vocal range is relatively wide. Almost all the people in Dong ethnic villages can sing. Music is an important way for the community to unite. The melody in Chen Yi's Dong ethnic work "Duoye" represents the characteristics of the Northern Dong ethnic group. "Duoye", in simple terms, "Duo" means singing and "Ye" is a common interlude in Dong folk songs. It is one of the common forms of Dong folk songs and large-scale group dances, carrying the graceful meaning of "dancing to the song". The music has a strong melodic quality, a wide range, and a high-pitched and resounding tune (Figure 4), which also reflects the characteristics of the Dong people, who are bold and unrestrained.

1.2.2 tone tonal gene characteristics

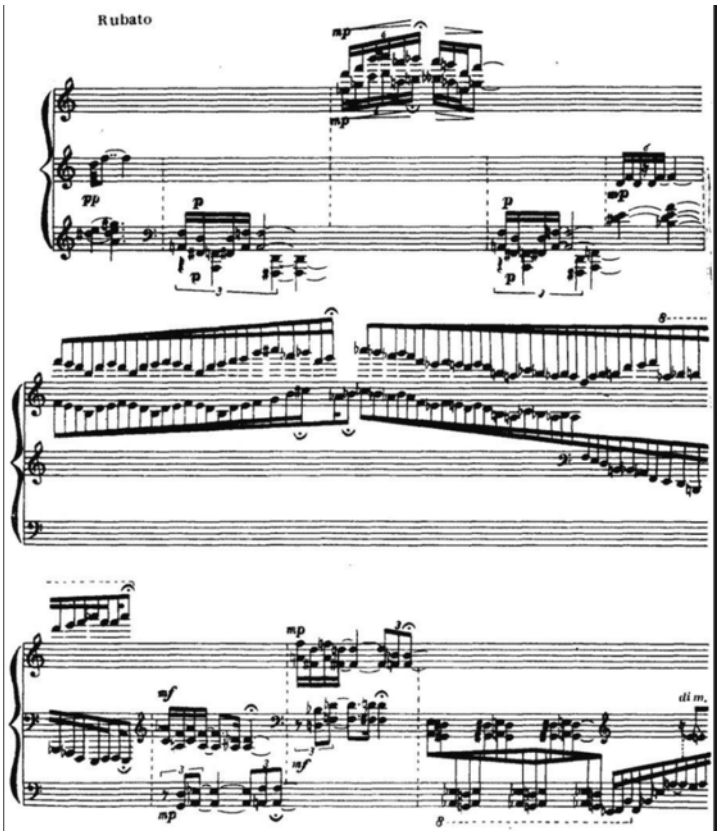


Figure 5 Score examples

In Qian culture, taking Zou Xiangping's "Improvisation - Dong Country Drums" as an example, the composer mines the original materials of Dong music, such as polyphonic forms, rich rhythmic changes and free imitation of tonality, to show the spiritual connotation of Dong music. In the prelude, the composer uses a large number of intervals, among which the minor third has an important position in the number of times used and the position of the voice part, and in the process of using intervals, the major third is very rare, which reflects the characteristics of the Dong music, such as the "Haunting Tune" and the "Great Song of the Dong Ethnic Minority", and also sets the stage for the whole piece.

This reflects the characteristics of the Dong music, and also sets the tone for the whole song. (Figure 5)

1.2.3 Rhythm Gene Characterisation

The ethnic minorities in Guizhou, such as the Miao and Dong, have complex and diverse musical rhythms, and often use the compound beats 6/8 and 9/8. Especially for musical forms such as the Dong Grand Song, emphasis is placed on the coordination of multi-part rhythms, with distinct layers. For instance, in Chen Yi's "Doye", it is shown that the Dong people not only love the lusheng, but the Dong drum is also an indispensable musical instrument. The author demonstrated the imitation of drum beats by marking rhythmic patterns and accents.

From this, we can summarize the ethnic characteristics of the Dong people reflected in piano works

Table 2 The table shows the types of genes, Dong ethnic music, The embodiment of national genes in piano works

Gene type	**Yi ethnic music**	**The embodiment of national genes in piano works**
Melodic gene	The Dong folk songs are the most famous. The "Dong Grand Song" was successfully inscribed on the "UNESCO Intangible Cultural Heritage List" as early as 2009. It is mostly a monophonic	The piece "Dong Drum Tower" begins to present the most representative minor third interval "d2-f2" in the Yu mode of Dong Grand songs, and the melody is mostly pentatonic.

Gene type	Yi ethnic music	The embodiment of national genes in piano works
	melody and a polyphonic texture, with major, minor, and perfect fourth intervals and their inversions (minor seventh, major sixth, and perfect fifth), and occasionally uses major third (or minor sixth) intervals	
tone tonal gene	The pentatonic scale is mostly in the feather scale	It is written in atonal mode, but there are a large number of minor third intervals in the score.
Rhythm Gene	Multiple compound beats	In "Doye", 9/8 time is used. The beats such as 4/4 and 6/4 are used in "Drum Tower of Dong Village"
Instrumental gene	Lusheng, Dong pipa, Dong drum, etc	In "Doye", it is shown that the Dong people not only love the lusheng, but the Dong drum is also an indispensable musical instrument. The author demonstrated the imitation of drum beats by marking rhythmic patterns and accents.

1.3 Regionalism - The Ba-Shu Culture of the Land of Abundance and the Three Gorges of the Yangtze River

1.3.1 Melodic Gene Characterisation

Sichuan, or Shu for short, is known as the "Land of Heavenly Capital", and is the birthplace of Shu culture, with its rich historical and cultural heritage. The birth of "Ba culture" is extremely long, from the point of view of the formation of Ba culture, its cultural characteristics and the natural geography of the southwestern mountains have a very close relationship. In the process of ethnic migration, Ba culture was also spread along the way, and in the course of history, it derived or fused the cultural characteristics of the Miao, Dong, Bai and other southern ethnic minorities. Folk song repertoire of Ba Shu region, such as "Kang Ding Love Song", "The Sun Comes Out Joyfully", "When Will the Sophora Blossom Bloom", etc. have been adapted for piano, with different styles in different versions, and "Twelve Sichuan Folk Songs", "Plank Truck Horns", "Flying a Kite", etc. have also been adapted from the traditional folk music of Ba Shu.
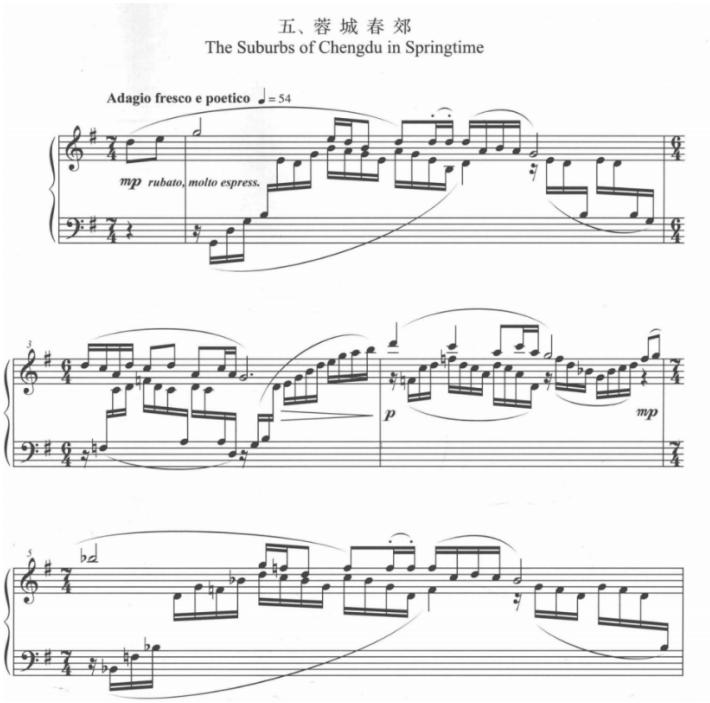


Figure 6 Score examples

The Sun Comes Out Gladly" is one of the representative works of Chongqing's mountain songs. Huang Huwei's "Painting of Ba Shu", as can be seen from its title, carries on the genetic characteristics of the land of Ba Shu. The fifth piece, "Spring Suburb of Rongcheng", is melodically derived from the Yibin folk song "The River Rises", with the core tone sol-la-do-re developing in a gradual progression, the melody undulating gently and gracefully, and a large number of running scale weaves depicting the scenery of the wide plains with babbling brooks and streams. Incorporating the composer's nostalgia for the scenery of his hometown, it depicts the lush green fields of the Chengdu plains, the hills of the Rapeseed flowers and a babbling brook running. (Figure 6)

1.3.2 tone tonal gene characteristics
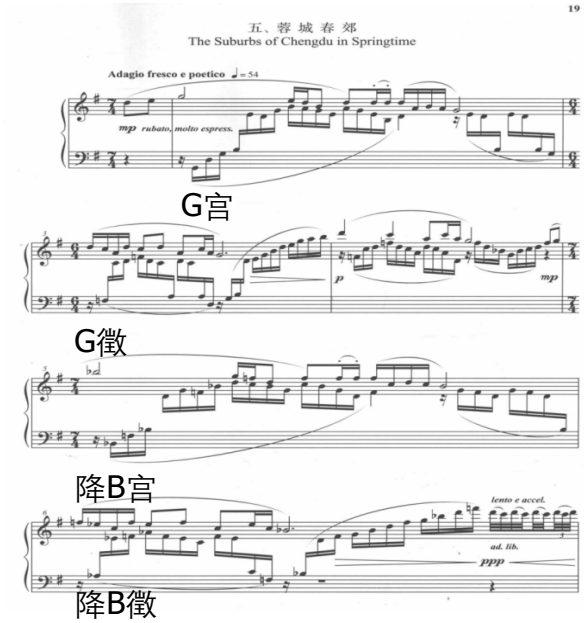


Figure 7 Score examples

In the culture of Ba Shu, the modes of feather and levy are often used, forming the "Shu Yu" and "Shu Zheng" modes with the characteristics of Ba Shu. Influenced by the natural culture and dialectal tones, the tones and modes of Ba Shu folk music and piano music compositions have formed the tone and modal characteristics with the feather as the central tone and the "Shu Yu" mode as the main one, and the tonal structure is often based on the "Feather-Gong-Shang" or "Feather-Gong-Horn". The tonal structure is often based on "Feather-Gong-Shang" or "Feather-Gong-Jiao". For example, in Huang Huwei's "Spring Suburb of Rongcheng", the piece starts with the G-gong modulation and changes to the G-chant modulation in the second measure, and after a short section of the piece, it changes to the B-flat Gong in the fourth measure, and then to the B-flat Chant modulation in the fifth measure (Figure 7), which is a very typical demonstration of the tonal features of the Bashu tuning, and at the same time, it also adds even more eye-catching changes of colour to the piece.

1.3.3 Rhythm Gene Characterisation

Ba Shu culture is deeply influenced by Han culture, and musical rhythms are closely integrated with opera and folk art. Ba culture is closely related to the landscape environment of the Yangtze River Basin, and the music rhythms mostly reflect the labour life and natural environment. The rhythms are mostly smooth, often in 4/4 time, and melodic. For example, the music of the famous Sichuan Opera is rich in rhythmic changes, alternating between fast and slow, with a strong sense of drama. For example, in "Aba Night Meeting", the theme melody uses the rhythm pattern of eighty-six plus four sixteenths, which makes the music move forward continuously, and the left hand accompaniment part, which adopts the rhythm pattern of four eighth notes, makes the whole music present a vibrant gesture, and the people of ethnic minorities dance joyfully in the rhythmic music. The ending chords, reflecting the last beat of the Sichuan tap dance, the last stroke of the tap, and the clanging sound produced by the ground, are embodied in the piano work

1.4 Regionalism- Wuling Corridor Culture

Located in the transition zone between east and west, the Wuling region has historically been deeply influenced by the Chu culture, the culture of the Yunnan-Guizhou Plateau and the cultures of Shu and Hanzhong, making it a depositional belt of diverse cultures. From the viewpoint of cultural division, it is the meeting place of the culture of the Central Plains and the culture of the ethnic minorities in Southwest China. From the point of view of the social status quo, it is the combination of the central and western parts of China, and the migration and intermingling of the ethnic groups of Sichuan, Chongqing, Hubei, Hunan and Gui; the comprehensive features of the Wuling Corridor provide a broader creative space for the composers, and in the context of cross-fertilisation, the piano works, such as Wang Jianzhong's Liu Yang River Tan Dun's Memory of Eight Watercolour

Paintings, contain folk tunes that are familiar to us; Tan Dun's Watching the Opera Xi Qiming's "Flower Drums" and Lu Pei's "Mountain Songs and Copper Drum Music" are typical works that use a combination of folk tunes, as well as operatic and ethnic instrumental tunes and other cultural combinations as their source material.
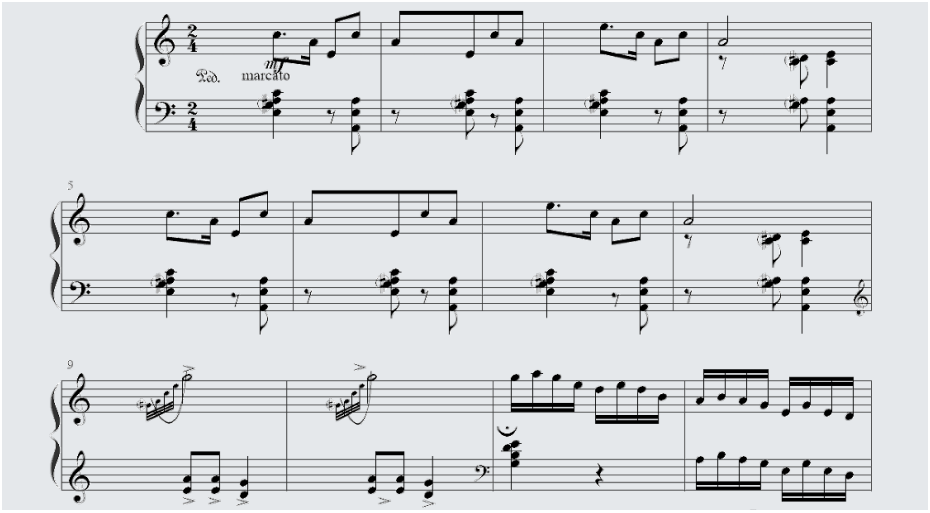


Figure 8 Score examples

In the culture of the Wuling Corridor, Hunan, for example, the Hunan Flower Drum Opera was inscribed on the second batch of national intangible cultural heritage list in 2008, and the tuning of the Hunan Flower Drum Opera has the characteristic plumage tuning of Hunan, with a slight elevation of the shang and the zheng tones in the pentatonic tuning. The name of the opera can be expressed as la do re/#re mi sol/#sol, and sometimes the shang tone is often used as an auxiliary tone, written as a four-tone column. In modal terms, the plagal tone is the most common. For example, in Xi Mingqi's Hunan Flower Drums for piano, starting in the key of A plagal tone, the singing technique of the flower drum opera begins with a flicking of the tongue in front of a leaning tone, and a

raised levitation is added (see the chord on the left hand side of the first bar of the following example). The piece moves to #f-flat mode in measure 46, #c-flat mode in measure 60, g-flat mode in measure 76, and finally returns to a-flat mode in measure 98 of the recapitulation section. The entire piece is in the key of the feather, and has the typical raised shang and zheng tones of the flower-drum theatre, with the expression of the flicking tongue (Figure 8)

In the culture of the Wuling Corridor, which is dominated by mountainous ethnic groups, musical rhythms are mostly related to rituals, festivals and daily life. The Wuling Corridor is a place where many ethnic groups meet, and the rhythm of the music is a fusion of the characteristics of the Tujia, Miao, Dong and other ethnic groups. For example, the Tujia's "Hand Waving Dance" has a solemn rhythm and is often performed in 4/4 time, which has a sense of ceremony. Another example is the mountain songs of the Tujia, which have free rhythms and are often performed in a loose tempo. For example, Xi Mingqi's "Hunan Flower Drums" imitates the musical expression of national instruments. The rhythmic patterns of eighty-six and twenty-eight, and twenty-eight and four are used, imitating the beating of the gongs and drums, a common accompaniment in flower-drum theatre, and further rendering this sense of clamour in the harmony, using the minor second in the dissonant intervals to create the atmosphere.

2. To conduct a study on the creation of ethnic piano works in Southwest China.

It is because of the regional reasons that Chinese composers create works with similarities and differences, and they combine the national elements to create rich and colourful piano compositions. The author mainly analyses the genes of ethnic music in different regions to provide a blueprint for composers.

2.1 The creation of Southwestern ethnic piano works is a fusion and innovation of Chinese and Western cultures.

Cultural fusion: Southwestern ethnic piano works successfully combine traditional Chinese musical elements with Western piano techniques to create a unique musical style. For example, the use of pentatonic scales, ethnic modes and traditional melodies, along with Western harmonies and compositional structures.

Innovative: composers have made a number of innovations based on tradition, such as through the Piano music is enriched by imitating the timbre and playing techniques of ethnic instruments.

2.2 The Use of Folk Music Genetics for Southwestern Ethnic Piano Works

Creation offers a wider range of ideas In terms of melody and scale, the pentatonic scale is widely used in Southwestern ethnic piano works and ethnic modes, the melody has a distinctive ethnic character. In terms of rhythm and beat, ethnic dance rhythms and compound beats are often used in the works, such as the moon dance rhythm of the Yi ethnic group and the drum beat rhythm of the Miao ethnic group. In terms of imitation of musical instruments and timbre, the timbre of ethnic instruments is successfully imitated through specific piano playing techniques, such as the use of pedals and the way of touching the keys. For example, imitating the distant tone of the Guqin or the crisp tone of the pipa.

2.3 The creation of Southwestern ethnic piano works offers new ways to express the emotions and culture of ethnic folklore

Southwestern ethnic piano works express rich emotions through the language of music, such as the depiction of natural landscapes, the praise of ethnic culture and the narration of historical stories. The ethnic musical elements

in the works enhance the listener's sense of cultural identity, which is especially important in a multicultural context.

2.4 The creation of Southwestern ethnic piano works has led to more varied structures and forms of the works

Structure: Works often adopt the structure of traditional Chinese music, such as "start", "end", "end", "end", "end", "end", "end", "end" and "end".

The "bearing and turning", as well as the Western musical forms, such as sonata form and variation form, are also borrowed. Improvisation and fixation: Some works incorporate elements of improvisation from folk music, increasing the flexibility and expressiveness of the work.

DISCUSSION

Through discussions and interviews with scholars, previous research on ethnic music in the southwest region often focused on case studies of individual ethnic music traditions, while the systemic integrity of Southwestern ethnic piano works was underexamined. The piano works of ethnic groups in Southwest China have distinct cultural characteristics and are an important domain for the inheritance and dissemination of ethnic music. The study of these works can provide a basis for understanding the integration of Chinese and Western music cultures and is conducive to the further promotion and exploration of classic works. The findings of this study align with Zhao Dongmei's (2023) work on the encounter of Eastern and Western musical genes, which advocates cultivating musical thinking rooted in traditional Chinese culture, and with Chen Qishang's (2012) framework of seven dimensions of genetic inheritance in traditional Chinese folk music. These theoretical frameworks support the validity of the four-gene typology (melodic, tonal, rhythmic, and instrumental genes) identified in this study

as a comprehensive system for analysing and preserving ethnic musical heritage. At the same time, this study found that the research subject has certain limitations. The scope is limited within the perspective of piano music works, and no research has been conducted on the dissemination methods of other types of national music culture. Judging from the current status of domestic research, studies on the national characteristics of piano works and the integration of piano works with ethnic songs and dances have been carried out extensively. The present study contributes to this field by moving beyond single-work analysis to propose a regionalized, systematic framework of musical genetic characteristics, thereby providing a basis for the inheritance of musical cultural heritage, the recognition of musical identity, and the creative teaching of composers.

CONCLUSION

By analysing the research on piano music composition of Southwest ethnic minorities, the author draws the following conclusions:

1. It is of great significance for composers to write works related to ethnic music. By analysing the characteristics of folk music, composers can deeply understand the cultural background, historical traditions and aesthetic concepts of specific ethnic groups, so as to accurately convey these cultural elements in their works. At the same time, they can innovate on the basis of tradition, combine the elements of ethnic music with modern compositional techniques, and create works with both ethnic characteristics and a sense of the times.

2. It not only contributes to cultural heritage and innovation, but also enriches the musical language, enhances emotional expression, makes use of unique instruments and timbres, explores a variety of structural forms, facilitates cross-cultural exchanges, and has educational and research value. Through in-

depth understanding and skillful use of folk music characteristics, composers can create outstanding works with both national characteristics and international influence. The creation of Southwestern folk piano works promotes the exchange and understanding of Chinese and Western music cultures, and provides international audiences with a window into Chinese folk music.

3. Against the backdrop of promoting China's fine traditional culture and the belief that "historical research has become the foundation of all social sciences", conducting research and summarizing on the application of the genes of ethnic and folk music and proposing creative methods is crucial for exploring the cultural spirit of ethnic and folk music and constructing the theory of folk music culture in Southwest China. Promoting the innovative development and creative transformation of ethnic and folk music in Southwest China has positive theoretical significance and application value.

RECOMMENDATION

Through discussions and interviews with scholars, previous research on ethnic music in the southwest region often focused on isolated case studies of individual ethnic music traditions, leaving the broader integrity of Southwestern ethnic piano works underexamined. Ethnic piano works in the southwest have distinct cultural characteristics and are an important domain for the inheritance and dissemination of ethnic music. Studying them can reveal the deeper connotations of regional music culture and inform both composition pedagogy and cultural policy. This study has several limitations. The scope is confined to the perspective of piano music works, and other modes of dissemination for national music culture—such as digital media, oral transmission, or ensemble performance—were not examined. Future research is recommended in the

following areas: (1) investigation of how identified musical genes (pentatonic modes, compound rhythms, instrumental timbres) can be incorporated into tertiary-level piano pedagogy to strengthen students' ethnic cultural identity; (2) development of a national-level curated digital score database, organised by ethnicity, region, and cultural integration category, to support both research and performance; (3) mixed-methods studies combining quantitative corpus analysis of musical scores with qualitative composer interviews to validate and expand the genetic typology proposed here; and (4) cross-regional comparative studies examining how musical genes from Southwest China compare to those of other ethnic minority regions in China, contributing to a broader theory of Chinese musical genetics. Policymakers are encouraged to support the inclusion of Southwest ethnic piano repertoire in conservatory curricula as a mechanism for productive cultural heritage preservation.

REFERENCES

Bi, W. B. (2001). On the concept and meaning of cultural genes. **Guangxi Social Sciences**, **(4)**, 36–38.

Chen, H. D. (2017). Rethinking the proposition that Chinese composers should take the path of "sinicization" in creating piano music. **Piano Art**, **(12)**, 4–9.

Chen, H. Q. (2019). Chinese piano composers should have the feelings of world citizens: Promoting Chinese piano music to the world and achieving personalization based on mastering the essence of China's excellent culture. **Piano Art**, **(6)**, 4–11.

Chen, Q. S. (2012a). Genetics of music: The five states, four paths and three lines of traditional music. **Journal of the Central Conservatory of Music, (1)**, 92–101.

Chen, Q. S. (2012b). On the genetic inheritance of traditional Chinese folk music. **People's Music**, (9), 56–59.

Clarke, S. R. (1911). **Among the tribes in Southwest China**. China Inland Mission.

Dawkins, R. (1976). **The selfish gene**. Oxford University Press.

Li, H. L. (2005). Foreign-language sources for research on local music in Southwest China before 1949. **Chinese Musicology (Quarterly), (1)**, 4–17.

Li, J. T. (2004). **Introduction to structural analysis of Chinese music**. Central Conservatory of Music Press.

Liu, C. L. (1988). Cultural genes and the structure of national psychology. **Journal of Northwest University for Nationalities (Philosophy and Social Science), (3)**, 12–18.

Liu, Z. M. (2017). The regulatory function of cultural genes on regional and national cultures. **Cultural Heritage, (2)**, 44–50.

Liu, Z. W. (2004). Genetics of music: The five states, four paths and three lines of traditional music. **Journal of the Central Conservatory of Music, (4)**, 33–42.

Rees, H. (1998). 'Authenticity' and the foreign audience for traditional music in Southwest China. **Journal of Musicological Research, 17(2)**, 135–161.

Rees, H. (2000). **Echoes of history: Naxi music in modern China**. Oxford University Press.

Wang, D. (2003). Cultural genes and cultural heritage. **Shandong Social Sciences, (5)**, 39–42.

Wu, Q. L. (2013). On the concept and theoretical construction of cultural genes. **Guizhou Ethnic Studies, 34(1)**, 1–5.

Zhang, X. (2014). On the concept and characteristics of cultural genes. **Journal of Yangtze University (Social Sciences), 37(5)**, 8–10.

Zhang, X. M. (2018). Exploration of the ethnic style of piano music in Southwest China. **Guizhou Ethnic Studies**, **39(8)**, 88–92.

Zhang, Y. H. (2014). **Inheritance and diffusion: A study of Guizhou Miao music in the context of globalisation**. People's Music Publishing House.

Zhang, Y. H. (2019). Macro and micro: A dual vision of cultural identity research in Southwest minority music. **Music Research, (3)**, 5–12.

Zhang, Z. M. (2015). Cultural genes and biological genes: Commonality and differences. **Exploration and Free Views, (7)**, 102–107.

Zhao, D. M. (2023). The encounter between the "genes" of Chinese and Western music: A textbook of song forms that blends the East and the West. **Chinese Music, (2)**, 5–14.

Zhao, H. Y. (2021). Cultural genes: Concept, connotation and research paradigm. **Cultural Heritage Studies, (4)**, 28–36.

DESIGN OF A PROTOTYPE PERFORMANCE TO PROMOTE CULTURAL TOURISM THROUGH NEW MEDIA TECHNOLOGY: A CASE STUDY OF THE "PENGLAI, THE LAND OF PARADISE" SERIES

*WENTAO HUANG [*1] BUNCHOO BUNLIKHITSIRI [2]*
AND RASA SUNTRAYUTH [3]

E-mail: 64810049@go.buu.ac.th, bunchoo@buu.ac.th, kasa@go.buu.ac.th
** Corresponding author*

[1] Student, Doctor of Philosophy Program in Visual Arts, Art of Design and Cultural Management, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
[2,3] Assist. Prof., Ph.D., Department of Visual Arts, Art of Design and Cultural Management, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University

Received: July 29, 2025 **Revised:** January 21, 2026 **Accepted:** February 13, 2026

ABSTRACT

This study aims to (1) analyze the Taoist immortal culture and the current state of cultural tourism in Penglai; (2) examine successful case studies of new media performances in China, specifically “Unique Henan: Land of Dramas” and “Night at Yellow Crane Tower” ; and (3) design a prototype performance series titled “Penglai, the Land of Paradise” using new media technology. A qualitative methodology was employed, integrating documentary research, case study analysis, and fieldwork at key sites including Penglai Pavilion, Sanxianshan, and Eight Immortals Ferry. Findings reveal that while Penglai has a deep cultural foundation in Taoist mythology, its current tourism model relies on static sightseeing and lacks the interactive, immersive night-time experiences sought by modern visitors. The case studies illustrate that technologies such as 3D mapping and drone shows can significantly enhance emotional engagement and cultural storytelling. Consequently, this research proposes three prototypes: the “Danlu Theater,” the “Eight Immortals Crossing the Sea” drone show, and the “Penglai, the Land of Paradise” light show. These designs serve as a 'digital bridge' to reinterpret heritage, filling the gap in night tourism and elevating Penglai’s identity as a contemporary cultural destination.

Keywords: Cultural tourism, New media technology, Taoist immortal culture, Cultural performance, Penglai

INTRODUCTION

In Chinese cultural history, mythology has long functioned not only as a vehicle for storytelling and belief but also as a rich source of national imagination

and collective memory. Among the many mythological traditions, the Penglai myth—centered on the legendary island of immortals in the Eastern Sea—occupies a unique position in Taoist cosmology and Eastern spiritual culture. The idea of Penglai as a utopian realm inhabited by carefree immortals, free from the constraints of time and mortality, has been passed down through generations in literature, art, and folklore. Its imagery, inspired by the vast sea, shifting mirages, and the pursuit of eternal life, remains deeply embedded in Chinese cultural consciousness.

Located in the Shandong Peninsula, the city of Penglai is widely recognized as the geographical and symbolic origin of Eastern immortal mythology. (Gao & He, 2020) It houses significant cultural sites such as the Penglai Pavilion, the Three Immortal Mountains (Sanxianshan) Scenic Area, and the Eight Immortals Ferry—each tied to foundational legends like the Eight Immortals Crossing the Sea and Emperor Qin's eastward search for the elixir of life. These stories not only highlight the historical significance of Penglai as a site of myth-making but also offer a rich narrative foundation for contemporary cultural interpretation.

Despite the abundance of cultural and natural resources, current tourism models in Penglai rely heavily on static sightseeing and guided narration, with limited integration of immersive or interactive experiences. In the context of China's tourism industry's evolution into the "4.0 era," characterized by cross-sector innovation and experiential consumption, there is a growing need to reimagine traditional cultural content through engaging, multi-sensory formats.

New media technology offers powerful tools for this transformation. Technologies such as projection mapping, AR/VR, interactive soundscapes, digital imaging, and drone performances allow for the creation of immersive spatial environments that can visualize mythic narratives in dynamic ways. (Dai, 2025) Compared with conventional stage performances or scenic tours, new media-

based cultural tourism performances are more cost-effective, adaptable, and participatory, enabling deeper emotional and cultural resonance for visitors.

This study aims to explore the creation of a prototype cultural tourism performance series titled "Penglai, the Land of Paradise," which integrates Penglai's Taoist mythology and scenic heritage with new media technologies. Drawing inspiration from recent benchmark projects such as "Unique Henan: Land of Dramas" and "Night at Yellow Crane Tower", this research investigates how immersive stage design, narrative structuring, and interactive digital media can be used to re-present mythological themes in contemporary cultural tourism.

Taking Penglai Pavilion, The Three Immortal Mountains (Sanxianshan) Scenic Area, and Eight Immortals Ferry as primary cultural anchors, the proposed prototype performance seeks to enhance the tourism experience by offering audiences a hybrid of cultural storytelling and technological innovation. By doing so, this work contributes to both the cultural revitalization of Penglai's mythological heritage and the practical advancement of performance-based cultural tourism strategies in China.

OBJECTIVES

1. To study and analyze the Taoist immortal culture in the Penglai region and the current state of cultural tourism development in Penglai.

2. To analyze case studies of successful cultural tourism performances in China—namely " Unique Henan: Land of Dramas" and " Night at Yellow Crane Tower"—as references for developing a performance model.

3. To design a prototype cultural tourism performance utilizing new media technology, under the title "Penglai, the Land of Paradise."

RESEARCH METHODOLOGY

This research utilized a qualitative methodology to bridge the gap between cultural heritage and technological design. The process was structured as follows:

1. Documentary Research and Content Analysis: Primary and secondary sources concerning Penglai's Taoist 'Immortal Culture' were gathered and reviewed. Content Analysis was applied to extract significant visual symbols and cultural narratives—such as the alchemy furnace and the legend of the Eight Immortals—which established the thematic foundation for the subsequent design prototypes.

2. Fieldwork and Spatial Observation: On-site investigations were carried out at key landmarks, including Penglai Pavilion, Sanxianshan, and the Eight Immortals Ferry. This phase focused on assessing the physical landscape and spatial constraints to determine the technical feasibility of 3D mapping and drone performances, ensuring the digital designs integrate seamlessly with the historical sites.

3. Interviews and Data Analysis: Semi-structured interviews were conducted with 12 key informants, comprising scenic area officials, professional tour guides, and local residents. The collected data underwent Thematic Analysis to identify critical patterns regarding cultural interpretation, tourism experience gaps, and the potential for night-time cultural activity development.

4. Case Study Synthesis: Two benchmark projects—Unique Henan: Land of Dramas and Night at Yellow Crane Tower—were analyzed to identify best practices in immersive technology and audience interaction. These insights were synthesized to refine the 'Penglai, the Land of Paradise' performance series, ensuring a balance between technological innovation and cultural authenticity.

RESEARCH RESULTS

1. Historical Origins and Development of Penglai City

The name “Penglai” is rooted in ancient mythology and has undergone a long process of historical evolution. According to legend, the term “Penglai” originated during the First Emperor of Qin’s eastern expedition in 219 BCE. (Dong & Meng, 2006) While standing by the sea in search of a divine mountain and the elixir of immortality, the emperor spotted a red glimmer in the waves and inquired about it. A court sorcerer, improvising on the spot, named the place “Penglai” after the sea grass swaying in the tide. Historically, Penglai was part of Huang County during the Western Han Dynasty. In 133 BCE, Emperor Wu of Han also visited the area during his eastern tour and named the site “Penglai” after gazing toward the mythical mountain across the sea. During the Tang Dynasty, Penglai’s administrative status was elevated several times: it became a town in 634 CE and was designated a county in 707 CE. In modern times, Penglai County was transformed into Penglai City in 1991. In 2020, it was merged with Changdao County and integrated as a district under the jurisdiction of Yantai City, reflecting its continued importance in regional development. (Penglai Municipal Committee of the Communist Party of China, 2007)

2. The Taoist Immortal Culture of Penglai

The Taoist immortal culture of Penglai is a rich system of beliefs and imagination that blends mythology, religious devotion, and Taoist philosophy. At its core lies the human desire for immortality and transcendence through the attainment of "xian" (immortal being) status. Legendary tales of seeking elixirs, cultivating one’s spirit, and discovering sacred realms such as Penglai, Fangzhang, and Yingzhou embody the age-old longing to escape mortality and reach eternal life. (Guo, 2009). One of the most significant roots of this tradition is the tale of

Emperor Qin Shi Huang’s eastern expedition in search of an elixir of life, which is closely associated with the mythical Penglai Island. Texts such as the Shan Hai Jing reference the existence of "immortality elixirs" believed to take the form of rare fruits, minerals, spring water, or even refined “qi.” These beliefs reflect the Taoist cosmology, where humans strive to become one with nature and transcend the cycle of life and death. (Liu, 2017). The natural seascape of Penglai—especially the mysterious mirage phenomena known as haishi shenlou —further reinforces its image as a mystical land beyond death. Penglai came to symbolize a sacred realm that transcends time, space, and worldly limitation. (Yao, 2012) Such visions were absorbed into Taoist teachings, particularly from the late Eastern Han period onward, when Taoism evolved into an organized system of doctrines, sects, and esoteric practices focused on immortality and spiritual cultivation. The Quanzhen School of Taoism, which rose to prominence during the Song and Yuan dynasties, recognized Penglai as a significant spiritual center. (Wang, 2017)Several important Taoist sites are found around Penglai Pavilion, including Lüzu Temple (dedicated to Lü Dongbin, one of the Eight Immortals), the Sanqing Hall (honoring the Three Pure Ones), and the Xianren Cave, a natural seaside grotto housing statues of deities such as the Eight Immortals and Guanyin. These sacred spaces are complemented by a wealth of Taoist inscriptions, poetic couplets, and stone carvings found throughout the area. (Shi, 1992). Together, these tangible and intangible heritage elements illustrate Penglai’s deep connection with the Taoist pursuit of transcendence. The concept of "feathered transformation"—symbolizing spiritual ascent and immortality—resonates throughout the Penglai landscape, combining myth, philosophy, art, and ritual into a living cultural system. (Zhang, 2007). Thus, the Taoist immortal culture of Penglai is not merely an imaginative myth. It is a living, evolving cultural legacy with profound historical, spiritual, and

artistic value—one that continues to shape the cultural identity of the region and inspire generations of seekers in the Chinese imagination.

3. Overview of Penglai's Cultural Tourism

3.1 Geographical and Cultural Context of Penglai

Penglai is located at the northernmost tip of the Jiaodong Peninsula, bordered by the Bohai and Yellow Seas. It is geographically connected to major cities such as Tianjin and Dalian, as well as the Korean Peninsula across the sea. Reputed as the "Mythical Capital of the East" and the "Starting Point of the Maritime Silk Road," Penglai is widely celebrated as a "Paradise on Earth." Covering a total area of 1,128.6 square kilometers with a population of approximately 450,000, the city boasts more than 100 historic and cultural heritage sites. (Xu, 2020. Rich in natural resources, Penglai is home to valuable minerals and is known for its high-quality apples and as one of China's major peanut production bases. The modern Penglai Port, capable of accommodating 10,000-ton vessels, enhances maritime connectivity to northeastern China. The city has earned numerous accolades, including "Excellent Tourist City of China," "Best City for Leisure Tourism," "National Model for Environmental Protection," and "National Sanitary City." It is designated as a National Historical and Cultural City, with iconic attractions such as Penglai Pavilion, Penglai Water City, the Former Residence of General Qi Jiguang, The Three Immortal Mountains (Sanxianshan) Scenic Area, and a range of modern cultural and recreational sites. (Kou, 2013)

Despite its efforts to brand itself as a "Paradise on Earth and City of Peace," Penglai's distinctive cultural identity remains underdeveloped. Meanwhile, many culturally and historically significant artifacts are gradually disappearing. As the protection of intangible cultural heritage deepens, the growing involvement of the tourism market presents a timely opportunity to revitalize and sustainably promote Penglai's cultural uniqueness.

3.2 Structure of Major Tourist Attractions

3.2.1 Overview of Key Tourist Attractions in Penglai

Penglai City features a wide range of tourist attractions that have been systematically developed and integrated. These sites collectively represent various aspects of the region's cultural, historical, natural, and artistic heritage. Among them, ten sites are commonly referred to as the "Ten Major Attractions of Penglai," including: (1) Penglai Pavilion – A symbolic site associated with the legend of Taoist immortals and renowned for its coastal landscape. (2)Eight Immortals Ferry – A sacred location inspired by the folklore of "Eight Immortals Crossing the Sea." (3) The Three Immortal Mountains (Sanxianshan) Scenic Area– A cultural park showcasing classical Chinese gardens and mythical paradise architecture. (4)Junting Vineyard – A scenic wine tourism destination located along the coast. (5) Majia Valley Eco Tourism Site – A rural site integrating organic agriculture and community-based tourism. (6) Dengzhou Museum – A local museum narrating the city's maritime and historical development. (7) Changshan Archipelago – A cluster of 32 islands featuring pristine coastal ecosystems and traditionalisland culture. (8) Tianheng Mountain Cultural Park – A natural and cultural landscape that connects to Penglai Pavilion. (9) Former Residence of General Qi Jiguang – A heritage site commemorating an important historical military figure. (10) Maritime Silk Road Museum – A museum displaying ancient ships and the history of maritime trade, including foreign vessels. These attractions are interconnected through shared themes, historical continuity, and a regional tourism framework. Their strategic layout reflects a comprehensive approach to cultural tourism development, aiming to provide meaningful, experience-based engagements for visitors. Within this broad system, the present study focuses specifically on three core sites—Penglai Pavilion, The Three Immortal Mountains (Sanxianshan) Scenic Area, and Eight Immortals Ferry—which are most closely

linked to Taoist mythology and the culture of immortality. These sites serve not only as architectural landmarks but also as cultural spaces where symbolic belief systems and spiritual experiences are performed and embodied. The analysis emphasizes their aesthetic features, sacred narratives, and role in the cultural tourism identity of Penglai. In contrast, the remaining attractions—such as Junting Vineyard, the Changshan Archipelago, and the museums—contribute significantly to the broader image of Penglai as a destination for recreational, ecological, and cultural tourism, supporting its development as an integrated, multi-dimensional tourism city.

3.2.2 Current Conditions of Penglai Pavilion, Eight Immortals Ferry, and The Three Immortal Mountains (Sanxianshan) Scenic Area

(1) Penglai Pavilion: Penglai Pavilion is a nationally protected cultural heritage site and a designated 5A-level tourist attraction. Officially listed as a national historical site in 1982, it is situated atop Mount Dan'ya and offers a panoramic view of the famous "mirage over the sea." (Xian & Gao, 2022)The main building is a two-story wooden structure surrounded by open-air corridors for scenic viewing. The surrounding area features a number of Taoist religious structures, including the Sanqing Hall, Lü Dongbin Shrine, Dragon King Temple, and Mazu Temple, all built along the mountain slope in architectural harmony with the natural landscape. These attributes have made the pavilion a popular destination for both domestic and international tourists.

(2) Eight Immortals Ferry: Located along a coastal zone bordered on three sides by the sea, Eight Immortals Ferry Scenic Area is designed to visually manifest the Taoist legend of "The Eight Immortals Crossing the Sea." The site includes numerous classical-style structures such as pavilions, temples, and over 100 statues of deities, alongside stylized maritime scenes. A ferry terminal offers boat tours across the Bohai and Yellow Seas. The site successfully integrates

artistic elements, historical context, and spiritual symbolism, making it a prominent Taoist cultural landmark.

(3) The Three Immortal Mountains (Sanxianshan) Scenic Area: This cultural park is designed based on traditional Chinese garden aesthetics, combining the grandeur of northern imperial gardens with the elegance of southern private gardens. Key attractions include the Heqi Hall, Yingzhou Immortal Pavilion, Jade Buddha Temple, Art Museum, and Penglai Cultural Exhibition Hall. The landscape is enhanced by ancient trees, ornamental rock formations, and intricate architectural details, all of which embody the Taoist principle of "harmony between humanity and nature" Additional visitor amenities include a five-star hotel, hot spring spa, and a comprehensive leisure center, all catering to cultural tourists seeking immersive and restorative experiences.

3.3 An Analysis of the Current Development and Challenges of Cultural Tourism in the Penglai Scenic Area

Based on interviews with key stakeholders including officials from the Penglai Scenic Area, tour guides from local travel companies, and residents of the area, the current state of cultural tourism in Penglai reveals a situation where strengths and challenges coexist. Strengths include an increasing level of integration across tourism resources, with the introduction of the "Penglai Bay" concept and bundled ticket packages that combine multiple attractions to enhance visitor experience. Tourism products have become increasingly diversified, encompassing new performances, winery tours, and other offerings that cater to a variety of visitor interests. Promotional efforts have also intensified, with the emerging brand image of "Immortal Life in Penglai Bay" gaining initial recognition. At the same time, infrastructure is steadily improving. However, several challenges remain prominent. The development of tourism-related

industries is uneven, with a lack of distinctive and innovative tourism merchandise and limited entertainment experiences. Cultural resources are underutilized—some cultural attractions present content in a monotonous way with weak interactivity. The portrayal of Taoist mythology and coastal scenery remains traditional and lacks innovation. Currently, tourism offerings are still primarily focused on conventional sightseeing, resulting in a homogeneous format, low overnight stay rates, and underdeveloped night tourism and vacation products. Visitors express a desire for more interactive and immersive experiences, such as myth-themed activities and folk performances that reflect local traditions. Yet the development of such experiences in the Penglai Scenic Area remains insufficient, making it difficult to meet the diverse needs of tourists seeking deeper entertainment and cultural engagement. This, in turn, limits the overall appeal of the destination and reduces the length of visitor stays.

4. Case Study Analysis

4.1 Unique Henan: Land of Dramas

"Unique Henan: Land of Dramas" is the largest theatrical complex in China, comprising 21 theaters. It is designed around the cultural heritage of the Yellow River region and employs immersive theater techniques to convey narratives centered on land, food, and cultural inheritance. Immersive Scene Design and Spatial Experience:The project emphasizes creating participatory environments that allow audiences to engage directly with the narrative. By dissolving the boundary between performers and viewers, the production fosters emotional proximity and deep audience immersion. New Media and Visual Transformation: Traditional mediums such as earthen slopes, trees, water, and crowds are artistically transformed through projection, sound, lighting, and VR technology. These digital enhancements strengthen the narrative power and create dynamic

multimedia experiences. Mobile and Interactive Storytelling: Audiences are free to move through the performance space and interact with actors. For instance, in the recreated village of Li Jia Cun, visitors are invited to participate in the storyline—assuming character roles and emotionally connecting with the plot through multisensory engagement. Spectacle and Virtual Illusion: Projection mapping is used to display 328-meter-long visual narratives across rammed-earth walls, blending classical Chinese paintings like Along the River During the Qingming Festival into the architectural canvas. Some venues feature performances without live actors, relying solely on lights and music to envelop audiences within the immersive atmosphere.

In addition, "Unique Henan" incorporates technologies such as VR, 3D, and integrated online–offline platforms to expand its reach through exhibitions, live performances, commerce, and entertainment. This holistic and sustainable model exemplifies contemporary cultural tourism development through the synergy of art, technology, and experience-based engagement.

4.2 Night at Yellow Crane Tower

"Night at Yellow Crane Tower" is an immersive night tourism project that integrates sound, light, and digital visuals with live artistic performance. Set within the historic Yellow Crane Tower Park, the project presents a new model of urban landmark nighttime tourism by drawing on the site's unique cultural and historical heritage and transforming it through high-tech visual storytelling. The project centers on two key dimensions:

Technological Tools Enhancing Immersive Interaction: A range of advanced technologies—such as 3D projection mapping, mixed reality, motion sensing, and multi-channel projection—are used to construct digital visual experiences across various iconic locations in the park. These include Cui Hao's Poetry Wall, the Stele

Gallery, Goose Pond, and the legendary settings of "Immortal and White Cloud" and the Xin Family Tavern on Snake Mountain. These visual effects blend seamlessly with the natural environment and historical architecture to stimulate powerful sensory responses in visitors. Atmospheric Design and Narrative Performance: Shows like The Origin of the Crane use dramatic lighting, music, fog, and projection effects alongside live performers to re-create the myth of Lü Dongbin drawing a crane that comes to life and dances before flying away. Meanwhile, Crane Dance Through the Ages transforms the main tower with animated projections, laser effects, and twelve mobile screens, portraying the cultural history of the tower as well as the changing of seasons through time. Overall, this case exemplifies the innovative fusion of digital technology and cultural tourism. By leveraging multimedia storytelling and immersive experiences, "Night at Yellow Crane Tower" enhances aesthetic engagement, deepens cultural interpretation, and offers a compelling model for contemporary cultural tourism development. The case studies of "Unique Henan: Land of Dramas" and "Night at Yellow Crane Tower" highlight how immersive design and digital technology can revitalize cultural heritage through interactive storytelling. Both projects successfully blend tradition with innovation, offering valuable models for enhancing visitor experience, emotional engagement, and cultural interpretation. These insights provide practical reference points for designing immersive cultural tourism performances in Penglai.

5. Prototype Design Plan for the Cultural Tourism Performance: Penglai, the Land of Paradise

Based on the study, the researcher selected three key sites—Penglai Pavilion, The Three Immortal Mountains (Sanxianshan) Scenic Area, and Eight Immortals Ferry—which are closely linked to Taoist legends and the culture of

immortality, as the primary areas of investigation. The aim is to design a cultural tourism performance rooted in these locations, with the following details:

5.1. Danlu Theater (Alchemy Furnace Theater)

The envisioned "Danlu Theater" (Alchemy Furnace Theater) is planned to be located at the northeast corner of the Three Immortal Mountains (Sanxianshan) Scenic Area in Penglai, with a seating capacity of approximately 500 to 1,000 people and a total area of about 3,000 square meters. As a sacred site in Penglai mythology associated with the pursuit of immortality and the search for divine elixirs, Sanxianshan holds profound cultural significance rooted in Taoist immortality traditions. Laozi, the founder of Daoist philosophy and a central figure among the Taoist immortals, serves as the creative inspiration for the theater. Its conceptual design draws from the legendary alchemy furnace of the Grand Supreme Elder Lord (the deified form of Laozi), a renowned magical artifact in the celestial realm. The theater adopts "Seeking Immortality and Cultivating the Tao" as its core performance theme, integrating Taoist culture with new media art to create an immersive, multisensory cultural tourism performance. The goal is to blend Taoist spiritual heritage with contemporary digital performance techniques, offering visitors a unique cultural experience that preserves and promotes the essence of Eastern immortal traditions. The Danlu Theater is a conceptual performance venue envisioned to be located in the northeastern area of The Three Immortal Mountains (Sanxianshan) Scenic Area in Penglai. Inspired by the legendary alchemical furnace of Taishang Laojun—one of the most iconic immortals in Taoist culture—the theater reflects the essence of "seeking immortality and enlightenment," which is central to the Taoist heritage of the region. The exterior is shaped like a giant bronze alchemy furnace, incorporating traditional Chinese architectural motifs such as beast-shaped handles, flying eaves, and a domed pagoda roof. Set upon a base patterned with the Bagua symbol, the

structure evokes a sense of sacredness and mystery. Internally, the space is designed to enhance immersive engagement. The audience seating is arranged in a semi-circular Bagua layout with multi-level platforms. Mechanized seats can tilt or shift in response to dramatic scenes such as ocean storms or earthquakes. The stage itself is a three-layered circular platform, featuring a central Tai Chi symbol that rises or lowers to match narrative shifts. A large LED arc screen and multiple gauze projection screens provide dynamic backdrops, while the ceiling dome employs 360-degree projection mapping to simulate vast cosmological scenes—stars, mountains, fire, and more. To deepen immersion, the theater incorporates state-of-the-art new media technologies, including 3 D fan-style holographic projectors suspended above the audience, creating floating visual effects throughout the space. Performances integrate dance, acrobatics, and physical theater with AR/VR elements, laser visuals, soundscapes, and smoke effects, blending real actors with virtual imagery. Visitors can also participate in interactive experiences symbolizing Taoist self-cultivation, using gesture-based interfaces or mobile integration. This theater represents an innovative fusion of Eastern mythology and digital media, aiming to revitalize Taoist culture through multi-sensory, narrative-rich experiences that bridge tradition and technology. The theater's design functions as a physical manifestation of Taoist philosophy, using immersion to transform abstract spiritual concepts into a tangible cultural experience for tourists.



Figure 1 Conceptual Exterior Design of the Danlu Theater



Figure 2 Frontal View of the Interior Model of Danlu Theater



Figure 3 3D Fan Projection Combined Performance Diagram

5.2 "Eight Immortals Crossing the Sea" Marine Drone Show

In the Penglai Scenic Area, visitors must take a boat to travel across the sea from Eight Immortals Ferry to Penglai Pavilion. Research indicates that nighttime tourism activities in the area are relatively limited. To address this gap, a "Marine Drone Show" could be designed at the Eight Immortals Ferry Scenic Area, using the natural landscape of mountains and sea as the backdrop. While crossing the sea by boat, tourists could enjoy a spectacular drone show from onboard. This type of drone performance, which combines technology and art, uses programmed coordination to control hundreds of drones flying, hovering, and landing in unison, forming dynamic shapes, texts, and images in the sky. A marine-themed drone show reenacting the legendary tale of "The Eight Immortals Crossing the Sea" would offer an impressive visual experience. As night falls, hundreds of drones would rise into the sky, transforming into lifelike figures of the Eight Immortals and their magical items through precise programming—vividly recreating this classic Taoist scene and filling the gap in nighttime tourism offerings. The performance would be accompanied by atmospheric music—alternating between classical and dramatic melodies—to create a mystical and dreamlike ambiance, allowing visitors to feel immersed in the legendary world of the Eight Immortals. This concept fuses traditional Eight Immortals culture with modern tourism innovations. Whether enjoying a scenic daytime cruise on a themed vessel or watching the stunning nighttime drone show at sea, visitors would gain a deeper appreciation of the Eight Immortals' cultural charm. It adds a new highlight to the Eight Immortals Ferry Scenic Area and is expected to attract more tourists to experience its unique offerings. This drone performance serves as a digital bridge, translating intangible folklore into a high-tech visual language that addresses the current lack of night-time engagement in Penglai.



Figure 4 Panoramic View of the “Eight Immortals Crossing the Sea” Drone Show at Night



Figure 5 "Illustrative Diagram of the 'Eight Immortals Crossing the Sea' Drone Show"

5.3 Lighting Show for the Penglai Pavilion Scenic Area

Penglai Pavilion is one of China's most iconic historical and cultural landmarks. It serves as the spiritual center of Taoist legends concerning the pursuit of immortality and is deeply rooted in the heritage of the Eight Immortals culture. Historically, Penglai was also a key departure point along the ancient Maritime Silk Road and a major center for the dissemination of northern Mazu culture. With such rich cultural foundations, Penglai Pavilion offers an ideal setting for contemporary artistic performances that integrate history with new media technologies. This project aims to enhance nighttime tourism experiences through a spectacular light show, using the architectural façade of Penglai Pavilion and the surrounding mountainous landscape as the backdrop. The performance will visualize mythical tales, the pursuit of immortality, and the spiritual essence of Penglai, immersing audiences in a magical and imaginative atmosphere. Key technologies used in the project include 3D mapping, which precisely models the contours of the building and mountains to ensure seamless visual projection with realistic depth and dimension. In addition, laser projectiontechnology creates vivid, colorful light effects synchronized with music and storytelling elements, forming dynamic shapes and patterns in the air that evoke a dreamlike environment. This immersive light show not only fills the gap in Penglai's nighttime tourism offerings but also breathes new life into its mythological heritage. It presents a new model of cultural tourism that integrates art, technology, and traditional storytelling, offering visitors an emotionally engaging and visually stunning cultural experience. By utilizing 3D mapping, the project re-contextualizes historical architecture, providing an emotionally resonant narrative that elevates the site's cultural identity beyond traditional sightseeing.



Figure 6 Real Scene Photo of Penglai Pavilion



Figure 7 Emperor Qin Shi Huang's Immortal-Seeking Journey – 3D Mapping Architectural Projection Light Show Rendering

CONCLUSION

This study reveals that Penglai City possesses a profound historical and cultural background, particularly as a central hub of Taoist immortal culture that reflects humanity's aspiration for transcendence and eternal life. These beliefs have been preserved and expressed through legends, storytelling, architecture,

and artistic forms, with symbolic landmarks such as Penglai Pavilion, The Three Immortal Mountains (Sanxianshan), and Eight Immortals Ferry serving as vital cultural and spiritual anchors. Despite Penglai's strong potential for cultural tourism, the analysis of current conditions highlights several limitations—particularly the lack of variety in cultural content presentation, underdeveloped nighttime tourism infrastructure, and insufficient engagement in creative and immersive experiences.

To address these gaps, the study analyzed two exemplary cases: Unique Henan: Land of Dramas and Night at Yellow Crane Tower. These cases demonstrate how the integration of new media technologies and imaginative design can revitalize cultural heritage, creating immersive, participatory, and emotionally resonant tourism experiences. Drawing from these insights, the research proposes three prototype cultural performance designs for Penglai: (1) Danlu Theater, inspired by the mythical Taoist alchemy furnace, combining live performance with multimedia technologies such as light, sound, and AR/VR; (2) "Eight Immortals Crossing the Sea" Marine Drone Show, a high-tech outdoor performance blending folklore with synchronized drone displays over the ocean; and (3) "Penglai, the Land of Paradise" Lighting Show, a 3D mapping and laser projection event using the architectural and natural backdrop of Penglai Pavilion and surrounding mountains to narrate mythological tales. These prototype designs not only help fill the gap in nighttime tourism but also offer an innovative reinterpretation of cultural heritage, adding new value to Penglai as a contemporary cultural tourism destination. They serve as a forward-looking model for integrating art, technology, and local identity to promote sustainable and experience-rich cultural tourism.

DISCUSSION

The Penglai, the Land of Paradise series reveals that new media technology is not merely an aesthetic add-on, but a critical tool for reinterpreting heritage for modern audiences. Compared with existing studies that treat digital technology mainly as a tool for visual enhancement, this research conceptualizes new media performance as a cultural translation mechanism that restructures heritage narratives into immersive spatial experiences.

1. Merging Tech and Tradition: While prior scholarship often treats technology and heritage as distinct domains, this research frames immersive media as a "digital bridge," as exemplified by the Danlu Theater. Aligning with the Unique Henan case, this implies a shift from passive observation to active participation. However, a key risk remains: the potential for high-tech elements to overshadow Taoism's spiritual subtlety—a concern central to contemporary digital heritage discourse.

2. Cultivating Night-Time Engagement: The drone and lighting concepts directly address Penglai's weak night-time tourism economy. By transforming landmarks into nocturnal storytelling venues, the design provides a solution to the short-stay limitation of traditional sites. This study contributes to night tourism literature by integrating specific local myths, such as the Eight Immortals, into the technological framework, rather than applying generic light-show formats.

3. Limitations and Future Work: It is crucial to note that such designs require substantial investment and long-term maintenance. Future studies should prioritize quantitative evaluation methods to measure not only visitor satisfaction but also the depth of cultural understanding retained after the experience.

RECOMMENDATION

1. Plan for Nighttime Cultural Tourism: Develop a strategic plan that integrates new media with cultural themes to enrich nighttime tourism experiences in Penglai.

2. Encourage Public-Private Collaboration: Promote partnerships with tech and creative industries to co-create engaging performances and expand cultural tourism potential.

3. Enhance Interactive Heritage Interpretation:Use AR/VR and immersive tools to design participatory experiences that deepen understanding of Penglai’s cultural identity.

REFERENCES

Dai, Y. (2025). Research on the application of virtual reality and augmented reality in brand new media marketing, **China Business Review (12).**

Dong, Y., & Meng, Z. (2006). Research on the origin of the place name "Penglai" - from an ancient document record. **Shandong Archives, (03)**, 64–65.

Gao, L., & He, Y. (2020). Go to Penglai and live a fairy-like life. **Go to the World, (S01)**, 2.

Guo, X. (2009). Searching for the legendary fairy mountain on the sea. **Ocean World, (3)**, 4.

Kou, R. (2013). Exploring the Taoist Culture of Penglai Pavilion. **Shenzhou (21)**, 2.

Liu, J. (2017). **Research on Taoist "Dongtian Fudi"** (Doctoral dissertation, Nanjing University).

Penglai Municipal Committee of the Communist Party of China. (2007). Promote the catch-up development of county economy with the scientific outlook on development. **Shandong Economic Strategy Research**, **000(002)**, 46–49.

Shi, Y. (1992). Exploring the origin of Taoist "Three Pure Ones". **Chinese Taoism, (3)**, 4.

Wang, Y. (2017). "Pure and Quiet" and "Clear Mind and Observe the Tao" - Exploring Taoist thoughts in Huang Gongwang's paintings. **Art Education Research, (24)**, 1.

Xian, J., & Gao, Y. (2022). Penglai Pavilion: One of the four famous ancient towers in China. **Go to the World, (12)**, 70–71.

Xu, G. (2020). A fairyland on earth, you will become a fairy when you arrive in Penglai. **A Generation of Romantic People, (10)**, 2.

Yao, S. (2012). Exploring the origin of Penglai fairy tale. **Journal of Xinyang Normal University: Philosophy and Social Sciences Edition**, **32(6)**, 4.

Zhang, H. (2007). **Study on Tang Dynasty poetry prefaces**, (Doctoral dissertation, Shaanxi Normal University).



JOURNAL of ASIA
ARTS and DESIGN

JAD

JOURNAL of ASIA ARTS and DESIGN

วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย