

ธนภัทร เต็มรัตนกุล³ (Tanapat Temrattanakul)³

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาอุปนิสัยและความเชื่อเกี่ยวกับ
รูปหล่อสำริดตาโปน และพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์จากรูปหล่อสำริดตาโปน
พิพิธภัณฑ์ซานชิงตง วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ และวิจัยเชิงเอกสาร พื้นที่
ศึกษาได้แก่ พิพิธภัณฑ์ซานชิงตง นครกว่างอัน มณฑลเสฉวน สาธารณรัฐประชาชนจีน
ผู้ให้ข้อมูลมีจำนวน 2 กลุ่ม ดังนี้ 1) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ประกอบด้วย เจ้าหน้าที่

Received September 17, 2024 Revised: October 4, 2024 Accepted: October 4, 2024

พิพิธภัณฑ์ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม สื่อมวลชนทั้งภายในและภายนอกพิพิธภัณฑ์ กลุ่มเยาวชน และนักท่องเที่ยว 46 คน 2) กลุ่มสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากรูปหล่อสำริดตาโปน 5 กลุ่ม ได้แก่ เจ้าหน้าที่ด้านการท่องเที่ยว นักออกแบบ นักวางแผนและนโยบาย เจ้าหน้าที่ด้านการตลาด และจิตรกร 13 คน แนวคิดที่ใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษา ได้แก่ แนวคิดการสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ผลการศึกษาพบว่า 1) รูปลักษณะและความเชื่อของรูปหล่อสำริดตาโปน จำแนกได้ 2 ลักษณะ คือ แบบแรก มีตาโปน มีใบหูที่กว้างใหญ่ มีรอยยิ้มกว้าง มีใบหน้าและศีรษะใหญ่ ส่วนแบบที่สอง มีจมูกที่ต่อกับขยุหลงซึ่งยาวสูงชี้ขึ้นฟ้า มีใบหน้าและส่วนหัวเล็กกว่าแบบแรก และพบว่ารูปหล่อสำริดตาโปน มีความเชื่อที่เชื่อมโยงกับโลกแห่งวิญญาณและธรรมชาติ ลักษณะของใบหูที่กว้างใหญ่เปรียบเสมือนการได้ยินและรับรู้เรื่องราวทุกสรรพสิ่งในได้ห้ล้า รอยยิ้มของรูปหล่อสำริดตาโปน สะท้อนถึงความสุขทางใจของคน จมูกที่ต่อกับขยุหลงซึ่งยาวสูงชี้ขึ้นฟ้า แสดงถึงความเคารพต่อธรรมชาติ 2) การพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์จากรูปหล่อสำริดตาโปน ออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จำนวน 5 แบบ ได้แก่ ตุ๊กตาจำลอง พวงกุญแจ เข็มกลัดติดเสื้อ แหวนสำหรับติดหลังโทรศัพท์ และ เสื้อยืดสตรีนรูปหล่อสำริดตาโปน

คำสำคัญ : รูปลักษณะ ความเชื่อ ผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ รูปหล่อสำริดตาโปน พิพิธภัณฑ์ซานซิงตง

Abstract

This research article aims to explore the visual characteristics and beliefs associated with Protruding Eyes and to develop creative products inspired by them at the Sanxingdui Museum. The study employs qualitative research methods and document analysis, focusing on the Sanxingdui Museum in Guanghan City, Sichuan Province, People's Republic of China. The data sources consist of two main groups: 1) Primary informants, including museum staff, experts in history and culture, media representatives both within and outside the museum, youth, and tourists, totaling 46 individuals; and 2) A creative product

development group comprising 5 teams—tourism officials, designers, planners and policymakers, marketing personnel, and artists—totaling 13 participants. The conceptual framework utilized in this study encompasses creativity and product development. The findings reveal that the visual characteristics and beliefs surrounding Protruding Eyes can be categorized into two distinct types. The first type features prominent eyes, large ears, a broad smile, and a large face and head, while the second type presents a nose that extends to a high, upward-curving crest, with a smaller face and head compared to the first type. It was also found that Protruding Eyes embody beliefs that connect to the spiritual and natural worlds. The large ears symbolize the ability to hear and comprehend the myriad stories of existence, while the smile reflects inner happiness. The nose's upward extension signifies respect for nature. Additionally, the study outlines the development of five creative souvenir products inspired by Protruding Eyes: a miniature doll, a keychain, a lapel pin, a phone grip ring, and a T-shirt featuring Protruding Eyes designs.

Keywords: Appearance, Beliefs, Creative Products, Bronze Statues with Protruding Eyes, Sanxingdui Museum

บทนำ

ประเทศจีนมีมรดกทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย โดยเฉพาะด้านโบราณคดี ซึ่งส่วนหนึ่งได้จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์สำหรับผู้สนใจและนักท่องเที่ยวเข้ามาเยี่ยมชม พิพิธภัณฑ์ที่จัดแสดงหลักฐานทางโบราณคดีที่สำคัญ ที่บทความวิจัยนี้นำมาเป็นกรณีศึกษา คือ พิพิธภัณฑ์ซานซิงตงยฺ นครกว่างฮั่น มณฑลเสฉวน สาธารณรัฐประชาชนจีน

พิพิธภัณฑ์ซานซิงตงยฺ นครกว่างฮั่น มณฑลเสฉวน สาธารณรัฐประชาชนจีน เป็นพื้นที่จัดแสดงโบราณวัตถุที่ขุดค้นพบจากแหล่งโบราณสถาน ซานซิงตงยฺ ซึ่งมีประวัติศาสตร์ยาวนานกว่า 4,800 ปี มีขนาดเนื้อที่ถึง 12 ตารางกิโลเมตร ปัจจุบันเป็นแหล่งโบราณสถานที่มีย่านพื้นที่ใหญ่ที่สุด และมีประวัติยาวนานที่สุดในภาคตะวันตกเฉียงใต้ของจีน (พิพิธภัณฑ์ซานซิงตงยฺ, 2567)

พิพิธภัณฑ์ซานซิงตุย ได้จัดแสดงโบราณวัตถุจากแหล่งโบราณสถานข้างต้น เช่น รูปหล่อสำริดตาโปน ประติมากรรมคนสวมมงกุฎรูปหัวสัตว์ เครื่องสัมฤทธิ์ 3 ชั้น ประติมากรรมศิระษะมนุษย์สวมหน้ากากทองคำ ประติมากรรมต้นไม้สัมฤทธิ์ ประติมากรรมสัมฤทธิ์รูปมนุษย์ขนาดใหญ่ เครื่องหยก ไม้เท้าทองคำ กงล้อดวงตะวัน เป็นต้น ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ และผู้เชี่ยวชาญทางด้าน ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม มีความเห็นในทำนองเดียวกันว่า หากเปรียบเทียบ โบราณวัตถุที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ซานซิงตุยดังกล่าว รูปหล่อสำริดตาโปนจะมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น ทั้งด้าน รูปลักษณ์ ความเชื่อของคนท้องถิ่น มีความเหมาะสมที่จะนำมาศึกษาและพัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ กล่าวคือ ในด้านรูปลักษณ์ มีดวงตาโปน มีใบหูที่กว้างใหญ่ มีรอยยิ้มกว้าง มีใบหน้าและศิระษะใหญ่ ซึ่งรูปลักษณ์นี้ เชื่อมโยงกับธรรมชาติและสิ่งเหนือธรรมชาติ ทำให้รูปหล่อสำริดตาโปน มีความแตกต่างจากโบราณวัตถุชิ้นอื่น ๆ บทความนี้จึงมุ่งหาคำตอบว่า รูปหล่อสำริดตาโปน มีรูปลักษณ์ที่สัมพันธ์กับความเชื่อของคนท้องถิ่นอย่างไร และสามารถนำรูปลักษณ์ และความเชื่อของรูปหล่อสำริดตาโปนมาออกแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์อย่างไร สำหรับประโยชน์ของการวิจัย นอกจากจะทำให้ได้ความรู้เกี่ยวกับลักษณะ รูปร่าง และเรื่องราวความเชื่อแล้ว หากยังเป็นการเพิ่มคุณค่าและมูลค่าผลงาน สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากโบราณวัตถุรูปหล่อสำริดตาโปนดังกล่าวให้แก่พิพิธภัณฑ์ ซานซิงตุยอีกประการหนึ่งด้วย

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อศึกษารูปลักษณ์และความเชื่อเกี่ยวกับรูปหล่อสำริดตาโปน จากพิพิธภัณฑ์ซานซิงตุย นครกว่างอัน มณฑลเสฉวน สาธารณรัฐประชาชนจีน
- 2) เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์รูปหล่อสำริดตาโปน พิพิธภัณฑ์ ซานซิงตุย นครกว่างอัน มณฑลเสฉวน สาธารณรัฐประชาชนจีน

แนวคิด/ทฤษฎี

แนวคิดที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ แนวคิดการสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ดังนี้

คำว่า สร้างสรรค์ เป็นการสร้างให้มีเป็นขึ้น (มักใช้ทางนามธรรม) เช่น สร้างสรรค์ความสุขความเจริญให้แก่สังคม มีลักษณะริเริ่มในทางดี เช่น ความคิดสร้างสรรค์ ศิลปะสร้างสรรค์ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2556)

แนวคิดการสร้างสรรค์ คือแนวปฏิบัติที่สร้างหรือเพิ่มมูลค่าของสินค้าและบริการ โดยใช้ความคิดสติปัญญา และการสร้างสรรค์ให้มากขึ้น (อาคม เติมพิทยาไพสิฐ, 2552, อ้างถึงใน ฉันทพร นิลกำแหง อภิศักดิ์ สีนธวัช และอุดมศักดิ์ สารบุตร, 2557)

การคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการคิดที่นำไปสู่นวัตกรรม การแก้ปัญหา หรือการสังเคราะห์ในเรื่องต่าง ๆ สร้างสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ มีประโยชน์ มีคุณค่า และมีความเหมาะสม คุณค่าความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความใหม่ เป็นต้นแบบ (novelty/originality) มีประโยชน์และคุณค่า (usefulness/value) ของความคิด (thoughts) หรือ ผลลัพธ์ (outcomes) ที่เกิดขึ้นทั้งในระดับบุคคล กลุ่ม และองค์การ (ดวงเดือน ศาสตรภักดิ์, 2557) เพื่อนำไปสู่การสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีประโยชน์ (Mumford, 2003, อ้างถึงใน อภิลักษณ์ ธรรมวิมุตติ และ ชีระวัฒน์ จันทิก, 2560) การออกแบบเป็นการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นโดยไม่ลอกเลียนของเดิมหรือความคิดเดิมที่มีมาก่อนเพื่อสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอย หรือความต้องการด้านอื่น ๆ (วัฒน์ จูทะวิภาต, 2527, อ้างถึงใน ธัชพล ภัทรจรียา, 2563)

การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ เป็นการออกแบบผลงานโดยไม่ลอกเลียนของเดิมหรือความคิดเดิมที่มีมาก่อน (วัฒน์ จูทะวิภาต, 2527 อ้างถึงใน ธัชพล ภัทรจรียา, 2563) การออกแบบต้องคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอย ความสะดวกในการใช้งาน ความสวยงามน่าใช้ สืบถึงความเป็นเอกลักษณ์ ความเหมาะสมด้านวัสดุในการผลิต และความปลอดภัยในรูปแบบผลิตภัณฑ์และกระบวนการผลิต (Suksod, 2001, อ้างถึงใน Raphiphat Monphrom and Yuwadee Tong-on, 2560)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก นำเอกลักษณ์ด้านรูปลักษณ์ และความเชื่อของรูปหล่อสำริดตาโปน มาสร้างใหม่ให้เป็นชิ้นงานใหม่ ทั้งในแง่ประโยชน์ใช้สอย และของประดับบ้าน

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพ และการวิจัยเชิงเอกสาร โดยมีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

พื้นที่ศึกษา ได้แก่ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ นครกว่างอัน มณฑลเสฉวน สาธารณรัฐประชาชนจีน

ผู้ให้ข้อมูล กลุ่มผู้ให้ข้อมูล มี 2 กลุ่ม ดังนี้ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักเกี่ยวกับรูปหล่อสำริดตาโปน และกลุ่มสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากรูปหล่อสำริดตาโปน

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key informants) 5 กลุ่ม จำนวน 46 คน ได้แก่ เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ 2 คน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม 2 คน สื่อมวลชนทั้งภายในและภายนอกพิพิธภัณฑ 2 คน กลุ่มเยาวชน 30 คน และกลุ่มนักท่องเที่ยว 10 คน

2. กลุ่มสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากรูปหล่อสำริดตาโปน 5 กลุ่ม จำนวน 13 คน ได้แก่ เจ้าหน้าที่ด้านการท่องเที่ยวทั้งภาครัฐและเอกชน 2 คน นักออกแบบ 2 คน นักวางแผนและนโยบาย 2 คน เจ้าหน้าที่ด้านการตลาด 2 คน และจิตรกร 5 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ และแบบสอบถาม

1. แบบสัมภาษณ์ 2 ชุด ประกอบด้วย ชุดที่ 1 แบบสัมภาษณ์ แบบมีโครงสร้างเพื่อสอบถามเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา ลักษณะรูปร่าง ความแตกต่าง และความเชื่อของคนท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับรูปหล่อสำริดตาโปน การเป็นที่รู้จัก ความชอบ ความต้องการซื้อผลิตภัณฑ์จากรูปหล่อสำริดตาโปน ชุดที่ 2 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับ หลักการ

ออกแบบผลิตภัณฑ์ องค์ประกอบการออกแบบผลิตภัณฑ์ แนวทางการสร้างสรรค์
เอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ และการวางตำแหน่ง
ผลิตภัณฑ์

2. การสังเกตด้วยตัวของผู้วิจัยเอง เพื่อสังเกตเกี่ยวกับ ประเภทของรูปหล่อ
สำริดตาโปน ที่มีอยู่ในพิพิธภัณฑ์ และสังเกตรูปลักษณ์ ของรูปหล่อสำริดตาโปน

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับ การสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์
ผลิตภัณฑ์

2. สัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างในพิพิธภัณฑ์ชานซิงตง สัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลัก
ประกอบด้วย เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม
สื่อมวลชนทั้งภายในและภายนอกพิพิธภัณฑ์ กลุ่มเยาวชนนักเรียนนักศึกษา และ
กลุ่มนักท่องเที่ยว

3. วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ผู้ให้ข้อมูลหลัก

4. สัมภาษณ์เกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์จาก
รูปหล่อสำริดตาโปน โดยนักวิจัยร่วมกับกลุ่มสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ประกอบด้วย
เจ้าหน้าที่ด้านการท่องเที่ยวทั้งภาครัฐและเอกชน นักออกแบบ นักวางแผนและ
นโยบาย เจ้าหน้าที่ด้านการตลาด จิตรกร

การวิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอ

การวิจัยนี้ ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) สรุปผลข้อมูล
จัดหมวดหมู่ และตีความเนื้อหา นำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ มีภาพร่าง
ภาพถ่าย และภาพวาดลายเส้น ประกอบการอธิบาย

ผลการศึกษาและอภิปรายผล

1. ผลการศึกษา

1.1 รูปลักษณะและความเชื่อเกี่ยวกับรูปหล่อสำริดตาโปน

1.1.1 รูปลักษณะของรูปหล่อสำริดตาโปน

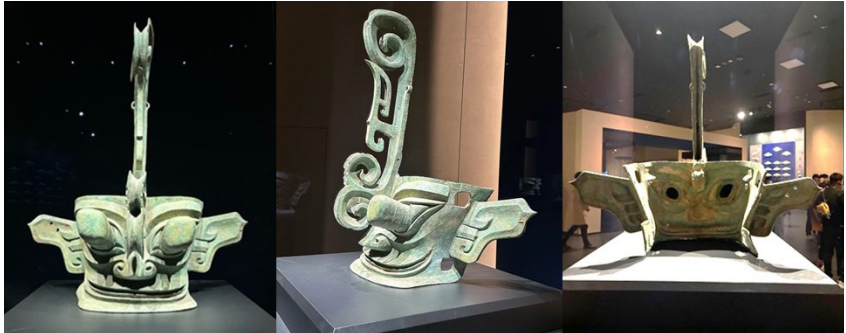
รูปหล่อสำริดตาโปนที่จัดแสดงอยู่ในพิพิธภัณฑ์ซานซิงตยู่ สามารถจำแนกลักษณะรูปร่าง ออกได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

1) รูปหล่อสำริดตาโปนลักษณะแรก มีความสูงของรูปหล่อ 66 ซม. มีความกว้างระหว่างใบหู 138 ซม. มีดวงตาที่ยึดโปน ใบหูที่กว้างใหญ่ รอยยิ้มกว้าง มีใบหน้า และศีรษะค่อนข้างใหญ่



ภาพที่ 1 รูปหล่อสำริดตาโปน ลักษณะที่ 1
ที่มา: หรง ชิง (ถ่ายเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2566)

2) รูปหล่อสำริดตาโปนลักษณะที่สอง มีความกว้าง 78 ซม. มีความสูงรวมกับจมูกที่ต่อกับขุยหลงซึ่งยาวสูงชี้ขึ้นฟ้า ขนาดความยาวจมูกรวม 82.5 ซม. มีดวงตาที่ยึดโปน แต่มีใบหน้าและส่วนหัวรวมถึงใบหูที่เล็กกว่า รูปหล่อสำริดตาโปนลักษณะแรก อย่างไรก็ตาม รูปหล่อสำริดตาโปนลักษณะที่สองมีลักษณะพิเศษ คือ “ขุยหลง” ซึ่งเป็นส่วนที่ต่อกับจมูกและยาวสูงชี้ขึ้นฟ้า ช่วยเพิ่มความโดดเด่นและความน่าสนใจให้กับรูปหล่อสำริดตาโปนนี้ “ขุยหลง” คือ มังกรชนิดหนึ่งซึ่งเป็นสัตว์ในตำนานเทพนิยายปรัมปราของคนจีนโบราณ



ภาพที่ 2 รูปหล่อสำริดตาโปน ลักษณะที่ 2
ที่มา: หรง ชิ่ง (ถ่ายเมื่อวันที่ 13 กุมภาพันธ์ 2566)

1.2 ความเชื่อเกี่ยวกับรูปหล่อสำริดตาโปน

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเอกสาร และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม พบว่า คนท้องถิ่นดั้งเดิมมีความเชื่อเกี่ยวกับรูปหล่อสำริดตาโปน ดังนี้

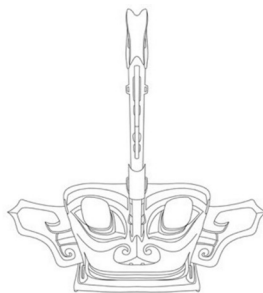
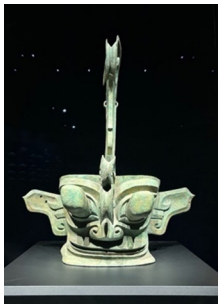
- 1) ลักษณะของดวงตาที่ยึดโปนออกมา ของรูปหล่อสำริด คนท้องถิ่นเชื่อว่า ดวงตาโปนมีความเชื่อมโยงกับโลกแห่งวิญญาณและธรรมชาติ
- 2) ลักษณะของใบหูที่กว้างใหญ่ เปรียบเสมือนการได้ยิน และรับรู้เรื่องราวทุกสรรพสิ่งในได้หล้า
- 3) รอยยิ้มของรูปหล่อสำริดตาโปนสะท้อนถึงความสุขทางใจของคน
- 4) จมูกที่ต่อกับขุยหลงซึ่งยาวสูงชี้ขึ้นฟ้า แสดงถึงความเคารพต่อธรรมชาติ
- 5) ลักษณะลวดลายของขุยหลงคล้ายดังเมฆสายฟ้า เชื่อว่า เป็นเมฆของเทพเจ้าแห่งสายฟ้า และเป็นสัญลักษณ์ของการนับถือต่อธรรมชาติ ที่จะนำไปสู่การดำรงชีวิตที่ดียิ่งขึ้น

ความเชื่อดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า คนท้องถิ่นดั้งเดิมมีความอ่อนน้อม ถ่อมตนต่อธรรมชาติ และต่อสรรพสิ่งในโลกและจักรวาล

2.1 การพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์จากรูปหล่อสำริดตาโปน

การพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์จากรูปหล่อสำริดตาโปน ได้ออกแบบและสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก โดยมีกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากรูปหล่อสำริดตาโปน ดังนี้

1) สกัดความหมายและสาระสำคัญที่แฝงอยู่ของรูปหล่อสำริดตาโปน โดยวิเคราะห์จากเอกสารและคำบอกเล่าที่ได้จากการสัมภาษณ์ เพื่อคงไว้ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์จากรูปหล่อสำริดตาโปน และทำการวาดภาพร่างลายเส้นด้วยโปรแกรม Procreate



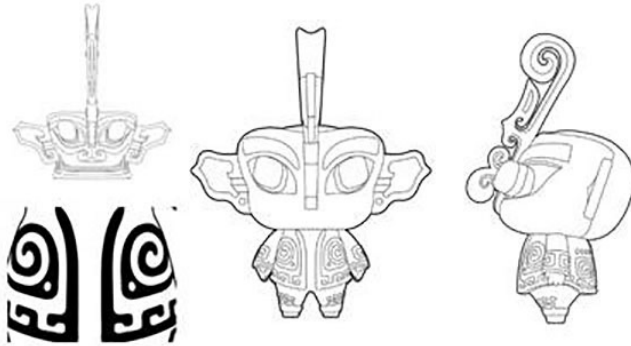
ภาพที่ 3 ภาพร่างลายเส้นจากการสกัดความหมายและสาระสำคัญที่แฝงอยู่ของรูปหล่อสำริดตาโปน
ที่มา: หรง ชิง (ถ่ายเมื่อวันที่ 9 เมษายน 2566)

2) คัดเลือกส่วนลำตัวของรูปหล่อสำริดตาโปน ส่วนลำตัวของรูปหล่อสำริดตาโปน ดัดแปลงมาจากลวดลายลำตัวของขุยหลง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของรูปหล่อสำริดตาโปน ดำเนินการวาดภาพร่างลายเส้นส่วนลำตัวด้วยโปรแกรม Procreate



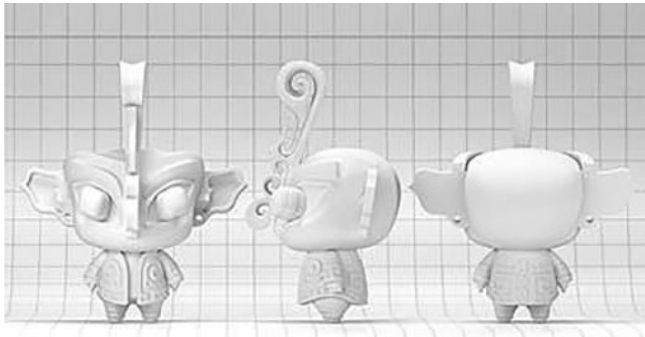
ภาพที่ 4 ภาพร่างลายเส้นส่วนลำตัวของรูปหล่อสำริดตาโปนที่ดัดแปลงจากลวดลายลำตัวของขุยหลง
ที่มา: หรง ชิง (ถ่ายเมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2566)

3) นำภาพร่างลายเส้นส่วนลำตัวมาต่อกับส่วนหัว จนได้ภาพร่างลายเส้นรูปหล่อสำริดตาโปนที่สร้างสรรค์อย่างสมบูรณ์ ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator



ภาพที่ 5 ภาพร่างลายเส้นรูปหล่อสำริดตาโปนที่สร้างสรรค์ครบทั้งส่วนหัวและส่วนลำตัว
ที่มา: หรง ชิ่ง (ถ่ายเมื่อวันที่ 18 พฤษภาคม 2566)

4) นำภาพร่างลายเส้นรูปหล่อสำริดตาโปนที่สร้างสรรค์ 2 มิติ ปรับเป็นภาพ 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Cinema 4 D



ภาพที่ 6 ภาพร่างลายเส้นรูปหล่อสำริดตาโปนที่สร้างสรรค์ครบทั้งส่วนหัวและส่วนลำตัว
ที่มา: หรง ชิ่ง (ถ่ายเมื่อวันที่ 5 มิถุนายน 2566)

5) นำภาพ 3 มิติ รูปหล่อสำริดตาโปน มาลงสี เพศชายสีทอง สีเขียว เป็นสีดั้งเดิม เพศหญิงสีขาว อมชมพู ด้วยโปรแกรม Cinema 4 D



ภาพที่ 7 ภาพสี 3 มิติ รูปหล่อสำริดตาโปน
ที่มา: หรง ชิ่ง (ถ่ายเมื่อวันที่ 2 สิงหาคม 2566)

2.6 ดำเนินการพิมพ์ภาพร่างเป็นโมเดลต้นแบบ 3 มิติสีขาวดังรูป จากเครื่องพิมพ์ 3 มิติ เนื่องจากเครื่องพิมพ์ดังกล่าวไม่สามารถพิมพ์สีได้



ภาพที่ 8 ภาพพิมพ์รูปหล่อสำริดตาโปนแบบ 3 มิติ
ที่มา: หรง ชิ่ง (ถ่ายเมื่อวันที่ 11 กันยายน 2566)

7) พัฒนาส่วนฐานของตุ๊กตารูปหล่อสำริดตาโปน โดยคัดเลือก
กงล้อพระอาทิตย์ซึ่งเป็นโบราณวัตถุในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ด้วยโปรแกรม Adobe
Illustrator ได้ภาพร่างตุ๊กตารูปหล่อสำริดตาโปนที่มีฐานเรียบร้อย



ภาพที่ 9 กงล้อพระอาทิตย์ที่นำมาพัฒนาส่วนฐานของตุ๊กตารูปหล่อสำริดตาโปน
ที่มา: หรง ชิง (ถ่ายเมื่อวันที่ 20 ตุลาคม 2566)

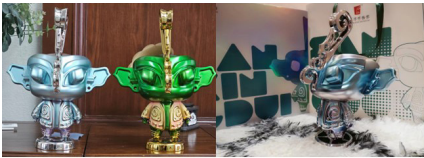


ภาพที่ 10 ภาพร่างตุ๊กตารูปหล่อสำริดตาโปนที่มีฐานเรียบร้อย
ที่มา: หรง ชิง (ถ่ายเมื่อวันที่ 25 ธันวาคม 2566)



ภาพที่ 11 ดำเนินการพิมพ์ภาพร่างตุ๊กตารูปหล่อสำริดตาโปนที่มีฐานเรียบร้อยด้วยเครื่องพิมพ์ 3 มิติ
ที่มา: หรง ชิ่ง (ถ่ายเมื่อวันที่ 7 มกราคม 2567)

8) ดำเนินการสร้างแม่พิมพ์จากตัวอย่างภาพร่างตุ๊กตารูปหล่อสำริดตาโปนสำหรับผลิตเป็นของที่ระลึก โดยประมวลความเห็นการคัดเลือกผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากการสัมภาษณ์กลุ่มสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ กลุ่มเจ้าหน้าที่การตลาด กลุ่มเยาวชน และกลุ่มนักท่องเที่ยว 5 ประเภท คือ ตุ๊กตาจำลอง พวงกุญแจ เข็มกลัดติดเสื้อ แหวนสำหรับติดหลังโทรศัพท์ และ เสื้อยืดสกรีนรูปหล่อสำริดตาโปน



ตุ๊กตาจำลอง



แหวนสำหรับติดหลังโทรศัพท์



เสื้อยืดสกรีนรูปหล่อสำริดตาโปน



เข็มกลัดติดเสื้อ



พวงกุญแจ



ภาพที่ 12 ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก 5 ประเภท ได้แก่ ตุ๊กตาจำลอง พวงกุญแจ เข็มกลัดติดเสื้อ แหวนสำหรับติดหลังโทรศัพท์ และ เสื้อยืดสกรีนรูปหล่อสำริดตาโปน
ที่มา: หรง ชิ่ง (ถ่ายเมื่อวันที่ 23 มิถุนายน 2567)

ผลการสัมภาษณ์ความนิยมผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์รูปหล่อสำริดตาโปน 5 ประเภท ได้แก่ ตุ๊กตาจำลอง พวงกุญแจ เข็มกลัดติดเสื้อ แหวนสำหรับติดหลังโทรศัพท์ และ เสื้อยืดสกรีนรูปหล่อสำริดตาโปน จากเจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์ เจ้าหน้าที่การตลาด กลุ่มเยาวชน และกลุ่มนักท่องเที่ยว ที่มาชมพิพิธภัณฑ์ ชานชิงตง พบว่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่ได้รับความนิยมมากที่สุด คือ ตุ๊กตาจำลอง เนื่องจาก ความสวยงาม ความหรูหรา และเป็นของที่ระลึกที่ขายดีที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับงานสร้างสรรค์ทั้ง 5 ชิ้น

อภิปรายผล

พิพิธภัณฑ์เป็นแหล่งรวบรวมความรู้ และเป็นสถานที่จัดแสดงสิ่งของต่าง ๆ ในอดีตที่ผ่านมาแล้ว ดังเช่นพิพิธภัณฑ์ชานชิงตงที่นำเสนอโบราณวัตถุจากแหล่งโบราณสถานชานชิงตง ที่มีความเป็นมายาวนานนับพันปี การสื่อความหมายเพื่อให้นักท่องเที่ยว หรือผู้ชมที่สนใจ ควรมีความรู้ถึงสิ่งที่จัดแสดงอย่างถาวร หรือการนำโบราณวัตถุจำลองไปจัดสาธิตในพื้นที่ต่าง ๆ การพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ด้วยการคิดออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ที่มีความแปลกแตกต่างไปจากเดิม โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเพิ่มมูลค่า และคุณค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์ (รัฐภาพร เกตานนท์ แนวแห่งธรรม, 2560) เพื่อสร้างแรงดึงดูดใจให้ผู้คนมาเที่ยวชมมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ในยุคสมัยใหม่ที่คนสามารถเดินทางท่องเที่ยวได้อย่างทั่วถึงกันทั่วโลก บทบาทหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ นอกจากการสงวนรักษาคุณค่าของโบราณวัตถุ อาจใช้พิพิธภัณฑ์กระตุ้นการท่องเที่ยว เช่น การจัดกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงพิพิธภัณฑ์ สิ่งอำนวยความสะดวกและการบริการในพิพิธภัณฑ์ การจัดการระบบโลจิสติกส์และการคมนาคม ร้านขายของที่ระลึกมีคุณค่าหรือนักสื่อความหมาย และธุรกิจที่พักรวมรอบ ๆ พิพิธภัณฑ์เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการกระตุ้นการท่องเที่ยว (ฐาปกรณ์ ทองคำนุช เกษวดี พุทธภูมิพิทักษ์ และอรพรรณ ศิริสวัสดิ์ อภิขยกุล, 2564) นอกจากนี้ ควรดำเนินการควบคู่กับการเพิ่มมูลค่าให้แก่โบราณวัตถุ ดังตัวอย่างการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ในงานวิจัยนี้ ที่ยังคงเน้นรักษาเอกลักษณ์ของรูปหล่อสำริดตาโปนเอาไว้ มีการสืบค้นความเป็นมาของรูปหล่อสำริดตาโปนผ่านข้อมูลประวัติศาสตร์แหล่งโบราณสถานชานชิงตง

ใช้ผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์เป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ข้อมูลของพิพิธภัณฑ์ซานชิงตง และข้อมูลวัฒนธรรมจีนโบราณ เพื่อให้เยาวชนคนรุ่นใหม่หันมาสนใจ ใส่ใจ เกิดความรัก ความชอบ และเกิดความภาคภูมิใจ อีกทั้งยังได้เรียนรู้ประวัติศาสตร์ผ่านพิพิธภัณฑ์ เช่นเดียวกับการวิจัยเรื่อง การออกแบบสินค้าที่ระลึกเพื่อส่งเสริมพิพิธภัณฑ์ให้เป็นศูนย์กลางใหม่ของการท่องเที่ยว: กรณีศึกษา พิพิธภัณฑ์วัด พระรูป จังหวัดสุพรรณบุรี (ศุภารมย์ ประสาทแก้ว รัชพล แย้มกลีบ และคณิน ไพรัตน์รัตน์, 2567) ได้ออกแบบลวดลายที่มีลักษณะอันเป็นเอกลักษณ์ของวัดพระรูป เพื่อให้เกิดความแตกต่างจากของที่ระลึกอื่นๆ จากต้นแบบโบราณวัตถุชิ้นเอกที่จัดแสดงภายในพิพิธภัณฑ์วัดพระรูป คือ พระพุทธรูปไม้ ที่ใช้ลายพระแท่นวัชรอาสน์ ซึ่งแสดงถึงการตรัสรู้ และเป็นการแสดงว่าพระสัมมาสัมพุทธเจ้านั้นเป็นผู้ที่รู้แจ้ง ลายพระแม่ธรณีบีบมวยผม และลายภาพของสัตว์ต่าง ๆ ที่เป็นองค์ประกอบในภาพเรื่องราวพุทธประวัติตอนผจญมาร-ชนะมาร ได้แก่ ช้าง ม้า นก เต่า โดยผลิตภัณฑ์ต้นแบบของที่ระลึกสำหรับการจัดจำหน่ายในพิพิธภัณฑ์วัดพระรูปมี 3 ชนิด ได้แก่ ถุงผ้า พวงกุญแจ และปลอกกระดาดสำหรับสวมแก้วน้ำ เช่นเดียวกับพิพิธภัณฑ์ซานชิงตง ที่มีการผลิตชิ้นงานเพื่อตอบใจนักท่องเที่ยวที่ต้องการของที่ระลึกจากพิพิธภัณฑ์ติดมือกลับไปด้วย

สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

1. สรุปผลการศึกษา

1) พิพิธภัณฑ์ไม่ใช้สถานที่เก็บของเก่าสำหรับการศึกษาเรียนรู้ของเยาวชนคนรุ่นใหม่แต่เพียงวัตถุประสงค์เดียวอีกต่อไป แต่สามารถศึกษาค้นคว้าข้อมูลของวัตถุที่ค้นพบและจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์เพิ่มเติม ไม่ว่าจะเป็นความเชื่อของคนท้องถิ่นดั้งเดิมที่เชื่อมโยงกับวัตถุโบราณ และการให้ความหมายจากรูปลักษณ์ของรูปหล่อสำริดตาโปน นอกจากนี้ยังสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ และสิ่งเหนือธรรมชาติที่ถูกตีความออกมาจากรูปหล่อสำริดตาโปนดังกล่าว

2) การผสมผสานระหว่างความหมาย และสาระสำคัญที่แฝงอยู่ภายใต้รูปลักษณ์ของรูปหล่อสำริดตาโปน เมื่อนำมาผนวกกับเทคโนโลยี เช่น โปรแกรม Procreate โปรแกรม Cinema 4 D โปรแกรม Adobe Illustrator และเครื่องพิมพ์ 3 มิติ

ก่อให้เกิดนวัตกรรมที่เพิ่มมูลค่าจากคุณค่าของรูปหล่อสำริดตาโปนในหลายรูปแบบ ให้แก่พิพิธภัณฑ์ชานซิงตง นครกว่างอัน มณฑลเสฉวน สาธารณรัฐประชาชนจีน

2. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

- 1) พิพิธภัณฑ์สามารถนำองค์ความรู้จากการวิจัยไปพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์จากวัตถุโบราณชิ้นอื่น และนำข้อมูลเทคโนโลยีสารสนเทศ (Big Data) มาสร้างความแข็งแกร่งให้กับผลงานผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์
- 2) สถาบันการศึกษาอาจนำองค์ความรู้จากการวิจัยไปพัฒนาเป็นหลักสูตรการเรียนการสอน เป็นกิจกรรม หรือโครงการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ตามอัตลักษณ์ของพื้นที่

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) สามารถนำแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ไปวิจัยเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชนิดอื่น โดยมีการสร้างเรื่องราว (Story) เพื่อยกระดับคุณค่าและมูลค่าของผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม
- 2) มหาวิทยาลัยในท้องถิ่นสามารถทำวิจัยและพัฒนาหลักสูตรการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ตามบริบทพื้นที่

บรรณานุกรม

- ฉันทพร นิลกำแหง อภิสักดิ์ สินธุภาค และอุดมศักดิ์ สาริบุตร. (2557). การออกแบบภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์ในพิธีฌาปนกิจของพุทธศาสนิกชนตามแนวทางแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา: วัดด่านพระราชมาม. **วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร**. 5(1), 115-128.
- ฐาปนกรณ์ ทองคำนุช, เกษวดี พุทธภูมิพิทักษ์, และอรรวรรณ ศิริสวัสดิ์ อภิขยกุล. (2564). การส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงพิพิธภัณฑ์ในประเทศไทยด้วยแนวคิดพิพิธภัณฑ์จุดหมายปลายทาง, **วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์**. 15(1), 38-52.

ดวงเดือน ศาสตรภักดิ์.(2557). การคิดสร้างสรรค์, **วารสารสุขภาพกับการจัดการสุขภาพ**. 1(1), 10-23.

รัชพล ภัทรจริยา. (2565). การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากวัสดุท้องถิ่นบริเวณลุ่มน้ำทะเลสาบสงขลา, **วารสารศิลปปริทัศน์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**. 10(2), 23-33.

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ. (2567). รายงานการประชุมการปฏิบัติงานปี 2023 ของเจ้าหน้าที่พัฒนาสร้างสรรค์. จัดโดยพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เมื่อวันที่ 12 มกราคม 2567.

รัชฎาพร เกตานนท์ แนวแห่งธรรม. (2560). แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในจังหวัดนครปฐม, **วารสารศิลปากร ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์ และศิลปะ**. 10(1), 994-1013.

ศุภารมย์ ประสาทแก้ว, รัชพล แยมกลีบ, และคณิน ไพรวันรัตน์. (2567). การออกแบบสินค้าที่ระลึกเพื่อส่งเสริมพิพิธภัณฑ์ให้เป็นศูนย์กลางใหม่ของการท่องเที่ยว: กรณีศึกษาพิพิธภัณฑวัดพระรูป จังหวัดสุพรรณบุรี. **วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม**. 8(1), 311-322.

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554**. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์ จำกัด.

อภิสิทธิ์ ธรรมวิมุตติ และ ธีระวัฒน์ จันทิก. (2560). ทูมมนุษย์เชิงนวัตกรรมและสร้างสรรค์ของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน, **วารสารศิลปากร ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ**. 10(1), 1572-1589.

Raphiphat Monphrom and Yuwadee Tong-on. (2560). การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเครื่องรักเครื่องเงินไทย – เวียดนาม, **กระแสวัฒนธรรม**. 18(34), 27-39.