

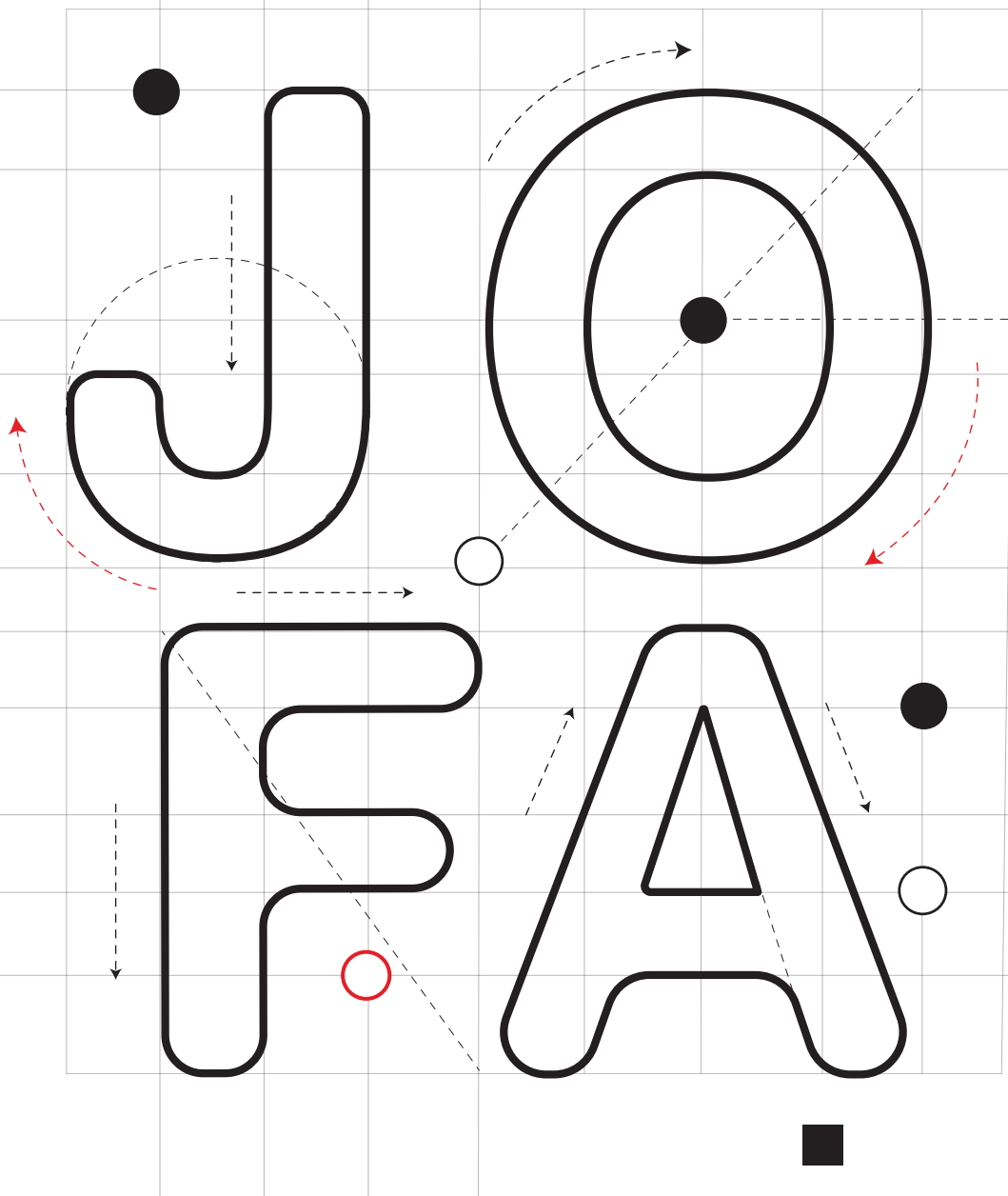


**JOURNAL OF
FINE ARTS**

วารสารวิจิตรศิลป์

ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2565

ISSN: 1906-0572 (print) E-ISSN: 2651-1428 (online)



วารสารวิชาการที่ได้รับการยอมรับในฐานะข้อมูลของ
ศูนย์อ้างอิงวารสารไทย (TCI)
สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
กลุ่มที่ 1

ที่ปรึกษา

Advisory Board

รองศาสตราจารย์ อัสวิณีย์ หวานจริง

คณบดีคณะจิตรศิลป์

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor Asawinee Wanjing

Dean, Faculty of Fine Arts

Chiang Mai University, Chiang Mai

รองศาสตราจารย์ ดร. รงกร อนันตสานต์

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor Rongkorn Anantasanta, D.F.A.

Deputy Dean for Academic Affairs, Faculty of Fine Arts

Chiang Mai University, Chiang Mai

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธัชชัย หงษ์แพง

ผู้ช่วยคณบดี

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Assistant Professor Thatchai Hongphaeng

Assistant Dean, Faculty of Fine Arts

Chiang Mai University, Chiang Mai

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฎ ไกรักษ์

หัวหน้าภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Assistant Professor Korakot Jairak, D.F.A.

Head of Department of Media Arts and Design

Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

อาจารย์ ดร. วิภาวี ปานจินดา

ภาควิชาทัศนศิลป์

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Lecturer Wipawee Panjinda, Ph.D.

Department of Visual Arts

Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

อาจารย์ ดร. ปิยฉัตร อุดมศรี

ภาควิชาศิลปะไทย

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Lecturer Piyachat Udomsri, Ph.D.

Department of Thai Art

Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

กองบรรณาธิการ

Editors

บรรณาธิการ

Editor

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณิเทพ พิตุภูมิ นาค
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Assistant Professor Khanithep Pitupumank, Ph.D.
Department of Thai Art
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

กองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการ

Editorial for Academic Affairs

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. สันติ เล็กสุขุม
บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุตรธานี

Emeritus Professor Santi Leksukhum, Ph.D.
Graduate Studies, Udon Thani Rajabhat University,
Udon Thani

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง
ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

Emeritus Professor Preecha Thaonthong
Department of Thai Art, Faculty of Painting Sculpture
and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุรพล ดำริห์กุล
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Emeritus Professor Surapol Damrikul
Department of Thai Art
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

ศาสตราจารย์พิเศษ ดร. ปิริยะ ไกรฤกษ์
มูลนิธิปิริยะ ไกรฤกษ์ กรุงเทพมหานคร

Professor Piriya Krairiksh, Ph.D.
Piriya Krairiksh Foundation, Bangkok

ศาสตราจารย์ ดร. ชาตรี ประกิตนันทการ
ภาควิชาศิลปสถาปัตยกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Professor Chatri Prakitnonthakan, Ph.D.
Department of Related Art
Faculty of Architecture, Silpakorn University, Bangkok

ศาสตราจารย์ ดร. พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง
ภาควิชาภูมิสถาปัตย์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Professor Pornsanong Vongsingthong, Ph.D.
Department of Creative Arts, Faculty of Fine and Applied Arts
Chulalongkorn University, Bangkok

ศาสตราจารย์ ดร. ศักดิ์ชัย สายสิงห์
ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ
คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

Professor Sakchai Saisingha, Ph.D.
Department of Art History, Faculty of Archaeology
Silpakorn University, Bangkok

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ เกียรติศักดิ์ ชานนารถ

ภาควิชาจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Professor Kiattisak Chanonnart

Department of Fine Arts, Faculty of Architecture

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Bangkok

รองศาสตราจารย์ ดร. กฤษณา หงษ์อุเทน

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์

มหาวิทยาลัยศิลปากร

Associate Professor Krisana Honguten, Ph.D.

Department of Art Theory, Faculty of Painting Sculpture

and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok

รองศาสตราจารย์ ดร. เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี

ภาควิชาดนตรีและการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Associate Professor Chalernsak Pikulsri, Ph.D.

Department of Music and Performing Arts

Faculty of Fine and Applied Arts

Khon Kaen University, Khon Kaen

รองศาสตราจารย์ ดร. สุกีร์ เกษรเกศรา

ภาควิชาทัศนศิลป์

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor Sugree Gasorngatsara, Ph.D.

Department of Visual Arts

Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

รองศาสตราจารย์ ดร. สันต์ สุวัจจราภินันท์

สำนักวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor Sant Suwatcharapinun, Ph.D.

Department of Architecture

Faculty of Architecture, Chiang Mai University, Chiang Mai

อาจารย์ ดร. สายัณห์ แดงกลม

ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ

คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

Sayan Daengklom, Ph.D.

Lecturer, Department of Art History

Faculty of Archaeology, Silpakorn University, Bangkok

Editors

กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงาน

เมวิกา หาญกล้า

หัวหน้างานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สายชล นพพันธุ์

พนักงานปฏิบัติงาน
งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เสาวนีย์ ทิพยเนตร

พนักงานปฏิบัติงาน
งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สายธาร มาณะศรี

พนักงานปฏิบัติงาน
งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Editorial Coordinator

Meviga Han-gla

Head of Research Administration, Academic Services
and International Relations Section
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

Saichon Noppa

Officer of Research Administration, Academic Services
and International Relations Section
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

Saowanee Tippayanet

Officer of Research Administration, Academic Services
and International Relations Section
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

Saithan Manasri

Officer of Research Administration, Academic Services
and International Relations Section
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. สันติ เล็กสุขุม

สาขาวิชาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Emeritus Professor Santi Leksukhum, Ph.D.

Department of Arts and Cultural Administration, Faculty of
Fine and Applied Arts, Burapha University, Chon Buri

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เถาทอง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Emeritus Professor Suchat Thaothong

Faculty of Fine and Applied Arts,
Burapha University, Chon Buri

ศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด กิจจันทร์

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

Professor Chommanad Kijkhun, Ph.D.

Faculty of Humanities and Social Sciences,
Chandrakasem Rajabhat University, Bangkok

ศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตร อินทร์คง

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

Professor Panchat Inkong, Ph.D.

Faculty of fine and applied arts,
Rajamangala University of Technology Thanyaburi, Bangkok

ศาสตราจารย์ ดร.พิมพัทธ์ บุญมงคล

คณะสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

Professor Pimpawan Boonmongkon, Ph.D.

Faculty of Social Sciences & Humanities,
Mahidol University, Bangkok

ศาสตราจารย์ อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Professor Ariya Kitticaharoenwiwat

Faculty of Architecture,
King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Bangkok

ศาสตราจารย์ เอกชาติ จันอุไรรัตน์

สาขาวิชาออกแบบภายใน
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Professor Eakachat Joneurairatana

Department of Interior Design,
Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Bangkok

รองศาสตราจารย์ ดร. กฤษณา หงษ์อุเทน

ภาควิชาทฤษฎีศิลป์
คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Associate Professor Krisana Honguten, Ph.D.

Department of Art Theory, Faculty of Painting Sculpture and
Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok

รองศาสตราจารย์ ดร.รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม

ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Associate Professor Ruksarn Viwatsinudom, Ph.D.

Department of Motion Pictures and Still Photography,
Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University,

Peer-Reviewer

รองศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร.อนุชา แพ่งเกสร คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	Associate Professor Police Captain Anucha Pangkesorn, Ph.D. Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, Bangkok
รองศาสตราจารย์ ทรงศักดิ์ ปรางค์วัฒนากุล ศูนย์ล้านนาศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Associate Professor Songsak Prangwatanakun Lan Na Studies Centre, Faculty of Humanities, Chiang Mai University, Chiang Mai
รองศาสตราจารย์ ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	Associate Professor Piyasaeng Chantarawongpaisarn Department of Art Theory, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok
รองศาสตราจารย์สุกิจ พลประดม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี	Associate Professor Sukit Polpratoom Faculty of Humanities and Social Sciences, UdonThani Rajabhat University, UdonThani
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฎ ไกรักษ์ หัวหน้าภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Assistant Professor Korakot Jairak, D.F.A. Head of Department of Media Arts and Design, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.น้ำผึ้ง อินทะเนตร รองคณบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Assistant Professor Nampueng Intanate, Ph.D. Vice Dean for Academic and Research Affairs, Faculty of Education, Chiang Mai University, Chiang Mai
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรัชญา คัมภีรานนท์ ภาควิชาสื่อศิลปะ และการออกแบบสื่อ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Associate Professor Pitchaya Soomjinda Department of Media Arts and Design, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รุ่งโรจน์ ภิรมย์อนุกุล ภาควิชาประวัติศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง	Assistant Professor Rungroj Piromanukul, Ph.D. Department of History, Faculty of Humanities, Ramkhamhaeng University, Bangkok
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิชญ มุกตามณี คณบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	Assistant Porfessor Vichaya Mukdamanee, Ph.D. Dean of Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำปี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร	Assistant professor Visit Janma, Ph.D. Faculty of Architecture art and design, Naresuan University, Phitsanulok
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภัทริน ลิ้มปรุ่งพัฒนกิจ ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Associate Professor Pattarin Limparoonpattanakit Department of Thai Art, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วีระพันธ์ จันทร์หอม ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Assistant professor Weeraphan Chanhom Department of Media Arts and Design, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
อาจารย์ ดร.กฤษฎี เลกะกุล ภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Lecturer Great Lekakul, Ph.D. Department of Thai Art, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
อาจารย์ ดร. เตยงาม กุปตะบุตร คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	Lecturer Toeingam Guptabutra, Ph.D. Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok
อาจารย์ ดร. นภ คงดี หลักสูตรแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Lecturer Nop Kongdee, Ph.D. College of Arts, Media and Technology, Chiang Mai University, Chiang Mai
อาจารย์ศุภเดช หิมะมาน ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร	Lecturer Supadach Himamarn Faculty of Architecture art and design, Naresuan University, Bangkok

บทบรรณาธิการ

ศิลปะปรับเปลี่ยนไปตามบริบททางสังคม ศิลปะไม่ใช่เพียงการวาด การปั้น หรือการแสดงท่าทางอีกต่อไป ศิลปินใช้ศิลปะในหลากหลายวิธีซึ่งสะท้อนให้เห็นความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการ ส่งผลให้ศิลปะก่อเกิดประโยชน์แก่สังคมได้อย่างเหมาะสมกับสภาพการณ์ปัจจุบัน

วารสารจิตรศิลป์ ปีที่ 13 ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน 2565) นำเสนอบทความทางวิชาการที่สะท้อนให้เห็นมุมมองการใช้ศิลปะที่หลากหลาย โดยผู้เขียน 13 ท่าน รวม 10 บทความ ตามลำดับดังนี้

ฐปนัท แก้วปาน และวรวัดน์ เสือทอง นำเสนอบทความเรื่อง “การทำต้นแบบหุ่นจำลองเครื่องเรือนจากเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง” ทดลองใช้เศษวัสดุประเภทไม้ที่ได้จากการขนส่งมาทำหุ่นจำลองเครื่องเรือนเท่าขนาดจริง พบว่าได้ผลดี มีลวดลายไม้ตามธรรมชาติ ย้อมสีได้ดี และราคาไม่แพง

ธนพล จุลกะเศียน นำเสนอบทความเรื่อง “แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร” มุ่งศึกษาองค์ประกอบและเรื่องราวจากภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร กรุงเทพมหานคร แล้วนำมาสร้างเป็นแอนิเมชันเผยแพร่สู่สาธารณะ

สิทธิธรรม โรหิตะสุข นำเสนอบทความเรื่อง “ใหม่กับเก่า ในจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถาน: เอกลักษณ์แห่งการผสมผสานของศิลปกรรมสมัยรัชกาลที่ 9 จากการอุปถัมภ์ของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร” ศึกษาแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช-บรมนาถบพิตรในการบูรณะและจัดสร้างจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถาน ภายในพระบรมมหาราชวังขึ้นใหม่จากการศึกษาพบว่า มีการนำ “สิ่งใหม่” ผสมกับ “สิ่งเก่า” คือ นำรูปแบบศิลปะตะวันตกผสมผสานกับจิตรกรรมไทยแบบดั้งเดิม ทำให้ได้ภาพจิตรกรรมฝาผนังเหมือนจริงและมีรายละเอียดที่ถูกต้อง

วันวิสาข์ พรหมจีน นำเสนอบทความเรื่อง “อัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทย สู่ต้นแบบองค์ความรู้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์” มุ่งศึกษาตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทยเพื่อเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครโดยใช้ความรู้จากฐานคิดทางวิทยาศาสตร์วรรณคดีไทย และงานทัศนศิลป์ แล้วนำผลการศึกษามาสร้างสรรค์เป็นผลงานเชิงจินตภาพ

บุญญรัตน์ รังสูงเนิน และสิริกานต์ ไชยสิทธิ์ นำเสนอบทความเรื่อง “การออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา” นำเสนอพัฒนาวิธีการเรียนรู้องค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมาผ่านการออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต แล้วทดลองใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ภิกขุ ปิ่นแก้ว นำเสนอบทความเรื่อง “การจัดตั้งวงเครื่องสายอีสาน” อธิบายการพัฒนารูปแบบการประสมวงดนตรีเครื่องสายอีสานที่มีสีสันของเสียงที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว พร้อมกับประพันธ์ลาย (ทำนอง) พื้นบ้านอีสานเพื่อใช้บรรเลงกับวงเครื่องสายอีสาน

สิริพร พรหมกุลสิทธิ์ นำเสนอบทความเรื่อง “การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้งจ.เชียงใหม่” นำเสนอการออกแบบบรรจุภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง โดยคำนึงถึงด้านการใช้สอย ด้านโครงสร้างด้านวัสดุ และด้านความสวยงาม

อดิยศ สรรคบุรานุรักษ์ นำเสนอบทความเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่างโรคศิลปะกับโลกศิลปิน” อธิบายศิลปะกับการบำบัดรักษามนุษย์ซึ่งปรากฏหลักฐานมานานกว่า 2,300 ปีก่อนคริสตกาล แล้วเชื่อมโยงการบำบัดรักษากับบทบาทของศิลปินในฐานะผู้ถ่ายทอดความคิดและความรู้สึก เปรียบศิลปะเป็นตัวยานในการบำบัดจิตใจ

อรช กระแสอินทร์ และประวุฒิ แยมยลงาม นำเสนอบทความเรื่อง “การสร้างความเห็นอกเห็นใจในนิสิตด้านการออกแบบผ่านกิจกรรมชุมชน” อธิบายการใช้กิจกรรมชุมชนในโครงการค่ายอาสาพัฒนาศิลปะและวัฒนธรรมพื้นถิ่นสัญจร เป็นสื่อกลางเพื่อพัฒนาความรู้สึก “เห็นอกเห็นใจ” ให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนสาขาการออกแบบความเห็นอกเห็นใจเป็นคุณลักษณะสำคัญของนักออกแบบ ทำให้สามารถออกแบบได้อย่างสอดคล้องและเหมาะสมกับผู้ใช้งาน

และ สมหมาย มาอ่อน นำเสนอบทความเรื่อง “ถนนพระร่วง การสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัยด้วยการต่อยอดอดีต” อธิบายการสร้างงานประติมากรรมร่วมสมัย 8 ผลงาน โดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างประวัติศาสตร์กับบริบททางสังคม ความทรงจำ ความประทับใจ และจินตนาการ ในการสัญจรบนเส้นทางถนนพระร่วงที่เชื่อมโยงอาณาจักรสุโขทัยกับกำแพงเมืองกำแพงเพชรในอดีต

บทความวิชาการทั้ง 10 ชิ้น สะท้อนให้เห็นการบูรณาการงานด้านศิลปะหลากหลายแขนงกับศาสตร์ต่าง ๆ รวมถึงการใช้ศิลปะในหลายรูปแบบได้อย่างน่าสนใจ หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ผู้อ่านจะได้รับความรู้ กระตุ้นแนวคิด และได้รับการสร้างแรงบันดาลใจเพื่อสร้างผลงานศิลปะและงานวิชาการที่มีคุณค่าให้แก่สังคมต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณิเทพ ปิตุภูมิภาค
บรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์

สารบัญ

-13-

การทำต้นแบบหุ่นจำลองเครื่องเรือนจากเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง

Furniture Models Making from Reclaimed Transport Wood Package

ฐปนัท แก้วปาน: Thapanut Kaewpan

-50-

แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร

Animation from Phra Ubosot Wat Suwannaram Ratchaworawihan mural

ธนพล จุลกะเศียน: Thanapon Junkasain

-81-

“ใหม่กับเก่า” ในจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถาน : เอกลักษณ์แห่งการผสมผสานของศิลปกรรม
สมัยรัชกาลที่ 9 จากการอุปถัมภ์ของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช
บรมนาถบพิตร

*“New and Old” in Buddhist Places mural painting: Identity integration of Art in the
reign of King Rama IX from patronage by H.M. King Bhumibol Adulyadej*

สิทธิธรรม โรหิตะสุข: Sitthidham Rohitasuk

-98-

อัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทย
สู่ต้นแบบองค์ความรู้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์

*Collective Identity of Disguised Characters in Thai Classical Literature and Thai Visual
Arts for the Learning Model of Creative Identity Linkage*

วันวิสาข์ พรหมจีน: Wanwisa Promjeen

-144-

การออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา

*The Designs and Development of 3D Fantasy Model for Study the Composition
in the Old Town of Nakhon Ratchasima*

บุญญรัตน์ รังสูงเนิน: Punyarat Rungsoongnern

Table of Content

-169-

การจัดตั้งวงเครื่องสายอีสาน

Establishment of Northeastern String Quartet

ภิกพ ปิ่นแก้ว: Piphop Pinkaew

-193-

การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รี่อบแห้ง จ.เชียงใหม่

Packaging Design and Development Project of Dried Strawberries, Chiang Mai

สิฐพร พรหมกุลสิทธิ์: Sittaporn Pomkulasit

-220-

ความสัมพันธ์ระหว่างโรคศิลปะกับโลกศิลปิน

Relationship Between Healing Arts and A World of Artist

อติยศ สรรคบุรานุรักษ์: Atiyot Sankaburanurak

-246-

การสร้างความเห็นอกเห็นใจในนิสิตด้านการออกแบบผ่านกิจกรรมชุมชน

The Empathy Building in Design Student through the Community Activity

อรช กระแสอินทร์: Aracha Krasae-in

-264-

“ถนนพระร่วง” การสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัยด้วยการต่อยอดอดีต

*“Phra Ruang Road” the Contemporary Sculpture Creation Acquiring
the Persistence Reminiscence*

สมหมาย มาอ่อน: Atiyot Sankaburanurak

-324-

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความเพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิจิตรศิลป์

Criteria for Article for the Publication on Journal of Fine Arts.

การทำต้นแบบหุ่นจำลองเครื่องเรือนจากเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง

received 02 JUN 2020 revised 11 NOV 2020 accepted 25 NOV 2020

รฐนันท์ แก้วปาน

อาจารย์ประจำ สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

วรวัฒน์ เสือทอง

นักวิจัยอิสระ

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษากระบวนการการทำหุ่นจำลองต้นแบบในงานออกแบบเครื่องเรือน และทดลองการสร้างหุ่นจำลองต้นแบบเครื่องเรือนจากการออกแบบด้วยเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง วิธีดำเนินการศึกษามี 2 ขั้นตอน ขั้นตอนที่ 1 ศึกษากระบวนการทำหุ่นจำลองต้นแบบในงานออกแบบเครื่องเรือน โดยทบทวนวรรณกรรมจากเอกสารลงพื้นที่เพื่อศึกษาลักษณะทางกายภาพของเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง เก็บข้อมูลจากผู้เกี่ยวข้องกับผู้ธุรกิจซื้อขายเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง แล้วกำหนดแนวคิดริเริ่มจากการดำเนินการพบว่าไม้จากการขนส่งที่นำมาใช้ได้มี 4 ชนิด คือ ไม้สน ไม้ยาง ไม้จามจุรี และไม้อัดแผ่น ขั้นตอนที่ 2 ดำเนินการทดลองทำเครื่องเรือนต้นแบบจากเศษวัสดุไม้ที่ได้จากการขนส่งทั้ง 4 ชนิด

ผลการวิจัยพบว่าจากการทดสอบทางกายภาพไม้สน ไม้ยาง ไม้จามจุรี และไม้อัดแผ่นเป็นเศษวัสดุจากบรรจุภัณฑ์การขนส่งที่สามารถเป็นวัสดุทางเลือกในการทำต้นแบบขนาดเท่าจริงได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากมีราคาไม่สูง มีลวดลายวัสดุธรรมชาติ และทำการย่อยสลายได้ดี แต่หากใช้ในการทำต้นแบบหุ่นจำลองขนาดย่อส่วน อาจต้องพิจารณาองค์ประกอบอื่นเช่นการใช้งานกับเครื่องมือการผลิตและประกอบตามแบบที่ซับซ้อนเมื่อเทียบกับวัสดุอื่นที่มีราคาสูงกว่าและได้รับความนิยมกว่า เช่น ไม้บัลซ่า ไม้โมก เนื่องจากมีความสะดวกในการผลิตด้วยเครื่องมือพื้นฐาน

คำสำคัญ: หุ่นจำลองเครื่องเรือน, บรรจุภัณฑ์ไม้จากการขนส่ง, เครื่องเรือนจากเศษไม้

Furniture Models Making From Reclaimed Transport Wood Package

Thapanut Kaewpan

Faculty of Industrial Technology,
Rajabhat Rajanagarindra University

Worawat suatong

Independent Researcher

Abstract

The objectives of this article are to study on the process of the building of the prototype models from furniture design works, and to try building the prototype model from furniture design work from pieces of wooden packaging from transportation. The study process consists of 2 steps. The first step is to study on the process of the building of the prototype models from furniture design works, by the review of relevant literature and the field work to study on physical features of pieces of wooden packaging from transportation. Afterward, initial concept is determined. From the aforementioned operations, it is discovered that the wood attained from the transportation is divided into 4 types, namely, pine wood, rubber wood, rain-tree wood and plywood sheet. In the second step, the trial of the building of furniture prototypes from pieces of wood of the 4 kinds from transportation is carried out.

The results from the research show that from the test of physical features, it is apparent that pieces of pine wood, rubber wood, rain-tree wood and plywood from the packaging from transportation are suitable alternative materials for the building of prototype furniture in the real size, because they are not costly, have natural motifs and can be dyed well. However, if these pieces of wood are used in building downsized or miniature models, other features, such as the utilization of production tools and the assembly in accordance with complicated model, have to be considered and compared with other materials that may be more expensive but more popular, such as balsa wood and water jasmine (*Wrightia religiosa*) wood, because they are more convenient to be used with standard production tools.

Keywords: Furniture model, Wooden Packaging from Transportation, Furniture from Reclaimed wood

บทนำ

ประเทศไทยมีระบบการบริหารจัดการวัสดุเหลือใช้และกากของเสียที่มีประสิทธิภาพและครบวงจร ตั้งแต่กิจกรรมกระบวนการที่ก่อให้เกิดของเสีย กระบวนการคัดแยก การจัดเก็บรวบรวม การขนส่ง การรีไซเคิล การบำบัด และการกำจัด รวมถึงการพัฒนาเทคโนโลยีการรีไซเคิลในประเทศ (Office of Health Information Systems Development 2020) ในปัจจุบันมีของเสียเกิดขึ้นในประเทศไทยเฉลี่ย 40 ล้านตันต่อปี เป็นของเสียครัวเรือน 15 ล้านตันต่อปี แต่มีสัดส่วนการใช้ประโยชน์เฉลี่ยเพียงร้อยละ 20 - 25 และเป็นของเสียอุตสาหกรรม 25 - 30 ล้านตันต่อปี ซึ่งส่วนหนึ่งของเสียนั้นเกิดจากกระบวนการขนส่ง ที่ได้จากการบริโภคสินค้าและบริการ หากสามารถเพิ่มอัตราการใช้ประโยชน์ของเสียครัวเรือนจากร้อยละ 20 - 25 เป็นร้อยละ 30 และของเสียอุตสาหกรรมจากร้อยละ 75 - 80 เป็นร้อยละ 80 - 85 คาดว่าจะมีมูลค่าเพิ่มในประเทศจากการลงทุนเพิ่มขึ้น ซึ่งประเทศไทยมีเป้าหมายนำของเสียกลับมาใช้ประโยชน์ใหม่เพิ่มขึ้น ไม่น้อยกว่า 15,000 ล้านบาทต่อปี ภายใต้เงื่อนไขระบบการบริหารจัดการวัสดุเหลือใช้และกากของเสียที่มีประสิทธิภาพและครบวงจรดังกล่าว

ในธุรกิจอุตสาหกรรมขนส่ง การปกป้องสินค้าในการขนส่งทางทะเลและตู้คอนเทนเนอร์ด้วยไม้ลัง กล่อง และไม้พาเลท มีประโยชน์อย่างอื่นที่จะได้รับ เช่น การจัดเรียง ตราชับ และการเคลื่อนย้าย การใช้งานจะแบ่งลักษณะเป็นแบบหมุนเวียนที่มีข้อกำหนดตามมาตรฐานขององค์กร และการใช้งานครั้งเดียวที่พบเห็นได้จำนวนมาก ซึ่งการใช้งานครั้งเดียวทำให้เหลือเศษวัสดุจำนวนมากที่ได้จากการขนส่งในรูปแบบต่าง ๆ ส่วนมากมาจากการนำเข้าสินค้าจากต่างชาติ และการผลิตเพื่อใช้ครั้งเดียวมีอัตราส่วนที่เพิ่มขึ้นมากอย่างต่อเนื่องตามความต้องการใช้งานเศษวัสดุที่มีจำนวนมากจึงเข้าสู่กระบวนการแปรรูปเป็นชิ้นส่วนตามจุดประสงค์ เช่น ทำเฟอร์นิเจอร์ ตกแต่งภายใน หรือนำมาย่อยเป็นเชื้อเพลิง ดำเนินการโดยธุรกิจตัวแทนผู้จำหน่ายเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้จากการขนส่ง ดังนั้นผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความเป็นไปได้ในการทดลอง นำเศษวัสดุไม้จากการขนส่งเหล่านี้ที่มีปริมาณ และลักษณะทางกายภาพ เช่น ไม้จริงที่มีลักษณะท่อนมีลวดลายในเนื้อไม้ ไม้อัดแผ่นที่มีความบางคล้ายไม้บัลซากับไม้โมกที่อาจนำมาใช้ทดแทนกันได้ในการทำต้นแบบเครื่องเรือนในกระบวนการออกแบบ เนื่องจากทั้งไม้บัลซ่าและไม้โมกมีราคาที่สูง

โดยเศษวัสดุไม้ที่มาจากขนส่งผ่านระบบคอนเทนเนอร์นำสินค้าเข้ามาในประเทศ คิดเป็นร้อยละ 55 จากการขนส่งทางทะเล (ร้อยละ 90 ของกระบวนการขนส่งทั้งหมดในประเทศไทย) และผ่านกระบวนการต่าง ๆ จนสินค้าถึงปลายทาง (Suwannasre et al. 2020, 143 - 146) วัสดุส่วนใหญ่จะเป็นกล่องไม้ ลังไม้ และพาเลทไม้ที่ใช้ครั้งเดียว จำแนกตามวัสดุไม้ออกเป็นไม้จริงและไม้อัด ประกอบด้วย 1) ไม้สนนอก (สนยูโรป) ซึ่งมีปริมาณที่พบมากที่สุดและมีการใช้งานเยอะที่สุดเพราะเป็นวัสดุนำเข้า สีเนื้อไม้ขาวเหลือง เสี้ยนไม้เป็นรอยยาวตลอดแต่ไม่กลลวดลายสวยงามชัดเจน ความหนาแน่นน้อย ตัดหรือเจาะง่าย เพราะมียางหรือน้ำมันแทรกในเนื้อไม้ ติดไฟได้ง่าย เมื่อเกิดความร้อนจะเกิดความเงาบนเนื้อวัสดุหากผ่านการไส แก่นของไม้มักจะถูกนำมาทำเป็นลูกเต๋า (ฐานพาเลท) และเสาในการตีเป็นลังไม้ เนื้อไม้ และปีกไม้ส่วนมากใช้ทำโครงหรือพื้นพาเลท 2) ไม้สนญี่ปุ่น มีสีขาวอมเหลืองโดยมีความขาวมากที่สุด เนื้อละเอียดและหนาแน่นสม่ำเสมอ ด้วยความนุ่มจึงไม่เหมาะในการ

ทำโครงสร้างรับน้ำหนักมาก เพราะทนแรงดึงได้น้อย แต่เหมาะในการขับแรง จึงนิยมทำพื้นรอง ตัด เเจาะ ได้ง่าย 3) ไม้ยางพารา มีสีขาวปนเหลืองอ่อน มีเส้นเป็นรอยประในเนื้อ เนื้อมีความแข็งที่สุด จึงมีความยากในการทำงาน ตัด เเจาะ หรือใช้ตะปูยึด ทำให้เป็นไม้ที่มีความแข็งแรงสูงมาก นิยมใช้ทำกล่องไม้ ลังไม้ และพาเลท ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ไทยที่ส่งออกและใช้หมุนเวียนในประเทศ 4) ไม้อัดแผ่น ใช้เปลือกไม้หรือเยื่อไม้มาจัดเรียงและวางซ้อนกันเป็นชั้น ๆ ใช้กาบเป็นตัวประสานอัดด้วยเครื่องอัด ผิวจึงไม่เรียบเสมอกันตลอดหรือพบการพองและแยกส่วนในชั้นบ้าง แผ่นไม้อาจเกิดการโก่งงอหรือบิดตัว มีความบาง หรือนำผิวบางมาทับซ้อนหลายชั้น และ 5) ไม้อัดแบบขึ้นไม้สับอัด (ไม้อัดขานอ้อย) ใช้เศษไม้มาอัดประสานคล้ายไม้อัดแต่บิดงอและหักง่าย กันความชื้นได้เล็กน้อย จึงแข็งแรงน้อยกว่าไม้อัด ลวดลายเป็นเอกลักษณ์ของเศษชิ้นเล็ก ๆ ที่เรียงตัวอย่างอิสระ ซึ่งวัสดุเศษที่กล่าวมาข้างต้น สามารถนำมาใช้งานได้มากกว่าหนึ่งครั้ง หากวัสดุนั้นมีลักษณะที่เข้าตามเกณฑ์และแนวคิดของการนำกลับมาใช้ใหม่ (Lewis et al. 2009) นอกจากนี้ยังเป็นวัสดุทดแทนตามหลักการออกแบบ

การออกแบบเครื่องเรือนมีวัตถุประสงค์เพื่อประดิษฐ์เครื่องใช้ไม้สอยเพื่อความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต นอกเหนือจากการยังชีพยังมีปัจจัยด้านความงาม และการแสดงสถานะของผู้เป็นเจ้าของเครื่องเรือน การออกแบบและพัฒนาเครื่องเรือนของมนุษย์นับแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมีวิวัฒนาการอย่างต่อเนื่องยาวนาน โดยปรับเปลี่ยนตามสภาพแวดล้อมภูมิอากาศ ความเชื่อ ขนบประเพณี และวัฒนธรรมของแต่ละประเทศ (Leesuwan 1978, 4 - 6) นอกจากนี้ กระบวนการผลิตและประกอบเครื่องเรือนจากอดีตสู่ปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงตามความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยในอดีตใช้ความสามารถทางทักษะฝีมือของช่างผู้ผลิต ปรับเปลี่ยนสู่การใช้เครื่องจักรทางอุตสาหกรรมสมัยใหม่ อย่างไรก็ตาม หนึ่งในขั้นตอนที่สำคัญในกระบวนการผลิตสินค้าทุกชนิดซึ่งยังคงมีความสำคัญในขั้นตอนการดำเนินงาน คือ กระบวนการการออกแบบและทำต้นแบบหุ่นจำลองก่อนการผลิตจริง เพื่อสร้างมาตรฐานสินค้าและสนองตอบความต้องการของผู้บริโภคในการออกแบบเครื่องเรือน ซึ่งสามารถทำให้ได้สินค้าที่สอดคล้องตามความต้องการ มีมาตรฐาน ลดค่าใช้จ่าย และความสูญเสียในกระบวนการการผลิตจริงต่อไป

การทำหุ่นจำลองต้นแบบ เป็นหนึ่งในขั้นตอนของกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยมีหลายรูปแบบของกระบวนการทำงานในงานออกแบบเครื่องเรือน ย่อมเหมือนกับกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์อื่น หากจะแบ่งตามวัสดุ พบว่าวัสดุที่นิยมใช้ทำหุ่นจำลองต้นแบบ (Model) โดยแบ่งตามจุดประสงค์และกรรมวิธีในการทำงานมีหลายชนิด คือ 1) กระดาษ 2) ดิน 3) ไม้ 4) โลหะ และ 5) พลาสติก ซึ่งวัสดุแต่ละชนิดสามารถใช้งานแบบขึ้นรูปสำเร็จพร้อมใช้งานและเพื่อหล่อแม่พิมพ์แตกต่างกันตามความต้องการ

โดยทั่วไปกระบวนการออกแบบต้นแบบหุ่นจำลองเครื่องเรือนขนาดย่อส่วน นิยมใช้ไม้บัลซ่าและไม้โมกซึ่งมีน้ำหนักเบาและใช้เครื่องมือ เช่น มีดคัตเตอร์ ตัด ขัดเกลารให้ตรงตามแบบที่ต้องการได้ หาซื้อได้ตามร้านเครื่องเขียน แต่มีราคาจำหน่ายสูง และปริมาณวัสดุน้อยเมื่อเทียบกับราคาที่ย่ำ จากสถานการณ์ดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงเกิดแนวคิดในการศึกษาความเป็นไปได้ในการทำต้นแบบเครื่องเรือนจากเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง เพื่อใช้ทดแทนวัสดุในการทำต้นแบบจากการออกแบบที่มีราคาสูงบางส่วนได้ ทั้งนี้เพื่อสามารถนำของเสียกลับมาใช้ใหม่และลดค่าใช้จ่ายในกระบวนการออกแบบได้ต่อไป

วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อศึกษาชนิดของเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่งที่สามารถนำกลับมาใช้ในกระบวนการการทำหุ่นจำลองต้นแบบเครื่องเรือนด้วยเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง
2. เพื่อทดลองการทำหุ่นจำลองต้นแบบเครื่องเรือนด้วยเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง

ขอบเขตของโครงการ

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาเฉพาะเศษไม้และเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง
2. ขอบเขตด้านพื้นที่ ศึกษาในเขตจังหวัดกรุงเทพมหานครและปริมณฑล โดยเฉพาะโรงเศษไม้มือสองที่ได้จากบรรจุภัณฑ์เพื่อการขนส่ง

แนวคิดการนำกลับมาใช้ใหม่

การนำกลับมาใช้ใหม่ เป็นหนึ่งในกระบวนการการประเมินวัฏจักรชีวิต (Life Cycle Assessment: LCA) โดยเครื่องมือนี้จะถูกนำไปใช้ในการวิเคราะห์ในกระบวนการออกแบบเพื่อสิ่งแวดล้อม (Design for Environment: DfE) ซึ่งถูกจัดเป็น 5 ระดับจากแย่มาก จนถึง ดีมากเพื่อให้รู้ถึงผลกระทบตลอดวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์หรือบริการที่มีต่อสิ่งแวดล้อม จากจุดเริ่มต้น (วัตถุดิบ การผลิต การขนส่ง และอื่น ๆ) สู่การใช้ในอนาคตหรือทางเลือกที่จะกำจัดทิ้ง ซึ่งเป็นกระบวนการปลายทางของผลิตภัณฑ์ (พลังงานและวัสดุที่ใช้ในการใช้งาน การนำกลับมาใช้ การรีไซเคิล หรือการกำจัดทิ้ง) (Lewis et al. 2009) นอกจากนี้ การนำกลับมาใช้ซ้ำหรือ Reuse เป็นกระบวนการแปรรูปที่ใช้พลังงานน้อยที่สุดหรือไม่ใช้เลยจากแนวคิด 3Rs ได้แก่ Reduce (การลด) Reuse (การใช้ซ้ำ) และ Recycle (การแปรรูปเพื่อนำกลับมาใช้ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ใช้พลังงานและอาจเปลี่ยนรูปแบบคุณสมบัติทั้งวัสดุหรือการใช้งานต่างไปจากเดิมอย่างสิ้นเชิง)

วิธีดำเนินการ

การศึกษาการทำต้นแบบหุ่นจำลองเครื่องเรือนจากเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง

มีวิธีดำเนินการ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 : การศึกษาชนิดเศษวัสดุที่ใช้กระบวนการการทำหุ่นจำลองต้นแบบเครื่องเรือนด้วยเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง มีแนวทางดังนี้

1.1 ทบทวนวรรณกรรม ศึกษาเน้นการทำหุ่นจำลองจากวัสดุไม้เป็นหลัก เพื่อการทำหุ่นจำลองต้นแบบ โดยเฉพาะในงานออกแบบเครื่องเรือน ด้วยวิธีการค้นคว้าจากเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับชนิดวัสดุที่เหมาะสมสามารถนำมาใช้ในการทำต้นแบบได้ ราคา ขนาด และการตกแต่งรายละเอียดจากเทคนิคพื้นฐาน เพื่อพิจารณาเปรียบเทียบขนาดวัสดุ ราคา และสมบัติบางประการต่อการใช้งาน (Hobby Model Team 2010) ด้วยกระบวนการทบทวนวรรณกรรมจากเอกสารวิชาการ ด้านการนำเศษวัสดุมาใช้ เพื่อการทดสอบคุณสมบัติของวัสดุที่สามารถนำมาใช้งานเพื่อการทำหุ่นจำลองต้นแบบได้

1.2 วัสดุที่นิยมใช้ทำหุ่นจำลองต้นแบบ

1.3 ศึกษาการนำเศษวัสดุไม้เหลือใช้จากระบบการขนส่งสินค้า มาใช้ในการทำต้นแบบ (Suwannasre et al. 2020, 147)

1.4 การลงพื้นที่สัมภาษณ์ การลงพื้นที่ภาคสนาม โดยผู้ศึกษาดำเนินการติดต่อสัมภาษณ์เจ้าของกิจการโรงไม้เหลือใช้จากระบบการขนส่งสินค้า จำนวน 1 แห่งในเขตบางแค กทม. จำนวน 1 คน และศึกษาเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่งในโรงงานทั้งหมดเพื่อนำมาพิจารณาเปรียบเทียบคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนดในด้านขนาด วัสดุ ราคา และสมบัติบางประการต่อการใช้งาน ว่าชนิดใดที่สามารถนำมาใช้สอยเพื่อทำต้นแบบเครื่องเรือนได้

1.5 คัดเลือกเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ ที่ได้จากการขนส่งที่ผ่านเกณฑ์การคัดเลือก แล้วติดต่อขอซื้อจากผู้ประกอบการเพื่อนำมาใช้ในกระบวนการออกแบบต่อไป

ขั้นตอนที่ 2 : กระบวนการทดลองทำต้นแบบหุ่นจำลองเครื่องเรือนแบบย่อส่วนจากเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง ดำเนินการ ดังนี้

2.1 การร่างต้นแบบเครื่องเรือน โดยแบ่งเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 3 แบบ จำนวนทั้งหมด 12 แบบ (ดังภาพที่ 4) ได้แก่ 1. เก้าอี้ 2. โต๊ะรับแขก 3. ชั้นวาง 4. ตู้

2.2 การทำต้นแบบหุ่นจำลองเครื่องเรือนแบบย่อส่วนจากเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง โดยนำเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่งที่ผ่านการคัดเลือก จำนวน 4 ชนิด ได้แก่ ไม้สน ไม้ยาง ไม้จามจุรี และ ไม้อัดแผ่น มาขึ้นรูปเพื่อทำต้นแบบหุ่นจำลองเครื่องเรือนแบบย่อส่วนทั้งหมด จำนวน 12 แบบ (โดยสามารถทำโครงสร้างทุกชิ้นในทุกกลุ่มงานได้ แต่ทำสำเร็จจนถึงขั้นตอนทำสีเพียงแค่กลุ่ม 1. เพราะกลุ่มอื่นต้องใช้ทักษะและอุปกรณ์พิเศษในการติดเสริม เช่น วัสดุอะคริลิกใส (กลุ่มงาน 2) บานพับ (กลุ่มงาน 3 - 4)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การทบทวนเอกสารใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา สถิติค่าความถี่ และค่าร้อยละ

ผลการศึกษา

ขั้นตอนที่ 1 : การศึกษาชนิดเศษวัสดุที่ใช้กระบวนการการทำหุ่นจำลองต้นแบบเครื่องเรือนด้วยเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง

1.1 การทบทวนวรรณกรรม พบว่า จากการศึกษาเอกสารวิธีการทำหุ่นจำลองต้นแบบ เป็นหนึ่งในขั้นตอนของกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยมีหลายรูปแบบของกระบวนการทำงาน ดังนี้

หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบที่ดีย่อมส่งผลถึงผลิตภัณฑ์ที่ดี โดยที่นักออกแบบต้องคำนึงถึงหลักการโดยใช้เกณฑ์เพื่อกำหนดคุณสมบัติผลิตภัณฑ์ที่ว่าควรมีองค์ประกอบเช่นไร จึงพิจารณาแล้วใช้ความคิดสร้างสรรค์หากระบวนการหรือวิธีเพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสมตามหลักการออกแบบ โดยสิ่งที่ต้องคำนึงสำหรับนักออกแบบผลิตภัณฑ์มีหลักการออกแบบ 9 ประการ (Khanthachote 1985)

1. หน้าที่ใช้สอย (Function) เป็นข้อสำคัญที่สุดในหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ผู้ออกแบบต้องคำนึงในอันดับแรก เพราะผลิตภัณฑ์ทุกชนิดต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสะดวกสบาย (High function) ในทางตรงข้าม ถ้าผลิตภัณฑ์นั้นไม่สามารถตอบสนองความต้องการได้ จะถือว่ามิประโยชน์ใช้สอยไม่ดีเท่าที่ควร (Low function)

2. ความปลอดภัย (Safety) ผู้ออกแบบผลิตภัณฑ์ควรคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้ใช้ เพราะสิ่งอำนวยความสะดวกยิ่งอำนวยความสะดวกมากเพียงใด ก็ย่อมมีโทษเพียงนั้น ซึ่งส่วนมากผลิตภัณฑ์มักเกิดจากเครื่องจักรกลและเครื่องใช้พลังไฟฟ้า จึงต้องมีเครื่องหมายเตือนหรือคำอธิบายประกอบนอกจากความคำนึงในการออกแบบนั้นด้วย

3. โครงสร้าง (Construction) ความแข็งแรงจะต้องมีอยู่ภายในผลิตภัณฑ์อย่างเหมาะสม ซึ่งการออกแบบควรอาศัยความรู้ด้านคุณสมบัติวัสดุและจำนวน หรือปริมาณโครงสร้างในกรณีที่ต้องใช้โครงสร้างเพื่อการรับน้ำหนัก โดยต้องมีความเข้าใจและไม่ทิ้งเรื่องของความงามทางศิลปะ เพราะสองสิ่งนี้มักเกิดปัญหาสวนทางกัน โดยนักออกแบบต้องประสานให้สองส่วนนี้อยู่ในความพอดี และควบคู่กับการประหยัด

4. การยศาสตร์ในการทำงาน (Ergonomics) ความสะดวกสบายในการทำงานจำต้องอาศัยการศึกษาด้านกายวิภาคเชิงกลเกี่ยวข้องกับขนาดสัดส่วน และขีดจำกัดที่เหมาะสมของอวัยวะต่าง ๆ ในร่างกายของมนุษย์ทุกเพศ ทุกวัย ซึ่งประกอบด้วยความรู้ด้านขนาดสัดส่วนมนุษย์ (Anthropometry) ด้านสรีรศาสตร์ (Physiology)

ซึ่งทำให้ทราบถึงขีดความสามารถจำกัดของอวัยวะในร่างกายมนุษย์ เพื่อประกอบการออกแบบ หรือศึกษาด้านจิตวิทยา (Psychology) โดยในความรู้เหล่านี้จะทำให้การออกแบบและกำหนดขนาด (Dimension) ส่วนโค้งเว้า ส่วนตรง และส่วนแคบของผลิตภัณฑ์อย่างเหมาะสมกับร่างกายของมนุษย์ที่ใช้งานให้ไม่เกิดความเมื่อยล้าขณะใช้งานในระยะนาน ๆ

5. ความงาม (Aesthetics) เป็นส่วนที่ทำให้เกิดการตัดสินใจซื้อ กระทบจิตใจในครั้งแรกที่พบ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ให้ความสนใจมากที่สุดในปัจจุบันไม่น้อยไปกว่าหน้าที่ใช้สอยที่ต้องใช้ระยะเวลาว่าดีหรือไม่ในภายหลังการใช้งานไปแล้ว โดยผลิตภัณฑ์บางประเภทความงามคือหน้าที่ใช้สอย

6. ราคา (Cost) ราคาพอสมควร จากการกำหนดเรื่องกลุ่มผู้บริโภคและการตลาด ความต้องการของลูกค้าเป้าหมายว่าเป็นกลุ่มใด มีความต้องการเช่นไร เพื่อกำหนดราคาของการผลิตและราคาขายให้เหมาะสม

7. การซ่อมบำรุงรักษา (Ease of maintenance) นักออกแบบควรคำนึงถึงเรื่องของความสะดวกต่อการบำรุงรักษาให้เปลี่ยนง่าย ถอดสะดวก โดยเน้นกลุ่มผลิตภัณฑ์จักรกล เครื่องยนต์ และเครื่องใช้ไฟฟ้าที่มีความซับซ้อน จากการใช้งานที่ทำให้เกิดความเสื่อมสภาพหรือการใช้งานในทางที่ผิด

8. วัสดุและการผลิต (Materials and production) มีการพิจารณาถึงกระบวนการและวิธีการผลิต เพราะในระบบผลิตแบบอุตสาหกรรมมีวัสดุสังเคราะห์และกระบวนการผลิตที่หลากหลายและให้เหมาะสมกับทุนระยะเวลา และคุณสมบัติต่าง ๆ อย่างครบถ้วน

ขั้นตอนในการออกแบบ (The Process of Designing) การออกแบบมี 5 ขั้นตอน

1. ขั้นเหตุ - ผล (First Cause) ประกอบด้วย 2 ขั้นตอนย่อย ได้แก่

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์ความต้องการของผู้บริโภค (Human needs) เป็นกระบวนการที่จะนำมาสู่จุดเริ่มต้นของความ ต้องการ โดยดำเนินการ ดังนี้ 1. กำหนดวัตถุประสงค์และเป้าหมาย (Create Objective and Goal) ซึ่งเป็นแนวคิดในการสร้างงาน (Idea) ที่ต้องอาศัยการรวมกันของประสบการณ์แวดล้อม (Environmental) ความประทับใจ (Perception) และอารมณ์ (Emotion) แต่ไม่สามารถประเมินคุณค่า (Evaluate) ได้อย่างแท้จริง เพราะเป็นเพียงเหตุ - ผลเบื้องต้น โดยพิจารณาสิ่งใดสิ่งหนึ่งด้วยเหตุ - ผล (Judge) ความต้องการ (Needs) คุณค่า (Value) ความรู้สึกชอบ (Like) การให้ค่าความสำคัญ (Important) และการแสดงความงามกับประโยชน์ใช้สอย (Aesthetic and Function) เท่านั้น 2. การกำหนดโครงการ (Create Program) 3. กำหนดปัญหาและการแก้ปัญหา (Create Problem and Solution) “วัตถุประสงค์” เปรียบเสมือน “ปัญหา” ทางความคิดที่ต้อง “แก้ไข” อย่างต่อเนื่อง และนักออกแบบจะต้องสร้างให้ภาพนั้นเกิดขึ้นมาจริง ๆ ดังนั้นกระบวนการร่างภาพหรือเขียนแบบ จึงมีความสำคัญ เพื่อการประเมินความต้องการเบื้องต้น (Pre-Evaluate)

ขั้นที่ 2 ปัญหาและการแก้ปัญหา (Problem & Solution) ประกอบด้วย 1. กำหนดแนวคิดและการรับรู้ (Create idea & perception) 2. สรุปลแนวคิดรวบยอดการออกแบบ (Created Concept Design) 3. การกำหนดร่างแบบ (Principle & Design) ประกอบด้วยขั้นตอน การเขียนแบบ (Working Drawing) และการนำเสนอแบบ (Presentation)

2. พิจารณาวัตถุ (Material Cause)

ขั้นที่ 3 ดำเนินการแก้ไขปัญหา (Follow to Problem & Solution) ประกอบด้วย 1. การกำหนดแนวคิดและการหาวัสดุ (Created Idea & Perception Into Materials) จากภาพร่างและงานเขียนแบบ นักออกแบบจะต้องพิจารณาคูณสมบัติของวัสดุให้เหมาะสม ตรงกับวัตถุประสงค์ คุณค่าความงาม และมีเอกลักษณ์ (Real Imagination) อย่างลงตัว โดยกระบวนการออกแบบ (Designing) และวิเคราะห์ทัศนภาพ (Visualizing) 2. ศึกษาแนวคิดการออกแบบ (Study Concept Design) 3. การเลือกวัสดุที่เหมาะสม (Select & Special to materials) 4. การออกแบบรูปทรง (Use on Form Design)

3. การพิจารณาเทคนิค Technical Cause

ขั้นที่ 4 การศึกษา การเลือกเทคนิค และวิธีการ (Study-Technique & Method) 1. การศึกษาแนวคิดการออกแบบ (Study Concept Design) เป็นการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบวิธีการสร้างงานเพื่อให้ได้ภาพรวมเหมาะสมกับลักษณะงานที่คิดและวางแผนในขั้นที่ 1 และ 2 ด้วยการใช้เครื่องมือ (Tools) เครื่องจักร (Machine) วิธีการขั้นตอน เวลา การตกแต่ง ฯลฯ 2. การเลือกเทคนิคพิเศษและวิธีการ (Select & Special Technique & Method) 3. การดำเนินการทดลอง (Working & Practical)

4. ขั้นตอนการสรุป (Final Cause)

ขั้นที่ 5 การพิจารณา สรุปผลการดำเนินงาน และการทบทวน (Representation Practical Cause) 1. การให้ความหมาย (Meaning) 2. การพิจารณาประโยชน์ใช้สอยและความงาม (Function & Aesthetic) 3. การผลิต (Product) เมื่อผ่านกระบวนการทางเทคนิคแล้ว สามารถประเมินผลทางการออกแบบได้ ถ้าเป็นที่พอใจก็สามารถผลิตผลงานออกแบบในจำนวนต่อ ๆ ไปตามประสงค์ แต่ถ้าไม่พอใจหรือมีความผิดพลาดก็สามารถปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ต่อไป แล้วจึงเข้าสู่กระบวนการผลิตอีกครั้งหนึ่ง ผลงานที่ได้อาจเป็นผลงานต้นแบบชิ้นเดียว (One Unit) หรือผลงานจำนวนมาก (Masses Product)

กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ของนักออกแบบญี่ปุ่น จะอยู่ในขั้นตอนตั้งแต่ต้นและตลอดกระบวนการออกแบบจนกระทั่งผลิตในท้ายสุด (Charungchittisunthorn 2020) ซึ่งการทำหุ่นจำลองหรือต้นแบบงานที่เกิดจากการออกแบบ จะมีขนาดตั้งแต่เท่าแบบจริง (อัตราส่วน 1:1 หมายถึง ขนาดของชิ้นงานต้นแบบเท่ากับแบบที่ร่างในการเขียนแบบ) มีขนาดขยาย (อัตราส่วนงานต้นแบบมีขนาดใหญ่กว่าที่เขียนแบบ เพื่อศึกษารายละเอียด

เช่น 2:1, 5:1 และ 10:1 เป็นต้น) และมีขนาดย่อส่วน (อัตราส่วนงานต้นแบบมีขนาดเล็กกว่าแบบที่ร่าง เช่น 1:2, 1:5 และ 1:10 เป็นต้น) ในงานออกแบบเครื่องเรือน ย่อมเหมือนกับกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์อื่นข้างต้น หากจะแบ่งตามวัสดุ สามารถแบ่งได้ดังนี้

1.2 วัสดุที่นิยมใช้ทำหุ่นจำลองต้นแบบ (Model) โดยปกติจะแบ่งตามจุดประสงค์และกรรมวิธีในการทำงาน ดังนี้

1.2.1 กระดาษ ใช้ขึ้นรูปจากแนวคิดเบื้องต้น สะดวกต่อการใช้และราคา พื้นผิวมีความหลากหลายตามแต่จุดประสงค์

1.2.2 ดิน ใช้ปั้นขึ้นรูปอย่างหยาบและศึกษาสัดส่วน รูปทรง

1.2.3 ไม้ ทั้งไม้จริงที่ผ่านการแปรรูป และไม้สังเคราะห์ทางอุตสาหกรรม เช่น ไม้อัดแผ่น ใยเนียร์ ไม้เยื่ออัดขึ้นรูป (Medium Density Fiber Board: MDF) ไม้อัดจากเศษขานอ้อยหรือเศษวัสดุ ไม้บัลซ่า และไม้โมก (นิยมใช้ทำต้นแบบแต่ราคาสูง)

1.2.4 โลหะ นิยมใช้ทำแบบจำลองบางส่วน (ชิ้นส่วนสำเร็จ) หรือการหล่อพิมพ์

1.2.5 พลาสติก มีหลายประเภทการใช้งานแบบขึ้นรูปสำเร็จพร้อมใช้งานและเพื่อหล่อแม่พิมพ์

1.3 ศึกษาการนำเศษวัสดุไม้เหลือใช้จากระบบการขนส่งสินค้า มาใช้ในการทำต้นแบบ สรุปดังนี้

ทดสอบคุณสมบัติของวัสดุไม้จากการขนส่งที่สามารถนำมาใช้งานเพื่อการทำหุ่นจำลองต้นแบบได้ พบว่าเศษวัสดุมาจากการขนส่งผ่านระบบคอนเทนเนอร์ที่นำสินค้าเข้ามาในประเทศ คิดเป็นร้อยละ 55 จากการขนส่งทางทะเล (ร้อยละ 90 ของกระบวนการขนส่งทั้งหมดในประเทศไทย) และผ่านกระบวนการต่าง ๆ จนสินค้าถึงปลายทาง (Suwannasre et al. 2020) วัสดุส่วนใหญ่จะเป็นกลองไม้ ลังไม้ และพาเลทไม้ที่ใช้ครั้งเดียว จำแนกตามวัสดุไม้ออกเป็น 1. ไม้จริง และ 2. ไม้อัด ประกอบด้วย

1.3.1 ไม้สนนอก (สนยูโรป) ปริมาณที่พบมากที่สุดและมีการใช้งานเยอะที่สุดเพราะเป็นวัสดุนำเข้า สีเนื้อไม้ขาวเหลือง เส้นไม้เป็นรอยยาวตลอดแต่ไม่ลึก ลวดลายสวยงามชัดเจน ความหนาแน่นน้อย ตัดหรือเจาะง่าย เพราะมียางหรือน้ำมันแทรกในเนื้อไม้ ติดไฟได้ง่ายเมื่อเกิดความร้อน จะเกิดความงาบนเนื้อวัสดุ หากผ่านการไส แก่นของไม้มักจะถูกนำมาทำเป็นลูกเต๋า (ฐานพาเลท) และเสาในการตีเป็นลังไม้ เนื้อไม้ และปึกไม้ส่วนมากใช้ทำโครง หรือพื้นพาเลท ได้แก่ ไม้ลูกเต๋า 8x8x8 cm., 9x9x9cm. และ 1 in.x3.5 in.x50 cm. ไม้พื้นพาเลท 1 in.x3.5 in.x100 cm., 1 in.x3.5 in.x120 cm. และ 1 in.x3.5 in.x200 cm. ไม้ท่อน 3 in.x2 in.x90 cm., 1.5 in.x1.5 in.x100 cm., 3 in.x2 in.x110 cm., 3 in.x2 in.x120 cm., 4 in.x2 in.x200 cm., 3 in.x3 in.x240 cm., 3 in.x4 in.x400 cm. และ 4 in.x4 in.x400 cm.

1.3.2 ไม้สนญี่ปุ่น สีขาวอมเหลืองโดยมีความขาวมากที่สุด เนื้อละเอียดและหนาแน่นสม่ำเสมอด้วยความนิ่มจึงไม่เหมาะในการทำโครงสร้างรับน้ำหนักมาก เพราะทนแรงดึงได้น้อย แต่เหมาะในการรับแรงจิกนิยมทำพื้นรอง ตัด เเจาะ ได้ง่าย ไม้พื้นพาเลทที่พบมีขนาด 1 in.x3.5 in.x50 cm., 1 in.x3.5 in.x100 cm., 1 in.x3.5 in.x120 cm. และ 1 in.x3.5 in.x200 cm.

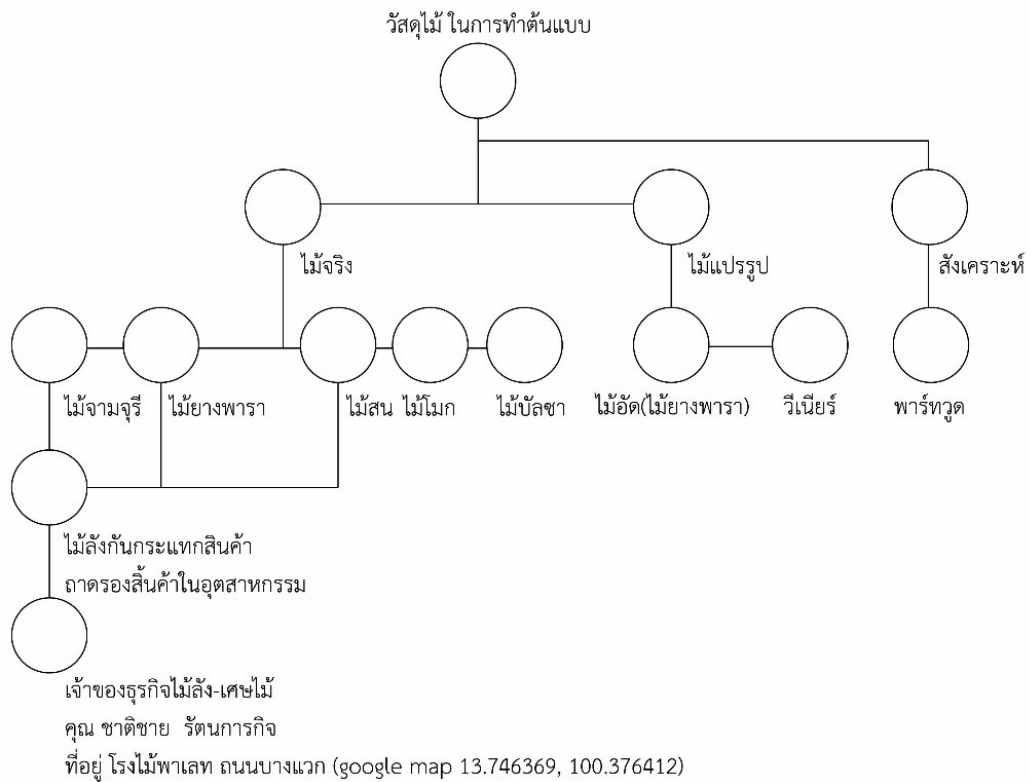
1.3.3 ไม้ยางพารา สีขาวปนเหลืองอ่อน มีเส้นเป็นรอยประยาว 2 - 4 mm. ในเนื้อ เนื้อมีความแข็งที่สุดจึงมีความยากในการทำงาน ตัด เเจาะ หรือใช้ตะปูยึด ทำให้เป็นไม้ที่มีความแข็งแรงสูงมาก นิยมใช้ทำกล่องไม้ลังไม้ และพาเลท ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ไทยที่ส่งออกและใช้หมุนเวียนในประเทศ ขนาดที่พบมี 1 in.x3.5 in.x50 cm., 1 in.x3.5 in.x100 cm., 1 in.x3.5 in.x120 cm., 1 in.x3.5 in.x200 cm., 3 in.x2 in.x90 cm., 1.5 in.x1.5 in.x100 cm., 3 in.x2 in.x110 cm., 3 in.x2 in.x120 cm., 4 in.x2 in.x200 cm., 3.5 in.x3.5 in.x240 cm., 3 in.x4 in.x400 cm. และ 4 in.x4 in.x400cm.

1.3.4 ไม้อัดแผ่น ใช้เปลือกไม้หรือเยื่อไม้มาจัดเรียงและวางซ้อนกันเป็นชั้น ๆ ใช้กาบเป็นตัวประสานอัดด้วยเครื่องอัด ผิวจึงไม่เรียบเสมอกันตลอดหรือพบการพองและแยกส่วนในชั้นบ้าง แผ่นไม้อาจเกิดการโก่งงอหรือบิดตัว มีความบาง หรือนำผิวบางมาทับซ้อนหลายชั้น ขนาดที่พบมี 180x90x0.3 cm., 145x110x1.5 cm., 182x92x1.5 cm., 1 in.x3.5 in.x200 cm., Ø114 cm. และ 120x240x1 cm.

1.3.5 ไม้อัดแบบขึ้นไม้สับอัด (ไม้อัดขานอ้อย) ใช้เศษไม้มาอัดประสานคล้ายไม้อัดแต่บิดงอและหักง่าย ความชื้นได้เล็กน้อย จึงแข็งแรงน้อยกว่าไม้อัด ลวดลายเป็นเอกลักษณ์ของเศษชิ้นเล็ก ๆ ที่เรียงตัวอย่างอิสระ ขนาดที่พบ คือ 120x240x1 cm.

โดยขนาดของวัสดุที่กล่าวมาข้างต้นจะขึ้นกับลักษณะของการใช้งานที่หลากหลาย ส่วนมากที่พบ ได้แก่ เศษวัสดุที่เกิดจากกรอบโครงพาเลท มีขนาดหนา 1 in. กว้าง 3 1/2 in. และยาวต่างกัน 50 - 200 cm. เศษวัสดุจากกล่องไม้และลังไม้ ส่วนมากมีขนาด 3x2 in. ความยาว 80 - 120 cm. และเศษไม้อัดที่พบมีขนาดไม่แน่นอน ถ้าเต็มแผ่นจะมีขนาด มาตรฐานที่ 8x4 ft. (Suwannasre et al. 2020, 144 - 145)

1.4 การลงพื้นที่สัมภาษณ์ เจ้าของกิจการโรงไม้เหลือใช้จากระบบการขนส่งสินค้า



ภาพที่ 1 แสดงประเภทไม้จากธุรกิจที่เหลื้ใช้ในระบบอุตสาหกรรมขนส่ง
(© Thapanut Kaewpan 2020)



ภาพที่ 2 แสดงตัวอย่างไม้จากธุรกิจที่เหลื้ใช้ในระบบอุตสาหกรรมขนส่ง
(© Thapanut Kaewpan 2020)



จากภาพที่ 1 ถึงภาพที่ 3 แสดงประเภทของเศษวัสดุไม้ ลักษณะที่ปรากฏและหน้าที่การใช้งาน จากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการธุรกิจจำหน่ายไม้เก่าและเศษไม้จากอุตสาหกรรมการขนส่งในเขตบางแค กทม. จำนวน 1 ราย พบว่า รูปแบบการนำไปใช้ของวัสดุเหล่านี้ มีรายละเอียด ดังนี้

1.4.1 กล่องไม้ จะใช้ไม้อัดบางขนาด 3 - 4 mm. รองพื้นด้านล่าง แล้วสร้างเป็นกล่องตามขนาดที่เหมาะสมกับสินค้า เพื่อปกป้องและลดแรงกระแทกจากภายนอก โดยถูกลำเลียงเข้าสู่ตู้คอนเทนเนอร์ขนส่ง ความหนาของไม้ที่ใช้ 10 - 15 mm. และใช้ไม้ความหนาประมาณ 4 in. วางรอง เมื่อใช้รถโฟล์คลิฟท์ (Forklift) ช้อนกล่องสินค้าขึ้นในการลำเลียง

1.4.2 ไม้อัด ส่วนมากใช้ในการรองพื้นก่อนวางสินค้าภายในตู้คอนเทนเนอร์ เพื่อความสะดวกในการลากและลดแรงกระแทกระหว่างสินค้ากับพื้น จึงทำให้พองขนาดของไม้อัดที่หลากหลายและจะวางไม้อัดรองพื้นเมื่อวางสินค้าหรือลังซ้อนกันสลับกันในแต่ละชั้น ในการรองรับแรงกระแทกด้านข้างจะใช้ไม้อัดที่มีความหนาแน่นต่ำ หนาประมาณ 15 mm. สอดอยู่ระหว่างสินค้าและระหว่างตู้สินค้ากับตัวสินค้า หรือใช้สำหรับการประกอบเป็นกล่อง ลังไม้

1.4.3 พาเลท ด้วยประโยชน์ที่มีมากจึงทำให้เป็นที่นิยมในการใช้งาน เพราะนอกจากการรองรับสินค้าอำนวยความสะดวกเมื่อใช้ รถโฟล์คลิฟท์ (Forklift) ยกแล้วยังช่วยในการตรวจนับและจัดระบบสินค้า โครงสร้างประกอบด้วย 3 ส่วนคือ เฟรม (โครงสร้างของพาเลท อยู่ระหว่างพื้นและขา) ขา (เป็นไม้เนื้อแข็งหรือไม้อัด มีมิติกว้างxยาวxสูง ประมาณ 8 - 9 cm. เป็นทรงลูกบาศก์สี่เหลี่ยมจึงเรียก ลูกเต๋า) และพื้นพาเลท (ทำหน้าที่รองรับสินค้า เป็นไม้ความหนาตั้งแต่ 1.5 - 1 in. ความกว้าง 3.5 in. ยาว 40 - 200 cm.

1.4.4 ไม้ลัง เป็นไม้ที่ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างให้ลังไม้ ส่วนมากมีความหนา 2x3 in. และ 4 in. สำหรับรองกล่องหรือสินค้า เพื่อการยกโดยสะดวกของรถโฟล์คลิฟท์ (Forklift)

1.5 คัดเลือกเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ การศึกษาการจำหน่ายเศษวัสดุไม้จากอุตสาหกรรมการขนส่ง ผ่านการแปรสภาพจากกล่องไม้ ลังไม้ และพาเลทไม้เกิดเป็นวัสดุลำดับถัดมาดังนี้

1.5.1 ลูกเต๋า เป็นไม้เนื้อแข็งหรือแก่น หรือไม้อัดที่มีความหนาแน่นสูง ทรงลูกบาศก์ใช้เป็นส่วนขาพาเลท ขนาด 8x8x8 cm. 9x9x9 cm. ราคาขายประมาณชิ้นละ 1 บาท

1.5.2 ไม้พื้นพาเลท เป็นไม้จริงที่มีหลายขนาด พบรอยตะปู ตามผิวโดยรอบมีความเรียบ หนา มีลวดลายของเนื้อไม้ ผ่านกระบวนการอาบน้ำยาและการอบแห้งทางอุตสาหกรรมมาแล้ว ส่วนมากเป็นเนื้อไม้ชั้นกลางและชั้นนอก มีทั้งคุณภาพและความหลากหลายของชนิดไม้ ความแข็งแรงน้อย ราคาจึงแตกต่างกัน เริ่มตั้งแต่ชิ้นละ 6 บาท (ยาว 60 cm.) หรือมัดละ 60 บาท ซึ่งความยาวจะใช้เทียบกับราคา เช่น ยาว 200 cm. เป็นราคา 200 บาทต่อมัด

1.5.3 ไม้อัด มีขนาดที่หลากหลาย ผิวหน้าไม่เรียบสม่ำเสมอ ผิวพอง และแยกส่วนในแต่ละชั้นผิว แผ่นไม้อาจโก่งหรือบิดงอเพราะเกิดจากผิวที่บาง ซ้อนทับเป็นชั้น ขนาดที่พบ 180x90x0.3 cm., 145x110x1.5 cm. และ 182x92x1.5 cm เส้นผ่านกลาง 114 cm. ราคาแผ่นเต็มประมาณ 60 - 80 บาท

1.5.4 ไม้ท่อน ไม้จริงที่มีขนาดต่าง ๆ ทรงยาวลักษณะเป็นท่อน ส่วนมากเป็นไม้ นำเข้า มีลวดลายตามลักษณะของชนิดเนื้อไม้ ส่วนมากเป็นเนื้อไม้ชั้นใน จึงมีความแข็งแรงสูง ผิวมีรอยตะปูเป็นตำหนิ ขนาดที่พบ 3 in.x2 in.x90 cm., 1.5 in.x1.5 in.x100 cm., 3 in.x2 in.x110 cm., 3 in.x2 in.x120 cm., 4 in.x2 in.x200 cm., 3.5 in.x3.5 in.x24 cm., 3 in.x4 in.x400 cm., 4 in.x4 in.x400 cm. และ 3.5 in.x3.5 in.x240 cm. ราคาจะถูกประเมินเช่นเดียวกับไม้พื้นพาเลท พิจารณาจากขนาดและคุณภาพ เช่น 3 in.x2 in.x90 cm. ประมาณชิ้นละ 15 - 18 บาท

การศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพของวัสดุโดยเปรียบเทียบจากตารางที่ 1 และ 2 ของวัสดุไม้ประเภทต่าง ๆ เพื่อหาความเหมาะสมต่อการใช้งาน

ตารางที่ 1 การทดสอบผลัดวัสดุโดยของภาควิชาผลิตภัณฑ์ คณะวนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

คุณสมบัติ	หน่วยทดสอบ	ผลการทดสอบ	
		ไม้สนยุโรป	ไม้สัก (วัสดุเปรียบเทียบ)
1. ความแข็งแรงของไม้ (เฉลี่ย)	N	1,994.30	5,235.70
1.1 ความแข็งแรงของไม้ ด้านรัศมี	N	1,955.10	6,012.30
1.2 ความแข็งแรงของไม้ด้านสัมผัส	N	2,033.50	4,459.00
2. ความหนาแน่น	g/cm ³	0.50	0.73
3. ค่าสัมประสิทธิ์การแตกหัก	Mpa	73.20	127.13
4. ค่าสัมประสิทธิ์การยืดหยุ่น	Mpa	8,003.00	1,0636.67
5. ความเหนียว	N.mm	3,6131.56	3,2210.56

(source: Suwannasre et al. 2020, 147)

ตารางที่ 2 คุณสมบัติเชิงกลของไม้ยางพาราของพันธุ์ปลูกและลูกผสมจำนวน 7 สายพันธุ์

คุณสมบัติเชิงกลของไม้ยางพาราของพันธุ์ปลูกและลูกผสมจำนวน 7 สายพันธุ์								
สายพันธุ์ ยางพารา	คุณสมบัติเชิงกลของไม้ยางพารา							
	การดัดสติติย์		ความเค้น ดึงตั้ง	ความเค้น อัดตั้ง	ความเค้น อัดขนาน	ความเค้น เฉือน	การฉีก (N)	ความแข็ง (N)
	ค่าสัมประสิทธิ์ การแตกหัก (Mpa)	ค่าสัมประสิทธิ์ ความยืดหยุ่น (Mpa)	จากเส้น (Mpa)	จากเส้น (Mpa)	เส้น (Mpa)	ขนานเส้น (Mpa)		
RRIT 251	100.2	9403.07	1.56	14.34	47.01	17.45	0.61	6497.5
RRIM 600	107.87	10368.5	0.41	15.4	52.01	20.3	0.78	6820.75
RRI- CH-35-59	103.43	10536.2	1.36	15.79	48.94	17.7	0.63	5507.88
RRI- CH-35-650	91.18	8797.17	1.44	12.54	37.83	18.14	0.75	5600.75
RRI- CH-35-1397	101.26	9733.86	1.86	14.09	47.5	17.44	0.75	5591.25
RRI- CH-35-1757	111.18	10429.8	1.61	11.9	42.62	18.46	0.58	5815.81
RRI- CH-35-2086	108.452	10312.8	1.8	12.71	47.91	19.04	0.69	6243.75
5%LSD	11.96	1354.67	0.39	4.96	10.84	1.88	0.21	706.78
F-test	*	ns	*	ns	ns	ns	ns	*
CV (%)	10.5	10.7	38.1	26.6	20.8	7.4	26.2	8.1
* = แตกต่างกันอย่างมีนัยทางสถิติที่ $P < 0.05$ ns = ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยทางสถิติที่ $P = 0.05$								

(source: Phumichai et al. 2012, 40)

ตารางที่ 3 คุณสมบัติของไม้ยางพารา เปรียบเทียบ ไม้สัก และไม้ปลูกเชิงพาณิชย์อื่น ๆ

คุณสมบัติของไม้ยางพารา เปรียบเทียบ ไม้สัก และไม้ปลูกเชิงพาณิชย์อื่น ๆ						
ชนิด	คุณสมบัติเชิงกล					
	การดัดสถิตย์		ความเค้นอัดตั้งฉากเสี้ยน (N)	ความเค้นอัดขนานเสี้ยน (N)	ความเค้นเฉือนขนานเสี้ยน (N)	ความแข็ง (N)
	ค่าสัมประสิทธิ์การแตกหัก (Mpa)	ค่าสัมประสิทธิ์ความยืดหยุ่น (Mpa)				
สัก	100.00	10,089.00	NA	49.00	14.60	4,864.00
แดง	128	13,410	NA	68.10	18	10,100
สนสามใบ	100	10,300	NA	50.00	15	3,960
ยางพารา	95.00	9,414.00	20.11	46.00	15.80	5,276.00
ยูคาลิปตัส	76.00	7,188.00	NA	36.00	12.30	7,167.00
ทุเรียน	71.00	9,250	NA	38.40	8	2,440
จามจุรี	60	5,110	NA	32.90	10	3,290
ตะเคียนทอง	115	11,790	NA	51.00	15	6,370
* ค่าสัมประสิทธิ์ในการหัก ใช้เป็นมาตรฐานความแข็งแรงของเนื้อไม้ โดยเฉพาะ ตะเคียนทอง ได้รับการยอมรับและนิยมกว้างขวางว่า เป็นไม้เนื้อแข็งและทนทานที่สุดที่ใช้ในการเปรียบเทียบ						

(source: Phumichai et al. 2012)

พบว่า เศษวัสดุและวัสดุที่ได้มีผู้เรียบเรียงและทำการทดสอบสมบัติเชิงกลทางกายภาพนั้น ไม้สนยุโรป มีความแข็งแรงน้อยกว่า ไม้ยางพาราและไม้สัก จากตารางที่ 1 และ 2 ซึ่งเหมาะกับการนำมาใช้งานในการทำต้นแบบ หุ่นจำลองด้วยเครื่องมือและอุปกรณ์พื้นฐาน ซึ่งสามารถร่วมกับวัสดุประเภทอื่น ๆ ในการเสริมโครงสร้าง เพื่อเพิ่มความแข็งแรง แม้ว่าตารางที่ 3 จะเป็นการเปรียบเทียบสมบัติและคุณลักษณะทางกายภาพของประเภท ไม้ที่ส่วนมากจะพบในธุรกิจจำหน่ายไม้และเศษไม้ แต่เป็นตารางเปรียบเทียบจากไม้ที่ยังไม่ผ่านการใช้งาน ข้อมูลของกรมป่าไม้ (Forest Product Development Group Office of Forest Management and Forest Products Research, Department of Forestry 2020)

ทั้งนี้จากตารางข้างต้น อาจเป็นการทดสอบวัสดุในลักษณะเศษท่อนที่มีปริมาตรหนา ดังนั้นในการทำต้นแบบ ชิ้นงานบางประเภทอาจต้องใช้เศษไม้อัดแผ่น ในการตัดหรือปิดผิว ซึ่งเป็นการง่ายต่อการทำงานและการใช้อุปกรณ์

ตารางที่ 4 ชนิดและราคาไม้บัลซ่าในการทำโมเดล

ชนิดและราคาไม้บัลซ่าในการทำโมเดล	
ประเภท	ราคา(บาท)
1. ไม้แท่งกลม ยาว 15 cm. เส้นผ่านศูนย์กลาง 3 mm.	21 บาท / 1 ชิ้น
2. ไม้แท่งกลม ยาว 20 cm. เส้นผ่านศูนย์กลาง 3 mm.	29 บาท / 1 ชิ้น
3. ไม้แท่งกลม	30 บาท / 5 ชิ้น
4. ไม้แท่งกลม ยาว 30 cm.	40 บาท / 3 ชิ้น
5. ไม้ญี่ปุ่น SHINA AWAGAMI 4 mm. 60.6 cm.X91.5 cm.	1,250 บาท / 1 ชิ้น
6. ไม้ญี่ปุ่น SHINA AWAGAMI 4 mm. 22.5 cm.X18 cm.	115 บาท / 1 ชิ้น

(source: Somjai 2020, online)

ตารางที่ 5 ชนิดและราคาไม้อัดแผ่น

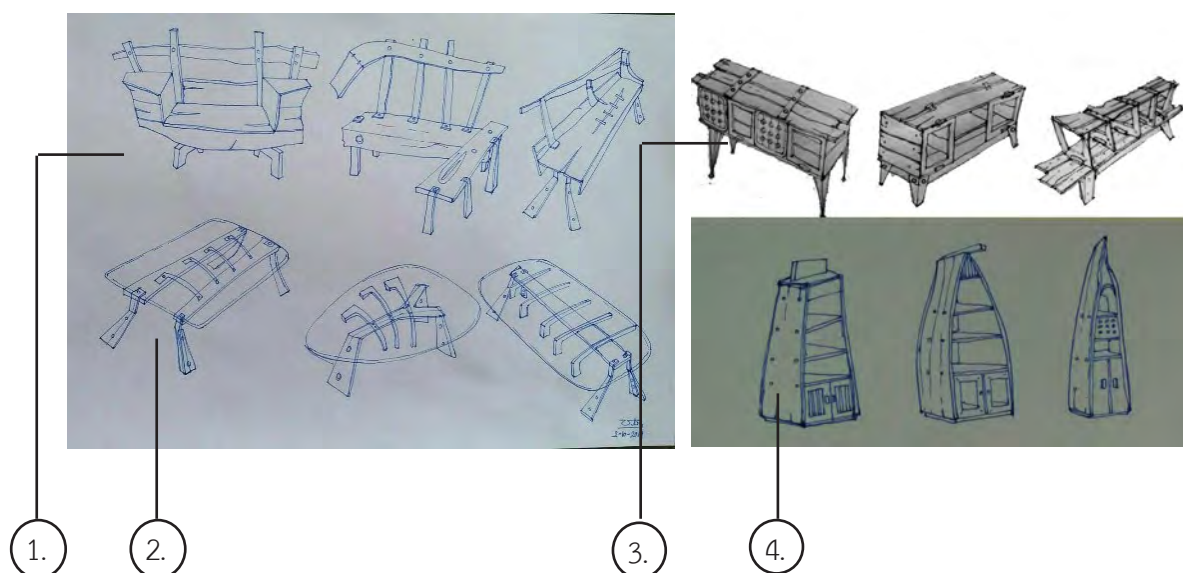
ตารางเปรียบเทียบชนิดและราคาไม้อัดแผ่น						
ขนาด 120x240 cm. (เกรด/คุณภาพ)	ความหนา / ราคา(บาท)					
	3 mm.	4 mm.	6 mm.	10 mm.	15 mm.	20 mm.
ไม้อัดยาง หนาเต็ม AAA	-	-	435	580	815	1000
ไม้อัดเคลือบฟอร์เมก้า 2 หน้า	-	-	-	860	-	-
ไม้อัดยาง AA ไทย	-	280	365	480	740	900
ไม้อัดยาง A ไทย	-	260	335	420	680	830
ไม้อัดยาง แบบ A ไทย	-	200	300	370	580	740
ไม้อัดยาง แบบ B ไทย	-	190	265	350	560	680
ไม้อัดยาง AA จีน	-	-	-	380	690	840
ไม้อัดยาง A จีน	-	-	280	350	650	790
ไม้อัดหน้าแดง แบบ จีน	-	-	200	295	520	615
ไม้อัดหน้าขาว แบบ จีน	ขายดี ตัดได้ ใส่แน่น	190	285	430	570	1580
ไม้อัดหน้าแดง แบบ จีน	ขายดี ตัดได้ ใส่แน่น	-	-	-	-	-
ไม้อัดยาง ชำรุด	-	-	-	XXXX	-	-
ไม้อัดสัก ลายเส้น AA	-	475	675	845	1180	1430
ไม้อัดสัก ลายภูเขา AA	-	540	735	895	1250	1580
ไม้อัดสัก อิตาลี	-	360	-	-	-	-
กระดาดอัด Hardboard	120	160	-	-	-	-
บล็อกบอร์ด Blockboard	-	-	-	-	780	880
หมายเหตุ : ราคาทุกรายการยังไม่รวมภาษีมูลค่าเพิ่ม 7% (ข้อมูลราคา ณ วันที่ 27/4/2563)						

(source: 108plywood 2020, online)

จากตารางที่ 4 และ 5 จะพบว่าราคาวัสดุแผ่นทั้งไม้บัลซ่า (ไม้เนื้ออ่อน มีน้ำหนักเบา เป็นที่นิยมในการทำต้นแบบหุ่นจำลองในงานโครงสร้างอาคาร เครื่องเรือน และฉากขนาดย่อส่วน) และไม้อัด โดยเปรียบเทียบทั้งขนาดและราคา พบว่า ไม้บัลซ่ามีราคาค่อนข้างสูงเมื่อเทียบกับไม้อัดปกติทั่วไปในขนาดและปริมาณที่เท่ากัน แต่การใช้งานต่ออุปกรณ์ในการแปรรูปเพื่อทำต้นแบบ เช่น การตัด เจาะ หรือความสะดวกในช่องทางการจัดหาตามร้านเครื่องเขียนแล้วนั้น ทำให้ไม้บัลซ่าเป็นที่นิยมในการใช้งานแม้ราคาค่อนข้างสูง

ขั้นตอนที่ 2 : กระบวนการทดลองทำต้นแบบหุ่นจำลองเครื่องเรือนแบบย่อส่วนจากเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง โดยนำเศษไม้จากการเหลือใช้ในระบบการขนส่งมาขึ้นรูปเพื่อทำต้นแบบหุ่นจำลองเครื่องเรือนแบบย่อส่วน

2.1 การร่างต้นแบบเครื่องเรือน โดยแบ่งเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 3 แบบ จำนวนทั้งหมด 12 แบบ (ดังภาพที่ 4) ได้แก่ 1. เก้าอี้ 2. โต๊ะรับแขก 3. ชั้นวาง 4. ตู้

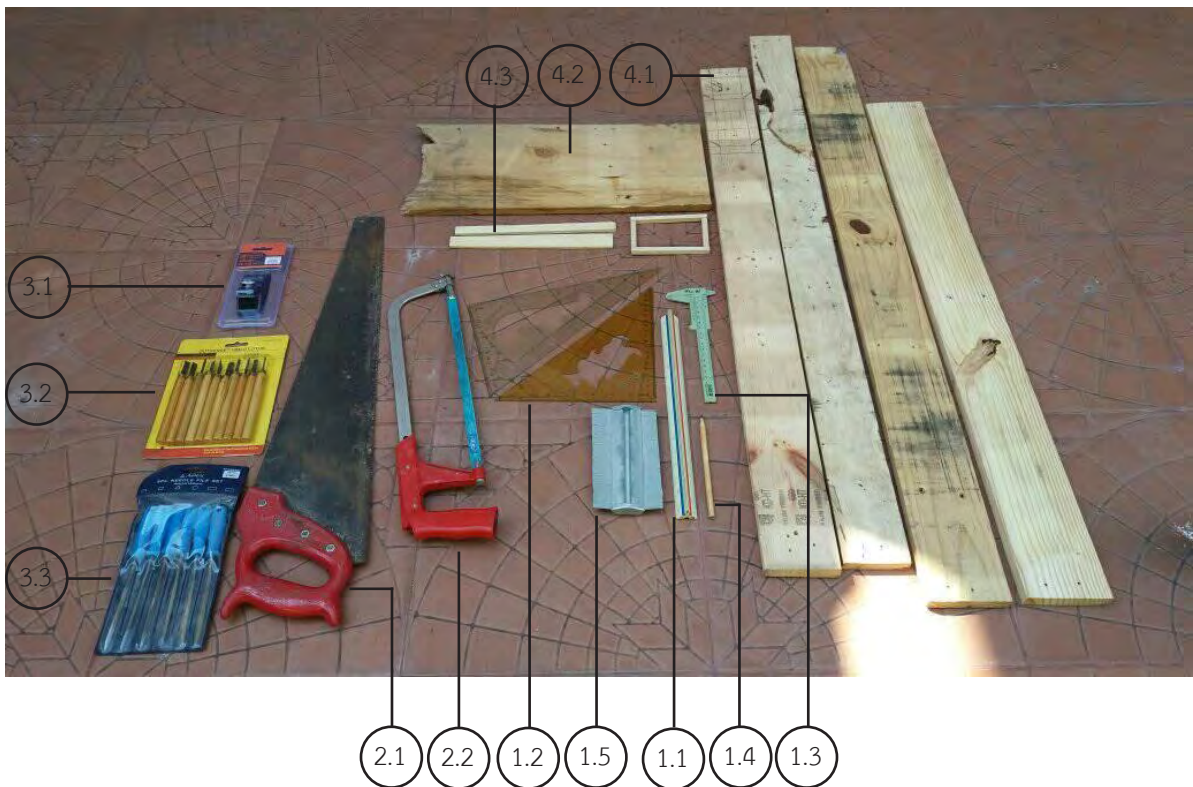


ภาพที่ 4 แบบร่างในการทดลอง 4 กลุ่ม 1. เก้าอี้ 2. โต๊ะรับแขก 3. ชั้นวาง 4. ตู้
(© Thapanut Kaewpan 2020)

*หมายเหตุ สามารถทำโครงสร้างทุกชิ้นในทุกกลุ่มงานได้ แต่ทำสำเร็จจนถึงขั้นตอนทำสีเพียงแค่กลุ่ม 1. เพราะกลุ่มอื่นต้องใช้ทักษะและอุปกรณ์พิเศษในการติดเสริม เช่น วัสดุอะคริลิกใส (กลุ่มงาน 2) บานพับ (กลุ่มงาน 3 - 4)

2.2 การทำต้นแบบหุ่นจำลองเครื่องเรือนแบบย่อส่วนจากเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง โดยนำเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่งที่ผ่านการคัดเลือก จำนวน 4 ชนิด ได้แก่ ไม้สน ไม้ยาง ไม้จามจุรี และ ไม้อัดแผ่น มาขึ้นรูปเพื่อทำต้นแบบหุ่นจำลองเครื่องเรือนแบบย่อส่วนทั้งหมด จำนวน 12 แบบ (โดยสามารถทำโครงสร้างทุกชิ้นในทุกกลุ่มงานได้ แต่ทำสำเร็จจนถึงขั้นตอนทำสีเพียงแค่กลุ่ม 1. เพราะกลุ่มอื่นต้องใช้ทักษะและอุปกรณ์พิเศษในการติดเสริม เช่น วัสดุอะคริลิกใส (กลุ่มงาน 2) บานพับ (กลุ่มงาน 3 - 4)

อุปกรณ์จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่าหากจัดหมวดหมู่อุปกรณ์พื้นฐานเบื้องต้นจะแบ่งได้เป็น 1. กลุ่มอุปกรณ์เพื่อการตัด เจาะ ได้แก่ คัตเตอร์ อาร์ทไนฟ์ กรรไกร คีมตัด สว่านมือ และแผ่นรองตัด 2. กลุ่มอุปกรณ์เพื่อการขัด แต่งผิวชิ้นงาน ได้แก่ ตะไบ เครื่องเจียรไฟฟ้า กระดาษทราย 3. กลุ่มอุปกรณ์เพื่อการติดยึดประกอบชิ้นส่วน ได้แก่ กาวตราช้าง แท่งเหล็ก (ใช้ฝังในวัสดุ เสริมความแข็งแรงด้านโครงสร้าง) คีมปากแหลม ไดรเป้าผม (ใช้ละลายวัสดุให้อ่อนตัว) 4. กลุ่มอุปกรณ์เพื่อการตกแต่งผิวทำสี ได้แก่ พุดดี (Putty) Epoxy Putty, สีรองพื้น (Surface), ทินเนอร์ (Thinner), สี (Color), พู่กัน, แอร์บรัช, Dropper (ใช้ดูดสีจากขวดสี), กระดาษกาว (กั้นพื้นผิว), ขวดใส่สี, ปืนลม และหน้ากากกรองสารพิษ 5. กลุ่มอุปกรณ์เคลือบพื้นผิว ได้แก่ แล็กเกอร์ Mr. Metal primer (ใช้ทาพื้นเคลือบพื้นผิวจากการทำสีบนโลหะ) (Hobby Technics 2010) เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีอุปกรณ์เพิ่มเติมในรายละเอียดในแต่ละวัสดุประสงคืโดยเฉพาะ เช่น เครื่องเจียรสายอ่อน (เปลี่ยนหัวเจียรได้หลายแบบ เพื่อขัดเจาะในจุดที่ต้องให้รายละเอียดสูง) พัดลมดูดอากาศหรือระบบบำบัดอากาศด้วยน้ำ, วีเนียร์ (เครื่องมือวัดอย่างละเอียด), ไม้บรรทัดสเกล (เข้าอัตราส่วนมาตรฐานหลายขนาด), สิ่ว Trimmer (เจาะร่อง เดินขอบวัตถุโดยรอบ) และเลื่อยสองทาง (มีฟันสองข้างของใบเลื่อย)



ภาพที่ 5 อุปกรณ์พื้นฐานที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ความหนาวัสดุในภาพเฉลี่ย 1.5 - 2cm.

(© Thapanut Kaewpan 2020)

2.2.1 ขั้นการทดลองทำ ภาพที่ 5 แสดงเครื่องมือที่ใช้งาน โดยเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการทำงานสร้างต้นแบบ 1. เครื่องมือการวัด 1.1 ไม้สเกล (เข้าสัดส่วน ตามแบบร่าง) 1.2 ไม้สามเหลี่ยม 60 และ 45 องศา (วัดแนวฉากในการลากเส้น การเข้ามุม) 1.3 เวอร์เนียร์คาลิปเปอร์ (วัดแบบละเอียด เช่น ดอกสว่านในการเจาะหรือความลึกในแนวตั้งที่แคบ) 1.4 ดินสอไม้ 1.5 หวีวัดเกลียว (วัดขนาด เส้นความโค้ง มุมองศาแบบถอดจากต้นแบบโดยการกดที่ต้นแบบแล้วนำมาทาบบนตาม) 2. เครื่องมือการตัด 2.1 เลื่อยถนัดขวา (ใบเลื่อยใหญ่ฟันห่าง ใช้ตัดงานหยาบ) 2.2 เลื่อยตัดต่อ (ใช้ตัดงานพลาสติก ฟันเลื่อยถี่และใบเลื่อยอาจขาดเมื่อเกิดความร้อน สามารถเปลี่ยนได้) 3. เครื่องมือการตกแต่ง 3.1 กบขนาด 90 mm. 3.2 สว่าน 3.3 ตะไบ (ขนาดเล็ก แต่มีหลายแบบ) 4. ตัวอย่างวัสดุไม้ 4.1 ไม้แผ่นแบบยาว (ไม้ยาง ไม้สน และไม้จามจุรี) กว้าง 9.5xยาว92xสูง1.5 cm. 4.2 ไม้แผ่นแบบกว้าง (คล้ายไม้แบบแรกแต่ขนาดกว้างเป็นแผ่นใหญ่กว่า) 4.3 เศษไม้ คละขนาดและความหนา



ภาพที่ 6 แสดงขั้นตอนการวัดและตัด เพื่อระยะใบเลื่อย (ความหนาของใบเลื่อย) ในการตัดกับแบบ
(© Thapanut Kaewpan 2020)

2.2.2 เมื่อเลือกวัสดุและเตรียมอุปกรณ์แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการนำแบบร่าง (จากกระบวนการออกแบบ) มากำหนดขนาดโดยเข้าสเกล กำหนดสัดส่วน 1:5 แล้วนำแบบไปร่างหรือนำกระดาษที่เขียนแบบร่างไปติดบนวัสดุ แล้วทำการตัดตามภาพที่ 5 โดยใช้ไม้สเกลช่วยในการเทียบขนาดตามที่กำหนด ซึ่งอุปกรณ์บางชนิดจะมีวิธีใช้งานเพื่อประสิทธิภาพและความปลอดภัย เช่นในภาพที่ 6 แสดงการเลื่อยด้วยเลื่อยลันดา ให้ใบเลื่อยมีองศาเอียงกับวัสดุในแนวระนาบ เพื่อเพิ่มแรงดิ่งในการตัดของใบเลื่อยจากการกดไปด้านหน้า แล้วดึงกลับด้านหลัง วัสดุไม้ที่มีความหนาและแนวเส้นมีความยากในการตัดให้ขาด ส่วนในภาพที่ 7 จะแสดงขนาดของวัสดุที่ใช้ ได้แก่ ไม้ท่อน (ซ้ายสุดของภาพ) กว้าง 9.5×ยาว 92×สูง 1.5 cm. แผ่นไม้อัด (กลาง) หนา 3 mm. ไม้แท่งเหลี่ยม (ขวา) หน้าตัด 0.8×1 cm. ยาว 95 cm. และการใช้แคลมป์ (Clamp) ในการยึดจับ โดยเพิ่มวิธีการนำไม้มากดด้านบน ในการตัดวัสดุที่มีความยาว โดยใช้เครื่องแรงตึงและคานกระจายแรงกดจากจุดกดหัวและท้าย ทำให้วัสดุไม่เคลื่อนและลดการบิดเมื่อใช้เลื่อยตัด ส่วนภาพที่ 8 จะแสดงการตัดวัสดุที่เป็นมุมหรือมีความโค้ง เริ่มจากการตัดแนวตรงแต่ละด้านเกินเส้นร่าง จากนั้นตกแต่งด้วยตะไบให้ใกล้แนวเส้นมากที่สุดเพื่อให้ตรงตามแบบแบ่งฝั่งหรือสัดส่วนในการตัดที่ละส่วนหากแบบมีความซับซ้อนมากขึ้น (ตัวอย่างในภาพที่ 7 จะมีมุมเส้นโค้งแบบสมมาตร)



ภาพที่ 7 แสดงความหนาบางของวัสดุ และการใช้ประโยชน์แรงตึงวัสดุในการยึดจับ
(© Thapanut Kaewpan 2020)



ภาพที่ 8 แสดงการตัดวัสดุ (ด้วยเลื่อยสองทาง) ที่มีความหนา เพื่อเข้าทรงโค้ง และการแต่งผิวด้วยตะไบ
(© Thapanut Kaewpan 2020)

ในกรณีที่แบบร่างบนวัสดุมีความซับซ้อน อาจใช้การกำหนดแบ่งชั้นตอน ในการตัดหยาบแล้วตกแต่งหรือประกอบทีละชิ้น ตัวอย่างภาพที่ 9 แสดงส่วนประกอบบางชิ้นงานที่ต้องใช้วิธีการเซาะร่องวัสดุ โดยเครื่องมือ Trimmer ที่คล้ายสว่านหัวตัดในการคว้านเนื้อวัสดุจากผิวด้านนอก หรือคว้านรูจากขอบที่เจาะแล้ว เป็นการกดน้ำหนักในแนวดิ่ง (บางกรณีใช้ Trimmer ในการกัดเส้นขอบประตูดุหรือโต๊ะ โดยรอบในแนวนอนไปตามแบบบนวัสดุ) โดยวัสดุในภาพที่ 9 เป็นเศษไม้ขนาดเล็ก ต้องระมัดระวังในการใช้อุปกรณ์ ปรับรอบต่ำ



ภาพที่ 9 แสดงองศาการตัดด้วยเลื่อยสองทาง และการเซาะร่องด้วย trimmer
(© Thapanut Kaewpan 2020)



ภาพที่ 10 แสดงการเซาะร่องตัดวัสดุด้วยสิ่ว และการตกแต่งผิวด้วยสิ่วหรือด้วยตะไบ
(© Thapanut Kaewpan 2020)

วัสดุไม้อัดแบบบาง สามารถใช้ส่วช่วยในการตัด ตัดตามแบบโดยการตอกส่วด้วยค้อนขนาดเล็กไปตามเส้น หรือการทำพื้นผิวให้คล้ายแนวการประกอบไม้ ลายไม้ หรือการกัดกร่อนแบบไม้เก่า ร่วมกับการใช้ตะไบตกแต่ง ผิวให้หยาบหรือเรียบตามแบบ ดังตัวอย่างที่ 10

เมื่อได้ชิ้นส่วนจากการตัดตามแบบโดยเข้าสเกลแล้ว นำมาประกอบกันตามแบบร่างหรือแบบที่เขียนไว้ ดังตัวอย่าง ที่ 11 ใช้การขัดกระดาษทรายตกแต่งผิวชิ้นงานก่อนการประกอบ

การประกอบบางชิ้นงานที่ต้องใช้การดัดวัสดุ ต้องเผื่อความยาวให้เกินกว่าขนาดตามแบบ จากนั้นใช้แรงกดวัสดุ (วัสดุมีความยืดหยุ่น บางกรณีในงานขนาดจริง 1:1 เช่นการต่อเรือประมงพื้นบ้านจะมีการใช้ไฟลนวัสดุเพื่อให้เกิด ความอ่อนตัว หรือบางวิธีใช้การตัดด้วยไอน้ำเดือด) ไปตามแนวแบบแล้วทำการยึดตรงจุดปลาย (ด้วยกาวหรือ อุปกรณ์ยึดติดแบบต่าง ๆ) แล้วตัด ตกแต่งในการเก็บรายละเอียด ตามภาพประกอบที่ 12



ภาพที่ 11 แสดงการขัดแต่งด้วยกระดาษทรายและการเตรียมก่อนการประกอบชิ้นงาน

(© Thapanut Kaewpan 2020)



ภาพที่ 12 แสดงการประกอบชิ้นงานเข้าโค้งในพื้นที่ด้านข้าง
(© Thapanut Kaewpan 2020)



ภาพที่ 13 แสดงอุปกรณ์ในการทำสีแต่ละแบบ
(© Thapanut Kaewpan 2020)



ภาพที่ 14 แสดงการย้อมสีด้วยสีย้อมไม้ (สีประตู่) การทำความสะอาดอุปกรณ์ วัสดุไม้อัด
(© Thapanut Kaewpan 2020)



ภาพที่ 15 แสดงการทำสีแบบย้อนยุค (Vintage) รองพื้นขาวและสี จากนั้นขัดด้วยกระดาษทรายวัสดุไม้อัดแผ่นและไม้ยาง
(© Thapanut Kaewpan 2020)



ภาพที่ 16 แสดงการทำสีด้วยเทคนิค Weathering โดยใช้การ Wash ด้วยน้ำมันแล้วเช็ดออก วัสดุไม้สน
(© Thapanut Kaewpan 2020)



ภาพที่ 17 เปรียบเทียบการทำสีทั้งสามแบบ (สีย้อมไม้ แบบย้อนยุค และWeathering) บนวัสดุไม้สน ไม้ยางและไม้อัดแผ่น
(© Thapanut Kaewpan 2020)

เมื่อทำการประกอบ (ด้วยกาวเคมีที่หลากหลายคุณสมบัติ เช่น การลาเท็กซ์ กาวร้อน (Super glue) Epoxy Resin และอุปกรณ์ยึดติด เช่น ตะปู ตะปูเกลียว เตือยไม้) ตามแบบร่างหรือภาพเขียนแบบ ขั้นตอนสุดท้ายคือการตกแต่งผิวชิ้นงาน

2.2.3 ขั้นตอนการทำสี ในภาพที่ 13 จะแสดงอุปกรณ์ในการทดลองทำสี 3 แบบ ได้แก่

1. การย้อมด้วยสีย้อมไม้สำเร็จรูป 2. การทำสีแนววินเทจด้วยการลงสีหลายชั้นแล้วขัดออก 3. การย้อมด้วยสีน้ำมันแล้วเช็ดออก (Weathering by wash technic) และภาพที่ 16 แสดงผลในการทดลองทั้งสามขั้นตอน

1. การย้อมด้วยสีย้อมไม้สำเร็จรูป ใช้สีย้อมไม้สีประตูแบบสำเร็จรูป แปรงขนกระต่าย ทินเนอร์ กระดาษรองกันเปื้อน และภาชนะ (ควรใช้ภาชนะจากวัสดุอื่นที่ไม่ใช่พลาสติก เพราะจะทำละลายกับทินเนอร์) ตามภาพที่ 14 แสดงการย้อมใช้ทินเนอร์พอประมาณ ทาด้วยแปรง เมื่อจุ่มแปรงกับสีย้อม ใช้การพัดแปรงกดแปรงเล็กน้อยกับขอบด้านในภาชนะเพื่อลดปริมาณสีที่มากเกินไป ทำให้ไม่เลอะในการทา จากนั้นทารอบแรกด้วยชั้นสีที่บาง เพราะในการย้อมแต่ละครั้งที่เพิ่มขึ้น คือชั้นสีและความเข้มของสีบนวัสดุจะเพิ่มขึ้นตาม จนกลบรอยและสีเดิมของวัสดุไม้ให้เป็นสีเดียวกัน หากทาไม่สม่ำเสมอจะเกิดคราบ รอยต่าง ความเข้ม อ่อนบนวัสดุ

2. การทำสีแนววินเทจด้วยการลงสีหลายชั้นแล้วขัดออก ภาพที่ 15 แสดงขั้นตอนและอุปกรณ์ สีอะคริลิกสีขาวและสีอื่น ๆ ภาชนะใส่น้ำ พู่กัน (ขนาดใหญ่และเล็ก) ทาสีขาวที่ผสมน้ำเจือจางแต่ละชั้น อาจทาบาง ๆ ให้พอเห็นเนื้อไม้เดิม พักให้แห้งแล้วทาสีอื่นตามแบบ เมื่อแห้งแล้วให้ขัดด้วยกระดาษทราย

เบอร์หยาบหรือละเอียดตามต้องการ ขัดแต่ละรอบชั้นสีที่ทาแต่ละรอบจะหลุดออกตามความหนาแน่น จะเกิดมิติสีด้านนอก สีขาวและสีวัสดุไม้เดิมให้เห็นทั่วทั้งชิ้นงาน (วิธีนี้ช่างทำเครื่องเรือนบางคนใช้ดินสอพองขาวแทนสีเป็นเทคนิคการเน้น เรียก “เปิดเส้นไม้เก่า” เพื่อความงามบนผิวที่แสดงการใช้งานที่ผ่านกาลเวลา)

3. การย้อมด้วยสีน้ำมันแล้วเช็ดออก (Weathering by Wash Technic) จากภาพที่ 16 ใช้สีน้ำมันผสมตัวทำละลาย เช่น น้ำมันสนหรือน้ำมันลินซีดแบบเจือจาง แล้วทาด้วยแปรง แล้วเช็ดออกด้วยผ้า ต้องใช้ความรวดเร็วในการทำเมื่อต้องการให้สีอ่อน น้ำมันที่ฝังในร่องเส้นไม้จะทำให้เกิดมิติเป็นการทำคราบที่เลียนแบบสภาพอากาศ Weather ด้วยการเช็ด Wash ส่วนแบบแห้งเรียก Dry Brush

ตารางที่ 6 ตารางเปรียบเทียบวัสดุในการทดลองทำต้นแบบเครื่องเรือน

ตารางเปรียบเทียบวัสดุในการทดลองทำต้นแบบเครื่องเรือน		
ปัจจัยที่นำมาใช้เป็นเกณฑ์	ข้อดีและข้อด้อยของวัสดุในการทำต้นแบบ	
	ไม้บัลซ่า-ไม้โมก	ไม้เศษจากการขนส่ง (ไม้จริง-ไม้อัด)
1. ปริมาณและความสะดวกในการจัดหา	มีจำนวนเพียงพอ เป็นวัสดุผลิตใหม่เพื่อการใช้งานในการทำต้นแบบโดยเฉพาะ (เหมาะสมกับงานด้านหุ่นจำลอง) มีจำหน่ายตามร้านเครื่องเขียนทั่วไปและเฉพาะทางออกแบบ	มีจำนวนเพียงพอในการทำต้นแบบทั้งขนาดจริง (1:1) และย่อส่วน (เช่น 1:5 1:2) แหล่งวัสดุกระจายตามพื้นที่ที่มีธุรกิจการขนส่งสินค้าและธุรกิจวัสดุก่อสร้าง
2. ราคาและความหลากหลายของรูปแบบ	ค่อนข้างสูงหากเทียบกับปริมาณที่ได้รับ มีรูปแบบที่หลากหลายหลายทั้งแผ่น (กว้างขนาดใหญ่ ยาวเป็นแผ่นบาง) เส้น เสาสีเหลี่ยม	ราคาค่อนข้างถูกเมื่อเทียบกับจำนวนที่ได้รับ มีหลายราคาและขนาดคละหรือแยกคัดขึ้นกับสภาพวัสดุ ความหนาและรูปทรงมีทั้งมาตรฐานและเศษ
3. ความสมจริงผิวสัมผัส และการใช้งานกับเครื่องมือ	เนื่องจากไม้เนื้อเบา การใช้เครื่องมือตัด ขัดตกแต่งจึงง่าย เช่น มีดคัตเตอร์ ผิวสัมผัสเป็นไม้จริงแต่รูพรุนเยอะ การดูดซับสีจึงมีสูง (เนื้อสีจึงต้องรองพื้นก่อน)	ไม้จริง (สน ยาง จามจุรี ฯลฯ) มีความสมจริงของเส้นและสภาพผิวขึ้นกับการผ่านการใช้งาน ไม้อัดแผ่นมีความบางกว่าไม้จริง จึงใช้เครื่องมือตัดง่ายกว่า แต่ต้องเป็นอุปกรณ์ช่างพื้นฐาน เช่น เลื่อยมือ เลื่อยฉลุ แต่หากความหนาเกิน 3 mm. ต้องใช้เลื่อยขนาดใหญ่และแรงสูงในการทำงาน การขัดแต่งต้องใช้กระดาษทรายหยาบและละเอียด การทำสีไม่ต่างกันมากในไม้จริงและไม้สังเคราะห์ (ไม้อัด) ไม่ต้องทารองพื้นก่อนทำสีเพราะเนื้อไม้มีรูพรุนไม่มาก

ตารางที่ 6 ตารางเปรียบเทียบวัสดุในการทดลองทำต้นแบบเครื่องเรือน (ต่อ)

ตารางเปรียบเทียบวัสดุในการทดลองทำต้นแบบเครื่องเรือน		
ปัจจัยที่นำมาใช้เป็นเกณฑ์	ข้อดีและข้อด้อยของวัสดุในการทำต้นแบบ	
	ไม้บัลซ่า-ไม้โมก	ไม้เศษจากการขนส่ง (ไม้จริง-ไม้อัด)
4. โครงสร้าง ความแข็งแรง	เนื้อไม้เปราะหักง่ายรับแรงไม่ได้มาก เหมาะสำหรับทำต้นแบบขนาดเล็กหรือแสดงการใช้งานบางส่วน (Mock-up model) ดัดขึ้นรูปได้บางแบบแต่ต้องมีความยาววัสดุ	เนื้อไม้ขึ้นอยู่กับประเภทของไม้ แต่สามารถรับแรงได้ แม้ในไม้อัดแผ่นหนา 3mm. (ดัดขึ้นรูปได้บางแบบ) ไม้จริงบางประเภท เช่น สน ยาง และจามจุรี สามารถทำหุ่นต้นแบบขนาดเท่าจริงและรับน้ำหนักการใช้งาน เช่น การนั่งได้ และสามารถใช้ทำหุ่นต้นแบบย่อขนาดได้เกือบทุกวัสดุขึ้นกับความซับซ้อนของแบบ

ตารางที่ 7 ตารางเปรียบเทียบข้อดีและข้อด้อยในการทดลองทำหุ่นจำลองต้นแบบจากไม้เศษ

ตารางเปรียบเทียบข้อดีและข้อด้อยในการทดลองทำหุ่นจำลองต้นแบบจากไม้เศษ			
ลักษณะงานในงานต้นแบบหุ่นจำลอง	ข้อดี-ข้อด้อยของวัสดุเศษจากการขนส่ง		
	ไม้อัดแผ่นเกือบทั้งหมด	ไม้จริงผสมไม้อัดแผ่น	ไม้จริงทั้งหมด (สน ยาง จามจุรี)
1. รูปแบบโครงสร้าง	รูปแบบที่เหมาะสมคือลักษณะงานที่ประกอบด้วยแผ่น ขึ้นกับความหนาที่ต้องการและความหนาของวัสดุที่นำมาใช้ สามารถเพิ่มความหนาโดยการซ้อนทับแล้วประสานด้วยกาวหรืออุปกรณ์ยึดติด เช่น ตะปู ตะปูเกลียว หรือดัดเข้าโค้งได้ (โค้งมากต้องใช้การลนไฟหรือตัดด้วยไอน้ำแล้วเข้าพิมพ์ดัด) ข้อด้อยคือหากต้องรับแรงมากต้องคำนึงการวางโครงสร้างรับแรง (ชิ้นงานซ้ายสุดในภาพที่ 17)	อัตราส่วนผสมในการใช้งานขึ้นกับแบบร่าง ไม้อัดแผ่นให้ความสะดวกในการใช้เครื่องมือตัด ตกแต่ง แต่ไม้จริงให้ความสมจริงทั้งมิติและความรู้สึกด้านความแข็งแรง แม้ว่าทำงานด้วยเครื่องมือช่างพื้นฐานยาก มิติของงานเป็นการผสมความหนาบางและความซับซ้อนได้ ลักษณะรูปทรงทำแบบได้หลากหลายเพราะมีโครงสร้างและผิว (ชิ้นงานกลางในภาพที่ 17)	ให้มิติความหนา คล้ายงานขนาดเท่าจริง แข็งแรง แต่ใช้เครื่องมือตัด ขัดตกแต่งยาก เพราะเนื้อไม้แข็งและความหนา จึงทำได้ในรูปแบบเส้นตรงไม่ซับซ้อนหรือลักษณะเรขาคณิต สามารถมีความโค้งได้แต่ต้องใช้การขัดแต่งเข้าช่วย (ชิ้นงานขวาสุดในภาพที่ 17)
2. สี ผิวสัมผัส	ผิวและลายในวัสดุจะขึ้นอยู่กับวัสดุ ปิดผิวด้านนอกสุดของไม้อัดแผ่นละเอียดและยามตามสภาพของวัสดุ แต่ทำสีด้วยเทคนิคการย้อมหรือทาได้ดี ส่วนการเช็ดสีด้วยน้ำมันอาจไม่เกิดสีนวลหากเป็นวัสดุผิวปิดที่เรียบ	ขึ้นกับอัตราส่วนประเภทวัสดุที่ใช้ แต่ผสมผสานจนเกิดความหลากหลายในเทคนิคได้	สีและลายไม้สมจริง ทดลองด้วยการย้อมและทำสีได้ทุกแบบ โดยเฉพาะการใช้เทคนิค Weathering เปิดสีด้วยน้ำมันทาไม้จะให้ความสมจริงแบบไม้เก่า

ผลของโครงการ

ผลการวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษากระบวนการ การทำหุ่นจำลองต้นแบบในงานออกแบบเครื่องเรือน

1.1 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์และผลิตภัณฑ์เครื่องเรือนต้องคำนึงถึงหน้าที่ใช้สอยความปลอดภัย โครงสร้าง การยศาสตร์ ความงาม การดูแลรักษา และวัสดุกับการผลิตเป็นสำคัญส่วนกระบวนการออกแบบ มี 5 ขั้นตอนย่อย คือ 1. วิเคราะห์ความต้องการผู้ใช้ 2. พิจารณาปัญหาและการแก้ไข 3. ดำเนินการแก้ปัญหา 4. ศึกษาเทคนิคและวิธีการ 5. พิจารณาสรุปผลและทบทวน

1.2 วัสดุที่นิยมใช้ทำหุ่นจำลองต้นแบบ (Model) โดยปกติจะแบ่งตามจุดประสงค์และกรรมวิธีในการทำงานออกเป็น 1. กระดาษ ใช้ขึ้นรูปจากแนวคิดเบื้องต้น สะดวกต่อการใช้และราคา พื้นผิวมีความหลากหลายตามแต่จุดประสงค์ 2. ดิน ใช้ปั้นขึ้นรูปอย่างหยาบและศึกษาสัดส่วน รูปทรง 3. ไม้ ทั้งไม้จริงที่ผ่านการแปรรูป และไม้สังเคราะห์ทางอุตสาหกรรม เช่น ไม้อัดแผ่น วีเนียร์ ไม้เยื่ออัดขึ้นรูป (MDF) ไม้อัดจากเศษขาน้อยหรือเศษวัสดุ 4. โลหะ นิยมใช้ทำแบบจำลองบางส่วน (ชิ้นส่วนสำเร็จ) หรือการหล่อพิมพ์ 5. พลาสติก มีหลายประเภทการใช้งานแบบขึ้นรูปสำเร็จพร้อมใช้งานและเพื่อหล่อแม่พิมพ์ ซึ่งการทำหุ่นจำลองหรือต้นแบบงานที่เกิดจากการออกแบบ จะมีขนาดตั้งแต่เท่าแบบจริง ขนาดขยาย และมีขนาดย่อส่วน โดยหุ่นจำลองต้นแบบเครื่องเรือนมีกระบวนการทำเหมือนกับงานออกแบบอื่น

1.3 ศึกษาการนำเศษวัสดุไม้เหลือใช้จากระบบการขนส่งสินค้า มาใช้ในการทำต้นแบบ พบว่าเศษวัสดุมาจากการขนส่งผ่านระบบคอนเทนเนอร์ที่นำสินค้าเข้ามาในประเทศ แบ่งตามชนิดของวัสดุได้ 5 ชนิด ไม้สนยุโรป ไม้สนญี่ปุ่น ไม้ยางพารา ไม้อัดแผ่น และไม้อัดแบบขึ้นไม้สับอัด ขนาดที่พบมากที่สุดคือ ไม้สนที่ได้จากพาเลทไม้ มีความกว้าง 3.5 in. หนา 1 in. ยาว 80 - 120 cm. มีลักษณะลายสวยงาม มีความเป็นมัน สีส่อน

1.4 การลงพื้นที่สัมภาษณ์ เจ้าของกิจการโรงไม้เหลือใช้จากระบบการขนส่งสินค้า จำนวน 1 แห่ง ในเขตบางแค กทม. จำนวน 1 คน พบว่า วัสดุที่มีปริมาณวัสดุ ราคา และสมบัติบางประการต่อการนำมาใช้งาน เพื่อทำต้นแบบเครื่องเรือนได้ คือ ไม้สน ไม้ยาง ไม้จามจุรี และไม้อัดแผ่น

1.5 การทดสอบวัสดุเมื่อเทียบกับไม้สักพบว่า ไม้สนมีความแข็งแรงน้อยกว่าไม้สักในหลาย ๆ ด้าน เช่น ค่าความแข็งแรงของไม้ = 1,994.30 N ค่าความหนาแน่น = 0.50 g/cm³ ค่าสัมประสิทธิ์การแตกหัก = 73.20 Mpa และค่าสัมประสิทธิ์การยืดหยุ่น = 8003 Mpa แต่ด้านความเหนียวต่อการดึง พบว่าไม้สนมีค่าสูงกว่า 36,131.56 (Suwannasre et al. 2020, 143 - 146) แต่ราคาเศษวัสดุจากการขนส่ง มีราคาถูกกว่าวัสดุเพื่อการทำหุ่นจำลอง เช่น ไม้บัลซ่า ในราคาต่อหน่วย แม้ว่าจะมีความแข็งแรงด้านโครงสร้าง ข้อเสียคือการใช้อุปกรณ์ เครื่องมือช่าง พื้นฐาน เช่น การตัดด้วยเลื่อยมือ การขัดด้วยกระดาษทรายนั้นยากกว่าไม้บัลซ่า หรือไม้ชนิดเนื้อเบาประเภทอื่น เช่น ไม้โมก ที่มียาราคาสูงและนิยมใช้ทำต้นแบบหุ่นจำลอง

2. เพื่อทดลองการทำหุ่นจำลองต้นแบบเครื่องเรือนจากการออกแบบ ด้วยเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง

2.1 การร่างต้นแบบเครื่องเรือน โดยแบ่งเป็น 4 กลุ่ม กลุ่มละ 3 แบบ จำนวนทั้งหมด 12 แบบ (ดังภาพที่ 4) ได้แก่ 1. เก้าอี้ 2. โต๊ะรับแขก 3. ชั้นวาง 4. ตู้

2.2 การทำต้นแบบหุ่นจำลองเครื่องเรือนแบบย่อส่วนจากเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง โดยนำเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่งที่ผ่านการคัดเลือก จำนวน 4 ชนิด ได้แก่ ไม้สน ไม้ยาง ไม้จามจุรี และไม้อัดแผ่น มาขึ้นรูปเพื่อทำต้นแบบ หุ่นจำลองเครื่องเรือนแบบย่อส่วนทั้งหมด จำนวน 12 แบบ (โดยสามารถทำโครงสร้างทุกชิ้นในทุกกลุ่มงานได้ แต่ทำสำเร็จจนถึงขั้นตอนทำสีเพียงแค่กลุ่ม 1. เพราะกลุ่มอื่นต้องใช้ทักษะและอุปกรณ์พิเศษในการติดเสริม เช่น วัสดุอะคริลิกใส (กลุ่มงาน 2) บานพับ (กลุ่มงาน 3 - 4)

จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่าหากจัดหมวดหมู่อุปกรณ์พื้นฐานเบื้องต้นจะแบ่งได้เป็น 1. กลุ่มอุปกรณ์เพื่อการตัด เจาะ ได้แก่ มีดคัตเตอร์ อาร์ทไนฟ์ กรรไกร คีมตัด ส่วนมือ และแผ่นรองตัด 2. กลุ่มอุปกรณ์เพื่อการขัดแต่งผิว ชิ้นงาน ได้แก่ ตะไบ เครื่องเจียรไฟฟ้า และกระดาษทราย 3. กลุ่มอุปกรณ์เพื่อการติดยึด ประกอบชิ้นส่วน ได้แก่ กาวตราช้าง แท่งเหล็ก (ใช้ฝังในวัสดุ เสริมความแข็งแรงด้านโครงสร้าง) คีมปากแหลม ไดรเป้าผสม (ใช้ละลายวัสดุให้อ่อนตัว) 4. กลุ่มอุปกรณ์เพื่อการตกแต่งผิวทำสี ได้แก่ พุดดี (Putty), Epoxy Putty, สีรองพื้น (Surface), ทินเนอร์ (Thinner), สี (Color), พู่กัน, แอร์บรัช, Dropper (ใช้ดูดสีจากขวดสี), กระดาษกาว (กั้นพื้นผิว), ขวดใส่สี ปั้นลม และหน้ากากกรองสารพิษ 5. กลุ่มอุปกรณ์เคลือบพื้นผิว ได้แก่ แล็กเกอร์ Mr. Metal primer (ใช้ทาพื้นเคลือบพื้นผิวจากการทำสีบนโลหะ) (Hobby Technics 2010) เป็นต้น

ขั้นการทดลองทำ ใช้เครื่องมือพื้นฐานในการทำงานสร้างต้นแบบ 1. เครื่องมือการวัด 1.1 ไม้สเกล 1.2 ไม้สามเหลี่ยม 60 และ 45 องศา 1.3 เวอร์เนียร์คาลิเปอร์ 1.4 ดินสอไม้ 1.5 หวีวัดเกลียว 2. เครื่องมือการตัด 2.1 เลื่อยยนต์ 2.2 เลื่อยตัดท่อน 3. เครื่องมือการตกแต่ง 3.1 กบขนาด 9 in. 3.2 สว่าน 3.3 ตะไบ 4. ตัวอย่างวัสดุไม้ 4.1 ไม้แผ่นแบบยาว (ไม้ยาง ไม้สน และไม้จามจุรี) กว้าง 9.5xยาว 92xสูง 1.5 cm. 4.2 ไม้แผ่นแบบกว้าง (คล้ายไม้แบบแรก แต่ขนาดกว้างเป็นแผ่นใหญ่กว่า) 4.3 เศษไม้ คละขนาดและความหนา และนำชิ้นส่วนมาประกอบตามแบบร่างที่เขียนแบบไว้

ขั้นตอนการทำสี ทดลองทำสี 3 แบบ ได้แก่ 2.3.1 การย้อมด้วยสีย้อมไม้สำเร็จรูป 2.3.2 การทำสีแนววินเทจ ด้วยการลงสีหลายชั้นแล้วขัดออก 2.3.3 การย้อมด้วยสีน้ำมันแล้วเช็ดออก (Weathering by Wash Technic)

อภิปรายผลโครงการ

จากผลการวิจัย การทำต้นแบบหุ่นจำลองเครื่องเรือนจากเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

จากการศึกษา ทบทวนวรรณกรรมตามกรอบ การนำกลับมาใช้ใหม่ (Lewis et al. 2009) หรืองานวิจัยการศึกษาและออกแบบเฟอร์นิเจอร์ จากเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง (Suwannasre et al. 2020, 142 - 154) ที่เกี่ยวข้องในการทดสอบคุณสมบัติทางกายภาพของไม้ พบว่า เมื่อจำแนกตามประเภทเศษวัสดุแล้ว วัสดุไม้สนมีความเป็นไปได้สำหรับการนำไปใช้งานเครื่องเรือนขนาดเท่าจริง (1:1) เนื่องจากมีคุณสมบัติเหมาะสม ปริมาณมีเพียงพอและขนาดที่ซ้ำและใกล้เคียงกัน ยกเว้นยางไม้ที่พบในวัสดุ จากตารางเปรียบเทียบคุณสมบัติของวัสดุไม้และเศษไม้ นอกจากนี้ยังมีไมยางและไม้จามจุรี ตามลำดับ

แต่เมื่อพิจารณาในการเลือกที่จะใช้ทำต้นแบบหุ่นจำลองแบบย่อขนาด พบว่าคุณสมบัติด้านอื่น ๆ เช่น การใช้งานกับอุปกรณ์ในการตัด หรือการประกอบชิ้นงานในรูปทรงโค้งที่ต้องมีการตัดวัสดุ วัสดุประเภทอื่นมีความเหมาะสมกว่า เช่น เศษไม้อัดแผ่น แม้ว่าไม้บัลซ่าและไม้โมกจะเป็นที่นิยมในการทำต้นแบบขนาดย่อ เพราะวัสดุมีน้ำหนักเบาและใช้อุปกรณ์ในการตัด ตกแต่งได้ง่ายกว่าไม้จริง (สน ยาง และจามจุรี) และไม้อัดแผ่น แต่ด้วยราคาที่สูงกว่าเมื่อเทียบกับปริมาณที่ได้รับ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์และงบประมาณ ตามแต่สถานการณ์

นอกจากนี้กระบวนการทดลองการทำสีทั้ง 3 แบบ โดย 1. การย้อมด้วยสีย้อมไม้สำเร็จรูป 2. การทำสีแนววินเทจด้วยการลงสีหลายชั้นแล้วขัดออก และ 3. การย้อมด้วยสีน้ำมันแล้วเช็ดออก (Weathering by Wash Technic) พบว่า วัสดุไม้จริง (สน ยาง และจามจุรี) และไม้อัดแผ่น ให้สีหรือสัมผัสไม่แตกต่างกันมากนัก แม้ว่าไม้จริง คือ ไม้สน ไมยาง และไม้จามจุรี จะให้ลักษณะสีของสีเย็นกับลายวัสดุที่ดูเป็นธรรมชาติกว่า โดยเฉพาะในไม้สน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาและออกแบบเฟอร์นิเจอร์ จากเศษวัสดุบรรจุภัณฑ์ไม้ที่ได้จากการขนส่ง ที่ว่า

“...กระบวนการออกแบบ การศึกษาผู้บริโภคเพื่อสอบถามความต้องการและแนวคิดต่อเศษวัสดุที่เหลือใช้พบว่า แนวคิดของผู้บริโภคคาดหวังต่อผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากเศษวัสดุจะต้องมีราคาต่ำ การออกแบบจึงจะต้องคำนึงถึงการใช้วัสดุให้เกิดคุณค่ามากที่สุด การพิจารณาร่วมกับข้อจำกัดการออกแบบ เช่น วัสดุ ความต้องการเทรนด์ และราคาที่เหมาะสม การย่อยวัสดุซึ่งทำให้ใช้วัสดุได้อย่างคุ้มค่ามากขึ้น และช่วยลดปัญหารอยตำหนิที่มีบนผิววัสดุได้เป็นอย่างดี ในขณะที่การเลือกใช้สีธรรมชาติ โดยกรรมวิธีการย้อมสีธรรมชาติ ทำให้เฟอร์นิเจอร์มีลักษณะเหมือนกับการใช้วัสดุ ซึ่งโซ่วสีสั่นและลวดลายของวัสดุได้เป็นอย่างดี และมีความแข็งแรง...” (Suwannasre et al. 2020, 153)

และสอดคล้องกับแนวคิดการนำกลับมาใช้ซ้ำหรือ Reuse ที่เป็นกระบวนการแปรรูปที่ใช้พลังงานน้อยที่สุดหรือไม่ใช้เลย จากแนวคิด 3Rs เพราะจากจุดเริ่มต้น (วัตถุดิบ การผลิต การขนส่ง และอื่น ๆ) สู่การใช้ในอนาคตหรือทางเลือกที่จะกำจัดทิ้ง ซึ่งเป็นกระบวนการปลายทางของผลิตภัณฑ์ (พลังงานและวัสดุที่ใช้ในการใช้งาน การนำกลับมาใช้ การรีไซเคิล หรือการกำจัดทิ้ง) (Lewis et al. 2009)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ภาพรวมของการส่งเสริมรณรงค์การนำวัสดุหรือสิ่งของกลับมาใช้ใหม่ หรือใช้ซ้ำ หรือดีที่สุดคือ ลดการใช้ตลอดช่วงเวลาหลายทศวรรษที่ผ่านมา อีกทั้ง การตระหนักเรื่องปัญหาสิ่งแวดล้อมที่เป็นประเด็นและความเคลื่อนไหวในสังคมโลกรวมถึงประเทศไทยในช่วงระยะหลัง ภาครัฐและเอกชนที่ร่วมดำเนินการทั้งภาพกว้างและเชิงลึก ในส่วนของการเสนอแนะของผู้วิจัย เห็นถึงความน่าสนใจและความเป็นไปได้ที่จะแพร่วัสดุหรือกระบวนการตามหลัก 3Rs คือ ลดการใช้ ใช้ซ้ำ และนำกลับมาใช้ใหม่ (ผ่านการแปรรูป) โดยเฉพาะไม่จากการขนส่ง บรรจุในหลักสูตรการเรียนการสอนนอกจากสาขาออกแบบ ยังมีสาขาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น อุตสาหกรรมการขนส่ง การตลาด หรือใช้แนวคิดตามหลัก 3Rs ผสมกับศาสตร์อื่นปลูกฝังในการเรียนการสอน ซึ่งต้องใช้ระยะเวลา ในส่วนของการจัดการประกวดหรือการแสดงสินค้า เช่น เครื่องเรือน อาจขยายพื้นที่ให้มีการแสดงแนวคิดและผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการนำไม่กลับมาใช้ใหม่ หรือวัสดุประเภทอื่น ๆ เพิ่มมากขึ้นทั้งภาครัฐและเอกชน

2. ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

ในส่วนของการองค์ความรู้ อาจมีการสร้างคลังข้อมูลและเชื่อมต่อด้านวัสดุและการนำไปใช้ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่สุดในความเห็นของผู้วิจัยจากการสืบค้นและทำวิจัยครั้งนี้ พบว่าปัญหาหลักคือขาดการเชื่อมต่อข้อมูลต่าง ๆ ทั้งที่ภาคการศึกษา ภาคธุรกิจ และภาครัฐมีการดำเนินการมาอย่างต่อเนื่อง

3. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

การเลือกวัสดุจากเศษมาทำต้นแบบหุ่นจำลอง ควรคำนึงถึงองค์ประกอบหลาย ๆ ด้าน พิจารณาก่อนการตัดสินใจ และความเหมาะสมทั้งงบประมาณ เวลา รวมถึงอุปกรณ์ที่มี เพราะบางครั้งวัสดุเศษแม้ว่าราคาถูกกว่าวัสดุทางเลือกอื่น แต่เนื่องจากสภาพที่ผ่านการใช้งานและความต้องการใช้อุปกรณ์พิเศษมากกว่าเครื่องมือขั้นพื้นฐาน อาจทำให้เกิดปัญหาและอุปสรรคในการทำงานได้ จนบางครั้งเสี่ยงต่ออุบัติเหตุ อีกทั้งควรคำนึงถึงความปลอดภัยต่อตนเองและผู้อื่นในการทำงานต้นแบบด้วยเครื่องมือเครื่องจักรทุกครั้ง

4. ข้อเสนอการวิจัยในอนาคต

การวางแผนการทำงานและการเก็บข้อมูล วิธีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง เช่น กลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจขนส่ง กลุ่มผู้ประกอบการธุรกิจไม่จากการขนส่ง กลุ่มผู้ผลิตและแปรรูปวัสดุไม้ โดยเฉพาะไม้เก่าหรือไม้จากการขนส่ง กลุ่มผู้ใช้และบริโภค กลุ่มของตัวอย่างและสภาพรวมถึงชนิดของไม้ การทดสอบเชิงกลของวัสดุ และการทดสอบด้านการตลาด เป็นต้น ควรมีการจัดระเบียบและวางแผนที่ดี เพื่อการเชื่อมโยงและประสิทธิภาพของการทำงาน ส่งผลต่อคุณภาพนอกจากงานวิจัย แล้วยังสามารถนำไปใช้ได้จริงเชิงพาณิชย์

References

- 108plywood. "Rākhā Mai'At. [Plywood price]. " 108plywood. Accessed May 21, 2020. <http://www.108plywood.com/article/2/%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%84%E0%B8%B2%E0%B9%84%E0%B8%A1%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%B1%E0%B8%94>.
- Charungchittisunthorn, W. *Lakkān Læ Næokhit Kān 'ōkbæp Phalittaphan*. [i.d. story theory & concept of design]. Bangkok: iDesign, 2005.
- Forest Product Development Group Office of Forest Management and Forest Products Research. Department of Forestry. *Mainūakhængkhōngprathedthai*. [The Thai Hardwoods]. Bangkok: Sukhumvit Media Marketing, 2005. Accessed May 2, 2020. <https://cmu.to/Jg4C8>.
- Hobby Model Team. *Hobby Technics*. Bangkok: Animate Group, 2010.
- Khanthachote, S. *Kān 'ōkbæp Khrūangrūan*. [Furniture design]. Bangkok: Odeon Store, 1985.
- Lewis, H., Gertsakis, J.,..., and Sweatman, A. *Center of Excellence for Environmentally Friendly Product Development National Metal and Materials Technology Center*. Pathumthani: MTEC, 2009.
- Leesuwan, V. *Mōradokthai*. [Thai Heritage]. Bangkok: Panaya, 1978.
- Office of Health Information Systems Development. "Parimān mūnfōi chumchon thī kōt khun nai prathedthai Pī A.D. 2548 - 2553. [Amount of community waste occurring in Thailand year 2005 - 2010]." Health Information System Development Office. Accessed May 2, 2020. https://www.hiso.or.th/hiso/tonkit/tonkits_43.php.
- Phumichai, T., Riyapan, P.,..., and Sungsing, K. "Khunnasombat Khōng Mai Yāngphārā Phūa KāN Khatlūak Phan Yāng. [Properties of rubber wood For the selection of rubber varieties]." *Rubber Journal* 10, no. 2 (July/September 2012): 32 - 47. Accessed November 11, 2020. <https://cmu.to/pZ9G6>.

Somjai. “Rākhāmaibansā. [Balsa price]. ” Somjai. Accessed May 21, 2020. <https://statin-ery-store-1316.business.site/posts/9185520932165458554>.

Suwannasre, P., Egwutvongsa, S., and Seviset, S. “Kānsuksā Læ ‘ōk Bæp Fēničhǎ Čhāk Sēt Watsadu Bančhuphan Maithī Dai Čhāk Kān Khonsong”. [Study and Design Furniture of Residues from Transport wood package].” *Art and Architecture Journal Naresuan University* 8, no. 1 (January/June 2017): 142 - 154. Accessed May 2, 2020. https://arch-misarch.nu.ac.th/arch_ajnu/journal/article_file/article_2017_158.pdf.

แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร¹

received 15 AUG 2020 revised 12 DEC 2020 accepted 17 DEC 2020

ธนพล จุลกะเคียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

บทคัดย่อ

งานวิจัยมีวัตถุประสงค์ 2 ข้อ คือ 1. เพื่อศึกษา วิเคราะห์ เนื้อหาเรื่องราว และรูปแบบที่ใช้สร้างสรรค์จิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร กรุงเทพฯ 2. เพื่อเผยแพร่และอนุรักษ์พุทธประวัติจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ โดยใช้สื่อสร้างสรรค์แอนิเมชันแบบผสมสองมิติ

โดยผลการวิจัยพบว่า ตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังแต่ละส่วนภายในพระอุโบสถวางตำแหน่งของภาพอย่างมีนัยสำคัญและสัมพันธ์กันกับองค์พระประธานที่อยู่ภายใน จิตรกรรมฝาผนังแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 4 กลุ่ม คือ 1. ภาพทศชาติชาดก 2. ภาพพุทธประวัติ 3. ภาพเทพชุมนุม และ 4. ภาพทวารบาล กลุ่มภาพทศชาติชาดก และภาพพุทธประวัติจะแสดงเนื้อหาและเล่าเรื่องหลายเหตุการณ์อยู่ในภาพ แตกต่างจากกลุ่มภาพเทพชุมนุม และกลุ่มภาพทวารบาลที่แสดงเพียงท่าทางที่สื่อถึงช่วงขณะใดช่วงขณะหนึ่งเท่านั้น ทั้งนี้ องค์ประกอบของภาพในกลุ่มภาพทศชาติชาดกและภาพพุทธประวัติจะมีลักษณะการดำเนินเนื้อหาอย่างไม่เรียงลำดับแต่ละช่วงเวลา และเหตุการณ์ ลักษณะนี้ทำให้ผู้ที่รับชมผลงานจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถนี้อาจไม่สามารถเข้าใจเรื่องราวได้หากไม่เคยรับรู้เนื้อหาในแต่ละเรื่องมาก่อน และเมื่อนำข้อมูลทั้งหมดมาสร้างสรรค์เป็นงานแอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เรื่อง เตมีย์ชาดก แล้วนำเสนอต่อสาธารณะ พบว่า ด้านความพึงพอใจต่อโครงสร้างโดยรวมของผลงาน ด้าน “ความเหมาะสมของเนื้อหา” มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ 4.48 = มาก ส่วนที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ด้าน “ความเหมาะสมในด้านเสียง” มีค่าเฉลี่ยที่ 4.19 = มาก ซึ่งผลรวมทั้งหมดในความพึงพอใจของผู้รับชมผลงานมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ มาก ในทุกข้อ

คำสำคัญ: สื่อเคลื่อนไหว, จิตรกรรมฝาผนัง, วัดสุวรรณารามราชวรวิหาร

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง “สื่อเคลื่อนไหวผ่านเทคโนโลยีความจริงเสริมบนจิตรกรรมฝาผนังไทยโบราณ : กรณีศึกษาจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจาก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ประจำปีงบประมาณ 2019 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2020

Animation from Phra Ubosot Wat Suwannaram Ratchaworawihan mural¹

Thanapon Junkasain, Ph.D.

Assistant Professor, Department of Digital Media Design,
Faculty of Architecture and Design,
Rajamangala University of Technology Rattanakosin

Abstract

This research project has 2 objectives, which are 1) to study and analyze on the contents, stories and forms used for the creation of the murals of the Chapel of Suwannaram Ratchasorawihan Temple, Bangkok; and 2) to disseminate and conserve the story of Lord Buddha from the murals of the Chapel of Suwannaram Ratchasorawihan Temple, using 2D combined animation media.

The finding of the study show that the position of each part of the murals in the Chapel has deem significant and related to the principal Buddha image in the Chapel. The murals can be roughly divided into 4 main groups, namely, 1) Mahanipata Jataka (the 10 significant past lives of Lord Buddha), 2) story of life of Lord Buddha, 3) the congregation of angels and 4) doorway guardians. The murals in the groups of Mahanipata Jataka and the life story of Lord Buddha depict many stories or event in a picture whilst the murals in the groups of the congregation of angels and doorway guardians depict only gestures during a moment of time. Also, the compositions of the murals in the groups of Mahanipata Jataka and the life story of Lord Buddha will depict stories that do not follow time or incident order. Thus, viewers of these murals who have never known the stories before will not understand the murals at all. When the animation work entitled “Temiya Jataka” is created from the data collected from the murals in the Chapel of Suwannaram Ratchasorawihan Temple, and presented to

¹ This research article is part of the research titled “Moving Media through Augmented Reality Technology on Ancient Thai Murals : A Case Study of the Mural Paintings of the Ubosot of Wat Suwannaram Ratchaworawihan” by receiving research funding from Rajamangala University of Technology Rattanakosin, Fiscal Year 2019, Research completed in 2020.

the public, the findings are as follows. The satisfaction to the work in the aspect of ‘the appropriateness of the content’ has the highest mean, which is 4.48 which falls in the high level. Meanwhile, the aspect of ‘the appropriateness of sound/audio’ has the lowest mean, which is 4.19 which falls in the high level. The audience have satisfaction in high level to all aspects of the work.

keywords: Animation, Thai murals, Suwannaram Rajaworawihan

บทนำ

ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันผู้คนส่วนใหญ่ในประเทศไทยที่นับถือพุทธศาสนามักนิยมเข้าวัดเพื่อศึกษาหลักคำสอนทางพุทธศาสนาและหวังเป็นที่พึ่งทางจิตใจ แต่เป็นที่น่าสนใจว่าวัดภายในประเทศไทยที่มีอยู่จำนวนถึง 41,142 แห่งนั้น พบว่ามีเพียงจำนวนไม่กี่แห่งเท่านั้นที่มีผู้คนเข้าไปศึกษาหรือเยี่ยมชมอย่างต่อเนื่อง มีหน้าข้าหลายแห่งกลับกลายเป็นวัดร้างไป ทั้งที่วัดหลายแห่งเหล่านั้นเป็นแหล่งที่มีความสำคัญอย่างมาก ซึ่งนอกจากวัดจะใช้ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนาแล้วยังเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญทางด้านประวัติศาสตร์รวมถึงการศึกษาทางด้านศิลปกรรมของชาติอีกด้วย ศิลปกรรมที่ปรากฏภายในวัดเป็นส่วนสำคัญหนึ่งที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของความเป็นชาติไทย ผลงานทุกส่วนที่มีการสร้างสรรค์ขึ้นตกแต่งสถาปัตยกรรมภายในวัดถูกสร้างขึ้นอย่างมีวัตถุประสงค์ตามคติความเชื่อที่มีมาแต่โบราณ ตามหลักฐานที่ค้นพบในปัจจุบัน ณ ดินแดนแถบประเทศไทยนี้ พบว่า การสร้างภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในสถาปัตยกรรมทางพุทธศาสนามีมายาวนานแล้ว เช่น พระปราสาทวัดพระราม และพระปราสาทวัดราชบูรณะ ที่สร้างขึ้นราวช่วงสมัยอยุธยาตอนต้น โดยเวลาต่อมาช่วงปลายพุทธศตวรรษที่ 22 เริ่มจึงปรากฏการสร้างภาพจิตรกรรมภายในพระอุโบสถ ซึ่งคติการสร้างภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถนี้ก็มีการสืบทอดต่อเนื่องกันจนถึงสมัยรัตนโกสินทร์ โดยตัวอย่างที่สำคัญแห่งหนึ่งซึ่งสร้างจิตรกรรมฝาผนังภายในได้คตินิยมนี้ คือ พระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร กรุงเทพฯ แต่ในทุกวันนี้วัดสุวรรณารามฯ ไม่ค่อยมีผู้เข้าไปเยี่ยมชมมากนัก แม้จะมีการส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยการจัดให้มีตลาดน้ำและร้านขายของต่าง ๆ บริเวณรอบวัด แต่ก็จำต้องล้มเลิกไป จึงเป็นสิ่งที่น่าเสียดายอย่างยิ่งที่ผู้คนจำนวนไม่น้อยที่ไม่เคยได้สัมผัสกับสิ่งที่มีคุณค่าภายในวัดแห่งนี้ ในด้านความสำคัญของวัดสุวรรณารามฯ ยังมีปรากฏในพระราชพงศาวดารสมัยกรุงธนบุรีอีกด้วย ช่วงสมัยกรุงธนบุรีมีการระบุว่า “เป็นสถานที่ซึ่งสมเด็จพระเจ้ากรุงธนบุรีมีพระราชดำรัสให้นำเฉลยศึกพม่าจากค่ายบางแก้วไปประหารชีวิต” (No Na Paknam 1997, 8) ด้านประวัติความเป็นมาของวัดนี้ สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นสมัยกรุงศรีอยุธยา โดยแต่เดิมวัดสุวรรณารามฯ มิได้ใช้ชื่อนี้หากแต่พระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช (ร.1) ทรงโปรดให้รื้อของเดิมและสถาปนาขึ้นใหม่ แล้วพระราชทานนามใหม่ว่า “วัดสุวรรณาราม” เวลาต่อมาสมเด็จพระบวรราชเจ้ามหาสุรสิงหนาท ทรงสร้างเมรุหลวงสำหรับพระราชทานเพลิงศพเชื้อพระวงศ์และขุนนางชั้นผู้ใหญ่และทรงสร้างหอสวด หอทิ้งทาน โรงโขน โรงหุ่น และระทา (“หอสูงรูปสี่เหลี่ยมหลังคาทรงยอดเกี้ยว ประดับดอกไม้ไฟนานาชนิด เช่น พลุ ตะไล จรวดใช้จุดในงานพระราชพิธี”) (Office of the Royal Society 2013, 978) ในส่วนของจิตรกรรมฝาผนังที่พระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหารแห่งนี้ ได้ถูกสร้างขึ้นในช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ สมัยรัชกาลที่ 3 โดยหลวงวิจิตรเจษฎาหรือครูทองอยู่ และหลวงเสนีย์บริรักษ์หรือครูคงแป๊ะ ท่านทั้งสองจัดเป็นจิตรกรคนสำคัญแห่งยุคนั้น นอกจากนี้ในบางแหล่งข้อมูลมีการอธิบายเพิ่มเติมว่า “จิตรกรที่เขียนภาพในพระอุโบสถ นอกจากครูทองอยู่และครูคงแป๊ะแล้ว สันนิษฐานว่ามีจิตรกรฝีมือดีในสมัยนั้นอีกหลายท่านร่วมเขียน เช่น “นายมี” หรือ “ตามีบ้านบุ” (Nathaponson 2019, online) โดยรายละเอียดของจิตรกรรมฝาผนังแต่ละภาพนั้นมีความสวยงามตามแบบอย่างศิลปะไทยโบราณซึ่งพบเห็นได้อยู่ไม่มากนัก แต่เป็นที่น่าเสียดายที่มีผู้คนจำนวนน้อยที่รับรู้และเคยได้สัมผัสเหล่าความงามนี้ อีกทั้งจำนวนไม่น้อยที่มองข้ามไปไม่เห็นความงามและไม่เข้าใจในเนื้อหาเรื่องราวที่ปรากฏด้วย

สื่อในปัจจุบันมีหลากหลายรูปแบบ แต่สื่อรูปแบบหนึ่งที่มีความนิยมนอกจากกลุ่มผู้คนหลากหลายวัยตั้งแต่ เจเนอเรชัน X (กลุ่มคนที่เกิดประมาณปี พ.ศ. 2508 - 2523) จนถึงเจเนอเรชัน Z (กลุ่มคนที่เกิดประมาณปี พ.ศ. 2538 - 2552) คือ สื่อในรูปแบบงานแอนิเมชัน ทั้งนี้ งานแอนิเมชันมีการแสดงออกหลากหลายแบบ แต่รูปแบบหนึ่งที่มีความนิยมาอย่างยาวนานและเข้าถึงผู้คนได้ทุกเพศทุกวัยคือ งานแอนิเมชันแบบสองมิติ ยกตัวอย่าง เรื่อง โดราเอมอน เริ่มแสดงในรูปแบบแอนิเมชันครั้งแรกตั้งแต่ปี ค.ศ. 1973 ก็ยังคงเป็นที่รู้จัก เป็นอย่างดีในปัจจุบันนี้ ภาพยนตร์อนิเมะเรื่องดราีกอนบอล (เริ่มออกฉายครั้งแรก ค.ศ. 1986) แม้ว่าจะจบไปนานแล้วแต่ก็ยังอยู่ในใจของผู้คนทั่วไป เรื่องกัปตันซึบาสะ (เริ่มออกฉายครั้งแรก ค.ศ. 1983) ที่ทำให้เด็กจำนวนไม่น้อยหันมาเล่นฟุตบอลจนเป็นนักกีฬาอาชีพ นอกจากนี้ยังปรากฏแอนิเมชันอีกมากมายหลายเรื่องที่โด่งดังจนถึงปัจจุบัน เช่น นารูโตะ วันพีซ และดาบพิฆาตอสูร ฯลฯ ซึ่งสังเกตเห็นได้ว่าแอนิเมชันแบบสองมิตียังคงมีความนิยมอยู่ไม่น้อย ทั้งที่สามารถนำเสนอแอนิเมชันในรูปแบบอื่น ๆ ได้ก็ตาม ทั้งนี้ แม้ว่าผลงานในรูปแบบนี้จะมีการนำมาใช้เพื่อความบันเทิงเป็นหลัก แต่ก็มีอยู่จำนวนมากที่นำมาใช้ในการส่งเสริมหรืออนุรักษ์ทางศิลปวัฒนธรรม เช่น งานวิจัยการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันเพื่อแสดงอัตลักษณ์พื้นถิ่นเรื่อง พญาเม็งราย “การวิจัยได้ทำการออกแบบภาพยนตร์แอนิเมชันที่แสดงถึงอัตลักษณ์พื้นถิ่นล้านนา” (Thumthaweenun 2011, abstract) และงานวิจัยของ รองศาสตราจารย์ ดร. กฤษณ์นัต วัฒนารงค์ ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “พระพุทธเจ้า” เพื่อเพิ่มความรู้ด้านพุทธประวัติ ซึ่งการวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาประสิทธิภาพของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง “พระพุทธเจ้า” ที่ผ่านกระบวนการสร้างอย่างมีจุดหมายในการเผยแพร่ รักษา และเพิ่มความรู้ด้านพุทธประวัติแก่เยาวชน (Whattananarong 2010, 48) อาจเนื่องด้วยรูปแบบแอนิเมชันแบบสองมิตินี้เป็นสื่อที่ดูเรียบง่ายและสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ทุกเพศทุกวัยนี้เองที่ส่งผลให้ผลงานรูปแบบนี้ยังคงมีการสร้างสรรค์ออกมาอย่างต่อเนื่องไม่ขาดสาย

จากข้อมูลเหล่านี้เป็นเหตุให้ผู้วิจัยเกิดแนวคิดสร้างสรรค์งานแอนิเมชันแบบผสมสองมิติที่นำเสนอเนื้อหาเรื่องราวตามรูปลักษณะจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหารให้เสมือนภาพจิตรกรรมที่มีชีวิตเพื่อให้ผู้ที่ได้รับชมเข้าใจและซาบซึ้งในคุณค่าของจิตรกรรมฝาผนังโบราณมากขึ้น และเป็นส่วนช่วยให้ผู้คนทั่วไปเกิดความสนใจและดึงดูดให้ผู้คนทั้งในและนอกประเทศเข้าไปเยี่ยมชม ซึ่งสามารถกลายเป็นรายได้ทางหนึ่งที่สำคัญสำหรับวัดแห่งนี้และชุมชนรอบข้างอีกด้วย

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
2. เพื่อเผยแพร่และอนุรักษ์พุทธประวัติจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ โดยใช้สื่อสร้างสรรค์แอนิเมชันแบบผสมสองมิติ

ขอบเขตการวิจัย

1. ด้านเนื้อหา

ศึกษาที่มา คตินิยม รูปแบบ และเนื้อหาเรื่องราวของจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ

2. ด้านการออกแบบสร้างสรรค์

งานแอนิเมชันแบบผสมสองมิติจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เรื่อง “เทมีย์ชาดก”

3. ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ใช้การประเมินผลงานจากแบบสอบถามโดยมีรายละเอียดดังนี้

ประชากร ได้แก่ 1. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบรูปแบบผลงาน 2. ผู้ที่ได้เข้าชมผลงานฯ โดยกลุ่มเป้าหมายหลักอยู่ในกลุ่มผู้ที่ศึกษาระดับอุดมศึกษา อายุเฉลี่ย 18 - 24 ปี

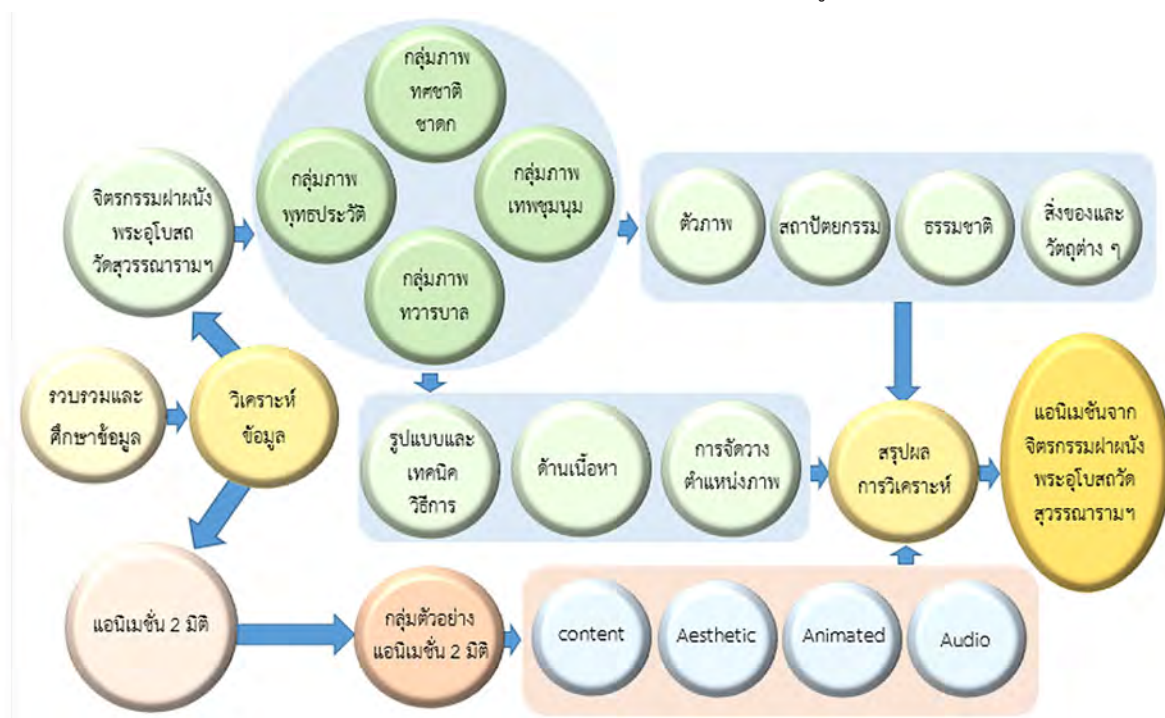
กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1. ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบรูปแบบผลงาน จำนวน 3 ท่าน 2. ผู้ที่ได้เข้าชมผลงานฯ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นผู้ที่ศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา อายุเฉลี่ย 18 - 24 ปี โดยทำการคัดเลือกแบบการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) จำนวน 133 คน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

งานแอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เรื่อง “เทมีย์ชาดก” ที่นำเสนอต่อสาธารณะและผ่านระบบออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ YouTube และผ่านเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality) ได้รับผลตอบรับที่ดีและสามารถเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้คนทั่วไปเกิดความสนใจเข้าไปท่องเที่ยวที่วัดสุวรรณารามราชวรวิหารมากขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมระเบียบวิธี (Mixed methodology) โดยผู้วิจัยได้ทำการดำเนินงานวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

(© Thanapon Junkasain 11/08/2020)

1. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรณารามฯ
2. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชัน 2 มิติ
3. นำข้อมูลที่ได้มาสร้างสรรค์ผลงาน “แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรณารามฯ”
4. นำผลงาน “แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรณารามฯ” ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบรูปแบบ
5. ปรับแก้ไขแล้วนำเสนอผลงาน “แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรณารามฯ” ต่อสาธารณะ
6. วิเคราะห์ผลตอบรับจากผู้เข้าชมผลงานโดยทำการคัดเลือกแบบการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย
7. สรุปผลงานวิจัย

ผลการศึกษา

ด้านผลการศึกษาแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนด้วยกัน คือ 1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ และ 2. ผลการวิเคราะห์ “แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ”

6.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ

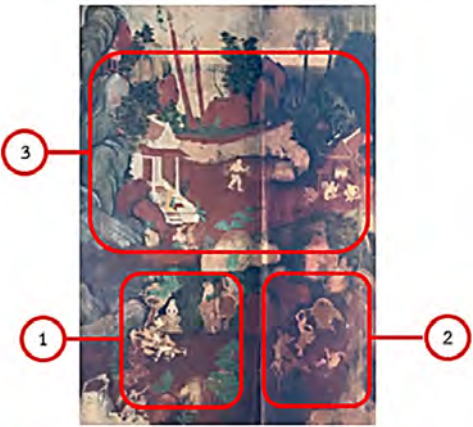
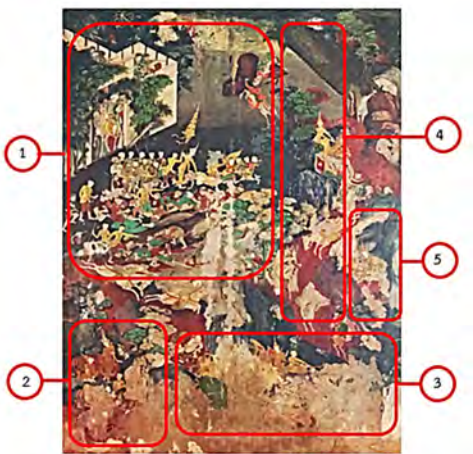
ในการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้ได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น 3 ด้านด้วยกัน คือ 1. การจัดวางตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังฯ 2. เนื้อหาในภาพจิตรกรรมฝาผนังฯ และ 3. รูปแบบและเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมฝาผนังฯ ซึ่งพบว่า ในการจัดวางตำแหน่งของภาพ สามารถแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 4 กลุ่ม คือ 1. ภาพทศชาติชาดก 2. ภาพพุทธประวัติ 3. ภาพเทพชุมนุม และ 4. ภาพทวารบาล

ตารางที่ 1 ตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังในพระอุโบสถ

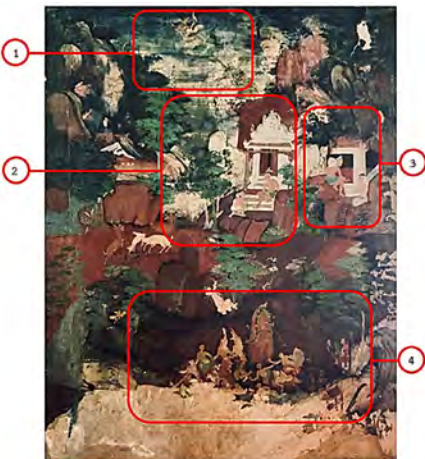
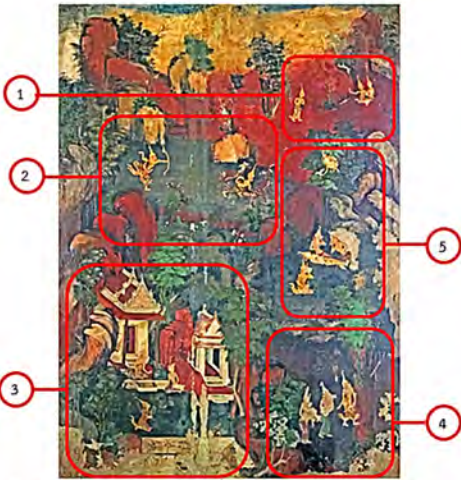
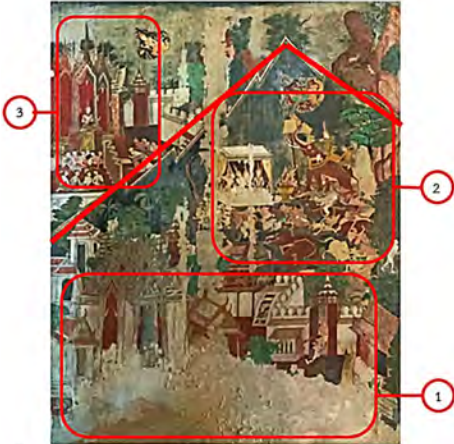
ภาพจิตรกรรม	การไล่เรียงลำดับเวลา/เหตุการณ์จากตำแหน่งของภาพในพระอุโบสถฯ	ภาพจิตรกรรม	ตำแหน่งของภาพในพระอุโบสถฯ
กลุ่มภาพแสดงเรื่องทศชาติชาดก		กลุ่มภาพแสดงภาพเทพชุมนุม	

ทางด้านเนื้อหาพบว่า สามารถแบ่งได้เป็น 2 แบบ ด้วยกัน คือ 1 องค์ประกอบที่แสดงเนื้อหาเหตุการณ์เดียวและ 2 องค์ประกอบที่บอกเล่าเนื้อหาหลายเหตุการณ์ โดยแบบที่นำเสนอองค์ประกอบที่แสดงเนื้อหาเหตุการณ์เดียว ได้แก่ กลุ่มภาพเทพชุมนุม และกลุ่มภาพทวารบาล ในส่วนของกลุ่มภาพเทพชุมนุมมีการจัดวางตำแหน่งที่เรียงตัวเป็นแถวเป็นชั้นสองฝั่งซ้ายขวาของภายในพระอุโบสถ ตัวภาพในชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2 สันนิษฐานว่าแสดงแทนกลุ่มตัวภาพที่อาศัยอยู่สวรรค์ระดับกามภูมิและไม่สูงเกินกว่าระดับเขาสุคนธร ส่วนชั้นที่ 3 และชั้นที่ 4 น่าจะแสดงแทนกลุ่มตัวภาพที่อาศัยอยู่สวรรค์ที่มีระดับความสูงเหนือกว่าเขาสุคนธรแต่ยังคงอยู่ในระดับกามภูมิ ส่วนภาพรวมขององค์ประกอบของภาพเทพชุมนุม มีการจัดเรียงกันอย่างเป็นระเบียบและหันไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งสองฝั่งของผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เสมือนเป็นการทำความเคารพต่อพระประธานของพระอุโบสถ ด้านกลุ่มภาพทวารบาลทั้งหมดจะปรากฏเป็นภาพตัวพระที่มีลักษณะตามรูปแบบแผนทางจิตรกรรมไทยเกือบทั้งหมดยกเว้นภาพทวารบาล 2 คน ที่ส่วนประตูด้านหน้าพระอุโบสถเท่านั้นที่แสดงออกในรูปแบบตัวภาพที่โน้มเอียงไปทาง “เสี้ยวก้าง” แบบจีน ตัวภาพทั้งหมด 19 ตำแหน่งของส่วนนี้ไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นเทพองค์ใดบ้าง เนื่องจากไม่ปรากฏภาพเชิงสัญลักษณ์ที่เด่นชัด ทั้งนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลส่วนนี้สันนิษฐานได้ว่ากลุ่มองค์ประกอบที่แสดงเนื้อหาเหตุการณ์เดียว เจตนาที่สำคัญจะมีใช้การเล่าเนื้อหาเรื่องราวแต่ต้องการแสดงภาพเพื่อเชื่อมโยงกับองค์ประกอบรวมภายในพระอุโบสถเป็นหลัก ในส่วนที่นำเสนอองค์ประกอบที่บอกเล่าเนื้อหาหลายเหตุการณ์ ได้แก่ กลุ่มภาพทศชาติชาดกและกลุ่มภาพพุทธประวัติ ทั้งนี้เมื่อรวมทั้ง 2 กลุ่ม มีจำนวน 21 ภาพด้วยกัน โดยกลุ่มภาพเหล่านี้มีองค์ประกอบที่เล่าเนื้อหาหลายเหตุการณ์ในแต่ละส่วนของผนัง หากแต่ไม่มีรูปแบบที่ชัดเจนในการเรียงลำดับเนื้อหาที่นำเสนอในบางส่วนไล่เรียงเนื้อหาจากซ้ายไปขวา บางส่วนแสดงเหตุการณ์จากขวาไปซ้าย บางส่วนไล่เรียงเล่าเรื่องสลับฝั่งไปมา บางส่วนจะมีการไล่เรียงเนื้อหาจากส่วนล่างขึ้นบน บางส่วนมีการไล่เรียงจากบนลงล่าง บางส่วนเล่าสลับไปมาทั้งบนและล่าง

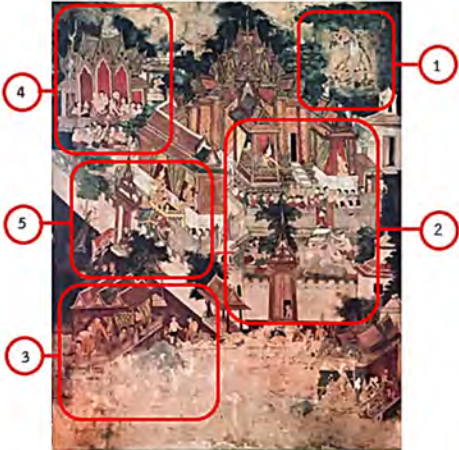
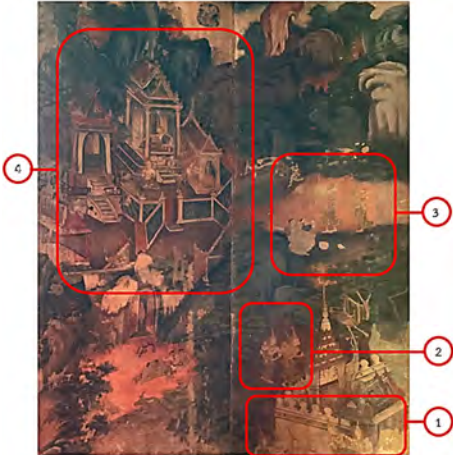
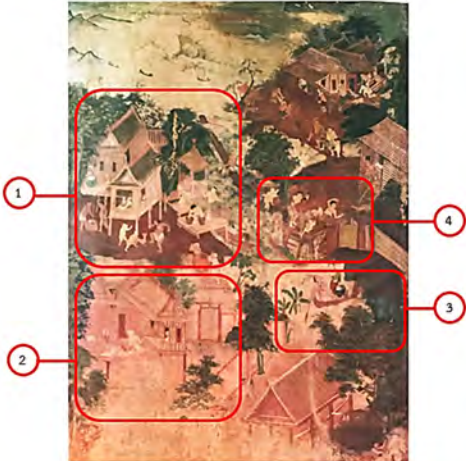
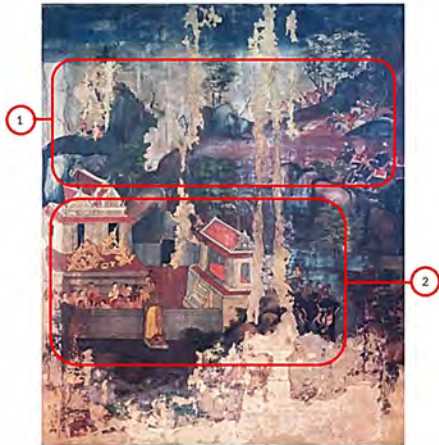
ตารางที่ 2 การเรียงลำดับเนื้อหาในกลุ่มภาพทศชาติชาดก

เรื่องราว ที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหา แต่ละช่วงเหตุการณ์	เรื่องราว ที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหา แต่ละช่วงเหตุการณ์
1. เตมีย์ ชาดก		5. มโหสถ ชาดก	

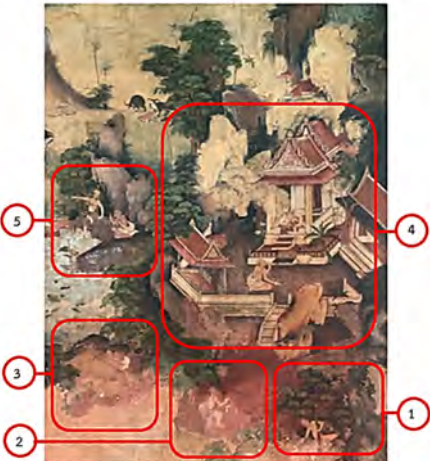
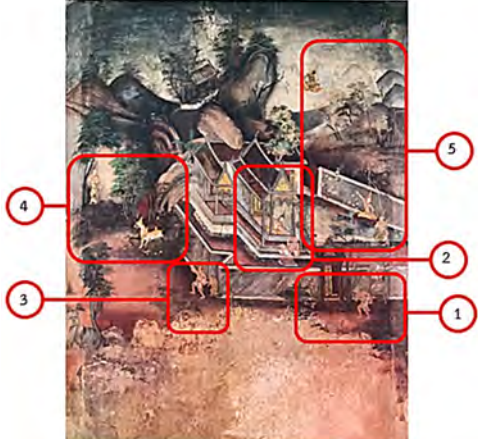
ตารางที่ 2 การเรียงลำดับเนื้อหาในกลุ่มภาพทศชาติชาดก (ต่อ)

เรื่องราวที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหาแต่ละช่วงเหตุการณ์	เรื่องราวที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหาแต่ละช่วงเหตุการณ์
2. มหาชนชาดก		6. ภูริทัตชาดก	
3. สุวรรณสามชาดก		7. จันทกุมารชาดกและนารทชาดก	
4. เนมิราชชาดก		8. วิชูรชาดก	

ตารางที่ 3 การเรียงลำดับเนื้อหาในกลุ่มภาพทศชาติชาดก (พระเวสสันดรชาดก)

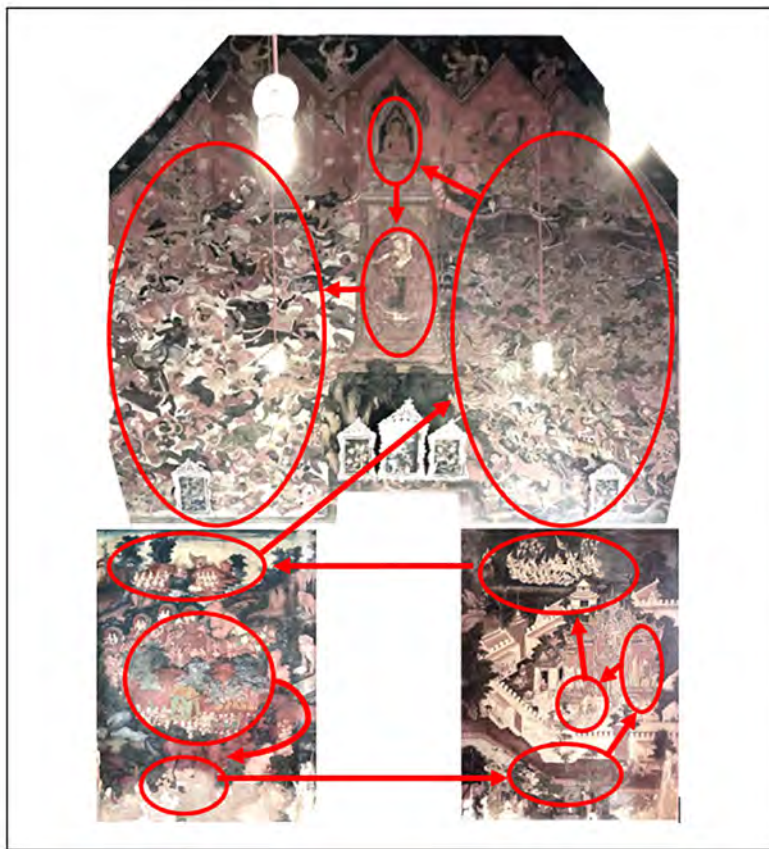
เรื่องราว ที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหาแต่ละช่วง เหตุการณ์	เรื่องราว ที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหาแต่ละช่วง เหตุการณ์
1. กัณท์ ทศพร, กัณท์ หิมพานต์, และ ทานกัณท์		6. กัณท์ มหาราช	
2. กัณท์ วน ประเวศน์		7. การยก ขบวน ไปรับพระ เวสสันดร	
3. กัณท์ ชูชก		8. กัณท์ ฉกษัตริย์	

ตารางที่ 3 การเรียงลำดับเนื้อหาในกลุ่มภาพทศชาติชาดก (พระเวสสันดรชาดก) (ต่อ)

เรื่องราว ที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหาแต่ละช่วง เหตุการณ์	เรื่องราว ที่แสดง	องค์ประกอบย่อยที่แสดงเนื้อหาแต่ละช่วง เหตุการณ์
4. กัณท์ จุลพน และกัณท์ มหาพล		9. นคร กัณท์	
5. กัณท์ กุมาร, กัณท์มัทรี และ กัณท์ลัก- กบรรพ			

ทั้งนี้ ส่วนที่ไล่เรียงเนื้อหาสลับฝั่งไปมาทั้งทางด้านซ้าย - ขวา ขวาช้าย มี 13 ภาพ ส่วนที่เล่าสลับไปมา บน - ล่างล่าง - บน มี 12 ภาพ จากทั้งหมด 21 ภาพ ทำให้เห็นว่าผู้ชมภาพจิตรกรรมเหล่านี้จำเป็นต้องพอมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาของเรื่องนั้น ๆ เป็นเบื้องต้น จึงจะเข้าใจเนื้อหาที่มีการแสดงเอาไว้ได้อย่างถ่องแท้ เพราะผู้ชมไม่สามารถที่จะใช้หลักการชมภาพโดยยึดรูปแบบการจัดเรียงลำดับทางการดูผลงานจากผนังใดผนังหนึ่งได้เลย ประการต่อมาภาพที่มีการเล่าเนื้อหาเรื่องราวหลายตอนหรือหลายเรื่องภายในภาพเดียว ที่มีอยู่จำนวน 6 ภาพ ได้แก่ ภาพจันทกุมารชาดกและนารทชาดก, ภาพกัณฑ์ศุภพร หิมพานต์ และทานกัณฑ์, ภาพไตรภูมิ, ภาพกัณฑ์จุลพน และกัณฑ์มหาพล, ภาพกัณฑ์กุมาร กัณฑ์มัทรี และกัณฑ์สักกบรรพ และภาพประสูติ ในภาพเหล่านี้มีการวางตำแหน่งแต่ละเหตุการณ์แต่ละเรื่องของภาพไม่เรียงกันตามช่วงเวลาที่มีการอธิบายไว้ในเนื้อหาแต่ละสอดแทรกอยู่ตามจุดต่าง ๆ

ในการจัดวางตำแหน่งภาพที่มีการเล่าเนื้อหาเรื่องราวหลายตอนหรือหลายเรื่องภายในภาพเดียวที่มีความน่าสนใจอยู่ไม่น้อย ก็คือ ภาพประสูติ ที่มีองค์ประกอบหลักอยู่ 3 ตำแหน่ง โดยไล่เรียงจากส่วนตรงกลางของภาพ ไปสู่องค์ประกอบที่บริเวณส่วนด้านล่างริมด้านซ้ายของภาพ ส่วนกลุ่มตัวภาพที่อยู่ทางด้านบนซ้ายแสดงภาพเจ้าชายสิทธัตถะปลงพระเกศาออกบวช สังเกตได้ว่ามีบางส่วนบางตอนของเรื่องนี้ไม่ได้มีการแสดงถึงภายในภาพ เมื่อพิจารณาให้ดีจะเห็นได้ว่าส่วนเนื้อหาที่หายอยู่ที่ผนังด้านข้างที่แสดงภาพเสด็จออกมหาภิเนษกรรมด้วย ทั้งนี้ การดูภาพนี้ให้เข้าใจจำเป็นต้องดูควบคู่ไปกับผนังด้านข้างที่แสดงภาพเสด็จออกมหาภิเนษกรรมด้วย นอกจากนี้ เมื่อสังเกตภาพรวมของส่วนผนังทั้งหมดที่แสดงเนื้อหาเกี่ยวกับพุทธประวัติ ด้านฝั่งตรงข้ามพระประธานของพระอุโบสถฯ จะพบว่าเนื้อหาที่นำเสนอมีความเชื่อมโยงกันทั้งหมดโดยเริ่มต้นที่ผนังที่แสดงภาพประสูติ และต่อเชื่อมไปยังผนังที่แสดงภาพเสด็จออกมหาภิเนษกรรมแล้วย้อนกลับไปในส่วนบนของผนังที่แสดงภาพประสูติอีกครั้ง ซึ่งกลุ่มตัวภาพส่วนนี้จะแสดงเนื้อหาขณะที่เจ้าชายสิทธัตถะปลงพระเกศา แล้วไปสิ้นสุดที่ภาพมารผจญที่อยู่ด้านบน



ภาพที่ 2 แสดงลำดับตามเนื้อหาพุทธประวัติ ด้านฝั่งตรงข้ามพระประธานของพระอุโบสถฯ

(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

ด้านรูปแบบและเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ พบว่า เทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ นั้น ใช้การลงพื้นโดยกรรมวิธีโบราณ และลงสีด้วยเทคนิคแบบจิตรกรรมฝาผนังแบบปูนแห้ง (A Secco) ด้วยสีฝุ่น และมีการใช้กาวยางมะเดื่อทาลงไปในพื้นที่ที่ต้องการจะปิดทอง แล้วทำการตัดเส้นให้ลวดลายเข้าไป โดยเทคนิควิธีการที่ได้กล่าวข้างต้นเป็นวิธีที่นิยมใช้ในการสร้างสรรค์จิตรกรรมฝาผนังในช่วงยุครัตนโกสินทร์ตอนต้น ส่วนการใช้สีในจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ นั้น พบว่า มีลักษณะโทนสีที่ไม่สดใสมากนัก อาจเนื่องด้วยกาลเวลาและธรรมชาติของสีฝุ่นที่ใช้ในการสร้างสรรค์ โดยสีที่ดูสดใสและโดดเด่นมากที่สุดนอกจากทองที่เกิดจากการปิดทองที่ตัวภาพ คือสีแดง แทรกอยู่ในทุกตัวภาพ ทั้งนี้ มีหลายภาพด้วยกันที่ปรากฏการใช้สีแดงเป็นสีหลักในการสร้างสรรค์ในส่วนของตัวภาพ พบว่าด้านตัวพระในส่วนของกลุ่มภาพทศชาติชาดก ส่วนใหญ่แต่งเครื่องสูงแบบกษัตริย์ สวมชฎายอดชัย และยอดเดินหนที่มีลักษณะแบบรัตนโกสินทร์ตอนต้น เครื่องทรงและผ้านุ่งของตัวภาพส่วนใหญ่ใช้การปิดทองแล้วตัดเส้นด้วยสีแดงและดำ แต่มีบางส่วน เช่น ตัวพระในภาพสุวรรณสามชาดก ภาพเนมิราชชาดก ภาพวิฑูรชาดก และภาพกัณท์กษัตริย์ ที่มีการใช้การลงสีแล้วเขียนลวดลาย ในส่วนกลุ่มภาพพุทธประวัติ กลุ่มภาพเทพชุมนุม และกลุ่มภาพทวารบาล พบว่า ผ้านุ่งของตัวภาพพระส่วนใหญ่ใช้การเขียนสีแล้วตัดเส้นเป็นลวดลายมากกว่า ซึ่งลายที่ใช้ในการเขียนผ้านุ่งและสนับเพลาจะมักใช้ลายดอกกลอยเป็นส่วนใหญ่ ข้อสังเกตอีกประการคือ ตัวภาพพระที่ฉลององค์แขนสั้นและแขนยาว จะเป็นตัวที่แสดงแทนกษัตริย์ทั้งสิ้น ยกเว้นตัวภาพเพียง 3 ตัวเท่านั้น จากกลุ่มตัวอย่างตัวภาพที่ไม่ใช่กษัตริย์แล้วฉลององค์แขนสั้นและแขนยาว คือ พระโมหสถ ในภาพมโหสถชาดก และภาพทวารบาล 2 ตัว ที่ประตูด้านหน้าพระอุโบสถที่มีลักษณะโน้มเอียงไปทาง “เสียวก้าง” แบบจีน



ภาพที่ 3 แสดงภาพตัวอย่างตัวพระใช้การปิดทองแล้วตัดเส้นด้วยสีแดงและดำ
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)



ภาพที่ 4 แสดงตัวภาพทวารบาลฝั่งประตูหน้าพระอุโบสถที่มีลักษณะโน้มเอียงไปทาง “เสี้ยวข้าง” แบบจีน
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

ด้านตัวภาพนาง ตัวภาพที่เป็นเชื้อสายกษัตริย์ หรือนางฟ้าจะแต่งกายด้วยเครื่องทรงชั้นสูงแบบกษัตริย์ สวมชฎาที่เป็นมีทั้งรูปแบบมงกุฎและรัดเกล้า โดยตัวภาพเหล่านี้จะไม่ฉลององค์แขนสั้นและแขนยาว มีเพียงผ้านุ่งเท่านั้น ส่วนตัวภาพที่สำคัญกับเนื้อเรื่องหากแต่เป็นชาวบ้านจะนุ่งผ้านุ่งและห่มสไบเฉียง ไว้ผมทรงปีกหรือมหาดไทย ส่วนลายผ้านั้นถ้าเป็นตัวภาพที่สูงศักดิ์ส่วนใหญ่จะใช้ลายดอกกลอย ด้านตัวภาพที่เป็นสามัญชนส่วนใหญ่จะนุ่งผ้าที่ไม่แสดงลวดลาย ส่วนการตัดเส้นผิวกายของตัวพระและตัวนางมีการใช้สีน้ำตาลอ่อนตัดรายละเอียดโดยรวมทั้งหมดส่วนสีน้ำตาลเข้มจะใช้ตัดเฉพาะส่วนที่เน้น ได้แก่ ขอบรอบตัวภาพ ส่วนขอบใบหน้า ขอบปาก ขอบตา คิ้วหนวด (ตัวพระ) และใช้สีดำบริเวณนัยน์ตา



ภาพที่ 5 แสดงภาพตัวอย่างตัวนางแต่งกายด้วยเครื่องทรงชั้นสูงแบบกษัตริย์

(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)



ภาพที่ 6 แสดงภาพตัวอย่างตัวนางแต่งกายแบบชาวบ้าน

(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

ส่วนตัวภาพยักษ์ ลิง พบว่า มีปรากฏไม่มากนักหากเทียบกับตัวพระและตัวนาง โดยที่ปรากฏส่วนใหญ่จะมีตัวยักษ์มากกว่าตัวลิง ทั้งนี้ตัวภาพลิงพบทั้งหมด 3 ตัวด้วยกัน คือ ในภาพมารผจญปรากฏ 2 ตัว กลุ่มภาพทวารบาล 1 ตัว โดยที่ปรากฏ 2 ตัวภาพมารผจญนั้น ตัวภาพทั้งคู่ได้แสดงลักษณะตัวภาพแบบเดียวกันกับตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ คือ ตัวหนึ่งแสดงลักษณะตัวพาลี ส่วนอีกตัวแสดงลักษณะตัวหนุมาน ส่วนที่ปรากฏในกลุ่มภาพทวารบาล 1 ตัวนั้น อยู่ในรูปแบบของตัวแบกโดยแสดงลักษณะตัวภาพแบบเดียวกันกับตัวหนุมานในเรื่องรามเกียรติ์เช่นกัน ส่วนตัวภาพยักษ์มีปรากฏอยู่หลายตำแหน่งด้วยกัน โดยอยู่ในส่วนของกลุ่มภาพทศชาติชาดก พบ 2 ภาพ คือ ภาพเนมิราชชาดกและภาพวิทูรชาดก ส่วนกลุ่มภาพพุทธประวัติ พบ 2 ภาพ คือ ภาพมหาภิเนษกรมณ์ และภาพมารผจญ ในกลุ่มภาพเทพชุมนุมและกลุ่มภาพทวารบาลมีปรากฏภาพยักษ์ทั้งสองกลุ่ม ด้านภาพลักษณะของตัวภาพยักษ์พบว่า สีกายที่ใช้ในตัวยักษ์ส่วนใหญ่ใช้สีเขียว แต่จะพบการใช้สีอื่นในผิวกายเฉพาะในภาพมารผจญเท่านั้น โดยสีอื่น ๆ ที่ใช้มีหลากหลาย เช่น สีดินแดง หงส์ดิน มอคราม ฟ้าแลบ เป็นต้น ส่วนเครื่องทรง พบว่า ตัวภาพยักษ์ส่วนใหญ่ที่สวมมงกุฎ เป็นสวมมงกุฎยอดกระหนก เครื่องทรงของตัวยักษ์ที่เป็นตัวละครหลักของเรื่องส่วนใหญ่จะมีลักษณะแต่งกายด้วยเครื่องสูงแบบกษัตริย์ โดยฉลององค์ทั้งแขนสั้นและแขนยาว มีเพียงปูลณภัยยักษ์ในภาพวิทูรชาดกเท่านั้นที่ไม่ฉลององค์แขนสั้นและแขนยาว ทั้งนี้ ลักษณะการเขียนหน้ายักษ์ที่แสดงตาโพลง ตาจระเข้ ปากขบ และปากแหยะ นั้น พบว่ามีความหลากหลายอย่างมาก สันนิษฐานว่าน่าจะมีได้คำนึงถึงลักษณะเฉพาะของตัวละครมากนัก อาจเป็นเพราะตัวภาพหลายตัวได้มีการกำหนดลักษณะรูปลักษณ์เอาไว้ในเนื้อหาอย่างชัดเจน ตัวอย่างที่เห็นชัดคือ ตัวภาพที่แสดงแทนพญาวสวัตตีมาร โดยในภาพมหาภิเนษกรมณ์ตัวภาพนี้สวมมงกุฎยอดกระหนก แต่ในภาพมารผจญ ตัวภาพที่แสดงแทนพญาวสวัตตีมารที่มีปรากฏอยู่ 2 ตัวภายในส่วนแสดงภาพมารผจญนี้ กลับแสดงเป็นหน้ายักษ์ 3 ชั้นทั้งสองตัว โดยจากรูปชั้นแรกแสดงเป็นหน้ายักษ์ 1 หน้า ชั้น 2 แสดงเป็นหน้ายักษ์ขนาดเล็ก 3 หน้า และชั้น 3 แสดงเป็นหน้ายักษ์ขนาดเล็ก 1 หน้า สวมมงกุฎยอดชัย ซึ่งทุกหน้าแสดงลักษณะปากแหยะ ตาโพลง (ซึ่งโดยรวมมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับภาพลักษณ์ของทศกัณฐ์ในเรื่องรามเกียรติ์โดยสันนิษฐานว่าภาพลักษณ์ของทศกัณฐ์นั้นอาจเป็นตัวแทนในการแสดงถึงความไม่ดี) ส่วนของตัวภาพยักษ์ที่ปรากฏในกลุ่มภาพทวารบาลทุกตัวจะสวมเครื่องประดับศีรษะเป็นกระบี่หน้าทุกตัว สันนิษฐานว่าอาจแสดงถึงลำดับชั้นชั้นที่ไม่สูงนัก



ภาพที่ 7 แสดงภาพพญาวสวัตติมารในภาพมารผจญภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ

(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)



ภาพที่ 8 แสดงภาพตัวอย่างตัวกากที่แสดงถึงชาวบ้านทั่วไป

(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

ด้านรูปแบบของตัวกากที่แสดงถึงชาวบ้านทั่วไปนั้น ปรากฏในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ มีอยู่หลายส่วนด้วยกัน ตัวภาพเหล่านี้นิยมใช้สีผิวที่เข้ม รวมถึงมีความหลากหลายในการใช้สีผิวมากกว่าตัวพระและตัวนาง ตัวกากนี้ปรากฏพบอยู่ในทุกกลุ่มตัวอย่าง และมีการแสดงถึงตัวภาพที่มีความหลากหลายทางชนชาติ อาชีพ รวมถึงวรรณะ ซึ่งสามารถสังเกตได้จากชุดเครื่องนุ่งห่มของตัวภาพ เท่าที่สังเกตตัวภาพที่เครื่องนุ่งห่มไม่มีลวดลาย ใส่ผ้าน้อยชิ้น และไม่มีเครื่องประดับใด มักจะนำเสนอถึงชาวบ้านที่มีฐานะทางสังคมไม่สูง ส่วนทรงผมส่วนใหญ่ที่ไม่ใช่พวกพราหมณ์หรือชาวต่างชาติ ส่วนใหญ่จะเป็นผมทรงมหาดไทย ส่วนตัวสัตว์ต่าง ๆ มีปรากฏแทรกอยู่ทุกส่วนของภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ โดยแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม ใหญ่ ๆ ด้วยกัน คือ 1. สัตว์ที่มีอยู่จริง 2. สัตว์ในจินตนาการ ทั้งนี้ส่วนใหญ่การแสดงออกในด้านรูปลักษณ์ของภาพสัตว์

ที่มีอยู่จริงนั้น สังเกตได้ว่าผู้เขียนจะสร้างสรรค์โดยเน้นในส่วนภาพรวมให้เหมือนจริงโดยตัดทอนรายละเอียดต่าง ๆ ที่ไม่จำเป็นออกไป และใช้เทคนิคการเขียนแบบลงสีตัดเส้นเป็นหลัก มีเฉพาะบางตัวที่ใส่เครื่องทรงโดยการปิดทองตัดเส้นเพิ่มเติมด้วย ด้านตัวภาพสัตว์ในจินตนาการนั้น มีทั้งที่เป็นสัตว์ที่มีมานานแล้วแต่โบราณก่อนหน้าและมีทั้งที่เพิ่งปรากฏให้เห็น โดยตัวภาพสัตว์ในจินตนาการที่เพิ่งปรากฏให้เห็นนั้นจะมีปรากฏอยู่เพียงในส่วนภาพมารผจญ



ภาพที่ 9 แสดงภาพตัวอย่างสัตว์ในจินตนาการในส่วนภาพมารผจญ

(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

รูปแบบของสถาปัตยกรรมในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ มีปรากฏทั้งในรูปแบบที่ทำด้วยปูนและทำด้วยไม้ โดยลักษณะที่แสดงออกทั้งหมดสังเกตได้ว่ามีลักษณะเป็นสถาปัตยกรรมแบบภาคกลางที่มีรูปแบบที่เป็น 2 มิติ และถึงแม้ว่าบางส่วนจะแสดงด้านลึกแต่ก็ไม่มีการแสดงแบบทัศนมิติ (Perspective) ในส่วนสถาปัตยกรรมที่ทำด้วยปูนนั้นส่วนใหญ่จะเป็นสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องกับทางศาสนาและการปกครอง เช่น อาศรม โบสถ์ วัง พระราชวัง ฯลฯ ส่วนที่ทำด้วยไม้จะแสดงเป็นบ้านเรือนของชาวบ้านธรรมดา โดยมีทั้งรูปแบบเรือนเครื่องสับและเรือนเครื่องผูก แต่ส่วนใหญ่จะเป็นเรือนเครื่องสับ ทั้งนี้ สิ่งที่น่าสนใจคือรูปแบบมิติที่แสดงออกของสถาปัตยกรรม แม้ว่าภาพที่นำเสนอปราสาท ราชวัง ในส่วนประธานหรือองค์ประกอบหลักที่เป็นตัวปราสาทเป็นแบบ 2 มิติ ไม่เน้นแสดงส่วนลึกแบบคตินิยมดั้งเดิมตั้งแต่สมัยอยุธยา แต่ในส่วนสถาปัตยกรรมที่เป็นบ้านเรือน ศาลา อาศรมต่าง ๆ กลับนำเสนอแบบ 3 มิติ โดยเป็นแบบภาพออบลิก (Oblique) ซึ่งไม่ค่อยพบเห็นในยุคก่อนหน้านี้



ภาพที่ 10 แสดงภาพตัวอย่างปราสาทในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)



ภาพที่ 11 แสดงภาพตัวอย่างบ้านเรือนของชาวบ้านในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)



ภาพที่ 12 แสดงภาพตัวอย่างพรรณพฤกษาในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

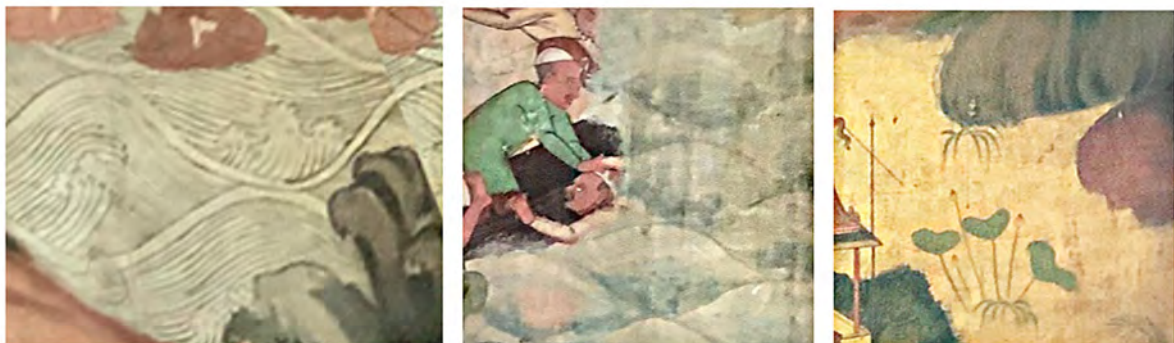
ในส่วนรูปแบบของธรรมชาติ ได้ทำการวิเคราะห์จากส่วนที่แสดงพรรณพฤกษา โขดหิน และรูปแบบน้ำในแต่ละภาพ พบว่า รูปแบบของพืชพรรณมีการนำเสนอต้นไม้ตั้งแต่ขนาดไม้พุ่มขนาดเล็กไปจนถึงต้นไม้ขนาดใหญ่ โดยเทคนิคที่ใช้ในส่วนพรรณไม้ขนาดเล็กจนถึงต้นหญ้ามักจะใช้การลงสีไล่น้ำหนักโดยการแต้มเป็นใบและดอก แล้วตัดเส้น ส่วนไม้ที่เป็นพุ่มและต้นไม้ใหญ่นิยมใช้ 2 เทคนิควิธีการคือ 1. ใช้การลงสีแบบกระทุ้งให้เป็นใบไม้และพุ่มใบ 2. ใช้การลงสีและคัดน้ำหนักให้ก่อเกิดเป็นพุ่มแล้วตัดเส้น ซึ่งในรูปแบบนี้แต่ละต้นจะมีความแตกต่างกันด้วยสีและรูปร่างของใบไม้ที่เกิดจากการตัดเส้น ด้านรูปแบบโขดหิน สังเกตได้ว่าแต่ละภาพนั้นมีการเขียนลักษณะที่คล้ายคลึงกัน โดยมีลักษณะแบบกิ่งเหมือนจริง อันเกิดจากประสบการณ์การรับรู้ผนวกกับจินตนาการส่วนตัวของช่างเขียน มีการลงสีแบบหยาบ ๆ ยิ่งทำให้ก่อเกิดความรู้สึกได้ว่าเป็นโขดหินแม้ว่าจะไม่เหมือนจริงก็ตาม



ภาพที่ 13 แสดงภาพตัวอย่างโขดหินในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุธรรมารามฯ

(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

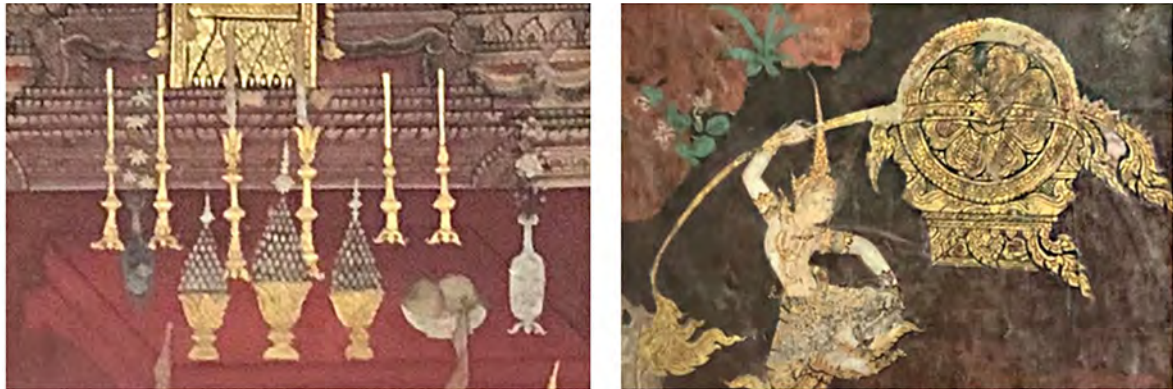
ด้านรูปแบบน้ำในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุธรรมารามฯ มีปรากฏอยู่ 3 แบบด้วยกัน คือ 1. ใช้การลงสีไล่น้ำหนักให้มีลักษณะคล้ายเป็นคลื่นน้ำ 2. ใช้การลงสีไล่น้ำหนักแต่ไม่แสดงลักษณะเป็นก้อนคลื่น 3. ใช้การลงสีตัดเส้นให้มีลักษณะเป็นคลื่นน้ำอย่างชัดเจน ทั้งนี้บางภาพจะปรากฏรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง แต่บางภาพก็ปรากฏหลายแบบอยู่ด้วยกัน ซึ่งลักษณะสีที่เป็นพื้นของส่วนที่แสดงเป็นน้ำนั้น ส่วนใหญ่จะแสดงเป็นสีอ่อนจนเกือบขาว มีเพียงบางภาพเท่านั้น เช่น ภาพกัณฑ์ทศพร กัณฑ์หิมพานต์ และทศกัณฑ์ ที่ใช้โทนสีครามอ่อนเป็นพื้น



ภาพที่ 14 แสดงภาพตัวอย่างรูปแบบน้ำในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุธรรมารามฯ

(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

รูปแบบสิ่งของและวัตถุต่าง ๆ สังเกตภาพรวมได้ว่าวัตถุต่าง ๆ หากเป็นของใช้ของวรรณะชนชั้นสูง จะใช้การปิดทองและตัดเส้นเป็นรูปลักษณะของสิ่งของนั้น ๆ รวมถึงมีการใส่ลวดลายให้มีความสวยงาม แตกต่างจากสิ่งของและวัตถุต่าง ๆ ของตัวภาพที่แสดงถึงชาวบ้านทั่วไปที่ส่วนใหญ่ใช้สีสันที่ไม่สดใสและไม่มีการใส่ลวดลายใดลงไป



ภาพที่ 15 แสดงภาพตัวอย่างสิ่งของวรรณะชนชั้นสูงในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)



ภาพที่ 16 แสดงภาพตัวอย่างสิ่งของชาวบ้านทั่วไปในภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
(© Thanapon Junkasain 31/1/2020)

6.2 ผลงานแอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ

จากการคัดเลือกตัวอย่างแบบเจาะจงจากกลุ่มภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ที่แสดงองค์ประกอบโดยรวมบอกเล่าเนื้อหาหลายเหตุการณ์ ผู้วิจัยได้คัดเลือกผนังที่นำเสนอเนื้อหา “เตมิย์ชาดก” เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน “แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ” เนื่องด้วยเป็นภาพที่แสดงเหตุการณ์ช่วงเวลาลำดับแรกที่สุดจากกลุ่มภาพทั้งหมดที่มีองค์ประกอบโดยรวมเล่าเนื้อหาหลายเหตุการณ์ ในการกำหนดการออกแบบ (Design) ส่วนประกอบต่าง ๆ ผู้วิจัยใช้รูปแบบดั้งเดิมของภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เป็นหลักทั้งรูปแบบโทนสี ตัวภาพ สถาปัตยกรรม และธรรมชาติต่าง ๆ หากแต่จะมีการเพิ่มเติมและตกแต่งเฉพาะบางส่วนที่เลือนหายไป หรือตัดทอนรายละเอียดบางอย่างเพื่อให้เข้ากับเรื่องราวมากขึ้น

ตารางที่ 5 ตัวอย่างฉากที่ออกแบบเพื่อใช้ในงานแอนิเมชัน

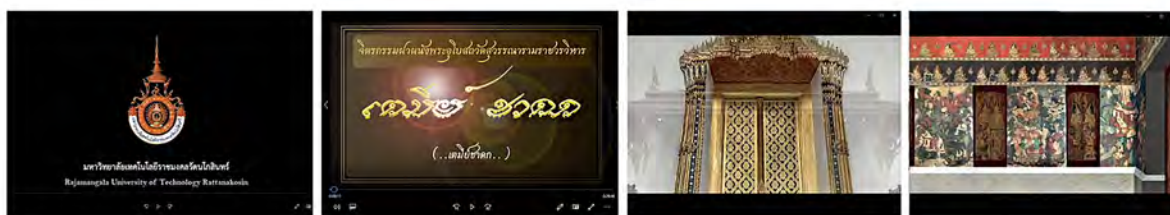
ฉาก	ส่วนนำมาใช้ในแอนิเมชัน	ที่มาของตัวภาพ
Opening		- ได้โครงร่างภาพลักษณะภายในพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
เมืองพาราณสี		- ส่วนปราสาทได้โครงร่างภาพลักษณะมาจากภาพเนมิราชชาดก และส่วนภาพรวมของเมืองได้โครงร่างภาพลักษณะมาจากภาพเสด็จออกมหาภิเนษกรรมของพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ
ป่า และ อาศรม		- ได้โครงร่างภาพลักษณะมาจากภาพเตมีย์ชาดกของพระอุโบสถวัดสุวรรณาราม

ตารางที่ 6 ตัวอย่างตัวละครที่ออกแบบเพื่อใช้ในงานแอนิเมชันฯ

บทบาท	ส่วนนำมาใช้ในแอนิเมชัน	ที่มาของตัวภาพ	บทบาท	ส่วนนำมาใช้ในแอนิเมชัน	ที่มาของตัวภาพ
พระเจ้ากาสิกราช		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพระเวสสันดรในภาพกัณฑ์หิมพานต์	เหล่าพราหมณ์โหราจารย์		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพครุฑแปลงในภาพภูริทัตชาดก
พระนางจันทาเทวี		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพระนางมัทรีในภาพกัณฑ์หิมพานต์	ตัวภาพนางฟ้า		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพนางฟ้าในภาพเนมิราชชาดก
พระเตมีย์วัยเด็ก		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพระชาติในภาพกัณฑ์หิมพานต์	พญายมราช		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพระวิฑูรในภาพวิฑูรชาดก
พระเตมีย์วัย 16 ปี		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพระเตมีย์ในภาพเตมีย์ชาดกและกบิลยักษ์ราชในภาพสุวรรณสามชาดก	พระวิชกรรม		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพรหมนาทแปลงในภาพนารทชาดก
พระเตมีย์ในอดีตชาติ		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพระเวสสันดรในภาพกัณฑ์หิมพานต์	ตัวภาพ 4 โจร		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพครุฑแปลงในภาพภูริทัตชาดก
พระเตมีย์		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพกบิลยักษ์ราชในภาพสุวรรณสามชาดก	นายสุนันทะสารถิ		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพครุฑแปลงในภาพภูริทัตชาดก
พระเตมีย์ตอนบวช		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพพระเตมีย์ในภาพเตมีย์ชาดก	ทหาร		ได้โครงร่างภาพลักษณ์มาจากตัวภาพทหารในภาพมหาชนกชาดก

“แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เรื่อง เตมีย์ชาดก” ที่นำเสนอทั้งหมดมีความยาวทั้งหมด 28 นาที 19 วินาที โดยมีรายละเอียดดังนี้

องก์ที่ 1 (ACT I.) “Opening” มีความยาว 43 วินาที นำเสนอบรรยากาศด้านหน้าพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ และเคลื่อนมุมมองเข้าสู่ภายในพระอุโบสถ ตรงเข้าไปยังตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังที่นำเสนอเรื่อง เตมีย์ชาดก



ภาพที่ 17 แสดงภาพตัวอย่างองก์ที่ 1 (ACT I.)

(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

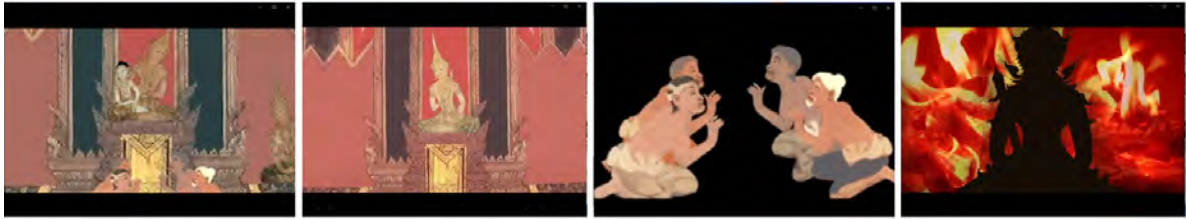
องก์ที่ 2 (ACT II.) “กำเนิดพระเตมีย์” มีความยาว 2 นาที 26 วินาที แสดงเนื้อหา “พระเจ้ากาสิกราชกษัตริย์ผู้ครองเมืองพาราณสี และพระนางจันทาเทวีพระมเหสี ต้องการที่จะมีบุตรเพื่อสืบราชบัลลังก์ต่อจากพระองค์ แต่ก็ไม่มีแว้วว่าพระมเหสีจะทรงพระครรภ์ ทำให้เหล่าพราหมณ์ โหราจารย์ พูลเสนอแนะให้ทั้งสองพระองค์ทำพิธีขอพระโอรสจากเทพเจ้า ซึ่งเวลาต่อมาพระนางจันทาเทวีก็ทรงพระครรภ์และให้ประสูติการพระราชโอรสโดยพระเจ้ากาสิกราชทรงตั้งพระนามโอรสว่า พระเตมีย์”



ภาพที่ 18 แสดงภาพตัวอย่างองก์ที่ 2 (ACT II.)

(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

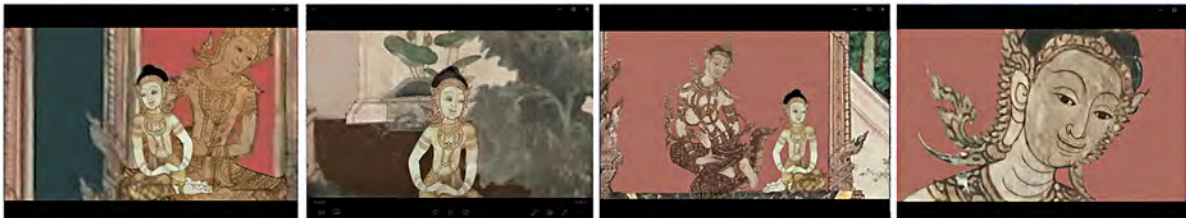
องก์ที่ 3 (ACT III.) “พระเทมีย์ระลึกชาติ” มีความยาว 5 นาที 57 วินาที แสดงเนื้อหา “วันหนึ่งเกิดมีคดีความขึ้นภายในเมือง ทำให้พระเจ้ากาสิกราชต้องเสด็จมาพิพากษาคัดสินโทษโจร 4 คนที่กระทำความผิด พระเจ้ากาสิกราชทรงนำพระเทมีย์กุมารมานั่งฟังการตัดสินคดีความด้วย เป็นเหตุให้พระเทมีย์ทรงระลึกชาติได้ว่าในอดีตชาตินั้นพระองค์เคยเป็นกษัตริย์ของเมืองนี้และได้เคยทำการตัดสินโทษผู้กระทำความผิดเช่นเดียวกันพระเจ้ากาสิกราช จนทำให้พระองค์ต้องตกอยู่ในนรกหลายพันปี”



ภาพที่ 19 แสดงภาพตัวอย่างองก์ที่ 3 (ACT III.)

(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

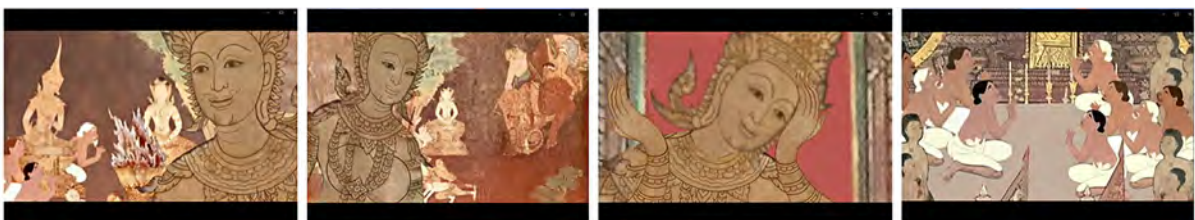
องก์ที่ 4 (ACT IV.) “การแก้ปัญหาของพระเทมีย์” มีความยาว 2 นาที 31 วินาที แสดงเนื้อหา “ด้วยความกังวลที่จะต้องพบเจอกับการกระทำบาปด้วยภาระหน้าที่ในอนาคต ทำให้พระเทมีย์เฝ้าแต่ครุ่นคิดหาหนทางที่จะไม่ต้องขึ้นครองราชย์ต่อจากพระราชบิดา ขณะนั้นเทพธิดาผู้ปกป้องรักษาเมืองได้เฝ้าสังเกตพระเทมีย์อยู่และรู้สึกเห็นใจพระกุมารน้อย จึงปรากฏกายและชี้แนะหนทางแก่พระเทมีย์”



ภาพที่ 20 แสดงภาพตัวอย่างองก์ที่ 4 (ACT IV.)

(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

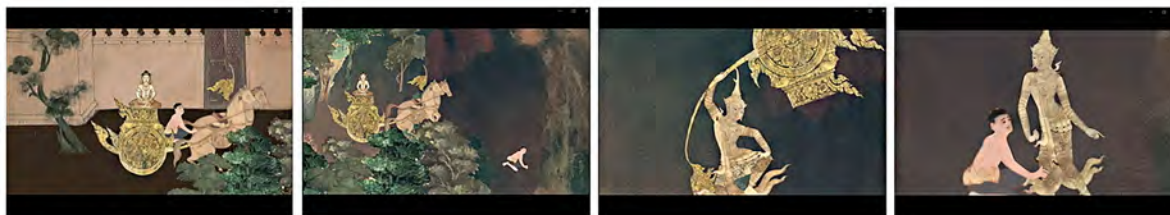
องก์ที่ 5 (ACT V.) “เนกขัมมบารมีของพระเทมีย์” มีความยาว 8 นาที 12 วินาที แสดงเนื้อหา “จากคำแนะนำของเทพธิดาผู้ปกป้องรักษาเมือง ทำให้พระเทมีย์ทรงพบทางออกที่จะไม่ต้องขึ้นครองราชย์ โดยพระองค์ทรงแกล้งแสดงเป็นไม่รับรู้สิ่งใด ๆ ไม่พูด ไม่เคลื่อนไหว แม้จะถูกททดสอบด้วยวิธีการต่าง ๆ อยู่หลายปี จนทำให้เหล่าพราหมณ์ทูลทำนายว่าพระเทมีย์เป็นกาลกิณี ถ้ายังอยู่จะทำให้บ้านเมืองพังพินาศ เป็นเหตุให้พระเจ้ากาสิกราชจำต้องตรัสสั่งให้นายสุนันทะนำพระเทมีย์ไปฝังเสียที่ป่าช้านอกเมือง”



ภาพที่ 21 แสดงภาพตัวอย่างองก์ที่ 5 (ACT V.)

(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

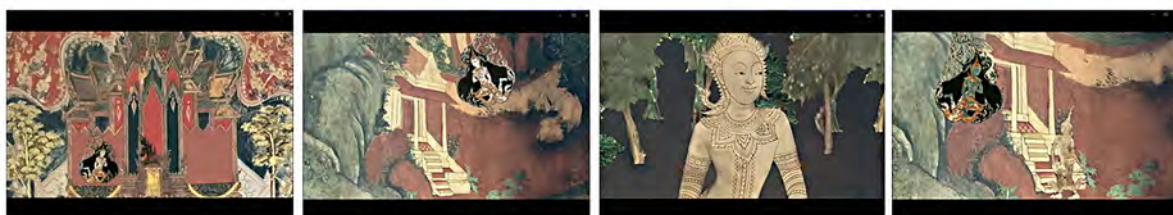
องค์ที่ 6 (ACT VI.) “นายสุนันทะพาพระเทมีย์ไปฝัง” มีความยาว 5 นาที 12 วินาที แสดงเนื้อหา “นายสุนันทะได้พาพระเทมีย์ขึ้นราชรถไปสู่ป่าชานนอกเมือง เมื่อถึงที่หมายนายสุนันทะก็เดินหาดำแหน่งสำหรับขุดหลุมเพื่อเตรียมฝังพระเทมีย์ ส่วนพระเทมีย์นั้นเมื่อรู้ว่าได้ออกมาพ้นจากเขตเมืองมาแล้วก็ทรงลงจากราชรถ แล้วทอดลงพะงำลังของตน โดยทรงยกราชรถกวัดแกว่งไปมา แล้วพระเทมีย์ก็เข้าไปแสดงตัวและสนทนากับนายสุนันทะพร้อมสั่งให้นายสุนันทะกลับไปเมือง ส่วนพระองค์จะขอบวชอยู่ ณ ที่แห่งนั้น”



ภาพที่ 22 แสดงภาพตัวอย่างองค์ที่ 6 (ACT VI.)

(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

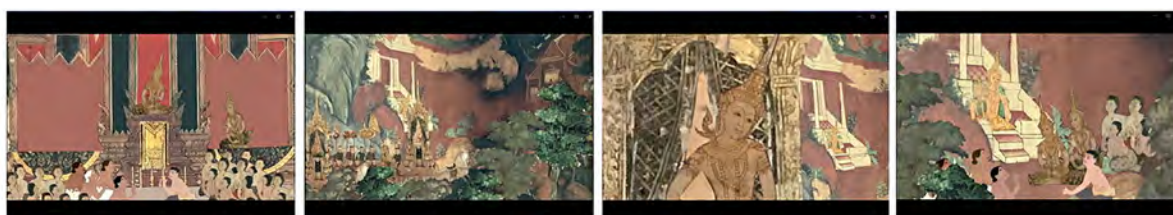
องค์ที่ 7 (ACT VII.) “พระเทมีย์ออกบวช” มีความยาว 1 นาที 5 วินาที แสดงเนื้อหา “ฝ่ายพระอินทร์เมื่อทรงล่วงรู้ว่าพระเทมีย์จะออกบวช จึงมีคำสั่งให้พระวิษวกรรมทรงช่วยเนรมิตสร้างอาศรมให้กับพระเทมีย์ เมื่อแล้วเสร็จพระอินทร์ก็ทรงปรากฏกายแล้วเชิญให้พระเทมีย์อาศัยอยู่ ณ อาศรมแห่งนั้น”



ภาพที่ 23 แสดงภาพตัวอย่างองค์ที่ 7 (ACT VII.)

(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

องค์ที่ 8 (ACT VIII.) “พระเจ้ากาสิกราชและนางจันทาเทวีออกบวช” มีความยาว 2 นาที 41 วินาที แสดงเนื้อหา “เมื่อนายสุนันทะได้กลับถึงเมืองพาราณสีจึงแจ้งเรื่องพระเทมีย์ทรงแข็งแรงดีและทรงออกบวชแล้วต่อพระเจ้ากาสิกราช ทำให้พระเจ้ากาสิกราชและพระมเหสีดีใจเป็นอันมากแต่ยังคงต้องการให้พระเทมีย์กลับสู่เมือง จึงทรงจัดขบวนราชรถทรงเสด็จเพื่อจะไปรับพระเทมีย์กลับมายังพระนคร แต่เมื่อพระเจ้ากาสิกราชและพระนางจันทาเทวีพระมเหสีได้พบและรับการแสดงธรรมจากพระเทมีย์แล้วก็ทรงรู้สึกเลื่อมใสจนตัดสินใจบวชในสำนักพระเทมีย์ฤๅษี นอกจากนี้เหล่าข้าราชการบริพารทั้งปวงรวมทั้งประชาชนทั้งหลายในเมืองพาราณสีก็ตัดสินใจออกบวชด้วยเช่นกัน”



ภาพที่ 24 แสดงภาพตัวอย่างองค์ที่ 8 (ACT VIII.)

(© Thanapon Junkasain 08/08/2020)

สรุปผลการวิจัย

ในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เรื่อง เตมียชาดก ทำให้ค้นพบข้อมูลที่น่าสนใจหลายประการด้วยกัน ทั้งทางด้านการจัดวางตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังแต่ละส่วนภายในพระอุโบสถแห่งนี้ที่มีการวางตำแหน่งของภาพมีเหตุผลอย่างมีนัยยะสำคัญ ด้านส่วนประกอบภายในองค์ประกอบของภาพแต่ละภาพที่มีลักษณะการดำเนินเรื่องอย่างไม่เรียงลำดับ สิ่งนี้ทำให้สรุปได้ระดับหนึ่งว่าผู้ที่รับชมจะไม่สามารถเข้าใจในเนื้อหาภายในจิตรกรรมฝาผนังนั้น ๆ ได้เลยหากไม่เคยได้รับรู้ซึ่งเนื้อหาของเรื่องนั้น มีหน้าซ้ำหลายภาพยังไม่เน้นจุดที่เป็นส่วนไคลแมกซ์ (Climax) ของเรื่องในตำแหน่งที่เป็นจุดเด่นเท่าที่ควร ทำให้ผู้ชมอาจมีทัศนสังเกตและรับรู้เรื่องราวได้ ด้วยเหตุนี้การนำเสนอเนื้อหาผ่านรูปแบบแอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังก็น่าจะเป็นอีกหนทางหนึ่งที่จะทำให้ผู้รับชมสามารถเข้าใจสิ่งที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมฝาผนังเหล่านี้ได้มากขึ้นได้ ทั้งนี้ในการนำเอาข้อมูลต่าง ๆ จากภาพจิตรกรรมฝาผนังเหล่านี้มาสร้างสรรค์เป็นผลงานแอนิเมชัน ทำให้ค้นพบซึ่งปัญหาหลายประการด้วยกัน โดยปัญหาสำคัญที่พบ คือ ไม่สามารถใช้เพียงภาพแค่ส่วนของจิตรกรรมฝาผนังที่ต้องการจะนำเสนอมาใช้ในการสร้างงานแอนิเมชันได้ ยกตัวอย่างกรณีแอนิเมชันเรื่องนี้ที่สร้างสรรค์ในเรื่อง เตมียชาดก ไม่สามารถใช้เพียงจิตรกรรมฝาผนังที่นำเสนอเรื่อง เตมียชาดก ได้ เนื่องจากมีหลายช่วงเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องที่ไม่ปรากฏการแสดงออกภายในจิตรกรรมฝาผนังนี้ นอกจากนี้บางส่วนก็มีการแสดงออกอันขัดแย้งกับเนื้อหาภายในเรื่อง เช่นเดียวกันกับจิตรกรรมฝาผนังวัดอื่น ๆ ที่ถูกสร้างในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน ด้วยเหตุนี้ทำให้ในการสร้างสรรค์ครั้งนี้จึงต้องทำการวิเคราะห์ภาพลักษณะของส่วนอื่น ๆ ของจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ ทั้งหมด แล้วหยิบยืมรูปแบบภาพลักษณะส่วนอื่น ๆ ที่มาใช้แทน เพื่อให้ดูเหมาะสมและสอดคล้องกับเนื้อหาส่วนนั้น ๆ แต่ยังคงพยายามคงส่วนที่เป็นภาพจิตรกรรมฝาผนัง เตมียชาดก ส่วนเดิมให้มากที่สุดเท่าที่เป็นไปได้ ในด้านโทนสีของแอนิเมชันเรื่องนี้ใช้โทนสีที่เป็นชุดสีที่ใช้ดั้งเดิมในผลงานจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหารเป็นหลัก เนื่องด้วยต้องการให้ผู้ชมรู้สึกใกล้เคียงกับการชมภาพจิตรกรรมดั้งเดิมที่เป็นต้นฉบับมากที่สุด ส่วนด้านองค์ประกอบของภาพใช้มุมมองและมุมมองภาพที่แตกต่างกันไปตามเจตนาที่ต้องการจะสื่ออารมณ์ในแต่ละข้อของภาพ สิ่งนี้จะแตกต่างจากลักษณะขององค์ประกอบรวมของภาพจิตรกรรมฝาผนังไทยโบราณเช่นที่พระอุโบสถวัดสุวรรณารามฯ เนื่องด้วยรูปแบบดั้งเดิมจะนำเสนอภาพเหตุการณ์หลากหลายเหตุการณ์และหลายช่วงเวลาภายในองค์ประกอบรวมเดียวกัน และใช้มุมมองแบบ Bird's eyes view ในการแสดงออกเท่านั้น ทั้งนี้ เมื่อนำเสนอต่อสาธารณะและสำรวจความพึงพอใจจากแบบสอบถามต่อผู้รับชมผลงานที่ส่วนใหญ่ของผู้ให้ข้อมูลมีอายุอยู่ในช่วง 18 - 24 ปี อันจัดอยู่ในกลุ่มเป้าหมายหลักของงานวิจัยนี้ พบว่ามีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ “มาก” ในทุกด้าน โดยในด้านความพึงพอใจต่อโครงสร้างของงานแอนิเมชันฯ พบว่า “ความเหมาะสมของเนื้อหา” มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด ($\bar{x} = 4.48$, S.D. = 0.61) ด้านสุนทรียศาสตร์ของงานแอนิเมชันฯ พบว่า “ความเหมาะสมของฉาก” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.40$, S.D. = 0.68) ในด้านประโยชน์ที่ได้รับจากผลงาน พบว่า “ผลงานนี้ทำให้ผู้คนสนใจในวัดสุวรรณารามฯ มากขึ้น” มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.66) ส่วนที่ได้ค่าเฉลี่ยน้อยที่สุดคือ “ความเหมาะสมในด้านเสียง” ($\bar{x} = 4.19$, S.D. = 0.70)

ผลสัมฤทธิ์ที่ได้จากการผลงานชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้พบว่าการสร้างแอนิเมชันแบบผสมสองมิติจากจิตรกรรมฝาผนังฯ สามารถใช้กระบวนการสร้างสรรค์โดยการนำภาพถ่ายมาทำการตัดแต่งด้วยเทคนิค Cutout และตกแต่งภาพผ่านแอปพลิเคชัน Procreate บน iPad Pro 2018 ได้เป็นอย่างดี รวมถึงเพิ่มเติมภาพให้สวยงามขึ้นโดยการใช้ Adobe Illustrator และตกแต่งภาพในโปรแกรม Adobe Photoshop ควบคู่ไปด้วย ส่วนการตัดต่อ Animation ใช้โปรแกรม Adobe Premier Pro ได้เป็นอย่างดี ด้านเสียงบรรยาย (Narration) และบทสนทนา (Dialogue) สามารถใช้แอปพลิเคชันสำหรับอัดเสียงทั่วไปที่มีอยู่ในโทรศัพท์สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตได้ แต่ควรต้องใช้ไมโครโฟนที่มีคุณภาพดีควบคู่ไปด้วย ซึ่งเสียงที่ได้หากต้องการแปลงเสียงไปให้แตกต่างจากต้นฉบับ สามารถใช้แอปพลิเคชันที่มีอยู่ทั่วไปได้ เช่น แอปพลิเคชัน Voice changer with effects v3.7.5 เป็นต้น และนอกจากนี้ยังสามารถปรับเสียงเพิ่มเติมโดยการปรับแต่งที่ Clip speed and duration ในโปรแกรม Adobe Premiere Pro เพิ่มเติมได้อีกด้วย ทั้งนี้เมื่อผลงานได้นำเสนอต่อสาธารณะ จากผลตอบรับจากแบบสอบถาม ทำให้สรุปได้ว่าผลงานสร้างสรรค์รูปแบบนี้จะเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถทำให้ผู้คนเข้าใจในเนื้อหาสาระคำสอนทางพุทธศาสนาที่แทรกอยู่ในภาพจิตรกรรมฝาผนังโบราณได้ดียิ่งขึ้น รวมถึงเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้ผู้คนตระหนักถึงคุณค่าของศิลปกรรมโบราณของไทยได้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้เพิ่มช่องทางเพื่อนำเสนอผลงานให้กว้างขวางมากขึ้น โดยการนำเสนอผ่านเว็บไซต์ YouTube ที่ผู้รับชมสามารถรับชมผ่าน <https://www.youtube.com/watch?v=dcTAjuva-YU> ได้โดยตรง และยังได้นำแอนิเมชันเรื่องนี้ไปเชื่อมต่อกับสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริม (Augmented Reality) รวมถึงทำการตัดต่อแอนิเมชันให้เหมาะสมกับการรับชมผ่านสื่อเทคโนโลยีความจริงเสริมเพิ่มเติมอีกด้วย การพัฒนาขั้นต่อไป มีแนวคิดว่าจะใช้เสียงบรรยายเป็นภาษาอังกฤษเพิ่มเติมเพื่อให้ชาวต่างชาติเข้าใจเนื้อหาและมีความสนใจมากขึ้น รวมถึงสร้างสรรค์แอนิเมชันให้ครบถ้วนทุกส่วนของจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร แห่งนี้ และใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่รูปแบบอื่น ๆ เช่น เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality) และเทคโนโลยี Mixed Reality (MR) ที่ผสมผสานระหว่างเทคโนโลยีความจริงเสริมและเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน นำมาประยุกต์ใช้ในการนำเสนอผลงานต่อไปเพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงได้ดีและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่อง “แอนิเมชันจากจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดสุวรรณารามราชวรวิหาร” สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เกิดจากการได้รับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ผู้เล็งเห็นความสำคัญ ของงานวิจัยนี้ และมอบทุนอุดหนุนวิจัยประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 ในการดำเนินการให้แก่ผู้วิจัยในครั้งนี้

References

- Nathaponson. “Čhitakamfāphanang Watsuwannārām Petchnāmngāmčhitakamthai Samairattanakōsin. [Mural “Wat Suwannaram” Petch Nam Ngam Thai Painting Rattanakosin period].” Madchima. Accessed October 31, 2019. <http://www.madchima.org/forum/index.php?topic=11577.0>.
- No Na Paknam. (pseud.) *Čhitakamfaphanang Watsuwannaram*. [Wat Suwannaram: Mural Paintings of Thailand Series]. Bangkok: Muang Boran, 1997.
- Office of the Royal Society. *Photčhananukrom Chabap Ratchabanthittayasathan Phō.Sō. 2554*. [Royal Institute Dictionary 2011]. Bangkok: Office of the Royal Society, 2013.
- Sriamphai, R. “Khwāmtāktāngdānkhatirawāng Čhitkamfāphanangphāpthēpchumnum Naiphraithīnangphutthaisawan Phiphitphanthasathānhāngchāt Phranakhōn kap Phāpthēpchumnum Naiphra‘ubōsotwatsuwannārām Khētbankōknoi. [Conceptual difference between the celestial assembly mural paintings found in the Phutthaisawan Chapel, National Museum and those in Wat Suwannaram’s ordination hall, Bangkok Noi].” Master’s thesis, Silpakorn University, 2006.
- Thumthaweenun, C. “Kān‘ōkbāp Phāpphayon ‘Ēnimēchan Phūa Sadāng ‘Attalak Phūn Thin Rūang Phayā Meng Rāi”. [Film animation design to show endemic on Phaya Meng Rai].” Master’s thesis, Silpakorn University, 2011.
- Whattananarong, K. “Kānchai Phāpphayon Animation Rūang “Phraphutthačhao” Phūa Phēm Khwāmru Dān Phutaprawat. [Use of animation film on “The Buddha” for enhancement knowledge of the buddha history].” *King Mongkut’s University of Technology North Bangkok* 22, no. 74 (2010): 48.

“ใหม่กับเก่า” ในจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถาน : เอกลักษณะแห่งการผสมผสานของศิลปกรรมสมัยรัชกาลที่ 9 จากการอุปถัมภ์ของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร¹

received 02 MAR 2020 revised 14 DEC 2020 accepted 17 DEC 2020

สิทธิธรรม ไรหิตะสุข

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปะจินตทัศน์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

บทความนี้ศึกษาถึงแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ในการอุปถัมภ์ศิลปะให้บูรณะและจัดสร้างจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถาน ภายในพระบรมมหาราชวัง ขึ้นใหม่ใน พ.ศ. 2542 และศึกษาถึงรูปแบบของงานจิตรกรรมครั้งนี้ว่ามีลักษณะเช่นไร ผลการศึกษาพบว่า พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ทรงมีพระราชศรัทธาและทรงผูกพันกับพระพุทธรัดนสถานเป็นอย่างมาก ทรงมีพระราชประสงค์ให้จิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถานนำเสนอเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับอาคารพระพุทธรัดนสถานและเหตุการณ์บ้านเมืองตั้งแต่รัชสมัยของรัชกาลที่ 4 – 9 เพื่อให้อนุชนรุ่นหลังได้ใช้ศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาที่ถูกต้อง ความถูกต้องของข้อมูลได้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทรงมีพระราชดำริให้นำ “สิ่งใหม่” คือ รูปแบบและแนวทางศิลปะหลักวิชาของตะวันตกมาผสมผสานเข้ากับ “สิ่งเก่า” คือ จิตรกรรมไทยประเพณีดั้งเดิม ส่งผลให้รูปแบบที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังนี้ถูกถ่ายทอดออกมาในแบบเหมือนจริง เน้นรายละเอียดที่ถูกต้อง ทั้งยังผสมผสานเข้ากับรูปแบบของจิตรกรรมไทยประเพณีที่มีอยู่เดิมได้อย่างลงตัว ในอีกทางหนึ่งถือเป็นการพัฒนาที่สำคัญของงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยและถือเป็นการอนุรักษ์ต่อยอดงานศิลปกรรมของไทยให้พัฒนาสืบไปด้วย

คำสำคัญ: พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร, การอุปถัมภ์ศิลปะ, จิตรกรรมฝาผนัง

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของผลงานวิจัยเรื่อง “พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร: ในฐานะองค์อุปถัมภ์ศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทย พ.ศ. 2505 - 2542” ของ สิทธิธรรม ไรหิตะสุข

“New and Old” in Buddhist Places mural painting: Identity integration of Art in the reign of King Rama IX from patronage by H.M. King Bhumibol Adulyadej ¹

Sitthidham Rohitasuk, Ph.D.

Assistance Professor, Division of Imaging Art,
Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

Abstract

This article is to study the royal initiation of H.M. King Bhumibol Adulyadej the Great (the King's Father or King Rama IX), in the role as the patron of artists for the restoration and creation of new mural paintings at the Phuttharatanasathan (the Chapel of the Inner Court), the Grand Palace, in B.E. 2542 (A.D. 1999). It is also the study on the format of such mural painting as well. The result of the study show that King Rama IX had faith and a deep connection with Phuttharatanasathan. His royal intention was to depict the incidents related to the Phuttharatanasathan and the country from the reign of King Rama IV to the reign of King Rama IX through mural paintings of Phuttharatanasathan so that people in the following generations can study history correctly from the mural paintings. The correct information is essential factor. King Rama IX had the idea that “new things,” which are the pattern and course of western arts, should be blended together with the “old things” which are traditions and Thai mural painting styles, so as to attain the mural paintings that look realistic. In addition, the focus on correct details and perfect blending with old Thai mural painting styles is another important development of Thai Contemporary Art which can conserve and improve works of Thai arts.

Keywords: His Majesty King Bhumibol Adulyadej, Art Patronage, Mural Painting

¹ This article is part of a research paper titled “His Majesty King Bhumibol Adulyadej: As Patron of Modern Art in Thailand 1962 - 1999” by Sitthidham Rohitasuk

บทนำ

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร นอกจากพระองค์จะทรงสนพระราชหฤทัยในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมหลายด้าน อาทิ จิตรกรรม ดนตรี ภาพถ่าย ฯลฯ แล้วนั้น ในอีกด้านหนึ่งพระองค์ยังทรงให้การอุปถัมภ์วงการศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทยอีกด้วย ดังเห็นได้จากในระยะแรก คือ ช่วงทศวรรษ 2500 - 2510 ทรงมีบทบาทต่อการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ (National Art Exhibition) โดยทั้งทรงเสด็จพระราชดำเนินเป็นองค์ประธานเปิดการแสดงเป็นครั้งแรกใน พ.ศ. 2505 (การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติเริ่มต้นใน พ.ศ. 2492) ทรงมีพระราชดำรัสในการสนับสนุนวงการศิลปะ ทรงซื้อผลงานศิลปะ และต่อมาใน พ.ศ. 2506 ยังทรงส่งผลงานจิตรกรรมฝีพระหัตถ์เข้าร่วมแสดง ส่งผลให้การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง นอกจากนี้ พระองค์ยังทรงให้การอุปถัมภ์ศิลปินไทยจำนวนหนึ่งที่มีผลงานเป็นที่ยอมรับให้ทำหน้าที่ถวายคำแนะนำด้านงานศิลปะ ทั้งยังทรงมีส่วนร่วมสนับสนุนกิจกรรมที่จัดขึ้น เพื่อผลักดันให้เกิดการจัดสร้างหอศิลป์สมัยใหม่ในประเทศไทย การอุปถัมภ์วงการศิลปะของพระองค์นั้น มีส่วนไม่น้อยที่ทำให้สังคมยอมรับและหันมาให้ความสำคัญกับกิจกรรมทางศิลปะ รวมถึงเป็นกำลังใจให้แก่ศิลปินเป็นอย่างมาก ในช่วงทศวรรษ 2530 ต่อเนื่องถึงต้นทศวรรษ 2540 พระองค์ทรงอุปถัมภ์ศิลปินจำนวนหนึ่งให้สร้างงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยเพื่อประกอบบทพระราชนิพนธ์พระมหาชนก ทั้งนี้ ทรงให้ความสำคัญกับภาพงานจิตรกรรมครั้งนี้มาก เนื่องจากทรงต้องการให้ภาพงานจิตรกรรมทำหน้าที่สร้างความสนใจและดึงดูดให้ประชาชนสนใจเข้ามาอ่านพระราชนิพนธ์ ซึ่งหลังจากภาพผลงานจิตรกรรมของศิลปินที่สร้างขึ้นครั้งนี้ถูกนำเสนอไปอย่างแพร่หลายตามสื่อต่าง ๆ ได้ส่งผลให้ประชาชนเกิดความสนใจต่องานจิตรกรรมครั้งนี้และหันมาสนใจต่องานศิลปะไทยร่วมสมัย อีกทั้งยังเป็นแรงผลักดันให้ศิลปินไทยจำนวนไม่น้อยหันมาสร้างผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยจัดแสดงสู่สาธารณชนมากขึ้นอีกด้วย ต่อมาใน พ.ศ. 2542 พระองค์ได้ทรงอุปถัมภ์ศิลปะแนวทางจิตรกรรมไทยร่วมสมัยอีกโครงการหนึ่ง ซึ่งต่อมาได้มีการเสนอว่า งานศิลปกรรมที่พระองค์ทรงอุปถัมภ์ในครั้งนี้ถือเป็น “หลักฐานประกาศศิลปกรรมสมัยรัชกาลที่ 9 อย่างสมบูรณ์” นั่นคือ ทรงมีพระราชดำริให้กรมศิลปากรจัดการเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถาน ภายในพระบรมมหาราชวัง อันถือเป็นส่วนสำคัญต่อการอนุรักษ์และการต่อยอดงานศิลปกรรมของไทยให้พัฒนาสืบไปด้วยที่สำคัญจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถานที่พระองค์ทรงให้การอุปถัมภ์ครั้งนี้ ได้สะท้อนถึงความสนพระราชหฤทัยในการอุปถัมภ์ศิลปะของพระองค์ที่มีต่อการอนุรักษ์ศิลปกรรมไทยตามแบบประเพณีดั้งเดิมไว้ และการนำรูปแบบของจิตรกรรมสมัยใหม่ตามแบบตะวันตกที่เป็นพระราชนิยมของพระองค์เช่นกันมาผสมผสานเข้าไว้ด้วยกันได้อย่างลงตัว

ด้วยเหตุนี้ ในบทความนี้จึงจะศึกษาถึงแนวพระราชดำริในการอุปถัมภ์ศิลปินให้จัดสร้างจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถาน ภายในพระบรมมหาราชวังของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ว่าเกิดขึ้นจากแนวพระราชดำริเช่นไร และศึกษาถึงรูปแบบของงานจิตรกรรมครั้งนี้ว่ามีลักษณะเช่นไร ซึ่งในที่นี้เสนอว่า พระองค์ทรงมีพระราชศรัทธาและทรงผูกพันกับพระพุทธรัดนสถาน ทรงมีพระราชประสงค์ที่จะให้จิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถานนี้นำเสนอเหตุการณ์อันเกี่ยวข้องกับอาคารพระพุทธรัดนสถานและเหตุการณ์บ้านเมืองตั้งแต่รัชสมัยของรัชกาลที่ 4 – รัชกาลที่ 9 เพื่อให้อนุชนคนรุ่นหลังได้ใช้ศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมาที่ถูกต้อง

ความถูกต้องของข้อมูลนี้เองเป็นปัจจัยสำคัญที่ทรงมีพระราชดำริให้นำ “สิ่งใหม่” คือ รูปแบบและแนวทางศิลปะหลักวิชาของตะวันตกมาผสมผสานเข้ากับ “สิ่งเก่า” คือ จิตรกรรมไทยประเพณีดั้งเดิมให้ได้อย่างลงตัว ซึ่งถือเป็นอีกพัฒนาการที่สำคัญของงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยในอีกทางหนึ่งด้วย

เมื่อแรกสร้าง พระพุทธรัตนสถาน

พระพุทธรัตนสถาน คือ ศาสนสถานสำคัญอีกแห่งหนึ่ง ตั้งอยู่ภายในพระบรมมหาราชวัง สร้างเมื่อครั้งรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งทรงสถาปนาเพื่อประดิษฐานพระพุทธรูปยรัตนจักรพรรดิพิมลมณีมัย พระพุทธรูปปฏิมากรแก้วผลึก หรือพระแก้วขาว หรือบ้างก็เรียกว่าพระแก้วประจำรัชกาลที่ 2 เพื่อเป็นกตเวทิตาสักการะถวายแด่สมเด็จพระบรมชนกนาถ พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย และพระอนุสรณ์ถึงสมเด็จพระบรมเชษฐาธิราช พระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งทรงทำนุบำรุงพระบรมพุทธศาสนาไว้แก่แผ่นดินอย่างอเนกอนันต์ (Crown Property Bureau 2013, 11 - 17) ทั้งนี้ พระอุโบสถของพระพุทธรัตนสถานนั้นเป็นสถาปัตยกรรมทรงไทยขนาด 5 ห้อง ยกพื้นเป็นฐานสูง 3 ชั้น ตั้งอยู่กลางสวนศิवालัย ซึ่งบริเวณสวนศิवालัยอันเป็นที่ตั้งของพระพุทธรัตนสถานนี้เดิมในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัยคือ “สวนขวา” ซึ่งพระองค์ทรงโปรดให้สร้างขึ้น “เพื่อประกาศให้ประเทศเพื่อนบ้านรับรู้ว่าชาวไทยได้ก่อตั้งบ้านเมืองขึ้นอย่างมั่นคงเป็นปึกแผ่น ทั้งสร้างพระราชอุทยานในพระบรมมหาราชวังไว้อย่างวิจิตรงดงาม” (Crown Property Bureau 2013, 12) พระพุทธรัตนสถานสร้างขึ้นในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว แต่แล้วเสร็จใน พ.ศ. 2416 ในรัชกาลของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวพระพุทธรัตนสถานนี้มีการตกแต่งประดับประดาทั้งภายนอกและภายในอาคารอย่างวิจิตรพิสดาร ที่สำคัญคือเป็นศาสนสถานที่สะท้อนถึงพระราชศรัทธาของพระมหากษัตริย์ทุกพระองค์ที่มีต่อพระพุทธรูปยรัตนจักรพรรดิพิมลมณีมัยซึ่งประดิษฐานอยู่ภายในศาสนสถานแห่งนี้ เนื่องจากต่อมาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวและพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ทั้งสองพระองค์จะทรงกำหนดการเสด็จพระราชดำเนินมาทรงสักการะพระพุทธรูปยรัตนจักรพรรดิพิมลมณีมัย ณ พระพุทธรัตนสถานอยู่เสมอ นอกจากนี้ในสมัยรัชกาลที่ 7 พระองค์ได้มีพระบรมราโชบาย “จัดการบำเพ็ญพระราชกุศล วันวิสาขบูชาให้เหมือนกับความสำคัญของวันคริสต์มาสของชาวยุโรป โดยมีพระราชดำริให้จัดพิธีเดินเทียน ณ พระอุโบสถพระพุทธรัตนสถานเป็นแบบอย่าง ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้เชื้อพระวงศ์เด็ก ๆ ตั้งแต่ชั้นหม่อมราชวงศ์เข้ารับพระราชทานของขวัญ ซึ่งล้วนเป็นของเล่นอย่างดี โดยพระราชทานเป็นสลากไปขึ้นของขวัญที่แขวนและประดับอยู่กับกิ่งโพธิ์” (Crown Property Bureau 2013, 39)

ต่อมาใน พ.ศ. 2484 เมื่อประเทศไทยต้องเผชิญกับภัยของสงครามโลกครั้งที่ 2 พระพุทธรัตนสถานได้ชำรุดเสียหาย “โดยเครื่องบินฝ่ายสัมพันธมิตรทิ้งระเบิดบริเวณกองทัพอากาศและสถานีรถไฟบางกอกน้อยระเบิดพลีตกในพระบรมมหาราชวัง ลูกแรกที่สวนซ้ายใกล้เขาไกรลาส ลูกที่สองข้างพระพุทธรัตนสถานด้านเหนือ แม้ลูกระเบิดจะด้าน แต่ด้วยน้ำหนักและแรงสะเทือนทำให้หลังคาและผนังด้านเหนือพังลง โครงสร้างและส่วนประกอบภายในชำรุดเสียหายถูกทิ้งร้างโดยมิได้ซ่อมแซมเป็นเวลานาน” (Crown Property Bureau 2013, 50) กระทั่งเมื่อพระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาอานันทมหิดลพระอัฐมรามาธิบดินทรได้เสด็จนิวัติประเทศไทยเป็น

ครั้งที่ 2 พร้อมด้วยสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี และพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชบรมนาถบพิตร ซึ่งขณะนั้นทรงดำรงพระอิสริยยศเป็นสมเด็จพระอนุชาได้ทรงกราบบังคมทูลขอพระบรมราชานุญาต “ให้นำแผ่นสังกะสีมาปิดหลังคาพระพุทธรัดนสถานส่วนที่ได้รับความเสียหายไว้” (Crown Property Bureau 2013, 39) ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานี้สะท้อนได้ถึงความสำคัญของพระพุทธรัดนสถานและความผูกพันที่พระมหากษัตริย์แห่งพระบรมราชจักรีวงศ์มีต่อศาสนสถานแห่งนี้

เมื่อแรกบูรณะ จิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถาน พุทธศักราช 2504: บทบาทของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี และลูกศิษย์ จุดเริ่มต้นของ “ความใหม่ในความเก่า”

ด้วยเพราะความเสียหายที่พระพุทธรัดนสถานได้รับจากภัยสงครามโลกครั้งที่ 2 และต้องถูกทิ้งร้างโดยมิได้ซ่อมแซมเป็นเวลานาน ที่ทำได้คือ เจ้าหน้าที่ได้ถอดบานพระทวารและพระบัญชรจำหลักลายมุกออกเพื่อเก็บรักษาไว้ กระทั่งใน พ.ศ. 2492 ได้มีการบูรณปฏิสังขรณ์ศาสนสถานแห่งนี้ขึ้น ซึ่งหลังการบูรณปฏิสังขรณ์แล้วพบว่า จิตรกรรมฝาผนังด้านเหนือระหว่างช่องพระบัญชรถูกทำลาย ด้วยเหตุนี้ ใน พ.ศ. 2504 สำนักพระราชวังจึงมอบให้กรมศิลปากรแต่งเติมภาพให้เต็มสมบูรณ์ โดยให้ทั้งภาพจิตรกรรมฝาผนังด้านเหนือและด้านใต้รับกัน กำหนดให้เขียนจิตรกรรมเกี่ยวกับพระราชประวัติของในหลวงรัชกาลที่ 9 เป็นหลัก ซึ่งพระองค์ไม่ทรงทราบถึงการดำเนินงานครั้งนี้ การเขียนภาพครั้งนั้นมีศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี เป็นแม่กองการเขียน และมีจิตรกร คือ ลูกศิษย์ของศาสตราจารย์ศิลป์ ประกอบด้วย อาวุธ ยุวะพุกกะ, ประมุข เทวานิมิต, น้อย ขำวิไล, พินิจ สุวรรณบุญ, ชลุด นิ่มเสมอ, ปราณี ดันติสุข, วีระ โยธาประเสริฐ และประพัฒน์ โยธาประเสริฐ (Crown Property Bureau 2013)

ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี แห่งมหาวิทยาลัยศิลปากรมีบทบาทสำคัญในการบูรณะจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถานในครั้งนี้ เริ่มจากการประมวลภาพพระราชกรณียกิจของในหลวงรัชกาลที่ 9 แล้วมาพิจารณาเพื่อทำการร่างแบบทำหน้าที่จัดหาช่างเขียน กำหนดวางองค์ประกอบเรื่อง ตลอดจนแนวของลักษณะศิลปกรรมและการใช้สี ที่สำคัญคือการจัดวางร่างแบบขึ้น “ตามหลักเกณฑ์ขององค์ประกอบศิลป์ในลักษณะเหมือนจริงผสมกับจินตนาการ” (Crown Property Bureau 2013, 51) นอกจากนี้ยัง “กำหนดโครงการใช้สีตามที่เห็นว่าถูกต้องสวยงามและประสานกลมกลืนกันดีเฉพาะพื้นที่ระหว่างช่องพระบัญชรทั้ง 8 ช่องที่อยู่ตอนล่างเท่านั้น ส่วนที่เชื่อมต่อกับภาพเดิมตอนบนเป็นภาพแบบไทยประเพณี ใช้สีลวดลวดกันแบ่งไว้...การจัดวางองค์ประกอบได้กำหนดให้มีพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวรัชกาลที่ 8 และรัชกาลที่ 9 ช่วงระหว่างพุทธศักราช 2488 - 2499 นับแต่พระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาอานันทมหิดล พระอัฐมรามาธิบดินทร พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร และสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนีเสด็จนิวัติประเทศไทย และเหตุการณ์ต่อเนื่องในรัชกาลที่ 9 ช่วงระยะเวลาอีก 10 ปีต่อมา สิ้นสุดเมื่อพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตรทรงผนวช

ที่น่าสนใจคือ การบูรณะภาพจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถานในครั้งนี้ ถือได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการนำรูปแบบของศิลปะสมัยใหม่ที่ได้รับอิทธิพลจากตะวันตกมาผสมผสานเข้ากับศิลปะไทยในแบบประเพณีอันหมายถึงโครงสร้างของทั้งสถาปัตยกรรมภายนอกและภายในอันวิจิตรงดงามของพระพุทธรัดนสถาน อาจเรียกได้ว่า

เป็น “ความใหม่ในความเก่า” ก็ว่าได้ ไม่น่าแปลกนัก หากจะวิเคราะห์อีกว่า ภาพจากการบูรณะจิตรกรรมฝาผนัง พระพุทธรัตนสถานใน พ.ศ. 2504 นี้ คืออีกหนึ่งภาพสะท้อนของกระแสศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทยช่วงตั้งแต่ ต้นทศวรรษ 2490 ถึงต้นทศวรรษ 2500 ดังที่ปรากฏเช่นเดียวกันในเวทีการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติ ได้เป็นอย่างดี ด้วยเพราะในช่วงเวลาดังกล่าวนี้นแนวคิดสำคัญของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี คือ การพยายามยกระดับศิลปะไทยด้วยการสนับสนุนให้เกิดการสร้างสรรคผลงานที่ผสมผสานกันระหว่างรูปแบบศิลปะไทยแบบ ประเพณีและรูปแบบของศิลปะสมัยใหม่จากตะวันตก ดังที่ศาสตราจารย์ศิลป์ได้เคยสะท้อนทัศนคติลักษณะนี้ไว้ในข้อเขียนที่ตีพิมพ์ในสื่อบริการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2492 ดังความตอนหนึ่งว่า

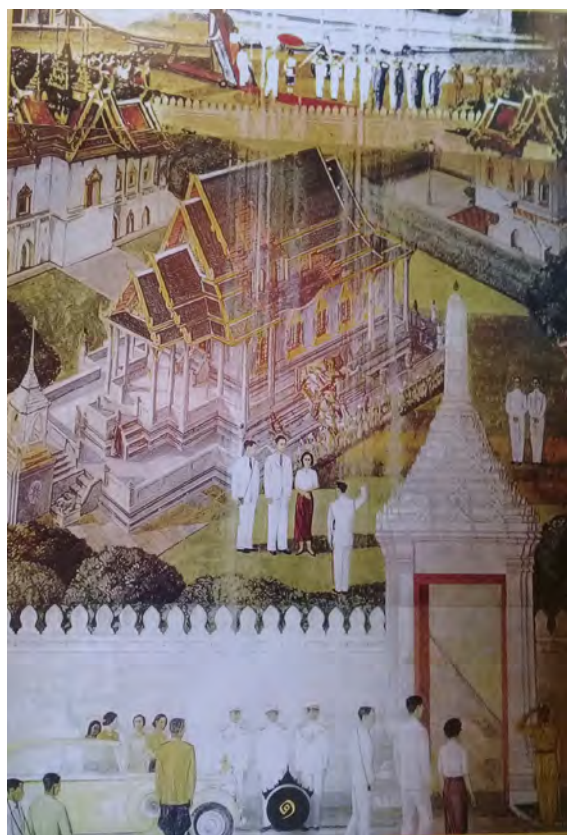
“เราต้องมีศิลปินไทยที่สามารถเป็นผู้ทำสิ่งอันเป็นศิลปะสืบเป็นประเพณีกันมา บูรณะฟื้นฟูโบราณสถานที่เป็น ศิลปะและสร้างของใหม่เพื่อมีการสร้างวัดตามแบบวิถีเก่าของไทย แต่ศิลปะนั้นไม่ใช่อยู่ที่เลียนหรือลอกแบบของ เก่าเอามาอย่างไม่กระดิก ศิลปินซึ่งเป็นผู้ในมิตสร้างอันแท้จริงย่อมมีอะไรใหม่มาด้วยเสมอไป มีอะไรที่เป็นความ บันดาลใจจากความคิดเห็นและจากอารมณ์ให้สะท้อนใจ...นี่คือเหตุผลที่ว่าทำไมศิลปะจึงย่อมเป็นลักษณะเฉพาะ ตัวของบุคคลและเป็นของเกิดใหม่เสมอไป” (Bhirasri 1949)

จากข้างต้นวิเคราะห์ได้ว่าศาสตราจารย์ศิลป์ต้องการจะนำเสนอผลงานศิลปะที่ผสมผสานทั้งการฟื้นฟูสิ่งที่ เป็นของเก่าเข้ากับการสร้างสรรค์ที่มีสิ่งใหม่และอารมณ์ความรู้สึกมาร่วมด้วย แนวความคิดเช่นนี้ได้สะท้อนผ่าน ผลงานศิลปะของศิลปินจำนวนไม่น้อยที่ถูกคัดเลือกให้ได้รางวัลสำคัญในการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติในยุค ที่ศาสตราจารย์ศิลป์มีชีวิตอยู่ (2492 - 2505) ดังปรากฏในผลงานของ เจียน ยิ้มศิริ, ประสงค์ ปัทมานุช, ประพัฒน์ โยธาประเสริฐ, ชลุด นิมเสมอ และเพื่อ หริพิทักษ์ เป็นต้น ทั้งยังสอดคล้องกับการวางหลักสูตรของคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากรขณะนั้นที่เน้นให้ผู้เรียนได้ความรู้และทักษะจากศิลปะหลัก วิชาของตะวันตกคู่ขนานไปกับการเรียนรู้ด้านศิลปะของไทยตามแบบประเพณีมีการจัดการเรียนการสอน เพื่อสนับสนุนแนวคิดลักษณะนี้เช่นกัน ดังที่ เสรี นิลประพันธ์ ได้กล่าวถึงการสอนของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ไว้บางช่วงตอนว่า “หลายท่านอาจเข้าใจว่าท่านศาสตราจารย์ศิลป์วางหลักสูตรการเรียนศิลปะเน้นหนักไปทาง ศิลปะตามแบบอย่างยุโรป ซึ่งก็ถูก แต่ไม่ถูกทั้งหมด ท่านได้บรรจุวิชาเรขาคณิตไทยอาร์ทหรือวิชาวิจัยศิลปะไทย เข้าในหลักสูตรการเรียนการสอนในคณะจิตรกรรมฯ เป็นวิชาที่นักศึกษาศิลปะทุกคนจะต้องเรียน เป็นการปูพื้น ไม่ให้ลืมศิลปะของชาติ ตั้งแต่เตรียมมหาวิทยาลัยศิลปากรจนถึงปี 3” (Kamwilai 1999, 164 - 165)

การสอนวิชาองค์ประกอบศิลปะของศาสตราจารย์ศิลป์ยังเน้นผู้เรียนให้มีทักษะการสร้างงานทั้งแบบศิลปะ ตะวันตกและศิลปะไทยแบบประเพณีดั้งเดิมด้วย ดังที่ สมโภช อุบอินทร์ กล่าวว่า

“วิชาองค์ประกอบศิลปะซึ่งถือว่าเป็นหัวใจของศิลปะ อาจารย์ศิลป์เป็นผู้สอนด้วยตนเอง ตั้งแต่ระดับศึกษา (Research) สร้างงาน (Creative) และขยายงาน (Enlarge) เรารู้จักและคุ้นเคยกับคำว่า รีเสิร์ช...มานานแล้ว เช่น วิชา Research from the Old Thai Art และ Research for Composition เป็นต้น” (Kamwilai 1999, 328 - 329)

ซึ่งสะท้อนว่า หลักสูตรของคณะจิตรกรรมและประติมากรรมขณะนั้นมีส่วนสำคัญต่อการปลูกฝังผู้เรียนให้คุ้นเคยกับสิ่ง “ใหม่” กับ “เก่า” อยู่ตลอดเวลาและการศึกษาเรียนรู้ลักษณะนี้ได้ส่งผลต่อผลงานที่ส่งประกวดในการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติคุณนี่ย่อมอาจปฏิเสธได้ ทั้งนี้ที่นี่ยังสอดคล้องกับเกณฑ์ที่ใช้ในการจัดวางองค์ประกอบศิลป์เพื่อการบูรณะจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถานครั้งนี้ที่เน้นลักษณะแบบเหมือนจริงผสมจินตนาการอีกด้วย กระทั่งภาพจิตรกรรมฝาผนังจากการบูรณะครั้งนี้เมื่อแล้วเสร็จยังสะท้อนถึงรูปลักษณะของศิลปะสมัยใหม่อย่างชัดเจน เห็นได้จากการกำหนดและสร้างระยะของภาพด้วยการใช้หลักการ “ทัศนียภาพเชิงเส้น” (Linear Perspective) ส่วนโครงสร้างของรูปทรงคนในภาพก็วาดออกมาในแบบเหมือนจริง เน้นความถูกต้องของกายวิภาค (Anatomy) สัดส่วน (Proportion) ตลอดจนมีการระบายสีเพื่อแสดงแสงและเงาของภาพเพื่อขับเน้นระยะให้เกิดความเหมือนจริงขึ้นอย่างชัดเจน บางภาพยังกำหนดลักษณะมุมมองของภาพให้เป็นแบบ “ตานกมอง” (Bird’s eye view) ซึ่งเป็นมุมมองที่เป็นรูปแบบและเอกลักษณ์ที่ปรากฏทั้งในจิตรกรรมไทยแบบประเพณีและแบบศิลปะตะวันตกอีกด้วย ดังปรากฏในภาพตัวอย่างที่หยิบยกมา คือ “ภาพพระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาอานันทมหิดล พระอัฐมรามาธิบดินทร และสมเด็จพระราชาอนุชา พร้อมด้วยสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี เสด็จนิวัติพระนครเมื่อวันที่ 5 ธันวาคม พ.ศ. 2488 ทั้งสามพระองค์ทรงตรวจสภาพพระพุทธรัดนสถานที่เสียหายจากระเบิดเมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2” ภาพนี้เขียนโดย อาวุธ ยูวะพุกกะ, ประมุข เทวานิมิต และน้อย ขำวิไล



ภาพที่ 1 พระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาอานันทมหิดล พระอัฐมรามาธิบดินทร และสมเด็จพระราชาอนุชา พร้อมด้วยสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี เสด็จนิวัติพระนครเมื่อวันที่ 5 ธันวาคม พ.ศ. 2488 ทั้งสามพระองค์ทรงตรวจสภาพพระพุทธรัดนสถานที่เสียหายจากระเบิดเมื่อสงครามโลกครั้งที่สอง 2504

(source: Crown Property Bureau 2013, 52)

หรือในภาพ “พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ในพระราชพิธีบรมราชาภิเษก และทรงสถาปนาพระราชินีสิริกิติ์ เป็นสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินี” มี “พินิจ สุวรรณบุญ” เป็นผู้เขียนภาพ ซึ่งใช้ “เส้นสีนเทา” เป็นตัวแบ่งฉากของเนื้อหาเรื่องราวหลายฉากให้อยู่ภายในกรอบภาพเดียวกัน ตามลักษณะของจิตรกรรมไทยแบบประเพณี ถึงกระนั้น รายละเอียดของระยะหรือรูปทรงคน ใบหน้าของคน ตลอดจนรายละเอียดอื่น ๆ ภายในภาพได้เน้นเขียนให้เหมือนจริง ถูกต้องตามหลักศิลปะหลักวิชาตามแบบของตะวันตกชัดเจน



ภาพที่ 2 พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ในพระราชพิธีบรมราชาภิเษกและ
ทรงสถาปนาพระราชินีสิริกิติ์ เป็นสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินี 2504

(source: Crown Property Bureau 2013, 52)

ภาพจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรูปต้นฐานจากการบูรณะของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี และลูกศิษย์ใน พ.ศ. 2504 สามารถสะท้อนถึงการนำอิทธิพลของศิลปะหลักวิชาแบบตะวันตกเข้ามาผสมผสานกับศิลปะไทยแบบประเพณี ได้เป็นอย่างดี ทั้งยังวิเคราะห์ได้อีกว่า ภาพเหล่านี้สามารถสะท้อนถึงการนำหลักวิชาความรู้และปฏิบัติการทางศิลปะภายใต้การจัดวางหลักสูตรของมหาวิทยาลัยศิลปากรขณะนั้นที่เน้นการสร้างศิลปินไทยที่มีความสามารถทั้งวิชาความรู้ทางศิลปะตะวันตกและไม่หลงลืมรากเหง้าของศิลปะแบบไทยประเพณีมาสร้างผลงานให้ปรากฏได้อย่างเป็นรูปธรรม ถือเป็นจุดเริ่มต้นของ “ความใหม่ในความเก่า” ที่ต่อมาจะได้รับการต่อยอดจากการบูรณะที่จะเกิดขึ้นอีกครั้งในช่วงต้นทศวรรษ 2540 จากการอุปถัมภ์โดยตรงของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร

ใหม่กับเก่า การผสมผสานในการบูรณะจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถาน ในทศวรรษ 2540

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ทรงผูกพันกับพระพุทธรัดนสถานมาแต่ครั้งเสด็จนิวัติประเทศไทยใน พ.ศ. 2488 ครั้งนั้นทรงประทับที่พระที่นั่งบรมพิมาน ซึ่งมีพระบัญชาที่สามารถทอดพระเนตรพระพุทธรัดนสถานได้ชัดเจน ภายหลังทรงมีพระราชกระแสกับคณะผู้เขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถานทีเข้าเฝ้าทูลละอองธุลีพระบาทเมื่อวันที่ 9 สิงหาคม พ.ศ. 2545 ความว่า

“...ตั้งแต่สมัยเมื่อประทับอยู่ ณ พระที่นั่งบรมพิมานสมัยเด็ก ๆ ห้องอยู่ตรงนั้น ทุกวันเฝ้าหน้าต่างออกมาก็เห็นสิ่งกะลิมุงหลังคาคลุมพระพุทธรัดนสถานจนฝงใจ...” และพระราชกระแสความว่า “เราเหมือนเจ้าของพระพุทธรัดนสถาน เพราะตอนที่พง เราให้อาสิ่งกะลิมุงคลุมไว้...” (Crown Property Bureau 2013, 49)

แม้งานจิตรกรรมฝาผนังทีได้บูรณะขึ้นในช่วง พ.ศ. 2504 โดยศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรีและคณะจะมีความงดงามแต่ด้วย

“ทรงสำนึกในพระมหากรุณาธิคุณของพระมหากษัตริย์ทีได้สถาปนาและทำนุบำรุงพระพุทธรัดนสถานมาในอดีต จึงมีพระราชดำริว่าจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถานควรทีจะได้บอกเล่าประวัติความเป็นมาอันยาวนานและความผูกพันของสมเด็จพระบรมพมหากษัตริย์ทีมีต่อศาสนสถานแห่งนี้” (Crown Property Bureau 2013, 61)

ด้วยเหตุนี้จึงทรงมีพระราชดำริเปลี่ยนภาพจิตรกรรมฝาผนังจากเดิมทีมุ่งเน้นภาพพระราชประวัติและพระราชกรณียกิจสำคัญในช่วงต้นรัชสมัยของพระองค์เองเท่านั้นมาเป็นการนำเสนอเหตุการณ์อันเกี่ยวข้องกับอาคารพระพุทธรัดนสถานและเหตุการณ์บ้านเมืองตั้งแต่รัชสมัยของรัชกาลที 4 – รัชกาลที 9 ดังทีทรงมีพระราชกระแสแก่คณะทำงานวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังเมื่อวันที่ 9 กันยายน พ.ศ. 2542 ความว่า “...อยากให้เป็นประวัติพระพุทธรัดนสถานซึ่งตอนแรก เห็นทิมตาทุกวัน ๆ สมัยทีอยู่ในพระบรมมหาราชวังทีพระที่นั่งบรมพิมาน...” (Crown Property Bureau 2013, 61) ถึงกระนั้นทีต้องบันทึกไว้ในทีนี้คือ การเปลี่ยนภาพจากของเดิมทีบูรณะโดยคณะของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี เมื่อปี พ.ศ. 2504 มาเป็นภาพชุดใหม่ทั้งหมดนั้นมีการดำเนินการโดย “เคลื่อนย้ายภาพจิตรกรรมฝาผนัง” โดยทำการลอกด้วยวิธีการอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนัง (Crown Property Bureau 2013, 61) ซึ่งใน พ.ศ. 2536 พระองค์ทรงมีโอกาสทอดพระเนตรกระบวนการอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังนี้จากการเสด็จพระราชดำเนินในการพระราชพิธีสมโภชวัดเฉลิมพระเกียรติวรวิหาร จังหวัดนนทบุรี ในโอกาสเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถทรงเจริญพระชนมพรรษา 5 รอบ จึงมีพระราชปรารภให้กรมศิลปากรนำกระบวนการคัดลอกภาพเดิมนีไปใช้ในการรักษาภาพเมื่อครั้งบูรณะใน พ.ศ. 2504 ไว้ ดังมีพระราชกระแสถึงเรื่องนี้ความว่า

“...ถ้าทำเช่นนี้ได้ขอให้กรมศิลปากรไปลอกจิตรกรรมฝาผนังในพระพุทธรัดนสถานทีเขียนเมื่อพุทธศักราช 2504 ออก เพื่อนุรักษ์ไว้และติดตั้งในที่เหมาะสม แล้วเขียนใหม่ให้ลักษณะศิลปกรรมสอดคล้องกับภาพจิตรกรรมตอนบน เช่น น้ำก็ให้เป็นระลอกแบบช่างโบราณเขียน เรือก็ให้มีงทิวปีก หรือจะเขียนพระราชประวัติก็ให้มีลักษณะเหมือนจริง ฉลองพระองค์สวมอย่างเช่นทีทรงในปัจจุบัน แต่ให้เป็นสองมิติตามลักษณะภาพไทย...” (Crown Property Bureau 2013, 63)

หลังจากกรมศิลปากรทำการคัดลอกภาพจิตรกรรมฝาผนังเดิมเพื่ออนุรักษ์ตามพระราชประสงค์แล้วเสร็จใน พ.ศ. 2537 ทางกรมศิลปากรซึ่งเริ่มพิจารณาดำเนินการเรื่องวิธีการเขียนภาพใหม่ตั้งแต่ พ.ศ. 2536 กระทั่งเมื่อวันที่ 9 กันยายน พ.ศ. 2542 นายนิคม มูลิกะคามะ อธิบดีกรมศิลปากรในขณะนั้นจึงกราบบังคมทูลขอพระราชทานพระบรมราชานุญาตเข้าเฝ้าทูลละอองธุลีพระบาทขอรับพระราชกระแสแนวทางการเขียนภาพให้ต้องตามพระราชประสงค์ ซึ่งพระองค์ได้ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมให้เข้าเฝ้าทูลละอองธุลีพระบาท ณ พระตำหนักเปี่ยมสุข พระราชวังไกลกังวล อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยทางกรมศิลปากรได้นำภาพร่างตามแนวพระราชดำริเป็นลายเส้นและภาพลงสี จำนวน 8 ภาพทูลเกล้าทูลกระหม่อมถวายให้พระองค์ทรงทอดพระเนตรและพระราชทานพระบรมราชวินิจฉัย ซึ่งต้องกล่าวว่าหลังจากนั้นได้ทรงมีพระราชวินิจฉัยให้ทางกรมศิลปากรนำแบบร่างนี้กลับมาปรับแก้ไขตามพระราชประสงค์อีกถึง 3 ครั้ง จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมพระราชทานพระบรมราชานุญาตให้นำไปขยายลงฝาผนังจริงในพระพุทธรัดนสถานได้ (Crown Property Bureau 2013, 65)

การเขียนภาพจิตรกรรมครั้งนี้ทรงมีพระราชกระแสต่อคณะทำงานให้ผสมผสานอย่างกลมกลืนระหว่างการรักษาลักษณะจิตรกรรมไทยแบบประเพณีจากฝาผนังด้านบนที่มีอยู่ก่อนตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 กับรูปลักษณะของจิตรกรรมแบบสมัยใหม่ ดังที่ทรงมีพระราชกระแสตอนหนึ่งความว่า

“...ควรทำเป็นรูปภาพเกี่ยวกับพระพุทธรัดนสถานที่เป็นแบบเดียวกัน สไตล์เดียวกันกับภาพเขียนของเดิม หากจะมีอะไรสมัยใหม่ก็ให้เข้ากัน แต่ต้องเป็นแบบโบราณ...ทำให้กลมกลืนกัน โดยทำให้ภาพใหม่และเก่าผสมผสานกัน...” (Crown Property Bureau 2013, 67)

ในที่นี้ผู้เขียนวิเคราะห์ว่า พระราชประสงค์ที่จะให้ภาพใหม่และภาพเก่าผสมผสานกัน ซึ่งหมายรวมถึงการนำเอารูปแบบของศิลปะหลักวิชาแบบตะวันตกมาผสมผสานเข้ากับรูปแบบและเอกลักษณ์ของจิตรกรรมไทยแบบประเพณีนั้น อาจเป็นไปได้ว่า ประการแรก พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ทรงมีพระราชประสงค์ที่จะให้จิตรกรรมฝาผนังชุดใหม่นี้ทำหน้าที่เป็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ให้แก่คนรุ่นหลังได้ศึกษาถึงเหตุการณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธรัดนสถาน ด้วยเหตุนี้ความเหมือนจริงของข้อมูลและรายละเอียดในส่วนต่าง ๆ จึงเป็นเรื่องสำคัญยิ่ง เป็นเหตุให้ต้องเลือกใช้แนวทางการถ่ายทอดจิตรกรรมรูปแบบเหมือนจริง ซึ่งจะตอบสนองต่อพระราชประสงค์นี้ได้อย่างชัดเจน

อีกประการหนึ่งต้องกล่าวว่า ที่ผ่านมารูปแบบการผสมผสานระหว่างจิตรกรรมไทยแบบประเพณีเข้ากับจิตรกรรมแบบศิลปะหลักวิชาหรือศิลปะสมัยใหม่ของตะวันตกนั้นได้รับการยอมรับจากศิลปินไทยร่วมสมัยจำนวนมากไม่น้อยรวมถึงสาธารณชนในวงกว้าง หากนับตั้งแต่การที่จิตรกรรมไทยแบบประเพณีเริ่มกลับเข้ามามีบทบาทในเวทีความเคลื่อนไหวทางศิลปะอีกครั้งในช่วง พ.ศ. 2517 จากการริเริ่ม “การประกวดจิตรกรรมบัวหลวง” จัดโดยธนาคารกรุงเทพ (Bangkok Bank) ที่วัตถุประสงค์ข้อหนึ่งตั้งไว้ชัดเจนเพื่อ “มุ่งจรรโลงไว้ซึ่งงานศิลปะของชาติ” ทั้งตอกย้ำว่าการประกวดนี้ “แตกต่างจากการประกวดของสถาบันอื่น เพราะงานจิตรกรรมบัวหลวงมีเอกลักษณ์เฉพาะโดยเฉพาะการจัดประกวดจิตรกรรมไทยแบบประเพณี ซึ่งเป็นศิลปะประจำชาติที่บรรพชนได้สร้างสรรค์ไว้” (Bangkok Bank Foundation 1996, 78 - 88)

และถือเป็นความพยายามฟื้นฟูศิลปะไทยแบบประเพณีขึ้นอีกครั้งในหมู่ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะทุกภาคส่วน หลังจากที่ศิลปะไทยแบบประเพณีทั้งในแบบดั้งเดิมและแบบที่ผสมผสานกับรูปแบบของศิลปะตะวันตกนั้น เลือนหายไปจากเวทีการประกวดศิลปกรรมตั้งแต่ยุคกลางทศวรรษ 2500 เนื่องจากความนิยมสร้างงานศิลปะที่แสดงถึงพัฒนาการความก้าวหน้าในหมู่ศิลปินรุ่นใหม่ขณะนั้น คือ การสร้างผลงานแนวศิลปะนามธรรม ศิลปะกึ่งนามธรรม หรือศิลปะตามแบบลัทธิเหนือจริงที่รับอิทธิพลมาจากศิลปะในโลกเสรีของตะวันตกเป็นหลัก ศิลปินรุ่นใหม่ขณะนั้นต่อสู้ให้การแสดงศิลปกรรมแห่งชาติเห็นความสำคัญของศิลปะนามธรรม ซึ่งผลของมัน นำสู่การเติบโตอย่างถึงขีดสุดของศิลปะนามธรรม กึ่งนามธรรม และศิลปะตามแบบลัทธิเหนือจริงในการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติตั้งแต่ พ.ศ. 2508 เป็นต้นมา ด้วยเหตุนี้ การเกิดขึ้นของการประกวดจิตรกรรมบัวหลวง ใน พ.ศ. 2517 จึงกลายเป็นหมายเหตุที่สำคัญของศิลปะไทยแบบประเพณีที่กลับมามีบทบาทอีกครั้งในวงการศิลปะร่วมสมัยของไทย

จุดยืนของการประกวดจิตรกรรมบัวหลวงที่สนับสนุนงานจิตรกรรมไทยแบบประเพณีและรวมถึงงานจิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัยที่ผสมผสานระหว่างจิตรกรรมไทยแบบประเพณีกับรูปแบบศิลปะสมัยใหม่จากตะวันตกทำให้จิตรกรรมไทยแบบประเพณีที่นำเสนอเนื้อหาเรื่องพุทธศาสนา ประเพณี วัฒนธรรม พิธีกรรม และวิถีชีวิตชาวไทยในอดีต ในสังคมเกษตรกรรมกลับมาได้รับความนิยมสร้างและเสพชมกันอีกครั้ง ความสำเร็จนี้ส่งผลให้เกิดคลื่นแห่งการพัฒนาศิลปะไทยขึ้นอีกหลายระลอก อาทิ การเปิด “ภาควิชาศิลปะไทย” ขึ้นที่คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ใน พ.ศ. 2518 หรือการจัดตั้งกลุ่ม “ศิลป์ไทย 23” ขึ้นใน พ.ศ. 2523 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ “ต่อต้านกระแสวัฒนธรรมต่างชาติและพัฒนาฟื้นฟูศิลปะไทยไปสู่แนวทางร่วมสมัยเน้นการแสดงออกความรู้สึกอารมณ์ของความเป็นไทย” (Kunavichayanont 2002, 131) หรือการที่แนวทางการสร้างงานจิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัยได้ถูกนำไปใช้ในการจัดประกวดศิลปกรรมในเวทีอื่น ๆ อีกมากมาย ต้องกล่าวว่า ศิลปินไทยร่วมสมัยจำนวนไม่น้อยที่สร้างงานจิตรกรรมไทยแบบประเพณี และจิตรกรรมไทยแบบร่วมสมัยหรือนำสองแนวทางมาผสมผสานกันเพื่อนำเสนองานในแนวทาง “พุทธศิลป์” ต่อมาหลายคนสั่งสมชื่อเสียงจนประสบความสำเร็จทั้งในแง่ของชื่อเสียงและการตลาด อาทิ เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ และปัญญา วิจินธนสาร เป็นต้น กระทั่งต่อมา แนวทางการผสมผสานจิตรกรรมไทยแบบประเพณีเข้ากับอิทธิพลในเชิงรูปแบบจากศิลปะสมัยใหม่ของตะวันตกยังกลายเป็นแนวทางการแสดงออกที่สำคัญต่อการถ่ายทอดงาน “ศิลปะเฉลิมพระเกียรติ” ที่เติบโตและได้รับความนิยมอย่างมากทั้งในหมู่ผู้สร้างและผู้เสพชมในช่วงตั้งแต่กลางทศวรรษ 2520 ต่อเนื่องถึงทศวรรษ 2530 แนวทางนี้ต่อมายังประสบความสำเร็จต่อสาธารณชนจำนวนมากอีกครั้ง เมื่อ พ.ศ. 2539 ในวโรกาสที่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ทรงครองสิริราชสมบัติ ครบ 50 ปี ซึ่งมีการพิมพ์และจำหน่ายบทพระราชนิพนธ์ของพระองค์เรื่อง “พระมหากษัตริย์” (The Story of Mahajanaka) นอกจากจะทรงพระราชนิพนธ์แล้ว ยังทรงให้ความสำคัญกับภาพประกอบพระราชนิพนธ์ภาพประกอบส่วนหนึ่งเป็นภาพฝีพระหัตถ์ประดิษฐ์ด้วยคอมพิวเตอร์ แต่ที่สำคัญคือ พระองค์ทรงงานร่วมกับศิลปินร่วมสมัยของไทยอีกจำนวน 8 คน ประกอบด้วย ประหยัด พงษ์ดำ, พิชัย นิรันดร์, ปรีชา เกาทอง, เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์, ปัญญา วิจินธนสาร, ธีระวัฒน์ คณนະ, จินตนา เปี่ยมศิริ และเนติกร ชินโย ซึ่งพระองค์ทรงงานร่วมกับศิลปินทั้ง 8 คนนี้ตั้งแต่ช่วง พ.ศ. 2537 โดยครั้งนั้นพระองค์ทรงมีแนวพระราชดำริ

ที่ชัดเจนดังที่ ปัญญา วิจินธนสาร กล่าวตอนหนึ่งว่า “แนวพระราชดำริ คือ ต้องการให้เป็นงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย...” (Suwanperm 2016, Online)

ภาพผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยของศิลปินไทยทั้ง 8 คน ถูกนำเสนอตามพระราชประสงค์ของพระองค์ที่ต้องการให้ภาพเป็นจุดสร้างความสนใจและดึงดูดให้คนได้เข้าไปอ่านเนื้อหาอันเป็นสาระสำคัญ ซึ่งงานครั้งนี้พระองค์ทรงมีพระราชวินิจฉัย ทรงปรับแก้ไขผลงานของศิลปินและทรงตรวจแก้ความถูกต้องของข้อมูล รายละเอียดของผลงานในส่วนต่าง ๆ กระทั่งออกสู่สาธารณชน ซึ่งเมื่อพระราชชนิพนธ์และภาพประกอบผลงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยของศิลปินทั้ง 8 คนได้รับการเผยแพร่สู่สาธารณชนก็ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก

ที่กล่าวมาทั้งหมดนี้ ผู้เขียนวิเคราะห์ว่า ปัจจัยทั้งสองประการที่กล่าวมาล้วนมีส่วนผลักดันที่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ทรงเลือกแนวทางการนำ “สิ่งใหม่” อันหมายถึง การนำอิทธิพลเชิงรูปแบบและลักษณะการถ่ายทอดผลงานตามแบบศิลปะหลักวิชาและศิลปะสมัยใหม่ของตะวันตก” กับ “สิ่งเก่า” อันหมายถึง รูปแบบและลักษณะของศิลปะไทยตามแบบประเพณีดั้งเดิมมาผสมผสานเข้าไว้ด้วยกัน สำหรับการบูรณะภาพจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถานครั้งใหม่ที่เริ่มต้นขึ้นในช่วง พ.ศ. 2542 นี้



ภาพที่ 3 พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาอานันทมหิดล พระอัฐมรามาธิบดินทร
และสมเด็จพระราชาอนุชาเสด็จพระราชดำเนินเยือนลำเพ็ญ
(source: Crown Property Bureau 2013, 116)

การกำหนดเรื่องราวในจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถานทั้ง 8 ช่องครั้งนี้ ได้กำหนดเริ่มจากเหตุการณ์ในสมัยรัชกาลที่ 4 ถึงรัชกาลที่ 9 ทั้งนี้ในหนังสือ “รัตนะแห่งจิตรกรรม จิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถาน ศิลปกรรมสมัยรัชกาลที่ 9” ได้ให้รายละเอียดของการกำหนดเนื้อหาในแต่ละช่องดังนี้

“...ผนังด้านใต้ช่องที่ 1 และช่องที่ 2 เหตุการณ์สมัยรัชกาลที่ 4 พระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงริเริ่มสร้างพระพุทธรัดนสถานเพื่อประดิษฐานพระพุทธรูปยรัตนจักรพรรดิพิมลณมัย ช่องที่ 3 เหตุการณ์รัชกาลที่ 5 พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงแปลงพระวิหารพระพุทธรัดนสถานเป็นพระอุโบสถเพื่อทรงพระผนวช ช่องที่ 4 เหตุการณ์รัชกาลที่ 6 พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงอภิเษกสมรสอย่างสากล แล้วเสด็จฯ พระพุทธรัดนสถาน มีเหตุการณ์ในรัชสมัยมาแสดง ได้แก่ การสร้างเรือรบหลวงพระร่วง และประกาศร่วมสงครามโลกครั้งที่ 1 จบด้านทิศใต้ 4 ช่อง ผนังด้านหลังบุษบกประดิษฐานพระพุทธรูปยรัตนจักรพรรดิพิมลณมัยเป็นทิศตะวันตกกวนมาทิศเหนือ เริ่มต้นจากด้านในเป็นช่องแรก ช่องที่ 5 เหตุการณ์รัชกาลที่ 7 พระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงให้ความสำคัญแก่เด็ก ทรงนำพระเยาวราชวงศ์ ข้าทูลละอองธุลีพระบาทฝ่ายในเดินเวียนรอบพระพุทธรัดนสถานในพระราชพิธีบำเพ็ญพระราชกุศลวิสาขบูชาและการสมโภชพระนคร 150 ปี ช่องที่ 6 เหตุการณ์รัชกาลที่ 8 พระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาอานันทมหิดล พระอัฐมรามาธิบดินทรเสด็จนิวัติพระนครเมื่อพุทธศักราช 2488 ทอดพระเนตรพระพุทธรัดนสถานเพื่อเริ่มการปฏิสังขรณ์ และเสด็จพระราชดำเนินไปทรงเยี่ยมชุมชนชาวจีนที่ลำเพ็ง ช่องที่ 7 และช่องที่ 8 เหตุการณ์รัชกาลที่ 9 พระบาทสมเด็จพระปรเมนทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ทรงพระผนวช ณ พระพุทธรัดนสถาน พระราชพิธีและโบราณราชประเพณีสำคัญที่ทรงฟื้นฟู เหตุการณ์บ้านเมืองและพระราชกรณียกิจเพื่อการเกื้อกูลอาณาประชาราษฎร์...” (Crown Property Bureau 2013, 100)

การผสมผสานรูปแบบของจิตรกรรมสมัยใหม่เข้าในงานจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถานครั้งนี้ รากฐานที่สำคัญอย่างมากคือ ความพยายามถ่ายทอดรูปแบบเหมือนจริงเพื่อให้จิตรกรรมนี้เป็นดังหลักฐานทางประวัติศาสตร์ให้ชนรุ่นหลังได้ศึกษา ด้วยเหตุนี้การถ่ายทอดภาพของสถาปัตยกรรม ภาพใบหน้าบุคคล ภาพของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ภาพพาหนะ ตลอดจนรายละเอียดต่าง ๆ ของวัฒนธรรมหรือประเพณีที่ปรากฏในภาพจึงเน้นการเขียนถ่ายทอดแบบเหมือนจริง มีรายละเอียดของใบหน้าและเน้นให้ถูกหลักกายวิภาคตามแบบศิลปะหลักวิชาของตะวันตกซึ่งจิตรกรได้สร้างสรรค์ตามพระราชกระแสรับสั่งของพระองค์ดังตอนหนึ่งมีความว่า “...รูปฝาผนังแบบเดิมเป็นคลาสสิก จะไม่เขียนรายละเอียดตามหน้าคน เขียนใหม่ต้องทำเป็น Stylized (เหมือนจริง) เป็นจิตรกรรมสมัยใหม่ 2 มิติ มีการตัดเส้น...”

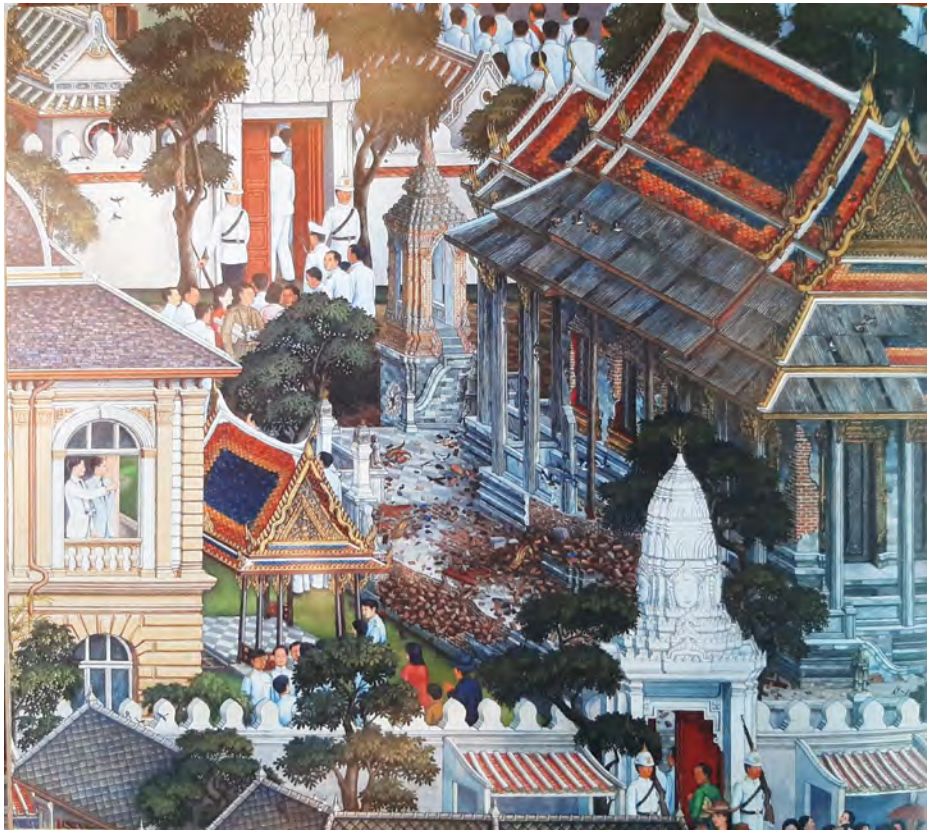
นอกจากนี้ยังทรงมีพระราชวินิจฉัยตรวจสอบรายละเอียดทุกส่วนให้ถูกต้อง ดังกรณีเครื่องแต่งกายของพสกนิกรที่มาเฝ้าทูลละอองธุลีพระบาทรับเสด็จ เมื่อเสด็จพระราชดำเนินเยือนลำเพ็ง โดยให้คณะทำงานได้เข้าสัมภาษณ์พ่อค้าชาวจีนหรือคนที่เคยไปร่วมรับเสด็จ ดังมีพระราชกระแสว่า

“...ไปสัมภาษณ์พวกที่เคยรับเสด็จก็จะใช้ได้ มีพวกที่เป็นพ่อค้าจีนรอรับเสด็จ ไปถามคุณอุเทน ปอเต็กตึ๊ง (นายอุเทน เตชะไพบูลย์) ...การแต่งกายชาวจีน กางเกงกุยเฮง กางเกงแพร ก็ต้องมีคนอมยาเส้นแบบจีน ไม่ต้องมีกางเกง ลีวายส์ ตอนนั้นยังไม่มี ไปปรึกษาพวกปอเต็กตึ๊ง ถือว่าเขาสำคัญ...” (Crown Property Bureau 2013, 73)

หรือทรงมีพระราชวินิจฉัยเกี่ยวกับพาหนะประเภทต่าง ๆ นับตั้งแต่รัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่งเป็นสิ่งที่ทรงทอดพระเนตรด้วยพระองค์เอง จึงทรงพระกรุณาโปรดเกล้าโปรดกระหม่อมพระราชทานข้อชี้แนะแก่คณะทำงาน ดังกรณีของเครื่องบินและรถพระที่นั่งที่ทรงพระราชทานข้อชี้แนะตอนหนึ่งว่า “...เครื่องบินสีขาวทำให้เด่นผิดส่วน นี่อ้วนไป ต้องเป็นสีเขียว จะกลมกลืนมากกว่า นี่มันแรงไป เราต้องมาเครื่องบินดาโกต้า ส่วนรถพระที่นั่งโมเดิร์นเกินไป ตอนนั้นมีรถเดมเลอร์ โรลสรอย...” หรือที่ทรงพระราชทานข้อชี้แนะเกี่ยวกับรถไฟ ดังความว่า “...ตอนนั้นมีรถไฟในรูปไม่ใช่นี้นี่สมัยใหม่เกินไป แก่นิดหน่อยไม่มาก ให้เห็นด้านข้าง ด้านหลังในรูปบ้างไปซักหนึ่ง...” (Crown Property Bureau 2013, 75)

การเน้นความถูกต้องของส่วนประกอบต่าง ๆ ภายในภาพ ทำให้ภาพจิตรกรรมที่เขียนขึ้นใหม่ในพระพุทธรต้น-สถานนี้ปรากฏในรูปแบบของจิตรกรรมไทยร่วมสมัยที่ผสมผสานเข้ากับรูปแบบของจิตรกรรมไทยประเพณีดั้งเดิมที่มีอยู่ได้อย่างลงตัว ถือเป็นจิตรกรรมฝาผนังที่มีเอกลักษณ์อันโดดเด่น ซึ่งนอกจากความถูกต้องและความเหมือนจริงในรายละเอียดต่าง ๆ ที่ประกอบกันขึ้นเป็นเรื่องราวภายในภาพแล้ว ลักษณะการถ่ายทอดรูปแบบในจิตรกรรมฝาผนังนี้ยังสะท้อนถึงการนำแนวทางศิลปะหลักวิชาของตะวันตกเข้ามาผสมผสานกับลักษณะการถ่ายทอดของจิตรกรรมไทยประเพณีด้วย ดังที่ มณฑิธร ชูเสือหึง หนึ่งในจิตรกรผู้วาดภาพจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรต้นสถานนี้กล่าวอธิบายไว้ตอนหนึ่งของการเขียนภาพบุคคลในขบวนพระยุหยาตราทางสถลมารคที่ปรากฏในจิตรกรรมช่องที่ 5 - 8 ว่า

“...การวาดภาพขบวนพระยุหยาตราทางสถลมารคนี้อาศัยภาพถ่ายจริงประกอบ ทั้งการแต่งกายของบุคคลในภาพ รายละเอียดของเครื่องราชอิสริยาภรณ์ ซึ่งผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์ได้เข้ามาตรวจสอบความถูกต้องของเครื่องแต่งกาย ภาพจิตรกรรมในส่วนนี้ปรับมุมมองและแสงเงาของภาพให้มีลักษณะเป็นจิตรกรรมไทยผสมผสานกับวิธีการเขียนภาพแบบตะวันตก ลักษณะของเงาตกทอด โดยแสงจะเข้ามาทางด้านหน้า เพื่อให้ภาพดูมิติ บุคคลในภาพมีส่วนส่วนทางกายวิภาคที่ถูกต้อง แต่มีการตัดเส้นรอบนอกแต่เพียงบางส่วน...” (Crown Property Bureau 2013, 114)



ภาพที่ 4 ภาพจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัตนสถาน ว่าด้วยเรื่องราวครั้งพระพุทธรัตนสถานได้รับความเสียหาย
จากแรงสั่นสะเทือนของระเบิดเมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2
(source: Crown Property Bureau 2013, 76)

ขณะที่ เจริญ อันเจริญ หนึ่งในจิตรกรผู้เขียนภาพต้นไม้ในงานครั้งนี้ได้อธิบายถึงลักษณะการถ่ายทอดรูปทรงต้นไม้
ในผลงาน ซึ่งสะท้อนถึงความพยายามนำสิ่ง “ใหม่” กับ “เก่า” มาผสมผสานเข้าด้วยกัน ดังความช่วงหนึ่งว่า

“...การเขียนภาพต้นไม้ในจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัตนสถานมีความพิเศษคือ เขียนให้มีลักษณะกิ่งไทย กิ่งสาคร
สามารถมองได้ 2 แบบ ต้นไม้บางส่วนเขียนดูคล้ายต้นไม้จริง เพราะต้นไม้เหล่านั้นมีอยู่จริงตามเนื้อเรื่องนั้น ๆ ภาพนี้
เล่าเรื่องเกษตรพอเพียง มีต้นมะละกอ ต้นกล้วย ต้นมะพร้าว นาข้าว ไม่ใช่ใช้วิธีการตัดเส้นแบบงานไทยประเพณี
เขียนแบบงานสากล เพียงแต่ไม่เน้นให้มีน้ำหนักและมิติมากเหมือนภาพเขียนแบบตะวันตก มองดูแล้วรู้ว่า
เป็นต้นอะไร ต้นไม้บางต้นไม่บ่งบอกว่ามันเป็นต้นอะไร ใช้วิธีการลงน้ำหนัก แต้มใบ เป็นพุ่ม เป็นกลุ่มก้อน เหมือน
งานไทยประเพณี แต่มีมิติ ดูเหมือนว่านกและกระรอกเข้าไปอยู่ในต้นไม้ได้ มองในภาพรวมแล้วเป็นการเขียน
ภาพจิตรกรรมแบบไทย แต่มีมิติคล้ายจิตรกรรมสากล...” (Crown Property Bureau 2013, 117)

สำหรับศิลปินที่สร้างผลงานครั้งนี้ล้วนเป็นข้าราชการของกรมศิลปากร อาทิ ศักย ขุนพลพิทักษ์, เกียรติศักดิ์
สุวรรณพงศ์, มณฑิร ชูเสื่อหิง, อัครพล คล่องบัญชี, เจริญ มาบุตร และเจริญ อันเจริญ เป็นต้น การเขียนภาพ
พระพุทธรัตนสถานในครั้งนี้ถือเป็นการอุปถัมภ์ศิลปะของพระองค์ที่ก่อให้เกิดงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยอันทรง
คุณค่าเป็นที่ปรากฏ ที่สำคัญคือทรงเน้นย้ำให้ว่า “สิ่งใหม่” คือ รูปแบบและแนวทางศิลปะหลักวิชาของตะวันตก

มาผสมผสานเข้ากับ “สิ่งเก่า” คือ จิตรกรรมไทยประเพณีดั้งเดิมให้ลงตัว ถือเป็นการอุปถัมภ์งานศิลปะของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ที่เป็นการอนุรักษ์ควบคู่ไปกับการพัฒนางานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย นอกจากนี้ การที่พระองค์ทรงเน้นถึงความถูกต้องของรายละเอียดต่าง ๆ ภายในภาพ โดยทรงให้คณะทำงานสัมภาษณ์ผู้รู้หรือผู้เคยร่วมเหตุการณ์ในอดีตเพิ่มเติมและให้บุคคลเหล่านั้นบางส่วนเข้ามามีส่วนร่วมในการตรวจสอบความถูกต้อง สิ่งเหล่านี้สะท้อนความสำคัญของจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถาน ในฐานะของภาพบันทึกเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์เพื่อที่จะให้อนุชนรุ่นหลังได้ใช้เป็นหลักฐานในการศึกษาต่อไปได้ในอนาคต

บทสรุป

พระพุทธรัดนสถานภายในพระบรมมหาราชวัง สร้างในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เพื่อประดิษฐานพระพุทธรูปยรัตนจักรพรรดิพิมลมณีนัย เป็นศาสนสถานที่สะท้อนถึงพระราชศรัทธาของพระมหากษัตริย์ทุกพระองค์ที่มีต่อพระพุทธรูปยรัตนจักรพรรดิพิมลมณีนัย ต่อมาใน พ.ศ. 2484 เมื่อประเทศไทยเผชิญกับภัยสงครามโลกครั้งที่ 2 พระพุทธรัดนสถานได้ชำรุดเสียหาย กระทั่งพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาอานันทมหิดล พระอัฐมรามาธิบดินทร ได้เสด็จนิวัติประเทศไทยเป็นครั้งที่ 2 พร้อมด้วยสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนี และพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตร ซึ่งขณะนั้นทรงดำรงพระอิสริยยศเป็นสมเด็จพระอนุชา ได้ทรงกราบบังคมทูลขอพระบรมราชานุญาตให้นำแผ่นสังกะสีมาปิดหลังคาพระพุทธรัดนสถานส่วนที่ได้รับความเสียหายไว้ หลังจากนั้นใน พ.ศ. 2504 จิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถานได้รับการบูรณะครั้งแรกโดยศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี และคณะ การบูรณะครั้งนั้นสะท้อนถึงการนำอิทธิพลของศิลปะหลักวิชาแบบตะวันตกมาผสมผสานกับศิลปะไทยแบบประเพณีได้เป็นอย่างดี ยิ่งสะท้อนถึงการนำหลักวิชาความรู้ภายใต้หลักสูตรของมหาวิทยาลัยศิลปากรขณะนั้นที่เน้นสร้างศิลปินไทยที่มีทั้งความรู้ทางศิลปะตะวันตกและไม่หลงลืมรากเหง้าของศิลปะแบบไทยประเพณีมาสร้างผลงานให้เป็นที่ปรากฏ ต่อมาใน พ.ศ. 2542 ด้วยพระราชศรัทธาที่พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช บรมนาถบพิตรทรงมีต่อพระพุทธรัดนสถานเป็นอย่างมาก จึงทรงมีพระราชประสงค์ให้จัดสร้างจิตรกรรมฝาผนังพระพุทธรัดนสถานขึ้นใหม่ โดยเน้นนำเสนอเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธรัดนสถานและเหตุการณ์บ้านเมืองตั้งแต่รัชสมัยของรัชกาลที่ 4 – รัชกาลที่ 9 เพื่อให้คนรุ่นหลังได้ศึกษาประวัติศาสตร์ที่ถูกต้อง ความถูกต้องของข้อมูลกลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ทรงมีพระราชดำริให้นำ “สิ่งใหม่” คือ รูปแบบและแนวทางศิลปะหลักวิชาของตะวันตกมาผสมผสานเข้ากับ “สิ่งเก่า” คือ จิตรกรรมไทยประเพณีดั้งเดิม ส่งผลให้รูปแบบของจิตรกรรมฝาผนังนี้ถูกถ่ายทอดออกมาแบบเหมือนจริงเน้นรายละเอียดที่ถูกต้อง ทั้งยังผสมผสานเข้ากับรูปแบบของจิตรกรรมไทยประเพณีที่มีอยู่เดิมได้อย่างลงตัว ถือเป็นการพัฒนาที่สำคัญของงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัยและเป็นการอนุรักษ์ต่อยอดงานศิลปกรรมของไทยให้พัฒนาสืบไปด้วย

References

- Bangkok Bank Foundation. *Bua Luang Rabaisi : Pramuan Phap Rangwan Chittrakam Bua Luang Khrang thi 1 - 19 Nuang Nai Warokat ChaløNg Siri Ratchasombat Hasip Pi Phutthasakkarat SøNgphanharølsamsipkao Phrabatsomdetphrachaoyuhua PhumiphløDunyadetmaharat*. [Bua Luang Painting: Collection of the 1st-19th Bualuang Painting Award on the occasion of the 50th Anniversary Celebration of the Accession to the Throne 1996, His Majesty King Bhumibol Adulyadej the Great]. Bangkok: Bangkok Bank Foundation, 1996.
- Bhirasri, S. “Kao kub Mai. [Old and New].” Translated by Phrya Anumand Ratchathon. In *National Art Exhibition Catalogue*. Bangkok: Fine Arts Department, 1949.
- Crown Property Bureau. *Rattana Hang Jittakam; Jittakam Fa Phanang Pra Bhut Rattan Sathan Sillapagum Samai Ratchakarn Ti 9*. [Precious of Painting: mural painting at the Buddhist places, Fine Art of King Rama 9]. Bangkok: Crown Property Bureau, 2013.
- Kamwilai, N. *Silpa Bhirasri Kub Looksit*. [Silpa Pirasri with his students]. Bangkok: Silpa Pirasri Research Center, 1999.
- Kunavichayanont, S. *Jak Sayam Kao Su Thai Mai : Wa Duay Kwam Prik Pan Kong Sillapa Jak Praphenee Su Samai Mai Lae Ruam Samai*. [From Old Siam to Neo-Thai deal with reversal of art: From traditional to Modern and Contemporary]. Bangkok: Silapakorn University Art Gallery, 2002.
- Suwanperm, C. “Kong Kwan Jak Pha Ra Cha; Pab Jittagum Pramaha Janaka Ngan Sin Soot Vijit Hang Pandin. [‘The Gift from the King’ Mahajanaka Painting, Splendid Art of the land].” Post to day. Accessed 2016. <https://www.posttoday.com/politic/report/462542>.

อัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทย สู่ต้นแบบองค์ความรู้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์เชิงสร้างสรรค์¹

received 24 MAY 2020 revised 23 DEC 2020 accepted 24 DEC 2020

วันวิสาข์ พรหมจีน

นักศึกษาระดับปริญญาเอก

หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการออกแบบ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อติเทพ แจ่มนาลาว (อาจารย์ที่ปรึกษา)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์

หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาการออกแบบ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

การศึกษาอัตลักษณ์ร่วมของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ร่วมระหว่างศาสตร์แห่งศิลปะของตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย รวมถึงงานศิลปกรรมที่มีแรงบันดาลใจมาจากตัวละครที่จำแลงกายที่สร้างสรรค์ขึ้นมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยได้ทำการศึกษาวรรณคดีไทย ทัศนศิลป์ไทย และทำการศึกษาภาพนิทรรศการไทย ผู้ประพันธ์วรรณคดีไทย นักจิตวิทยา นักวิทยาศาสตร์ และพระผู้ชำนาญด้านการเผยแพร่พุทธศาสนา รวมถึงการวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการจำแลงกาย เพื่อวิเคราะห์ สังเคราะห์ และนำองค์ความรู้มาสู่ต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ จำนวน 3 แนวทางคือ คือ วิทยาศาสตร์ วรรณคดีไทย และทัศนศิลป์ เมื่อได้ผลการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายจากแนวทางการสร้างสรรค์ที่ได้กระบวนการวิจัยแล้ว ผู้วิจัยจะนำผลการศึกษามาทำการสร้างสรรค์เป็นชุดผลงาน การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพและนำเสนอเผยแพร่ในรูปแบบของงานนิทรรศการ

จากการศึกษาพบว่า การจำแลงกายของตัวละครในวรรณคดีไทย เกิดจากการแฝงนัยยะคำสอนในเรื่องกิเลสของมนุษย์ ซึ่งใช้ภาษาเป็นเครื่องมือการสื่อสารผ่านวรรณคดีไทย การจำแลงกายมิได้ปรากฏขึ้นเพียงแค่วรรณคดีไทย แต่มีปรากฏขึ้นในดินแดนฝั่งทวีปยุโรป แอฟริกา ตะวันตกเฉียงใต้ และทวีปเอเชีย ได้รับการถ่ายทอดวัฒนธรรมซึ่งกันและกัน ส่งผลให้มีอิทธิพลทางศิลปะ ความเชื่อ มีการถ่ายทอดถึงกัน ผลการศึกษาได้สรุปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ 3 แนวทาง โดยแต่ละแนวทางมีแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครต่างกันดังนี้

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของดุษฎีนิพนธ์ เรื่อง “การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ” หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิตสาขาการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีการศึกษา 2021 ทั้งนี้ รายละเอียดอื่นอันสัมพันธ์กับประเด็นอภิปรายหลักในบทความนี้ รวมทั้งประเด็นอื่นที่เกี่ยวข้องสามารถอ่านและตรวจสอบเพิ่มเติมได้ในงานดุษฎีนิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ โดยได้รับทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรมจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ แผนงานพัฒนาบัณฑิตศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2021

แนวทางที่ 1 หลักการทางวิทยาศาสตร์เป็นตัวนำ โดยเน้นเรื่องฮอร์โมนที่ส่งผลให้ร่างกายมนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในระยะเวลาสั้น ๆ แนวทางที่ 2 การสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์เป็นตัวนำ เน้นการสร้างสรรค์ตามแนวคิดเรื่องบุคลาธิษฐานจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ แนวทางที่ 3 การสื่อความหมายตามวรรณคดีไทยเป็นตัวนำ เน้นบุคลิกลักษณะของตัวละครจากงานประพันธ์ โดยวิเคราะห์อัตลักษณ์เด่นหรือด้อยของตัวละคร

สรุปจากผลการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครจาก 3 แนวทาง สามารถนำทั้ง 3 แนวทางมาประยุกต์ร่วมกันในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เพื่อนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานจากจากจินตภาพ โดยจะเริ่มจากการนำหลักการทางวิทยาศาสตร์เป็นตัวตั้ง จินตนาการและการสร้างสรรค์จากวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทยเป็นตัวตาม (วิทยาศาสตร์: จินตนาการและการสร้างสรรค์) โดยตัวละครที่จำแลงกาย 1 ตัว จะมีการจำแลงกาย 5 ระยะเวลา ที่ใช้วิธีผสมผสานความรู้ทั้ง 2 ศาสตร์เข้าด้วยกัน ในการเชื่อมโยงโดยเอาตรรกะทางวิทยาศาสตร์ผสมผสานกับความคิดจินตนาการสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายสู่การสร้างสรรค์ผลงานเชิงจินตภาพ

คำสำคัญ: อัตลักษณ์ร่วม, จำแลงกาย, วรรณคดีไทย, ทัศนศิลป์ไทย, จินตภาพ

Collective Identity of Disguised Characters in Thai Classical Literature and Thai Visual Arts for the Learning Model of Creative Identity Linkage¹

Wanwisa Promjeen

Ph.D. Candidate,

Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

Atithep Chaetnalao, Ph.D. (Advisor)

Assistant professor,

Doctor of Philosophy Program In Design,

Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

Abstract

The purpose of this research is to study the collective identity of disguised characters in Thai classical literatures and Thai visual arts that are inspired from disguised characters from the past to the present. The data are collected from the reviews on Thai classical literatures and Thai visual arts, and the interviews with Thai artists, Thai authors, psychologists, scientists, and Buddhist monks who have expertise in religious dissemination. Additionally, it includes the analysis of visual artworks that relate to the disguise to analyze, synthesize, and create a linkage learning model of disguised characters in Thai classical literatures to visual arts into three pathways as follows: sciences, Thai classical literatures, and visual arts. After realizing the result of disguised character linkage from the research process. The author have created a set of visual art works to link the disguised characters in Thai classical literatures and hold an exhibition.

From the study, it has been found out that the disguised characters in Thai classical literatures have originated from the implication and lesson about human lust, and use language as the communication tool through Thai classical literatures. Not only does disguise appear in Thai classical literature but it also appears in European, South-west African, and Asian works. People

¹ This article is part of the dissertation “Collective Identity of Disguised Characters in Thai Classical Literature to Create Visual Arts” Doctor of Philosophy Program In Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University Academic Year 2021, other details that relate to the main discussion topics of this article, including other related topics, are available in the complete dissertation. “This Research and Innovation activity is funded by National Research Council of Thailand (NRCT)”

around the world transfer culture to one another and it influences their arts and beliefs. In conclusion, the study summarizes the creative pathways into three, each of which has a different identity linkage, as follows: Pathway 1: the science principle as the main factor to emphasize on hormones that affect the human body and cause changes after short period of time; Pathway 2: creative visual arts as the main factor that emphasizes on the personification from the creator's imagination; and Pathway 3: the message conveying the main factor to emphasize on the personality of the characters by analysis on their strengths and weaknesses.

In the conclusion of the linkage from the three pathways, all of them can be applied together for linking the character identity to create visual artworks, starting from the science principal as the primary factor, while imagination and creativity from Thai classical literature and Thai visual arts will follow (Science, Imagination and Creativity). One disguised character has five patterns of disguises and five steps, a combination of two academics link science logic and imagination into a visual art work. It leads to the identity linkage of disguised characters and the creation of visual arts.

Keywords: Collective Identity, Disguise, Thai Classical Literature, Thai Visual Arts, Visual Art

บทนำ

การจำแลงกายในอดีต ปรากฏขึ้นตามเทพนิยายปกรณัม ความเชื่อเรื่องเทพ การจำแลงกายทั้งหมดที่ปรากฏขึ้นทั่วโลก ทั้งในทวีปยุโรป แอฟริกา ตะวันตกเฉียงใต้ และทวีปเอเชีย พบว่าแนวความคิดและความเชื่อเรื่องการจำแลงกาย ถูกกำหนดด้วยความเชื่อตามเรื่องปรัมปราและตำนานที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้า วิบุรุษ ธรรมชาติของโลก ความเชื่อของชาวกรีกโบราณ และเป็นรากฐานที่มาของความเชื่อค่านิยม ตำนานกรีกจึงเป็นรากฐานความเชื่อ และชีวิตความเป็นอยู่ของชาวยุโรป ต่อมาชาวโรมันรุ่งเรืองขึ้น ก็ได้รับอิทธิพลความเชื่อและตำนานของกรีก ทำให้กรีกสืบทอดต่อมาจนกลายเป็นตำนานกรีก-โรมัน (Jutharat 2004, 9) กรีก-โรมันในกาลอดีตที่ซึ่งความคิดและจินตนาการมารวมกันเป็นเรื่องราว เทพปกรณัม หมายถึง เรื่องเล่าที่ถ่ายทอดกันเป็นเวลายาวนาน เป็นเรื่องที่เล่าถึงสิ่งมีชีวิตในรูปแบบของการใช้สัญลักษณ์ของพลังทางธรรมชาติ หรือลักษณะของเงื่อนไขความเป็นมนุษย์ เรื่องราวมักเกี่ยวข้องกับศาสนาและความเชื่อของมนุษย์ สังคมที่อยู่ร่วมและปรากฏการณ์ธรรมชาติที่อยู่เหนือการรับรู้ (Thawikan 1986, 18) คติความเชื่อจากเทพปกรณัมกรีกและโรมันที่แสดงเรื่องราวผ่านลักษณะของตัวละคร เหตุการณ์ภัยธรรมชาติ และเหตุการณ์สู้รบของตัวละคร เพื่อแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละครเป็นलगบอกเหตุการณ์ล่วงหน้า และเป็นสัญลักษณ์แทนกลุ่มคนในสังคม (Beauregard and Loveamongko 2002, 10) นอกจากนี้การจำแลงกายเกิดจากการได้รับอิทธิพล ความเชื่อทางศาสนาและความศรัทธาเรื่องเทพจำแลงกาย การเวียนว่ายตายเกิดของสรรพสิ่งในร่างที่แตกต่างตามกรรมและวาระการจำแลงกายจึงปรากฏเป็นหลักฐานสำคัญให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องการจำแลงกายตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อีกทั้งยังมีอิทธิพลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์หลากหลายแขนง

นับแต่สมัยสุโขทัยมาวรรณคดีไทยเนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวเนื่องกับพุทธศาสนา คำสอน และการบันทึกเรื่องราวและเหตุการณ์สำคัญของยุคสมัย (Ruengruglikit 2001, 28) กวีไทยได้สร้างสรรค์วรรณคดีที่ควรรักษาเป็นมรดกไทยไว้จำนวนมาก วรรณคดีที่กวีวางโครงเรื่องเองและที่มาจากเค้าโครงเรื่องราวก่อนหน้านี้ มีทั้งเรื่องสวรรค์และภาคพื้นดิน มีบทบาทของเทวดาปนกับบทบาทมนุษย์ มีไสยศาสตร์ต่าง ๆ เช่น การใช้เวทมนตร์คาถาสกตจิต กวีจะต้องมีความสามารถมากเป็นพิเศษจึงจะสร้างเรื่องขึ้นได้ และเมื่อสร้างขึ้นแล้ว เรื่องนั้น ๆ ก็มักจะได้รับความนิยมเป็นอย่างสูง (Romyanan 1997, 115) สิ่งที่น่าสังเกตในวรรณคดีไทยที่กวีแต่งเรื่องขึ้นเอง คือมีตัวละครบางตัวที่ช่วยสร้างเรื่องราวให้น่าสนใจยิ่งขึ้น โดยการจำแลงกาย นับเป็นเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทยที่ส่งผลให้การดำเนินเรื่องราวสนุก น่าติดตาม และมีชั้นเชิงมากยิ่งขึ้น ผู้ประพันธ์มักใช้การจำแลงกายของตัวเองทำให้เรื่องราวน่าติดตาม โดยแสดงถึงความสามารถ อธิฤทธิ์ของตัวเอง ซึ่งเป็นวิธีการที่ให้น่าสนใจชวนติดตามตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง อีกทั้งยังมีบทบาทสำคัญต่อเรื่องราว คำว่า “แปลง” คือ “เปลี่ยนสิ่งเดิมให้ผิดแปลกออกไปเปลี่ยนรูปทั้งหมดให้กลายเป็นอีกรูปหนึ่ง เช่น ยักษ์แปลงเป็นมนุษย์ จำแลงกว่า หรือหมายถึงเปลี่ยนจากรูปเดิมแต่บางส่วน เช่น คนดีแปลงเป็นคนง่าย” (Office of the Royal Society 2003, 719)

สาระสำคัญของการจำแลงกายในวรรณคดีไทยมักสื่อคติธรรม “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” แฝงในเนื้อเรื่องอันเป็นสาระสำคัญของเรื่องผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวละคร และความคิดนี้เป็นสาระสำคัญ (Department of Cultural Promotion 1991, 21) รวมทั้งเป็นแก่นเรื่องในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราชด้วย (Ruengruglikit 2016, 2) บทละครเรื่องรามเกียรติ์ได้รับอิทธิพลมาจากคติของทั้งพราหมณ์ ฮินดู มักสื่อคติธรรมแฝงในเนื้อเรื่องอันเป็นสาระสำคัญของเรื่องผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวละคร (Sujjapun 2010, 11)

ความน่าสนใจของวรรณคดีไทยที่รุ่งเรืองจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ คือ การจำแลงกายของตัวละครที่แฝงคติธรรม แต่ในปัจจุบันการถ่ายทอดตัวละครที่จำแลงกายยังขาดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครในการสร้างจินตภาพ อัตลักษณ์ (Identity) นั้นมีรากศัพท์ มาจากคำว่า Identitas ในภาษาลาติน เดิมใช้คำว่า Idem ซึ่งมีความหมายว่า เหมือนกัน (The same) อัตลักษณ์เป็นคำที่ใช้กันโดยทั่วไปตั้งแต่สมัยศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา อภิญา เฟื่องฟูสกุล (Feungfusakul 2003, 105) อ้างถึง Rom Harre ไว้ว่า อัตลักษณ์บุคคลกลายเป็นอัตลักษณ์ทางสังคมและกระบวนการที่สังคมหล่อหลอมอัตลักษณ์บุคคลขึ้นมา เพื่อสร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นเป็นอัตลักษณ์ในแบบใหม่ ๆ “อัตลักษณ์” เป็นสิ่งที่ซ้อนทับคาบเกี่ยวอยู่ระหว่างตัวตนหรืออัตลักษณ์ที่มีความสัมพันธ์กับสังคม อันหมายถึงโครงสร้างสังคมที่เป็นปัจจัยกำหนดพฤติกรรมการแสดงออกที่เกี่ยวข้องกับบทบาท หน้าที่ ความสัมพันธ์ทางสังคมของปัจเจกบุคคลต่อผู้อื่นในสังคม (Social Structure Determinism) กับอัตลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความคิดและการตีความของปัจเจกบุคคลในการนิยามความหมายของตนเองที่มีความสัมพันธ์กับบริบทแวดล้อม ดังนั้น อัตลักษณ์จึงมีมิติที่ซ้อนทับระหว่างโครงสร้างทางสังคมกับการนิยามของปัจเจกบุคคลในฐานะผู้กระทำ (Laungaramsri 2003, 117)

ปัจจุบันงานภาพเคลื่อนไหวแนวแฟนตาซี บทบาทของตัวละครมีความสามารถในการจำแลงแปลงกายได้มากมาย แต่ยังขาดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครระหว่างการจำแลงแปลงกาย ที่สามารถทำให้คนดูเชื่อว่าเป็นตัวละครตัวเดียวกันได้อย่างชัดเจน ดังนั้นจึงควรมีการสังเคราะห์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่เหมาะสม และนำมาสร้างองค์ความรู้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์สู่การออกแบบตัวละคร

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะค้นหากระบวนการเชื่อมโยงคุณสมบัติต่าง ๆ ของตัวละครที่จำแลงกาย เนื่องจากเป็นตัวละครที่เป็นตัวเดียวกัน ผู้วิจัยจึงต้องการค้นคว้าหลักของการเชื่อมโยงตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมไม่เกิดความสับสนในเรื่องของรูปลักษณะทางกายภาพของตัวละครที่จำแลงกายและสามารถเข้าใจได้ในทันทีว่าตัวละครที่จำแลงกายเป็นตัวละครเดียวกัน ถึงแม้รายละเอียดหลักของตัวละครจะถูกปรับเปลี่ยนไป ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องการสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่วรรณคดีไทย สร้างจินตภาพใหม่ที่มีคุณค่าในการรับชม จากการตีความจากจุดมุ่งหมายและบทบาทของตัวละครในวรรณคดี เพื่อเป็นการเคารพต่อรากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิม และใช้ปรัชญาคติแฝงในการจำแลงกายของผู้ประพันธ์สร้างความเข้าใจต่อคนในยุคปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงต้องการหากระบวนการ แนวคิด และหลักการในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย จากองค์ความรู้ทางอารยธรรม การตีความเชิงนามธรรมสู่รูปธรรมในการสร้างสรรค์ให้เกิดจินตภาพ เพื่อสร้างต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายสำหรับงานภาพเคลื่อนไหวโดยจินตนาการจากวรรณคดีไทยในท้องถิ่น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวรรณคดีไทยที่มีการจำแลงกายของตัวละคร
2. เพื่อวิเคราะห์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย
3. เพื่อพัฒนาต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครในวรรณคดีไทย
4. เพื่อพัฒนาแนวคิดใหม่และกระบวนการสร้างสรรค์ตัวละครโดยใช้อัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายจากวรรณคดีไทย
5. ได้องค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ในอดีต ปัจจุบัน และแนวทางการสร้างสรรค์ใหม่เพื่อให้ตัวละครที่จำแลงกายมีเอกลักษณ์ใหม่ที่ชัดเจนมากขึ้น เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครที่มีการจำแลงกายแก่ผู้ที่ต้องการจะศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบตัวละครประเภทดังกล่าว โดยวิเคราะห์จากพื้นฐานทางวัฒนธรรมและนำจุดเด่นของตัวละครมาประยุกต์ใช้

กลุ่มเป้าหมาย

1. นักออกแบบคาแรคเตอร์ ผู้สนใจในการออกแบบตัวละครที่มีการจำแลงกาย ให้มีการเชื่อมโยงตัวละครระหว่างก่อนและหลังจำแลงกายได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาออกแบบตัวละคร

นักออกแบบตัวละคร (Character designer) คือ ศิลปินวาดภาพด้วยมือผู้สร้างภาพวาดต้นแบบตัวละครสำหรับสื่อต่าง ๆ ซึ่งเป้าหมายของผู้ออกแบบตัวละครคือ สร้างตัวละครที่เหมาะสมเพื่อเติมเต็มกับความต้องการของบทฉาก เกมส์ หรือเรื่องราวอื่น ๆ ซึ่งผลงานของนักออกแบบตัวละครมักจะปรากฏในการ์ตูนช่อง (Comic strips) แอนิเมชันทางโทรทัศน์ (Television animation) ภาพยนตร์แอนิเมชัน (Feature film animation) หนังสือการ์ตูน (Comic books) คอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (Computer animation) หรือภาพวาดล้อเลียน (Humorous illustration) หากเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ที่ใช้คนแสดง (Live Action) นักออกแบบตัวละครก็เปรียบเสมือนผู้คัดเลือกนักแสดงที่มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหา “หน้าตา” และรูปแบบการแสดงที่เหมาะสมกับแต่ละบทบาท ตัวละครจะแข็งทื่อไม่สมบทบาทหากศิลปินไม่สามารถวาดตัวละครให้แสดงความรู้สึกที่บุคลิกลักษณะของตัวละครได้ (Bancroft 2006, 20 - 21)

แอนิเมชันเป็นศาสตร์ศิลปะเกือบทุกสายมารวมกัน วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ศิลปะการวาดรูป การขึ้นโมเดล การเคลื่อนไหว บทการเขียน ดนตรี (Panichrutiwong 2020, online)

การออกแบบคาแรคเตอร์ดีไซน์เพื่อกลุ่มเป้าหมาย นักออกแบบสามารถประยุกต์หรือสร้างแรงบันดาลใจ เพื่อนำไปประกอบในงานที่มีงานสร้างสรรค์คาแรคเตอร์ เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับสื่ออีกหลายประเภท ที่สามารถสร้างมูลค่าได้อีกมหาศาล (Narkpaichit 2014, 199 - 208)

การออกแบบตัวละคร คือ การสร้างตัวละครขึ้นมาใช้จากจินตนาการ โดยผ่านแนวคิดหรือหัวข้อที่ถูกกำหนดขึ้น ซึ่งประกอบด้วย เนื้อเรื่อง แนวคิด ข้อมูลตัวละคร และรูปแบบในทางที่ต้องการ ดังนั้น การออกแบบตัวละครเป็นบุคลิกพิเศษเฉพาะตัวของตัวการ์ตูน ตัวการ์ตูนที่ดีควรมีเอกลักษณ์ของตัวเอง เพื่อให้คนดูสนใจ จดจำ และติดตาม ทั้งนี้ สามารถใช้บุคลิกพิเศษของตัวละครแต่ละตัวเพิ่มสีสันให้กับเนื้อเรื่องของการ์ตูนได้ด้วย (Harnarongsak 2020, online)

การสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละคร และการออกแบบศิลปกรรมในสร้างสรรค์งานแอนิเมชันจากพุทธประวัติ เป็นการวิจัยในรูปแบบของงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาแนวทางสรุปองค์ความรู้ในเรื่องของการสร้างสรรค์คุณลักษณะของตัวละครและด้านศิลปกรรม เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวพุทธประวัติในช่วง ประสูติ ตรัสรู้ ออกผนวช และปรินิพพาน ในงานแอนิเมชันสำหรับผู้ชมพบว่าการออกแบบตัวละครต้องมีความเฉพาะและเป็นกลางมากที่สุด โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับเรื่องราวที่น่าเสนอ การทำความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครเพื่อออกแบบลักษณะเฉพาะให้มีความเหมาะสมกับเรื่องราวที่น่าเสนอ นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงความแตกต่างเพื่อสร้างคุณลักษณะเฉพาะตัวในการออกแบบ (Somtrakul 2009, 145)

การพัฒนาตัวละครมักทำควบคู่กับการพัฒนาเนื้อเรื่องเสมอ ผู้พัฒนาตัวละครจะต้องพยายามตอบคำถามเกี่ยวกับตัวละครนั้น ๆ ให้ได้มากที่สุด เช่น ตัวละครเป็นใคร มาจากไหน ทำอะไร ในอดีตมีประวัติอย่างไร นิสัยใจคอเป็นอย่างไร ประวัติ และลักษณะนิสัยของตัวละครที่ชัดเจน จะช่วยให้คนเขียนบทกำหนดการกระทำของเขาในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างสมจริงและเหมาะสม รวมทั้งช่วยให้นักแอนิเมเตอร์ (Animator) จินตนาการท่วงท่าต่าง ๆ ในแต่ละอิริยาบถได้ง่ายขึ้นอีกด้วย (Sheenanawin 2011, 19)

การออกแบบตัวการ์ตูนจากนักแสดงตัวจริงในขั้นตอนการทำจะต้องนำภาพมาเทียบเป็นตัวอย่าง พยายามดึงจุดเด่นในรูปลักษณ์ และบุคลิกของตัวละครออกมาให้ชัดเจนที่สุด เพื่อสื่อให้ผู้ชมเข้าใจความเกี่ยวเนื่องของตัวละคร (Boonprakob 2015, 13)

จากข้อมูลข้างต้นกระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์ เป็นการสร้างการจดจำโดยอัตลักษณ์เฉพาะการออกแบบสามารถพัฒนาการแสดงอัตลักษณ์เฉพาะของตัวละครให้โดดเด่น โดยใช้ปัจจัยทางการออกแบบ ผ่านเอกลักษณ์บุคลิก ท่าทาง การเคลื่อนไหว รูปร่าง สี สัน สัญลักษณ์ในการสื่อสารผ่านตัวละคร โดยการสร้างการจดจำตามกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการ

การสร้างคาแรคเตอร์ให้สามารถครองใจผู้ชมได้ ไม่มีสูตรตายตัว แต่มีบรรทัดฐานที่สามารถนำไปใช้ได้ คือ ต้องมีจุดเด่น มีอัตลักษณ์ในรูปร่างเป็นอย่างมาก มีลักษณะพิเศษ ต้องมีลักษณะที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป และต้องมีชื่อเรียกให้ง่าย จำง่ายแม้ได้ยินเพียงครั้งเดียว (Pesopas 2016, 181)

การออกแบบคาแรคเตอร์สามารถแยกได้อย่างชัดเจน 2 รูปแบบ (1) แนวทางเหมือนจริง (2) แนวทางการ์ตูน

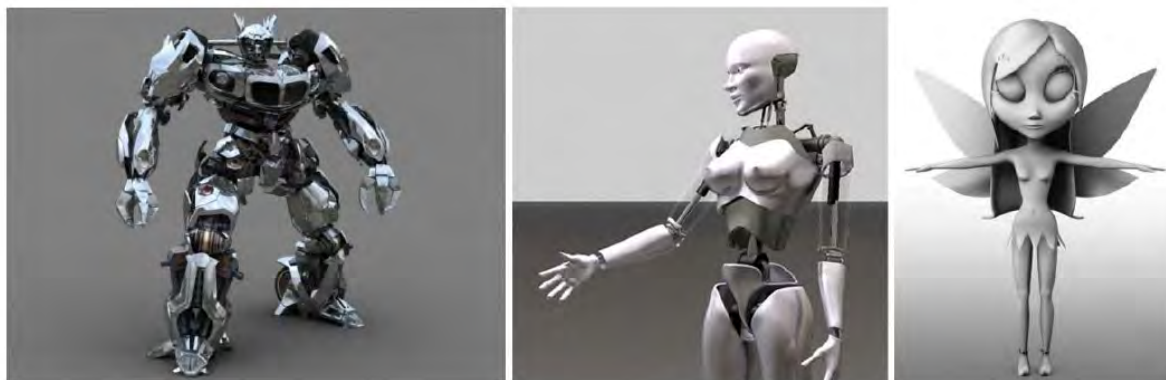
(1) แนวทางเหมือนจริง การออกแบบรูปร่างจะใกล้เคียงโครงสร้างของมนุษย์มากที่สุด โดยอาศัยการเลียนแบบให้ดูสมจริงทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การออกแบบให้ตัวละครยังคงสัดส่วนของมนุษย์ สามารถจัดอยู่ในรูปแบบเหมือนจริง



ภาพที่ 1 ตัวอย่างรูปแบบคาแรคเตอร์แนวเหมือนจริง

(source: Beans-magic 2020, online)

(2) แนวทางการ์ตูน การออกแบบที่มีการใช้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกายวิภาคของมนุษย์และสัตว์ มาใช้ในการออกแบบคาแรคเตอร์ โดยใช้วิธีการปรับเปลี่ยนจากรูปแบบปกติ ไปสู่การออกแบบที่เกินจริง เช่น จมูกใหญ่ ปากหนา หูกว้าง และมีหาง สิ่งสำคัญอยู่ที่คุณลักษณะและเอกลักษณ์ ของตัวคาแรคเตอร์เป็นหลัก ซึ่งมีองค์ประกอบที่สามารถทำให้สมบูรณ์ ได้ดังนี้ เกล็ดลักษณะ มีรูปแบบทางลักษณะเฉพาะที่แตกต่างเป็นที่น่าสนใจและจดจำ บุคลิกท่าทาง การเคลื่อนไหวที่โดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สัญลักษณ์ มีรูปร่าง สีเส้น และสัญลักษณ์ที่จดจำได้ง่าย การแสดงอารมณ์ ต้องชัดเจน ช่วยให้เข้าใจสิ่งที่นำเสนอ



ภาพที่ 2 ตัวอย่างรูปแบบคาแรคเตอร์แบบไม่เหมือนจริง
(source: Turbosquid 2020A, online)

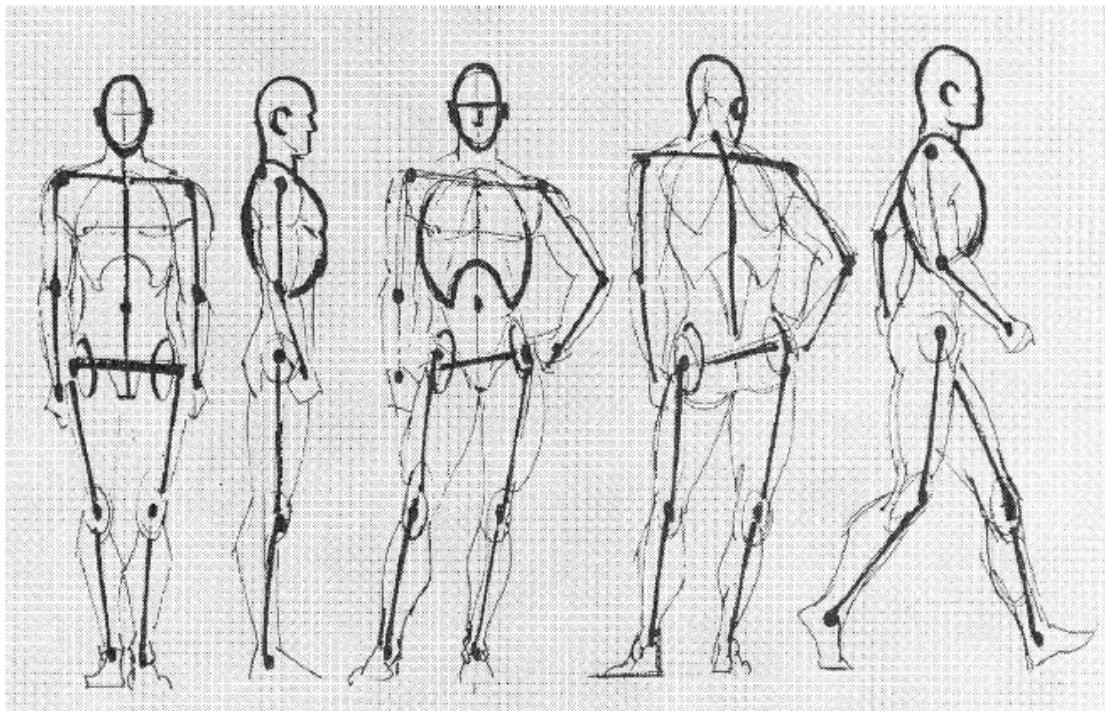
นอกจากรูปแบบที่เหมือนจริงและแบบการ์ตูนของคาแรคเตอร์แล้ว ในการออกแบบยังต้องศึกษาถึงรายละเอียดต่าง ๆ ในเรื่องโครงสร้างตัวละครดังนี้

โครงสร้าง (Anatomy) จากการศึกษาพบว่า โครงสร้างของคาแรคเตอร์ที่มีรูปแบบเหมือนจริงนั้น มีการอ้างอิงจากโครงสร้างของมนุษย์โดยตรง ตามหลักของกายวิภาคศาสตร์ (Anatomy) โดยหลักวิทยาศาสตร์ เราเรียกโครงสร้างของมนุษย์ตามศัพท์ ว่า โซมาโตไทป์ (Stomata type) ซึ่งได้กำหนดแบบโครงสร้างของมนุษย์ออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ

- (1) เอ็คโตมอร์ฟ คือ ตัวละครที่มีลักษณะโครงสร้าง ผอมโย่ง ผิวบาง ร่างกายท่อนบนสั้น แขนขายาว ออกและไหล่แคบ และมัดกล้ามเนื้อลีบและยาว
- (2) เมโซมอร์ฟ ตัวละครที่มีโครงสร้างแบบเมโซมอร์ฟ หากเป็นผู้ชายจะมีมัดกล้ามเนื้อและความแข็งแรงโดยธรรมชาติ มีช่วงลำตัวยาวและใหญ่ ส่วนหน้าอกก็จะเต็มไปด้วยมัดกล้ามเนื้อ ส่วนผู้หญิงเมโซมอร์ฟจะมีความแข็งแรงและดูมีมัดกล้ามเนื้อ อีกทั้งมีทักษะทางกีฬาสูงกว่าผู้หญิงทั่วไป
- (3) เอ็นโดมอร์ฟ ตัวละครจำพวกนี้ มีกระดูกใหญ่ หนาเทอะทะ กล้ามเนื้อที่สร้างขึ้นมาก มีลักษณะใหญ่โตเทอะทะ มีเปอร์เซ็นต์ของไขมันสูงเกินค่าเฉลี่ยปกติของคนทั่วไป บุคคลประเภทเอนโดมอร์ฟนี้ตามธรรมดาเป็นผู้มีทรงอกสั้นแต่บางคนมีช่วงท้องยาว



ภาพที่ 3 โครงกระดูกของมนุษย์ ด้านหน้า-ด้านข้าง
(source: Turbosquid 2020B, online)



ภาพที่ 4 สัดส่วนของมนุษย์
(source: Uaraksakul 2004, 59 - 60)

เครื่องแต่งกาย (Costume Design) เครื่องแต่งกายหลากหลายขึ้นอยู่กับการนำไปใช้งาน ด้วยจุดเด่นของการออกแบบคาแรคเตอร์ ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้อย่างอิสระ ทำให้การออกแบบเครื่องแต่งกาย มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวได้ โดยไม่ต้องอ้างอิงจากการตัดเย็บ วัสดุ เนื้อผ้าแต่อย่างใด สามารถออกแบบให้เหนือความเป็นจริงได้ทั้งรูปแบบ วัสดุ และโทนสี



ภาพที่ 5 ตัวอย่างภาพการแสดงรูปแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครเรื่อง ครุฑ มหายุทธ์ หิมพานต์
(source: Netflix 2020, online)



ภาพที่ 6 ตัวอย่างภาพการแสดงรูปแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครผู้หญิง
(source: Design Leaf 2020, online)

ใบหน้า (Face) ใบหน้าแบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ ใบหน้าแบบตะวันออกและใบหน้าแบบตะวันตกซึ่งส่วนใหญ่ที่พบจะมีหลากหลายชาติ ขึ้นอยู่กับผู้สร้าง หรือการนำไปใช้งานเป็นหลัก เช่น เกาหลี ญี่ปุ่น ไต้หวัน จีน อังกฤษ แอฟริกา อเมริกา เป็นต้น



ภาพที่ 7 ตัวอย่างภาพใบหน้าของตัวละครผู้หญิง
(source: Beans-magic 2020, online)

การแสดงออกทางสีหน้า (Facial Expression) นอกจากการสร้างความเคลื่อนไหวด้วยลักษณะท่าทางแล้ว การแสดงออกทางสีหน้า (Facial Expression) ถือเป็นส่วนสำคัญที่สุดในการออกแบบคาแรคเตอร์โดยธรรมชาติ ใบหน้าของมนุษย์หรืออวัยวะต่าง ๆ จะเคลื่อนไหวไม่เท่ากัน ใบหน้าก็เช่นเดียวกัน

จากการศึกษาแนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์ สิ่งสำคัญอันดับแรกที่ต้องศึกษาคือ เรื่องของกายวิภาคศาสตร์ หรือ Anatomy เพื่อให้รู้โครงสร้างของมนุษย์ทั้งชาย หญิง สัตว์ และสิ่งของต่าง ๆ เนื่องจากรูปแบบของตัวละคร เหล่านั้น คือ การสร้างขึ้นมาโดยยึดหลักกายวิภาคศาสตร์ โดยใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์งานอาร์ต ทำให้ตัวละครมีจุดเด่นที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง สามารถกำหนดให้รูปร่าง หน้าตาที่สมบูรณ์แบบตามจินตนาการ ของผู้ออกแบบ ซึ่งหาได้ยากหรือหาไม่ได้เลย การแต่งกาย การเคลื่อนไหวที่อิสระได้ตามที่ต้องการ นอกจากนั้น ยังต้องศึกษาถึงรูปแบบใบหน้า การแสดงออกทางใบหน้า ผม เครื่องแต่งกาย ท่าทาง การเคลื่อนไหวของตัวละคร สำหรับแนวการตุนั้น เป็นการพัฒนารูปแบบที่ปรับเปลี่ยนจากรูปแบบปกติไปสู่การออกแบบที่เกินจริง การเลือกรูปแบบไปใช้ในการออกแบบขึ้นอยู่กับลักษณะของการนำไปใช้งานเป็นหลัก

สรุปคือ แนวคิดหลักการออกแบบตัวละครให้น่าสนใจ ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลจากสิ่งรอบข้าง ช่องทางของ ประสิทธิภาพหรือรูปแบบงานที่ออกแบบอยู่ในรูปสื่ออะไร คำนี้ถึงผู้รับสาร นึกถึงบุคลิกของตัวละครนั้น ๆ การสื่อบุคลิกของตัวละคร โดยเฉพาะเรื่องของอารมณ์ของตัวละคร ความเคยชินของผู้รับสาร โดยการมุ่งเน้น ใส่ความเป็นมนุษย์ให้กับตัวละคร ให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงกับตัวละครนั้น ๆ

การศึกษาวิจัย กระบวนการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากวรรณกรรมซีไรต์ ผลวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์แอนิเมชัน จากวรรณกรรมซีไรต์ ผู้วิจัยจะต้องตีความให้ชัดเจนว่าเรื่องนั้นสะท้อนวัฒนธรรมของชาตินั้น ๆ มากน้อยเพียงใด ในกรณีของเรื่องขอตัวหนึ่งใบกลับไปสู่วัยเด็ก มีลักษณะเป็นสากลสูง นักสร้างสรรค์ควรเพิ่มเติมความเป็น เวียดนามเข้าไป เช่น สิ่งของประดับประดาในบ้าน เสียงดนตรี นอกจากนี้พบว่าเนื่องจากเนื้อเรื่องในวรรณกรรม มีรายละเอียดมาก เมื่อตัดทอนให้เหลือเพียง 20 นาที ทำให้การเล่าเรื่องในแอนิเมชันขาดความเชื่อมโยง ความราบรื่น อย่างไรก็ตามในส่วนของการออกแบบตัวละคร ฉาก และสีสันทันโดยรวมสามารถออกแบบให้มีสีสัน สดใสชวนติดตาม ส่วนเสียงพากย์ เสียงประกอบ และดนตรีประกอบสามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ ในระดับดี แต่สิ่งที่น่าจะเพิ่มเติมมากที่สุดคือเอกลักษณ์ของความเป็นเวียดนาม เพื่อช่วยให้เห็นถึงวิถีชีวิต และวัฒนธรรมของชาวเวียดนามให้ชัดเจนขึ้น ผลการสำรวจทัศนคติพบว่า กลุ่มผู้ชมมีความคิดเห็นตรงกันว่า ในด้านการออกแบบตัวละครและองค์ประกอบต่าง ๆ ของแอนิเมชันตัวละครมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและมีรูปแบบที่เป็นกลางและการออกแบบเครื่องแต่งกายได้แสดงความเป็นเวียดนามผ่านทางชุดแต่งกายอ่าวหย่า ยรวมถึงการใช้สีสันทันของตัวละครและสามารถเชื่อมโยงระหว่างตอนเด็กและตอนโตได้เป็นอย่างดีและสีสันทันของงานมีสีสันสวยงามสามารถดึงดูดผู้ชมได้ แต่องค์ประกอบฉากของแอนิเมชันเรื่องนี้ยังขาดรายละเอียดที่น่าจะแสดงถึงความเป็นประเทศเวียดนามได้มากกว่านี้ (Thavornprapasawat 2014, 4)

การศึกษา คำศัพท์ในวรรณคดีไทย : กรณีศึกษา กลุ่มคำ “จำแลงอินทรี” “จำแลงแปลงกาย” “จำแลงกาย” “จำแลงร่าง” และคำอื่น ๆ ที่มีความหมายคล้ายกัน การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สรุปได้ว่า แม้กลุ่มคำเหล่านี้จะมีโครงสร้างอย่างเดียวกัน และมีความหมายตามพจนานุกรมเหมือนกัน แต่กวีไทยกลับใช้ให้มีความหมายต่างกันเป็น 2 ความหมายคือ กวีใช้กลุ่มคำ “จำแลงอินทรี” “จำแลงแปลงกาย” “จำแลงกาย” และ “จำแลงร่าง” ในความหมายว่าปลอมตัว นอกจากนี้เมื่อศึกษาคำศัพท์อื่น ๆ ที่มีโครงสร้างของคำอย่างเดียวกันกับคำต่าง ๆ ในกลุ่มนี้และน่าจะใช้ให้มีความหมายอย่างเดียวกัน กลับพบว่ากวีไทยใช้กลุ่มคำเหล่านั้นให้มีความหมายต่างกัน เป็น 2 ความหมายเช่นเดียวกัน คือใช้กลุ่มบางคำบางกลุ่มในความหมายว่าแปลงกาย และใช้กลุ่มคำบางกลุ่มในความหมายว่าปลอมตัว นอกเหนือจากนี้ยังพบ แม้จะเป็นกลุ่มคำเดียวกันแต่กวีไทยก็สามารถใช้ให้มีความหมายแตกต่างกันเป็น 2 ความหมายได้ คือ ใช้ทั้งความหมายแปลงกายและความหมายปลอมตัว (Ruengruglikit 2005, 1055)

การศึกษาวิชา วิเคราะห์บทบาทในการแปลงกายและการปลอมตัวของตัวละครจากบทละครในพระราชนิพนธ์รัชกาลที่ 2 ผลการวิเคราะห์มีดังนี้ สาเหตุการแปลงกายหรือการปลอมตัวและบทบาทที่คาดหวังพบว่า ตัวละครต้องการลงฝ่ายตรงข้ามให้เกิดความเข้าใจผิด ต้องการตัดกำลัง ต้องการลอบดูเหตุการณ์ของฝ่ายตรงข้าม หรือดูรูปร่างหน้าตาเพื่อประโยชน์ในการแปลงกาย ต้องการช่วยเหลือผู้อื่น ต้องการให้ตัวละครได้ในสิ่งที่ตนเองปรารถนา ต้องการตามหาบุคคลอันเป็นที่รัก และต้องการติดตามผู้นำ บทบาทที่ตัวละครคาดหวัง คือ ต้องทำตามความคาดหวังให้สำเร็จ ลักษณะหลังจากการแปลงกายหรือการปลอมตัวพบว่า ตัวละครที่มีการแปลงกายมี 3 จำพวก คือ ตัวละครที่เป็นสัตว์แปลงกายเป็นสัตว์ แปลงกายเป็นยักษ์ และแปลงกายเป็นสิ่งอื่น ตัวละครที่เป็นยักษ์แปลงกายเป็นเทวดา แปลงกายเป็นมนุษย์ และแปลงกายเป็นสัตว์ ตัวละครที่เป็นเทวดาแปลงกายเป็นสัตว์ (Makjui 2007, 136)

ตัวละครในแบบไทยประยุกต์ในด้านทัศนศิลป์

ในปัจจุบันวรรณคดีได้ถูกหยิบยกขึ้นมาสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในรูปแบบสมัยใหม่ โดยการนำเรื่องของสังคมปัจจุบันแทรกเข้าไปในการดำเนินเรื่อง การเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในบทประพันธ์ การสร้างสรรค์ฉากให้เป็นปัจจุบันมากขึ้น การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตัวละคร และการสื่อสารด้วยภาษาภาพ ทำให้วรรณคดีมีความร่วมสมัยมากขึ้น วรรณคดีไทยมีการนำมาตีความและเสนอเนื้อหาใหม่ เผยแพร่ในรูปแบบการ์ตูน และเผยแพร่ในสังคมอย่างกว้างขวางกล่าวได้ว่าวรรณคดีฉบับการ์ตูน ถูกผลิตขึ้นในวัฒนธรรมใหม่เพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภค เพื่อช่วยบุกเบิกให้วรรณคดีไทยระดับตำนานได้ถูกนำมาเล่าใหม่ ผ่านการตีความของในสไตล์ของศิลปินการถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องราววรรณคดีไทยในรูปแบบคอมิกส์ ที่มีส่วนในการขับเคลื่อนวงการวรรณกรรมและแอนิเมชัน มีกลวิธีการดัดแปลงเรื่องให้เป็นคอมิกส์ Comics) โดยใช้การสร้างเนื้อหาโดยนำเรื่องของสังคมปัจจุบันเข้าแทรกการเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในวรรณคดีไทยเข้าไปในเรื่อง การเพิ่มฉากในสมัยปัจจุบันเข้าไปในเรื่อง การปรับพฤติกรรมตัวละคร ซึ่งการ์ตูนช่อง (Comics) ค่อนข้างได้รับนิยม ด้วยรูปแบบที่หลากหลายจากแหล่งการ์ตูนนานาชาติที่สามารถถ่ายทอดวรรณคดีไทย ผ่านรูปแบบของการ์ตูนช่องที่มีการเล่าเรื่องและเนื้อหาที่โดดเด่นเฉพาะตัว



ภาพที่ 8 ตัวอย่างตัวละครในแบบไทยประยุกต์ในด้านทัศนศิลป์
(source: Kurathong 2020, online)

สรุปแนวคิดจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย ที่ปรากฏขึ้นในศิลปะแขนงต่าง ๆ มูลเหตุที่สร้างผลงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการจำแลงกายขึ้น ก็เพื่อการสื่อความหมายของพลัง อำนาจ ความลึกลับ และความน่าเกรงขามของตัวละครจากวรรณกรรมพื้นบ้าน ที่ผูกเกี่ยวกับความเชื่อของบริบทในสังคมที่เหนือความจริง ซึ่งมีเทคนิคในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความคล้ายกัน ที่เห็นได้ชัดเจนจะพบเรื่องของการเชื่อมโยงทางกายวิภาค การแต่งกาย และการใช้เทคนิคซ้ำในท่าทาง แต่การสร้างสรรค์ผลงานจะมีเพียงก่อนจำแลงกาย หลังการจำแลงกายเท่านั้น ส่งผลให้ผู้รับชมไม่สามารถเกิดภาพจินตนาการได้เท่าที่ควร ทำให้ผลงานศิลปะมีส่วนคล้ายกัน แต่มีรายละเอียดปลีกย่อยที่แตกต่างกันไปบ้าง

ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าหากมีการพัฒนาและนำมาสร้างสรรค์สู่รูปแบบองค์ความรู้ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการค้นคว้าและทดลองหาหลักการและวิธีการ ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ให้เกิดความเชื่อมโยงสื่อสารถึงพลังอำนาจของตัวละครตามบทประพันธ์ของกวีไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยต้องพยายามหาวิธีการโดยใช้กระบวนการวิจัยในการคิดค้นหาหลักวิธีการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายต่อไป โดยเอาแนวคิดที่เป็นปรัชญาคติแฝงในวรรณกรรมเป็นตัวกำหนดในการวิจัยสร้างสรรค์ และมาผนวกเข้ากับเทคนิคกลวิธีการสร้างสรรค์ของศิลปินในผลงานแต่ละชิ้นงานที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยมาประกอบกันโดยคำนึงถึงหลักความเป็นไปได้ทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งทั้งสองส่วนนี้จะบูรณาการองค์ความรู้ไปสู่หลักการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ที่ประกอบไปด้วยแนวคิด แรงบันดาลใจ เนื้อหาสาระ เนื้อเรื่อง การสื่อความหมาย กระบวนการสร้างสรรค์ ตลอดจนเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ผลงานที่มีฐานคิดจากของเดิมในอดีตให้มีความร่วมสมัยและสร้างองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมา

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้การสร้างทฤษฎีฐานราก ในการวิเคราะห์และตีความหมาย โดยการเก็บข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ เป็นทฤษฎีที่มีคุณลักษณะเฉพาะที่ถูกสร้างขึ้นมาจากข้อมูลที่เป็นไปตามปรากฏการณ์จริงมากที่สุด (Leedy and Ormrod 2013, 142) การจำแนกกายในวรรณคดีไทย เพื่อนำมาใช้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร จนได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎี (Theoretical Generating) ในการดำเนินการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแนกกายตามขั้นตอน และประเมินคุณภาพการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยมีการดำเนินการวิจัยดังภาพ



แผนผังที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

ขอบเขตของการวิจัย

1. ศึกษาเกี่ยวกับการจำแนกกายในวรรณคดีไทยเพื่อค้นหาหลักการ แนวความคิด และคติธรรมที่แฝงในด้านต่าง ๆ ที่นำไปสู่แก่นแท้ของการจำแนกกายของตัวละครในวรรณคดีไทย
2. ศึกษาตัวละครที่จำแนกกาย คือ ตัวละครที่เป็นยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์ ตัวละครที่เป็นมนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ และตัวละครที่เป็นสัตว์จำแลงกายเป็นสัตว์ ผู้วิจัยศึกษาตัวละครที่มีการจำแลงกายจำนวน 2 เรื่อง คือ พระอภัยมณีและรามเกียรติ์
3. วิเคราะห์และหาการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครระหว่างวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่มีการจำแลงกายอย่างเป็นรูปธรรม

4. สัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ได้แก่ ด้านวรรณคดีไทย คือ นางสาวจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (รวมแพง) ทัศนศิลป์ไทย คือ ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) วิทยาศาสตร์ คือ ดร. ธนียา นันทาพจน์ นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล นักจิตวิทยา คือ คุณนภชนก สุขประเสริฐ นักจิตวิทยา คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล และพระผู้เผยแผ่พระพุทธศาสนา คือ ดร. พระมหาชวลิต ชาติเมธี โดยทำการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งในปัจจุบันยังทำงานดังกล่าวอย่างต่อเนื่อง

5. นำองค์ความรู้มาสังเคราะห์ สร้างทฤษฎี และหารูปแบบการสร้างสรรค์ตัวละคร เพื่อบูรณาการสู่การสร้างสรรค์ และออกแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่มีการจำแลงกาย

6. สร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพโดยใช้ต้นแบบที่ได้จากองค์ความรู้

วิธีการดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา งานวิจัย และวรรณคดีไทยที่เกี่ยวข้องกับบริบทของการจำแลงกาย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อศึกษาหาสาเหตุแห่งการจำแลงกาย นัยยะแฝง เพื่อศึกษาความเชื่อมโยงของอัตลักษณ์ตัวละครผ่านผลงานการประพันธ์

2. พัฒนาแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย จากการเก็บข้อมูลภาคสนามจากการลงพื้นที่ วิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์ แบบเจาะจงที่มีการสร้างสรรค์ผลงานจากตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย เพื่อนำมาทำการวิเคราะห์แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย โดยมุ่งเน้นวิธีเทคนิค รูปแบบ วิธีการ เป็นประเด็นหลัก เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยต่อไป

3. พัฒนาแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะลึกรายบุคคล (In-depth interview) โดยมีจุดมุ่งหมายคือ ประเด็นเรื่องการจำแลงกาย จำนวน 5 ด้าน ได้แก่ วรรณกรรมไทย ทัศนศิลป์ไทย พุทธศาสนา วิทยาศาสตร์ และจิตวิทยา ทั้งนี้ได้ทำการสัมภาษณ์ เก็บข้อมูลทั้งหมดด้วยตนเองและทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาสาระความหมายของการจำแลงกาย เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้วิจัยต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลจากการวิจัยในครั้งนี้ มีข้อมูลที่ต้องทำการวิเคราะห์ดังนี้

1. การวิเคราะห์วรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ที่เกี่ยวกับการจำแลงกายในประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวความคิด รูปแบบ วิธีการและองค์ประกอบ และสังเคราะห์เป็นข้อสรุปที่สำคัญ

2. การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ด้านจากแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างและใช้การสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจเฉพาะประเด็นการจำแลงกาย เพื่อทำการวิเคราะห์ สาระ และประโยชน์ในกรอบคำถาม เพื่อสังเคราะห์สรุปออกมาเป็นข้อสรุปที่สำคัญ

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลผลงานทัศนศิลป์และข้อมูลสัมภาษณ์

1. ผลการวิเคราะห์ด้านการใช้ปัจจัยทางศิลปะและการออกแบบ ในประเด็นการวิเคราะห์ด้านการใช้ปัจจัยทางทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกสารและข้อมูลทางด้านทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย คุณสมบัติทางผลงานที่สามารถสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจนเป็นฐานในการวิเคราะห์ ซึ่งมีส่วนประกอบเบื้องต้น อันได้แก่ สี น้ำหนัก เส้น ผิว รูปร่าง รูปทรง เทคนิค และเนื้อหาผ่านทางเรื่องราว โดยเล็งเห็นว่าตัวละครวรรณคดีไทยที่ศิลปินสร้างขึ้นมาจะมีการสร้างสรรค์ให้เกิดความเหมาะสมจากกระบวนการทางศิลปะ อันเป็นศาสตร์แห่งความสมบูรณ์ตามทัศนธาตุที่เหมาะสม สามารถเข้าใจและรับรู้ได้ โดยการเก็บข้อมูลจากผลงานทางทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย การลงพื้นที่เก็บข้อมูลพบว่าตัวละครที่จำแลงกายส่วนใหญ่ศิลปินจะนำปรัชญาคติที่แฝงไว้ในกรจำแลงกายเป็นตัวนำทาง ขับเคลื่อนให้เกิดผลงานที่มีอัตลักษณ์เฉพาะของตัวละครที่จำแลงกายขึ้นมา ซึ่งตัวละครที่จำแลงกายที่ปรากฏนั้น ส่วนใหญ่มักจะสื่อแทนความชั่วร้ายหรือความดีที่แฝงอยู่ในตัวละคร การสร้างสรรค์ตัวละครที่จำแลงกายในงานทัศนศิลป์นั้น มีความเหมือนกันคือ เน้นความตื่นตา ตื่นใจ เนื่องจากผลของการจินตนาการของศิลปินที่แตกต่างกันไป โดยมีมิติในการสื่อความหมายที่สอดคล้องกับยุคสมัยที่สร้างวรรณคดีไทย โดยผู้วิจัยจะนำเอาหลักการที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละครที่จำแลงกาย ให้มีแนวทางในการสร้างสรรค์ที่เป็นแนวทางที่ได้ตามผลการวิเคราะห์

จากการทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์เพื่อคัดกรองเทคนิค วิธีการ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายทั้งในส่วนของการวิเคราะห์ สังเกต และสังเคราะห์ พบว่าส่วนใหญ่มีการซ้ำของอวัยวะและตัวละคร ตามหลักความน่าจะเป็นทางกายภาพ ผสมผสานกลมกลืนให้เกิดการเชื่อมต่อระหว่างตัวละคร มีการเชื่อมโยงตัวละครโดยการวาดซ้ำอย่างน้อย 2 ครั้ง เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนผ่านของการจำแลงกาย โดยผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์ออกมาเป็นข้อสรุปที่สำคัญ ดังนี้

ก. รูปร่างมีลักษณะแบบลดทอน ในรูปแบบอุดมคติผนวกเข้ากับเรื่องราวในวรรณคดีไทย

ข. การซ้ำของรูปร่าง รูปทรง มีลักษณะ 2 มิติ คำนึงถึงสัดส่วน

ค. มีการเปลี่ยน เพิ่ม ลด อวัยวะ บนพื้นฐานความน่าจะเป็นทางกายภาพ ตามทัศนธาตุทางศิลปะในรูปแบบอุดมคติ โดยใช้การกำหนดสัดส่วนตัวละครหลัก และตัวละครรอง ลดระดับความสำคัญของอวัยวะหลักลง ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายได้ลงตัวประสานกลมกลืน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับบทบาทการจำแลงกายของตัวละครที่จะจำแลงกายออกมาให้สื่อความหมายในเรื่องใด

ง. การสร้างสรรค์ผลงานบนรากฐานบทประพันธ์ดั้งเดิม โดยดูจุดมุ่งหมายและบทบาทการจำแลงกายของตัวละคร

2. การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ด้าน จากแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างและใช้การสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจเฉพาะประเด็นการจำแลงกาย เพื่อทำการวิเคราะห์ สาระ และประโยชน์ในกรอบคำถามเพื่อสังเคราะห์สรุปออกมาเป็นข้อสรุปที่สำคัญ ดังนี้



แผนผังที่ 2 บทสรุปจากผู้เชี่ยวชาญ
(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

ผลการสัมภาษณ์จากแบบสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้างและใช้การสัมภาษณ์แบบมีจุดสนใจเฉพาะการจำแลงกายพอจะสรุปผลการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลที่สรุปจากประเด็นขอคำถามในการสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

ก. สภาพการเปลี่ยนแปลงของร่างกายชั่วคราวที่เนื่องมาจากอารมณ์และฮอร์โมน

ข. การจำแลงกายสะท้อนจิตใจมนุษย์

ค. ร่างจำแลงที่สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ทางกรรมของมนุษย์

ง. ประกอบสร้างโดยมีแนวความคิดจากจินตนาการ

จ. การเชื่อมโยงจากดวงจิตดวงวิญญาณข้างใน

ข้อมูลจากการวิจัยได้ทำการสำรวจข้อมูล การศึกษา วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัย วิเคราะห์ ผลการสัมภาษณ์ เพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ประกอบของการจำแลงกาย จนได้รูปแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ที่จำแลงกายเป็น 3 แนวทาง ได้แก่ วิทยาศาสตร์ วรรณคดี และทัศนศิลป์

แนวคิดที่ 1 ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยใช้หลักทางวิทยาศาสตร์ บนฐานคิดที่ได้จากข้อสรุปจาก การสัมภาษณ์ ด้วยวิธีการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายผสานกับความคิดของวิทยาศาสตร์ที่มีความเป็นไปได้ ทางกายภาพของมนุษย์ ซึ่งแนวคิดทางวิทยาศาสตร์สามารถเชื่อมโยงตัวละครได้มีความน่าเชื่อถือ มีความเป็น- ไปได้บนพื้นฐานแห่งความเป็นจริงและทางกายภาพ แนวคิดทางวิทยาศาสตร์ ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร ที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้ทำการนำทฤษฎีเรื่องสารสื่อประสาท (ฮอร์โมน) ที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และ กายภาพของมนุษย์เป็นตัวกำหนดในการเชื่อมโยง เช่น ตัวละครที่มีความโกรธและความโมโหครอบงำ สามารถ จำแลงกายเป็นตัวประหลาดที่พร้อมจะทำลายทุกสิ่งเบื้องหน้า ซึ่งอารมณ์ส่งผลให้สัญชาตญาณในการตอบสนอง เปลี่ยนไป เมื่อมีอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องการตอบสนองทางอารมณ์ที่ตัวละครแสดงออกมานั้นจะไวมากจนบางครั้ง ไม่สามารถควบคุมได้ นอกจากจะส่งผลถึงพฤติกรรมแสดงออกแล้วยังส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงทางชีวและสรีระ เช่น หัวใจเต้นแรงและเร็ว รู้สึกใจสั่น ความดันโลหิตสูงขึ้น หน้าแดง กล้ามเนื้อเกร็ง อาจจะมีอารมณ์พลุ่งพล่าน ระเบิดคำพูดหรือการกระทำออกมาโดยขาดการควบคุม จากพื้นฐานทางความคิดที่ได้ข้อสรุปจากการสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครบนพื้นฐานความเป็นไปได้ทางกายภาพ ผสมผสานกับอารมณ์ ที่เป็นตัวขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงกายภาพ ซึ่งแนวคิดนี้เป็นการนำวิทยาศาสตร์เป็นตัวนำในการเชื่อมโยง ที่แฝงไว้ด้วยอารมณ์ของมนุษย์ที่เป็นสิ่งขับเคลื่อนให้เกิดการจำแลงกาย

แนวคิดที่ 2 ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายผู้วิจัยได้นำหลักการทางทัศนศิลป์เป็นตัวนำ จากการ ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลผลงานทางทัศนศิลป์และทำการวิเคราะห์การเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกายจากผลงาน ทางศิลปะและการสัมภาษณ์ศิลปินแห่งชาติ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดเรื่องบุคลาธิษฐานและบุพกรรมที่มีความสอดคล้อง กับความเชื่อทางพุทธศาสนา แนวคิดนี้มุ่งเน้นการสื่อความหมายเรื่องกรรมและการตีความจากมโนทัศน์ของ ผู้สร้างสรรค์ แนวคิดทางทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้นำผลการวิเคราะห์ผลงานทางทัศนศิลป์และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ด้านทัศนศิลป์ ผู้วิจัยพบแนวทางในการสร้างสรรค์ คือ จุดเด่นของแนวคิดทางทัศนศิลป์ คือ การนำความรู้จาก ผลงานจากรูปความคิด จินตนาการของศิลปินสู่จินตภาพ เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราวทางวรรณคดีไทย โดยเน้นการสร้างสรรค์ให้เกิดอัตลักษณ์เฉพาะของผู้สร้างสรรค์ซึ่งมีพื้นฐานจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ เป็นตัวตั้งและนำมาผสมผสานความคิดทางบุคลาธิษฐาน เพื่อนำมาเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครในการ สื่อความหมายแฝงทางวรรณคดีไทย จุดเด่นของแนวคิดนี้คือการสร้างสรรค์ที่เป็นอัตลักษณ์ของผู้สร้างที่ถ่ายทอด จากมโนทัศน์ มโนคติ และมโนสำนึก เป็นสิ่งสำคัญ

แนวคิดที่ 3 ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครโดยยึดตามอัตลักษณ์ทางวรรณคดีไทย ผู้วิจัยได้ทำการนำคำประพันธ์ ของผู้ประพันธ์เป็นตัวกำหนด โดยการตีความหมายที่ผู้ประพันธ์สร้างสรรค์อัตลักษณ์ตัวละครนั้น ๆ แก่ผู้อ่าน โดยที่ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครจะสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องที่ผู้ประพันธ์สร้างขึ้น แนวคิดทางวรรณคดีไทย ผู้วิจัย พบว่าผู้ประพันธ์ได้ใช้การบรรยายลักษณะทางกายภาพของตัวละครเพื่อเป็นการบ่งชี้อัตลักษณ์ ด้านกลวิธีการ

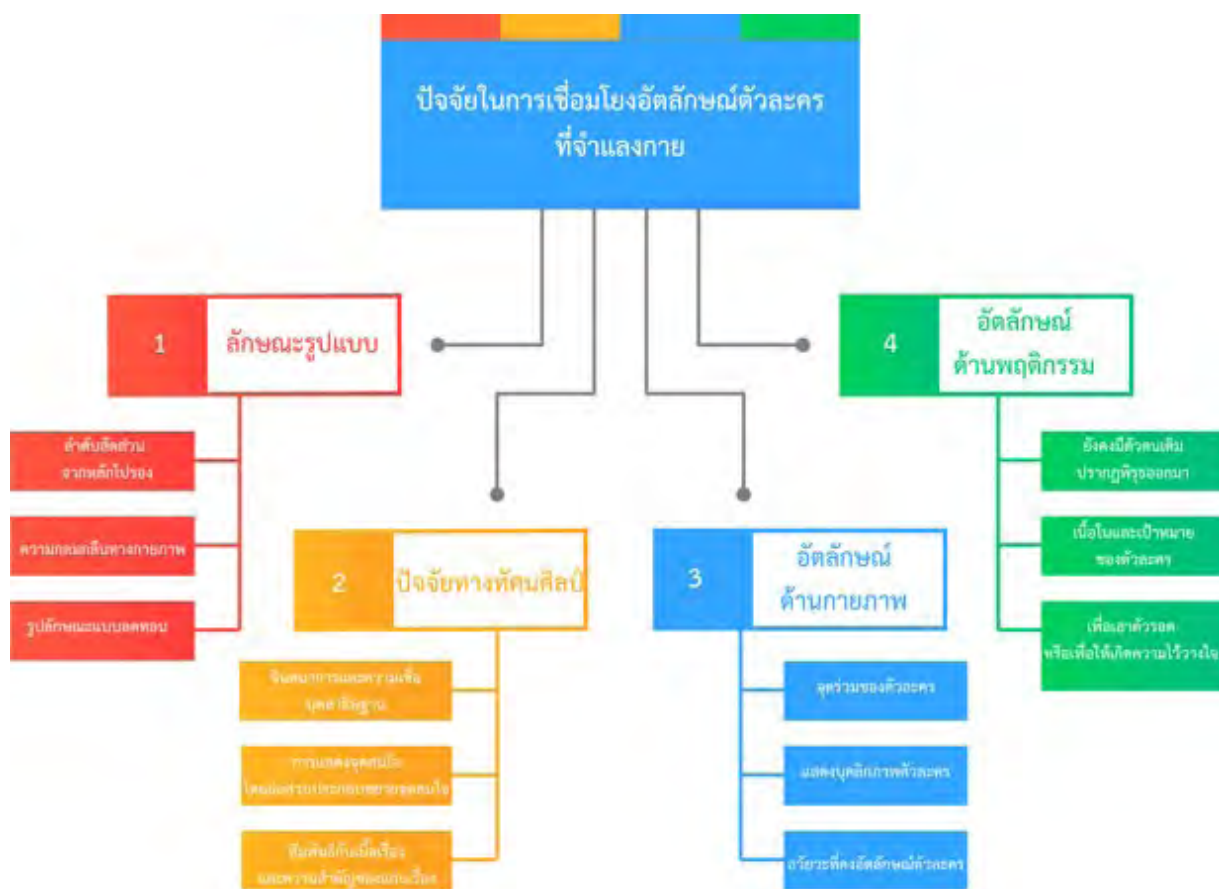
สร้างตัวละครที่จำแลงกายผู้ประพันธ์สร้างให้ตัวละครนั้นมีผลต่อการดำเนินเรื่องหากเป็นฝ่ายธรรมะผู้ประพันธ์มักสร้างตัวละครเอกของเรื่องให้ปิดบังรูปร่างที่แท้จริงจำแลงกายด้วยรูปร่างหน้าตาที่อัปลักษณ์แต่มีลักษณะเด่น มีวิชาความรู้ ฉลาดเอาตัวรอด เก่งในการรบ หากเป็นฝ่ายอธรรมลักษณะทางกายภาพจะเป็นอัปลักษณ์มีจิตใจ และพฤติกรรมที่ไม่ดี ตัวละครที่จำแลงกายจึงเปรียบเหมือนกิเลสที่เป็นรากเหง้าของปัญหาในจิตมนุษย์คือ กิเลส ได้แก่ ความโลภ ความโกรธ และความหลงกับตัณหา คือ ความทะยานอยาก ความใคร่ในกาม การจำแลงกายปรากฏพร้อมกับกิเลสที่ปรากฏขึ้นในรูปต่าง ๆ เช่น ความหวงแหน ความหวาดกลัว ความริษยา และพยาบาท การจำแลงกายซึ่งเป็นเครื่องหมายแห่งกิเลสเหล่านี้เป็นแรงผลักดันให้จำแลงกายในรูปแบบต่าง ๆ กัน เพื่อสนองกิเลสตัณหา อันเป็นความเห็นแก่ตัวของตน ส่งผลให้เกิดความขัดแย้งและก่อความเดือดร้อนแก่ตนและผู้อื่น การจำแลงกายจึงมีนัยยะแฝงที่ต้องการจะสื่อความหมายในเรื่องกิเลสของมนุษย์ การไม่หลุดพ้นซึ่งกิเลส สัญลักษณ์แห่งอริชา การจำแลงกายมีอุปมาของกิเลสเป็นตัวขับเคลื่อน เพื่อให้สอดคล้องกับการสอดแทรกสิ่งที่ต้องการจะสอนผู้คนไว้ในวรรณคดีไทย แนวคิดนี้คือการนำจุดเด่นของนัยยะแฝงทางการจำแลงกายเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นการสื่อสารความหมายของการจำแลงกาย การนำนัยยะแฝงเป็นปรัชญาในตัวนำการเชื่อมโยงการจำแลงกายที่แฝงคำสอนเรื่องการหลุดพ้นกิเลสที่เป็นอุปมาสกดกั้นการไปถึงซึ่งจุดหมายแห่งชีวิต การจำแลงกายที่แฝงไว้เรื่องการสื่อความหมายของธรรมะและอธรรม เพื่อให้สอดคล้องกับสิ่งที่ผู้ประพันธ์ต้องการจะสื่อความหมายผสมเข้ากับหลักทฤษฎีการออกแบบ

องค์ความรู้ปัจจัยสำหรับแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายเชิงสร้างสรรค์

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ จากนามธรรมสู่รูปธรรมเพื่อหาความเหมาะสม ลงตัว และคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ก่อนจำแลงกายของตัวละครนั้น ๆ ไว้ การเชื่อมโยงตัวละครต้องมีการคิดคำนวณสัดส่วนความเหมาะสมระหว่างการบูรณาการหลักการทางวิทยาศาสตร์และศิลปะ

การศึกษาได้เลือกทดลองกลุ่มตัวละครหลากหลายประเภท ซึ่งการสร้างสรรค์ได้ทำการวิจัยเจาะลึกถึงต้นเหตุของการจำแลงกาย พบว่าการจำแลงกายปรากฏทั้งในมนุษย์ อมมนุษย์ เทพ และสัตว์เดรัจฉาน ซึ่งตัวละครเหล่านี้มีความรู้สึกรู้สีก ความต้องการ และมีจิตใจเช่นมนุษย์ทั่วไป สาธะของการจำแลงกายคือการเกิด ราคะ โลภะ โทสะ โมหะ เป็นรากเหง้า มีอารมณ์ กิเลส และความต้องการ เป็นตัวผลักดันให้ร่างกายเปลี่ยนแปลงตามสภาวะอารมณ์ต่าง ๆ การจำแลงกายมีการนำไปใช้ทั้งทางที่ดีมีประโยชน์ และทำในสิ่งที่ให้โทษทำให้ผู้อื่นได้รับผลร้ายจากการจำแลงกายนั้น ๆ โดยบทบาทการจำแลงกายในวรรณคดีไทย เข้ามาช่วยเพื่อให้เนื้อเรื่องและพฤติกรรมตัวละครมีมิติ

จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ในเชิงลึกเกี่ยวกับการจำแลงกายของตัวละคร ซึ่งสามารถสรุปเป็นต้นแบบในด้านความคิด รูปแบบ ด้านกลวิธีการเชื่อมโยงตัวละครและองค์ประกอบศิลป์ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานด้านตัวละครที่มีการจำแลงกายสามารถสรุปได้ว่า ต้องใช้ปัจจัยในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายออกเป็น 4 หัวข้อ เพื่อนำไปทดลองสร้างสรรค์ตามกระบวนการ ดังนี้



แผนผังที่ 3 ปัจจัยในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายที่ได้จากกระบวนการวิจัย

(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

ลักษณะรูปแบบ การจำแลงกายเปลี่ยนผ่านตัวละครหนึ่ง ไปสู่อีกตัวละครหนึ่ง ในแต่ละขั้นตอนจะต้องลำดับสัดส่วนของตัวละครแรกไปสู่ตัวละครที่สอง ความเด่นของอัตลักษณ์ตัวแรกจะลดหลั่นตามลำดับในการจำแลงกาย ซึ่งเป็นการกำหนดลำดับความสัมพันธ์ตามความเหมาะสม ในแต่ละขั้นในการจำแลงกายจะยังคงมีจุดร่วม บุคลิกภาพของตัวละคร เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ ก่อให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกคล้อยตามได้ว่าตัวละครนั้น ๆ จำแลงกายเป็นตัวละครอื่นจริง ซึ่งสัดส่วนระหว่างตัวละครอาศัยหลักการที่ได้จากกระบวนการวิจัย ตามสัดส่วนของการออกแบบที่อิงตามหลักวิทยาศาสตร์และจินตนาการ ต้องคำนึงถึงข้อกำหนดตามความเป็นไปได้ทางกายภาพของประเภทตัวละครก่อนและหลังจำแลงกาย ให้มีความประสานกลมกลืน ไม่ขัดต่อความเป็นไปได้ตามหลักการทางวิทยาศาสตร์ รูปแบบที่นำใช้สร้างสรรค์จะใช้รูปแบบตัดทอน (Distortion) โดยให้ความสำคัญของรูปแบบเหมือนจริงน้อยลง แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบจากความคิดมากขึ้น เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว

ปัจจัยทางทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้นำความเชื่อเรื่องบุคลาธิษฐาน การเวียนว่ายตายเกิด บุญกรรม กรรมที่ผู้คนทำไว้แต่ชาติก่อน เป็นสิ่งที่กำหนดให้มนุษย์ อมนุษย์ เทพ และสัตว์เดรัจฉาน เกิดผลกระทบที่ปรากฏทางกายภาพและใช้จินตนาการของศิลปินในการเปลี่ยนจินตนาการของผู้ประพันธ์จากตัวหนังสือที่เป็นนามธรรมสู่รูปธรรม

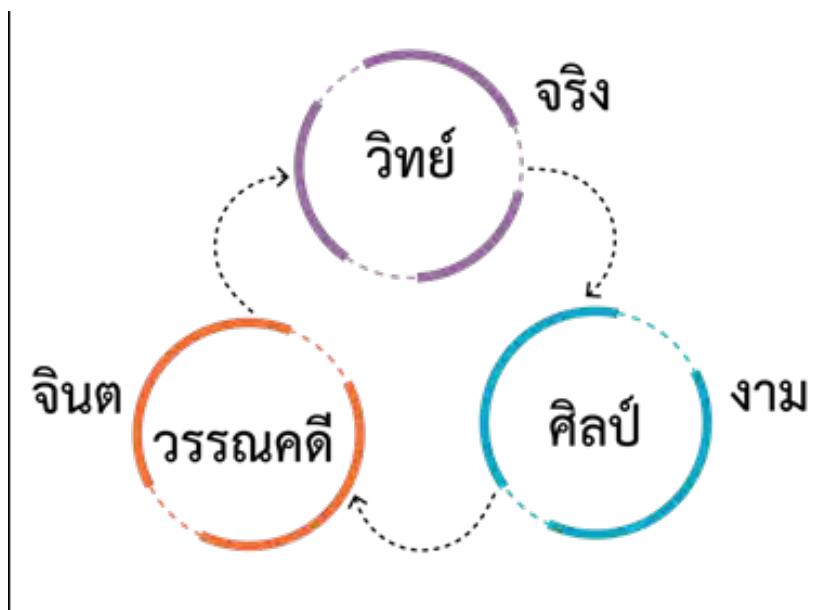
แห่งจินตภาพ ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครระหว่างการจำแลงกายจะใช้เทคนิคจังหวะการซ้ำในการสร้างสรรค์ โดยใช้การแสดงจุดสนใจโดยย่อส่วนประกอบหรือขยายจุดสนใจ การจำแลงกายของตัวละครจะมีสัดส่วนที่เด่นและส่วนที่เป็นรอง

อัตลักษณ์ด้านกายภาพ การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย จำเป็นต้องมีจุดร่วมเดียวกันของตัวละครในการเปลี่ยนผ่านร่างในการจำแลงกายไปเป็นอีกร่างหนึ่ง กล่าวคือการจำแลงกายในแต่ละร่าง แต่ละขั้นตอนจะต้องมีจุดกลาง ซึ่งเป็นที่รวมอัตลักษณ์ของตัวละครนั้น ๆ และแสดงออกถึงบุคลิกภาพ โดยมุ่งเน้นการตีความจากบทประพันธ์ โดยไม่ก้าวล่วงหรือปราชัยต่อความคิดและค่านิยมที่แตกต่างกันของสังคมที่ต่างยุคสมัย นอกจากนี้การจำแลงกายทางด้ายกายภาพต้องสะท้อนลักษณะเฉพาะหรืออัตลักษณ์จำเพาะตัวละครได้อย่างชัดเจน

อัตลักษณ์ด้านพฤติกรรม การจำแลงกายแม้จะมีรูปร่างภายนอกเปลี่ยนแปลงไป แต่จะยังคงมีลักษณะเฉพาะตัวปรากฏพิรุณออกมา นั่นเพราะว่าการจำแลงเป็นเพียงการเปลี่ยนจากภายนอกเท่านั้น การจำแลงกายทางพฤติกรรมจึงเป็นการสวมบทบาทเพื่อประโยชน์ในการเล่าเรื่องที่จะสร้างความสนุกสนาน และแทรกความแยบยลในการมองผ่านเปลือกไปยังตัวตนภายใน

แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเชิงสร้างสรรค์

จากการกำหนดแนวคิดสู่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพผลงานชุดทดลองจะค้นหากระบวนการการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ของตัวละคร จากตัวละครทั้ง 3 แนวคิด 3 กลุ่ม โดยเลือกจากประเภทตัวละครที่มีการจำแลงกายที่แตกต่างกัน การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครจะตีความจากบทประพันธ์ออกมาเป็นจินตภาพ ตามกระบวนการวิจัยที่เป็นต้นแบบของการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้ค้นหาการเชื่อมโยงจากศาสตร์สู่ศิลป์แล้วนำมาถ่ายทอดออกมาเป็นจินตภาพ เพื่อเชื่อมตัวละครที่มีการจำแลงกายจากตัวละครหนึ่งสู่อีกตัวละครหนึ่ง ที่สามารถทำให้เชื่อได้ว่าตัวละครที่จำแลงกายนั้นเป็นตัวละครเดียวกันอย่างสมบูรณ์แบบ ผู้วิจัยได้สรุปแนวคิดเป็นทฤษฎีเพื่อให้เห็นสัดส่วนและกระบวนการที่จะนำไปใช้เป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์และเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย สามารถสรุปเป็นภาพรวมได้ดังแผนภูมิดังต่อไปนี้



แผนผังที่ 4 แสดงกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย
(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ตามกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์กล่าวได้โดยสรุปว่า รูปแบบการจำแลงกายของตัวละคร ผู้วิจัยได้นำเสนอเป็น 3 แนวทาง 5 รูปแบบ ดังนี้

1. แนวทางที่ 1 ฐานจากหลักการทางวิทยาศาสตร์และจิตวิทยาเป็นตัวนำ โดยเน้นเรื่องฮอร์โมนที่ส่งผลให้ร่างกายมนุษย์เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นภายในระยะเวลาสั้น ๆ
2. แนวทางที่ 2 ฐานการสร้างสรรคทางทัศนศิลป์และหลักทางพุทธศาสนาเป็นตัวนำ เน้นการสร้างสรรคตามแนวคิดเรื่องบุคลาธิษฐานจากจินตนาการของผู้สร้างสรรค
3. แนวทางที่ 3 ฐานการสื่อความหมายตามวรรณคดีไทยเป็นตัวนำ เน้นบุคลิกลักษณะของตัวละครจากงานประพันธ์โดยวิเคราะห์อัตลักษณ์เด่นหรือด้อยของตัวละคร

โดยนำทั้ง 3 แนวทางมาประยุกต์ร่วมกันในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เพื่อนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานจากจินตภาพ โดยจะเริ่มจากการนำหลักการทางวิทยาศาสตร์เป็นตัวตั้ง จินตนาการและการสร้างสรรคจากวรรณคดีไทยและทัศนศิลป์ไทยเป็นตัวตาม โดยผู้วิจัยจะกำหนดความสัมพันธ์ของสัดส่วนเพื่อให้ศิลปินอื่น ๆ สามารถนำไปใช้เป็นหลักเกณฑ์ได้ ซึ่งตัวละครที่จำแลงกาย 1 ตัว จะมีการจำแลงกาย 5 รูปแบบ 5 ขั้นตอนที่ใช้วิธีผสมผสานตรรกะทางวิทยาศาสตร์กับความคิดจินตนาการสู่การสร้างสรรคผลงาน ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายสู่การสร้างสรรคผลงานเชิงจินตภาพ

จากแนวคิดที่ได้สู่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทย จะทำการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครทั้ง 3 แนวทาง โดยจะกำหนดสัดส่วนที่สัมพันธ์กันระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลปะมารวมกัน เพื่อสร้างสรรค์ มุ่งเน้นให้คงอัตลักษณ์เฉพาะของตัวละครที่จำแลงกาย ที่สามารถจดจำได้ว่าเป็นตัวละครเดียวกัน แม้จะอยู่ใน ภาวะที่จำแลงกาย เพื่อให้ได้แนวทางและหลักการในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายตามความ น่าจะเป็นและมีความเหมาะสมในการสร้างสรรค์

เหตุผลในการใช้หลักการทางวิทยาศาสตร์เป็นตัวนำในการออกแบบ เพื่อให้ผู้ชมเชื่อในการจำแลงกายในรูปแบบ ใหม่ และจากโครงสร้างความเป็นไปได้ทางกายวิภาคของตัวละคร ส่งผลให้ผู้ชมไม่ขัดต่อความเป็นไปได้ จากนั้นจึงใช้หลักการทางทัศนธาตุของศิลปะ วิธีการผสม และการใช้ทฤษฎีความงามมาผสมเข้าด้วยกันร่างกาย ตัวละคร ในการเชื่อมโยงตัวละครสู่ตัวละครบนฐานคิดที่พิสูจน์ได้จากหลักการทางวิทยาศาสตร์ คือการพิสูจน์ อัตลักษณ์บุคคล ผสมทางทฤษฎีความงามทางทัศนธาตุและความคิดรวบยอดของผู้ประพันธ์วรรณคดีไทย ซึ่งจะได้รูปแบบในการจำแลงกายที่มีการประกอบรูปทรง ผสมผสานอวัยวะความเป็นไปได้ทางกายวิภาค ก่อให้การจำแลงกายของตัวละครเกิดเอกภาพและประสานกลมกลืนไม่ขัดต่อความความรู้สึกและสื่อ ความหมายความเชื่อเรื่องบุคลาธิษฐาน นำไปสู่ความสมบูรณ์ลงตัวการจำแลงกายของตัวละครที่ต่อยอดมาจาก หลักการทางวิทย์และศิลป์ ผสานจนเกิดเป็นเอกลักษณ์ในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครมีความเหมาะสมลงตัว

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย กล่าวได้โดยสรุปว่าขั้นตอนการจำแลงกายตามการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ ตัวละครทั้ง 3 แนวทาง ผู้วิจัยได้เสนอเป็น 5 รูปแบบ 5 ขั้นตอนดังนี้

1. หลักการทางวิทยาศาสตร์และจิตวิทยาเป็นตัวชี้้นำในการเชื่อมโยง ผู้วิจัยใช้กระบวนการจำแลงกายในขั้นที่ 1 รูปแบบที่ 1 เป็นกระบวนการที่เกิดจากความต้องการภายในเป็นตัวขับเคลื่อนพฤติกรรม เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลง ของตัวละครที่เป็นวิทยาศาสตร์โดยมีรากฐานทางสรีรวิทยาของพฤติกรรมและกิจกรรมทางจิต
2. หลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคในเชิงศิลปะ โดยพิจารณาจากโครงสร้างทางกายวิภาคของตัวละครตั้งต้น ก่อนการจำแลงมาเชื่อมโยงเข้ากับกายวิภาคของร่างหลังจำแลงเพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่ประสาน กลมกลืน โดยเน้นโครงสร้างโดยรวมให้มีความเหมาะสม ความน่าจะเป็น และความน่าเชื่อถือ
3. รากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิมเป็นตัวชี้้นำในการเชื่อมโยง โดยศึกษาถึงบริบททางสังคมในยุคสมัยที่สร้าง วรรณคดีให้ละเอียดรอบคอบ พิจารณาจากแก่นในการสร้างงาน หรือความสำคัญของบทบาทในตัวละครที่มี ขึ้นวรรณะอย่างโบราณสมัย
4. การนำความเข้าใจและความเข้าใจของแก่นในการสร้างงานทางวรรณคดีผสมผสานกับต้นเหตุของ แรงบันดาลใจ
5. หลักการทางศิลปะ โดยใช้จินตนาการความรู้สึก แนวคิด ศิลปะเป็นตัวให้ความคิด ความรู้สึก ความหมาย เป็นรูปแบบที่ก่อให้เกิดจินตนาการ

การสังเคราะห์แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายเชิงสร้างสรรค์สู่องค์ความรู้

การกำหนดแนวคิดสู่การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทย ทั้ง 3 แนวทาง 5 รูปแบบ ตามกระบวนการวิจัยที่ได้จากทฤษฎีฐานราก ซึ่งถ่ายทอดออกมาจากจินตนาการผ่านตัวหนังสือในโลกแห่งจินตนาการ ซึ่งสะท้อนผ่านวรรณคดีที่สำคัญ ผู้วิจัยได้ตีความหมายและนัยยะแฝงของการจำแลงกายมาถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรมที่สามารถเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกาย ที่ยังไม่ปรากฏในงานทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้นำเสนอเป็นตารางในการออกแบบเป็นแนวคิดทฤษฎี เพื่อให้เห็นกระบวนการอันจะก่อให้เกิดต้นแบบในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตามทฤษฎีฐานราก

จากการวิเคราะห์การทบทวนวรรณกรรม ลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนาม การวิเคราะห์ผลงานทัศนศิลป์และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ นำมาสู่ต้นแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้นำผลการศึกษาวิจัยมาทดลองสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะของการออกแบบตัวละคร โดยใช้เทคนิคการวาดภาพดิจิทัลหรือเทคนิคในการทำศิลปะดิจิทัลในคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการเลือกตัวละครที่มีการจำแลงกาย 3 ตัวละคร จากวรรณคดีไทย 2 เรื่อง นำมาเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตามทฤษฎีฐานรากตามหลักการที่กำหนดไว้ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตัวละครประเภทยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์ เป็นตัวละครจำแลงกายที่พบมากที่สุด โดยผู้วิจัยเลือกนำตัวละครทศกัณฐ์จากวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ บทประพันธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย การจำแลงกายเกิดจากการผูกกรรมจากชาติปางก่อนด้วยความแค้นที่มีต่อพระนารายณ์ โดยมีรายละเอียดข้อมูลตัวละครเพื่อใช้ในการออกแบบ ดังต่อไปนี้

1. ทศกัณฐ์จำแลงกายเป็นฤๅษี (ยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์) ทศกัณฐ์เป็นตัวละครเอกตัวหนึ่งในเรื่องรามเกียรติ์ ทศกัณฐ์ เป็นยักษ์รูปงาม มีสีหน้า ยี่สิบกร ทรงมงกุฎชัย ลักษณะปากแสดเย ตาโพล่ง กายปกตีสีเขียว แต่มีนิสัยเจ้าชู้ การจำแลงกายครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อลักนางสีดาชายาของพระรามกลับกรุงลงกา ดังบทกลอนใน บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ 28 หอสมุดวชิรญาณดุสิต ดังนี้

บัดเดียวกลับเป็นดาบส อันมีพรตชำนาญชยัน

หม่นเหงาเสียพรายพรรณ เจริญจันทน์นุ่งผ้าคารอง

สอดสายธนูห่มนุชญา มือขวากลือตาลิโปตรปอง

สวมประคำณึ่งสีทอง แล้วเดินย่องตามชายพนาลี ฯ

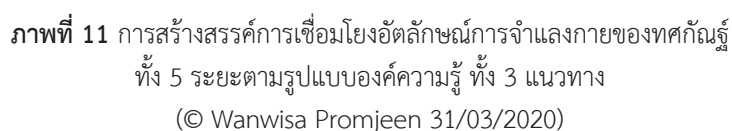
(Nabhalai 2019A, online)



ภาพที่ 9 ทศกัณฐ์ก่อนจำแลงกาย วัดพระศรีรัตนศาสดาราม
ภาพเขียนรามเกียรติ์ห้องที่ 24 ฉากที่ 2 ทศกัณฐ์พบหน้าสีดา รูปบริเวณระเบียงคด
(source: Julapong 2020A, online)



ภาพที่ 10 ทศกัณฐ์หลังจำแลงกาย วัดพระศรีรัตนศาสดาราม
ภาพเขียนรามเกียรติ์ห้องที่ 24 ฉากที่ 8 ทศกัณฐ์จำแลงกายเป็นฤๅษี บริเวณระเบียงคด
(source: Julapong 2020B, online)



ระยะจำแลงกายขั้นที่ 2 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ จะนำจินตนาการและการสร้างสรรค์ มามีส่วนร่วมในการพัฒนาร่างในการจำแลงกายมากขึ้น แต่ยังยึดเรื่องการนำวิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐาน ร่างนี้จะใช้ จินตนาการมากขึ้น โดยอาศัยหลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคในเชิงศิลปะ ผสานกับความเป็นไปได้ทางเหตุผล ผสมกับทางทฤษฎีทัศนศิลป์ เพื่อให้สอดคล้องกับบทประพันธ์ที่ต้องการจะสื่อความหมาย โดยมุ่งเน้นสาระ ความหมายของตัวละครในวรรณคดีไทย

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 3 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ แต่ยังยึดเรื่องการนำวิทยาศาสตร์เป็นพื้นฐาน ร่างนี้จะใช้จินตนาการมากขึ้น โดยอาศัยหลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคในเชิงศิลปะ

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 4 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม เป็นการนำความเข้าใจและความเข้าใจของแก่น
ในวรรณคดีผสมผสานกับต้นเหตุของแรงบันดาลใจ โดยจะเริ่มใช้จินตนาการและการสร้างสรรค์ในสัดส่วนที่
มากขึ้นและเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ลดลง เพื่อให้ผู้อ่านสามารถเห็นจินตภาพทางวรรณคดีได้อย่างชัดเจนมากขึ้น

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 5 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม จะใช้จินตนาการความรู้สึก แนวคิดทางพุทธศาสนาทั้งเรื่องราคะ โทสะ โมหะ โลภะ การเวียนว่ายตายเกิดตามกรรม เป็นตัวตั้งในการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละคร เป็นรูปแบบที่ก่อให้เกิดจินตนาการ สอดคล้องกับสิ่งที่วรรณคดีต้องการจะสื่อความหมาย

ตัวละครที่จำแลงกายลำดับต่อมาที่ผู้วิจัยเลือกนำเสนอสร้างสรรค์ คือ สุขাজার จากวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ บทประพันธ์ของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย การจำแลงกายเกิดจากการต้องชดใช้ความผิดของตนที่หนีทัพ โดยมีรายละเอียดข้อมูลตัวละครเพื่อใช้ในการออกแบบ ดังต่อไปนี้

2. สุขাজারจำแลงกายเป็นนางสีดา สุขাজারเป็นตัวละครเสนายักษ์แห่งกรุงลงกาของทศกัณฐ์ในเรื่องรามเกียรติ์ ภายสีเขียว ปากขบตาจะเข้ หัวโล้นสวมกระบังหน้า มีความผิดที่หนีทัพเมื่อครั้งศึกกุมภกรรณแต่ยังไม่ได้ชำระ ต่อมาอินทรชิตเห็นว่าโทษของสุขাজারนี้ถึงตาย จึงให้สุขাজারจำแลงกายเป็นนางสีดาติดราชนรถของตน เมื่อถึงสนามรบแล้วตนจะตัดหัวโยนให้ศัตรู การจำแลงกายของสุขাজারครั้งนี้ เพื่อให้ฝ่ายพระรามเข้าใจผิดว่านางสีดาเสียชีวิตจะได้ยกทัพกลับไป ดังบทกลอนใน บทละครเรื่องรามเกียรติ์ สมุดไทยเล่มที่ 55 หอสมุดวชิรญาณดุสิต

บัดนั้น สุขাজারบังคมก้มเศศ

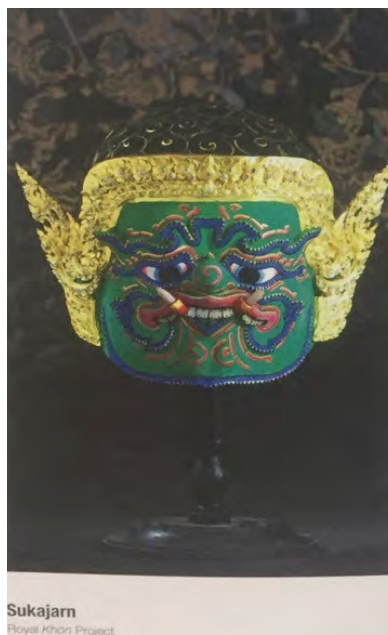
รับคำสั่งคล้อยถอยออกมา จึงจำแลงกายาทันที

รูปร่างช่างนิมิตบิดเบือน งามเหมือนนางสีดามารศรี

จึงเข้าไปบังคมคล้อยอุลลิต ทำท่วงทีขม้ายายตา

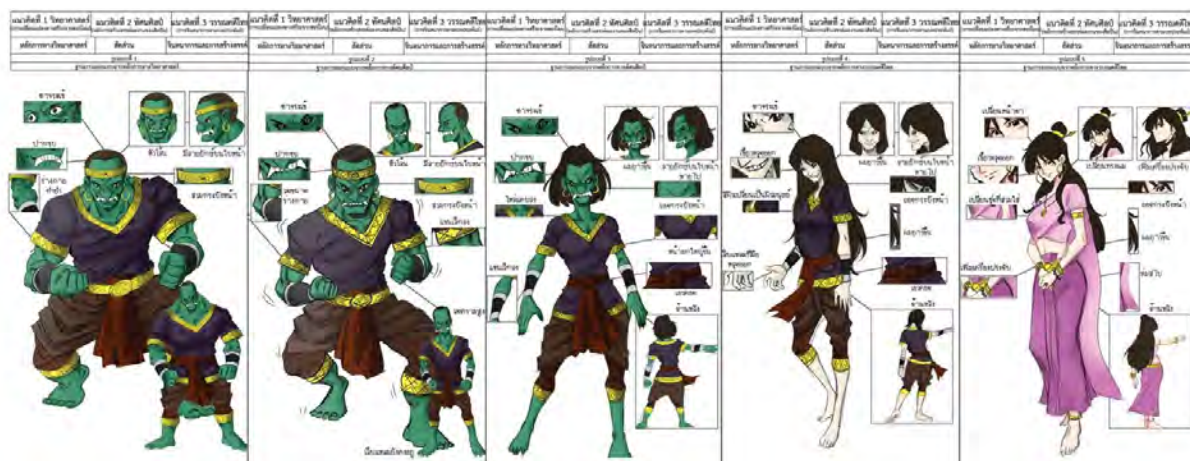
(Nabhalai 2019B, online)

ซึ่งตัวละครสุขাজারยังไม่ปรากฏผลงานการสร้างสรรคในด้านทัศนศิลป์ มีปรากฏเพียงหัวโขนสำหรับใช้สวมใส่ศีรษะในการแสดงโขนเท่านั้น



ภาพที่ 12 หัวโขนสุขাজার

(source: Clontz 2014, pic. 1 pl.144)



ภาพที่ 13 การสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของสุขจาร
ทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบองค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง
(© Wanwisa Promjeen 31/03/2020)

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 1 ฐานการออกแบบจากหลักการทางวิทยาศาสตร์ การจำแลงกายของสุขจารเกิดจากความจำเป็นต้องรับผิดชอบต่อครอบครัว เพราะเกรงว่าญาติพี่น้องจะได้รับความเดือดร้อนไปด้วย หากไม่กระทำตาม สุขจารจึงตกอยู่ในภาวะจำยอมต้องทำให้ได้ การจำแลงกายในรูปแบบที่ 1 จึงเป็นไปด้วยการกดอารมณ์สัญชาตญาณดิบแห่งความก้าวร้าวของยักษ์ไว้ภายใน

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 2 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ ร่างนี้จะใช้จินตนาการมากขึ้น โดยอาศัยหลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคในเชิงศิลปะ สมบูรณ์ลงตัว โดยเน้นความเป็นไปได้หรือความน่าจะเป็นบนโครงสร้างโดยรวม

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 3 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ เพื่อให้สอดคล้องกับบทประพันธ์ที่ต้องการจะสื่อความหมาย ซึ่งในร่างที่ 3 จุดรวมของจะเป็นลักษณะรูปร่างและหน้าตาที่คงไว้จากร่างที่ 2 เพื่อให้ผู้รับสารสามารถเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครไปสู่ร่างจำแลงกายได้

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 4 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม ผู้วิจัยได้ทำการนำรากฐานของบทประพันธ์ดั้งเดิมเป็นตัวชี้้นำในการเชื่อมโยง โดยมุ่งเน้นสาระความหมายของตัวละครในวรรณคดีไทย เป็นการนำความเข้าใจและความเข้าใจของแก่นในวรรณคดีผสมผสานกับต้นเหตุของแรงบันดาลใจ ใช้จินตภาพจากบทประพันธ์และความงามทางทัศนศิลป์มากขึ้น

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 5 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม สามารถใช้จินตนาการได้เต็มที่ โดยใช้เรื่องบุคลาธิษฐานในการจำแลงกาย ร่างจำแลงกายจึงต้องแสดงลักษณะตัวละครที่จำแลงกายให้ผู้รับสารจำตัวละครได้ การจำแลงกายร่างที่ 5 จึงต้องมีจุดรวมของตัวละคร ตั้งแต่ร่างที่ 1

ตัวละครที่จำแลงกายลำดับต่อมาที่ผู้วิจัยเลือกนำเสนอสร้างสรรค์ คือ นางผีเสื้อสมุทร ที่จำแลงกายเป็นสาวงามจาก เรื่องพระอภัยมณี ตอนนางผีเสื้อสมุทรลักพระอภัยมณี โดยมีรายละเอียดข้อมูลตัวละครเพื่อใช้ในการออกแบบดังต่อไปนี้

3. นางผีเสื้อสมุทร (ยักษ์จำแลงกายเป็นมนุษย์) นางผีเสื้อสมุทรเป็นตัวละครจากวรรณคดีไทย เรื่อง พระอภัยมณี มีร่างกายสูงใหญ่ รูปร่างอัปลักษณ์ อ้วน ดำ และนมนาน ขาดปีกก่อนเป็นหินอยู่ใต้ท้องสมุทรได้พรวิเศษให้ถอดดวงใจเก็บไว้ในแท่งศิลาได้ ด้วยนางกำเร็บในอิทธิฤทธิ์ของตนจึงหาเรื่องต่อสู้กับพระเพลิง เป็นผลให้โดนไฟกรดเผาร่างจนกลายเป็นจุน ต่อมาดวงใจหินนั้นก็งอกออกมากลายเป็นผีเสื้อสมุทร การจำแลงกายในครั้งนี้ เกิดจากเมื่อนางผีเสื้อสมุทรได้พบพระอภัยมณีจึงเกิดความรัก นางจึงตัดสินใจลักพาตัวพระอภัยมณีไป และนางจึงต้องจำแลงกายเป็นสาวงามเวลาอยู่กับพระอภัยมณี เพื่อไม่ให้พระอภัยมณีไม่รังเกียจตัวตนที่แท้จริงของนาง ดังบทกลอนในนิทานคำกลอนสุนทรภู่ เรื่องพระอภัยมณี ตอนที่ 2 นางผีเสื้อสมุทรลักพระอภัยมณี หอสมุดวชิรญาณดุสิต

จำจะสร้างแปลงร่างเป็นนางมนุษย์

ให้ผาดผุดทรวดทรงส่งสัญญาณ

เห็นพระองค์ทรงโฉมประโลมลาน

จะเกี้ยวพานรักใคร่ดั่งใจจง

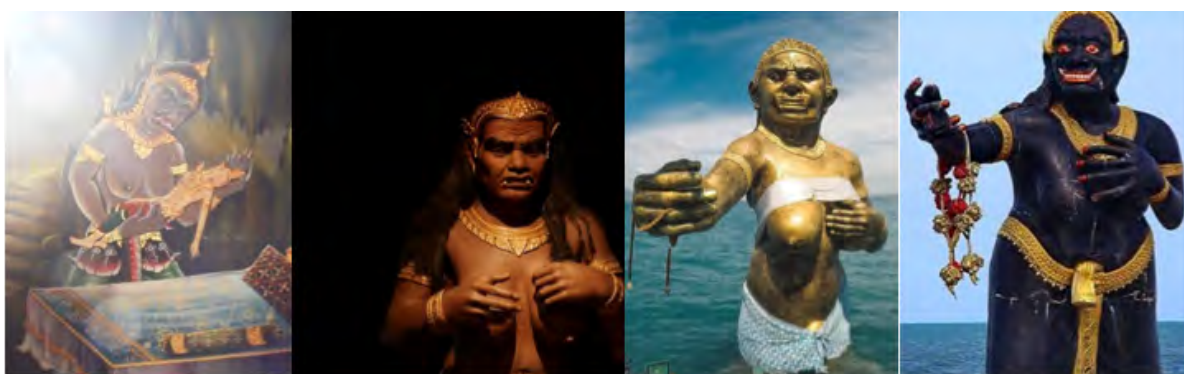
แล้วอ่านเวทย์เพศยักข์ก็สูญหาย

สแกนร่างกายดั่งกินนรนวลหง

เอาธารมาขโมยพระโฉมยง

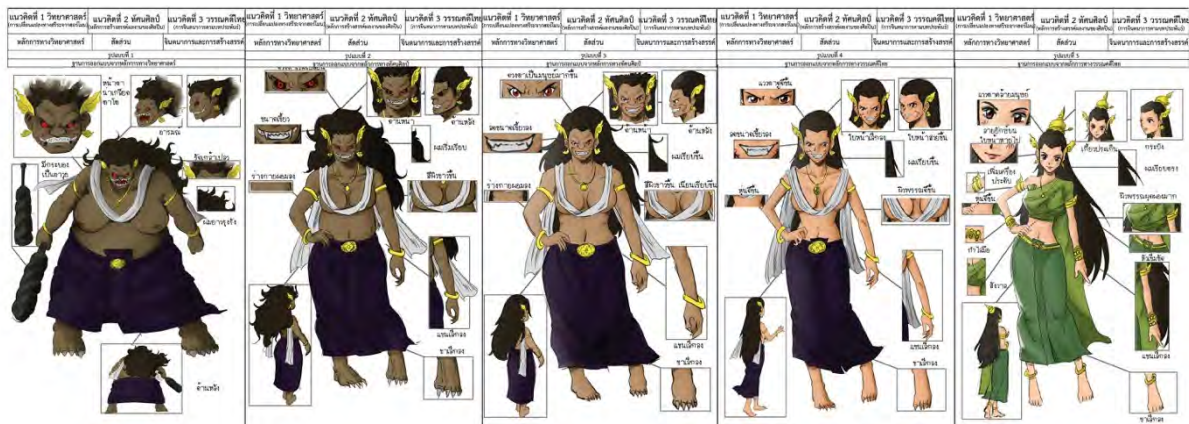
เข้าแอบองค์นวดพันคั่นประคอง ฯ

(Phu 2019, online)



ภาพที่ 14 ภาพจิตรกรรมและประติมากรรม นางผีเสื้อสมุทร ตามจินตนาการของศิลปินในประเทศไทย

(© Wanwisa Promjeen 30/09/2019)



ภาพที่ 15 การสร้างสรรค์การเชื่อมโยงอัตลักษณ์การจำแลงกายของผีเสื้อสมุทร
ทั้ง 5 ระยะตามรูปแบบขององค์ความรู้ทั้ง 3 แนวทาง
(© Wanwisa Promjeen 31/03/2020)

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 1 ฐานการออกแบบจากหลักการทางวิทยาศาสตร์ นำเรื่องของฮอร์โมนเข้ามารองรับเพื่อให้มีน้ำหนักในการดำเนินเรื่องราว โดยการจำแลงกายครั้งนี้ เกิดจากความต้องการทางเพศเป็นแรงขับเคลื่อน ฮอร์โมนนี้ คือ เอสโตรเจน (Estrogen) จึงต้องกดดันด้านดิบของความเป็นยักษ์ของตนเองโดยการเปลี่ยนแปลงของสภาพร่างกายภายนอกเพื่อให้พระอภัยมณียอมรับ

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 2 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ การจำแลงกายจะอาศัยอารมณ์ที่ต่อเนื่องจากร่างที่ 1 โดยใช้เทคนิควิธีการทางทัศนศิลป์ คือ การซ้ำของรูปร่าง รูปทรง และมีจุดร่วมของตัวละครในร่างที่ 1 รูปร่างที่ 2 คือ รักที่มีอารมณ์หรือความรู้สึกทางเพศมาเกี่ยวข้องหรือไม่ก็ตามของนางผีเสื้อสมุทร

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 3 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ จะมีการพัฒนารูปร่างให้เป็นมนุษย์มากขึ้น โดยใช้จินตนาการในการเชื่อมโยงที่มีความลงตัวทางด้านทัศนศิลป์และเหมาะสมในทางกายภาพ การรวมตัวกันของสิ่งที่มีอยู่เข้าด้วยกัน การซ้ำของรูปร่างรูปทรงที่สามารถเชื่อมอัตลักษณ์การสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของตัวละคร

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 4 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม ในร่างที่ 4 จะคำนึงถึงบริบททางสังคมในยุคสมัยที่ประพันธ์ขึ้นและนำมาปรับให้เป็นปัจจุบันมากขึ้น ผู้วิจัยจึงใช้จินตภาพจากบทประพันธ์และความงามทางทัศนศิลป์มากขึ้น เพื่อให้ผู้รับสารรับรู้ได้ว่าตัวละครสามารถใช้คาถาเวทมนตร์จำแลงกายได้จากการท่องมนต์

ระยะจำแลงกายขั้นที่ 5 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิมจะสามารถใช้จินตนาการได้เต็มที่ โดยใช้เรื่องบุคลาธิษฐานในการจำแลง เพื่อเป็นการแสดงอิทธิฤทธิ์ตามเรื่องราวของผู้ประพันธ์ ซึ่งการจำแลงกายนั้นเป็นไปในทางก่อร้ายให้เกิดทุกข์แก่ผู้อื่น

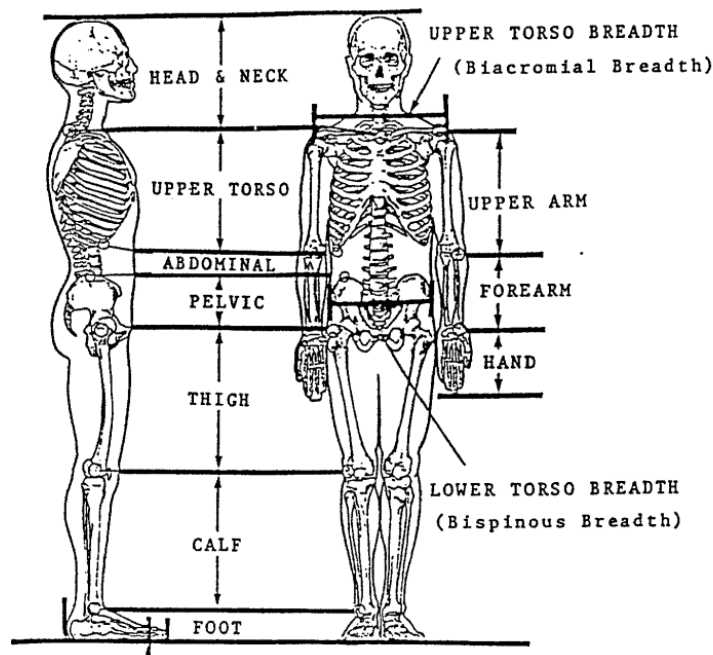
สรุปขั้นตอนของการพัฒนารูปแบบทั้ง 5 ขั้นตอน

ตารางที่ 1 การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 1 จากฐานการออกแบบทางวิทยาศาสตร์แนวทางที่ 1

การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกาย ระยะที่ 1		
พื้นฐาน (Basics) ☐ เพศ ☐ ช่วงอายุ ☐ เชื้อชาติ/สายพันธุ์ ☐ ส่วนสูง ☐ น้ำหนัก ☐ ผม/สีผม ☐ สีตา ☐ สีผิว ☐ เล็บ ☐ จมูก ☐ ปาก ☐ อัตราการงอกยาวของเล็บ ☐ การงอกของตัว ☐ หนวด เครา จอน ผม ☐ รอยเหยี่ยน	ลักษณะแสดงออกทางกายภาพของบุคคล ☐ คำหยาบ/รอยสัก/ แผลเป็นจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด ☐ การเจาะอวัยวะตามร่างกาย ☐ ความพิการที่มองเห็นจากภายนอก ☐ ลายที่ปรากฏเฉพาะ ☐ การทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ ลักษณะภายนอก ☐ เสื้อผ้า ☐ เครื่องประดับ ☐ วัตถุสิ่งของที่ติดมากับร่างกาย ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression) ☒ คิ้วขมวด ☒ คิ้วเลิกสูง ☒ ตาถมึง ☒ ตาเหลือกโต ☒ อ้าปากตะโกน ☒ ปากแหยะ ☒ กัดฟันแน่น โครงสร้างร่างกาย ☐ โครงสร้างใบหน้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างใบหูเปลี่ยน ☐ โครงสร้างมือเปลี่ยน ☐ โครงสร้างเท้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างจมูกเปลี่ยน ☐ โครงสร้างลำตัวเปลี่ยน ☐ โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน ☐ โครงสร้างแขนเปลี่ยน	รยางค์ ☐ เขี้ยว ☐ งวง/งา ☐ จงอย ☐ หงอน ☐ นอ ☐ เขา ☐ ปีก (ปีกอ่อน/ปีกแข็ง) ☐ ครีบ (ครีบอ่อน/ครีบแข็ง) ☐ หาง (หางสัดว์บก/หางสัดว์น้ำ) ☐ ฟันที่หาง (หางสัดว์บก) ผิวหนังชั้นเยื่อบุผิว ☐ กระดอง ☐ เกสิด ☐ ขน ☐ หน้งต่อหุ้ม ☐ พังผืด ☐ เตื่อย ☐ อั้งมือ ☐ อั้งเท้า ☐ หนาม ☐ แมงคอ โครงสร้างของกระดูก ☐ หลังค่อม ☐ หลังงอ ☐ หลังโก่ง ☐ กระดูกสันหลังยื่น ☐ หน้งมากบูน

กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย มีรายละเอียดของการสร้างสรรค์ต่อไปนี้

ในระยะที่ 1 ฐานการออกแบบจากหลักการทางวิทยาศาสตร์ โครงสร้างตัวละครที่นำมาใช้ในการเชื่อมโยงและออกแบบคาแรคเตอร์ ได้มาจากการศึกษาสัดส่วนโครงสร้างคนจริงก่อน จากนั้นจึงนำมาเพิ่มขนาดสัดส่วนให้ดูมีความแข็งแรงกว่าคนปกติ โดยวัดจากส่วนหัวลงมาจนถึงเท้า อาจแบ่งได้เป็น 8 - 9 สัดส่วน ซึ่งถือเป็นสัดส่วนที่สวยงามตามอุดมคติ แต่อาจดัดแปลงเพิ่มหรือลดได้ตามความเหมาะสมเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือในพลังของตัวละคร



ภาพที่ 16 การวัดสัดส่วนของตัวละครตามกายวิภาคของมนุษย์

(source: Charoenporn 2020, online)

การแปลงกายในระยยะที่ 1 การสร้างสรรค์จะอยู่บนพื้นฐานหลักการทำงานกลไกของร่างกาย โดยมีตัวแปรเป็นอารมณ์ที่กระตุ้นก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย เมื่อเกิดภาวะทางอารมณ์มนุษย์จะเกิดปฏิกิริยาบางอย่างขึ้น ซึ่งระยะที่ 1 จะต้องเน้นการออกแบบการเคลื่อนไหวหน้าและปากของตัวละครด้านการแสดงอารมณ์เพื่อให้เห็นว่าตัวละครโกรธ โมโห โดยกำหนดเส้นหลักบนใบหน้า ดวงตา คิ้ว และเส้นรูปทรงของปากให้สามารถแสดงออกซึ่งอารมณ์ทางใบหน้าของตัวละคร ส่งผลให้ผู้รับสารเข้าใจภาวะทางอารมณ์ที่ตัวละครเผชิญอยู่ทางร่างกายจะเน้นการเปลี่ยนแปลงทางสรีระ เช่น เส้นเลือดปูดโปนอย่างเห็นได้ชัด กล้ามเนื้อตึงตัว



ภาพที่ 17 ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 1

(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

ตารางที่ 2 การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 2 จากฐานการออกแบบทางทัศนศิลป์แนวทางที่ 2

การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกาย ระยะที่ 2		
พื้นฐาน (Basics) ☐ เพศ ☐ ช่วงอายุ ☐ เชื้อชาติ/สายพันธุ์ ☒ ส่วนสูง ☒ น้ำหนัก ☒ ผม/สีผม ☒ สีตา ☒ สีผิว ☐ เล็บ ☐ จมูก ☐ ปาก ☐ อัตราการงอกยาวของเส้น ☐ การงอกของตัว ☐ หนวด เครา จอน ผม ☐ รอยเหยียน	ลักษณะแสดงออกทางกายภาพของบุคคล ☐ คำนึง/รอยสัก/ แผลเป็นจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด ☐ การเจาะอวัยวะตามร่างกาย ☐ ความพิการที่มองเห็นจากภายนอก ☐ ลายที่ปรากฏเฉพาะ ☐ การทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ ลักษณะภายนอก ☐ เสื้อผ้า ☐ เครื่องประดับ ☐ วัตถุสิ่งของที่ติดมาที่ร่างกาย ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression) ☒ คิ้วขมวด ☒ คิ้วเลิกสูง ☒ ตาถมึง ☒ ตาเหลือกโต ☒ ขี้นปากตะโกน ☒ ปากแหยะ ☒ กัดฟันแน่น โครงสร้างร่างกาย ☐ โครงสร้างใบหน้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างใบหูเปลี่ยน ☐ โครงสร้างมือเปลี่ยน ☐ โครงสร้างเท้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างจมูกเปลี่ยน ☐ โครงสร้างลำตัวเปลี่ยน ☐ โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน ☒ โครงสร้างแขนเปลี่ยน	รายการ ☐ เขี้ยว ☐ งวง/งา ☐ จงอย ☐ หงอน ☐ นอ ☐ เขา ☐ ปีก (ปีกอ่อน/ปีกแข็ง) ☐ ครีบ (ครีบอ่อน/ครีบแข็ง) ☐ หาง (หางสัตว์บก/หางสัตว์น้ำ) ☐ ฟันที่หาง (หางสัตว์บก) ☐ ผิวหนังชั้นเยื่อผิวหนัง ☐ กระดอง ☐ เกล็ด ☐ ขน ☐ หน้หรือหน้ ☐ ฟันผิด ☐ เตี้ย ☐ อ้วน ☐ อ้วน ☐ หนาม ☐ แฉก โครงสร้างของกระดูก ☐ หลังค่อม ☐ หลังงอ ☐ หลังโก่ง ☐ กระดูกสันหลังยื่น ☐ หนามกระดูก

ในระยะที่ 2 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ โดยใช้เทคนิควิธีการซ้ำของรูปร่าง รูปทรง และหลักวิธีการผสม ส่วนหลักและส่วนรอง ในการประกอบรูปร่างรูปทรงของตัวละคร การลดหรือการเพิ่มสัดส่วน การเชื่อมโยงในระยะที่ 2 นอกจากการผสมตามอัตราส่วนอุดมคติแล้ว ยังต้องคำนึงถึงหลักกายวิภาคทางวิทยาศาสตร์ เพื่อให้เกิดความเชื่อในความงามและไม่ขัดต่อความรู้สึกของมนุษย์ การแปลงกายในระยะที่ 2 จะเน้นความเป็นไปได้ในเรื่องของโครงสร้างสัดส่วน การซ้ำให้มีความเหมาะสมและลงตัว การลดสัดส่วนหลักเพิ่มสัดส่วนรอง



ภาพที่ 18 ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 2

ตารางที่ 3 การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยยะที่ 3 จากฐานการออกแบบทางทัศนศิลป์แนวทางที่ 2

การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกาย ระยะที่ 3		
พื้นฐาน (Basics) ☒ เพศ ☐ ช่วงอายุ ☐ เชื้อชาติ/สายพันธุ์ ☒ ส่วนสูง ☒ น้ำหนัก ☒ ผม/สีผม ☒ สีตา ☒ สีผิว ☐ เล็บ ☐ จมูก ☐ ปาก ☒ อัตราการงอกยาวของเล็บ ☒ การงอกของตัว ☐ ทนวด เครา จอน ผม ☐ รอยเหยี่ยน	ลักษณะแสดงออกทางกายภาพของบุคคล ☐ ตาหนี/รอยสัก/ แผลเป็นจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด ☐ การเจาะอวัยวะตามร่างกาย ☐ ความพิการที่มองเห็นจากภายนอก ☒ ลายที่ปรากฏเฉพาะ ☐ การทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ ลักษณะภายนอก ☒ เสื้อผ้า ☒ เครื่องประดับ ☐ วัตถุสิ่งของที่ติดมากับร่างกาย ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression) ☒ คิ้วขมวด ☒ คิ้วเลิกสูง ☒ ตาถมึง ☒ ตาเหลือกโต ☒ ขี้นปากตะโกน ☒ ปากแหยะ ☒ กัดฟันแน่น โครงสร้างร่างกาย ☐ โครงสร้างใบหน้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างใบหูเปลี่ยน ☐ โครงสร้างมือเปลี่ยน ☐ โครงสร้างเท้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างจมูกเปลี่ยน ☐ โครงสร้างลำตัวเปลี่ยน ☒ โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน ☒ โครงสร้างแขนเปลี่ยน	ร่างกาย ☒ เขียว ☐ งวง/งา ☐ จงอย ☐ หงอน ☐ นอ ☐ เขา ☐ ปีก (ปีกอ่อน/ปีกแข็ง) ☐ ครีบ (ครีบอ่อน/ครีบแข็ง) ☐ หาง (หางสัตรับก/หางสัตรับน้ำ) ☐ พู่ที่หาง (หางสัตรับก) ☐ ผิวหนังชั้นเยื่อผิวหนัง ☐ กระดอง ☐ เกสิด ☐ ขน ☐ หนังห่อหุ้ม ☐ ฟันผัด ☐ เตื่อย ☐ อุ้งมือ ☐ อุ้งเท้า ☐ หนาม ☐ แมงคอ โครงสร้างของกระดูก ☐ หลังค่อม ☐ หลังงอ ☐ หลังโก่ง ☐ กระดูกสันหลังยื่น ☐ หน้าผากนูน

ในระยยะที่ 3 ฐานการออกแบบจากหลักการทางทัศนศิลป์ การพัฒนารูปร่างการจำแลงกายในระยยะที่ 3 ตัวละครจำแลงกายจะมีการลดหรือเพิ่มขนาดสัดส่วน เล็กหรือใหญ่ หนาหรือบาง ตามหลักการทางสรีระของมนุษย์ การตัดทอนอวัยวะบางอย่าง โดยอาศัยหลักการทางกายวิภาคมาทำการกำหนดขนาดของระบบกระดูกและกล้ามเนื้อ และอาศัยหลักของงานศิลปะที่จะต้องดูความสมดุลของงาน การทรงตัวของตัวละคร การวิธีสังเกตเปรียบเทียบรูปลักษณ์ภายนอก (Physical attributes) หรือสิ่งที่ติดมากับร่างกาย ลักษณะภายนอกที่พบ ได้แก่ เพศ ช่วงอายุ รูปร่าง ความสูง น้ำหนัก ลักษณะผม สีผม สีตา ลักษณะจมูก ปาก ลักษณะเสื้อผ้า เครื่องประดับ รอยสัก รอยแผลเป็นทั้งที่เกิดจากการบาดเจ็บและจากการผ่าตัด หรือการทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ ความพิการที่สามารถมองเห็นได้จากภายนอก

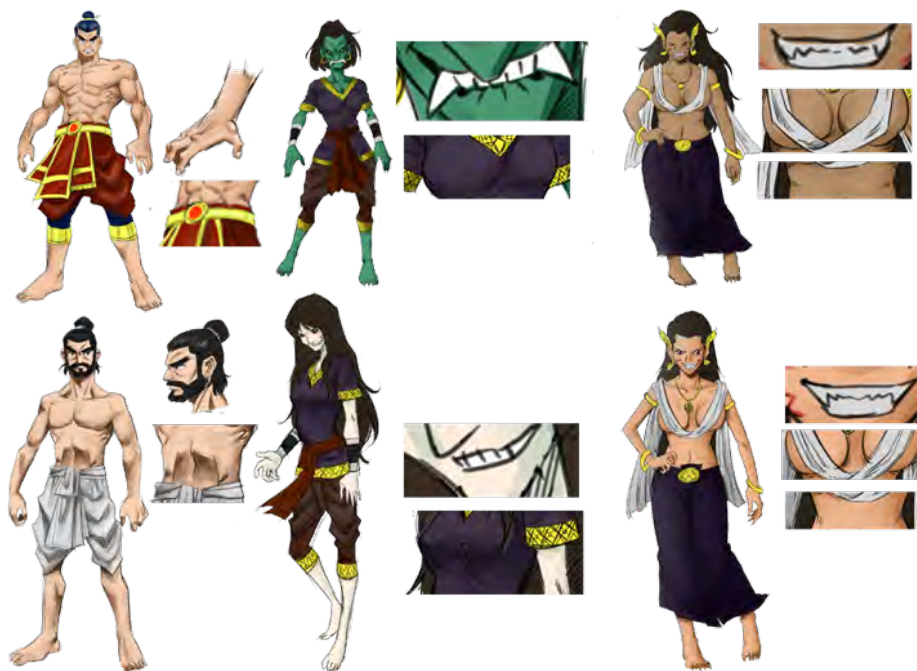


ภาพที่ 19 ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 3
(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

ตารางที่ 4 การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 4 จากฐานการออกแบบจากบทประพันธ์แนวทางที่ 3

การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกาย ระยะที่ 4		
พื้นฐาน (Basics) ☒ เพศ ☒ ช่วงอายุ ☒ เชื้อชาติ/สายพันธุ์ ☒ ส่วนสูง ☒ น้ำหนัก ☒ ผม/สีผม ☒ สีตา ☒ สีผิว ☒ เล็บ ☒ จมูก ☒ ปาก ☒ อัตราการงอกยาวของเล็บ ☒ การงอกของนิ้ว - หนวด เครา จอน ผม ☒ รอยเหยียน	ลักษณะแสดงออกทางกายภาพของบุคคล ☐ ท่าหนั/รอยสัก/ แผลเป็นจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด ☐ การเจาะอวัยวะตามร่างกาย ☐ ความพิการที่มองเห็นจากภายนอก ☒ ลายที่ปรากฏเฉพาะ ☐ การทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ ลักษณะภายนอก ☒ เสื้อผ้า ☒ เครื่องประดับ ☐ วัตถุสิ่งของที่ติดมากับร่างกาย ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression) ☒ คิ้วขมวด ☒ คิ้วเลิกสูง ☒ ตาถมึง ☒ ตาเหลือกโต ☒ ขี้นปากตะโกน ☒ ปากแสดะ ☒ กัดฟันแน่น โครงสร้างร่างกาย ☐ โครงสร้างใบหน้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างใบหูเปลี่ยน ☐ โครงสร้างมือเปลี่ยน ☐ โครงสร้างเท้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างจมูกเปลี่ยน ☐ โครงสร้างลำตัวเปลี่ยน ☒ โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน ☒ โครงสร้างแขนเปลี่ยน	รายการ ☒ เขี้ยว ☐ งวง/งา ☐ จงอย ☐ หงอน ☐ นอ ☐ เขา ☐ ปีก (ปีกอ่อน/ปีกแข็ง) ☐ ครีบ (ครีบอ่อน/ครีบแข็ง) ☐ หาง (หางสัตว์บก/หางสัตว์น้ำ) ☐ ฟันที่หาง (หางสัตว์บก) ☐ ผิวหนังชั้นเยื่อผิวหนัง ☐ กระดอง ☐ เกสิด ☐ ขน ☐ หน้งต่อหุ้ม ☐ พงผิด ☐ เดือย ☐ อู่้งมือ ☐ อู่้งเท้า ☐ หนาม ☐ แมงคอ โครงสร้างของกระดูก ☐ หลังค่อม ☐ หลังงอ ☐ หลังโก้ง ☐ กระดูกสันหลังยื่น ☐ หน้าผากนูน

ในระยะที่ 4 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม การสร้างสรรค์การเชื่อมโยงผ่านการนึกคิดทางจินตภาพ จากวรรณศิลป์ของผู้สร้างสรรค์วรรณคดีไทย ตามบทประพันธ์ดั้งเดิมที่บรรยายไว้ในเรื่องราว โดยยังคำนึงถึงความเป็นไปได้ทางกายวิภาคการเชื่อมต่อในแต่ละอวัยวะ และความลงตัวของทัศนธาตุ โดยระยะที่ 4 จะมีการเพิ่มสัดส่วน ร่องเข้ามาแทนที่สัดส่วนหลักมากขึ้น มีการเปลี่ยนผ่านของสีผิวและการผลัดของเซลล์ทั้ง หลักการสร้างสรรค์ จะเปลี่ยนผ่านจากสิ่งที่สามารถพิสูจน์ได้เป็นจินตนาการมากขึ้น

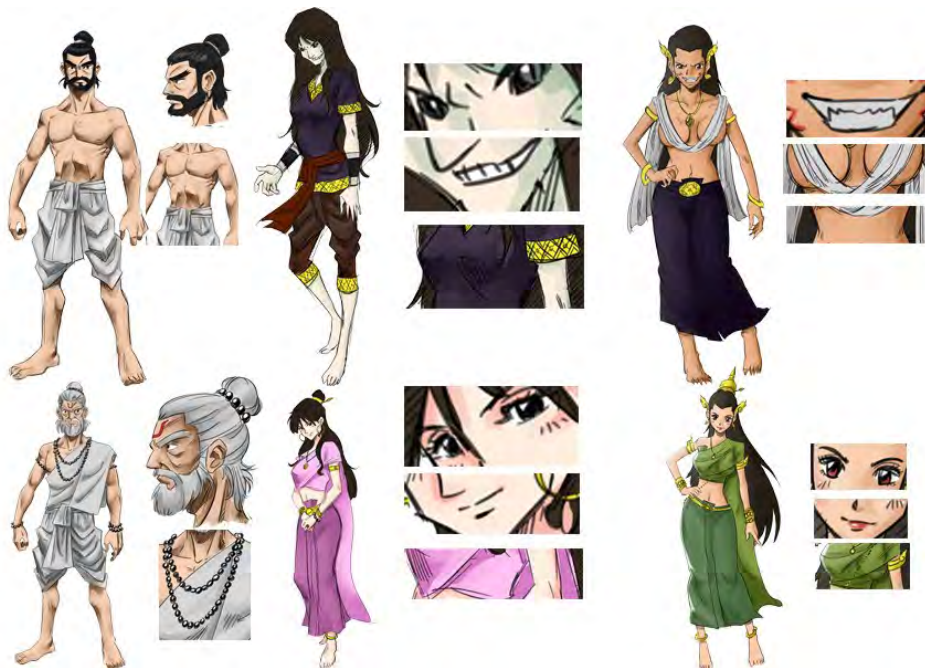


ภาพที่ 20 ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 4
(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

ตารางที่ 5 การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 5 จากฐานการออกแบบจากบทประพันธ์แนวทางที่ 3

การพัฒนาตัวละครที่จำแลงกาย ระยะที่ 5		
พื้นฐาน (Basics) ☒ เพศ ☒ ช่วงอายุ ☒ เชื้อชาติ/สายพันธุ์ ☒ ส่วนสูง ☒ น้ำหนัก ☒ ผม/สีผม ☒ สีตา ☒ สีผิว ☐ เล็บ ☐ จมูก ☐ ปาก ☒ อัตราการงอกยาวของเส้น ☒ การงอกของตัว ☐ หนวด เครา จอน ผม ☒ รอยเขียวช้ำ	ลักษณะแสดงออกทางกายภาพของบุคคล ☐ คำหยาบ/รอยสัก/ แผลเป็นจากการบาดเจ็บและการผ่าตัด ☐ การเจาะอวัยวะตามร่างกาย ☐ ความพิการที่มองเห็นจากภายนอก ☒ ลายที่ปรากฏเฉพาะ ☐ การทำรอยแผลเป็นตามความเชื่อวัฒนธรรมต่าง ๆ ลักษณะภายนอก ☒ เสื้อผ้า ☒ เครื่องประดับ ☒ วัตถุสิ่งของที่ติดมากับร่างกาย ลักษณะการแสดงสีหน้าและอารมณ์ (Facial Expression) ☒ คิ้วขมวด ☒ คิ้วเลิกสูง ☒ ตาถมึง ☒ ตาเหลือกโต ☒ อ้าปากตะโกน ☒ ปากแหยะ ☒ กัดฟันแน่น โครงสร้างร่างกาย ☐ โครงสร้างใบหน้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างใบหูเปลี่ยน ☐ โครงสร้างมือเปลี่ยน ☐ โครงสร้างเท้าเปลี่ยน ☐ โครงสร้างจมูกเปลี่ยน ☐ โครงสร้างลำตัวเปลี่ยน ☒ โครงสร้างร่างกายเปลี่ยน ☒ โครงสร้างแขนเปลี่ยน	รยางค์ ☒ เขียว ☐ งวง/งา ☐ จงอย ☐ หงอน ☐ นอ ☐ เขา ☐ ปีก (ปีกอ่อน/ปีกแข็ง) ☐ ครีบ (ครีบอ่อน/ครีบแข็ง) ☐ หาง (หางสัตว์บก/หางสัตว์น้ำ) ☐ พู่ที่หาง (หางสัตว์บก) ☐ ผิวหนังชั้นเยื่อผิวหนัง ☐ กระดอง ☐ เกล็ด ☐ ขน ☐ หน้งห่อหุ้ม ☐ ฟันผิต ☐ เตื่อย ☐ อุ้งมือ ☐ อุ้งเท้า ☐ หนาม ☐ แผงคอ โครงสร้างของกระดูก ☐ หลังค่อม ☐ หลังงอ ☐ หลังโก่ง ☐ กระดูกสันหลังยื่น ☐ หน้าผากนูน

ในระยะที่ 5 ฐานการออกแบบจากบทประพันธ์ดั้งเดิม การสร้างสรรค์มากจากการสื่อความหมายแฝงในวรรณคดีไทย การจำแลงกายที่มีความขัดแย้งเป็นตัวกระตุ้นและรูปร่างเปลี่ยนแปลงไปตามเนื้อหาเรื่องราว เน้นรูปแบบตามโบราณคดีหรือวัฒนธรรมเดิมในการกำหนดรูปร่างสุดท้าย ทั้งอัตลักษณ์เดิมอย่างสิ้นเชิงคงไว้เพียงจุดร่วมบางอย่างของตัวละคร



ภาพที่ 21 ตัวอย่างการพัฒนาตัวละครที่จำแลงกายในระยะที่ 5

(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

ผลการทดลองสร้างสรรค์

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายที่สร้างสรรค์ขึ้นจาก 3 แนวคิดที่ได้การวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ เป็นการนำ 3 แนวคิดมาสร้างสรรค์การวิจัยและพัฒนา สร้างองค์ความรู้จากข้อมูลทางวรรณคดีไทย ข้อมูลจากการสัมภาษณ์และข้อมูลทางทัศนศิลป์ โดยนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์จนได้แนวทางการในการถอดอัตลักษณ์ เพื่อมาเชื่อมโยงตัวละครที่มีการจำแลงกายเป็นชุดองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ใหม่ ที่จะนำมาใช้เป็นแนวทางในการเชื่อมโยง โดยมีแนวคิดจากความจริงทางวิทยาศาสตร์ ความงามทางทัศนศิลป์ และจินตทางวรรณคดี เป็นฐานในการสร้างสรรค์ให้เกิดการเชื่อมโยงอย่างสมบูรณ์ในทุกด้าน การจำแลงกายต้องคงไว้ซึ่งจุดร่วมของตัวละคร มุ่งเน้นความคิดทางจินตภาพ โดยไม่ขัดกับความเป็นไปได้ทางกายวิภาคและผู้รับสาร

จากการทดลองเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายได้ผลงานภาพดิจิทัลอาร์ตทดลองสร้างสรรค์ ชุด ยักษ์ จำแลงกายเป็นมนุษย์ จำนวนทั้ง 15 ภาพ ทั้งนี้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ นางสาวจันทร์ยวีร์ สมปรีดา (รอมแพง) ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เกาทอง ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) ดร. ธนียา นันทาพจน์ นักวิทยาศาสตร์ สถาบันชีววิทยาศาสตร์โมเลกุล มหาวิทยาลัยมหิดล คุณณชนก สุขประเสริฐ นักจิตวิทยา คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล และพระผู้เผยแพร่พุทธศาสนา คือ ดร. พระมหาชวลิต ชาติเมธี ได้ทำการประเมินรูปแบบการสร้างสรรค์

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้นำผลงานไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบคาแรคเตอร์ ได้ทำการประเมินรูปแบบการสร้างสรรค์เพิ่มเติม ได้แก่ (1) ผศ.ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ผู้กำกับแอนิเมชัน เรื่องยักษ์และครุฑ (2) คุณเกรียงไกร ศุภรสหัสรังสี ผู้กำกับแอนิเมชัน เรื่องพระมหาชนก Production Director and Manager บริษัท Imagimax และ (3) คุณนิธิวัฒน์ สมสมา กรรมการผู้จัดการ The Monk Studios เพื่อประเมินรูปแบบที่เหมาะสมและได้คะแนนสูงสุดจากฐานการเชื่อมโยงจาก แนวคิดที่ 1 - 3

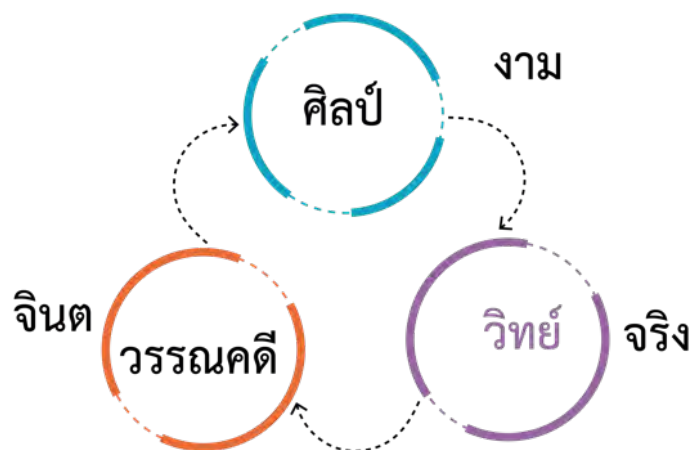


ภาพที่ 22 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบคาแรคเตอร์และแอนิเมชัน

(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงนำมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ 3 แนวคิด โดยนำฐานการออกแบบของแต่ละแนวคิดมาเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกาย ซึ่งเป็นองค์ความรู้ที่เป็นข้อค้นพบในงานวิจัยครั้งนี้ที่เสนอเป็นกระบวนการเชื่อมโยงตัวละครที่จำแลงกาย 5 ระยะ การเชื่อมโยงตัวละครจะเกิดขึ้นได้ตามกระบวนการเหล่านี้ (1) การลดทอนสัดส่วนหลักเพิ่มสัดส่วนรอง (2) หลักความเป็นไปได้ทางกายวิภาคศาสตร์ (3) คงจุดร่วมของตัวละคร (4) การประกอบรูปร่างรูปทรง (5) การเพิ่มรายละเอียดต้องอยู่ในฐานของส่วนกระดูกตามข้อต่อของมนุษย์

ผลการทดลองสร้างสรรค์พบว่า แนวคิดที่ 2 ฐานการเชื่อมโยงตัวละครจากหลักการทางทัศนศิลป์การจำแลงกาย ในระยะที่ 2 - 3 ได้รับการคัดเลือกมากที่สุด ซึ่งตัวละครที่จำแลงกายทั้งหมดที่ได้รับการคัดเลือกในแนวคิดที่ 2 นี้ มีปริมาณและคุณภาพที่ผ่านการคัดเลือกมากกว่าแนวคิดอื่น ๆ เนื่องจากมีความเป็นไปได้ทางกายวิภาค มีการเพิ่มรายละเอียดอย่างเหมาะสม การเชื่อมโยงอวัยวะแต่ละส่วนมีความลงตัวทางทัศนธาตุและไม่ขัดต่อความรู้สึก ผู้เชี่ยวชาญให้ความยอมรับว่าเหมาะสมที่จะนำไปพัฒนาสร้างสรรค์ต่อไปในรูปแบบเคลื่อนไหวหากนำฐานการออกแบบที่ 1 และ 3 มาใช้ให้ดูตามความเหมาะสมในการเล่าเรื่อง จังหวะและการนำไปใช้ในการสื่อสาร



แผนผังที่ 5 แนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในงานวรรณคดีไทยที่เหมาะสม

(© Wanwisa Promjeen 08/02/2020)

สรุปและข้อเสนอแนะ

การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ทำการศึกษาต่อยอดจากงานทัศนศิลป์และวรรณคดีไทยเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์วิจัย โดยผู้วิจัยต้องการบูรณาการระหว่างวิทยาศาสตร์และศิลปะ เพื่อให้ได้รูปแบบที่ได้รับการยอมรับ นำความคิดใหม่ได้จากศาสตร์และศิลป์ ทั้ง 3 แนวคิด นำมาใช้เป็น 1 กระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่ได้จากการการวิจัยพัฒนาสร้างสรรค์พบข้อสำคัญในการสร้างองค์ความรู้จากข้อมูลลายลักษณ์จากวรรณคดีไทย ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ นำมาซึ่งองค์ความรู้จากรูปธรรมไปสู่นามธรรม เพื่อหาผลสัมฤทธิ์ที่จะนำไปต่อยอดหรือประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวต่อไป

ผลการวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาผลการทดลองเบื้องต้นซึ่งได้ทำการทดสอบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่มีการจำแลงกาย ซึ่งจะนำไปพัฒนาต่อยอดเพิ่มเติมต่อไปในส่วนของงานสร้างสรรค์ชิ้นงานในรูปแบบภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ โดยสรุปผลงานการออกแบบตัวละคร ทั้ง 5 รูปแบบได้ดังนี้

จากการทดลองเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายในวรรณคดีไทยเพื่อสร้างจินตภาพ พบว่าการบูรณาการร่วมกันระหว่างศาสตร์และศิลป์ ที่มีความเกี่ยวข้องกับการจำแลงกายของตัวละคร โดยนำจุดเด่นของแต่ละศาสตร์ที่เหมาะสมและได้รับการยอมรับ มาสังเคราะห์สู่กระบวนการแนวทางการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครแสดงให้เห็นว่าการจำแลงกายสามารถใช้หลักการเชื่อมโยงจากกระบวนการเดียวกัน โดยนำตัวละครที่มีการจำแลงกายในวรรณคดีไทย นำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานในเชิงจินตภาพ สามารถนำรูปแบบองค์ความรู้การเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่มีการจำแลงกาย สู่การสร้างองค์ความรู้ในการออกแบบตัวละคร ที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเพื่อพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่จะสร้างจินตภาพวรรณคดีไทยในมิติใหม่ให้การเรียนรู้ปรัชญาที่เกิดจากคติแฝง แก่นในการสร้างงาน หรือความสำคัญของบทบาทในตัวละครที่มีชั้นวรรณะอย่างโบราณสมัย โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ทางกายภาพที่เกิดจากการบูรณาการระหว่างศาสตร์อื่น ๆ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ลงตัวและส่งเสริมวรรณคดีไทยและสามารถนำรูปแบบดังกล่าวไปใช้ในการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติจากวรรณคดีไทย โดยผู้วิจัยจะคัดสรรตัวละครที่มีการจำแลงกายนำมาใช้สร้างสรรค์ผลงานต่อไป โดยมุ่งศึกษาค้นคว้าทดลองการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกายจากวรรณคดีไทยเป็นหลัก ซึ่งยังมีแง่มุมของสัตว์จำแลงกายเป็นมนุษย์ มนุษย์จำแลงกายเป็นสัตว์ และอื่น ๆ อันควรค่าแก่การศึกษาเพิ่มเติม

ผลสัมฤทธิ์ของผลงานนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการผลิต คอมิกบุ๊ก ภาพยนตร์แอนิเมชันการออกแบบตัวละครในด้านเทคนิคการสร้างสรรค์ ซึ่งจะคงเอกลักษณ์ของวรรณคดีไทยผ่านการสื่อสารโดยเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สามารถใช้ถ่ายทอดให้ผู้คนในปัจจุบันเข้าใจได้ง่าย และทั่วถึงมากขึ้น โดยองค์ความรู้ทั้งหมดจะสามารถนำมาถ่ายทอดวรรณคดีไทยสู่ผลงานภาพเคลื่อนไหว เพื่อจะได้สร้างความเข้าใจและจะได้ศึกษาถึงรากเหง้าของตน ก่อให้เกิดความภาคภูมิใจและจุดประกายให้มีการต่อยอดในทางด้านจิตวิญญาณความคิดอ่าน เพื่อสานจินตนาการและสร้างประโยชน์ให้กับผู้คนยุคปัจจุบันได้ ทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสังคม อีกทั้งยังเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจพัฒนาและประยุกต์องค์ประกอบของการสร้างสรรค์ตัวละครที่มีการจำแลงกายจากวรรณคดีไทยในท้องถิ่น

รูปแบบการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ได้รับความกรุณาในการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้เกิดความถูกต้องของรูปแบบกระบวนการเชื่อมโยงอัตลักษณ์ตัวละครที่จำแลงกาย ผู้วิจัยได้เลือกเรื่องต้นแบบคือเรื่องขุนช้าง - ขุนแผน ตอนพลายชุมพลปราบระแฆระเข้เถรขวาด ซึ่งมีเนื้อเรื่องกล่าวถึงจุดจบของการแก้แค้นของวรรณคดีเรื่องนี้ โดยใช้สยวเวทย์ในการจำแลงกายเพื่อทำหั่นกันให้มาซึ่งชัยชนะ ดังนั้น หากมีการรูปแบบนี้ไปใช้ ควรคำนึงถึงการออกแบบให้มีความเชื่อมโยงกับรากฐานเดิมของวรรณคดีไทย

References

- Bancroft, T. *Creating character with personality*. New York: Crown, 2006.
- Beans-magic. “3DCG Animation and Visual Design Company that create innovative works.” Beans-magic. Accessed November 29, 2020. <https://www.beans-magic.com/>.
- Beauregard, H. and Loveemongkol, R. *Thēppakōṇnam Krīk Læ Rōman : Nāmānukrom Læ Kān ‘Āng ‘ing Nai Wannakhadī Farangsēt*. [Greek and Roman mythology: Encyclopedic names and references in French literature]. Chiang Mai: Ming Mueang Chiang Mai, 2002.
- Boonprakob, C. *The Art of May Who?*. Bangkok: LET’S Comic, 2015.
- Charoenporn, N. “Human factors in Manufacturing System: Ergonomics, Safety Engineering.” Word press. Accessed November 29, 2020. <https://nichbank.wordpress.com/category/human-factors-and-ergonomics/>.
- Clontz, J. M. *Khon Masks: Thailand’s Heritage*. Bangkok: Thai art Museum, 2014.
- Department of Cultural Promotion. *Rāmmakīan Nai Sinlapa Læ Watthanatham Thai*. [The Ramakien in Thai Arts and Culture]. Bangkok: Department of Cultural Promotion, 1991.
- Design Leaf. “3DGirl.” Design leaf. Accessed November 29, 2020. <http://designleaf.blogspot.com/2007/07/3d-girl-v3.html>.
- Feungfusakul, A. *‘Attalak : Kān Thopthūan Thritsadī Læ Krōp Nāokhit*. [Identity: Review of theories and conceptual frameworks]. Bangkok: National Research Council of Thailand: NRCT, 2003.
- Harnarongsak, P. “Kān‘Ōkbæp Tūalakhōn. [Character Design]. ” Gotoknow. Accessed August 4, 2020. <https://www.gotoknow.org/posts/427700>.
- Julapong. “ Phāp Khīan Rām Kīat Hōngthī 24 Chāk Thī 2 Thotsakan Phop Nā Sīdā. [Ramakien painting, room 24, scene 2 - Tosakan meets the black face].” Ok Nation. (picture). Accessed January 2, 2020A. <http://www.oknation.net/blog/julapong/2013/06/13/entry-4>.

- _____. “ Phāp Khīan Rām Kīat Hōngthī Yīsipsī Chāk Thī Pāet - Thotsakan Plōm Tūa. [Ramayana Painting, Room 24, Scene 8 - Ravana in disguise].” Ok Nation. (picture). Accessed January 2, 2020B. <http://www.oknation.net/blog/julapong/2013/06/14/entry-2>.
- Jutharat, M. *Tamnān Krīk - Rōman (Chabap Sombūn) Phim Khrang Thī Nung*. [Greek-Roman Mythology (Complete version)]. Bangkok: Pimkham, 2004.
- Kurathong, N. “Yōn Ramluk Thung Tā Pōn Nak Wāt Phū Mī Botbāt Samkhan Nai Wongkān Kātūn Thai Māk Wā 20 Pī. [Commemorating Ta Phon, the artist who has played an important role in Thai cartoon industry for over 20 years].” Plotter. Accessed November 29, 2020. <https://www.plotter.in.th/?p=17583>.
- Laungaramsri, P. *‘Attalak Chāt Phan Læ Khwāmpen Chāi Chōp*. [Ethnic identity and marginalization]. Bangkok: Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre (Public Organisation), 2003.
- Leedy, P.D. and Ormrod, J.E. *Practical Research: Planning and Design*. 10th ed. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice Hall, 2013.
- Makjui, V. “Wikhrō Botbāt Nai Kān Plāeng Kāi Læ Kān Plōm Tūa Khōng Tūalakhōn Čhāk Bot Lakhōnnai Phra Rāt Niphon Ratchakān Thī 2. [Analyze the roles of transformation and disguise pf the character of two plays by King Rama II]. ” Master’s thesis, Thaksin University, Bachelor of Arts in Thai, 2007.
- Nabhalai, L. “Samutthai Lem Thī 28. [Thai Book no. 28].” In *Ramayana drama His Majesty King Buddha Yodfa Chulalok the Great*. Literature and History, Fine Arts Department. Bangkok: Fine Arts Department. Accessed November 22, 2019A. <https://cmu.to/j57ax>.
- _____. “Samutthai Lem Thī 55. [Thai Book no. 55].” In *Ramayana drama His Majesty King Buddha Yodfa Chulalok the Great*. Literature and History, Fine Arts Department. Bangkok: Fine Arts Department. Accessed November 22, 2019B. <https://cmu.to/zJlzl>.

Narkpaichit, H. “Kān Wikhrō ‘Ongprakōp Kān‘Ōkbāp Khā Ræktæ Dīsai Phūa Klum Paomāi. [Millennial Generation The Analysis of Character Design for the Millennial Generation].” *MSU Journal* 33, no. 4 (2014): 199 - 208.

Netflix. “Krut The Himmaphan Warriors.” Netflix. (movie). Accessed November 20, 2020. <https://www.netflix.com/th/title/81307987>.

Office of the Royal Society. *Photchanānukrom Chabaprāitchabanthittayasathān*, 1999. [The Royal Institute Dictionary, 1999]. Bangkok: Nanmeebooks, 2003.

Panichrutiwong, C. “Khrut Suk ‘Aphi Mahā Yut Khōng ‘Ānimēchan Thai ! : Chai Phōn Phānitrut Tio. [“Garut” the epic battle of Thai animation! : Chaiyaporn Panichrutiwong].” Mgronline. Accessed January 2, 2020. <https://m.mgronline.com/online/section/detail/9610000061050>.

Pesopas, T. “Kān‘Ōkbāp Tūalakhōn Phūnthān Samrap Dek. [Basic character design for the children].” *Sripatum Chonburi Journal* 12, no. 5 (July 2016): 181.

Phu, S. “Nithān Kham Klōn Sunthōnphū Rūang Phra‘Aphaimanī. [Nithan Kham klon Sunthonphu Phra Aphaimani].” Vajirayana. Accessed November 29, 2019. <https://vajirayana.org/%E0%B8%9E%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%AD%E0%B8%A0%E0%B8%B1%E0%B8%A2%E0%B8%A1%E0%B8%93%E0%B8%B5>.

Romyanan, W. *Wiwatthanākān wannakhadīthai*. [The evolution of literature]. Bangkok: Faculty of Arts Chulalongkorn University, 1997.

Ruengruglikit, C. *Wannakhadītōnton: Laksanarūamlæittipol*. [The early Ayudhya poetry : characteristics and influence]. 1st ed. Bangkok: Faculty of Arts, Chulalongkorn University, 2001.

_____. “Kham Sap Nai Wannakhadī Thai : Kōranī Suksā Klum Kham Čhamlæng ‘Insī Čhamlæng Plæng Kāi Čhamlæng Kāi Čhamlæng Rāng Læ Kham ‘Ūn ‘Ūn Thī Mī Khwām Khlāi kan. [A Case Study of Vocabulary in Thai Literature: Chamlaeng-plaengkai, Chamlaeng-kai, Chamlaeng-rang and Other Words of Related Meanings].” *The Journal of the Royal Society of Thailand* 30, no. 4 (October/December 2005): 1055.

- _____. “Kāen Rūang Læ Botbāt Khōng Kāen Rūang Nai Bot Lakhōn Rūang Rāmmakīan Phra Rāt Nipphon Khōng Phra Bāt Somdet Phra Phut Yōt Fā Čhulā Lōk Mahārāt. [The Theme and its Roles in Rammakian by King Rama I].” *Journal of Humanities and Social Sciences Suratthani Rajabhat University* 8, no. 3 (September/December 2016): 2.
- Sheenanawin, V. *LET’S Do Your Dream with Item workshop and On One animation school*. Bangkok: LET’S Comic, 2011.
- Somtrakul, P. “Kānsāng San Khunnalaksana Khōng Tūalakhōn Læ Kān‘ōkbāp Sinlapakam Nai Kānsāng San Ngān ‘ĕ Ni Mē Chan Čhāk Phu Tha Prawat. [Characterization and art direction for Buddha biography animation project].” Master’s thesis, Chulalongkorn University, 2009.
- Sujjapun, R. *Nāmānukrom Rāmmakīan. Chabap Prapprung Mai*. [Newly revised version of the Ramkiet name]. Bangkok: Satapornbooks, 2010.
- Thavornprapasawat, W. “Krabūankān Sāngsan ‘Ē Ni Mē Chan Čhāk Wannakam Sīrai. [Creative Process of Animation from S.E.A. Write literatures].” Master’s thesis, Chulalongkorn University, 2014.
- Thawikan, N. *Prawattisāt sin : Samai Kōn Prawattisāt ‘Īyip Bōrān Mēsōpōtēmīa Krīk Rōman*. [Art History : Prehistoric Egypt, Mesopotamia, Greece, Roman]. Bangkok: Odeon Store, 1986.
- Turbosquid. “3DModels.” Turbosquid. (picture). Accessed November 29, 2020A. <https://www.turbosquid.com/Search/3D-Models>.
- _____. “Bone Fighter 3DModels.” Turbosquid. (picture). Accessed November 29, 2020B. <https://www.turbosquid.com/3d-model/skeleton-fighter?synonym=bone+fighter>.
- Uaraksakul, T. *Kānsāng Phāpphayon Sōng D ‘Animēchan*. [How to make 2D Animation]. Bangkok: Media Intelligence Technology, 2004.

การออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา¹

received 24 SEP 2020 revised 7 JAN 2021 accepted 19 JAN 2021

บุญญรัตน์ รุ่งสูงเนิน

สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

สิริกานต์ ไชยสิทธิ์

สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย

คณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา 2) เพื่อศึกษาผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา โดยใช้สื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต 3) เพื่อสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังใช้งานสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 41 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างโดยใช้ความน่าจะเป็น (Probability sampling) ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ สื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา โดยเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ 1) แบบประเมินคุณภาพการออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต เกี่ยวกับองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา 2) แบบวัดการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา ผ่านรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต 3) แบบสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังใช้งานสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ และ t-test

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “การออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ประจำปี 2019 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2020

ผลจากการวิจัยพบว่า 1) รูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมาที่พัฒนา
ขึ้นมีค่าเฉลี่ย 4.42 มีคุณภาพอยู่ในระดับดี 2) ระดับการรับรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมาจาก
การใช้งานสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิตของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 โดยมีค่าเฉลี่ย 16.59 คิดเป็น
ร้อยละ 82.93 มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังใช้งานสื่อรูปทรง 3 มิติ
แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา มีค่าเฉลี่ย 4.62 มีความพึงพอใจมากที่สุด

คำสำคัญ: 3 มิติ, การออกแบบ, จินตนิมิต, เมืองเก่า, มัธยมศึกษา

The Designs and Development of 3D Fantasy Model for Study the Composition in the Old Town of Nakhon Ratchasima¹

Punyarat Rungsoongnern

Major in Multimedia Technology,
Faculty of Fine Art and Industrial Design,
Rajamangala University of Technology Isan

Sirikan Chaiyasit

Major in Multimedia Technology,
Faculty of Fine Art and Industrial Design,
Rajamangala University of Technology Isan

Abstract

The aims of this research are 1) to design and develop 3D imaginative model to study on the compositions of the old town of Nakhon Ratchasima; 2) to study on the perception of the samples about the compositions of the old town of Nakhon Ratchasima, by using 3D imaginative model; and 3) to survey on the satisfaction of the samples after using the 3D imaginative model. The samples consist of 41 high school students from the first semester of the academic year 2020, Boonwattana School, Nakhon Ratchasima. The samples are selected with the probability sampling method (Cluster sampling).

The research instrument is 3D imaginative models for study the compositions of the old town of Nakhon Ratchasima, published through social media. The instrument used to collect the data are 1) quality assessment form “Designs and development of 3D imaginative model for the study on the compositions of the old town of Nakhon Ratchasima; 2) questionnaire to measure the perception of the samples about the compositions of the old town of Nakhon Ratchasima, by of 3D imaginative model; and 3) satisfaction survey questionnaire of the samples after using the 3D imaginative model. The statistics used are means, standard deviations, percentages, and t-test results. The research findings are as follows. 1) In the overview, the 3D

¹ This research article is part of the research report titled “Design and Development of 3D Shapes, Imaginative Concepts for Studying the Elements of the Old City of Nakhon Ratchasima” by receiving research funding. From Rajamangala University of Technology Isan for the year 2019, the research was completed in 2020

imaginative model for the study on the compositions of the old town of Nakhon Ratchasima has the mean of 4.42, which is is good level. 2) Level of perception about the composition of the old town of Nakhon Ratchasima from the 3D imaginative model of the samples is above the 80 percent threshold, with the average of 16.59 or 82.93 percent, with statistical significance level of .05. 3) The mean of satisfaction of the samples after using 3D imaginative model is 4.62, which is in the very high level.

Keywords: 3D, Designs, Fantasy, Old town, High school

บทนำ

จังหวัดนครราชสีมาเป็นจังหวัดที่มีพื้นที่ขนาดใหญ่ที่สุดในประเทศไทย ทำให้จังหวัดนครราชสีมามีธรรมชาติที่เป็นแหล่งมรดกโลก ประเพณีวัฒนธรรมอันหลากหลาย และสถาปัตยกรรมแปลกตาที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวจากทุก ๆ ภาคของประเทศไทย โดยเฉพาะ “เมืองเก่านครราชสีมา” ที่คณะกรรมการอนุรักษ์และพัฒนากรุงรัตนโกสินทร์และเมืองเก่าได้ประกาศให้เป็นเขตพื้นที่เมืองเก่ากลุ่มที่ 1 ซึ่งเมืองเก่านครราชสีมาเคยเป็นตัวเมืองดั้งเดิมในสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช มีความสำคัญในอดีตคือมีฐานะเป็นเมืองเจ้าพระยาานคร อีกทั้งสมเด็จพระนารายณ์มหาราชทรงให้ช่างชาวฝรั่งเศสเป็นคนออกแบบผังเมือง โดยคำนึงถึงประโยชน์ในการใช้สอยเพื่อดำรงชีวิตและป้องกันเมืองจากการคุกคามของศัตรู และมีเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมท้องถิ่นสืบทอดกันมาเป็นเวลายาวนานมีรูปแบบผสมผสานของสถาปัตยกรรมท้องถิ่น มีรูปแบบวิวัฒนาการทางสังคมที่สืบทอดกันมาของยุคต่าง ๆ (Office of the Committee for Conservation and Development of Krung Rattanakosin and Old Towns 2020, online) โดยองค์ประกอบเมืองในอดีตที่ยังคงมีปรากฏจนถึงปัจจุบัน ได้แก่ ประตูเมือง คูเมือง กำแพงเมือง ศาลหลักเมือง และอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี อีกองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในเขตพื้นที่เมืองเก่านครราชสีมา คือ วัด เป็นสถานที่สำหรับประกอบกิจกรรมทางศาสนาของผู้ที่นับถือศาสนาพุทธ โดยวัดทั้ง 6 แห่งในเขตเมืองเก่านครราชสีมาที่มีมาและวัดอุประสงค์ในการตั้งวัดที่สำคัญ รวมถึงสถาปัตยกรรมและคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรมภายในวัดที่สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณี การดำรงชีวิตของคนในอดีตที่สืบทอดกันมาจนถึงปัจจุบัน ดังนั้น ประชาชนทุกคนในจังหวัดนครราชสีมาจึงจำเป็นต้องรู้ถึงองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา โดยเฉพาะบุคคลที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี ตามหลักกฎหมายแล้วจะเรียกบุคคลกลุ่มนี้ว่า “เยาวชน” ในอนาคตคนกลุ่มนี้นับว่าเป็นคนรุ่นใหม่มีบทบาทในการศึกษาข้อมูลเพื่อนำไปสู่การอนุรักษ์และพัฒนาเมืองเก่านครราชสีมาให้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สืบทอดความเจริญรุ่งเรืองทางด้านศิลปวัฒนธรรมของชาติในอนาคตต่อไป

ด้วยสถาปัตยกรรมและองค์ประกอบต่าง ๆ ในเมืองเก่า นับว่าเป็นเนื้อหาที่ซับซ้อนและเข้าใจยากสำหรับเยาวชน เนื่องจากสื่อให้ความรู้มักอยู่ในรูปแบบของหนังสือ ตำรา และเขียนด้วยภาษาประวัติศาสตร์ จึงจำเป็นต้องใช้สื่อแบบใหม่ที่แสดงถึงรูปทรงของสถาปัตยกรรมอย่างชัดเจน โดยเฉพาะกับเยาวชนที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่อยู่ในยุคของความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี มีการเข้าถึงข้อมูลด้วยอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ผ่านเครือข่ายทางสังคมที่เชื่อมต่อกับกลุ่มคน ข้อมูล และแหล่งสืบค้นความรู้ด้วยอินเทอร์เน็ต ปัจจุบันมีสื่อเพื่อการเรียนรู้ต่าง ๆ มากมายที่ช่วยในการรับรู้ถึงเนื้อหาได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะสื่อที่มีการปฏิสัมพันธ์ สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้งานได้อีกทั้ง ผู้ใช้งานสื่อปฏิสัมพันธ์ยังสามารถเลือกเรียนรู้เนื้อหาได้ตามที่ต้องการ ผนวกกับปัจจุบันมีสื่อภาพ 3 มิติ ซึ่งสามารถมองเห็นรูปทรงได้ทุกด้าน และการนำเสนอภาพ 3 มิติ ให้ได้ประสิทธิภาพนั้นจำเป็นต้องมีการออกแบบรูปทรง 3 มิติ ให้สอดคล้องกับผู้ชม เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ถึงองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมาได้ดียิ่งขึ้น

จากความเป็นมาและความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดศึกษาการออกแบบรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา โดยการออกแบบแนวจินตนิมิตเป็นการออกแบบโดยเน้นจินตนาการเพื่อลดทอนรายละเอียดจากของจริง เป็นการเลือกเอาจุดเด่นมาออกแบบให้เป็นที่น่าจดจำและเข้าใจง่าย ซึ่งในโลกความเป็นจริงจะไม่พบรูปทรงลักษณะนี้ โดยการออกแบบดังกล่าวจะนำมาพัฒนาเป็นรูปทรง 3 มิติ และนำไปเผยแพร่ในรูปแบบสื่อออนไลน์บนเว็บไซต์ Sketchfab (Dynamicwork 2020, online) ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มเพื่อเผยแพร่และจัดแสดงเนื้อหา 3 มิติ ที่อนุญาตให้ผู้ใช้งานสามารถจัดแสดงรูปทรง 3 มิติ บนเว็บไซต์ได้ อีกทั้งผู้เข้าชมผลงานสามารถรับชมได้ผ่านเบราว์เซอร์บนสมาร์ตโฟน เบราร์เซอร์เดสก์ท็อป และผู้ใช้งานสามารถมีการปฏิสัมพันธ์กับรูปทรง 3 มิติ เพื่อเรียนรู้หรือศึกษาข้อมูลใดก่อน - หลังได้ตามที่ต้องการ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา
2. เพื่อศึกษาผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา โดยใช้สื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต
3. เพื่อสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังใช้งานสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 41 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างโดยใช้ความน่าจะเป็น (Probability sampling) ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling) (Udon Thani Rajabhat University 2020, online)

2. สมมุติฐานของงานวิจัย

H0 : ระดับการรับรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมาจากการใช้งานสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิตของกลุ่มตัวอย่างเท่ากับหรือต่ำกว่าเกณฑ์ (ร้อยละ 80)

H1 : ระดับการรับรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมาจากการใช้งานสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิตของกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าเกณฑ์ (ร้อยละ 80)

3. ขอบเขตของการพัฒนาสื่อ

3.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาสำหรับออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต ได้แก่ อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี ประตูปทุมพล คูเมือง แนวกำแพง ศาลหลักเมือง วัดพายัพ วัดบึง วัดสระแก้ว วัดกลางนคร วัดอีสาน และวัดบูรพ์

3.2 ขอบเขตด้านการพัฒนา

ผู้วิจัยมีขอบเขตด้านการพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา ให้สามารถใช้งานได้กับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ โดยเผยแพร่ในรูปแบบสื่อออนไลน์บนเว็บไซต์ Sketchfab ระหว่างการใช้งานมีรูปแบบการปฏิสัมพันธ์ 2 รูปแบบ ได้แก่ การมองเห็น การสัมผัส

ทบทวนวรรณกรรม

บุญทริก บุญพบ (Bunbhob 2017, 161 - 213) ได้ศึกษาแผนที่กับศิลปะร่วมสมัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อบอกเล่าเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของศิลปะและแผนที่ รวมถึงสาเหตุที่ทำให้แผนที่สามารถยกระดับศิลปะได้อย่างไร โดยการรวบรวมข้อมูลจนสามารถสรุปได้ว่าแผนที่ในงานศิลปะแตกต่างจากแผนที่ทางภูมิศาสตร์ เนื่องจากแผนที่ทางศิลปะสามารถนำเสนอพื้นที่ทางจินตนาการที่เกิดจากประสบการณ์ส่วนตัวของทั้งผู้สร้างและผู้อ่านเป็นการทำให้สื่อวิทยาศาสตร์เชิงทฤษฎีสามารถใช้นำเสนอพื้นที่ทางความคิดและความรู้สึกแบบอัตวิสัยได้ทำให้แผนที่ร่วมสมัยสามารถแสดงความคิดเห็นภายในใจที่แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล จากการศึกษางานวิจัยของบุญทริก บุญพบ ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลขององค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมามาออกแบบและขึ้นรูปทรง 3 มิติในแนวจินตนิมิต เพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านจินตนาการ โดยยังคงความโดดเด่นหรือจุดเด่นขององค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมาเอาไว้ เพื่อให้เยาวชนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมาทั้ง 11 แห่ง ซึ่งข้อมูลพื้นฐานผู้วิจัยได้อ้างอิงตามเอกสารจริง แต่สัดส่วนและการออกแบบรูปทรง รวมถึงการกำหนดสีสันทนของรูปทรง 3 มิติ ผู้วิจัยเน้นไปที่การออกแบบแนวจินตนิมิต

นิภัทร์ ปัญญวานันท์ (Panyawanant 2019, 67 - 81) ได้ศึกษาการออกแบบโมเดลตัวละคร และการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน 3 มิติ ซึ่งการพัฒนารูปทรง 3 มิติ จะต้องมีความสัมพันธ์กับการเดินเส้นและข้อต่อต่าง ๆ โดยรูปทรงที่ดีจะส่งผลถึงขั้นตอนต่าง โดยเริ่มจากการศึกษาการออกแบบรูปทรงเรขาคณิต เนื่องจากเป็นพื้นฐานในการออกแบบทั้งตัวละครและฉาก โดยการออกแบบที่ดีควรมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและทำให้ผู้ชมเกิดความจดจำได้ง่าย ดังนั้น รูปทรงเรขาคณิตมีผลต่อการออกแบบต่างกันตามชนิดของรูปทรงนั้น ๆ ซึ่งรูปทรง 3 มิติ มีอยู่ 2 ประเภท ได้แก่ โมเดลความละเอียดน้อย (Low Polygon) และโมเดลความละเอียดสูง (High Polygon) จากการศึกษางานวิจัยของ นิภัทร์ ปัญญวานันท์ ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การออกแบบและพัฒนาารูปทรง 3 มิติ ไม่ว่าจะเป็นงานแอนิเมชันหรือไม่ จะต้องคำนึงถึงการเดินเส้นรูปทรง เพื่อให้การแสดงผลรูปทรง 3 มิติ มีความถูกต้องและครบถ้วน

อริชาติ คำปลิว, ชนินทร เถลิสมสุข และเกรียงศักดิ์ เชื้อสมสมบัติ (Compliu et al. 2018, 1873 - 1855) ได้ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศไทยด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม โดยพัฒนาสภาพแวดล้อมเสมือนจริงของสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ในรูปแบบ 3 มิติ หมุนดูได้ 360 องศา ใช้งานโดยใช้อุปกรณ์ Oculus VR สวมใส่ศีรษะและอุปกรณ์ควบคุมการมีปฏิสัมพันธ์เพื่อเรียกดูข้อมูลรายละเอียดของสถานที่ท่องเที่ยว รวมถึงความสามารถที่ผู้ใช้สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับโมเดล 3 มิติ ที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยวได้ด้วย จากการศึกษา งานวิจัยของ อริชาติ คำปลิว, ชนินทร เถลิสมสุข และเกรียงศักดิ์ เชื้อสมสมบัติ ผู้วิจัยจึงหาช่องทางที่จะทำให้โมเดล 3 มิติ องค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา แนวจินตนิมิต สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานได้ ผ่านระบบออนไลน์ เพื่อให้รูปทรง 3 มิติ ที่พัฒนาขึ้นสามารถบอกเล่าข้อมูลรายละเอียดขององค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา ตามความต้องการของผู้ใช้งาน โดยที่ผู้ใช้งานสามารถเลือกที่จะศึกษาข้อมูลภายในองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา ส่วนใดก่อนก็ได้

Mary Jane C. Samonte, Zeus Nisael Recio,..., and Jayward, S. Tamares (Samonte et al. 2018, 760 - 765) ได้ศึกษาการใช้โมเดล 3 มิติสำหรับนำเสนอโครงสร้างและรายละเอียดในงานสถาปัตยกรรม โดยพัฒนาแอปพลิเคชันที่สามารถนำเสนอโมเดล 3 มิติ และให้ผู้ใช้มีปฏิสัมพันธ์โดยการโต้ตอบกับรูปทรง 3 มิติ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเปลี่ยนสีและพื้นผิวของวัสดุได้ตามต้องการ พบว่าผู้ใช้มีความพึงพอใจกับการนำเสนอ เนื่องจากแอปพลิเคชันสามารถให้ผู้ใช้สามารถเข้าชมพื้นที่และโครงสร้างได้ 360 องศา ทั้งภายในและภายนอก พร้อมกับการโต้ตอบเพื่อเลือกคุณสมบัติต่าง ๆ ตามที่ผู้ใช้งานต้องการได้ จากการศึกษา งานวิจัยของ Mary Jane C. Samonte และคณะ แสดงให้เห็นถึงการใช้ประโยชน์ของรูปทรง 3 มิติ ในการนำเสนอรายละเอียดของโครงสร้างทางด้านสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผู้วิจัยจึงพัฒนารูปทรง 3 มิติ เพื่อนำเสนอรายละเอียดขององค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา

Perdinan R. Simamora และ Selly Artaty Zega (Simamora and Zega 2019, 53 - 57) ได้ศึกษาการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ ในรูปแบบจินตนิมิต โดยใช้โปรแกรม Autodesk Maya 2017 พบว่า การใช้โปรแกรม Autodesk Maya 2017 สามารถขึ้นรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิตได้ และรูปทรงดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสภาพแวดล้อมความจริงเสมือนได้ จากการศึกษา งานวิจัยของ Perdinan R. Simamora และ Selly Artaty Zega ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนารูปทรง 3 มิติ ขององค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา รูปแบบจินตนิมิต เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจในส่วนประกอบต่าง ๆ จำนวน 11 แห่ง โดยอ้างอิงตำแหน่งการจัดวางตามแผนผังที่ได้จากแผนที่ดาวเทียม เพื่อให้ตำแหน่งเป็นไปตามความเป็นจริง

Natalia S. Podzharaya และ Anastasiia S. Sochenkova (Podzharaya and Sochenkova 2018) ได้ศึกษาการท่องเที่ยวเสมือนจริงภายในพิพิธภัณฑ์ โดยการสร้างแบบจำลองเสมือนจริงด้วยการขึ้นรูปทรง 3 มิติ ทั้งภายนอกและภายในอาคารพิพิธภัณฑ์ฯ เป็นการเพิ่มโอกาสการเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ผ่านการใช้เทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน โดยการพัฒนาแบบจำลองเสมือนจริงพิพิธภัณฑ์ได้อาศัยเทคนิคหลายอย่าง ได้แก่ การสร้างภาพพาโนรามา 3 มิติ ภาพถ่ายเสมือนจริง รูปทรง 3 มิติ และพัฒนาระบบปฏิสัมพันธ์ที่ให้นักท่องเที่ยวสามารถเยี่ยมชมแบบจำลองได้ตั้งแต่ชั้นแรกของอาคารจนถึงชั้นบนสุด ซึ่งสามารถให้ข้อมูลประวัติศาสตร์ทางทะเลของอ่าว Boka รวมถึงเส้นทางการเดินเรือในยุคอดีตของจักรวรรดิรัสเซีย สาธารณรัฐเวนิส จักรวรรดิฝรั่งเศส และมอนเตเนโกร

ซึ่งแบบจำลองเสมือนจริงนี้สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มคนที่มีช่วงอายุและเพศแตกต่างกัน ให้หันมาเลือกใช้รูปแบบการท่องเที่ยวแบบใหม่ที่สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกได้ จากการศึกษาวิจัยของ Natalia S. Podzharaya และ Anastasiia S. Sochenkova ได้นำเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันมาพัฒนาสื่อเพื่อนำเสนอข้อมูลทางประวัติศาสตร์ให้ผู้คนได้ศึกษา โดยมีการเปลี่ยนแปลงของสังคมในโลกเข้ามาเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้มีผลต่อการเดินทางมาศึกษาข้อมูลในสถานที่จริง ผู้วิจัยจึงประยุกต์ใช้การนำเสนอข้อมูลขององค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา ผ่านรูปทรง 3 มิติ เพื่อช่วยให้เยาวชนมีความสนใจและรับรู้ถึงข้อมูลทางประวัติศาสตร์ขององค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา ซึ่งสื่อที่ให้ข้อมูลเป็นรูปทรง 3 มิติ ที่ง่ายต่อการรับรู้ข้อมูลเนื่องจากสามารถเห็นวัตถุได้รอบด้าน ผู้ใช้สามารถเข้าใช้งานสื่อผ่านทางสังคมออนไลน์ อีกทั้งยังมีระบบปฏิสัมพันธ์ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานได้เลือกศึกษาและเรียนรู้ได้ด้วยตนเองตามหัวข้อที่สนใจก่อนหรือหลังก็ได้

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา ถือเป็นงานวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการทดลอง คือ สื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา โดยใช้หลักการ 3P (Ladakul and Punya 2018, 64 - 71) ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)

1.1.1 รวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับประวัติของเมืองเก่านครราชสีมา อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี ประตูลุมพล คูเมือง แนวกำแพง ศาลหลักเมือง วัดพายัพ วัดบึง วัดสระแก้ว วัดกลางนคร วัดอีสาน และวัดบูรพ์ รวมถึงได้สำรวจพื้นที่และสถานที่จริงในเขตเมืองเก่านครราชสีมา จึงสรุปข้อมูลสำคัญที่จะนำไปใช้ในการออกแบบรูปทรง 3 มิติ และเป็นข้อมูลสำหรับอธิบายองค์ประกอบต่าง ๆ ของเมืองเก่านครราชสีมา

1.1.2 กำหนดรูปแบบของรูปทรง 3 มิติ

จากการศึกษาลักษณะนิสัยของกลุ่มตัวอย่าง พบว่ากลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมีช่วงอายุอยู่ระหว่าง 15 – 18 ปี มีลักษณะนิสัยชอบใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ชอบการติดต่อสื่อสารโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ มีความชื่นชอบการดูและการเล่นเกม ดังนั้นรูปทรง 3 มิติ ที่นำไปใช้กับเยาวชนจะนิยมลดทอนรายละเอียด โดยใช้สัดส่วนอยู่ระหว่าง 1 : 3 – 1 : 5 เป็นการเลือกเอาจุดเด่นของแต่ละองค์ประกอบในเขต

เมืองเก่านครราชสีมาออกมาแบบให้เป็นที่น่าจดจำ ซึ่งในความเป็นจริงจะไม่พบรูปทรงลักษณะนี้ โดยรูปทรง 3 มิติ ที่พัฒนาจะต้องมีส่วนประกอบของ Vertexes Edges และ Face ให้น้อยที่สุดแต่ต้องยังคงการตีความได้ว่า รูปทรงนั้นคือองค์ประกอบใดในเมืองเก่านครราชสีมา โดยใช้เทคนิคการใส่ Texture แทนการปรับแต่งหรือเพิ่ม ส่วนประกอบของ Vertexes Edges และ Face ซึ่งรูปทรง 3 มิติ ที่มีการใส่ Material และ Texture จะต้องมีสีสัน สวยงาม สะดุดตา และภาพกราฟิกของ Texture ต้องมีคุณภาพ อีกทั้งยังสามารถนำไฟล์ 3 มิติ มาจัดแสดง ผ่านสังคมออนไลน์ที่เยาวชนจะเปิดใช้งานผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

1.1.3 ค้นหาลักษณะเด่นของแต่ละองค์ประกอบในเมืองเก่านครราชสีมา

ผู้วิจัยได้ค้นหาลักษณะเด่นของแต่ละองค์ประกอบในเมืองเก่านครราชสีมาจากการศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ต่าง ๆ จากนั้นจึงออกแบบภาพร่างเพื่อเป็นต้นแบบในการพัฒนารูปทรง 3 มิติ

1.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

1.2.1 พัฒนารูปทรง 3 มิติ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ซอฟต์แวร์สำหรับสร้างงาน 3 มิติ ที่มีชื่อว่า Autodesk Maya ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ที่เหมาะสมสำหรับพัฒนารูปทรง 3 มิติ โดยเริ่มจากการเลือกใช้รูปทรงแบบ Polygon Primitive ซึ่งเป็นรูปทรงเรขาคณิต จากนั้นจึงทำการปรับแต่งรูปทรงโดยการเพิ่มค่า Vertexes Edges และ Face และใช้คำสั่งต่าง ๆ เพื่อให้ได้รูปทรงตามที่ได้ออกแบบไว้

1.2.2 กำหนดพื้นผิวและสร้าง UV Texture

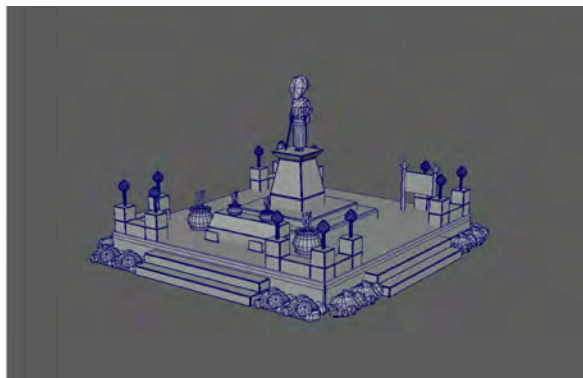
(1) ผู้วิจัยได้กำหนดพื้นผิวให้รูปทรง 3 มิติ ในโปรแกรม Autodesk Maya โดยกำหนดให้ Polygons ทุกชิ้น มีคุณสมบัติของพื้นผิวเป็นแบบ Lambert ซึ่งพื้นผิวลักษณะนี้เป็นพื้นผิวที่มีลักษณะเป็นผิวด้าน ไม่มีความมันวาว ไม่มีการสะท้อนของจุดแสง เนื่องจาก Polygons มีปริมาณมาก การเลือกใช้พื้นผิวลักษณะนี้จะช่วยให้การประมวลผลรูปทรง 3 มิติ มีความรวดเร็วยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการนำไปแสดงผลในเว็บไซต์หรือดูผ่านแอปพลิเคชันสื่อสังคมออนไลน์

(2) การสร้าง UV Texture เพื่อนำโครงร่างของรูปทรง 3 มิติ ไปสร้างภาพกราฟิกให้เป็น Texture เพื่อช่วยให้รูปทรง 3 มิติ มีลวดลายและสีสันสวยงามและสอดคล้องกับข้อมูลที่จะนำเสนอ โดยการสร้าง UV Texture ในโปรแกรม Autodesk Maya เป็นการกางหรือตัดรูปทรง 3 มิติ ออกมาเป็นภาพ 2 มิติ เพื่อให้สามารถนำภาพ 2 มิติ ไปสร้างสรรค์ลวดลายให้เป็น Texture ได้

1.2.3 ออกแบบและสร้าง Texture ซึ่งผู้วิจัยได้นำ UV Texture ที่ได้จากโปรแกรม Autodesk Maya มาสร้างสรรค์และออกแบบ Texture ในโปรแกรม Substance Painter ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับทำ Texture แก่รูปทรง 3 มิติ โดยโปรแกรมมีความสามารถให้ผู้ออกแบบสามารถวาดลวดลาย Texture ลงไปในรูปทรง 3 มิติได้เลย

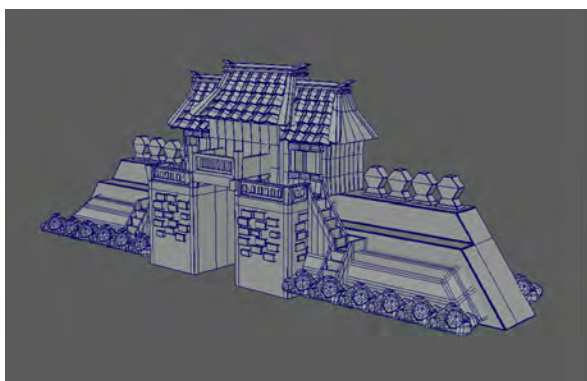
1.2.4 ใส่ Texture ให้รูปทรง 3 มิติ

ผู้วิจัยนำ Texture ที่ได้สร้างสรรค์ไว้แล้วมาใส่ให้รูปทรง 3 มิติ ในโปรแกรม Autodesk Maya โดยการนำเข้ารูปทรง 3 มิติ จากนั้นเปลี่ยนคุณสมบัติสีของ Material กำหนดให้เป็นไฟล์ภาพ แล้วเลือกไฟล์ภาพกราฟิก Texture ใส่ให้ตรงกับรูปทรง 3 มิติ แต่ละชิ้น ผลจากการใส่ Texture ให้รูปทรง 3 มิติ มีดังนี้



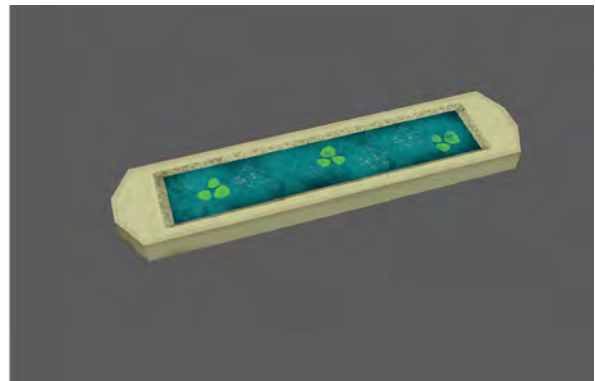
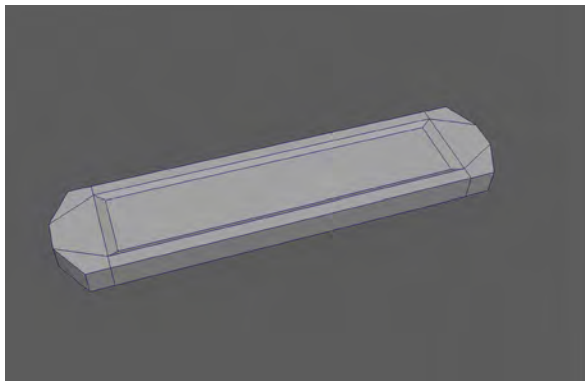
ภาพที่ 1 รูปทรง 3 มิติ อนุสาวรีย์ท้าวสุรนารี
(© Punyarat Rungsoongnern 20/09/2020)

จากภาพที่ 1 จุดเด่นของอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารีคือ ท้าวสุรนารีประดิษฐานอยู่บนไพทิสี่เหลี่ยมย่อมุมไม้สิบสอง โดยอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารีจะหันหน้าไปทางด้านทิศตะวันตก



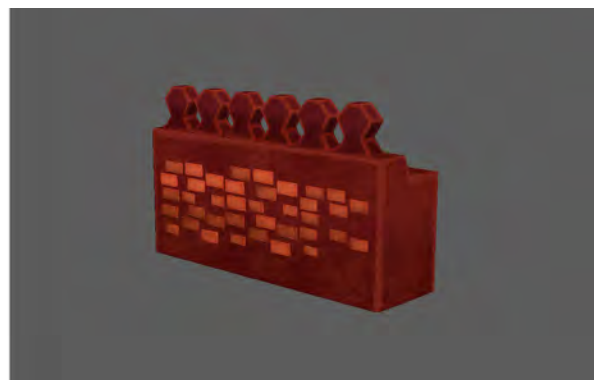
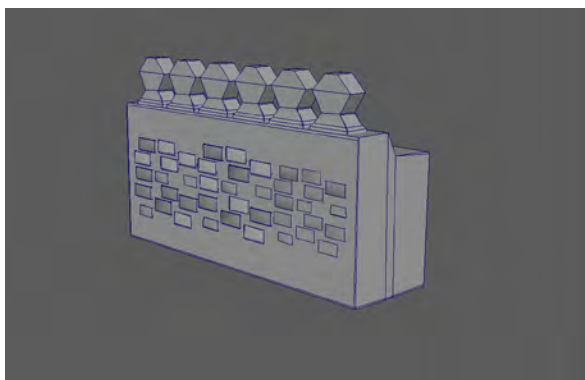
ภาพที่ 2 รูปทรง 3 มิติ ประตูลุมพล
(© Punyarat Rungsoongnern 20/09/2020)

จากภาพที่ 2 จุดเด่นของประตูลุมพลคือ เป็นประตูเชิงเทิน ก่อด้วยหินก้อนใหญ่และอิฐ ฉาบด้วยปูน มีหอรบอยู่ด้านบน หลังคามุงกระเบื้อง ประดับด้วยข้อฟ้า กระจัง และนาคสะดุ้ง มีกำแพงต่อจากประตูทั้งสองข้าง ก่อด้วยอิฐ ส่วนบนสุดทำเป็นรูปใบเสมา



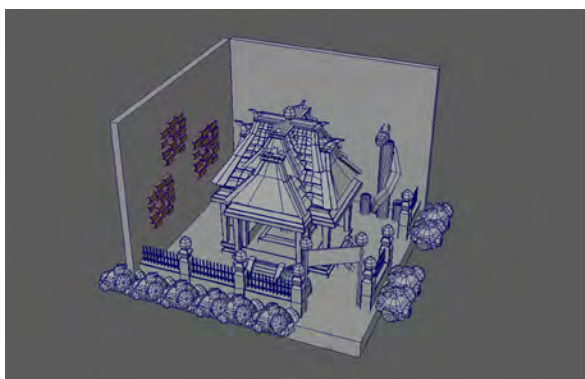
ภาพที่ 3 พัฒนารูปทรง 3 มิติ คูเมือง
(© Punyarat Rungsoongnern 20/09/2020)

จากภาพที่ 3 จุดเด่นของคูเมืองคือ เมืองนครราชสีมาจะมีคูเมืองล้อมรอบ ซึ่งออกแบบเป็นแนวป้องกันเมืองตามรูปแบบของเมืองขอมในสมัยโบราณ



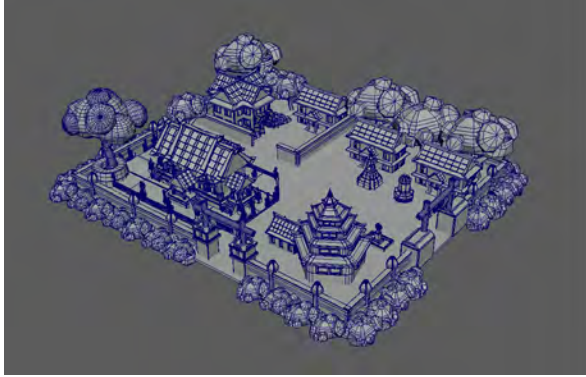
ภาพที่ 4 พัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวกำแพง
(© Punyarat Rungsoongnern 20/09/2020)

จากภาพที่ 4 จุดเด่นของแนวกำแพงคือ สร้างโดยก่ออิฐขึ้นจากหินศิลาแลง บนกำแพงมีใบเสมาโดยรอบ



ภาพที่ 5 พัฒนารูปทรง 3 มิติ ศาลหลักเมือง
(© Punyarat Rungsoongnern 20/09/2020)

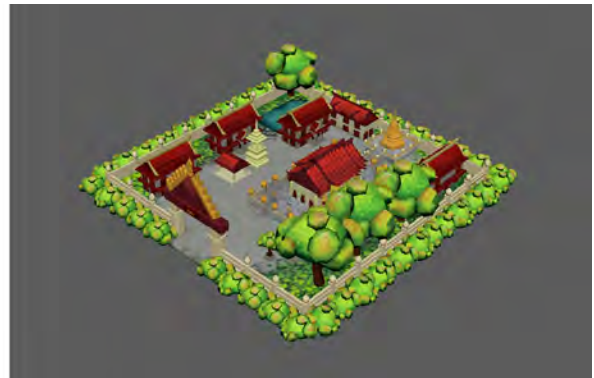
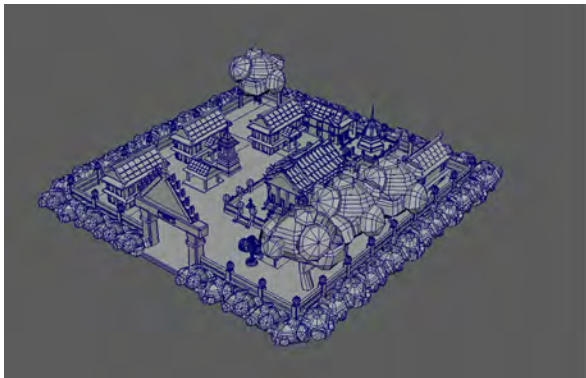
จากภาพที่ 5 จุดเด่นของศาลหลักเมืองคือ จะมีศาลาทรงประยุกต์ครอบตัวเสา และประดับผนังข้างด้วยประติมากรรมแบบนูนต่ำบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติเมืองนครราชสีมา



ภาพที่ 6 พัฒนารูปทรง 3 มิติ วัดพายัพ

(© Punyarat Rungsoongnern 20/09/2020)

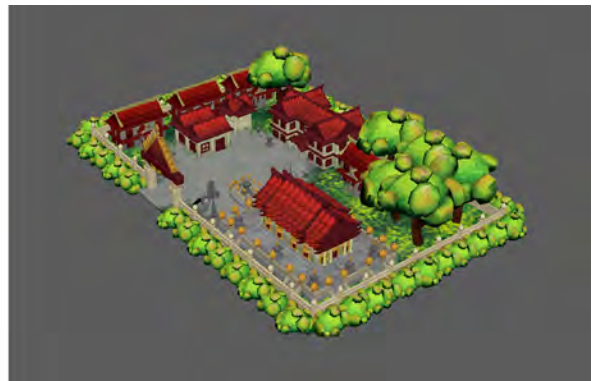
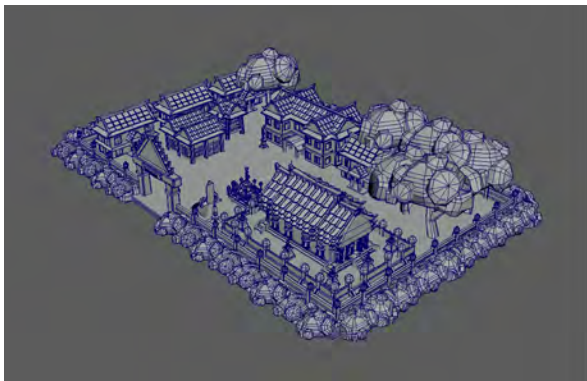
จากภาพที่ 6 จุดเด่นของวัดพายัพ คือ ตั้งอยู่ทิศตะวันตกเฉียงเหนือของเสาหลักเมือง มีพระบรมรูปสมเด็จพระนารายณ์มหาราชประทับอยู่ในศาลาทรงไทย มีซุ้มประตูที่เป็นเอกลักษณ์โดยมีลักษณะคล้ายท่อนซุงขนาดใหญ่วางไว้เป็นซุ้มประตูวัด มีศาลาทรงไทย มีพระอุโบสถหินอ่อน มีหอรบขัง และมีอาคารหกลี้มที่เป็นจุดเด่นของวัด



ภาพที่ 7 พัฒนารูปทรง 3 มิติ วัดบึง

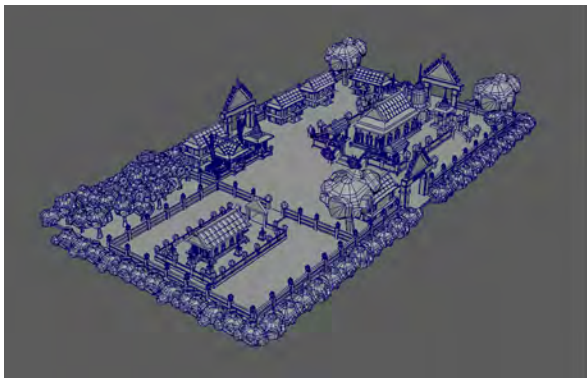
(© Punyarat Rungsoongnern 20/09/2020)

จากภาพที่ 7 จุดเด่นของวัดบึงคือ ยังคงมีบ่อน้ำขนาดเล็กอยู่ภายในวัด ซึ่งเป็นร่องรอยที่เหลือจากการถมบึงเก่าเพื่อสร้างวัด มีพระอุโบสถทรงสำเภาซึ่งเป็นอาคารสำคัญภายในวัด เป็นพระอุโบสถสมัยอยุธยาที่ยังคงสัดส่วนสภาพเดิม สมบูรณ์ที่สุดในเขตเมืองเก่านครราชสีมา



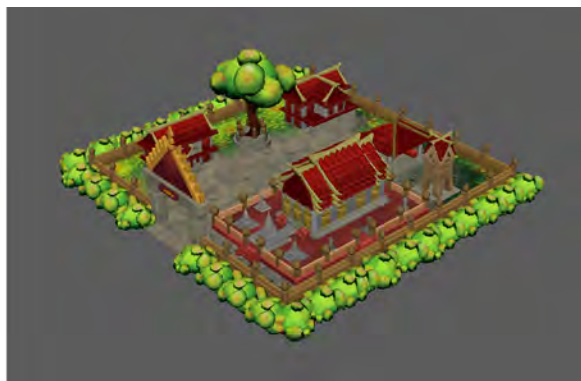
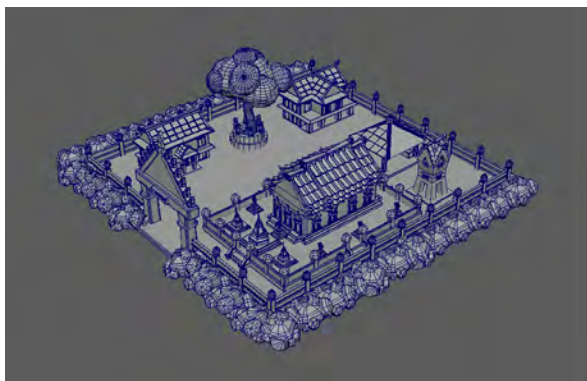
ภาพที่ 8 พัฒนารูปทรง 3 มิติ วัดสระแก้ว
(© Punyarat Rungsoongnern 20/09/2020)

จากภาพที่ 8 จุดเด่นของวัดสระแก้ว คือ ตั้งอยู่ใกล้กับสระแก้ว สระน้ำเก่าแก่ที่มีมานาน เป็นสระน้ำคู่บ้านคู่เมืองของนครราชสีมา อยู่บริเวณทางทิศใต้ของกำแพงเมือง



ภาพที่ 9 พัฒนารูปทรง 3 มิติ วัดกลางนคร
(© Punyarat Rungsoongnern 20/09/2020)

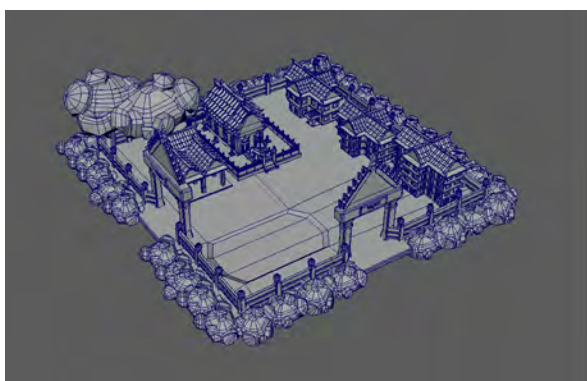
จากภาพที่ 9 จุดเด่นของวัดกลางนครคือ เป็นวัดที่ตั้งอยู่กลางใจเมือง ติดกับศาลหลักเมือง มีพระวิหารซึ่งเป็นอาคารที่มีอายุมากที่สุดที่ยังปรากฏอยู่ในวัดกลางนคร มีพระอุโบสถที่บูรณะขึ้นมาใหม่ตั้งอยู่กลางน้ำ



ภาพที่ 10 พัฒนารูปทรง 3 มิติ วัดอิสาน

(© Punyarat Rungsoongnern 20/09/2020)

จากภาพที่ 10 จุดเด่นของวัดอิสานคือ ตั้งอยู่ในบริเวณทิศตะวันออกเฉียงเหนือของเมือง มีพระอุโบสถที่มีลักษณะการตกแต่งแบบเรียบง่าย มีฐานเป็นแอ่นโค้งทรงสำเภา หน้าบันและหลังคามีการซ่อมแซมใหม่



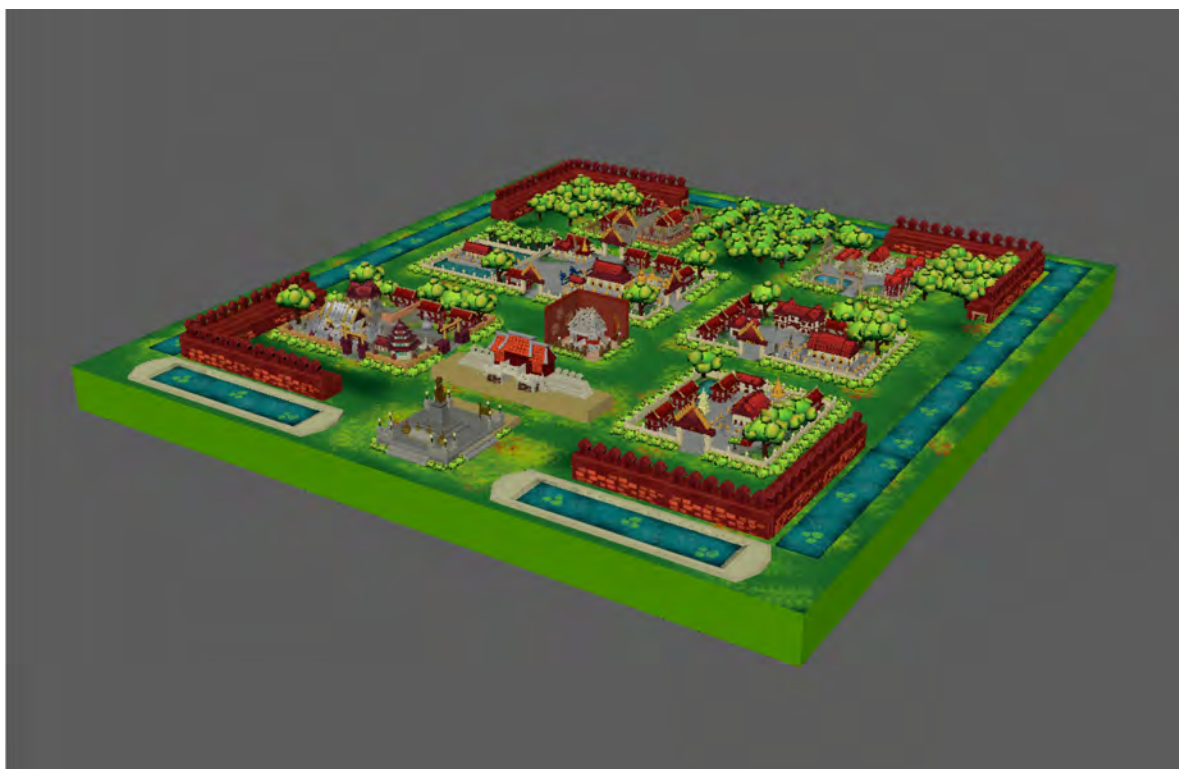
ภาพที่ 11 พัฒนารูปทรง 3 มิติ วัดบุรพ์

(© Punyarat Rungsoongnern 20/09/2020)

จากภาพที่ 11 จุดเด่นของวัดบุรพ์คือ ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกของกำแพงเมือง มีพระอุโบสถ ที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ แทนพระอุโบสถเดิมที่ชำรุดทรุดโทรม ภายนอกพระอุโบสถรายล้อมด้วยเสมาคู่ทั้ง 8 ทิศ และมีพระเจดีย์ตั้งอยู่ด้านหลังบนฐานไพที

1.2.5 รวมไฟล์ 3 มิติ

ผู้วิจัยได้พัฒนารูปทรง 3 มิติ ด้วยวิธีการแยกไฟล์กำหนดให้ 1 ไฟล์ คือ 1 องค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา เพื่อให้ง่ายต่อการปรับปรุงแก้ไข เพื่อให้องค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมาทั้งหมดรวมกันอยู่ในไฟล์เดียว จึงนำเข้าไฟล์ 3 มิติ ทั้งหมดที่ได้พัฒนาขึ้นมาจัดวางตามตำแหน่งที่อ้างอิงตามข้อมูลที่ได้ศึกษามา โดยมีคูเมืองอยู่ตำแหน่งนอกสุดและมีกำแพงเมืองล้อมรอบตัวเมือง ซึ่งทางทิศตะวันตกมีอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารีตั้งอยู่ ด้านหลังอนุสาวรีย์ท้าวสุรนารีจะมีประตูชุมพลตั้งอยู่ จากนั้นจึงจัดวางตำแหน่งของวัดทั้ง 6 ตามทิศต่าง ๆ และมีวัดกลางนครและศาลหลักเมืองตั้งอยู่ใจกลางเมือง



ภาพที่ 12 รวมไฟล์รูปทรง 3 มิติ เมืองเก่านครราชสีมา
(© Punyarat Rungsoongnern 20/09/2020)

1.2.6 ส่งออกไฟล์ 3 มิติ

ผู้วิจัยได้ส่งออกไฟล์ 3 มิติ ที่ได้มีการจัดวางองค์ประกอบเมืองนครราชสีมาอย่างครบถ้วนแล้ว โดยกำหนดให้ไฟล์ที่ส่งออกเป็นไฟล์นามสกุล .FBX ซึ่งไฟล์ดังกล่าวมีคุณสมบัติในการจัดเก็บข้อมูล 3 มิติ รวมกับการเก็บคุณสมบัติของ Material และไฟล์ภาพ Texture ไว้ด้วยกันในไฟล์เดียว ซึ่งจะสะดวกต่อการนำไฟล์ไปเผยแพร่ต่อไป

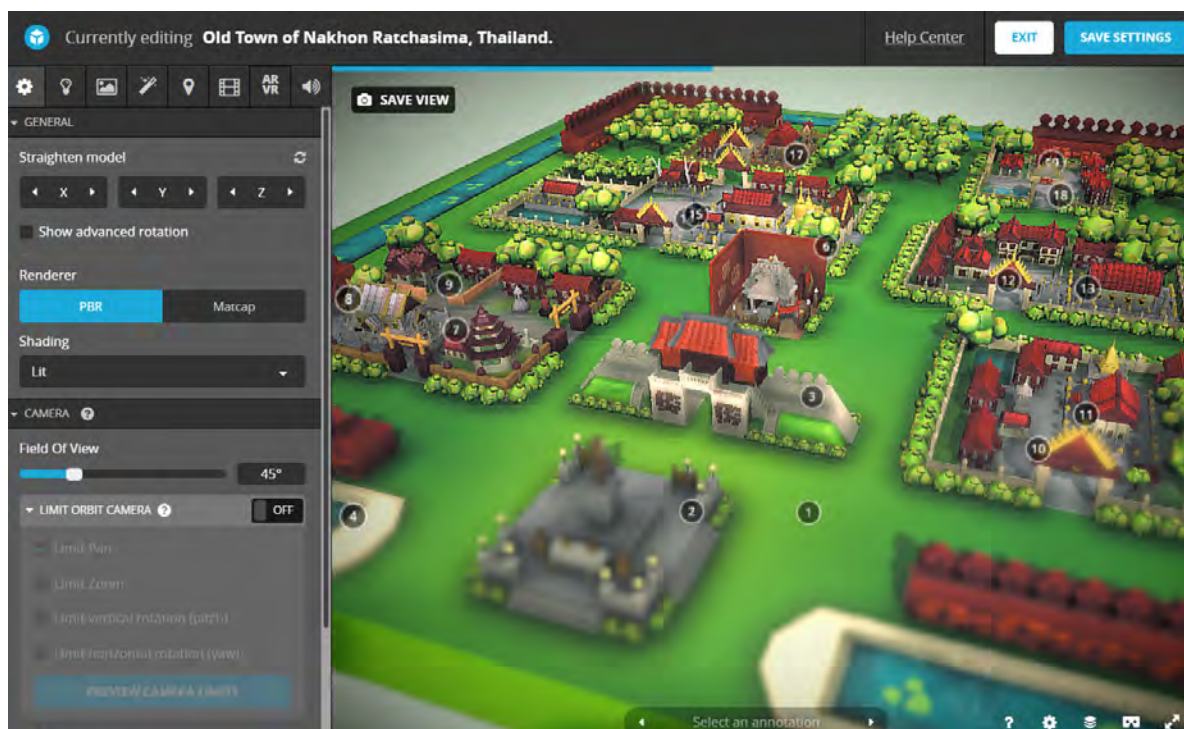
1.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)

1.3.1 จัดแสดงไฟล์ 3 มิติ

ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการจัดแสดงผลงาน 3 มิติ ผ่านสังคมออนไลน์ พบว่ามีเว็บไซต์สำหรับจัดแสดงผลงาน 3 มิติ ซึ่งเป็นการอัปโหลดไฟล์งาน 3 มิติ ขึ้นไปที่ฐานข้อมูลของเว็บไซต์ โดยผลงานจะถูกนำเสนอผ่านเว็บเบราว์เซอร์บนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โดยพิมพ์ที่ URL ว่า www.sketchfab.com

1.3.2 อัปโหลดไฟล์งาน 3 มิติ

ผู้วิจัยได้อัปโหลดไฟล์งาน 3 มิติ ด้วยไฟล์นามสกุล .FBX จากนั้นจึงตั้งค่าการแสดงผลรูปทรง 3 มิติ ซึ่งประกอบไปด้วยการตั้งค่าการแสดงผลทั่วไป การจัดแสงและตั้งค่าการแสดงผลเกี่ยวกับแสงและเงา การตั้งค่าพื้นผิว การตั้งค่าการแสดงผลจากการประมวลผลและลูกเล่นพิเศษ และการตั้งค่ามุกกล้องและเพิ่มคำอธิบาย โดยกำหนดมุกกล้องให้สอดคล้องกับคำอธิบายในแต่ละส่วน



ภาพที่ 13 ตั้งค่าการจัดแสดงรูปทรง 3 มิติ
(© Punyarat Rungsoongnern 20/09/2020)

2. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เครื่องมือที่ผู้วิจัยใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือการใช้แบบสอบถาม ซึ่งประกอบไปด้วย

(1) แบบประเมินคุณภาพการออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งแบ่งออกเป็นการประเมินคุณภาพ 3 ด้าน ได้แก่ คุณภาพด้านเนื้อหา มีผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาจำนวน 3 ท่าน คุณภาพด้านการออกแบบ มีผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 ท่าน และคุณภาพด้านเทคนิค มีผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคจำนวน 3 ท่าน โดยกำหนดรูปแบบแบบสอบถามทั้ง 3 ด้านเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Greedisgoods 2020, online) มีวิธีการประเมินโดยใช้แบบสอบถามแบบกระดาษ

(2) แบบวัดการรับรู้ก่อน - หลังใช้งานสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิตของกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยกำหนดรูปแบบเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือก แต่มีเพียงคำตอบเดียวที่ถูกต้องที่สุด โดยมีจุดประสงค์การรับรู้ได้แก่ การรับรู้เกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของเมืองนครราชสีมา และการรับรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา มีวิธีการประเมินโดยใช้แบบสอบถามแบบออนไลน์เพื่อให้เหมาะสมกับพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง

(3) แบบสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังใช้งานสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต ซึ่งแบ่งออกเป็นการสำรวจความพึงพอใจ 3 ด้าน ได้แก่ ความพึงพอใจด้านเนื้อหา ความพึงพอใจด้านการออกแบบ และความพึงพอใจด้านเทคนิค โดยกำหนดเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (Greedisgoods 2020, online) มีวิธีการประเมินโดยใช้แบบสอบถามแบบออนไลน์เพื่อให้เหมาะสมกับพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่าง

เมื่อผู้วิจัยได้พัฒนาแบบสอบถามสำหรับใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลแล้วจึงนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านแบบสอบถาม จำนวน 3 ท่าน เพื่อทำการประเมินแบบประเมินความตรงของแบบประเมินคุณภาพ เพื่อหาความสอดคล้องของข้อคำถามกับด้านที่ต้องประเมิน เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้อง โดยคัดเลือกเฉพาะข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป

3. หาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองกับผู้เชี่ยวชาญ

นำสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา ที่ได้จัดแสดงผ่านเว็บไซต์ Sketchfab ให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้านประเมินคุณภาพสื่อ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านละ 3 ท่าน จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์หาค่าทางสถิติต่อไป

4. หาประสิทธิภาพเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองกับกลุ่มทดลอง

ผู้วิจัยได้ปรับปรุงคุณภาพสื่อตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในแต่ละด้านแล้วจึงนำไปใช้กับกลุ่มทดลองเพื่อทดสอบประสิทธิภาพ โดยมีกลุ่มทดลองซึ่งเป็นประชากรแต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยกำหนดเวลาให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบก่อนใช้งานสื่อเป็นเวลา 15 นาที จากนั้นจึงให้กลุ่มทดลองศึกษาองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมาโดยใช้สื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต เป็นเวลา 20 นาที แล้วจึงให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบหลังใช้งานสื่อเป็นเวลา 15 นาที มีรายละเอียดดังนี้

4.1 การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว

เป็นการทดสอบประสิทธิภาพสื่อโดยใช้ผู้ทดลองจำนวน 3 คน ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 1 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 จำนวน 1 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 จำนวน 1 คน พบว่า สื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิตมีค่าเฉลี่ย E1/E2 เท่ากับ 8.33/16.67 ดังนั้น สื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิตมีประสิทธิภาพ 41.65/83.33 และผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนการใช้คำอธิบายเพิ่มเติมให้กระชับและเข้าใจง่ายขึ้น

4.2 การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม

เป็นการทดสอบประสิทธิภาพสื่อโดยใช้ผู้ทดลองจำนวน 9 คน ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 3 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 จำนวน 3 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 จำนวน 3 คน พบว่า สื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิตมีค่าเฉลี่ย E1/E2 เท่ากับ 7.33/17.44 ดังนั้น สื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต

มีประสิทธิภาพ 36.67/87.22 และผู้วิจัยได้เพิ่มเติมวิธีการแสดงผลภาพ 3 มิติ โดยให้การแสดงผลมีการเน้นไปที่รูปทรง 3 มิติ ที่สอดคล้องกับข้อมูลคำอธิบายและมุมมอง ส่วนรูปทรง 3 มิติ อื่นที่ไม่สอดคล้องกับข้อมูลที่กำลังอธิบายให้มีการพรมัวภาพรูปทรง 3 มิติ นั้นไว้

4.3 การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม

เป็นการทดสอบประสิทธิภาพสื่อโดยใช้ผู้ทดลอง จำนวน 30 คน ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 10 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 จำนวน 10 คน นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 จำนวน 10 คน พบว่า สื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิตมีค่าเฉลี่ย E1/E2 เท่ากับ 9.30/17.73 ดังนั้น สื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิตมีประสิทธิภาพ 46.50/88.67 ซึ่งผลการรับรู้ของกลุ่มทดลองเกี่ยวกับองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา หลังใช้งานสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต คิดเป็นร้อยละ 88.67 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือ ร้อยละ 80

5. นำเครื่องมือไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

หลังจากผู้วิจัยได้หาคุณภาพสื่อจากผู้เชี่ยวชาญ และได้หาประสิทธิภาพสื่อจากกลุ่มทดลองแล้ว ผู้วิจัยจึงนำสื่อที่ได้ปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนบุญวัฒนา จังหวัดนครราชสีมา ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 41 คน เพื่อนำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์ผลการทดลอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ (1) การวิเคราะห์คุณภาพการออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ โดยผู้เชี่ยวชาญ (2) การวิเคราะห์การรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมาผ่านรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต (3) การวิเคราะห์ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังใช้งานสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต

1. การวิเคราะห์คุณภาพการออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ โดยผู้เชี่ยวชาญ

จากการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ด้านพบว่า การออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ มีคุณภาพอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย 4.42 โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ย 4.67 มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก รองลงมาคือด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย 4.40 มีคุณภาพอยู่ในระดับดี และลำดับสุดท้ายคือด้านเทคนิค มีค่าเฉลี่ย 4.19 มีคุณภาพอยู่ในระดับดี

2. การวิเคราะห์การรับรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมาผ่านรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิตของกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้แสดงผลการวิเคราะห์ ในตารางที่ 1

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	ร้อยละ 80 ของคะแนนเต็ม	($\bar{x}$)	(S.D.)	ร้อยละ	t*
ก่อนการใช้งาน (E1)	20	16	9.32	2.37	46.59	2.107*
หลังการใช้งาน (E2)	20	16	16.59	1.82	82.93	

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 อธิบายได้ว่ากลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมาก่อนใช้งานสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต เฉลี่ย 9.32 คิดเป็นร้อยละ 46.59 และมีการรับรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมาหลังใช้งานสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต เฉลี่ย 16.59 คิดเป็นร้อยละ 82.93 นำไปสู่การตรวจสอบสมมติฐาน พบว่า t คำนวณ มากกว่า t ตาราง จึงปฏิเสธ H0 และยอมรับ H1 ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าหลังการใช้สื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมาสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังใช้งานสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต

จากการวิเคราะห์ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างหลังใช้งานสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.62 โดยด้านที่ได้รับความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างสูงสุดคือ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ย 4.63 มีความพึงพอใจมากที่สุด รองลงมาคือด้านเทคนิค มีค่าเฉลี่ย 4.62 มีความพึงพอใจมากที่สุด และลำดับสุดท้ายคือด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ย 4.60 มีความพึงพอใจมากที่สุด

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาการออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา ผู้วิจัยนำมาอภิปรายผล ดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับสร้างงาน 3 มิติ ชื่อว่า Autodesk Maya2017 ซึ่งเป็นโปรแกรมที่เหมาะสมสำหรับสร้างผลงาน 3 มิติ แนวจินตนิมิต สอดคล้องกับงานวิจัยของ Perdinan R. Simamora และ Selly Artaty Zega (Simamora and Zega 2019, 53 - 57) ที่ได้ศึกษาการสร้างแบบจำลอง 3 มิติ ในรูปแบบจินตนิมิต โดยใช้โปรแกรม Autodesk Maya2017 และใช้ชื่อผลงานว่า “Blue&Flash” พบว่าโปรแกรมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวสามารถสร้าง

สภาพแวดล้อมเสมือนได้ โดยมีกระบวนการเริ่มตั้งแต่การขึ้นรูปทรง 3 มิติ การเลือกพื้นผิวและใส่ Texture ซึ่งการออกแบบโมเดล 3 มิติ มีอยู่ 2 ประเภท ได้แก่ รูปทรงความละเอียดน้อย และรูปทรงความละเอียดสูง ดังนั้น เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจในส่วนประกอบของสถานที่ที่เป็นองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิตในโปรแกรม Autodesk Maya2017 โดยจัดอยู่ในประเภทรูปทรงความละเอียดน้อย อีกทั้ง ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการออกแบบโดยเริ่มจากการใช้รูปทรงเรขาคณิตแบบง่ายและมีการปรับแต่งรูปทรง 3 มิติ ให้มีจุดเด่นและมีเอกลักษณ์ของแต่ละสถานที่ตามเนื้อหาที่ได้ศึกษาไว้ โดยระหว่างการปรับแต่งรูปทรง 3 มิติ นั้น ผู้วิจัยได้คำนึงถึงการออกแบบการเดินเส้นรูปทรง 3 มิติ ให้มีความสัมพันธ์และถูกต้องตามหลักการการพัฒนารูปทรง 3 มิติ ผู้วิจัยได้ออกแบบ Texture โดยคำนึงถึงความสวยงามเพื่อดึงดูดใจแต่ยังคงความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบภาพกราฟิกให้ตรงกับเนื้อหา สอดคล้องกับงานวิจัยของ นิภัทร์ ปัญญานันท์ (Panyawanant 2019, 67-81) ได้ศึกษาการออกแบบรูปทรงตัวละคร 3 มิติ และการสร้างสกรีนงานแอนิเมชัน 3 มิติและสรุปไว้ว่า การออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ จะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ของการเดินเส้นรูปทรง 3 มิติและข้อต่อต่าง ๆ ของตัวละคร โดยรูปทรงที่ดีหรือไม่ดีจะส่งผลถึงขั้นตอนต่าง ๆ ต่อไป หากรูปทรงที่มีการเดินเส้นไม่ดีจะมีการแสดงผลที่ผิดปกติ และไม่เป็นไปตามหลักธรรมชาติและดูไม่มีชีวิตชีวา ส่งผลให้การออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา มีคุณภาพที่ได้ประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมีคุณภาพดี มีค่าเฉลี่ย 4.42

2. ผู้วิจัยได้ออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา โดยมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับแผนที่ ลักษณะเด่นของสถาปัตยกรรม ตำแหน่งที่ตั้งของสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งเป็นองค์ประกอบของเมืองเก่านครราชสีมา เนื้อหาดังกล่าวผู้วิจัยได้ยึดหลักการออกแบบและพัฒนาในรูปแบบของศิลปะ 3 มิติ โดยใช้ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในกระบวนการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน ซึ่งเป็นศิลปะสมัยใหม่หรือเรียกได้ว่าเป็นศิลปะดิจิทัล (Digital Art) ที่สามารถมองเห็นได้รอบด้าน 360 องศา โดยศิลปะดังกล่าวมีการออกแบบให้เป็นแนวจินตนิมิต เป็นการนำเสนอข้อมูลผ่านจินตนาการโดยยังคงความโดดเด่นหรือจุดเด่นขององค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมาเอาไว้ เพื่อให้เยาวชนมีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา ทำให้เยาวชนสามารถรับรู้เนื้อหาผ่านศิลปะดิจิทัลได้ สอดคล้องกับงานวิจัยของ บุญทริก บุญพบ (Bunbhob 2017, 161 - 213) ที่ได้ศึกษาแผนที่กับศิลปะร่วมสมัย โดยสรุปไว้ว่า ศิลปินร่วมสมัยจะมีกลวิธี แนวคิด และรูปแบบที่จะนำแผนที่มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกับศิลปะ ซึ่งศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นจะมีความน่าสนใจและสามารถพัฒนาต่อไปได้ในสื่อทุกประเภท เป็นการกระตุ้นให้คนในสังคมเห็นความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสภาพแวดล้อมรอบตัว เปรียบเสมือนแผนที่ที่สร้างขึ้นนั้นเป็นเครื่องมือทางวัฒนธรรมชิ้นหนึ่ง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Mary Jane C. Samonte และคณะ (Samonte et al. 2018, 760 - 765) ที่ได้ศึกษาการใช้รูปทรง 3 มิติ สำหรับนำเสนอโครงสร้างและรายละเอียดในงานสถาปัตยกรรม ซึ่งการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมาด้วยรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมาสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ (ร้อยละ 80) โดยมีค่าเฉลี่ย E1/E2 เท่ากับ 9.32/16.59 คิดเป็นเกณฑ์ 46.59/82.93 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผู้วิจัยนำสื่อรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต ที่พัฒนาขึ้นมาเผยแพร่และจัดแสดงผ่านเว็บไซต์ Sketchfab โดยประยุกต์ใช้ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในการเข้าถึงข้อมูล การแสดงข้อมูล การจัดการข้อมูล เว็บไซต์ Sketchfab ถือเป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่สามารถชมผลงานศิลปะดิจิทัล 3 มิติ อีกทั้ง ยังมีความสามารถในการปฏิสัมพันธ์กับศิลปะดิจิทัล 3 มิติ ได้โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกชมสถานที่ใดสถานที่หนึ่งก่อนหรือหลังก็ได้ตามความสนใจ และผู้ใช้งานสามารถย่อ - ขยาย เลื่อน หมุน คลิกเลือกดูรายละเอียดหรือส่วนประกอบของรูปทรง 3 มิติ หรือเลือกดูคำอธิบายประกอบร่วมกับรูปทรง 3 มิติ เพื่อศึกษาเนื้อหาได้อย่างอิสระสอดคล้องกับงานวิจัยของ Natalia S. Podzharaya และ Anastasiia S. Sochenkova (Podzharaya and Sochenkova 2018) ได้ศึกษาการท่องเที่ยวเสมือนจริงภายในพิพิธภัณฑ์ โดยอาศัยเทคนิคหลายอย่าง ได้แก่ การสร้างภาพพาโนรามา 3 มิติ ภาพถ่ายเสมือนจริงโมเดล 3 มิติ และพัฒนาระบบปฏิสัมพันธ์ที่ให้นักท่องเที่ยวสามารถเยี่ยมชมแบบจำลองได้ตั้งแต่ชั้นแรก ของอาคารจนถึงชั้นบนสุด จากที่ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันมาพัฒนาและจัดแสดงในโลกสังคมออนไลน์เพื่อนำเสนอข้อมูลทางประวัติศาสตร์ให้ผู้คนได้ศึกษา โดยมีการเปลี่ยนแปลงของสังคมในโลกเข้ามาเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้มีผลต่อการเดินทางมาศึกษาข้อมูลในสถานที่จริง ซึ่งสื่อที่นำมาเป็นรูปแบบการให้ข้อมูลเป็นโมเดล 3 มิติ ที่ง่ายต่อการรับรู้ข้อมูล เนื่องจากสามารถเห็นวัตถุได้รอบด้าน อีกทั้งยังมีระบบปฏิสัมพันธ์ที่ช่วยให้ผู้เข้าชมได้เลือกเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เป็นการตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ที่ใกล้เคียงกับการเดินทางไปศึกษาข้อมูลในสถานที่นั้นจริง สอดคล้องกับงานวิจัยของ อภิชาติ คำปลิว, ชรินทร์ เฉลิมสุข และเกรียงศักดิ์ เชื้อสมสมบัติ (Compliu et al. 2018, 1873 - 1855) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวในประเทศไทยด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม โดยพัฒนาสภาพแวดล้อมเสมือนจริงของสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ในรูปแบบ 3 มิติ หมุนดูได้ 360 องศา และพบว่าแอปพลิเคชันสามารถเป็นช่องทางและช่วยส่งเสริมให้ผู้ใช้งานต้องการไปท่องเที่ยวในสถานที่ท่องเที่ยวจริงมากขึ้น ดังนั้น การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมาผ่านการจัดแสดงรูปทรง 3 มิติ ในสังคมออนไลน์ ซึ่งเป็นผลมาจากการเลือกช่องทางการจัดแสดงผลงาน รูปแบบของงานศิลปะ การนำเสนอเนื้อหาผ่านการสื่อสารด้วยรูปทรง 3 มิติ และการที่ระบบมีความสามารถให้ผู้ใช้งานมีปฏิสัมพันธ์ในการเลือกศึกษาข้อมูลได้ด้วยตนเองจึงทำให้กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจมากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.62

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาการออกแบบและพัฒนารูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต สำหรับศึกษาองค์ประกอบของเมืองเก่า นครราชสีมา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ โดยแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตองค์ประกอบเมืองเก่านครราชสีมา โดยเน้นไปที่วัดเก่า 6 วัดและที่หมายตา ซึ่งองค์ประกอบเมืองเก่าฯ ควรรวมถึงธรรมชาติในเมืองด้วย

1.2 ผู้วิจัยมีการจัดวางองค์ประกอบของรูปทรง 3 มิติ ตามแนวจินตนิมิต ซึ่งอ้างอิงแค่ทิศทั้ง 8 เป็นหลัก โดยขาดการคำนึงถึงความสอดคล้องกันกับสภาพความเป็นจริง

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 หากมีการทำวิจัยครั้งต่อไปควรกำหนดขอบเขตขององค์ประกอบเมืองเก่าให้ครอบคลุม ได้แก่ กำแพงเมืองป้อม ที่หมายตาในบริเวณเมืองเก่า แบบแผนโครงข่ายคมนาคมในเมืองเก่า บริเวณที่สำคัญและมีคุณค่าของเมือง ธรรมชาติในเมือง

2.2 หากมีการทำวิจัยครั้งต่อไป การจัดองค์ประกอบของรูปทรง 3 มิติ ควรสอดคล้องกับแผนผังของเส้นทางคมนาคมในปัจจุบัน และควรมีประตูเมืองให้ครบทุกทิศ เพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้ถึงเนื้อหาและมีประสิทธิภาพในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น

2.3 หากมีการทำวิจัยครั้งต่อไปเกี่ยวกับการออกแบบรูปทรง 3 มิติ แนวจินตนิมิต ควรนำรูปทรงไปพัฒนาต่อยอดเพื่อพัฒนาสื่อ AR/VR เพื่อเป็นการกระตุ้นความน่าสนใจแก่เยาวชน และมีความร่วมสมัยในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ทางด้านศิลปะและเทคโนโลยีควบคู่กัน

References

- Bunbhob, B. "Phānthī kap Sinlapa Rūamsamai. [Maps with Contemporary Art]." *Silpakorn University Journal of Fine Arts* 5, no. 1 (September 15, 2017): 161 - 213.
- Compliu, A., Chalernsuk, C. and Chiamsombat, K. "Development of Thailand Tourism Application Using Virtual Reality Technology". Proceedings of 2018 2nd University of the Thai Chamber of Commerce, UTCC Academic Day, Thailand (June 8, 2018): 1873 - 1855.
- Dynamicwork. "Sketchfab Pōēt Tūa 3D Model Store Phān Wepsai Bāp Online!!." [Sketchfab Launches 3D Model Store Through the Online Website !!]." Dynamicwork. Accessed February 25, 2020. <https://dynamicwork.net/wp/sketchfab-3d-model-store/>.
- Greedisgoods. "Likert Scale Khūr 'arai (Māt Wat Khōng Likhōt). [What is Likert Scale? (Likert's scale)]." Greedisgoods. Accessed September 20, 2020. <https://greedisgoods.com/likert-scale-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD/>.
- Ladakul, D. And Punya, P. "The Development of 3D Animation Cartoon to Promote the Integrity for Primary School Grade 4 – 6 Students." *Journal of Applied Informatics and Technology* 1, no. 1 (January/June 2018): 64 - 71.
- Office of the Committee for Conservation and Development of Krung Rattanakosin and Old Towns. "Khrōngkān Kamnot Khōpkhēt Phūnthī : Mūang Kao Mūang Nakhōn Rāchāsīmā. [The Project of Defined the Old Town Area: Nakhon Ratchasima Old Town]." Korat museum. Accessed February 11, 2020. <http://www.koratmuseum.com/download/korat-old-city.pdf>.
- Panyawanan, N. "Kān'ōKbāp MōDĒn Tūalakhōn Læ Kānsāng San Ngān 'ā Ni Mē Chan Sām Miti. [Character Model Design and 3D Animation Creation]." *Executive Journal* 39, no. 1 (January/June 2019): 67 - 81.
- Podzharaya, N. S. and Sochenkova, A. S. "The Virtual Museum Development with the Use of Intelligent and 3D Technologies on the Basis of the Maritime Museum in Kotor." Proceedings of 2018 23rd International Scientific-Professional Conference on Information Technology, IT 2018, Žabljak, Montenegro, South Korea, February 19 – 24, 2018.

Samonte, M. J. C., Recio, Z. N. F.,..., and Tamares, J. S. “An Emerging Interactive 3D Architectural Design Walkthrough System for Industrial Hotel Builders.” Proceedings of 2018 International Conference on Information and Communication Technology Convergence, ICTC 2018, Jeju, South Korea, October 17 – 19, 2018: 760 - 765.

Simamora, P. R., and Zega, S. A. “Perancangan.3D Modeling Dan VFX Water Simulation Dalam Animasi 3D Berjudul ‘Blue & Flash’.” *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)* 3, no. 2 (December 2019): 53 - 57.

Udon Thani Rajabhat University. “Bot Thī 6 Kān Sumtūyāng. [Chapter 6 Random Sampling].” Udon Thani Rajabhat University. Accessed February 25, 2020. <http://www.udru.ac.th/oldsite/attachments/elearning/01/07.pdf>.

การจัดตั้งวงเครื่องสายอีสาน

received 17 JUL 2020 revised 31 JAN 2021 accepted 4 FEB 2021

ภิกพ ปิ่นแก้ว

อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรี

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องการจัดตั้งวงเครื่องสายอีสาน เป็นการศึกษาจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีวัตถุประสงค์การวิจัย 2 ประการ คือ 1) เพื่อการจัดตั้งวงเครื่องสายอีสานโดยการประสมวงของเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานเหนือชนิดที่มีสาย 2) เพื่อประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสานสำหรับการบรรเลงในวงเครื่องสายอีสาน

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจุบันวงดนตรีพื้นบ้านอีสานได้มีการพัฒนารูปแบบขึ้นอย่างหลากหลายด้วยบริบทของวัฒนธรรมดนตรีสมัยนิยม ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการจัดตั้งวงเครื่องสายอีสานโดยการนำเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานเหนือชนิดที่มีสายประกอบด้วยพิณโป่ง ซออีสาน ไหซอ และขิมอีสาน นำมาประสมวงนอกจากนี้ได้เพิ่มเครื่องดนตรีกลองตั้งโຈ้ะ ฉิ่ง ฉาบเล็ก และขอลอ เพื่อประกอบจังหวะ เมื่อบรรเลงแล้วพบว่าคุณภาพของเสียงมีความสอดคล้องกันด้วยมิติของเสียงที่เกิดจากการประสมวงของเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานเหนือชนิดที่มีสาย มวลเสียงมีความนุ่มนวลไพเราะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์คุณภาพเสียงของวงเครื่องสายอีสานเพื่อประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสานที่เป็นลายบรรเลงและลายประกอบการแสดง จำนวน 3 ลาย ได้แก่ ลายศรีสร้อยดอกจาน ลายนารีศรีดอกจาน และลายอุตรชั้นโฉน โดยใช้นวัตกรรมหลักการประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสาน จึงได้ลายพื้นบ้านอีสานที่มีท่วงทำนองสอดคล้องและเหมาะสมกับวงเครื่องสายอีสาน ก่อเกิดปรากฏการณ์ใหม่ทางด้านคุณค่าวัฒนธรรมดนตรีพื้นบ้านอีสานซึ่งเป็นการพัฒนาวงการการศึกษาด้านดนตรีและสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาการจัดตั้งวงดนตรีและการประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสานเพื่อจัดการแสดงเผยแพร่ต่อไป

คำสำคัญ: ดนตรีพื้นบ้านอีสาน, เครื่องสายอีสาน, ลายพื้นบ้านอีสาน

Establishment of Northeastern String Quartet

Piphop Pinkaew

Lecturer of Music,

Faculty of Humanities and Social Sciences,

Udon Thani Rajabhat University

Abstract

This research is a study from relevant documents, textbooks, and research works. The objectives of the research are 1) to establish Northeastern string quartet in ensembles of Northeastern folk musical stringed instruments, and 2) to compose Northeastern folk melodic patterns for performing in the Northeastern string quartet.

The results show that nowadays, Northeastern folk music bands have been developed in various styles due to the contexts of popular music culture. Therefore, I, the researcher, have the idea of establishing Northeastern string quartet by using the Northeastern folk stringed instruments, consisting of Phin (Northeastern acoustic three-stringed lute), Saw Isan (Northeastern bowed fiddle), Hai Song (a set of earthenware jars with rubber bands stretched over the open mouths), and Khim Isan (Northeastern hammered dulcimer). Besides, Glong Tueng Jo (a hand drum), Ching (pair of small thick cymbals joined by a cord), Chap Lek (pair of smaller flat cymbals joined by a cord), and Kor Lor (a type of Northeastern percussion instrument) are added to the orchestra to create rhythm. It is found out that the quality of sound is harmonized with the dimension of the sound, which is caused by the combination of the Northeastern folk stringed instruments. The sound is smooth, melodious, and unique. Then, I, the researcher, have analyzed the sound quality of the Northeastern string quartet in order to compose three Northeastern folk melodic patterns including Srisaran Dokchan, Lai Naree Sri Dokchan, and Udon Sunshine by using the concepts of Thai music composition. As a result, three Northeastern folk melodic

patterns are suitable for the Northeastern string quartet causing a new phenomenon in the value of Northeastern folk music culture. It is regarded as the development of the music education industry and can be used as a guideline for the study of the establishment of the band and the composition of Northeastern folk musics in the future.

Keywords: Northeastern Folk Music, Northeastern String Instruments, Northeastern Folk Melodic Patterns

บทนำ

ดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตคนไทยมาตั้งแต่สมัยโบราณ กล่าวคือเสียงดนตรีคือเสียงที่มนุษย์ทำให้เกิดขึ้นมาด้วยความตั้งใจให้เป็นเสียงที่ไพเราะเป็นเสียงที่แตกต่างจากเสียงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ เช่น เสียงนก เสียงฝน เสียงแตรรถยนต์ และเสียงของคนพูด ดนตรีเกิดจากการนำเอาเสียงต่าง ๆ อันเกิดจากการนำเครื่องดนตรีมาเรียบเรียงเป็นทำนองเพลงทำให้เกิดความรู้สึกสบายใจ สนุกสนานหรือร้ายรำไปตามเสียงของดนตรีนั้น ดนตรียังเป็นศิลปะที่แสดงถึงเอกลักษณ์ทางด้านวัฒนธรรมของชาติซึ่งไม่ว่าชาติใดหรือภาษาใดมีการถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งสู่คนอีกรุ่นหนึ่งสืบทอดต่อ ๆ กันมา แม้แต่ในยุคที่ยังไม่มีความเจริญมากนักก็ยังรู้จักทำเสียงต่าง ๆ ที่ตนคิดว่าไพเราะ เช่น การนำไม้สองอันมาเคาะเป็นจังหวะ นำใบไม้มาปัดปัดแล้วเป่า เมื่อความเจริญมากขึ้นมนุษย์จึงรู้จักประดิษฐ์เครื่องมือที่พิสดารให้เสียงและท่วงทำนองที่ประณีตยิ่งขึ้น (Charoensuk 1995, 8)

ตั้งแต่ครั้งโบราณกาลชาติไทยเป็นแหล่งอารยธรรมที่ก่อกำเนิดศิลปวัฒนธรรมอันแสดงออกถึงภูมิปัญญาของมนุษย์ ในการสร้างสรรค์สิ่งอันเป็นมรดกของชาติที่ทรงคุณค่าที่ตอบสนองต่ออารมณ์และความรู้สึกเป็นการบ่งบอกให้เห็นถึงเชื้อชาติหรือเผ่าพันธุ์และขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรมทั้ง 4 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคใต้ และภาคอีสาน ภาคอีสานหรือชุมชนอีสานเป็นชุมชนที่มีความเจริญรุ่งเรืองมาตั้งแต่อดีตในเชิงประวัติศาสตร์จะเห็นได้ว่าภาคอีสานเป็นชุมชนที่มีขนบธรรมเนียมประเพณีและรูปแบบในการดำรงชีวิตที่ค่อนข้างจะมีแบบแผน โดยเฉพาะประเพณีที่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตตลอดระยะเวลาสิบสองเดือนมีการบันเทิงรื่นเริงต่าง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยการบันเทิงรื่นเริงนั้นได้มีการคิดทำอุปกรณ์หรือเครื่องดนตรีที่ใช้ในการประกอบจังหวะขึ้นซึ่งเกิดจากภูมิปัญญาของชาวบ้าน ดังเช่น การทำโปงลาง แคน พิณ โหวด กลอง เป็นต้น (Weesapen 1990, 5) ดนตรีพื้นบ้านอีสานเป็นดนตรีที่แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดประกอบกับสำนวนและสำเนียง แต่งขึ้นโดยศิลปินพื้นบ้าน ดนตรีพื้นบ้านจึงได้สะท้อนถึงขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี วัฒนธรรม สภาพความเป็นอยู่ ความอุดมสมบูรณ์ และความแห้งแล้ง โดยภาพสะท้อนเหล่านี้สังเกตได้จากสำเนียงของบทเพลงที่เกิดจากเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสาน ได้แก่ พิณ ไหซอง ซอกละมะพร้าว โปงลาง กลองยาว แคน โหวด เป็นต้น (Chonphairot 1983, 20)

การประสมวงดนตรีพื้นบ้านอีสานเป็นการนำเอาผู้บรรเลงเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานมาบรรเลงร่วมกันและเรียกลักษณะนามว่า “วง” วงดนตรีพื้นบ้านอีสานจะประสมวงแบบอิสระ คือ ประสมวงตามความสะดวกและความเหมาะสมของผู้บรรเลงในขณะนั้น กล่าวคือใครมีเครื่องดนตรีใดก็สามารถนำมาบรรเลงร่วมกันได้ ไม่มีรูปแบบที่แน่นอนตายตัวเหมือนการประสมวงดนตรีไทย แต่โดยทั่วไปดนตรีพื้นบ้านอีสานก็สามารถแบ่งประเภทของการประสมวงได้โดยการประสมวงดนตรีพื้นบ้านอีสานนั้นมีการประสมวงตามกลุ่มวัฒนธรรมดนตรี ซึ่งดนตรีพื้นบ้านอีสานมี 2 กลุ่มวัฒนธรรม คือ กลุ่มวัฒนธรรมอีสานเหนือ และกลุ่มวัฒนธรรมอีสานใต้ (Phonprathom 1995, 49)

ผู้วิจัยใช้หลักการประสมวงดนตรีพื้นบ้านอีสานมาจัดตั้งวงเครื่องสายอีสาน โดยการประสมเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายของอีสานเหนือเข้าด้วยกัน ได้แก่ ขิมอีสาน พิณ ซออีสาน และไหซอง ผู้วิจัยยังได้นำแคนที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวอีสานและเครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบจังหวะ ได้แก่ กลองตั้งโຈ้ ฉิ่ง ฉาบเล็ก และขอลอ เข้ามาร่วม

บรรเลงเพื่อให้จังหวะและท่วงทำนองมีความกระชับยิ่งขึ้น จึงเกิดเป็นวงเครื่องสายอีสานที่สร้างเอกลักษณ์ที่โดดเด่นให้กับวงการดนตรีพื้นบ้านอีสาน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสานที่ใช้สำหรับการบรรเลงในวงเครื่องสายอีสานโดยเฉพาะ จำนวน 3 ลาย ได้แก่ 1) ลายศรีสร้อยดอกจาน 2) ลายนารีศรีดอกจาน 3) ลายอุตรชั้นไฉน

วัตถุประสงค์การวิจัย

เป้าหมายสูงสุดของการวิจัยนี้ มุ่งเน้นไปที่การจัดตั้งวงเครื่องสายอีสานและการประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสาน ซึ่งจะทำให้ได้วงดนตรีพื้นบ้านอีสานและทำนองลายพื้นบ้านอีสานแบบใหม่ ที่เป็นทางเลือกของนักศึกษาเอกดนตรีพื้นบ้านและในสถานศึกษาที่สนใจวงเครื่องสายอีสานที่จะนำไปใช้ประโยชน์ ดังนั้นวัตถุประสงค์ที่สำคัญในการวิจัยครั้งนี้ มีดังต่อไปนี้

1. เพื่อการจัดตั้งวงเครื่องสายอีสานโดยการประสมวงของเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานเหนือชนิดที่มีสาย
2. เพื่อประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสานสำหรับการบรรเลงในวงเครื่องสายอีสาน

วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้ศึกษาจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยดำเนินการ ดังนี้

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสาน ระบบเสียงของเครื่องดนตรีและการประสมวงดนตรีพื้นบ้านอีสาน ศึกษาโครงสร้างลายพื้นบ้านอีสาน การประพันธ์ลายพื้นบ้านจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีพื้นบ้านอีสาน
2. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มผู้รู้ คือผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีพื้นบ้านอีสาน ผู้ทรงคุณวุฒิระดับท้องถิ่นผู้เชี่ยวชาญทางด้านดนตรีพื้นบ้านในสถานศึกษาและกลุ่มบุคคลทั่วไป 2) กลุ่มผู้ปฏิบัติ คือหัวหน้าวงดนตรีและนักศึกษาเอกดนตรีพื้นบ้าน สาขาวิชาดนตรีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ เครื่องมือที่เป็นตัวบุคคล ได้แก่ ผู้วิจัยและผู้ช่วยวิจัย เครื่องมือที่เป็นเอกสาร ได้แก่ การสัมภาษณ์ การสอบถามและการสนทนาเครื่องมืออุปกรณ์ประกอบด้วย เครื่องบันทึกเสียง และกล้องบันทึกภาพ ที่ใช้อำนวยความสะดวกในการ บันทึกข้อมูลแล้วนำข้อมูลที่ได้มาจัดกลุ่มวิเคราะห์ตามหลักการ แล้วนำเสนอผลแบบพรรณนาวิเคราะห์

ผลการดำเนินงาน

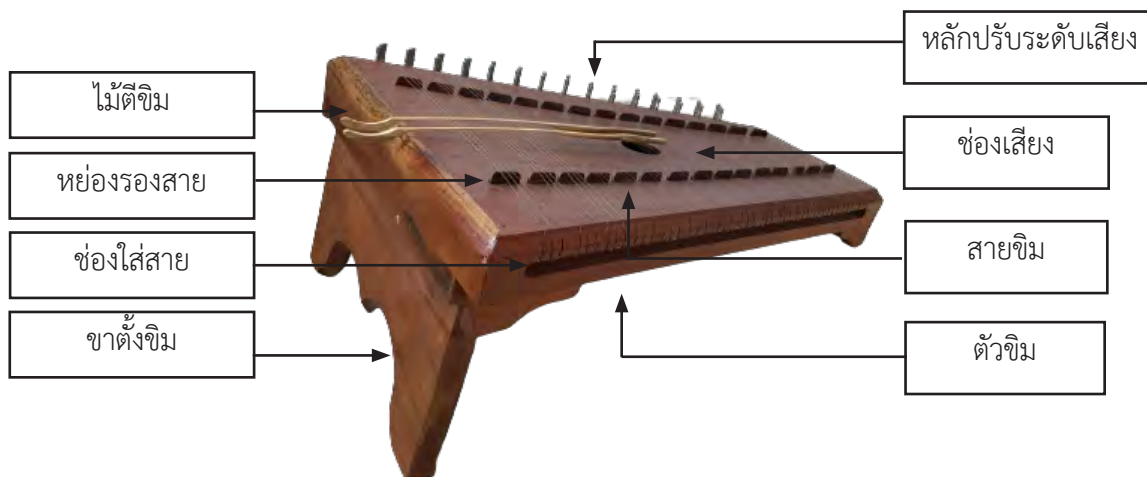
เครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานเหนือชนิดที่มีสาย แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ ประเภทดีดและประเภทสี ซึ่งประเภทดีดเป็นเครื่องดนตรีที่มีกล่องเสียงและไม่มีกล่องเสียงที่มีสายซึ่งจากอีกด้านหนึ่งไปยังอีกด้านหนึ่งสามารถใช้มือดีดและใช้ไม้ดีด เครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานเหนือประเภทเครื่องดีดมีดังนี้ พิณโป่ง พิณโป่งไฟฟ้า พิณไฟฟ้า พิณเบสไฟฟ้า และไหซอง ส่วนประเภทสีเป็นเครื่องดนตรีที่มีสายซึ่งตึงบนกล่องเสียง โดยมีหย่องชั้นระหว่างกล่องเสียงกับสายใช้คันชักสำหรับสีให้สายสั่นสะเทือนทำให้เกิดเสียง เครื่องดนตรีประเภทสี ที่เรียกว่า “ซอ” ซอของอีสานมักจะใช้วัสดุเหลือใช้มาทำเป็นกล่องเสียงซอและมีชื่อเรียกตามวัสดุที่ใช้ทำ ดังนี้ ซอบัง ซอกระป๋อง ซอปั๊ และซอกะลา

การจัดตั้งวงเครื่องสายอีสาน โดยการประสมวงด้วยเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานเหนือชนิดที่มีสาย มีอยู่ 2 ประเภท คือประเภทดีด ได้แก่ พิณโป่งและไหซอง ประเภทสี ได้แก่ ซอกะลา และได้วิวัฒนาการสร้างเครื่องดนตรีชนิดใหม่ ซึ่งเป็นนวัตกรรมของดนตรีพื้นบ้านอีสานที่เป็นประเภทเครื่องดีดที่ทำมาจากสาย คือ “ซิมอีสาน” และได้นำมาประสมในวงเครื่องสายอีสาน ถึงแม้จะเป็นวงเครื่องสายแต่ก็มีแคนมาประสมเป็นเครื่องเป่า นอกจากนี้ยังได้เพิ่มกลองตั้งโຈ้ะ ฉิ่ง ฉาบเล็ก และซอลอ เข้ามาเป็นสีสนของเครื่องดนตรีประกอบจังหวะ ลักษณะเครื่องดนตรีและส่วนประกอบในวงเครื่องสายอีสาน มีดังนี้

ลักษณะเครื่องดนตรีในวงเครื่องสายอีสาน

1. **ซิมอีสาน** เป็นเครื่องดนตรีพื้นบ้านประเภทเครื่องดีดที่ทำมาจากสาย ซึ่งเป็นนวัตกรรมเครื่องดนตรีชนิดใหม่ ออกแบบให้มีรูปร่างที่ได้สัดส่วนพอดีเป็นเอกลักษณ์โดดเด่น เสียงดังกังวาน มีระบบเสียงแบบเมเจอร์สเกลตามระบบเสียงดนตรีสากลในบันไดเสียงซีเมเจอร์ครบทั้ง 7 เสียง เป็นเครื่องดนตรีชนิดใหม่ที่สามารถบรรเลงร่วมกับเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานและเครื่องดนตรีสากลได้อย่างเหมาะสม ซิมอีสานหนึ่งเสียงจะมี 3 สาย ตั้งเสียง ทั้งสามสายเป็นระดับเสียงเดียวกันโดยเสียงต่ำสุดจะเริ่มต้นนับจากด้านบนของซิมตั้งเสียงทั้งสามสายในระบบเสียงดนตรีสากลในคีย์ซีเมเจอร์ เสียงของซิมอีสานแต่ละหย่องมีลักษณะ ดังนี้ หย่องที่ 1 เสียงมีต่ำ หย่องที่ 2 เสียงซอลต่ำ หย่องที่ 3 เสียงลาต่ำ หย่องที่ 4 เสียงทีต่ำ หย่องที่ 5 เสียงโด หย่องที่ 6 เสียงเร หย่องที่ 7 เสียงมี หย่องที่ 8 เสียงฟา หย่องที่ 9 เสียงซอล หย่องที่ 10 เสียงลา หย่องที่ 11 เสียงที หย่องที่ 12 เสียงโดสูง หย่องที่ 13 เสียงเรสูง หย่องที่ 14 เสียงมีสูง และหย่องที่ 15 เสียงซอลสูง

ส่วนประกอบขิมอีสาน



ภาพที่ 1 ส่วนประกอบขิมอีสาน
(© Piphop Pinkaew 23/7/2020)

2. พิณโป่ง ทำด้วยไม้ขนุนเป็นรูปใบโพธิ์หรือรูปหยดน้ำ กว้าง 25 ซม. ยาว 30 - 35 ซม. หนา 7 - 10 ซม. มีช่องเสียงตรงกลางด้านหน้าตัวพิณยาวประมาณ 40 - 50 ซม. หัวพิณทำเป็นลวดลาย หัวพญานาค สายพิณ ทำจากสายกีตาร์ 3 สาย มีเฟสของกีตาร์เป็นขั้นแบ่งเสียง ใช้ติดด้วยปึกขาวอีสานใช้พิณบรรเลงลายเดี่ยวและประกอบวงดนตรีมาแต่ครั้งโบราณ การตั้งสายของพิณ 3 สาย คือ สายที่ 1 ตั้งเป็นเสียงมี สายที่ 2 ตั้งเป็นเสียงลาต่ำ สายที่ 3 ตั้งเป็นเสียงมีต่ำ พิณทั้งสามสายจะตั้งสายในระบบเสียงแบบเมเจอร์สเกลตามระบบเสียงสากลในบันไดเสียงซีเมเจอร์

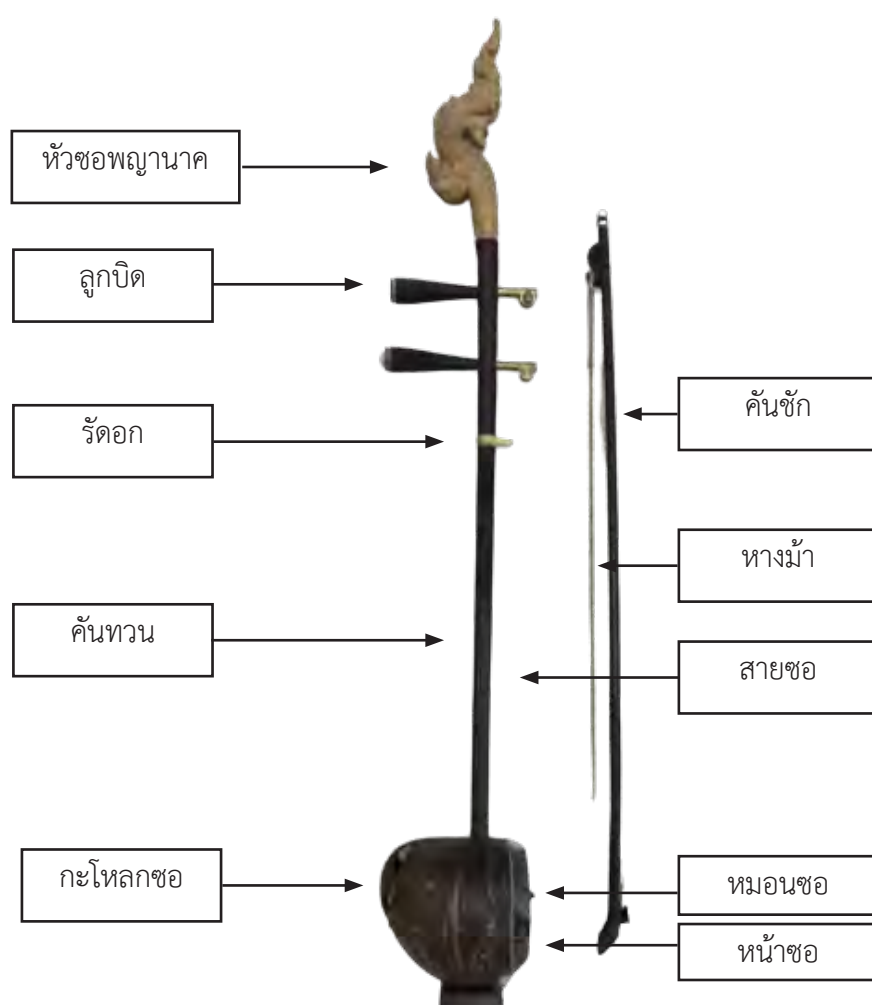
ส่วนประกอบพิณโป่ง



ภาพที่ 2 ส่วนประกอบพิณโป่ง
(© Piphop Pinkaew 23/7/2020)

3. ซออีสาน เป็นเครื่องดนตรีที่มีสายซึ่งตึงบนกล่องเสียง โดยมีหมอนซอชั้นระหว่างกล่องเสียงกับสาย ใช้คันชักสำหรับสีให้สายสั่นสะเทือนทำให้เกิดเสียง ซออีสานนั้นนำกะลามะพร้าวมาทำเป็นกะโหลกซอ เลือกกะลาที่มีลักษณะตรงส่วนหัวหรือส่วนที่ติดมะพร้าวที่มีขนาดใหญ่ ฉือนเอาส่วนกันของกะลาออกเพียงเล็กน้อย นำมาหุ้มหน้าซอด้วยหนังงูเหลือม แล้วนำคันทวนส่วนปลายกดลงจนถึงส่วนกันของกะลา สายซอมี 2 สายตึงผ่านหมอนรองสายที่วางบนหน้าซอผ่านสายรัดอดไปยังลูกบิดที่ใช้ซึ่งตึงเพื่อเร่งสายซอ คันชักทำด้วยไม้เนื้ออ่อนหรือไม้ไผ่ซึ่งด้วยหางม้าหรือเอ็น การตั้งเสียงของซออีสานจะตั้งเสียงเป็นขั้นคู่ 5 สายในตั้งเป็นเสียงลาต่ำ สายนอกตั้งเป็นเสียงมี ในระบบเสียงแบบเมเจอร์สเกลตามระบบเสียงสากลในบันไดเสียงซีเมเจอร์

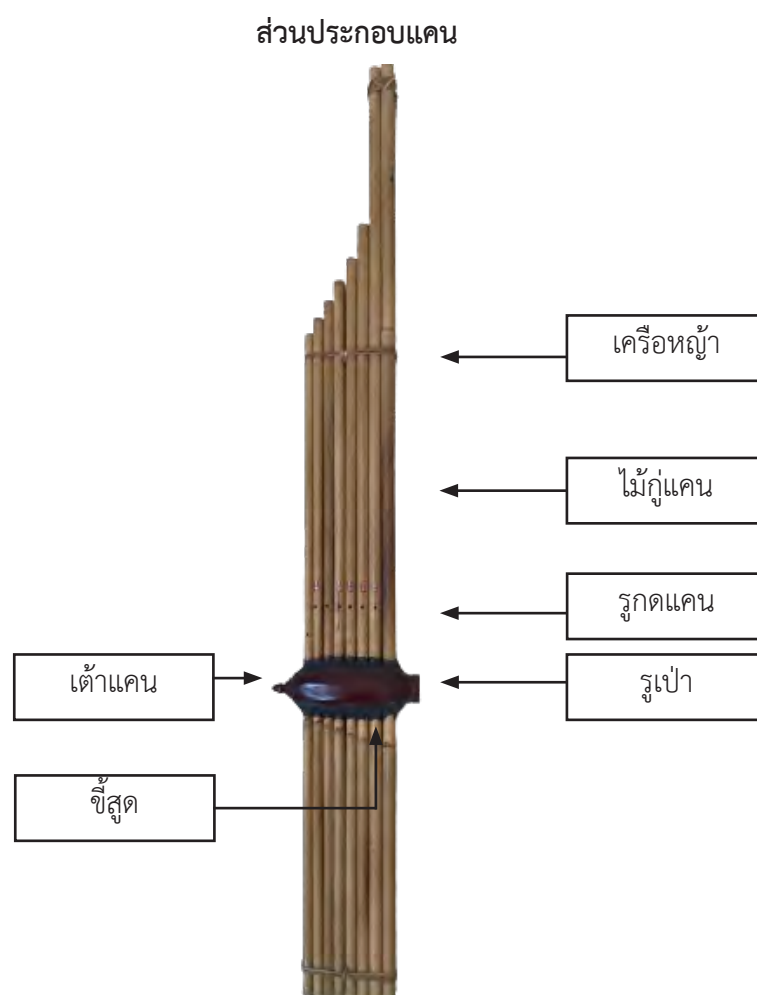
ส่วนประกอบซออีสาน



ภาพที่ 3 ส่วนประกอบซออีสาน

(© Piphop Pinkaew 23/7/2020)

4. แคน เป็นชื่อเครื่องดนตรีพื้นบ้านภาคอีสานที่เก่าแก่มากมีมาแต่โบราณ แคนเป็นเครื่องดนตรีที่ใช้ปากเป่า ใครเป็นผู้คิดประดิษฐ์เครื่องดนตรีที่เรียกว่าแคนเป็นคนแรกและทำไมจึงเรียกว่า “แคน” ยังไม่มีหลักฐานที่ยืนยันได้ แต่ก็มีประวัติที่เล่าเป็นนิยายสืบต่อกันมา “แคน” คือเครื่องดนตรีชิ้นแรกของโลก หมอสอนศาสนาชาวฝรั่งเศส ที่เดินทางไปสอนศาสนาในเมืองจีน ได้พบว่า คนจีนได้เอาเครื่องดนตรีแคน ไปเลียนแบบ ทำเป็นเครื่องดนตรีของจีน แคนเป็นเครื่องดนตรีที่มีเสียงอันไพเราะ การเป่าแคนใช้มือทั้งสองข้าง บังคับเสียง ทำให้เสียงแคนที่ออกมา นั้น มีทั้งทำนองเพลง เสียงประสาน เสียงสอดแทรก แสดงถึงอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ อย่างพร้อมมูลทีเดียว มีความสมบูรณ์ขนาดที่ว่า ถ้าใช้เครื่องดนตรีอื่น ๆ บรรเลง ก็ต้องใช้หลายเครื่องเลยทีเดียว แต่แคนเพียงตัวเดียวก็สามารถบรรเลงได้ แคนที่ใช้บรรเลงในวงเครื่องสายอีสานเรียกว่าแคนแปด ซึ่งมีระบบเสียงแบบเมเจอร์สเกลตามระบบเสียงสากลในบันไดเสียงซีเมเจอร์



ภาพที่ 4 ส่วนประกอบแคน
(© Piphop Pinkaew 23/7/2020)

5. **ไหซอง** เป็นเครื่องดนตรีประเภทकुम्जหवाให้เสียงทุ้มต่ำ เสียงที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับขนาดของไหที่ใช้และความตึงหย่อนของหนังยางที่ซึงพาดอยู่ปากไห ไหซองทำเป็นเครื่องดนตรีได้โดยใช้ยางหนังสัตว์ หรือใช้ยางในของล้อรถจักรยาน ตัดให้เป็นเส้นกว้าง 1.5 ซม. ความยาวแล้วแต่ขนาดของปากไห จึงให้ตึงพาดผ่านปากไหและมัดยึดปลายสองด้านไว้กับคอไห ปรับความตึงของหนังยางให้พอเหมาะ การบรรเลงใช้นิ้วหัวแม่มือและนิ้วชี้เกี่ยวตึงสายหนังยางขึ้นมาแล้วปล่อย เสียงที่ได้จากการตึงปล่อยหนังยาง เสียงจะดังทุ้มต่ำคล้ายเสียงเบสเพื่อใช้บรรเลงในวงเครื่องสายอีสาน การตั้งเสียงของไหซองจะตั้งเสียงเป็นขั้นคู่ 5 ใบใหญ่จะตั้งเป็นเสียงลาต่ำ ใบเล็กจะตั้งเป็นเสียงมี ในระบบเสียงแบบเมเจอร์สเกลตามระบบเสียงสากลในบันไดเสียง ซีเมเจอร์

ส่วนประกอบไหซอง



ภาพที่ 5 ส่วนประกอบไหซอง
(© Piphop Pinkaew 23/7/2020)

6. **กลองตั้งโຈ้** เป็นกลองที่สร้างขึ้นใหม่ที่ใช้สำหรับใช้บรรเลงในวงเครื่องสายอีสานโดยเฉพาะเรียกว่า “กลองตั้งโຈ้” เป็นกลองที่มีสองหน้า ทุ้มกลองทำด้วยไม้จามจุรีหรือไม้ฉำฉา ซึงหนังสองหน้าด้วยหนังวัว โยรัดหน้ากลองทั้งสองฝั่งด้วยเชือกไนลอนและตึงแรงเสียงโอบรอบทุ้มกลองด้วยเชือก ซึ่งเป็นลักษณะในแนวนอน หน้ากลองด้านใหญ่มีเส้นผ่านศูนย์กลาง 27 ซม. หน้ากลองด้านเล็กมีเส้นผ่านศูนย์กลาง 21 ซม. มีความยาว 58 ซม. ความสูงจากพื้น 30 ซม. การตีกลองตั้งโຈ้หน้าเล็กจะมี 2 เสียง คือ เสียงโຈ้และเสียงตึง หน้าใหญ่จะมีเสียงเดียว คือ เสียงตึงจังหวะของการบรรเลงวงเครื่องสายอีสานมีหลายจังหวะ ส่วนมากจะเรียกชื่อจังหวะตามลายที่บรรเลง เช่น จังหวะภูไท จังหวะลมพัดพร้าว จังหวะแห่จังหวะแซ่ และจังหวะลำเพลิน เป็นต้น

ส่วนประกอบกลองตั้งโຈ้ะ



ภาพที่ 6 ส่วนประกอบกลองตั้งโຈ้ะ

(© Piphop Pinkaew 23/7/2020)

7. **ฉิ่ง** เป็นเครื่องดนตรีที่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณของชาวเอเชีย สำหรับประเทศไทยปรากฏพบหลักฐานการนำฉิ่งมาใช้ในการบรรเลง ตั้งแต่สมัยสุโขทัย ฉิ่งเป็นเครื่องดนตรีประเภทตี มีหน้าที่ควบคุมจังหวะในวงดนตรี ทำด้วยโลหะผสม เป็นรูปคล้ายถ้วยขนาดเล็กค่อนข้างหนา ตรงกลางมีรูร้อยเชือกติดกันเป็นคู่ ๆ มีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 5 - 7 ซม. เนื่องจากการตีฉิ่งต้องเอาขอบฝาข้างหนึ่งกระทบกับอีกฝาข้างหนึ่งตีแล้วก็ยกขึ้น ก็จะมีเสียงดัง “ฉิ่ง” แต่ถ้าเอาทั้ง 2 ฝาประกบกันไว้จะได้ยินเสียงสั้น ๆ “ฉับ” ดังนั้น การเรียกชื่อเครื่องดนตรีชนิดนี้ว่า “ฉิ่ง” ก็เพราะเรียกเสียงตามที่เกิดขึ้นนั่นเอง

ส่วนประกอบฉิ่ง

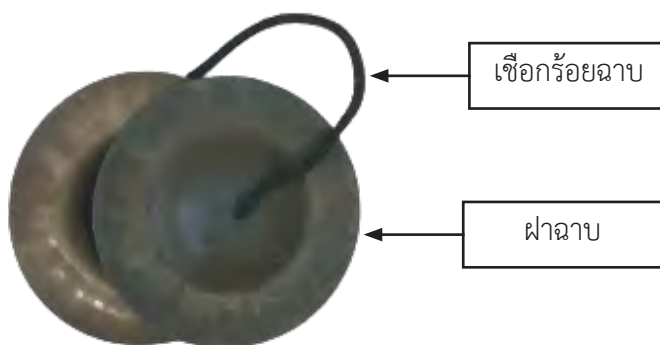


ภาพที่ 7 ส่วนประกอบฉิ่ง

(© Piphop Pinkaew 23/7/2020)

8. ฉาบเล็ก เป็นเครื่องดนตรีประเภทตี ทำด้วยโลหะคล้ายฉิ่งแต่หล่อให้บางกว่า ฉาบเล็กมีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลางประมาณ 12 - 14 ซม. เป็นเครื่องดนตรีที่ใช้เล่นในจังหวะยกของห้องเพลง หรือเรียกอีกอย่างว่า “ฉาบขัด” เสียงฉาบเล็กจะมีเสียงใส ดังกังวาน ส่วนมากจะเล่นในเพลงที่สนุกสนาน

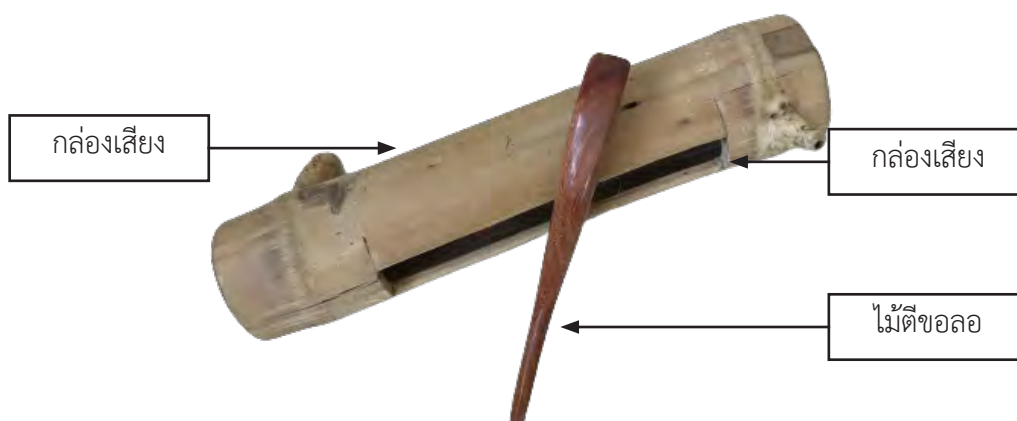
ส่วนประกอบฉาบเล็ก



ภาพที่ 8 ส่วนประกอบฉาบเล็ก
(© Piphop Pinkaew 23/7/2020)

9. ขอลอ ทำจากไม้ไผ่ตามความยาวของกระบอกไม้ไผ่ โดยตัดไม้ไผ่ให้มีข้อไม้ทั้งสองด้าน เจาะช่องระหว่างตรงกลางปล้องตามทางยาวให้เกิดช่อง เพื่อกระจายเสียงออกจากกระบอกไม้ไผ่ ใช้ไม้ตีเคาะในจังหวะตก เป็นเครื่องประกอบจังหวะ

ส่วนประกอบขอลอ



ภาพที่ 9 ส่วนประกอบขอลอ
(© Piphop Pinkaew 23/7/2020)

วงเครื่องสายอีสาน

วงเครื่องสายอีสาน เป็นวงดนตรีที่ประกอบด้วยเครื่องดนตรีที่มีสาย ได้แก่ ขิมอีสาน พิณโป่งซออีสาน และไหซอง แม้ว่าเครื่องดนตรีที่นำมาบรรเลงนั้นจะมีวิธีบรรเลงแตกต่างกัน เช่น ดีด สี หรือดีดก็ตาม ยังไงก็เรียกวงดนตรีประเภทนี้ว่า “วงเครื่องสายอีสาน” แต่มีเครื่องดนตรีประเภทเครื่องเป่านำมาประสมวง คือ แคนและเครื่องกำกับจังหวะ ได้แก่ กลองตั้งโຈ้ะ ฉิ่ง ฉาบเล็ก และขอลอ เพื่อช่วยเพิ่มอรรถรสในการบรรเลงให้น่าฟังมากยิ่งขึ้น การเลือกใช้เครื่องดนตรีที่มีคุณภาพเสียงที่มีความแตกต่าง แสดงถึงเอกลักษณ์ของเสียงที่มีความโดดเด่น สีสันของเสียงที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกได้ดี เป็นการประสมประสานคุณลักษณะของเสียงที่มีความกลมกลืนของเสียงลักษณะเสียงที่เป็นสาย การตั้งเสียงของเครื่องดนตรีในวงเครื่องสายอีสาน โดยยึดเสียงแคนเป็นหลัก ซึ่งการผลิตแคนในปัจจุบันได้ปรับระดับเสียงที่มีความมาตรฐาน โดยเทียบเสียงตามคีย์ A440 เป็นเสียงมาตรฐานสากล แคนที่ใช้เป่าในวงเครื่องสายอีสาน คือ แคนแปดซึ่งมีบันไดเสียงเอไมเนอร์หรือซีเมเจอร์ของสเกลเสียงสากล ดังนั้น วงเครื่องสายอีสานจึงยึดเสียงแคนเป็นหลักในการตั้งเสียง เพื่อให้เสียงเครื่องดนตรีอยู่ในระดับเสียงเดียวกัน รูปแบบการตั้งเสียงเครื่องดนตรีในวงเครื่องสายอีสาน โดยการตั้งเสียงขิมอีสานเริ่มจากเสียงมีต่ำจะอยู่ด้านบนสุดของตัวขิม ถัดลงมาเป็นเสียงซอลต่ำ ลาต่ำ ทีต่ำ โด เร มี ฟา ซอล ลา ที โดสูง เรสูง มีสูง และเสียงสุดท้ายคือ เสียงซอลสูง การตั้งเสียงพิณโป่ง 3 สาย สายหนึ่ง ซึ่งอยู่ด้านล่างจะตั้งเสียงมี สายที่สองสายกลางจะตั้งเสียงลาต่ำ สายที่สามที่อยู่ด้านบนจะตั้งเสียงมีต่ำ การตั้งเสียงซออีสาน สายในจะตั้งเสียงลาต่ำ สายนอกจะตั้งเสียงมี การตั้งเสียงไหซอง ไบใหญ่จะตั้งเสียงลาต่ำ ไบเล็กจะตั้งเสียงมี ระบบเสียงของเครื่องดนตรีในวงเครื่องสายอีสาน ซึ่งอยู่ในระบบเสียงแบบเมเจอร์สเกลตามระบบเสียงสากลในบันไดเสียงซีเมเจอร์ วงเครื่องสายอีสานประกอบไปด้วยเครื่องดนตรี ดังนี้ ขิมอีสาน 1 ตัว พิณโป่ง 1 ตัว ซออีสาน 1 คัน ไหซอง 2 ใบ แคนแปด 1 ตัว กลองตั้งโຈ้ะ 1 ใบ ฉิ่ง 1 คู่ ฉาบเล็ก 1 คู่ และขอลอ 1 อัน



ภาพที่ 10 วงเครื่องสายอีสาน
(© Piphop Pinkaew 23/7/2020)

การประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสานสำหรับการบรรเลงในวงเครื่องสายอีสาน คำว่าลายคือ ใช้สำหรับเรียกในทำนองเพลงอีสาน ที่เป็นลายเฉพาะทำนองบรรเลงล้วน ๆ เช่น เพลงแมงกูดอมดอกไม้ ก็เรียกว่าลายแมงกูดอมดอกไม้ เพลงแม่ฮ้างกล่อมลูก ก็เรียกว่า ลายแม่ฮ้างกล่อมลูก เป็นต้น ลายเพลงพื้นบ้านอีสานที่เป็นลายโบราณจริง ๆ จะใช้โน้ต 5 ตัว คือ โด เร มี ซอล และลา สาเหตุที่เป็นเช่นนั้นเพราะเครื่องดนตรีที่ใช้ในการประพันธ์ลายมีโน้ตไม่ครบหรืออาจเนื่องมาจากอารมณ์เพลงของผู้บรรเลงเอง ซึ่งเป็นอารมณ์แบบสนุกสนาน ร่าเริง ลายพื้นบ้านอีสานจึงออกมาแบบลักษณะโน้ตกระโดด ลักษณะการประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสานได้จินตนาการมาจาก 4 ประการ ได้แก่ จินตนาการจากธรรมชาติที่ปรากฏ จินตนาการจากอารมณ์ความรู้สึก จินตนาการจากประเพณีต่าง ๆ และจินตนาการจากวิถีชีวิตชาวอีสาน การประพันธ์ลายพื้นบ้านสำหรับวงเครื่องสายอีสานเป็นการประพันธ์ลายขึ้นมาใหม่ที่ใช้บรรเลงในวงเครื่องสายอีสานโดยเฉพาะ ซึ่งเป็นไปตามจินตนาการของผู้ประพันธ์ที่เข้ากับเอกลักษณ์ประจำจังหวัดอุดรธานีจากธรรมชาติที่ปรากฏและจากอารมณ์ความรู้สึก ตามลักษณะของเครื่องดนตรีและระบบเสียงของเครื่องดนตรีในวงเครื่องสายอีสาน ผู้ประพันธ์ได้ใช้ระดับเสียง ที่นำมาถ่ายทอดความรู้สึกและสื่อสารทางด้านอารมณ์ นอกจากเสียงที่เกิดจากเครื่องดนตรีที่สามารถสร้างระดับเสียงได้อย่างชัดเจน และยังมีเสียงจากเครื่องดนตรีที่ผลิตหลายความถี่ผสมผสานกัน เครื่องดนตรีสามารถสร้างเสียงจากการสั่นสะเทือนของวัตถุซึ่งวัดได้ในหน่วยเฮิรตซ์ (Hz) ซึ่ง 1 เฮิรตซ์ เท่ากับการสั่นครบหนึ่งรอบต่อวินาที ตั้งแต่สมัยก่อนมีเพียงโน้ตที่มีความถี่คงตัวแค่ 12 เสียงเท่านั้น โดยเฉพาะเครื่องดนตรีระนาดเอก ซึ่งความถี่เสียงคงตัวเหล่านี้มีความสัมพันธ์ทางคณิตศาสตร์ต่อกัน และถูกนิยามไว้ที่โน้ตตัวกลาง A4 (เสียงลา อ็อกเทฟที่สี่ของเปียโน) ซึ่งเป็นสาเหตุที่เสียงลาเริ่มต้นเขียนแทนด้วยอักษร A ปัจจุบันโน้ต A4 มีความถี่อยู่ที่ 440 เฮิรตซ์ ลักษณะความถี่ของเสียงโน้ตที่ใช้ในลายวงเครื่องสายอีสาน โดยที่เสียงตัวโน้ตต่ำสุด คือ เสียง E3 (เสียงมี อ็อกเทฟที่สามของเปียโน) และเสียงสูงสุด คือเสียง G5 (เสียงซอล อ็อกเทฟที่ห้าของเปียโน) ความถี่ของเสียงโน้ตที่ใช้ในลายวงเครื่องสายอีสานมีดังนี้ เสียงมีต่ำมีความถี่ 165 Hz เสียงซอลต่ำมีความถี่ 196 Hz เสียงลาต่ำ มีความถี่ 220 Hz เสียงที่ต่ำมีความถี่ 247 Hz เสียงโดมีความถี่ 262 Hz เสียงเรมีความถี่ 294 Hz เสียงมีมีความถี่ 330 Hz เสียงฟามีความถี่ 349 Hz เสียงซอลมีความถี่ 370 Hz เสียงลามีมีความถี่ 440 Hz เสียงทีมีความถี่ 495 Hz เสียงโดสูงมีความถี่ 523 Hz เสียงเรสูงมีความถี่ 587 Hz เสียงมีสูงมีความถี่ 659 Hz และเสียงซอลสูงมีความถี่ 783 Hz สีสันของเสียงในวงเครื่องสายอีสานมีความแตกต่างกัน เสียงที่เกิดขึ้นจากสายที่แตกต่างกัน ความยาวของสายที่ต่างกัน คุณภาพเสียงที่โดดเด่นหลายด้านขึ้นกับระดับเสียงความสั้นยาวของสาย ผู้ประพันธ์ใช้คุณลักษณะความแตกต่างของเสียงดังกล่าว เพื่อสร้างสีสันการประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสานสำหรับวงเครื่องสายอีสานตามจินตนาการ

การประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสานสำหรับบรรเลงในวงเครื่องสาย มีการวิเคราะห์เอกลักษณ์ของลาย ทั้ง 3 ลาย ได้แก่ ลายศรีสุราญดอกจาน ลายนารีศรีดอกจาน และลายอุดรชนิเณน โดยแบ่งประเด็นในการวิเคราะห์ ดังนี้

- 1) ความเป็นมาของลาย
- 2) คีตลักษณ์
- 3) จำนวนตัวโน้ต
- 4) ช่วงเสียง
- 5) จังหวะตก
- 6) กระสวนจังหวะ
- 7) การซ้ำทำนอง
- 8) อัตราจังหวะ

1. **ลายศรีสร้อยดอกจาน** คำว่า “ศรีสร้อย” หมายถึง ความสำราญ “ดอกจาน” คือดอกไม้ที่แสดงถึงความงดงามของมวลพฤกษาของภาคอีสานและเป็นต้นไม้ประจำจังหวัดอุดรธานี “ลายศรีสร้อยดอกจาน” คือ ลายพื้นบ้านที่ประพันธ์ขึ้นเพื่อใช้ในการอุ่นเครื่องของของนักดนตรีในวงเครื่องสายอีสาน ซึ่งผู้ประพันธ์จินตนาการเมื่อเห็นดอกจานร่วงหล่นจากต้นเต็มพื้นด้านล่างของต้นดอกจานและมีสีสดใสสวยงาม จึงประพันธ์ลายศรีสร้อยดอกจานขึ้น เพื่อใช้เป็นลายบรรเลงในการอุ่นเครื่องของนักดนตรีวงเครื่องสายอีสานคีตลักษณ์ของลายศรีสร้อยดอกจาน ดังนี้

ท่อน 1 (จังหวะแท้)

----	- ม ช ล	-- ม ช	ลชม ช ล	-- ดํ ํ	ช ม ช ล	- ช ม ช	ล ด ร ม
----	ม ช ม ล	-- ท รํ	ท ล ช ล	-- รํ ํ	ล ท รํ ช	-- ล ม	ร ม ช ล
----	- ล ช ม	-- ช ร	ม ด ร ม	- ล ด ล	ด ล ช ม	-- ช ร	ม ด ร ม
----	ล ด ร ม	-- ช ล	ดํ ํ ช ม	-- ช ม	ร ด ร ม	ล ด ร ม	ช ล ช ดํ
----	ม ช ล ดํ	-- รํ ํ	ชํ ํ รํ ดํ	-- รํ ํ	ชํ ํ รํ ดํ	รํ ํ รํ ดํ	รํ ดํ ท ล
----	รํ ํ ท ล ช	-- ล ท	รํ ํ ช ล	-- ช ม	ร ม ช ล	ดํ ํ ช ดํ ํ	ช ม ร ม
----	ช ม ร ด	-- ล ด	ร ม ช ร	----	ช ม ร ด	ร ด ล ด	ร ม ช ร
----	- ช ล ท	-- รํ ํ	ล ช ม ท	-- รํ ํ	ล ช ล ท	รํ ํ ท ล ช	ล ม ช ล
----	ม ช ล ท	-- รํ ํ	ล ช ม ท	-- ล ท	รํ ํ ท ล ช	-- ล ม	ร ม ช ล

ท่อน 2 (จังหวะแท้)

----	ล ช ม ช	-- ล ดํ	รํ ดํ ล ดํ	-- รํ ํ	ชํ ํ รํ ดํ	- ท รํ ล	ท ล ช ม
----	- ม - ช	-- ล ดํ	รํ ดํ ล ดํ	-- รํ ํ	ชํ ํ รํ ดํ	รํ ํ รํ ดํ	รํ ดํ ท ล
----	รํ ํ ท ล ท	-- ล ท	รํ ํ ท ล ช	-- รํ ํ	ล ท รํ ช	-- ล ม	ร ม ช ล
----	ม ช ล ท	-- ล ท	รํ ํ ท ล ช	-- รํ ํ	ล ท รํ ช	-- ล ม	ร ม ช ล
ชิม ----	ลชม ช ล	ช ล ดํ รํ	ดํ ํ ช ล	-- ลชม	ร ม ช ล	ดํ ํ ช ดํ ํ	ช ม ร ม
รับ ----	ลชม ช ล	ช ล ดํ รํ	ดํ ํ ช ล	-- ลชม	ร ม ช ล	ดํ ํ ช ดํ ํ	ช ม ร ม
ชิม ----	ลชม ร ด	ร ด ล ด	ร ม ด ร	-- รดล	ช ล ด ร	ม ด ม ร	ด ม ช ล
รับ ----	ลชม ร ด	ร ด ล ด	ร ม ด ร	-- รดล	ช ล ด ร	ม ด ม ร	ด ม ช ล
ชิม ----	ลชม ร ด	-- รดล	ช ล ด ร	รับ ----	ลชม ร ด	-- รดล	ช ล ด ร
----	- ช ล ท	-- รํ ํ	ล ช ม ท	-- รํ ํ	ล ช ล ท	รํ ํ ท ล ช	ล ม ช ล
----	ม ช ล ท	-- รํ ํ	ล ช ม ท	-- ล ท	รํ ํ ท ล ช	-- ล ม	ร ม ช ล

ท่อนจบ (จังหวะแห่)

--- คีร์มี	คี่ รี่ ล คี่	ซ ล คี่ ม	ซ ล คี่ ล	--- มซล	ม ซ ร ม	ด ร ม ม	ซ ล ด ล
--- คีร์มี	--- รี่	--- คี่	--- ล	--- ซ	--- ม	- ร - ด	- ท - ล

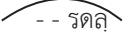
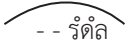
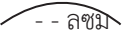
ลายศรีสรายุคดอกจาน แบ่งออกเป็น 3 ท่อน คือ ท่อนที่ 1 ท่อนที่ 2 และท่อนจบ ตัวโน้ตที่ใช้มากที่สุดในท่อนที่ 1 คือเสียงซอล ตัวโน้ตที่ใช้น้อยที่สุด คือเสียงซอลสูง ตัวโน้ตที่ใช้มากที่สุดในท่อนที่ 2 คือเสียงลา ตัวโน้ตที่ใช้น้อยที่สุด คือเสียงซอลสูง และตัวโน้ตที่ใช้มากที่สุดในท่อนจบ คือเสียงโดสูง ตัวโน้ตที่ใช้น้อยที่สุด คือเสียงมีต่ำและเสียงซอลต่ำ ช่วงเสียงของลายในท่อนที่ 1 คือเสียงลาต่ำ และเสียงซอลสูง ช่วงเสียงของลายในท่อนที่ 2 คือเสียงซอลต่ำและเสียงซอลสูง และช่วงเสียงของลายในท่อนจบ คือ เสียงมีต่ำและเสียงมีสูงจังหวะตกหลักในท่อนที่ 1 คือ เสียงเร เสียงมี เสียงลา และเสียงโดสูง จังหวะตรองท่อนที่ 1 คือ เสียงเร เสียงมี เสียงลา และเสียงโดสูง จังหวะตกหลักท่อนที่ 2 คือ เสียงเร เสียงมี และเสียงลา จังหวะตรองท่อนที่ 2 คือ เสียงเร เสียงซอล เสียงลา เสียงที และเสียงโดสูง และจังหวะตกหลักท่อนจบ คือ เสียงลา จังหวะตรองท่อนจบ คือ เสียงลา รูปแบบกระสวนจังหวะที่พบมากที่สุดภายในท่อนที่ 1 คือรูปแบบที่ 3 จำนวน 17 ครั้ง รูปแบบกระสวนจังหวะที่พบมากที่สุดภายในท่อนที่ 2 คือรูปแบบที่ 2 จำนวน 15 ครั้ง และรูปแบบกระสวนจังหวะที่พบมากที่สุดภายในท่อนจบ คือรูปแบบที่ 1, 2 และ 4 จำนวน 2 ครั้ง การซ้ำทำนองในท่อนที่ 1 มี 2 วรรค 1 ประโยค การซ้ำทำนองในท่อนที่ 2 มีการซ้ำทำนองที่หลากหลาย และการซ้ำทำนองในท่อนจบ มี 1 วรรคจังหวะที่ใช้ในลายศรีสรายุคดอกจาน คือจังหวะแห่ อัตราจังหวะแห่มีความเร็วของการเคาะในลายศรีสรายุคดอกจาน ($\text{♩} = 60$)

2. ลายนารีศรีดอกจาน ต้นจานหรือต้นทองกวาว เริ่มแบ่งบานอวดช่อดอกสีส้มแดงแต้มแต่งท้องทุ่งจากต้นฤดูหนาวผ่านเดือนอ้ายเดือนยี่จบจนถึงเดือนสามต้นฤดูแล้ง ดินแห้งโหดดอกจานจึงโรยรา “ต้นจาน” เป็นชื่อเรียกทางภาคอีสาน ด้วยสีสันของกลีบดอกที่โดดเด่น ตัดกับฉากหลังอันเป็นท้องทุ่งราบโล่ง หลังจากการเก็บเกี่ยวพืชผลในทุ่งข้าวโพดจะเหลือเพียงแต่ซังข้าวสีเหลืองที่ขยับตัว เมื่อลมลำพัดต้นข้าวเปลี่ยวเหงาอ้างว้างลำพังรอคอยเพียงแสงแดดร้อนขยับเคลื่อนมาแผดเผาความว่างเปล่าของทุ่งนา และมีหญิงสาวชาวอีสานเดินเล่นตามทุ่งนาที่กำลังเดินเก็บดอกจานที่กำลังร่วงจากต้นจานคือลักษณะของลายนารีศรีดอกจาน ดังนี้

ท่อนเกริ่น

ขิม ----	- รี่ - มี่	- รี่ - ท	- ล - ท	แคน ----	- รี่ - มี่	- รี่ - ท	- ล - ท
พิณ ----	- ซ - ม	- ร - ม	- ซ - ล	ซอ ----	- ซ - ม	- ร - ม	- ซ - ล
- ซ - ล	- ท - ล	- ซ - ม	- - - ซ				

ท่อน 1 (จังหวะภูไท)

----	----	----	---ล	----	-ช-ล	---ช	-ม-ร
----	----	---ม	-ร-ด	----	---ร	-ม-ร	-ด-ล
----	----	---ช	-ม-ร	----	 -รดล	-ช-ล	-ด-ร
----	----	-ล-ด	-ร-ม	----	 -ลชม	-ช-ล	-ด-ล
----	----	---ล	-ช-ล	----	-ด-ม	-ช-ล	-ด-ล
----	----	 -รดีล	-ด-ร	----	-ม-ร	---ด	---ล
----	----	---ช	-ม-ร	----	-ด-ร	---ม	-ช-ร
----	----	 -ลชม	-ช-ล	----	-ด-ร	---ม	---ล

ท่อน 2 (จังหวะลมพัดพร้าว)

---ล	ช ม ช ล	---ล	ช ม ช ร	--มร	ด ล ด ร	--มร	ด ล ช ล
--มล	ช ม ช ล	--ดล	ช ม ช ร	--มร	ด ล ด ร	-มชม	ร ม ช ล
--รท	ล ช ม ท	--รท	ล ช ม ล	--ลท	ล ช ม ช	--ชล	ช ม ร ม
--รท	ล ท ร ท	--ทล	ช ล ท ล	--ลช	ม ช ล ช	--ชม	ร ม ร ม
--รม	ช ล ช ท	--รม	ช ล ช ล	---ร	ม ช ม ช	--ลท	ร ม ร ม
--ลท	ร ม ร ม	ช ม ร ม	ช ล ช ล	--รม	ช ล ช ล	ช ล ท ล	ช ม - ช
----	----	---ช	-ม-ร	----	-ด-ร	---ม	-ช-ร
----	----	--ลชม	-ช-ล	----	-ด-ร	---ม	---ล

ท่อน 3 (จังหวะลำเพลิน)

--มท	ล ช ล ท	--รท	ล ช ล ท	--มท	ล ช ล ท	ร ท ล ท	ล ช ม ช
--มท	ล ช ม ท	--ร่ม	ร่ม ร ท	--รท	ล ช ล ท	ร ท ล ท	ล ช ม ช
--มล	ช ม - ช	--ทล	ช ม - ช	--มล	ช ม - ช	-ลชล	-ทลท
--ร่ม	ร ท ล ท	--ร่ม	ร ท ช ล	--ชม	ร ม ช ล	ช ล ท ล	ช ม - ช

ท่อนจบ(จังหวะภูไท)

ซิม ----	-ร-ม	-ร-ท	-ล-ท	รับ ----	-ร-ม	-ร-ท	-ล-ท
ซิม ----	-ช-ม	-ร-ม	-ช-ล	รับ ----	-ช-ม	-ร-ม	-ช-ล
-ช-ล	-ท-ล	-ช-ม	---ช				

ลายนาริศรีดอกจาง แบ่งออกเป็น 5 ท่อน คือ ท่อนเกริ่น ท่อนที่ 1 ท่อนที่ 2 ท่อนที่ 3 และท่อนจบ ตัวโน้ตที่ใช้มากที่สุด ในท่อนเกริ่น คือเสียงซอล ตัวโน้ตที่ใช้น้อยที่สุด คือ เสียงเรและเสียงมีสูง ตัวโน้ตที่ใช้มากที่สุดในท่อนที่ 1 คือเสียงลา ตัวโน้ตที่ใช้น้อยที่สุด คือเสียงมีสูง ตัวโน้ตที่ใช้มากที่สุดในท่อนที่ 2 คือเสียงซอล ตัวโน้ตที่ใช้น้อยที่สุด คือเสียงซอลต่ำและเสียงโดสูง ตัวโน้ตที่ใช้มากที่สุดในท่อนที่ 3 คือเสียงลา ตัวโน้ตที่ใช้น้อยที่สุด คือ เสียงเรและเสียงซอลสูง ตัวโน้ตที่ใช้มากที่สุดในท่อนจบ คือ เสียงซอล ตัวโน้ตที่ใช้น้อยที่สุด คือ เสียงเรและเสียงมีต่ำ ช่วงเสียงของลายในท่อนเกริ่น คือ เสียงเร และเสียงมีสูง ช่วงเสียงของลายในท่อนที่ 1 คือ เสียงซอลต่ำและเสียงมีสูง ช่วงเสียงของลายในท่อนที่ 2 คือ เสียงซอลต่ำและเสียงเรสูง ช่วงเสียงของลายในท่อนที่ 3 คือ เสียงเรและเสียงซอลสูง และช่วงเสียงของลายในท่อนจบ คือ เสียงเรและเสียงมีสูง จังหวะตกหลักท่อนเกริ่น คือ เสียงลาและเสียงที่ จังหวะตรองท่อนเกริ่น คือ เสียงซอล เสียงลา และเสียงที่ จังหวะตกหลักท่อนที่ 1 คือ เสียงลาต่ำ เสียงเร และเสียงลา จังหวะตรองท่อนที่ 1 คือ เสียงโด เสียงเร เสียงมี เสียงลา และเสียงเรสูง จังหวะตกหลักท่อนที่ 2 คือ เสียงลาต่ำ เสียงมี เสียงซอล และเสียงลา จังหวะตรองท่อนที่ 2 คือ เสียงเรและเสียงลา จังหวะตกหลักท่อนที่ 3 คือ เสียงซอลและเสียงที่ จังหวะตรองท่อนที่ 3 คือ เสียงซอล เสียงลา และเสียงที่ และจังหวะตกท่อนจบ คือ เสียงลาและเสียงที่ จังหวะตรองท่อนจบ คือ เสียงซอล เสียงลา และเสียงที่ รูปแบบกระสวนจังหวะที่พบมากที่สุด ในท่อนเกริ่น คือ รูปแบบ ที่ 2 จำนวน 6 ครั้ง รูปแบบกระสวนจังหวะที่พบมากที่สุดในท่อนที่ 1 คือ รูปแบบที่ 1 จำนวน 8 ครั้ง รูปแบบกระสวนจังหวะที่พบมากที่สุดในท่อนที่ 2 คือ รูปแบบที่ 2 จำนวน 18 ครั้งรูปแบบกระสวนจังหวะที่พบมากที่สุดในท่อนที่ 3 คือ รูปแบบที่ 1 จำนวน 9 ครั้ง และรูปแบบกระสวนจังหวะที่พบมากที่สุดในท่อนจบ คือ รูปแบบที่ 2 จำนวน 6 ครั้ง การซ้ำทำนองในท่อนเกริ่น มี 2 ประโยค การซ้ำทำนองในท่อนที่ 1 มี 2 วรรค การซ้ำทำนองในท่อนที่ 2 มี 2 ประโยค การซ้ำทำนองในท่อนที่ 3 มี 2 วรรคและการซ้ำทำนองในท่อนจบ มี 2 ประโยคอัตราจังหวะที่ใช้ในลายนาริศรีดอกจาง แบ่งออกเป็น 3 จังหวะ ได้แก่ จังหวะฎไท มีความเร็วของจังหวะ ($J = 60$) จังหวะลมพัดพร้าว มีความเร็วของจังหวะ ($J = 70$) และจังหวะลำเพลิน มีความเร็วของจังหวะ ($J = 90$)

3. ลายอุดรชั้นโหม่ คำว่า “ชั้นโหม่” นอกจากชื่อที่ไพเราะและกลิ่นที่หอมแล้วยังเป็นกล้วยไม้พันธุ์ลูกผสมที่เป็นหนึ่งในความภาคภูมิใจของชาวจังหวัดอุดรธานี ลักษณะเด่นของชั้นโหม่ คือ เป็นกล้วยไม้ที่มีกลิ่นหอมรุ่มรวยแบบไทย ๆ ดอกกล้วยไม้จะให้กลิ่นหอมออกมาจากกลีบดอกในช่วงเช้าตรู่ จนถึงราว ๆ บ่ายโมง ถ้าตัดดอกจากต้นแล้วจะให้ความหอมอยู่ประมาณ 10 วัน หลังจากนั้นจะค่อย ๆ จางหายไปตามลำดับจนกว่าดอกจะแห้งในที่สุด คีตลักษณ์ของลายอุดรชั้นโหม่ ดังนี้

ท่อน 1 (จังหวะฎไท)

----	----	- ซ - ด	- ร - ม	- - - รีดลิ	- ซ - ม	- ร - ซ	- ม - ร
- - - ด	- ร - ด	- ซ - ล	- ร - ด	- ซ - ม	- ร - ด	- ซ - ล	- ด - ร
----	- ซ - ม	- ล - ซ	- ม - ซ	----	----	- - - ฟ	- ม - ซ
- - - ม	- ล - ซ	- ม - ซ	- ล - ซ	- ร - ด	- ล - ด	- ซ - ล	- ด - ซ
- ด - ล	- ซ - ม	- ซ - ม	- ร - ซ	- - - ม	- ล - ซ	- ร - ซ	- ม - ร
- - - ด	- ร - ด	- ซ - ล	- ร - ด	- ซ - ม	- ร - ด	- ซ - ล	- ด - ร

ท่อน 2 (จังหวะร้าว)

----	ล ช ล ด	-- ร ม	ร ด ล ด	-- ล ด	ล ด ร ช	- ล - ด	ร ม ร ด
----	ล ช ล ด	-- ร ม	ร ด ล ด	-- ล ด	ล ด ร ช	- ล - ด	ร ม ร ด
----	- ร ม ช	ช ล ช ม	ช ม ร ด	----	- ร ม ช	ช ล ช ม	ช ม ร ด
-- ล ด	ล ด ร ช	- ล - ด	ร ม ร ด	-- ล ด	ล ด ร ช	- ล - ด	ร ม ร ด
----	ด ร ม ช	-- ล ด	ล ช ม ช	-- ล ด	ร ด ล ด	-- ล ช	ล ช ม ช
----	ด ร ม ช	-- ล ด	ล ช ม ช	-- ล ด	ร ด ล ด	-- ล ช	ล ช ม ช
--- ช	ล ด - ด	--- ช	ล ช ม ช	--- ร	ม ช - ช	--- ม	ช ร ม ด
-- ม ร	ด ล ด ช	-- ม ช	ล ม ร ด	-- ม ร	ด ล ด ช	-- ม ช	ล ม ร ด

ท่อน 3 (จังหวะลำเพลิน)

--- ด	ร ม ล ช	----	--- ช	--- ช	--- ช	-- ม ช	- ล - ด
----	- ม ร ด	----	- ม ร ด	----	- ม ร ด	- ล - ด	- ช ล ม
----	----	- ช - ล	ด ล ช ม	----	- ล ช ม	- ช - ล	ช ล ด ช
----	----	--- ม	ช ล ด ช	----	- ล ด ล	- ล ด ล	ช ล ด ช
----	- ม ร ด	- ล - ด	- ช ล ช	----	- ม - ด	- ด ล ด	ร ม ช ม
----	- ม - ด	- ด ล ด	ร ม ช ม	--- ล	ด ร ด ร	- ม - ร	ด ล ด ช

ท่อนจบ

----	ล ช ล ด	-- ร ม	ร ด ล ด	-- ล ด	ล ด ร ช	- ล - ด	ร ม ร ด
----	ล ช ล ด	-- ร ม	ร ด ล ด	-- ล ด	ล ด ร ช	- ล - ด	ร ม ร ด

การประพันธ์ลายอุดรชั้นโหม่ง แบ่งออกเป็น 4 ท่อน คือ ท่อนที่ 1 ท่อนที่ 2 ท่อนที่ 3 และท่อนจบ ตัวโน้ตที่ใช้มากที่สุด ในท่อนที่ 1 คือ เสียงซอล ตัวโน้ตที่ใช้น้อยที่สุด คือ เสียงเรสูง โน้ตที่ใช้มากที่สุดในท่อนที่ 2 คือ เสียงโด ตัวโน้ตที่ใช้น้อยที่สุด คือ เสียงมีต่ำและเสียงเรสูง ตัวโน้ตที่ใช้มากที่สุดในท่อนที่ 3 คือ เสียงซอลตัวโน้ตที่ใช้น้อยที่สุด คือ เสียงซอลต่ำ ตัวโน้ตที่ใช้มากที่สุดในท่อนจบ คือ เสียงโด โน้ตที่ใช้น้อยที่สุด คือ เสียงซอลต่ำและเสียงมี ช่วงเสียงของลายในท่อนที่ 1 คือ เสียงซอลต่ำและเสียงเรสูง ช่วงเสียงของลายในท่อนที่ 2 คือ เสียงมีต่ำและเสียงเรสูง ช่วงเสียงของลายในท่อนที่ 3 คือ เสียงซอลต่ำและเสียงมีสูง และช่วงเสียงของลายในท่อนจบ คือ เสียงซอลต่ำและเสียงมี จังหวะตกหลักท่อนที่ 1 คือ เสียงเรและเสียงซอล จังหวะตกรองท่อนที่ 1 คือ เสียงโด เสียงมี และเสียงซอล จังหวะตกหลักท่อนที่ 2 คือ เสียงโดและเสียงซอล จังหวะตกรองท่อนที่ 2 คือ เสียงโดและ

เสียงซอล จังหวะตกหลักท่อนที่ 3 คือ เสียงมี เสียงซอล และเสียงโดสูง จังหวะตรองท่อนที่ 3 คือ เสียงมี เสียงซอล และเสียงโดสูง จังหวะตกท่อนจบ คือเสียงโด จังหวะตรองท่อนจบ คือ เสียงโด รูปแบบกระสวนจังหวะที่พบมากที่สุด ในท่อนที่ 1 คือ รูปแบบที่ 2 จำนวน 18 ครั้ง รูปแบบกระสวนจังหวะที่พบมากที่สุด ในท่อนที่ 2 คือ รูปแบบที่ 2 จำนวน 13 ครั้ง รูปแบบกระสวนจังหวะที่พบมากที่สุด ในท่อนที่ 3 คือ รูปแบบที่ 5 จำนวน 6 ครั้ง และรูปแบบกระสวนจังหวะที่พบมากที่สุด ในท่อนจบ คือ รูปแบบที่ 2 จำนวน 6 ครั้ง การซ้ำทำนองในท่อนที่ 1 มี 1 ประโยค การซ้ำทำนองในท่อนที่ 2 และท่อนที่ 3 มีการซ้ำทำนองที่หลากหลายและการซ้ำทำนองในท่อนจบ มี 2 ประโยคอัตราจังหวะที่ใช้ในลายอุดรชั้นโหม่น เป็นจังหวะที่ใช้ประกอบการแสดง ซึ่งมีแบ่งออกเป็น 3 จังหวะได้แก่ จังหวะภูไท มีความเร็วของจังหวะ ($J = 60$) จังหวะรำวง มีความเร็วของจังหวะ ($J = 80$) และจังหวะลำเพลิน มีความเร็วของจังหวะ ($J = 90$)

สรุป

การจัดตั้งวงเครื่องสายอีสานผู้วิจัยได้ใช้หลักการประสมวงดนตรีพื้นบ้านอีสานเป็นหลักการ ประสมวงโดยการนำเครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานชนิดที่มีสาย ได้แก่ พิณโป่ง ซออีสาน และโหม่งมาประสมวง เครื่องดนตรีเหล่านี้เป็นเครื่องดนตรีที่มีมาตั้งแต่ดั้งเดิมทั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องดนตรีประเภทเครื่องตีขึ้นใหม่ คือ “ซิมอีสาน” ผู้วิจัยจึงนำมาประสมในวงเครื่องสายอีสานทำให้ได้ระบบเสียงของวงเครื่องสายอีสานที่มีความไพเราะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เครื่องดนตรีในวงเครื่องสายอีสานส่วนมากมีศักยภาพในการผลิตเสียงที่ยาวได้อย่างต่อเนื่อง จึงทำให้วงเครื่องสายอีสานมีลีลาท่วงทำนองการบรรเลงลายพื้นบ้านอีสานในลักษณะซ้ำได้อย่างดีเยี่ยม นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำแคนและเครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบจังหวะ ได้แก่ กลองตั้งโຈ้ะ ฉิ่ง ฉาบเล็ก และซอลอ เข้ามาร่วมบรรเลงด้วยเพื่อให้จังหวะและท่วงทำนองมีความกระชับยิ่งขึ้น การตั้งเสียงของเครื่องดนตรีในวงเครื่องสายอีสาน โดยยึดเสียงแคนเป็นหลัก ซึ่งระดับเสียงแคนอยู่ในบันไดเสียงเอไมเนอร์หรือซีเมเจอร์ของสเกลเสียงสากลตามคีย์ A440 เป็นเสียงที่มาตรฐาน และวงเครื่องสายอีสานจัดเป็นนวัตกรรมทางด้านดนตรีพื้นบ้านอีสานแบบใหม่

การประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสานสำหรับวงเครื่องสายอีสานผู้วิจัยได้ประพันธ์โดยการนำหลักการประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสาน ซึ่งเป็นไปตามจินตนาการของผู้ประพันธ์ที่ให้เข้ากับเอกลักษณ์ประจำจังหวัดอุดรธานี จากธรรมชาติที่ปรากฏและจากอารมณ์ความรู้สึก ตามลักษณะของเครื่องดนตรีและระบบเสียงของเครื่องดนตรีในวงเครื่องสายอีสาน ซึ่งความถี่ของเสียงโน้ตที่ใช้ในลายวงเครื่องสายอีสาน โดยที่เสียงตัวโน้ตต่ำสุด คือ เสียง E3 (เสียงมี อ็อกเทฟที่สามของเปียโน) และเสียงสูงสุด คือ เสียง G5 (เสียงซอล อ็อกเทฟที่ห้าของเปียโน) เป็นระดับเสียงที่มาตรฐานสากล การประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสานโดยยึดหลักการเคลื่อนที่ของทำนองลายพื้นบ้านอีสานให้สัมพันธ์กันภายในและมีจังหวะเทคนิคลีลาโดยเฉพาะการดำเนินทำนองที่มีการใช้ลูกต่อบรรเลงเชื่อมทำนองให้ได้ใจความการประพันธ์ลายพื้นบ้านสำหรับวงเครื่องสายอีสานจึงมีความหมายและมีที่มาที่มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับลักษณะของเครื่องดนตรีและระบบเสียงของวงเครื่องสายอีสานและเป็นไปตามจินตนาการของผู้ประพันธ์ มี 3 ลาย ได้แก่ 1) ลายศรีสรวยดอกจาน 2) ลายนารีศรีดอกจาน 3) ลายอุดรชั้นโหม่น

อภิปรายผล

การจัดตั้งวงเครื่องสายอีสานคือการประสมเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายของอีสานเข้าด้วยกัน ได้แก่ ขิมอีสาน พิณ ซออีสาน และโหซอง โดยผู้วิจัยใช้หลักในการประสมวงดนตรีพื้นบ้านอีสานมาเป็นแนวทางในการประสมวง ลักษณะรูปแบบการบรรเลงไม่มีการบรรเลงแบ่งแยกโน้ตเครื่องดนตรีเหมือนกับวงดนตรีสากล ไม่มีการบรรเลงแบบการประสานเสียงของเครื่องดนตรีแต่ละชิ้น การบรรเลงวงเครื่องสายอีสานมีลักษณะการแบ่งหน้าที่การดำเนินทำนองของเครื่องดนตรีที่มีลูกล่อและลูกรับในการบรรเลง โดยให้ขิมอีสานเป็นเครื่องนำและให้พิณ แคน ซออีสาน เป็นเครื่องตาม ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำแคนและเครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงประกอบจังหวะ ได้แก่ กลองตั้งจ๊ะ ฉิ่ง ฉาบเล็ก และซอลอ เข้ามาร่วมบรรเลงเพื่อให้จังหวะและท่วงทำนองมีความกระชับยิ่งขึ้น การกระสวนจังหวะจะส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของนักดนตรีและผู้รับฟัง วงเครื่องสายอีสานเป็นวงดนตรีที่มีความโดดเด่นและเอกลักษณ์เฉพาะตัว เช่นเดียวกับงานวิจัยของ เณลิมศักดิ์ พิกุลศรี (Pikul Sri 2008) ที่ได้ศึกษาวงดนตรีลาวเดิมการประสมวง ได้พัฒนาเป็นวงมโหรี ซึ่งพัฒนามาจากวงพิณพาทย์ไม้แข็งและไม้นวม โดยการผสมรวมของเครื่องดนตรีพื้นเมืองและชนเผ่า ตามกรอบแนวคิดที่ต้องการสร้างความเป็นเอกภาพและความเท่าเทียมกัน ในส่วนของบทเพลงประกอบด้วยเพลงเพื่อการเสพ เพลงพิธีกรรม เพลงเพื่อการแสดง และเพลงปฎิวัติ เพื่อให้ดนตรีมีส่วนในการสร้างความเป็นเอกภาพและเกิดความเท่าเทียมกันของคนในชาติ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ อานันท์ นาคคง (Nakkong 2013) ที่ได้ศึกษาวงดนตรีร่วมสมัยและผลงานดนตรีร่วมสมัยในสังคมไทยปัจจุบันที่มีผลงานเด่นในรอบสามทศวรรษ จำนวน 10 วง มาทำการศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบโดยใช้หลักคิดเรื่องดนตรีวิทยา ผลการวิจัยพบว่าวงดนตรีร่วมสมัยและผลงานดนตรีร่วมสมัยในสังคมไทยปัจจุบันตลอดเวลาสามทศวรรษของการเปลี่ยนแปลงของประวัติศาสตร์ดนตรีไทยที่เกิดจากแนวคิดการผสมผสานดนตรีไทยชนบประเพณีกับดนตรีตะวันตกสมัยใหม่อย่างจริงจัง ซึ่งเรียกว่าดนตรีไทยร่วมสมัย นับจากการเกิดวงดนตรีฟองน้ำขึ้นเมื่อ พ.ศ. 2532 จนถึงปัจจุบันได้ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของสังคมวัฒนธรรมด้านดนตรีในประเทศไทยหลากหลายมิติ ทำให้เกิดวงดนตรีไทยร่วมสมัยจำนวนมากและมีศิลปินนักดนตรีที่สร้างสรรค์ผลงานขึ้นหลายรูปแบบ นำเสนอเทคนิควิธีการและวิถีทางในการนำเสนอดนตรีไทยสู่สาธารณชนภายใต้กระบวนการและแง่มุมที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น

การประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสานสำหรับวงเครื่องสายอีสานผู้วิจัยได้นำหลักการประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสานมาเป็นแนวทางในการประพันธ์ให้มีความสอดคล้องสัมพันธ์กับลักษณะของเครื่องดนตรีและระบบเสียงของวงเครื่องสายอีสานและเป็นไปตามจินตนาการของผู้วิจัยซึ่งผู้ประพันธ์ โดยการเรียบเรียงการแปรทำนองและการสร้างแนวทำนองที่ยึดหลักความสัมพันธ์ของเครื่องดนตรีและระบบเสียง มีการแบ่งหน้าที่การดำเนินทำนองของเครื่องดนตรีซึ่งมีระดับเสียงความสูงต่ำของตัวโน้ตที่ต่างกัน การประพันธ์ลายพื้นบ้านอีสานสำหรับเพื่อใช้บรรเลงในวงเครื่องสายอีสาน มีจำนวน 3 ลาย ได้แก่ ลายศรีสร้อยดอกจาน ลายนารีสร้อยดอกจานและลายอุตรชั้นโหม่น ซึ่งมีการใช้ระดับเสียงต่ำสุดอยู่ คือ เสียงมีต่ำ และเสียงสูงสุดอยู่ คือ เสียงซอลสูง มีการเคลื่อนที่ของระดับเสียงแบบข้ามบ้างสลับบ้าง โดยตามหลักการประพันธ์เพลงไทยที่ยึดหลักตามจังหวะหน้าทับและการนับของห้องเพลง 8 ห้องเสมอ โดยผู้ประพันธ์ได้กำหนดอัตราจังหวะ ดังนี้ 1) ลายศรีสร้อยดอกจานใช้จังหวะแท้ 2) ลายนารีสร้อยดอกจานใช้ 3 จังหวะ คือ จังหวะภูไท จังหวะลมพัดพร้าว และจังหวะลำเพลิน 3) ลายอุตรชั้นโหม่นใช้ 3 จังหวะ คือ จังหวะภูไท จังหวะร้าว และจังหวะลำเพลิน

การประพันธ์ลายพื้นบ้านสำหรับวงเครื่องสายอีสานมีความหมายและที่มาอันมีความสอดคล้องสัมพันธ์กับลักษณะของเครื่องดนตรีและระบบเสียงของวงเครื่องสายอีสานและเป็นไปตามจินตนาการของผู้ประพันธ์ที่เห็นถึงความสำคัญของทรัพยากรธรรมชาติด้านความงามของดอกไม้อันเป็นดอกไม้ประจำจังหวัดอุดรธานี คือ ดอกจาน และดอกไม้ ที่เลื่องชื่อด้านความงามความหอมของจังหวัดอุดรธานี คือ ดอกกล้วยไม้หอมพันธุ์อุดรชนันท์ จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้วิจัยได้ประพันธ์ ลายศรีสร้อยดอกจาน ลายนารีศรีดอกจาน และลายอุดรชนันท์ เพื่อใช้บรรเลงประสมในวงเครื่องสายอีสานโดยเฉพาะเช่นเดียวกับวิจัยของ ประภาส ขวัญประดับ (Kwanpradub 2016) ที่ได้ศึกษาการสร้างสรรค์บทเพลงบรรเลงไวโอลินสไตล์เพลงพื้นบ้านภาคใต้และได้สร้างสรรค์ทำนองเพลงโดยใช้ทฤษฎีดนตรีตะวันตกมาสร้างสรรค์ทำนองโดยศึกษาทำนองจังหวะ เสียงประสาน และคีตลักษณ์ของดนตรีรองเง็งและได้ประพันธ์บทเพลงบรรเลงไวโอลินสไตล์เพลงพื้นบ้านภาคใต้ จำนวน 4 เพลง โดยมีองค์ประกอบของดนตรีมีระบบบันไดเสียงเมเจอร์และไมเนอร์อัตราจังหวะ 2/4 และ 4/4 เสียงมีการประสานเสียง 4 แนวและคีตลักษณ์มีโครงสร้างแบบเทอร์นารีฟอร์ม และเช่นเดียวกับงานวิจัยของ อังคณา ใจเหิม (Jaiherm 2011) ที่ได้ศึกษาการสร้างสรรค์บทเพลงชุดเส้นสายลายไหมไทยและได้เรียบเรียงการแปรทำนองรวมถึงการสร้างแนวทำนองประสานเสียง โดยยึดหลักความสัมพันธ์ของเสียงและการแบ่งหน้าที่การดำเนินทำนองของเครื่องดนตรีในรูปแบบใหม่ เช่น เครื่องดนตรีที่มีเสียงทุ้มต่ำจะทำหน้าที่เป็นผู้นำ เครื่องดนตรีที่มีเสียงเล็กแหลมจะทำหน้าที่เป็นผู้ตาม หรือเครื่องดนตรีที่มีเสียงเล็กแหลมจะทำหน้าที่เป็นผู้นำและเครื่องดนตรีเสียงทุ้มต่ำจะทำหน้าที่เป็นผู้ตาม โดยคำนึงถึงบริบทในการสะท้อนวิถีการทอผ้าเป็นหลักเอกภาพของการประพันธ์ทำนองเพลงผ้าลวงซึ่งสื่อถึงลักษณะเด่นของวิถีการทอผ้าลวงในภาคเหนือของประเทศไทยจึงได้มีรูปแบบจังหวะและรูปแบบทำนองที่สอดคล้องกับวิถีการทอผ้า

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นทำให้ผู้วิจัยพบว่าการจัดตั้งวงเครื่องสายอีสานโดยการประสมเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายของอีสานเข้าด้วยกันเป็นการพัฒนาวงการดนตรีพื้นบ้านอีสานโดยการสร้างมิติ ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น ผ่านกระบวนการถ่ายทอดการประพันธ์เพลงที่ประพันธ์ขึ้นเพื่อใช้บรรเลงในวงเครื่องสายอีสาน อันสะท้อนถึงบริบทของสังคมวัฒนธรรมจังหวัดอุดรธานีที่มีความอุดมสมบูรณ์ในด้านทรัพยากรธรรมชาติ คือ ดอกไม้ ได้แก่ ดอกจานและดอกกล้วยไม้หอมพันธุ์อุดรชนันท์ กระทั่งได้รับการยกระดับให้เป็นดอกไม้ประจำจังหวัดอุดรธานีและดอกไม้ที่เลื่องชื่อด้านความงามและความหอมสร้างชื่อเสียงให้กับจังหวัดอุดรธานี การจัดตั้งวงเครื่องสายอีสานจึงไม่ได้เป็นเพียงการประสมเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายของอีสานเข้าด้วยกันเท่านั้น แต่ได้ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการนำเสนอจังหวัดอุดรธานีอีกด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรนำองค์ความรู้ที่ได้จากผลของการวิจัย จัดทำเป็นเอกสารเผยแพร่ เพื่อการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่นให้คงอยู่ได้อย่างยั่งยืน

1.2 ควรนำองค์ความรู้สู่หลักสูตรสถานศึกษา โดยจัดทำเป็นเอกสารอ่านนอกเวลา เพื่อให้เยาวชนในสถานศึกษา เกิดความตระหนักในคุณค่า ร่วมกันอนุรักษ์ และสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนเอง

1.3 หน่วยงานทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้องควรให้ความสนใจ ร่วมรณรงค์กำหนดแนวทางการส่งเสริม อนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนางวนดนตรีพื้นบ้านอีสาน

2. ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษาบทบาทหน้าที่ของวงดนตรีพื้นบ้านอีสาน และลายพื้นบ้านอีสาน

2.2 ควรศึกษาอัตลักษณ์อีสาน การเปลี่ยนแปลงสังคมและวัฒนธรรม

2.3 ควรศึกษาเนื้อหาสาระกระบวนการถ่ายทอด และนวัตกรรมดนตรีพื้นบ้านอีสาน

References

- Charoensuk, S. *Dontrī Wičhān*. [Music Criticism]. Bangkok: College of Music, Mahidol University, 1995.
- Chonphairot, C. *Dontrī Phūnbān 'Isān*. [Isan Folk Music]. Mahasarakham: Faculty of Humanities. Srinakharinwirot University, 1983.
- Jaiherm, A. "Kānsāngsan Botphlēngchut Sēnsāilāimaithai. [The Creation of Sen Sai Lai Mai Thai Suite]." PhD diss., Chulalongkorn University, 2011.
- Kwanpradub, P. *Sāngsan Botphlēng Samrap Wai 'olin : Satai Phlēng Phūnbān Phāktai*. [Creating Songs for Violin: Southern Folk Style]. Songkhla: Faculty of Fine Arts, Songkhla Rajabhat University, 2016.
- Nakkong, A. *Kānsuksā Dontrīrūamsamai Læ Phonngāndontrīthai Rūamsamai Naisangkhomthai Naipatjubun*. [A Study of Contemporary Music and Contemporary Thai Music in Contemporary Thai Society]. Bangkok: Office of Contemporary Art and Culture. Ministry of Culture, 2013.
- Phonprathom, S. *Dontrī Phūnbān 'Isān*. [Isan Folk Music]. Udon Thani: Faculty of Humanities and Social Sciences, Udon Thani Rajabhat University, 1995.
- Pikulstri, C. *Dontrī Lāo Dēm*. [Original Lao Music]. Khon Kaen: Center for Research on Plurality in the Mekong Region. Khon Kaen University, 2008.
- Weesapen, W. *Dontrī Phūnbān 'Isān*. [Isan Folk Music]. Mahasarakham: Northeastern Arts and Cultural Center, 1990.

การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง จ.เชียงใหม่¹

received 04 JUN 2020 revised 5 FEB 2021 accepted 8 FEB 2021

สิริพร พรหมกุลสิทธิ์

อาจารย์ประจำหลักสูตรเทคโนโลยีเทคโนโลยีการพิมพ์และบรรจุภัณฑ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ และสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา เชียงใหม่

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้งกลุ่มแม่บ้านเกษตรกรต่างเขื่อน จ.เชียงใหม่ ให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ ผู้ศึกษาได้ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลความต้องการของบรรจุภัณฑ์ เพื่อนำมาสรุปหาแนวทางในการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นจากผู้ประกอบการ แบบประเมินความเหมาะสมบรรจุภัณฑ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญ แบบประเมินความพึงพอใจบรรจุภัณฑ์สำหรับผู้บริโภค ได้แบ่งเป็น 4 ด้าน ด้านหน้าที่ใช้สอย ด้านโครงสร้าง ด้านวัสดุ และด้านความสวยงาม โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean : $\bar{x}$) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยบรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย พบว่า วัสดุที่ใช้เป็นซองฟอยล์อะลูมิเนียม ขนาด 12.5x5x19.5 เซนติเมตร กราฟิคด้านหน้าใช้รูปภาพสตรอว์เบอร์รีรูปภาพส่วนผสมต่าง ๆ ของผลิตภัณฑ์ เป็นภาพประกอบ กราฟิคด้านหลังประกอบไปด้วย รายละเอียดข้อมูลสินค้าและที่อยู่ผู้ผลิต บรรจุภัณฑ์รวมหน่วย มี 2 รูปแบบ คือ บรรจุภัณฑ์รวมหน่วยกระปุก มีขนาด 26x9x17 เซนติเมตร และบรรจุภัณฑ์รวมหน่วยซอง มีขนาด 25.5x11.5x20 เซนติเมตร บรรจุภัณฑ์สามารถบรรจุผลิตภัณฑ์ได้ 6 ชิ้น วัสดุที่ใช้ในการขึ้นรูปเป็นกระดาษอาร์ตมัน 350 แกรมต่อตารางเมตร ภาพเคลือบของบรรจุภัณฑ์มีลักษณะโครงสร้างเป็นกันชื้น เพื่อสะดวกต่อการประกอบขึ้นรูป กราฟิคบนบรรจุภัณฑ์ใช้สีสันสะดุดตา ตัวอักษรอ่านง่าย ภาพประกอบบ่งบอกถึงผลิตภัณฑ์ ด้านหน้าบรรจุภัณฑ์ใช้รูปภาพสตรอว์เบอร์รี รูปภาพส่วนผสมต่าง ๆ ของผลิตภัณฑ์ เป็นภาพประกอบ กราฟิคด้านหลังบรรจุภัณฑ์ประกอบไปด้วย แสดงรายละเอียดข้อมูลสินค้าและที่อยู่ผู้ผลิต

คำสำคัญ: การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์, บรรจุภัณฑ์, ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้งกลุ่มแม่บ้านเกษตรกรต่างเขื่อน จ.เชียงใหม่” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จาก สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปี 2018 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2020

Packaging Design and Development Project of Dried Strawberries, Chiang Mai ¹

Sittaporn Pomkulasit

Lecturer, Bachelor of Technology Program in Printing and Packaging Technology

Faculty of Fine Arts and Architecture,

Rajamangala University of Technology Lanna

Abstract

The purpose of this research is to design and develop the packaging of dried strawberry by Mae Baan Ka-Set-Ta-Korn (Agricultural Housewives) of Chang Kian Group, Chiang Mai Province, to be suitable for the product. The study is conducted by collecting all information of the requirements for the package. This information can be used as the direction for the design and development of the packaging. The tools used in the research are interview form for entrepreneurs, evaluation form on packaging suitability for experts, satisfaction assessment form for consumers in 4 dimensions, namely, utility, structure, material, and attraction. The data are processed for means (Mean: $\bar{x}$) and standard deviations.

The results of the research show that the selected material is aluminum foil in the size of 12.5x5x19.5 cm. The graphic inside the package is the picture of strawberries and ingredients of the product. On the backside of the package, there shown details of the product and the address of the manufacturer. There are two types of packages, which are a jar with the dimensions of 26x9x17 cm, and a pack with the dimensions of 25.5x11.5x20 cm. The package is able to contain 6 pieces of products. The 350 gram art paper is used as forming material so that it is easy to form. Colorful graphic pictures are used, in order to make it eye-catching. The characters can be easily read, and the illustration should show the product or the picture of strawberries as well as ingredients applied on the front side of the package. On the backside, it shows details of the product and the address of the manufacturer.

Keywords: Packaging Design and Development, Packaging, Dried Strawberries

¹ This article is a part of research entitled "Design and development the packaging of dried strawberry: A case study of Mae Baan Ka-Set-Ta-Korn of Chang Kian Group, Chiang Mai Province" which receives the support from National Research Council of Thailand (NRCT) for the budget year 2018 and finished in 2020.

บทนำ

สตอร์วเบอร์รี่ จัดเป็นไม้ผลเศรษฐกิจชนิดหนึ่งที่มีการปลูกกระจายกันมากที่สุดในโลก เป็นผลไม้ที่มีรสชาติอร่อย และเป็นที่ยุติกันโดยทั่วไปมาหลายร้อยปีแล้ว ในช่วงยี่สิบปีที่ผ่านมาพบว่าผลผลิตที่ใช้สำหรับบริโภคเป็นผลสด และใช้ในเชิงอุตสาหกรรมแปรรูป ได้เพิ่มปริมาณมากขึ้นอย่างรวดเร็วตามประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ความต้องการของตลาดทั้งในและต่างประเทศ ขณะนี้สตอร์วเบอร์รี่จึงถูกพิจารณาจัดเป็นพืชเศรษฐกิจชนิดใหม่ ซึ่งสามารถช่วยยกฐานะความเป็นอยู่ของเกษตรกรผู้ปลูก นับเป็นพันครอบครัวให้ดีขึ้นทั้งพื้นที่ราบและบนที่สูง นอกจากนี้ยังพบว่ามีความสูงมาก สำหรับการผลิตสตอร์วเบอร์รี่ เพื่อจุดประสงค์ในการขยายช่วงของการเก็บเกี่ยวหรือผลิตให้ผลออกนอกฤดูกาลบนพื้นที่สูงของประเทศไทย ซึ่งมีสภาพอากาศหนาวเย็นที่เหมาะสมต่อการปลูกตลอดทั้งปีและสำหรับการส่งออกไปจำหน่ายยังต่างประเทศ การแปรรูปสตอร์วเบอร์รี่เพื่อการถนอมอาหารสามารถช่วยเพิ่มมูลค่าและช่องทางในการจัดจำหน่าย โดยวิธีที่นิยมกันมาก คือ วิธีการอบแห้งที่ปราศจากสารกันบูด คงรสชาติความอร่อยของสตอร์วเบอร์รี่อย่างครบถ้วน มีกรรมวิธีการผลิตที่ไม่ยุ่งยากและสามารถนำมาผลิตในระดับอุตสาหกรรมได้ สามารถจำหน่ายภายในประเทศและส่งออกไปยังต่างประเทศในลักษณะรูปแบบที่เป็นอาหารเพื่อการบริโภคอาหารว่างหรือรับประทานเล่น (Chatotong 2019) ผลิตภัณฑ์สตอร์วเบอร์รี่อบแห้งของกลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จากการสัมภาษณ์ คุณผ่องพันธ์ ไชยเดช (Chaiyadej 2019, Interview) พบว่ากลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียนได้เน้นจำหน่ายสตอร์วเบอร์รี่พันธุ์พระราชทาน 80 เป็นหลัก ในช่วงแรกกลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียนจำหน่ายเฉพาะผลสตอร์วเบอร์รี่สดเท่านั้น ซึ่งในบางช่วงที่ผลผลิตสตอร์วเบอร์รี่สดจำหน่ายไม่หมดเกิดการเน่าเสีย ทางกลุ่มจึงร่วมกันหาทางแก้ปัญหาโดยการนำสตอร์วเบอร์รี่ไปแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เพื่อเป็นการถนอมอาหารและเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ ปัจจุบันกลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียนได้มีการแปรรูปสตอร์วเบอร์รี่อบแห้งในเชิงอุตสาหกรรม สตอร์วเบอร์รี่ที่ใช้ในการแปรรูปจากไร่ของคุณผ่องพันธ์ เดิมบรรจุภัณฑ์เป็นกล่องพลาสติกใสชนิดโพลีไสตรีน (PS) ตลับทรงกลม-แบน แบบ 2 ชั้น มีฝาปิด ลักษณะใสมองเห็นผลิตภัณฑ์ได้ บรรจุ 200 กรัม กราฟิคนบนบรรจุภัณฑ์เดิมพิมพ์บนสติ๊กเกอร์กระดาษรูปวงรี แสดงรายละเอียดของผลิตภัณฑ์แต่มีลักษณะที่ยังไม่สมบูรณ์ ขาดตราสินค้า ภาพประกอบที่สื่อสารตรงกับผลิตภัณฑ์ และตัวอักษรขนาดเล็กอ่านยาก องค์ประกอบของกราฟิกโดยรวมขาดความเป็นอัตลักษณ์ของผู้ประกอบ อีกทั้งรูปแบบไม่ทันสมัย ไม่ดึงดูดสายตา ไม่เชื่อมโยงกับไลฟ์สไตล์ของผู้บริโภคเป้าหมาย เช่น ผู้บริโภคในท้องถิ่น และนักท่องเที่ยว

1



2



ภาพที่ 1 บรรจุภัณฑ์สตรว์เบอร์รีอบแห้ง
(© Sittaporn Pomkulasit 04/04/2019)

ภาพที่ 2 สัมภาษณ์ คุณผ่องพันธ์ ไชยเดช
(© Sittaporn Pomkulasit 04/04/2019)

จากปัญหาดังกล่าวผู้ศึกษาจึงมีความสนใจในการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรว์เบอร์รีอบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่ ให้มีความสะดวกต่อการบรรจุ การปกป้องคุ้มครองไม่ให้สินค้าเสียหาย วัสดุสะอาด ปลอดภัย โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมต่อการจัดจำหน่าย และนำพาของผู้บริโภค อีกทั้ง บรรจุภัณฑ์สามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ มีจุดขายที่น่าสนใจ คือ ทำจากสตรว์เบอร์รี 100% ไม่มีวัตถุกันเสีย มีวิตามินสูง นอกจากนี้ต้องมีรูปลักษณ์ที่สวยงามสะดุดตาเชิญชวนผู้บริโภคให้ซื้อผลิตภัณฑ์

วัตถุประสงค์

1. ออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์สตรว์เบอร์รีอบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่ ให้มีวัสดุ รูปแบบโครงสร้าง ประโยชน์ใช้สอย กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม
2. ประเมินความพึงพอใจต่อบรรจุภัณฑ์สตรว์เบอร์รีอบแห้ง ที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาแล้วจากผู้ผลิต ผู้จำหน่าย และผู้บริโภคทั่วไป

ขอบเขตของโครงการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัยในการศึกษาวิจัยเรื่อง “การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรว์เบอร์รีอบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่” ได้กำหนดขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตของชนิดสินค้า

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดชนิดของการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้งที่จะนำมาใช้ในการศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ก่อนนำผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อใช้เป็นกรณีศึกษาในขั้นตอนการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้งต่อไป โดยชนิดของผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้งที่นำมาศึกษามี ดังนี้

(1) สตรอว์เบอร์รีอบแห้งแบบบรรจุกล่องพลาสติกใส

(2) สตรอว์เบอร์รีอบแห้งแบบบรรจุซองกระดาษบุพลาสติกด้านใน

2. ขอบเขตของแหล่งที่มาของข้อมูล

ในการศึกษาและพัฒนา การออกแบบ และพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่ ผู้วิจัยได้กำหนดแหล่งที่มาของข้อมูล ในแต่ละขั้นตอนการศึกษาดังนี้

(1) ขั้นตอนการศึกษาและค้นคว้าข้อมูล เพื่อใช้เป็นแนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง ใช้แบบสอบถามด้วยคำถามแบบตรวจสอบ (Check List) และการสัมภาษณ์ด้วยคำถามแบบปลายเปิด จากกลุ่มผู้เกี่ยวข้อง จำนวน 2 ท่าน เพื่อนำข้อมูลดังกล่าวมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่

(2) ขั้นตอนการออกแบบ การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่ โดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วน (Rating Scale) ด้วยคำถามแบบเรียงลำดับ ประกอบกับภาพสเก็ตช์ (Sketch Design) พร้อมข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ จำนวน 3 ท่าน

(3) ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจในการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่ ที่ได้รับการออกแบบขึ้นมา ใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ด้วยคำถามแบบเรียงลำดับประกอบกับแบบจำลอง (Model) จากกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่ จำนวน 5 ท่าน และผู้บริโภคทั่วไปที่สนใจผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่ จำนวน 45 ท่าน

สมมุติฐาน และกรอบแนวคิด

1. สมมุติฐานการวิจัย กลุ่มเป้าหมายมีระดับความพึงพอใจในคุณลักษณะของบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง รูปแบบใหม่ให้ตรงต่อความต้องการของผู้บริโภค

2. กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย การวิจัยเรื่อง “การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่” ผู้วิจัยมีกรอบแนวคิด ดังนี้

กรอบแนวคิดในการศึกษารูปลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์ โดยใช้กรอบแนวคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ประชิด ทิณบุตร (Tinnabutr 1988, 22) ประกอบด้วยการบรรจุและการคุ้มครองป้องกันการบ่งชี้ผลิตภัณฑ์ การอำนวยความสะดวก การดึงดูดความสนใจผู้บริโภค และใช้แนวคิด Universal Design คือ การออกแบบที่เป็นมิตรกับคนทุกสถานะภาพและทุกช่วงวัย ประกอบด้วย สามารถระบุผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน ใช้งานได้ง่าย เปิดออกใช้ได้ง่าย หยิบของออกจากบรรจุภัณฑ์ได้ง่าย สามารถเข้าใจได้ง่าย ใช้งานได้ง่าย เก็บรักษาได้ง่ายกำจัดทิ้งได้ง่าย และป้องกันการเกิดอันตราย และใช้กรอบแนวคิดหน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ของบรรจุภัณฑ์อาหาร ปูน คงเจริญเกียรติ (Khongcharenkiat 2006, 8) หน้าที่ของบรรจุภัณฑ์อาหารแปรรูปมีความสอดคล้องกับวิทยาการ 2 ด้าน คือ ด้านเทคนิคและด้านการตลาด จำแนกได้ดังนี้ ด้านเทคนิค ได้แก่ การบรรจุใส่ การปกป้องคุ้มครอง การรักษาคุณภาพอาหาร การขนส่ง การวางจำหน่าย การรักษาสิ่งแวดล้อม ด้านการตลาด ได้แก่ การส่งเสริมการขาย การแสดงข้อมูลอาหาร การตั้งราคาขายได้สูงขึ้น การเพิ่มปริมาณขาย ให้ความถูกต้องรวดเร็ว และการรณรงค์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีแนวทางในการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่ ให้มีวัสดุรูปแบบโครงสร้าง ประโยชน์ใช้สอย กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม
2. เกิดการสร้างศักยภาพการแข่งขันทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน
3. สามารถสร้างงาน สร้างอาชีพ และแก้ไขปัญหาความยากจนในจังหวัด
4. แก้ปัญหาและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของชุมชน เพราะบรรจุภัณฑ์เป็นสิ่งที่สามารถนำมาใช้แก้ปัญหาในการขนส่งสินค้า อีกทั้งยังเป็นเหมือนการประชาสัมพันธ์สินค้าไปในตัว
5. สร้างจิตสำนึกทางการผลิตและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของชุมชน

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

ผู้ศึกษาอาศัยความรู้ทางวัสดุเพื่อให้โครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ให้ทำหน้าที่หลักได้อย่างสมบูรณ์ สามารถแปรรูปและขึ้นรูปในเชิงอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และราคาต้นทุนที่เหมาะสม การออกแบบด้านนี้ครอบคลุมการเลือกวัสดุ รูปแบบ ขนาดบรรจุภัณฑ์ และกำหนดสมบัติที่ต้องการ เช่น ไม่ทำปฏิกิริยากับผลิตภัณฑ์ ให้ความสะดวกในการใช้งาน สามารถรักษาคุณภาพของผลิตภัณฑ์ได้ตลอดอายุการเก็บ (Shelf life)

ส่วนด้านการออกแบบกราฟิก นำองค์ประกอบทางศิลปะมาถ่ายทอดให้เกิดความเข้าใจในอันที่จะส่งผลทางด้านจิตวิทยาต่อผู้บริโภค เพื่อให้สามารถสื่อสารถึงสรรพคุณและประโยชน์ของผลิตภัณฑ์อย่างชัดเจน และส่งผลให้เกิดการกระตุ้นให้ผู้บริโภคสนใจ เกิดความทรงจำผลิตภัณฑ์นั้นได้ ดังที่ มยุรี ภาคลำเจียก (Paklamjeak 2015B) กล่าวว่า สินค้าอุปโภคบริโภคทุกชนิดจำเป็นต้องได้รับการออกแบบบรรจุภัณฑ์อย่างเหมาะสม ทั้งด้านโครงสร้างและกราฟิก จึงจะประสบความสำเร็จทางธุรกิจ เนื่องจากการออกแบบทั้งสองด้านมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนกว่ากัน อีกทั้ง ได้นำหลักการของ อโนทัย เพ็ชรสุวรรณ (Petchsuwan 2006) และสุรพงษ์ ประเสริฐศักดิ์ (Prasertsak 2009) มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบครั้งนี้

อโนทัย เพ็ชรสุวรรณ (Petchsuwan 2006) วิจัยเรื่อง “การออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับข้าวแต๋น ในโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์” งานวิจัยเรื่อง การออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับข้าวแต๋น ในโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับข้าวแต๋น ในโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ให้ประโยชน์สูงสุดต่อชุมชนสามารถนำไปใช้จริงได้สร้างเอกลักษณ์ให้กับสินค้า และเพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบรรจุภัณฑ์สำหรับข้าวแต๋นในโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ซึ่งประสิทธิภาพของบรรจุภัณฑ์ ได้แบ่งเป็น 5 ด้าน คือ ด้านการปกป้องผลิตภัณฑ์ ด้านการบรรจุ ด้านการอำนวยความสะดวก ด้านการส่งเสริมการขาย และด้านความสะอาดและปลอดภัย

สุรพงษ์ ประเสริฐศักดิ์ (Prasertsak 2009) วิจัยเรื่อง “องค์ประกอบบรรจุภัณฑ์ที่ส่งผลให้สามารถเพิ่มมูลค่าสินค้า” องค์ประกอบบรรจุภัณฑ์ที่ส่งผลให้สามารถเพิ่มมูลค่าสินค้า โดยมีวัตถุประสงค์ คือ สามารถใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ส่งผลให้สินค้าดูมีราคาสูงได้และย่นเวลาในการทำงานให้รวดเร็วยิ่งขึ้น อีกทั้ง ผู้ประกอบการสามารถรับรู้และเข้าใจการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ส่งผลให้สินค้าดูมีราคาสูงและสามารถประสานงานกับนักออกแบบได้ง่ายขึ้น โดยสามารถสรุปผลการศึกษาวิจัยดังนี้

1. ปัจจัยสามารถส่งผลต่อความรู้สึกด้านราคาของสินค้า คือ สิ่งที่ทำให้ผู้บริโภคสามารถรับรู้ถึงความรู้สึกถูก - แพงของสินค้าและประเมินถึงราคาของสินค้าได้ด้วยตนเองจากจิตสำนึกรวมถึงประสบการณ์เก่า อันได้แก่ ตัวสินค้าและยี่ห้อสินค้า

2. องค์ประกอบบรรจุภัณฑ์ที่สามารถส่งผลให้สินค้าดูมีราคาสูง ได้แก่

(1) เรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ คือ ตัวพิมพ์หรือตัวอักษร สี การจัดองค์ประกอบภาพประกอบ และลวดลายเชิงกราฟิก

(2) ความเรียบร้อยของการผลิตบรรจุภัณฑ์

(3) เทคนิคพิเศษ

(4) จำนวนชั้นการหีบห่อของบรรจุภัณฑ์

(5) วัสดุ

(6) รูปทรง

(7) ช่องที่ออกแบบเฉพาะเพื่อการบรรจุผลิตภัณฑ์

(8) ส่วนประกอบเพิ่มเติมที่สามารถส่งผลให้สินค้าดูดีมีราคาสูง ได้แก่ จำนวนหรือปริมาณของผลิตภัณฑ์ที่บรรจุในบรรจุภัณฑ์ และพื้นที่ของบรรจุภัณฑ์ที่มีมากเป็นพิเศษเมื่อเทียบกับพื้นที่ผลิตภัณฑ์

วิธีดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินโครงการเรื่องการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่ โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาข้อมูลครั้งนี้ผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกับบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่ ที่ได้รวบรวมไว้มีดังนี้ ข้อมูลของบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง ข้อมูลวัสดุและการผลิตบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎี หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์โครงสร้างบรรจุภัณฑ์และออกแบบกราฟิก

2. กำหนดกลุ่มประชากรตัวอย่าง

(1) คุณผ่องพันธ์ ไชยเดช ประธานกลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่

(2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ จำนวน 3 ท่าน

(3) กลุ่มผู้บริโภคทั่วไป จำนวน 50 คน

3. เครื่องมือที่ใช้ทำการวิจัย

ลักษณะของเครื่องมือ เป็นการสอบถามความคิดเห็น แบบประเมินความเหมาะสม และแบบประเมินความพึงพอใจ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

(1) แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็น เป็นแบบสัมภาษณ์แบบปลายเปิด สำหรับใช้สัมภาษณ์จากกลุ่มผู้ผลิตสตรอว์เบอร์รีอบแห้ง เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการสนับสนุนการออกแบบ

(2) แบบประเมินความเหมาะสม สำหรับให้ผู้เชี่ยวชาญแบบประเมินรูปแบบการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ สตรอร์เบอร์รี่อบแห้ง โดยประเมินจากหลักการออกแบบ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านหน้าที่ใช้สอย ด้านโครงสร้าง ด้านวัสดุ และด้านความสวยงาม

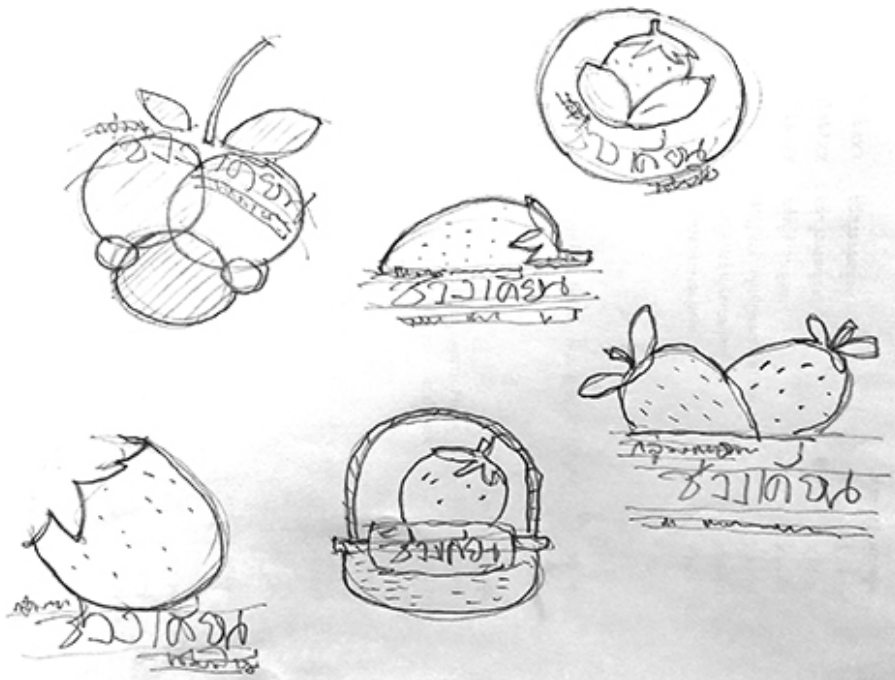
(3) แบบประเมินความพึงพอใจ สำหรับสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อบรรจุภัณฑ์สตรอร์เบอร์รี่อบแห้งของ กลุ่มผู้บริโภคที่มีความสนใจผลิตภัณฑ์สตรอร์เบอร์รี่อบแห้ง ในจังหวัดเชียงใหม่ 50 ชุด โดยประเมินจากหลักการ ออกแบบ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านหน้าที่ใช้สอย ด้านโครงสร้าง ด้านวัสดุ และด้านความสวยงาม

ขั้นตอนการออกแบบ

1. เก็บรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาและพัฒนาบรรจุภัณฑ์สตรอร์เบอร์รี่อบแห้ง จากกลุ่มผู้ผลิต สตรอร์เบอร์รี่แปรรูปด้วยแบบสัมภาษณ์ความต้องการ รูปแบบ จุดเด่น จุดด้อย โอกาส และอุปสรรคของผลิตภัณฑ์ กลุ่มผู้บริโภค นำมาวิเคราะห์ กำหนดทิศทางในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และเลือกวัสดุบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม กับผลิตภัณฑ์ โดยได้กำหนดรูปแบบของบรรจุภัณฑ์ที่จะไปนำเสนอให้มีความแตกต่าง เพื่อความหลากหลาย ในการเลือกใช้ นำ Concept design และนำข้อกำหนดเบื้องต้นมาพัฒนาเป็น Idea Sketch หลาย ๆ แบบ และ เลือกแบบร่างที่เหมาะสมที่สุด 3 แบบ เพื่อนำไปพัฒนาต่อจากการสรุปแนวคิดและกำหนดทิศทางเบื้องต้น ผลิตภัณฑ์ยังมีความต้องการด้านการพัฒนารูปแบบบรรจุภัณฑ์ รวมถึงการสร้างสื่อต่าง ๆ เพื่อสื่อสารการตลาด ไปยังกลุ่มผู้บริโภค ผู้ประกอบการต้องการเปลี่ยนวัสดุบรรจุภัณฑ์จากเดิมที่เป็นกระปุกใส เป็นลักษณะซอง เพื่อขยายกลุ่มตลาดผู้บริโภคใหม่ ขยายช่องทางการจำหน่าย ส่วนบรรจุภัณฑ์เดิมที่เป็นกระปุกนั้นปรับเปลี่ยน ฉลากสินค้าใหม่เพื่อให้ดูทันสมัยขึ้น และต้องการบรรจุภัณฑ์รวมหน่วย เพื่อเป็นการจำหน่ายในลักษณะของฝาก ตราสินค้าผู้ประกอบการต้องการให้ตราสินค้าสื่อถึงตัวผลิตภัณฑ์ ใช้กราฟิกเรียบง่าย (Simple) ไม่ซับซ้อน เข้าถึงผู้บริโภคได้ง่าย กลุ่มลูกค้าเป้าหมายหลักช่วงอายุ 28 - 50 ปี เป็นนักท่องเที่ยวอยู่ในวัยทำงานเป็นต้นไป กลุ่มเป้าหมายลูกค้ารองช่วงอายุ 20 - 28 ปี เป็นนักศึกษาอยู่ในช่วงวัยรุ่น จากการศึกษาข้อมูลข้างต้นผู้วิจัย ได้แนวทางในการออกแบบบรรจุภัณฑ์สตรอร์เบอร์รี่แปรรูปให้สอดคล้องกับความต้องการ คือ บรรจุภัณฑ์ นั้น ง่ายต่อการใช้งาน บรรจุภัณฑ์ควรจะบอกรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ ข้อมูลของผู้ผลิตมีการบรรจุสินค้าที่สะดวก ส่วนแนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้สอดคล้องกับกรอบแนวคิดในการศึกษารูปลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์ โดยใช้แนวคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของ ประชิด ทิณบุตร (Tinnabutr 1988, 22) ประกอบด้วย การบรรจุ การคุ้มครองป้องกัน การบ่งชี้ผลิตภัณฑ์ การอำนวยความสะดวก การดึงดูดความสนใจ ผู้บริโภค และใช้แนวคิดของ อโนทัย เพ็ชรสุวรรณ (Petchsuwan 2006) วิจัยเรื่อง “การออกแบบบรรจุภัณฑ์ สำหรับข้าวแต๋น ในโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์” กล่าวว่า ประสิทธิภาพของบรรจุภัณฑ์ได้แบ่งเป็น 5 ด้าน คือ ด้านการปกป้องผลิตภัณฑ์ ด้านการบรรจุ ด้านการอำนวยความสะดวก ด้านการส่งเสริมการจำหน่าย และด้านความสะอาดและปลอดภัย

จุดเด่น จุดด้อย โอกาส และอุปสรรคของผลิตภัณฑ์ชุมชน

1. จุดเด่น คือ ผลิตภัณฑ์ทั้งหมดใช้วัตถุดิบที่มาจากท้องถิ่นราคาวัตถุดิบถูกนำมาแปรรูปทำให้เกิดมูลค่า
2. จุดด้อย คือ การหาช่องทางการสื่อสารการตลาด ขาดการเชื่อมโยงข้อมูลบ่งชี้ผู้ผลิตจำหน่าย (แบรนด์) ข้อมูลบ่งชี้ผลิตภัณฑ์ ข้อมูลบ่งชี้ผู้บริโภคเป้าหมาย และจุดขาย
3. โอกาส คือ เชียงใหม่มีแหล่งท่องเที่ยวหลากหลายจึงดึงดูดนักท่องเที่ยว ประกอบกับนโยบายสนับสนุนผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นของรัฐบาล
4. อุปสรรค คือ ความรู้ในการพัฒนารูปแบบบรรจุภัณฑ์
5. ปัญหาของผลิตภัณฑ์ คือ ความรู้เพื่อพัฒนารูปแบบบรรจุภัณฑ์



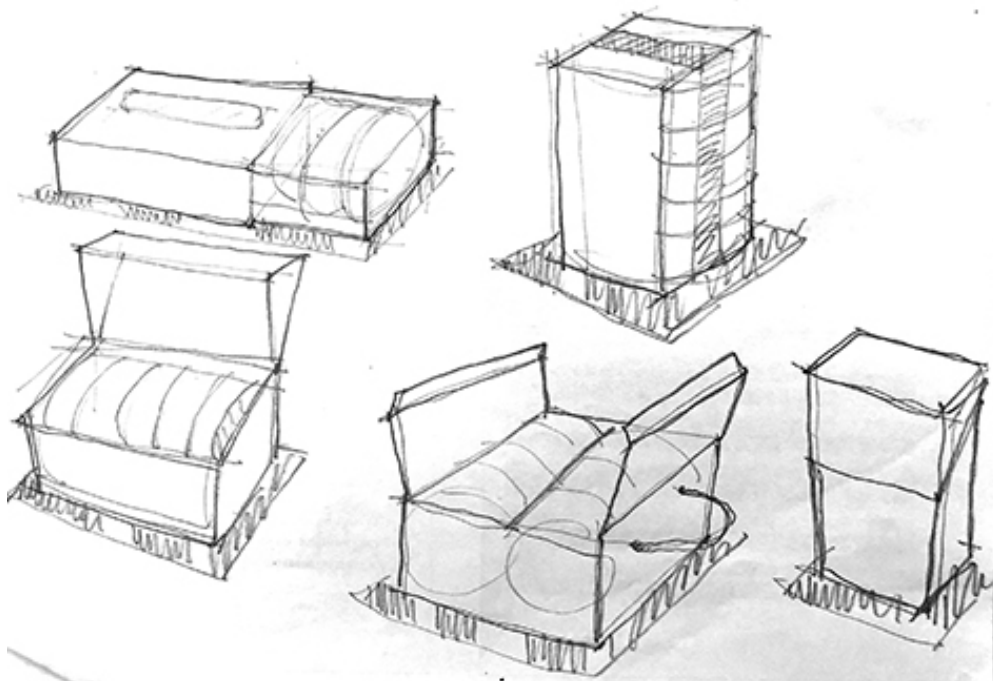
ภาพที่ 3 แบบร่าง Idea Sketch ตราสินค้าเพื่อคัดเลือกรูปแบบที่เหมาะสมที่สุด 3 แบบ
นำไปพัฒนาต่อในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ

(© Sittaporn Pomkulasit 18/06/2019)



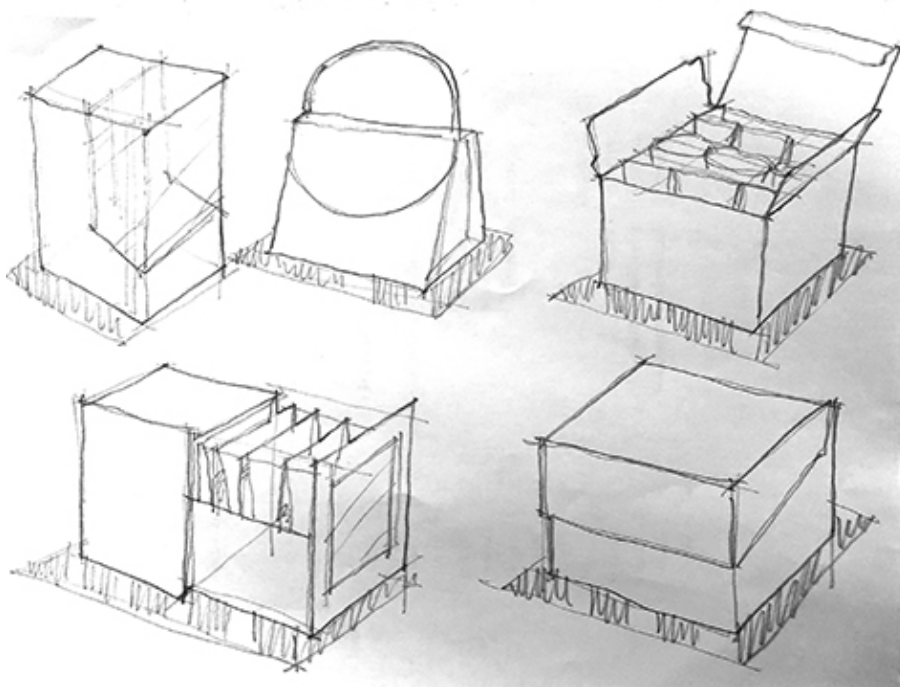
ภาพที่ 4 แบบร่าง Idea Sketch บรรจุภัณฑ์แบบซองและรูปแบบของฉลาก เพื่อคัดเลือกรูปแบบที่เหมาะสมที่สุด 3 แบบ
นำไปพัฒนาต่อในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในการจัดองค์ประกอบกราฟิกต่าง ๆ

(© Sittaporn Pomkulasit 18/06/2019)



ภาพที่ 5 แบบร่าง Idea Sketch บรรจุภัณฑ์รวมหน่วยกระปุกเพื่อคัดเลือกรูปแบบที่เหมาะสมที่สุด 3 แบบ
นำไปพัฒนาต่อในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในการจัดองค์ประกอบกราฟิกต่าง ๆ

(© Sittaporn Pomkulasit 18/06/2019)



ภาพที่ 6 แบบร่าง Idea Sketch บรรจุภัณฑ์รวมหน่วยซองเพื่อคัดเลือกรูปแบบที่เหมาะสมที่สุด 3 แบบ
นำไปพัฒนาต่อในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในการจัดองค์ประกอบกราฟิกต่าง ๆ
(© Sittaporn Pomkulasit 18/06/2019)

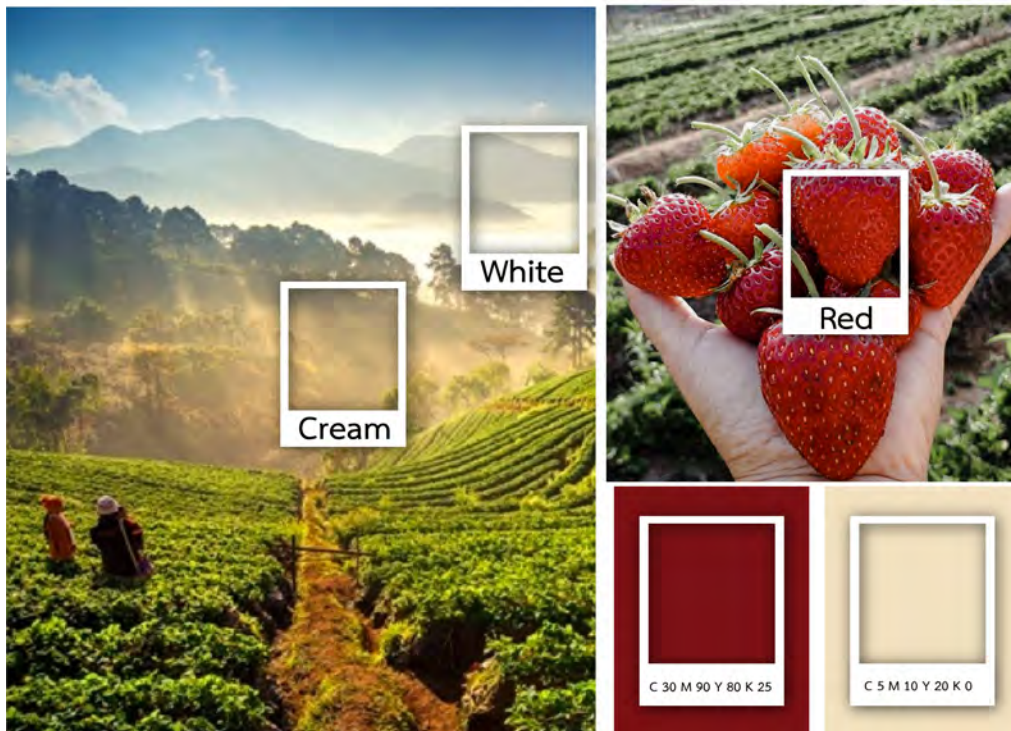
2. นำแบบ Idea Sketch ที่เลือกเหมาะสมที่สุด 3 แบบ นำไปพัฒนาต่อโดยทำภาพ Sketch Design ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ในการจัดองค์ประกอบกราฟิกต่าง ๆ ให้เห็นรูปแบบที่ชัดเจนขึ้น เพื่อนำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสม โดยใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วน (Rating Scale) ด้วยคำถามแบบเรียงลำดับประกอบภาพสเก็ตช์ (Sketch Design) พร้อมข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก และบรรจุภัณฑ์ จำนวน 3 ท่าน ดังนี้

1. คุณกริธา กำเชียว ดีไซน์เนอร์/กราฟิกดีไซน์/ฟรีแลนซ์
2. คุณคงกริช เกตุศรี บริษัท Heart sport & design เจ้าหน้าที่ประจำแผนก หัวหน้าฝ่ายผลิต/กราฟิกดีไซน์
3. คุณภัทวลัญญ์ จันทศิริ ร้าน A82 Creation เจ้าของกิจการ/กราฟิกดีไซน์/ออกแบบบรรจุภัณฑ์

สำหรับแนวทางในการออกแบบกราฟิกและบรรจุภัณฑ์ คือ การออกแบบที่ใช้หลัก UD สามารถบอกผลิตภัณฑ์ได้ง่าย (Easy to identify) เพื่อสื่อสารข้อมูลที่รับรู้ได้ชัดเจนและส่งเสริมการขายผ่านลดทลายกราฟิก ภาพประกอบ สี ตัวอักษร และโครงสร้างของฉลากผลิตภัณฑ์ ทำให้เกิดความโดดเด่น ดึงดูดความสนใจต่อผู้พบเห็นและเกิดการจดจำ เช่น การขยายตัวอักษรมีขนาดใหญ่ขึ้น ตัวอักษรมีขอบตัดกับสีพื้นหลังของกราฟิกทำให้อ่านได้สะดวกชัดเจน และข้อมูลโภชนาการที่สามารถอ่านได้ชัดเจน ขนาดของตัวอักษรที่อ่านได้สะดวกขึ้น แนวคิดในการออกแบบครั้งนี้ได้แนวคิดอัตลักษณ์ของแหล่งเพาะปลูกต้นกำเนิดในจังหวัดเชียงใหม่ควรออกแบบให้เชื่อมโยงกับรูปแบบฉลากสินค้าเดิม เช่น เชื่อมโยงด้วยสี เชื่อมโยงด้วยภาพประกอบ เชื่อมโยงด้วยแบบอักษร เชื่อมโยงด้วยรูปแบบ

หรืออาจเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์ ใช้ภาพประกอบที่เชื่อมโยงกับสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ หรืออัตลักษณ์ลักษณะของผลิตภัณฑ์เนื่องจากภาพประกอบสามารถสื่อความหมายและให้อารมณ์ความรู้สึกทำให้มีส่วนร่วมเข้าใจง่าย เห็นภาพชัดเจน เช่น ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง จังหวัดเชียงใหม่ ออกแบบโดยใช้ภาพประกอบเป็นรูป ผลสตรอว์เบอร์รี วิวทิวทัศน์ลักษณะไร่สตรอว์เบอร์รี เป็นลักษณะลายเส้น ลายน้ำ เป็นแหล่งเพาะปลูกต้นกำเนิด ในจังหวัดเชียงใหม่เป็นภาพประกอบบนฉลากเพื่อบอกแหล่งต้นกำเนิดของผลิตภัณฑ์ ภาพประกอบบนบรรจุภัณฑ์ ใช้ภาพถ่ายของผลิตภัณฑ์ และภาพถ่ายส่วนผสมตามรสชาติของผลิตภัณฑ์ ในการจัดวางองค์ประกอบเพื่อให้ผู้บริโภคได้ทราบถึงผลิตภัณฑ์ที่อยู่ในบรรจุภัณฑ์ได้อย่างชัดเจน ใช้สีตามรสชาติของผลิตภัณฑ์ที่มีทั้ง 4 ชนิด เพื่อให้แยกชนิดรสชาติของผลิตภัณฑ์ ดูเรียบง่ายสะอาด ตัวอักษรอ่านง่าย การจัดวางองค์ประกอบกราฟิก บนบรรจุภัณฑ์ครบถ้วน โดยใช้แนวคิดของ สุรพงษ์ ประเสริฐศักดิ์ (Prasertsak 2009) วิจัยเรื่อง “องค์ประกอบบรรจุภัณฑ์ที่ส่งผลให้สามารถเพิ่มมูลค่าสินค้า” กล่าวว่า ปัจจัยที่สามารถส่งผลต่อความรู้สึกด้านราคาของสินค้า คือ สิ่งที่ทำให้ผู้บริโภคสามารถรับรู้ถึงความรู้สึกถูก - แพงของสินค้าและประเมินถึงราคาของสินค้าได้ด้วยตนเอง จากจิตสำนึกรวมถึงประสบการณ์เก่า อันได้แก่ ตัวสินค้าและยี่ห้อสินค้า และองค์ประกอบบรรจุภัณฑ์ที่สามารถส่งผลให้สินค้าดูดีมีราคาสูง ได้แก่ ตัวพิมพ์หรือตัวอักษร สี การจัดองค์ประกอบภาพประกอบและลวดลายเชิงกราฟิก ความเรียบร้อยของการผลิตบรรจุภัณฑ์ เทคนิคพิเศษ จำนวนชั้นการหีบห่อของบรรจุภัณฑ์ วัสดุรูปทรง ช่องที่ออกแบบเฉพาะเพื่อการบรรจุผลิตภัณฑ์ และส่วนประกอบเพิ่มเติมที่สามารถส่งผลให้สินค้าดูดีมีราคาสูง ได้แก่ จำนวนหรือปริมาณของผลิตภัณฑ์ที่บรรจุในบรรจุภัณฑ์ และพื้นที่ของบรรจุภัณฑ์ที่มีมากเป็นพิเศษเมื่อเทียบกับพื้นที่ผลิตภัณฑ์ และใช้แนวคิดของ พิบูล วัชรจิตรกรรม (Waijittragum 2016, 104) การสร้างแบรนด์ให้ผลิตภัณฑ์ฮาลาลประเภทผักและผลไม้ควรเน้นจุดขายด้านรูปร่างหน้าตาของสินค้า ความปลอดภัยของสินค้า ไม่มีสารเคมีตกค้าง คุณภาพของวัตถุดิบ ความใหม่ สด และสะอาด มีคุณค่าทางโภชนาการ มีสารอาหารที่เป็นประโยชน์ มีมาตรฐานในการผลิต ทั้งเครื่องจักรและอุปกรณ์ เน้นจุดขายด้านบุคลิกภาพของสินค้า ภาพลักษณ์ของคนใส่ใจตัวเอง ดูแลร่างกาย ดูแลสุขภาพให้แข็งแรง เน้นจุดขายด้านคุณค่าของสินค้า ดีต่อสุขภาพ เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดี เน้นการเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เป็นมิตรกับชุมชน เน้นความจริงใจ ซื่อสัตย์ มั่นใจ และเชื่อถือได้

สำหรับแนวทางในการออกแบบตราสินค้า คือ ตราสินค้าชื่อ ช่างเคียน เลือกใช้ตัวอักษร แบบหัวตัดและไม่มีหัว หรือตัวอักษรแบบพิมพ์ในโปรแกรมสำเร็จรูปคอมพิวเตอร์ หรือแบบลายมือ ฟรีแฮนด์ เพื่อรู้ผ่อนคลาย สบายตา สัญลักษณ์ประกอบด้วย นาฏเขา 2 ลูก ที่ซ้อนทับกันกับรูปผลสตรอว์เบอร์รีสดเป็นภูเขา เพื่อสื่อถึงแหล่งปลูก สตรอว์เบอร์รี เพื่อให้ตราสินค้าดูสนุกสนาน มีความรู้สึกเป็นมิตรต่อผู้บริโภค ใช้สีตามสีของวัตถุดิบ คือ สีของ ผลสตรอว์เบอร์รี ใช้โทนสีที่ชัดเจน สดใส ร่าเริง และจดจำง่าย



ภาพที่ 7 ภาพ Mood and Tone การกำหนดโทนสีหลักสำหรับการออกแบบ
(© Sittaporn Pomkulasit 05/10/2019)



ภาพที่ 8 ภาพตราสินค้าโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อกำหนดรูปแบบสีที่ชัดเจน
(© Sittaporn Pomkulasit 05/10/2019)



ภาพที่ 9 ภาพ Sketch Design กราฟิกและบรรจุภัณฑ์แบบซอง
โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อกำหนดรูปแบบที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสม
(© Sittaporn Pomkulasit 05/10/2019)



ภาพที่ 10 ภาพ Sketch Design กราฟิกและบรรจุภัณฑ์รวมหน่วยของ
โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อกำหนดรูปแบบที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสม
(© Sittaporn Pomkulasit 05/10/2019)



ภาพที่ 11 ภาพ Sketch Design กราฟิกและฉลากบนบรรจุภัณฑ์กระปุก
โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อกำหนดรูปแบบที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสม
(© Sittaporn Pomkulasit 05/10/2019)



ภาพที่ 12 ภาพ Sketch Design กราฟิกและบรรจุภัณฑ์รวมหน่วยกระปุก
โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อกำหนดรูปแบบที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสม
(© Sittaporn Pomkulasit 05/10/2019)



ภาพที่ 13 การนำเสนอรูปแบบของบรรจุภัณฑ์ให้กับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินความเหมาะสม
(© Sittaporn Pomkulasit 17/01/2020)

3. นำแบบ Sketch Design ที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมมากที่สุด ทำการแก้ไข ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อทำการออกแบบและทำต้นแบบบรรจุภัณฑ์ เพื่อนำไปใช้ในการประเมินความพึงพอใจจากข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้ปรับปรุง เปลี่ยนตัวอักษรที่ใช้บนบรรจุภัณฑ์ให้อ่านง่าย ดูทันสมัยเหมาะกับกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นกลุ่มวัยรุ่น กลุ่มวัยทำงาน และกลุ่มนักท่องเที่ยว รูปภาพที่ใช้ประกอบบนบรรจุภัณฑ์ รูปภาพควรมีความคมชัดมากขึ้น เพิ่มภาพวิวทิวทัศน์ของไร่สตอร์วเบอร์รี่เป็นลักษณะลายเส้นลายน้ำ ใช้เป็นภาพแบ็กกราวนด์ การจัดองค์ประกอบให้ดูมีความรู้สึกรื่นเริงสนุกสนาน ทันสมัย สะอาด ไม่รก และไม่ดูเด็กจนเกินไปการออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ผลิตภัณฑ์สตอร์วเบอร์รี่อบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกร ช่างเคียน จ.เชียงใหม่ ที่ได้รับการออกแบบขึ้นมา ใช้แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ด้วยคำถามแบบเรียงลำดับ ประกอบต้นแบบบรรจุภัณฑ์ (Model Prototype) จากกลุ่มเป้าหมาย คือ กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่ จำนวน 5 ท่าน และผู้บริโภคที่ซื้อผลิตภัณฑ์สตอร์วเบอร์รี่อบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่ จำนวน 45 ท่าน



ภาพที่ 14 รูปแบบกราฟิกฉลากสำหรับติดบรรจุภัณฑ์แบบกระปุกที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมที่สุด
และทำการแก้ไข ปรับปรุง ตามข้อเสนอแนะ
(© Sittaporn Pomkulasit 09/03/2020)



ภาพที่ 15 ต้นแบบฉลากสำหรับติดบรรจุภัณฑ์แบบกระปุก
(© Sittaporn Pomkulasit 09/03/2020)



ภาพที่ 16 ภาพคลี่บรรจุภัณฑ์รวมหน่วยกระปุกที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมมากที่สุด
และทำการแก้ไข ปรับปรุง ตามข้อเสนอแนะ
(© Sittaporn Pomkulasit 09/03/2020)



ภาพที่ 17 ต้นแบบบรรจุภัณฑ์รวมหน่วยกระปุก
(© Sittaporn Pomkulasit 09/03/2020)



ภาพที่ 18 กราฟิกลากสำหรับติดบรรจุภัณฑ์แบบซองที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมมากที่สุด
และทำการแก้ไข ปรับปรุง ตามข้อเสนอแนะ
(© Sittaporn Pomkulasit 09/03/2020)



ภาพที่ 19 ต้นแบบบรรจุภัณฑ์แบบซอง
(© Sittaporn Pomkulasit 09/03/2020)



ภาพที่ 20 ภาพคลี่แบบบรรจุภัณฑ์รวมหน่วยของผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมมากที่สุด
และทำการแก้ไข ปรับปรุง ตามข้อเสนอแนะ
(© Sittaporn Pomkulasit 09/03/2020)



ภาพที่ 21 ต้นแบบบรรจุภัณฑ์รวมหน่วยซอง
(© Sittaporn Pomkulasit 09/03/2020)

สรุปผลการวิจัย

ขั้นตอนการศึกษาแนวทางการออกแบบบรรจุภัณฑ์ โดยนำข้อมูลที่ได้จากศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำข้อมูลมาสร้างแบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ประกอบการ แล้วจึงนำข้อมูลมาเขียนแบบร่างบรรจุภัณฑ์ที่ต้องการ ออกแบบและพัฒนา คือ 1. ตราสินค้า 2. บรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย 3. บรรจุภัณฑ์รวมหน่วย ทั้งนี้ได้นำมาเขียนแบบภาพร่าง Sketch Design พร้อมงานละเอียดจำนวน 3 รูปแบบ เพื่อนำผลข้อมูลมาสร้างแบบสอบถาม สำหรับผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบบรรจุภัณฑ์ ซึ่งได้ผลสรุปการศึกษาวิจัย โดยสามารถจำแนกออกเป็น 3 ส่วน คือ 1. ผลจากการศึกษาแนวทางการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์สตอร์วเบอร์รี่อบแห้ง กลุ่มแม่บ้าน เกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่ 2. ผลการประเมินความเหมาะสมของการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และ 3. ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อการออกแบบ

1. ผลจากการศึกษาแนวทางการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่

พบว่า ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่ มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายหลักที่ซื้อเป็นของฝากเมื่อมาเที่ยว จังหวัดเชียงใหม่ เช่น นักท่องเที่ยวที่มาในลักษณะครอบครัว รองลงมาเป็นกลุ่มนักเรียนนักศึกษาที่เป็นวัยรุ่นที่ชอบรับประทานของว่างขนมขบเคี้ยว ระดับทางการตลาดซึ่งเดิมทางกลุ่มผู้ประกอบการมุ่งเน้น ตลาดลูกค้าทั่วไป (Mass Market) มีรูปแบบและมาตรฐานเดียวกันจะไม่เป็นที่จดจำของลูกค้าและขาดอัตลักษณ์โดยเฉพาะโทสนีและกราฟิกบรรจุภัณฑ์ที่ไม่มีความแตกต่างจากท้องตลาดทั่วไป จึงควรสร้างตลาดกลุ่มลูกค้าเฉพาะเจาะจง (Niche Market) โดยมีการปรับเปลี่ยนตามสภาพสังคม ซึ่งเน้นการออกแบบเพื่อตอบสนองลูกค้าเฉพาะกลุ่มได้ตรงกลุ่มเป้าหมายอย่างนักท่องเที่ยวที่ซื้อเป็นของฝาก ฉะนั้น วัสดุและการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ต้องเหมาะสมกับตำแหน่งทางการตลาดซึ่งเน้นการยืดอายุการเก็บรักษา ดังนั้น การศึกษาแนวทางการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์จึงต้องกำหนดขอบเขตของเอกลักษณ์ที่โดดเด่น และกำหนดบุคลิกของผลิตภัณฑ์ให้เหนือกว่าหรือแตกต่างจากคู่แข่ง สื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายผ่านอารมณ์และความรู้สึกของโทสนีที่เป็นอัตลักษณ์ในการออกแบบและเลือกใช้วัสดุโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ที่สามารถยืดอายุการเก็บรักษาให้เหมาะสมกับช่องทางการจำหน่าย

การประเมินโครงสร้างและการเลือกใช้วัสดุบรรจุภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้ง กลุ่มแม่บ้านเกษตรกรช่างเคียน จ.เชียงใหม่ เดิมใช้บรรจุภัณฑ์ที่ไม่เหมาะสม ทำให้ผลิตภัณฑ์มีอายุการเก็บสั้น ดังนั้น จึงจำเป็นต้องปรับปรุงเพื่อให้สามารถยกระดับของสินค้าและสามารถแข่งขันได้ในยุคการค้าที่มีการแข่งขันสูง ซึ่งผู้วิจัยได้ยึดหลักการประเมินโครงสร้างและการเลือกใช้วัสดุบรรจุภัณฑ์ โดยอ้างอิงทฤษฎีจากคู่มือบรรจุภัณฑ์มาตรฐานสำหรับผู้ประกอบการอาหาร SME (Paklamjeak 2015A) ดังนี้

บรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย (Individual Package) เดิมทางกลุ่มผู้ประกอบการเน้นกลุ่มลูกค้าทั่วไป (Mass Market) โดยมีบรรจุภัณฑ์เป็นกล่องพลาสติกใสชนิดโพลีไสตรีน (PS) ตลับทรงกลม - แบน แบบ 2 ชั้น มีฝาปิดลักษณะใสมองเห็นผลิตภัณฑ์ได้ บรรจุ 200 กรัม มีขนาดที่ค่อนข้างใหญ่พกพาไม่สะดวก กล่องพลาสติกมีสมบัติเปราะแตกหักง่าย ทำให้ไม่เหมาะกับงานที่รับการกระแทกอย่างรุนแรงหลาย ๆ ครั้ง ดังนั้น บรรจุภัณฑ์กล่องพลาสติกใสชนิดโพลีไสตรีน (PS) อาจแตกหักและมีรอยแตกร้าวระหว่างการเคลื่อนย้ายหรือการขนส่ง อาจทำให้ผลิตภัณฑ์ที่บรรจุข้างในเสียหาย จากการซึมผ่านความชื้นตามรอยแตกได้ ฉะนั้น จึงเลือกใช้ถุงฟิล์มที่สามารถป้องกันการแตกหักของผลิตภัณฑ์รวมถึงป้องกันไอน้ำและก๊าซออกซิเจนเพื่อยืดอายุการเก็บรักษาตามความต้องการบรรจุภัณฑ์ที่ต้องการยืดอายุผลิตภัณฑ์ควรมีการนำพลาสติกต่างชนิดกันมาประกบเข้าด้วยกัน หรือใช้พลาสติกประกบกับวัสดุอื่น อย่างแผ่นเปลวอะลูมิเนียม (Aluminium Foil) กลายเป็นฟิล์มพลาสติกหลายชั้น เรียกว่าลามิเนต (Laminate) ใช้ทำถุงที่สามารถให้สมบัติต่าง ๆ เพิ่มขึ้นมากกว่าฟิล์มพลาสติกชั้นเดียว อีกทั้งยังเหมาะสมแก่การจำหน่ายตลาดลูกค้าเฉพาะเจาะจง (Niche Market) นักท่องเที่ยวที่ซื้อเป็นของฝาก จากการศึกษาความต้องการทางการบรรจุของผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้งมีแนวทางการเลือกใช้วัสดุบรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วยคือ ถุงมาตรฐานกลุ่มที่ 2 เป็นถุงตั้งที่ใช้ลามิเนตประเภทที่ 2 (PET12/MPET12/LLDPE 60) ถุงทึบเห็นสีเงินของไออะลูมิเนียมที่เคลือบอยู่ชั้นกลาง สามารถป้องกันไอน้ำและก๊าซออกซิเจนได้ดี มีอายุการเก็บนานมากประมาณ 6 - 12 เดือน สามารถพิมพ์บนถุงโดยตรงหรือการพิมพ์บนสติ๊กเกอร์

บรรจุภัณฑ์รวมหน่วย (Inner Package) ผลิตภัณฑ์สตรอว์เบอร์รีอบแห้งจัดรวมหน่วยในบรรจุภัณฑ์ชั้นในทั้งหมด 6 ชั้น น้ำหนักสุทธิ 1200 กรัม มีลักษณะเป็นกล่องพับได้ (Folding Carton) รูปทรงจั่ว (Gable-Top) หน้าที่หลัก คือ ป้องกันรักษาผลิตภัณฑ์จากแรงกระแทกกระเทือนและอำนวยความสะดวกแก่การจำหน่าย ผู้วิจัยได้แนะนำชนิดกระดาษแข็งที่นิยมใช้ทำกล่องบรรจุอาหารที่มีความเหมาะสม คือ กระดาษอาร์ตมัน 350 แกรม เคลือบผิวสองด้านและผ่านการขัดผิว เนื้อกระดาษแน่น มีความมันวาว มีสีขาวผิวเรียบ เคลือบผิวด้วยแคลเซียมคาร์บอเนต ไททาเนียมไดออกไซด์ เพื่อเพิ่มคุณสมบัติการพิมพ์

การพัฒนาและออกแบบกราฟิกของบรรจุภัณฑ์

จากการศึกษาความเป็นตัวตนของผลิตภัณฑ์ โดยค้นหาจากเอกลักษณ์ของท้องถิ่น จ.เชียงใหม่ ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ (Identity) ที่มีอยู่แล้วตามธรรมชาติ แหล่งเพาะปลูกต้นกำเนิด และสถาปัตยกรรม มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบกล่องพับได้ (Folding Carton) รูปทรงจั่ว (Gable-Top) ซึ่งกราฟิกบรรจุภัณฑ์ได้นำเอกลักษณ์ของออกแบบโดยใช้ภาพประกอบเป็นรูปผลสตรอว์เบอร์รี วิถีทัศน์ลักษณะไร่สตรอว์เบอร์รี เป็นลักษณะลายเส้นลายน้ำ เป็นแหล่งเพาะปลูกต้นกำเนิดในจังหวัดเชียงใหม่เป็นภาพประกอบบนฉลากเพื่อบอกแหล่งต้นกำเนิดของผลิตภัณฑ์ กำหนดอัตลักษณ์สี คือ สีแดง ค่าสี CMYK คือ C 30 M 90 Y 80 K 25 สีครีม ค่าสี CMYK คือ C 5 M 10 Y 20 K 0

การจัดองค์ประกอบของกราฟิกสตรอว์เบอร์รีอบแห้ง

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายฉลากบนบรรจุภัณฑ์อาหาร โดยนำมาจัดวางองค์ประกอบกราฟิก ซึ่งประกอบไปด้วยตราสินค้า (Brand Name) ชื่อผลิตภัณฑ์ (Product Name) จุดขาย ข้อความประชาสัมพันธ์ รายละเอียดสินค้า ขนาดบรรจุ เครื่องหมายรับรองคุณภาพ ผู้ผลิต และวันผลิต/วันหมดอายุ หรือควรบริโภคก่อน

2. ความเหมาะสมของการออกแบบบรรจุภัณฑ์

(1) ตราสินค้า

ผลการวิเคราะห์การประเมินความเหมาะสม ด้านหน้าที่ใช้สอย แบบที่ 2 มีความเหมาะสมที่สุดในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 4.5$) (S.D. = 0.57) ตราสินค้าใช้งานง่าย สะดวกต่อการใช้ สามารถนำไปใช้งานในลักษณะอื่น ๆ ได้ สามารถนำไปต่อยอดได้ ด้านความสวยงาม แบบที่ 2 มีความเหมาะสมที่สุดในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 4.75$) (S.D. = 0.28) รูปทรงโลโก้มีความสวยงาม และดึงดูดความสนใจ สีของโลโก้เป็นที่สะดุดตา ตราสินค้ามีความเป็นเอกลักษณ์ จดจำง่าย สื่อความหมายของตัวสินค้าได้อย่างชัดเจน ตัวอักษรมีความสวยงาม มองเห็นได้ชัดเจน ทำให้ผู้บริโภคเข้าใจได้ง่าย

(2) บรรจุกัณฑ์เฉพาะหน่วย Individual Package

ผลการวิเคราะห์การประเมินความเหมาะสม ด้านหน้าที่ใช้สอย แบบที่ 2 มีความเหมาะสมที่สุดในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 4.53$) (S.D. = 0.51) สามารถหยิบจับ เปิด - ปิด บรรจุกัณฑ์ ได้สะดวกสามารถมองเห็นผลิตภัณฑ์ข้างในได้ ด้านโครงสร้าง แบบที่ 2 มีความเหมาะสมที่สุดในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 4.55$) (S.D. = 0.57) บรรจุกัณฑ์มีขนาดเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ โครงสร้างสามารถวางโซว์ได้ สามารถเปิดใช้งานได้สะดวก ด้านวัสดุ แบบที่ 3 มีความเหมาะสมที่สุดในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 3.75$) (S.D. = 0.53) วัสดุสามารถป้องกันความชื้น วัสดุป้องกันได้ทั้งแสงและอากาศเข้า เก็บยืดอายุได้นานขึ้น ด้านความสวยงาม แบบที่ 1 มีความเหมาะสมที่สุดใน ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 4.46$) (S.D. = 0.43) ตราสินค้ามีความเป็นเอกลักษณ์ จดจำง่าย สื่อความหมายของตัวสินค้าได้อย่างชัดเจน กราฟิกบนบรรจุกัณฑ์ สื่อถึงผลิตภัณฑ์อย่างชัดเจน สีของบรรจุกัณฑ์เป็นที่สะดุดตา ตัวอักษรมีความสวยงาม มองเห็นได้ชัดเจน ทำให้ผู้บริโภคเข้าใจได้ง่าย

(3) บรรจุกัณฑ์รวมหน่วย Inner Package มี 2 รูปแบบ คือ

(3.1) บรรจุกัณฑ์รวมหน่วยกระปุก

ผลการวิเคราะห์การประเมินความเหมาะสม ด้านหน้าที่ใช้สอย แบบที่ 1 มีความเหมาะสมที่สุดในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 3.6$) (S.D. = 0.76) สามารถบอกข้อมูลของผลิตภัณฑ์ได้ครบถ้วน เก็บรักษาไม่ให้ผลิตภัณฑ์เกิดความเสียหาย เปิด - ปิด บรรจุกัณฑ์ได้สะดวก ด้านโครงสร้าง แบบที่ 1 มีความเหมาะสมที่สุดในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 3.73$) (S.D. = 0.57) บรรจุกัณฑ์สามารถเรียงทับซ้อนได้อย่างดี มีความแข็งแรง สามารถผลิตในระบบอุตสาหกรรมได้ ด้านวัสดุ แบบที่ 2 มีความเหมาะสมที่สุดในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 4.22$) (S.D. = 0.19) วัสดุรับน้ำหนักผลิตภัณฑ์ได้ดี วัสดุมีความทนทาน วัสดุมีความเหมาะสมกับการใช้งาน ด้านความสวยงาม แบบที่ 1 มีความเหมาะสมที่สุดในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 4.46$) (S.D. = 0.43) สีของบรรจุกัณฑ์เป็นที่สะดุดตา ตัวอักษรมีความสวยงาม มองเห็นได้ชัดเจน ทำให้ผู้บริโภคเข้าใจได้ง่าย ข้อความบนบรรจุกัณฑ์บอกรายละเอียดของสินค้าได้ครบถ้วน

(3.2) บรรจุกัณฑ์รวมหน่วยซอง

ผลการวิเคราะห์การประเมินความเหมาะสม ด้านหน้าที่ใช้สอย แบบที่ 1 มีความเหมาะสมที่สุดในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 3.6$) (S.D. = 0.76) สามารถมองเห็นผลิตภัณฑ์ข้างในได้ สามารถบอกข้อมูลของผลิตภัณฑ์ได้ครบถ้วน เก็บรักษาไม่ให้ผลิตภัณฑ์เกิดความเสียหาย เปิด - ปิด บรรจุกัณฑ์ได้สะดวก ด้านโครงสร้าง แบบที่ 3 มีความเหมาะสมที่สุดในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 4.33$) (S.D. = 0.54) บรรจุกัณฑ์ขึ้นรูปได้ง่าย สามารถผลิตในระบบอุตสาหกรรมได้ มีความแข็งแรง ด้านวัสดุ แบบที่ 2 มีความเหมาะสมที่สุดในภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 3.88$) (S.D. = 0.57) วัสดุรับน้ำหนักผลิตภัณฑ์ได้ดี วัสดุมีความเหมาะสมกับการใช้งาน

วัสดุมีความทนทาน ด้านความสวยงาม แบบที่ 1 มีความเหมาะสมที่สุดใน ภาพรวมอยู่ในระดับมากมีค่า ($\bar{x} = 4.46$) ($S.D. = 1.26$) สีของบรรจุภัณฑ์เป็นที่สะดุดตา ตัวอักษรมีความสวยงาม มองเห็นได้ชัดเจน ทำให้ผู้บริโภคเข้าใจได้ง่าย ข้อความบนบรรจุภัณฑ์บอกรายละเอียดของสินค้าได้ครบถ้วน กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์สื่อถึงผลิตภัณฑ์อย่างชัดเจน

3. ความพึงพอใจต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์

(1) บรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย Individual package

ความพึงพอใจต่อบรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย Individual package ด้านหน้าที่ใช้สอยมีความพึงพอใจในระดับมากมีค่า ($\bar{x} = 4.4$) ($S.D. = 0.84$) เปิด - ปิด บรรจุภัณฑ์ได้สะดวก ใช้งานง่าย และเก็บรักษาไม่ให้ผลิตภัณฑ์เกิดความเสียหาย ด้านโครงสร้างพบว่ามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 4.46$) ($S.D. = 0.85$) บรรจุภัณฑ์มีขนาดเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ และสามารถเปิดใช้งานได้สะดวก ด้านวัสดุพบว่า มีความพึงพอใจ ในระดับมากมีค่า ($\bar{x} = 4.45$) ($S.D. = 0.87$) บรรจุภัณฑ์เก็บยืดอายุได้นานขึ้น และวัสดุป้องกันได้ทั้งแสงและอากาศเข้า ด้านความสวยงามพบว่ามีความพึงพอใจในระดับมาก มีค่า ($\bar{x} = 4.56$) ($S.D. = 0.89$) ราคาสินค้ามีความเป็นเอกลักษณ์จดจำง่ายสื่อความหมายของตัวสินค้าได้อย่างชัดเจน และข้อความบนบรรจุภัณฑ์บอกรายละเอียดของสินค้าได้ครบถ้วน

(2) บรรจุภัณฑ์รวมหน่วย Inner Package

ความพึงพอใจต่อบรรจุภัณฑ์รวมหน่วยกระปุก พบว่า ด้านหน้าที่ใช้สอยมีความพึงพอใจในระดับมากมีค่า ($\bar{x} = 4.34$) ($S.D. = 0.65$) บรรจุภัณฑ์สามารถบอกข้อมูลของผลิตภัณฑ์ได้ครบถ้วนและสามารถหยิบจับได้สะดวก ด้านโครงสร้างพบว่ามีความพึงพอใจในระดับมาก มีค่า ($\bar{x} = 4.46$) ($S.D. = 0.68$) บรรจุภัณฑ์มีความแข็งแรง และบรรจุภัณฑ์มีขนาดเหมาะสมกับตัวผลิตภัณฑ์ ด้านวัสดุพบว่ามีความพึงพอใจในระดับมากมีค่า ($\bar{x} = 4.45$) ($S.D. = 0.69$) วัสดุมีความเหมาะสมกับการใช้งาน และวัสดุมีความทนทาน ด้านความสวยงามพบว่ามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 4.58$) ($S.D. = 0.73$) สีของบรรจุภัณฑ์เป็นที่สะดุดตาและข้อความบนบรรจุภัณฑ์บอกรายละเอียดของสินค้าได้ครบถ้วน

ความพึงพอใจต่อบรรจุภัณฑ์รวมหน่วยซอง พบว่า ด้านหน้าที่ใช้สอยมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 4.5$) ($S.D. = 0.74$) บรรจุภัณฑ์เก็บรักษาไม่ให้ผลิตภัณฑ์เกิดความเสียหาย และสามารถบอกข้อมูลของผลิตภัณฑ์ได้ครบถ้วน ด้านโครงสร้างพบว่ามีความพึงพอใจในระดับมาก มีค่า ($\bar{x} = 4.44$) ($S.D. = 0.73$) บรรจุภัณฑ์ขึ้นรูปได้ง่าย และบรรจุภัณฑ์มีความแข็งแรง ด้านวัสดุพบว่ามีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 4.53$) ($S.D. = 0.73$) วัสดุมีความทนทาน และวัสดุมีความเหมาะสมกับการใช้งาน ด้านความสวยงามพบว่า ความพึงพอใจในระดับมากที่สุด มีค่า ($\bar{x} = 4.62$) ($S.D. = 0.73$) ราคาสินค้ามีความเป็นเอกลักษณ์จดจำง่ายสื่อความหมายของตัวสินค้าได้อย่างชัดเจน และกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์สื่อถึงผลิตภัณฑ์ได้อย่างชัดเจน

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อการศึกษาหาแนวทางการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ เพื่อเสนอทางเลือกด้านการใช้วัสดุโครงสร้างบรรจุภัณฑ์พร้อมทั้งออกแบบกราฟิกที่ดึงเอาอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ที่มีแหล่งเพาะปลูกต้นกำเนิดในจังหวัดเชียงใหม่ มาใช้ในการออกแบบเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคและสร้างเป็นแม่แบบให้ทางกลุ่มได้นำไปประยุกต์ใช้ทั้งในรูปแบบการผลิตระบบอุตสาหกรรม (Mass) ในอนาคต และในรูปแบบ On demand สำหรับมียอดสั่งผลิตจำนวนน้อย ดังนี้

1. ตราสินค้าเป็นลักษณะรูปแบบภาพเวกเตอร์ลายเส้น ลงสีด้วยคอมพิวเตอร์ประกอบไปด้วยภาพวาดสตรอว์เบอร์รีวางทับซ้อนกันให้มีลักษณะเหมือนเป็นภูเขา เพื่อสื่อถึงแหล่งปลูกสตรอว์เบอร์รี ชื่อตราสินค้าใช้รูปแบบตัวอักษรเป็นลักษณะตัวเขียนแบบฟรีแฮนด์ เพื่อให้ตราสินค้าดูสนุกสนาน มีความรู้สึกเป็นมิตรต่อผู้บริโภค ใช้สีตามสีของวัตถุดิบคือสีของผลสตรอว์เบอร์รี ใช้โทนสีที่ชัดเจน สดใส ร่าเริง และจดจำง่าย

2. บรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย Individual Package นำเสนอแนวทางการเลือกใช้วัสดุบรรจุภัณฑ์ คือ ถุงลามิเนตประเภทที่ 2 เป็นถุงตั้งที่ใช้ลามิเนตประเภทที่ 2 (PET12/MPET12/LLDPE 60) ถุงทึบเห็นสีเงินของโออะลูมิเนียมที่เคลือบอยู่ที่ชั้นกลาง สามารถป้องกันไอน้ำและก๊าซออกซิเจนได้ดี ทำให้สามารถปกป้องและถนอมผลิตภัณฑ์ที่บรรจุอยู่ภายในได้ยาวนาน สะดวกต่อการหยิบจับ และพกพาผลิตภัณฑ์ และผลการวิจัยได้สอดคล้องกับคู่มือบรรจุภัณฑ์มาตรฐานสำหรับผู้ประกอบการอาหาร SME (Paklamjeak 2015A, 14) กล่าวว่าบรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วยที่ส่งผลต่ออายุการเก็บมากที่สุดจึงควรคำนึงและเลือกใช้วัสดุบรรจุภัณฑ์ ได้แก่ อายุการเก็บที่ต้องการ วิธีการบรรจุ ความสะดวกในการใช้ ความสวยงามเมื่ออยู่บนชั้นวางขาย ระบบในการขนส่งจำหน่าย พฤติกรรมของผู้บริโภค และตลาดเป้าหมาย สะดวกต่อการจัดหาวัตถุดิบ อีกทั้ง ราคาในการผลิตที่สามารถหาในท้องถิ่นได้ในราคา 6.5 บาทต่อ 1 ซอง หรือ 50 ใบต่อ 1 แพค ราคา 347 บาท เหมาะสมกับงบประมาณของผู้ผลิต กราฟิกบนซองพิมพ์ในรูปแบบฉลากสติ๊กเกอร์ PVC ติดด้านหน้า และด้านหลัง กราฟิกด้านหน้าฉลากสติ๊กเกอร์บรรจุภัณฑ์ประกอบไปด้วย ตราสินค้าของกลุ่ม ชื่อผลิตภัณฑ์ ชนิดของผลิตภัณฑ์ ปริมาณน้ำหนักที่บรรจุ และใช้รูปภาพสตรอว์เบอร์รีและรูปภาพส่วนผสมต่าง ๆ ของผลิตภัณฑ์เป็นภาพประกอบ กราฟิกด้านหลังฉลากสติ๊กเกอร์บรรจุภัณฑ์ ประกอบไปด้วย รายละเอียดส่วนผสมของผลิตภัณฑ์ รายละเอียดข้อมูลสินค้า ที่อยู่ผู้ผลิต และตราสินค้าของกลุ่ม ดังที่ สุรพงษ์ ประเสริฐศักดิ์ (Prasertsak 2009) ได้วิจัยเรื่อง “องค์ประกอบบรรจุภัณฑ์ที่ส่งผลให้สามารถเพิ่มมูลค่าสินค้า” กล่าวว่าปัจจัยที่สามารถส่งผลต่อความรู้สึกด้านราคาของสินค้า คือ สิ่งที่ทำให้ผู้บริโภคสามารถรับรู้ถึงความรู้สึกถูก-แพงของสินค้า และประเมินถึงราคาของสินค้าได้ด้วยตนเองจากจิตสำนึก รวมถึงประสบการณ์เก่า อันได้แก่ ตัวสินค้า ยี่ห้อสินค้า และองค์ประกอบบรรจุภัณฑ์ที่สามารถส่งผลให้สินค้าดูมีราคาสูง ได้แก่ เรขศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ คือ ตัวพิมพ์หรือตัวอักษร สี การจัดองค์ประกอบภาพประกอบและลดลายเชิงกราฟิก วัสดุ ความเรียบร้อยของการผลิตบรรจุภัณฑ์ ฯลฯ

3. บรรจุภัณฑ์รวมหน่วย Inner Package มี 2 รูปแบบ คือ บรรจุภัณฑ์รวมหน่วยกระปุก ออกแบบโครงสร้างให้มีลักษณะเป็นบรรจุภัณฑ์กล่องกระดาษแข็งพับ มีขนาด 26x9x17 เซนติเมตร และบรรจุภัณฑ์รวมหน่วยซอง ออกแบบโครงสร้างให้มีลักษณะเป็นบรรจุภัณฑ์กล่องกระดาษแข็งพับ มีขนาด 25.5x11.5x20 เซนติเมตร บรรจุภัณฑ์สามารถบรรจุผลิตภัณฑ์ได้ 6 ชิ้น โดยแต่ละชิ้นจะมีน้ำหนัก 200 กรัม วัสดุที่ใช้ในการขึ้นรูปเป็นกระดาษอาร์ตมัน 350 แกรม โครงสร้างสี่เหลี่ยมผืนผ้า ในลักษณะภาพคลี่ของบรรจุภัณฑ์มีลักษณะโครงสร้างเป็นกันขัด เพื่อสะดวกต่อการประกอบขึ้นรูปกล่อง สอดคล้องกับ จุฑามาศ เจริญพงษ์มาลา (Jaroenpongmal 2014, 33) ได้วิจัยเรื่อง “การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์สบู่วัสดุผสมสารสกัดมังคุด” โครงสร้างบรรจุภัณฑ์สบู่วัสดุผสมสารสกัดจากเปลือกมังคุดเป็นกล่องสี่เหลี่ยม สามารถจัดเรียงเพื่อจำหน่ายและการขนส่งทำได้ง่าย และอินทัย เพ็ชรสุวรรณ (Petchsuwan 2006) ได้วิจัยเรื่อง “การออกแบบบรรจุภัณฑ์ข้าวแต๋น ในโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์” ประสิทธิภาพของบรรจุภัณฑ์ ด้านอำนวยความสะดวกการออกแบบบรรจุภัณฑ์จะต้องสามารถผลิตได้ในระบบอุตสาหกรรม มีรูปทรงแบบเรขาคณิต สามารถจัดเรียงในลักษณะซ้อนกันได้สะดวก ในการขนส่งช่วยในการประหยัดพื้นที่ได้ดี บรรจุภัณฑ์เปิดรับประทานได้ง่ายใช้งานง่าย เช่น การเปิด ปิด การเก็บรักษาจัดจำหน่ายสินค้าได้ง่ายรวดเร็ว และระบบการพิมพ์ใช้ระบบออฟเซต 4 สี กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ มีการใช้สีสันทันทำให้สะดุดตา ตัวอักษรที่อ่านง่าย และภาพประกอบที่บ่งบอกถึงผลิตภัณฑ์สตอรี่บอร์ดรีแปรรูปว่ามีกรสชาติภายในกล่อง ด้านหน้าบรรจุภัณฑ์ประกอบไปด้วยตราสินค้าของกลุ่ม ชื่อผลิตภัณฑ์ ปริมาณน้ำหนักที่บรรจุ และใช้รูปภาพสตอรี่บอร์ดรีแปรรูปภาพส่วนผสมต่าง ๆ ของผลิตภัณฑ์เป็นภาพประกอบ กราฟิกด้านหลังบรรจุภัณฑ์ประกอบไปด้วยการแสดงรายละเอียดข้อมูลสินค้าที่อยู่ผู้ผลิตและตราสินค้าของกลุ่ม

ข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์สตอรี่บอร์ดรีแปรรูป ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

- (1) ศึกษาถึงกลุ่มผู้บริโภคเพิ่มขึ้น เพื่อเพิ่มแนวช่องทางการจัดจำหน่ายให้เป็นไปตามความต้องการในการใช้งาน และปริมาณที่ผู้บริโภคต้องการ เช่น ถูใหญ่ ถูเล็ก กล่องขนส่ง
- (2) มุ่งเน้นศึกษาถึงโครงสร้างตัวบรรจุภัณฑ์ชั้นใน ให้ตรงต่อการใช้งานและเกิดประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับสตอรี่บอร์ดรีแปรรูป ให้มีโอกาสขยายช่องทางการตลาดต่อไป

2. ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

- (1) ผลงานวิจัยในครั้งนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ได้จริงกับสินค้าจากการเปลี่ยนวัสดุ เพื่อให้สินค้ามีบรรจุภัณฑ์ที่มีมาตรฐาน เป็นที่ยอมรับและตรงตามความต้องการที่แท้จริงของผู้ซื้อมากยิ่งขึ้น
- (2) ผู้สนใจสามารถนำรูปแบบในการศึกษาครั้งนี้ไปใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับสตอรี่บอร์ดรีแปรรูป หรือสินค้าใกล้เคียง เช่น ลำโพงพกพา ลิ้นจี่อบแห้ง หรือผลิตภัณฑ์อื่นที่อยู่ในกลุ่มแม่บ้าน เกษตรกรช่างเย็บ

References

- Chaiyadej, P. Interviewed by Pomgulasit, S. Mae Baan Ka-Set-Ta-Korn of Chang Kian Group, Chiang Mai Province, April 04, 2019.
- Chatotong, P. “Kānchai Phung Phasom Kēsōnsatrōbōērī Phūa Phōm Khunnaphāp Læ Phonphalit. [Increasing quality and yield of strawberry by bee pollination].” Research report, Science and Technology Research Institute, Chiang Mai University, 2010.
- Jaroenpongmla, J. “Kān‘ōkbāep Læ Phatthanā Bančhuphan Sabū Phasom Sānsakat Mangkhut. [The Design and Development of Packaging for Mixing Mangos Teen Extract Soap].” Research report, Rajamagala University of Technology Thanyaburi, 2014.
- Khongcharenkiat, P. *Bančhuphan ‘āhān*. [Food Packaging]. Bangkok: E Hing, 2006.
- Paklamjeak, M. *Bančhuphan ‘āhān Samrap SMEs*. [Food packaging for SME]. Bangkok: Chindasarn, 2015A.
- _____. *Rōprū Bančhuphan*. [Knowing packaging]. Bangkok: Chindasarn, 2015B.
- Petchsuwan, A. “Kān‘ōkbāep Bančhuphan Samrap Khāotāen Nai Khrōngkān Nung Tambon Nung Phalittaphan. [A Design for Khao Taen Packaging under One Tambon One Product Project].” Research report, Srinakharinwirot University, 2006.
- Prasertsak, S. “Ongprakōp Bančhuphan Thī Song Phon Hai Sāmāt Phōm Mūnlakhā Sin Khā. [Packaging elements that effect price value].” Research report, Silpakorn University, 2009.
- Tinnabutr, P. *Kān ‘ōkbāep bančhuphan*. [Packaging Design]. Bangkok: Odeon Store, 1988.
- Waijittragum, P. “Kānsāng ‘attalak Sinkhā Hai Kap Phalittaphan Hālān Nai Prathēt Thai. [Brand Identity Creation for Thai Halal Products].” *Art and Architecture Journal Naresuan University* 7, no. 1 (January/June 2016): 95-107.

ความสัมพันธ์ระหว่างโรคศิลปะกับโลกศิลปะ

received 13 OCT 2020 revised 16 FEB 2020 accepted 18 FEB 2020

อติยศ สรรคบุรณรักษ์

อาจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสานมิตร

บทคัดย่อ

ศิลปะเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับมนุษย์มาช้านาน ตั้งแต่อดีตกาลมนุษย์ถ้าเริ่มที่จะวาดผนังถ้ำเป็นรูปสัตว์หรือเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันตามที่พบเห็นจากธรรมชาติหรือเป็นศิลปะที่ใช้เพื่อบูชาทางศาสนา ตั้งแต่นั้นศิลปะก็กลายเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงไปกับธรรมชาติของโลกใบนี้ ทุกสิ่งที่รายล้อมอยู่รอบตัวเรา ทั้งยังกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตตั้งแต่เกิดจนตาย แนวคิดเรื่องการใช้ศิลปะเข้ามาเพื่อช่วยในการบำบัดจึงเกิดขึ้น แต่แท้ที่จริงแล้วศิลปะได้เข้ามามีบทบาทในการบำบัดรักษามนุษย์นั้นมีมาตั้งแต่สมัยก่อนยุคศิลปวิทยา (เรอเนซองส์) และ 2,300 ปีก่อนคริสต์ศักราช ได้มีการจดบันทึกการรักษาทางการแพทย์แล้ว ซึ่งก็คือ “หวงตี้เนยจิง” (皇帝内经) ตำราแพทย์เล่มแรกของโลก ในวงการแพทย์อาศัยศิลปะเพื่อเป็นแนวขยายให้แพทย์สามารถเข้าใจระบบร่างกายของมนุษย์ได้ง่ายขึ้น และสามารถหาวิธีการในการบำบัดรักษาต่อไป เช่นเดียวกับ “ศิลปิน” คือ ผู้ที่ใช้ศิลปะในการถ่ายทอดความคิดและความรู้สึก ศิลปะจึงเปรียบเสมือน “ยา” ในการบำบัดรักษาจิตใจ ศิลปะมีบทบาทในการแพทย์และบทบาทต่อศิลปิน บทความนี้ต้องการนำเสนอความสัมพันธ์ของศิลปะกับวงการแพทย์ที่มีมาช้านาน ซึ่งแพทย์ต้องอาศัยศิลปะในการสร้างแบบจำลองเพื่อเข้าใจโครงสร้างทั้งหมดของมนุษย์ในการบำบัดรักษาทางร่างกายและศิลปินก็ต้องอาศัยศิลปะในการสื่อความรู้สึกนึกคิดและภาวะทางจิตใจเช่นกัน

คำสำคัญ: ความสัมพันธ์, โรคศิลปะ, โลกศิลปิน

Relationship Between Healing Arts and A World of Artist

Atiyot Sankaburanurak, Ph.D.

Lecturer, Major of Art Education,
Faculty of Fine and Applied Art,
Srinakharinwirot University, Prasarnmit Campus

Abstract

Art has long been paired with human beings. In the pre-historical time, cavemen began to draw the cave walls using their imaginations of animals or stories, which in everyday life, can still be seen in some natural places or in religious worships. Since then, art has become connected with the nature of this world, everything that surrounds us. It has also become a part of life from birth to death. There is an idea of using art to help in the healing process. In fact, art has played a role in the healing of humans since before the Renaissance period onwards. In addition, in 2,300 BC, there has been a medical treatment record. That medical record is “Huangdi Nei Jing” (黄帝内经), the world’s first medical textbook. In medicine, art is used as a magnifying glass to make it easier for doctors to understand human body systems, and to find a method for further treatment, like “artists” who use art to convey ideas and feelings. Art is like “medicine” for healing the mind. Art plays roles in medicine and towards the artist. This article aims to present the relationship between art and medicine that has existed for a long period of time. Physicians rely on the art of modeling to understand the whole structure of the human body for physical therapy and artists have to rely on the art for communicating their feelings and mental stages as well.

Keywords: Relationship, Healing Arts, A World of Artist

บทนำ

“การสร้างงานศิลปะทุกอย่างทุกประเภท นอกจากจะต้องใช้ความฝึกหัดชัดเจนในทางปฏิบัติ ประกอบกับวิธีการที่ดีอย่างเหมาะสมแล้ว ศิลปินจำต้องมีความจริงใจและความบริสุทธิ์ใจในงานที่ทำด้วย จึงจะได้ผลงานที่มีค่าควรแก่การยอมรับนับถือ (Prachachat 2020, online)”

คำว่า ศิลปะ มาจากภาษาสันสกฤต หมายถึง การแสดงออกให้ผู้อื่นเห็นความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานที่นิยมว่าเป็นความงาม ความประณีต และความมีชั้นเชิงเหนือคนทั่วไป ศิลปะอาจแสดงออกด้วยการผลิตหรือการกระทำด้วยมือ อย่างการวาดภาพ การปั้น และการแกะสลัก ผลงานที่ใช้ความสามารถส่วนตัวเป็นพิเศษในการใช้ร่างกายและน้ำเสียง อย่างการฟ้อนรำ การร้องเพลง หรือผลงานที่ใช้ความคิด อย่างการแต่งเพลง การแต่งนวนิยาย และการแต่งบทละคร (Office of the Royal Society 2020, online) และผู้ประกอบศิลปะเรียก “ศิลปิน” ท่านว่าไว้คือ [สินละ] น. หรือผู้มีความสามารถแสดงออกซึ่งคุณสมบัติทางศิลปะ

เมื่อกล่าวถึงศิลปะ ประโยคที่หลายคนคุ้นเคยคือ “Ars longa, Vita brevis” สุภาษิตละตินประโยคที่เรา มักจะคุ้นเคยกับคำแปลที่ว่า “ศิลปะยาว ชีวิตสั้น” นั้น ไมเคิล ไรท์ (พ.ศ. 2483 - 2552) ได้เคยเขียนถึงเรื่องนี้ไว้ในบทความชื่อว่า “ART คือวิชา Ars longa, Vita brevis ‘วิชา (แพทย์) ยาว ชีวิต (คน) สั้น’ ” (Sinlapa watthanatham 2020, online) ต่อมาในสมัยกรีก - โรมัน คำว่า Art จะเริ่มขยายความหมายจาก “การช่าง ปะติปะต่อ” มาเป็น “วิชา” สุภาษิตละติน “Ars longa, Vita brevis” ที่มักแปลว่า “ศิลปะยาว, ชีวิตสั้น” นั้น ที่จริงเป็นคำสอนของแพทย์กรีกชื่อ ฮิปพอกเรติส (Hippocrates) (ก่อนคริสต์ศตวรรษ 460 - 357) หมายความว่า “วิชา (แพทย์) ยาว เทียบกับชีวิตสั้นของคน” แต่ในความเป็นจริง คำว่า Ars ในภาษาละติน ในเวลานี้ไม่ได้หมายถึงเพียงแค่ ศิลปะ อย่างที่เราเข้าใจกันเพียงอย่างเดียว แต่ยังหมายถึง ทักษะ กลวิธี ความรู้ หนทาง และอื่น ๆ อีกมากมาย หากเราตั้งคำถามและค้นหาคำตอบลงไปในศิลปะ (ARS) เราจะเข้าใจว่ามันเกี่ยวข้องกับทุกอย่างโดยแท้จริง เมื่อศิลปินใช้ศิลปะของเขาในการประกอบวิชาชีพที่เป็นศิลปะ ดังนั้นแพทย์ก็คือ “ศิลปิน” ที่ประกอบวิชาชีพการแพทย์ที่เป็น “ศิลปะ” นั่นเอง ศิลปะได้รับการยกย่องจากสังคมส่วนใหญ่ด้วยเหตุผลหลายประการ จากมุมมองด้านการรักษาและสุขภาพได้รับการให้ความสำคัญเพื่อวัตถุประสงค์ในการรักษาโรคเป็นหลัก ต่อจากนั้นประโยชน์ของศิลปะในการวิจัยด้านสุขภาพจึงปรากฏชัดเจนมากขึ้น แม้ว่าศิลปะจะถูกใช้เป็นวิธีการวิจัยในสาขาวิชาอื่น ๆ แต่การใช้ประโยชน์ในด้านสุขภาพนั้นมีมากขึ้นในปัจจุบัน ไม่มีความเข้าใจที่ชัดเจนเกี่ยวกับชนิดของศิลปะหรือวิธีการที่ใช้ศิลปะเป็นวิธีการวิจัย จึงได้มีการทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบเพื่อเติมเต็มช่องว่างความรู้ี้ มีการดำเนินการตรวจสอบเพื่อพิจารณาว่าอะไรเป็นวิธีการที่ใช้ศิลปะในการวิจัยด้านสุขภาพและวิธีการเหล่านี้ถูกนำมาใช้อย่างไร มีการค้นหาคำถามข้อมูลโดยใช้คำหลากหลายผสมกัน การศึกษาวิจัยจำนวน 30 เรื่องตรงตามเกณฑ์ ด้านทัศนศิลป์เป็นสิ่งที่พบเห็นได้บ่อยที่สุด รองลงมาคือ ศิลปะการแสดงและศิลปะวรรณกรรม วัตถุประสงค์ของการใช้ศิลปะในการวิจัยด้านการรักษาและสุขภาพส่วนใหญ่เพื่อการผลิตความรู้และการแปลความรู้เป็นเทคนิคที่มีประโยชน์แม้ว่าจะมีอยู่ในระดับจำกัดก็ตาม (Fraser 2011)



ภาพที่ 1 Mural at the Old Town Hall (Göttingen), Germany.

(source: Wikipedia 2020A, online)

ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับการแพทย์

ศิลปะมีพลังในการจุดไฟในใจเราและเปลี่ยนความคิดของเรา ศิลปะเผยให้เห็นความงาม ความกลัวการเปลี่ยนแปลงเคมีในสมองของเราและสร้างแรงบันดาลใจในการรับรู้ทางจิตวิญญาณ ศิลปะเป็นกุญแจสำคัญในการรักษาและงานศิลปะสามารถเชื่อมต่อไปยังจุดมุ่งหมายที่สูงขึ้น

จากที่ได้กล่าวถึง “หวงตี้เนยจิง” ไว้ในเบื้องต้นนั้น มีงานวิจัยที่กล่าวถึงตำราการแพทย์เล่มนี้ว่า ได้มีการถ่ายทอดความรู้ทางทฤษฎีที่นำศิลปะการประพันธ์และศิลปะด้านทัศนศิลป์เข้ามาใช้ ซึ่งมีส่วนช่วยในการทำความเข้าใจกับเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น โดย Peng Jiangling (Peng Jiangling 2020, online) ได้ทำการศึกษาพบว่า “หวงตี้เนยจิง” (黄帝内经) เป็นหนังสือเกี่ยวกับการแพทย์แผนจีน แต่ทฤษฎีและเทคนิคทางการแพทย์ที่อธิบายไว้ในหนังสือเล่มนี้ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกภาพประกอบนั้นมีความสมจริง เข้าใจง่ายและเมื่อได้วิเคราะห์ศิลปะการแสดงออกทางภาษาแล้ว จะเห็นว่าหนังสือเล่มนี้ นอกจากลักษณะทางการแพทย์แล้วความงดงามทางศิลปะของการแสดงออกทางภาษายังเป็นอีกหนึ่งเหตุผลสำคัญที่ทำให้กลายเป็นผลงานชิ้นเอก กวีวิเคราะห์จากมุมมองของวาทศิลป์ การประยุกต์ใช้วาทศิลป์ที่คล่องจองจำนวนมาก ทำให้ประโยคมีความสวยงามซึ่งช่วยเพิ่มความน่าสนใจของภาษา การประยุกต์ใช้คำสัมผัสคู่ขนาน มีความกลมกลืน เรียบง่ายและราบรื่น การประยุกต์ใช้วาทศิลป์แบบคู่ขนานทำให้ประโยค “เป็นระเบียบเรียบร้อย” สามารถทำให้อ่านประหลาดใจกับศิลปะการสร้างภาษาของผู้เขียน ในยุคที่ศิลปะยังไม่สามารถทำหน้าที่ในการถ่ายทอดออกมาเป็นภาพประกอบที่สมบูรณ์แบบได้การใช้ภาษา สำนวนที่เข้าใจง่ายก็ถือว่าเป็นการใช้วาทศิลป์ที่จะช่วยส่งเสริมให้การรักษาทางการแพทย์ประสบความสำเร็จยิ่งขึ้นเช่นกัน

นอกจาก “หวงตี้เน่ยจิง”(黄帝内经) แล้ว ต่อมาในช่วง 1,600 ปีก่อนคริสต์ศักราช ชาวอียิปต์เป็นชนชาติแรก ๆ ที่สนใจระบบร่างกายมนุษย์หรือ “กายวิภาค” (Anatomy) จากวิธีการรักษาศพที่เรียกว่า มัมมี่ ซึ่งจะต้องผ่าเอาอวัยวะภายในออกมา การแพทย์ของอียิปต์จึงได้ถูกบันทึกไว้ มีการบันทึกเกี่ยวกับโรคภัยไข้เจ็บและการรักษา มีการค้นพบภาพตามผนังและหลุมศพ ถือได้ว่าก่อให้เกิดการศึกษาการแพทย์ต่อ ๆ มาในกรีก โรมัน และยุคกลางจวบจนปัจจุบัน (LIEMG 2020, online)

“Ars longa, Vita brevis” สุภาษิตละตินประโยคนี้ เป็นคำขึ้นต้นในตำราที่มีชื่อว่า “Aphorism” ผู้เรียบเรียงคือ ฮิปพอกراطีส [Hippocrates] แพทย์ชาวกรีกโบราณ ผู้ได้รับการยกย่องว่าเป็น “ผู้ให้กำเนิดวิชาแพทย์” หรือ “บิดาแห่งการแพทย์ตะวันตก” (The Father of Medicine) เนื่องจากเป็นแพทย์คนแรกที่ได้ศึกษา ค้นคว้า นำวิธีการรักษาโรคแบบใหม่มาเผยแพร่ และมาใช้กับคนไข้ที่มารับการรักษาจากเขา โดยได้นำวิธีการรักษาแบบใหม่มาใช้แทน คือ วินิจฉัยถึงสาเหตุที่ทำให้เกิดโรคก่อนแล้วจึงทำการรักษา ซึ่งเป็นวิธีที่ใช้กันมาจนทุกวันนี้ (Hfocus 2020, online) ท่ามกลางความหลากหลายของชาติพันธุ์แห่งมวลมนุษยชาติ ความแตกต่างของผิวสี ความเชื่อ ภาษา ศาสนา วัฒนธรรม และอื่น ๆ อีกมากมาย และสิ่งที่ทุกคนล้วนหลีกเลี่ยงไม่ได้คือ การเจ็บไข้ได้ป่วยและความตาย นั่นก็คือชีวิตที่ไม่ยืนยาว การสร้างสรรค์งานศิลปะของมนุษยชาติจากอดีตจวบจนปัจจุบันนั้น ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะ (ศิลปิน) ล้วนแต่มีจุดมุ่งหมายแตกต่างกันในอุดมคติความเชื่อตามเหตุและปัจจัย เช่น เพื่อประแท้งชีวิตตนเอง ครอบครัวและกระทำเพื่อสาธารณชน สังคม และมวลมนุษยชาติ หนึ่งในความสำคัญดังกล่าวคือ การสร้างสรรค์งานศิลปะในสมัยเรอเนซองส์ ศิลปินต้องใช้ข้อมูลจากการผ่าตัดจากศพของมนุษย์ แม้เป็นสิ่งต้องห้ามและเสี่ยงต่อชีวิตที่จะต้องถูกลงโทษถึงขั้นประหารชีวิตก็ตาม ศิลปินได้พยายามด้วยความกล้าหาญจนเป็นที่ยอมรับ จึงได้ปรากฏเป็นสื่อการเรียนการสอน ประวัติศาสตร์เหตุการณ์ที่เกี่ยวกับทางการแพทย์ที่สำคัญในช่วงเวลานั้นและหุ่นจำลองทางการแพทย์เพื่อเป็นสื่อสำหรับการเรียนการสอนให้นักเรียนแพทย์ (Hualmanop 2019, 10) กระบวนการทางศิลปะ จึงช่วยเอื้อประโยชน์ต่อการศึกษาวงการแพทย์และสร้างสรรค์เป็นสื่อการเรียนการสอน หุ่นจำลองทางการแพทย์ของมนุษย์ได้

การศึกษาเกี่ยวกับระบบร่างกายมนุษย์ วิธีการที่ดีที่สุดคือ การฝึกฝนชำแหละมนุษย์เท่านั้น ในยุคกลางคำว่า “กายวิภาคศาสตร์” หมายถึง การสอนแบบฝึกหัดโดยอาศัยการผ่าร่างกายมนุษย์ ในซาเลอโน (Salerno) ในช่วงต้นศตวรรษที่ 12 มีการนำสัตว์มาใช้ทดลองคือ หมู ซึ่งคาดว่าน่าจะมีอวัยวะภายในคล้ายคลึงกับร่างกายมนุษย์ แต่การชำแหละศพมนุษย์เริ่มต้นจริงในช่วงปลายศตวรรษที่ 13 ในยุโรปการผ่าศพมนุษย์เริ่มขึ้นจากการชันสูตรพลิกศพตามกฎหมาย จากนั้นจึงใช้เป็นวิธีสำหรับการเรียนการสอนทางกายวิภาคและศัลยกรรม ในเวลาต่อมาจึงได้มีการจัดทำคู่มือเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนทางการแพทย์ เช่น Mondino’s Anatomia ซึ่งถูกเรียบเรียงขึ้นในปี ค.ศ.1316 สำหรับนักศึกษาแพทย์มหาวิทยาลัยโบโลญญา และมีการตีพิมพ์ในช่วงศตวรรษที่ 15 โดยนักวิชาการทางการแพทย์ เช่น Jacopo Berengario da Carpi, Johann Dryabder และ Charles Estienne ได้เขียนบทความที่สำคัญเกี่ยวกับกายวิภาคของมนุษย์ คู่มือกายวิภาคเหล่านี้ยังมีแผนภาพและภาพประกอบที่มี

การพรรณนาร่างกายมนุษย์ในลักษณะแผนผังเพื่อช่วยในการท่องจำแผนผังนี้เรียกว่า “อนุกรมห้าร่าง” ซึ่งแสดงหลอดเลือดแดง เส้นเลือด กล้ามเนื้อ เส้นประสาท และกระดูก ซึ่งเราสามารถพบเอกสารลักษณะนี้ได้ในช่วงตอนต้นของศตวรรษที่ 15 เท่านั้น ที่เริ่มมีการแสดงกายวิภาคของมนุษย์ที่เสมือนจริงมากขึ้น (University of Michigan 2020, online)



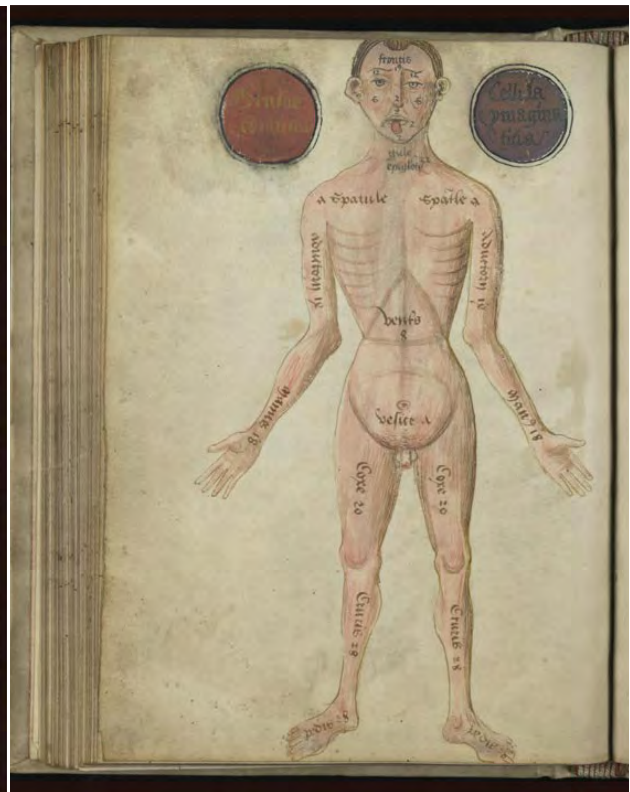
ภาพที่ 2 Joannen Schott, 1517. Wendelin Hock (fl. 1513 – 1535)
(source: Regents of the University of Michigan 2020, online)



ภาพที่ 3 Courtesy of

the BayerischeStaatsbibliothek, Munich

(source: Regents of the University of Michigan
2020, online)



ภาพที่ 4 Courtesy of the Wellcome Institute Library,

London

(source: Regents of the University of Michigan
2020, online)

การแพทย์ยุคกลาง ผลงานทางการแพทย์ของกรีกกลายเป็นที่รู้จักกันดีในตะวันตก ผ่านการแปลภาษาละติน ซึ่งส่วนใหญ่ดำเนินการในช่วงศตวรรษที่ 11 - 12 ไม่เพียงแต่นงานเขียนของฮิปโปคราทีส (Hippocrates) และ Galenic เท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงสารานุกรมทางการแพทย์ของ Rhazes, Haly Abbas และ Avicenna การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมตะวันตกสมัยศตวรรษที่ 12 การเพิ่มขึ้นของประชากร การเติบโตทางเศรษฐกิจ และการขยายตัวของเมือง สนับสนุนให้มีการสร้างศูนย์การศึกษาทางโลกรวมถึงการสอนวิชาการแพทย์ ทางตอนใต้ของอิตาลี ซาเลร์โนเป็นศูนย์กลางทางการแพทย์ที่มีชื่อเสียงมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 10

ต่อมาในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา (เรอเนซองส์) Vesalius นักกายวิภาคและแพทย์ ได้แสดงภาพกายวิภาคกลาง โรงละครของมหาวิทยาลัยปาตัว เขากำลังผ่าร่างกายของผู้หญิง โดยบอกให้ผู้อ่านทราบว่าทุกอย่างมาจากจาก ค้นคว้าของเขาเอง ในอดีตแพทย์นั่งอยู่บนเก้าอี้สูงตระหง่านสอนกายวิภาคจากหนังสือ ขณะที่ศิษย์แพทย์ทำการชันสูตรศพ ด้วยความก้าวหน้าทางการแพทย์ ทำให้เปิดประตูสู่การเขียนผลงานขึ้นเอง คือ หนังสือกายวิภาคหัวใจ และหลอดเลือดในสัตว์ ของวิลเลียมฮาร์วีย์ (University of Michigan 2020, online)



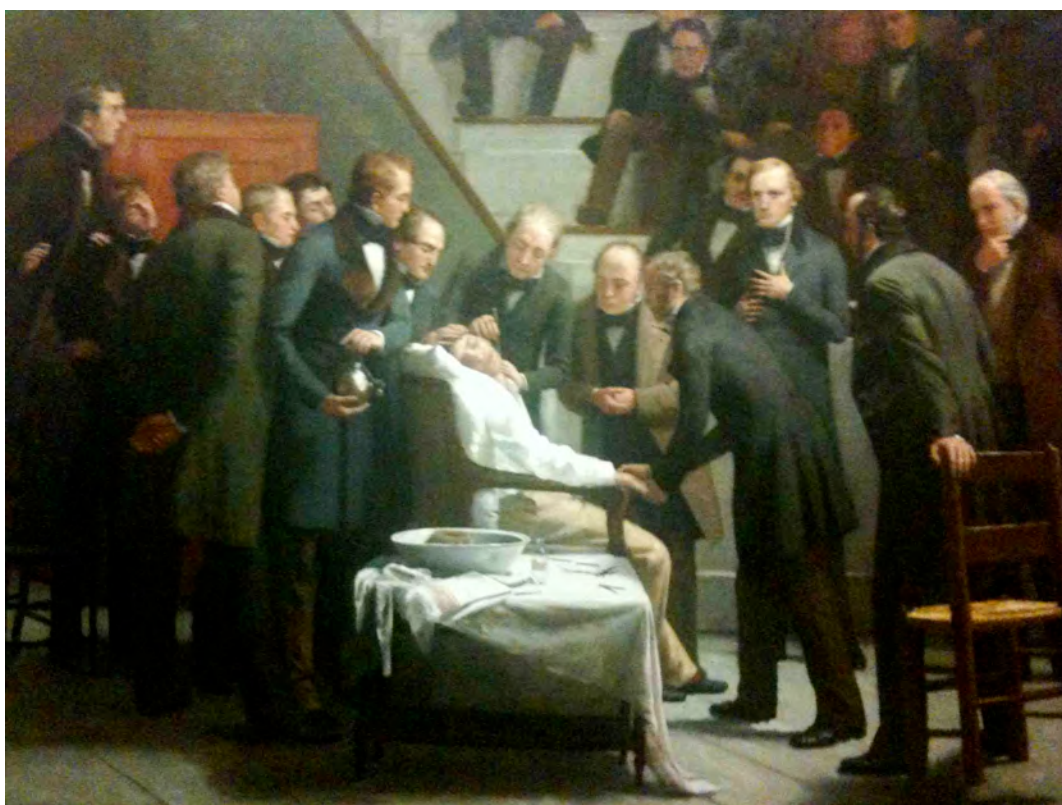
ภาพที่ 5 Andreas Vesalius ‘De humani corporis fabrica libri septem. 1543. Basel.

(source: Regents of the University of Michigan 2020, online)

เมื่อกล่าวถึงศิลปะกับวงการแพทย์คงต้องกล่าวถึงสมัยเรอเนซองส์และหลังเรอเนซองส์ (ศตวรรษที่ 15 - 19) คำว่า “เรอเนซองส์” หมายถึง การเกิดใหม่ หรือ “ยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ” เป็นการระลึกถึงศิลปะกรีกและโรมันในอดีตซึ่งเคยรุ่งเรืองให้กลับมาอีก ศิลปะเรอเนซองส์ไม่ใช่การลอกเลียนแบบจากอดีต แต่เป็นการเน้นความสำคัญของลักษณะเฉพาะบุคคล มีความสนใจลักษณะภายนอกของมนุษย์และธรรมชาติ ก่อให้เกิดความกระตือรือร้นในการค้นหาความรู้ทางวิทยาศาสตร์และวิทยาการแขนงต่าง ๆ ซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็น “สมัยฟื้นฟูศิลปวิทยา” โดยมีรากฐานมาจากประเทศอิตาลี และแผ่ขยายไปยังดินแดนต่าง ๆ ในยุโรป ต่อมาเมื่อชาติต่าง ๆ ในยุโรปหันมาสนใจศิลปวัฒนธรรมเรอเนซองส์ จึงนำรูปแบบและความคิดไปเผยแพร่ในประเทศของตน ทำให้คำว่า เรอเนซองส์แพร่หลายออกไป เช่น ในประเทศฝรั่งเศสก็จะเรียกสมัยนั้นว่า เรอเนซองส์ฝรั่งเศส หรือเมื่อนำไปใช้ในประเทศอังกฤษก็เรียก เรอเนซองส์อังกฤษ เป็นต้น ทั้งนี้ ต้องยอมรับว่าพื้นเพดั้งเดิมของเรอเนซองส์เกิดขึ้นที่อิตาลี ก่อนประเทศอื่นใด (Soonphongsri 2008) ส่วนด้านงานจิตรกรรมและประติมากรรมในสมัยเรอเนซองส์ ศิลปินสร้างสรรค์ในรูปความงามตามธรรมชาติ และความงามที่เป็นศิลปะแบบคลาสสิกที่เจริญสูงสุด ซึ่งพัฒนาแบบใหม่จากศิลปะกรีกและโรมัน ความสำคัญของศิลปะสมัยเรอเนซองส์ มีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์ศิลปะเกือบทุกสาขา โดยเฉพาะเทคนิคการเขียนภาพ การใช้องค์ประกอบทางศิลปะ (Composition) หลักกายวิภาค (Anatomy) การเขียนภาพทัศนียวิทยา (Perspective Drawing) การแสดงออกทางศิลปะมีความสำคัญในการพัฒนาชีวิต

สังคม ศาสนาและวัฒนธรรม จัดองค์ประกอบภาพให้มีความงาม มีความเป็นมิติ มีความสัมพันธ์กับการมองเห็น ใช้เทคนิคการเน้นแสงเงาให้เกิดดุลยภาพ มีระยะตื้นลึก ตัดกัน และความกลมกลืน เป็นยุคสมัยที่ศิลปินมุ่งเน้นการสร้างงานศิลปะทางกายวิภาคศาสตร์เป็นหลัก

ดังที่ สมพจน์ หวลมานพ (Hualmanop 2019) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง อิทธิพลทางศิลปะสมัยเรอเนาของส์และหลังเรอเนาของส์ (ศตวรรษที่ 15 - 19) ในการสร้างสรรค์สื่อการเรียนการสอน หุ่นจำลองทางการแพทย์ของมนุษย์ พบว่า ผลงานศิลปะจำนวน 33 ชิ้นที่เขาทำการศึกษา ได้แสดงถึงการศึกษากายวิภาคศาสตร์ในรายละเอียดของอวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายทั้งภายนอกและภายในของมนุษย์และเหตุการณ์สำคัญทางการแพทย์ด้วยเทคนิคกระบวนการทางศิลปะ ที่ผสมผสานวัสดุที่มีความคงทนและสวยงามเหมือนธรรมชาติที่เกิดจากทักษะความสามารถของศิลปินและความสัมพันธ์กับสาขาวิชาทางการแพทย์ ผลงานทางศิลปะได้ปรากฏองค์ความรู้ทางกายวิภาคศาสตร์เป็นหลักตามหลักทัศนธาตุทางศิลปะ ผ่านงานจิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบแคนวาส งานวาดเส้น งานประติมากรรมที่เสมือนความเป็นจริงทางธรรมชาติ และเป็นต้นแบบของการเรียนการสอนวิชาทางศิลปะแบบหลักวิชา (Academic) ที่แพร่หลายไปทั่วทุกมุมโลกจนถึงปัจจุบัน และมีบทบาทที่สำคัญยิ่งต่อการเรียนการสอนทางการแพทย์จากการสร้างสรรค์งานศิลปะ (สื่อการเรียนการสอน หุ่นจำลองทางการแพทย์) ที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องมา 4 - 5 ศตวรรษ ด้วยกระบวนการทางศิลปศึกษา แนวคิด ความเป็นมา สื่อทัศนธาตุ กลวิธีและเทคโนโลยี การสร้างสรรค์ คุณประโยชน์ต่อการเรียนการสอน คุณค่าทางความงาม ที่มีความสำคัญต่อการเรียนการสอนในสาขาการแพทย์และวิทยาศาสตร์สุขภาพฯ งานศิลปะสมัยเรอเนาของส์และหลังเรอเนาของส์ (ศตวรรษที่ 15 - 19) ที่ปรากฏเป็นสื่อการเรียนการสอนทางการแพทย์หุ่นจำลองทางการแพทย์ของมนุษย์ที่รวบรวมในการวิจัยครั้งนี้พบว่า Anatomy (กายวิภาคศาสตร์) มีบทบาทความสำคัญและคุณูปการที่เชื่อมโยงและสัมพันธ์กับสาขาทางการแพทย์อื่น ๆ ดังเช่น การศึกษากระดูก กล้ามเนื้อ การแสดงรายละเอียดส่วนต่าง ๆ ของร่างกายทั้งภายในและภายนอกร่างกาย การตั้งครรภ์ - การเกิด Obstetrics and Gynecology (สูติศาสตร์ - นรีเวชวิทยา) หู Otolaryngology (โสต ศอ นาสิกวิทยา) ตา Ophthalmology (จักษุวิทยา) การผ่าตัด Surgery (ศัลยกรรม) การบันทึกเหตุการณ์ครั้งสำคัญทางการแพทย์เช่น “กายวิภาคของน้ำเหลือง” (lymphatic anatomy) และปฏิบัติการทางคลินิก การสาธิต การวางยาสลบ (EtherDay) ที่ประสบความสำเร็จครั้งแรก Anesthesiology (วิสัญญีวิทยา) จากความสัมพันธ์ดังกล่าว งานศิลปะสามารถบูรณาการกับสาขาทางการแพทย์เพื่อให้เกิดคุณประโยชน์ในการบันทึกวิวัฒนาการทางการแพทย์ที่มีหลักฐานปรากฏนับแต่นั้นเป็นต้นมา



ภาพที่ 6 Robert C. Hinckley. First Operation Under Ether.1893, Francis A. Countway Library of Medicine, Harvard Medical School.
(source: Lindahall 2020, online)



ภาพที่ 7 Nicolaes Tulp Rembrandt, The Anatomy Lesson of Dr. Tulp.1632, Mauritshuis, The Hague.
(source: Wikipedia 2020B, online)



ภาพที่ 8 Nicolaes Elias Pickenoy, The Anatomy Lesson. 1619,
Amsterdams Historical Museum TBC.

(source: Wikimedia Commons 2020A, online)

สามารถกล่าวได้ว่าศิลปินในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาของอิตาลีต้องรับหน้าที่นักกายวิภาคศาสตร์ด้วยความจำเป็น และพวกเขายพยายามปรับแต่งภาพประติมากรรมของมนุษย์ที่เหมือนจริงมากขึ้น จนถึงประมาณช่วงปี 1500 – 1510 จากการสำรวจ ตรวจสอบของศิลปินมีมากกว่าความรู้เกี่ยวกับกายวิภาคศาสตร์ที่สอนในมหาวิทยาลัย โอกาสในการผ่ากายวิภาคโดยตรงถูกจำกัดอย่างมากในช่วงยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา ศิลปินจอร์จิโอ วาซารี (Giorgio Vasari) กล่าวว่าศิลปินที่เป็นทั้งประติมากร จิตรกร และช่างภาพพิมพ์ชาวฟลอเรนซ์ผู้ยิ่งใหญ่ อันโตนิโอ โปลโลอุโอโล (Pollaiuolo 1432 – 1498) เป็น “ปรมาจารย์คนแรกที่ถลกหนังร่างกายมนุษย์จำนวนมาก เพื่อตรวจสอบกล้ามเนื้อและทำความเข้าใจภาพเปลือยที่ทันสมัย” (Bambach 2020) ไม่ว่าจะเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านตัวอักษร โดยการประพันธ์เป็นบทอ่านที่ทำให้เกิดความสละสลวยอย่าง “หวงตี้เนย์จิง” (黄帝内经) หรือแม้แต่การแพทย์ในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการที่อาศัยความสามารถของศิลปินในการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับการรักษาผ่านผลงานศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ จึงมีอาจจะปฏิเสธได้ว่าศิลปินได้เข้ามามีส่วนช่วยในการพัฒนากระบวนการรักษาทางการแพทย์อย่างแท้จริงและมีมาช้านานแล้ว

สำหรับในประเทศไทย ในส่วนของการเรียนการสอนวิชาพื้นฐานทางการแพทย์ที่สำคัญสาขาหนึ่งก็คือ การศึกษาวิชากายวิภาคศาสตร์ ซึ่งศาสตราจารย์แพทย์หญิงณอมฤติ ภูมิภักดิ์ อดีตหัวหน้าภาควิชากายวิภาคศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาลได้กล่าวว่า การศึกษากายวิภาคศาสตร์ตามแผนปัจจุบันเริ่มมีมาตั้งแต่ตั้งโรงเรียน

แพทย์ในปี พ.ศ. 2432 (รุ่นที่ 1) แต่การสอนในสมัยนั้นยังไม่มีวิชาผ่าและ ใช้แต่เพียงรูปภาพ พ.ศ. 2434 ได้สอนโดยใช้รูปปั้นจำลอง อาจารย์ผู้สอน คือ พระอาจารย์วชิร จนถึง พ.ศ. 2439 จึงเริ่มสอนโดยผ่าและจากศพสด (Phumphak 1976, 9) ในเวลาต่อมาสื่อการสอนทางกายวิภาคศาสตร์ที่มีบทบาทในการเรียนการสอนทางการแพทย์ที่สำคัญของศาสตราจารย์ อี.ดี.คองดอน (Prof.E.D.Congdon) ผู้วางรากฐานการศึกษากายวิภาคศาสตร์ในประเทศไทย คือ ผลงานในการแสดงนิทรรศการที่จัดขึ้นในการประชุมเมืองร้อน ครั้งที่ 8 พ.ศ. 2473 ท่านได้ร่วมมือกับอาจารย์และนักศึกษาผ่าและส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย แล้วระบายสีของส่วนประกอบ เช่น ประสาทหลอดเลือด ตามแบบที่ท่านเห็นมาที่ประเทศเยอรมัน เมื่อจบงานแล้วได้กลับมาตั้งแสดงและใช้ประกอบการสอนวิชานี้ด้วย ทำให้เกิดรวบรวมขึ้นเป็นพิพิธภัณฑ์สถานกายวิภาคศาสตร์แห่งประเทศไทย เมื่อท่านกลับไปแล้วเจ้าหน้าที่ของภาควิชากายวิภาคศาสตร์ก็ได้รวบรวมขยายขึ้น มีสิ่งแสดงหลายชิ้นที่นับได้ว่ามีเฉพาะที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งนี้เท่านั้น การดัดแปลงที่สำคัญเร่งให้พิพิธภัณฑ์สถานแห่งนี้ขยายขึ้นโดยเร็ว คือการใช้แผ่นพลาสติกมาประกอบเป็นโหลพิพิธภัณฑ์แทนโหลที่ทำด้วยกระจก ทำให้สามารถผ่าและส่วนของร่างกายชิ้นใด ๆ ใส่ในโหลแสดงได้ (Phumphak 1976, 398) ในเวลาต่อมาได้มีการตั้งหน่วยภาพการแพทย์ขึ้นในภาควิชากายวิภาคศาสตร์ คณะแพทยศิริราชพยาบาล ตั้งแต่ พ.ศ. 2501 ได้รวบรวมอุปกรณ์และเจ้าหน้าที่จนสามารถปฏิบัติงานได้ครบถ้วนทุกสาขาของวิชาภาพการแพทย์ (Medical Illustration) ซึ่งได้แก่ การวาดภาพ การถ่ายภาพ การปั้นและหล่อแบบและนิทรรศการ การทำหุ่นด้วยเทคนิคพิเศษ การซ่อมแซมหุ่นและภาพปั้น ในครั้งแรกเริ่มเมื่อปี พ.ศ. 2509 ได้เสนอในรูปของโครงการอบรมช่างภาพการแพทย์มีหลักสูตร 2 ปี โดยรับผู้สำเร็จการศึกษาจากผู้สำเร็จอนุปริญญาของมหาวิทยาลัยศิลปากร หรือผู้ได้รับประกาศนียบัตรประโยคมัธยมโรงเรียนเพาะช่าง (ปม.ช.) หรือเทียบเท่า ซึ่งเป็นผู้ที่มีความรู้ทางจิตรศิลป์มาแล้วเป็นอย่างดี มาอบรมวิชาวิทยาศาสตร์การแพทย์พื้นฐาน (Phromphalin n.d., 252 - 254)

จากความพยายามในการสร้างสรรค์หุ่นจำลอง หรือสื่อการสอนทางการแพทย์โดยอาศัยศิลปะมาเป็นสื่อการเรียนการสอนทางการแพทย์ในประเทศไทยเองนั้น ต้องอาศัยทั้งบุคลากรที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญทางศิลปะเป็นอย่างดีมาเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ควบคู่ไปกับบุคลากรทางการแพทย์ เกิดการพัฒนา การเรียนรู้ร่วมกัน ที่สำคัญก่อให้เกิดประโยชน์อย่างมหาศาลต่อมนุษยชาติ และจากที่กล่าวมาทั้งหมดในด้านบนนั้น เป็นการกล่าวถึงคุณูปการของศิลปินที่นำความสามารถทางศิลปะของตนถ่ายทอดออกมาเพื่อก่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจแก่แพทย์ในการรักษาโรคให้กับมวลมนุษย์ นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยที่กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับสุขภาพและการรักษาจำนวนมาก ที่เสริมให้เห็นว่าศิลปะมีส่วนช่วยในด้านสุขภาพและการรักษาเช่นกัน โดย จากงานวิจัยเรื่องเหนือพรมแดน: การมีส่วนร่วมทางศิลปะเพื่อส่งเสริมสุขภาพและความเป็นอยู่ที่ดีในสหราชอาณาจักรและเดนมาร์ก (Jensen 2013) บทความนี้กล่าวถึงการเปรียบเทียบการส่งเสริมความเป็นอยู่ที่ดีของอังกฤษและเดนมาร์กผ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมศิลปะเพื่อเสริมสร้างศักยภาพของแต่ละบุคคล กรณีศึกษาของอังกฤษแสดงให้เห็นถึงวิธีการจากล่างขึ้นบน ในทางตรงกันข้ามกับกรณีศึกษาของเดนมาร์กที่แนวทางเป็นแบบบนลงล่าง แม้ว่าผลประโยชน์จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมศิลปะในสองประเทศจะได้รับอิทธิพลจากชุดปัจจัยที่มีปฏิสัมพันธ์ที่แตกต่างกันอย่างซับซ้อน แต่โดยทั่วไปแล้วผลลัพธ์ก็เป็นไปในทางบวกเช่นเดียวกันคือการค้นหาตัวตน ความรู้สึกถึงความเป็นอยู่ที่ดีและเพิ่มความมั่นใจในตนเอง

งานวิจัยเรื่อง ความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะการรักษาและการสาธารณสุข: การทบทวนวรรณกรรมปัจจุบัน (Stuckey and Nobel 2010) เป็นการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะสร้างสรรค์กับผลลัพธ์ด้านสุขภาพ โดยศึกษา 1. การมีส่วนร่วมทางดนตรี 2. การบำบัดด้วยทัศนศิลป์ 3. การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์โดยใช้การเคลื่อนไหวและ 4. การเขียนเชิงแสดงออก โดยจุดประสงค์ของการวิจัยคือการสรุปความรู้ปัจจุบันเกี่ยวกับความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะและสุขภาพ โดยศึกษาข้อมูลครอบคลุมช่วงปี 1995 ถึงปี 2007 โดยแสดงผลการวิจัยทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ ผลของการศึกษาวิจัยคือ 1. ด้านการมีส่วนร่วมทางดนตรีเป็นสื่อศิลปะและการบำบัดที่เข้าถึงได้และได้รับการวิจัยมากที่สุดและมีการเน้นหลักในเรื่องความสามารถในการผ่อนคลายของดนตรีและความสามารถในการชดเชยวิธีการทางเทคโนโลยีที่มากเกินไปในการดูแล (Lane 2005) โดยเฉพาะอย่างยิ่งดนตรีบำบัดได้นำมาใช้เพื่อลดความวิตกกังวล ความสุขที่แบ่งปันโดยผู้เข้าร่วมในกระบวนการบำบัดผ่านโปรแกรมดนตรีบำบัดสามารถช่วยฟื้นฟูสมรรถภาพทางอารมณ์ได้เช่นกัน นอกจากนี้ยังมีหลักฐานเกี่ยวกับประสิทธิภาพของการกระตุ้นการได้ยินการกระตุ้นดังกล่าวช่วยลดความเจ็บปวด เป็นกลยุทธ์ในการควบคุมความเจ็บปวด นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นว่าดนตรีสามารถทำให้การทำงานของระบบประสาทในสมองสงบลง 2. ด้านทัศนศิลป์ ช่วยให้ผู้ใช้ข้อมูลแสดงประสบการณ์ที่ยากเกินกว่าจะบรรยายออกมาเป็นคำพูด เช่น การวินิจฉัยโรคมะเร็ง บางคนที่เป็นโรคมะเร็งสำรวจความหมายของอดีตปัจจุบันและอนาคตในระหว่างการบำบัดด้วยศิลปะ ดังนั้นการผสมผสานมะเร็งเข้ากับเรื่องราวชีวิตของพวกเขาและให้ความหมาย กรณีศึกษาเป็นวิธีการทั่วไปที่มุ่งเน้นไปที่การใช้ศิลปะในการสร้างความหมาย เช่น กรณีศึกษาเพื่อพยายามทำความเข้าใจว่าเหตุใดบางคนจึงหันมาทำทัศนศิลป์หลังจากการวินิจฉัยโรคมะเร็งและการแสดงออกทางศิลปะอาจมีส่วนช่วยในการบำรุงรักษาหรือสร้างอัตลักษณ์เชิงบวกขึ้นใหม่ได้อย่างไร หนึ่งในผู้ให้ข้อมูลที่ใช้ภาพวาดเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับประสบการณ์ด้านสุขภาพและความเจ็บป่วยได้ หลังจากการสัมภาษณ์เป็นรายบุคคลผู้เข้าร่วมแต่ละคนถูกขอให้ “วาด” หัวใจภาพวาดแบ่งออกเป็น 3 มิติ ได้แก่ หัวใจที่อยู่ตรงกลาง หัวใจในร่างกายที่มีชีวิตและโรคหัวใจเป็นความเจ็บป่วยทางสังคม มีการสำรวจการใช้สัการจัระเบียบเชิงพื้นที่และองค์ประกอบ สรุปได้ว่าการให้แต่ละคนวาดภาพว่าพวกเขาเห็นสภาพของพวกเขาเป็นวิธีการที่ชาญฉลาดในการสำรวจความเข้าใจเกี่ยวกับความเจ็บป่วย ศิลปะสามารถเป็นที่หลบภัยจากอารมณ์รุนแรงที่เกี่ยวข้องกับความเจ็บป่วย จินตนาการไม่มีขีดจำกัด ในการค้นหาวิธีการแสดงความรู้สึกที่สร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการปั้นดินเหนียวเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการช่วยให้ผู้คนแสดงความรู้สึกเหล่านี้ผ่านการมีส่วนร่วมทางสัมผัสในระดับร่างกาย รวมทั้งอำนวยความสะดวกในการสื่อสารด้วยวาจาและการระบายออกและเปิดเผยวัสดุและสัญลักษณ์ที่ไม่สามารถแสดงออกผ่านคำพูดได้ 3. ด้านการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพในการช่วยบำบัดและได้รับการยอมรับในหลายวัฒนธรรม ตลอดประวัติศาสตร์ที่บันทึกไว้ผู้คนใช้ภาพ เรื่องราวการเต้นรำและบทสวดมนต์เป็นพิธีกรรมในการบำบัด (Guzzetta 1989) มีการอธิบายเชิงปรัชญาและเกร็ดเล็กเกร็ดน้อยเกี่ยวกับประโยชน์ของศิลปะและการรักษา แต่มีงานวิจัยเชิงประจักษ์น้อยมาก ในความเป็นจริงแม้ว่าศิลปะบำบัดจะถูกนำมาใช้ทางการแพทย์มานานกว่าศตวรรษที่ 28 และได้รับการยอมรับว่าเป็นวิชาชีพตั้งแต่ปี 1991 (Devlin 2006) การแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ที่ใช้การเคลื่อนไหวจะเน้นไปที่อวัยวะภาษาโดยเฉพาะรูปแบบการแสดงออกทางกายภาพเป็นเครื่องมือทางจิตอาชเวชหรือการบำบัดด้วยการเคลื่อนไหวของจิตใจและร่างกายอย่างสร้างสรรค์ ความเครียดและความวิตกกังวลสามารถบรรเทาได้และยังมีประโยชน์ต่อสุขภาพอื่น ๆ อีกด้วย และ 4. ด้านการเขียนเชิงแสดงออก จากการศึกษาพบว่าเมื่อเทียบกับผู้เข้าร่วมกลุ่ม (กลุ่มควบคุม) บุคคลที่เขียนเกี่ยวกับประสบการณ์ที่กระทบกระเทือนจิตใจของตนเองมีการปรับปรุง

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในมาตรการต่าง ๆ ของสุขภาพร่างกายการลดการไปพบแพทย์ (Esterling et al. 1999) และระบบภูมิคุ้มกันทำงานได้ดีขึ้น (McArdle and Byrt 2001) หรืองานวิจัยที่เกี่ยวกับศิลปะบำบัดก็มีการทำวิจัยเป็นจำนวนมาก ยกตัวอย่างเรื่อง ผลกระทบของโครงการศิลปะในศูนย์มะเร็งและโลหิตวิทยาในเด็ก (Cowell 2011) กล่าวถึง โปรแกรม Arts in Medicine (AIM) ซึ่งเป็นโปรแกรมสำหรับเด็กอายุ 13 ปี โดยจัดตั้งขึ้นในศูนย์มะเร็งและโลหิตวิทยาเด็ก ซึ่งมอบโอกาสทางศิลปะที่มีความหมายแก่ผู้ป่วยมะเร็งและครอบครัวของผู้ป่วย โดยใช้แบบสำรวจเพื่อประเมินประสิทธิผลของกิจกรรม แบบสำรวจประกอบด้วยคำถามที่ออกแบบมาเพื่อประเมินความคุ้นเคยของผู้ป่วยและการมีส่วนร่วมในโอกาสทางศิลปะ ในบรรดาผู้ป่วยและสมาชิกในครอบครัว 460 คน พบว่า มีความคุ้นเคยกับโปรแกรม AIM น้อย แต่ได้มีส่วนร่วมและรับรู้ถึงประโยชน์ของกิจกรรมที่อำนวยความสะดวกของโปรแกรม AIM เพื่อสร้างความตระหนักและแนะนำให้ใช้ตารางกิจกรรมประจำวันและให้ข้อมูลโปรแกรม AIM แก่ผู้ป่วยและครอบครัวที่เพิ่งได้รับการวินิจฉัย เด็กผู้ป่วยที่ให้ข้อมูลมองว่ากิจกรรมศิลปะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง เพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมของเด็กที่มีอายุมากกว่าในกิจกรรม AIM ด้วย และควรพิจารณาขยายกิจกรรมศิลปะการแสดงเพิ่มขึ้น

กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ: เครื่องมือแห่งการเยียวยาจิตใจ

วงการแพทย์อาศัยศิลปะในการเยียวยา รักษาชีวิตมนุษย์ ในขณะเดียวกันวงการศิลปะ ศิลปินอาศัยศิลปะเพื่อเยียวยาและรักษาความป่วยไข้ทางจิตใจ โดยการถ่ายทอดแนวคิดเกี่ยวกับความเจ็บไข้ ความป่วย ความตาย เพื่อบอกเล่า สื่อสารความคิดและอารมณ์เกี่ยวกับแง่มุมของความเศร้า อ้างว้าง โดดเดี่ยว หรือการสูญเสียจากการสัมผัสกับโศกนาฏกรรม สูดสงวนศิลปินไทยท่านหนึ่งเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะ สามารถช่วยเยียวยาหรือบำบัดจิตใจเจ้าของผลงานได้หรือไม่ อย่างนั้น ศิลปินได้กล่าวว่า

“การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของข้าพเจ้าเป็นการถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึก เพื่อสื่อสารผ่านผลงานสร้างสรรค์ ทั้งนี้ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมานั้นข้าพเจ้าได้เลือกที่จะทำเพื่อให้เกิดความงาม ความดีงาม ถ่ายทอดไปในผลงานซึ่งสัมพันธ์กับการทำงานที่ต้องอาศัยสมาธิ จิตใจที่แน่วแน่มั่นคงในการทำงาน อีกทั้งจะต้องมีจิตใจที่สงบราบเรียบ จิตใจที่แจ่มใส เพื่อที่จะถ่ายทอดจากตนเองสู่ผลงาน ซึ่งในเวลาปฏิบัติงาน มีส่วนอย่างมากในการที่ศิลปะเข้ามามีส่วนช่วยในการเยียวยา และบำบัดตัวเราอย่างมาก สามารถทำให้เข้าใจธรรมชาติของตัวตนเองของเราเอง ทั้งเวลาที่กำลังปฏิบัติงาน และเมื่อผลงานสำเร็จแล้วเรายังสามารถวิเคราะห์สภาพจิตใจของเราเองในช่วงเวลานั้น ๆ ผ่านผลงานแต่ละช่วงเวลาหรือช่วงวัยของเราเอง” (Sudsanguan 2021, Interview)

ในส่วนของผลงานศิลปะของศิลปินชาวต่างประเทศ ก็มีผลงานเป็นจำนวนมากที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกต่อความโศกเศร้า เจ็บป่วยได้อย่างชัดเจน ยกตัวอย่างผลงานศิลปะของ Edvard Munch (ค.ศ. 1863 - 1944) จิตรกรที่ถ่ายทอดอารมณ์ภายในออกมาได้อย่างเข้มข้นและเป็นรูปธรรม หนึ่งในจุดเริ่มต้นของอาชีพทางศิลปะ เขาได้สร้างงานเพื่อส่งผ่านอารมณ์อันโศกเศร้าและร้าวรานจากการสูญเสียพี่สาวไปด้วยความป่วยไข้ The Sick Child (Tate 2020, online) เป็นชุดภาพเขียน 6 ภาพของ Edvard Munch ในช่วงปี 1885 - 1926 เป็นงานที่สร้างขึ้นจากประสบการณ์และความเจ็บปวด ซึ่งเป็นผลกระทบจากการสูญเสีย ภาพชุดดังกล่าวมักวาดเป็นภาพเด็กหญิงบนเตียงเคียงข้างด้วยสตรีผมดำ ทั้งหมดนี้สะท้อนถึงประสบการณ์การไปเยี่ยมพี่สาวในช่วงวาระสุดท้าย เป็นภาพที่เต็มไปด้วยความรู้สึกและความตายที่ตามมาหลอกลอน



ภาพที่ 9 Edvard Munch. The Sick Child, 1885 - 1886.
The original version. Nasjonalgalleriet, Oslo.
(source: Tate 2020, online)



ภาพที่ 10 Edvard Munch. By the Deathbed, 1896. Harvard Art Museums, 2012.
(source: Munch 2020, online)

ในการเผชิญหน้ากับโรคระบาดในปัจจุบัน หรือโรคโควิด-19 นั้น ในทุกวงการต้องรับมือกับเหตุการณ์ดังกล่าวและวงการศิลปะก็เช่นกัน ในความเป็นจริงโรคระบาดไม่ใช่เรื่องใหม่แต่อย่างไร เพราะในอดีตมีการบันทึกเรื่องราว “ศิลปะกับโรคห่า” เมื่อครั้งโรคห่าระบาดในมนุษย์ มนุษย์ต้องเผชิญเหตุการณ์เหล่านี้มาทุกยุค ทุกสมัย มีศิลปินจำนวนมากที่บอกเล่าเรื่องราว เหตุการณ์ผ่านงานศิลปะมากมาย เช่น Josse Lieferinxe ผลงานชื่อ Saint Sebastian Interceding for the Plague Stricken (1497 - 1499) (Wikimedia Commons 2020B, online / Josse Lieferinxe) เป็นการแสดงถึงเหตุการณ์ระบาดครั้งใหญ่ของกาฬโรคในยุโรปช่วงศตวรรษที่ 7 ที่เกิดขึ้นในเมืองปาเวียของประเทศอิตาลี หากแต่จิตรกรชาวอิตาลีผู้นี้ไม่เคยไปอิตาลีเลยสักครั้ง หากแต่เขาอ้างอิงมาจากเหตุการณ์โรคระบาดในเมืองอาวีญง ประเทศฝรั่งเศสแทน



ภาพที่ 11 Josse Lieferinxe. Saint Sebastian Interceding for the Plague Stricken
1497 - 1499, France Provence.

(source: Wikimedia Commons 2020B, online)

ศิลปินชาวอังกฤษ William Blake (Blake 1757 - 1827) ถ่ายทอดเหตุการณ์โรคกาฬโรคระบาดครั้งใหญ่ในกรุงลอนดอนผ่านผลงานศิลปะ ถ่ายทอดความน่าสะพรึงกลัวของโรคร้าย ความเศร้าโศกเสียใจจากการสูญเสียในชื่อชุด “The Plague” หรือ “Pestilence” โรคห่าคร่าชีวิตผู้คนได้ว่าน่าจะคร่าชีวิตผู้คน 75,000 - 100,000 คน หรือราว ๆ หนึ่งในห้าของประชากรทั้งหมด



ภาพที่ 12 William Blake. Pestilence. 1780-84,
 Courtesy of Robert N. Essick, Altadena, California.
 (source: Bennet 2020, Online)

Egon Schiele (Schiele 1890 – 1918) เขาได้บอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความกังวลที่มีต่อภรรยา เพราะเธอกำลังตั้งครรภ์ได้เพียง 6 เดือนผ่านภาพสเก็ต เมื่อคราที่โลกต้องเผชิญกับโรคระบาดใหญ่ร้ายแรงและมีผู้เสียชีวิตมากที่สุดในประวัติศาสตร์ของมวลมนุษยชาติ มีผู้ติดเชื้อ 500 ล้านคน หรือราว ๆ หนึ่งในสามของจำนวนประชากรโลกและมีผู้เสียชีวิต 40 ล้านคนทั่วโลก ซึ่งเป็นการระบาดที่ไม่ต่างจากโรคโควิด-19 ที่มนุษย์กำลังเผชิญอยู่ไม่ว่าจะเป็นโรงเรียน โบสถ์ ไปรษณีย์ ร้านค้า สถานที่สาธารณะทุกแห่งต้องหยุดทำการ ระบบการคมนาคมทั่วยุโรปหยุดชะงัก และ Egon Schiele กับสมาชิกในครอบครัวก็ตกเป็นเหยื่อของโรคนี้และเสียชีวิตลงเมื่อคราที่โรคร้ายระบาดมาถึงกรุงเวียนนาเช่นกัน



ภาพที่ 13 Egon Schiele, Portrait of the Dying Schiele (1918),
Leopold Museum Private Foundation, Vienna
(source: Wikimedia Commons 2020C, online)

ชนะ เลหาภัยกุล (Laohakaikun 2003) อดีตคณบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้จัดแสดงนิทรรศการ “มะเร็ง” ซึ่งนับเป็นการแสดงผลงานศิลปะที่น่าสนใจงานหนึ่ง เขานำประสบการณ์ในชีวิตที่ได้รับรู้ว่ามะเร็งร้ายอาศัยร่วมในร่างกาย แล้วเขาก็เข้ารับการรักษาด้วยวิธีต่าง ๆ รวมถึงการปรับวิถีชีวิตหันมาสนใจเรื่องอาหารการกินเพื่อสุขภาพ ผลงานของเขาใช้เวลาติดตั้งนานแต่กลับเปิดแสดงเพียง 1 วัน การจัดวางแต่ละห้องแทนธาตุต่าง ๆ คือ ดิน น้ำ ลม และไฟ ซึ่งธาตุเหล่านี้ได้ประกอบมาเป็นร่างกายของมนุษย์ และมะเร็งก็ได้เข้าแทรกอยู่ทุกอณูของธาตุทั้ง 4 โดยในบางส่วนเขาติดตั้งพัดลมและเปิดเป่าลมผ่านเส้นด้ายที่ถูกห้อยจากเพดานเต็มไปตลอดแนว โดยมีรูปหล่อปูนปลาสเตอร์รูปกระดองปู อันเป็นสัญลักษณ์ที่เขาแทนมะเร็ง ขณะเดียวกันรูปปูจะมีรูปนูนของพระเครื่อง หรือเหรียญประทับแต่ละกระดองยามเมื่อเส้นด้ายต้องลมก็จะสั่นไหวคล้ายจะย่ำเตือนถึงการแพร่กระจายของมะเร็งที่มีอยู่ตลอดห้วงของลมหายใจ พระเครื่องอาจหมายถึงธรรมะ ที่เป็นหนึ่งในสิ่งที่ยึดโยงให้ชีวิตของเขาเดินทางผ่านความระทมกับการจมอยู่ในห้วงทุกข์ของโรคร้ายได้ หรือบางห้องเขาติดตั้งตะเกียง เป็นแนวยาวอย่างเป็นระเบียบเพื่อแสดงถึงธาตุไฟที่เป็นธาตุสำคัญของมนุษย์ เมื่อใดที่ธาตุไฟดับ มนุษย์ก็คงหาได้มีชีวิตไม่ เมื่อใดที่ตะเกียงเหล่านี้ได้ดับลง (Laohakaikun 2003)



ภาพที่ 14 ผลงาน “มะเร็ง”
(source: Laohakaikun 2003, 20)

พิษณุ ศุภนิมิต (Tatsareeya 2020, Online) นิทรรศการศิลปะชื่อ “มะเร็ง : มาเล็ง Cancer : Cancel” อดีตคณบดีคณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เจ้าของผลงานกลืนสีและการแบ่ง และกลืนสีและที่แปร่งที่คุ้นเคย ได้บอกเล่าเรื่องราวชีวิตที่ต้องอยู่กับมะเร็งผ่านกวีกลอนเปล้ากับผลงานทางทัศนศิลป์มาผสมผสานกัน บอกเล่าเรื่องราวการใช้ชีวิตอยู่กับโรคมะเร็งและเป็นการให้กำลังใจคนปกติและผู้ป่วยมะเร็งเพื่อให้ใช้ชีวิตอย่างมีความสุข สามารถกล่าวได้ว่าศิลปะช่วยชีวิต ส่งให้ศิลปินผ่านพ้น 6 เดือน สู้มะเร็งมาได้ วันนี้เชื้อร้ายหายไปและได้ผลงานชุดใหม่มาแทน ภายใต้ชื่อนิทรรศการ “มะเร็ง มาเล็ง” ที่หอศิลป์ ณ บ้านเจ้าพระยา 5 - 28 ก.ค. 62 ส่งต่อกำลังใจและรายได้ช่วยผู้ป่วยโรคมะเร็ง จากการสัมภาษณ์ ศาสตราจารย์เกียรติคุณพิษณุ ศุภนิมิต เกี่ยวกับการศิลปะมีส่วนช่วยในการบำบัดหรือเยียวยาจิตใจที่ป่วยใช้ได้หรือไม่ท่านได้กล่าวว่า

“ในช่วงที่ให้ใคร่รู้สีกว้างเปล่าไม่รู้จะทำอะไร ในฐานะที่เป็นคนทำศิลปะจึงนึกอยากรนำสองสิ่งมาผสมกันได้แก่ การเขียนรูปและการเขียนหนังสือ โดยร้อยเรียงวรรณกรรมให้เกิดเป็นวรรณศิลป์ เพื่อแบ่งปันความรู้สึกของคนที่เกิดความทุกข์ว่าจะแก้ไขปัญหาย่างไร มะเร็งทำให้เรียนรู้อะไรหลายอย่างถ้าเราไม่โกลัตายเราจะไม่รู้สึกสำนึกพอโกลัตายจะนึกถึงสิ่งต่าง ๆ นี่เป็นสิ่งสำคัญของการผ่านอุปสรรคที่รุนแรง ให้ผ่านมันได้ด้วยรอยยิ้มไม่ใช่ความทุกข์ให้มีความสุขกับชีวิตที่เหลืออยู่ การลุกขึ้นมาทำศิลปะจึงช่วยบรรเทาทุกข์และส่งต่อกำลังใจ ทำให้อยู่กับมะเร็งเข้าใจมะเร็งบอกรักกับมะเร็ง ต่อจากนี้ชีวิตจะเป็นอย่างไรก็ช่าง แค่นี้ชีวิตก็กำไรพอแล้ว นอกจากหมอนี่ช่วยทำการดูแลรักษาและมาร่วมเป็นประธานในพิธีเปิด ก็เห็นจะได้ศิลปะชุดนี้แหละที่ช่วยเยียวยาได้” (Supphanimit 2021, Interview)



ภาพที่ 15 พิชณ สุภานิมิตร. “มาเล็ง : มาเล็ง Cancer : Cancel”
(source: Tatsareeya 2020, Online)

ศิลปะจากเส้นผม : สัญลักษณ์แทนความหมายในผลงานของอิมหทัย สุวัณนศิลป์ แนวคิดในการนำเส้นผมมาใช้ ในการสร้างงานศิลปะ ได้ถูกย้ำเตือนอีกครั้งจากเหตุการณ์ที่ครุพ่อของอิมหทัยล้มป่วยด้วยโรคมะเร็ง โดยก่อนที่จะ ท่านจะเสียชีวิต ได้ไว้ผมยาวและให้อิมหทัยช่วยถักเปียออกเป็นส้อมด เพื่อตัดให้ลูกสาวสี่คน โดยหวังว่าเส้นผมเหล่านี้ จะเป็นตัวแทนของความรักและความผูกพันของท่านที่มีต่อลูกๆ ซึ่งผมเปียของคุณพ่อยังเป็นแรงบันดาลใจให้อิมหทัยนำมาสร้าง “My Father’s Pigtail” ผลงานที่เป็นดังตัวแทนของความรักและความระลึกถึงที่เธอมีต่อบุพการี (Srithong 2020, online) ดังนั้นสิ่งที่พ่อให้ได้คือการศึกษาศิลปะและเส้นผมที่เกิดจากร่างกายและเลือดเนื้อของพ่อ เพื่อเป็นตัวแทนยามเขาจากโลกนี้ไปแล้ว จึงเกิดเป็นนิทรรศการ DNA เมื่อปี พ.ศ.2550 อิมหทัยได้นำผมเปียของพ่อที่เธอได้รับมาวางลงบนหนังสือไม้ 3 อันที่พ่อทำเอง พร้อมกับรูปถ่ายขาวดำขณะที่เธอเองกำลังถักผมเปียให้พ่อ เธอยังเก็บหมอนที่พ่อใช้หนุนในขณะรักษาอาการป่วยในโรงพยาบาลและใช้เส้นผมที่ร่วงของตัวเอง ถักเป็นปลอกหมอนและนำมาจัดแสดงในครั้งนั้นด้วยเพื่อสื่อถึงสายใยในครอบครัว การพลัดพราก และการระลึกถึง (Pholthampalit 2020, online) จากการสัมภาษณ์ศิลปินเพิ่มเติมเกี่ยวกับการทำงานศิลปะชุดนี้ อิมหทัยได้กล่าวถึงการทำงานศิลปะชุดนี้ว่า “ในการสร้างผลงานชุดนี้ช่วยในการเยียวยาจิตใจตัวเองพอสมควร ถึงแม้การสร้างผลงานที่เป็นพลังเชิงลบ แต่อย่างน้อยที่สุดขณะอยู่หน้างานจะเกิดการจดจ่อ เกิดสมาธิทำให้สามารถหลบและหลุดพ้นจากอารมณ์ที่ขุ่นมัวได้ ในระหว่างกระบวนการสร้างผลงานต้องเพ่งสมาธิและละเอียดทำให้จิตใจจดจ่อมาก ถ้าเกิดการสูญเสียแต่มีได้แสดงออกมาทางผลงานศิลปะก็นึกไม่ออกเหมือนกันว่าจะสามารถหลุดพ้นจากสภาวะเศร้าหมองได้อย่างไร ในระหว่างที่พ่อป่วยและต้องไปดูแลที่โรงพยาบาลเพื่อเก็บเส้นผมของพ่อเพื่อมาทำศิลปะครั้งนั้น คิดถึงกระบวนการ ขั้นตอนตลอดว่าจะสร้างผลงานออกมาอย่างไร โดยตัวผลงานเองไม่ได้ช่วยเยียวยาตัวศิลปินแต่ก็สามารถบอกได้ว่าในการทำศิลปะแล้วรู้สึกดีขึ้นก็จะเป็นช่วงระหว่างขั้นตอนที่กำลังสร้างผลงานเพราะสามารถทำให้ลืมอารมณ์เศร้าหมองได้ และเคยพูดคุยกับผู้เข้าชมผลงานชุด DNA เหมือนกันว่าผลงานศิลปะชุดนี้เมื่อได้รับชมแล้วเกิดความสะเทือนใจเนื่องจากมีประสบการณ์แบบเดียวกัน” (Suwatthanasin 2021, Interview)



ภาพที่ 16: ผมเปียของพ่อในงานนิทรรศการ DNA
(source: Suwatthanasilp 2020, Online)



ภาพที่ 17: อิมพัตย์ถักเส้นผมของตนเองกับหมอนที่พ่อใช้ตอนรักษาโรคมะเร็ง
(source: Suwatthanasilp 2020, Online)

จากการสัมภาษณ์ศิลปินทั้งสามท่านเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นเครื่องมือที่มีส่วนช่วยในการเยียวยา บำบัดจิตใจของศิลปินได้อย่างไรนั้น พอจะสรุปได้ว่า ในการทำศิลปะเพื่อเยียวยาหรือบำบัดความรู้สึกที่เป็นทุกข์ หรือป่วยไข้นั้น การเยียวยารักษาที่สำคัญคือกระบวนการระหว่างที่กำลังสร้างผลงานศิลปะคือสิ่งสำคัญ เพราะในการสร้างศิลปะแต่ละครั้งต้องผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์เพื่อให้ได้ผลงานออกมา ซึ่งต้องใช้ความรู้ ความสามารถและสมาธิ เมื่อเกิดสมาธิ เกิดจุดมุ่งหมายว่าจะทำอะไร เพื่ออะไร จึงทำให้ลืมความโศกเศร้าเจ็บปวด ทานกายและใจได้ เมื่อจบกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแล้วความทุกข์ก็อาจจะยังอยู่กับตัวเอง ผลงานที่ได้ อาจจะมีส่วนช่วยในการบำบัดผู้อื่นได้บ้างไม่มากนักน้อย แต่สิ่งสำคัญที่สุดในการเยียวยาจิตใจก็คือในขณะที่กำลัง สร้างสรรค์ผลงานนั่นเอง

งานศิลปะในโรคศิลปะที่กล่าวมาข้างต้น ล้วนเกิดจากความเชี่ยวชาญ ทักษะเฉพาะตัวของศิลปิน ที่ในการสร้างสรรค์ งานด้วยกระบวนการทางศิลปะที่เสมือนจริง ผ่านสื่อทัศนวัสดุต่าง ๆ เช่น สีน้ำมันบนผ้าใบ แคนวาส ลายเส้นบน กระดาษ แกะสลักไม้ต้นแบบงาน แกะสลักภาพและตัวอักษรในงานภาพพิมพ์ จัดทำเป็นรูปเล่ม ตำราการสอน กายวิภาคศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานในการศึกษาสำหรับนักเรียนแพทย์ ศิลปินต้องปฏิบัติงานต้นแบบหุ่นจำลองทางการ แพทย์ของมนุษย์ และทำแม่พิมพ์ เพื่อใช้ในการหล่อขี้ผึ้ง งานดินเผาและนำเข้าเตาเผางานกระดาษา การแกะสลัก กระดาษาหลาย ๆ ชิ้น งานปูนปลาสเตอร์ เป็นต้น งานศิลปะได้เข้ามามีบทบาทในทางการแพทย์ เกิดการบูรณา การที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในการบันทึกข้อมูลทางการแพทย์จวบจนปัจจุบัน และนอกจากจะผลิตสื่อการเรียน การสอนออกมาอย่างมากมายแล้ว ส่งผลให้เกิดการผสมผสานกับเทคโนโลยีต่าง ๆ เพิ่มผลการผลิตและพัฒนา งานไปในเชิงพาณิชย์ในเวลาต่อมา แพทย์ต้องอาศัยความรู้ทางการแพทย์ถ่ายทอดผ่านศิลปะเพื่อเยียวยาร่างกาย มนุษย์ ศิลปินนอกจากจะเป็นเครื่องมือถ่ายทอดเรื่องราว บอกเล่าความคิดของตนแล้ว ยังเปรียบเสมือนยารักษา กายและจิตใจของศิลปินเช่นกัน และเพื่อสื่อสารไปถึงบุคคลอื่น ๆ ศิลปะกับวงการแพทย์ จึงยากที่จะแยกออก จากกันได้ ทั้งสองสิ่งต้องอาศัยซึ่งกันและกันในการบำบัดร่างกายและจิตใจของมวลมนุษยชาติตลอดไป

References

- Bambach, C. "Anatomy in the Renaissance." In *Heilbrunn Timeline of Art History*. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000. The met. Accessed August 15, 2020. https://www.metmuseum.org/toah/hd/anat/hd_anat.htm.
- Bennet, S. "A Newly Discovered Blake At the Huntington." Blake. Accessed August 15, 2020. <https://bq.blakearchive.org/18.3.bennett>.
- Cowell, E. "The impact of an arts program in a children's cancer and hematology center." *Arts & Health An International Journal for Research, Policy and Practice* 3, no. 2 (2011): 173 - 181.
- Devlin, B. "The art of healing and knowing in cancer and palliative care." *International Journal of Palliative Med* 12, no. 1 (January 2006): 16 - 19.
- Esterling, B., Luciano B, Murray E., and Pennebaker, J. "Empirical foundations for writing in prevention and psychotherapy: mental and physical health outcomes." *Clinical Psychology Review* 19, no. 1 (1999): 79 - 96.
- Fraser, K. "Arts - based methods in health research: A systematic review of the literature." *Art & Health An International Journal for Research, Policy and Practice* 3, no. 2 (2011): 110 - 145.
- Guzzetta, C. "Effects of relaxation and music therapy on patients in a coronary care unit with presumptive acute myocardial infarction." *Heart Lung* 18, no. 6 (November 1989): 609 - 616.
- Hfocus. "Choluk rabop sukkhaphāp. [Insights into the Health System]." Hfocus. Assessed August 5, 2020. <https://www.hfocus.org/content/2014/12/8971.2557>.
- Hualmanop, S. "'Itthiphon Thāng Sinlapa Samai Rōnāsōng Lāe Lang Rōnāsōng (Satawat Thī 15 - 19) Nai Kānsāng San Sū Kān Rīan Kānsōn Lōng Thāng Kānphāet Khōng Manut. [The Influence of Renaissance and Post-Renaissance (15th - 19th Century) on Invention of Teaching-Assisted Media of Human Model]." *Journal of University Administrative Staff of Thailand* 8, no.2 (May/August 2019): 9 - 15.

- Jensen, A. "Beyond the borders: The use of art participation for the promotion of health and well-being in Britain and Denmark." *Arts & Health an International Journal for Research, Policy and Practice* 5, no.3 (2013): 204 - 215.
- Lane, M. R. "Creativity and spirituality in nursing: implementing art and healing." *Holistic Nursing Practice* 19, no.3 (2005): 122 – 125.
- Laohakaikun, T. *Sūchibat Nithatsakān Sēn Sī Rūpsong Sangkhom Khōng Kānchat Wāng 40 Pī*. [The program of Lines, Colors, Shapes, Society of Placement 40th years Exhibition]. Bangkok: Amarin, 2003: 20.
- LIEMG. "Prawattisāt Kānphāet Yuk Bōrān 2300 – 200 Pī Kōn Khritkān. [Ancient History of Medicine 2300 - 200 BC]." LIEMG. Accessed August 8, 2020. <https://cmu.to/b5PpA>.
- Lindahall. "Scientist of the Day-Ether Dome." Lindahall Library. Accessed 8, 2020. <http://lindahall.org/ether-dome/>.
- McArdle, S. and Byrt, R. "Poetry and mental health: expressive and therapeutic uses of literature." *Journal of Psychiatric and Mental Health Nursing* 8, no.6 (2001): 517 – 524.
- Munch, E. "By the Death Bed, 1896 by Edvard Munch." Edvard Munch. Accessed August 12, 2020. <https://www.edvardmunch.org/by-the-death-bed.jsp>.
- Office of the Royal Society. "Sinlapa. [Art]." Office of the Royal Society. Accessed August 2, 2020. <https://www.orst.go.th/>.
- Peng Jiangling. "On the Linguistic Art of "Huangdi Neijing"." *Academic Exploration* 12, (2014). Accessed August 15, 2020. <https://cmu.to/q4frU>.
- Pholthampalit, K. "Imhathai Suwatthanasin Sinlapin Thī Chai Sēn Phom Læ Kān Thak Khrōchē Mōng Sangkhom Læ Chāidān Tai. [Imhathai Suwatthanasin, an artist who uses hair and crochet, looks at society and the southern border]." Sarakadee Lite. Accessed October 13, 2020. https://www.sarakadeelite.com/arts_and_culture/imhathai-unseen/.
- Phromphalin, N. *84 Pī sirirāt "Rōngrīan Wēt Nithat"* . [84th Anniversary Memorial Siriraj Hospital "School of Medical of Illustration"]. Bangkok: Krungsiam, (n.d.): 252 - 254.

Phumphak, T. *Anusōṇ 84 Pī Sirirāt Prawat Wichā Kāiyawiphākkhasāt*. [84th Anniversary Memorial Siriraj Hospital]. Bangkok: Krungsiam, 1976.

Prachachat. “Phra Bōrom Rāchōwāt Khōng Phra Bāt Somdet Phračhaoyūhūa Ratchakān Thī 9. Phithī Pōt Kān Sadāng Sinlapakam Hāng Chāt Khrang Thī 21 Wan Thī Pāt Kanyāyon 2515. [The royal guidance of King Bhumibol Adulyadej Rama 9 At the Opening Ceremony of The 21st National Exhibition of Art, September 8, 1972].” Facebook. Accessed August 8, 2020. <https://m.facebook.com/PrachachatOnline/photos/a.190710753813/10154845798098814/?typ>.

Regents of The University of Michigan. “The Art and Science of Healing From Antiquity to the Renaissance.” Exhibition. Accessed August 8, 2020. https://exhibitions.kelsey.lsa.umich.edu/art-science-healing/medieval_manuscripts.php.

Sinlapa watthanatham. “Ars longa, Brita Brevis: Sinlapa Yāo Chīwit San ? ! ? [Ars Longa, Brita Brevis: long art, short life!?!].” Sinlapa watthanatham. Accessed August 5, 2020. https://www.silpa-mag.com/culture/article_17788.

Srithong, U. “Sinlapa čhāk Sēn Phom : Sanyalak Thān Khwāmmāi Nai Phonngā Nakha ‘ong. [Hair art: a symbol of meaning in the work of Imhathai Suwattanasin].” OCAC. Accessed October 13, 2020. <https://cmu.to/5Nt1d>.

Soonphongsri, K. *Prawattisāt Sinlapa Tawantok Sōng: Sinlapa Tawantok Yuk Klāng*. [History of Western Art 2: The Middle Age of Medieval Art]. Bangkok: Chularongkorn University, 2008.

Stuckey, H. and Nobel, J. “The Connection Between Art, Healing, and Public Health: A Review of Current Literature.” *American Journal of Public Health* 100, no. 2 (February 1, 2010): 254 – 263.

Sudsa-nguan, K. Interview by Sankaburanurak, A., Tambon Thapho, Amphoe Muang, Pitsanulok, February 1, 2021.

Supphanimit, P. Interview by Sankaburanurak, A., Tambon Sanamchandra, Aumphoe Muang, Nakornpathom, February 5, 2021.

Suwatthanasin, I. Interview by Sankaburanurak, A., Tambon Pasang, Amphoe Pasang, Lamphun, January 29, 2021.

Tate. "Edvard Munch The Sick Child 1907." Tate. Accessed August 10, 2020. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/munch-the-sick-child-n05035>.

Tatsareeya, S. "Mareng : Mā leng Nithatsakān Thī bōKlao rūAngrāo Chīwit Thī Tōng Yū Kap Mareng Khōng 'āchān Phitsanu Supphanimit. [The exhibition tells the story of Phitsunu Supphanimit's Live Having to live with Cancer]." Baanlaesuan. Accessed August 15, 2020. <https://www.baanlaesuan.com/158282/arts/cancer-cancle>.

Wikimedia Commons. "File: The Anatomy Lesson.jpg." Wikipedia Commons. (picture). Accessed August 8, 2020A. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Anatomy_Lesson.jpg.

_____. "File: Josse Lieferinxe-Saint Sebastian Interceding for the Plague Stricken-Walters 371995.jpg." Wikipedia Commons. (picture). Accessed August 10, 2020B. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Josse_Lieferinxe_-_Saint_Sebastian_Interceding_for_the_Plague_Stricken_-_Walters_371995.jpg.

_____. "File: Schiele-Edith Schiele sterbend-1918.jpg." Wikipedia Commons. (picture). Accessed August 15, 2020C. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Schiele_-_Edith_Schiele_sterbend_-_1918.jpg.

Wikipedia. "Ars longa, vita brevis." Wikipedia. (picture). Accessed August 2, 2020A. https://en.wikipedia.org/wiki/Ars_longa,_vita_brevis.

_____. "The Anatomy Lesson of Dr. Nicolaes Tulp." Wikipedia. (picture). Accessed August 8, 2020B. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Anatomy_Lesson_of_Dr._Nicolaes_Tulp.

การสร้างความเห็นอกเห็นใจในนิติตด้านการออกแบบผ่านกิจกรรมชุมชน

received 10 JUN 2020 revised 17 FEB 2021 accepted 18 FEB 2021

อรช กระแสอินทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชานวัตกรรมการ

ออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงบูรณาการ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ประวุฒิ แยมยลงาม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาภูมิสถาปัตยกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

บทคัดย่อ

ความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) เป็นคุณลักษณะที่สำคัญของนักออกแบบ ช่วยให้นักออกแบบในการเข้าใจคนอื่นที่เป็นผู้ใช้หรือผู้เกี่ยวข้องในงานออกแบบ ทำให้เรียนรู้สภาพที่เป็นอยู่และเห็นถึงความประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้ดี ที่จะส่งผลให้งานออกแบบและผลผลิตตอบสนองต่อประเด็นปัญหาและเป็นประโยชน์ต่อผู้ใช้และสังคมอย่างแท้จริง ซึ่งนอกเหนือจากการเรียนการสอนในรายวิชาด้านการออกแบบแล้วกิจกรรมนอกหลักสูตรก็น่าจะเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความเห็นอกเห็นใจได้เช่นกัน โดยได้สัมภาษณ์นิติตที่ได้เข้าร่วมโครงการค่ายอาสาพัฒนาศิลปะและวัฒนธรรมพื้นถิ่นสัญจร ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่ได้จัดขึ้นอย่างต่อเนื่องทุกปี ตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2560 เพื่อศึกษาการเกิดความเห็นอกเห็นใจที่เกิดขึ้นจากการลงพื้นที่ของผู้เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าว ซึ่งนิติตได้แสดงออกถึงการรับรู้เข้าใจถึงปัญหาหรือสภาพชีวิตของชุมชนเหล่านั้น และแสดงออกถึงการมีอารมณ์ความรู้สึกกับประสบการณ์หรือปัญหาหรือสภาพชีวิตที่คนในชุมชนเผชิญอยู่ โดยการแสดงออกทั้งสองประการที่กล่าวมานั้นเป็นองค์ประกอบของความเห็นอกเห็นใจใน ทำให้พิจารณาได้ว่า กิจกรรมนอกหลักสูตรในลักษณะของการลงพื้นที่หรือชุมชนต่าง ๆ สามารถนำมาพัฒนาเป็นเครื่องมือเพื่อใช้ในการสร้างความเห็นอกเห็นใจให้นักเรียนทางด้านการออกแบบนอกเหนือจากโครงการที่มอบหมายจากการเรียนในชั้นเรียนปกติได้

คำสำคัญ: ความเห็นอกเห็นใจ, การเรียนออกแบบ, การเรียนรู้เชิงประสบการณ์, กิจกรรมชุมชน

The Empathy Building in Design Student through the Community Activity

Aracha Krasae-in

Assistant Professor, Integrated Product Design
and Innovation Program,
Faculty of Architecture, Kasetsart University

Pravuthd Yamyolngam

Assistant Professor,
Department of Landscape Architecture,
Faculty of Architecture, Kasetsart University

Abstract

Empathy is an important quality of the designer because it leads to better acquiring information and understanding the problems and circumstances of users and stakeholders of the design works, and delivering the designs that truly solves problems. Besides, for the practice of design in class assignments, the out-of-curricular activities could be an alternative way to improve empathy in the design students. This study uses the interview with the university students participating the Vernacular Art and Culture Voluntary Activity by the Faculty of Architecture, Kasetsart University. An interview has shown the results that the activity could be able to create empathy from their parts of the conversations including the realization of the situations that each community is facing with, and the emotional expressions toward the situations, which could confirm that the volunteers have empathy within themselves. The study has demonstrated that the community activity can be used and developed as a method to create empathy in the design students.

Keywords: Empathy, Design Education, Experiential Learning, Community Activity

บทนำ

การออกแบบในแขนงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบงานที่ใหญ่และซับซ้อน อาทิ สถาปัตยกรรมและภูมิสถาปัตยกรรม หรืองานออกแบบสิ่งที่มีขนาดเล็กกว่า อาทิ งานออกแบบผลิตภัณฑ์ แม้จะมีความแตกต่างในผลลัพธ์ที่ได้ แต่กระบวนการออกแบบนั้นก็มีระเบียบวิธีที่เป็นไปในทางเดียวกัน ซึ่งจุดเริ่มต้นที่สำคัญของกระบวนการนั้นคือการทำความเข้าใจคน เข้าใจผู้ใช้งาน หรือเข้าใจผู้ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่จะออกแบบนั้นให้องแท้มเพื่อให้ได้ผลงานออกแบบที่ตอบสนองความต้องการได้อย่างแท้จริง อย่างไรก็ตามความสามารถของความเข้าใจต่อปัญหาที่ขึ้นกับคุณลักษณะของนักออกแบบซึ่งนักออกแบบที่สามารถจะทำความเข้าใจประเด็นปัญหาได้ดีก็คือนักออกแบบที่มีความเห็นอกเห็นใจ ดังเช่นที่ Cross, N. (Cross 2001, 49 - 55) ได้แสดงถึงความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจว่าเป็นหนึ่งในคุณลักษณะที่ประกอบเป็นงานออกแบบ ที่ประกอบไปด้วย การใช้ได้จริง (Practicality) ความช่างคิดหรือปัญญาในการคิดออกแบบ (Ingenuity) ความคิดถึงความเหมาะสมต่าง ๆ (Concern for Appropriateness) และความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ซึ่งความเห็นอกเห็นใจในตัวนักออกแบบนั้น จะนำมาสู่กระบวนการออกแบบและผลิตงานที่มีคุณค่าและมีความหมายต่อชุมชนต่อไปได้ ดังนั้นการเรียนการสอน เพื่อให้ได้นักออกแบบที่ดีนั้น ควรจะต้องพัฒนาคุณลักษณะของความเห็นอกเห็นใจไปพร้อมกับทักษะและความรู้ในการออกแบบควบคู่กันไป ซึ่งการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในการศึกษาด้านการออกแบบนั้นมีมาอย่างต่อเนื่อง อาทิการศึกษาการเรียนการสอนใน Royal College of Art ประเทศอังกฤษ โดย Coleman, R. และคณะ (Coleman et al. 2003, 478 - 499) ที่สรุปว่าความเห็นอกเห็นใจจะส่งเสริมการเรียนรู้ทางด้านการออกแบบให้ดียิ่งขึ้น โดยการเตรียมการให้นักศึกษาได้เรียนรู้ทั้งความเห็นอกเห็นใจจากประเด็นของโจทย์และกระบวนการทำงานออกแบบที่เป็นไปด้วยความเห็นอกเห็นใจ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่มีการสอนหลักสูตรทางด้านการออกแบบในระดับปริญญาตรี จำนวน 4 หลักสูตร อันได้แก่ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต ภูมิสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต วิทยาศาสตร์บัณฑิตสาขาสถาปัตยกรรม และวิทยาศาสตร์บัณฑิตสาขานวัตกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงบูรณาการ ที่มีเนื้อหาสาระแตกต่างตามวัตถุประสงค์ของแต่ละหลักสูตร แต่สิ่งที่มีร่วมกันคือการสร้างคนที่มีกระบวนการออกแบบเพื่อใช้ประกอบวิชาชีพและเป็นประโยชน์สังคมและความยั่งยืนต่อไป ก็ได้พิจารณากิจกรรมเพื่อเสริมการเรียนรู้ของนิสิต โดยเฉพาะการสร้างความเห็นอกเห็นใจซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญทางด้านการออกแบบตามที่กล่าวไปแล้ว ซึ่งกิจกรรมชุมชนที่เปิดโอกาสให้นิสิตได้ลงพื้นที่และสัมผัสกับคนหรือชุมชนที่มีความต่าง น่าจะเป็นแนวทางในการสร้างความเห็นอกเห็นใจให้แก่ นิสิตของคณะฯ ได้ ดังเช่นที่ Strickfaden, M. และคณะ (Strickfaden et. al. 2009, 449) ระบุถึงความเห็นอกเห็นใจในกระบวนการออกแบบเริ่มต้นจากการสนทนา (Dialogue) กับผู้อื่น จากการเข้าไปอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นประสบการณ์เดียวกัน จึงมานำซึ่งการศึกษาและสร้างกรอบกระบวนการสร้างความเห็นอกเห็นใจผ่านกิจกรรมชุมชน

ซึ่งกิจกรรมนอกหลักสูตรที่พิจารณาในการศึกษาเพื่อพัฒนาความเห็นอกเห็นใจนั้น ได้แก่ โครงการค่ายอาสาพัฒนา ศิลปะและวัฒนธรรมพื้นถิ่นสัญจรของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่

จัดในช่วงปิดภาคเรียนหลังจากการเรียนภาคปลายของปีการศึกษา โดยคณาจารย์จะนำนิสิตลงพื้นที่ชุมชนต่าง ๆ กัน ปีละ 1 กิจกรรม โดยกำหนดให้นิสิตทำงานสร้างสรรค์ศิลปะเพื่อชุมชน และนับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2560 เป็นจำนวน 3 ชุมชน ได้แก่ 1) ชุมชนตลาดอิงน้ำสามโคก อำเภอสามโคก จังหวัดปทุมธานี 2) ชุมชนตลาดโบราณนครเนื่องเขต อำเภอเมือง จังหวัดฉะเชิงเทรา และ 3) ชุมชนท่าฉลอม อ.เมือง จังหวัดสมุทรสาคร และในแต่ละครั้งจะมีช่วงเวลาของการไปทั้งสิ้น 3 ถึง 4 วัน ตามความเหมาะสม โดยมีรายละเอียดของกิจกรรมดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผังกิจกรรมกิจกรรมค่ายอาสาพัฒนาศิลปะและวัฒนธรรมพื้นถิ่นสัญจร

วันที่	กิจกรรม
1	- เดินทางจากมหาวิทยาลัยไปยังที่ตั้งของชุมชน - ทำการสำรวจพื้นที่ ทำความรู้จักกับชุมชน แนะนำตนเอง - ประชุมระดมความคิด
2	- นำเสนอแนวทางการออกแบบผลงานภาพศิลปะให้แก่ตัวแทนของชุมชน - ปรับปรุงแก้ไขแนวทางการออกแบบตามข้อเสนอแนะที่ได้รับจากตัวแทนชุมชน - เริ่มทำงานภาพศิลปะ
3	- ประชุมกับตัวแทนชุมชนเพื่อประเมินการทำงาน - ทำงานภาพศิลปะ
4	- เก็บรายละเอียดผลงาน - นำเสนอผลงานกับชุมชน - ทำกิจกรรมส่งมอบ และกิจกรรมสร้างสรรค์ - เดินทางกลับมหาวิทยาลัย

โดยได้ออกแบบกิจกรรมโดยอาศัยตามแนวทางการวิจัยปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม P-O-A-R หรือ Plan – Observe – Action – Reflect ของ Kemmis, S. และ Robert McTaggart. (Kemmis and McTaggart 1988, 11) โดยผลสะท้อนที่ได้หรือ Reflection นั้น คืองานศิลปะที่เกิดขึ้นกับชุมชนและการสัมภาษณ์นิสิตหลังจากกระบวนการและการที่แต่ละชุมชนมีรายละเอียดที่แตกต่างกัน จึงมีกระบวนการเตรียมความพร้อมให้แก่นิสิต โดยในวันแรกและวันที่สองจะเป็นการสร้างความรู้ความคุ้นเคยและให้ได้รับการยอมรับจากสังคมในพื้นที่ (Chantavanich 2006, 45 - 49) ได้แก่ การให้ข้อมูลเบื้องต้นของชุมชน ข้อมูลบุคคลหรือผู้ใหญ่ในชุมชนที่จะต้องพบหรือติดต่อทำความเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมและหน้าที่ของนิสิตในกิจกรรมนี้ และให้ความรู้เบื้องต้นแก่นิสิตในการเข้าหาชุมชน การสังเกตท่าทางและอ่านการแสดงออกทางสีหน้าที่บ่งบอกความรู้สึกไม่ได้พูดออกมาซึ่งมีส่วนในการสร้างความเห็นอกเห็นใจนั้น (Boonprakob 2000, 47 - 55)

กิจกรรมยังประยุกต์ใช้แนวคิดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ หรือ Experiential Learning (Kolb 1984, 26 - 33) ซึ่งมี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ประสบการณ์ คือ การกระตุ้นให้ผู้เรียนได้ประสบการณ์จากการทำงานจริงและดึงประสบการณ์ของตัวเองออกมาใช้ในการเรียนรู้ รวมถึงแบ่งปันประสบการณ์ให้แก่ผู้อื่นได้ 2) การสะท้อนและอภิปราย โดยผู้เรียนจะได้แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกของตนเองแลกเปลี่ยนกับผู้อื่น โดยกำหนดประเด็น

การวิเคราะห์ วิจัย ซึ่งผู้เรียนจะได้เรียนรู้ถึงความคิด เกิดการเรียนรู้ที่กว้างขวางขึ้น และผลของการสะท้อนความคิดเห็นหรือการอภิปรายจะทำให้ได้ข้อสรุปที่ชัดเจนและหลากหลาย 3) สร้างแนวคิด ที่ผู้เรียนจะเข้าใจและเกิดความคิดรวบยอด และจะส่งผลไปถึงการเปลี่ยนแปลงเจตคติหรือความเข้าใจในเนื้อหาขั้นตอนของการฝึกทักษะต่าง ๆ ที่ช่วยทำให้ผู้เรียนปฏิบัติได้ง่ายขึ้นต่อไป และ 4) การทดลองและประยุกต์ ที่ผู้เรียนสร้างความคิดรวบยอดและแสดงผลเป็นรูปธรรม ซึ่งผู้วิจัยได้นำกระบวนการนี้ปรับใช้ในการลงพื้นที่ในครั้งแรก ณ ชุมชนตลาดอิงน้ำสามโคก (Krasae-in and Trairatwong 2017, 196 - 202) ซึ่งตัวอย่างผลที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมนั้นแสดงในภาพที่ 1 และ 2



ภาพที่ 1 ผลงานศิลปะ ณ ชุมชนท่าฉลอม
(© Aracha Krasae-in 02/06/2019)



ภาพที่ 2 ผลงานศิลปะ ณ ชุมชนตลาดอิงน้ำสามโคก
(© Aracha Krasae-in 14/06/2017)

แนวคิดของการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ที่นำมาสู่การแลกเปลี่ยนของนิสิตส่วนหนึ่งซึ่งแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจ คณะผู้วิจัยจึงได้พิจารณาที่จะทำการวัดผลการเรียนรู้ความเห็นอกเห็นใจโดยการสัมภาษณ์นิสิตที่ได้เข้าร่วมกิจกรรมในสองประเด็น ได้แก่ ประเด็นแรกคือเงื่อนไขที่นำไปสู่ความเห็นอกเห็นใจ โดยนำผลที่ได้มาจะนำวิเคราะห์กระบวนการสร้างความเห็นอกเห็นใจจากกิจกรรมชุมชน รวมถึงข้อเสนอแนะและความเห็นถึงกิจกรรม เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำหรับบ่มเพาะให้เกิดความเห็นอกเห็นใจในนักออกแบบต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการเกิดความเห็นอกเห็นใจจากการเข้าร่วมกิจกรรมชุมชนของนิสิตคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
2. เพื่อศึกษาการนำเอากิจกรรมชุมชนมาใช้สร้างความเห็นอกเห็นใจของนิสิตคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

การทบทวนวรรณกรรม

1. ความหมาย และนิยามความเห็นอกเห็นใจ

ความเห็นอกเห็นใจเป็นคุณลักษณะอย่างหนึ่งของคนที่มีความสำคัญต่อสังคมที่โดยรวมก็คือเป็นลักษณะของการเอาใจเขามาใส่ใจเรา สามารถเข้าใจความต้องการ ความรู้สึกของผู้อื่นที่กำลังประสบปัญหาหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ รวมถึงสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีกับผู้อื่น และมีผู้ที่ทำการศึกษาและนิยามความหมายของความเห็นอกเห็นใจเพื่อนำมาเป็นประโยชน์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการศึกษาทางจิตวิทยาเป็นหลัก

Ickes, W. (Ickes 1997, 19 - 21) ให้ความหมายของความเห็นอกเห็นใจว่าเป็นข้อสรุปในจิตใจของแต่ละคน โดยเป็นผลที่เกิดขึ้นจากการสังเกต การรับรู้ ความทรงจำ ความรู้ และความคิดเชิงเหตุและผล ทั้งหมดรวมกันที่จะพยายามรับรู้ความคิดและความรู้สึกของผู้อื่น เช่นเดียวกับ วิลาสลักขณ ชีวาลลี (Chuawanlee 2000, 171 - 175) ให้ความหมายว่าเป็นการตอบสนองทางอารมณ์ที่เนื่องมาจากการตระหนักรู้ถึงสภาพอารมณ์หรือสถานการณ์ของอีกคนหนึ่งที่กำลังคล้ายหรือเหมือนกับที่บุคคลนั้นรับรู้ว่าเขาเคยมีประสบการณ์มาก่อน รวมถึงการคำนึงถึงผู้อื่น และความต้องการที่จะเอื้อเฟื้อแบ่งปันผู้อื่น และ New, S. และ Lucy Kimbell (New and Kimbell 2013) กล่าวว่าความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) เป็นภาพสะท้อนของคนที่มาจากพยายามรับรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ ในมุมมองของอีกคนหนึ่งที่มีทั้งด้านข้อมูลและเหตุผลกับด้านอารมณ์ความรู้สึก ประกอบเข้าด้วยกัน

ในมิติการศึกษาทางด้านสังคมศาสตร์ สุรางค์ ไคว์ตระกูล (Kowtrakul 1998, 383) มองว่าความเห็นอกเห็นใจเป็นการเข้าใจธรรมชาติของมนุษย์ ส่งผลให้เกิดความเอื้อเฟื้อต่อเพื่อนมนุษย์ ที่เป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ต่อสังคมและเป็นพฤติกรรมที่ช่วยเสริมสร้างสังคมของเราให้น่าอยู่ขึ้น ส่วน นันทนา วงษ์อินทร์ (Wong-in 2000, 143)

กล่าวว่า ความเห็นอกเห็นใจเป็นทักษะทางสังคมที่จำเป็นในการดำรงชีวิตทั้งในครอบครัว ในงานอาชีพและในสังคมทั่วไป เพราะการพบปะผู้คนนั้นหลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่นเดียวกับ ประภาพร มั่นเจริญ (Mancharoen 2001, 3) กล่าวว่า ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น เป็นหัวใจสำคัญที่ก่อให้เกิดความเอื้อเฟื้อและการช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์

วลัยรัตน์ วรรณโพธิ์ (Wannapo 2002, 8) ได้สรุปลักษณะของผู้มีความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่นไว้ว่า 1. สามารถเข้าใจอารมณ์และความรู้สึกและการแสดงออกของผู้อื่น โดยเดาความรู้สึกจากการแสดงออกท่าทางและสีหน้าได้ว่าผู้อื่นมีความรู้สึกอย่างไร รวมถึงพยายามแปลความหมายจากการแสดงออกเหล่านั้น 2. สามารถเอาใจเขามาใส่ใจเรา โดยการสมมติว่าตนเองอยู่ในสถานการณ์เหล่านั้น แล้วสร้างประสบการณ์และความรู้สึกของตนเองเสมือนว่าอยู่ในสถานการณ์นั้น เพื่อให้เข้าใจและรับรู้ความเป็นไปและหาทางตอบสนองต่อสถานการณ์เหล่านั้น 3. สามารถตอบสนองได้สอดคล้องกับสถานการณ์ พฤติกรรม หรือการกระทำของผู้อื่น โดยใช้ภาษาท่าทางและภาษาพูดที่แสดงความเข้าใจต่อผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

2. ทบทวนวรรณกรรมความเห็นอกเห็นใจเกี่ยวข้องในการออกแบบ

การศึกษาทางด้านความเห็นอกเห็นใจในงานออกแบบและสถาปัตยกรรมเกิดขึ้นมาอย่างยาวนานและต่อเนื่องเพื่อที่จะทำความเข้าใจกับคนกับผู้ใช้และทำให้ผลของการออกแบบนั้นเข้าถึงและตอบสนองต่อคนได้ดีที่สุด ตั้งแต่ Cross, N. (Cross 1971, 11 - 14) ที่นำเสนอบทบาทของคนที่ในฐานะผู้ใช้ ที่เข้ามาเป็นผู้ประเมินผลงานของการออกแบบและสร้างสรรค์ ซึ่งนับว่าเป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างความเข้าใจต่อผู้ใช้ที่จะต่อยอดมาสู่ความเห็นอกเห็นใจในเวลาต่อมา

Squires, S. และ Byrnes, B. (Squires and Byrnes 2002, 105) ได้นำเอากระบวนการทางมานุษยวิทยามาใช้ในการสร้างความเข้าใจต่อกระบวนการที่คนรับรู้และมีปฏิสัมพันธ์ต่อผลงานออกแบบต่าง ๆ และ Pruitt, J. และ Tamara Adlin (Pruitt and Adlin 2005) ได้แสดงถึงการใช้อย่างมีประสิทธิภาพ Personas หรือบุคคลสมมุติจากข้อมูลที่ได้การวิจัยศึกษาผู้ใช้เพื่อใช้สร้างความเข้าใจสำหรับนักออกแบบ โดยมีจุดประสงค์ที่ต้องการเพิ่มความมีส่วนร่วมกัน (Engagement) และการสื่อสารซึ่งกันและกัน (Communication) ระหว่างนักออกแบบกับผู้ใช้

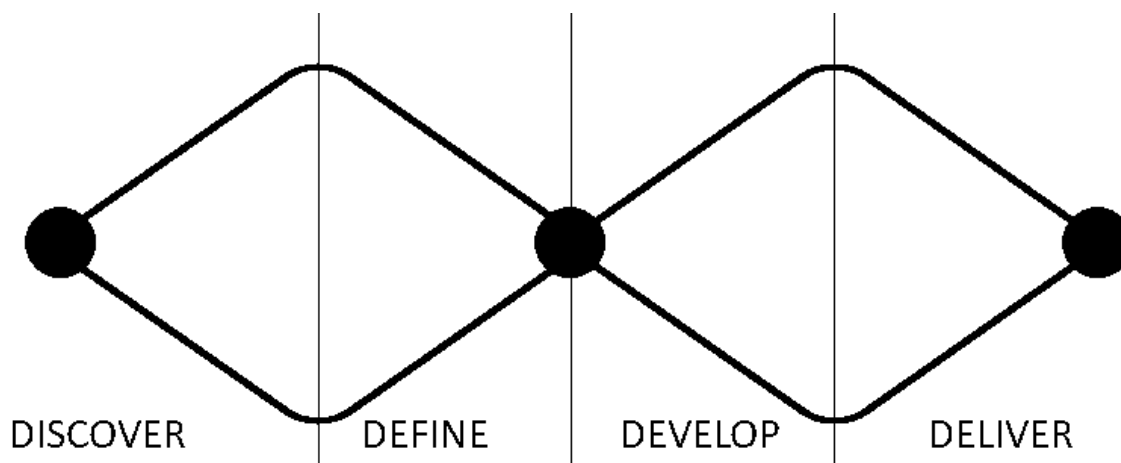
ในแนวทางการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory Design) ซึ่งเป็นกระบวนการออกแบบแขนงหนึ่งที่น่าเอาผู้ใช้เข้ามาร่วมในกระบวนการออกแบบ ซึ่ง Luck, R. (Luck 2003, 523 - 535) ได้ระบุถึงที่ผู้ใช้เข้ามามีส่วนร่วมในการออกแบบนั้น จะช่วยให้นักออกแบบสามารถเข้าใจข้อมูลเชิงลึก (Insight) และรับรู้ความรู้สึกจากผู้ใช้ (knowledge) ได้มากที่สุด ที่นักออกแบบต้องนำเอาการทำงานและความต้องการของผู้ใช้เข้ามาพิจารณาอย่างที่สุด ได้แก่ การสังเกต (Observation) ผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมของการใช้งานและการให้ความสำคัญกับสื่อสารอย่างต่อเนื่องระหว่างผู้ใช้และนักออกแบบ แต่ก็มีข้อเสียที่ต้องมีผู้ใช้เข้ามาร่วมซึ่งในการทำงานจริงเป็นสิ่งที่ยากและไม่มีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม การพยายามทำความเข้าใจกับผู้ใช้งานออกแบบก็เป็นสิ่งสำคัญซึ่งนักออกแบบจึงต้องพัฒนาทักษะนี้

ในขณะที่แนวทางการออกแบบที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human Centered Design) นักออกแบบมีบทบาทที่เน้นให้ผู้ใช้งานแสดงความต้องการของตนเอง (Sanders 1992, 49 - 54) เพื่อให้ได้ข้อมูลมากเพียงพอที่นักออกแบบจะเข้าใจว่าความต้องการนั้นเป็นอย่างไร และจะแก้ปัญหาด้วยการออกแบบอย่างไร ทำหน้าที่เหมือนฟ facilitator (Facilitator) เพื่อให้เกิดการสื่อสารกับผู้ใช้งานให้มากที่สุด ซึ่งคุณลักษณะของความเห็นอกเห็นใจนี้จะมีส่วนช่วยให้การสื่อสารนี้เป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Sleeswijk Visser et al. 2007, 35 - 45)

Dorothy, L. และ Jeffry F. Rayport (Dorothy and Rayport 1997) ได้นำเสนอการบ่มเพาะความเห็นอกเห็นใจในตัวนักออกแบบเป็นสิ่งที่จำเป็น ซึ่งทำได้โดยการสังเกตผู้บริโภคหรือผู้ใช้ รับรู้สภาพแวดล้อม หาทงเข้าใจความรู้สึก และออกแบบสิ่งที่ตอบสนองความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้เหล่านั้น และมองว่าความเห็นอกเห็นใจของนักออกแบบ จะทำให้เกิดกระบวนการออกแบบที่มีประสิทธิภาพ สร้างผลงานที่เป็นของใหม่อย่างแท้จริง (Originality) ที่ถูกสร้างเพื่อแก้ปัญหาที่ซ่อนอยู่อย่างแท้จริง นอกจากนี้ยังได้ตั้งคำถามถึงวิธีการที่จะฝึกหรือสร้างความเห็นอกเห็นใจให้เกิดขึ้นในตัวของนักออกแบบว่าจะสามารถทำได้อย่างไรบ้าง แต่ยังไม่ได้นำเสนอแนวทางอย่างใด

ความเห็นอกเห็นใจถูกนำมาผนวกเข้าสู่กระบวนการออกแบบ โดย Koskinen, I. (Koskinen 2003, 65) กล่าวว่าความเห็นอกเห็นใจเป็นเครื่องมือในกระบวนการออกแบบที่จะช่วยทำความเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของคน และนำเอาข้อมูลมากำหนดเป็นคุณลักษณะที่สำคัญสำหรับงานออกแบบ ที่ เช่นเดียวกับ Battarbee, K. (Battarbee 2004) ที่สนับสนุนว่าความเห็นอกเห็นใจความเป็นคุณสมบัติที่มีอยู่ในตัวนักออกแบบที่จะพยายามเข้าใจประสบการณ์ต่าง ๆ ของผู้ใช้ ซึ่งจะเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้งานออกแบบจะตอบสนองผู้ใช้นั้นได้

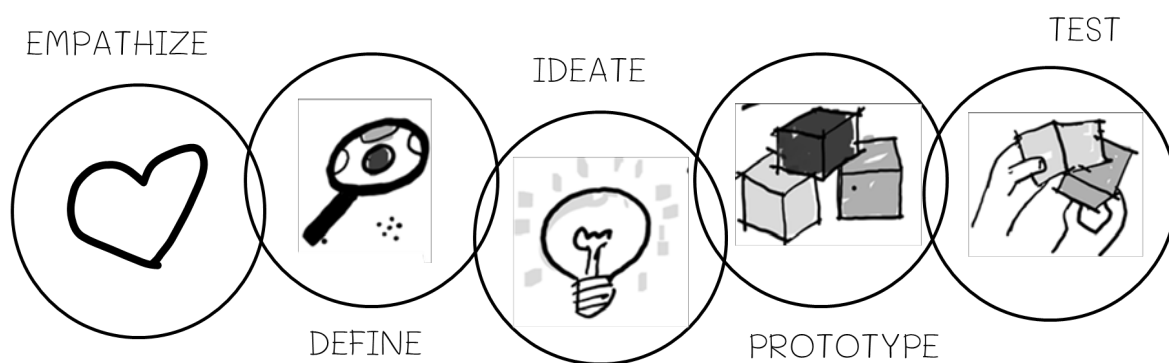
ซึ่งแนวทางการผนวกความเห็นอกเห็นใจมาสู่งานออกแบบ สร้างให้นักออกแบบหรือสถาปนิกมีความเห็นอกเห็นใจในงานออกแบบก็ได้รับการศึกษาอย่างต่อเนื่องและนำมาสู่วิธีปฏิบัติ โดย Design Council (Design Council 2020) แห่งประเทศสหราชอาณาจักร ได้นำเสนอกระบวนการออกแบบที่เรียกว่า Double Diamond Model ที่รับการพัฒนาและเผยแพร่ตั้งแต่ปี 2004 นั้น แบ่งขั้นตอนของกระบวนการออกแบบเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1.) Discover ที่เป็นขั้นตอนการศึกษาผู้ใช้เพื่อหาปัญหาและเข้าใจสถานการณ์ที่เกิดอยู่ 2.) Define ทำความเข้าใจประเด็นปัญหาและสรุปแนวทางของการแก้ปัญหาที่จะนำไปสู่การออกแบบ 3.) Develop และ 4.) Deliver ซึ่งแต่ละขั้นตอนจะมีวิธีการทำงานสร้างแนวคิดที่เหมือนเส้นที่ขยายออกและสรุปความคิดที่แสดงเป็นเส้นที่วิ่งเข้าหากัน จึงทำให้เกิดลักษณะของโมเดลที่เป็นเหมือนสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัด (Diamond) 2 ชุด ตามภาพด้านล่าง



ภาพที่ 3 กระบวนการ Double Diamond Model
(© Aracha Krasae-in 10/04/2020)

และในแนวคิดตามกระบวนการ Diamond Model นั้น ขั้นตอนแรกหรือ Discover ก็คือการสร้างความเข้าใจ หยิบเอาปัญหาเป็นโจทย์สำคัญในการเริ่มต้น ค้นพบปัญหาแล้วทำความเข้าใจกับปัญหาให้ลึกซึ้งมากที่สุด หลากหลายมิติที่สุด เพื่อให้ได้ข้อมูลประเด็นปัญหาหลายอย่าง โดยรายละเอียดแนวทางของการสร้างความเข้าใจ ในขั้นตอนนี้มีหลายทาง ทั้งการวิจัยตลาด การศึกษาผู้ใช้ ที่มีรายละเอียดได้แก่ การสังเกต การจดบันทึก การสนมูติบทนา การระดมสมอง การสำรวจ หรือทำแบบสอบถาม การค้นคว้าจากเอกสาร การวาดภาพ แสดงเหตุการณ์ รวมถึงการเขียนภาพของความคิดของผู้ใช้ในความคาดหวังและความกังวลต่าง ๆ ซึ่งลักษณะที่กล่าวมา ก็เป็นการสร้างความเห็นอกเห็นใจให้แก่ผู้ออกแบบนั่นเอง

การสร้างความเห็นอกเห็นใจ หรือ Empathize ได้ถูกขยายต่อในการออกแบบ แต่ได้รับการเผยแพร่และปฏิบัติ ในวงกว้างตามแนวทางการคิดเชิงออกแบบหรือ Design Thinking โดย Brown, T. (Brown 2009) ที่นำเสนอ กระบวนการออกแบบและสร้างนวัตกรรม ที่มีขั้นตอนหลัก 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) EMPATHIZE ทำความเข้าใจ ต่อกลุ่มเป้าหมายเรา 2) DEFINE การสังเคราะห์ข้อมูล การตั้งคำถามปลายเปิดที่ผลักดันให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ไม่จำกัดกรอบของการแก้ปัญหา 3) IDEATE การหาความคิดใหม่ ๆ อย่างไม่มีขีดจำกัด สร้างความคิดต่าง ๆ ให้เกิดขึ้น 4) PROTOTYPE การสร้างแบบจำลอง หรือการสร้างต้นแบบขึ้นมา เพื่อให้ทดสอบและหาข้อผิดพลาด และ 5) TEST การทดสอบ โดยเรานำแบบจำลองที่สร้างขึ้นมาทดสอบกับผู้ใช้



ภาพที่ 4 กระบวนการ Design Thinking
(© Aracha Krasae-in 10/04/2020)

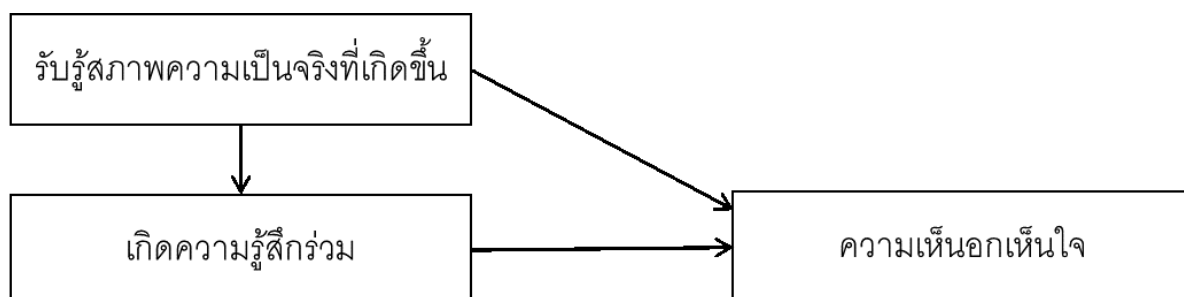
ซึ่งในขั้นตอนแรกของ Design Thinking ที่เป็นการสร้างความเห็นอกเห็นใจ หรือ Empathize นั้นคือ การทำความเข้าใจต่อกลุ่มเป้าหมายให้มากที่สุด จากการเอาใจเขามาใส่ใจเรา ซึ่งมีความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะเมื่อจะสร้างสรรค์หรือแก้ไขสิ่งใดก็ตามจะต้องเข้าใจถึงกลุ่มเป้าหมายอย่างถ่องแท้เสียก่อน เพราะนั่นจะเป็นก้าวแรกที่จะนำไปสู่การพัฒนาความสำเร็จในทุก ๆ ธุรกิจ

3. การศึกษาเพื่อการสร้างความเห็นอกเห็นใจ

จากที่กล่าวมาจึงพอจะสรุปได้ว่าความเห็นอกเห็นใจนั้น คือ การตระหนักถึงสถานการณ์ที่ผู้อื่นประสบทำความเข้าใจสถานการณ์และสามารถประเมินผลที่เกิดขึ้นของผู้อื่นที่เกิดจากสถานการณ์ได้ รวมถึงมีใจที่จะช่วยเหลือคนเหล่านั้นด้วย ซึ่งพิจารณาเป็นสองประเด็น คือ ประเด็นแรกได้แก่การมีประสบการณ์ร่วมกัน และประเด็นที่สองคือการเข้าใจประสบการณ์ของผู้อื่น อย่างไรก็ตามการจะมีประสบการณ์ร่วมกันได้นั้น ก็อาจจะเป็นไปได้ยากในการทำงานออกแบบหลาย ๆ อย่าง แต่การทำให้เกิดเงื่อนไขทั้งสองประเด็นนั้นก็ย่อมนำมาสู่การสร้างความเห็นอกเห็นใจให้เกิดขึ้นได้ และจากที่ได้กล่าวไปข้างต้นว่าความเห็นอกเห็นใจนั้นเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการออกแบบที่สำคัญ ในขณะเดียวกันการสร้างความเห็นอกเห็นใจนั้น เป็นการสร้างให้บุคคลมาสถานการณ์ที่จะเกิดประสบการณ์ของการเห็นอกเห็นใจ

การที่แนวคิดของกระบวนการออกแบบในปัจจุบันได้นำเอาความเห็นอกเห็นใจเข้าไปมีส่วนชัดเจนมากยิ่งขึ้น แต่การศึกษาในการสร้างความเห็นอกเห็นใจเป็นลักษณะที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลโดยเฉพาะในด้านการออกแบบยังมีอยู่ไม่มาก ดังเช่น Denton, H. และ Deana McDonagh (Denton and McDonagh 2003, 129 - 144) ได้ทดสอบการสร้างความเห็นอกเห็นใจจากโจทย์ในการออกแบบโดยให้นักศึกษาทำ Focus Group กับผู้ใช้เพื่อเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้ หรือกรณีโดย McDonagh, D. และคณะ (McDonagh et. al. 2011, 301 - 314) ได้ศึกษาการสร้างความเห็นอกเห็นใจให้กับนักศึกษาด้านออกแบบโดยนำผู้เรียนที่มีความพิการเข้าร่วมในงานออกแบบ ซึ่งทั้งหมดจะเป็นการเรียนการสอนในหลักสูตรและเป็นกิจกรรมที่อยู่กับตัวนักเรียนเองทั้งสิ้น

จึงมีแนวคิดผนวกกิจกรรมทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของคณะ ซึ่งเป็นกิจกรรมนอกหลักสูตรมาเป็นเครื่องมือในการสร้างความเห็นอกเห็นใจแก่นิสิตของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อให้มีคุณลักษณะของความเห็นอกเห็นใจ และเพื่อพัฒนากระบวนการสร้างความเห็นอกเห็นใจในกิจกรรมลักษณะเดียวกันนี้ โดยใช้กรอบแนวคิดของความเห็นอกเห็นใจที่ประกอบมาจาก 2 องค์ประกอบ ได้แก่ ความเข้าใจต่อสถานการณ์และสภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นและการเกิดความรู้สึกร่วมที่เกิดการมีประสบการณ์ร่วมกันตามแผนภาพดังต่อไปนี้



ภาพที่ 5 กรอบแนวคิดการเกิดความเห็นอกเห็นใจ
(© Aracha Krasae-in 11/02/2021)

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเป็นศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. กลุ่มประชากร ได้แก่ นิสิตคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ที่เคยเข้าร่วมกิจกรรมโครงการค่ายอาสาพัฒนาศิลปะและวัฒนธรรมพื้นถิ่นสัญจรของคณะฯ ตั้งแต่ครั้งที่ 1 ในปี พ.ศ. 2560 จนถึงครั้งที่ 3 ในปี พ.ศ. 2562 จำนวนทั้งสิ้น 82 คน และคัดเลือกผู้ให้สัมภาษณ์โดยการสุ่มตามความสะดวก (Convenience Sampling) โดยมีผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งสิ้น 27 คน

2. การเก็บข้อมูล ประกอบไปด้วย

2.1 เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล เป็นเครื่องมือวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่แบบสัมภาษณ์เชิงลึกเกี่ยวประสบการณ์และความเห็นอกเห็นใจที่เกิดขึ้น โดยใช้การสัมภาษณ์อย่างมีโครงสร้าง (Structured Interview) ซึ่งกำหนดคำถาม 3 ประการ ได้แก่ การเรียนรู้วิถีชีวิตจากการลงพื้นที่ ความรู้สึกที่เกิดจากการลงพื้นที่ และความเห็นอกเห็นใจที่เกิดขึ้นในแต่ละบุคคล

2.2 การเก็บข้อมูล ดำเนินการสัมภาษณ์ โดยใช้วิธีการจดบันทึกการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูล

3. การวิเคราะห์ข้อมูล ทำการวิเคราะห์เหตุการณ์แบบอิงทฤษฎีของความเห็นอกเห็นใจจากที่ได้ทำการทบทวนวรรณกรรม

ผลการศึกษา

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นิสิตจำนวน 27 คน โดยจากทั้ง 27 คนนี้ มีนิสิตที่เข้าร่วมโครงการทั้งสามครั้งจำนวน 2 คน เข้าร่วมโครงการสองครั้งจำนวน 3 คน และเข้าร่วมโครงการครั้งเดียวจำนวน 22 คน ซึ่งผลที่ได้เป็นดังต่อไปนี้

1. สอบถามผลด้านการเรียนรู้วิถีชีวิตจากการลงพื้นที่ โดยภาพรวม นิสิตทั้งหมดได้แสดงความรู้สึกที่ดีต่อการได้เรียนรู้วิถีชีวิตของชุมชนที่มีความแตกต่างจากการชีวิตประจำวัน โดยในรายละเอียดนั้น ได้แก่ การที่นิสิตได้รับทราบสภาพแวดล้อมและกายภาพของพื้นที่ทั้งธรรมชาติและที่สร้างขึ้นมา วิถีชีวิตและกิจกรรมของคนในชุมชน ธุรกิจ การประกอบการ ร้านค้า ภาพชีวิตของคนตั้งแต่เช้าจนถึงค่ำ และเป็นวิถีชีวิตที่เกิดขึ้นอยู่แล้วเพียงแต่กลุ่มนิสิตเองไม่ได้รับรู้รับทราบมาก่อนถึงชุมชนเหล่านั้น ดังตัวอย่างคำให้สัมภาษณ์จากผู้ที่ได้ลงพื้นที่ ณ ท่าฉลอมว่า “ได้เห็นชีวิตของชุมชนที่มีการประมงเป็นหลัก ที่มีผลต่อทั้งสินค้าในชุมชนจนถึงรูปแบบอาคาร” และจากผู้ที่ลงพื้นที่ตลาดสามโคก ว่า “เป็นชุมชนที่น่าจะเคยศึกษากัน มีร้านค้ามาก แต่ปัจจุบันเงียบและส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุ ส่วนการค้าก็จะเงียบเหงา” และ “ชุมชนที่สงบและมีเวลานั่งตกปลาริมน้ำได้” ซึ่งผลคำตอบหรือผลสะท้อนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นสิ่งที่เกิดกับตัวนิสิต ที่ได้ทำการสำรวจพื้นที่ชุมชนเพื่อค้นหาเอกลักษณ์อัตลักษณ์ของชุมชนเพื่อนำมาสร้างภาพศิลปะผนัง ทำให้ได้รับทราบวิถีชีวิตของชุมชนไปในตัว

2. สอบถามถึงความรู้สึกที่ได้จากกิจกรรม นิสิตที่ได้เข้าร่วมค่ายอาสาพัฒนาศิลปะและวัฒนธรรมพื้นถิ่นสัญจร ได้ให้คำตอบในลักษณะเดียวกัน คือสิ่งที่ได้จากการได้เข้าไปใช้ชีวิตในชุมชน แม้จะเป็นเวลาสั้น ๆ แต่ก็ได้รับทราบถึงเรื่องราวของชุมชนที่มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของนิสิตเหล่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งชุมชนที่มีประเด็นในความลำบาก อุปสรรค และปัญหาในการดำเนินชีวิตทั้งในภาพรวมของชุมชน หรือเจาะจงไปในแต่ละบ้านหรือครอบครัวที่นิสิตได้ทำความรู้จัก โดยสามารถยกตัวอย่างเช่น นิสิตได้ประทับใจกับวัยรุ่นที่มัชฌิมาในชุมชน ที่ในสังคมในชีวิตของนิสิตเองไม่เคยได้เจอ หรือกับชุมชนที่คนรุ่นหนุ่มสาวย้ายออกไปจากชุมชน ทำให้ชุมชนมีแต่ผู้สูงอายุและห้องหรือบ้านร้าง ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์ได้ใช้คำที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกกับสถานการณ์ดังกล่าว อาทิ “รู้สึกเศร้าที่เห็นเด็กในสังคมมีตัวอย่างที่ไม่ดี” “รู้สึกเศร้าและสงสารผู้สูงอายุที่ต้องอยู่กันเอง เพราะลูกไปทำงานที่อื่น” หรือ “รู้สึกเห็นใจชาวประมงเพราะเป็นงานที่เหนื่อย แต่ค่าตอบแทนไม่สูง” เหล่านี้เป็นประสบการณ์ที่นิสิตได้สะท้อนจากการได้ลงพื้นที่นั่นเอง

3. สอบถามการเกิดความเห็นอกเห็นใจจากกิจกรรม เมื่อสอบถามถึงความรู้สึกเห็นอกเห็นใจจากการได้ลงพื้นที่ที่ชุมชนต่าง ๆ ในกิจกรรมค่ายอาสาพัฒนาฯ ที่ได้เข้าร่วมนั้น นิสิตโดยส่วนมาก (23 จาก 27 คน) ได้ให้คำตอบว่าเกิดความรู้สึกเห็นอกเห็นใจกับคนในชุมชนเหล่านั้นแม้จะไม่เท่ากับการได้เรียนรู้วิถีชีวิตและการได้รับรู้ประสบการณ์จากการใช้ชีวิตในชุมชน โดยลักษณะของความเห็นอกเห็นใจที่มึนนั้นมีการสะท้อนความรู้สึกที่ต่าง ๆ กันไป ได้แก่การมีความรู้สึกที่คนในชุมชนมีความลำบากและสมควรได้รับการช่วยเหลือ ชุมชนหรือพื้นที่ที่ได้ไปนั้นมีปัญหาที่ควรจะต้องได้รับการแก้ไข หรือการที่มองเห็นแนวทางว่าตนเองหรือคณะฯ ที่ไปนั้นสามารถช่วยเหลือชุมชนได้อย่างไรบ้างทั้งในขณะที่ยังลงพื้นที่ทำกิจกรรมและเมื่อกลับมาจากกิจกรรมแล้ว

เมื่อได้พูดคุยในประสบการณ์ของการเข้าร่วมกิจกรรมค่ายอาสาพัฒนาฯ นิสิตส่วนหนึ่งได้สะท้อนความรู้สึกที่ดีกับชุมชน มีความประทับใจต่อมิตรภาพที่ได้รับ ซาบซึ้งใจกับการต้อนรับและความช่วยเหลือในช่วงเวลาที่ได้ลงพื้นที่ของกิจกรรม หรืออีกด้าน นิสิตส่วนหนึ่งได้เล่าถึงความรู้สึกที่ดีกับตนเอง ได้เห็นคุณค่าของตนเองว่าการที่ได้เข้ามาอยู่กับชุมชน แสดงออกถึงการที่แม้ว่าการวาดภาพหรือทำงานศิลปะในชุมชนจะไม่ใช่ว่าเรื่องใหญ่ แต่ก็ภูมิใจที่ได้มาสร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้แก่ชุมชนเหล่านั้น นอกจากนี้ นิสิตยังได้แสดงความเห็นถึงความสัมพันธ์ที่ดีขึ้นกับเพื่อนที่เข้าร่วมกิจกรรมด้วยกัน ทั้งนี้การได้มีประสบการณ์แลกเปลี่ยนกับเพื่อนที่เข้าร่วมกิจกรรมนั้น ทำให้เห็นว่าเพื่อนที่เข้าร่วมค่ายได้ทำเสียสละและช่วยเหลือทั้งเพื่อนร่วมคณะฯ และช่วยเหลืองานกับชุมชน และยังได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความเห็นทำให้เกิดความเข้าใจที่ดีซึ่งกันและกัน หรือแม้กระทั่งการได้การที่ได้อยู่ในชุมชนนั้นได้ทำให้เกิดการสนทนาถึงเรื่องราวในชีวิตของแต่ละคน ได้ทราบในปัญหาชีวิตของแต่ละคน และส่งผลให้เกิดความเห็นอกเห็นใจในหมู่คณะมากขึ้น ซึ่งจากการสัมภาษณ์แสดงถึงการเกิดความเห็นอกเห็นใจที่ตัวนิสิตเองที่เป็นผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมได้ลงไปยังพื้นที่ชุมชน มีประสบการณ์ร่วมในพื้นที่นั้นทั้งในด้านบวกและลบ และเกิดเป็นความเห็นอกเห็นใจในที่สุด

อภิปรายและสรุปผล

จากผลการสัมภาษณ์ พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ได้แสดงออกถึงคุณลักษณะของความเห็นอกเห็นใจที่เกิดขึ้นในแต่ละคน โดยสามารถพิจารณาได้จากการตอบคำถามถึงองค์ประกอบทางด้านสถานการณ์หรือความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในพื้นที่ที่ได้เดินทางไป การตอบคำถามที่แสดงความรู้สึกที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ ณ พื้นที่เหล่านั้น ซึ่งที่สุดได้ให้สัมภาษณ์แสดงความรู้สึกถึงความเห็นอกเห็นใจต่อคนและชุมชนที่ได้ลงพื้นที่ โดยจำแนกเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

1. เปรียบเทียบกับแนวคิดและนิยามของความเห็นอกเห็นใจ

ผลการสัมภาษณ์ได้แสดงถึงผลที่เกิดจากการรับรู้และความทรงจำ จากการที่ได้ลงไปในพื้นที่ ดังที่ผู้ให้สัมภาษณ์ได้บอกถึงสภาพแวดล้อมทางกายภาพและวิถีชีวิตของชุมชนที่ได้ลงพื้นที่ ดังเช่นที่ Ickes, W และ วิลลาตลักษณ์ ชวัวลลี ได้กล่าวถึงความเห็นอกเห็นใจที่เกิดขึ้นจากความทรงจำและประสบการณ์ของเหตุการณ์หนึ่ง ๆ และยังส่งผลต่อความรู้สึกและอารมณ์ร่วมที่มีต่อบุคคลที่นิสิตได้เข้าไปรู้จัก ซึ่งจากการสัมภาษณ์นั้น นิสิตได้แสดงออกถึงคำที่บ่งบอกความสงสาร เห็นใจ และความเศร้า อันเป็นผลต่อเนื่องจากประสบการณ์ตรง และเช่นเดียวกับแนวคิดของความเห็นอกเห็นใจดังที่กล่าวมา (Ickes 1997, 19 - 21; Chuawanlee 2000, 171 - 175) และรวมถึงแนวคิดของ News S. และ Lucy Kimbell (New and Kimbell 2013) ที่ได้กล่าวถึง ความเห็นอกเห็นใจที่มีทั้งด้านของเหตุผลความเป็นจริง และอารมณ์ความรู้สึกประกอบด้วยกัน โดยการได้เข้าไปในพื้นที่และได้เห็น ได้สัมผัสกับวิถีชีวิตที่เกิดในพื้นที่ในชุมชนที่ได้เข้าไปทำกิจกรรม และการที่มีประสบการณ์ตรง ทำให้เกิดความเข้าใจประสบการณ์ของชุมชนและมีความรู้สึกร่วมในประสบการณ์โดยเฉพาะในประเด็นของอุปสรรคและความยากลำบากของชีวิตในชุมชนเหล่านั้น และแม้ว่าในการสอบถามโดยตรงถึงความเห็นอกเห็นใจที่เกิดกับนิสิตนั้นไม่ได้ให้คำตอบโดยตรงมากเท่ากับการมีรับรู้ประสบการณ์กับความรู้สึกร่วมต่อชุมชนนั้น แต่องค์ประกอบของทั้งข้อมูลและความรู้สึก ก็ยืนยันการเกิดความเห็นอกเห็นใจที่เกิดขึ้นในตัวนิสิตได้

2. เปรียบเทียบการความเห็นอกเห็นใจในกระบวนการออกแบบ

ในการทำงานภาพศิลปะชุมชนนั้น กระบวนการศึกษาชุมชนเพื่อทำงานออกแบบภาพดังกล่าวก็เป็นกระบวนการที่สร้างความเห็นอกเห็นใจอย่างหนึ่งที่แม้ว่าผลผลิตที่ได้จะไม่ใช่งานออกแบบที่ตอบสนองการใช้งานหรือแก้ปัญหา แต่ก็มีกระบวนการในการสังเกต สำรวจ และพูดคุยสอบถามคนในชุมชน รวมถึงมีการนำเสนอผลงานออกแบบร่างกับตัวแทนของชุมชนก่อนที่จะลงมือวาดกับผนังในชุมชน ซึ่งกระบวนการนี้เป็นไปในลักษณะของการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม และข้อมูลประกอบเพื่อการสร้างผลงานนั้นไม่ได้เกิดจากความต้องการของกลุ่มนิสิต แต่เกิดจากการรับข้อมูลการศึกษาชุมชนมาประมวลแล้วสังเคราะห์เป็นแบบ ซึ่งเป็นไปตามแนวทางการใช้ความเห็นอกเห็นใจสำหรับการออกแบบ (อ้างแล้ว Barterbee 2004) ซึ่งผลงานที่ได้นอกจากจะสร้างความพอใจให้แก่ชุมชนแล้ว ตัวผลงานยังมีความจำเพาะเจาะจงเพราะมีความริเริ่ม (Originality) จากประเด็นเนื้อหาของชุมชนนั่นเองดังเช่นที่ Dorothy, L และ Jeffry F Rayport ได้กล่าวถึงผลที่จะได้รับจากกระบวนการออกแบบที่เกิดจากความเห็นอกเห็นใจ (อ้างแล้ว Dorothy and Rayport 1997)

3. ความเห็นอกเห็นใจที่เกิดขึ้นกับตัวบุคคล

นอกจากผลการสัมภาษณ์แล้ว การลงพื้นที่ที่ยังนำมาสู่แรงบันดาลใจให้เกิดความสนใจต่อพื้นที่และคิดหาทางแก้ไขปัญหานั้น ดังที่ สุรางค์ ไคว์ตระกูล (อ้างแล้ว Kowtrakul 1998, 383) ได้กล่าวถึงผลที่เกิดเป็นความเอื้อเฟื้อที่ช่วยเสริมสร้างสังคมให้น่าอยู่ขึ้น โดยหนึ่งในหลักฐานเชิงประจักษ์ได้แก่ผลงานวิทยานิพนธ์ของนิสิตชั้นปีที่ 5 จากภาควิชาภูมิสถาปัตยกรรม ในหัวข้อ “โครงการปรับปรุงภูมิทัศน์ชุมชนตลาดอิงน้ำสามโคก เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อ.สามโคก จ.ปทุมธานี” โดย วรพงษ์ ทางนะที (Tangnatee 2018) ซึ่งนิสิตมีแรงผลักดันในการทำวิทยานิพนธ์นี้ก็เพราะได้เข้าร่วมกิจกรรมค่ายอาสาพัฒนาฯ เมื่อครั้งที่ลงพื้นที่ชุมชนตลาดอิงน้ำสามโคก

นอกเหนือจากการสัมภาษณ์และผลเชิงประจักษ์ดังกล่าว จะต้องพิจารณาปัจจัยที่เกิดจากชุมชนที่ได้ลงพื้นที่ทำให้เกิดความสำเร็จตามแนวทางการสร้างความเห็นอกเห็นใจ เพราะไม่ใช่เฉพาะนิสิตที่จะพยายามทำเรียนรู้พื้นที่ สถานการณ์ และสร้างความเห็นอกเห็นใจได้ ยังต้องอาศัยการกระตุ้นและตอบสนองจากชุมชนพื้นที่อย่างเหมาะสม ซึ่งในเตรียมการจัดกิจกรรมในแต่ละปีนั้น คณะผู้จัดจะศึกษาพื้นที่ คัดเลือก และทำความเข้าใจกับผู้ประสานงานในแต่ละชุมชนเพื่อให้เกิดความปลอดภัยและเรียบร้อยก่อนหน้าการลงพื้นที่ของนิสิต และนับเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการสร้างความเห็นอกเห็นใจในตัวนิสิตเป็นอย่างมาก

อย่างไรก็ตามการศึกษาในครั้งนี้ เป็นการศึกษาผลจากสิ่งที่เกิดขึ้นมาก่อน ไม่ได้เกิดจากการทดลองที่ควบคุมตัวแปร ซึ่งการที่นิสิตกลุ่มนี้ได้อาสาเข้าร่วมกิจกรรม มีความเป็นไปได้ที่จะได้กลุ่มคนที่มีความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่นอยู่ก่อนแล้ว แต่การสัมภาษณ์ก็สามารถยืนยันความรู้สึกที่เกิดขึ้นในตัวนิสิตในความเห็นอกเห็นใจจากสถานะที่ได้สัมผัสกับพื้นที่ชุมชนต่าง ๆ เป็นสำคัญ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

กิจกรรมชุมชนนั้น น่าจะเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจให้แก่นักเรียนทางด้านสถาปัตยกรรมและการออกแบบ ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่นักออกแบบควรมี และการจัดกิจกรรมนั้นควรมีการจัดการดังนี้

1. การออกแบบกระบวนการ โดยกระบวนการของการลงพื้นที่ชุมชนต้องสร้างให้เกิดความตระหนัก ต้องออกแบบกระบวนการให้นักเรียนได้ทำการศึกษาพื้นที่ชุมชน เกิดการพูดคุยเกิดปฏิสัมพันธ์กับระหว่างนักเรียนกับคนในชุมชนอย่างแท้จริง ซึ่งกระบวนการที่สามารถพิจารณา ได้แก่ 1) สร้างสถานการณ์ให้นักเรียนออกแบบต้องอยู่กับพื้นที่หรือชุมชน 2) กำหนดงานเพื่อให้นักเรียนเกิดปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารกับคนในชุมชน ให้รับทราบข้อมูลเชิงลึกและประสบการณ์ของชุมชน และ 3) การสะท้อนผลของประสบการณ์เพื่อให้มีความคิดวิเคราะห์จากข้อมูลและประสบการณ์ที่ได้มา เพื่อเกิดเป็นความเห็นอกเห็นใจที่เกิดขึ้น และทั้งกระบวนการมีระยะเวลาที่นานเพียงพอเพื่อให้เกิดประสบการณ์ของการลงพื้นที่โดยตรง เพื่อให้เกิดอารมณ์ร่วมที่จะนำมาสู่ความเห็นอกเห็นใจได้ โดยเสนอให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมควรใช้เวลาในอยู่อาศัยกับชุมชนอย่างน้อย 3 ถึง 4 วัน ดังที่ได้ทดลองปฏิบัติในกิจกรรมโครงการค่ายอาสาพัฒนาศิลปะและวัฒนธรรมพื้นถิ่นสัจจกร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

2. การเลือกพื้นที่ชุมชนของกิจกรรม การพิจารณาเลือกพื้นที่ชุมชนมีผลต่อการสร้างความเห็นอกเห็นใจ หากชุมชนที่มีความสะดวกสบายอยู่แล้วหรือเป็นพื้นที่ชุมชนที่นักเรียนหรือผู้ที่ลงทำกิจกรรมนั้นมีคุ้นเคยและรู้เรื่องเดิมอยู่ก่อนแล้ว ก็ยากที่จะกระตุ้นและสร้างความตระหนักต่อปัญหาและความลำบากที่มีอยู่และยากที่จะสร้างความเห็นอกเห็นใจให้แก่กันได้ ในขณะที่เดียวกันถ้าเลือกพื้นที่ที่ลำบากเกินไป ก็อาจจะส่งผลตรงข้ามเพราะความลำบากนั้นทำให้ยากที่จะเรียนรู้ประสบการณ์ได้ นอกจากนี้การเลือกพื้นที่ที่มีขนาดเหมาะสมกับจำนวนนิสิตและระยะเวลาของการลงพื้นที่ สามารถทำความรู้จักชุมชนได้ในเวลาที่มี จะทำให้นักเรียนสามารถเก็บเกี่ยวประสบการณ์และประมวลเรื่องราวได้ดีและละเอียดมากพอ

References

- Battarbee, K. *Co-experience: understanding user experiences in interaction*. Finland: Aalto University, 2004.
- Brown, T. *Change by design: how design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York, USA: Harper Business, 2009.
- Boonprakob, M. "Phānphūm Manō That Kap Kānsāng Sēm Su Čhi Pu Li. [Conceptual Mapping for the enhancing skill of Listening, Thinking, Questioning and Recording]." *Journal of Graduate research*. (2000): 47 - 55.
- Coleman, R., Lebbon, C. and Myerson, J. "Design and empathy." In *Inclusive Design: Design for the Whole Population*. London: Springer, 2003: 478 - 499.
- Cross, N. "Here comes everyman." The proceeding of The Design Research Society Conference, (1971): 11 - 14.
- _____. "Designerly ways of knowing: Design discipline versus design science." *Design issues* 17, no. 3 (2001): 49 - 55.
- Chantavanich, S. *Withīkān Wīchai Chāng Khunnaphāp*. [Qualitative Research Methodology]. Bangkok: Chulalongkorn University, 2006.
- Chuawanlee, W. Kānphatthanā Satipanyā Thāng 'Ārom Phūa Khwāmsamret Nai Kānthamngān. [The Development of Emotional Intelligence for Successful in Work]. In *the Collection of E.Q. Academic Articles*. Sukharom, A., Chuawanlee, W. and Choochom, O, eds. Bangkok: DESKTOP, 2000: 171 - 175.
- Denton, H., and McDonagh, D. "Using focus group methods to improve students' design project research in schools: Drawing parallels from action research at undergraduate level." *International Journal of Technology and Design Education* 13, no. 2 (2003): 129 - 144.
- Dorothy, L., and Rayport, F. J. "Spark innovation through empathic design." *Harvard business review* 75, (1997): 102 - 115.

Design Council. “Eleven lessons: managing design in eleven global companies. Desk research report.” Design Council. Access April 19, 2020. <http://www.designcouncil.org.uk>.

Ickes, W. *Empathic accuracy*. New York: Guilford, 1997.

Kemmis, S. and McTaggart, R. *The Action Research Planner*. 3rd ed. Geelong: DeakinUniversity Press, 1988.

Kowtrakul, S. *Čhittawitthayā Kānsuksā*. [Education Psychology]. Bangkok: Chulalongkorn University Press. 1998.

Kolb, D. *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. New Jersey: Prentice-Hall, 1984.

Koskinen, I. “Empathic design in methodic terms.” In *Empathic Design-User experience in product design*. Finland: IT , 2003.

Krasae-in, A., and Trairatwong, N. “Kānrīanrū Chōng Prasopkān Phūra Kānsuksā Dān Kān‘Ōkbāp Kōranī Suksā Khrōngkān ‘Ōk Bāp Samrap Kānthōngthīeo Chumchon Talāt ‘Ing Nam Sām Khōk. [The Experiential Education in the Design Field: The Case Study of the Design for Tourism in Sam-Kok Market].” The proceeding of 10th Phuket Rajabhat University Academic Conference, (2017): 196-202.

Luck, R. “Dialogue in participatory design.” *Design studies* 24, no. 6 (2003): 523-535.

Mancharoen, P. “Phon Khōng Kānchai Kitčhakam Phatthanā Khwām Rūam Rūsuk Læ Kānchai Tūa Bāp Sanyalak Thī Mī Tō Phruttkam ‘Ūafūra Khōng Nakrīan Chan Prathomsuksā Pī Thī Hā. [Effects of using activities for developing empathy and symbolic models on altruistic behavior of prathom suksa five students].” Master’s thesis, Faculty of Education, Chulalongkorn University, 2001.

McDonagh, D., Thomas, J., and Strickfaden, M. “Empathic Design Research: Moving Towards a New Mode of Industrial Design Education.” *Design Principles & Practice: An International Journal* 5, No. 4 (2011): 301-314.

- New, S., and Kimbell, L. "Chimps, designers, consultants and empathy: a "theory of mind" for service design." The proceeding of 2nd Cambridge Academic Design Management Conference, (2013): 4-5.
- Pruitt, J., and Adlin. *The persona lifecycle: keeping people in mind throughout product design*. San Fransisco: Elsevier, 2005.
- Sanders, E. "Converging perspectives: product development research for the 1990s." *Design management journa* 3, no. 4 (1992): 49-54.
- Squires, S., and Byrne, B. *Creating breakthrough ideas: The collaboration of anthropologists and designers in the product development industry*. Westport: Bergin and Garvey, 2002.
- Strickfaden, M., Devlieger, P. and Heylighen, A. "Building empathy through dialogue." The proceeding of Design Connexity: 8th International Conference of the European Academy of Design Conference, Gray's School of Art, The Robert Gordon University; Aberdeen Scotland UK. (2009): 448-452.
- Tangnatee, W. "Khrōngkān Prapprung Phūm That Chumchon Talāt 'Ing Nam Sām Khōk Phūa Kānthōngthīeo Chōeng Watthanatham 'Amphō Sām Khōk Čhangwat Pathum Thānī. [The Landscape Design of Ing Nam Sam Khok Community for Cultural Tourism in Sam Khok District, Pathum Thani Province]." Bachelor's thesis, Faculty of Architecture, Kasetsart University, 2018.
- Sleeswijik Visser, F., Van der Lugt, R., and Stappers, P. J. "Sharing user experiences in the product innovation process: Participatory design needs participatory communication." *Creativity and innovation management* 16, no. 1 (2007): 35-45.
- Wannapo, W. "Phonkānchai Kitčhakam Fuk Khwāmrusuk Wai Thī Mī Tō Kān Rūam Rū Suk Khōng Dek Wai Rōm Run. [The effect of sensitivity training towards preadolescents' empathy]." Master's thesis, Master of Education Program in Developmental Psychology, Srinakarintarawiroth University, 2002.
- Wong-in, N. "Kānphatthanā 'Ārom. [Emotion Development]." In *the Collection of E.Q. Academic Articles*. Sukharom, A., Chuawanlee, W. and Choochom, O, eds. Bangkok: DESK-TOP, 2000: 136-143.

“ถนนพระร่วง” การสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัย ด้วยการต่อยอดอดีต ¹

received 19 MAY 2020 revised 17 FEB 2021 accepted 18 FEB 2021

สมหมาย มาอ่อน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาวนัตกรรม

การออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงบูรณาการ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

บทคัดย่อ

“ถนนพระร่วง” การสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัยด้วยการต่อยอดอดีต มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างประวัติศาสตร์ของเส้นทางถนนพระร่วง กับบริบททางสังคมในชุมชนสำคัญบนพื้นที่เส้นทางถนนพระร่วงในปัจจุบัน 2) สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมร่วมสมัย 1 ชุด (อย่างน้อย 5 ผลงาน) และ 3) เผยแพร่ผลงานการสร้างสรรคสู่สาธารณะ ผ่านการจัดแสดงผลงานมีวิธีดำเนินงานด้วยการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ควบคู่ไปกับการสำรวจพื้นที่บนเส้นทางถนนพระร่วง ช่วงตั้งแต่เขตอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยลงไปทางใต้ถึงอำเภอรามกระต่าย และการสัมภาษณ์ชาวบ้านในพื้นที่ แล้วจึงวิเคราะห์เชื่อมโยงไปสู่การสร้างสรรคผลงานประติมากรรม และการนำเสนอเพื่อเผยแพร่ผลงาน

ผลการศึกษาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์แรกนำไปสู่แนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานตามวัตถุประสงค์ที่สองอย่างเหมาะสมสอดคล้องกับพื้นที่การวิจัยหมู่บ้านเครื่องปั้นดินเผาทุ่งหลวง อำเภอสว่างวีรญาติ จังหวัดสุโขทัย ซึ่งเกี่ยวข้องกับผู้สร้างสรรค์ในเชิงประวัติศาสตร์ ความทรงจำ ความประทับใจ และจินตนาการที่สืบทอดจากอดีตสู่ปัจจุบัน ผ่านการสัญจรด้วยเส้นทางถนนพระร่วงที่เชื่อมอาณาจักรสุโขทัยกับเมืองกำแพงเพชรในอดีต และยังคงเป็นเส้นทางสัญจรที่เชื่อมระหว่างชุมชนอยู่เช่นเดิม จึงนำเรื่องราวจากประสบการณ์และความทรงจำที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างชาวบ้านต่างหมู่บ้านผ่านวิถีชีวิต และการหวนระลึกด้วยการเล่าถึงประสบการณ์ที่เกิดขึ้นเหมือนกัน เป็นตัวนำไปสู่การสร้างเนื้อหา รูปทรง และรูปแบบผลงาน ด้วยการใช้วัสดุและเทคนิคการผลิตเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง เป็นส่วนสำคัญในการสร้างผลงานชุดนี้ ร่วมกับเทคนิคทางประติมากรรมอื่น ๆ ทั้งนี้ ทำให้ได้ผลงานประติมากรรมเดี่ยว 8 ผลงาน และอีก 1 ชุดผลงาน (300 ชิ้น)

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัยในชื่อเดียวกัน ด้วยทุนการวิจัยส่วนตัว ดำเนินการแล้วเสร็จปี 2019

การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะทำผ่านนิทรรศการชื่อ “หวนคืนึงหา” (Reminiscence) ณ ศูนย์ศิลปะตูดยง
อำเภอแม่ริม จังหวัดเชียงใหม่ โดยภัณฑารักษ์ชาวฝรั่งเศส แมคเทีย ทิเบอร์แรง (Myrtille Tibayrenc) ระหว่าง
วันที่ 6 เมษายน ถึง 27 กรกฎาคม 2562 และผ่านสื่อออนไลน์และสิ่งพิมพ์ภาษาไทย อังกฤษ และฝรั่งเศส ทำให้
การเผยแพร่ผลงานทำได้กว้างขวางมากขึ้น ได้รับความสนใจจากผู้ชมและนักสะสมทั้งชาวไทยและต่างชาติ
ทำให้การสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้บรรลุตามเจตนาและวัตถุประสงค์ครบทั้งสามประการ

คำสำคัญ: ถนอมพระร่วง, การสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัย, การต่อยอดอดีต

“Phra Ruang Road” the Contemporary Sculpture Creation Acquiring the Persistence Reminiscence ¹

Sommai Ma-on

Assistant Professor (Visual Art), Art and Design Department,
Faculty of Architecture, Naresuan University

Abstract

“Phra Ruang Road, the Creation of Contemporary Sculpture with the Extension of the Reminiscence from the Past” Project aims to study and analyze on the relationship between the history of Phra Ruang Road and the contemporary social contexts of outstanding local communities en route, before creating one set (at least five sculptures) of contemporary sculptures; and finally, the creative sculptures are shown to the public. The process has started with the research from related documents, along with both survey on the Road, starting from the Southern of Sukhothai Historical Park, Sukhothai Province, on the way down to Phran Kratai District, Kamphaeng Phet Province, and the interviews with local people in the research area. The results concerning the first objective has led to the creation procedure and art work presentation.

The process of the creation of work concurs with second objective because it has been connected with the selected research area, or Thungluang Ceramic Community, Khiri Mat District, Sukhothai Province. The area has been linked to the reminiscence and imagination of mine, the researcher’s, by Phra Ruang Road, which is the fasten route for social and economic purposes between the local people of Phran Kratai District (my hometown) and Thungluang Ceramic Community. Today, it still exists and shines in their minds. This inspiration is directed

¹ This research paper is part of the research paper of the same name, private research funding Implementation completed in 2019

to the content, form, and style to be used in the creation procedure through the selected material and ceramic technique of Bann Thungluang, combined with other sculptural techniques. Lastly, there are completed eight pieces of single sculptures and the set of 300 terracotta pieces.

These works are presented in an exhibition entitled “Reminiscence” at Toot Yung Art Center, Mae Rim District, Chiang Mai Province, with the cooperation by a French curator, named Myrtille Tibayrenc on April 6th to July 27th, 2019. In addition, art works are widely spread because they have been published both online and in papers in Thai, English, and French languages. In conclusion, this project has been complete and success by achieving the three objectives.

Keywords: Phra Ruang Route, Contemporary Sculpture Creation, The Persistence Reminiscence

ความสำคัญและที่มาของปัญหา

การสร้างสรรค์ประติมากรรม ถือเป็นงานหลักที่ต้องทำเสมือนการบริโภคอาหารแต่ละมื้อ และยังเป็นการถ่ายทอดแนวคิดด้วยการบันทึกบริบททางสังคม เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ตรงที่ผู้สร้างสรรค์รับรู้ด้วยตนเอง ทั้งในอดีตและปัจจุบัน เป็นการรับรู้ด้วยสำนึกและแรงบันดาลใจอันทรงพลังเคลื่อนไหวอยู่ภายใน ที่จำเป็นต้องถ่ายทอดออกสู่ภายนอก

การศึกษาค้นคว้าของผู้วิจัยในผลงานชุด การสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัย “แผ่นดินพระร่วง” ช่วงปี พ.ศ. 2558 - 2560 ตามแนวคิดเพื่อถ่ายทอดการรับรู้เรื่องความเป็นวีรบุรุษทางวัฒนธรรมของพระร่วง ที่ได้ฟังนิทานพื้นบ้านจากยายในวัยเด็ก และการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมร่วมสมัยด้วยเรื่องจากนิทานพื้นบ้าน โดยใช้วัสดุและเทคนิคในพื้นที่วิจัยเป็นตัวเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม เช่น ดินเผา เครื่องจักสาน และเทคนิคปั้นหล่อ



ภาพที่ 1 ผลงานชุด การสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัย “แผ่นดินพระร่วง”

(© Sommai Maon11/02/2021)

เรื่องราววัฒนธรรมความเชื่อ และวิถีชีวิตผู้คนเหล่านั้นยังแจ่มชัดอยู่ในห้วงจินตนาการ เมื่อผนวกการรับรู้ในบริบททางเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมปัจจุบัน เข้ากับประสบการณ์ที่ผ่านมา จึงต้องการถ่ายทอดและพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ประติมากรรม เพื่อเผยแพร่ความงามแห่งวิถีชีวิตในอดีตตามมุมมองส่วนตัวในรูปแบบร่วมสมัยสู่สาธารณะ ให้แสดงคุณค่าและการใช้ประโยชน์จากองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ ในฐานะต้นทุนทางวัฒนธรรมที่ยังดำรงคงอยู่ ผลงานชุดนี้เป็นเสมือนการก้าวเดินอย่างไม่หยุดนิ่งทางการสร้างสรรค์บนเส้นทางการดำเนินชีวิตที่ต่อเนื่องจากวัยเด็กจนปัจจุบัน

แนวทางหลักของผู้วิจัย คือ การทดลองและเผชิญหน้ากับวัสดุและทักษะเชิงช่างที่หลากหลาย ร่วมกับการทบทวนอย่างพิจารณาถึงประสบการณ์ที่เกิดขึ้น จากการเดินทางไปค้าขายกับแม่ต่างอำเภอในวัยเด็กบนเส้นทางสัญจรดั้งเดิมระหว่างชุมชน คือ ถนนพระร่วงในประวัติศาสตร์ ความทรงจำและประสบการณ์ดังกล่าวเป็นต้นทางแห่งพลังขับเคลื่อนการสร้างสรรค์ที่ถูกนำมาใช้ร่วมกับการวิเคราะห์ กระบวนการสร้างสรรค์ที่ผ่านมา เพื่อสร้างรูปทรงและขั้นตอนการทำงานในแนวทางที่แตกแขนงไปจากเดิม แสดงลักษณะไทยร่วมสมัย มีเอกลักษณ์และรากเหง้าทางวัฒนธรรม เพื่อเผยแพร่และรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่นในพื้นที่การวิจัยให้ดำรงอยู่อย่างเป็นประโยชน์ ทั้งทางรูปธรรมผ่านการสร้างสรรค์ประติมากรรม และเผยแพร่ผลงาน

สู่สาธารณะในวงกว้างมากขึ้นไปสู่ผู้ชมกลุ่มใหม่ พร้อมกับสร้างแรงบันดาลใจในการนำผลงานและกระบวนการสร้างสรรค์ไปสู่การใช้ประโยชน์ และทางนามธรรมที่สร้างความตระหนักในคุณค่าความงาม ความรัก และภาคภูมิใจในมรดกวัฒนธรรมท้องถิ่น จากภายในและภายนอกพื้นที่การวิจัย เพื่อพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ที่สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี บนพื้นฐานความสมดุลของความมั่นคง มั่งคั่ง อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. ศึกษาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างประวัติศาสตร์เส้นทางถนนพระร่วง กับบริบททางสังคมในชุมชนสำคัญบนแนวถนนพระร่วงในปัจจุบัน
2. สร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมร่วมสมัย 1 ชุด (อย่างน้อย 5 ผลงาน)
3. เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์สู่สาธารณะชน ผ่านการจัดแสดง

วิธีดำเนินการวิจัย

ศึกษาเรื่องราวเกี่ยวกับถนนพระร่วงจากความทรงจำและประสบการณ์ของผู้วิจัย ค้นคว้าเอกสารประวัติศาสตร์และสภาพสังคมปัจจุบัน และสำรวจพื้นที่ถนนพระร่วงช่วงจังหวัดสุโขทัย - กำแพงเพชร สัมภาษณ์ชาวบ้านในพื้นที่วิจัยถึงเรื่องพระร่วงและวิถีชีวิตที่สัมพันธ์กับบริบททางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม เก็บข้อมูลทางกายภาพในพื้นที่ที่สนใจ ทำการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้ เลือกส่วนที่ต้องการนำไปใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ ที่สัมพันธ์กับวัสดุและเทคนิคทางช่าง จนได้ผลงานประติมากรรมร่วมสมัยตามกำหนด จึงเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ

ข้อมูลการค้นคว้า

1. การค้นคว้าภาคเอกสาร

ศึกษาและวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ ตำนาน นิทานพื้นบ้าน งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับถนนพระร่วง และผลงานสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัย เปรียบเทียบกับประสบการณ์การรับรู้ สำรวจและพูดคุยกับชาวบ้านในชุมชนเครื่องปั้นดินเผาบ้านทุ่งหลวง ซึ่งเป็นชุมชนสำคัญบนเส้นทางถนนพระร่วงช่วงจังหวัดสุโขทัย - กำแพงเพชร

แนวคิดทางการสร้างสรรค์

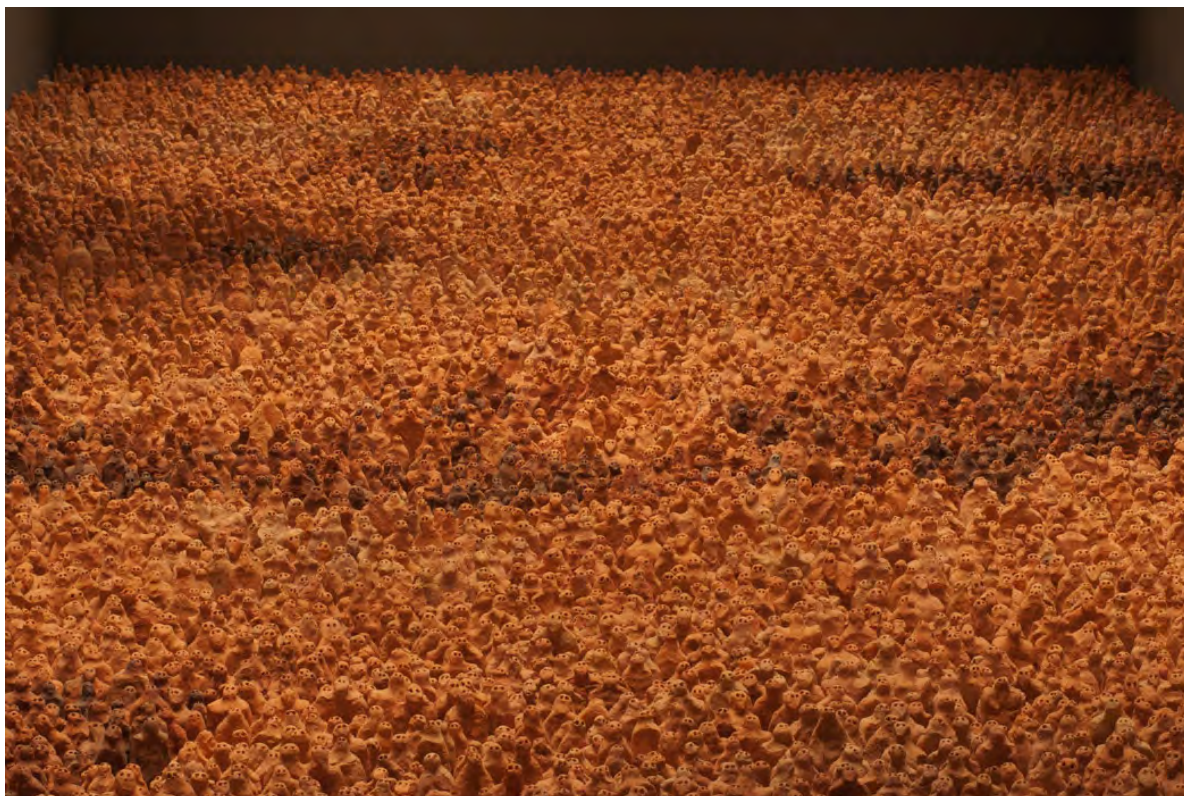
จากการทำงานศิลปะของผู้วิจัย พบว่า พลังทางการสร้างสรรค์ของตนเองบางส่วนเกิดจากรากเหง้าที่ติดตัวมา แนวคิด การรับรู้ และประสบการณ์ต่าง ๆ ที่สัมผัสด้วยตนเอง ทำให้เข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์ทุกขั้นตอนอย่างชัดเจน เช่นเดียวกับที่ ชลูด นิ่มเสมอ (Nimsamer 1996, 324) ให้ความสำคัญกับการเห็นแจ้งในขั้นตอนของกระบวนการสร้างสรรค์ จนนำไปสู่การทดลองและค้นพบทางวัสดุ เทคนิค และกระบวนการอื่นในทางการสร้างสรรค์ ทำให้สามารถแก้ปัญหาและพัฒนาต่อยอดกระบวนการทำงานได้อย่างเป็นธรรมชาติ

คุณสมบัติดังกล่าว ผู้วิจัยเข้าใจว่าเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ศิลปะต้องมีเพื่อแสดงออกถึงความเชี่ยวชาญ และจริงจังต่อการสร้างสรรค์ ถึงแม้วัสดุและเทคนิคทางการสร้างสรรค์จะเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคม วัฒนธรรม หรือกาลเวลาก็ตาม แต่เนื้อในดังกล่าวยังคงเป็นความจริงที่อยู่ในตัวผู้สร้างสรรค์ และต้องถูกถ่ายทอดออกมาสู่สายตาผู้ชมเสมอ

ลักษณะเฉพาะเช่นนี้เป็นส่วนสร้างความงามและคุณค่าให้กับผลงานผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ โดยไม่ได้คำนึงถึงเพียงแค่ตัวผลงานในท้ายที่สุด ดังเช่นที่ อาร์. จี. คอลลิงวูด (R.G. Collingwood) นักสุนทรียศาสตร์ชาวอังกฤษ ย้ำว่า ความยิ่งใหญ่ งดงาม และคุณค่าของผลงาน เป็นความพิเศษของศิลปินจากการรับรู้และประสบการณ์ตรงที่ถูกถ่ายทอดสู่ผลงานสร้างสรรค์ โดยผ่านกระบวนการทางความคิดและการสร้างภาพในจินตนาการอย่างสมบูรณ์มาแล้ว ไม่สามารถฝึกฝนให้เกิดขึ้นแก่บุคคลธรรมดาทั่วไปได้ (Komutrattananon 1996, 101) ดังนั้น การพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์จากจุดเริ่มต้น ทั้งแนวคิด การเลือกใช้วัสดุ และวิธีสร้างรูปทรง จากการใช้ต้นทุนทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมในพื้นที่การวิจัย จึงเป็นส่วนสำคัญของแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปิน

แอนโทนี กรอมเลย์ (Antony Gormley) ประติมากรชาวอังกฤษ ได้ทำงานร่วมกับชาวบ้านจำนวนมากในพื้นที่ที่ศิลปินได้เข้าไปทำงาน ในผลงานชุด “Field” (2532 - 2546) ด้วยเทคนิคปั้นตุ๊กตาดินเผารูปบุคคลอย่างง่ายตามแนวคิดเรื่องการใช้ดิน เพื่อสื่อสารให้ผู้ชมในฐานะมนุษย์โลกตระหนักถึงพื้นที่ดินที่ตนเองอาศัย (Gormley 2019) โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมในการสร้างรูปทรงตุ๊กตา ที่ศิลปินกำหนดให้ชาวบ้านร่วมลงมือสร้างชิ้นงานตามขั้นตอน จากการเตรียมลูกดินก้อนกลมให้ แล้วจึงปั้นลำตัว จับตุ๊กตาดั้งขึ้น ใช้ด้ามดินสอกดรูปร่างกลมสองวงเป็นดวงตาบนส่วนลูกดินกลมที่เป็นส่วนหัว (Arts Council England 2021, online)



ภาพที่ 2 ผลงาน FIELD, แอนโทนี กรอมเลย์

(source: Gormley 2019, online)

แนวคิดและการสร้างรูปทรงของศิลปิน เป็นความสืบเนื่องทางการสร้างสรรค์ของกรอมเลย์ ที่มักใช้รูปทรงร่างกายบุคคลในฐานะภาพตัวแทน เพื่อสื่อแนวคิดในผลงานประติมากรรม สำหรับผลงานชุดนี้ศิลปินได้เลือกใช้วัสดุและเทคนิคดินเผา และกระบวนการสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมเป็นตัวสนับสนุนแนวคิดให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

วिवาน ซุนดาราม (Vivan Sundaram) ศิลปินอินเดียที่ใช้เทคนิคปั้นดินเผาเป็นสื่อ นำเสนอแนวคิดร่วมสมัยที่น่าสนใจด้วยการใช้เหตุการณ์ทางการเมือง ผ่านการใช้สัญลักษณ์รูปทรงมนุษย์และการแสดงท่าทางภาษากายเพื่อสะท้อนภาพการเมืองในประเทศอินเดีย จากประวัติศาสตร์และความทรงจำ เป็นการจดบันทึกเหตุการณ์สำคัญช่วงหนึ่ง มีเนื้อหาที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละผลงาน (Ananth 2019) เช่น ผลงาน “409 Ramkinkars” ที่ใช้รูปทรงมนุษย์แสดงท่าทางต่าง ๆ จำนวน 409 ชิ้นงาน ร่วมกับการจัดวางบนฐานต่างระดับแบบโรงละคร



ภาพที่ 3 ส่วนของผลงาน “409 Ramkinkars”, 2015, วิวาน ซุนดาราม
(source: Ananth 2019, online)

การปั้นดินและเผาเป็นเทคนิคที่มีมาอย่างยาวนานตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ของโลก และยังคงพบได้ทั่วทุกภูมิภาคของโลกปัจจุบัน ทางประติมากรรมจัดเป็นวัสดุที่แสดงความเป็นอุตสาหกรรมและวัฒนธรรมของสังคมแต่ละแห่งได้เป็นอย่างดี มีขั้นตอนการทำงานไม่ซับซ้อน ดังนั้น การเลือกใช้เทคนิคดินเผาเป็นสื่อแสดงเนื้อหาผลงานการบันทึกเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ จึงสามารถอธิบายความสืบเนื่องได้เป็นอย่างดี

ผลงานชุด “Terracotta Army”, 2014 ของลิซาเบท อีวา รอสซอฟ (Lizabeth Eva Rossof) ศิลปินอเมริกัน ผู้ได้แรงบันดาลใจและแนวทางการนำเสนอความคิดผ่านการสร้างรูปทรง จากประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันออก ที่ศิลปินได้เรียนรู้ และความคุ้นเคยจากสินค้าในชีวิตประจำวันของสังคมอเมริกัน



ภาพที่ 4 ผลงาน “Terracotta Army”, 2014, ลิซาเบท อีวา รอสซอฟ

(source: Griffis 2019, online)

นอกจากรูปทรงประติมากรรมดินเผากองทัพทหารเผ่าสุสานจักรพรรดิฉิน หว่องตั้ ในศิลปะจีน และเนื้อหา การแสดงทัศนะแนวประชดประชัน เสียดสี ตามแบบบริโภคนิยม รูปแบบศิลปะสมัยนิยม (Pop Art) ของสังคม อเมริกันแล้ว ศิลปินยังใช้เทคนิคเครื่องปั้นดินเผา แบบแยกส่วนศีรษะและลำตัวในการสร้างรูปทรงแบบประติมากรรม ดินเผารูปทหารในสุสานจักรพรรดิ โดยว่าจ้างโรงงานผลิตเครื่องปั้นดินเผาในประเทศจีน ให้ผลิตตามที่ศิลปิน ต้องการ เพื่อแสดงการโต้ตอบค่านิยมลอกเลียนแบบสินค้าลิขสิทธิ์อเมริกันของชาวจีน (Griffis 2019) ผ่าน ภาพลักษณ์ของซูเปอร์ฮีโร่อเมริกันที่โด่งดัง ในฐานะภาพตัวแทนฝ่ายคุณธรรมชาวอเมริกันที่ต้องการปกป้อง และต่อต้านการลอกเลียนแบบของจีน

การศึกษาผลงานศิลปินทั้งสามรายที่ใช้เทคนิคเครื่องปั้นดินเผาสรุปได้ว่า มีการใช้กระบวนการทำงานแบบ มีส่วนร่วมของสมาชิกในแต่ละแห่งในผลงานของกรอมเล่ย์ เพื่อกระตุ้นเตือนและเป็นภาพสะท้อนสิ่งที่ศิลปินต้องการ นำเสนอ มีการบันทึก และแสดงภาพสะท้อนเหตุการณ์ชั่วขณะทางสังคม เศรษฐกิจ และการเมือง ในปัจจุบัน อ้างอิงกับประวัติศาสตร์ เช่น ผลงานของซุนดรากรม และรอสซอฟ ซึ่งมีบางส่วนสอดคล้องกับแนวคิดการสร้างสรรค์ ของผู้วิจัย ที่ต้องการใช้ประสบการณ์จากกระบวนการของการสร้างสรรค์ ด้วยการพิจารณาอย่างเป็นขั้นตอน ก่อนถ่ายทอดการรับรู้สู่ผลงาน ตามแนวทางของชูลูด นีม์เสมอ และอาร์. เจ.คอลลิ่งวูด

เกี่ยวกับถนนพระร่วง

ความสัมพันธ์ระหว่างประวัติศาสตร์กับบริบททางสังคม ของชุมชนสำคัญบนแนวถนนพระร่วงในปัจจุบันทางการเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมความเชื่อ ปรากฏในวิถีชีวิตชุมชนตามแนวถนนพระร่วง โดยเฉพาะบ้านทุ่งหลวง อำเภอสว่างแดนดิน จังหวัดสกลนคร และอำเภอดงหลวง จังหวัดกาญจนบุรี มีหลักฐานด้านวัฒนธรรมและความเชื่อสืบต่อกันมา และวัตถุทางประวัติศาสตร์ เช่น ซากโบราณสถานและวัตถุ และการอยู่ร่วมกันในพื้นที่ประวัติศาสตร์ทั้งในและนอกเขตอุทยานประวัติศาสตร์สกลนคร แสดงความมีรากเหง้าตัวตนของสมาชิกชุมชนบนแนวถนนพระร่วง

พบหลักฐานการอยู่อาศัยในลักษณะชุมชนขนาดใหญ่บริเวณแนวถนนพระร่วงในอดีต แบ่งเป็น 2 กลุ่ม 5 ชุมชน ในอำเภอสว่างแดนดิน 2 ชุมชน และอำเภอดงหลวง 3 ชุมชน ทั้งสองแห่งมีพื้นที่ติดต่อกันตามแนวถนนพระร่วงไปทางใต้ (Wanliphodom 2009, 55 - 56) ปัจจุบันยังคงเป็นชุมชนมีคนอยู่อาศัย ทั้งห้าชุมชนอยู่ภายใต้อำเภอสกลนคร มีศูนย์กลางในเขตเมืองเก่า (อุทยานประวัติศาสตร์สกลนคร) แต่ละชุมชนติดต่อกันด้วยถนนพระร่วงตามหลักฐานตำนาน นิทานพื้นบ้าน ประวัติศาสตร์ ที่อ้างถึงพระร่วงในฐานะผู้ปกครอง

ความสัมพันธ์ทางการเมืองการปกครอง

ปัจจุบันชุมชนเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของส่วนปกครองท้องถิ่นจังหวัดสกลนคร มีความสัมพันธ์ผ่านทางสังคมและวัฒนธรรมความเชื่อ สามารถอธิบายสถานะความมั่นคงทางการเมืองการปกครองในอดีต ผ่านการพัฒนาสาธารณูปโภคที่รัฐจัดการให้กับราษฎรด้วยการสร้างถนนจากสกลนครไปกาญจนบุรีโดยพ่อขุนรามคำแหง แสดงความเป็นส่วนหนึ่งของรัฐที่มีศักยภาพเพียงพอต่อการพัฒนา

ความสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมความเชื่อ

การรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างสองชุมชนทางด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมความเชื่อ ไม่สามารถแยกส่วนจากกันได้ ทางเศรษฐกิจเกิดจากการติดตามพ่อแม่ไปค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้าระหว่างสองพื้นที่ คือ ข้าวสารจากพรานกระต่าย และเครื่องปั้นดินเผาจากบ้านทุ่งหลวง จึงเป็นประสบการณ์ที่ได้สัมผัสและรับรู้ด้วยตนเอง ตลอดช่วงเวลาที่ผ่านมา ชื่อเสียงความชำนาญของชาวบ้านทุ่งหลวงในการทำเครื่องปั้นดินเผาโด่งดังไปทั่วประเทศ

บ้านทุ่งหลวงทำเครื่องปั้นดินเผาสืบทอดกันมานาน จากหลักฐานเศษภาชนะดินเผาทั้งแบบเผาเคลือบและเผาแกร่งแบบสุโขทัย และเศษกระเบื้องมุงหลังคาวัดแบบแบน ในบริเวณพื้นที่ลุ่มแม่น้ำยมทางเหนือซึ่งเป็นที่ตั้งของชุมชนโบราณบ้านทุ่งหลวง ช่วยสนับสนุนแนวคิดเรื่องการเป็นแหล่งผลิตเครื่องปั้นดินเผาแหล่งหนึ่งของอาณาจักรสุโขทัย

นอกจากความสัมพันธ์ทางกายภาพและประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ จากการทำมาหากินของแม่แล้ว การแลกเปลี่ยนผลิตผลและแรงงานระหว่างชุมชนแล้ว ในทางสังคมและวัฒนธรรมความเชื่อ การสืบทอดวัฒนธรรมยังแทรกอยู่ในวิถีชีวิตผ่านการติดต่อระหว่างชุมชนตามระบบเครือญาติ ด้วยการเล่าเรื่องตำนาน นิทานพื้นบ้านที่เป็นความบันเทิงของสมาชิกในชุมชนต่าง ๆ เหมือนกันในช่วงเวลาเดียวกัน

ทั้งนี้ ยืนยันได้จากประสบการณ์การฟังเรื่องเล่าจากยาย เสมือนเป็นความบันเทิงของครอบครัว จากการพูดคุยกับชาวบ้านและศึกษาเอกสาร พบว่า มีเรื่องเล่าทำนองเดียวกัน เช่น อิทธิฤทธิ์พระร่วงสร้างถนน (ถนนพระร่วง) พระร่วงวิ่งว้าว หรือบ่อแช่บ่อพระร่วง เป็นต้น ด้วยลีลาการเล่าและภาษาสำเนียงสุโขทัยเหมือนกันยิ่งทำให้ภาพในจินตนาการจากเรื่องเล่า มีความสัมพันธ์กันชัดเจนมากขึ้น

ลักษณะร่วมการสืบทอดตั้งแต่อดีตสู่ปัจจุบัน ถูกเรียบเรียงจากการพูดคุยกับยายประสิทธิ์และครอบครัว ผ่านการจ้างผลิตอิฐ การเล่าเรื่องวิถีชีวิตในอดีตและตำนานพระร่วง มีความแตกต่างกันเพียงรายละเอียดของพื้นที่ประกอบเรื่องที่เปลี่ยนไปตามท้องที่ เข้าใจว่าเกิดการดัดแปลงให้เข้ากับแต่ละท้องถิ่น และนำไปสู่เรื่องเทศกาลนมัสการพระแท่นศิลาอาสน์ จังหวัดอุดรธานี ที่ผู้วิจัยเคยเดินทางไปกับแม่และยาย ภาพการไปนมัสการ “งานบุญประจำปีพระแท่น” ได้เปล่งประกายขึ้นเมื่อได้เล่าสู่กันฟังกับยายเล็ก จึงเป็นจุดบันดาลใจในการสร้างสรรค์จากการมีประสบการณ์ร่วมกัน ระหว่างผู้วิจัยและชาวบ้านทุ่งหลวง เสมือนการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นระหว่างเดินทางในวัยเด็ก

การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ดังกล่าว คือ การสืบทอดวัฒนธรรมและวิถีชาวบ้านในพื้นที่ภาคเหนือตอนล่าง ภายใต้อาณาจักรสุโขทัย หรือเขตจังหวัดสุโขทัยในปัจจุบันที่ยังคงมีความสัมพันธ์ระหว่างกันภายในครอบครัว ระหว่างครอบครัว และระหว่างชุมชน ว่าด้วยเรื่องการเดินทางไปทำบุญของชาวบ้านเขตภาคเหนือตอนล่าง การดำรงชีพทางกสิกรรม และค้าขายแลกเปลี่ยนสินค้าที่หาได้ ระหว่างเดินทาง บนถนนพระร่วงจากทิศใต้ไปสู่ทิศเหนือ โดยมีจุดมุ่งหมายเรื่องศาสนา ประเพณี และวัฒนธรรม เป็นตัวเชื่อมโยง ภายใต้การปกครองที่รัฐกำหนดให้ โดยใช้เส้นทางสายจร “ถนนพระร่วง” เชื่อมชุมชนต่าง ๆ ของอาณาจักรสุโขทัย ที่ผู้คนต่างอยู่อาศัยด้วยความสุข ถ้อยทีถ้อยอาศัยกัน

การสำรวจภาคสนาม

ผู้วิจัยได้สำรวจเส้นทางถนนพระร่วงโดยรถยนต์ เริ่มเมื่อวันที่ 30 มิถุนายน 2561 ตอนใต้อำเภอพรานกระต่าย ขึ้นไปยังอำเภอสว่างวีรญาติ เข้าเขตประตูเมืองเก่าสุโขทัย ออกทางทิศเหนือสู่อำเภอสว่างวีรญาติ บนเส้นทางมีป้ายบอกแนวถนนพระร่วงชัดเจน ได้ถ่ายภาพและเขียนภาพลายเส้นตามแหล่งโบราณสถานที่สนใจ เพื่อใช้ในกระบวนการสร้างรูปทรง ระหว่างทางได้สัมภาษณ์ชาวบ้านจนได้ข้อมูลที่สำคัญสัมพันธ์กับประสบการณ์ของผู้วิจัย



ภาพที่ 5 แนวถนนพระร่วงเขตอำเภอฟานกระต่าย
(© Sommai Maon 30/06/2018)

พบรูปทรงซากสถาปัตยกรรมบนเส้นทางสำรวจที่โดดเด่น แสดงเอกลักษณ์ความเป็นศิลปะสุโขทัย เช่น ซากเจดีย์ทรงระฆัง และวิหารหลายแห่ง เป็นอาคารทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าทึบ ก่ออิฐสอปูน ขนาดไม่ใหญ่นัก มีช่องเปิดด้านหน้าเพียงด้านเดียว เป็นแนวยาวรี ยอดแหลมได้สัดส่วนกับขนาดอาคาร ภายในเป็นห้องโถงประดิษฐานพระพุทธรูป เมื่อเข้าไปด้านในสัมผัสได้กับบรรยากาศสงบ ร่มเย็น และศรัทธา ชวนให้นึกถึงความเจริญรุ่งเรืองของพุทธศาสนายามบ้านเมืองสงบสุขมั่นคง



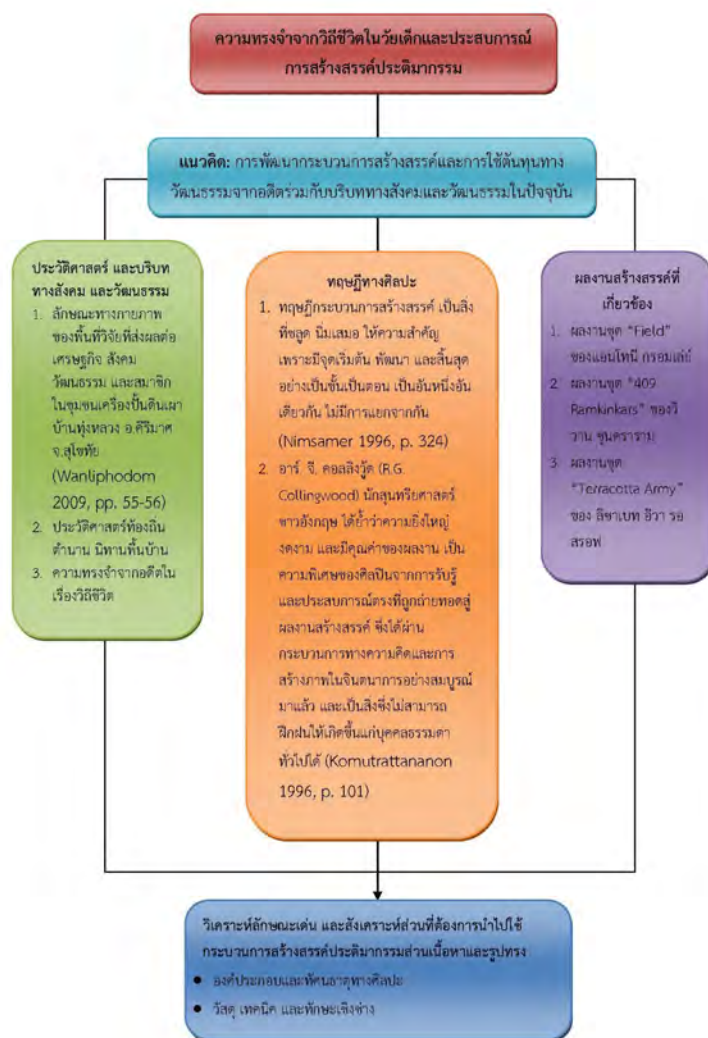
ภาพที่ 6 ซากเตาทุเรียงเขตอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย บนแนวถนนพระร่วง
(© Sommai Maon 30/06/2018)

นอกจากนั้น ยังพบซากเตาทุเรียงจำนวนมาก ก่ออิฐดินเผาเรียงตัวกันอย่างสวยงามเป็นระเบียบ มีเศษเครื่อง-
สังคโลกแตกกระจายอยู่โดยรอบ แสดงถึงความก้าวหน้าทางศิลปะและเทคโนโลยีการผลิต ที่นำพาความมั่นคง
ทางเศรษฐกิจให้เกิดขึ้นอดีต จากการส่งออกเครื่องสังคโลกของอาณาจักรสุโขทัย

ผู้วิจัยมีความสัมพันธ์กับชุมชนบ้านทุ่งหลวงในบริบทต่าง ๆ รวมทั้งการเป็นแหล่งผลิตอิฐและลูกกระสุนสำหรับ
โครงการ “แผ่นดินพระร่วง” จึงชักชวนนางสถาพร ชนะภัย (ยายเล็ก) และลูกสาว ให้ปั้นดินตามนิทานพื้นบ้าน
แต่ไม่มีใครปั้นเพราะคิดว่าทำไม่ได้ จึงได้แต่เพียงสั่งทำอิฐ และแฉะไปรับอิฐบ่อ ๆ ทุกครั้งได้คุยถึงวิถีชีวิตในอดีต
โดยใช้นิทานพื้นบ้านและประสบการณ์ในวัยเด็กที่มีเหมือนกันเป็นตัวเชื่อม จนยายเล็กอดีตนางรำที่มีอาชีพ
ขายขนมแตกงาในตลาดนัด และลูกสาวผู้ไม่มีอาชีพประจำ ได้ลองปั้นตุ๊กตาจากเรื่องเล่าที่คุยกัน หลังจากใช้เวลา
ตัดสินใจกว่าสองปี โดยได้ไหว้ครูเพื่อสร้างความมั่นใจให้กับตนเอง หลังจากนั้น ยายเล็กตั้งใจปั้นรูปตลอดมา
จากคนไม่เคยปั้นดินเหมือนชาวบ้านอื่นในชุมชน แต่กลับมีความสุขสบายใจในขณะปั้นรูป หารายได้จากตุ๊กตา
ที่ปั้นเรียงไว้ มีคนสั่งปั้นอยู่เป็นระยะ ยายเล็กจึงชำนาญมากขึ้นและกลายเป็นอาชีพหลักในที่สุด

ข้อสรุปสำหรับส่วนเนื้อหา คือ การนำเสนอภาพวิถีชีวิตชุมชนบนแนวถนนพระร่วงที่สุขสงบ มั่นคงตามสภาพ
ความเจริญรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจของบ้านเมือง ด้วยวิถีเกษตรกรรมและอุตสาหกรรมอันมั่งคั่ง พร้อมความมี
ศีลธรรมและรุ่งเรืองของพุทธศาสนา ตามวิถีวัฒนธรรมในปัจจุบัน

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 7 แผนผังกรอบแนวคิดการวิจัย

(© Sommai Maon 01/10/2018)

แรงบันดาลใจเป็นจุดเริ่มต้นของกรอบแนวคิด หลังจากทบทวนความทรงจำและประสบการณ์การสร้างสรรค์ จึงได้แนวคิดอย่างชัดเจนว่า ต้องการพัฒนาระบบการสร้างสรรค์ บนพื้นฐานด้านทักษะจากประสบการณ์ทำงานตามแนวทางของตนเองเป็นหลัก ร่วมกับความทรงจำจากวัยเด็ก เรื่องวิถีชีวิตบ้านเกิดในอำเภอพรานกระต่าย และการศึกษาค้นคว้าพูดคุยกับชาวบ้าน เพื่อเชื่อมโยงผู้วิจัยกับผู้อื่น และอดีตกับปัจจุบัน ในมิติของประสบการณ์ร่วมสมัย และการมีประสบการณ์ร่วมกัน ที่เกิดจากการรับรู้ และสัมผัสด้วยตนเองอย่างแท้จริง เพื่อให้ได้ประติมากรรมร่วมสมัย โดยนำข้อสรุปการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ไปใช้ในกระบวนการสร้างผลงานตามภาพสรุปกรอบแนวคิดข้างต้น

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม

ใช้ประสบการณ์การสร้างสรรค์และทักษะเชิงช่างเป็นตัวนำในกระบวนการสร้างผลงาน ใช้วัสดุและเทคนิคต่างกัน 3 ชุด โดยเน้นการเผชิญหน้ากับวัสดุ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งในการทำงาน ส่วนเนื้อหาผลงานเป็นเรื่องที่พบระหว่างการสำรวจ เช่น วิถีชีวิตชาวบ้าน และซากโบราณสถานตามรายทาง ที่แปรสภาพไปจากอดีต

การสร้างและพัฒนารูปทรงผลงานด้วยภาพร่างความคิด

1) ภาพร่างความคิดรูปทรงชุดที่ 1 จำนวน 6 กลุ่ม

ภาพร่างความคิดกลุ่ม 1

เป็นการต่อยอดความคิดจากผลงานชุดแผ่นดินพระร่วง ด้วยรูปทรงระฆังจากซากเจดีย์ตามรายทาง แต่ต้องการพัฒนาและแก้ปัญหาหน้าหน้าวัสดุที่หนักมาก ยากต่อการเคลื่อนย้ายและติดตั้งผลงาน ภาพร่างแสดงให้เห็นมิติที่ต่างกันตามการจัดวางรูปทรง ส่งผลต่อภาพรวมของผลงาน เมื่อนำเสนอสู่ผู้ชม

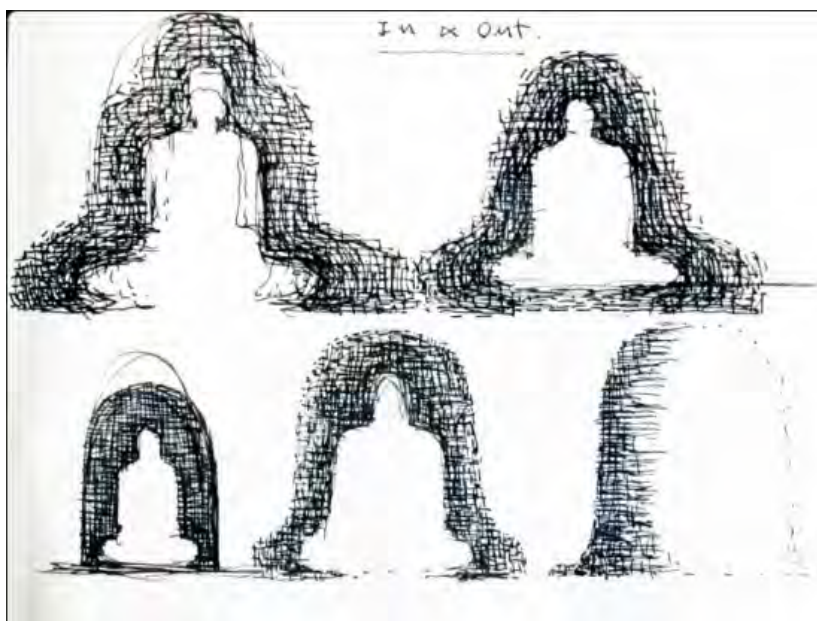


ภาพที่ 8 ซากเจดีย์ทรงระฆัง จากการสำรวจถนนพระร่วง
(© Sommai Maon 30/06/2018)



ภาพที่ 9 ภาพร่างความคิด# 1 กับการขยายและพัฒนาแบบร่าง
(© Sommai Maon 15/08/2018)

ภาพร่างความคิดกลุ่ม 2

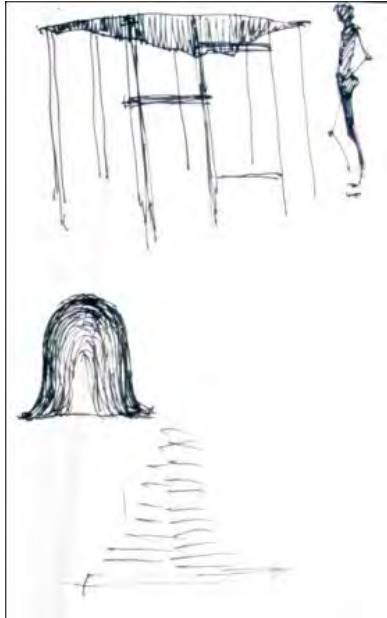


ภาพที่ 10 ภาพร่างความคิด#2 แสดงการคลี่คลายรูปทรง
(© Sommai Maon 15/08/2018)

แสดงการสร้างที่ว่างภายในและภายนอก ด้วยการคลี่คลายรูปทรงต้นแบบพระพุทธรูปนั่ง เชื่อมโยงกับรูปทรงระฆัง จากภาพร่างกลุ่ม 1 ในท้ายที่สุดเป็นรูปทรงนามธรรม แสดงพื้นผิวภายนอกด้วยเส้นตั้งและนอนประกอบกัน นำไปสู่แนวความคิดการเลือกใช้วัสดุและเทคนิคในการสร้างผลงานจริง

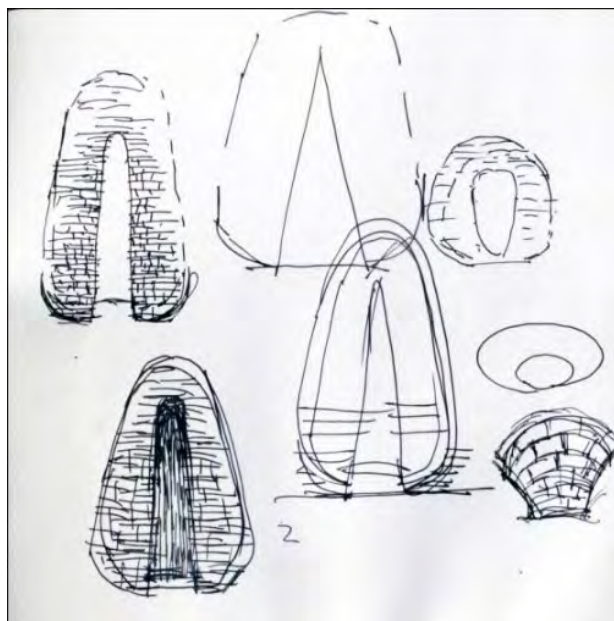
ภาพร่างความคิดกลุ่ม 3

เป็นการผสานรูปทรงระหว่างการสังเคราะห์รูปทรงจากการสำรวจ กับส่วนของเส้นโครงสร้างฐานผลงานสำหรับการติดตั้งจากผลงานชุดก่อน กำหนดขนาดผลงานด้วยภาพร่างแสดงการเปรียบเทียบกับสัดส่วนมนุษย์



ภาพที่ 11 ภาพร่างความคิด# 3 แสดงรูปทรงระฆัง และการจัดวาง
(© Sommai Maon 30/09/2018)

ภาพร่างความคิดกลุ่ม 4

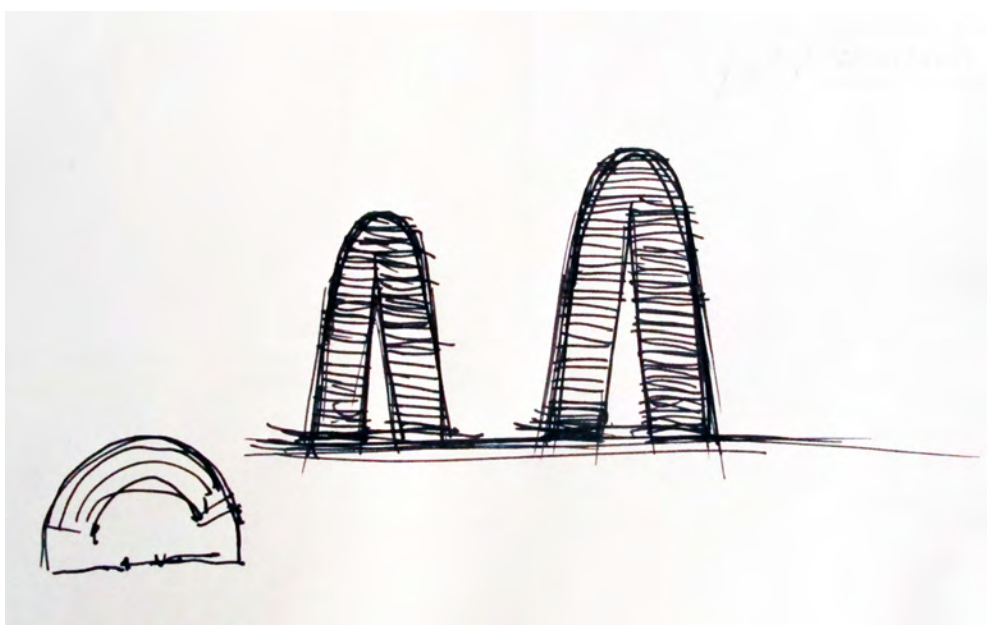


ภาพที่ 12 ภาพร่างความคิด#4 โครงสร้างรูปทรงและพื้นผิว
(© Sommai Maon 30/09/2018)

เป็นการคลี่คลายและตัดทอนรูปทรง ให้เกิดภาพที่ชัดเจนทั้งขนาด สัดส่วน และพื้นผิว เป็นตัวช่วยตัดสินใจเลือกวัสดุและเทคนิค โดยมุ่งความสนใจไปที่วัสดุพื้นถิ่น เพื่อความสะดวกต่อการจัดหาและสร้างรูปทรงได้กำหนดลักษณะพื้นผิว รูปทรงด้านหน้า บน และหลัง และโครงสร้างภายในการสร้างรูปทรง

ภาพร่างความคิดกลุ่ม 5

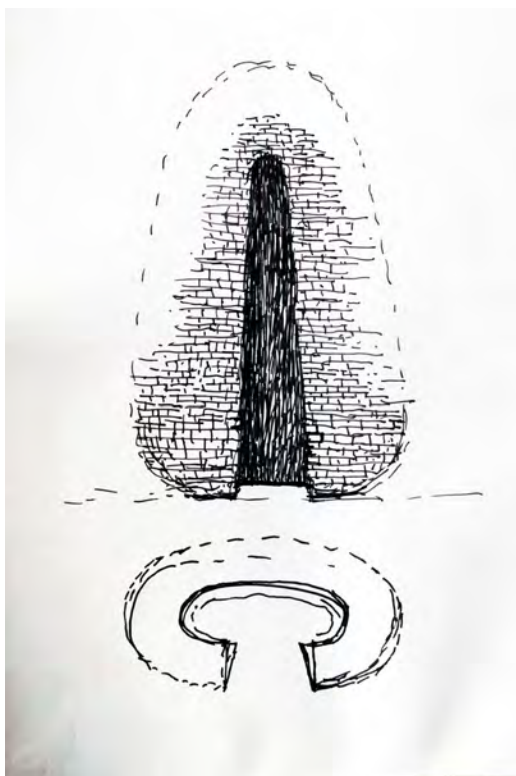
เป็นการคลี่คลายรูปทรงระฆัง โดยผสมผสานกับรูปทรงชากอาคารที่พบขณะสำรวจ และการเรียงอิฐตามลักษณะการก่อสร้างโบราณสถานที่พบเห็นในเขตอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย และตามแนวถนนพระร่วง ภาพร่างความคิดแสดงรูปทรงด้านหน้าและหลังด้วยภาพมุมมองสูง เน้นให้เห็นแนวการเรียงอิฐ ขนาดความโค้งของรูปทรง และโครงสร้างส่วนฐาน



ภาพที่ 13 ภาพร่างความคิด#5 การคลี่คลายรูปทรง จังหะ และสัดส่วน
(© Sommai Maon 30/09/2018)

ภาพร่างความคิดกลุ่ม 6

เป็นรูปทรงเดี่ยวที่ชัดเจนที่สุด สำหรับการคลี่คลายและตัดทอนรูปทรงที่พัฒนาอย่างเป็นลำดับ ภาพร่างความคิดแสดงเส้นประกอบอย่างละเอียดของพื้นผิวภายนอก จากจังหวะการซ้ำของเส้น มิติของที่ว่างภายในส่วนโค้งของรูปทรง และเส้นโครงสร้างโดยรวมและส่วนฐาน เพื่อใช้สร้างโครงสร้างภายในรูปทรงผลงานจริงให้มั่นคงแข็งแรง



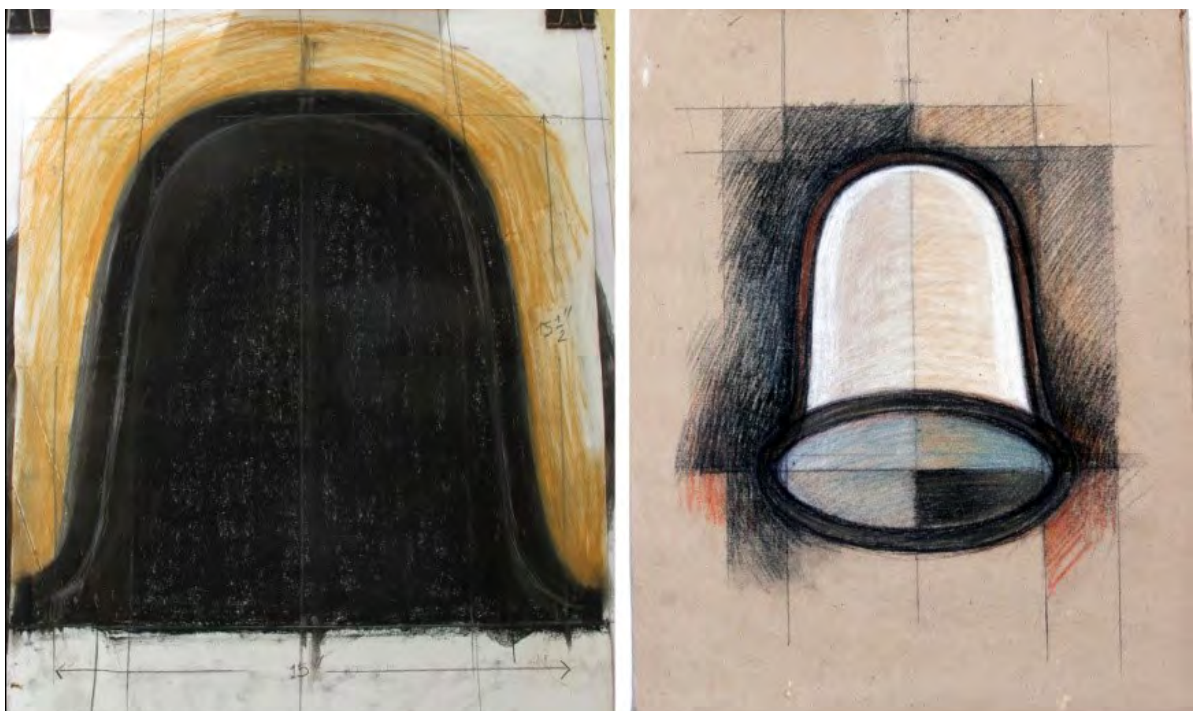
ภาพที่ 14 ภาพร่างความคิด#6 รูปทรง ฐาน พื้นผิว และที่ว่าง
(© Sommai Maon 30/09/2018)

ภาพร่างความคิดทั้ง 6 กลุ่ม แสดงพัฒนาการทางการสร้างรูปทรงจากภาพร่างกลุ่ม 1 จากนั้น จึงนำลักษณะรูปทรงจากข้อมูลการสำรวจมาพัฒนา เช่น แรงแบนดลใจจากซากวิหารในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยตัวอาคารช่องเปิดด้านหน้าปลายเรียวแหลมด้านบน และที่ว่างภายในสำหรับประดิษฐานพระพุทธรูป



ภาพที่ 15 ซากวิหารเขตเมืองเก่าสุโขทัย ทางเข้ามีปลายเรียวแหลมด้านบน
(© Sommai Maon 15/06/2018)

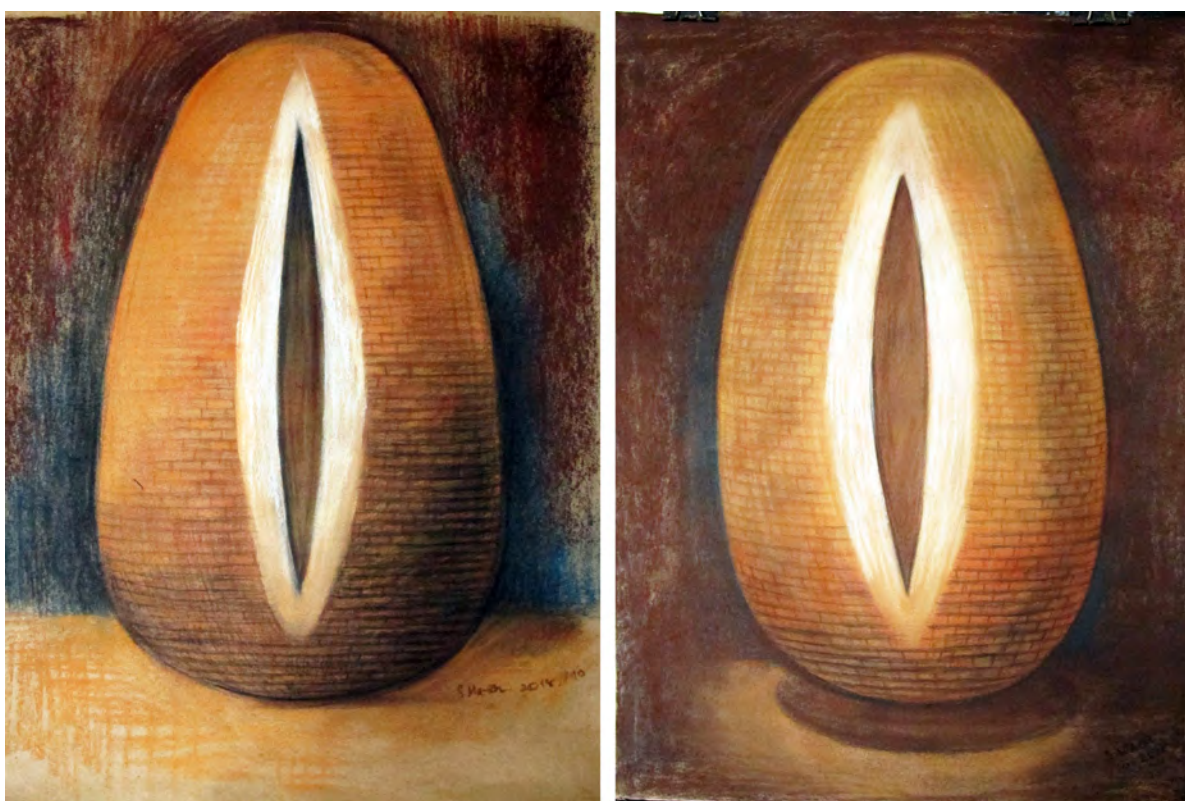
รูปทรงซากอาคารนำไปสู่แนวคิดเรื่องที่ว่าภายใน - ภายนอก และการผสมผสานกับภาพร่างกลุ่ม 1 โดยการตัดทอนรูปทรงระฆังจากภาพร่างกลุ่มแรกไปสู่กลุ่ม 2 ในตอนท้ายได้คลี่คลายต่อไป ส่วนภาพร่างกลุ่ม 3 ด้านบนแสดงรูปทรงโครงสร้างที่รองรับรูปทรงระฆังได้ ลักษณะโครงสร้างนี้ได้พัฒนาจากโครงสร้างไม้ส่วนฐานของผลงาน “เรื่องเล่าจากยาย” และ “วาจาสิทธิ์” จากผลงานชุด “แผ่นดินพระร่วง” โครงสร้างฐานถือเป็นส่วนหนึ่งของรูปทรงผลงานที่ช่วยให้ตั้งอยู่ได้โดยไม่ต้องมีฐาน



ภาพที่ 16 การพัฒนาและขยายภาพร่างความคิด รูปทรง 1 และ 2
(© Sommai Maon 11/10/2018)

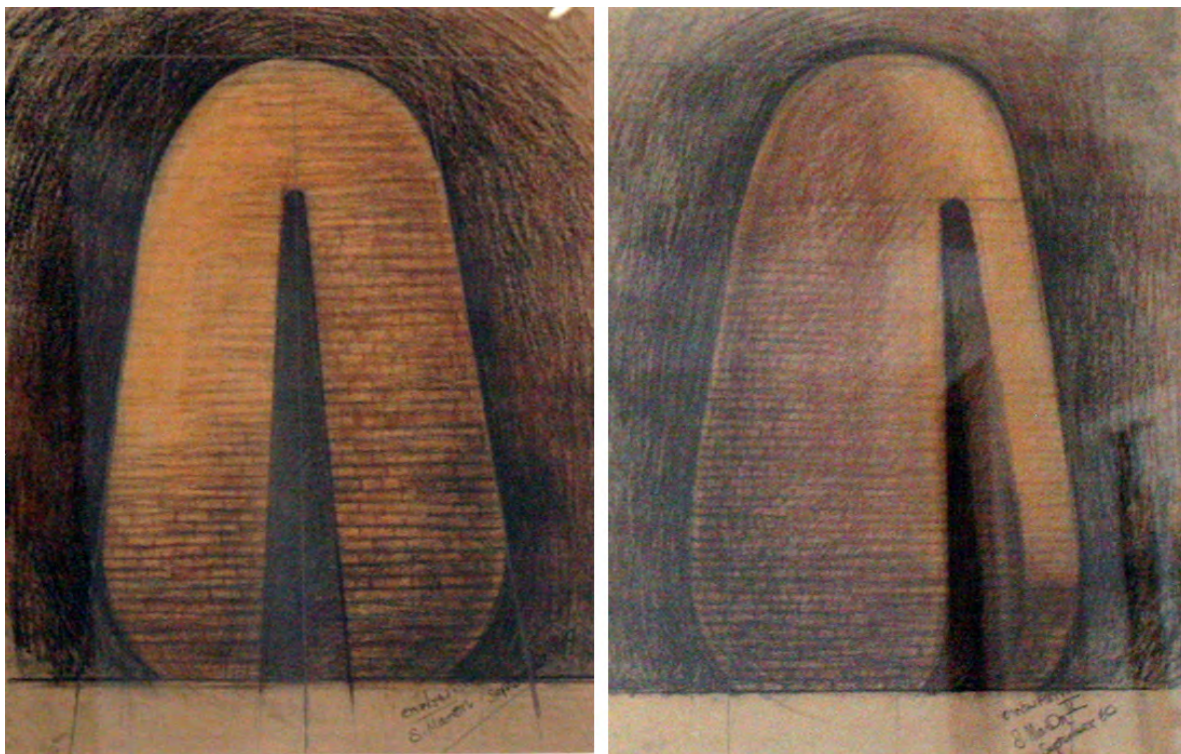
ภาพร่างกลุ่ม 4 คือ การกำหนดรูปทรงด้วยการลดทอนรูปทรงที่เป็นแรงบันดาลใจ ใช้รูปทรงเรขาคณิตอย่างง่าย เข้าช่วย แต่ยังคงแสดงที่มาของรูปทรงด้วยรายละเอียดพื้นผิว ซึ่งเน้นให้เห็นแรงบันดาลใจของรูปทรงได้ชัดเจน และง่ายขึ้น

ภาพร่างกลุ่ม 5 เกิดจากการคลี่คลายรูปทรงจากวิหารจนเหลือเพียงรูปทรงเดี่ยวที่ชัดเจน พร้อมแสดงลักษณะพื้นผิว และทิศทางการเคลื่อนไหวด้วยการสร้างพื้นผิว จังหวะการเคลื่อนไหว ความสมดุลของสัดส่วน และโครงสร้างรูปทรงที่ชัดเจน ด้วยการเปรียบเทียบสัดส่วนของสองรูปทรงที่ต่างกัน สร้างภาพร่างที่แสดงภาพมุมมองด้านหลัง อันจะพัฒนาต่อไปเป็นภาพร่างกลุ่ม 6



ภาพที่ 17 การพัฒนาและขยายรูปทรงภาพร่าง 3 และ 4
(© Sommai Maon 10/01/2019)

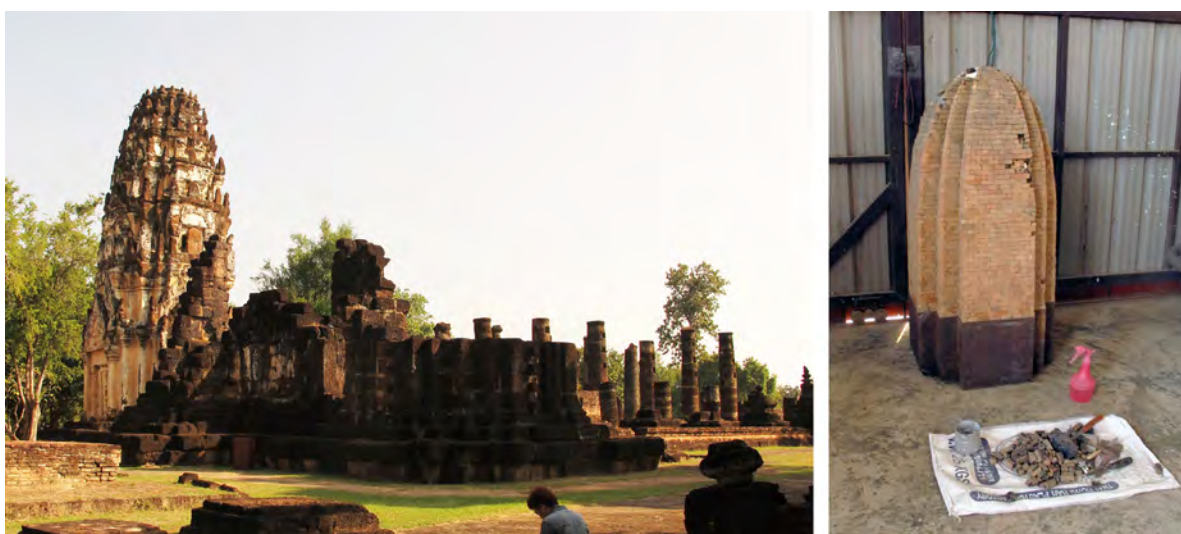
การตัดทอนและปรับปรุงรูปทรงยังคงดำเนินต่อไป เห็นได้ชัดในภาพร่างกลุ่ม 6 แสดงภาพด้านตรงและด้านตัดส่วนฐาน สร้างพื้นผิวรูปทรงด้วยการใส่ลายเส้นในภาพร่าง เพื่อสร้างจังหวะซ้ำ ๆ กัน บนพื้นผิวรูปทรงหลักที่มีความมนและกลมกลึงทั้งส่วนบนและล่าง บริเวณฐานด้านซ้ายและขวา ความสัมพันธ์ระหว่างทั้ง 6 กลุ่มนี้ นำไปสู่การสร้างรูปทรงที่เน้นการใช้วัสดุและเทคนิค ให้สื่อความหมายตามแนวคิดและเจตนาของผู้วิจิตรภาพร่าง สุดท้ายจึงพร้อมสำหรับการสร้างรูปทรงผลงาน



ภาพที่ 18 การพัฒนาและขยายภาพร่างรูปทรง 5 และ 6
(© Sommai Maon 15/01/2019)

2) การสร้างรูปทรงชุดที่ 2 จากประสบการณ์สร้างสรรค์ในอดีต

ความสนใจในรูปทรงที่โดดเด่นของซากเจดีย์ทรงยอดปราสาท วัดพระพายหลวง วัดพระศรีรัตนมหาธาตุสุโขทัย ศรีสุชนาลัย และผลงาน “Reminder” ของผู้วิจัยที่สร้างปี พ.ศ. 2541 ด้วยรูปทรงส่วนยอดเจดีย์ทรงปราสาท จึงเชื่อมโยงกับแนวคิดเรื่องการต่อยอดอดีต และถ่ายทอดจินตนาการจากความทรงจำ ดูจากการส่งอิทธิพลทางศิลปะ ผ่านเส้นทางสัญจรและวิถีชีวิตผู้คนในแต่ละท้องถิ่น ที่ติดต่อสัมพันธ์กันในช่วงเวลาหนึ่ง



ภาพที่ 19 เจดีย์วัดพระพายหลวงและผลงาน “Reminder”
(© Sommai Maon 01/06/2019)

การเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของผลงานและรูปทรงซากโบราณสถาน แสดงการเคลื่อนไหวอย่างไม่หยุดนิ่งของกาลเวลาที่ไม่อาจยับยั้งได้ แต่สิ่งที่สามารถหยุดได้ คือ ภาพประสบการณ์ในอดีตที่แจ่มชัดในความทรงจำ คุจบันทิกช่วยจำที่ผู้บันทึกสามารถย้อนมองกลับไปได้ทุกขณะ ด้วยมุมมองที่คงเดิมหรือเปลี่ยนแปลงไปตามเหตุปัจจัยแวดล้อม

ผลงาน “Reminder” ส่วนฐานเหล็กผุกร่อนไม่สามารถซ่อมแซมได้ แต่รูปทรงส่วนอื่นยังคงเดิม จนเป็นที่มาของรูปทรงผลงานชุดที่ 2 จำนวน 2 ชิ้น ที่ใช้วัสดุต่างกัน ชิ้นแรกสร้างด้วยดินเผาขนาดเล็กจากบ้านทุ่งหลวง ผสมแผ่นโลหะทองแดงหนา 2 มิลลิเมตร แข็งแรงทนทาน รับน้ำหนักได้มาก ป้องกันการแตกหักเสียหายจากสัมผัสและกาลเวลา ชิ้นที่สอง เปลี่ยนจากอิฐเป็นการเชื่อมโลหะทองแดงแผ่น ซึ่งเป็นวัสดุและเทคนิคเชื่อมทางอุตสาหกรรม เพื่อสร้างผลการรับรู้ที่ต่างกัน

3) การสร้างรูปทรงชุดที่ 3 ผ่านกระบวนการศิลปะแห่งการร่วมสร้างสรรค์

เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่พัฒนาจากการสำรวจและพูดคุยกับชาวบ้านทุ่งหลวง พบว่าชาวบ้านและผู้วิจัยมีประสบการณ์เรื่องวิถีชีวิตแบบเดียวกัน เพราะอยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน พื้นที่ติดต่อกัน และเป็นชุมชนบนถนนพระร่วงเช่นเดียวกัน จึงต้องการนำเสนอประสบการณ์ร่วมสมัยด้วยการร่วมสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยเทคนิคปั้นดินและเผาแบบพื้นบ้าน

รูปทรงผลงานชุดที่ 3 มีกระบวนการสร้างสรรค์ต่างจากสองชุดแรก เพราะต้องการเน้นกระบวนการทำงานมากกว่าชิ้นงานในท้ายที่สุด

ขั้นตอนการสร้างรูปทรง

1) การสร้างรูปทรงชุดที่ 1

ประกอบด้วย 5 ชิ้นงาน ใช้เทคนิคปั้นดินต้นแบบ ทำพิมพ์ หล่อ และสร้างพื้นผิว ให้เกิดเอกภาพ ดังนี้

1. ปั้นต้นแบบดินเหนียวตามรูปทรงจากภาพร่าง



ภาพที่ 20 ปั้นดินต้นแบบ ใช้เครื่องมือสร้างสัดส่วนโดยรอบ
(© Sommai Maon 01/08/2018)

2. ทำพิมพ์หุบ เพื่อหล่อแกนรูปทรงด้วยปูนปลาสเตอร์



ภาพที่ 21 แม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์และชิ้นงานที่หล่อปูน
(© Sommai Maon 01/09/2018)



ภาพที่ 22 รูปทรงแกน# 2, 3 และ 4 หล่อด้วยปูน
(© Sommai Maon 01/10/2018)

3. สร้างพื้นผิวด้วยการเรียงอิฐขนาดเล็ก สักทำจากบ้านทุ่งหลวง ใช้สร้างพื้นผิวรูปทรงขนาดใหญ่และเล็ก อิฐขนาด 2.5x4x1 ซม. สำหรับรูปทรงรีขนาดใหญ่ และสั่งทำอิฐขนาดจิ๋ว สำหรับรูปทรงระฆังขนาดเล็ก



ภาพที่ 23 อิฐดินเผาขนาดเล็ก และการเจียรให้ได้ขนาด
(© Sommai Maon 01/10/2018)



ภาพที่ 24 อิฐขนาดเล็ก สักจากบ้านทุ่งหลวง
(© Sommai Maon 01/12/2017)



ภาพที่ 25 การวางตำแหน่งและวัดขนาดก้อนอิฐก่อนสอปูน
(© Sommai Maon 01/10/2018)



ภาพที่ 26 ปูน และผงซีเมนต์สำหรับติดอิฐ
(© Sommai Maon 01/10/2018)

สร้างพื้นผิวบางส่วนภายนอกด้วยการปั้นปูนดำ และติดเศษกระเบื้องเคลือบบนพื้นผิวภายในบางชิ้นงาน



ภาพที่ 27 การติดเศษกระเบื้องเคลือบด้านในผลงาน

(© Sommai Maon 01/06/2019)

4. ทำสีด้วยการสร้างพื้นผิวภายในผลงานรูปทรงระฆังขนาดเล็ก ด้วยผงขมิ้นและแคลเซียม



ภาพที่ 28 ผงขมิ้นผสมกาวน้ำ และผงแคลเซียมผสมกาวน้ำ

(© Sommai Maon 2/10/2017)



ภาพที่ 29 ทาผงแคลเซียมผสมกาวน้ำด้านใน และสีผิวหลังทาขี้มันผสมกาวน้ำ
(© Sommai Maon 10/01/2019)

5. เชื่อมเหล็กเส้นเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน สำหรับผลงานรูปทรงระฆังขนาดเล็ก 1 ชิ้นงาน



ภาพที่ 30 การสร้างและจัดตำแหน่งโครงสร้างเหล็กเส้น
(© Sommai Maon 10/10/2018)

2) การสร้างรูปทรงชุดที่ 2

สร้างรูปทรง 2 ชั้น ชั้นแรก ด้วยวัสดุและเทคนิคการเรียงอิฐ ใช้วัสดุคอนกรีตเสริมใยแก้วชนิดเบา-GRC (Glass Fiber Reinforced Concrete) ทำแกนรูปทรง และปูนกาว (Weber) สำหรับติดอิฐ ที่คงทนมากขึ้น สะดวกต่อการทำงาน ส่วนฐานใช้ทองแดงแผ่น เพื่อความคงทนและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลงาน

ผลงานชิ้นที่ 1 กลุ่มผลงานชุดที่ 2

1. ปั้นดินตามรูปทรงที่กำหนด โดยขึ้นดินพอกบนแกนเหล็ก แล้วปั้นจนได้รูปที่ต้องการ



ภาพที่ 31 รูปทรงต้นแบบ ปั้นด้วยดินเหนียว
(©Sommai Maon10/02/2019)

2. ทำพิมพ์ทาบด้วยปูนปลาสเตอร์และไฟเบอร์กลาสเรซิน สำหรับการหล่องานเพียงชิ้นเดียว



ภาพที่ 32 การทำพิมพ์ทาบ แบบแม่พิมพ์ขึ้น
(© Sommai Maon 20/02/2019)

3. หล่อชิ้นงานด้วยคอนกรีตเสริมใยแก้ว-GRC



ภาพที่ 33 หล่อชิ้นงานด้วยคอนกรีตเสริมใยแก้ว – GRC#1-2
(© Sommai Maon 23/02/2019)



ภาพที่ 34 รูปทรงแกนหลักหล่อด้วยคอนกรีตเสริมใยแก้ว
(© Sommai Maon 30/10/2018)



ภาพที่ 35 การเรียงอิฐส่วนจาด้านบน และส่วนเหลี่ยม

(© Sommai Maon 10/01/2019)

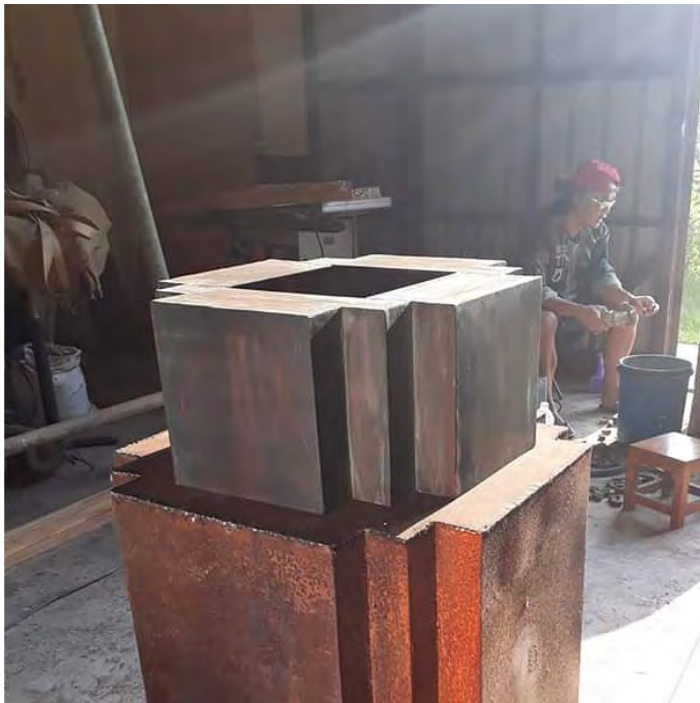
5. เชื่อมโลหะทองแดงแผ่นส่วนฐาน เป็นรูปทรงเหลี่ยมเพิ่มมุมล๊อกกับมุมของรูปทรงผลงานในแต่ละด้าน ให้มีขนาดฐานตามขอบเขตเส้นโครงสร้างรอบนอกที่กว้างกว่ากันเล็กน้อยโดยเริ่มจากการตัดแผ่นโลหะตามต้นแบบกระดาษ แล้วนำมาเชื่อมต่อกันจนได้รูปที่กำหนดไว้



ภาพที่ 36 จับตำแหน่งแต่ละเหลี่ยมก่อนเชื่อม แล้วจึงขัดแต่งรอยเชื่อม

(© Sommai Maon 15/01/2019)

6. ทำสีโลหะส่วนฐานด้วยน้ำยารมดำ (Bronzed Patina Effect) สำหรับทำสีโลหะด้วยวิธีรมเย็น โดยทาน้ำยาลงบนเนื้อโลหะทับกันหลายครั้ง จนได้สีที่ต้องการ



ภาพที่ 37 น้ำยารมดำสีโลหะ และฐานสีเข้ม
(© Sommai Maon 20/01/2019)

ผลงานชิ้นที่ 2 กลุ่มผลงานชุดที่ 2

1. ตัดโลหะแผ่นตามต้นแบบแต่ละชิ้นส่วน แยกตามด้านแต่ละด้านของแต่ละเหลี่ยม
2. เชื่อมส่วนย่อยแต่ละเหลี่ยมทั้งสี่ด้าน ก่อนเชื่อมชิ้นส่วนด้านหน้า (ชิ้นใหญ่) ชิ้นงานเข้าด้วยกัน
3. เชื่อมส่วนฐานเพื่อปิดช่องว่างด้านล่าง
4. เชื่อมประกอบส่วนตัวชิ้นงานกับชิ้นฐานเข้าด้วยกัน



ภาพที่ 38 เชื่อมแผ่นทองแดงแต่ละด้าน
(© Sommai Maon 28/01/2019)

5. ทำสีด้วยน้ำยาเคมีรมดำโดยวิธีรมเย็น และทาน้ำยาพ่นไฟด้วยวิธีรมร้อนจนได้สีที่ต้องการ



ภาพที่ 39 ทาน้ำยารมดำแบบรมเย็น และพ่นไฟทาน้ำยาแบบรมร้อน
(© Sommai Maon 28/02/2019)

3) การสร้างรูปทรงผลงานชุดที่ 3

เป็นการสร้างรูปทรงจากการความทรงจำในอดีตของยายเล็ก จากการเล่าสู่กันฟังเรื่องงานนมัสการพระแท่นศิลาอาสน์ โดยปั้นรูปทรงชาวบ้านและวิถีชีวิตตามจินตนาการและความทรงจำของตน ตามขั้นตอนดังนี้

1. ปั้นดินเหนียวด้วยการขึ้นรูปแบบอิสระ ตามวิธีการปั้นดินของชาวบ้านเป็นตุ๊กตารูปบุคคลครอบครัว การเดินทาง การดำเนินชีวิตประจำวันในขนาดที่แตกต่างกันไป



ภาพที่ 40 ยายเล็กขึ้นดินปั้นตุ๊กตาดินเหนียวก่อนตากแห้ง
(© Sommai Maon 01/11/2018)



ภาพที่ 41 การเรียงตุ๊กตาฟืนทับด้านบน และกลบทับด้วยขี้เถ้า ก่อนเผา
(© Sommai Maon 20/11/2018)

2. ตากตุ๊กตาที่ปั้นเสร็จ จนดินแห้งสนิทเพื่อป้องกันการแตกร้าวของตุ๊กตา ขณะเผาไฟ
3. นำไปเผาในเตาเผาเครื่องปั้นดินเผาแบบเปิด จนสุก โดยเรียงตุ๊กตาในหม้อดินเผา (เพื่อป้องกันแตก หลังจากฟืนถูกเผาหมด ตัวตุ๊กตาที่เผาสุกแล้วจะไม่ร่วงกระเทยกันแต่จะอยู่ในหม้อดินเผา ที่บังคับการเคลื่อนที่ของตุ๊กตา) ใส่ฟืน สุมขี้เถ้า แล้วใส่ฟืนและขี้เถ้าทับอีกชั้น
4. เปิดเตาปล่อยตุ๊กตาให้เย็นลง ก่อนนำตุ๊กตาที่เผาสุกแล้วออกจากเตาด้วยความระมัดระวัง

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาและวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างประวัติศาสตร์ของเส้นทางถนนพระร่วง กับบริบททางสังคมในชุมชนสำคัญบนพื้นที่เส้นทางถนนพระร่วงในปัจจุบัน

ความสัมพันธ์ทางด้านการเมืองการปกครอง กับเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม ระหว่างประวัติศาสตร์เส้นทางถนนพระร่วง กับบริบททางสังคมของชุมชนสำคัญบนเส้นทางถนนพระร่วงในปัจจุบัน แสดงถึงความต่อเนื่องในทางสืบทอดและอยู่อาศัยร่วมกันระหว่างอดีตกับปัจจุบันอย่างเป็นรูปธรรม ผ่านวิถีชีวิตที่แสดงรากเหง้าและตัวตนของบรรดาสมาชิกในชุมชนอย่างชัดเจน ความสำคัญและโดดเด่นอย่างมีศักยภาพของชุมชนในปัจจุบัน คือ ต้นทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถพัฒนาไปสู่การสร้างเศรษฐกิจและความมั่นคงแก่ชุมชนได้อย่างยั่งยืน

ผลการศึกษา นอกจากทำให้เกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในวิถีวัฒนธรรมความเชื่อต่าง ๆ ซึ่งเป็นถิ่นฐานบ้านเกิดของผู้วิจัยแล้ว ยังได้นำองค์ความรู้ไปใช้ในการกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมร่วมสมัย เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์การวิจัย และการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมร่วมสมัยชุดต่อไปอีกด้วย

2. ผลการสร้างผลงานประติมากรรมร่วมสมัย

ได้ผลงาน 3 ชุด ตามประเภทวัสดุและเทคนิค คือ ชุดแรก 6 ผลงาน ชุดสอง 2 ผลงาน และชุด 3 จำนวน 300 ชิ้นงาน ดังนี้

ผลงานรุ่งอรุณแห่งความสุข #1/ The Dawn of Happiness#1

เทคนิค อิฐดินเผา และผงขมิ้น ขนาด 21x20x21 ซม.

เนื้อหาผลงานเป็นเรื่องราวความเจริญรุ่งเรืองทางพุทธศาสนา ที่สืบทอดกันมาจากอดีตสู่ปัจจุบัน บ่งบอกถึงวิถีวัฒนธรรมที่สงบสุข ร่มเย็น อยู่ดีมีศีลธรรมของชาวบ้านในชุมชนบนแนวถนนพระร่วง ถูกแสดงด้วยสัญลักษณ์รูปทรงเจดีย์ที่ถูกกลดทอนลง

ได้รูปทรงที่คลี่คลายจากทรงระฆังคว่ำ แสดงอิทธิพลโบราณสถานในพุทธศาสนา มีพื้นที่ว่างด้านในเจาะทะลุจากด้านหนึ่งไปยังอีกด้าน เคลือบผิวด้านในด้วยผงขมิ้น จำนวน 3 ชิ้นงาน พื้นผิวนอกขรุขระจากการซ้ากันของการเรียงก้อนอิฐตามแนวนอน วนจากปากกระซังขึ้นไปสู่ยอดระฆัง มีสีน้ำตาลอมส้มแบบสีอิฐที่เข้มอ่อนต่างกัน หรือปนสีเทาจากเถ้าและเขม่าพื้นที่ใช้เผา ส่งผลให้เกิดความรู้สึกสบายเป็นธรรมชาติ เป็นความผ่อนคลายแบบไม่น่าเบื่อ จากการเรียงสลับกันของก้อนอิฐ จนเกิดเส้นตั้งและนอนสลับกันไปมา ให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรงและสงบนิ่งไปพร้อมกัน



ภาพที่ 42 รูจอรุณแห่งความสุข #1 ด้านตั้งและด้านนอน
(© Sommai Maon 01/04/2019)

พื้นผิวและที่ว่างด้านในเคลือบด้วยผงขมิ้น เป็นสีเหลืองขมิ้นผสมกับสีแดงแบบสีน้ำหมาก จากปฏิกิริยาเคมีระหว่างผงขมิ้นกับปูนที่ฉาบไว้ เปลี่ยนสีเหลืองให้เป็นสีแดงแบบสีน้ำหมาก บางตำแหน่งสีเหลืองมีความเข้มมากขึ้น บางชิ้นงานกลับเป็นสีแดงแบบสีหมากแห้ง เพราะไม่อาจควบคุมปฏิกิริยาเคมีได้



ภาพที่ 43 รูจอรุณแห่งความสุข#1 แสดงสีผิวด้านในรูปทรงสีหมากแห้ง
(© Sommai Maon 01/04/2019)

วิเคราะห์ผลงาน

รูปทรงคลี่คลายจากรูปทรงเรขาคณิต เส้นโครงสร้างรอบนอกโค้งงอตามส่วนโค้งของรูปทรงระฆัง เกิดจากกระบวนการในแนวเส้นตั้งและนอนของก้อนอิฐ ที่เรียงตัวซ้ำกันเป็นจังหวะต่อเนื่องและเป็นระเบียบ ทำให้เกิดพลังเคลื่อนไหวของที่ว่างภายนอกที่อยู่รายรอบ แทรกตัวเข้าไปแบบค่อยเป็นค่อยไป ผ่านพื้นผิวขรุขระของอิฐแต่ละก้อนที่เรียงประสาน ไปจนจรดด้านบนส่วนที่แคบสุดของรูปทรง และแทรกผ่านรูปทรงจากภายนอกเข้าสู่ภายใน บริเวณช่องกลมด้านบนที่ถูกเจาะเข้าไปสู่ภายใน สามารถทะลุผ่านทางส่วนปากระฆังได้ หากติดตั้งผลงานในแนวนอน

พื้นผิวจากการเรียงอิฐเป็นพื้นผิวของวัสดุจริง ที่ประกอบด้วยเส้น สี และน้ำหนักตามความแตกต่างของสีก้อนดินเผา จึงมีทั้งความซ้ำที่เหมือนกันของเส้นตั้งและนอนของก้อนอิฐ และความแตกต่างของสีอิฐทั่วทั้งรูปทรงเสมอกัน จนเกิดการสอดประสานกันของน้ำหนักและจังหวะ ในขณะเดียวกันยังมีความขัดแย้งของพื้นผิวขรุขระด้านนอกและละเอียดด้านในจากการโรยผงขมิ้น ที่เชื่อมด้วยสีที่ประสานกันของผิวด้านนอกแบบสีอิฐกับสีเหลืองขมิ้นหรือสีหมากสุกด้านใน

รูปทรงที่สอดประสานกันด้วยเส้นโครงสร้างที่สอดเข้าหากันด้านบนของทรงระฆัง มีคุณภาพแบบสมมาตรแสดงถึงศรัทธาและจิตใจที่สูง ใช้เป็นเครื่องเตือนสติให้เกิดความตระหนักรู้ และระลึกถึงที่มาของตนเองอย่างมีสติ ไม่ว่าอยู่ในสถานะใด จึงกำหนดให้มีขนาดและสัดส่วนที่สมดุลกัน เพื่อเป็นสัญลักษณ์แสดงความมั่นคงเรียบง่าย และผ่อนคลาย

ผลงานรุ่งอรุณแห่งความสุข #2 / The Dawn of Happiness # II

เทคนิค อิฐดินเผา และผงแคลเซียม ขนาด 21x20x21 ซม.



ภาพที่ 44 รุ่งอรุณแห่งความสุข#2 ด้านตั้งและด้านนอน
(© Sommai Maon 01/04/2019)

ความแตกต่างของผลงาน# 1 และ# 2 อยู่ที่วัสดุเคลือบผิวด้านใน ใช้ผงแคลเซียมเคลือบผิวด้านในผลงาน# 2 ทำให้ได้ผิวสีขาวนวลต่างจากผลงาน# 1 สีขาวจากผงแคลเซียมไม่ทำปฏิกิริยากับปูนดำเช่นผงขมิ้น สื่อถึงวิธีการดำรงชีพของชาวบ้านที่สืบทอดกันทางสังคม วัฒนธรรม และความเชื่อ ในพื้นที่ชุมชนบนแนวถนนพระร่วง ที่ดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุข ยึดหลักธรรมคำสอนทางพุทธศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ มีชีวิตอย่างถูกต้องและร่มเย็นด้วยศรัทธาในหลักธรรมทางพุทธศาสนา ที่รุ่งเรืองในอาณาจักรสุโขทัยตั้งแต่อดีตจนปัจจุบัน อันเป็นที่มาของชื่อผลงาน “รุ่งอรุณแห่งความสุข” ซึ่งแสดงด้วยรูปทรงการผสมผสานระหว่างเส้นโครงสร้างรูปทรง พื้นผิวที่ว่าง สี มวล และปริมาตร จากการประกอบกันของวัสดุและเทคนิคทางช่าง สอดประสานกันภายใต้รูปทรงระฆังคว่ำที่ถูกสร้างขึ้น

วิเคราะห์ผลงาน

มีการเคลื่อนไหวของที่ว่างจากระนาบและจังหวะการซ้ำเช่นเดียวกับผลงาน #1 แต่ต่างกันที่สีผิวด้านในผลงานที่เป็นสีขาวจากผงแคลเซียม และร่องรอยการแต้มนบนผิวปูนดำ ช่วยเชื่อมประสานพื้นผิวด้านในกับด้านนอกได้อย่างกลมกลืน เป็นลักษณะพื้นผิวจริงที่จับต้องได้ จากการสร้างพื้นผิวด้วยวัสดุจริง ด้วยความซ้ำแบบขัดแย้งกันของร่องรอยพื้นผิวอย่างไม่เป็นระเบียบ ล้อไปกับพื้นผิวภายนอกที่เกิดความซ้ำจากการเรียงอิฐเป็นระเบียบ ความขรุขระของการซ้ำที่ต่างกันช่วยลดความน่าเบื่อจากการมีระเบียบลงได้ และสร้างความมีชีวิตอย่างน่าสนใจให้เกิดขึ้นกับพื้นผิวรูปทรง

การใช้รูปทรงระฆังคว่ำเป็นสัญลักษณ์สื่อความหมายนี้ สอดคล้องอย่างเป็นเอกภาพกับแนวเรื่อง ความศรัทธาในหลักธรรมคำสอนทางพุทธศาสนา ด้วยรูปทรงระฆังคว่ำนี้เมื่อวางในแนวตั้ง จะปรากฏเส้นโครงสร้างรูปสามเหลี่ยมในลักษณะเดียวกับรูปทรงพระพุทธรูปประทับนั่ง สื่อความหมายเดียวกับรูปทรงระฆังคว่ำที่คลี่คลายมาจากสถูปสาญจี อันเป็นสัญลักษณ์เตือนสติให้ระลึกถึงพุทธธรรม ลักษณะโครงสร้างเส้นสามเหลี่ยม ปลายยอดแหลมพุ่งไปด้านบนนอกจากให้ความรู้สึกคงทน สง่างาม และมีพลังกับสายตาผู้ชมแล้ว ยังกระตุ้นให้รู้สึกถึงการยกระดับจิตใจ ศรัทธา และความหวัง อันเป็นพลังต่อการดำรงชีวิตของผู้ยึดมั่นตามหลักธรรมคำสอนในพุทธศาสนาด้วย

การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ผ่านรูปทรง ด้วยการผสมผสานกันระหว่างรูปทรงกับแนวเรื่องที่ชี้ชวนผู้ชมเข้าสู่เนื้อหาผลงาน โดยการเลือกใช้เทคนิคที่เหมาะสม นอกจากสร้างเอกภาพให้เกิดขึ้นกับผลงานแล้ว ยังช่วยเผยแพร่เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนท้องถิ่นไปสู่สังคมภายนอกด้วย

ผลงานไม่มีเสียง (Soundless)

เทคนิค อิฐดินเผา ปูนดำ และเชื่อมโลหะ ขนาด 27 X 23 X 23 ซม.

นำเสนอด้วยรูปทรงเช่นเดียวกับผลงาน “รุ่งอรุณแห่งความสุข” # 1 และ # 2 เพื่อสื่อความหมายส่วนเนื้อหาผลงานตามแนวเรื่องศรัทธาในพุทธศาสนา

ที่มาทางความคิดและรูปทรงเกิดจากการเยี่ยมชมวัดช้างให้ จังหวัดปัตตานี ขณะกำลังบูรณปฏิสังขรณ์ปลายปี พ.ศ. 2561 นำไปสู่การจัดวางรูปทรงในแนวเฉียงให้ส่วนยอดพุ่งสู่ด้านบน ใช้ส่วนโครงสร้างหลักเส้นขนาดเล็กเชื่อมต่อกันเป็นฐานรองรับองค์ระฆังในลักษณะเอียงตามแนวเฉียง สื่อถึงการมีอยู่ของพุทธศาสนาในปัจจุบันของจังหวัดปัตตานี อดีตศูนย์กลางรัฐที่มีความสัมพันธ์กับอาณาจักรศรีวิชัยตั้งแต่ก่อนปี พ.ศ. 2000 จนพัฒนาเป็นรัฐที่มีผู้นับถือศาสนาอิสลามเป็นหลักจำนวนมาก การมีอยู่ของพุทธศาสนาจากอดีตสู่ปัจจุบันนั้น ยังคงดำรงต่อไปตามสภาพเหตุการณ์บ้านเมือง

ภาพสะท้อนจากการบูรณปฏิสังขรณ์วัดช้างให้ที่มีอายุกว่า 300 ปี จำเป็นต้องได้รับการอุปถัมภ์ค้ำจุนให้ดำรงอยู่ การเปลี่ยนแปลงเป็นสิ่งปกติที่เกิดขึ้นตามคำสอนในพุทธศาสนา เปรียบเสมือนความเจริญรุ่งเรืองและเปลี่ยนแปลงไปของอาณาจักรอื่น อันหมายรวมถึงอาณาจักรสุโขทัยที่เคยรุ่งเรืองและแผ่ขยายอำนาจไปยังดินแดนอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 45 ผลงาน “ไม่มีเสียง”
(© Sommai Maon 01/04/2019)

วิเคราะห์ผลงาน

การใช้เส้นตั้งและเส้นนอนที่ขัดแย้งกัน ด้วยขนาดความหนาเท่ากันของเหล็กที่ใช้เป็นฐาน นอกจากสร้างความสมดุลให้เกิดขึ้นแล้ว ยังเชื่อมส่วนรูปทรงระฆังให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกับส่วนฐานเหล็ก ด้วยการใช้ความขัดแย้งของเส้นตรงที่เชื่อมต่อแบบซ้ำกันอย่างมีจังหวะ ทั้งแนวตั้งและแนวนอนโอบล้อมองค์ระฆังที่มีเส้นโครงสร้างเป็นส่วนของเส้นโค้ง ช่วยเพิ่มความขัดแย้งให้เด่นชัดขึ้นด้วยสี รูปร่าง และน้ำหนักของทั้งสองส่วนที่ต่างกันแต่กลับผสมกลมกลืนและเกื้อหนุนให้เกิดเอกภาพแก่ชิ้นงาน

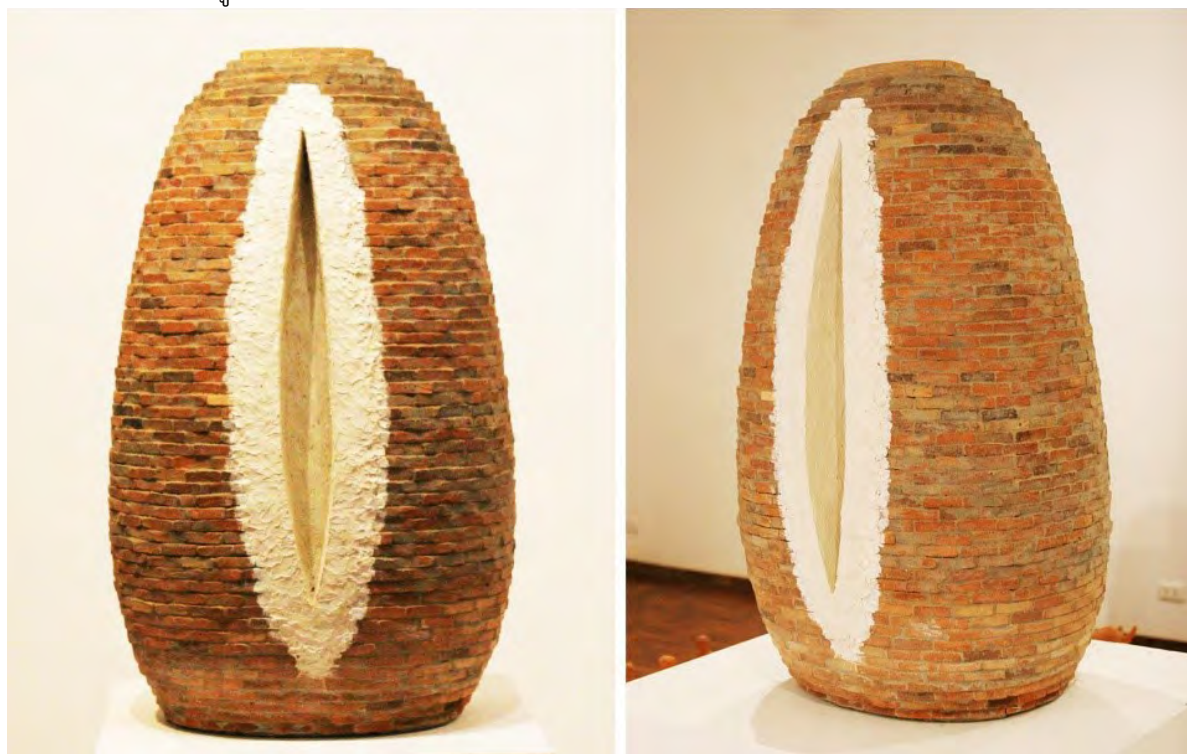
การจัดวางรูปทรงองค์ระฆังในแนวเฉียงเช่นนี้ ส่งผลต่อความรู้สึกของผู้ชมถึงความไม่มั่นคง พร้อมจะล้มลงได้ แต่ในขณะเดียวกันเมื่อมีเส้นโครงสร้างหลักเส้นขนาดเล็ก ที่เชื่อมต่อเป็นตารางสี่เหลี่ยมแบบไม่เท่ากัน ทั้งพื้นผิว

และจัดรัส ซ้อนทับกันตั้งแต่ส่วนฐานจากปากกระชังไปถึงยอด และมีเส้นเดี่ยวของเหล็กเส้นพุ่งตรงขึ้นไปสู่ด้านบน กลับเปลี่ยนแปลงความรู้สึกไม่มั่นคงให้เป็นการค้ำจุน องค์กรซึ่งจึงสามารถดำรงคงอยู่ได้แบบไม่มีที่ท่าว่าจะล้มลง

ด้วยเหล็กเส้นบาง ๆ หลายเส้นที่สอดประสานรับกันเป็นทอด ๆ จากส่วนล่างพุ่งสู่ด้านบน และแนวเส้นนอนที่ ประสานรับกันตลอดทั่วองค์กรซึ่งหลายเส้น คล้ายถักทอต่อกัน เกิดการเคลื่อนไหวของอากาศในที่ว่างจากภายนอก จำนวนมาก ที่โอบล้อมรูปทรงระฆังไหลเวียนเข้าสู่ภายในเส้นโครงสร้างที่สร้างขึ้น และภายในรูปทรงระฆังทั้งจาก ส่วนยอดและปากกระชัง เมื่อธรรมชาติของอากาศลอยตัวขึ้นสู่ที่สูง ทำให้รู้สึกเสมือนมีพลังงานบางอย่างจากสายตา ผู้ชม และพลังเคลื่อนไหวรายรอบ สามารถพลิกองค์กรซึ่งให้หงายส่วนปากกระชังกลับสู่ด้านบนได้ ในตำแหน่ง แนวตั้งเสมือนปากเครื่องขยายเสียง ที่พร้อมกระจายเสียงออกจากปากลำโพงขึ้นสู่ท้องฟ้าด้านบน

ผลงานอาศรมสถาน #1 - Ashram I

เทคนิค ดินเผาและปูนดำ ขนาด 70x35x25 ซม.



ภาพที่ 46 อาศรมสถาน #1 มุมมองด้านหน้าและข้าง
(© Sommai Maon 10/05/2019)

แนวคิดหลักของผลงาน คือ การพัฒนารูปทรงต่อจากผลงาน “อาศรมสถาน” ชุดแผ่นดินพระร่วง ที่ได้แรงบันดาลใจจากอาคารพำนักและปฏิบัติกิจทางพุทธศาสนาถ้ำอชันดา ประเทศอินเดีย (การคลี่คลายรูปทรงจากภาพร่าง ความคิดในวิจิตรดำเนินการวิจัย) ผสมกับรูปทรงโบราณสถานเขตเมืองเก่าสุโขทัย คลี่คลายเป็นโครงสร้างรูปทรงรี มีพื้นที่ว่างภายใน สื่อถึงความเจริญของแผ่นดินในอดีต ที่สะท้อนผ่านความรุ่งเรืองทางพุทธศาสนา

รูปทรงหลัก คือ รูปทรงรี ฐานกว้างปลายมนเรียบด้านบน สร้างด้วยดินเผาสีเหลืองลูกบาศก์ขนาดเล็ก เรียงสลับกันตามแนวนอน (แบบการเรียงอิฐ) จากด้านล่างขึ้นสู่ด้านบน การเรียงตัวของก้อนดินเผาให้สีต่างกัน ตามสีของก้อนดินเผา ส่วนมากสีน้ำตาลแดง มีสีเทาในบางตำแหน่ง ผิวสัมผัสด้านนอกขรุขระ จากรอยต่อระหว่างก้อนที่ถูกเรียงสลับต่อกันจากส่วนฐานไปบรรจบเป็นระนาบแบนด้านบนสุด

ด้านหน้ากึ่งกลางรูปทรงถูกเจาะเป็นช่องทรงรี ปลายแหลมจรดกันทั้งด้านบนและล่างตามแนวตั้งจากด้านล่างเกือบจรดฐานไปสู่ด้านบนเกือบจรดส่วนยอด ความลึกของช่องทำให้เกิดมิติแสดงส่วนลึก แต่ไม่ทะลุไปอีกด้าน สร้างพื้นผิวบริเวณช่องเจาะด้วยการป้ายปูนดำสีขาวนวลแต้มซ้อนทับกัน จากด้านในช่องเจาะออกมาบริเวณรอบนอกโดยรอบทั้งซ้ายขวาและบนล่าง โดยคงเส้นโครงสร้างกรอบนอกของขอบปูนดำไว้เป็นแนวโค้ง ขนานรับกับเส้นโค้งที่คมชัดของช่องเจาะ ทำให้ส่วนนี้โดดเด่นด้วยเส้นขอบที่คมชัดและพื้นผิวขรุขระในแนวตั้งขัดกับแนวนอนของการเรียงก้อนดินเผา รวมทั้งสีที่ตัดกันอย่างโดดเด่นของก้อนดินเผากับปูนดำ ทำให้ส่วนช่องเจาะโดดเด่นออกมาอย่างเจิดจ้า

วิเคราะห์ผลงาน

เนื้อหาผลงานนอกจากเรื่องราวความเจริญรุ่งเรืองทางพุทธศาสนา บ่งบอกถึงวิถีวัฒนธรรมที่สงบสุข ร่มเย็น อยู่ดีมีศีลธรรมของชาวบ้านแล้ว ยังต้องการนำเสนอความงามทางประติมากรรม ที่แสดงด้วยทัศนธาตุต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาของผลงานด้วย

เอกภาพที่เกิดขึ้นมีทั้งความกลมกลืนและขัดแย้งของเส้น รูปทรง สี พื้นผิว และทิศทาง ความขัดแย้งของเส้นจากการตัดกันของเส้นตั้งและนอน ตามโครงสร้างก้อนดินเผาที่ถูกเรียงซ้ำกัน และเส้นโค้งที่เป็นเส้นโครงสร้างรูปทรงเส้นโค้งบริเวณส่วนเว้าด้านหนึ่ง และเส้นโค้งบริเวณรอยแยก เมื่อรวมกับความขัดแย้งของพื้นผิวขรุขระซ้ำ ๆ อย่างละเอียด และสีวัสดุส่วนที่เป็นสีขาวบริเวณรอยแยกที่มีพื้นที่น้อย กับพื้นผิวก้อนดินเผาสีน้ำตาลอมส้มที่ขรุขระแบบหยาบซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนใหญ่ของรูปทรง และการเคลื่อนไหวของที่ว่างภายนอกและภายในเป็นตัวเชื่อมความหยาบและละเอียดของความขรุขระเข้าด้วยกัน ทำให้ความขัดแย้งต่าง ๆ สอดประสานกันไปได้อย่างมีจังหวะ

การสอดประสานกันของโครงสร้างรูปทรงกับโครงสร้างก้อนดินเผา ที่นำมารวมกันแบบซ้ำ ๆ ระนาบที่ซ้ำกันของก้อนอิฐสร้างความเคลื่อนไหวให้เกิดขึ้น สื่อความหมายส่วนเนื้อหาผลงานในฐานะสัญลักษณ์ของพื้นที่การวิจัยที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ และเป็นตัวเชื่อมระหว่างรูปทรงและเนื้อหาผลงาน ได้อย่างชัดเจนและมีความหมาย



ภาพที่ 47 ผลงานอาศรมสถาน #1 ด้านข้างและหลัง

(© Sommai Maon 10/05/2019)

ที่ว่างจริงด้านในช่องเจาะเป็นที่ว่างสามมิติ มีขอบเขตชัดเจนภายใน ต่อเนื่องกับที่ว่างภายนอก ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวของที่ว่างจากภายนอกไหลเวียนแทรกเข้าและออกจากที่ว่างภายใน ด้วยการเคลื่อนไหวสายตาผู้ชมจากภายนอก ไปสู่จุดเด่นของรูปทรงบริเวณที่ว่างด้านใน และปลายปิดบริเวณด้านบนและล่าง การใช้ความเคลื่อนไหวของที่ว่างนี้ ได้ความหมายตามแนวคิดในการนำผู้ชมมองย้อนกลับไปสู่ประสบการณ์ที่ผ่านมาในช่วงขณะหนึ่ง แล้วย้อนกลับมาสู่ปัจจุบันด้วยการใช้สายตาผู้ชม และพลังเคลื่อนไหวของที่ว่างเป็นตัวนำทาง

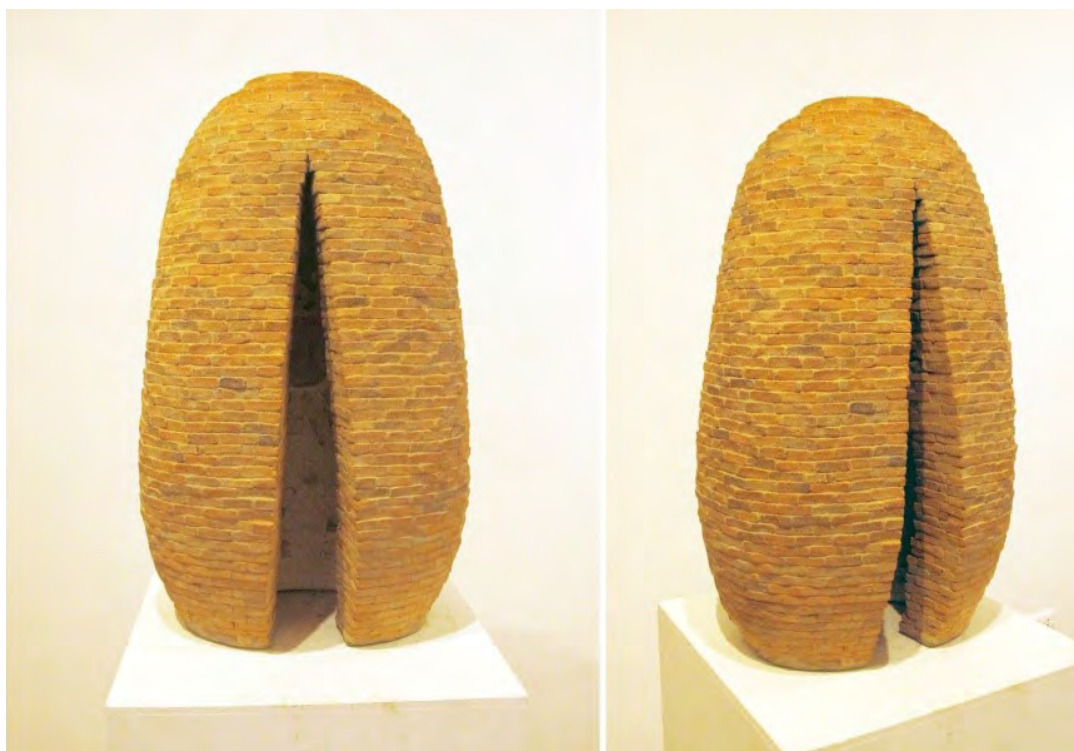
ด้านหลังรูปทรงมีสัดส่วนโค้งมน สอดรับอย่างสมดุลแบบสมมาตรเช่นเดียวกับส่วนหน้า สร้างความเคลื่อนไหวให้เกิดขึ้นเช่นเดียวกับด้านหน้า ส่วนเว้าบริเวณกึ่งกลางรูปทรงกินพื้นที่ของที่ว่างภายนอก เข้าไปในส่วนโค้งความหนาของรูปทรง ด้วยความเว้าอย่างตื้น ๆ แต่กว้างมากกว่าช่องเจาะด้านหน้า ใช้การเรียงก้อนดินเผาอย่างต่อเนื่องแบบวนรอบตลอดทั่วทั้งรูปทรง ส่วนเว้าด้านหลังนี้ ทำให้เกิดจังหวะการเข้าจากการเรียงดินเผา เพื่อสร้างจุดสนใจที่ไม่หยุดนิ่ง และทำให้รูปทรงดูมีชีวิตชีวา

ความเป็นเอกภาพจากการสอดประสานกันของเนื้อหาและรูปทรง ถูกนำเสนอด้วยทัศนธาตุ และวิธีสร้างรูปทรงที่ทึบตันแบบมีจังหวะ การสร้างพื้นที่ว่างผ่านพื้นผิวด้วยวัสดุให้มีจังหวะการเคลื่อนไหวสอดประสานทางเดียวกัน โดยการเรียงอิฐดินตามแนวนอน ความโดดเด่นเกิดจากการขัดแย้งอย่างแรงของสีดินเผาและปูนดำ และแนวตั้งของช่องเปิดกับแนวนอนของแถวอิฐ แต่ทั้งสองส่วนกลมกลืนไปด้วยกัน ด้วยผิวขรุขระจากการเชื่อมของรอยแต้มนูนดำแบบค่อย ๆ ตะลงบนผิวอิฐตลอดแนว จากด้านบนสู่ด้านล่าง ชิกซ้ายและขวา

ผลงานอาศรมสถาน#2 (Ashram II)

เทคนิค อิฐ ปูนดำ และเครื่องเคลือบดินเผาโบราณขนาด 68x38x28 ซม. ใช้การสร้างช่องเปิดเช่นเดียวกับผลงานหมายเลข 1 แต่ใช้เพียงพื้นผิวก่อนอิฐที่เรียงอย่างเป็นระเบียบตามแนวนอน ให้มิติของที่ว่างเป็นตัวนำสายตา ผู้ชมไปสู่จินตนาการส่วนบุคคล

รูปทรงหลักมีลักษณะเกือบเป็นรูปทรงมวง มีความโค้งมนใกล้เคียงกับรูปทรงวงรี ส่วนฐานสอบเข้า และค่อยๆ ป่องออกประมาณ 1/4 ของความสูงของรูปทรง หลังจากนั้น จึงลดสัณฐานให้สอบขึ้นเรื่อย ๆ จนมนเรียวด้านบน จบด้วยการเรียงอิฐแบบปิดเป็นระนาบเดียวกัน ส่วนฐานถูกตัดจนราบเป็นช่องเปิด เชื่อมต่อกับช่องเปิดส่วนหน้า ทำให้ฐานแบนราบไม่มนรีเช่นส่วนบน จึงตั้งได้ในแนวตั้ง



ภาพที่ 48 ช่องเปิดและแนวอิฐมุมมองด้านข้างซ้าย ผลงานอาศรมสถาน#2

(© Sommai Maon 10/05/2019)

ช่องเปิดด้านหน้ามีสัณฐานรูปสามเหลี่ยมปลายยอดแหลม ฐานสั้น ด้านซ้ายขวายาวประมาณ 7 - 8 เท่าของด้านฐาน ทำให้ช่องเปิดมีลักษณะแคบยาว ทะลุไปสู่ช่องว่างด้านในที่มีฐานเปิดโล่ง แต่ปิดทึบด้านซ้าย - ขวา บน หลัง และด้านหน้า ยกเว้นช่องเปิด ภายในสร้างพื้นผิวด้วยการแต้มปูนดำสีขาวนวล ผังด้วยเศษกระเบื้องเคลือบเป็นโครงสร้างรูปวงกลม มีรัศมีกระจายออกโดยรอบ

ด้านหลังผลงานโค้งมนไปตามแนวโค้งที่ไล่เรียงจากความโค้งส่วนหน้ารูปทรง ทั้งด้านซ้ายและขวา จนบรรจบกันด้านหลัง ด้วยพื้นผิวที่ต่อเนื่องกันไปจากส่วนฐานด้านล่างเรื่อยไปจนจรดด้านบนสุดอย่างเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ด้วยสีของอิฐแต่ละก้อนตามโทนสีน้ำตาล-ส้ม และน้ำตาล-เทาในบางตำแหน่ง

วิเคราะห์ผลงาน

ยังคงใช้ความซ้ำกันของก้อนดินเผาในจังหวะที่สม่ำเสมอ จากการเรียงตัวของก้อนดินเผาในแนวเส้นตั้งและนอนเป็นตัวสร้างพื้นผิวขรุขระที่ดูเป็นระเบียบ แต่สร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้นด้วยการใช้สีเทาของก้อนดินเผาบางก้อนสลับบางตำแหน่ง เพื่อลดความน่าเบื่อ จืดชืด จากจังหวะความสม่ำเสมอของความซ้ำ ทำให้ความประสานและขัดแย้งอยู่ร่วมกันได้



ภาพที่ 49 ผลงานอาศรมสถาน#2 พื้นผิวรูปทรงภายในและนอก

(© Sommai Maon 10/05/2019)

ความโดดเด่นของผลงานชิ้นนี้ยังคงเป็นความสมดุลของรูปทรงที่ครอบครองที่ว่างในตำแหน่งศูนย์กลาง ซึ่งเกิดจากความสมดุลแบบสมมาตรของรูปทรง โดยมีช่องเปิดด้านหน้าในตำแหน่งกึ่งกลางเป็นตัวเสริมความมั่นคง และนิ่ง ด้วยเส้นเฉียงที่สอปไปบรรจบกันด้านบน ทำให้เกิดมิติของรูปทรงด้วยปริมาตรมวลแบบทึบตัน ผสมผสานกับปริมาตรของที่ว่าง จากเส้นและน้ำหนักที่เคลื่อนจากภายนอกเข้าสู่ภายในอย่างต่อเนื่องจากพื้นผิวภายนอกนำสายตาผู้ชมเคลื่อนที่ไปสู่จินตนาการ ถึงบางสิ่งบางอย่างด้านในอย่างช้า ๆ และผ่อนคลาย ตามจังหวะการซ้ำกันของสี พื้นผิว และแนวเส้นตรง จากพื้นผิวพุ่งไปสู่จุดศูนย์กลางวงกลมที่ผนังด้านใน สร้างพลังการเคลื่อนไหวของที่ว่างอย่างชัดเจนด้วยแบบรูปเปิดของที่ว่างจริง ให้เป็นที่ว่างที่ทำงาน สร้างความรู้สึกผ่อนคลาย ไหลวน ช่วยละลายความหนักแน่นของรูปทรงและวัสดุที่ใช้

สร้างรูปทรงภายในช่องว่างด้วยวัสดุจริง โดยการฝังเศษกระเบื้องเคลือบที่ได้จากเมืองเก่าสุโขทัย เคঁาโครงรูปวงกลมที่สร้างขึ้นและกระจายออกเป็นรัศมีโดยรอบ สร้างความเคลื่อนไหวและลื่นไหลของที่ว่างจากภายในออกสู่ภายนอกแบบกระจายออกจากศูนย์กลาง บนระนาบสองมิติ เสมือนการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนรายรอบกับความเจริญของศูนย์กลางทั้งในด้านเศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง สังคมและวัฒนธรรมความเชื่อในระดับที่ต่างกันไปตามระยะห่างระหว่างชุมชนกับศูนย์กลาง ด้วยการใช้เศษกระเบื้องเคลือบอันเป็นสินค้าอุตสาหกรรมส่งออกที่สำคัญของอาณาจักรสุโขทัย ควบคู่ไปกับความเจริญที่กระจายออกจากศูนย์กลางโดยเส้นทาง “ถนนพระร่วง” ไปยังเมืองบริวารต่าง ๆ ที่รายล้อม

ผลงานอาศรมสถาน #3 (Ashram III)

เทคนิค อิฐ ปูนดำ และเครื่องเคลือบดินเผาโบราณขนาด 70x32x24 ซม.

ผลงานอาศรมสถาน #3 ยังคงแสดงอิทธิพลจากโบราณสถาน ความต้องการนำเสนอและถ่ายทอดรูปแบบศิลปะที่เดินทางจากอดีตและพัฒนามาสู่ความเป็นร่วมสมัย แต่ยังมีเค้าโครงและกลิ่นอายแห่งวัฒนธรรมความเชื่อเนื่องในพุทธศาสนา อันเป็นเครื่องหมายความรุ่งเรืองและวิถีชีวิตของสมาชิกในชุมชน

รูปทรงที่ถูกสร้างขึ้นใหม่นี้เกิดจากการตัดทอนและผสมผสานกันระหว่างผลงานอาศรมสถานทั้ง 3 ชิ้น (1 ผลงานจากชุดแผ่นดินพระร่วง และ 2 ผลงานในชุดนี้) โครงสร้างรูปทรงหลักภายนอกมีฐานกว้าง เรียวสอบไปบรรจบกันเป็นรูปโค้งมนด้านบน ด้วยการก่ออิฐปิดทับ มีช่องเปิดด้านหน้าจากฐานไปสู่ด้านบนจนเกือบถึงยอด ช่องเปิดเป็นสามเหลี่ยมยอดแหลม กว้างกว่าผลงานอาศรมสถาน# 2 ด้วยสีขาวนวลของปูนดำที่ป้ายแต่ละไปโดยรอบและเชื่อมต่อไปยังผนังด้านในทั้งหมด พื้นผิวส่วนช่องเปิดถูกแต้มด้วยปูนดำบนผิวอิฐอย่างซ้ำ ๆ ทับต่อกันไป ขนาดใกล้เคียงกับก้อนอิฐที่เรียงกันตามแนวนอน ทำให้ทั้งสองส่วนเชื่อมต่อกันอย่างไม่แปลกแยกด้วยความขรุขระของพื้นผิววัสดุ



ภาพที่ 50 ผลงานอาศรมสถาน#3 แสดงพื้นผิวจากวัสดุต่างกัน

(© Sommai Maon 10/05/2019)

ในส่วนพื้นผิวและรูปทรงบนผนังที่ว่างภายใน ถูกสร้างด้วยปูนดำและเศษกระเบื้องเคลือบ ได้เลือกใช้โครงสร้างรูปวงกลม และเศษกระเบื้องที่มีลายวงแหวนล้อมรอบใบพัด ติดในตำแหน่งกึ่งกลาง และเศษกระเบื้องติดเว้นระยะกันไป ในลักษณะเส้นรัศมีที่กระจายตัวออกจากจุดศูนย์กลาง

วิเคราะห์ผลงาน

ที่ว่างยังคงมีความสำคัญต่อรูปทรงเช่นเดิม ในฐานะที่เป็นพลังผลักดันต่อกันอย่างตึงเครียด และสร้างให้รูปทรงโดดเด่นมากขึ้น โดยการสร้างที่ว่างต่อเนื่องระหว่างภายนอกกับภายใน ให้เกิดพลังการเคลื่อนไหวแบบสั่นไหวเข้าออกหากัน พลังความเคลื่อนไหวดังกล่าวนี้มีความซับซ้อนจากเส้นแนวนอนของก้อนดินเผาที่เรียงเป็นแนวระนาบขนานกัน จากส่วนฐานไปสู่ด้านบน และแนวเส้นเฉียงที่สอบเข้าบรรจบกันเป็นปลายแหลมด้านบน บริเวณส่วนแยก

ความแตกต่างของพื้นผิวและสีของรอยแยกด้านหน้า กับพื้นผิวส่วนมากของรูปทรง กลายเป็นจุดสนใจที่สร้างความโดดเด่นให้กับผลงาน นอกจากสีผิวต่างกันสองส่วนแล้ว ทิศทางของเส้นจากการเรียงอิฐซ้ำ ๆ ในแนวนอนขนานกันตั้งแต่ฐานไปถึงยอดของรูปทรง ทำให้เกิดพลังเคลื่อนไหวของที่ว่าง มีการแปรเปลี่ยนของขนาดและทิศทางจากฐานที่มีขนาดใหญ่ไปสู่ส่วนยอดที่ขนาดเล็กลงแบบลดหลั่นกันไป ความเป็นระเบียบที่สร้างความสงบ เยียบผ่อนคลาย ให้กับผู้ชมเป็นระลอก กลับดูน่าเบื่อไม่ตื่นเต้น จนเมื่อเกิดเส้นเฉียงสอบเข้าหากันทางซ้ายและขวาช่องเปิด ซึ่งแยกรูปทรงเป็นสองส่วนมาคั่นระหว่างแนวนอน จึงเกิดความขัดแย้งที่ช่วยลดความสงบนิ่ง นำความรู้สึกละเลือนไหวกลับมาสู่สายตาผู้ชม แบบสร้างจุดหมายไปสู่ด้านในรูปทรง ด้วยเส้นเฉียงที่บรรจบกันส่วนปลายสุด ความเคลื่อนไหวแบบไม่มั่นคง ไม่สมบูรณ์ของเส้นเฉียงถูกเปลี่ยนเป็นเส้นนำสายตาให้แก่ผู้ชมชักนำความเคลื่อนไหวของที่ว่างจริงจากภายนอกเข้าสู่ภายใน เป็นการสร้างเอกภาพให้ผลงาน

การใช้โครงสร้างวงกลมจากเศษกระเบื้องที่มีลายวงแหวนล้อมรอบใบพัด ติดในตำแหน่งกึ่งกลาง และเศษกระเบื้องติดเว้นระยะกันไป ในลักษณะเส้นรัศมีที่กระจายตัวออกจากจุดศูนย์กลางวงกลม เป็นความสมดุลแบบสมมาตรที่ล้อไปกับรูปทรงด้านนอก โดยมีเส้นแกนตั้งเป็นหลักผ่านวงกลมบนผนังพื้นที่ว่างด้านใน สร้างความรู้สึกหยุดนิ่งและค่อยๆ เคลื่อนไหวแบบกระจายตัวอย่างค่อยเป็นค่อยไปด้วยจุดที่ซ้ำกัน กระจายออกแบบรัศมี ดูไม่รุนแรงเมื่อมองจากภายนอกเข้าไป เป็นเสมือนการเคลื่อนไหวของที่ว่างจากภายนอกเข้าสู่ภายใน และค่อยๆ หมุนเวียนกลับสู่ภายนอกอีกครั้ง สลับกันไปมา

โครงสร้างรวมของรูปทรงภายนอกมีฐานกว้างและปลายเรียวสอบขึ้นด้านบน ส่วนแยกด้านหน้าเป็นรูปสามเหลี่ยมฐานกว้างปลายสอบ บรรจบกันเป็นยอดแหลม ล้อกับเส้นโครงสร้างรูปทรงภายนอก แสดงความขัดแย้งกับส่วนของเส้นตรง และส่วนของเส้นโค้งจากเส้นโครงสร้างรอบนอก ช่วยเสริมความเป็นหนึ่งเดียวกันให้เกิดขึ้น เสมือนสัญลักษณ์ที่แสดงด้วยเส้นพุ่งขึ้นแบบมียอดแหลมด้านบน ให้ความรู้สึกลึกลับถึงความศรัทธา มุ่งมั่น มุ่งหวัง และการยกระดับจิตใจ สอดคล้องกับที่มาทางความคิดเรื่องรูปทรง

ผลงานเหง้า (Root)

เทคนิค อิฐดินเผา ขนาด 85x50x50 ซม. และฐานเชื่อมแผ่นทองแดงขนาด 30x60x60 ซม.

นำรูปทรงส่วนยอดซากโบราณสถาน มาสร้างรูปทรงด้วยอิฐดินเผาขนาดเล็ก โดยเรียงแถวสลับกันตามแนวนอนแบบซ้ำ ๆ กันด้วยเพียร จังหวะการซ้ำของก้อนอิฐที่ขาดความเป็นระเบียบ บ่งบอกถึงฝีมือที่ไม่ชำนาญ แต่กลับสร้างชีวิตชีวาให้กับเส้นโครงสร้างรวม แทนความสงบ เรียบร้อย ผ่อนคลาย อันควรเกิดจากความเป็นระเบียบตามแนวก้อนดินเผา ลักษณะเช่นนี้ แสดงถึงฝีมือช่างระดับชาวบ้านเมื่อปรับเปลี่ยนอิทธิพลทางศิลปะที่ได้รับไปสู่ความเป็นตนเองอย่างเป็นธรรมชาติ



ภาพที่ 51 เหง้า (Root) มุมมองด้านตรง เฝียง และพื้นผิว
(© Sommai Maon 10/05/2019)

นอกจากความต่างอย่างชัดเจนระหว่างส่วนฐานทองแดงแผ่น เลียนแบบสถาปัตยกรรมย่อมุมในอดีต กับโครงสร้างรูปทรงด้านบนที่ล้อกับฐานแล้ว ยังแสดงพัฒนาการทางรูปทรงจากผลงานต้นฉบับอย่างชัดเจน ผ่านทักษะเชิงช่างของทั้งสองส่วนว่า รูปทรงที่ถูกคัดลอกไม่อาจสร้างได้เหมือนต้นฉบับทุกประการ เพราะลักษณะเฉพาะทางเทคนิคและฝีมือช่างนั้น ไม่สามารถคัดลอกและควบคุมได้ คงมีเพียงโครงสร้างรูปทรงหลักที่แสดงตัวเองอย่างชัดเจนถึงแม้จะมีความขัดแย้งกันจากพื้นผิววัสดุ แต่ทั้งสองส่วนสามารถอยู่ร่วมกันได้ โดยการเชื่อมความต่างด้วยโครงสร้างรวมของรูปทรงแบบย่อมุม ที่ลดหลั่นกันไปทั้งสองส่วน เช่นเดียวกับโครงสร้างและรายละเอียดวิวัฒนาการในแต่ละพื้นที่

วิเคราะห์ผลงาน

แสดงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันด้วยความขัดแย้ง จากความต่างของพื้นผิววัสดุส่วนฐานที่เรียบ สีเข้มทึบ สร้างความรู้สึกทึบตัน หนักแน่น และมั่นคง สมเป็นส่วนฐาน กับพื้นผิวขรุขระและสีสว่าง ช่วยเสริมรูปทรงให้โดดเด่นมากขึ้น การซ้ำกันของก้อนดินเผาจำนวนมากที่เรียงต่อกันกันไปแต่ละชั้น มีความแตกต่างจากการซ้ำ จากสีของก้อนดินเผา และมีมือการเรียงที่ไม่สม่ำเสมอ แสดงการแปรเปลี่ยนของรูปร่างลักษณะด้วยน้ำหนักของสีจากก้อนดินเผา เมื่อบวกกับขนาดสูงใหญ่ ที่มีมวลและปริมาตรมากกว่าส่วนฐาน ทั้งพื้นผิว สี ขนาด จึงทำให้เกิดดุลภาพจากทั้งความขัดแย้งและการซ้ำกัน ส่งเสริมให้ทั้งสองส่วนอยู่ร่วมกันได้อย่างเหมาะสม เจาะ ดูมั่นคง และแข็งแรงมากขึ้น

ความขัดแย้งของเส้นตรงแนวตั้งส่วนขอบเส้นโครงสร้างรูปทรง ที่ขนานกันด้วยระยะเสมอกันในบริเวณมุมทั้งสี่ของฐาน กับเส้นโค้งที่โค้งขนานกันของเส้นโครงสร้างส่วนขอบอันชัดเจนของรูปทรงส่วนบนทั้งสี่มุม เป็นความขัดแย้งอย่างตรงกันข้าม ที่ถูกเชื่อมเข้าหากันด้วยเส้นโครงสร้างรอบนอกแนวนอนที่เป็นเส้นหยักทั้งของรูปทรงส่วนฐานและส่วนยอด ในลักษณะลือไปในทิศทางเดียวกัน และการซ้ำของเส้นตรงแนวตั้งส่วนฐานและเส้นโค้งส่วนยอดที่ขนานในระยะเท่ากันทั้งสี่มุม แบบประสานกัน (Transition) อย่างมีจังหวะ ทำให้เกิดความเคลื่อนไหว และลื่นไหลต่อเนื่องจากส่วนฐานขึ้นไปจนบรรจบกันด้านบนด้วย

เมื่อพิจารณาเส้นแกนรูปทรงทางดิ่งพบว่า ทั้งส่วนซ้ายและขวาของรูปทรงสี่ด้าน มีความสมดุลแบบสมมาตรที่เกิดจากแนวเส้นโค้งสามเส้นตามเส้นโครงสร้างรูปทรงจากส่วนล่างของรูปทรงอิฐ โค้งเข้าหากันทั้งด้านซ้ายและขวา สร้างความมีชีวิตชีวาให้กับรายละเอียดรูปทรงส่วนบน จากการประสานกันของเส้น และเมื่อผสานกับเอกภาพของพื้นผิวจากการซ้ำของจังหวะก้อนอิฐ สีเข้มอ่อนต่างกันในบางตำแหน่ง ยิ่งช่วยเพิ่มรสชาติที่แตกต่างในผลงาน แต่เป็นความต่างอย่างลงตัวของทัศนธาตุต่าง ๆ ที่ถูกรวมไว้ในผลงานชิ้นนี้ สอดคล้องกับชื่อ “เหง้า” ที่หมายถึงรากเหง้า หรือ ต้นตอ ต้นเหตุ

ผลงานเหง้า 2 (Root II)

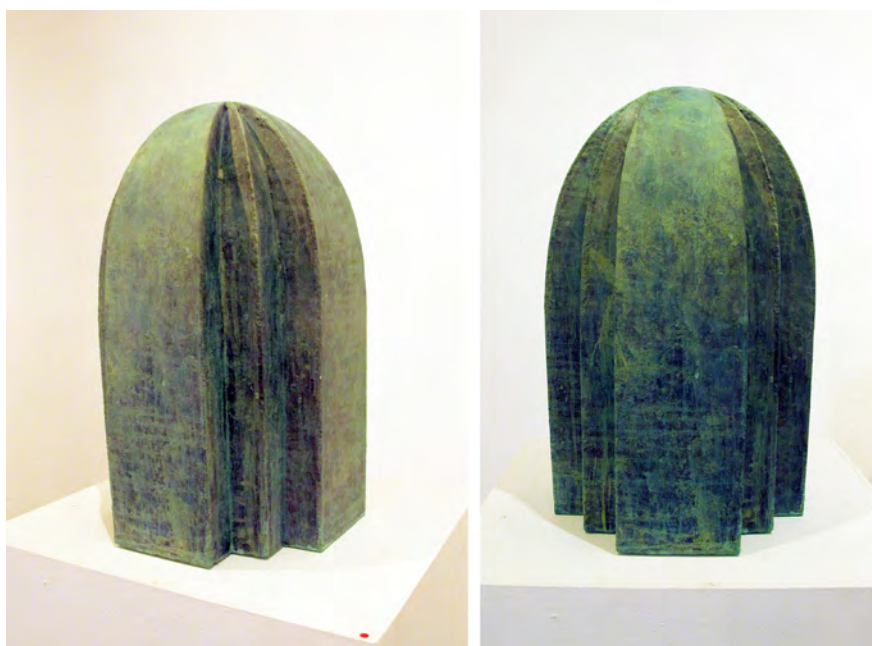
เทคนิค เชื่อมแผ่นทองแดง ขนาด 60x35x35 ซม.

ได้ทดลองใช้ทองแดงแผ่นและเทคนิคเชื่อมโลหะแผ่นเป็นรูปทรงสามมิติ สร้างความทึบตันให้กับรูปทรง และทดลองทำสีทองแดงแผ่น ด้วยวิธีรมเย็นและร้อนทางอุตสาหกรรมจนได้สีที่ต้องการ รูปทรงที่สร้างขึ้น คือ ส่วนยอดของเจดีย์ทรงปราสาท ที่มีการย่อมุมอย่างสมมาตรทั้งสี่ด้าน ด้วยเส้นโค้งจากส่วนฐานสี่ด้านพุ่งสอไปบรรจบกันที่ส่วนยอดของรูปทรง เป็นรูปทรงปลายโค้งมน ผิวเรียบตามเนื้อวัสดุ ให้ความรู้สึกหนักแน่น มั่นคง อย่างรูปทรงเดี่ยวสามมิติที่มีมวลและปริมาตรแน่นทึบ โดดเด่นด้วยความสูง กว้าง และลึกอย่างชัดเจนมีดุลยภาพและสมดุลทุกด้านตามลักษณะรูปทรงเรขาคณิตที่ผสมผสานกัน

รูปทรงสามมิติของผลงาน แสดงวิธีการนำรูปทรงเรขาคณิตสองมิติที่แบนตามธรรมชาติของแผ่นทองแดง มาประกอบกันเป็นรูปทรงสามมิติ ที่มีความแข็งแรงของโครงสร้าง ได้ผลลัพธ์อันน่าพิศวงตามเจตนาการสร้างสรรค์ ด้วยการเชื่อมแผ่นทองแดงที่ตัดเป็นรูปทรงโค้ง แล้วนำระนาบมาชนกันแบบแผ่นต่อแผ่น และหลายแผ่นต่อกัน จนเกิดเป็นส่วนย่อมุมที่ชัดเจน ปิดส่วนฐานด้วยการเชื่อมแผ่นระนาบสี่เหลี่ยมจัตุรัส และผืนผ้าหลายขนาด เข้าด้วยกัน จนได้รูปทรงที่บิดัน



ภาพที่ 52 ผลงาน “เหง้า 2” วางแนวนอน
(© Sommai Maon 10/05/2019)



ภาพที่ 53 ผลงานแนวตั้ง แสดงเส้นโครงสร้างจากฐานวิ่งไปบรรจบด้านบน
(© Sommai Maon 10/05/2019)

สีผิวจากการม้วนร้อนในขั้นสุดท้าย ทำให้ได้สีเขียวแบบสนิมโลหะ ทับบนสีเข้มจากวิธีการม้วนครั้งแรก สีเขียวสนิมโลหะเกิดจากปฏิกิริยาเคมีของน้ำยา ความร้อน และผิวโลหะ ช่วยลดความเข้มของสีวัสดุจากการม้วนครั้งแรก เปลี่ยนสีโลหะทองแดงแผ่นเป็นสีอื่น ด้วยวิธีทางวิทยาศาสตร์ตามกระบวนการอุตสาหกรรม ที่ช่วยเปลี่ยนสีได้ในระยะเวลาสั้น

วิเคราะห์ผลงาน

รูปทรงเป็นการประสานระหว่างรูปทรงเรขาคณิตหลายรูป มีลักษณะเป็นมวลและปริมาตรแน่นตัน แสดงความลึกและปริมาตรของที่ว่างลึกเข้าไปในส่วนฐาน (เมื่อวางในแนวนอน) และด้านข้างทั้งสี่มุม (เมื่อวางในแนวตั้ง) มีการเคลื่อนไหวของที่ว่างภายนอกแบบผ่อนคลาย ต่อเนื่องโดยรอบในแนวตั้งและนอน จากน้ำหนัก สี ความเรียบของพื้นผิว และจังหวะของเส้นขอบ มีลักษณะผิวจากวัสดุจริงจับต้องได้ แสดงพลังเคลื่อนไหวของระนาบด้วยการประสานกันของจังหวะแบบซ้ำกันอย่างต่อเนื่อง เกาะกลุ่มกันในทางลึก ทางตื้น ทางดิ่ง และทางราบ

เมื่อวางผลงานแนวตั้งปรากฏรูปทรงที่มีคุณภาพแบบความสมมาตร มั่นคง มีจังหวะการซ้ำอย่างเป็นระเบียบ บริเวณมุมทั้งสี่ด้าน ตามการย่อมุมยอดปรางค์วัดพระพลายพลางจากเส้นขอบด้านล่างทั้งสี่ด้าน โค้งมนเข้าหากันที่ด้านบน สร้างความเคลื่อนไหวของที่ว่างภายนอกให้เกิดขึ้นกับรูปทรง ทั้งทางดิ่งและโดยรอบอย่างต่อเนื่องกัน ทำให้เกิดเอกภาพด้วยระนาบที่ประสานกัน จากการเชื่อมต่อความเคลื่อนไหวในทางลึก ส่วนโค้งที่ประสานกันด้านบนรูปทรงสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหว ต่อเนื่อง และช่วยลดความแข็งแรงแรงจากความทึบตันของรูปทรงและเหลี่ยมมุมลงได้ และยังแสดงจุดมุ่งหมายด้วยการบรรจบกันด้านบนด้วย



ภาพที่ 54 หน้า 2

(© Sommai Maon 10/05/2019)

เมื่อวางผลงานแนวนอน ส่วนฐานของรูปทรงถึงแม้ถูกปิดด้วยการเชื่อมแผ่นระนาบสี่เหลี่ยมจัตุรัสและพื้นผ้าหลายขนาดจนเป็นชิ้นเดียว แต่ยังแสดงร่องรอยรูปทรงเรขาคณิตขนาดต่างกันอย่างเด่นชัด เป็นการประสานกันของความซ้ำจากขนาดและสัดส่วนของรูปทรงที่ต่างกันของสี่เหลี่ยมพื้นผ้าและจัตุรัส พื้นที่ส่วนเว้าตรงจุดกึ่งกลางลึกเข้าไปจากระนาบโดยรอบ แสดงการเคลื่อนไหวของที่ว่างจากภายนอกกินเข้าไปในรูปทรงบริเวณกึ่งกลางในตำแหน่งแกนสี่เหลี่ยมจัตุรัสของรูปทรง

ผลงานแสงบุญ (The Pilgrimage)

เทคนิค ตุ๊กตาดินเผา จำนวน 300 ตัว ขนาดแตกต่างกัน

ภาพวิถีชีวิตชาวบ้านแถบเมืองเก่าสุโขทัย ถูกถ่ายทอดเป็นผลงานประติมากรรม ตามแนวคิดเรื่องการนำเสนอความทรงจำอันงดงามตามวิถีวัฒนธรรมสู่ความเป็นร่วมสมัย ผ่านเนื้อหาการเดินทางไปนมัสการพระแท่นศิลาอาสน์ด้วยรูปทรงตุ๊กตาดินเผาแบบศิลปะพื้นบ้านจำนวน 300 ตัว รูปบุคคล สัตว์ และสิ่งของเครื่องใช้ในวิถีชีวิตประจำวันในอดีตไม่น้อยกว่า 40 - 50 ปีที่ผ่านมาของชาวบ้านในชุมชนบนแนวถนนพระร่วง อำเภอพรานกระต่าย และชุมชนบ้านทุ่งหลวง อำเภอสรีมัท ในทุกปีเมื่อถึงเทศกาลงานบุญพระแท่นศิลาอาสน์ เมืองทุ่งยั้ง อุตรดิตถ์ เป็นสื่อนำผู้ชมไปสู่การรับรู้ศิลปวัฒนธรรมและวิถีชีวิตวันวานที่ไม่มีวันหวนกลับมาได้อีก



ภาพที่ 55 ส่วนของตุ๊กตาดินเผาชุด “แสงบุญ”

(© Sommai Maon 10/12/2018)

ท่วงท่าของรูปบุคคลที่แตกต่างกันทั้งรูปทรงเดี่ยวและกลุ่ม แสดงวิถีชีวิตชาวบ้าน ด้วยรูปผู้ชาย ผู้หญิง คนแก่ เด็ก และพระสงฆ์ ในท่าทางต่าง ๆ ทั้งนั่ง นอน ยืน และก้าวเท้าย่าง ในถ่วงท่าผ่อนคลายบ้าง พักผ่อนหย่อนใจบ้าง มีทั้งคนขี่ม้า ชีวัว ชีควาย นั่งเกวียน หอบลูกจูงหลาน อุ้มสัตว์เลี้ยง แบกหาม หาบคอน เลี้ยงสัตว์ ให้นมลูก ปะปนกันไปในขบวนเดินเท้าไปนมัสการพระแท่นศิลาอาสน์



ภาพที่ 56 ตุ๊กตารูปล้อวัวและการเดินทางผลงาน “แสงบุญ”

(© Sommai Maon 10/12/2018)

นอกจากนั้น ยังสร้างผลงานด้วยโลหะสำริดอีก 8 ชิ้นงาน เป็นเนื้อสำริดสีเข้มและสีสนิมเขียว ผลงานมีพื้นผิวสัมผัสของวัสดุจริง ที่สร้างการรับรู้ให้ผู้ชมต่างจากการใช้วัสดุดินเผาพื้นบ้าน ผิวโลหะให้ความรู้สึกลึบมันคง แข็งแรง และคงทนถาวรของเนื้อวัสดุจริงที่เป็นโลหะ ต่างกับความรู้สึกเปราะบาง แตกหักง่ายของเนื้อดินเผา และผลตามการเปลี่ยนแปลงของเวลา ทั้งสองรูปแบบแสดงถึงความเปลี่ยนแปลงเรื่องเวลา ในแง่พัฒนาการทางเทคโนโลยีผ่านตัววัสดุ โดยเปลี่ยนจากอดีตที่ถูกสื่อสารด้วยดินเผาตามกระบวนการพื้นบ้าน ไปสู่การใช้โลหะสำริดจากกระบวนการอุตสาหกรรม ที่สามารถสร้างสีสันเลียนแบบธรรมชาติอย่างสีสนิมเขียวได้ในเวลาสั้น แต่ยังคงรักษารูปทรงเดิมไว้เสมือนการตรึงภาพความทรงจำทิ้งดงามให้คงอยู่ โดยไม่แตกหักเสียหาย แม่นเป็นเพียงภาพในอดีต

วิเคราะห์ผลงาน

การสร้างรูปทรงย่อยของคน สัตว์ สิ่งของ อย่างเรียบง่าย โดยตัดทอนรายละเอียด ให้เหลือเพียงโครงสร้างสำคัญ เพื่อสื่อว่าคืออะไร สอดคล้องกับคุณสมบัติของเทคนิคปั้นดินและเผาที่ใช้ เพราะเป็นเทคนิคท้องถิ่นที่ทำได้ง่าย ไม่ซับซ้อน หาวีสดุและเครื่องมือสร้างรูปทรงได้ในพื้นที่การวิจัย แต่ด้วยวิธีการเผาพื้นบ้านไฟต่ำ ทำให้เนื้องานเปราะ แตกหักง่าย

พื้นผิววัสดุจริงมีความสัมพันธ์กับสีชิ้นงาน ตามเทคนิคที่ใช้ มีความขรุขระของร่องรอยดินที่ป้ายแบบแต้ม ๆ จนเป็นรูปทรงที่ต้องการ ด้วยเทคนิคการขึ้นรูปอิสระ ได้สีโทนน้ำตาลอมส้มแบบดินเผา มีความสม่ำเสมอในระดับหนึ่ง ไม่สามารถควบคุมน้ำหนักหรือโทนสีให้สม่ำเสมอเหมือนกันทุกชิ้นงานได้ แต่กลับเป็นการประสานกันระหว่าง

ชิ้นงานตามสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเผา ตำแหน่งการจัดวางที่สร้างน้ำหนักให้กับชิ้นงานตามมิติความลึกของรูปทรงที่ถูกสร้างขึ้น ความกลมกลืนของน้ำหนักและสีระหว่างชิ้นงานให้ความรู้สึกผ่อนคลาย ไม่เร่งรีบ เป็นมิตร และอบอุ่น เมื่อรวมเข้ากับท่วงท่า ภาพลักษณ์ และรายละเอียดของรูปทรงแต่ละชิ้นแล้ว กลับแสดงความเป็นธรรมชาติได้อย่างสอดคล้องกับเนื้อหาและแนวเรื่อง ผ่านรูปทรงที่แสดงเรื่องราววิถีชีวิตจากความทรงจำได้อย่างสมบูรณ์



ภาพที่ 57 ผลงานหล่อสำริดสีสนิมเขียวและสีเนื้อสำริด

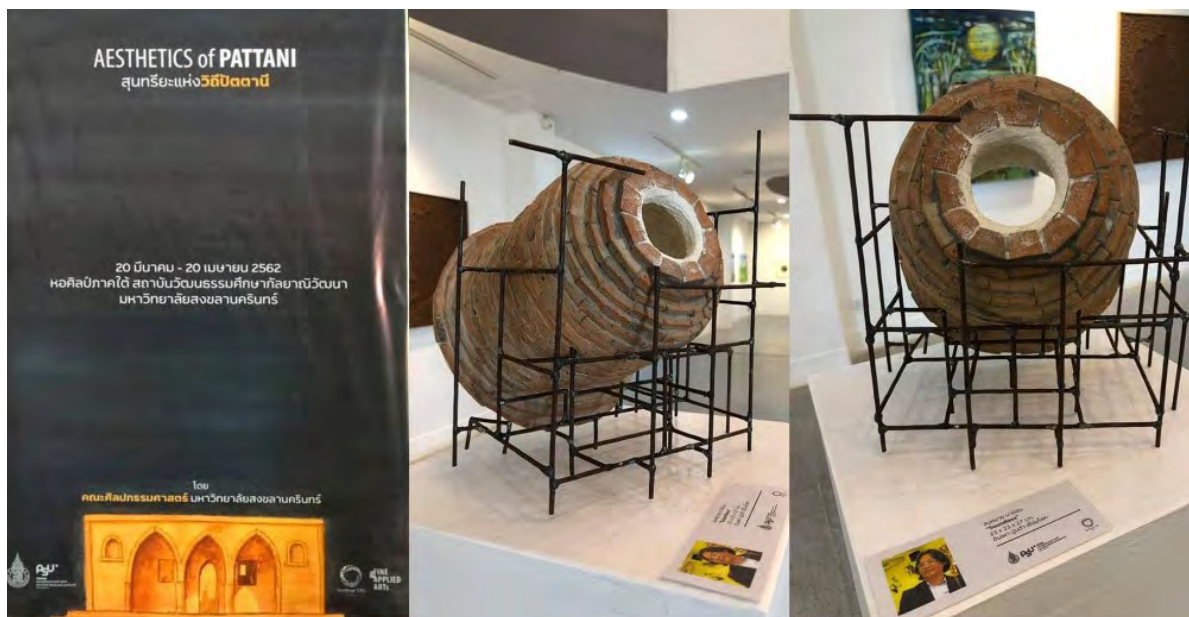
(© Sommai Maon 10/12/2019)

ตุ๊กตาดินเผาทั้ง 300 ตัว เป็นชุดผลงานที่ประกอบด้วยหน่วยย่อยขนาดเล็กซ้ำ ๆ กัน รวมกันเป็นหน่วยใหญ่ เมื่อติดตั้งบนฐานต่างระดับ เว้นระยะห่างอย่างเสมอกัน โดยสร้างความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงให้ดึงดูดกัน และนำสายตาผู้ชมจากชิ้นงานหนึ่งไปสู่อีกชิ้นหนึ่ง แบบต่อเนื่อง เพื่อสร้างความสอดคล้องระหว่างรูปทรง แนวคิดและเนื้อหา

การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะชน

นิทรรศการกลุ่ม

ผลงาน “ไม่มีเสียง” ร่วมแสดงในนิทรรศการ “สุนทรียะแห่งวิถีปัตตานี” (Aesthetics of Pattani) โครงการ ปัตตานี เมืองเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนเส้นทางวงแหวนพหุวัฒนธรรม ระหว่างวันที่ 20 มีนาคม ถึง 20 เมษายน 2562 ณ หอศิลป์ภาคใต้ สถาบันวัฒนธรรมศึกษากัลยาณิวัฒนา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ และเผยแพร่ผลงานในสูจิบัตรการแสดงด้วย



ภาพที่ 58 ผลงาน “ไม่มีเสียง” ในสูจิบัตร&นิทรรศการสุนทรีย์แห่งวิถีปัตตานี
(© Sommai Maon 20/04/2019)

นิทรรศการแสดงเดี่ยว

เผยแพร่ผ่านนิทรรศการ “หวนคณิงหา” (Reminiscence) ณ ศูนย์ศิลปะสตูดิโอ อำเภอมะริม จังหวัดเชียงใหม่ โดยภัณฑารักษ์ชาวฝรั่งเศส แมคเทีย ทิเบอร์แรง (Myrtille Tibayrenc) จัดแสดงตามแนวคิดการนำเสนอความต่อเนื่องทางการสร้างสรรค์ของศิลปิน



ภาพที่ 59 ป้ายประชาสัมพันธ์นิทรรศการ
(© Sommai Maon 25/03/2019)

กำหนดจัดแสดง 1 เดือน ตั้งแต่ 6 เมษายน ถึง 8 มิถุนายน 2562 จัดการประชาสัมพันธ์โดยภัณฑารักษ์ ด้วยการส่งข่าวไปยังสื่อมวลชน ผู้ชมทั่วไป และผู้ชมเฉพาะที่เป็นนักสะสมทั้งชาวไทยและต่างชาติ แต่เกิดสภาวะมลพิษทางอากาศในจังหวัดเชียงใหม่ เป็นอุปสรรคต่อการเดินทางไปชมผลงาน โดยเฉพาะกลุ่มนักสะสมต่างชาติ จึงต้องขยายเวลาออกไปจนถึงวันที่ 29 กรกฎาคม 2562 หลังจากพ้นช่วงวิกฤตมลภาวะทางอากาศแล้ว การเผยแพร่ผลงานได้บรรลุเป้าหมายที่ตั้ง รวมทั้งมีบทความเผยแพร่การจัดแสดงในหนังสือพิมพ์ “กรุงเทพธุรกิจ” ฉบับวันอาทิตย์ที่ 28 เมษายน 2562 และบนสื่อออนไลน์อื่น เพิ่มขึ้นด้วย



ภาพที่ 60 บทความศิลปะวิจารณ์หนังสือพิมพ์กรุงเทพธุรกิจ
(© Sommai Maon 20/04/2019)

สรุปผล

กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ได้ผลสัมฤทธิ์ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด ในด้านความสัมพันธ์ระหว่างประวัติศาสตร์เส้นทางถนนพระร่วงกับบริบททางสังคมในชุมชนเครื่องปั้นดินเผาทุ่งหลวง อำเภอคีรีมาศ จังหวัดสุโขทัย ที่เป็นชุมชนสำคัญบนเส้นทางถนนพระร่วง และมีความผูกพันกับผู้วิจัยในหลายมิติ ทั้งทางวิถีชีวิตส่วนตัวและการสร้างสรรค์งานประติมากรรม ได้นำไปสู่ความเข้าใจในมิติอื่นที่สัมพันธ์กับผู้วิจัย ในทางพื้นที่ สังคม และวัฒนธรรม ความเชื่อ จนก่อให้เกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมร่วมสมัยด้วยการต่อยอดอดีตอย่างเป็นรูปธรรม

ผลงานประติมากรรมร่วมสมัยที่ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ประกอบด้วยผลงานรูปทรงเดี่ยว 8 ผลงาน ได้แก่ ผลงานรุ่งอรุณแห่งความสุข #1 และ #2, เจียบ, อาศรมสถาน #1, #2 และ #3, เหง้า และ เหง้า II และผลงานชุดแสงบุญ 1 ชุด เทคนิค ตุ๊กตาดินเผา จำนวน 300 ตัว

การเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะมีทั้งการร่วมแสดงแบบกลุ่ม และจัดแสดงเดี่ยวผ่านนิทรรศการ “หวนคืนถิ่น” ณ ศูนย์ศิลปาชีพตุ้งกู อำเภอแม่อริม จังหวัดเชียงใหม่ โดยภัณฑารักษ์ชาวฝรั่งเศส แมคเทีย ทิเบอร์แรง ระหว่างวันที่ 6 เมษายน ถึง 27 กรกฎาคม 2562 และผ่านสื่อออนไลน์และสิ่งพิมพ์ภาษาไทย อังกฤษ และฝรั่งเศส

การเผยแพร่ผลงานอย่างกว้างขวาง ทำให้ได้รับความสนใจจากผู้ชมและนักสะสมทั้งชาวไทยและต่างชาติ บรรลุตามเจตนาและวัตถุประสงค์ทั้งสามประการ

อภิปรายผล

การทำงานร่วมกับชาวบ้านตลอดโครงการ ทำให้เห็นพัฒนาการความสัมพันธ์ด้านระหว่างผู้วิจัยและผู้ร่วมสร้างสรรค์ จากการเป็นผู้ผลิตวัตถุดิบ คือ อิฐสำหรับสร้างชิ้นงานให้ผู้วิจัย ไปสู่การเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ ถึงแม้ต้องใช้เวลาในการตัดสินใจร่วมงานเป็นเวลานานกว่าสองปี แต่สิ่งที่ผู้ร่วมสร้างสรรค์ได้รับ นับเป็นการเปลี่ยนแปลงทางบวกที่เห็นผลอย่างเป็นรูปธรรม ทำให้นางสถาพร ชนะภัย มีอาชีพข้างบ้านเป็นหลัก

สร้างรายได้ให้กับครอบครัว มีชีวิตความเป็นอยู่ดีขึ้น เกิดภาคภูมิใจในตนเอง สร้างความภาคภูมิใจให้กับลูกหลานในเรื่องความตั้งใจมุ่งมั่นของยายเล็ก ในการสร้างผลงานแนวพื้นบ้าน จากที่คิดว่าทำไม่ได้ในตอนเริ่มแรก แต่เมื่อได้ลงมือปฏิบัติด้วยความเพียรพยายามจึงพบกับความสำเร็จ



ภาพที่ 61 ยายเล็กกับนายอำเภอดิถีรัต งานเทศกาลของดิถีรัต ปี พ.ศ. 2562

(© Sommai Maon 03/16/2019)

นางสถาพร ชนะภัย เริ่มเป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับจากหน่วยงานภาครัฐ ทั้งสถาบันการศึกษาหลายแห่ง ในฐานะแหล่งเรียนรู้เครื่องปั้นดินเผาแห่งใหม่ของชุมชน มีนักเรียนเข้าชมและปฏิบัติงานเป็นระยะ และจากฝ่ายบริหารบ้านเมืองอย่างนายอำเภอศรีมาศ และผู้ว่าราชการจังหวัดสุโขทัย ได้นำขายเล็กและผลงานออกแสดงในงานเทศกาลของดีศรีศรีมาศ ทำให้ได้รับการยอมรับในชุมชนมากขึ้น

เมื่อพิจารณาการสร้างสรรคผลงานโดยใช้ประสบการณ์ และความทรงจำจากอดีตของผู้วิจัยเป็นต้นทางความคิด ทั้งในรูปแบบการทวนระลึกถึง และการบอกเล่าสู่ผู้อื่น ร่วมกับการศึกษาค้นคว้าภาคเอกสาร และการสัมภาษณ์บุคคลที่มีประสบการณ์ร่วมในพื้นที่วิจัย ผลที่ได้นอกจากองค์ความรู้ที่นำมาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์แล้วยังช่วยให้ผู้วิจัยมองเห็นภาพสะท้อนความทรงจำในมิติอื่นจากมุมมองของผู้อื่น นับเป็นการสร้างประสบการณ์ทางความคิดและทัศนคติใหม่ให้เกิดขึ้น ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ ด้วยแนวคิดนำการสร้างสรรคศิลปะไปสู่การใช้ประโยชน์เพื่อชุมชนและสังคมให้ได้อย่างเป็นรูปธรรม เพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลงทางบวกแก่สมาชิกชุมชนในพื้นที่วิจัย สำหรับโครงการต่อไป

ในการทำงานร่วมกับชาวบ้านผู้วิจัยยังพบข้อดีในการได้เผยแพร่ผลงาน กระบวนการ และองค์ความรู้ตามหลักวิชาการทัศนศิลป์ให้กว้างขวางออกไปสู่ผู้ชมกลุ่มใหม่ คือ ผู้ร่วมสร้างสรรค์และสมาชิกในชุมชน หรือผู้ได้ชมผลงาน ซึ่งเป็นกลุ่มนอกเหนือจากกลุ่มผู้ชมเดิมของวงการทัศนศิลป์ไทยในเขตเมืองใหญ่ เช่น ผู้ชมในศูนย์กลางอย่างกรุงเทพมหานคร เชียงใหม่ หรือขอนแก่น

สำหรับการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะผ่านนิทรรศการเดี่ยว ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับการเผยแพร่ผลงานให้เข้าถึงผู้ชมมากที่สุด ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ การบริหารจัดการโดยภัณฑารักษ์ต่างชาติ และการเลือกจัดแสดงในแหล่งศิลปะร่วมสมัย จึงเป็นทางออกที่ดีที่สุด การทำงานร่วมกับภัณฑารักษ์ตั้งแต่การวางแผนจนถึงการเผยแพร่ เป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ตามแนวทางสากล เช่นเดียวกับที่ปรากฏในบทความข่าวศิลปะของเดอะจาการ์ตาโพสต์ออนไลน์ (The Jakarta Post 2020) ว่าไอเวย์เวย์ (Ai Wei Wei) กำลังร่วมวางแผนงานกับภัณฑารักษ์อาร์โนลด์ เลห์แมน (Arnold Lehman) สำหรับโครงการใหม่ของศิลปินโดยให้ความสำคัญกับการเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะ

นอกจากนั้น การสนทนากับผู้ชมและให้รายละเอียดของภัณฑารักษ์ในช่วงเปิดนิทรรศการ พบว่ากลุ่มผู้ชมประกอบด้วย นักศึกษาศิลปะ ผู้สอนศิลปะในสถาบันอุดมศึกษาหลายแห่ง ศิลปินไทยชั้นนำ ศิลปินต่างชาติ นักสะสมชาวไทยและต่างชาติ ประชาชนทั่วไป และนักท่องเที่ยวต่างชาติ แสดงว่าการจัดแสดงครั้งนี้ นอกจากบรรลุจุดมุ่งหมายขั้นตอนการเผยแพร่ผลงานแล้ว ยังแสดงผลการรับรู้ของผู้ชมที่ต่างกันด้วย

ตัวอย่างการรับรู้ของนักศึกษาศิลปะสาขาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้ชมกลุ่มนี้เริ่มต้นกับการเชื่อมโยงผลงานแต่ละชิ้นทั้งแบบรูปธรรม และนามธรรม เข้าด้วยกัน โดยใช้ดินเผาเป็นตัวเชื่อม และการใช้รูปทรงเหมือนกันเชื่อมผลงานสองชิ้น ที่ใช้วัสดุต่างกัน คือ การเชื่อมโลหะแผ่น และการสร้างรูปทรงด้วยอิฐ

ผู้ชมอีกรายจากกรุงเทพมหานคร เล่าว่า เหมือนย้อนกลับไปสู่วัยเด็กที่เคยเล่นของเล่นดินเผา และใช้ภาชนะดินเผาที่แม่เคยใช้หุงข้าวให้กินเพื่อล่อให้กินข้าวได้มาก ๆ ความทรงจำแบบนี้จางหายไปเมื่อโตขึ้น จนเมื่อได้เจออีกครั้ง ในรูปผลงานศิลปะที่ต่างจากรูปทรงความคุ้นเคยเดิม พร้อมกับรับรู้ถึงที่มาของแหล่งและผู้ผลิตดินเผาและประวัติศาสตร์ ตำนานท้องถิ่นที่ถูกเล่าโดยเจ้าของพื้นที่ เป็นการเปิดมิติประสบการณ์แบบใหม่ ในการชมงานศิลปะที่ไม่เหมือนชมผลงานจิตรกรรมหรือประติมากรรมอย่างเคย

อาจารย์พัทธา ผดุงสุนทรารักษ์ จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ เป็นผู้ชมจากจังหวัดสงขลา เปิดเผยว่า รู้สึกประทับใจในผู้ร่วมสร้างสรรค์ ที่กล้าทดลอง และมีความเพียรในการทำงานจนเกิดความสุข สามารถถ่ายทอดวิถีชีวิตพื้นบ้านผ่านรูปลักษณ์ดินเผาได้อย่างน่าสนใจ ในขณะเดียวกันวิธีสร้างสรรค์ของผู้วิจัยด้วยกระบวนการทำงานแบบเคลื่อนไหวก้าวเข้าหาชุมชน เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกับชาวบ้าน ผู้เป็นตัวแทนของวิถีวัฒนธรรมดั้งเดิม ทำให้เกิดผลด้านต่าง ๆ เช่น กระตุ้นให้บุคคลแสดงออกซึ่งสุนทรียภาพที่อยู่ในตนเองตามประสบการณ์ธรรมชาติ แต่อาจขาดหายไประหว่างวัยทำงาน และศิลปะเป็นกิจกรรมที่ผู้คนทุกสถานภาพสามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วมได้ รวมทั้งการให้ผู้ชมในระดับชาวบ้านได้ร่วมสร้างสรรค์กับศิลปิน เป็นการจุดประกายความคิดใหม่ให้กับผู้คนในชุมชน ที่จะนำไปประยุกต์ในเชิงพาณิชย์ หรือพัฒนาคุณภาพชีวิตต่อไป

References

- Ananth, D. "Vivan Sundaram: Disjunctures." Haus der Kunst. June 2018 - 2019. Accessed September 22, 2019. <https://hausderkunst.de/en/exhibitions/vivan-sundaram-disjunctures>.
- Arts Council England. "Field for the British Isles." Arts Council Collection. Accessed February 11, 2021. <http://www.artscouncilcollection.org.uk/sites/default/files/Field%20for%20the%20British%20Isles%20-%20Education%20Information%20Pack.pdf>.
- Griffis, K. "Modern Sculptures Depict Ancient Terracotta Warriors as Pop-Culture Icons." An Elite Cafemedia Lifestyle Publisher. Accessed August 25, 2019. <https://mymodern-met.com/terracotta-cartoon-sculptures/>.
- Komutrattananon, J. *Sinlapa khū 'arai*. [What is Arts?]. Bangkok: Compact Print, 1996.
- Nimsamer, C. *'Ongprakōp khōng sinlapa*. [Art Composition]. Bangkok: Thai Watanapanich, 1996.
- Gormley, A. "EXPANSION FIELD, 2014 - 2015." Antony Gormley. Accessed June 30, 2019. <https://www.antonygormley.com/projects/item-view/id/307#p0>.
- The Jakarta Post. "Art and Culture." The Jakarta Post. Accessed May 16, 2020. <https://www.thejakartapost.com/life/2020/05/14/ai-weiwei-to-address-the-rohingya-refugee-crisis-in-new-documentary.html>.
- Wanliphodom, S. *Mūang Bōrān Nai 'ānāčhak Sukhōthai*. [Ancient city in Sukhothai]. Bangkok: Darnsutha, 2009.

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความเพื่อพิจารณาเผยแพร่ ในวารสารวิจิตรศิลป์

วารสารวิจิตรศิลป์ (Journal of Fine Arts - JOFA) คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กำหนดออกปีละ 2 ฉบับ ฉบับละ 8 บทความ

ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน และ ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม



<https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal>

1. ประเภทของบทความที่เผยแพร่

1.1 บทความวิจัย บทความวิชาการ หรือบทความงานสร้างสรรค์ ที่นำเสนอองค์ความรู้ แนวคิด ทฤษฎี วิธีการ การวิจัย หรือกระบวนการอันเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาด้านศิลปกรรมศาสตร์ เช่น ทัศนศิลป์ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ การออกแบบสื่อ ศิลปะการถ่ายภาพ ปรัชญาศิลป์สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ หรือโบราณคดี

1.2 บทความวิจารณ์หนังสือ (book review) หรือบทความปริทัศน์ (review article) ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาด้านศิลปกรรมศาสตร์เช่นที่ปรากฏในข้อ 1.1

ทั้งนี้ บทความควรเป็นงานเขียนวิชาการที่มีการกำหนดประเด็นซึ่งต้องการอธิบายหรือวิเคราะห์อย่างชัดเจนตามหลักวิชาการ หรือมีการสำรวจวรรณกรรมเพื่อสนับสนุน จนสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ในประเด็นนั้นได้ อาจเป็นการนำความรู้จากแหล่งต่างๆ มาประมวลร้อยเรียงเพื่อวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และผู้เขียนได้แสดงทัศนะทางวิชาการของตนไว้อย่างชัดเจน

2. การเตรียมต้นฉบับบทความ

2.1 แบบอักษร ต้นฉบับบทความทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย ให้ใช้ขนาดกระดาษ A4 แบบอักษร TH Sarabun New ขนาด 16 point และขนาด 14 point สำหรับเชิงอรรถอธิบาย สำหรับตัวเลขให้ใช้เลขอารบิกทุกกรณี

2.2 ไฟล์บทความ ให้ใช้ไฟล์ นามสกุล .docx

2.3 ไฟล์ภาพประกอบ ให้ใช้ไฟล์ภาพประกอบ นามสกุล .jpg, jpeg, RAW หรือ TIFF ความละเอียด 300 pixel/ high resolution ขึ้นไป ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500 KB พร้อมกำหนดเลขลำดับภาพให้ตรงกับเลขลำดับภาพในเนื้อหา

3. องค์ประกอบของต้นฉบับบทความ

องค์ประกอบของบทความเรียงตามลำดับ ดังนี้ 3.1 ชื่อบทความ ผู้เขียนบทความ บทคัดย่อ และ คำสำคัญ
3.2 เนื้อหา การอ้างอิง และภาพประกอบ 3.3 บรรณานุกรมและกิตติกรรมประกาศ

3.1 ชื่อบทความ ผู้เขียนบทความ บทคัดย่อ และคำสำคัญ

3.1.1 ชื่อบทความ ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย แยกตามบทคัดย่อภาษาอังกฤษและภาษาไทย ชื่อบทความควรกระชับ ได้ใจความ หากประสงค์จะคงชื่อเดิมของรายงานวิจัยที่มีขนาดความยาว ให้ใส่ไว้ในเชิงอรรถอธิบายหน้าเดียวกับชื่อบทความทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย

3.2.2 ผู้เขียนบทความ ต้องระบุชื่อ-นามสกุล ตำแหน่งวิชาการ และหน่วยงานหรือสถานศึกษาของผู้เขียนบทความทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย แยกตามบทคัดย่อภาษาอังกฤษและภาษาไทย กรณีเป็นผลงานภาคนิพนธ์ระดับบัณฑิตศึกษา ให้ใส่ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่งวิชาการ และหน่วยงานของอาจารย์ที่ปรึกษาจากชื่อผู้เขียนบทความ

3.2.3 บทคัดย่อ ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย ความยาวตั้งแต่ 350 คำแต่ไม่เกิน 500 คำ (การนับจำนวนคำถือตาม Microsoft Word version 2013 ขึ้นไปเป็นสำคัญ)

3.2.4 คำสำคัญ (keyword) ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย แยกตามบทคัดย่อภาษาอังกฤษและภาษาไทย จำนวนตั้งแต่ 3 คำ แต่ไม่เกินกว่า 5 คำ

3.2 เนื้อหา การอ้างอิง และภาพประกอบ

3.2.1 จำนวนคำ บทความต้องมีจำนวนคำเฉพาะในส่วนของเนื้อหา (ไม่รวมจำนวนคำในบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) ไม่ต่ำกว่า 5,000 คำ แต่ไม่เกินกว่า 10,000 คำ (การนับจำนวนคำถือตาม Microsoft Word version 2013 ขึ้นไปเป็นสำคัญ) ไม่รับบทความที่มีลักษณะเป็นรายงานการประชุมวิชาการ (proceeding) ที่มีเนื้อหาสรุปย่อผลการวิจัยหรือภาคินพนธ์ในระดับบัณฑิตศึกษา ซึ่งไม่ได้เพิ่มเติมหรือขยายความจากเนื้อหาสาระเดิมให้สมบูรณ์สอดคล้องมาตรฐานของบทความวิชาการ

3.2.2 การอ้างอิง ประกอบด้วย 1) การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหาหรือระบบนาม-ปี ตามหลักเกณฑ์ Turabian (ดูรายละเอียดใน คู่มือวารสารวิจัยศิลป์ <http://bit.ly/2VK4AEV>) 2) กรณีมีเชิงอรรถอธิบายให้ใช้การอ้างอิงแบบเชิงอรรถที่เรียงตามลำดับหมายเลขไว้ท้ายหน้ากระดาษ หากมีการอ้างอิงการอธิบายด้วยให้ใช้การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหาหรือระบบนาม-ปี ตามที่วารสารกำหนด

3.2.3 ข้อมูลประเภทภาพประกอบ แผนผัง แผนที่ แผนภาพ ฯลฯ ให้แทรกระหว่างเนื้อหาและอยู่หน้าเดียวกับเนื้อหาที่อ้างอิงถึง ทั้งนี้ ควรคำนึงถึงความง่ายเมื่ออ่านบทความ (readability) พร้อมระบุข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เลขลำดับ คำอธิบาย และที่มา ด้วยการลงรายการอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหาหรือระบบนาม-ปี ให้ชัดเจน

กรณีผู้เขียนเป็นผู้ทรงลิขสิทธิ์ให้ลงรายการเพื่อแสดงความเป็นผู้ทรงลิขสิทธิ์ด้วย ดังนี้ (© ชื่อ-นามสกุล ภาษา อังกฤษ วัน/เดือน/ค.ศ. ที่ผลิต)

ตัวอย่าง (© Pitchaya Soomjinda 08/08/2018)

ทั้งนี้ ผู้เขียนควรเป็นผู้ทรงลิขสิทธิ์ในข้อมูลเหล่านี้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของข้อมูลทั้งหมดที่เผยแพร่ในบทความ

3.3 บรรณานุกรมและกิตติกรรมประกาศ

3.3.1 บรรณานุกรม ใช้หลักเกณฑ์ตาม Turabian

(ดูรายละเอียดใน คู่มือวารสารวิจัยศิลป์ <http://bit.ly/2VK4AEV>)

3.3.2 กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี) ให้ลำดับต่อจากบรรณานุกรม และมีจำนวนคำไม่เกิน 150 คำ (การนับจำนวนคำถือตาม Microsoft Word version 2013 ขึ้นไปเป็นสำคัญ)

3.4 บทความวิจารณ์หนังสือหรือบทความปริทัศน์

3.4.1 ชื่อบทความ กรณีเป็นบทความวิจารณ์หนังสือ ให้ขึ้นต้นว่าบทวิจารณ์หนังสือ ตามด้วยชื่อหนังสือ และ

ชื่อ-นามสกุล ผู้เขียนหนังสือ ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย กรณีเป็นบทความปริทัศน์ ให้ขึ้นต้นว่าบทความปริทัศน์ ตามด้วยชื่อบทความ และชื่อ-นามสกุลผู้เขียนบทความ ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย ยกเว้นชื่อหนังสือหรือบทความภาษาอังกฤษไม่จำเป็นต้องใส่ชื่อภาษาไทย

3.4.2 ผู้เขียนบทความ ให้ระบุชื่อ-นามสกุล ตำแหน่งวิชาการ และหน่วยงานหรือสถานศึกษาของผู้เขียนบทความ ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย

3.4.3 ชื่อหนังสือหรือบทความ ให้ใช้ในรูปแบบของบรรณานุกรมและเป็นภาษาอังกฤษทั้งหมดตามหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนดสำหรับหนังสือให้วงเล็บท้ายบรรณานุกรม ระบุนามเลข ISBN ของหนังสือ และบทความให้วงเล็บท้ายบรรณานุกรม ระบุ Hyperlink หรือลง QR code ที่สามารถเชื่อมต่อกับบทความดังกล่าวได้โดยตรง (ถ้ามี)

4. การส่งต้นฉบับบทความและการติดต่อ

4.1 การส่งต้นฉบับบทความ

ผู้เขียนต้องส่งต้นฉบับบทความพร้อมกับแบบนำส่งบทความผ่านระบบวารสารวิจิตรศิลป์ออนไลน์ (ThaiJO) ของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กรณีผลงานภาคินิพนธ์ของนักศึกษาหรือนิสิตระดับบัณฑิตศึกษาให้แนบบรรณารับรองคุณภาพบทความจากอาจารย์ที่ปรึกษาด้วย ทั้งนี้ ให้ถือว่าวันที่ผู้เขียนส่งบทความเป็นวันรับบทความ (received)



<https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal/submission/wizard>

4.2 การติดต่อ

เลขานุการบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์
กองบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
โทรศัพท์ 0-5394-4829 โทรสาร 0-5321-1724
E-mail: journal_2011@finearts.cmu.ac.th

5. การพิจารณา การประเมิน และการเผยแพร่บทความ

5.1 การตอบรับหรือปฏิเสธบทความ

กองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการพิจารณาก่อนการรับบทความขึ้นต้น ตรวจสอบการคัดลอกบทความ (plagiarism) ด้วยโปรแกรม Turnitin และแจ้งผลการพิจารณาตอบรับหรือปฏิเสธบทความให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 15 วัน นับตั้งแต่วันที่ได้รับความบทความหากบทความมีรูปแบบหรือองค์ประกอบไม่ตรงตามหลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความที่วารสารกำหนด ฝ่ายประสานงานของวารสารจะส่งต้นฉบับบทความให้ปรับปรุงแก้ไขใหม่ (revised) ภายใน 15 วันโดยฝ่ายประสานงานจะทำหน้าที่ประสานงานกับผู้ส่งบทความในทุกขั้นตอน

ต้นฉบับบทความอาจได้รับการปฏิเสธหากไม่ได้คุณภาพ ไม่ตรงกับประเภทของบทความที่จะตีพิมพ์ มีอัตราการซ้ำซ้อนสูงเกินร้อยละ 25 เมื่อตรวจด้วยโปรแกรม Turnitin หรือผู้เขียนบทความปฏิเสธไม่แก้ไขให้ตรงกับหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนดและส่งกลับคืนมาภายในเวลาที่กำหนดข้างต้น

5.2 การประเมินบทความ

ฝ่ายประสานงานนำต้นฉบับบทความที่ผ่านการพิจารณาจากกองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการแล้ว เสนอให้ผู้ประเมินพิจารณาบทความ (peer-reviewer) จำนวน 2 ท่าน ซึ่งกองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการเป็นผู้เลือกจากผู้เชี่ยวชาญหรือเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่สอดคล้องกับเนื้อหาบทความ เป็นผู้พิจารณาให้ความเห็นชอบ การเผยแพร่บทความภายใต้เกณฑ์ประเมินบทความที่วารสารกำหนด โดยเก็บข้อมูลทั้งหมดเป็นความลับและไม่เปิดเผย ชื่อ-นามสกุล รวมถึงหน่วยงานที่สังกัดทั้งของผู้เขียนและผู้ประเมินบทความ (double-blinded) จนกว่าต้นฉบับบทความจะได้รับการเผยแพร่ ใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความประมาณ 1 เดือน

5.3 ผลการประเมินบทความ

บทความที่ผ่านการประเมินจากผู้ประเมินบทความ ต้องได้รับผลการประเมินในระดับดี ดีมาก หรือดีเด่น ตามความเห็นของผู้ประเมินบทความทั้ง 2 ท่าน หากได้รับการพิจารณาว่าไม่ผ่านการประเมินจากผู้ประเมินทั้ง 2 ท่าน ถือว่าบทความดังกล่าวไม่ผ่านการประเมิน

สำหรับบทความที่ไม่ผ่านการประเมินจากผู้ประเมิน 1 ท่าน จากจำนวนทั้งหมด 2 ท่าน จะได้รับการประเมินจากผู้ประเมินท่านที่ 3 หากไม่ผ่านการประเมินอีกครั้งจึงถือว่าบทความดังกล่าวไม่ผ่านการประเมิน

ผลการพิจารณาของผู้ประเมินบทความถือเป็นสิ้นสุดและเคร่งครัด โดยไม่มีการทบทวนบทความที่ไม่ผ่านการประเมิน ทบทวนระดับผลการประเมินอีกครั้ง หรือเปลี่ยนแปลงผู้ประเมินบทความใหม่ไม่ว่ากรณีใด

5.4 การแจ้งผลการประเมินบทความ

ฝ่ายประสานงานของวารสารจะส่งผลการประเมินของผู้ประเมินทุกท่าน ให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 7 วัน นับตั้งแต่ได้รับผลการประเมินจากผู้ประเมินท่านสุดท้าย หากมีข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงจากผู้ประเมิน ให้ผู้ส่งบทความแก้ไขปรับปรุงแล้วนำส่งต้นฉบับบทความให้ฝ่ายประสานงานของวารสารภายใน 1 เดือน นับตั้งแต่วันที่ฝ่ายประสานงานแจ้งผลการพิจารณาให้ทราบ หากผู้ส่งบทความไม่เห็นด้วยกับข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงของผู้ประเมินให้ทำหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรชี้แจงรายละเอียดให้กองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการพิจารณา

5.5 การตอบรับการเผยแพร่บทความ

บทความที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ประเมิน จะได้รับการพิจารณาอีกครั้งจากกองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการ แต่เป็นการพิจารณาเฉพาะรูปแบบของบทความ การใช้ภาษา และการพิสูจน์อักษร โดยคำนึงถึง ความง่ายต่อการอ่านบทความ (readability) จากนั้นฝ่ายประสานงานจะแจ้งข้อเสนอของกองบรรณาธิการให้ผู้ส่งบทความแก้ไขปรับปรุง เมื่อการแก้ไขปรับปรุงเสร็จสมบูรณ์แล้ว ให้ถือว่าวันที่บรรณาธิการให้ความเห็นชอบแก้ไขบทความครั้งสุดท้ายเป็นวันแก้ไขบทความ (revised) และให้ถือว่าวันที่บรรณาธิการมีหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรแจ้งการเผยแพร่บทความ เป็นวันตอบรับการตีพิมพ์บทความ (accepted)

5.6 การเผยแพร่บทความ

บทความที่ได้รับหนังสือตอบรับการเผยแพร่จากบรรณาธิการวารสารแล้ว จะได้รับการเผยแพร่ผ่านระบบวารสารวิจิตรศิลป์ออนไลน์ (ThaiJO) ของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ภายใน 30 วันนับแต่วันออกหนังสือตอบรับการเผยแพร่ การเผยแพร่ให้เรียงลำดับก่อนหลังตามวันที่บรรณาธิการวารสารมีหนังสือแจ้งการตีพิมพ์ให้ผู้ส่งบทความทราบตามข้อ 5.5 ทั้งนี้ ลำดับการเผยแพร่ให้เป็นไปอย่างเคร่งครัด โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงหรือทบทวนไม่ว่ากรณีใด

จริยธรรมการเผยแพร่บทความในวารสารวิชาการ

วารสารวิชาการเป็นสิ่งกลางในการเผยแพร่ผลงานวิจัย งานสร้างสรรค์ ข้อค้นพบหรือประเด็นใหม่ทางวิชาการ ด้านศิลปกรรมศาสตร์ ระหว่างนักวิจัย นักวิชาการ ศิลปิน นิสิต นักศึกษา ตลอดจนบุคคลทั่วไปที่สนใจ เพื่อให้การเผยแพร่งานวิชาการของวารสารเป็นไปอย่างถูกต้อง มีคุณภาพ โปร่งใส สามารถตรวจสอบได้ตามหลักธรรมาภิบาล เป็นหลักประกันคุณภาพผลงานวิชาการที่เผยแพร่ออกสู่สาธารณชนได้อย่างแท้จริง สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาการในระดับนานาชาติ

ปรารถนาเหตุข้างต้น กองบรรณาธิการวารสารวิชาการจึงได้กำหนดแนวทาง วิธีปฏิบัติที่ดี รวมถึงจริยธรรมของการเผยแพร่ผลงานวิชาการไว้สำหรับการดำเนินงานของวารสารและผู้เกี่ยวข้อง กำหนดบทบาทหน้าที่สำหรับบุคคล 3 กลุ่ม ที่อยู่ในวงจรปกติและหลักเกณฑ์ของการเผยแพร่วารสาร ได้แก่ ผู้เขียนบทความ (author) บรรณาธิการวารสาร (editor) และผู้ประเมินบทความ (peer-reviewer) ได้ศึกษา ทำความเข้าใจ และปฏิบัติตามข้อกำหนดดังกล่าว ดังนี้

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผู้เขียนบทความต้องรับรองว่าผลงานที่เผยแพร่เป็นผลงานใหม่และไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน
2. ผู้เขียนบทความต้องเขียนบทความให้ถูกต้องตามองค์ประกอบ รูปแบบ และหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนด
3. ผู้เขียนบทความต้องอ้างอิงผลงานของผู้อื่นถ้ามีการนำผลงานเหล่านั้นมาใช้ในบทความของตนเองผ่านการอ้างอิงและบรรณานุกรมทุกครั้งเพื่อแสดงหลักฐานการค้นคว้า
4. ผู้เขียนบทความต้องรายงานข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่บิดเบือนข้อมูล หรือให้ข้อมูลเท็จ ไม่คำนึงถึงผลประโยชน์ทางวิชาการจนละเลยหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลหรือสิทธิมนุษยชน
5. ผู้เขียนบทความต้องไม่นำผลงานของตนเองในเรื่องเดียวกัน ไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ รวมถึงไม่คัดลอกข้อความใดจากผลงานเดิมของตน โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่ทำให้เข้าใจได้ว่าเป็นผลงานใหม่
6. ผู้เขียนบทความต้องระบุแหล่งทุนที่สนับสนุนการวิจัยในบทความ
7. ผู้เขียนบทความที่มีชื่อปรากฏในบทความทุกคน ต้องมีส่วนในการวิจัย ค้นคว้า และเขียนบทความร่วมกันจริง

8. ผู้เขียนบทความต้องแจ้งผลประโยชน์ทับซ้อนที่มีในบทความให้กองบรรณาธิการทราบ ตั้งแต่เริ่มส่งต้นฉบับบทความ
9. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบันที่ดำเนินการหรือหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์
10. ผู้เขียนบทความต้องไม่แทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าทางหนึ่งทางใด
11. วารสารที่ไม่ผ่านการพิจารณาจากผู้ประเมินให้เป็นอันตกไป ไม่สามารถนำมาประเมินใหม่หรือนำเสนอใหม่ได้อีกครั้งไม่ว่ากรณีใด ถึงแม้ว่าจะมีการแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอของผู้ประเมินแล้วก็ตาม

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณากลับกรองคุณภาพของบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบ
2. บรรณาธิการมีหน้าที่เผยแพร่บทความในวารสารให้เป็นไปตามรูปแบบ องค์กรประกอบ และหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนด
3. บรรณาธิการต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ให้แก่บุคคลอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ
4. บรรณาธิการต้องไม่เผยแพร่บทความที่เคยตีพิมพ์เผยแพร่แล้ว
5. บรรณาธิการต้องลำดับการเผยแพร่บทความให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด
6. บรรณาธิการต้องไม่เผยแพร่บทความของตนเองในวารสารที่รับผิดชอบขณะเป็นบรรณาธิการ
7. บรรณาธิการต้องไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความ ผู้ประเมิน และผู้บริหาร
8. บรรณาธิการต้องมีหน้าที่กำกับดูแลไม่ให้เกิดการแทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าทางหนึ่งทางใด

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความมีหน้าที่รักษาความลับและไม่เปิดเผยข้อมูลบางส่วนหรือทั้งหมดของบทความ
2. ผู้ประเมินบทความต้องแจ้งให้บรรณาธิการวารสารทราบและปฏิเสธการประเมินบทความ หากพบว่ามีความผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความที่ตนเป็นผู้ประเมิน เช่น เป็นผู้ร่วมโครงการที่ปรึกษา หรือเหตุผลอื่นที่ไม่อาจให้ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะอย่างอิสระได้
3. ผู้ประเมินบทความควรประเมินบทความในสาขาวิชาหรือเรื่องที่ตนเชี่ยวชาญ พิจารณาจากความสำคัญของเนื้อหาในบทความที่มีต่อสาขาวิชาหรือเรื่องที่ตนเป็นผู้ประเมิน รวมถึงคุณภาพของการวิเคราะห์และความเข้มข้นของผลงาน
4. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินบทความตามหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนดภายใต้หลักวิชาการ ปราศจากอคติ ประเมินบทความตามข้อเท็จจริง ไม่จงใจเบี่ยงเบนผลการประเมิน และไม่ถือความคิดเห็นส่วนตนที่ไม่มีข้อมูลมารองรับอย่างเพียงพอ เป็นเกณฑ์ในการตัดสินผลการประเมินบทความ
5. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินและวิจารณ์เนื้อหาเชิงวิชาการและให้ข้อคิดเห็นเชิงวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนบทความในเชิงรายละเอียด เพื่อการปรับปรุงแก้ไขบทความ โดยคำนึงถึงความก้าวหน้าทางวิชาการเป็นสำคัญ
6. ผู้ประเมินบทความต้องระบุผลงานวิจัยหรือผลงานวิชาการสำคัญที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทความที่ประเมิน แต่ผู้เขียนบทความไม่ได้อ้างถึงเข้าไปในการประเมินบทความ หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดของบทความที่เหมือนหรือมีลักษณะซ้ำซ้อนกับผลงานชิ้นอื่นที่เคยมีผู้ศึกษาไว้แล้ว ต้องแจ้งให้บรรณาธิการทราบ
7. ผู้ประเมินบทความต้องไม่แทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าทางหนึ่งทางใด

Criteria for Article for the Publication on Journal of Fine Arts

Journal of Fine Arts (JOFA), Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

For 2 Issues per Year, 8 Articles per Issue

Issue 1 January - June and Issue 2 July - December



<https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal>

1. Categories of Publicized Articles

1.1 Research Articles, Academic Articles or Articles on Creative Work Project that present bodies of knowledge, concepts, theories, methodologies, research works or processes that are related to subjects of liberal arts such as visual art, designing, applied art, music, performance art, art media, media designing, photographic art, philosophic art, aestheticism, art histories or archaeology

1.2 Book Reviews or Article Reviews that are related to subject of liberal arts as mentioned in Item 1.1

Each article should have specific agendum that need clears description or analysis in accordance with academic principles, or should be supported with literature review that enables the conclusion of the analysis on such an agendum, which might be the collection and processing of knowledge from various sources , which allow systematic analysis. In addition, the author should clearly express his/her academic opinion clearly.

2. Preparation of Article

2.1 Font Style: The article, in both Thai and English languages, must be composed on A4 paper, with TH Sarabun New Font in the size of 16 point. Footnotes should be written with the same font in the size of 14 point. In all cases, all the numbers used must be written with Arabic Numbers.

2.2 Article File: Each File should be a '.docx' file.

2.3 Image Files: All image files should be '.jpg', '.jpeg', '.RAW' or '.TIFF' files with the resolution of 300 pixels or higher. The size of each file should not be inferior to 500 KB. The number that shows the order of each image must concur with the number mentioned in the contents.

3. Compositions of Article

Compositions of an article must be in the following order: 3.1 Title, Author, Abstract and Keywords; 3.2 Contents, References and Images; and 3.3 Bibliography and Acknowledgment.

3.1 Title, Author, Abstract and Keywords

3.1.1 Title should be written in Thai and English languages, separated for Thai and English language abstracts. A title should be concise and comprehensible. If the long title of the original research report is used, such a title should be shown as a descriptive footnote on the same page of the English and Thai title.

3.2.2 Author should indicate first name - family name, academic title and work unit or academic institute of the author, written in Thai and English languages, separated for Thai and English language abstracts. In case of an individual study written by a student in the graduate level, the first name - family name, academic title and work unit of the advisor should be indicated after the name of the author.

3.2.3 Abstract must have Thai and English versions with at least 350 but no more than 500 words (based on the Word Count function of Microsoft Word version 2013 or any newer version).

3.2.4 Keywords should be in Thai and English languages, separated for Thai and English language abstracts. There should be at least 3 and no more than 5 keywords.

3.2 Contents, References and Images

3.2.1 Number of Words for each article, for the content only (not including number of words in Thai and English language abstract), there should be no less than 5,000 words and no more than 10,000 words (based on the Word Count function of Microsoft Word version 2013 or any newer version). An article that is the proceeding of an academic conference with the content that is the conclusion and summary of the findings from a research work or individual study in the graduate level, which has no addition or extension from the original content to be complete and concurrent to the standards for an academic article, is not accepted.

3.2.2 References include 1) in-text references in the name-year system in Turabian style (see also JOFA's Handbook <http://bit.ly/2VK4AEV>), and 2) footnotes in the orders of the numbers at the bottom of each page; if a footnote has a reference, the reference is in the form of an in-text reference or the one in the name-year system.

3.2.3 Images, Charts, Maps, Graphics and so on should be inserted in the context. Each image must be in the same page of the part of the content that refers to it with the consideration of readability, with the related data such as number of order, description and source clearly shown in the same system as the in-text reference, or name-year system.

In case where the author of an article owns a copyright of data, the copyright ownership must be shown as follows: '© first name-family name in English language Date/Month/A.D. of the creation of the data).

For example, (© Pitchaya Soomjinda 08/08/2018).

The author should be the owner of the copyright of at least 50 percent of all of such data in the publicized article.

3.3 Bibliography and Acknowledgment

3.3.1 Bibliography should be written in accordance with Turabian style: (see also **JOFA's Handbook** <http://bit.ly/2VK4AEV>).

3.3.2 Acknowledgment (if any) must follow the Bibliography and contain no more than 150 words (based on the Word Count function of Microsoft Word version 2013 or any newer version).

3.4 Book Review or Article Review

3.4.1 Title of a Book Review should begin with “Book Review of” phrase, followed by the title of the book and first name - family name of the author of the reviewed book in Thai and English language. In case of an article review, the title should begin with “Review of Article of” phrase, followed by the title of the article and first name - family name of the author of the article in both Thai and English languages. If the title of the reviewed book or article is in English language, it is unnecessary to add Thai title.

3.4.2 Author of the Article's first name - family name, and academic title and work unit or academic institute must be indicated in both Thai and English languages.

3.4.3 Title of Book or Article is to be in the form of bibliography and in English language in accordance with all the requirements set by the Journal. If it is referring to a book or article in Thai language, the Thai title should be romanized in accordance with the rules set by the Royal Institute of Thailand; and the name of the references in the bibliography should be translated into English language.

As for a book, put parentheses at the end of the reference. In the parentheses, identify ISBN number of the book. As for an article, put parentheses at the end of the reference, in the parentheses, add Hyperlink or QR Code that leads to the article directly (if any).

4. Submission of Article and Contact

4.1 Submission of Article

The Author should submit the genuine copy of the Article, attached with the Article Submission Form, through Thai Journals Online (Thai JO) System of Thai-journal Citation Index (TCI) Center. As for a thesis of individual study of a graduate level student, the article should be submitted together with the Quality Assurance Form from the advisor. It is agreed that the day on which the Author submits the article is the day of the receipt of the article.



<https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal/submission/wizard>

4.2 Contact

Secretary of Fine Art Journal

Publication Department, Journal of Fine Arts

Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

239 Huai Kaeo Road, Suthep Sub-district, Mueang District, Chiang Mai Province 50200

Telephone Number: +66-5394-4829; Fax Number: +66-5321-1724

E-mail: journal_2011@finearts.cmu.ac.th

5. Consideration, Evaluation and Publication of the Article

5.1 Acceptance or Denial for Article

The Academic Unit of the Publication Department will initially consider and screen the submitted articles, check the plagiarism with the Turnitin software and report the outcome to accept or deny each article to each author within 15 days from the day on which the article is received. If an article has pattern or compositions that do not meet the requirements.

The Journal's Coordinator will return the article to the author and the author has to submit the revised article within 15 days. The Coordination Unit will coordinate with the author in step by step.

The article with the quality that does not meet the requirements or does not fit in any category of the publicized articles or over 25% similarity index detected by Turnitin software, or is not revised to meet the requirements of the Journal will be denied and given back to the author within the given period of time.

5.2 Evaluation of Article

The Coordination Unit will present the article accepted by the Academic Unit of the Publication Department to 2 peer reviewers, who are experts or people related to the contents of the article, chosen by the Academic Unit of the Publication Department, for approval for the publication of the article in accordance with the evaluation criteria set by the Journal. All the information, the author's and the reviewing peers' first names - family names, and work units are kept secret (double-blinded) until the article is publicized. The period of time spent on the consideration on each article is 1 month.

5.3 Result from Article Consideration

Each article that passes the evaluation by peer viewers must be evaluated to be in the Good, Very Good or Excellent Levels. If the article is evaluated by the two viewers to fail the evaluation, it is granted that that article does not meet the evaluation for the criteria.

As for an article that is evaluated not to pass the evaluation by 1 from the 2 peers will be evaluated by the third peer and if the article is still evaluated not to pass the evaluation, it is granted not to pass the evaluation.

The result from the evaluation by the peer viewers is deemed ultimate and strictly binding. An article that does not pass the evaluation will not be reviewed again by either same reviewers or new ones in any case.

5.4 Notification of the Result from Article Evaluation

The Coordination Unit of the Journal will send the result of the evaluation by each of all the reviewers to the author of the article within 7 days from the day on which the unit receives the result from the evaluation by the last reviewer. If there is any suggestion or recommendation for improvement from reviewers, the author of the article should revise the article and submit the revised article within 1 month from the day on which the Coordination Unit notifies the result from the evaluation. Disagreeing with the suggestions or advice on improvement by the reviewers, the author should submit a letter to give detailed explanation to the Academic Unit of the Publication Department for consideration.

5.5 Acceptance of Article

An article that has been revised in accordance with the suggestions by the reviewers will be considered again by the Academic Unit of the Publication Department. However, this consideration focuses only on the pattern, language and proofreading on the basis of readability. Afterward, the Coordination Unit will inform the author of the article to make adjustments in accordance with the instructions from the Publication Department. After the adjustments, it is granted that the day on which the editor approve the final version of the article is the article revision day and the day on which the Publication Department literally notifies the day of the publication of the article is regarded as the day on which the article is accepted.

5.6 Article Publication

An article that is literally accepted by the Publication Department of the Journal will be publicized through Thai Journals Online (Thai JO) System of Thai-journal Citation Index (TCI) within 30 days from the day of the issuance of the letter of the article acceptance. The publication of articles must be in the order of the days on which the Editor-in-Chief of the Journal literally informs the authors of the publication as in Item 5.5. The order of publication is fixed and robust and subjects to no change or review in any case.

Ethics for the Publication of Articles in Journal of Fine Arts

Journal of Fine Arts is the medium that publicizes research works, relative works, discoveries or new academic issues in the field of arts by researchers, academics, artists, students and people who are interested in the subject in order to ensure that the publication of academic works by the Journal is accurate, with quality, transparent and accountable in accordance with the principle of good governance, which can truly guarantee the quality of the academic works that are publicized, in accordance with international academic standards.

Based on the aforementioned rationale, the Publication Department of the Journal of Fine Arts sets the code of conducts, good practices and ethics for the publication of academic works for the operations by the Journals and all the related parties which are the responsibilities for 3 groups of people, namely, authors of articles, editors of the Journal and peer reviewers, to study on, understand and follow, as follows.

Roles and Responsibilities of Article Author

1. Each author has to confirm that each of their publicized works is new and has never been published or publicized anywhere else before.
2. Each author has to compose his/her articles accurately in accordance with the compositions, pattern and criteria set by the Journal.
3. Each author has to refer to others' works in case where such works are used in his/her article, through the references and bibliography in order to show the evidence of the research and study efforts.
4. Each author must report all the facts that happen from the research or academic study with academic integrity without corrupting the data or giving false data and without the overwhelming focus on academic advantages until causing ignorance or violation to individuals' personal rights or human rights.

5. Each author must not publicize articles with the same title in more than 1 academic journal nor should each author plagiarize any statement from any of his/her former works without referring to the former work in accordance with the academic principle until there is the misleading that it is a new work.
6. Each author must indicate sources of fund for his/her research project in his/her article.
7. Each of all the authors of an article, whose names are shown in the article, must truly take parts in researching, studying and composing the article.
8. Since the beginning of the submission of his/her article, each author has to inform the Publication Department of any conflict of interests.
9. Each author must submit the evidence to prove the permission from the Research Ethical Committee of the institute that conducts the operation or any other related work unit in case where the article relies on information from the research works on human beings or animals.
10. Each author must not interfere or intervene in the process of article consideration or evaluation or any execution by the Journal in any way.
11. Any article that does not pass the evaluation by peer reviewers should be denied and cannot be evaluated again or presented again in any case although it has been adjusted in accordance with the suggestions from reviewers.

Roles and Responsibilities of Editor

1. Each editor has to screen the articles to assure the quality of articles to be publicized in the Journal that he/she is in-charge of.
2. Each editor has the publicize articles in the Journal in accordance with the pattern, compositions and criteria set by the Journal.
3. Each editor must not disclose data of authors and reviewers of articles to any other irrelevant individual during the periods of article evaluation.

4. Each editor must not publicize any article that has been publicized before.
5. Each editor must set the order of the publication of articles with strict adherence to the predetermined criteria.
6. Each editor must not publicize his/her own article in the Journal that he/she is in-charge of while being the editor.
7. Each editor must not have any conflict of interest with any author, reviewer or administrator.
8. Each editor must supervise and manage to ensure that there is no intervention to the process of article consideration or evaluation or any execution by the Journal in any way.

Roles and Responsibilities of Article Reviewer

1. Each reviewer is responsible for keeping the entire information of an article or any part there of secret without being disclosed.
2. Each reviewer must inform the editor of the Journal and deny to evaluate an article if finding out that he/she has any conflict of interest with the author of the article that he/she will evaluate, such as a case where he/she is the advisor of the project or a case of any other cause that disables him/her from giving suggestions or advice in the free manner.
3. Each reviewer should evaluate an article in the field or subject that he/she has expertise, considering the significance of the contents of the article that he/she reviews, as well as the quality of the analysis and the depth of the work.
4. Each reviewer should evaluate each article in accordance with the criteria set by the Journal under academic principles, and without bias; and should evaluate each article on the bases of facts without intention to deviate the result from the evaluation and without using personal assumption that is not sufficiently supported by data as a criterion for the evaluation for any article.

5. Each reviewer must evaluate and critique contents in the academic manner and give academic opinions that are useful for the author of an article in details in order to facilitate the adjustment of the article, with the main focus on academic advancement.
6. Evaluating an article, each reviewer must indicate any key research work or academic work that is concurrent with the contents of the article he/she reviews but the author of the article does not refer to. If the entire article or any part thereof is similar to or can be assumed to plagiarize any other work, the reviewer must notify the editor immediately.
7. Each reviewer must not interfere or intervene in the process of article consideration or evaluation or any execution by the Journal in any way.

ทัศนะและข้อคิดเห็นในวารสารแต่ละฉบับเป็นของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน มิใช่เป็นความคิดเห็นของ กองบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์หรือคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กองบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์หรือคณะวิจิตรศิลป์ ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยกับความคิดเห็นดังกล่าวเสมอไป

Statements of fact and opinion are made on the responsibility of the authors alone and do not represent the views of the editors or the Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University. In any case, the editors and the Faculty of Fine Arts reserve the right to either agree or disagree with those facts and opinions.

ดาวน์โหลด **คู่มือวารสารวิจิตรศิลป์** เพื่อดูรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดทำฉบับ template รูปแบบ การอ้างอิงและบรรณานุกรมตามหลักเกณฑ์ Turabian และแบบประเมินต้นฉบับวารสารได้ที่



<http://bit.ly/2VK4AEV>

Download JOFA's Handbook for more details about template for manuscript preparation, Turabian citation guide, and manuscript evaluation form