

ที่ปรึกษา

Advisory Board

รองศาสตราจารย์ ดร. สุกีร์ เกษรเกศรา
คณบดีคณะจิตรศิลป์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor Sugree Gasornngatsara, Ph.D.
Dean, Faculty of Fine Arts
Chiang Mai University, Chiang Mai

รองศาสตราจารย์ ดร. อัษฎา โปราณนนท์
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Associate Professor Assada Porananond, Ph.D.
Deputy Dean for Academic Affairs, Faculty of Fine Arts
Chiang Mai University, Chiang Mai

อาจารย์ ดร. สราวุธ รุปิน
ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายวิชาการ
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Lecturer Sarawut Roopin, Ph.D.
Assistant Dean, Faculty of Fine Arts
Chiang Mai University, Chiang Mai

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฎ ไกรักษ์
ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ
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 ปิตุภูมิ 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

วรัทยา เอนันรัตน์

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 Noppan

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

Waratthaya Ananrat

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

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

ศาสตราจารย์ภรดี พันธูภากร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา	Professor Poradee Panthupakorn Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา	Professor Kriangsak Khiaomang, Ph.D. Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
รองศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด กิจจันทร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา	Professor Chommanad Kijkhun, Ph.D. Faculty of Fine and Applied Arts, Suansunandha Rajabhat University
รองศาสตราจารย์ ดร.ณรงค์ชัย ปัญญรักษ์ วิทยาลัยดุริยางคศิลป์ มหาวิทยาลัยมหิดล	Associate Professor Narongchai Pidokrajt, Ph.D. College of Music, Mahidol University
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร	Professor Nirat Soodsang, Ph.D. Faculty of Architecture, Naresuan University
รองศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตต์ อินทร์คง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	Associate Professor Panchat Inkong, Ph.D. Faculty of Fine and Applied Arts, Rajamangala University of Technology Thanyaburi
รองศาสตราจารย์ ดร.ปิยวดี มากพา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	Professor Piyawadee Makpa, Ph.D. Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์ สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร	Associate Proffessor Nirat Soodsung, Ph.D. Department of Arts and design, Faculty of Architecture, Naresuan University, Phitsanulok
รองศาสตราจารย์ ดร.สืบศักดิ์ แสนยาเกียรติคุณ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Assistant Professor Suebsak Sanyakiatikun, Ph.D. Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Peer-Reviewer

รองศาสตราจารย์ ดร.สุภาวี ศิรินคราภรณ์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	Associate Professor Supavee Sirinkraporn, Ph.D. Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University
รองศาสตราจารย์ทรงศักดิ์ ปรางค์วัฒนากุล ศูนย์ล้านนาศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Associate Professor Songsak Prangwatanakun Lan Na Studies Centre, Faculty of Humanities, Chiang Mai University
รองศาสตราจารย์นุชนาฏ ดีเจริญ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา	Associate Professor Nuchanart Deecharoen School of Architecture and Fine Arts, University of Phayao
รองศาสตราจารย์ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	Associate Professor Piyasaeng Chantarawongpaisarn Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
รองศาสตราจารย์พิศมัย อวาทกุลพานิชย์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Associate Professor Pitsamai Arwakulpanich Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University
รองศาสตราจารย์สุธี คุณาวิชยานนท์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	Associate Professor Sutee Kunavichayanont Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ วงศ์พันธุ์เศรษฐ์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	Assistant Professor Jirawat Vongphantuset, Ph.D. Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปฐมภรณ์ ประพิศพงศ์วานิช คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	Assistant Professor Pathamaphurn Praphitphongwanit, Ph.D. Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	Associate Professor Parichat Jungwiwattanaporn, Ph.D. Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ ครุฑะเสน คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	Assistant Professor Wattanapan Krutasaen, Ph.D. Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วุฒิชัย วิภาทานัง คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์	Assistant Professor Wuttichai Withatanang, Ph.D. Faculty of Industrial Technology, Walaya Alongkorn Rajabhat University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุนันทยา โวหาร คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Associate Professor Sumanatsya Voharn, Ph.D. Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ Jan Theo De Vleeschauwer คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Associate Professor Jan Theo De Vleeschauwer Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University
อาจารย์ ดร.นวัตร อุมาศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย	Lecturer Nawatthakorn Umasin, Ph.D. Faculty of Architecture, Rajamangala University of Technology Srivijaya
อาจารย์ ดร. Rushdi Anwar คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Lecturer Rushdi Anwar, Ph.D. Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University
อาจารย์ประเสริฐ ประดิษฐ์ ศูนย์ไทใหญ่ศึกษา วิทยาลัยชุมชนแม่ฮ่องสอน	Lecturer Prasirt Padit Tai Yai Centre, Maehongson Community College
อาจารย์ศรยุทธ เอี่ยมเอื้อยุทธ คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Lecture Sorayut Aimauryut Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University
อาจารย์ Montana Coll Torrey คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	Lecturer Montana Coll Torrey Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

บทบรรณาธิการ

วารสารจิตรศิลป์ ปีที่ 14 ฉบับที่ 1 นำเสนอบทความวิชาการและบทความวิจัย 10 เรื่อง ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ ในบริบทและมุมมองที่หลากหลาย ดังนี้

บทความเรื่อง “The Evocative Role of Arts in Social Movements: A Digital Illustration of Visual Imageries Emblematizing Nigerian EndSars Protests” โดย Afeez Babatunde Siyanbola, Festus O. Uzzi, และ Olayinka Adedola Adeyemi นำเสนอบทบาทของศิลปะในการสร้างแรงบันดาลใจและการเคลื่อนไหวทางสังคม ด้วยการสะท้อนภาพลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ผ่านการทดลองและเล่าเรื่องจากภาพถ่ายที่ถูกเปลี่ยนให้เป็นภาพประกอบดิจิทัล ซึ่งแสดงให้เห็นว่าดิจิทัลยังคงมีบทบาทเชิงสัญลักษณ์ที่มองเห็น ศิลปะยังคงทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการคำนวณวัฒนธรรมทางสังคม โดยให้ความสำคัญกับความยุติธรรมทางสังคม อัตลักษณ์ และเสรีภาพ

บทความเรื่อง “แบบแผนจองไทใหญ่ในจังหวัดแม่ฮ่องสอน” โดย ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี และพระรังสรรค์ จันทลีโล นำเสนอการวิเคราะห์แบบแผนวิหารไทใหญ่ ได้แก่ ผังพื้นวิหาร โครงสร้างหลังคา และลวดลายประดับตกแต่งวิหาร ของวัดและวิหารที่สำคัญในจังหวัดแม่ฮ่องสอนจำนวน 10 หลัง ซึ่งผู้แต่งได้อธิบายรูปแบบ ลักษณะ และลวดลายของวิหารไทใหญ่ไว้ในบทความได้อย่างน่าสนใจ

บทความเรื่อง “การออกแบบของที่ระลึกจากรูปแบบสถาปัตยกรรมอาคารทรงคุณค่า” โดย ฐปณัท แก้วปาน และคณะ ได้นำเสนอการออกแบบของที่ระลึกจากรูปแบบสถาปัตยกรรมอาคารทรงคุณค่าบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์ โดยอธิบายการออกแบบลายเส้นกราฟฟิก 2 มิติ การออกแบบต้นแบบชิ้นงาน 3 มิติ และขั้นตอนการผลิตด้วยการใช้ประเภทของวัสดุที่หลากหลาย พร้อมวิเคราะห์ปัจจัยต่าง ๆ ในการผลิตชิ้นงานจริง

บทความเรื่อง “พิธีไหว้ครูและการสืบทอดผู้ประกอบพิธีไหว้ครูโขน-ละคร ในรูปแบบพิธีหลวง” โดย ประวิทย์ ฤทธิบุญ และมานิช บุญทองเล็ก นำเสนอลำดับขั้นตอนพิธีไหว้ครู-ครอบครูโขน-ละคร ในรูปแบบพิธีหลวง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของพิธีไหว้ครู รวมไปถึงรายละเอียดการสืบทอดผู้ประกอบพิธีไหว้ครูโขน-ละคร

บทความเรื่อง “การพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับตำรับยาจากสารสกัดหอมแดง” โดย อรัญ วาณิชกร นำเสนอการพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับตำรับยาจากสารสกัดหอมแดง โดยศึกษาเรื่องราว อัตลักษณ์ของหอมแดง ลวดลายพื้นผิว สีเส้น เพื่อสร้างอัตลักษณ์และภาพลักษณ์ผ่านภาพประกอบสำหรับบรรจุภัณฑ์ รวมถึงการสร้างแบบจำลองต้นแบบจากเครื่องพิมพ์ 3 มิติ ทั้งรูปแบบซองและขวด

บทความเรื่อง “การอำนวยการแสดงผลงานการสร้างสรรค์ร่วมสร้างสรรค์ (Collaborative Theatre Production) กับ อาจารย์และนิสิต นักศึกษาต่างวัฒนธรรม: กรณีศึกษาโครงการ CU-TNUA Collaborative Project” โดย ปิยะวัฒน์ ธรรมกุลกลางกูร นำเสนอองค์ความรู้ในการอำนวยการแสดงผลงานการสร้างสรรค์ร่วมสร้างสรรค์ระหว่างอาจารย์และนักศึกษาด้านการละครชาวต่างชาติ ใน 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ 1) การบริหารการผลิตการแสดง ที่ประกอบไปด้วยสองแขนง คือ การบริหารการสร้างสรรค์ และการบริหารการนำเสนอผลงาน 2) การบริหารงบประมาณและจัดหาแหล่งทุน 3) การบริหารตัวโครงการ

บทความเรื่อง “การออกแบบเครื่องประดับอัตลักษณ์ตราตรา” โดย ธนกฤต ใจสุตา และวิมลสิน สันตจิต นำเสนอการศึกษา การวิเคราะห์ และการจำแนกอัตลักษณ์จังหวัดตราตรา เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับ และเพื่อออกแบบเครื่องประดับที่แสดงถึงอัตลักษณ์จังหวัดตราตรา รวมถึงเพื่อใช้เป็นต้นแบบเครื่องประดับเชิงวัฒนธรรม

บทความเรื่อง “จิตรกรรมกับสังคม” โดย มงคล สุวรรณชาติรี นำเสนอแนวคิดตามหลักพุทธปรัชญา ผสานด้วยทัศนคติและการสร้างสรรค์ผ่านศาสตร์ของจิตรกรรมเชิงการสื่อสารบริบททางสังคมในแง่การเมือง โดยนำมาร้อยเรียง เชื่อมโยง และสังเคราะห์เพื่อสะท้อนความจริงอันเป็นแก่นของพุทธปรัชญาโดยการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีเป้าหมายแสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ของการฝึกฝน ไขว่คว้าหาอำนาจอันเป็นกิเลสความด่ามิดในจิตใจของมนุษย์จากการเปลี่ยนแปลงทางสถานภาพหรือตำแหน่งที่เปลี่ยนแปลงไปสู่จุดที่มีอำนาจสูงสุดในการบริหารประเทศ

บทความเรื่อง “การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากผ้าฝ้ายแกมแฟก กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง” โดย นัตดาวดี บุญญะเดโช กรกมล คำสุข และรวีเทพ มุสิกะปาน นำเสนอการศึกษาข้อมูลพื้นฐานกลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง และการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากผ้าฝ้ายแกมแฟก กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง ที่มีรูปแบบร่วมสมัย เพื่อให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบัน

บทความเรื่อง “การออกแบบและพัฒนานวัตกรรมสินค้า OTOP กลุ่มจักสานกระดาดบ้านโนนสำนั จังหวัดศรีสะเกษ” โดย วุฒิพงษ์ โรจน์เชษฐศรี นำเสนอการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์กลุ่มจักสานกระดาดบ้านโนนสำนัให้มีเอกลักษณ์ โดยศึกษาการทดลองผลิตกระดาดจากวัสดุเหลือทิ้งทางการเกษตร และออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด ภายใต้แนวคิดการออกแบบรูปทรงตามวัสดุ พฤติกรรมของผู้บริโภค และการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมของสถานประกอบการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณิเทพ ปิตุภูมิเนา
บรรณาธิการวารสารวิจัยศิลป์

สารบัญ

-13-

The Evocative Role of Arts in Social Movements: A Digital Illustration of Visual
Imageries Emblematising Nigerian Endsars Protests

Afeez Babatunde Siyanbola, Festus O. Uzzi and Olayinka Adedola Adeyemi

-38-

แบบแผนจองไทใหญ่ในแม่ฮ่องสอน

The pattern of Jeong of Tai Yai in Mae Hong Son Province

ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี และพระรังสรรค์ จันทลีโล: Sirisak Apisakmontree and Phra. Rangsan Jantaselo

-59-

การออกแบบของที่ระลึกจากรูปแบบสถาปัตยกรรมอาคารทรงคุณค่าบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์

*Designing Souvenirs from Architectural Styles and Valuable Buildings
around Rattanakosin Island*

ฐปนัท แก้วปาน และคณะ: Thapanut Kaewpan and et al.

-89-

พิธีไหว้ครูและการสืบทอดผู้ประกอบพิธีไหว้ครูโขน-ละคร ในรูปแบบพิธีหลวง

*Teacher's day Observation (Phithi Wai Khru) and the Inheritance of Wai Khru
Khon-Lakorn Leader according to the Royal Rite*

ประวิทย์ ฤทธิบูลย์ และนาโนช บุญทองเล็ก: Pravrit Rittibul and Manoch Boontonglek

-114-

การพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับตำรับยาจากสารสกัดหอมแดง

The Development of Packaging for Shallot Extract Recipe

อรัญ วานิชกร: Aran Wanichakorn

Table of Content

-140-

**การอำนวยการแสดงผลงานการแสดงร่วมสร้างสรรค์ (Collaborative Theatre Production) กับ
อาจารย์และนิสิต นักศึกษาต่างวัฒนธรรม: กรณีศึกษาโครงการ CU-TNUA Collaborative Project**
*Transnational Collaborative Theatre Production with Teachers and Students from
Different Cultural Backgrounds: A Case Study of CU-TNUA Artistic Collaboration*
ปิยะวัฒน์ ธรรมกุลางกูร: Piyawat Thamkulangkool

-166-

การออกแบบเครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด
Jewelry Design of Trat Identity
ธนกฤต ใจสุตา และวิมลสิน สันตจิต: Thanakit Jaisuda and Wimalin Santajit

-192-

จิตรกรรมกับสังคม
Painting and Society
มงคล สุวรรณชาติ: Mongkhon Suwanchatri

-207-

การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากผ้าฝ้ายแกมแฟก กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง
*Design and Development of Bag Products from Cotton-Vetiver Grass Fiber Blend, Boonpeng
Leather Group*
นัตดาวดี บุญญะเดโช รวิเทพ มุสิกะปาน และกรกมล คำสุข:
Naddawadee Boonyadacho Ravitep Musikapan and Koraklode Kumsook

-232-

การออกแบบและพัฒนานวัตกรรมสินค้า OTOP กลุ่มจักสานกระดาษบ้านโนนสำนั จังหวัดศรีสะเกษ
*Innovative Design and Development of Woven Paper OTOP Products,
Ban Non Samnak, Sisaket Province*
วุฒิพงษ์ ไรจน์เขมศรี: Vuthipong Roadkasemsri

The Evocative Role of Arts in Social Movements: A Digital Illustration of Visual Imageries Emblematising Nigerian Endsars Protests

received 10 FEB 2021 revised 3 JUL 2021 accepted 23 JAN 2023

Afeez Babatunde Siyanbola, Ph.D

Festus O. Uzzi, Ph.D

Olayinka Adedola Adeyemi, Ph.D

Department of Fine and Applied Arts,
Olabisi Onabanjo University, Ago-Iwoye, Ogun State

Abstract

This paper enunciates the ideals that inspired the Endsars campaign movement. The paper delved into circumstances that lead to the social revolution which is aimed at ending the incessant police brutality that pervade the Nigerian nation. The importance of social change as a reflection of a dynamic society was discussed in the study. Correction of faulty and dysfunction social structures are midwifed through social actions. The paper articulates the role of arts in galvanizing and historicizing social movements across societies to construct an image of social change. Hence, digital illustration of iconic visual imageries of the of the Nigerian endsars movement were created. The research design of the study was experimental and narrative. Five (5) images were selected and transformed into digital illustration. Findings revealed that digital illustration creates a different visual rendition of the photographic images, the digital transformation does not erode the symbolic role of the visuals. Digital imageries set an evocative emotional tone for the social cause and preserve the spirit.

Keywords: Endsars, Social change, Illustration, Protests, Artworks

Introduction

Civil protests are organized to show public discontentment with perceived anomalies in the society. Protests raises public awareness thereby bringing the attention of the concerned authorities to issues affecting the populace. The Endsars protest across Nigeria was a grass-root online youth movement which transformed into series of nationwide protests across Nigeria. Endsars is a slogan demanding the disbandment of the Special Anti-Robbery Squad (SARS), the infamous Unit of the Nigerian Police Force by government. The protest was informed by government long-term insensitivity to the plight of the youths who were being brutalized, maimed and killed by the dreaded police unit. Special Anti-Robbery Squad (SARS) officers habitually profile youths mostly males, who are subjected to harassment based on their appearance and lifestyles. This arm of the police is also synonymous with indiscriminate mounting of illegal roadblocks to extort motorists and other road users. Nigerians are arrested without any official warrant, brutalized in detention and the relatives of the arrested individuals are extorted while seeking the release of their loved ones. The “#ENDSARS” Hashtag emanated from a 2017 Twitter campaign (Salaudeen 2017, online) when a petition was submitted to the Nigeria National Assembly requesting the outlawing of the Special Anti-Robbery Squad Unit by the Government. However, the Nigerian government did not yield to the clamour of her citizens on this issue while the systemic entrenched injustices continue unabated. However, the government could not turn a blind eye to the recent endsars protests because it was mobilized and coordinated by activists, celebrities and influencers with large followers. The protests gained international attention, foreign celebrities endorsed the movement, Nigerians based abroad also organized protests identifying with the protesters at home. Apparently, there were semblance of similarities between the endsars protests and Black Lives Matters Movement in the United States. Both protests were triggered by police impunity and excessive use of force on civilians. Endsars protests was also a metaphor for mass discontent to bad governance and endemic corruption evident in the different strata of the Nigerian society. Therefore, it is necessary to historicize actions emblemize the endsars protests to keep memories of social resistance alive in the minds people.

Social Change

Change is an essential aspect of human lives, evident in the different stages of human physical development and social system. Social systems across societies are reformed through social change. Correction of faulty and dysfunction social structures are midwifed through social change.

Dunfee T. S (Dunfee 2019) posited that sociologists defined social change as an alteration in human interactions and relationships aimed at transforming socio-cultural institutions. According to Anele (Anele 1999, 22) ‘social change is the alterations in the pattern of social organization of specific groups within a society or even of the society itself’. Social change occurs when societal problems are identified and brought to the limelight. Social actions are mobilized to facilitate an improvement in the quality of life of groups or communities and to understand how the world as perceived in the broader context to build confidence through collective actions. Often times, public attempts at promoting new narratives and challenge negative social representations are met by indifference or resentment by those in positions of power and influence (Murray 2012, 1-19). Sandra Jovchelovitch (Jovchelovitch 2007, 35) posited that there is an emancipatory potential embedded in the task of recognizing the validity of a community’s knowledge and engaging in critical dialogue on the issue. The process of social change starts with understanding the cause, the impact of prevailing situation on the society and ways of addressing the social challenges. Freire, P. (Freire 1972, 3) philosophy emphasized that “to surmount the situation of oppression, people must first critically recognize its causes, so that through transforming action they can create a new situation, one which makes possible the pursuit of a fuller humanity”. The essence of social actions is to trigger a social transformation anchored on salvaging humanity from different forms of indignations which are often ignored.

Social Media and Social Movements

Social media platforms are viable tool of effective communication in the public sphere. Social media has birthed the era of digital activism. The digital platforms are essential communication media equipped with the ability to advance ideas, promote views and shape opinions that connect people to their society. Social media networks have displaced conventional mobilization structures, it is the new organizing tool for social movements across the world. (Obaid Hassan 2020, Online) posited that social media has two major influence on social movements; it quickens the recruitment, mobilization, communication and dissemination of information as well as to expand spaces of mobilization which were not present in traditional mobilization techniques (Eltantawy & Wiest 2011, 1209-1210), it also enables the process of organizing virtual meetings and interaction amongst members which were hitherto conveyed physically. Such characteristics required social movements to spend more time and exert more effort to organize, while their impact was restricted by limited mobility across physical spaces (Earl & Kimport, 2013).

Communication on social platforms are devoid of influence from the hierarchical authorities. The revolutionary impact of modern communication technologies influenced the social movements across the globe, such as “Arab Spring”, “Occupy Wall Street”, “Shahbag movement” and the “Endsars Campaign”. These social movements were catalyzed by the photographic images of social events and happenings posted online.

Art appreciation and visual thinking

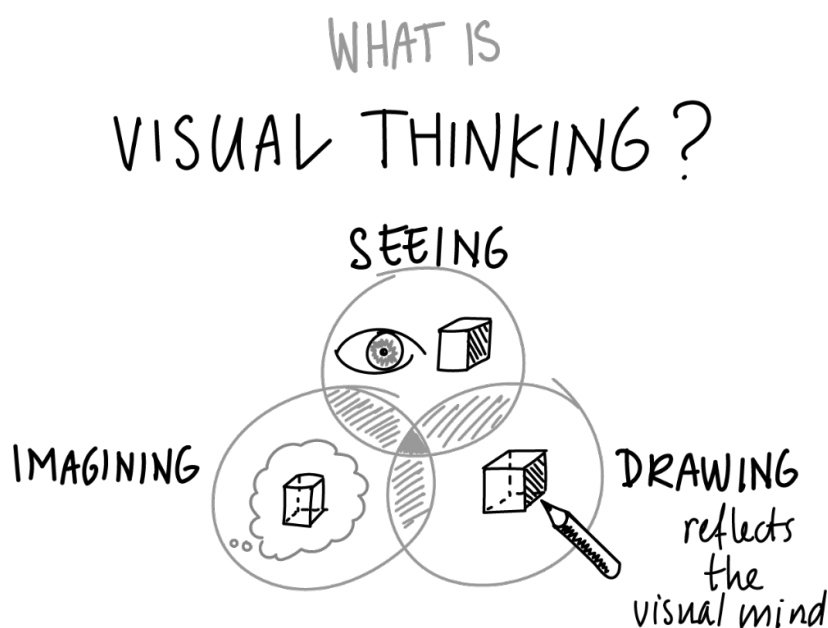


Figure 1: Visual Thinking (source: kimsvandenberg, Online)

Art appreciation explores visual art forms and their cultural connections. It involves a brief study of art history and in-depth studies of the elements, media, and methods used in creative processes and thought (Canvas Network 2017, Online). Appreciating art requires a degree of skill and an inherent interest towards artwork (Denisesanger 2017, Online). The flair to recognize the intricacies gives a vantage position to judge artwork and acknowledge the finer points that do not meet the eyes. Art has a subtle language one that is more felt rather than seen or heard (Denisesanger 2017, Online). Appreciating art involves developing detail sensibilities when assessing artworks by understanding its distinctiveness. This entails acknowledging the artwork style, techniques, media used and the essence or depiction. Art appreciation sharpens the mind probing art works beyond the impenetrable. Hardt M, (Hard 2005, Online) posited that Aristotle tried to define the relation between the artist, the artwork and the art consumer. He understood sensual perception as the interaction between order, balance and limitation. Appreciation of modern art is enshrined in the ideology of “Natural Synthesis”. Ndubuisi C.

(Ndubuisi 2017, 6) noted that the ideology preaches the adoption of experiences in modernity. Visual thinking is the phenomenon of thinking through visual processing (Deza & Deza 2009, 2). Visual thinking is closely related to concepts like non-linear thinking and holistic thinking, and must be seen in contrast with written text, which is mainly linear, just like our stream of consciousness/mind chatter is one endless linear stream (Jakobsen 2016, Online). Visual thinking encapsulates the thoughts and idea behind the creation of an artwork. Rudolf Arheim in his book titled “Visual Thinking” clarifies the essence of visual thinking in the following:

“The productive or generative idea was that the meaning of life and the world could be perceived in the patterns, shapes, and colours of the world. Therefore, we have to study those patterns and discover what they mean. Artwork is visual thinking and a means of expression, not just putting shapes and colours together that look appealing. Art is a way to help people understand the world, and a way to see how the world changes through their mind.” (Rudolf 1969, 5)

Visual thinking in the context of Nigerian arts and crafts is the perception, cultural and visual interpretation of the works. For instance, the choice of colour in the Nigerian fashion attires and accessories across cultures are mostly informed by the prevailing situations. In the southern part of Nigeria, black colour is associated with mourning although in recent times mourners prefer to wear white outfits. An understanding of art from the perspective of artist visual thinking assists in appreciating the value of artworks as an artistic vision and reality. The artist seeks to initiate social change when he applies visual artistic thinking to community’s political, economic and moral life. Such influences are unquantifiable and impactful when translated into an artistic work. Apparently, the manifestation of artistic thinking draw attention to the need for change can be a purposeful medium of raising consciousness of a society’s challenges which are damaging to social well-being. Although there are artists who are focus solely on creating art works for aesthetic sake, while voluntary or involuntarily to reinforce existing social order. For instance, the massivel sculptures, temples and tomb in ancient Egypt depicts the rulling Pharaohs. These sculptural and architectural works represent permanence, stability, values thought to be necessary in sustenance of Egyptian.

Digital Illustration

Illustrations are visual interpretation of an idea or concept. They are picturesque element or aesthetic property of visual designs that are easily processed and interpreted (Unuigbo 2002, 20)

Digital illustration involves the utilization of digital tools to create visual concepts using design software's with interfaces enabled by pointing devices such as mouse or graphics tablet. (Brower & Everett 2010, 13) posited that digital illustration uses a combination of illustration software and image editing software to create computer art. The minimalistic rendering of Digital illustrations sparks imaginations with endless possibilities which is a fundamental ingredient that stimulates social change as compared to photographs. Simplicity and expressiveness of digital illustration make it a potent tool of galvanizing social movements. Digital illustration is the creation of new art with digital tools. Digital illustration is quite different from computer generated arts that are produced with the aid of mathematical models embedded in the computer. Digital images are created from scratch or manipulated from an original construction. Artists either transfer drawings that are created on paper to the computer through scanning or created directly on digital canvas or pad. The visual idea is captured digitally and transferred into the digital illustration application. Illustration has some advantages over photography. Illustrators can create a person or character who never existed, bring a dead person back to life or invent a fictional character. Digital manipulation of photographs makes the image more fascinating and add more fun to audience perception of the image. Digital images are simple and easy to understand. Digital illustrations are rendered in in different conceptual styles. (Hoare 2020, Online) highlights the different styles of digital in the following:

Realism

This is a form of digital illustration that creatively blends traditional realism seamlessly into digital art works relying on the skillful interplay between light and shades. Realism is realistic artwork precisely illustrates characters, perspectives and detail It creates a convincing representation of reality in digital expression. Contemporary digital realism depicts people, landscape, geography, still life that shows the artist experiences. Realist illustrations are canvas. However, canvas have been replaced digitally with the workspace of the design applications.

Vector

Vector illustrations are computer graphics that are defined by points, lines, curves, and shapes that are based on mathematical values. The illustrations are created with geometric constructs which form the building blocks of the digital artworks. Vector illustration typically have flat designs and colours.

Bitmap

Bitmap illustrations are created from rows of different coloured pixels that combines to form an image. Photographic images are basically in bitmap form. Images are either scanned or transferred from an image capturing device and stylized or reworked on image editing computer application to create an illustration.

Anime

Anime is a style of illustration used for animation that emanated from Japan. Creators of Anime illustration utilize colourful images, diverse art styles, weird hair and hyped visual effects. Anime comic books are called manga. Anime is based on video games and manga.

Caricatures

Caricatures illustration style are rendered image in a simplified or exaggerated form. The images can either be large in or possess an over bloated sized head. In literature, a caricature is a description of a person using exaggeration of some characteristics and oversimplification of others.

Cartoon

Cartoons convey a sense of fun and enjoyment to the audience. Cartoons drawings are typically popular with children's books and picture books. There are hundreds of different non-realistic cartoon styles. Children's books are a great way to bring ideas to life with pictures. Some children's books consist of nothing but pictures. The visual images help children learn and understand the words of the story.

Comics

Comics are illustrations that expresses narrative which are created in series. The series are designed with brief narrative and dialogue basically enveloped in speech balloons. Comics can be funny, dark or even weird.

Commercial Art

Commercial arts are utilized in promoting products, services and ideas. The primary objective is to enhance sales and awareness. Artists design commercial art for logos, packaging, billboards and magazines. Illustrators design images for mass-production to promote product sale and improve visibility.

Fantasy

Fantasy art is primarily used in fantasy books, book covers, games and movies. Fantasy art can portray gods, dragons, demons and magic. Fantasy artwork is often realistic and painterly.

Fashion

Fashion illustration involves the communication of fashion ideas in a visual form. It entails the drawing of clothes and accessories for commercial use in the fashion industry. It is mainly used by fashion designers to preview and visualize their ideas. Fashion illustration is also used for advertising and in fashion magazines as part of an editorial feature.

Fine art

Fine art is primarily created to express yourself rather than for commercial or practical purposes. Fine art involves creative expression and it may not have broad appeal or traditional beauty. It might convey an idea or an emotion.

Line art

Line art is typically a black and white drawing with little or no solid areas, colour or background. Line art can be used by itself or in combination with other coloured images. You can find examples of line art in comic books and literature. Here are some examples:

Literature Review

Protest Art

Art awakens the consciousness of the public to issues affecting the society. Artistic techniques and forms often respond to socio-political events and situations across cultures and epochs. Art provides a subtle medium that facilitate a convergence of ideas from people with diverse mindsets. Historically, arts have been influential in enabling and downplaying social action and change. (Murray 2012, 1 - 19) classified the social role of arts into being anesthetic or aesthetics. He further argued that by anesthetics, art can sedate reasoning and weaken the urge to question social order. Conversely, the aesthetic nature of art elicits concerns with increasing awareness. Art attracts attention to issues often ignored in encouraging a conscious and sub-conscious assessment. The function of arts in social movement includes: encouraging social change, empowering and deepening commitment, informing the larger society about social issues, harmonizing social activists within movement, inform internally to express or reinforce values and ideas, inform externally as a more effective way of communicating movement ideals to the populace (Milbrandt Melody 2010, 1-10). Pinochet's Chile explained that art is central to social movements in attracting resources, communicating information about the movements and serve as a symbol of coherent identities for members of a social movement (Adams Jacqueline 2002, 21-56)

The human mind is intensely vulnerable to the persuasive power of images. The mind is intensely influenced by what it sees and, if the eye is trained from the days of childhood to the contemplation and understanding of beauty, harmony and just arrangement in line and color, the tastes, habits and character will be insensibly trained to follow a similar law of beauty, harmony and just arrangement in the life of the adult." (Aurobindo 2005). In other words, if you understand how to see beauty in your physical surroundings, then you are also likely to know how to detect the more beautiful decisions in life situations.

History has shown that the early empires were conquered and sustained through specifically crafted visual communication strategies. (Spivey 2005, 7) explained how first empire in the world Persepolis was actualized and sustained under the influence of art in the following:

"Darius, the emperor, used pictures to communicate with the people who lived in the lands he conquered. Even if they did not speak the same language, they were impressed with the

idea of Darius's power by the narratives that ornately decorated Persepolis, which included pictures of diverse peoples giving Darius tribute. Coins were also utilized, for their surfaces could transmit an icon of Darius which was thereby carried throughout the empire to ensure that all subjects were exposed to the logo that symbolized his unified power."

Successive empires were built with the effective control and subvert the human mind in whipping support for the government. The government create visuals that transmitting ideas which are targeted at the populace to achieve a social order. In the USSR, artists were strictly delegated to produce work in specific styles and with specific subject matter, all of which was to the unfaltering glorification of the state (Wicox 2009, 1-91). Nazism in Germany was galvanized by massive propaganda campaign in which visual images were employed to spread political related misinformation. Fascist regimes strive to influence the work of artists living in their domain to achieve socio-political stabilization in the society.

Historically arts had functioned as a means immortalizing people, places, and events. Artists create a visual record of life experiences commemorating the memorable and challenging social injustices, such as slavery and abuses, in time (Freche). Art is a tool for social change that raises consciousness. In contemporary time arts played a key role in social movements across the globe, addressing issues such as bad governance, terrorism, immigration, sexism, human trafficking and gun violence. Oakland-based dancers Jenay Anolin and Samara Atkins infuse their love for street dance with a social mission: to challenge what they see as the objectification of women in the genre. Art communicate the underbellies of social issues and political situations to instigate a paradigm shift that nurtures social change. Artists strive to interrogate and confront prevailing social order through expressly their works. Harrington, M., a writer and activist published a compelling book in 1962 that explicitly revealed the extreme poverty prevailing in some parts of United states oblivious to Americans inclusive of government. The book titled "The other America" was epochal, it caught the attention of the whole country including President John Kennedy. Often, arts critique and conflict politics (Isserman 2020). Artists invent, tell, and retell histories, autobiographical, that attempt to portray historic stereotypes or assumptions shaping collective memory and identity (Desai & Hamlin 2010). Social protest art emerged from the period surrounding the French Revolution. Curtis Carter (Curtis 2009, 1-21) in the following explained the role of some notable artists whose works crystallized the French Revolution in the following:

“Among the artists active during the period used art to advance social change was the Neo-classical artist Jacques Louis David (1748-1825). His paintings, The Oath of Horati, 1785 (Paris, The Louvre) and The Oath of the Tennis Court, 1791 (Paris, The Louvre) complement the writings of philosophers such as Denis Diderot in advancing the cause of revolution. Diderot’s art was an important force in stirring the revolutionary fervor of patriotism in support of fighting for change from monarchy to a people-centered nation.”

Brukova (Brukova 2012, 8) posited that the European Union member states were miffed by the Czech government commissioned sculptural work of Czech sculptor David Černý’s Entropa, for the stereotypical representation of European countries. Czech Republic received several backlashes for the artwork, her ambassador was summoned by the Bulgaria because the sculptural work depicted Bulgaria as a collection of squat toilets (Brukova 2012, 8). “[Art] can be created as a bridge among people, communities and countries. Art changes the society, it influences thinking, impacting values and illustrate experiences of a particular period in time. Arts often respond to protests conceptually. Protest arts are creative works produced by artists and activists to symbolize a movement. It is a traditional means of communication, utilized by a cross section of collectives and the state to inform and persuade citizens. Protest arts entails theater performance, graffiti, site installation, graffiti and other visual arts genres. Some professionally trained artists specialize in protest art, they have extensive knowledge. Activist art signifies and comprises aesthetic, sociopolitical, and technological developments that consistently challenge and confound traditional boundaries and hierarchies of culture as represented by those in power. Self-expression is inherent, but in effect it is often experienced as a privilege, because not everyone can access the resources that are needed to use their voice in their chosen way. Artists do work as community organizers in providing access to visual creation as a medium of expression and self-representation for the oppressed and under-represented. When this takes the form of a group project, it also assists in transforming communities by inviting people into dialogue and helping people develop the skills that are needed to work together. Art supports social movements to communicate with the larger society and immediate environment. For instance, religious songs in the Civil Rights Movement was a medium of communications that bridges the gap between the students and the other, less-educated blacks, and with outsiders (Eyerman and Jamison 1998). Art can be the venue of oppositional voice and convey meanings and values which imperceptibly lead to the erosion of the regime (Wicke 1992).

Sociologist Jacqueline Adams argued that protest art aid the communication of coherent identity and reinforce commitment to the cause (Jacqueline 2009). Arts triggers social consciousness and creates emotional attachment to a social cause. American artist Keith Haring's created representative characters in sexualized circumstances in the 1980s to raise grassroots' awareness on safe sex and AIDS awareness being a response to government slow response to the AIDs crisis in American. The artist created a graffiti-esque pop art memorial Quilt on New York city's subway displaying the victims' names (Campbell 2020, Online). Mexican artist Teresa Margolles brought the perceived complicity of the West in the war against the Drug cartels in South America that led to violent deaths of young victims to the public glare through her artworks (Power 2016, Online). Teresa Margolles utilized materials saturated with blood and drugs sourced from cartel related execution sites in Northern Mexico to create flags displayed alongside European Union Flag and Venice city flag in display at the Mexican Pavilion at the Venice Biennale. During social unrest, arts provides a medium of instilling confidence, calmness and steely determination that encourage people to sustain the movement. (Power 2016, Online) argued that Egyptian protesters in 2011 sustained the Arab Spring protest by placing empty hooded top, running shoes, protective glasses, a saucepan lid and a rose to symbolize peace. Artistic expressions can be a subtle medium of challenging punitive and constraining government policies. Ai Weiwei's photographic and sculptural works rebelled against the Chinese government censorship that disregard the citizen's freedom of expression (Campbell 2020, Online). Ai Weiwei photograph himself flipping off iconic monuments of power in his study of perspective series, he also mounted massive sculptural installations that elicit conversations on issues of power abuses and other societal restrictions prevalent in China. Protest arts galvanize people to deepening social interconnectedness and interrogate social conditions to construct an image of social change and belongingness. Artists created an anti-alcoholism mural at the Indian reservation in northern Cheyenne (Ferrer 2009, 8). Viewers were emotionally provoked to consider a change in their habits of excessive consumption of alcohol. Art educates and create empathy that result into social change. Baltimore community activists create a large cardboard recreational center as part of their protest of the city's closure of the center; although police disposed of the cardboard prop into a dump trucks, photos of this process demonstrated the city's policies being protested and were used to rally future protesters (New Tactics 2012, online). Art documents and reflect the society. Kara Walker created images that documented the untold and oppressed stories of slaves in the United States which challenged the popularly held narratives (Mattson 2010, 47-65). In a recent book on the art of protest, critic T.V. Reed (Reed, 2005) noted that "the essence of [protest] movements entail [what political theorist

Charles Tilly calls] ‘repeated public displays’ of alternative political and cultural values by a collection of people acting together outside officially sanctioned channels.” Aesthetics inferences in societal beliefs and moral inclinations are often deployed in movement art to entice prospective followers.

Olcese Christiana (Olcese 2009, 1-31) asserted that the “normal practice” of movement leaders (dating back to biblical times!) of using aesthetic tools in order to seduce potential followers. Although the sentence “moral values are inescapably aesthetics” suggests a philosophical relationship between moral values and aesthetics, the nature of art involvement in contention is seen by Doctorow as an instrumental one: protest leaders know by experience that they have to use artistic tools in order to pursue their political and moral agenda.

However, this paper is focused on digitally recreating and documenting some selected iconic images taken during the endsars protest in Nigeria to emblemize the ideological emotions of this social action. Digital manipulation of photographic images makes more simple, fascinating and easy to comprehend as compared to photographic images. The simplicity of digital images makes to convey emotion or mood. Most of the protest movements, past and present, social realist or avant-garde, shows that art is a powerful tool of social influence—the vehicle through which alternative values are broadcast. A notable American example, one among many, is Clifford Odets’ 1934 play about taxi drivers, *Waiting for Lefty*, which ends with a collective call to “STRIKE!” This is also the goal in Sergei Eisenstein’s Soviet era films *Strike* (1924) and *Battleship Potemkin* (1925) (Dittmar & Entin 2012, 1-7) J. Howard Miller in 1943 created a poster that strengthened the women narrative in the iconic *Rose the Riveter*. The poster serves as an inspirational image to boost employee morale. Remarkably, enough the poster for decades was only seen by employees and then it disappeared for 40 years. The image was created in 1982 and it’s been used as a representation of women’s empowerment. This poster can be viewed as an early feminist poster showing women as strong and capable (Owens 2020, 1-24). This image of Rosie the Riveter will resurface time and time again.

Nigerian Social Arts

The Nigerian creative community satirize socio-political events in some of their artistic expression Artists in Nigeria. Nigeria artist often confront social injustice with their arts. Julius Agbajes image titled “Jokes on You” shows president Buhari with a red nose, white makeup and a frightening smile was the symbol of demonstration during the endsars campaign. Nigeria artists experiment

new medium and artistic styles to communicate social messages depicting the social uncertainties and instabilities beleaguering Nigeria and other African countries. Jelili Atiku is frontline Nigerian and human right defender whose body of works focuses on commitment humanism and crimes being committed against human life using any forms of art. Nkwocha Ernest, a Nigerian artist who makes stunning sculptures from discarded tyres, repurposing these non-biodegradable materials littering Nigerian streets was recently featured on BBC News Africa. African artists like their contemporaries in other parts of the world critique social issues in some of their works. (Akaro, online) in the following identifies some of the contemporary African artists that engage social issues with their works:

“Kristina Bekenova talks about how contemporary artists increasingly make use of installations, combining techniques and performances and relying on metaphorical analogies in their art. British-Nigerian Artist, Yinka Shonibare’s installations use Dutch wax to make statements about empire and human relations with the environment. Ghanaian Artist, El Anatsui, repurposes milk tins, wood and aluminium plates into carvings and sculptures to critique modern consumerist tendencies. Tunisian artist, Meriem Bouderbala, explores femininity and gender in her paintings; while Kenyan, Peterson Kamwathi, investigates Africa’s cultural backgrounds in his sculptures. In the works of these artists and many others, we see again the conscious use of art as a tool to reflect upon the human experience and examine human spatial relations.”

The endsars campaign enables Nigerian art community to rally support for artist amongst its fold creating art works to strengthen the spirit of the movement. Creatives including painters, sculptors, photographers and others created works to sustain the movement. These socially inclined art works put Nigeria on the global map and facilitate collaborations by creative across borders.

Art and Democracy

Despite the advancement of different political inclinations, art reinforces democracy and social change to a very large extent. Art has the capability to excite minds and feelings as compared to everyday human experiences, it is a provocation, an incentive to mental and emotional alertness. Its creation of new realities means that it can intrude upon passive acceptance of conventional ideas and banal responses to political clichés. For that reason, art can help foster a reflective public that is less inclined to think and act in a herd spirit or according to the cues and dictates provided by a privileged oligarchy”. In a democratic society, art enables citizens

participation that transcends the division that might greet public perception of democratic governance. The artistic community fosters collective endeavours that enhance the restoration of societal ideals.

Methodology

The research design adopted by this study is experimental and narrative. Selected iconic images of endsars protesters were digitally manipulated using Adobe Photoshop software to create an illustration of the photographic images. The images were exported into the installed Photoshop package, duplicated and converted to smart object. The cutout function in the filter gallery on Photoshop interface navigation bar was utilized to create a cartoonish illustration effect on the image. The cutout slider controls compartmentalized into; number of levels, edge simplicity and edge fidelity were accordingly adjusted to values of 7, 7 and 1 respectively to create the first level of details. The first level of detail was duplicated severally and the value of the edged simplicity slider in the filter cutout function was reduced on each duplication while other two slider values remained fixed to achieve a more detailed illustration.

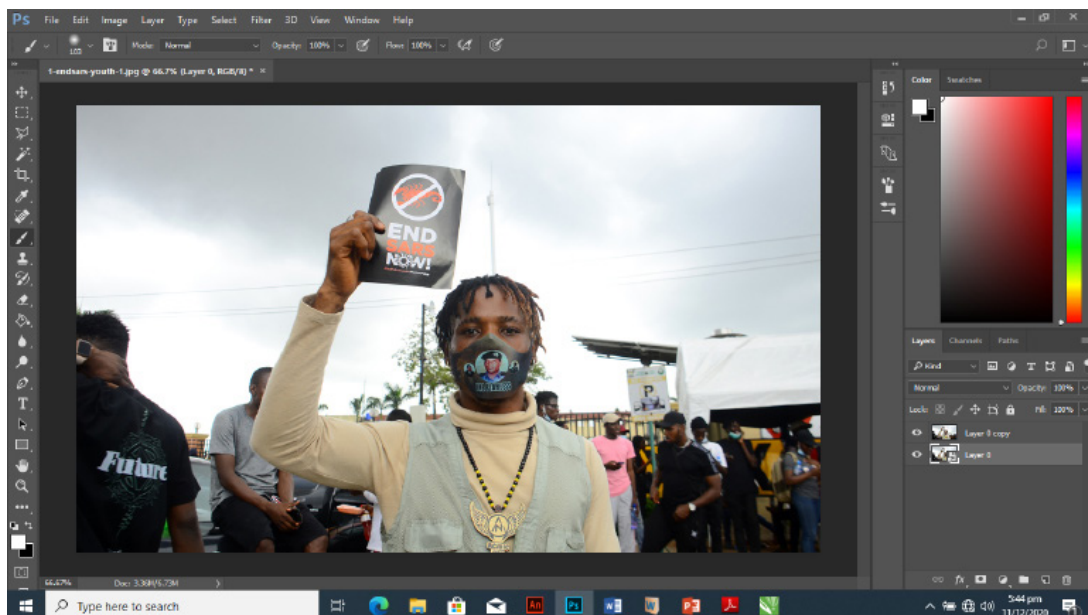


Figure 2: Unedited Photograph of Endsars Protesters
(© Kayode Jayeola 03/10/2020)

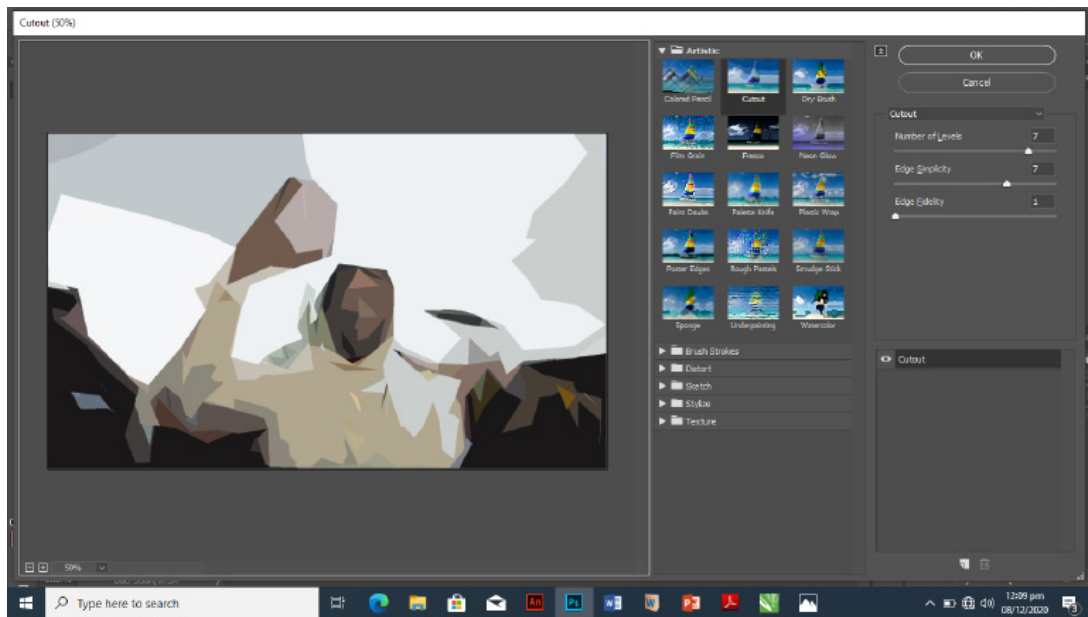


Figure 3: The first level of filter cut-out effect
(© Siyanbola Afeez 16/11/2020)

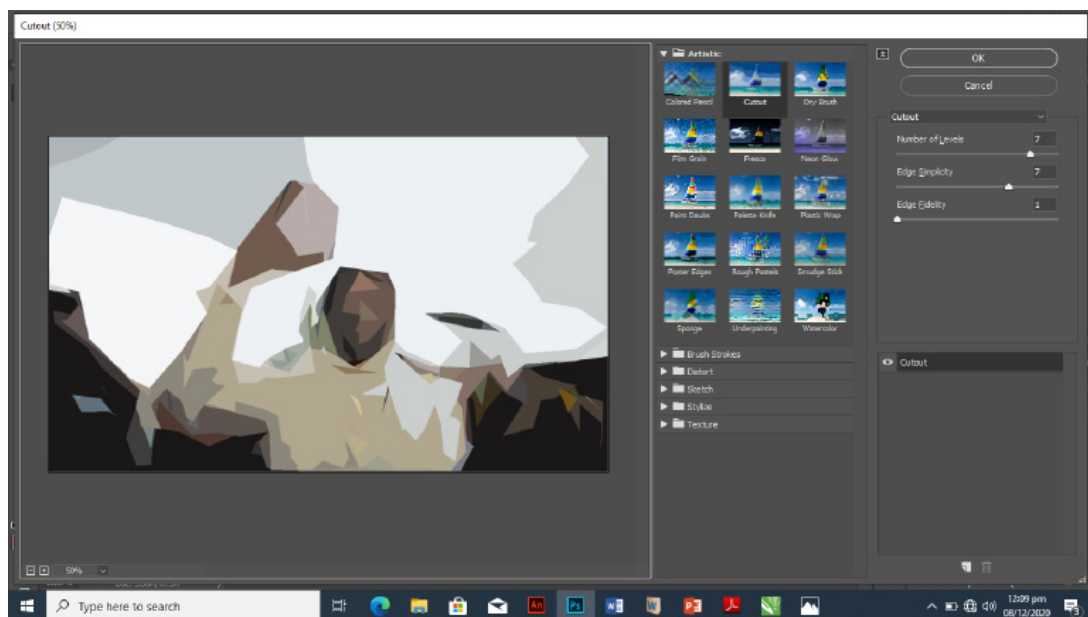


Figure 4: Fourth level of filter cut-out effect
(© Siyanbola Afeez 16/11/2020)

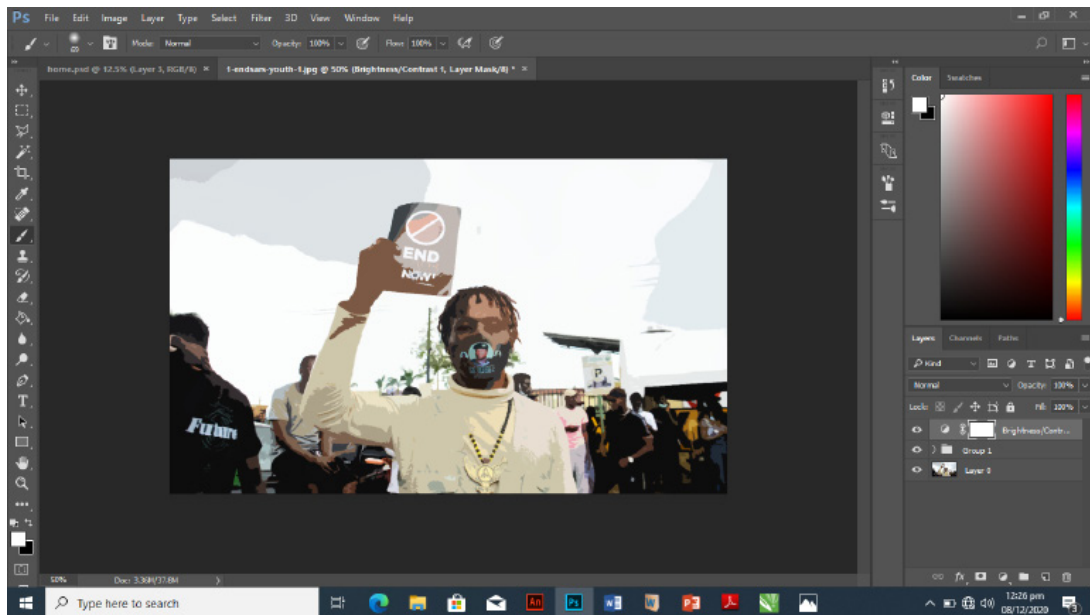


Figure 5: Final level of digitalized detailed filter cut-out effect
(© Siyanbola Afeez 16/11/2020)



Figure 6: Laycon participating in the endsars campaign
(© Kayode Jayeola 03/10/2020)

Discussions

The winner of the 2020 Big Brother reality show is shown in this visual participating in the endsars protest. Laycon is a youth ambassador and an influential figure amongst youths in Nigeria. His participation in the endsars campaign stimulates other protesters to sustain the social action and also communicate a strong message to the authorities concerned.



Figure 7: A female endsars campaigner

(Source: Kazeem 2020, Online)

This female endsars protester in figure 7 holds a public address system in her right hand and on the left hand is a placard conveying information that reflects the spirit of the protest which is power belong to people and this must be respected by the government in power. The public address system enables this protester to communicate issues driving the social actions and motivate other people around her whom are either participating in the protest or indifferent to the struggle.



Figure 8: Endsars Protesters holding the Nigerian Flag
(Source: Eckardt 2020, Online)

This image in figure 8 shows protesters standing on a bus shelter who are waving the Nigeria flag with an inscription “ENDSARS NOW”. The location of these protesters as indicated on the bus shelter is symbolic, that is where the seat of power in Lagos state is situated. So, the demonstrators simply chose that particular place as point of convergence to attract the attention of state authorities and the Nigerian Federal government. Also, the inscription of “ENDSARS NOW” on the Nigerian Flag underscore the need for Nigeria to end police brutality.



Figure 9: A group of Endsars Protesters
(Source: Eckardt 2020, online)

The collective spirit of the endsars movement is portrayed in this image (figure 8). Demonstrators are united in this visual demanding for an end to incessant killings of people by the police. The protesters hold different placards conveying information which are not really visible. However, the visible placard communicates a message that calls for a stop to police brutality.



Figure 10: Aisha Yesuf leading a group of Endsars Protesters
(Source: Eno-Abasi 2020, Online)

The posture of these protesters in (figure 10) depict social defiance which is a replica of the black life matters movement in the United States. This particular endsars protest was led by popular activist Aisha Yesufu. The social activist played a critical role in the success of the endsars campaign. She participated actively in mobilization and leading of protesters during the period of the movement.

Findings

- i. Digital illustration creates a different visual rendition of the photographic images
- ii. The digital transformation does not erode the symbolic role of the visuals.
- iii. The character representation in digital illustration are simple and appealing.
- iv. The digital imageries set an evocative emotional tone for the social cause and preserve the spirit.
- v. Digital concept relishes the values of the protest movement.

Conclusion

Social actions are the harbingers of social change. Social movements elicit public awareness on social injustices and societal ills. Social action provides an opportunity of bringing the attention of authorities concern to issues bedeviling societies. It also catalyzes the process of addressing the raised issues. The endsars mass protests succeeded in revealing the agonizing misdemeanor of a unit of the Nigerian Police Force. Victims of police brutality were enabled with emboldened to narrate their experiences in there encountering officials of the notorious police unit. However, in contemporary societies, arts function as a medium of sustaining social culture with focus on social justice, identity and freedom. Arts plays a critical in oiling the wheels of social movement. Specifically, arts can facilitate contemporary social transformations through works that addresses the issues. Digital recreation of iconic images photographed during the Nigerian endsars campaign sustains and refreshes the spirit of this social movement. It also documents and memorialize the indomitable spirits of the youthful protesters. Thus, arts contribute immensely to contemporary social reformation.

References

- Adam, J. "Art in Social Movements: Shantytown Women's Protest in Pinochett's Chile." *Sociological Forum* 17, no. 1 (Mar 2002): 21-56. Accessed 12 June 2021. www.jstor.org/stable/685086.
- Adedeji-Unuigbo, M.O. *Communication effectiveness of Graphic designs and illustrations as visual tools in Advertising in Agberia*. Ed. Design History in Nigeria, Port Harcourt: Emphi, 2002.
- Anele, K.A. *Social Change and Social Problems in Nigeria*. Port Harcourt: Springhold, 1999.
- Boluwatife, A. "Art as Protest: What the Black Arts Movement can Teach Today's Artist." *republic*. Accessed on June 25, 2021. <https://republic.com.ng/april-may-2019/art-as-protest/>.
- Aurobindo, S. *The National Value of Art*. Pondicherry: Sri Aurobindo Ashram Publication Department, 2005.
- Brower, M. and Everett, W. "What is digital illustration." *Wisegeek*. Accessed January 22, 2021. <https://www.wisegeek.com/>.
- Brukova, B. *The Entropa and the Reactions of the Union States through the Media*. Plzen: Duben, 2012.
- Campbell, T. "The Art of a Movement: Protest Art and The Artist as Activist." *Artland*. Accessed November 10, 2020. <https://magazine.artland.com/the-art-of-a-movement-protest-art/>.
- Canvas Network. "About This Course: Art Appreciation." *learn.canvas*. Accessed October 30, 2017. <https://learn.canvas.net/courses/24/pages/about-this-course>.
- Denisesanger. "What is Art Appreciation." *Artapprenticeonline*. Accessed September 20, 2017. <https://www.artapprenticeonline.com>.
- Desai, D. and Hamlin, J. *Artists in the realm of historical methods: The sound, smell, and taste of history. In History as Art, Art as History Contemporary art and Social Studies Education*. Edited by Desai, D. and Hamlin, J. New York: Routledge, 2009.

- Deza, M. and Deza, E. *Encyclopedia of Distances*. Berlin Heidelberg: Springer-Verlag Berlin Heidelberg, 2009.
- Dittmar, L. and Entin, J. “Jamming the Works: Art, Politics and Activism.” *Spring*, no. 93 (2012). <http://radicalteacher.library.pitt.edu>.
- Dunfey, T. S. “What is social change and why we Should we care.” Southern new Hampshire university. Accessed October 12, 2020. <https://www.snhu.edu/about-us/news-room/2017/11/what-is-social-change>.
- Earl, J., and Kimport, K. *Digitally enabled social change: activism in the internet age*. SL: Mit, 2013.
- Eckardt. “S#EndSARS. How to Support the Nigerian Movement from Afar.” *wmagazine*. Accessed November 19, 2020. <https://www.wmagazine.com/>
- Eltantawy, N., and Wiest, J. B. “The Arab Spring | Social Media in the Egyptian Revolution: Reconsidering Resource Mobilization Theory.” *Journal of Communication* 5, (2011): 1207-1224.
- Eno-Abasi S. “Endsars: Youths reshaping protest as tool for socio-political change.” *The Guardian*. Accessed June 12, 2020. <https://guardian.ng/saturday-magazine/endsars-youths-reshaping-protest-as-tool-for-socio-political-change/>.
- Eyerman, R. and Jamison, A. *Music and Social Movements: Mobilizing Traditions in the Twentieth Century*. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.
- Ferrer, C. J. *The Art of Protest, the Oscar Grant Memorial Arts Project Race Poverty and the Environment*. A journal for social and environmental justice: Spring, 2009.
- Freire, P. *Pedagogy of the Oppressed*. Harmondsworth: Penguin, 1972.
- Freche “Importance of Art in the Society” StudyMode. Accessed March 2010. <https://www.studymode.com/essays/Importance-Of-Art-In-The-Society-301771.html>.
- Hardt, M. “Aesthetics, semiotics and design.” Accessed September 12, 2017. http://www.michael-hardt.com/PDF/research/Aesthetics_semiotics_and_visual_communication.pdf.

- Hoare, A. "Digital Illustration Styles." The illustrators. Accessed January 26, 2021. www.theillustrators.com.
- Isserman, M. "Michael Harrington War on Poverty America." The New York Times. Accessed December 19, 2020. www.nytimes.com.
- Jacqueline, A. "Art in Social Movements." *Sociological Forum* 17, no.1 (2002): 21.
- Jakobsen, M. "How do you define visual thinking? What is it? What is it not? Think Clearly World Tour." Accessed November 20, 2017. <https://medium.com>.
- Jovchelovitch, S. *Knowledge in context: Representations, community and culture*. London: Routledge, 2007.
- Kazeem, Y. "These photos show how young Nigerians organized for one of the country's biggest protests." Quartz Africa. Accessed November 20, 2020. <https://qz.com/africa/1918230/photos-of-how-young-nigerians-organized-endsars-protests/>.
- Mattson. *History as art, art as history: Contemporary art and social studies education*. New York: Routledge, 2010.
- Milbrandt, M. "Understanding the Role of Art in Social Movements and Transformation." *Journal of Art for Life* 1, no. 1 (Spring 2010): 1-10.
- Murray, M. *Art, Social Action and Social Change*. Edited by Carl Walker, Katherine Johnson and Liz Cunningham, Community Psychology and the Economics of Mental Health: Global Perspectives, 2012.
- Ndubuisi, C. "Visual Art Appreciation in Nigeria: The Zaria Art Society Experience. Mgbakoigba." *Journal of African Studies* 6, no. 2 (February 2017).
- New Tactics. "Cultural Resistance: The arts of protest." New Tactics. Accessed January 27, 2021. <https://www.newtactics.org>.

Olcese, C. “Ethnography of Conflict: Art vs. Politics in Protests”. 4th Annual Joint University of Liverpool Management School Keele University Institute for Public Policy and Management Symposium on Current Developments in Ethnographic Research in the Social and Management Sciences, Liverpool 2009: 23-25. Accessed May 6, 2021. <https://www.liverpool.ac.uk/media/livacuk/schoolofmanagement/docs/abstracts/ethnography2009/Olcese.pdf>.

Owens, K. “A Short History of Protest Art.” Slide Presentation 24, 2019

Power, N. “The art of protest: Can artists respond effectively to social and political upheaval?” Tate. Accessed October 20, 2020. <https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-36-spring-2016/art-protest>.

Spivey, N. The Art of Persuasion. How Art Made the World. (Dir. Nick Murphey. KCET/BBC, 7, 2005.

Reed, T.V. *The Art of Protest: Culture and Activism from the Civil Rights Movement to the Streets of Seattle*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2005.

Rudolf, A. *Visual Thinking*. Berkeley: University of California Press, 2004.

Salaudeen, A. “Nigerians want police’s SARS force scrapped.” Aljazeera. Accessed December 10, 2020. <https://www.aljazeera.com/news/2017/12/15/nigerians-want-polices-sars-force-scrapped>.

แบบแผนจองไทใหญ่ในจังหวัดแม่ฮ่องสอน¹

received 7 MAR 2021 revised 29 SEP 2022 accepted 23 JAN 2023

ศิริศักดิ์ อภิศักดิ์มนตรี

อาจารย์ ดร.

สาขาวิชาพุทธศิลปกรรม บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

วิทยาเขตเชียงใหม่

พระรังสรรค์ จนทลีโล

นิสิตพุทธศาสตรดุษฎีบัณฑิต

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

วิทยาเขตเชียงใหม่

บทคัดย่อ

วิหารไทใหญ่หรือจองในภาษาไทใหญ่หมายถึงวิหารอันเป็นที่อยู่ของคณะสงฆ์ตามลักษณะของวิหารที่ปรากฏในพระไตรปิฎก มีลักษณะเป็นวิหารไม้ขนาดใหญ่ ยกพื้นสูง รูปแบบในปัจจุบันได้รับการบูรณะหรือสร้างขึ้นใหม่ในพุทธศตวรรษที่ 25 - ต้นพุทธศตวรรษที่ 26 สามารถแบ่งได้เป็น 1) วิหารทึบในผังสี่เหลี่ยมจัตุรัส กับ 2) วิหารทึบในผังสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีการแบ่งพื้นที่ภายในวิหารเป็นส่วนของชานนอก พื้นที่ซึ่งใช้ประดิษฐานพระพุทธรูปเรียกจองพารา พื้นที่ซึ่งใช้เป็นห้องนอนเจ้าอาวาสเรียก จองเจ้าบุญ พื้นที่ใช้ประกอบพิธีกรรมทางพระพุทธศาสนาเรียก จองอะมะยา วิหารบางหลังยังได้ต่อเติมห้องครัวที่เรียกว่า จองหอม และห้องน้ำที่เรียกว่า เว้จุกู๊ ไว้ร่วมกันบนวิหารด้วยรูปแบบหลังคาวิหารไทใหญ่มี 2 รูปแบบ ได้แก่ หลังคาแบบยอดปราสาทแบ่งเป็นแบบประเพณีนิยมที่สืบมาจากพม่ากับแบบตะวันตก และหลังคาจั่วยกคอสองชั้น ลวดลายประดับตกแต่งวิหาร มักเป็นการฉลุลายแผ่นสังกะสีและไม้ พบงานปิดทองฉลุลายบนเสาวิหาร และด้านหน้าวิหารมักสร้างหอประดิษฐานพระอุปัชฌาย์ไว้กลางน้ำ

คำสำคัญ: แบบแผนทางสถาปัตยกรรม, วิหาร, ไทใหญ่

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “วิหารชาติพันธุ์ไทใหญ่ในล้านนา: การสร้างสรรค์เส้นทางและรูปแบบการท่องเที่ยวใหม่” ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จากกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ประจำปี 2020 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2021

The Pattern of Jeong of Tai Yai in Mae Hong Son Province¹

Sirisak Apisakmontree

Lecturer, Ph.D.

Buddhist Art Program graduate school,
Mahachulalongkornrajavidyalaya University
Chiang Mai Campus.

Phra. Rangsang Jantaselo

Ph.D. student of

Buddhism Mahachulaionkornrajavidyalaya
University Chiang Mai Campus

Abstract

Tai Yai Vihara or Jeong in Tai Yai language, referred to the sanctuaries of monks, according to the nature of the temple that appears in the Tripitaka, which were the large sanctuaries raised on the high platform. The present style was either restoration or rebuilt in the 25th - 26th Buddhist century. There were 1) the solid sanctuaries in the square plans, and 2) the solid sanctuaries in the rectangular plans. The interior of the sanctuaries was divided into parts of the front porch. The area in which the Buddha image was enshrined was called Jeong Para. The area used as the abbot's bedroom was called Jeong Chao Boon. The hall area used for Buddhist rituals was called Jeong Amaya. Some sanctuaries had also added a kitchen called Jeong Som and a bathroom called Vejkudi filling together on the sanctuaries. The roof of Tai Yai sanctuaries had two types: a castle-shaped roof, which was a traditional style dating from Myanmar and Western, and a double-necked roof. The pattern decorated Vihara was stencil, galvanized sheet and wood stencil. Gilding work on the pillars of Vihara and front of the Vihara there was a tower of Phra Upakhut in the middle of the water.

Keywords: The pattern of architectural style, Vihara, Tai yuan

¹This article is a part of the research "The Ethnic Tai Vihara in Lanna: Creating new routes and style of tourism". that the Department of Cultural Promotion, The Ministry of culture was supported the budget in 2020 - 2021.

บทนำ

คนไทยในล้านนาประกอบด้วยหลายกลุ่มชาติพันธุ์ คนไทกลุ่มใหญ่กลุ่มหนึ่งที่มีบทบาทสำคัญต่อการธำรงรักษาพระพุทธศาสนาในล้านนา คือ ไทใหญ่ ตั้งถิ่นฐานกันมากในจังหวัดแม่ฮ่องสอนและตามแนวตะเข็บชายแดนไทยพม่า พวกเขาได้สร้างวัดตามแบบวัฒนธรรมไทใหญ่ที่ต่างออกไปจากวัดชาวล้านนา (ไทยวน) หรือวัดของชาวไทลื้อ หรือวัดของชาวไทยอง ที่อาศัยอยู่ร่วมบนแผ่นดินล้านนา ศาสนสถานโดดเด่นในวัดไทใหญ่อย่างหนึ่ง คือ วิหารหรือจอย วิหารแต่ละหลังล้วนมีขนาดใหญ่โต สร้างด้วยไม้ทั้งหลังแบบอาคารยกพื้นสูง โดดเด่นด้วยการซ้อนชั้นของหลังคา และการประดับตกแต่งด้วยลายฉลุสังกะสี ขนาดที่ใหญ่ของวิหารและการประดับตกแต่งที่งดงาม ย่อมแสดงให้เห็นถึงความศรัทธา ความมุ่งมั่น และความสามัคคีของชาวไทใหญ่ ในการช่วยกันสร้างสรรค์อาคารเหล่านี้ วิหารไทใหญ่แต่ละหลังจะมีแผนผังและโครงสร้างหลังคาอย่างไรบ้าง จะได้วิเคราะห์ในบทความนี้

วัตถุประสงค์

เพื่อวิเคราะห์แบบแผนวิหารไทใหญ่ ได้แก่ ผังพื้นวิหาร โครงสร้างหลังคา และลวดลายประดับตกแต่งวิหาร

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเริ่มจากการคัดเลือกพื้นที่วิจัย โดยวิเคราะห์จากข้อมูลประวัติศาสตร์และการตั้งถิ่นฐานของกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่ พบว่าจังหวัดแม่ฮ่องสอนเป็นพื้นที่ ซึ่งมีกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่อาศัยอยู่มากที่สุด จึงได้เลือกจังหวัดแม่ฮ่องสอนเป็นพื้นที่วิจัย จากนั้นได้คัดเลือกวัดและวิหารสำคัญในจังหวัดแม่ฮ่องสอน 10 หลัง โดยมีข้อกำหนดดังนี้

- 1) เป็นวิหารที่มีสภาพสมบูรณ์ ไม่พังทลาย
- 2) ยังเป็นวิหารที่มีการใช้งานอยู่ ไม่ร้าง
- 3) เป็นวิหารที่สะท้อนงานฝีมือของแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ และตั้งอยู่ในชุมชนของคนแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ หรือมีประวัติศาสตร์เกี่ยวข้องกับกลุ่มชาตินั้น ๆ
- 4) สามารถแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของวิหารแต่ละชาติพันธุ์ได้
- 5) เป็นวิหารที่รู้จักกันดีในปัจจุบัน เช่น ได้รับการขึ้นทะเบียนของกรมศิลปากร ได้รับรางวัลจากสถาบันต่าง ๆ มีการเผยแพร่ทางโลกออนไลน์ เป็นต้น มีนัยหมายถึงการคัดเลือกโดยกลุ่มคนแต่ละกลุ่มในสังคม
- 6) มีความพร้อมสำหรับการเป็นแหล่งท่องเที่ยว

วิหารไทใหญ่ที่ได้รับการคัดเลือกทั้ง 10 หลัง มีดังนี้

- 1) วิหารหลวงวัดจองคำ อำเภอเมือง จังหวัดแม่ฮ่องสอน
- 2) วิหารหลวงวัดจองกลาง อำเภอเมือง จังหวัดแม่ฮ่องสอน

- 3) วิหารหลวงวัดก้ำก่อ อำเภอเมือง จังหวัดแม่ฮ่องสอน
- 4) วิหารหลวงวัดพระธาตุตอดยกองมู อำเภอเมือง จังหวัดแม่ฮ่องสอน
- 5) วิหารหลวงวัดหัวเวียง อำเภอเมือง จังหวัดแม่ฮ่องสอน
- 6) วิหารหลวงวัดจองสูง อำเภอแม่สะเรียง จังหวัดแม่ฮ่องสอน
- 7) วิหารหลวงวัดคำใน อำเภอขุนยวม จังหวัดแม่ฮ่องสอน
- 8) วิหารวัดขุ่ม อำเภอขุนยวม จังหวัดแม่ฮ่องสอน
- 9) วิหารหลวงวัดต่อแพ อำเภอขุนยวม จังหวัดแม่ฮ่องสอน
- 10) วิหารหลวงวัดบ้านเมืองปอน อำเภอขุนยวม จังหวัดแม่ฮ่องสอน

สังเขปประวัติศาสตร์กลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่

ปัจจุบันมีกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่กระจายตัวอยู่ในเขตรัฐฉานของพม่า ภาคตะวันตกเฉียงใต้ของมณฑลยูนนาน ประเทศจีน รัฐอัสสัม ประเทศอินเดีย ภาคเหนือของประเทศไทย และภาคเหนือภาคกลางของประเทศไทย (Rueangwiset 1993, 39) ชาวไทใหญ่เรียกตนเองว่าไทหลงหรือไทหลวง ชาวฮั่นเรียกไทใหญ่ว่าป้อ (เสือขาว) พม่าเรียกขาน ไทยเรียกเงี้ยว (Ratchabandittayasathan 2013, 294) ชาวไทใหญ่ในพม่าเรียกชาวไทใหญ่ที่อยู่ ในจีนว่าไทใหญ่แซหรือไทใหญ่จีน ขณะที่ชาวไทใหญ่แซเรียกตนเองว่าไทใหญ่เหนือ เพราะอาศัยอยู่ทางเหนือของ แม่น้ำคอง น้ำสาขาน้ำสาละวิน และเรียกชาวไทใหญ่ในพม่าว่าไทใหญ่ใต้ (Phumsak 2001, 11) นอกจากนี้ยัง มีการเรียกชื่อกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่แยกไปตามชื่อเมืองที่อาศัย เช่น ไทใหญ่เมืองมว ไทใหญ่เมืองวัน ไทใหญ่เมือง ขอน หรือไทใหญ่เมืองหล้า เป็นต้น

เมืองที่ไทใหญ่ได้ตั้งถิ่นฐานครั้งแรกตามที่ปรากฏในตำนาน คือ เมืองฮีเมืองฮาม (เมืองฮีเมืองฮำ) บริเวณสิบสอง ปันนา เจ้าปกครองเมืองฮีเมืองฮาม คือ ขุนลูขุนโล พระยาทั้งสองเป็นโอรสของขุนแสงหรือแสงดอนไต่บันไดจาก สวรรค์ลงมาเป็นกษัตริย์ (Witthayasakphan 2001, 238) เมืองฮีเมืองฮามนี้ สารนาถ (Saranat 2012, 122) อธิบายว่าหมายถึงเมืองว่างเปล่า เมื่อขุนลูขุนโลลงมาจากสวรรค์แล้วจึงสร้างเมืองมาหลวงขึ้นในบริเวณที่ว่าง เปล่านั้น พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ (Kromphranarathipraphanphong 2018, 103) สันนิษฐานว่าเมืองฮีเมืองฮามเป็นเมืองเดียวกับเมืองมาหลวง อยู่ลุ่มแม่น้ำมา (มาว) ภายหลังขุนลูขุนโลเกิด ขัดแย้งกัน ขุนลูจึงแยกตัวไปสร้างเมืองโก่งเมืองยวงใกล้แม่น้ำอยู่ แล้วส่งพระโอรสหรือพระญาติ 7 องค์ไปปกครอง เมืองต่าง ๆ ในบริเวณใกล้เคียง ดังนี้ 1) อ้ายขุนลุง เป็นเจ้าฟ้าเมืองทุ่งกุ่ม หรือตะโก้ง 2) ขุนฟ้า เป็นเจ้าเมืองยาง หรือโมยิน 3) ขุนงู เจ้าฟ้าเมืองละมุงไท หรือเมืองละมอ้ง ใกล้นครเชียงใหม่ 4) ขุนกอดฟ้า เป็นเจ้าเมืองยวนหลวง หรือเมืองยวง หรือเชียงตุง 5) ขุนลา เจ้าเมืองกะลา หรือกาเล 6) ขุนสา เจ้าฟ้าเมืองมิด 7) ขุนสุ เป็นเจ้าฟ้าเมือง โก่งเมืองยวงแทนขุนลู ราชวงศ์ขุนลูปกครองเมืองโก่งเมืองยวงมากระทั่งในสมัยขุนกยูน รว พ.ศ. 1210 - 1221 โอรสของพระองค์ นามเจ้าคำโป่งฟ้าได้กลับไปครองเมืองมาหลวงอีกครั้ง ส่วนขุนโลที่ปกครองเมืองมาหลวง นั้น เมื่อถึงแก่กรรมแล้วโอรสของพระองค์ คือขุนอ้ายแถบถัดฟ้าได้ขึ้นครองราชย์แทน ขุนอ้ายแถบถัดฟ้าไม่มีโอรส เมื่อถึงแก่กรรมเสนาอำมาตย์จึงไปอัญเชิญโอรสขุนกยูน คือ เจ้าคำโป่งฟ้าขึ้นครองราชย์เมืองมาหลวงแทน ราชวงศ์ขุนลูขุนโลสิ้นสุดลงในราว พ.ศ. 1578 ขุนกอดฟ้าเมืองยวนหลวงได้ขึ้นปกครองเมืองแทน ทรงย้ายไปตั้ง เมืองใหม่ฝั่งซ้ายของแม่น้ำมา คือ เมืองเขียลาหรือเมืองแสลล่าน

ตำนานขุนลุนโลที่มีอีกสำนวนหนึ่ง คือ ตำนานขุนทุ้งคำ (ขุนตึงคำ) อธิบายว่าขุนลุนโลเป็นบิดากับบุตร ไม่ได้เป็นพี่น้องอย่างในสำนวนแรก ทั้งยังอธิบายว่าเมืองมาวหลวงในพุทธศตวรรษที่ 13 เป็นเมืองที่ขึ้นอยู่กับเมืองสุรนาหรือยูนนาน ขุนลุนโลเป็นพระยาเมืองมาวหลวงใน พ.ศ. 1378 ส่วนขุนโลได้เป็นพระยาเมืองมาวหลวงใน พ.ศ. 1458 และขุนโลไม่ได้ลงมาจากสวรรค์แต่เป็นลูกขุนทุ้งคำ (ขุนตึงคำ) กับนางนาค สันสมัยกษัตริย์ทั้ง 2 ก็สิ้นวงศ์ สำนวนนี้มีความคล้ายคลึงกับเรื่องนางนาคขุนทุ้งคำ (ขุนตึงคำ) ในพงศาวดารเมืองแสนหวี (Wichasin 2007, 99)

นอกจากเมืองมาวหลวงแล้ว เมืองศูนย์กลางอาณาจักรชาวไทใหญ่อีกเมืองหนึ่ง คือ เมืองแสนหวีทั้งสองเมืองมีราชวงศ์ของตนเองสืบต่อเนื่องกันมา สลับกันมีอำนาจในแต่ละช่วงเวลา เหตุนี้ในประวัติศาสตร์ไทใหญ่จึงมีชื่อทั้งอาณาจักรมาวหลวงโกสัมพี และอาณาจักรแสนหวีโกสัมพี บางช่วงเวลาอาณาจักรโกสัมพีก็ประกอบด้วยเมืองมาวเมืองแสนหวี และเมืองยาง (เมืองโมยีน) (Na Thalang and Ritphen 2015, 16)

ตำนานการสร้างบ้านเมืองของไทใหญ่ที่แตกต่างออกไปอีกสำนวนหนึ่ง มาจากพงศาวดารพม่าชื่อญาชะเวงคณู (Kromphranarathipphanphong 2018, 55 - 57) ดังว่า 300 ปีก่อนพระพุทธเจ้าโคตรมะจะประสูติ มีศากยวงศ์กษัตริย์นามพระเจ้าอภิราชาได้ยกจากกรุงกบิลพัสดุ์มาประดิษฐานกรุงพุกาม ผิงซ้ายแม่น้ำอิรวดี พระองค์มีโอรส 2 องค์ คือ กันญี และกันแง กันญีได้ครองเมืองยะไข่ ส่วนกันแงได้ครองเมืองพุกามต่อจากพระเจ้าอภิราชา และสืบสันตติวงศ์มา 31 พระองค์ ถึงพระเจ้าเพียนกะหรือภินนะกะ ไทใหญ่เรียกสืป้อ ครองราชย์ในสมัยพุทธกาล ถูกกองทัพจีนหรือตะโยกหรือตะโรกมาตีได้เมืองพุกามและทำลายเสีย พระเจ้าเพียนกะได้หนีไปอยู่ตำบลมะเล ผิงขวาของแม่น้ำอิรวดี ไม่นานก็สวรรคต ไพร่พลของพระองค์แตกกันเป็น 3 ส่วน ส่วนที่ 1 อยู่กับมเหสีของพระองค์ ณ ตำบลมะเล ส่วนที่ 2 อพยพไปข้างใต้รวมกับพวกปยูหรือเปียว ส่วนที่ 3 อพยพไปทางทิศตะวันออกกลายเป็นพวกไทใหญ่ เป็นมูลโคตรของไทใหญ่ 19 หัวเมือง

เนื้อหาในตำนานไทใหญ่ช่วงแรกของการตั้งบ้านเมืองมีเนื้อหาที่แตกต่างกัน โครงเรื่องมีที่มาจากตำนานของชาวไทใหญ่รวมเข้ากับเรื่องเล่าในพุทธศาสนา และประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้น ทั้งหมดได้ถูกเล่าขึ้นใหม่ เพื่อบอกเล่าการสร้างบ้านเมืองในพุทธศตวรรษที่ 12 เป็นต้นมา แบ่งได้เป็น 4 สำนวน ได้แก่

1. ตำนานขุนลุนโลเสด็จลงมาจากสวรรค์ เป็นปฐมกษัตริย์ปกครองเมืองฮี เมืองฮ่า หรือเมืองมาวหลวง บริเวณลุ่มแม่น้ำเมา (มาว) หรือชเวลี ตั้งแต่ พ.ศ. 1111 ถึง พ.ศ. 1578 มี 2 สำนวนย่อย
 - 1.1 ขุนลุนผู้พี่ได้กินหัวไก่จึงได้ปกครองอาณาจักรทั้งหมด ขุนโลผู้น้องได้กินปีกไก่จึงช่วยพี่ชายปกครอง
 - 1.2 เจ้าติทาน อำมาตย์ขุนลุนโลเป็นผู้กินหัวไก่ จึงได้เป็นเจ้าเมืองยูนนาน
2. ตำนานขุนลุนโลสืบวงศ์จากขุนทุ้งคำ (ขุนตึงคำ) กษัตริย์บุตรนางนาค ปกครองเมืองมาวหลวงตั้งแต่ พ.ศ. 1306 ขุนลุนเป็นโอรสของขุนทุ้งคำเป็นพระยาเมืองมาวใน พ.ศ. 1378 และขุนโลเป็นโอรสของขุนลุนเป็นพระยาเมืองมาวใน พ.ศ. 1458 สันสมัยขุนโลก็หมดวงศ์ขุนทุ้งคำ (ขุนตึงคำ)
3. ตำนานขุนแสงอู่ติง โอรสพระเจ้ากรุงโกสัมพี สร้างเมืองมาวหลวง เมืองแสนหวี และเมืองตึง ได้รับอิทธิพลจากเรื่องพระเจ้าอุเทน

4. ตำนานไทใหญ่สืบวงศ์จากอิระวดี กษัตริย์เชื้อสายศากยวงศ์แห่งชมพูทวีป ซึ่งเดินทางมาปกครองเมืองพุกาม สืบราชวงศ์ในสมัยพุทธกาล เพราะถูกรุกรานโดยจีน (ยูนนาน) ผู้คนจึงแตกเป็น 3 ส่วน ส่วนที่ไปทางตะวันออก กลายเป็นพวกไทใหญ่ เป็นมุลโคตรของไทใหญ่ 19 หัวเมือง กษัตริย์ทรงอำนาจภาพของไทใหญ่สมัยต่อมาเป็นกษัตริย์ ในราชวงศ์เสื่อ ได้แก่ โสกอพวา (เสื่อกอฟ้า) อโสงันพวา (เสื่อกันฟ้า) โสกันพวา (เสื่อกันฟ้า) โสหันพวา (เสื่อหาญ ฟ้า) ที่มีชื่อว่าเสื่อขึ้นต้น เพราะมีบิดาเป็นเสื่อที่มีชื่อว่าฟ้าในตอนท้าย เพราะเป็นผู้สืบสายเครือจากขุนลูขุนไล่ที่ เสด็จลงมาจากฟ้า ดังที่ปรากฏในเครือเมืองกูเมือง ว่าราชวงศ์เสื่อเป็นราชวงศ์ของเจ้าฟ้าไทใหญ่ผู้สืบสายมาจาก ขุนลูขุนไล่ (Chao Hong Yin 2001, 44 - 56) กษัตริย์ราชวงศ์เสื่อที่เป็นผู้ขยายดินแดนไทใหญ่ออกไปให้กว้าง ขวาง คือ เสื่อข่านฟ้า พระองค์ได้ขยายอำนาจจากบริเวณลุ่มน้ำมาทางตะวันตกของแม่น้ำสาละวินลงมาทางใต้ กระทั่งมีอำนาจเหนือพม่าได้ในพุทธศตวรรษที่ 18 ทำให้กษัตริย์พม่าต้องถอยร่นไปทางใต้และสร้างเมืองอังวะขึ้น ในต้นพุทธศตวรรษที่ 19 พระองค์ได้ขยายอำนาจไปเขตแดนของจีน ราชวงศ์หยวนของจีนได้ส่งกองทัพมาปราบ เมืองมาวหลวงหลายครั้งแต่ไม่สำเร็จจึงได้ใช้การทูตเกลี้ยกล่อมให้เจ้าเสื่อข่านฟายอมรับอำนาจจีน ฮ่องเต้จึง สถาปนาเจ้าเสื่อข่านฟ้าเป็นเจ้าแสนหวีฟ้าอาณาจักรลูชน กระทั่งสมัยเจ้าเสื่อซี้ฟ้า (พ.ศ. 1948 - 1951) อาณาจักร หมอกขาวมาวหลวงก็ถูกจีนรุกราน ไม่นานที่ตำแหน่งเจ้าแสนหวีแห่งเมืองมาวยุบลงไป ยุคสมัยแห่งความรุ่งเรือง ก็สิ้นสุดลงเช่นกัน โดยหัวเมืองไทใหญ่ถูกแบ่งแยกออกเป็นเมืองน้อยเมืองใหญ่มากมาย แต่ละเมืองมีเจ้าฟ้า ผู้ปกครองเป็นอิสระไม่ขึ้นต่อกัน หลายเมืองถูกผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของยูนนาน กระทั่งสมัยเจ้าห่มฟ้า (พ.ศ. 2099 - 2103) บุเรงนองได้ยกทัพตีดินแดนไทใหญ่และเมืองมาวใน พ.ศ. 2103 เจ้าห่มฟ้าสวามิภักดิ์โดยมิได้รับ พung ถือเป็นการสิ้นสุดของอาณาจักรเมืองมาวหลวงในต้นพุทธศตวรรษที่ 22

พระเจ้าบุเรงนองได้มีคำสั่งให้นำลัทธิแบบพม่าไปสู่ชาวไทใหญ่ เช่น การใช้มาตราซังตวงวัดแบบพม่า การเผยแพร่ พุทธศาสนานิกายเถรวาท หรือการที่ให้เจ้าฟ้าไทใหญ่ต้องส่งรัชทายาทหรือเชื้อพระวงศ์เข้าไปอยู่ในพระราชวัง พม่าเพื่อให้เข้าใจขนบธรรมเนียม ประเพณี และความรู้ต่าง ๆ ของพม่า ให้เจ้าฟ้าไทใหญ่ส่งธิดา พระชนิษฐา หรือ พระนัดดา เข้าวังพม่าเพื่อเป็นมเหสีหรือสนมของราชสำนัก เป็นต้น ความพยายามเข้ากลมกลืนของพม่าทำให้เกิดการต่อต้านขึ้น เช่นในกรณีเจ้าฟ้าเมืองยาง เป็นต้น

หลังจากหัวเมืองไทใหญ่ถูกยึดครอง พม่าได้ทำข้อตกลงกับจีนเพื่อจัดการเจ้าฟ้าไทใหญ่ อีกทั้งยังลดจำนวนเมือง ขึ้นและหมู่บ้านของแต่ละเมืองใหญ่เพื่อไม่ให้เกิดการต่อต้าน เพราะไม่มีกองกำลังทหารและเสบียงอาหาร แต่ปัญหา ของไทใหญ่กับพม่าก็ยิ่งเพิ่มมากขึ้นและรุนแรงขึ้น เช่น กรณีของขุนส่างฮ้าย อำมาตย์เมืองแสนหวีเป็นกบฏต่อสู้ กับเจ้าฟ้าแสนหวีที่พม่าใช้เป็นเครื่องมือในการปราบปรามเจ้าฟ้าไทใหญ่ด้วยตนเอง เป็นต้น ไม่นานหลังจากนี้ อังกฤษจึงเข้ามายึดครองพม่า และมีการเจรจากับไทใหญ่ให้ยอมสวามิภักดิ์ต่อสมเด็จพระราชินีวิกตอเรียแห่งอังกฤษ

จากการที่พม่าเข้าปกครองไทใหญ่ทำให้ระบบเจ้าฟ้าสูญสลายไป ส่วนการล่าอาณานิคมของชาวอังกฤษทำให้เกิด สัญญาปางโหลงระหว่างพม่าและไทใหญ่ที่ยังคงเป็นปัญหามาถึงปัจจุบัน

สำหรับชาวไทใหญ่ในล้านนา พบในจังหวัดเชียงราย จังหวัดเชียงใหม่ จังหวัดแม่ฮ่องสอน และจังหวัดพะเยา โดย พื้นที่ซึ่งมีชาวไทใหญ่อาศัยอยู่เป็นจำนวนมากนั้น มักเป็นบริเวณตะเข็บชายแดน เช่น จังหวัดแม่ฮ่องสอน และ อำเภอยาง่าง จังหวัดเชียงใหม่

การอพยพของชาวไทใหญ่เข้าสู่จังหวัดแม่ฮ่องสอน

ชาวไทใหญ่ที่อพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานในจังหวัดแม่ฮ่องสอน ได้ก่อตั้งหมู่บ้านขึ้นครั้งแรก ราว พ.ศ. 2374 (The Committee of Documents and Archives in the Organizing Committee of His Majesty the King 1999, 86) คือ บ้านปางหมู หรือโป่งหมู และบ้านแม่ฮ่องสอน หรือแม่ฮ่องสอน สมัยพระเจ้ามโหตรประเทศราชาธิปไตย หรือพระยามหาวงศ์ เป็นเจ้าผู้ปกครองดินแดนล้านนา ตรงกับสมัยรัชกาลที่ 3 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ มีรายละเอียดพอสังเขปดังนี้

สืบเนื่องจากที่พระเจ้ามโหตรประเทศราชาธิปไตยมีความปรารถนาอยากทราบความเป็นไปของบริเวณเขตแดนด้านตะวันตกของเชียงใหม่และต้องการได้ช้างป่าไว้ใช้ในราชการ จึงได้ให้เจ้าแก้วเมืองยกกำลังพลพร้อมทั้งหมอบุญช้างเดินทางออกไปจับช้างป่า เจ้าแก้วเมืองยกมาได้เดินทางผ่านมาทางเมืองปาย พระองค์ได้แนะนำให้ขุนสา่งปาย ผู้นำชาวไทใหญ่ที่เข้ามาตั้งถิ่นฐานตั้งแต่ พ.ศ. 2350 ย้ายเมืองมาตั้งฝั่งขวาหรือฝั่งตะวันตกของแม่น้ำปาย เพราะเป็นที่ราบกว้างขวาง มีทำเลที่ดีกว่า และเรียกเมืองใหม่นี้ว่าเวียงใต้ เรียกเมืองเก่าทางฝั่งตะวันออกของแม่น้ำปายว่าเวียงเหนือ จากเมืองปายพระองค์จึงเดินทางลงมาในแนวป่าทางทิศใต้จนพบพื้นที่แห่งหนึ่งริมแม่น้ำปาย เป็นบริเวณที่มีโป่งดินที่หมูปามาทากินจำนวนมาก ในบริเวณแห่งนี้มีชาวไทใหญ่และชาวเขาจำนวนหนึ่งได้ตั้งถิ่นฐานอยู่ก่อนแล้ว เจ้าแก้วเมืองยกเห็นเป็นทำเลที่ดีจึงได้ตั้งเป็นบ้านโป่งหมูเพื่อเป็นด่านชายแดนทิศตะวันตกของเชียงใหม่ ตั้งให้ปากหม่องชาวไทใหญ่เป็นกำนันปกครองหมู่บ้าน จากนั้นเจ้าแก้วเมืองยกจึงเดินทางต่อลงมาทางใต้จนถึงลำห้วยแห่งหนึ่งที่มีรอยช้างป่าชุกชุม จึงหยุดพักและออกคล้องช้างป่า ตั้งคอกฝึกสอนช้างป่าที่ริมห้วย ตั้งเป็นหมู่บ้านชื่อว่าบ้านแม่ฮ่องสอน พระองค์ได้แต่งตั้งให้ชาวไทใหญ่ที่อาศัยอยู่ก่อนแล้วชื่อว่าแสนโกมผู้เป็นบุตรของปากหม่องเป็นกำนัน ต่อมาปากหม่องและแสนโกมขออนุญาตพระเจ้ามโหตรประเทศตัดไม้สัก โดยจะแบ่งเงินค่าไม้ส่งถวายทุกปี ชาวไทใหญ่จึงเริ่มทำไม้สักตั้งแต่นั้นมา โดยส่งไปขายที่เมืองมะละแหม่ง ประเทศสหภาพเมียนมาตั้งแต่นั้นมา

ในสมัยพระเจ้ากาวิโลรสสุริยวงศ์ ปกครองเมืองเชียงใหม่ ใน พ.ศ. 2399 ตรงกับสมัยรัชกาลที่ 4 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ อังกฤษได้เข้าไปมีอิทธิพลในพม่าและรัฐฉาน ทำให้ชาวไทใหญ่อพยพข้ามแม่น้ำสาละวิน เข้ามาอยู่ในบ้านปางหมู และบ้านแม่ฮ่องสอนรวมทั้งบ้านขุนยวมเพิ่มมากขึ้น การอพยพครั้งนี้มีชาวไทใหญ่ชื่อชานกะเล ชาวเมืองจามก้าได้เข้ามาอยู่บ้านปางหมูกับปากหม่อง เขาได้แต่งงานกับนางใสผู้เป็นบุตรสาวปากหม่อง มีบุตรสาวชื่อนางคำ ต่อมาใน พ.ศ. 2409 เมืองหมอกใหม่ได้ทำสงครามกับเมืองนาย ส่งผลให้เมืองหมอกใหม่แตก เจ้าฟ้าเมืองหมอกใหม่ชื่อเจ้าฟ้าโกหร่านและครอบครัวอพยพหนีมาอยู่กับแสนโกม ที่บ้านแม่ฮ่องสอน ต่อมานางใสภรรยาของชานกะเลสิ้นชีวิต เจ้าฟ้าโกหร่านจึงยกหลานคนเล็ก คือ เจ้านางเมี้ยะให้เป็นภรรยาของชานกะเล หลังจากนั้นชานกะเลจึงได้ไปสร้างเมืองที่ขุนยวม โดยรวบรวมชาวไทใหญ่และชาวกระเหรี่ยงมาตั้งเป็นหมู่บ้านในบริเวณดังกล่าว

ภายหลังที่เจ้าอินทวิชยานนท์ปกครองเมืองเชียงใหม่ใน พ.ศ. 2416 แล้ว พระองค์ทรงแต่งตั้งชานกะเลเป็นพระยาสิงหนาท พ่อเมืองขุนยวม และใน พ.ศ. 2417 ได้พระราชทานบรรดาศักดิ์เป็นพระยาสิงหนาทราชา ปกครอง

เมืองแม่ฮ่องสอนคนแรก และยกฐานะเมืองแม่ฮ่องสอนเป็นเมืองหน้าด่าน ซึ่งเป็นเวลาเดียวกับที่ขุนสา่งปายถึงแก่กรรม พระก่กันั้นะเชื้อสายของพระยาสิงหนาทราชาจึงได้เป็นเจ้าฟ้าเมืองปาย ต่อมาได้ถูกจับเพราะแข็งเมืองก่อนได้กลับมาปรับปรุงเมืองปายใน พ.ศ. 2427 พระก่กันั้นะได้ตั้งหอเจ้าฟ้าอย่างหอเจ้าฟ้าเมืองไทใหญ่ในรัฐฉาน ซึ่งปัจจุบันคือที่ว่าการอำเภอปาย ตรงกับสมัยที่เจ้านางเมี้ยวขึ้นปกครองเมืองแม่ฮ่องสอนต่อจากพระยาสิงหนาทราชา เมื่อเจ้านางเมี้ยวถึงแก่กรรม เจ้าอินทวิชยานนท์ได้แต่งตั้งพระยาเสมาราชาอนุรักษ์ ที่ปรึกษาราชการแผ่นดินเจ้านางเมี้ยว เป็นพระยาพิทักษ์สยามเขต ปกครองเมืองแม่ฮ่องสอนต่อไป

อย่างไรก็ตามการอพยพเข้ามาครั้งใหญ่อีกครั้งของชาวไทใหญ่เป็นระยะเวลาที่อังกฤษปกครองรัฐฉาน ใน พ.ศ. 2430 - 2433 เมื่อรัฐบาลอังกฤษในพม่าได้รับสิทธิในการบริหารป่าไม้และเหมืองแร่ เนื่องจากบริเวณที่เป็นจังหวัดแม่ฮ่องสอนนั้นมีทรัพยากรป่าไม้สมบูรณ์ บริษัทบอมเบย์เบอร์มาของอังกฤษจึงเข้ามารับสัมปทานในการทำไม้สักในบริเวณพื้นที่จังหวัดแม่ฮ่องสอน โดยมีชาวไทใหญ่เข้ามาทำไม้กับชาวอังกฤษในจังหวัดแม่ฮ่องสอน

วิหารไทใหญ่

วิหารไทใหญ่ เรียกว่า จอง หมายถึงวัดตามความเข้าใจของคนปัจจุบัน เดิมหมายถึงที่อยู่ของคณะพระสงฆ์ จองในความหมายของการเป็นวัดที่เข้าใจกันในปัจจุบัน ความหมายนี้เกิดขึ้นเพราะรูปแบบการใช้ประโยชน์ที่หลากหลายบนพื้นที่อันกว้างขวางของจอง ทั้งกิจที่ประกอบในเขตพุทธาวาส เช่น การทำวัตรสวดมนต์ ทำบุญ รวมถึงการบรรพชาสามเณร เป็นต้น และกิจที่ประกอบในเขตสังฆาวาส คือ การเป็นที่อยู่อาศัยของพระสงฆ์ที่ฉันภัตตาหาร เป็นต้น การใช้ประโยชน์ได้หลากหลายนี้ ทำให้ในสมัยแรกสร้างวัดจึงต้องสร้างจองเสียก่อน เช่น วัดก่กัก่อ วัดกลางวัดจองสูง เป็นต้น

นอกจากนี้จองยังมีความหมายของการเป็นที่อยู่ของพระสงฆ์ ความหมายนี้เกิดขึ้นเพราะการแบ่งพื้นที่บนจองที่มีทั้งห้องประดิษฐานพระพุทธรูป ห้องนอนเจ้าอาวาส ห้องนอนพระสงฆ์ลูกวัด มีที่ประกอบพิธีกรรมหรือกิจกรรมของสงฆ์ในตอนกลางคืน ลักษณะเช่นเดียวกับวัดสังฆาวาสหรือวัดอันเป็นที่อยู่ของพระสงฆ์พม่าสมัยเมืองมณฑลเลย ดังที่สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ (Somdetkromphrayadamrongrachanuphap 1971, 199 - 200) ได้อธิบายในหนังสือเที่ยวเมืองพม่าว่าพื้นที่ภายในอาคาร (วัดสังฆาวาส) ประกอบด้วย 4 ส่วนอยู่บนบานเดียวกัน ยกพื้นสูงจากพื้นดิน 6 ศอก มีบันไดทางขึ้นสี่ด้านก่ออิฐถือปูน ส่วนที่ 1 ปราสาทสี่เหลี่ยมจัตุรัส กั้นฝาครอบ สำหรับตั้งพระพุทธรูปอยู่สุดทางด้านหนึ่ง (ห้องประดิษฐานพระพุทธรูป) ส่วนที่ 2 เป็นที่สอนหนังสือ บางวัดทำเป็นมุขกระสัน บางวัดทำแยกออกมาอีกหลัง (โถง) ส่วนที่ 3 คือ กุฏิพระสงฆ์ กั้นห้องเป็น 2 ห้องใหญ่ คือ ห้องสำหรับเจ้าอาวาส และห้องรับแขกเจ้าอาวาส อีกส่วนหนึ่งแบ่งเป็นห้องนอนพระลูกวัด ห้องลูกศิษย์วัด ห้องนั่งของพระลูกวัด และห้องเก็บของ ส่วนที่ 4 แยกออกอีกหลังหนึ่งต่างหาก และมักปลูกขวางขานเป็นที่อยู่ของสามเณร นอกขานรอบส่วนต่าง ๆ เป็นที่จิงกรม โดยไม่มีเว็จกุฏิบนอาคาร การแบ่งพื้นที่ในวัดสังฆาวาสของพม่ากับจองของไทใหญ่มีพื้นที่สำคัญเหมือนกัน คือ ห้องประดิษฐานพระพุทธรูป ห้องนอนเจ้าอาวาส และส่วนโถงที่ใช้ในการทำกิจกรรมทางพระพุทธศาสนา

ด้วยเหตุนี้วิหารหรือจองของไทใหญ่จึงถูกสร้างให้หันหน้าอาคารไปทางทิศเหนือ ไม่ได้หันไปทางทิศตะวันออก อย่างวิหารล้านนา เช่นเดียวกับบ้านเรือนอันเป็นที่อยู่ของบุคคลที่มีคติการสร้างอาคารให้หันหน้าไปทางทิศเหนือ-ทิศใต้ ไม่ได้หันหน้าไปทางทิศตะวันออก

อย่างไรก็ตามอาคารในวัดไทใหญ่ที่หันหน้าอาคารไปทางทิศตะวันออก คือ วิหารพระพุทธรูปหรือที่เรียกว่า คันธกุฏิ ชาวไทใหญ่เรียกจองน้อย อันเป็นอาคารประดิษฐานพระพุทธรูปสำคัญของวัด สร้างแยกออกมาต่างหากจากวิหารหรือจองอันเป็นที่อยู่ของพระสงฆ์ เช่น วิหารพระเจ้าหลวงพ่อโต วัดจองคำ วิหารหลังนี้ตั้งอยู่ด้านหน้าวิหารหรือจองวัดจองคำ เยื้องไปทางทิศตะวันออก โดยตั้งหันหน้าไปทางทิศตะวันออก สร้างใน พ.ศ. 2475 – 2479 บนพื้นที่ตั้งองค์เจดีย์เดิม หรือวิหารพระเจ้าพาละแข่ง วัดหัวเวียง ตั้งอยู่ด้านเหนือของวิหารหรือจองของวัด หันหน้าอาคารไปทางทิศตะวันออก พระเจ้าพาละแข่งเป็นพระพุทธรูปที่หล่อจากเมืองมณฑลเลย บรรทุกเรือมาตามแม่น้ำปาย แล้วนำมาประกอบที่วัดพระนอน ก่อนนำมาประดิษฐานที่วัดหัวเวียง เป็นต้น

ความหมายของวิหารที่หมายถึงเรือนอันเป็นที่อยู่ของคณะสงฆ์นี้ เป็นความหมายที่ปรากฏอยู่ในพระไตรปิฎกเช่นกัน ดังว่า อานนทเรอจงไปถอดตาลแจ้งภิกษุทั้งหลายในบริเวณวิหาร (Mahachulalongkon ratwittayalai 1996, 156) เป็นต้น นอกจากนี้ในพระไตรปิฎกยังมีการกล่าวถึงวิหารอันเป็นที่อยู่ของภิกษุ ภิกษุณี ยักษ์ อุบาสก อุปัชฌาย์ สัทธิวิหาริก เป็นต้น และวิหารอันเป็นที่อยู่ของพระพุทธเจ้าเรียก คันธกุฏิ ดังนั้นความหมายของวิหารในพระไตรปิฎกจึงหมายถึงที่อยู่ของบุคคล ไม่ได้เน้นในความหมายว่าเป็นที่ประกอบพิธีกรรมทางศาสนาเท่าความหมายของการเป็นที่อยู่ที่พักผ่อนของบุคคล เมื่อพิจารณาจากแผนผังวิหาร การหันหน้าอาคาร และองค์ประกอบของอาคารอื่น ๆ ภายในวัดแล้ว เดิมจองหรือวิหารไทใหญ่น่าจะมีนัยหมายถึงที่อยู่ของคณะสงฆ์มากกว่าที่จะหมายถึงวัดอย่างที่เข้าใจกันในปัจจุบันแต่ความเป็นที่อยู่ของคณะสงฆ์ก็ต่างออกไปจากความหมายที่ปรากฏในพระไตรปิฎก เพราะตัวอาคารถูกใช้ในประโยชน์ด้านอื่นอีก เช่น การประกอบพิธีกรรมทางศาสนา ไม่ได้เป็นเฉพาะที่พักผ่อนของคณะสงฆ์เท่านั้นการสร้างวิหารให้มีลักษณะดังกล่าวเป็นลักษณะเฉพาะของวิหารไทใหญ่

อย่างไรก็ตามวัดที่สร้างตามคติพม่า นอกจากวัดสังฆาวาสอันเป็นที่อยู่ของสงฆ์แล้ว ยังมีวัดที่เป็นเจดีย์สถาน (Somdetkromphrayadamrongrachanuphap 1971, 113) ภายในวัดเจดีย์สถานจะมีเพียงเจดีย์เท่านั้นไม่มีพระสงฆ์จำพรรษา ใช้เป็นสถานที่เคารพบูชาสำหรับพุทธศาสนิกชน ตัวอย่างวัดไทใหญ่เดิมที่น่าจะถูกสร้างขึ้นให้เป็นเจดีย์สถานคือ พระธาตุดอยกองมู ซึ่งสร้างบนดอยสูงกลางเมือง ภายในมีเจดีย์ 2 องค์เป็นประธาน ตั้งอยู่กลางพื้นที่วัด โดยวัดหลายวัดของไทใหญ่จึงมีเฉพาะวิหารไม่มีเจดีย์ เช่น วัดบ้านเมืองปอน วัดขุ่ม เป็นต้น

แผนผังวิหารไทใหญ่

จากตัวอย่างวิหารไทใหญ่ที่ได้รับการคัดเลือก 10 หลัง พบว่า วิหารที่ปรากฏในปัจจุบันเป็นวิหารที่สร้างขึ้นใหม่หรือได้รับการบูรณะในภายหลัง มีอายุตั้งแต่ต้นพุทธศตวรรษที่ 25 – ต้นพุทธศตวรรษที่ 26 เป็นต้นไป สามารถจำแนกได้ดังนี้

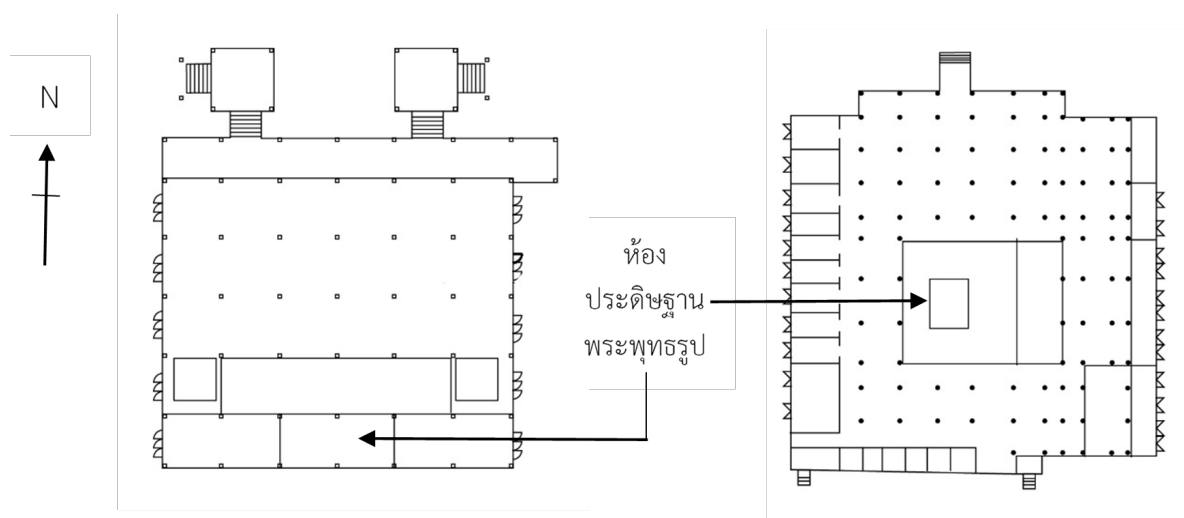
1. ต้นพุทธศตวรรษที่ 25 ได้แก่ วิหารวัดจงกลาง (พ.ศ. 2410) วิหารวัดบ้านเมืองปอน (พ.ศ. 2413) วิหารวัดจองสูง (พ.ศ. 2439)
2. ปลายพุทธศตวรรษที่ 25 ได้แก่ วิหารวัดต่อแพ (พ.ศ. 2461-2463) วิหารวัดขุ่ม (พ.ศ. 2495) วิหารวัดก้าก้อ (ปลายพุทธศตวรรษที่ 25)
3. ต้นพุทธศตวรรษที่ 26 ได้แก่ วิหารวัดคำโน (จองคำ) (พ.ศ. 2500-2502) วิหารวัดพระธาตุดอยกองมู (พ.ศ. 2509) วิหารวัดหัวเวียง (พ.ศ. 2515) วิหารวัดจองคำ (พ.ศ. 2515)

วิหารไทใหญ่ในวัดทั้ง 10 หลัง มีลักษณะเป็นวิหารไม้ ใต้ถุนสูง หันหน้าอาคารไปทางทิศเหนือ แผนผังวิหารที่พบในปัจจุบันสามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. วิหารที่ใบผังสี่เหลี่ยมจัตุรัส มีระเบียบด้านหน้า ได้แก่ วิหารวัดจองคำ วัดจงกลาง วัดก้าก้อ วัดหัวเวียง วัดจองสูง วัดต่อแพ และวัดคำโน สามารถแบ่งรูปแบบย่อยตามห้องประดิษฐานพระพุทธรูปได้ดังนี้

1.1 ห้องประดิษฐานพระพุทธรูปตั้งอยู่ติดผนังด้านท้ายวิหาร ได้แก่ วิหารวัดจองคำ วัดจงกลาง วัดหัวเวียง วัดจองสูง วัดคำโน และวัดต่อแพ ในกรณีของวิหารวัดหัวเวียงที่ผังวิหารในปัจจุบันปรากฏพื้นที่ว่างด้านหลังห้องประดิษฐานพระพุทธรูป เกิดขึ้นจากการต่อเติมพื้นที่ในภายหลังเป็นห้องครัวและห้องน้ำ

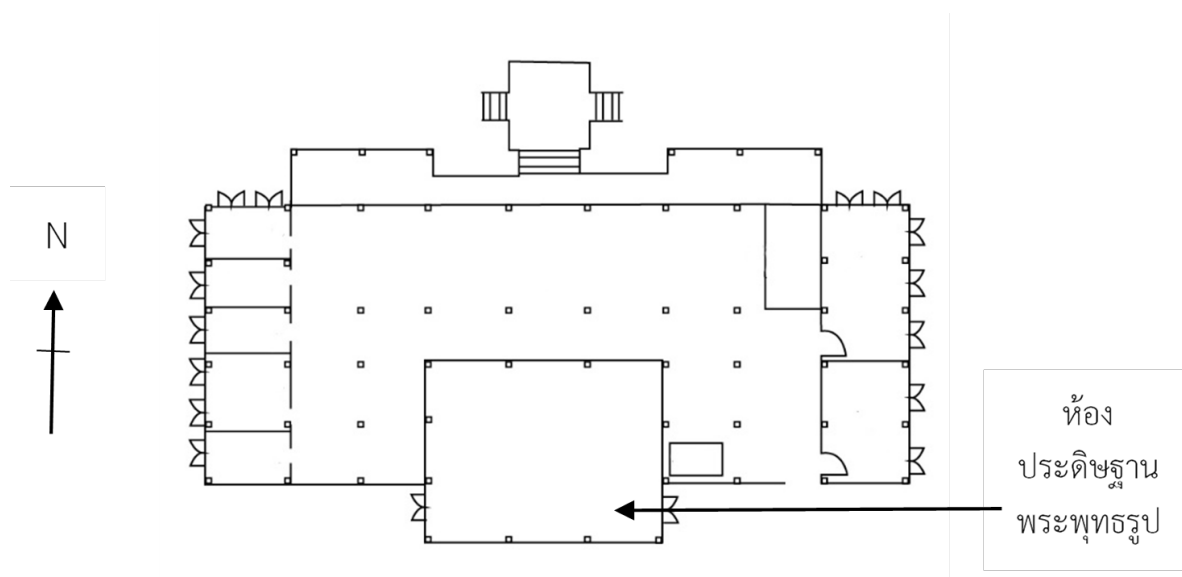
1.2 ห้องประดิษฐานพระพุทธรูปตั้งอยู่กลางวิหาร ทำให้เกิดพื้นที่โดยรอบห้องประดิษฐานพระพุทธรูป ได้แก่ วิหารวัดก้าก้อ



ภาพที่ 1 ผังวิหารวัดจองคำ
ห้องประดิษฐานพระพุทธรูปอยู่ติดผนังท้ายวิหาร
(© Sirisak Apisakmontree 21/02/2021)

ภาพที่ 2 ผังวิหารวัดก้าก้อ
ห้องประดิษฐานพระพุทธรูปอยู่กลางวิหาร
(© Sirisak Apisakmontree 08/08/2018)

2. วิหารที่ป็นผังสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีระเบียงด้านหน้า ได้แก่ วิหารวัดพระธาตุคอกงมู วัดขุ่ม และวัดบ้านเมืองปอน ทั้งหมดมีห้องประดิษฐานพระพุทธรูปอยู่ติดผนังท้ายวิหาร ในกรณีของวิหารวัดบ้านเมืองปอน ภายหลังได้มีการต่อเติมส่วนของห้องครัวและห้องน้ำหลังห้องประดิษฐานพระพุทธรูป จึงทำให้ห้องประดิษฐานพระพุทธรูปในวิหารวัดบ้านเมืองปอนปัจจุบัน อยู่กลางพื้นที่ ขีดด้านทิศตะวันตก และที่วัดพระธาตุคอกงมู นั้น ห้องประดิษฐานพระพุทธรูปได้ทำเป็นกะเปาะยื่นออกไปด้านหลัง ซึ่งไม่พบที่วัดอื่น สำหรับวิหารวัดพระธาตุคอกงมูจะมีโครงการบูรณะในปี พ.ศ. 2566



ภาพที่ 3 ผังวิหารวัดพระธาตุคอกงมูห้องประดิษฐานพระพุทธรูปอยู่ติดผนังท้ายวิหาร

(© Sirisak Apisakmontree 21/02/2021)

อย่างไรก็ตาม เมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่าวิหารในผังสี่เหลี่ยมจัตุรัสเกิดจากการต่อเติมอาคารในภายหลัง เดิมเป็นวิหารที่อยู่ในผังสี่เหลี่ยมผืนผ้านั่นเอง

รูปแบบทั้ง 2 ยังมีการจัดแบ่งพื้นที่ภายในวิหารในลักษณะเดียวกัน มีทั้งพื้นที่ซึ่งใช้ประดิษฐานพระพุทธรูปที่เรียกจองพารา มีห้องนอนเจ้าอาวาสเรียกจองเจ้าบุญ มีโถงที่ประกอบพิธีกรรมที่เรียก จองอะมะยา บางหลังยังได้ต่อเติมห้องครัวที่เรียกว่า จองซอม และห้องน้ำไว้รวมกันด้านบนวิหารในภายหลังอีกด้วย มีรายละเอียดพอสังเขปดังนี้

ชานนอกหรือระเบียง เป็นส่วนที่ยกพื้นสูงจากพื้นดินประมาณ 1 เมตร และเป็นส่วนที่ต่ำที่สุดของพื้นที่วิหาร ด้านบนใช้เชื่อมต่อระหว่างพื้นที่ด้านนอกจากชานพักบันไดทางขึ้นกับด้านในวิหาร เป็นพื้นที่สำหรับนั่งพักมีลักษณะยาวไปตามกว้างด้านหน้าของวิหาร เช่น ระเบียงวิหารวัดจองกลาง วัดจองคำ วัดคำโน และวัดต่อแพ วิหารบางหลังมีระเบียงยาวไม่ตลอดด้านหน้าวิหาร เช่น ระเบียงวิหารวัดศรีบุญเรือง วัดพระธาตุคอกงมู เป็นต้น บางหลังมีการสร้างระเบียงต่อจากระเบียงด้านหน้าอ้อมไปด้านข้างวิหาร เช่น ระเบียงวิหารวัดจองสูง เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ในวิหารบางหลังมีการตีฝาแบบโปรง โดยใช้ไม้ระแนงตีจุดเพดาน โดยยังมีลูกกรงเป็น

ส่วนประกอบด้านล่างเช่นเดียวกับระเบียงวิหารทั่วไป เช่น วิหารวัดก้ำก้อ เป็นต้น พื้นที่ระเบียงของวิหารบางหลัง ใช้บานหน้าต่างสูงแทนการตีไม้ระแนง เช่น วิหารวัดบ้านเมืองปอน เป็นต้น

ชานในเป็นพื้นที่เชื่อมต่อจากระเบียง มีความสูงกว่าระเบียงประมาณ 15 เซนติเมตร มีประตูไม้แบบบานพับขึ้นมกเปิดทิ้งไว้เสมอ ทำให้เกิดการถ่ายเทของอากาศและให้แสงสว่างส่องเข้ามาภายใน ชานในเป็นพื้นที่ที่กว้างที่สุด ใช้ในการประกอบพิธีกรรมทางพระพุทธศาสนาตามประเพณีหยาสี่สิบสองหรือประเพณีสิบสองเดือน เชื่อมต่อส่วนต่าง ๆ ภายในจอก หรือที่เรียกว่า ชานแล่น

ห้องประดิษฐานพระพุทธรูปหรือจอกพาราเป็นพื้นที่ที่ยกระดับความสูงมากที่สุด หมู่พระพุทธรูปสำคัญขนาดใหญ่ที่ประดิษฐานในห้องนี้มีจำนวน 4 องค์ ตั้งเรียงกันตามความกว้างของวิหาร แต่ละองค์ประดิษฐานในซุ้มพระแบบพม่า ส่วนฐานซุ้มซีกที่ประดิษฐานพระประธานมีทั้งที่ยาวตลอดความกว้างของวิหาร เช่น วัดคำใน วัดขุ่ม วัดจอกสูง เป็นต้น และมีเพียงเฉพาะตอนกลางห้อง เช่น วัดต่อแพ วัดหัวเวียง และวัดกลาง เป็นต้น ด้านหน้าห้องประดิษฐานพระพุทธรูปเป็นพื้นที่ของพระสงฆ์ประกอบพิธีกรรม เช่นเดียวกับอาสนะในวิหารล้านนา อาจยกระดับสูงจากโถงแต่ต่ำกว่าห้องประดิษฐานพระพุทธรูป หรืออยู่ในระดับเดียวกับห้องประดิษฐานพระพุทธรูป

ห้องนอนเจ้าอาวาสหรือจอกเจ้าบุญ ยกพื้นสูงจากโถง แต่มีระดับต่ำกว่าห้องประดิษฐานพระพุทธรูป มักอยู่ทางขวามือของพระพุทธรูป อาจอยู่ชิดกับห้องประดิษฐานพระพุทธรูป เช่น วิหารวัดจอกคำ วัดจอกกลาง เป็นต้น ด้านหน้าห้องนอนเจ้าอาวาสจะมีชานพักเป็นพื้นที่รับแขกของเจ้าอาวาส อย่างไรก็ตามพบว่าวิหารบางหลัง มีห้องนอนเจ้าอาวาสอยู่ด้านหน้าวิหารทางขวามือของห้องประดิษฐานพระพุทธรูป เช่น วิหารวัดพระธาตุดอยกองมู เป็นต้น ซึ่งเกิดจากการย้ายพื้นที่ภายหลังจากที่เจ้าอาวาสรูปก่อนได้มรณภาพลงไปแล้ว เจ้าอาวาสรูปใหม่ก็ไม่ปรารถนาที่จะนอนในห้องเจ้าอาวาสรูปเดิมที่มีพรรษาและบารมีมากกว่า กรณีนี้ก็พบในวิหารวัดเปียงหลวง อำเภอเวียงแหง จังหวัดเชียงใหม่เช่นกัน

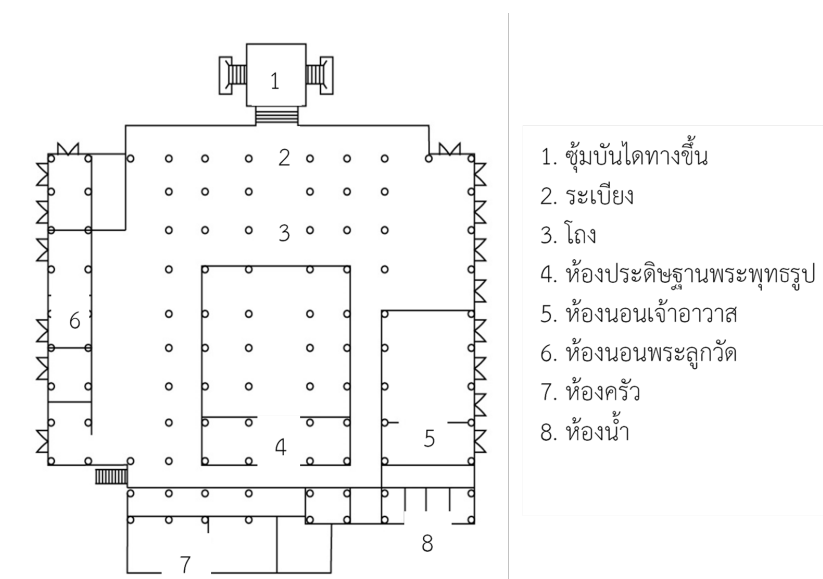
ห้องนอนพระสงฆ์ลูกวัด อาจยกพื้นหรือไม่ยกพื้นจากโถงก็ได้ และมักอยู่ด้านซ้ายมือของห้องประดิษฐานพระพุทธรูป เรียงกันเป็นแถวไปตามความกว้างของวิหาร ทั้งด้านหน้าห้องไม่มีชานพักอย่างเช่นห้องนอนเจ้าอาวาส แต่ละห้องมีขนาดเล็กกว่าห้องนอนเจ้าอาวาส ห้องในส่วนนี้บางครั้งก็ใช้เป็นห้องเก็บของด้วย

ห้องนอนสามเณร ส่วนมากจะอยู่ด้านล่างหรืออยู่นอกวิหาร

ห้องน้ำ ห้องครัว เดิมมักอยู่นอกตัววิหาร เป็นอาคารที่แยกออกไปต่างหาก ห้องน้ำอาจอยู่ใต้ถุนวิหารก็ได้ อย่างไรก็ตาม พบว่าภายหลังวิหารบางหลังได้มีการต่อเติมห้องครัวและห้องน้ำด้านบนหลังห้องประดิษฐานพระพุทธรูป มักพบในวิหารที่มีพื้นที่ว่างระหว่างห้องประดิษฐานพระพุทธรูปกับห้องนอนเจ้าอาวาสหรือห้องนอนพระสงฆ์ ซึ่งกลายเป็นทางเดินนำไปสู่ห้องน้ำห้องครัวด้านหลัง เช่น วิหารวัดศรีบุญเรือง วัดบ้านเมืองปอน วัดหัวเวียง เป็นต้น ยกเว้นวัดต่อแพที่สร้างห้องน้ำไว้บนจอกด้านข้างอาคาร

เมื่อพิจารณาถึงการยกพื้นในผังวิหารไทใหญ่ พบว่าพื้นที่ส่วนของห้องประดิษฐานพระพุทธรูปจะมีความสูงที่สุด รองลงมาเป็นพื้นที่สรงน้ำประกอบพิธีกรรมกับพื้นที่ห้องนอนเจ้าอาวาส รองลงมาเป็นโถงสำหรับฆราวาสนั่ง ความแตกต่างของความสูงจากการยกพื้นนี้ได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของผู้ใช้งานในส่วนนั้น ๆ คือ ห้องประดิษฐานพระพุทธรูปมีความสำคัญที่สุด รองลงมาเป็นคณะสงฆ์ เจ้าอาวาส และที่มีความสำคัญน้อยสุดคือ ฆราวาส ความสำคัญนี้ยังปรากฏในส่วนของการยกเพดานให้สูงขึ้นเช่นกัน โดยบริเวณห้องประดิษฐานพระพุทธรูป ส่วนฝาเพดานจะถูกยกขึ้นให้สูงตามพื้นที่ยกสูงขึ้น วิหารบางหลังได้เจาะช่องแสงให้แสงภายนอกเข้ามาภายในห้องประดิษฐานพระพุทธรูปนี้ เพื่อเพิ่มความสำคัญให้กับพระพุทธรูป เช่น วิหารวัดจองสูง วัดจองกลาง เป็นต้น ส่วนห้องนอนเจ้าอาวาสและพระสงฆ์จะมีความสูงของฝาเพดานเท่ากัน เพียงแต่ได้แบ่งหลังคาเป็นผืนย่อยคลุมในแต่ละพื้นที่

การหันหน้าอาคารและการหันพระพักตร์พระพุทธรูปในวิหารไทใหญ่ พบว่ามักหันหน้าไปทางทิศเหนือ ในกลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 วัด มีเพียงวัดหัวเวียงเท่านั้นที่หันหน้าอาคารและพระพุทธรูปไปทางทิศตะวันออก แต่วิหารวัดก้ำก๋อที่หันหน้าอาคารไปทางทิศเหนือได้ประดิษฐานพระประธานให้หันพระพักตร์ไปทางทิศตะวันออก ส่วนพระพุทธรูปอื่น ๆ ที่อยู่รอบพระประธานทั้งซ้ายและขวา หันพระพักตร์ไปทางทิศเหนือ



ภาพที่ 4 ผังวิหารวัดหัวเวียงแสดงการใช้ประโยชน์ของพื้นที่ภายในวิหาร

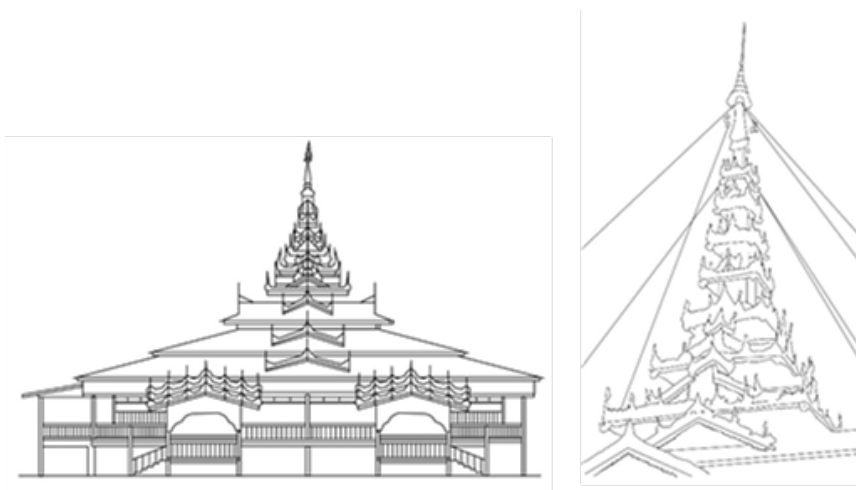
(© Sirisak Apisakmontree 21/02/2021)

หลังคาวิหารไทใหญ่

รูปแบบหลังคาวิหารไทใหญ่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ แบ่งได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ ได้แก่

1. หลังคาแบบยอดปราสาท ได้แก่ วิหารวัดจองคำ วัดพระธาตุดอยกองมู และวัดหัวเวียง
2. หลังคาแบบจั่วยกคอสองชั้นขึ้น ได้แก่ วิหารวัดก้ำก่อ วัดจองกลาง วัดกลาง วัดขุ่ม วัดคำโน วัดจองสูง วัดบ้านเมืองปอน และวัดต่อแพ

หลังคายอดปราสาท เป็นหลังคาที่ได้รับรูปแบบมาจากศิลปกรรมพม่า ที่เรียกว่า Pyatthat ตรงกับคำว่าปราสาท ในภาษาสันสกฤต หมายถึงเรือนที่มียอดเป็นชั้น ๆ (Royal Academy 2013, 716) หลังคายอดปราสาทในสถาปัตยกรรมพมามีจำนวน 3 ชั้น 5 ชั้น และ 7 ชั้น ตามลำดับความสำคัญของอาคารและตามศักดิ์ของผู้สร้าง อย่างไรก็ตาม ในการสร้างอาคารหลังคายอดปราสาทของไทใหญ่ได้คลายความเข้มข้นเรื่องนี้ลง โดยหลังคาจะมียอดปราสาทที่ขึ้นขึ้นอยู่กับกำลังทรัพย์ของผู้สร้างมากกว่า โดยลักษณะหลังคายอดปราสาทวิหารไทใหญ่นี้ยังแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะย่อย ได้แก่ หลังคาแบบประเพณีนิยมที่สืบมาจากพม่าและหลังคาแบบที่ได้รับอิทธิพลตะวันตกที่ผ่านมาจากพม่า หลังคายอดปราสาทแบบประเพณีนิยมที่สืบมาจากพม่า โครงสร้างหลังคาเป็นไม้ตีเป็นกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัส เรียงซ้อนกันขึ้นไปเป็นชั้น มีแกนไม้อยู่ตรงกลาง แต่ละชั้นที่เรียกว่า คอสอง มีระยะห่างกันไม่มาก หน้าจั่ว ไม่มีเสารองรับ และประดับตกแต่งด้วยลายเครือแบบไทใหญ่ พม่า ปลียอดปราสาทคล้ายกับปลียอดเจดีย์มอญ-พม่า เช่น วิหารวัดพระธาตุดอยกองมู วัดจองคำ วัดหัวเวียง เป็นต้น นอกจากนี้ยังพบที่วิหาร ในอำเภอเวียงแหง จังหวัดเชียงใหม่ เช่น วัดเปียงหลวง วัดฟ้าเวียงอิน เป็นต้น



ภาพที่ 5 หลังคายอดปราสาทแบบประเพณีนิยมที่สืบมาจากพม่า วัดจองคำ

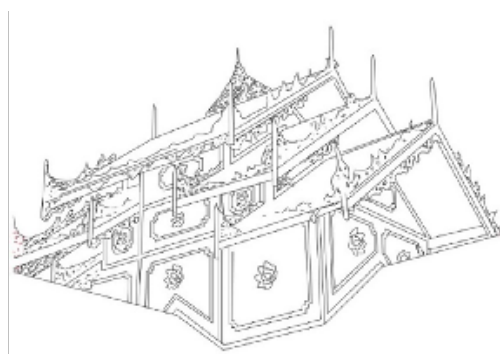
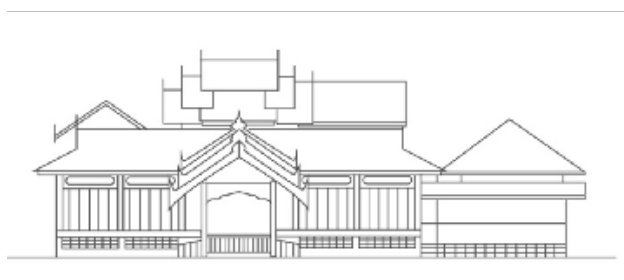
(© Sirisak Apisakmontree 21/02/2021)

หลังคายอดปราสาทแบบตะวันตก โครงสร้างหลังคาเป็นไม้กรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัสเรียงซ้อนกันขึ้นไปเป็นชั้นโดยมีแกนไม้อยู่ตรงกลาง แต่ละชั้นที่เรียกว่า คอสอง มีระยะห่างกันมากกว่าหลังคายอดปราสาทแบบประเพณีนิยม เนื่องจากความกว้างของคอสองที่มีมากจึงทำให้ต้องมีเสารองรับหน้าจั่ว ส่วนยอดมีลักษณะพิเศษเป็นกรวยขนาดใหญ่ สูง เช่น วิหารวัดศรีบุญเรือง วิหารพลาละแข่งวัดหัวเวียง เป็นต้น และมักประดับด้วยลวดลายใบอะแคนทัส



ภาพที่ 6 หลังคายอดประสาทแบบตะวันตกวัดศรีบุญเรือง
(© Sirisak Apisakmontree 21/02/2021)

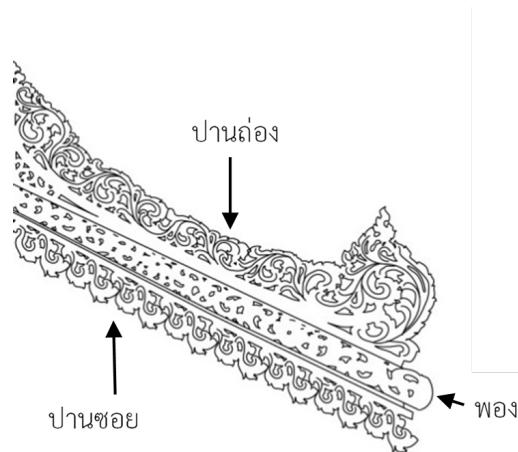
หลังคาจั่วยกคอสองซ้อนขึ้น เป็นหลังคาจั่วที่ซ้อนกันหลายชั้น โดยยกคอสองระหว่างจั่วแต่ละชั้น ได้แก่ วิหารวัดก้ำก้อ วัดจงกลาง วัดกลาง วัดขุ่ม วัดคำโน วัดจงสูง และวัดต่อแพ หลังคาในลักษณะนี้มักยกขึ้นเหนือส่วนห้องประดิษฐานพระพุทธรูป ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความสำคัญที่สุด นอกจากนี้ยังพบที่วัดเวียงแหง อำเภอเวียงแหง จังหวัดเชียงใหม่ ลักษณะการซ้อนขึ้นของหลังคาเช่นนี้ พบมากในเมืองสะเทิมและเมืองมะละแหม่ง เช่น วัดเจาง์ไค เมืองสะเทิม สร้าง พ.ศ. 2419 เป็นต้น พม่าเรียก หลังคาทรงยวน (Chaturawong 2007, 59)



ภาพที่ 7 หลังคาจั่วยกคอสองซ้อนขึ้น วัดขุ่ม
(© Sirisak Apisakmontree 21/02/2021)

ลวดลายประดับวิหารไทใหญ่มักเป็นการฉลุลายแผ่นสังกะสี แต่ก็พบงานไม้ฉลุเช่นกัน ปรากฏในการตกแต่งพื้นที่ต่าง ๆ ของวิหาร ดังนี้

1. การตกแต่งไม้กระดานที่เป็นองค์ประกอบของไม้เชิงชาย กรอบหน้าจั่วของยอดปราสาท เป็นต้น ได้แก่ ลวดเครือไทใหญ่ ประกอบด้วย 3 ส่วน ได้แก่ ปานถ้อง หมายถึง ลวดลายที่ตกแต่งอยู่เหนือไม้กระดานปานชอย หมายถึง ลวดลายที่ตกแต่งอยู่ใต้ไม้กระดาน และพอง หมายถึง ลวดลายที่ใช้ตกแต่งส่วนตอนกลาง ปิดทับโครงสร้างไม้กระดาน

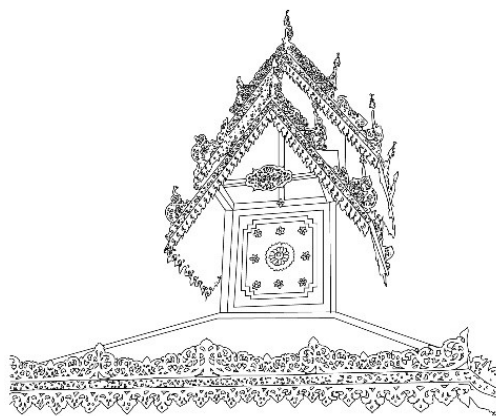


ภาพที่ 8 ชื่อเรียกองค์ประกอบลวดเครือไทใหญ่

(© Sirisak Apisakmontree 21/02/2021)

ลายเครือไทใหญ่มักพบเป็นลายเครือใบไม้ เช่น ลายปานถ้องวิหารวัดจองคำ วัดจองกลาง วัดพระธาตุดอยกองมู วัดหัวเวียง วัดขุ่ม วัดต่อแพ และวัดบ้านเมืองปอน เป็นต้น ลายเครือใบไม้แบบลายฝรั่ง เช่น ลายปานถ้องวิหารวัดคำใน เป็นต้น ลายแถวนกเปเลว เช่น ลายปานชอยวิหารวัดจองคำ วัดหัวเวียง วัดต่อแพ เป็นต้น และลายแถวดอกไม้ เช่น ลายปานชอยวิหารวัดจองกลาง วัดพระธาตุดอยกองมู วัดบ้านเมืองปอน เป็นต้น

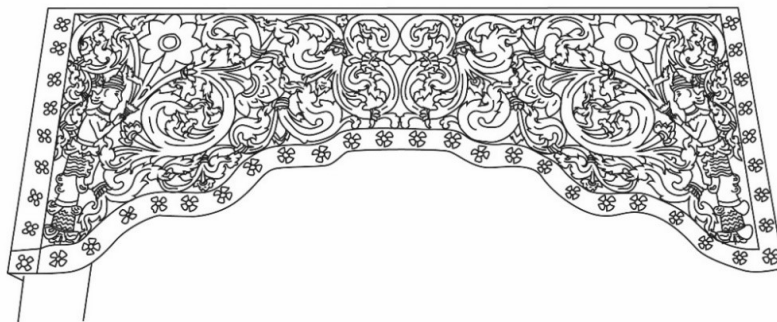
2. การตกแต่งในส่วนของคอสองของหลังคาจั่วยกคอสองซ้อนชั้น มักพบเป็นงานประดับกระจุกดอกไม้กลีบซ้อนกัน 2 ชั้น ในตอนกลาง ภายในกรอบสี่เหลี่ยมย่อมุมไม้ 12 ชั้นใน และกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัสชั้นนอก



ภาพที่ 9 ชื่อเรียกองค์ประกอบลวดเครือไทใหญ่

(© Sirisak Apisakmontree 21/02/2021)

3. การตกแต่งพื้นที่ระหว่างเสา 2 ต้น ในองค์ประกอบของเสาซุ้มบันไดทางขึ้น เสากรอบประตูทางเข้า เสากรอบประตูห้องประดิษฐานพระพุทธรูป เป็นต้น มักเป็นรูปเทวดา อาทิ ลวดลายประดับซุ้มห้องประดิษฐานพระพุทธรูปในวิหารวัดหัวเวียง เป็นไม้รูปเทพพนมครึ่งองค์ ในรูปหน้าเฉียง แบบเทวดาพม่า หรือลวดลายประดับซุ้มบันไดทางขึ้นวิหารวัดขุ่ม เป็นไม้แกะสลักลักษณะเป็นเทวดาร่ายรำ ท่ามกลางเครือดอกไม้แบบเทวดาภาคกลาง และเทวดาประทับยืน พนมมือ ถือลายเครือกนก แบบเทวดาพื้นเมือง หรือลวดลายประดับซุ้มบันไดทางขึ้นวิหารวัดต่อแพ เป็นไม้แกะสลักรูปเทวดาประทับนั่งคุกเข่าพนมมือ แบบเทวดาพื้นเมือง

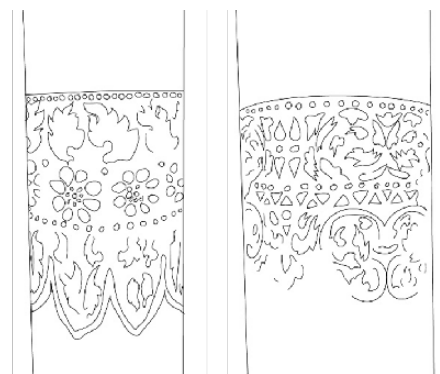


ภาพที่ 10 การตกแต่งหน้าบันซุ้มบันไดทางขึ้นวิหารวัดขุ่ม เป็นงานไม้แกะสลักรูปเทวดา ล้อมรอบด้วยลายเครือ
(© Sirisak Apisakmontree 21/02/2021)

บริเวณตอนกลางของซุ้มบันไดทางขึ้นหรือด้านบนเสากลางในวิหาร มักมีการประดับนกยูงรำแพนเป็นไม้แกะสลัก ชาวไทใหญ่เชื่อว่า นกยูงเป็นสิ่งมงคล นำโชคดีและปัดเป่าสิ่งชั่วร้าย ส่วนเสากลางในวิหาร โดยเฉพาะเสาห้องประดิษฐานพระพุทธรูปและเสาห้องเจ้าอาวาส มักจะมีการเขียนลายคำลุลายในบริเวณโคนเสา สูงจากพื้นประมาณ 1 เมตร ตัวเสาจะทาสีทอง ส่วนดินเสาทาสีแดง ระหว่างตัวเสากับดินเสาจะประดับลวดลายบนพื้นสีแดงหรือสีดำ ในลักษณะลวดลายประดิษฐ์ได้รับอิทธิพลล้านนา



ภาพที่ 11 ลวดลายเสาวิหารวัดก้าก่อ
(© Sirisak Apisakmontree 21/02/2021)



ภาพที่ 12 ลวดลายเสาวิหารวัดบ้านเมืองปอน
(© Sirisak Apisakmontree 21/02/2021)

นอกจากนี้ บริเวณหน้าวิหารไทใหญ่ มักปรากฏอาคารที่แยกออกมาต่างหากสำหรับใช้ประดิษฐานพระอุปัศฌาย์ ความเชื่อของชาวไทใหญ่เกี่ยวกับพระอุปัศฌาย์มีว่า ท่านเป็นพระอรหันต์สาวกที่ยังมีชีวิตอยู่ในปัจจุบัน มีฤทธิ์สามารถป้องกันแก้ไขอุปสรรคต่าง ๆ ได้ ดังเช่นการป้องกันพระยามารที่เข้ามารบกวนการประกอบพิธีบูชาพระบรมสารีริกธาตุ พระอุปัศฌาย์จะขึ้นมาจากทะเลแปลงกายเป็นสามเณร ออกโปรดสัตว์และโปรดข้าวเมือก ก่อนเวลารุ่งอรุณ หากบุคคลใดได้ทำบุญตักบาตรพระอุปัศฌาย์แล้ว บุคคลนั้นถือว่าเป็นผู้มีบุญ จะทำให้บังเกิดสิริมงคลแก่ชีวิต เจริญรุ่งเรือง มีโชคลาภ แคล้วคลาดจากภัยอันตรายต่าง ๆ ด้วยเหตุที่เชื่อว่าท่านจำพรรษาอยู่ในทะเล ชาวไทใหญ่จึงสร้างหอพระอุปัศฌาย์ไว้กลางน้ำ ภายในประดิษฐานพระอุปัศฌาย์ลักษณะเป็นประติมากรรมพระสงฆ์ ประทับนั่งขัดสมาธิราบ แหงนพระศอ ทอดพระเนตรขึ้นไปด้านบน บนพระเพลา มีบาตร พระหัตถ์ซ้ายประคองบาตร พระหัตถ์ขวาล้วงเข้าไปในบาตร บางครั้งบนพระเศียรมีใบบัวคลุม ทรงห่มจีวรเฉียง จีวรเป็นริ้วอย่างเป็นธรรมชาติ เหตุที่ประติมากรรมพระอุปัศฌาย์ต้องแหงนพระศอขึ้นด้านบน เพราะสร้างจากประวัติ คัมภีร์โลกบัญญัติ คัมภีร์ปฐมสมโพธิกถา และวรรณกรรมไทใหญ่ที่ระบุว่า ท่านจำพรรษาในมหาสมุทร เมื่อจะฉันภัตตาหารจึงต้องแหงนคอขึ้นมองดูดวงอาทิตย์ ด้วยเกรงว่าจะล่วงเลยเวลาเที่ยงวัน

มีความเชื่อพระอุปัศฌาย์ที่ต่างออกไปมาก เป็นความเชื่อเกี่ยวกับพระอุปัศฌาย์ 8 รูป ในจำนวนนี้ดับขันธไปแล้ว 4 รูป อีก 4 รูป ยังมีชีวิตอยู่ในมหาสมุทร ดังนี้ รูปที่ 1 พระมหากัสสปะ พระศพออยู่ในถ้ำบนภูเขาเวปุระ รูปที่ 2 พระสุกะละกะ พระศพออยู่ในถ้ำบนภูเขาคุตะมะ รูปที่ 3 พระธรรมะพะละกะ พระศพออยู่ในถ้ำบนภูเขามะกุละ รูปที่ 4 พระสาระเจยะกะ พระศพออยู่ในถ้ำบนภูเขาเวมิกะ รูปที่ 5 พระอุปัศฌาย์ อาศัยในวัดในมหาสมุทรด้านทิศใต้ รูปที่ 6 พระอนุระธา ในมหาสมุทรด้านทิศตะวันออก รูปที่ 7 พระนารัททะกะ ในมหาสมุทรด้านทิศเหนือ รูปที่ 8 พระธรรมะสาระกะ ในมหาสมุทรด้านทิศตะวันตก (Pradit, 1-4) ความเชื่อนี้คงเป็นความเชื่อในสมัยหลังที่มีการขยายความออกจากความเชื่อเดิม โดยอาจมีต้นแบบจากความเชื่อที่เกี่ยวกับพระพุทธเจ้าในอดีต ปัจจุบัน และอนาคตซึ่งมีพระนามแตกต่างกันก็ได้

เรื่องราวของพระอุปัศฌาย์นี้ ไม่ปรากฏในพระไตรปิฎกแต่อย่างใด ในเถรคาถาที่กล่าวถึงพระเถระจำนวน 264 รูป ทั้งในอุปทานที่กล่าวถึงพระเถระจำนวน 540 รูป ก็ไม่ปรากฏนามพระอุปัศฌาย์แต่อย่างใด แต่ชื่อของท่านได้ปรากฏอยู่ในคัมภีร์โอศกาวทานของพระภิกษุสรवासตีวาทีน และคัมภีร์บาลียุคหลัง คือ คัมภีร์โลกบัญญัติ ส่วนในไทย พบในคัมภีร์ปฐมสมโพธิกถา เป็นต้น ทั้งยังพบในวรรณกรรมไทใหญ่ที่มีเนื้อหาแตกต่างไปจากคัมภีร์ข้างต้น สามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงเนื้อหาเรื่องพระอุปคุตในคัมภีร์ต่าง ๆ (© Sirisak Apisakmontree 21/02/2021)

พระอุปคุต	คัมภีร์อโศกาวทาน	คัมภีร์โลกบัญญัติ คัมภีร์ปฐมสมโพธิกถา	ไทใหญ่
อายุสมัย	พระเจ้าอโศก	พระเจ้าอโศก	ไม่ระบุ
บิดามารดา	คุปตะ พ่อค้ำน้ำหอม	-	อุปฮิสสีละดาบส-พระนาง มัจฉาเทวี
สถานที่อยู่	มถุรา	-	ราชคฤห์
มูลเหตุการบวช	ชักนำของพระศากยวาสิส	-	-
การบรรลु	อุปคุตได้แสดงธรรมแก่นาง โสเภณีชื่อว่าสวทตฺตา จน บรรลุโสดาบัน ส่วนพระอุป คุตบรรลุเป็น พระอนาคามี จากข้อธรรมของตนเอง	-	อายุ 7 ขวบ พระอินทร์แปลง กายเป็นยักษ์ฉนิอุ้มเอาอุปคุต เหาะขึ้นไปบนท้องฟ้า
ความชำนาญ	การแสดงธรรม	ปราบมาร	-
วิธีปราบมาร	ปราบมารที่มาขัดขวางการ แสดงธรรม	ปราบมารที่มาทำลายงาน ฉลอง พระธาตุที่พระเจ้า อโศกจัดขึ้น	-
เมืองที่ปราบมาร	มถุรา	ปาตลีบุตร	-
ที่จำพรรษา	วัดนภกฏิกอรัญญิกवास บนภูเขาอรุณฆะ	-	ในมหาสมุทร
นิพพาน	-	-	ยังไม่นิพพาน

ในคัมภีร์อโศกาวทาน คัมภีร์โลกบัญญัติ และคัมภีร์ปฐมสมโพธิกถา มีเนื้อหาเรื่องพระอุปคุตไปในทำนองเดียวกัน กล่าวคือ เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในสมัยพระเจ้าอโศกมหาราช ท่านมีบิดาชื่อคุปตะเป็นพ่อค้ำน้ำหอม เกิดที่เมืองมถุรา มูลเหตุที่ได้บวชเพราะการชักชวนของพระศากยวาสิส ได้แสดงธรรมแก่นางโสเภณีชื่อว่าสวทตฺตา จนบรรลุโสดาบัน ส่วนพระอุปคุตบรรลุเป็นพระอนาคามีจากข้อธรรมของตนเอง ท่านมีฤทธิ์สามารถปราบมารที่มาขัดขวางการแสดงธรรมที่เมืองมถุราตามคัมภีร์อโศกาวทาน หรือปราบมารที่มาทำลายงานฉลองพระธาตุที่พระเจ้าอโศกจัดขึ้นที่เมืองปาตลีบุตรตามคัมภีร์โลกบัญญัติ และคัมภีร์ปฐมสมโพธิกถา ท่านจำพรรษาที่วัดนภกฏิกอรัญญิกवास บนภูเขาอรุณฆะ ซึ่งเป็นวัดของพระศากยวาสิส ส่วนในวรรณกรรมไทใหญ่ อธิบายเรื่องราวของพระอุปคุตต่างออกไปว่าท่านเป็นบุตรของอุปฮิสสีละดาบสกับพระนางมัจฉาเทวีที่เกิดในท้องปลา ท่านเกิดในป่าเขตเมืองราชคฤห์ อันเป็นที่อยู่ของพระดาบส อายุ 7 ขวบ พระอินทร์แปลงกายเป็นยักษ์ฉนิอุ้มเอาอุปคุตเหาะขึ้นไปบนท้องฟ้า ด้วยความกลัวตายจึงได้รวบรวมจิตให้เป็นสมาธิ จนบรรลุพระอรหันต์ แล้วลงไปจำพรรษาในมหาสมุทร โดยชาวไทใหญ่เชื่อว่าปัจจุบันพระอุปคุตยังไม่นิพพาน

สรุป

วัดไทใหญ่ที่ปรากฏในปัจจุบันมีรูปแบบที่สร้างขึ้นใหม่ หรือได้รับการบูรณะในภายหลัง วิหารที่สร้างในพุทธศตวรรษที่ 25 ได้แก่ วัดบ้านเมืองปอน วัดจงกลาง วัดจงสูง วัดขุ่ม วัดต่อแพ วัดก้าก่อ วิหารที่สร้างในต้นพุทธศตวรรษที่ 26 ได้แก่ วัดคำโน (จองคำ) วัดพระธาตุตอยกองมู วัดหัวเวียง วัดจองคำ

รูปแบบวิหารไทใหญ่ทั้งหมดเป็นวิหารไม้ ยกพื้นสูง หันหน้าอาคารไปทางทิศเหนือ สามารถแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ คือ

1. วิหารที่ป็นผังสี่เหลี่ยมจัตุรัส มีระเบียงด้านหน้า ได้แก่ วิหารวัดจองคำ วัดจงกลาง วัดก้าก่อ วัดหัวเวียง วัดจงสูง วัดต่อแพ และวัดคำโน มีทั้งที่มีห้องประดิษฐานพระพุทธรูปอยู่ติดผนังท้ายหลังวิหาร และห้องประดิษฐานพระพุทธรูปตั้งอยู่กลางวิหาร
2. วิหารที่ป็นผังสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีระเบียงด้านหน้า ได้แก่ วิหารวัดพระธาตุตอยกองมู วัดขุ่ม และวัดบ้านเมืองปอน ทั้งหมดมีห้องประดิษฐานพระพุทธรูปอยู่ติดผนังท้ายหลังวิหาร

อย่างไรก็ตาม วิหารไทใหญ่ทั้ง 2 รูปแบบ มีการแบ่งพื้นที่ภายในในลักษณะเดียวกัน คือ มีบันไดทางขึ้นหลักด้านหน้า บันไดมีชานนอกก่อนเข้าสู่ระเบียงวิหาร ภายในมีชานในหรือชานแล่นที่เชื่อมต่อห้องต่าง ๆ ด้านในวิหาร โดยห้องประดิษฐานพระพุทธรูปส่วนใหญ่อยู่ด้านหลังติดผนังท้ายวิหาร ส่วนน้อยอยู่กลางพื้นวิหาร ห้องนอนเจ้าอาวาสอยู่ทางขวามือของห้องประดิษฐานพระพุทธรูป ห้องนอนพระสงฆ์อยู่ทางซ้ายมือของห้องประดิษฐานพระพุทธรูป ภายหลังจึงมีการต่อเติมห้องครัวและห้องน้ำด้านหลังห้องประดิษฐานพระพุทธรูป รวมทั้งมีการทำบันไดทางขึ้นลงวิหารในบริเวณห้องครัวหรือห้องน้ำที่ต่อขึ้นใหม่นี้ด้วย

รูปแบบหลังคาวิหารไทใหญ่เป็นสิ่งที่โดดเด่น มี 2 ลักษณะ คือ หลังคาแบบยอดปราสาทที่ได้รับอิทธิพลมาหรือตะวันตก ได้แก่ วิหารวัดจองคำ วัดพระธาตุตอยกองมู วัดหัวเวียง และหลังคาแบบจั่วยกคอสองซ้อนชั้น ได้แก่ วิหารวัดก้าก่อ วัดจงกลาง วัดกลาง วัดขุ่ม วัดคำโน วัดจงสูง และวัดบ้านเมืองปอน

ลวดลายที่ใช้ในการประดับตกแต่งวิหาร มักเป็นการฉลุลายแผ่นสังกะสี แต่ก็พบงานไม้ฉลุเช่นกัน ปรากฏในการตกแต่งพื้นที่ต่าง ๆ ได้แก่ การตกแต่งไม้กระดานที่เป็นองค์ประกอบของไม้เชิงชาย กรอบหน้าจั่วของยอดปราสาท การตกแต่งพื้นที่ระหว่างเสา 2 ต้น ในองค์ประกอบของเสาขั้มนบันไดทางขึ้น เสากรอบประตูทางเข้า เสากรอบประตูห้องประดิษฐานพระพุทธรูป การตกแต่งในส่วนของคอสองของหลังคาจั่วยกคอสองซ้อนชั้น นอกจากนี้ยังพบงานปิดทองฉลุลายในบริเวณเสาภายในวิหาร โดยด้านหน้าวิหารมักสร้างหอบประดิษฐานพระอุคุตไว้กลางน้ำ

References

- Chao Hong Yin. *Phongsawadan Mueang Thai (khrua mueang ku mueang)*. [Chronicles of Thai]. Translate by witthayasakphan, S. Bangkok: Matichon, 2001.
- Phumsak, C. *Khwam Pen Ma Khong Kham Sayam Thai Lao Lae Khom Lae Laksana Thang Sangkhom Khong Chue Chonchat*. [The history of the words Siam, Thai, Lao and Khmer, and the social nature of the names of peoples.]. Bangkok: Sayam, 2001.
- Chaturawong, C. “Wat Phama Nai Changwat Chiang Mai Lae Lampang. [Burmese temples in Chiang Mai and Lampang provinces].” *Najua* 6, (September 2007); 59.
- Rueangwiset, P. *Ngiao Chan Tai Nai Mae Hong Son*. [Ngao Shantai in Mae Hong Son]. Bangkok: Sankhadi, 1993.
- Kromphranarathippraphanphong, P. *Phongsawadanthaiyai*. [Tai Yai Chronicles]. Nonthaburi: Sipanya, 2018.
- Mahachulalongkon ratwitthayalai. *Phratraipidoki*. [Tripitaka]. Bangkok: Mahachulalongkon ratwitthayalai, 1996.
- Royal Academy. *Photchananukrom*. [Dictionary]. Bangkok: Siriwatthana Inter Print, 2013.
- Na Thalang, S. and Ritphen, S. *Khatichon Nai Boribotkhamphromdaen Ngai Poi Thai Yai Nai Changwat Chiang Mai*. [Folklore in a cross border context Ngai Poi Tai Yai in Chiang Mai]. Bangkok: Maha Chulalongkorn University Press, 2015.
- Somdetkromphrayadamrongrathanuphap. *Thiao Mueang Phama*. [Myanmar city trip]. Bangkok: Charoenratkanphim, 1971.
- Saranat (alias). *Yiam Thai Ahom Sailueat Khong Rao*. [Visiting Thai Aom, our bloodline]. Bangkok: Sayamparithat, 2012.
- The Committee of Documents and Archives in the Organizing Committee of His Majesty the King Culture. *Watthanatham phatthana kan thang prawattisat ekkalak lae phumpanya changwat mae hong son*. [Historical development Identity and Wisdom Mae Hong Son Province]. Bangkok: Khurusapha, 1999.

การออกแบบของที่ระลึกจากรูปแบบสถาปัตยกรรมอาคารทรงคุณค่า

received 19 MAY 2021 revised 19 OCT 2022 accepted 23 JAN 2023

รฐนันท์ แก้วปาน

สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์

เชษฐชาติ ทาชาติ

นักวิจัยอิสระ

สุริยา วังบอน

นักวิจัยอิสระ

นพมาศ หงษาชาติ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ดร.

สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์

บรรพจน์ มีสา

สาขาวิชาวิศวกรรมการจัดการอุตสาหกรรม

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์

บทคัดย่อ

การออกแบบของที่ระลึกจากรูปแบบสถาปัตยกรรมอาคารทรงคุณค่าบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.) ออกแบบลายเส้นกราฟิก 2 มิติ อาคารเอนกประสงค์รัตนโกสินทร์ จำนวน 3 ชุด ชุดละ 4 แบบ 2.) เพื่อออกแบบต้นแบบชิ้นงาน 3 มิติ จากลายเส้นกราฟิก เป็นของที่ระลึก เช่น แม่เหล็กติดตู้เย็น พวงกุญแจ โหมบาย เป็นต้น โดยมีกรอบแนวคิด 1.) ศึกษาและรวบรวมข้อมูลสถาปัตยกรรม อาคารทรงคุณค่า บริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ 2.) ผลิตของที่ระลึก สถาปัตยกรรม อาคารทรงคุณค่า บริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ 3.) ออกแบบของที่ระลึก สถาปัตยกรรม อาคารทรงคุณค่า บริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ และ 4.) การออกแบบตราสินค้า บรรจุภัณฑ์ การตลาด และการทำแบรนด์ เพื่อการส่งเสริมการขาย

ผลการวิจัยพบว่า ออกแบบลายเส้นกราฟิก 2 มิติ โดยแบ่งเป็นกลุ่มตามลักษณะของอาคาร ได้แก่ 1.) กลุ่มอาคารย่านนางเลิ้ง 8 แบบ 2.) กลุ่มเจริญกรุง 8 แบบ 3.) กลุ่มท่าเตียน 5 แบบ และ 4.) กลุ่มอาคารบ้านไม้และอาคารปิดมูณน 5 แบบ และการออกแบบต้นแบบชิ้นงาน 3 มิติ จากลายเส้นกราฟิก เป็นของที่ระลึก ได้แก่ 1.) ไปสการ์ดและรูปลอกติด ที่ใช้กราฟิกแผนที่และกราฟิกของอาคารที่ออกแบบ 2.) แก้วกาแฟเครื่องเคลือบดินเผาสองสี 3.) พวงกุญแจจากไม้ที่ตัดด้วยลำแสงเลเซอร์ ทาสีอะคริลิก 4.) แม่เหล็กติดตู้เย็นจากดินเผาเคลือบสี โดยการผลิตระบบจำนวนมากใช้การเปรียบเทียบ 1.) การทำต้นแบบด้วยการปั้นโมเดล 3 มิติ ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และพิมพ์ระบบ 3 มิติ (3D Print) 2.) การทำแม่พิมพ์ แบ่งเป็นวัสดุ เรซิน (หล่อต้น) ดินเผาหรือดินเผาเคลือบ (กดดินลงในแม่พิมพ์) และอีพ็อกซี (กดลงในแม่พิมพ์) 3.) ตัดด้วยลำแสง (Laser cutting) ในด้านกระบวนการและเทคนิคการผลิตแบบจำนวน ด้านราคาต้นทุน ด้านการทำสี และด้านรายละเอียดความงาม ซึ่งการวิจัยครั้งนี้ไม่สามารถหาข้อสรุปที่ระบุได้ชัดเจนว่าวิธีการหรือวัสดุใดดีที่สุด เพราะขึ้นกับปัจจัยและทางเลือกเพื่อความเหมาะสมต่อรูปแบบตามแต่ละจุดประสงค์ จึงเป็นเพียงข้อมูลแนวทางประกอบในการตัดสินใจ

คำสำคัญ: การออกแบบของที่ระลึก, อาคารทรงคุณค่า, เกาะรัตนโกสินทร์

Designing Souvenirs from Architectural Styles and Valuable Buildings around Rattanakosin Island

Thapanut Kaewpan

Product Design, Faculty of Industrial Technology,
Rajabhat Rajanagarindra University

Chetachat Tachat

Independent Researcher

Suriya Wangbon

Independent Researcher

Nopamat Hongsachat

Assistant professor, PhD.
Education Program in English Teaching,
Faculty of Education, Rajabhat Rajanagarindra University

Banpot Meesa

Industrial Management Engineering,
Faculty of Industrial Technology,
Rajabhat Rajanagarindra University

Abstract

The purposes of this research were: 1.) to design 3 sets of two-dimensional graphic line of valuable buildings around Rattanakosin Island and 2.) to design a prototype of 3D from the graphic line as souvenirs, such as fridge magnets, keys chain, mobile hanging and etc. The conceptual framework consisted of: 1.) to study and collect architectural information of valuable building around Rattanakosin Island, 2.) to produce the souvenirs, architecture valuable buildings around Rattanakosin Island, 3.) to design souvenirs which concern to architecture, valuable building around Rattanakosin Island and 4.) to design logo, package, marketing and branding for promotion.

The research results were found that the two dimensional graphic line design which was divided into groups according to the characteristics of the building composed of: 1.) 8 types of buildings in Nang Loeng district 2.) 8 types in Charoenkrung 3.) 5 types in Tha Tian and 4.) 5 types of wooden house and street corner building group. And the prototype of 3D work piece which designed from graphic line as souvenirs including: 1.) postcard and decal attached that used graphic maps and graphics of the designed building, 2.) two-colored porcelain coffee mugs 3.) wooden keychain with laser beam cutting and acrylic painted and 4.) fridge magnets made of colored glazed clay. The comparison of mass production comprised of: 1.) prototype making by molding 3D models in a computer program and 3D printing (3D Print) 2.) mold making divided into material: Resin (casting in mold), terracotta or glazed clay (pressed clay into the

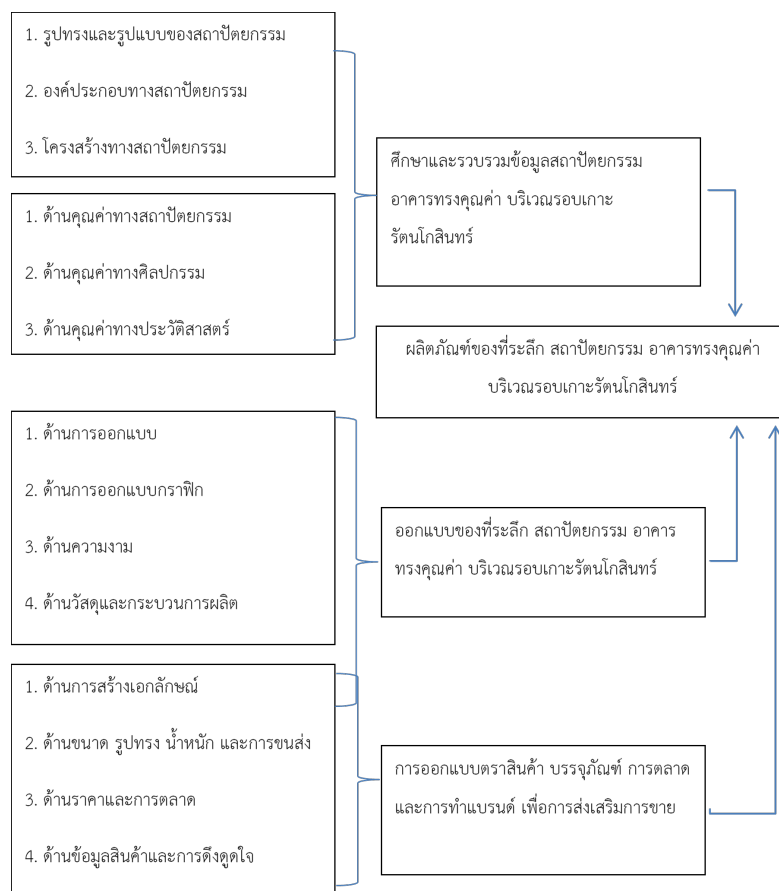
mold) and epoxy (pressed into the mold) and 3.) beam cutting (laser cutting). In terms of process and production techniques in mass production including: the cost, coloring, and the beauty details, the study could not clarify the conclusion of the best method or the best material, because it depends on factors and choices that appropriate to patterns and objectives. This study has just provided the information for decision making.

Keywords: Souvenir designs, Valueable building, Rattanakosin island

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบลายเส้นกราฟิก 2 มิติ อาคารเอนกประสงค์รัตนโกสินทร์ จำนวน 3 ชุด ชุดละ 4 แบบ
2. เพื่อออกแบบต้นแบบชิ้นงาน 3 มิติ จากลายเส้นกราฟิก เป็นของที่ระลึก เช่น แม่เหล็กติดตู้เย็น พวงกุญแจ โหมบาย เป็นต้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภาพที่ 1 ขั้นตอนการศึกษาและรวบรวมข้อมูลสถาปัตยกรรม ย่านประวัติศาสตร์และทิวทัศน์วัฒนธรรม

(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

กรอบแนวคิดเรื่องการอนุรักษ์อาคารทรงคุณค่า

การเลือกวิธีการอนุรักษ์ หมายถึง การตัดสินใจว่าจะใช้วิธีการอนุรักษ์แบบใดจึงจะเหมาะสมที่สุด สามารถรักษาคุณค่าความสำคัญที่ได้ศึกษา วิเคราะห์มาก่อนหน้าโดยพิจารณาพร้อมกับข้อมูลที่ได้จากการสำรวจกายภาพและการจัดทำแบบสันนิษฐาน (ขั้นตอนนี้มีความสำคัญมาก เนื่องจากมีผลกระทบต่อลักษณะทางกายภาพของอาคาร) แบ่งเป็นขั้นตอนย่อย คือ ปัจจัยและเงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับวิธีการอนุรักษ์

1. บูรณภาพและความแท้ของอาคาร (Integrity and Authenticity) บูรณภาพ หมายถึง สภาพที่ยังสมบูรณ์ขององค์รวมทั้งหมด ส่วนความแท้หมายถึง การดำรงไว้ซึ่งวัสดุ รูปแบบและฝีมือช่างในแบบดั้งเดิม 2. หลักฐานที่พบ (Supporting Evidences) ความครบถ้วนของข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 3. แผนงานหรือนโยบายการใช้ประโยชน์อาคาร (Future Use Plan) 4. การปฏิบัติตามกฎหมายอาคาร (Code Compliance) 5. เทคโนโลยีสมัยใหม่ (Modern Technology) 6. งบประมาณ (Budget) นอกจากนี้ยังมี 5 วิธีมาตรฐานในการอนุรักษ์และฟื้นฟู ได้แก่ 1. การสงวนรักษา (Preservation) รักษาสภาพปัจจุบันให้คงอยู่ไม่เสื่อมสลายต่อไป 2. การบูรณะ (Restoration) การนำกลับสู่สภาพเหมือนอย่างที่เคยเป็นหรือรื้อออก 3. การฟื้นฟู (Rehabilitation) ผสมผสานระหว่างการบูรณะและปรับปรุงเพื่อใช้สอยแบบร่วมสมัย 4. การสร้างขึ้นใหม่ (Reconstruction) ก่อสร้างที่สูญสลายไปบนตำแหน่งเดิม 5. การสื่อความหมาย (Interpretation) การนำเสนอคุณค่ามรดกวัฒนธรรมของอาคารด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น การทำป้ายสื่อความหมาย การจัดแสดงถาวร ศูนย์เรียนรู้ประวัติศาสตร์ หรือแม้แต่การให้ข้อมูลผ่านทางวิธีการบูรณะซ่อมแซม เช่น การทิ้งร่องรอยต่อเติมให้คงอยู่ ฯลฯ

ในการอนุรักษ์ตามมาตรฐานสากล ได้มีการทำขั้นตอนของการอนุรักษ์ไว้อย่างชัดเจน เช่น ในกฎบัตรเบอร์ราที่ว่าด้วยคุณค่าความสำคัญของแหล่งมรดกทางวัฒนธรรม (Burra Charter: Australia ICOMOS Charter for Places of Cultural Significance) ได้กำหนดไว้ 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การทำความเข้าใจ คุณค่าความสำคัญของพื้นที่ (Understanding Significance) 2. การพัฒนานโยบายหรือแนวทางเพื่อการอนุรักษ์ (Develop Policy) 3. การบริหารจัดการเพื่อให้เป็นไปตามนโยบาย (Manage in Accordance with Policy)

ขั้นที่ 1 การทำความเข้าใจคุณค่าความสำคัญของพื้นที่ 1.1 การศึกษาทางด้านเอกสาร (Archival Study) จากแผนที่เก่า เอกสารเก่า ภาพถ่ายเก่า ประวัติศาสตร์บอกเล่า แบบผังอาคารเก่า 1.2 การศึกษาด้านกายภาพ (Physical Study) การสำรวจและบันทึก การศึกษาทางโบราณคดี 1.3 การจัดทำแบบสันนิษฐาน (Assumed Original Design) หลักฐานประกอบ ผัง รูปด้าน รูปตัด สภาพดั้งเดิม

ขั้นที่ 2 การพัฒนานโยบายหรือแนวทางเพื่อการอนุรักษ์ เพื่อสรุปความสำคัญ (Statement of Significance) แบ่งเป็น วิธีการอนุรักษ์ 1. สงวนรักษา 2. บูรณะ 3. ฟื้นฟูสภาพ 4. การสร้างขึ้นใหม่ 5. สื่อความหมาย และข้อพิจารณา 1. บูรณภาพและความแท้ 2. หลักฐานที่พบ 3. นโยบายแผนการใช้งานอาคารในอนาคต 4. ข้อกำหนดกฎหมายในปัจจุบัน 5. เทคโนโลยีสมัยใหม่ 6. งบประมาณ

ขั้นที่ 3 การบริหารจัดการเพื่อเป็นแบบแผนการอนุรักษ์ ได้แก่ 1. มาตรการทางการเงิน 2. การบริหารงานก่อสร้าง 3. คู่มือการบำรุงรักษา 4. อื่น ๆ (The Crown Property Bureau 2014, 111 - 127)

การอนุรักษ์เมืองของประเทศไทยก็ลักษณะที่เป็นไปคล้ายกับหลายประเทศ ที่ในช่วงต้นมีความสนใจเฉพาะกลุ่มที่เกี่ยวข้องในด้านวิชาชีพศิลปกรรมและประวัติศาสตร์ ในขอบเขตทางกายภาพเน้นตัวอาคารที่สะท้อนเอกลักษณ์ความเป็นชาติภายใต้แนวคิดชาตินิยม เนื่องด้วยอิทธิพลของการล่าอาณานิคม เช่นเดียวกับกระแสอนุรักษ์ในยุโรป “โครงการอนุรักษ์กรุงรัตนโกสินทร์” จึงเป็นข้อเสนอเพื่อทำให้เกิดการอนุรักษ์ครอบคลุมบริเวณย่าน ในเชิงรูปธรรมที่ชัดเจนในปี พ.ศ. 2525 (ค.ศ. 1982) ตรงกับช่วงฉลองกรุงเทพฯ ครบ 200 ปี แต่ในภาพรวมของการอนุรักษ์เมืองในไทยก็เป็นไปได้อย่างจำกัด เน้นไปที่ตัวอาคารและโบราณสถานสำคัญสามารถคุ้มครองได้เพียงการเติบโต แต่ไม่มีการวางแผนทางสังคมโดยเฉพาะการมีส่วนร่วมของประชาชนแบบ “Participatory Planning” และยังมีขาดอีกหลาย ๆ ส่วน ซึ่งสิ่งสำคัญคือการนำแผนไปสู่การปฏิบัติ

ซูจิตย์ สัจฉายา (Sujachaya 2009, 2 - 9) ได้อธิบายชุดคำศัพท์การอนุรักษ์เมืองที่มีปรากฏเพื่อใช้กำหนดความเข้าใจและสื่อความหมาย ได้แก่ 1. พื้นที่อนุรักษ์ (Conservation/Preservation Areas) เป็นพื้นที่ที่มีสถาปัตยกรรมทรงคุณค่าหรือความสำคัญทางประวัติศาสตร์ที่มีมรดกทางวัฒนธรรมควรค่าแก่การรักษา 2. ย่านประวัติศาสตร์ (Historic Districts) เป็นย่านพื้นที่ประวัติศาสตร์ของเมือง แสดงออกทางกายภาพและเศรษฐกิจสังคมที่ทำให้เห็นการพัฒนาในอดีต 3. โซนต่อเนื่อง (Transition Zone) พื้นที่ผสมระหว่างเมืองเก่าและใหม่ 4. อาคารที่อยู่บัญชี (Listed Buildings) อาคารที่ได้รับการสำรวจเก็บข้อมูล ประเมินและขึ้นบัญชี 5. อาคารที่ขึ้นทะเบียน (Registered Buildings) อาคารที่ได้รับการประเมินสูงเหมาะสมขึ้นทะเบียนโบราณสถาน 6. การซ่อมบำรุง (Renovation) 7. การซ่อมปรับปรุงอาคารที่มีคุณค่า (Rehabilitation) 8. การบูรณปฏิสังขรณ์ (Restoration) 9. การทำให้ย่านมีชีวิตชีวา (Revitalization) สร้างสีสันเพื่อการเปลี่ยนแปลงของชุมชนทั้งด้านสุขอนามัยและกายภาพ เช่น ปรับปรุงหน้าร้าน ประตูถนน กระตุ้นการมาเยือนจึงเป็นวิธีการที่นิยมเพราะเสียค่าใช้จ่ายน้อยกว่าวิธีอื่นและไม่ค่อยสร้างผลกระทบกับผู้คน 10. การพัฒนาขึ้นใหม่ในชุมชนเมือง (Urban Development) การรื้อบางส่วนออกเพื่อปรับปรุงแล้วแทนที่ใหม่ 11. การรื้อสร้างใหม่ในชุมชนเมือง (Urban Renewal) รื้อบางส่วนแล้วสร้างใหม่คล้าย Urban Development 12. การพัฒนาปรับปรุงชุมชนเมือง (Urban Renaissance) กระบวนการทำให้เมืองมีคุณภาพทุกวิธีการ 13. การปรับปรุงชุมชนเมือง (Urban Regeneration) 14. การปรับเปลี่ยนผู้คน (Gentrification) 15. อัตลักษณ์ เอกลักษณ์ของชุมชนเมือง (Urban Identity) สิ่งที่ทำให้เมืองหรือผู้คนไม่เหมือนเมืองอื่นทั้งกายภาพ (อาคาร) และไม่ใช่กายภาพ (วิถีชีวิต ประเพณี) 16. ลักษณะเฉพาะของอาคาร (Building Significance) ส่วนประกอบของอาคารที่มีความเฉพาะถิ่นต่างจากที่อื่นเนื่องจากวิถีชีวิต สภาพแวดล้อม 17. การอนุรักษ์ที่ยึดพื้นที่เป็นฐาน (Area-based Conservation) การวางแผนอนุรักษ์ที่คำนึงถึงความต้องการทางเศรษฐกิจและสังคมของคนในพื้นที่

ประวัติความเป็นมาของอาคารทรงคุณค่า บริเวณรอบเกาะรัตนโกสินทร์ และพื้นที่อื่น ๆ ภายในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน

การพัฒนาตึกแถวในยุคแรกเริ่มของกรุงเทพมหานคร เกิดขึ้นในช่วงของการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการอยู่อาศัยดั้งเดิมจากที่เคยใช้เส้นทางน้ำเป็นการเดินทางหลัก บ้านเรือนหรือแพที่สร้างริมน้ำและคลองเปลี่ยนมาเป็นติดถนน ก่อตึกขึ้นสองข้างทาง ซึ่งมีอิทธิพลต่อรูปแบบการใช้ชีวิตอย่างมาก โดยยุคแรกนอกจากความสำคัญด้านที่อยู่และที่ทำมาหากินด้วยการค้าขาย ยังมีคุณค่าต่อการพัฒนาเมืองในด้านประวัติศาสตร์

การตกแต่งของศิลปะที่บ่งบอกตัวตน อันเป็นส่วนส่งเสริมให้เมืองนั้นเกิดข้อได้เปรียบด้านการแข่งขัน ตึกแถวยุคแรกของพระนครนี้ได้ถูกรื้อถอนเนื่องจากการพัฒนาเมืองอันเป็นผลของการเติบโตทางด้านเศรษฐกิจอย่างต่อเนื่อง ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ส่งผลต่อความเป็นกังวลต่อการสูญเสียหลักฐานมรดกทางวัฒนธรรม เริ่มเกิดการอนุรักษ์ตึกแถวเก่ามากขึ้น แต่มีความต่างจากการอนุรักษ์โบราณสถานและแหล่งทางโบราณคดีตรงที่ตึกแถวเก่ามีการใช้สอยที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ผู้ใช้หลายประเภท นอกจากนี้ยังมีเรื่องการถือครองและบุคคลที่เกี่ยวข้อง อันมีปัจจัยซับซ้อน ส่งเสริมให้เกิดความยากต่อการอนุรักษ์ (Phimon sathian et al. 2016, 6 - 7)

ตึกแถวในพระบรมมหาราชวังสันนิษฐานกันว่ามีก่อก่อสร้างมาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 จากบันทึกในปี พ.ศ. 2367 (เสด็จขึ้นครองราชย์) ในระหว่างการสร้างและซ่อมแซมพระบรมมหาราชวัง ได้โปรดเกล้าฯ สร้างตึกแถวสำหรับเจ้าจอม ต่อมาสมัยรัชกาลที่ 4 มีการตัดถนนและสร้างตึกแถวอาคารพาณิชย์ มีผู้วิเคราะห์ว่า สมัยรัชกาลที่ 5 เป็นยุคเฟื่องฟูของการสร้างตึกแถวริมถนน อันมีปัจจัยได้แก่ 1. บ้านเมืองเกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อย (ถนนหน้ากว้าง 9 เมตร) 2. เปิดพื้นที่ขยายเมือง (ย่านการค้าจากถนนบำรุงเมืองไปย่านเจริญกรุง) 3. รายได้เข้ารัฐจากการลงทุนและให้เช่าระยะยาว นอกจากนี้ยังมีข้อสังเกตอีกว่า ผังเมืองตึกแถวล้อมตลาด (สมัยรัชกาลที่ 5) มีครั้งแรกที่ย่านเสาชิงช้า และกลายเป็นต้นแบบการพัฒนาย่านการค้าของพระนคร ก่อนถูกแทนที่ด้วยห้างสรรพสินค้า ตลาด โดยตึกแถวในยุคแรก ๆ นี้มีตัวอย่างเช่น ตลาดเสาชิงช้า ตลาดสามเสน และตลาดนางเลิ้ง (ปัจจุบันเหลือเพียงตลาดนางเลิ้งแห่งเดียว)

รายชื่อบัญชีตึกแถวที่มีคุณค่าต่อการอนุรักษ์ในบริเวณกรุงรัตนโกสินทร์และพื้นที่ต่อเนื่อง (The Crown Property Bureau 2014, 111 - 127)

1. ตึกแถวแพรง่นรา (พ.ศ. 2439) 2. ตึกแถวแพรง่นรุธร (พ.ศ. 2448) 3. ตึกแถวถนนสระสง-ลงท่า (พ.ศ. 2447) 4. ตึกแถวสี่กั๊กพระยาศรี (พ.ศ. 2444) 5. ตึกแถวถนนหน้าพระลาน (พ.ศ. 2452) 6. ตึกแถวท่าช้างวังหลวง (พ.ศ. 2452 และ 2468) 7. ตึกแถวตลาดท่าเตียน (พ.ศ. 2454) 8. ตึกแถว 9 ห้องถนนพระอาทิตย์ (พ.ศ. 2490) 9. ตึกแถวโค้งถนนพระอาทิตย์ (รัชกาลที่ 7) 10. ตึกแถวบ้านช่างคาค (ประมาณพ.ศ. 2448) 11. ตึกแถวบ้านบาตร (ประมาณพ.ศ. 2448) 12. ตึกแถวตลาดนางเลิ้ง (รัชกาลที่ 5) 13. ตึกแถวบริเวณโค้งเทวสถาน (รัชกาลที่ 7) นอกจากนี้ยังมี ตึกแถวชุมชนซอยเลื่อนฤทธิ์ ตึกแถวย่านตลาดน้อย ตึกแถวย่านแปลงนาม และตึกแถวบริเวณถนนบริพัตร เป็นต้น (Phimon sathian et al. 2016, 13 - 24)

สมชาติ จิงสิริรักษ์ (Chungsirarak 2010, 11 - 14) ได้เลือกช่วงเวลาในการแบ่งรูปแบบสถาปัตยกรรมตะวันตกที่มีอิทธิพลต่ออาคารบ้านเรือน ตลอดจนวิถีชีวิต และการเมืองการปกครอง ผ่าน “อุดมคติแห่งยุคสมัย”

(Ideology of the Age) ตั้งแต่ช่วงก่อเกิดในสมัยรัชกาลที่ 4 (พ.ศ. 2394 - 2411) สมัยรัชการที่ 5 (พ.ศ. 2411 - 2468) คือ ช่วงเวลาเติบโตและแพร่กระจาย สมัยรัชกาลที่ 6 (พ.ศ. 2468 - 2475) เป็นช่วงเวลาลัทธิชาตินิยม จนกระทั่งสมัยรัชกาลที่ 7 (พ.ศ. 2475 - 2480) ถึงรัชสมัยตอนต้นของรัชกาลที่ 8 เป็นช่วงเวลาแห่งการเกิดสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ โดยปี พ.ศ. 2480 เป็นจุดสิ้นสุดจากทัศนคติของสมชาติ จึงสิริรักษ์ เพราะข้อมูลแสดงถึงอิทธิพลและรูปแบบสถาปัตยกรรมตะวันตกได้ลงหลักเป็นรากฐานมั่นคง อีกทั้งกลายเป็นอีกหนึ่งวิถีชีวิตส่วนหนึ่งของชาวสยามทุกชนชั้นไปแล้ว รูปแบบประเภทของอาคาร (Building Types) ถูกสะท้อนผ่านภาพสังคมตั้งแต่วัง ศาลาของชนชั้นสูง อาคารบ้านเรือนคหบดี ข้าราชการและชาวบ้านทั่วไป ยังมีอาคารสาธารณะตั้งแต่สถานีรถไฟบ้านนอก เรือนพักคนไข้ในสถานพยาบาล โรงเรียน วัดและโบสถ์ รวมไปถึงอาคารราชการที่ทรงพลานภาพอย่างกระทรวงกลาโหม และศาลสถิตยุติธรรม (Chungsiriarak 2010, 11 - 14)

ชาติตะวันตกได้แผ่อิทธิพลมายังเอเชียตั้งแต่ช่วงปลายรัชสมัยของรัชกาลที่ 3 โดยเฉพาะแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เริ่มจากอังกฤษรบชนะพม่า (พ.ศ. 2369) ทำให้มีการตกลงสนธิสัญญาการค้าระหว่างอังกฤษกับสยาม “สนธิสัญญาเบอร์นี” มีสาระสำคัญคือให้สยามยอมรับในอิทธิพลของอังกฤษเหนือคาบสมุทรมลายู ในส่วนที่ไม่ใช่ดินแดนของสยาม ต่อมาสมัยรัชกาลที่ 4 “สนธิสัญญาเบาว์ริง” (พ.ศ. 2398) เกิดสนธิสัญญาของอังกฤษกับสยามอีกครั้งมีสาระสำคัญคือ ให้สยามยกเลิกการผูกขาดการค้าขายกับชาวต่างชาติโดยพระคลังหลวง และสยามเก็บภาษีได้ไม่เกินร้อยละ 3 นอกจากนี้คนในบังคับของอังกฤษกระทำผิดในราชอาณาจักรไม่ต้องขึ้นศาลไทย ให้ขึ้นศาลกงสุลแทน (เสียผลประโยชน์ทางการค้าและสิทธิสภาพนอกอาณาเขต) เป็นเหตุให้ภายหลังชาติตะวันตกต่าง ๆ ได้บังคับสยามทำสนธิสัญญานานองเดียวกันนี้อีกหลายประเทศทั้งยุโรป สหรัฐอเมริกา รวมถึงญี่ปุ่นด้วยในปลายสมัยรัชกาลที่ 5

นับแต่สนธิสัญญาเบาว์ริงนั้น จึงเกิดการขยายตัวทางเศรษฐกิจ การเมือง และวิถีชีวิตครั้งใหญ่ วงการค้าเลิกผูกขาดจากพระคลังหลวง เอกชนสามารถค้าขายกับชาติตะวันตกโดยตรง ชนชั้นพ่อค้าได้ถือกำเนิด มีการลงทุนเรือกลไฟต่างชาติและของสยามเองเพิ่มขึ้นในลำน้ำและทะเล ส่งผลเป็นกฎหมายควบคุมการเดินเรือ และแรงงานไหล่เข้ามายังพระนคร ชนชั้นแรงงานที่ผสมกันแบบหลายชาติหลากหลายเชื้อ (จีน แขก หรือชาวตะวันตก) มีการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม เช่น การอยู่อาศัย การศึกษา สังคม ประเพณี และศาสนา จากการที่ประชากรเพิ่มขึ้นรัชกาลที่ 4 จึงโปรดเกล้าฯ ให้ขยายเขตพระนครออกไปทางด้านตะวันออก ขุดคลองผดุงกรุงเกษมและตัดถนนเพิ่ม เปลี่ยนจากเมืองที่อาศัยการคมนาคมทางน้ำเป็นเมืองสัญจรทางบก และพัฒนาเป็นลำดับขึ้นในรัชกาลต่อ ๆ มา (Chungsiriarak 2010, 23 - 25)

มีการตัดถนนหลายสายในพระนคร ได้แก่ เจริญกรุง (พ.ศ. 2404) ถนนบำรุงเมือง และถนนเฟื่องนคร (พ.ศ. 2406) และสร้างอาคารตึกแถวเรียงรายไปตามถนนสำหรับการค้าขาย ซึ่งจำมาจากสิงคโปร์ โดยสถาปัตยกรรมให้สร้างตามแบบยุโรปคล้ายสถาปัตยกรรมคลาสสิก (Classicism) ซึ่งเป็นครั้งแรกของรัตนโกสินทร์ทั้งในพระบรมหาราชวังและส่วนภูมิภาคหลายแห่ง โดยมีนัยยะการยอมรับและเข้าใจในอารยธรรมตะวันตกของกษัตริย์สยาม ดังข้อความปรากฏใน “ประกาศเทวดาในงานพระราชพิธีเฉลิมพระราชมณเฑียร พระอภิเนาวนิเวศ” (พ.ศ. 2400) (Damrong Rajanupab 1964, 261 - 262) ซึ่งเป็นการยอมรับอย่างเป็นทางการ โดยมีการปูพื้นจากสมัยรัชกาลที่ 4 ไปสู่รัชกาลที่ 5 โดยสมัครใจของชนชั้นสูง

แต่ไม่ได้กระทบต่อวิถีชีวิตของชาวสยามชั้นล่างที่เป็นคนส่วนใหญ่ (Chungsiriarak 2010, 27)

พ.ศ. 2402 รัชกาลที่ 4 โปรดเกล้าฯ ให้สมเด็จพระยาบรมมหาศรีสุริยวงศ์ (ช่วง บุนนาค) และกรมหมื่นวิฆณุ นาด ไปศึกษาการปกครองและจำรูปแบบอาคารที่สิงคโปร์ ซึ่งมีอาคาร 2 รูปแบบเป็นอย่ำน้อยมาเผยแพร่ใน สยาม ได้แก่ ตึกแถวและบ้านพักอาศัย 2 ชั้นมีมุขยื่นด้านหน้าเป็นต้นแบบอาคารจากตะวันตกรูปแบบแรก ๆ ในสมัยรัชกาลที่ 4 อาคารก่ออิฐฉาบปูน 2 ชั้น หน้าเป็นอาคารและซุ้มเหนือประตูหน้าต่าง มีลักษณะเป็นจั่ว วิหารแบบกรีก เป็นการเลียนแบบสถาปัตยกรรมคลาสสิกร่วมสมัยปลายศตวรรษที่ 17 ของยุโรป (พ.ศ. 2228/ ค.ศ. 1585) แม้ว่าในสมัยนี้จะมีการเอื้อจื้อจาร์กผู้ก่อสร้าง (สถาปนิก) น้อยมาก แต่กรมขุนราชสีหวิกรม ได้เป็น ผู้เขียนแบบและคุมการก่อสร้างหลายอาคาร เพราะส่วนมากเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองของช่างฝีมือไทยตามอย่าง ที่ได้เห็น เช่น จิตรกรรมของ “ขรัวอินโข่ง” นอกจากนี้ยังมีพระเพ็ชรพิไลศรีสวัสดิ์ซึ่งต่อมาคือเจ้าพระยาภาณุ วงศ์ มหาโกษาธิบดี (ท้วม บุนนาค) เป็นนายงานคุมก่อสร้างพระนครคีรี และพระยาราชสงคราม (ทัต) เป็นนาย ช่างใหญ่อีกคนที่มิชื้อบันทึกลงไว้ช่วงสมัยรัชกาลที่ 4 จนต่อเนื่องรัชกาลที่ 5 (Chungsiriarak 2010, 29 - 32)

อาคารตึกแถวรุ่นแรกริมถนนเจริญกรุง (ถนนตัดตั้งแต่ปี พ.ศ. 2404) ที่น่าจะสร้างขึ้นพร้อมกันนั้นสันนิษฐาน ว่าได้ถูกรื้อทิ้งไปหมดแล้ว เพื่อสร้างตึกแถวแบบใหม่ในสมัยรัชกาลที่ 5 โดยลักษณะอาคารดังกล่าวจากบันทึก ของ สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ ที่ทรงกล่าวว่า สมเด็จพระยามหาศรีสุริยวงศ์ นำแบบมาจากสิงคโปร์ (พ.ศ. 2402) เป็นตึกแถว 2 ชั้นที่มีทรงค่อนข้างเตี้ย ชั้นบนมีหน้าต่าง 1 หรือ 2 บาน ประตูหน้าต่างชั้นล่างเป็น ไม้ทั้งแบบลูกฟักหรือบานเกล็ด เหนือประตูมีช่องระบายอากาศรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าหรือวงกลม ลวดลายมีน้อย และมักแสดงที่มาของวัฒนธรรมเจ้าของอาคาร ซึ่งส่วนมากเป็นชาวจีน มุงหลังคาด้วยกระเบื้อง สร้างจากอิฐ จุดเด่นคือ ทางเดินด้านหน้าใต้อาคารเชื่อมตลอด หน้ากว้างประมาณ 5 ฟุต (ประมาณ 1.5 เมตร) ที่มาจาก กฎหมายผังเมืองอังกฤษ (พ.ศ. 2365/ค.ศ. 1822) ที่ออกโดยผู้ว่าการอาณานิคม เซอร์สแตมฟอร์ดราฟเฟิลส์ (Sir Stamford Raffles) โดยตึกแถวใกล้เคียงตึกแถวสิงคโปร์ที่กล่าวนี้ยังคงเห็นได้จากรูปถ่ายตึกแถวย่าน เจริญกรุงในสมัยรัชกาลที่ 5 โดยมีลักษณะตึกแบบจีน แต่ไม่มีทางเดินใต้ตึกด้านหน้า แต่ตึกที่มีทางเดินตลอด ใต้ตึกนี้ยังมีหลงเหลือทางภาคใต้ของไทยในปัจจุบัน แต่เป็นตึกที่สร้างขึ้นใหม่สมัยรัชกาลที่ 5 (Chungsiriarak 2010, 40)

ในสมัยรัชกาลที่ 5 ความรุนแรงต่อการแผ่ขยายอิทธิพลของชาติตะวันตก ส่งผลให้เกิดวิกฤติการณ์ ร.ศ. 112 (พ.ศ. 2436) สยามได้ทำข้อตกลงกับมหาอำนาจอย่างอังกฤษและฝรั่งเศส โดยมีนโยบายสร้างสมดุล เพื่อแลกกับอธิปไตย ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงปฏิรูป และค่านิยมแบบตะวันตก เริ่มจากชนชั้นสูง ทั้งการศึกษา วิถีชีวิต การอยู่อาศัย และบ้านเรือน ดังเห็นได้จากพระราชบัญญัติแบบสถาปัตยกรรมตะวันตก สะท้อนผ่านพระราชวัง ส่วนราชการ จนถึง “วัดนิเวศธรรมประวัติ” (Chungsiriarak 2010, 62)

ตึกแถวสมัยรัชกาลที่ 5 คงรูปแบบอาคารยาวไปตามถนน โดยแบ่งซอยออกเป็นห้อง ๆ หน้ากว้าง 3.50 - 4.00 เมตร ลึก 8 - 15 เมตร สูง 2 ชั้นประมาณ 10 - 12 เมตร ซึ่งที่พักอาศัยด้านบนและขายของด้านล่าง อาจมี 20 ห้องในหนึ่งแถว แต่ถูกสร้างกำแพงกันไฟที่ทำจากอิฐก่อขึ้นจากพื้นถึงหลังคากันบางช่วง ส่วนทำเลที่ดีที่สุดคือ

มุมบริเวณถนนของตึกชุดนั้น โดยจะถูกตัดเป็นมุมฉากให้มี 1 - 3 ห้องเป็นหน้าร้านรับลูกค้าจากอิทธิพลและความนิยมเดียวกันกับยุโรป นอกจากนี้ยังแสดงถึงแนวคิดใหม่ในการวางผังอาคารขนาดใหญ่ของชุมชน ที่เป็นการสร้างตึกแถวล้อมสี่ด้านเป็นกรอบกำแพง เหลือพื้นที่ขนาดใหญ่ลานกว้างตรงกลางเป็นตลาด รวมถึงสถานบันเทิง (มหรสพ) ดังตัวอย่าง ตลาดนางเลิ้ง และตลาดท่าเตียน ตรงกับวัฒนธรรมร่วมอย่างบังเอิญในผังตลาดแถบตะวันออกกลาง (Chungsiriarak 2010, 231)

ประวัติความเป็นมาของอาคารทรงคุณค่า ในพื้นที่อื่นของประเทศไทย ภายในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน

บทบาทของชาติตะวันตกและจีนบนคาบสมุทรมาลายูนั้นส่งผ่านเข้ามาทางช่องแคบมะละกา เป็นการเข้ามาเผยแผ่อิทธิพลทางด้านศาสนา ศิลปะ ตลอดจนความรู้ที่ติดตัวด้านต่าง ๆ นอกเหนือจากการเมืองและผลประโยชน์ทางการค้า นับตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 13 ที่แต่เดิมเป็นอิทธิพลมาจากอินเดีย (พราหมณ์-ฮินดู และพุทธ) ช่วงปลายเป็นพ่อค้าอาหรับ จนถึงช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 16 ชาติตะวันตกได้เดินทางเข้ามาตั้งรกรากจนเกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรม เมืองท่าการค้าระหว่างชนพื้นเมืองและชาวจีน จนมีความโดดเด่นของเส้นทางการค้า และสภาพของเมืองท่าพักเรือ โดยเฉพาะโปรตุเกส ที่มีการติดต่อในดินแดนแถบนี้จนสามารถยึดเกาะมะละกาไว้ได้ (ประมาณปี ค.ศ. 1557) โดยยอมจ่ายภาษีให้จีนเป็นการตอบแทน ทำให้มาเก๊า (Macao) เป็นศูนย์กลางตะวันตกกับจีนแห่งแรกของภูมิภาค เกิดวัฒนธรรมผสมเรียก “ซิโน-ปอร์ตุเกส” (Sino-Portuguese) ผ่านทางสถาปัตยกรรม อาคารประเพณี ตกแต่งลายปูนปั้น ภายหลังฮอลันดามีอิทธิพลเหนือกว่า จนครองมะละกาไว้ได้ แต่ก็เสียให้อังกฤษ (ค.ศ. 1786) และฝรั่งเศสที่รวมป็นัง สิงคโปร์ และมะละกาไว้ได้จนครอบครองมาเลย์ (มาเลเซีย) เกือบทั้งหมด ซึ่งมีชาวจีนอาศัยอยู่มาก จนเกิดเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ตามมาเป็นลำดับ เช่น สนธิสัญญานานกิง ที่จีนถูกบังคับให้เปิดเมืองท่าที่เมืองกวางโจว เซี่ยงไฮ้ เซี่ยเหมิน ฝูโจว และหนิงปอ อีกทั้งสัญญาเช่าเกาะฮ่องกง 99 ปี ทำให้วัฒนธรรมตะวันตกปรากฏในบริเวณนี้ (รูปแบบสถาปัตยกรรม) ชาวจีนที่เดินทางมาติดต่การค้าขายบนคาบสมุทรมาลายูบางกลุ่มได้ตั้งถิ่นฐานถาวร บางกลุ่มเดินทางนำเรื่องราวของดินแดนแถบนี้กระจายต่อ ทำให้เกิดแรงจูงใจในการอพยพมายังเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ 3 ระลอกใหญ่ ๆ คือ ต้นรัตนโกสินทร์ ช่วงสมัยรัชกาลที่ 5 และรัชกาลที่ 7 โดยอพยพเข้ามามากที่สุดปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 หรือภายหลังจากอังกฤษยึดเกาะป็นัง และสิงคโปร์ได้แล้ว จากการที่อังกฤษพัฒนาเมืองเหล่านั้นเป็นศูนย์กลางการค้าแร่ดีบุก เกิดอุตสาหกรรมและความต้องการแรงงานจำนวนมาก มีการสร้างอาคารบ้านเรือนจนหลงเหลือมาถึงปัจจุบัน พอจะจำแนกตามรูปทรงและการใช้สอยออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ 1. อาคารตึกแถว 2. อาคารเดี่ยว

1. อาคารตึกแถวหรือห้องแถว จากการที่ส่วนใหญ่ชาวจีนอาศัยอยู่ในเมือง ชุมชนมีพื้นที่จำกัดและยึดอาชีพค้าขาย อาคารจึงถูกออกแบบมาให้อยู่อาศัยได้และเป็นบ้านค้า เรียก “เตี้ยมฉู” (ฮกเกี้ยน) (Shop-house or Semi-residence) ถ้าไม่ค้าขายเป็นที่พักอย่างเดียวเรียก Town house ซึ่งเป็นการจัดพื้นที่ภายในเป็นการตกแต่งอิทธิพลแบบจีน แม้ภายนอกจะผสมจีนและตะวันตก 1. รูปแบบหน้าอาคารเป็นลักษณะสมดุลตามแกนให้ประตูอยู่กึ่งกลาง หน้าต่างสองข้าง (ปรากฏอย่างมากตอนใต้ของจีน) 2. มีการเปิดช่องแสงใต้หลังคา “sky light” เพราะพื้นที่แคบไร้ลานโล่ง เป็นตึกแถวจึงต้องทำส่วนตอนล่างเปิดโล่งหรือมุงหลังคาใสให้แสงแดดกับอากาศถ่ายเท มีพื้นที่สัมผัสความชื้นจากฝน อาจลดระดับต่ำกว่าปกติเพื่อกักเก็บเป็นบ่อกลางบ้านเรียก

“ฉิมแจ้” อีกทั้งความเชื่อเรื่องรับพลังมงคลและสมบูรณ์จากธรรมชาติสู่บ่อน้ำวงกลม 3. หลังคามุงด้วยกาบกล้วย กระบอกลีไผ่ฉีกซึ่งทำด้วยดินเผา 4. ผนังก่อด้านสกัดจรดหลังคาโดยเป็นส่วนกำหนดขอบเขตพื้นที่ (Party wall) จากผนังด้านข้างทั้งสอง บางครั้งก็เลยหลังคาเพื่อสกัดไฟไหม้ “Fire wall” จึงไม่มีชายคายื่นออกมาด้านข้าง ส่วนด้านหน้ายื่นออกมาเล็กน้อย 5. การจัดสรรพื้นที่ภายในบ้าน คิดถึงประโยชน์ใช้งานทั้งคนชั้นสูงและสามัญชน แบ่งส่วนตามความลึก โดยอาคารรูปแบบนี้มีให้เห็นในไทย ได้แก่ ภูเก็ต สงขลา พังงา ตรัง และกรุงเทพฯ ที่เริ่มสมัยรัชกาลที่ 4 อิทธิพลจากสิงคโปร์และป็นัง ลักษณะเป็นการผสมผสานแบบเรียบง่าย คือ สร้างบนผนังสี่เหลี่ยมผืนผ้า แต่ละส่วนแบ่งย่อยเป็นบล็อกขนาดย่อม ด้านหน้าชั้นบนมีการตกแต่งลวดลายกรอบหน้าต่างหรือแผงกั้น ส่วนด้านล่างเว้นเป็นทางเดินยาวตลอดเรียก “อาเขต” (Arcade) ซึ่งจะกั้นเป็นช่วงด้วยช่องโค้ง (Archway) เป็นแถวตอนรับกันกับผนัง

2. บ้านเดี่ยว เรียก อังม้อหลาว คือตึกแถวขนาดใหญ่แบบยุโรปชัดเจน มีซุ้มโค้งเหนือหน้าต่าง การใช้เสาการทำหน้าจั่วเตี้ย ๆ การยื่นมุขออกจากกลางอาคารเว้นใต้ถุนเป็นที่พักรถหรือทางเดินเข้าประตูกันแดดฝน โดยเป็นแบบเดียวกันกับที่ชาวตะวันตกปรับใช้กับเขตร้อนชื้น ส่วนทางเดินหน้าอาคารทำแนวโค้งแบบโคโลเนด (Colonnade) การตกแต่งและรูปแบบมีอิทธิพลจากตะวันตกแตกต่างกันไป ลวดลายตกแต่งสะท้อนความเชื่อในสัญลักษณ์ความมงคล เช่น สัตว์ คำ(อักษร) พันธุ์พฤกษา และเรขาคณิต (Thap sing and Watthana sin 2002 , 6 - 9)

กรอบแนวคิดและความหมายของ “ของที่ระลึก”

ปนัดดา มนุรัชญาและคณะ ได้สรุปความหมายของ “ของที่ระลึก” ไว้ว่า เป็นหนึ่งในผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะ (Sin Rattana 1988) เนื่องจากภาพสะท้อนผลรวมของลักษณะเฉพาะของท้องถิ่น เป็นการใช้ความสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการ ซึ่งทำให้สิ่งนั้นเป็นที่รู้จักจดจำได้ตามแนวทางของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) จากร่างกรอบทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 ซึ่งจะนำมาใช้ในพ.ศ. 2555 - 2559 (Office of the National Economic and Social Development Board 2021) โดยใช้กรอบเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกตามหลักของ วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ (Li suwan 1989, 129 - 136) ดังนี้ 1. พยายามใช้วัสดุภายในท้องถิ่นให้มากที่สุด 2. ผลงานที่ผลิตจะต้องแสดงออกถึงลักษณะเฉพาะของท้องถิ่นได้ 3. ขนาด น้ำหนัก ของสินค้าสามารถพกพาไปได้สะดวกและเหมาะสมกับการจัดวางในร้าน 4. สินค้าควรมีทั้งความสวยงามและแฝงไปด้วยประโยชน์ใช้สอยเพราะจะได้เปรียบในการตัดสินใจซื้อได้มากกว่าสินค้า สวยงามเพียงอย่างเดียว 5. ประดิษฐ์คิดค้นรูปแบบสินค้าใหม่ ๆ โดยยังคงรักษาเค้าโครงเดิมของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นหรือสอดแทรกอยู่บ้าง (Manuratda et al. 2021)

มีการรวบรวมข้อมูลและจัดกลุ่มสินค้าของที่ระลึก โดยแบ่งเป็น 10 กลุ่ม (The center of Thai Inspiration 2021) ดังนี้ 1. แม่เหล็กติดตู้เย็น (Magnets) เนื่องจากขนาดเล็ก มีหลายรูปแบบให้เลือก และราคาต่อชิ้นไม่สูง จึงสามารถใช้เป็นของฝากนอกจากตนเองและผู้อื่นได้ 2. หมวกและผ้าพันคอ (Hats and Scarves) เป็นสินค้าที่สะท้อนถึงแหล่งท่องเที่ยว มีประโยชน์ใช้สอย ชัดเจน น้ำหนักเบา และราคาไม่แพง สามารถใช้ได้ทันที ณ

สถานที่นั้น ๆ หรือสะสม 3. กระเป๋า ถุงย่าม (Bags) ข้อดีคือไม่ต้องกังวลเรื่องขนาด และวัสดุที่หลากหลายในแต่ละท้องถิ่น ต่างจากเสื้อยืดที่มีขนาดตายตัว 4. เครื่องประดับ (Jewelry) งานออกแบบที่สะท้อนความเป็นงานฝีมือพื้นถิ่น เป็นทั้งของที่ระลึกและสะสมสำหรับนักท่องเที่ยว 5. ของตกแต่งบ้าน (Artifacts and Household Items) เป็นงานที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรม ศิลปะพื้นเมือง โดยอาจทำเลียนแบบสินค้าหัตถกรรมโบราณ แต่เปลี่ยนวัสดุโดยคำนึงถึงขนาดและน้ำหนักให้พกพาได้สะดวก จึงมักมีราคาสูงเป็นการผลิตเพื่อตอบสนองการท่องเที่ยวโดยเฉพาะ 6. อาหารแปรรูป (Local dry food items) แม้ว่าอาหารแปรรูปมักไม่ใช่กลุ่มสินค้าที่ระลึกที่เป็นที่นิยม แต่สินค้าอาหารแปรรูปประจำท้องถิ่น และบรรจุภัณฑ์ที่ได้รับการออกแบบอย่างสวยงาม บอกที่มาของแหล่งผลิต มีมาตรฐานน่าเชื่อถือ และรสชาติเอกลักษณ์ 7. สิ่งพิมพ์กระดาษ (Posters Photos Postcards Picture frames Pencils and Pens) เช่น โปสเตอร์ รูปถ่าย และอุปกรณ์เครื่องเขียน ช่วยให้ระลึกถึงสถานที่ท่องเที่ยวที่นั่น ๆ นอกเหนือจากพฤติกรรมในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ 8. งานหัตถกรรมท้องถิ่น (Local handicraft) หมายถึงงานที่สะท้อนอัตลักษณ์ของประเทศ ซึ่งรูปแบบไม่เปลี่ยนแปลง มีเสน่ห์ทุกกาลเวลา 9. เสื้อยืด (T-shirts) เป็นสินค้าที่แพร่หลาย และสามารถผลิตได้เองภายในชุมชน ต้นทุนไม่สูงและสื่อสารด้วยภาพและข้อความได้ 10. แก้วกาแฟ (Mugs and shot glasses) มัก (mug) เป็นแก้วกาแฟทรงสูงแบบอเมริกัน กับ ช็อต (shot) แก้วใสขนาดเล็ก เป็นรูปแบบของที่ระลึกที่ได้รับความนิยมโดยเฉพาะในแหล่งท่องเที่ยวแถบยุโรป เนื่องจากผลิตง่าย ต้นทุนไม่สูง ราคาจึงย่อมเยา สามารถมีส่วนร่วมอยู่ในชีวิตประจำวัน ของที่ระลึกกลุ่ม mug นิยมใส่ภาพ ข้อความ หรือกราฟิกที่สะท้อนความเป็นท้องถิ่นนั้น ๆ ถ้าเป็นแก้วช็อตซึ่งมีพื้นที่ไม่มาก ก็ใส่ภาพหรือตราสัญลักษณ์ของเมืองหรือสถานที่ (Samant 2021)

ขั้นตอนการออกแบบและทำต้นแบบ

1. ทบทวนวรรณกรรมเอกสาร ประวัติศาสตร์ ความสำคัญของสถาปัตยกรรม และการออกแบบของที่ระลึก
2. ลงพื้นที่สำรวจสถานที่จริง ทำการเก็บบันทึกข้อมูลภาพถ่ายหรือ คัดลอกเปลี่ยนกับคนในพื้นที่
3. คัดกรองและเลือก เพื่อทำภาพร่างกราฟิก (เรขศิลป์) ด้วยการลดทอนรายละเอียด
4. จากภาพร่างสองมิติ ลายเส้นปากกา สู่อการแปลงเป็นกราฟิกด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (วางโครงสร้างสี)
5. นำกราฟิกสองมิติ มาเขียนสามมิติด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
6. พิมพ์งานสามมิติด้วยเครื่องพิมพ์สามมิติ (วัสดุเรซิน) เพื่อทำต้นแบบ
7. จัดตกแต่งชิ้นงานต้นแบบสามมิติ อาจนำมาทำสีต้นแบบให้ใกล้เคียงกับการพิมพ์สองมิติ หรือนำไปทำแม่พิมพ์
8. ทำแม่พิมพ์จากงานต้นแบบสามมิติ ขั้นตอนนี้วัสดุและกระบวนการขึ้นอยู่กับวัสดุประสงค์แยกย่อย

- 8.1 แม่พิมพ์สำหรับการกดขึ้นรูป (ปูนปลาสเตอร์) ใช้ได้กับ วัสดุดินเผาหรือเครื่องเคลือบ วัสดุที่พอกซี
- 8.2 แม่พิมพ์สำหรับการหล่อ (ปูนปลาสเตอร์) ใช้ได้กับ วัสดุดินเผาหรือเครื่องเคลือบ วัสดุปูน
- 8.3 แม่พิมพ์สำหรับการหล่อ (ซิลิโคน และปูนปลาสเตอร์) ใช้ได้กับ วัสดุเรซิน (หล่อต้น-เปลือก)
- 8.4 กราฟิกลายเส้น (สองมิติ) สามารถใช้เครื่องจักร การตัดด้วยลำแสง (Laser cut) ผลิตบนวัสดุไม้
- 8.5 การหล่อโลหะ ใช้แม่พิมพ์ทรายและต้นแบบขี้ผึ้ง ในกระบวนการผลิต
- 8.6 การขึ้นรูปด้วยเครื่องพิมพ์สามมิติและผลิตระบบจำนวน (นอกเหนือจากการทำต้นแบบ)
9. การเก็บรายละเอียด หรือการทำสี (กรณีวัสดุและพื้นผิวสามารถทำสีได้) ช่วยเพิ่มมูลค่าและส่งเสริมคุณค่าชิ้นงาน
10. การทำบรรจุภัณฑ์ (มีหรือไม่มีก็ได้ แต่จะช่วยให้เสริมเสริมการตลาดและสร้างตัวตน)

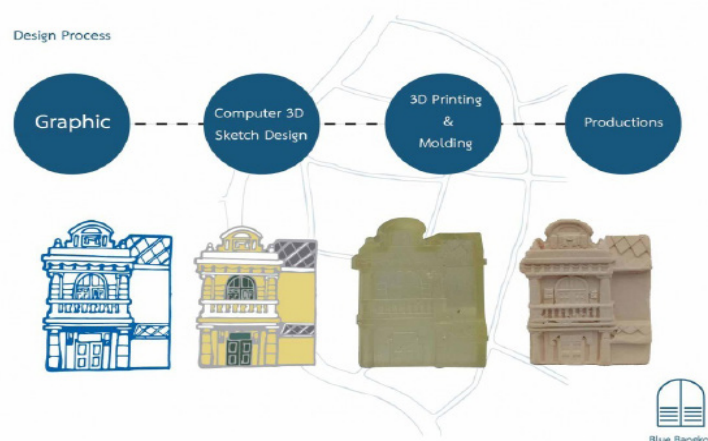
ขั้นตอนการออกแบบและทำต้นแบบ ส่วนของการกำหนดรูปแบบ และการร่างแนวคิด

1. เมื่อทบทวนวรรณกรรม เอกสารที่เกี่ยวข้อง นำไปสู่การลงพื้นที่สำรวจอาคาร และเลือกเป้าหมาย เพื่อศึกษาประวัติในอดีต ไม่เพียงเฉพาะด้านสถาปัตยกรรม ยังศึกษาเรื่องการพัฒนาการเมือง ย่านชุมชน วิถีชีวิต เทียบเคียงกับการใช้งานในปัจจุบัน และความสำคัญด้านเศรษฐกิจ โดยใช้ภาพถ่ายอาคารจริงเพื่อทำการถอดแบบเป็นร่างที่ลดทอนรายละเอียดของรูปแบบทางสถาปัตยกรรม เหลือเพียงเค้าโครงรูปด้านหน้าอาคาร เพื่อใช้ทำกราฟิกแบบสองมิติ ทั้งการร่างภาพด้วยดินสอหรือปากกา สู่อการทำลวดลายในโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก กำหนดสี และขนาด ซึ่งนำไปใช้ประโยชน์ทางด้านการส่งเสริมการตลาด และการทำบรรจุภัณฑ์ได้ในขั้นตอนต่อไป ดังภาพที่ 1

2. นำกราฟิกที่ทำในขั้นต้น มาทำการเขียนด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สามมิติ เพื่อการทำต้นแบบด้วยการพิมพ์สามมิติ (3 Dimension Printing) เพื่อการทำแม่พิมพ์ในการผลิตแบบจำนวนมาก ข้อดีคือลดขั้นตอนการขึ้นต้นแบบด้วยการปั้นดินเหนียว ดินน้ำมัน ขี้ผึ้ง หรือดินปั้นทางอุตสาหกรรม ลดการสิ้นเปลืองวัสดุโดยไม่จำเป็น เพราะสามารถปรับแก้ไขทั้งสัดส่วน ขนาดและแต่งเติมหรือลดทอนรายละเอียดได้ในระบบคอมพิวเตอร์ แต่มีข้อด้อยคือ ค่าใช้จ่ายในการผลิตด้วยการพิมพ์สามมิติ จากวัสดุพลาสติก (เรซิน) และการใช้พลังงานไฟฟ้า ดังภาพที่ 2



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการออกแบบจากลายเส้น เปลี่ยนเป็นกราฟิก มีการอ้างอิงพิกัดตำแหน่ง
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบจากลายเส้น เปลี่ยนเป็นกราฟิก และเขียนด้วยโปรแกรมสามมิติสู่ต้นแบบ
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

3. ขั้นตอนการขัดแต่งและล้างทำความสะอาดต้นแบบจากการพิมพ์สามมิติวัสดุเรซิน เมื่อผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก โดยเน้นการทำชิ้นส่วนเดียวแล้วต่อยอดเป็นสินค้าที่หลากหลาย เริ่มต้นที่การทำ magnet และพวงกุญแจ ซึ่งมีความคล้ายคลึงกันในขนาดและการใช้งาน และต่อยอดเป็นแก้วน้ำที่ระลึกดินเผาเคลือบได้

โดยใช้การขัดแต่งชิ้นงาน การพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์สามมิติ จะมีชิ้นส่วนใหญ่แบ่งเป็น ชิ้นงานหลัก (Product) และวัสดุค้ำยัน (Supporter) เพราะขั้นตอนการผลิตคือการพิมพ์ชั้นทีละชั้น (Layer) จากฐานของชิ้นงาน จึงต้องมีวัสดุค้ำยันในการรับน้ำหนักหากชิ้นงานมีรายละเอียดที่ไม่แบนเป็นระนาบเดียวกันกับชิ้นส่วนหลักหรือที่บิดเบี้ยวง่าย ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 ขั้นตอนการขัดแต่งและล้างทำความสะอาดต้นแบบจากการพิมพ์สามมิติวัสดุเรซิน

(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

4. ขั้นตอนการทำพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ ใช้น้ำยาล้างจานเคลือบกันติด ผสมปูนปลาสเตอร์ เทหล่อพิมพ์ในกรอบวัสดุที่หาได้รอบตัว โดยการเตรียมน้ำสะอาดในภาชนะที่ปากกว้าง จากนั้นใส่ปูนปลาสเตอร์ลงผสม คนในทิศทางเดียวกันตามที่ได้คำนวณอัตราส่วน น้ำ 1 ส่วน : ปูน 2 ส่วน เพื่อความเข้มข้น ควรเทปูนที่คนผสมเป็นเนื้อเดียวกันลงต้นแบบ ที่ทำการวางไว้ในกรอบกัน (ใช้กล่องภาชนะพลาสติกเก่าที่ทำความสะอาด แล้วเคลือบด้วยน้ำยาล้างจานกันติดกับปูน โดยทิ้งไว้ให้น้ำยาล้างจานแห้งก่อนการเทปูน) เฝียงองศาของภาชนะปูนเล็กน้อยเพื่อป้องกันการเกิดฟองอากาศในแม่พิมพ์ ถ้าทิ้งไว้นานปูนจะเริ่มแข็งตัวขึ้น สังเกตจากการหนืดเมื่อกวาด (ถ้าต้องการรายละเอียดควรเทตอนเหลว แต่ต้องการปริมาตรและเนื้อปูนควรเทตอนหนืด) เมื่อปล่อยให้ปูนแข็งตัว สามารถแกะต้นแบบออกจากพิมพ์ปูนได้เลย รอให้แม่พิมพ์แห้งจากการฝังลม เพื่อคลายความชื้นออกจากเนื้อปูน สามารถตกแต่งด้วยการขัด อดเสริมและนำไปใช้ ดังภาพที่ 4 และภาพที่ 5



ภาพที่ 4 ขั้นตอนการทำพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ ใช้น้ำยาล้างจานเคลือบกันติด ผสมปูนปลาสเตอร์ เทหล่อพิมพ์ในกรอบวัสดุที่หาได้รอบตัว (© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)



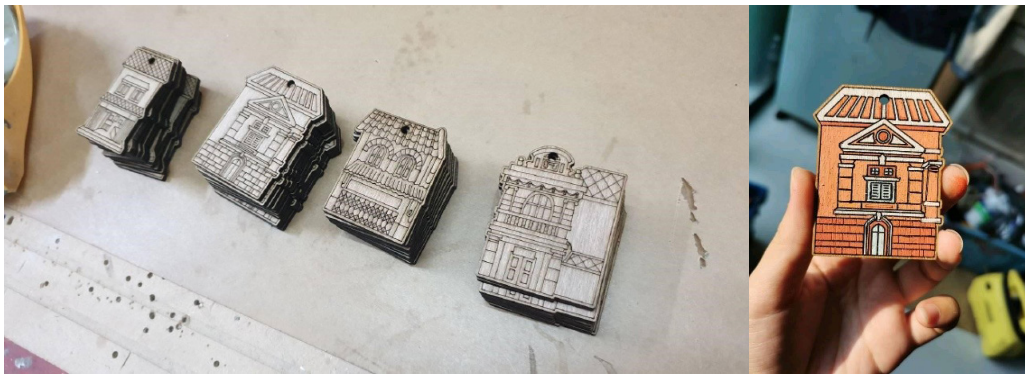
ภาพที่ 5 แสดงพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ สามารถใช้ทำพิมพ์หล่อและพิมพ์กด ด้วยวัสดุดิน เรซิน หรืออีพ็อกซี (© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

5. แสดงพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ ใช้ทำพิมพ์กดอีพ็อกซี (epoxy) ที่ใช้การปั้นผสมวัสดุเคมีสองชนิด และกันติดพิมพ์ด้วยวัสดุไข จากนั้นกดขนาดด้วยแรงให้เรียบ เมื่อวัสดุแข็งตัว แกะและขัดแต่งด้วยเครื่องเจียรสายอ่อน ดังภาพที่ 6



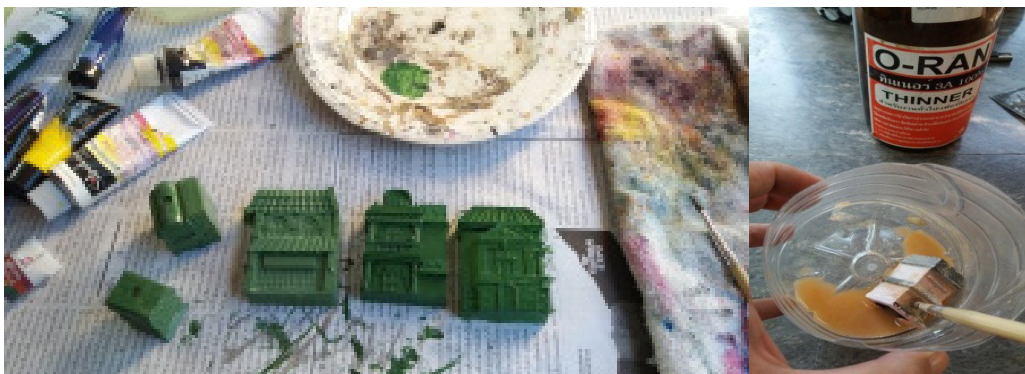
ภาพที่ 6 แสดงพิมพ์ปูนปลาสเตอร์ ใช้ทำพิมพ์กดอีพ็อกซี (Epoxy) ที่ใช้การปั้นผสมวัสดุเคมีสองชนิดและกันติดพิมพ์ด้วยวัสดุไข จากนั้นกดขนาดด้วยแรงให้เรียบ เมื่อวัสดุแข็งตัว แกะและขัดแต่งด้วยเครื่องเจียรสายอ่อน
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

6. แสดงต้นแบบวัสดุไม้ ที่ใช้กระบวนการตัดด้วยแสง (Laser cutting) นอกจากนี้ยังมีการผลิตด้วยการกัดด้วยดอกสว่าน (CNC) ที่คล้ายคลึงกัน ในการผลิตแบบจำนวนมาก จากภาพร่างกราฟิกที่ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เขียนเป็นภาพด้านสองมิติ ดังภาพที่ 7

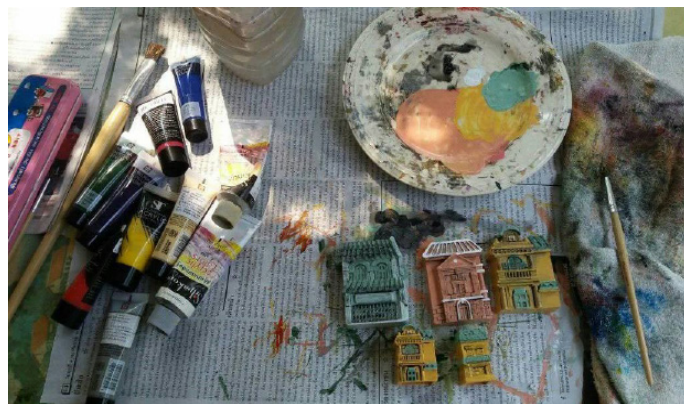


ภาพที่ 7 แสดงต้นแบบวัสดุไม้ ที่ใช้กระบวนการตัดด้วยแสง ในการผลิตแบบจำนวนมาก
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

7. แสดงขั้นตอนการทำสี การลงสีรองพื้น และการล้างสีด้วยทินเนอร์ เมื่อไม่ต้องการ ด้วยฟู่กันกับสีกะคริลิก สูตรผสมน้ำ ใช้โครงสร้างสีที่ออกแบบไว้ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิกเป็นตัวกำหนด ดังภาพที่ 8 9 และ 10



ภาพที่ 8 แสดงขั้นตอนการทำสี การลงสีรองพื้น และการล้างสีด้วยทินเนอร์ เมื่อไม่ต้องการ
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)



ภาพที่ 9 แสดงขั้นตอนการทำสี วางโครงสร้างสีต้นแบบ ด้วยฟู่กันกับสีกะคริลิกสูตรผสมน้ำ
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)



ภาพที่ 10 สีอะคริลิก วัสดุเรซิน (แถวบน และซ้าย) ดินเผาดิบ (กลาง) อีพ็อกซี (ล่าง)
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

ขั้นตอนการทำดินเผาเคลือบจากการผลิตแบบจำนวนด้วยแม่พิมพ์กด

1. เมื่อได้ต้นแบบ แล้วทำการตกแต่ง (ขัด อุดเสริม) ต้นแบบให้เรียบร้อย
2. ถอดพิมพ์ด้วยการเทหล่อแม่พิมพ์จากวัสดุปูนปลาสเตอร์จะได้แม่พิมพ์ต้นแบบ ภาพที่ 11



ภาพที่ 11 แสดงแม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์สำหรับกดดิน
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

3. ใช้ดิน light clay ที่เป็นดินสำหรับปั้น กดลงในพิมพ์ให้แนบสนิท จะได้ตัวชิ้นงานที่เป็นดิน ภาพที่ 12



ภาพที่ 12 แสดงการกดดิน และชิ้นงานหลังถอดจากพิมพ์ปูนปลาสเตอร์
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

4. รอให้ดินแห้งแล้วทำการเช็ดตกแต่งชิ้นงานดิน (ตากในที่ร่มอากาศถ่ายเทเพื่อความชื้นระเหยเลียงแสงแดดทำให้แห้งกรอบ) ภาพที่ 13



ภาพที่ 13 แสดงความต่างของสีดินที่ใหม่ (ซ้าย) และดินที่แห้ง (ขวา)
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

5. ชิ้นงานที่เป็นดินเมื่อแห้งแล้วก็นำเข้าเตาเผาที่อุณหภูมิ 800 องศาเซลเซียส เรียกว่าเผาบิสกิต (Biscuit) ดินจะเปลี่ยนสีจากสีดำเป็นชมพู อุณหภูมิในการเผาอยู่ที่ประมาณ 800 องศาเซลเซียส 8 - 10 ชั่วโมง ภาพที่ 14



ภาพที่ 14 แสดงชิ้นงานหลังจากการเผาอบแรก
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

6. ดินที่เผาบิสกิต (Biscuit) แล้วสามารถขัดแต่งด้วยกระดาษทรายให้เรียบร้อยได้ มีความแกร่งพอประมาณ และขนาดเล็กกลง

7. ทำการแต้มสีตามจุดที่ต้องการด้วยสีได้เคลือบ ภาพที่ 15



ภาพที่ 15 แสดงชิ้นงานแต้มสีเพื่อเตรียมเผาเคลือบ
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

8. ทำการชุบเคลือบสีผิวด้านอีกครั้ง

9. จะเห็นว่าเวลาชุบเคลือบสีผิวด้านแล้วสีเขียว (สีที่แต้ม) จะโดนเคลือบทับ ปิดหมดทั้งชิ้นงาน ภาพที่ 16

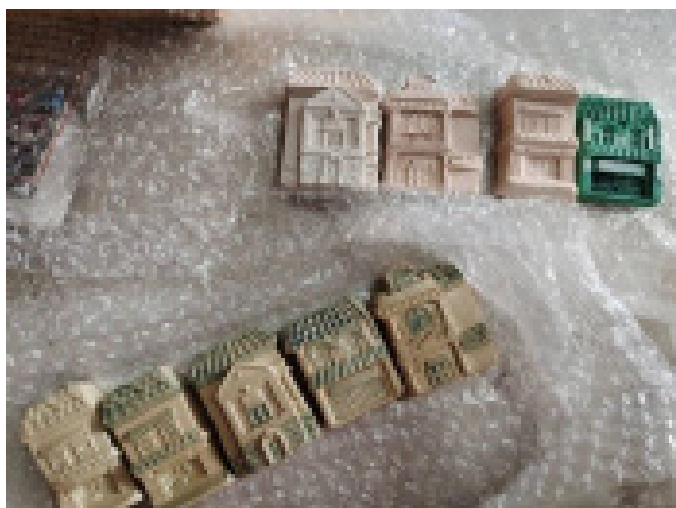


ภาพที่ 16 แสดงชิ้นงานชุบเคลือบสีผิวด้าน
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

10. เผาอีกหนึ่งรอบด้วยไฟอุณหภูมิ 1,220 องศาเซลเซียส เป็นเวลา 14 ชั่วโมงก็จะได้ชิ้นงานที่สำเร็จ ภาพที่ 17



ภาพที่ 17 แสดงชิ้นงานชุบเคลือบสีผิวด้าน ที่เผาสำเร็จแล้ว
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)



ภาพที่ 18 ต้นแบบสามมิติ วัสดุดินเผาดิบ (บน) ดินเผาดิบลงสีอะคริลิก (บนขวาสุด) ดินเผาเคลือบทำสีบางตำแหน่ง (ล่าง)
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

ชิ้นงานผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากการพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์สามมิติ และการผลิตระบบจำนวนด้วยกระบวนการผลิตผ่านแม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์และการตัดด้วยแสง ทดลองการทำสี แล้วนำไปเทียบเคียงกับสถานที่จริง ดังภาพที่ 19



ภาพที่ 19 ต้นแบบสามมิติ วัสดุเรซิน ทาสีอะคริลิก เทียบกับสถานที่ต้นแบบ
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

สรุปผลการดำเนินการออกแบบกราฟิก และผลิตภัณฑ์ต้นแบบสินค้าที่ระลึก

จากกระบวนการออกแบบที่อธิบายข้างต้น ตั้งแต่การเลือกสถานที่อาคารทรงคุณค่าที่มีประวัติและความสำคัญ ทั้งทางด้านสถาปัตยกรรม วิถีชีวิต ย่านชุมชน สังคมการปกครองและเศรษฐกิจ สู่การนำมาออกแบบเป็นภาพร่าง ที่ลดทอนรายละเอียดสมจริงเป็นกราฟิก ด้วยวิธีการทำการออกแบบร่างด้วยมือแล้วถ่ายทอดลงในคอมพิวเตอร์ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก (Graphic) เป็นภาพร่างและวางโครงสร้างชุดสีให้ใกล้เคียงอาคารต้นแบบ เพื่อการนำไปใช้ประโยชน์ทั้งด้านการตลาด ดังภาพที่ 20 และ 21

ส่วนขั้นตอนการผลิตในกระบวนการทำต้นแบบสามมิติ ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ นำไปสู่การผลิตต้นแบบด้วย เครื่องพิมพ์สามมิติ (3 Dimension Printing) และการผลิตด้วยระบบจำนวนมากจากกระบวนการต่าง ๆ โดยงานวิจัยชิ้นนี้ได้ทดลองผลิตระบบจำนวนจากกระบวนการ 1. ทำแม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์ เพื่อการผลิตเป็นดินเผา หรือดินเผาเคลือบ และการกัดด้วยอีพ็อกซี 2. การตัดด้วยแสง (laser cut) ดังภาพที่ 22

นอกจากนี้ผู้วิจัย ได้ทำการออกแบบตราสัญลักษณ์ เพื่อการส่งเสริมการตลาด เพื่อเป็นการสร้างมูลค่าของสินค้า ให้มีความน่าเชื่อถือหรือนำไปต่อยอดด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ โดยนำแนวคิดจากหน้าตาของอาคารทรงคุณค่า ที่แม้ว่าจะมีรูปแบบหรือรายละเอียดด้านสถาปัตยกรรมที่แตกต่างกัน แต่โดยรวมแล้ว หน้าตานั้นมีความใกล้เคียงของลักษณะบ้านไม้ซ้อนเป็นชั้นที่เป็นเอกลักษณ์ของอาคารลักษณะนี้ นำมาทำการลดทอนรายละเอียด และใช้เพียงเส้นรูปร่าง เพื่อความเรียบง่ายในการจดจำ ดังภาพที่ 23



ภาพที่ 20 ต้นแบบสามมิติ วัสดุเรซิน ทาสีอะคริลิก เทียบกับสถานที่ต้นแบบ
(© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)



ภาพที่ 21 แสดงแบบกราฟิกสองมิติ (©Thapanut Kaewpan 19/05/2021)



ภาพที่ 22 แสดงรูปแบบต้นแบบของที่ระลึก (© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)



ภาพที่ 23 แสดงตราสัญลักษณ์ เพื่อการส่งเสริมการตลาด (© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

ตารางที่ 1 ตารางเปรียบเทียบคุณสมบัติวัสดุเพื่อการทำต้นแบบของที่ระลึก (© Thapanut Kaewpan 19/05/2021)

ตารางเปรียบเทียบคุณสมบัติวัสดุเพื่อการทำต้นแบบของที่ระลึก				
หัวข้อ	ประเภทวัสดุ			
	เรซิน	ดินเผา/ดินเผาเคลือบ	อีพ็อกซี	ไม้
กระบวนการผลิต	ใช้ทำต้นแบบเพื่อการทำแม่พิมพ์ได้ดี รวดเร็ว แต่ต้องใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สามมิติ ค่าใช้จ่ายและการทำงานค่อนข้างสูง การผลิตแยกเป็น พิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์สามมิติ และหล่อจำนวนมากด้วยแม่พิมพ์ซิลิโคน กันติดด้วยไขในแม่พิมพ์หรือใช้เพียงเล็กน้อย เพราะคุณสมบัติของซิลิโคนกันการติดของเรซิน อาจเกิดฟองอากาศในเนื้อวัสดุ เมื่อหล่อเหนียว กลิ่นแรง แต่งานคุณภาพดี	สามารถขึ้นต้นแบบด้วยการปั้นดิน ความยากขึ้นกับรายละเอียดราคาและความชำนาญ ทำจำนวนต่อชิ้นได้มาก และทุนต่ำ ผลิตจำนวนมากด้วยแม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์หล่อน้ำดิน การเผาทำให้วัสดุหดตัว และทักษะควบคุมอุณหภูมิของเตาเผา การลงสีเคลือบต้องใช้ความชำนาญสูง 120 องศาเซลเซียส (แกร่งกว่าดินเผาดิบ 800 องศาเซลเซียส)	ใช้แม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์เพื่อกดทำจำนวน มีทั้งอีพ็อกซีเหลวเพื่อการหล่อและอีพ็อกซีเพื่อการปั้น (ผสมเคมีสองชนิดแล้วนวดจนเนื้อเนียนเข้าด้วยกัน) กันติดด้วยไขทาเคลือบแม่พิมพ์ จากนั้นกดให้แนบสนิท บางครั้งเกิดข้อผิดพลาด พิมพ์แตกหรือวัสดุเกิดแยกเป็นชั้น ๆ ไม่ประสานกันเป็นเนื้อเดียวบางตำแหน่ง หรืองานที่ได้เลือนเพราะแม่พิมพ์ถูกใช้แรงและนาน	ใช้การผลิตด้วยการตัดเซาะร่องตามแบบที่เขียน หรือใช้เครื่อง CNC นอกจากนี้ยังมีการใช้แสงเลเซอร์ (Laser Cut) ทำให้ผลิตจำนวนมากและต้นทุนขึ้นกับวินาทีในการฉายแสง (เปลี่ยนเป็นพลังงานความร้อน) อาจเกิดการไหม้ที่ชิ้นงานเมื่อวัสดุบางหรือลวดลายหนา มีรายละเอียดสูง วัสดุไม้ทำได้เกือบทุกชนิด แต่ต้องมีผิวหน้าเรียบ ความงามขึ้นกับเสี้ยนและตัวประสานในชั้นไม้ (ไม้แปรรูป)
ราคาค่าต้นทุน	ต้นแบบเพื่อทำพิมพ์ราคาสูงและใช้กระบวนการซับซ้อน ต้นทุนในการผลิตจำนวนมากมีราคาต่อหน่วยที่สูง (80-100 บาท)	ต้นทุนต่อหน่วยแบ่งเป็น ดินเผาดิบ (40-60 บาท/หน่วย) และดินเผาเคลือบทำสี (60-80 บาท/หน่วย) เพราะเผาสองรอบ	เฉลี่ยต้นทุนต่อหน่วยราคาปานกลาง (25-35 บาท/หน่วย)	ต้นทุนต่อหน่วยไม่สูง หากลวดลายมีการตัดทอนลดความหนาเส้น และรายละเอียด (40-60 บาท/หน่วย)
การทำสี	เนื้อเนียน ขัดแต่งผิวด้วยกระดาษทรายละเอียดแล้วทำสีได้	ดินเผาดิบสามารถทาสีทับได้ แต่ดินเผาเคลือบทำสีสำเร็จแล้ว	เนื้อพลาสติกเหนียวคล้ายเรซิน	ดูดี สีต้องลงหลายชั้นหรือเคลือบรองพื้นก่อน
ความงามรายละเอียด	รายละเอียดสูง	เลือน และลดทอน	ขึ้นกับคุณภาพแม่พิมพ์	ถูกลดทอน

ผลของโครงการ

ผลการวิจัยครั้งนี้ สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. เพื่อออกแบบลายเส้นกราฟิก 2 มิติ อาคารเอนกประสงค์รัตนโกสินทร์ จำนวน 3 ชุด ชุดละ 4 แบบ เป็นอย่างน้อย ในภาพที่ 21 โดยแบ่งเป็นกลุ่มตามลักษณะของอาคาร ได้แก่ 1. กลุ่มอาคารย่านนางเลิ้ง 8 แบบ 2. กลุ่มเจริญกรุง 8 แบบ 3. กลุ่มท่าเตียน 5 แบบ และ 4. กลุ่มอาคารบ้านไม้และอาคารปิดมุมถนน 5 แบบ
2. เพื่อออกแบบต้นแบบชิ้นงาน 3 มิติ จากลายเส้นกราฟิก เป็นของที่ระลึก เช่น แม่เหล็กติดตู้เย็น พวงกุญแจ โหมบาย ในภาพที่ 22 ได้แก่ 1. โปสการ์ดและรูปลอกติด ที่ใช้กราฟิกแผนที่และกราฟิกของอาคารที่ออกแบบ เล่าเรื่องราวตำแหน่งเส้นทางในแต่ละย่าน 2. แก้วกาแฟเครื่องเคลือบดินเผาสองสี โดยใช้การตีรูปอาคาร 3 มิติจากดินที่กดลงในแม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์ ลดขั้นตอนการปั้นแบบด้วยมือและผลิตระบบจำนวนมากได้ 3. พวงกุญแจจากไม้ที่ตัดด้วยลวดเลเซอร์ ทาสีอะคริลิก 4. แม่เหล็กติดตู้เย็นจากดินเผาเคลือบสีน้ำตาลและเคลือบใสเนื้อด้าน ด้วยเทคนิคกดดินลงในแม่พิมพ์ เพื่อลดขั้นตอนการปั้นด้วยมือและทำจำนวนมากได้

อภิปรายผล

จากผลการวิจัย การออกแบบของที่ระลึกจากรูปแบบสถาปัตยกรรมอาคารทรงคุณค่าบริเวณเกาะรัตนโกสินทร์ ผู้วิจัยสามารถอภิปราย ผลการวิจัย ตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

จากการศึกษา และทบทวนวรรณกรรม พบว่า การสื่อความหมาย (Interpretation) คือ การนำเสนอคุณค่ามรดกวัฒนธรรมของอาคารด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น การทำป้ายสื่อความหมาย การจัดแสดงถาวร ศูนย์เรียนรู้ประวัติศาสตร์ หรือแม้แต่การให้ข้อมูลผ่านทางวิธีการบูรณะซ่อมแซม เช่น การทิ้งร่องรอยต่อเติมให้คงอยู่ ฯลฯ ดังนั้น การสร้างสรรค์ผลงานออกแบบเชิงกราฟิก (Graphic) หรือการทำหุ่นจำลองต้นแบบ 3 มิติ ที่ได้ลดทอนตัดรายละเอียดส่วนไม่จำเป็น คงไว้ซึ่งสิ่งที่แสดงให้เห็น จำได้หมายรู้ว่างานออกแบบใหม่นั้น มีส่วนสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับอาคารทรงคุณค่านั้น ๆ แม้ว่าจะไม่ใช่การอนุรักษ์กายภาพโดยตรงทางด้านโครงสร้าง แต่เป็นอีกหนึ่งวิธีการให้ความรู้ และสร้างการเข้าถึง ร่วมเป็นส่วนหนึ่งกับการตระหนักในคุณค่าของอาคารเหล่านี้ ผ่านผลงานการออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ

กระบวนการออกแบบ ในขั้นตอนสร้างงาน 2 มิติค่อนข้างใช้ระยะเวลาและทรัพยากร และข้อมูลการค้นคว้าวิจัย นอกจากข้อมูลด้านประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมแล้ว ยังรวมถึงข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ การเมืองการปกครอง ผังเมือง ชุมชนและวัฒนธรรม หรือแม้แต่ข้อมูลภาพถ่ายที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตประจำวันสะท้อนผ่านอาคาร เครื่องเรือน อาหาร การแต่งกายในการเปลี่ยนผ่านของแต่ละยุคสมัยโดยมีสถาปัตยกรรมเป็นฉากหลัง

ส่วนในด้านการออกแบบ 3 มิติ เป็นผลิตภัณฑ์หลากหลายประเภท ได้คำนึงถึงวิธีการทั้งการทำต้นแบบ เหนือทั้งการคัดเลือกรูปแบบอาคารที่เหมาะสมจากกราฟิกสู่งานที่มีมิติการจับต้องเพื่อใช้งาน เพราะอาคารบางประเภทสามารถสร้างสรรค์เป็นภาพกราฟิกที่ลดทอนความสมจริง แต่อาจไม่เหมาะสมกับกระบวนการผลิตต้นแบบที่มีมิติเพื่อการใช้งานได้ นอกจากนี้ยังคำนึงถึงขั้นตอนการผลิตสินค้าครั้งละมาก ๆ (Mass production) เนื่องจากของที่ระลึกควรคำนึง 1. ต้นทุนในการผลิตไม่สูง เพื่อส่งผลกระทบต่อราคาขายที่ไม่แพงแก่กลุ่มเป้าหมาย 2. การเข้าถึงทั้งราคา การใช้งาน และรูปแบบที่เป็นมิตร และ 3. การผลิตสินค้าครั้งละมาก ๆ อีกทั้งขั้นตอนการผลิตต้องไม่ซับซ้อน หรือวางแผนการผลิตอย่างเป็นระบบได้ เพื่อคำนวณต้นทุน เวลา และการทำแผนการตลาดเพื่อให้เกิดมิติของการกระตุ้นเศรษฐกิจของชุมชนที่เกี่ยวข้องกับของที่ระลึกชิ้นนั้น ๆ

ดังนั้นการวิจัยครั้งนี้จึงใช้การเปรียบเทียบการผลิตแบบจำนวน โดยอ้างอิงกับการผลิตแบบ 1. การทำต้นแบบด้วยการปั้นโมเดล 3 มิติในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และพิมพ์ระบบ 3 มิติ (3D Print) 2. การทำแม่พิมพ์ แบ่งเป็นวัสดุเรซิน (หล่อต้น) ดินเผาหรือดินเผาเคลือบ (กดดินลงในแม่พิมพ์) และอีพ็อกซี (กดลงในแม่พิมพ์) 3. ตัดด้วยลำแสง (Laser cutting) ในด้านกระบวนการและเทคนิคการผลิตแบบจำนวน ด้านราคาต้นทุน ด้านการทำสี และด้านรายละเอียดความงาม โดยการวิจัยครั้งนี้ไม่สามารถหาข้อสรุปที่ระบุได้ชัดเจนว่าวิธีการหรือวัสดุใดดีที่สุด เพราะขึ้นกับปัจจัยและทางเลือกเพื่อความเหมาะสมต่อรูปแบบตามแต่ละจุดประสงค์ จึงเป็นเพียงข้อมูลแนวทางประกอบในการตัดสินใจ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าในอนาคตรูปแบบและกระบวนการ รวมถึงวัสดุอาจมีการพัฒนามากกว่าปัจจุบัน (พ.ศ. 2564)

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ปัจจุบันแม้ภาครัฐและภาคเอกชนจะมีโครงการทั้งภาพรวมในการพัฒนาเชิงพื้นที่ การท่องเที่ยวชุมชน การพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากที่เน้นการขับเคลื่อนของชุมชน หรือโครงการอนุรักษ์ทางกายภาพ เช่น ซ่อมสร้าง ปรับปรุงอาคารและสถานที่ต่าง ๆ ทั้งมีอายุหรือสร้างใหม่ โครงการอนุรักษ์พัฒนาสิ่งจับต้องไม่ได้ เช่น ประเพณี วัฒนธรรม วิถีชีวิต แต่ผู้วิจัยมองว่าทุกองคาพยพการทำงานร่วมกันในเชิงนโยบาย เพราะที่ผ่านมามีหน่วยงานต่างมีโครงการแยกย่อยและวัตถุประสงค์ของตัวเอง หรือชุมชนไม่มีการสร้างแผนพัฒนาขึ้นภายในด้วยคนในชุมชนเอง เมื่อหน่วยงานเข้ามาช่วยเหลือตามวัตถุประสงค์ของตน ชุมชนที่ไม่มีแผนแม่บทของตนก็ต้องปฏิบัติตามแผนหน่วยงานนั้น ซึ่งขาดการพิจารณาผลกระทบทั้งดีและร้ายต่อชุมชนเอง ดังนั้นชุมชนควรสร้างแผนพัฒนาภายในกันเองในแต่ละด้านหรือมีเป้าหมายเดียว เช่น ชุมชนอนุรักษ์ (คำจำกัดความค่อนข้างกว้าง และการอนุรักษ์ไม่ใช่เพียงการทำให้คงอยู่ ต้องสืบค้นตามหลักวิชาการและสร้างคุณค่าในแง่เศรษฐกิจเพื่อหล่อเลี้ยงให้อยู่รอดได้) ชุมชนสีเขียว (พลังงานสะอาด การจัดการ การดูแลสิ่งแวดล้อม) ฯลฯ โดยมีแผนย่อยแต่ละด้านในการทำงานรองรับเพื่อการทำงานร่วมกันกับหน่วยงานที่เข้ามาช่วยเหลือได้อย่างมีทิศทางและไม่ทำลายคุณค่า ลดทอนด้านต่าง ๆ ของชุมชน

2. ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ

นักวิชาการที่ทำงานต้องศึกษาข้อมูลทั้งทางด้านวิชาการ และเข้าใจสภาพความเป็นจริงของชุมชน เพราะบางครั้งหลักการบางอย่างไม่เอื้อหรือทำให้เกิดมูลค่าต่อชุมชนได้ อีกทั้งองค์ความรู้ใหม่เกิดขึ้นตลอดเวลา รวมถึงการทำงานด้านการออกแบบ ต้องอาศัยข้อมูลรอบด้านนอกเหนือองค์ความรู้ทางด้านศิลปะ ประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม สังคมชาติพันธุ์ วิถีชีวิต ประเพณี ยังมีเรื่องของหลักการตลาด การตลาดออนไลน์หรือการตลาดยุคใหม่ การสร้างความตระหนักรู้ควบคู่กับกระตุ้นเศรษฐกิจ ระบบการขนส่งและการผลิต

3. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

วัฒนธรรมคนหนุ่มมาก (Pop culture) มีผลต่อการสร้างสรรค์และออกแบบในอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยอาศัยความรู้ด้านการตลาด การออกแบบ และวัฒนธรรมกลุ่มย่อย สู่การสร้างกระแสในวิถีชีวิตยุคใหม่ เกิดเป็นการตลาดที่เน้นเชิงรุกแบบตั้งรับ (ทำให้เกิดการมองเห็นในโลกออนไลน์ แต่ไม่โยกย้ายไปในสถานที่จริง เน้นอยู่กับที่ ไม่มีหน้าร้าน อิงระบบการขนส่ง) อาจเป็นองค์ความรู้หลักในการทำของที่ระลึกเพื่อชุมชน เพราะการเข้าถึง ทั้งด้านการใช้งานสนองต่อวิถีชีวิตคนเมืองที่เป็นกลุ่มเป้าหมายทางด้านเศรษฐกิจ และด้านการโฆษณาประชาสัมพันธ์เพื่อสร้างการรับรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social media) ในยุคข้อมูลข่าวสารไร้พรมแดน

4. ข้อเสนอการวิจัยในอนาคต

การวางแผนและกำหนดเกณฑ์ รวมถึงกรอบแนวคิดในการวิจัย มีผลอย่างมาก อีกทั้งองค์ความรู้ด้านการจัดการ จะช่วยให้เกิดการมองเห็นภาพรวมทั้งด้านข้อมูล เพื่อทำให้เกิดการตัดสินใจเชิงคุณภาพ และการวางแผนทั้งด้านการออกแบบ และด้านการสร้างการตระหนักรู้ของกลุ่มเป้าหมาย เกิดเป็นการพัฒนาชุดความคิดย่อย (Series) เช่น การพัฒนาแนวกว้าง 1. การพัฒนาการใช้งานของผลิตภัณฑ์ที่ระลึกด้านต่าง ๆ หรือวัสดุหลากหลายประเภท 2. การใช้ชิ้นส่วนร่วมกัน (Share parts) หรือการออกแบบระบบโมดูลลา (Modular system) การพัฒนาแนวตั้ง 1. การลงลึกด้านรูปแบบประวัติของอาคาร 2. การเชื่อมโยงผลิตภัณฑ์กับการใช้งานเป็นชุดหลายชิ้น 3. การสืบค้นประวัติศาสตร์ย่านแวดล้อมของอาคารทรงคุณค่าที่เป็นเป้าหมายการออกแบบ เพื่อพัฒนาเป็นสินค้าที่ระลึกหรือหารแรงบันดาลใจเพื่อการใช้งานเฉพาะ

References

- Chungsiriarak, S. *Sathāpattayakam Bāp Tawantok Nai Sayām Samai Ratchakān Thī 4 - Phō. Sō. 2480. [Western-style architecture in Siam during the reign of King Rama 4 – 1937].* Bangkok: Amarin, 2010.
- Li suwan, W. *Sinlapahatthakam Thai. [Thai Arts and Crafts].* Bangkok: Tourism Authority of Thailand, 1989.
- Manuratda, P., Phon charoen, R., and Buntham Chuai, P. “Kān‘ōkbāp Phalittaphan Khōng Thīralūk Phūa Čhamnāl Nai Rān Khā Phiphitthaphan Kānrīanrū (Miosām Sayām). [Design of Souvenir Merchandize for MUSEUM SIAM].” *Academic Journal Architecture arts Naresuan University* 3, no. 2 (2012): 55 - 68. Accessed March 11, 2021. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ajnu/article/view/26339/22358>
- Office of the National Economic and Social Development Board. “Rāng Krōp Thitthāng Khōng Phāen Phatthanā Sētthakit Læ Sangkhom Hāeng Chāt Chabap Thī 11. [Draft directional framework for the 11th National Economic and Social Development Plan].” Office of the National Economic and Social Development Board. Accessed March 11, 2021. https://www.nesdc.go.th/download/plan11/plan11_comu.pdf.
- Phimonsathian, Y. and working group of the building conservation project around the Grand Palace, Na Phra Lan, Tha Chang, Tha Tian. ‘*Anuraksaniyākhān. [A Conservation of Shophouses: Na Phra Lan, Tha Chang and Tha Tien].* Nakhon Pathom: Rung Silp Printing, 2016.
- Rajanupab, D. *Som-dèt prá-jão bor-rom-wong ter grom-prá-yaa-dam-rong-raa-cha-nú-pāp. Prachum PhongsāwadāN (Prachum Phongsāwadān Phāk 22 - 25). [Historical annals (Historical annals sector 22 - 25)].* Vol. 14. Phra Nakhon: The Teachers Council of Thailand Trade Organization. 1964.
- Samant, S. “10 Most Common Souvenirs you can Gift Someone”. Listdose. Accessed February 15, 2021. <http://listdose.co/10-most-common-souvenirs-you-can-gift-someone/>.

Sin Rattana, P. *Khōng Thīralūk. [Souvenirs]*. Bangkok: Odeon Store, 1988.

Sujachaya, C. *Kān ‘anurak Mīrang. [Urban Conservation]*. Bangkok: Faculty of Architecture Silpakorn University, 2009.

The center of Thai Inspiration. “Kunčhæ Fūr Sētthakit Chumchon Sip ‘andap Khōng Thīralūk Phūa Kānthōngthīeo. [Keys to revive the community economy top 10 souvenirs for tourism]”. Bundan thai. Accessed February 15, 2021. <https://www.bundanthai.com/th/news/8>.

The Crown Property Bureau. *Thatsanīyākhān ‘ākhān ‘anurak Khōng Samnakngān Sapsin Sūan Phramahākasat. [Architectural delight Heritage Building of the Crown Property Bureau]*. 3rd ed. Bangkok: Amarin, 2014.

Thep sing, P. and Watthana sin, W. *Rālngān Wīchai Lūatlāl Kān Toktæng Nā ‘āKhānchinō - Pōtukīt Nai Čhangwat Phuket. [Decorative Ornament on Façade of Sino-Portuguese Building in Phuket Province]*. Songkla: Prince of Songkla University, 2002.

พิธีไหว้ครูและการสืบทอดผู้ประกอบพิธีไหว้ครูโขน-ละคร ในรูปแบบพิธีหลวง¹

received 5 MAR 2021 revised 9 JAN 2023 accepted 23 JAN 2023

ประวิทย์ ฤทธิบุลย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์

สาขาวิชานาฏศิลป์ไทยศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

มานิช บุญทองเล็ก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.

สาขาวิชานาฏศิลป์ไทยศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้ ผู้เขียนนำเสนอให้เห็นถึงคุณค่าและความสำคัญของพิธีไหว้ครู รวมไปถึงการสืบทอดผู้ประกอบพิธีไหว้ครูโขน-ละคร ซึ่งการศึกษาศาสตร์ทุกแขนงวิชา ครูบาอาจารย์จะเป็นผู้คอยอบรมสั่งสอนให้ความรู้แก่ศิษย์จากรุ่นต่อรุ่น จึงเกิดเป็นธรรมเนียมนิยมของการแสดงความเคารพต่อผู้มีพระคุณอันก่อให้เกิดเป็นขนบธรรมเนียมประเพณีการไหว้ครูขึ้น นับได้ว่าเป็นประเพณีและพิธีชั้นสูงที่มีมาตั้งแต่โบราณ โดยมีหลักฐานปรากฏเป็นครั้งแรกในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นและได้รับการสืบทอดกันมา เป็นเพราะพระบารมีและพระมหากรุณาธิคุณสืบสายใยจากองค์พระมหากษัตริย์ที่ได้ทรงอุปถัมภ์ตลอดมาอย่างต่อเนื่องทุกยุคทุกสมัย โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับ ความสำคัญของประเพณีการไหว้ครูโขน-ละคร ลำดับขั้นตอนการสืบทอดผู้อ่านโองการ คุณสมบัติผู้อ่านโองการ การกำหนดเวลา สถานที่ การเตรียมความพร้อม การจัดตั้งวงคีรีชะ เครื่องสังเวีย และเครื่องพิธีในพิธี ไหว้ครู ครอบครูโขน-ละคร ซึ่งในการแสดงนาฏศิลป์ไทยโขน-ละครแบบราชสำนักได้ยึดถือประเพณีไหว้ครูและพิธีครอบครูโขน-ละครปฏิบัติสืบทอดกันตลอดมา จะเห็นได้ว่าปัจจุบันนี้ยังมีการสืบทอดต่อมิได้สูญหายโดยยังมีผู้ที่ได้รับการคัดเลือกเป็นผู้ประกอบพิธีไหว้ครู-ครอบครู และมีการสืบทอดในการเป็นผู้ประกอบพิธีไหว้ครู-ครอบครูต่อ ซึ่งเป็นผู้ได้รับการเลือกสรรมาแล้วเป็นอย่างดี และมีคุณสมบัติพร้อมทุกประการ

คำสำคัญ: พิธีไหว้ครูโขน-ละคร, ผู้ประกอบพิธีไหว้ครูโขน-ละคร, การสืบทอดผู้ประกอบพิธีไหว้ครูโขน-ละคร, พิธีไหว้ครูแบบพิธีหลวง

¹บทความวิชาการนี้เรียบเรียงจากการจัดองค์ความรู้และถอดบทเรียนจากโครงการไหว้ครูนาฏศิลป์-ดนตรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยนายสมบัติ แก้วสุจริต เป็นผู้ประกอบพิธีไหว้ครูและครอบครูโขน-ละคร

Teacher's day observation (Phithi Wai Khru) and the Inheritance of Wai Khru Khon-Lakorn Leader according to the Royal Rite

Pravit Rittibul

Assistant professor,
Program in Thai Classical Dance Education,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Rajamangala University of Technology Thanyaburi

Manoch Boontonglek

Assistant professor, PhD.
Program in Thai Classical Dance Education,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Rajamangala University of Technology Thanyaburi

Abstract

This academic article was to present the importance and value of the Teacher's day observation (Wai Khru ceremony) including the inheritance of Wai Khru Khon-Lakorn leader. In every field of education, teachers and lecturers were the ones who taught and nurtured the students from generation to generation, so that, the praiseworthy tradition called "Phithi Wai Khru" (Teacher's day observation) was created to express the respect to the honorable teachers. Phi Thi Wai Khru was considered as the noble ancient tradition because its evidence had been first discovered at the beginning of Ratanakosin era and the tradition had been inherited last long under the great supports by the royal grace and merit of the Kings. This article also presented about the importance of the Teacher's day observation of Khon-Lakorn, procedures, the inheritance of Wai Khru leader, the qualification of Wai Khru leader, time schedule, place, preparation, setting up the Khon masks, oblations and the offerings in Wai Khru-Khrop Khru Khon-Lakorn ceremony. As we can see, the Thai Dance performance in Khon-Lakorn for royal palace had strictly included the Wai Khru tradition and Khrop Khru Khon-Lakorn ceremony at all time. At present, the tradition was continued and the inheritance of Wai Khru leader to be the one who conducted the Wai Khru-Khrop Khru ceremony was still carried out with the strict selection and best qualifications.

Keywords: Teacher's day observation of Khon-Lakorn, Wai Khru leader of Khon-Lakorn, Inheritance Wai Khru leader of Khon-Lakorn, Teacher's day observation according to the royal rite

1. บทนำ

โขน-ละคร เป็นนาฏกรรมของไทยที่สืบทอดกันมาแต่โบราณ กระบวนการแสดงที่เป็นท่าเต้น ท่ารำ ล้วนเป็นศิลปะที่ประณีตวิจิตร ต้องใช้เวลาฝึกหัดอย่างซ้ำซ้อนจึงจะสามารถแสดงได้ดี ทั้งนี้เป็นการสั่งสมประสบการณ์ความสามารถทำให้เกิดความเชี่ยวชาญในการแสดง ซึ่งในการศึกษาศิลปศาสตร์ทุกแขนงวิชาครูบาอาจารย์จะเป็นผู้อบรมสั่งสอนให้ความรู้แก่ศิษย์จากรุ่นต่อรุ่น จึงเกิดเป็นธรรมเนียมปฏิบัตินิยมของการแสดงความเคารพคารวะต่อผู้มีพระคุณอันก่อให้เกิดเป็นขนบประเพณีพิธีการไหว้ครูขึ้น การไหว้ครูโขน-ละครเป็นประเพณีที่สืบทอดกันมาช้านาน แต่ในแวดวงศิลปินและบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการแสดงโขน-ละคร มีความเชื่อกันว่าเป็นพิธีกรรมที่มีความศักดิ์สิทธิ์ เพราะระบบความเชื่อนี้ได้รับอิทธิพลมาจากศาสนาพราหมณ์ ซึ่งเชื่อนานาฏยศาสตร์วิชาแห่งการพ้อนรำมีกำเนิดมาจากเทพเจ้าและได้ถ่ายทอดลงมาสู่โลกมนุษย์ (Diskasem 2003, 2) ซึ่งในการแสดงนาฏกรรมโขน-ละครในแบบราชสำนักได้ยึดถือประเพณีพิธีไหว้ครูและพิธีครอบครู อีกทั้งการไหว้ครูโขน-ละครเป็นจารีตประเพณีที่นาฏศิลปินหรือผู้ที่ศึกษาในศิลปะแขนงนี้ทุกคนจะต้องยึดถือปฏิบัติเป็นประจำอย่างน้อยปีละครั้ง และเชื่อกันว่าจะก่อให้เกิดความเป็นสิริมงคลแก่ตัว มีแต่ประโยชน์ ผู้ที่ได้ทำการไหว้ครูอยู่โดยสม่ำเสมอ มักก่อให้เกิดแต่ความเจริญรุ่งเรือง และยังเป็นการขอขมาต่อครูบาอาจารย์หากมีการประพฤติดังจากแนวทางที่ครูทั้งหลายได้วางแบบอย่างไว้ด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์หรือด้วยความตั้งใจก็ตาม จึงเป็นเรื่องที่สำคัญที่ต้องยึดถือปฏิบัติสืบทอดกันมาจวบจนปัจจุบัน โดยมีปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรกในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ซึ่งหลักฐานการประกอบพิธีไหว้ครูที่ปรากฏเป็นรูปแบบเอกสารในปัจจุบันนี้มีอยู่น้อยมาก (Yupho 1973, 304)

2. การไหว้ครู

การไหว้ครู ถือเป็นประเพณีอย่างหนึ่งที่มีมาแต่โบราณซึ่งท่านบรมครูได้ตั้งเป็นตำราไว้ให้คนรุ่นหลัง ได้ถือปฏิบัติ เพราะการจะเริ่มทำการศึกษอะไรก็ตามก็ต้องทำการเคารพบูชาเพื่อให้เกิดความเจริญแก่ตนเองและคนไทยเราก็มั่นมั่นในความกตัญญูแก่ผู้ที่ต่อผู้มีอุปการคุณแก่ตนรองจากบิดามารดาก็คือครูบาอาจารย์ ถึงแม้ว่าครูจะล่วงลับไปแล้วก็ตาม ความเคารพนับถือก็ยังไม่เสื่อมคลาย จึงมีการเซ่นสรวงทำพิธีบูชาครู เช่นเดียวกับบูชาเทวดา ซึ่งนอกจากเป็นเครื่องแสดงความจงรักภักดี สรรเสริญคุณของครู ขอศีลขอพรแล้วยังเป็นการขอขมาโทษ ที่ได้ประมาทไปโดยเจตนาหรือมิได้เจตนา และยังเป็นการสมานความสามัคคีกันระหว่างศิษย์ ปลุกฝังความเชื่อมั่นภูมิความรู้และความสามารถของตนเอง (Boonyachai 1997, 2-3)

สมเด็จพระเจ้าฟ้ากรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ท่านได้ประทานอรรถาธิบายไว้ในลายพระหัตถ์ถึงหม่อมเจ้าหญิงพัฒนา ยุติศกุลว่า

“.....คำที่เรียกว่าไหว้ครูนั้น ควรจะเป็นว่าศิษย์ไหว้ครูผู้สอนวิชาให้แก่ตน แต่โดยที่มีเครื่องแต่งตัวโขนละคอนเครื่องเป่าพาทย์มาตั้งในการไหว้ครูให้เคารพด้วย จึงพาให้เข้าใจว่าไหว้ผีที่สิงอยู่ในเครื่องโขน-ละคร และเครื่องเป่าพาทย์เหล่านั้นจะเป็นผีอะไรก็ไม่ทราบทำให้พวกครูเดือดร้อนเห็นว่าเหลวไป จึงคิดหาเทวดาเข้ามาปรับให้เป็นผีฟ้าจะได้มีศักดิ์โดยสมควร ก็ได้หาคนธรรพ์มาตามประสาที่มีความรู้สันแต่ทางข้างอินเดียดีถือว่าคนธรรพ์กับอัปสรนั้น

เป็นเทวดาชั้นต่ำ เป็นบ่าวเทวดาจะถือเอาคนธรรมดาเป็นครูนั้นเห็นว่ารู้สึกจะเลวไป จึงเดิมคำว่า “ประ” เข้าข้างหน้าเป็น “ประคนธรรมดา” หมายความว่าคนธรรมดาเป็นผู้ใหญ่แล้วยังเอา “พระ” หนุนขึ้นเป็นพระประคนธรรมดา ให้ฟังครั้นรู้สึกศักดิ์สิทธิ์ยิ่งขึ้น ที่ว่าเป็นครูตะโพนนั่น เป็นของเปรียบด้วยตะโพนนับเป็นเครื่องให้จิ้งหะ เป็นเครื่องบังคับการร้องรำ ทำเพลงทุกอย่างเหมือนเป็นนายหรือเป็นครู จึงยกให้พระประคนธรรมดาเป็นครูตะโพน....” (Soontranon 2017, 144)



ภาพที่ 1 พิธีไหว้ครู-ครอบครูนาฏศิลป์

(source: Rittibul 2020, 226)

3. ความสำคัญในการไหว้ครู

3.1 ได้มีโอกาสร่วมกันทำบุญเลี้ยงพระอุทิศส่วนกุศลให้บรรพบุรุษ และครูอาจารย์ที่ล่วงลับไปแล้ว

3.2 เป็นการอบรมจรรยาให้ศิษย์มีความเคารพมั่นอยู่ในครูผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชา ศิษย์ผู้ที่เข้าพิธีไหว้ครูแล้วจะไม่ทรยศต่อครูของตนไม่ว่าต่อหน้าและลับหลัง เพราะเข้าใจว่าถ้าไปทำสิ่งที่ไม่ดีลับหลังแล้วแม้ครูมนุษย์จะไม่รู้ ครูเทวดาท่านก็ต้องรู้

3.3 เปิดโอกาสให้ศิษย์ทั้งหลายได้มาร่วมสังสรรค์กัน อันจะก่อให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ

3.4 เป็นการปลูกฝังให้ศิษย์มีความเชื่อมั่นในวิชาความรู้ที่ได้ประสิทธิ์ประสาทให้

3.5 เป็นการอภัยโทษให้กันระหว่างครูกับศิษย์ ไม่ว่าศิษย์จะทำให้ครูผิดพ้องหมองใจอย่างไรก็ตาม เมื่อศิษย์มาเข้าพิธีไหว้ครูแล้ว ก็เป็นอันยกโทษให้กันหมดสิ้น และตั้งหน้าตั้งตาทำแต่ความดีต่อไปใหม่อีก จึงเป็นพิธีแสดงความเคารพรักอย่างลึกซึ้งระหว่างครูกับศิษย์

4. ประเพณีการไหว้ครูโขน-ละคร

ประเพณีการไหว้ครูสายพิธิหลวงได้มีมาแต่โบราณ เริ่มมีการจัดบันทึกขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 4) โดยมีครูเกษเป็นตัวแทนพระรามเป็นข้าหลวงเดิมในสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 3) เป็นครูครอบโขน-ละคร ต่อมาผู้ที่ปรากฏมีชื่อเสียงที่ได้เป็นประธานผู้ประกอบพิธีไหว้ครู ครอบครูโขน-ละคร คือ

1. พระยานัฏกานฤักษ์ (ทองดี สุวรรณภารต)
2. พระยาสุนทรเทพระบำ (เปลี่ยน สุนทรนนท์)
3. หลวงวิลาศวงงาม (หรรษา อินทรนนท์)

ต่อมาได้มีการประเพณีปฏิบัติสืบทอดต่อกันมาจนถึงสมัยพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (รัชกาลที่ 9) พระองค์ทรงตระหนักถึงความสำคัญของจารีตพิธีกรรมการไหว้ครูนาฏศิลป์โขน-ละคร ว่าเป็นเรื่องสำคัญที่นาฏศิลปินและผู้ศึกษาในวงการนาฏศิลป์ทุกคนนั้นเคารพนับถือ อีกทั้งยังมีความเชื่ออีกว่าเป็นพิธีกรรมที่ทรงคุณค่า มีความศักดิ์สิทธิ์โดยนาฏศิลปินและผู้ศึกษาในวงการนาฏศิลป์ทุกคนจะต้องผ่านขั้นตอนพิธีกรรมนี้ พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (รัชกาลที่ 9) ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้กรมศิลปากรจัดพิธีไหว้ครูและครอบครูนาฏศิลป์ให้กับผู้แสดงบัลเลต์ เรื่องมโนห์รา เมื่อวันที่ 5 ตุลาคม พ.ศ. 2504 โดยพระองค์เสด็จพระราชดำเนินมาเป็นประธานในการประกอบพิธี ณ เรือนเขียว ภายในโรงเรียนนาฏศิลป์ กรมศิลปากรในขณะนั้น โดยมีหลวงวิลาศวงงาม (หรรษา อินทรนนท์) เป็นผู้ประกอบพิธี นับเป็นครั้งแรกในสมัยพระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (รัชกาลที่ 9) ที่มีการประกอบพิธีไหว้ครูและครอบครูนาฏศิลป์ไทยต่อเบื้องพระพักตร์พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว นับเป็นพระมหากรุณาธิคุณต่อวงการนาฏศิลป์ไทย นอกจากนี้ยังทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ ให้สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดา เจ้าฟ้ามหาวชิราลงกรณวรราชภักดี สิริกิจการิณีพิริยพัฒน์ รัฐสีมาคุณากรปิยชาติ สยามบรมราชกุมารี และสมเด็จพระเจ้าน้องนางเธอ เจ้าฟ้าจุฬาภรณวลัยลักษณ์ อัครราชกุมารี กรมพระศรีสวางควัฒน วรขัตติยราชนารี (พระอิสริยยศทั้งสองพระองค์ในปัจจุบัน) ซึ่งทรงศึกษาวิชานาฏศิลป์ในโรงเรียนจิตรลดาขณะนั้นเข้าร่วมพิธีและรับการครอบนาฏศิลป์ไทยในพิธีไหว้ครูและครอบครูโขน-ละคร ณ อุโบสถวัดบวรสถานสุทธาราษ ภายในโรงเรียนนาฏศิลป์ เมื่อวันที่พฤหัสบดีที่ 5 ตุลาคม พ.ศ. 2508 ซึ่งนายอาคม สายาคม เป็นผู้ประกอบพิธีและถวายการครอบ

ต่อมาใน พ.ศ. 2526 นายอาคม สายาคม ซึ่งได้รับมอบเป็นประธานผู้ประกอบพิธีไหว้ครูและครอบนาฏศิลป์ไทยของกรมศิลปากร ได้ถึงแก่อนิจกรรมโดยกะทันหัน ยังมิได้มอบกรรมสิทธิ์การเป็นผู้ประกอบพิธีให้แก่ศิษย์ท่านใด พิธีกรรมที่สืบทอดมาจากพระยานัฏกานฤักษ์จึงสิ้นสุดลง กรมศิลปากรตกอยู่ในภาวะขาดประธานผู้ประกอบพิธี จึงได้เชิญหม่อมราชวงศ์จรรยาสวัสดิ์ สุขสวัสดิ์ มาเป็นประธานผู้ประกอบพิธีแทน (ท่านเป็นผู้ประกอบพิธีนอกราชการ ซึ่งได้รับมอบกรรมสิทธิ์จากหลวงวิลาศวงงาม และเป็นท่านเดียวที่ยังมีชีวิตอยู่ในขณะนั้น) ด้วยหม่อมราชวงศ์จรรยาสวัสดิ์ มิได้เป็นข้าราชการกรมศิลปากรโดยตรง กรมศิลปากรจึงกราบบังคมทูลให้ทรงทราบฝ่าละอองธุลีพระบาท

เพื่อขอพระราชทานประธานผู้ประกอบพิธีและได้ผนวการขอพระราชทานถ่ายทอดทำรำน้าพาทย์
องค์พระพิราพไปพร้อมกันด้วย ซึ่งใน พ.ศ. 2527 มีผู้ที่ได้รับพระราชทานครอบให้เป็นประธานประกอบพิธีไหว้
ครู-ครอบครู จำนวน 5 คน คือ 1. นายธีรยุทธ ยวงศรี 2. นายธงไชย โพธยารมย์ 3. นายทองสุข ทองหลิม
4. นายอุดม อังสุธร 5. นายสมบัติ แก้วสุจริต



ภาพที่ 2 พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (รัชกาลที่ 9)
พระราชทานครอบครูผู้เป็นประธานในพิธีไหว้ครูโชน-ละคร
(source: Soontranon 2013, 184)

5. ลำดับขั้นตอนพิธีไหว้ครู-ครอบครูโชน-ละคร

การไหว้ครู-ครอบครูนาฏศิลป์ไทยเป็นจารีตประเพณีที่ยึดถือปฏิบัติและเชื่อกันว่าจะก่อให้เกิดความเป็นสิริมงคล
 อีกทั้งยังเป็นการขอขมาต่อครูบาอาจารย์ จึงต้องมีลำดับขั้นตอนที่เป็นพิธีที่สำคัญ โดยแบ่งออกเป็น 3 ภาค ดังนี้

5.1 ภาคพิธีสงฆ์

- วันก่อนประกอบพิธีไหว้ครู พระสงฆ์สวดพระพุทธรณ์ในเวลาบ่าย (สวดมนต์เย็น) แล้วประพรมน้ำพุทธรณ์
อนุโมทนา เป็นการเสร็จสิ้นพิธีวันแรก
- วันประกอบพิธีไหว้ครู พิธีสงฆ์จะทำในวันที่ประกอบพิธีไหว้ครู กล่าวคือ ในตอนเช้าพระสงฆ์เจริญพระพุทธรณ์
ฉันภัตตาหาร แล้วประพรมน้ำพุทธรณ์ อนุโมทนา เป็นการเสร็จสิ้นพิธี



ภาพที่ 3 ภาคพิธีสงฆ์

(source: Rittibul 2020, 230)

5.2 ภาคพิธีไหว้ครู

ภาคพิธีไหว้ครู เป็นลักษณะพิธีที่กระทำกันในตอนช่วงเช้าของวันประกอบพิธี (นิยมเป็นวันพฤหัสบดี) หลังจากถวายภัตตาหารเช้าแด่พระสงฆ์ ที่มาสวดมนต์เย็นเมื่อวันก่อนแล้ว (วันพุธ) จึงเริ่มไปประกอบพิธีไหว้ครู อันเป็นลำดับขั้นตอนสำคัญ ๆ ดังนี้

5.2.1 การบูชาพระรัตนตรัย เป็นพิธีการปฏิบัติของพุทธศาสนิกชนในการเริ่มมงคลพิธีไหว้ครู-ครอบครูนาฏศิลป์ มีลำดับขั้นตอนดังนี้

- ก่อนเริ่มพิธีกรรม มักนิยมให้ประธานในพิธีจุดธูปเทียนบูชาพระพุทธรูป เคารพพระบรมฉายาลักษณ์พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และธงชาติ ที่จัดวางไว้ทางด้านขวา ของแท่นประกอบพิธีบูชาไหว้ครูโขน-ละคร ในชั้นนี้ ปี่พาทย์บรรเลงเพลงหน้าพาทย์สาธุการ



ภาพที่ 4 ประธานในพิธีจุดธูปเทียนบูชา

(source: Rittibul 2020, 231)

- ประธานผู้ประกอบพิธีถือสังข์รำเพลงหน้าพาทย์พราหมณ์เข้า บนผ้าขาวที่ปูลาดเข้าสู่พิธี



ภาพที่ 5 ผู้ประกอบพิธีถือสังข์รำเพลงหน้าพาทย์พราหมณ์เข้า
(source: Rittibul 2020, 231)

- ประธานในพิธีจุดเทียนชัย เทียนทอง เทียนเงิน และธูปบูชาครูในพิธี (ปีพาทย์บรรเลงเพลงมหาฤกษ์)



ภาพที่ 6 ประธานในพิธีจุดเทียนชัย เทียนทอง เทียนเงิน และธูปบูชาครู
(source: Rittibul 2020, 232)

- ประธานผู้ประกอบพิธีถวายขันก้านลครุ แล้วสวดบทสรรเสริญพระพุทธรุคุณ พระธรรมคุณ พระสังฆคุณ (บูชาพระรัตนตรัย) และบทชุมนุมเทวดา
- ประธานผู้ประกอบพิธีทำน้มนมตรัณีสาร เชื่อกันว่าไว้สำหรับป้องกันเสนียดจัญไร ขจัดอุปัทวันตราย และอ่านโอองการชุมนุมครุ (ปีพาทย์บรรเลงเพลงโหมโรง)



ภาพที่ 7 ประธานผู้ประกอบพิธีทำนํ้ามนตร์ธรรมสาร

(source: Rittibul 2020, 232)

5.2.2. การบูชาครู เป็นการอันเชิญครูมาสถิตในมณฑลพิธี เพื่อกล่าวคำบูชาสรรเสริญและถวาย เครื่องสังเวท บวงสรวงแต่ครู การบูชาครูประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นแรก บูชาเทพทางด้านนาฏศิลป์ เช่น พระอิศวร พระนารายณ์ พระพิฆเนศ พระอินทร์ และเทพอื่น ๆ มีลำดับดังนี้

- ประธานผู้ประกอบพิธีจุดธูปบูชา นำกล่าวโองการแล้วให้ศิษย์กล่าวตาม และให้บรรดาศิษย์บูชาครูด้วยดอกไม้ธูปเทียน

- ประธานผู้ประกอบพิธีอ่านโองการบูชาเทพเจ้าทางด้านนาฏศิลป์ สลับกับการเรียกเพลงหน้าพาทย์ (สาธุการ กลอง ตระเชิญ ตระนารายณ์บรรทมสินธุ์ และกลม)

ขั้นที่สอง บูชาดุริยเทพที่สำคัญ คือ พระพรคนธรรพ (พระโคนทับ) บูชาครูปัทยายต่าง ๆ มีดังนี้

- ประธานผู้ประกอบพิธีนำกล่าวโองการบูชาครูเทพ แล้วให้ศิษย์กล่าวตาม

- ประธานผู้ประกอบพิธีอ่านโองการบูชาเทพเจ้า สลับกับการเรียกเพลงหน้าพาทย์ (ตระพระพรคนธรรพ เหาะ เพลงช้า เพลงเร็ว โฉ่ กราวนอก รุกข์ รัน เสมอข้ามสมุทร บาทสกุณี ดำเนินพราหมณ์ กราวโน เสมอมาร และ เสมอผี)

ขั้นที่สาม บูชาครูพระพิราพ ครูผู้สูงสุดทั้งฝ่ายนาฏศิลป์และดุริยางคศิลป์ โดยเชื่อกันว่าพระองค์นั้นเป็นภาคหนึ่งของพระอิศวร มีดังนี้

- ประธานผู้ประกอบพิธีจุดธูปบูชาหน้ากล่าวโอองการบูชาครูพระพิราพให้ศิษย์กล่าวตาม
 - ประธานผู้ประกอบพิธีอ่านโอองการบูชาเทพเจ้า เรียกเพลงหน้าพาทย์พระพิราพเต็มองค์และตระสันนิบาต
- ชั้นที่สี่ สร้างน้ำพระเทวกรรม (เทวรูปที่สมมติเป็นตัวแทนของครูทั้งหมด) ประธานผู้ประกอบพิธี สร้างน้ำพระเทวกรรม (ถวายเครื่องหอมจุนเจิม) แล้วเชิญศิษย์ แยกสำคัญมาร่วมสร้างน้ำและจุนเจิม จากนั้นผู้ประกอบพิธีนำน้ำสร้างเทวรูปไปใส่รวมในน้ำมันตรที่เสกไว้ (ปีพาทย์บรรเลงเพลงลงสร้างแล้วบรรเลงเพลงเสมอเข้าที่)



ภาพที่ 8 ประธานผู้ประกอบพิธีสร้างน้ำพระเทวกรรม
(source: Rittibul 2020, 234)



ภาพที่ 9 ประธานผู้ประกอบพิธีถวายเครื่องหอมจุนเจิม
(source: Rittibul 2020, 234)



ภาพที่ 10 บรรดาลูกศิษย์ร่วมสรงน้ำและจุ่มเจิม
(source: Rittibul 2020, 235)

ขั้นที่ห้า ถวายเครื่องสังเวย ครูและศิษย์ยกเครื่องสังเวยรำถวาย แล้ววางเครื่องสังเวยหันหน้าเข้าที่บูชา มีดังนี้

- ประธานผู้ประกอบพิธีนำรำถวายเครื่องสังเวย (ปีพาทย์บรรเลงเพลงเชิด) นำกล่าวโองการถวายเครื่องสังเวย แล้วให้ศิษย์กล่าวตาม (จบแล้วปีพาทย์บรรเลงเพลงนั่งกิน เช่นเหล้า ตระเทวาประสิทธิ์)



ภาพที่ 11 ครูและศิษย์ยกเครื่องสังเวยรำถวาย
(source: Rittibul 2020, 235)

5.3 ภาคพิธีครอบ

พิธีครอบ โขน-ละคร เป็นขั้นตอนพิธีกรรมที่ดำเนินติดต่อกันจากพิธีไหว้ครู การครอบผู้ประกอบพิธีจะนำศีระหรือหัวโขนสำคัญ ครอบลงบนศีรษะศิษย์เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงความหมายว่าเป็นการยอมรับให้เข้าสู่ภาวะศิลปิน และเป็นการอนุญาต เช่น การเรียนหน้าพาทย์สำคัญ ส่วนการอนุญาตให้ไปเป็นครูสอนผู้อื่นได้ เรียกว่า รับมอบ พิธีครอบ-รับมอบ เริ่มด้วยผู้ประกอบพิธี สมมติตนเป็นพระภรตฤชี่เข้าสู่มณฑลพิธีเพื่อประกอบพิธีครอบ และรับมอบ มีดังนี้

- ประธานผู้ประกอบพิธี เชิญศีระครูที่จะใช้ในการครอบมาเบิกเนตร (พระภรตฤชี่ พระพิราพ และเทริดโนรา) โดยศีระครูทั้ง 3 มีความหมาย คือ 1) พระภรตฤชี่ เป็นครูท่านแรกที่จดจำท่ารำของพระอิศวร ลงมาถ่ายทอดให้มนุษย์โลกและเป็นผู้รจนาตำรานาฏยศาสตร์ 2) พระพิราพ เป็นปางหนึ่งของพระอิศวร ผู้ซึ่งให้กำเนิดการฟ้อนรำ และ 3) เทริด เป็นสัญลักษณ์ของละครแบบแรก คือ ละครโนรา
- ประธานผู้ประกอบพิธี เชิญศีระพระภรตฤชี่มาสวม ถือไม้เท้า รำหน้าพาทย์เสมอเถรบนผ้าขาวที่ปูลาดรำ เข้าสู่มณฑลพิธีจบแล้วกล่าวถามความพร้อมการมาประชุมรวมกันครั้งนี้ เมื่อศิษย์ตอบรับจึงอวยชัยให้พร



ภาพที่ 12 ประธานผู้ประกอบพิธีสวมศีระฤชี่ ถือไม้เท้า รำหน้าพาทย์เสมอเถร
(source: Rittibul 2020, 236)

- ประธานผู้ประกอบพิธีเริ่มทำพิธีครอบ-รับมอบให้กับศิษย์ (ปีพาทย์บรรเลงเพลงมหาชัย)



ภาพที่ 13 ประธานผู้ประกอบพิธีทำพิธีครอบให้กับศิษย์
(source: Rittibul 2020, 237)



ภาพที่ 14 ประธานผู้ประกอบพิธีทำพิธีรับมอบให้กับศิษย์
(source: Rittibul 2020, 237)

- ประธานผู้ประกอบพิธีทำพิธีครอบเป็นพิธีแล้ว จึงเชิญศิษะพระภคตฤมาสมนั่งเป็นประธานดูการรำถวายมือของบรรดาศิษย์ (เพลงช้าเพลงเร็ว และเพลงหน้าพาทย์ต่าง ๆ ตามแต่ความเหมาะสมของศิษย์)



ภาพที่ 15 ประธานดูการรำถวายมือของบรรดาศิษย์

(source: Rittibul 2020, 238)

- ประธานผู้ประกอบพิธีเริ่มทำพิธีครอบให้กับศิษย์ต่อ จนครบตามจำนวนผู้เข้ารับการครอบ ถ้ามีศิษะโชนมาให้ เบิกเนตรก็จะทำพิธีต่อเนื่องจากนี้ เป็นการจบพิธีครอบ
- ประธานผู้ประกอบพิธีเชิญศิษะพระภคตฤมาสวมถือนไม้เท้ายืนประกาศความสำเร็จในพิธีกรรมครั้งนี้ พร้อม อวยพรชัยให้แก่ผู้เข้าร่วมพิธี จบแล้วรำเพลงหน้าพาทย์พราหมณ์ออก บนผ้าขาวที่ปูลาดร่าออกจากมณฑลพิธี



ภาพที่ 16 ประธานผู้ประกอบพิธีประกาศความสำเร็จพร้อมอวยพรชัยให้แก่ผู้เข้าร่วมพิธี

(source: Rittibul 2020, 239)

- ประธานผู้ประกอบพิธีเรียกเพลงหน้าพาทย์พระเจ้าลอยลาด
- ประธานผู้ประกอบพิธีนำรำโปรยข้าวตอกดอกไม้ แล้วกรวาร์ (เป่าพาทย์บรรเลงเพลงโปรยข้าวตอก กรวาร์ และ เพลงเชิด) เป็นการสิ้นสุดพิธีกรรมไหว้ครูโขน-ละคร



ภาพที่ 17 ประธานผู้ประกอบพิธีนำรำโปรยข้าวตอกดอกไม้ แล้วกรวาร์
(source: Rittibul 2020, 239)

6. การสืบทอดผู้อ่านโองการพิธีไหว้ครู-ครอบครูโขน-ละคร

การสืบทอดผู้อ่านโองการพิธีไหว้ครู-ครอบครูโขนปรากฏหลักฐานการสืบทอดประเพณีที่เก่าแก่ที่สุด คือ สำเนาหมายรับสั่งในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 4) แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เรื่องไหว้ครูละครหลวง เมื่อปีชาล ฉศก พุทธศักราช 2397

การประกอบพิธีไหว้ครูโขน-ละคร นอกจากขั้นตอนของพิธีกรรมที่มีความสำคัญแล้ว ผู้ประกอบพิธีก็มีความสำคัญยิ่งเช่นกัน ผู้ประกอบพิธีไหว้ครูโขน-ละคร และประกอบพิธีครอบให้แก่ศิษย์ได้นั้นจะต้องได้รับมอบกรรมสิทธิ์จากครูท่านเดิมสืบทอดกันมา ผู้ประกอบพิธีไหว้ครูและครอบครูโขน-ละครที่ปรากฏในการสืบทอดสายพิธีหลวง ดังนี้ (Fine Arts Department 2010, 16)

ยุคที่ 1 (พ.ศ. 2397 ถึง พ.ศ. 2478)

- นายเกษ (พระราม) โขนข้าหลวงเดิมในพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวได้เป็นครูละครพระองค์เจ้าลักขณานุคุณ ในตำนานละครอิเหนาของสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ กล่าวว่า เป็นผู้ประกอบพิธีไหว้ครูละครหลวงในรัชกาลที่ 4 ซึ่งไม่ปรากฏหลักฐานการรับมอบกรรมสิทธิ์ในการทำพิธีและการรับมอบกรรมสิทธิ์ให้สืบทอดพิธี นอกจากมีเพียงตำราไหว้ครูฉบับของท่านที่ตกทอดมาถึงพระยานัฏกานูรักษ์ (ทองดี สุวรรณภารต) แล้วมาถึงนายอาคม สายาคม ตามลำดับ

- นายนิ่ม (อิเหนา) เป็นตัวละครในกรมพิทักษ์เทเวศร์ แล้วได้เป็นครูละครพระองค์เจ้าสิงหนาทราชดรุณคดีที่ละครเจ้าพระยานรรัตน ปรากฏหลักฐานในตำนานละครอิเหนาว่าเป็นผู้ประกอบพิธีไหว้ครู ละครหลวงในรัชกาลที่ 5 ซึ่งไม่ปรากฏหลักฐานการรับมอบกรรมสิทธิ์ในการทำพิธี และการรับมอบกรรมสิทธิ์ ให้สืบทอดพิธีต่อไป

- พระยานัฏกานุรักษ์ (ทองดี สุวรรณภารต) น้องของเจ้าพระยาพรหมมาภิบาล (ทองใบ สุวรรณภารต) ถวายตัวเป็นโขนหลวงในกรมมหรสพ สมัยรัชกาลที่ 5 เมื่อ พ.ศ. 2422 รับราชการเรื่อยมาจนได้รับพระราชทานสัญญาบัตรเลื่อนขึ้นเป็นพระยานัฏกานุรักษ์ ตำแหน่งเจ้ากรมโขนหลวง ในสมัยรัชกาลที่ 6 เมื่อ พ.ศ. 2458 ปรากฏหลักฐานว่าเป็นผู้ประกอบพิธีไหว้ครูพิธีหลวงตลอดรัชกาลที่ 6 และรัชกาลที่ 7 ไม่ปรากฏหลักฐานการรับมอบกรรมสิทธิ์ในการทำพิธีจากครุฑท่านใด แต่ท่านได้มอบกรรมสิทธิ์ให้สืบทอดพิธีแก่หลวงวิลาศวงงาม (หรั่ง อินทรนัฐ)

ยุคที่ 2 (พ.ศ. 2488 ถึง พ.ศ. 2527)

ประกอบด้วยผู้ประกอบพิธี 3 ท่าน กล่าวได้ว่ายุคนี้เป็นยุคที่นาฏศิลป์โขน-ละครเปลี่ยนแปลงจากราชสำนักมาอยู่ในความรับผิดชอบของกรมศิลปากร

- หลวงวิลาศวงงาม (หรั่ง อินทรนัฐ) เป็นผู้ประกอบพิธีตั้งแต่ พ.ศ. 2488-พ.ศ. 2504 เริ่มศึกษาวิชานาฏศิลป์ ณ กรมโขน บ้านเจ้าพระยาเทเวศร์ฯ เป็นศิษย์ของหม่อมเข้ม กุญชร และคุณหญิงเทศ นัฏกานุรักษ์

พ.ศ. 2453 ได้รับราชการเป็นมหาดเล็กฝึกหัดโขนหลวง กรมมหรสพ หลังจากที่ถูกกรมโขนและกรมปี่พาทย์บ้านเจ้าพระยาเทเวศร์วงศ์วิวัฒน์ โอนข้าราชการมารวมอยู่ในกรมมหรสพ จึงได้เป็นศิษย์พระยานัฏกานุรักษ์ (ทองดี สุวรรณภารต) เจ้ากรมโขนหลวง

พ.ศ. 2488 โอนมาช่วยฟื้นฟูงานศิลปะทางโขน ละคร ดนตรี ให้กับกรมศิลปากร และได้รับมอบกรรมสิทธิ์ในการทำพิธีจากพระยานัฏกานุรักษ์ เริ่มเป็นผู้ประกอบพิธีไหว้ครูและครอบครูเป็นครั้งแรกให้แก่ศิลปินและนักเรียนโรงเรียนนาฏศิลป์ของกรมศิลปากร เมื่อวันพฤหัสบดีที่ 15 พฤศจิกายน ณ โรงละครศิลปากร

ต่อมาหลวงวิลาศวงงาม (หรั่ง อินทรนัฐ) ท่านได้มอบกรรมสิทธิ์ให้สืบทอดผู้ประกอบพิธีไหว้ครูให้แก่

นายอร่าม อินทรนัฐ บุตรชาย (แต่ไม่ได้ประกอบพิธีในพิธีหลวง)

นายอาคม สายาคม (เริ่มประกอบพิธี พ.ศ. 2505)

หม่อมราชวงศ์จรัสสวัสดิ์ สุขสวัสดิ์ (ประกอบพิธีนอกราชการ)

- นายอาคม สายาคม เป็นผู้ประกอบพิธีตั้งแต่ พ.ศ. 2505-พ.ศ. 2525 เริ่มเรียนโขนที่บ้านเจ้าพระยาร่วงศ์พิพัฒน์ (ม.ร.ว.เย็น อิศรเสนา) เสนาบดีกระทรวงวังในพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นศิษย์พระยานัฏกานุรักษ์ คุณหญิงเทศ นัฏกานุรักษ์ และนางลิ้นจี่ จารุจรณ

พ.ศ. 2472 รับราชการแผนกโขนหลวง กรมพิณพาทย์และโขนหลวง กระทรวงวัง

พ.ศ. 2477 โอนจากแผนกโขนหลวง กระทรวงวัง มากรมศิลปากร ได้ทำหน้าที่ถ่ายทอดวิชานาฏศิลป์โขน-ละคร และเป็นผู้แสดงด้วยในโอกาสต่าง ๆ

ได้รับมอบกรรมสิทธิ์ในการทำพิธีจากหลวงวิลาศวงศา เริ่มเป็นผู้ประกอบพิธีไหว้ครูและครอบครู เป็นครั้งแรก ให้แก่ศิลปินและนักเรียนโรงเรียนนาฏศิลป์ ของกรมศิลปากร เมื่อปลาย พ.ศ. 2505 ณ โรงเรียนนาฏศิลป์ ถึงอนิจกรรมใน พ.ศ. 2525 โดยยังมีได้มอบกรรมสิทธิ์ในการสืบทอดพิธีให้แก่ผู้ใด

3. ม.ร.ว.จรรยาวัธ สวัสดิ์ เป็นผู้ประกอบพิธีนอกราชการ ท่านเป็นผู้ได้รับมอบกรรมสิทธิ์จากหลวงวิลาศวงศา ซึ่งเป็นท่านเดียวที่ยังมีชีวิตอยู่ในขณะนั้น จึงได้รับการเชิญจากกรมศิลปากรให้เป็นผู้ประกอบพิธี ระหว่าง พ.ศ. 2525- พ.ศ. 2527

ยุคที่ 3 (พ.ศ. 2527 ถึงปัจจุบัน)

รุ่นที่ 1 เนื่องจากนายอาคม สายาคม ถึงอนิจกรรมโดยกะทันหันยังมิได้มอบกรรมสิทธิ์ให้แก่ศิษย์ท่านใด สายการประกอบพิธีไหว้ครูพิธีหลวงที่สืบมาจากพระยานัฏกานัฏริักษ์ได้สิ้นสุดลง กรมศิลปากรจึงกราบบังคมทูลขอพระราชทานวินิจฉัย เรื่อง การแต่งตั้งผู้ประกอบพิธีไหว้ครูโขน-ละคร และเรื่องขอพระราชทานครอบประธานผู้ประกอบพิธีไหว้ครูโขน-ละคร ตลอดจนพิธีต่อทำรำเพลงหน้าพาทย์องค์พระพิราพ ต่อมาทรงตอบรับแล้วโปรดเกล้าฯ ให้ประกอบพระราชพิธี เมื่อวันที่พฤหัสบดีที่ 25 ตุลาคม พุทธศักราช 2527 พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช บรมนาถบพิตร (รัชกาลที่ 9) ทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานครอบและแต่งตั้งประธานผู้ประกอบพิธีไหว้ครูโขน-ละคร นับได้ว่าเป็นการเริ่มต้นใหม่ของการประกอบพิธีไหว้ครูโขน-ละคร สายพิธีหลวง โดยมีผู้ที่ได้รับพระราชทานครอบ และแต่งตั้งให้เป็นผู้ประกอบพิธี จำนวน 5 คน คือ

- นายธีรยุทธ ยวงศรี เป็นผู้ประกอบพิธีตั้งแต่ พ.ศ. 2528- พ.ศ. 2540 ข้าราชการครูวิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ (ถึงแก่กรรม) การศึกษาดุริยางค์นาฏศิลป์ชั้นกลาง และประกาศนียบัตรครุพิเศษมัธยม ได้รับพระราชทานครอบเมื่อดำรงตำแหน่งอาจารย์ 2 ระดับ 5 วิทยาลัยนาฏศิลป์เชียงใหม่ กรมศิลปากร ยังมีได้มอบกรรมสิทธิ์ในการสืบทอดพิธีให้กับผู้ใด

- นายธงไชย โพธิ์ยามย์ เป็นผู้ประกอบพิธีตั้งแต่ พ.ศ. 2528 - พ.ศ. 2542 นาฏศิลป์ป็น สำนักการสังคีต กรมศิลปากร (ถึงแก่กรรม) การศึกษาดุริยางค์นาฏศิลป์ชั้นสูง ได้รับพระราชทานครอบเมื่อดำรงตำแหน่งนาฏศิลป์ป็น ระดับ 6 กองการสังคีต กรมศิลปากร และได้มอบกรรมสิทธิ์ให้สืบทอดพิธีแก่ นายเผด็จพัฒน์ พลัภะระสงค์ เมื่อวันที่ 23 กันยายน พ.ศ. 2542

- นายทองสุข ทองหลิม เป็นผู้ประกอบพิธีตั้งแต่ พ.ศ. 2528 - พ.ศ. 2542 ข้าราชการครูวิทยาลัยนาฏศิลป์ (ถึงแก่กรรม) การศึกษาดุริยางค์นาฏศิลป์ชั้นกลาง ได้รับพระราชทานครอบเมื่อดำรงตำแหน่งหัวหน้าธุรการ กองการสังคีต กรมศิลปากร ยังมีได้มอบกรรมสิทธิ์ในการสืบทอดพิธีให้กับผู้ใด

- นายอุดม อังสุธร เป็นผู้ประกอบพิธีตั้งแต่ พ.ศ. 2528 - พ.ศ. 2542 ข้าราชการครูวิทยาลัยนาฏศิลป์ (ถึงแก่กรรม) การศึกษาวุฒินาฏศิลป์ชั้นสูง และวุฒิศึกษาศาสตรบัณฑิต ได้รับพระราชทานครอบเมื่อดำรงตำแหน่งอาจารย์ 2 ระดับ 5 วิทยาลัยนาฏศิลป์ กรมศิลปากร และได้มอบกรรมสิทธิ์ให้สืบทอดพิธีแก่ นายไพฑูรย์ เข้มแข็ง นายวีระชัย มีบ่อทรัพย์ และนายศุภชัย จันทร์สุวรรณ เมื่อวันที่ 10 มิถุนายน พ.ศ. 2542

- นายสมบัติ แก้วสุจริต เป็นผู้ประกอบพิธีตั้งแต่ พ.ศ. 2528 - ปัจจุบัน ผู้ตรวจราชการกระทรวงวัฒนธรรม (ปัจจุบันเกษียณอายุราชการ) การศึกษาวุฒินาฏศิลป์ชั้นสูง ได้รับพระราชทานครอบเมื่อดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการวิทยาลัยนาฏศิลป์นครศรีธรรมราช กรมศิลปากร และได้มอบกรรมสิทธิ์ให้สืบทอดพิธีแก่ นายปกรณ์ พรพิสุทธิ์ นายรักษาดิ ตุงคะบุรณะ และนายสมรัตน์ ทองแท้

รุ่นที่ 2 ได้รับการพิจารณาคุณสมบัติตามแบบแผนกฎเกณฑ์ของผู้ประกอบพิธีไหว้ครูและครอบครูโขน-ละคร ตามแนวทางพิธีหลวง โดยมีผู้ที่ได้รับการพิจารณาแต่งตั้งให้เป็นผู้ประกอบพิธี จำนวน 4 คน คือ

- นายเผด็จพัฒน์ พลักระสงค์ เป็นผู้ประกอบพิธีตั้งแต่ พ.ศ. 2543 - 2562 นาฏศิลป์บัณฑิต สำนักการสังคีต (ถึงแก่กรรม) การศึกษาวุฒินาฏศิลป์ชั้นสูง และวุฒิศึกษาศาสตรบัณฑิต ได้รับมอบกรรมสิทธิ์ในการทำพิธีเมื่อดำรงตำแหน่งนาฏศิลป์ ระดับ 7 สถาบันนาฏดุริยางคศิลป์ กรมศิลปากร ได้มอบกรรมสิทธิ์ให้สืบทอดพิธีแก่ นายธงชัย สงบจิตร โดยสืบทอดในรูปแบบพิธีทางนอก ไม่ใช่พิธีหลวง (Soontranon 2021, Interview)

- นายไพฑูรย์ เข้มแข็ง เป็นผู้ประกอบพิธีตั้งแต่ พ.ศ. 2543 - ปัจจุบัน (ปัจจุบันเกษียณอายุราชการ) เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย วิทยาลัยนาฏศิลป์ การศึกษาวุฒินาฏศิลป์ชั้นสูง วุฒิศึกษาศาสตรบัณฑิต และวุฒิศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ได้รับมอบกรรมสิทธิ์ในการทำพิธีเมื่อดำรงตำแหน่งอาจารย์ 2 ระดับ 7 วิทยาลัยนาฏศิลป์ กรมศิลปากร

- นายวีระชัย มีบ่อทรัพย์ เป็นผู้ประกอบพิธีตั้งแต่ พ.ศ. 2543 - ปัจจุบัน (ปัจจุบันเกษียณอายุราชการ) เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย วิทยาลัยนาฏศิลป์ การศึกษาวุฒินาฏศิลป์ชั้นสูง และวุฒิศึกษาศาสตรบัณฑิต ได้รับมอบกรรมสิทธิ์ในการทำพิธีเมื่อดำรงตำแหน่งอาจารย์ 2 ระดับ 7 วิทยาลัยนาฏศิลป์ กรมศิลปากร

- นายศุภชัย จันทร์สุวรรณ “ศิลปินแห่งชาติ” เป็นผู้ประกอบพิธีตั้งแต่ พ.ศ. 2543 - ปัจจุบัน (ปัจจุบันเกษียณอายุราชการ) เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม การศึกษาวุฒินาฏศิลป์ชั้นสูง วุฒิศึกษาศาสตรบัณฑิต วุฒิศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต และวุฒิศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต ได้รับมอบกรรมสิทธิ์ในการทำพิธีเมื่อดำรงตำแหน่งอาจารย์ 2 ระดับ 7 วิทยาลัยนาฏศิลป์ กรมศิลปากร ได้รับการแต่งตั้งเป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (นาฏศิลป์) พ.ศ. 2548 และดำรงตำแหน่งทางวิชาการเป็นรองศาสตราจารย์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม

รุ่นที่ 3 ได้รับการพิจารณาคุณสมบัติตามแบบแผนกฎเกณฑ์ของผู้ประกอบพิธีไหว้ครูและครอบครูโซน-ละคร ตามแนวทางพิธีหลวง โดยมีผู้ที่ได้รับการพิจารณาแต่งตั้งให้เป็นผู้ประกอบพิธี จำนวน 3 คน คือ (Traiphong 2021, Interview)

- นายปกรณ์ พรพิสุทธิ์ อดีตผู้อำนวยการสำนักการสังคีต ปัจจุบันเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร การศึกษาวุฒินาฏศิลป์ขั้นต้น และวุฒิปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ได้รับมอบกรรมสิทธิ์ในการทำพิธีจากนายสมบัติ แก้วสุจริต เมื่อดำรงตำแหน่งนาฏศิลป์อาวุโส สำนักการสังคีต กรมศิลปากร
- นายรักษาทิ ตุงคะบุรณะ (ปัจจุบันเกษียณอายุราชการ) เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย วิทยาลัยนาฏศิลป์ การศึกษาวุฒินาฏศิลป์ขั้นสูง และวุฒิปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ได้รับมอบกรรมสิทธิ์ในการทำพิธีจากนายสมบัติ แก้วสุจริต เมื่อดำรงตำแหน่งครูชำนาญการ วิทยาลัยนาฏศิลป์ กรมศิลปากร
- นายสมรัตน์ ทองแท้ นาฏศิลป์อาวุโส สำนักการสังคีต กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม วุฒิปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 2) วุฒิปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต ได้รับมอบกรรมสิทธิ์ในการทำพิธีจากนายสมบัติ แก้วสุจริต เมื่อดำรงตำแหน่งนักวิชาการละครและดนตรีชำนาญการ สำนักการสังคีต กรมศิลปากร

7. คุณสมบัติผู้อ่านโองการพิธีไหว้ครู-ครอบครูโซน-ละคร

- เป็นศิลปินชาย ที่มีคุณสมบัติ และวัยวุฒิที่เหมาะสม
 - ได้รับการมอบกรรมสิทธิ์ ให้เป็นผู้ประกอบพิธีไหว้ครู-ครอบครู จากผู้ประกอบพิธีฯ ท่านเดิมหรือได้รับพระราชทานพระบรมราชานุญาตให้เป็นผู้ประกอบพิธีและครอบจากพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว ในกรณีที่ขาดการสืบทอดผู้ประกอบพิธีหลวง
 - เป็นศิลปินฝ่ายพระที่มีฝีมือ มีชื่อเสียง มีศิษย์ยกย่องนับถือ และเป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วไป และครูอาจารย์
 - ได้ผ่านการบวชเรียนในบวรพระพุทธศาสนามาแล้ว
 - เป็นผู้ที่อยู่ในศีลธรรมอันดีงาม
- เมื่อผู้ที่ได้รับมอบหมายให้เป็นผู้ประกอบพิธีไหว้ครู-ครอบครูนาฏศิลป์ ผ่านการคัดเลือกมาแล้วต้องเตรียมตัวเข้าสู่พิธีการรับมอบ ดังนี้
- ต้องประพฤติปฏิบัติตนเองให้รักษาศีล 5 อย่างน้อย 3 วัน ก่อนรับมอบ และหลังรับมอบแล้วอีก 3 วัน
 - ต้องนุ่งขาวห่มขาวตลอดพิธี

- ต้องเข้ารับฟังและรับศีล 5 ในพิธีสวดมนต์เย็นก่อนเริ่มพิธีไหว้ครู
- ต้องทำบุญตามพิธีทางศาสนาในตอนเช้าของวันเริ่มพิธีไหว้ครู และเข้าสู่พิธีไหว้ครูตลอดจนจบพิธี
- ผู้ที่ได้รับมอบให้เป็นผู้ประกอบพิธีไหว้ครู-ครอบครูนาฏศิลป์ จะต้องได้รับมอบจากประธานผู้ประกอบพิธี โดยนำขันกำนัลเข้ามามอบให้กับครูผู้เป็นประธาน ครู หรือ ประธานจะรับขันไว้ แล้วเริ่มพิธีครอบครู โดยนำศีระพระฤๅษีมาครอบ ต่อด้วยศีระพระพิราพและเทริดโนรา จากนั้นพรมน้ำมนตร์ เจิมหน้า คล้องสายสิญจน์ และทัดใบไม้มงคล พิธีสุดท้าย คือ การมอบเครื่องโรง (อาวุธต่าง ๆ) และคัมภีร์ ที่จะต้องนำไปอ่านโองการไหว้ครูให้แก่ผู้รับมอบ แล้วให้คลานออกไป จึงถือว่าผู้รับมอบได้รับมอบจากประธานพิธีอย่างถูกต้องเสร็จสมบูรณ์แล้ว

8. การกำหนดเวลา สถานที่ และการเตรียมการไหว้ครู-ครอบครูโยน-ละคร

8.1 การกำหนดเวลาการไหว้ครู-ครอบครูโยน-ละคร

มักเริ่มทำพิธีในเดือน 6 ถึง เดือน 9 หรือ เดือน 10 เป็นอย่างช้า วันที่กำหนดเป็นวันพฤหัสบดีข้างขึ้น ตั้งแต่ขึ้น 1 ค่ำ ไปจนถึง ขึ้น 15 ค่ำ วันที่สามารถทำพิธีไหว้ครู-ครอบครูนาฏศิลป์ได้อีก 1 วัน คือ วันอาทิตย์ ข้างขึ้น ปัจจุบันการไหว้ครู-ครอบครูนาฏศิลป์บางครั้งกำหนดแต่วัน มิได้ถือเอาข้างขึ้นหรือข้างแรม เพราะถือเอาฤกษ์สะดวกบ้าง ความพร้อมเพรียงของทุกฝ่ายบ้าง แต่ก็มิได้หนีวันในการจัดงานไปจาก 2 วัน คือ วันพฤหัสบดีกับวันอาทิตย์

8.2 สถานที่ในการทำพิธีไหว้ครู - ครอบครูโยน - ละคร

การคัดเลือกและจัดเตรียมสถานที่ต้องเป็นสถานที่ที่สะอาด อบอุ่นขนาดใหญ่ มีอากาศถ่ายเทได้สะดวก และบรรจุคนได้เป็นจำนวนมาก เช่น ห้องประชุม โรงละคร โรงยิม

8.3 การเตรียมการไหว้ครู - ครอบครูโยน - ละคร

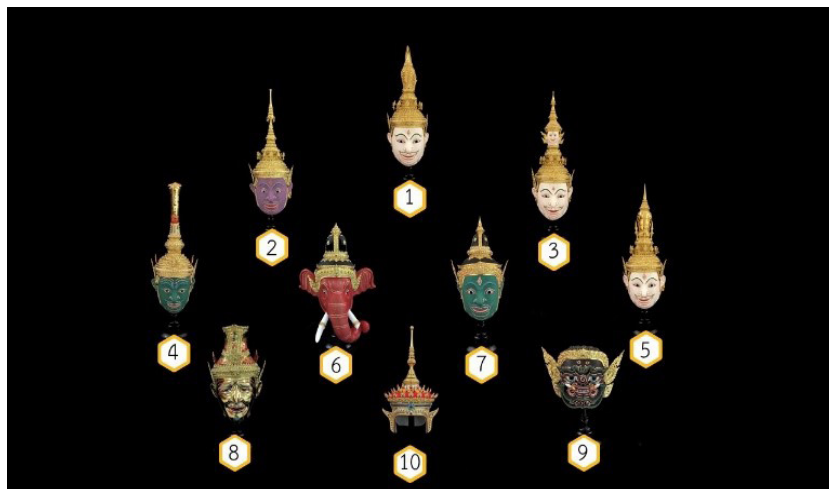
- การจัดสถานที่ ต้องดูสถานที่ที่จะตั้งศีรษะเทพเจ้า และศีรษะครูหัวโยนต่าง ๆ ต้องดูทิศทางให้หันหน้าไปทางทิศเหนือ หรือทิศตะวันออกจึงจะดี
- การสร้างปะรำพิธี ต้องกำหนดดูว่าศีรษะที่นำมาเข้าพิธีมีจำนวนมากน้อยเพียงใด เครื่องสังเวยจัดไว้มากน้อยเพียงใด ถ้าเป็นเครื่องคู่ก็ต้องจัดที่วางใหญ่ให้เพียงพอถ้าเป็นเป็นเครื่องเดี่ยว ก็จัดให้เล็กลงพอสมควรและให้พอดีอย่างเหมาะสม
- การจัดตั้งศีรษะเทพเจ้า และศีรษะครูหัวโยนต่าง ๆ ต้องทำระดับชั้นวางให้ต่างกันตามยศศักดิ์ อย่างน้อยปะรำพิธีไม่ควรต่ำกว่า 3 ชั้น

- เมื่อจัดตั้งปะรำพิธีเรียบร้อยแล้ว ต้องปูผ้าสีขาวขลิบแดงยาวตามผ้า หรือเป็นผ้าสีขาวล้วนก็ได้ (ต้องเป็นผ้าที่สะอาด)
- ให้อัญเชิญศีรชะเทพเจ้าชั้นสูงขึ้นก่อน (พระอิศวร) ไว้ตรงกลาง แล้ววางเรียงลำดับลงมาจนสุดท้าย
- นำดอกไม้ประดับวาง พวงมาลัยคล้องศีรชะ พระด้านจอนหุขาว นางด้านจอนหุซ้าย ห้อยผ้าแดงหรือชมพูที่จอนหุขาวหรือซ้ายก็ได้
- จัดวางรูปของครูอาจารย์ที่เสียชีวิตไปแล้วให้เหมาะสม
- จัดวางเครื่องประกอบ เช่น หนึ่งใหญ่ อาวุธ กระบี่กระบอง หุ่นกระบอง ให้ดูเหมาะสม
- จัดเครื่องสังเวยที่เตรียมไว้มาวางทางขวาหันหน้าออก ฝ่ายมนุษย์ วานร เป็นเครื่องสังเวยของสุกทางซ้าย หันหน้าออกฝ่ายอสูร, ยักษ์ เป็นเครื่องสังเวยของดิบตรงกลางเป็นเครื่องสังเวยกระยาบวชและผลไม้
- ตรงกลางด้านหน้าล่าง เชิงเทียน 3 เล่ม ตรงกลางเป็นเทียนชัย ขวามหันหน้าออกเป็นเทียนทอง ซ้ายหันหน้าออกเป็นเทียนเงิน ถัดออกมาเป็นกระถางรูปใหญ่ตรงกลางต่อมาเป็นหมอนกราบปูผ้าสีขาว 1 เมตร วางคัมภีร์บนที่กราบ ด้านซ้ายหันหน้าออกวางบาตรน้ำมนต์ แป้งกระแจะ และขันก้านลครุ ด้านขวามหันหน้าออกวางพานเทวรูป สรงน้ำ พานใส่มงคล สังข์ พานสายสิญจน์คล้องศีรชะ และเหรียญมงคล
- เตียงทอง หรือเตียงแดง ยาวเมตรครึ่ง หรือ 2 เมตร ปูผ้าขาวให้ประธานในพิธีนั่ง
- ผ้าขาวปูทางเดิน 3 - 4 เมตร ปูตรงกลาง ต่อจากเตียงยาวออกมาสำหรับผู้ประกอบพิธีรำเพลงหน้าพาทย์เข้าสู่พิธี

9. การจัดตั้งวางศีรชะ เครื่องสังเวย และเครื่องพิธีในพิธีไหว้ครู - ครอบครัว - ละคร

9.1 การจัดตั้งวางศีรชะเทพเจ้า และศีรชะครูหัวโขนในพิธีไหว้ครู - ครอบครัว - ละคร

พิธีไหว้ครู-ครอบครัวนาฏศิลป์โขน-ละคร นั้น จะมีการจัดตั้งศีรชะครู หรือ ศีรชะโขนเทพเจ้า แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทที่ 1 การจัดตั้งศีรชะเทพเจ้าเพียง 9 ศีรชะ หรือ 10 ศีรชะ ดังนี้



ภาพที่ 18 ตำแหน่งและการจัดวางศีรษะเทพเจ้า และศีรษะครูหัวโขนในพิธีไหว้ครู-ครอบครูนาฏศิลป์โขน - ละคร
(source: Rittibul 2020, 111)

1. พระอิศวร

2. พระนารายณ์

3. พระพรหม

4. พระปรคนธรรพ

5. พระปัญจสิงขร



6. พระพิฆเนศ

7. พระวิษณุกรรม

8. พระครุฑ

9. พระครุฑพาว

10. เทริดโนรา



ภาพที่ 19 ศีรษะเทพเจ้า และศีรษะครูหัวโขนในพิธีไหว้ครู - ครอบครูนาฏศิลป์โขน - ละคร
(source: Rittibul 2020, 247-252)

ส่วนศีรชะที่ 10 คือ พระวิษณุกรรม ถ้ามีก็สามารถนำมาตั้งบูชาในปะรำพิธีได้แต่ทั้ง 9 ศีรชะ ที่กล่าวมาข้างต้น จะขาดไม่ได้จะถือว่าไม่สมบูรณ์ของพิธีไหว้ครู-ครอบครูนาฏศิลป์โขน-ละคร

ประเภทที่ 2 การจัดตั้งศีรชะเทพเจ้านอกจาก 9-10 ศีรชะที่กล่าวมาแล้วนั้น ยังมีการจัดตั้งศีรชะโชนที่มีการแยก ฝ่ายอสุร ฝ่ายพระ และเทวดานพเคราะห์ ตลอดจนศีรชะครูเงาะ หน้าพรานบุญ ช้างเอราวัณ และศีรชะพระอินทร์ ศีรชะนรสิงห์ ศีรชะวราหะ (หมี) และศีรชะเบ็ดเตล็ดของการแสดงต่าง ๆ และถ้าสถานที่อำนวยในการจัดพิธีได้ ขนาดใหญ่ อาจจะมีการจัดวางหนังใหญ่ อาวุธ กระบี่กระบอง หุ่นกระบอก ให้แลดูสวยงาม และเหมาะสม

9.2 การจัดตั้งเครื่องสังเวยในพิธีไหว้ครู-ครอบครูโขน-ละคร

เครื่องสังเวย คือ อาหารคาวหวาน มีทั้งสุกและดิบ พร้อมผลไม้ นานาชนิดวางจัดใส่พาน เครื่องกระยาหาร และ อ้อย ซึ่งการจัดเครื่องสังเวยนั้นสามารถแบ่งออกเป็นเครื่องเดี่ยว หรือ เครื่องคู่ และสามารถเพิ่มบายศรี 5-7 ชั้น (บายศรีต้น) วางด้านหน้าข้างมุมของปะรำพิธี ดอกไม้บายศรี พรหมมาลี วางตรงกลาง บายศรีที่กล่าวมานี้ อาจจะมีหรือไม่มีก็ได้ แต่ที่ขาดไม่ได้คือ บายศรีปากชาม เครื่องสังเวยที่จัดตั้งในปะรำพิธีโดยประกอบด้วย

เครื่องสังเวยสุก สำหรับฝ่ายมนุษย์ วานร

1. หัวหมูสุก พร้อมขา 4 ขา หาง 1 หาง ลิ้น วางอยู่บนพานเดียวกัน	11. กล้วยน้ำ หรือ กล้วยน้ำว่าห่าม ๆ
2. เป็ดพะโล้สุก 1 ตัว พร้อมเครื่องในเป็ด 1 ชุด	12. เหล้าขาว หรือ เหล้าโรง
3. ไก่ต้ม 1 ตัว พร้อมเครื่องในไก่ 1 ชุด	13. น้ำชา กาแฟ
4. ปลาช่อนแปะชะ 1 ตัว	14. หมาก พลู บุหรี่
5. ปูทะเล หรือ ปูม้า นึ่งสุกแล้ว อย่างน้อย 3 ตัว	15. ทองหยิบ ทองหยอด เม็ดขนุน ฝอยทอง
6. กุ้งใหญ่ หรือ กุ้งเล็ก นึ่งสุกแล้ว ½ - 1 กิโลกรัม	16. ขนมเล็บมือนาง ขนมถ้วยฟู ขนมชั้น ขนมหม้อแกง
7. ไช้ต้ม จะใช้ไข่เป็ดหรือไข่ไก่ก็ได้ 1 จาน 9 ฟอง	17. ขนมต้มแดง ต้มขาว ขนมหุช้าง
8. บายศรีปากชาม	18. เผือกสุก มันสำปะหลังสุก
9. พานผลไม้ มีผลไม้ 5-9 ชนิด วางรวมกันในพาน	19. ขนุนผ่าซีกและทุเรียนผ่าซีก
10. มะพร้าวอ่อน	

เครื่องสังเวยดิบ สำหรับฝ่ายอสุร และยักษ์ต่างเมือง จัด 19 อย่างเหมือนกับของสุก แต่จำพวกของความเป็นดิบทั้งหมด เผือกดิบ มันสำปะหลังดิบ

เครื่องสังเวทเพเจ้า (ที่กลาง) ไม่มีของควา ไม่มีเหล้า จัดเป็นเครื่องกระยาบวช ขนมปัง นม เนย ถั่ว งา โรติ มะตะบะ ข้าวหมกไก่ แกงบวชฟักทอง ขนมห่มแดง ต้มข้าว อ้อยแดงเป็นท่อน 5-9 ท่อน หมาก พลุ บุหรี่ น้ำชา กาแฟ ขนมหวาน และผลไม้ 5-9 ชนิด วางรวมกันในพาน บายศรีปากชาม มะพร้าวอ่อน กล้วยน้ำว้า

การจัดวางเครื่องสังเวททั้งดิบและสุก จะจัดวางเหมือนกัน เริ่มจากของควาก่อน โดยให้ของควาอยู่ด้านในสุดเป็น แถวหลัง การจัดวางจัดได้ตามรูปแบบของเวที จะเป็นตามแนวยาว หรือแนวขวางของเวที แต่ของควาจะต้องอยู่ ด้านหลังหรือด้านใน หัวหมูจะต้องอยู่ด้านขอบของเวที แล้วจัดวางเข้ามาด้านในหรือด้านหน้า ตามลักษณะของเวที

การจัดวางเครื่องสังเวทตามยาวของเวทีนี้ ทั้งฝ่ายมนุษย์ วานร ฝ่ายอสูร และยักษ์ต่างเมือง จัดวางเหมือนกันทั้ง สองข้าง และมีพานดอกไม้ หรือ แจกันดอกไม้วางตามช่องว่าง จัดให้ดูสวยงามตามความเหมาะสมอย่างมีระเบียบ

9.3 การจัดตั้งเครื่องพิธีในพิธีไหว้ครู-ครอบครูโขน-ละคร

เครื่องประกอบพิธี คือ สิ่งที่อยู่ตรงหน้าของผู้ประกอบพิธี จัดวางเครื่องบูชาตรงหน้าต่อจากเครื่องสังเวทเพเจ้า ประกอบไปด้วย

1. เทียนชัย เทียนทอง เทียนเงิน วางเป็นจุด
2. กระถางรูปใหญ่ ต้องใช้ใบใหญ่ เพราะต้องจุดธูปปักหลายดอกวางอยู่ตรงกลาง ระหว่างเทียนทองกับเทียนเงิน
3. ด้านซ้ายมือของประธานผู้ประกอบพิธี จัดวางพานเทวรูปสำหรับสรงน้ำ พานวางเครื่องมงคล พานวางเหรียญ และสายสิญจน์ ด้านขวาเป็นบาตรน้ำมนต์ แป้งกระเจาะ และวางขันกำนลครู ตรงกลางเป็นที่กราบ และวาง คัมภีร์
 - 3.1 พานเทวรูปสำหรับสรงน้ำ
 - 3.2 พานวางเครื่องมงคล เสวียนมงคล หอยสังข์ สร้อยประคำ
 - 3.3 พานวางเหรียญแจก และด้ายสายสิญจน์ คล้องศีรษะผู้เข้ารับการครอบ
 - 3.4 ขันกำนลครู
 - 3.5 บาตรน้ำมนต์
 - 3.6 แป้งกระเจาะ
 - 3.7 ที่กราบ หมอนกราบ มีคัมภีร์วางอยู่
4. พานไม้มงคลท้าว ผู้เข้ารับการครอบ
5. พานข้าวตอกดอกไม้จัดวางไว้ 2 ข้าง สำหรับโปรยก่อนจบพิธี

References

- Boonyachai, P. “*Kān Ram Khōṅg Phū Prakōp Phithī Nai Phithī Wai Khrū Khōn - Lakhōn*. [Master of Ceremony’s Dances in the Rite of Paying Homage to Teachers of Khon and Lakon].” Master’s Thesis, Chulalongkorn University, 1997.
- Diskasem, W. “*Khati Khwām Chūa Nai Phra Tamrā Wai Khrū Khōn Lakhōn Chabap Khun Khrū Thōṅ Suk Thōṅ Lim*. [The Beliefs Found on Mr.Thongsook Thonglim’s the Khone and Lakon Textbooks of Wai-Kru].” Master’s Thesis, Rajabhut Institute Dhonburi, 2003.
- Fine Arts Department. *Phithī Wai Khrū Læ Phithī SūPthōT Phū Prakōp Phithī Wai Khrū Khōn - LakhōN Khrūt Na Trī Læ Khrū ChāNg KhōNg Krom SinlapāKōN*. [Wai Khrū Wai Khrū Ceremony and Succession Ceremony for Wai Khrū Khon Ceremony - Drama, Music Teacher and Artist of the Fine Arts Department]. Bangkok: Rungsilp, 2010.
- Rittibul, P. *Khōn Witthayā : Sāt Sin Thin Sayām*. [Khonology: Arts of Siam]. 2nd ed. Bangkok: Triple Education, 2020.
- Soontranon, C. *Khōn ‘atchariya Nāttakam Sayām*. [Khon: The Siamese wisdom in dramatic works]. Bangkok: Amarin, 2013.
- _____. *Pakinnaka Sān Khōn*. [Knowledge about Khon]. Bangkok: Fine Arts Department, 2017.
- _____. Interview by Boontonglek, M. Faculty of Fine and Applied Arts, Rajamangala University of Technology Thanyaburi, April 27, 2021.
- Traiphong, K. Interview by Boontonglek, M. Faculty of Fine and Applied Arts, Rajamangala University of Technology Thanyaburi, April 27, 2021.
- Yupho, D. *Phithī Wai Khrū Læ Khrōp Khōn Lakhōn Nai Sinlapa Lakhōnram Rū Khūmū Nāt Sinlapa Thai*. [Wai Khrū Ceremony and Khon Theatrical Family in the arts, dramas, dance, or the Thai dance manual]. Bangkok: Siwaporn, 1973.

การพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับตำรับยาจากสารสกัดหอมแดง¹

received 16 MAR 2021 revised 31 MAY 2022 accepted 23 JAN 2023

อรัญ วานิชกร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.

วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

การพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับตำรับยาจากสารสกัดหอมแดง เป็นการวิจัยในรูปแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Research) โดยต่อยอดด้วยแนวทางการออกแบบเชิงสุนทรียภาพ (Design for Aesthetics) เพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่องราว อัตลักษณ์ของหอมแดง ลวดลายพื้นผิว สี สัน เพื่อสร้างอัตลักษณ์และภาพลักษณ์ผ่านภาพประกอบสำหรับบรรจุภัณฑ์ จากนั้นพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์รักษาสิวจากสารสกัดหอมแดงทั้งรูปแบบซองสำหรับแผ่นแปะ และขวดสำหรับเซรั่ม มีกระบวนการศึกษา ศึกษาองค์ประกอบของหอมแดงไทยผ่านสัมผัสทั้ง 5 ทั้งด้านรูปลักษณ์และสรรพคุณ สร้างสรรค์ภาพประกอบ สร้างสรรค์รูปทรงบรรจุภัณฑ์ สร้างหุ่นจำลอง

ผลการศึกษาได้แนวคิดรูปทรงบรรจุภัณฑ์และกราฟิกฉลาก 2 แนวคิด ประกอบด้วยแนวคิดภาพวาดสมุนไพรแบบสมจริง ทั้งแบบวงและลูกเต๋ียว ตลอดจนแนวคิดลวดลายนามธรรมจากพื้นผิวหอมแดงถูกหั่น และได้รูปทรงบรรจุภัณฑ์จากการหั่นหอมแดงให้เกิดรูปทรงใหม่ เกิดเป็นรูปร่างรูปทรงใหม่ร่วมกับรูปแบบฉลากใหม่ของบรรจุภัณฑ์เซรั่มและแผ่นปิดรักษาสิว ตลอดจนแนวคิดเสนอแนะบรรจุภัณฑ์อื่น ๆ ที่อาจมีการพัฒนาต่อยอดในอนาคต

คำสำคัญ: ออกแบบบรรจุภัณฑ์, อัตลักษณ์เอกลักษณ์ไทย, สมุนไพรไทย, หอมแดง

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “การพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับตำรับยาจากสารสกัดหอมแดง” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจาก สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (สอวช.) ประจำปี 2020 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2021

The Development of Packaging for Shallot Extract Recipe

Aran Wanichakorn

Assistant Professor, Ph.D.

College of Creative Industry, Srinakharinwirot University

Abstract

Development of packaging for shallot extract recipe is an interdisciplinary research with the theory of Design for Aesthetics approach to packaging design. Aims to study the story Identification of shallots Patterns, textures, colors to create identity and image through packaging illustrations. Then to develop packaging for acne treatment products from shallot extract, both in sachets for patches and a bottle for serum. The educational process studies the composition of Thai shallot through 5 senses, both appearance and properties. Creative illustration Creative packaging shapes Build a model

The results of the study were 2 concepts, shapes, packaging, and label graphics, consisting of realistic herbal drawings. Both a bunch and a single ball as well as abstract pattern concept from shallot surface being sliced and get the shape of the packaging from slicing shallots into new shapes A new shape, combined with a new label format for serum and acne packaging. As well as other packaging ideas that may be developed in the future

Keywords: Package design, Thai pharmacy identity, Thai herb, Shallot

บทนำ

เภสัชกรรมไทยเป็น 1 ใน 4 รากฐานของการดูแลสุขภาพในวิถีไทย หรือการแพทย์แผนไทยและอยู่คู่คนไทยมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน มีผลการวิจัยว่า ฟ้ายะลวยโจร สามารถต้านเชื้อ ‘Corona Virus’

ดร.สุภาพร ภูมิอมร ผู้อำนวยการสถาบันชีววัตถุ กรมวิทยาศาสตร์การแพทย์ กล่าวว่า จากการศึกษาฤทธิ์ต้านไวรัสโควิด-19 ของสมุนไพรฟ้ายะลวยโจรในหลอดทดลอง โดยทำการศึกษาจากสารสกัดหยาบเทียบกับ

แอนโดรกราโฟไลด์ (Andrographolide) ที่เป็นสารสำคัญ พบว่า กลไกต้านไวรัสโควิด-19 สามารถทำลายไวรัสโดยตรง และต้านไม่ให้ไวรัสเพิ่มจำนวนเซลล์ได้ (BBC News 2021) โดยเฉพาะไวรัสในกลุ่มโรคทางเดินหายใจได้ตลอดจน สมุนไพรที่มีสรรพคุณเพิ่มภูมิคุ้มกันอีกมากมาย ซึ่งหาได้ง่ายในครัวไทยไม่ว่าจะเป็น ต้นหอม กระเทียม ขิง ข่า กะเพรา ตะไคร้ มะตูม มะขามป้อม กระเจี๊ยบ หนุ่ยปากกิ้ง ขมิ้นชัน รวมไปถึง ผัก-ผลไม้ที่มีวิตามินซีสูง ได้แก่ ฝรั่ง ผักเปกวน ดอกขี้เหล็ก ยอดมะยม มะระขี้นก คื่นช่าย ผักมะรุม ผักเชียงดา กวางตุ้ง มะขามป้อม ฝรั่ง มะละกอ ส้มเขียวหวาน มะม่วง สับปะรด มะเขือเทศ ฯลฯ ล้วนแต่มีคุณสมบัติช่วยต่อต้านไวรัสได้ ทำให้สมุนไพรไทยมีบทบาทและความสำคัญเป็นอย่างมากในโลกยุคปัจจุบัน หรือที่เรียกกันว่าชีวิตวิถีใหม่ (New Normal) กรมแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก เป็นหน่วยงานหลักด้านนโยบายที่เกี่ยวข้องกับการจัดการด้านสมุนไพรตั้งแต่ ต้นน้ำ กลางน้ำ จนกระทั่งปลายน้ำ ให้แข่งขันได้ในระดับสากล จึงเกิดการจัดประกวดรางวัลผลิตภัณฑ์สมุนไพรดีเด่นระดับชาติหรือ Prime Minister Herbal Awards (PMHA) ขึ้น เพื่อเป็นแบรนด์รับรองคุณภาพของผู้ประกอบการ ผู้ผลิต ตลอดจนผลิตภัณฑ์สมุนไพรของประเทศไทย โดยผู้วิจัยได้มีส่วนร่วมในการออกแบบโล่รางวัล ดังกล่าว จากรฐานข้อมูล องค์ความรู้การศึกษาเรื่อง การสร้างองค์ความรู้การวิจัยสร้างสรรค์ ภาพลักษณ์การแพทย์แผนไทยตามหลักแนวคิดเซดิ (Wanichakorn 2017B) ซึ่งมีแนวคิดจากรูปลักษณ์ของใบไม้สมุนไพร โดยมีจุดเด่นเป็นรูปแฉลวคล้ายส่วนของดอกไม้เป็นแบรนด์รางวัลดังกล่าว ตลอดจนมีการพัฒนาต่อยอดสู่การใช้ในการประชาสัมพันธ์ส่วนอื่น ๆ ได้แก่ บูรณิศรศาสตร์ ฯลฯ ซึ่งเป็นผลสำเร็จของกระบวนการออกแบบที่ได้จากการสร้างสรรค์จากอัตลักษณ์ทางเภสัชกรรม การศึกษาและสร้างสรรค์แบรนด์รับรองและรางวัลผลิตภัณฑ์สมุนไพรดีเด่นระดับชาติ (Wanichakorn 2017A)

สำนักงานเศรษฐกิจอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรมได้จัดทำรายงานการศึกษาภาวะเศรษฐกิจ อุตสาหกรรมบรรจุภัณฑ์ ได้ศึกษาสถานการณ์และแนวโน้มอุตสาหกรรมบรรจุภัณฑ์ของโลก ปี 2560 ตลาดบรรจุภัณฑ์ของโลกมีมูลค่ารวมประมาณ 851,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ หากแบ่งสัดส่วนตามประเภทวัสดุ พบว่า กลุ่มบรรจุภัณฑ์กระดาษเป็นบรรจุภัณฑ์กลุ่มที่ใหญ่ที่สุด สัดส่วน ร้อยละ 36 คิดเป็นมูลค่า 306,360 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ รองลงมาคือ บรรจุภัณฑ์พลาสติก สัดส่วน ร้อยละ 34 คิดเป็นมูลค่า 289,340 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ บรรจุภัณฑ์โลหะมีสัดส่วนร้อยละ 17 คิดเป็นมูลค่า 144,670 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ และบรรจุภัณฑ์แก้วร้อยละ 10 คิดเป็นมูลค่า 85,100 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ หากแบ่งตามกลุ่มอุตสาหกรรม พบว่า ถูกนำไปใช้เป็นบรรจุภัณฑ์สำหรับอาหาร สัดส่วนร้อยละ 38 เครื่องดื่มร้อยละ 18 ยาและเวชภัณฑ์ร้อยละ 5 เครื่องสำอางร้อยละ 3 และอื่น ๆ ร้อยละ 36 (The Office of Industrial Economics 2021) แนวโน้มตลาดบรรจุภัณฑ์ของโลก คาดว่าจะขยายตัวอย่างต่อเนื่อง

ที่ร้อยละ 2.9 และคาดว่า จะมีมูลค่า 980,000 ล้านบาทสหรัฐฯ ในปี 2565 โดยตั้งแต่ปี 2561 เป็นต้นไป คาดว่า กระแสการออกแบบ และพัฒนาบรรจุภัณฑ์ของโลกจะมุ่งเน้นไปที่การเลือกใช้วัสดุประเภทพลาสติกชนิด กึ่งแข็งกึ่งอ่อน (Rigid Flexible Hybrids) และวัสดุทดแทนจากธรรมชาติหรือชีวภาพ รวมไปถึงการผสมผสาน ระหว่างเทคโนโลยีและนวัตกรรมกับ การออกแบบ การพิมพ์และการบรรจุ เพื่อส่งเสริมให้บรรจุภัณฑ์มีประโยชน์ สวยงาม และแตกต่าง โดยประเด็นด้านเทคโนโลยีและการออกแบบที่คาดว่าจะจะเป็นกระแสนิยมตั้งแต่ช่วงปีหน้า เป็นต้นไป จากกรอบยุทธศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมไทย 4.0 ระยะ 20 ปี (พ.ศ. 2560 - 2579) ที่กำหนด วิสัยทัศน์ให้อุตสาหกรรมไทย

“มุ่งสู่อุตสาหกรรมที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาและเชื่อมโยงกับเศรษฐกิจโลก” ซึ่งมี 10 อุตสาหกรรมเป้าหมายที่เป็น กลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจเพื่ออนาคต (จำแนกเป็น 5 กลุ่มอุตสาหกรรม เป้าหมาย) และยังจำเป็นต้องปรับโครงสร้าง และยกระดับความสามารถในการแข่งขันของกลุ่มอุตสาหกรรมพื้นฐาน และสนับสนุน

โดยอุตสาหกรรมบรรจุภัณฑ์เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมกลุ่มนี้ ในการขับเคลื่อนและพัฒนา กลุ่ม อุตสาหกรรม ดังกล่าวจะดำเนินการปฏิรูปอุตสาหกรรมเดิมไปเป็นอุตสาหกรรมรูปแบบใหม่ที่มีการใช้ความคิด สร้างสรรค์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมมากขึ้นเพื่อรองรับการเติบโตของ 10 อุตสาหกรรมเป้าหมาย ดังนั้น การพัฒนา อุตสาหกรรมบรรจุภัณฑ์จึงต้องส่งเสริมนวัตกรรม ความคิดสร้างสรรค์ และเทคโนโลยีในการพัฒนา ผลิตภัณฑ์ ให้ตรงกับกระแสโลก (Mega Trend) และตอบสนองความต้องการบรรจุภัณฑ์ที่หลากหลาย (The Office of Industrial Economics 2021)

หอมแดง ชื่อสามัญ : Shallots ชื่อวิทยาศาสตร์ : *Allium ascalonicum* มีกลุ่มน้ำมันหอมระเหยเป็นส่วนประกอบ ซึ่งช่วยให้บรรเทาอาการหวัด คัดจมูก ทำให้หายใจสะดวกขึ้น และพบว่ามีรายงานว่ามีการยับยั้งการติดเชื้อไวรัสก่อโรค ฤทธิ์กระตุ้นภูมิคุ้มกัน และด้านการอักเสบได้ดี จึงมีบทบาทในการใช้เพื่อเสริมภูมิคุ้มกันและ บรรเทาอาการที่อาจเกิดขึ้นจากไข้หวัดเบื้องต้นได้ เป็นพืชสมุนไพรที่นิยมใช้ส่วนหัวในการนำมาประกอบอาหาร โดยสร้างกลุ่มหัวแยกจากกัน แต่เชื่อมติดกันในบริเวณที่เป็นฐานส่วนหัว หอมแดงจัดว่าเป็นพืชเศรษฐกิจที่สำคัญ สามารถหาซื้อได้อย่างสะดวกตามตลาดในประเทศไทย ทั้งนี้ประเทศไทยมีสภาพภูมิอากาศเหมาะสมสำหรับปลูก หอมแดง สามารถปลูกได้ทั้งภาคเหนือและภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และเกษตรกรมีความคุ้นเคยและความชำนาญ ในการเพาะปลูก (Department of Agricultural Extension 2021) มีมูลค่าส่งออกหอมแดงในปี พ.ศ. 2561 ถึง 249.30 ล้านบาท (Office of Agricultural Economics 2019) หากแต่ยังมีการศึกษาด้านการผลิตและ ต้นทุนการผลิตหอมแดงในเขตพื้นที่จังหวัดศรีสะเกษ พบปัญหาด้านราคาที่มีความไม่แน่นอนและตกต่ำการขาด อำนาจในการกำหนดราคารับซื้อ ศักยภาพด้านการตลาดของหอมแดงพบว่ายังอยู่ในระดับต่ำเพราะผลิตภัณฑ์ ไม่มีความหลากหลาย ไม่มีการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับตัวผลิตภัณฑ์ (Wongwatanyoo et al. 2018) ทั้งนี้ผู้วิจัย ในฐานะนักออกแบบผลิตภัณฑ์เล็งเห็นความสำคัญและโอกาสของการนำหอมแดงไปต่อยอดพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ แปรรูปแบบในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งอุปโภคและบริโภคอันจะเป็นการช่วยเพิ่มมูลค่าของหอมแดง รวมถึงยังเพิ่มโอกาส และความสามารถในการแข่งขันของผู้ประกอบการสินค้าเกษตรไทย เพื่อขยายการส่งออกไปตลาดโลกให้มากขึ้น ตลอดจนยังสามารถเป็นอีกช่องทางในการแก้ปัญหาหอมแดงล้นตลาดและมีราคาตกต่ำได้อย่างยั่งยืนมากขึ้น

จากการศึกษาลักษณะและสรรพคุณหอมแดงนั้นพบว่าเมื่อปลูก 1 หัว หอมแดงก็จะสามารถเจริญเติบโตและแตกแยกออกมาเป็นหัวใหม่ ๆ อีกได้ประมาณ 2 - 10 หัวต่อกอ ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับวิธีปลูก

การดูแลและสภาพแวดล้อมรอบข้าง หอมแดงนั้นมีสาร Allicin และ n-propyl disulfide ที่ทำให้มีกลิ่นฉุน แต่มีประโยชน์ต่อร่างกายมากมาย หอมแดงนอกเหนือจากเป็นส่วนประกอบในการทำอาหารเพื่อการรับประทานเสริมภูมิต้านทานแล้ว ยังใช้เพื่อยับยั้งเชื้อแบคทีเรียไม่ให้เจริญเติบโต โดยเฉพาะเชื้อบนผิวหนังอันเป็นสาเหตุของการเกิดสิว ดังนั้นเมื่อเป็นสิวจึงสามารถใช้หอมแดงรักษาสิวได้ โดยการวิจัยของ

ดร.ชญ.ดวงรัตน์ ชูวิสิษฐกุล (Shuwisitkul 2021) ที่คิดค้นสูตรเซรั่มรักษาสิวจากหอมแดงและพบว่าเมื่อเติมสารสกัดหอมแดงลงในตำรับทำให้เกิดเป็นตำรับเซรั่มที่มี pH เหมาะสมกับผิวหนังมนุษย์ การทดสอบการยับยั้งแบคทีเรีย *S.aureus* และ *P.acne* เบื้องต้นของสารสกัดหอมแดงมีฤทธิ์ต้านเชื้อแบคทีเรียที่ก่อสิว เมื่อทำการปรับความเข้มข้นก็น่าจะสามารถนำไปทดสอบการต้านการอักเสบที่เกิดการกระตุ้นจากแบคทีเรียที่ก่อสิวได้

จึงเป็นที่มาของโครงการพัฒนาสารสำคัญจากหอมแดงเพื่อการรักษาสิว มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งหากต้องการต่อยอดสู่เชิงพาณิชย์ สิ่งที่เป็นที่สนใจในการปกป้องและหลีกเลี่ยงผลิตภัณฑ์สู่มือผู้บริโภคคือ บรรจุภัณฑ์ ทั้งนี้บรรจุภัณฑ์เป็นองค์ประกอบที่ต้องสื่อสารภาพลักษณ์ที่ดีของผลิตภัณฑ์ให้เกิดความน่าเชื่อถือ ความโดดเด่น น่าใช้ จดจำง่าย บรรจุภัณฑ์มีบทบาทอย่างมากในการสร้างแบรนด์ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอาง ภาพลักษณ์ทั้งหมดของผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดอย่างหนึ่งในการดึงดูดทางการตลาดนอกเหนือจากเรื่องของคุณภาพสินค้า บรรจุภัณฑ์เครื่องสำอางควรติดแบรนด์ได้ง่าย สามารถพิมพ์ชื่อผลิตภัณฑ์แบรนด์และข้อมูลที่เป็นอื่น ๆ เช่น ราคาค่าแนะนำการใช้งาน และคำแนะนำตามความจำเป็น ภาชนะควรได้รับการออกแบบในลักษณะที่สามารถกดหรือเทผลิตภัณฑ์ออกมาได้ง่าย แต่ไม่ควรให้สิ่งเจือปนอื่นเข้าไปในบรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบได้เพื่อป้องกันการปนเปื้อน นอกเหนือจากการความสะดวกในการใช้งานบรรจุภัณฑ์แล้ว องค์ประกอบที่สำคัญอีกอย่างของบรรจุภัณฑ์เครื่องสำอางคือ ความทนทานและความไม่สะดวกต่อการนำกลับมาบรรจุใหม่เพื่อป้องกันสินค้าลอกเลียนแบบ ภาชนะบรรจุเครื่องสำอางเกือบทั้งหมดควรมีตราประทับ หรือส่วนประกอบอื่น ๆ ซึ่งเมื่อเปิดใช้งานเป็นครั้งแรกจะสามารถสังเกตได้อย่างชัดเจน เพื่อให้แน่ใจว่าผลิตภัณฑ์นั้นเป็นของใหม่และไม่ได้รับการดัดแปลง และประเด็นหลักที่สำคัญสำหรับการเลือกภาชนะบรรจุเครื่องสำอาง ได้แก่ ประเภทของภาชนะบรรจุความเข้ากันได้ฟังก์ชันการทำงานและการปกป้องผลิตภัณฑ์ (Shivsharan et al. 2014) ซึ่งสอดคล้องของคำกล่าวที่ว่าบรรจุภัณฑ์เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์และความน่าจดจำของแบรนด์ บ่อยครั้งที่ผู้บริโภคถือว่าแพคเกจเป็นส่วนหนึ่งของผลิตภัณฑ์อยู่แล้ว พิจารณาวัตถุประสงค์ข้อดีและข้อเสียของวัสดุบางประเภท คำนึงถึงประสิทธิภาพของวัสดุ เช่น ความทนทานและความยั่งยืนและความเกี่ยวข้องกับเงื่อนไขการขายปลีก ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางต้องการทั้งบรรจุภัณฑ์ที่นำดึงดูดและใช้งานได้ง่ายจึงจะประสบความสำเร็จ (Desjardin Metal Packaging 2021)

โดยโครงการวิจัยนี้ทำการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และสร้างต้นแบบสำหรับผลิตภัณฑ์รักษาสิวจากสารสกัดหอมแดงทั้งรูปแบบของสำหรับแผ่นแปะ และขวดสำหรับเซรั่ม อย่างน้อย 2 แบบ บรรจุภัณฑ์เครื่องสำอางทั่วไปในท้องตลาดมักมีรูปแบบบรรจุภัณฑ์ไม่แตกต่างกัน ส่วนใหญ่เป็นแบบสำเร็จรูปทั่วไปที่มาจากโรงงาน เนื่องจากรูปแบบ

พิเศษมักมีราคาสูง และเงื่อนไขกระบวนการผลิตบรรจุภัณฑ์พลาสติกโดยใช้เวลาในการผลิตแม่พิมพ์นาน 30-60 วัน ค่าแม่พิมพ์เริ่มต้นที่ 30,000 บาท ขึ้นอยู่กับรูปแบบ ผลิตชิ้นต่ำประมาณ 5,000 ชิ้น ที่ราคาเริ่มต้น 40,000 บาทขึ้นไป (K.V.J. Union Company Limited 2021) ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการออกแบบเพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์ของหอมแดงในด้านรูปลักษณ์ ลวดลาย ให้แตกต่างจากรูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีอยู่ตามท้องตลาดทั่วไป เพื่อสร้างความแตกต่างและสามารถเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์บรรจุภัณฑ์จากสารสกัดหอมแดงที่เป็นสมุนไพรไทย โดยศึกษาองค์ประกอบของหอมแดงไทยผ่านแนวคิดการออกแบบเชิงสุนทรียภาพ เพื่อให้เกิดความงามทางสุนทรียศาสตร์ที่เป็นส่วนหนึ่งของปรัชญาตะวันตกที่มีรากเหง้ามาจากปรัชญากรีกโบราณ ปรัชญาที่เป็นการแสวงหาหรือความรักในภูมิปัญญา (Love of Wisdom) ปรัชญากรีกที่มุ่งแสวงหาความจริง ความดี และความงาม การแสวงหาความจริงมีวิวัฒนาการมาสู่วิทยาศาสตร์ (Science) ความดีที่เกี่ยวข้องกับจริยศาสตร์ (Ethics) (Tangcharoen 2009) แนวคิดการออกแบบเชิงสุนทรียภาพเริ่มต้นจากการที่รับรู้เรื่องราวหอมแดง จากประสบการณ์สุนทรียะข้อมูลปฐมภูมิ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญที่รู้จริง ประสบการณ์การสัมผัส ได้พบเจอของจริงเหตุการณ์จริงด้วยตัวเอง ด้วยอายาตนะทั้ง 6 ช่องทาง ได้แก่การเห็น การได้ยิน การรับรู้อารมณ์ การได้กลิ่น การรับรู้สัมผัสทางผิวหนัง การรับรู้ทางใจ และประสบการณ์สุนทรียะอาจได้มาจากข้อมูลทุติยภูมิ จากห้องสมุด จากหนังสือ นิตยสาร อินเทอร์เน็ตโดยอ่านเรื่องราวหรือสืบค้นภาพต่าง ๆ ข้อมูลทุติยภูมิหรือข้อมูลชั้นรองเกิดการดูภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพยนตร์ สารคดี หรือคลิปต่าง ๆ ด้วยภาพและเสียงการเคลื่อนไหวต่าง ๆ เหล่านี้ ล้วนแล้วแต่ก่อให้เกิดประสบการณ์สุนทรียะขึ้น จากนั้นผู้วิจัยใช้แนวคิดการบูรณาการการออกแบบร่วมกับแนวคิดความเป็นไทยโดยประยุกต์สู่สากลต่อไป เพื่อสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้แก่สมุนไพรของไทย และก่อให้เกิดภาพลักษณ์ที่ดีแก่ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ท้องถิ่นของไทย โดยออกแบบให้สอดคล้องกับองค์ความรู้การออกแบบภาพลักษณ์การแพทย์แผนไทย ในส่วนอัตลักษณ์ด้านเภสัชกรรมไทย ที่ค้นพบค่าสำคัญโดยการนำข้อมูลจากการศึกษาค้นคว้ามาประชุมกลุ่มตรวจสอบและคัดเลือก ร่วมกับผู้บริหาร ผู้กำหนดนโยบายกรมพัฒนาการแพทย์แผนไทย โดยสามารถรวบรวมสรุปคำสำคัญ (Key Words) อัตลักษณ์เป็นที่รู้จักมากที่สุด 10 อันดับของเภสัชกรรมไทย ได้แก่ หม้อยาไทย เฉลว รูปรางไปไม้สมุนไพร การตำยา บดยา ตู๋ยาไทย การปรุงยา ตราชั่งยาไทย ยาลูกกลอน ป้ายร้านยา รากไม้ และยาตอง (Wanichakorn 2014) ซึ่งถือเป็นพันธกิจส่วนหนึ่งในการต่อยอดภาพลักษณ์การแพทย์แผนไทยที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการอย่างต่อเนื่องเพื่อส่งเสริม และพัฒนาภูมิปัญญาไทย สมุนไพรไทยให้สู่สากลต่อไป

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ เรื่องราวของหอมแดง ลวดลายพื้นผิว สีสันท เพื่อสร้างอัตลักษณ์และภาพลักษณ์ผ่านภาพประกอบสำหรับบรรจุภัณฑ์
2. เพื่อพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์รักษาผิวจากสารสกัดหอมแดงทั้งรูปแบบซองสำหรับแผ่นแปะ และขวดสำหรับเซรั่ม

ขอบเขตของการวิจัย

บรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์รักษาสิวจากสารสกัดหอมแดงทั้งรูปแบบของสำหรับแผ่นแปะ และขวดสำหรับเซรัม อย่างน้อย 2 ชุด

กระบวนการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูล เรื่องราวและสรรพคุณของสมุนไพรหอมแดงไทยจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ประชุมกลุ่มกับเภสัชกร และผู้เชี่ยวชาญด้านสมุนไพรไทยเพื่อตรวจสอบข้อมูลความต้องการ ความถูกต้องด้านเวชกรรม
3. ศึกษาองค์ประกอบของหอมแดงไทยผ่านแนวคิดการออกแบบเชิงสุนทรียภาพ ซึ่งเริ่มต้นจากการที่ได้รับรู้เรื่องราวหอมแดง จากประสบการณ์สุนทรียะข้อมูลปฐมภูมิ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญที่รู้จักจริง ประสบการณ์การสัมผัส ได้พบเจอของจริงเหตุการณ์จริงด้วยตัวเอง ด้วยอายุตนเองทั้ง 6 ช่องทาง ได้แก่ การเห็น การได้ยิน การรับรู้รส การได้กลิ่น การรับรู้สัมผัสทางผิวกาย การรับรู้ทางใจ ใจ และประสบการณ์สุนทรียะอาจได้มาจากข้อมูลทุติยภูมิ จากห้องสมุด จากหนังสือ นิตยสาร อินเทอร์เน็ตโดยอ่านเรื่องราวหรือสืบค้นภาพต่าง ๆ ข้อมูลทุติยภูมิหรือข้อมูลชั้นรองเกิดการดูภาพเคลื่อนไหว เช่น ภาพยนตร์ สารคดี หรือคลิปต่าง ๆ ด้วยภาพและเสียงการเคลื่อนไหวต่าง ๆ เกี่ยวกับหอมแดง
4. วาดภาพประกอบหอมแดง แบบพวง และแบบหัวเดียว ตลอดจนลดลายหอมแดง กระบวนการคลี่คลายการเชื่อมต่อระหว่างภาพร่าง เป็นกระบวนการสำรวจรูปร่างของหอมแดง เพื่อนักออกแบบนักวิจัยได้เข้าใจ และสามารถดึงอัตลักษณ์ของรูปร่างหอมแดงออกมาใช้ต่อไป (Prats et al. 2009)
5. ทดลองหั่น ตัด จัดการรูปร่างรูปทรงและวิเคราะห์องค์ประกอบหอมแดงเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์การร่างภาพ 3 มิติ เพื่อสามารถนำไปต่อยอดในการผลิตในอุตสาหกรรมได้ (Alcaide-Marzal et al. 2013)
6. สร้างรูปทรงจำลอง 3 มิติ เพื่อศึกษาทัศนธาตุ ด้วยเทคนิคการพิมพ์ 3 มิติ (ครั้งที่ 1) การวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลองชี้ให้เห็นว่าปฏิสัมพันธ์ของนักออกแบบกับภาพร่างของพวกเขาสามารถทำให้เป็นทางการได้ตามกฎรูปทรงทั่วไปจำนวน จำกัด ชุดของกฎรูปทรง (Hoisl and Shea 2011)
7. ศึกษาบรรจุภัณฑ์เซรัมและแผ่นแปะสิ่ว โดยมีหลักเกณฑ์ที่ใช้ในการออกแบบดังต่อไปนี้

- 1) แสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะ

- 2) สร้างความทรงจำ น่าประทับใจ
- 3) สื่อถึงคุณประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ได้อย่างเด่นชัด
8. ออกแบบรูปทรงบรรจุภัณฑ์ที่สื่อสารถึงเรื่องราวอัตลักษณ์จากหอมแดง ด้วยการออกแบบเชิงสุนทรียภาพ (Design for Aesthetics)
9. นำรูปแบบบรรจุภัณฑ์หลากหลายรูปแบบที่ได้ออกแบบตามหลัก element of packaging design ไปทำ focus group กับกลุ่มเป้าหมายประกอบด้วยเภสัชกร ผู้บริโภค และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ สรุปได้รูปแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับหรับ นำผลสรุปไปใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับตำรับยาจากสารสกัดหอมแดง
10. สร้างรูปทรงจำลองบรรจุภัณฑ์ 3 มิติ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์
11. ทดลองสร้างหุ่นจำลอง ด้วยเทคนิคการพิมพ์ 3 มิติ (ครั้งที่ 2)
12. นำเสนอผลการวิจัยบรรจุภัณฑ์สำหรับตำรับยาจากสารสกัดหอมแดง

ผลการวิจัย

การพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับตำรับยาจากสารสกัดหอมแดง เป็นการวิจัยในรูปแบบสหวิทยาการ (Interdisciplinary Research) โดยต่อยอดด้วยแนวทางการออกแบบเชิงสุนทรียภาพ (Design for Aesthetics) เพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่องราว อัตลักษณ์ของหอมแดง ลวดลายพื้นผิว สี สัน เพื่อสร้างอัตลักษณ์และภาพลักษณ์ผ่านภาพประกอบสำหรับบรรจุภัณฑ์ ได้ผลลัพธ์ทางการวิจัยแบ่งเป็นสองส่วน คือ 1. อัตลักษณ์หอมแดงของหอมแดง 2. บรรจุภัณฑ์สำหรับตำรับยาจากสารสกัดหอมแดง และได้ผลการวิจัยเพิ่มเติม คือ บรรจุภัณฑ์แบบอื่น ๆ ที่เกิดจากการทดลองทางทฤษฎีและองค์ประกอบศิลป์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. อัตลักษณ์ของหอมแดง

จากการศึกษาอัตลักษณ์ เรื่องราวของหอมแดง ลวดลายพื้นผิว สี สัน เพื่อสร้างอัตลักษณ์และภาพลักษณ์ผ่านภาพประกอบสำหรับบรรจุภัณฑ์ ได้อัตลักษณ์ เรื่องราวของหอมแดง ลวดลายพื้นผิว สี สัน ผ่านการทดลองด้วยการออกแบบเชิงสุนทรียภาพ (Design for Aesthetics) เป็นทฤษฎีการออกแบบที่อธิบายความหมายและความงามที่ใช้สื่อสารให้ปรากฏอย่างเด่นชัด องค์ประกอบที่แสดงออกถึงลักษณะแบบสุนทรียภาพ ประกอบไปด้วย รูปร่าง (Shape) องค์ประกอบ (Composition) และคุณสมบัติทางกายภาพ (Physical Properties) ที่เป็นผลของการประเมินค่าทางสุนทรียะ ซึ่งเป็นกระบวนการออกแบบที่มุ่งเน้นการประมวลผลเชิงอารมณ์ต่อผลิตภัณฑ์ เพื่อสร้างให้เกิดคุณค่าความใหม่ของบรรจุภัณฑ์ ที่เริ่มต้นจากการศึกษาวัตถุดิบผ่านอัตลักษณ์สมุนไพรหอมแดงที่เป็นพวง

หรือ เมื่อพบเห็นเกิดความสนใจในรูปลักษณะจึงวาดเป็นภาพประกอบขึ้นมาด้วยเทคนิคดิจิทัลซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ Lim ที่พบว่ากระบวนการร่างภาพสามารถสนับสนุนรูปแบบของการคิดเชิงการเปลี่ยนแปลง เป็นสิ่งสำคัญที่ใช้เพื่อการตีความแนวคิดใหม่ในการออกแบบเชิงนวัตกรรม (Lim et al. 2008) จากนั้นมีการทดลองซ้ำให้เกิดเป็นลวดลาย ดังภาพที่ 1 ที่แสดงการศึกษาลักษณะหอมแดงไทยแบบพวง จากนั้นวาดภาพประกอบ



ภาพที่ 1 การวาดภาพประกอบจากการศึกษาลักษณะหอมแดงไทยแบบพวง
(© Aran Wanichakorn 01/12/2020)

การศึกษาลักษณะหอมแดงไทยแบบพวงเพื่อวาดภาพประกอบ จากการนำหอมแดงจากพวงมาเด็ดดึง เพื่อแยกหัวเดี่ยวมาทำการศึกษารูปทรงที่มีก้นสอบเป็นราก โค้งขึ้นและแหลมด้านบนซึ่งเป็นรูปลักษณะที่เห็นได้อย่างเด่นชัดในหอมแดง ได้รูปทรงคล้ายภาชนะทรงป้อม จากนั้นทำการตัด หั่น เพื่อดูพื้นผิวลวดลายข้างในทั้งแนวตั้ง แนวนอน เกิดลวดลายเส้นที่มีเอกลักษณ์พิเศษคล้ายเส้นลวดลายขดหอยที่มีความงามเฉพาะของหอมแดง จากนั้นทำการวาดลวดลายเป็นลายเส้นพื้นผิวของหอมแดงแบบหัวเดี่ยว ดังภาพที่ 2 ที่แสดงการศึกษาลักษณะหอมแดงไทยแบบเดี่ยว จากนั้นวาดภาพประกอบ



ภาพที่ 2 การศึกษาลักษณะหอมแดงไทยแบบเดี่ยว
(© Aran Wanichakorn 06/12/2020)

การศึกษาลักษณะหอมแดงไทยแบบเดี่ยวเพื่อวาดภาพประกอบเป็นขั้นตอนหนึ่งในกระบวนการออกแบบเชิงสุนทรียภาพ (Design for Aesthetics) จากนั้นทดลองสร้างลวดลายจากการซ้ำกันของรูปภาพแบบ Translation in step ดังภาพที่ 3 สร้างลวดลายจากการซ้ำกันของรูปภาพ

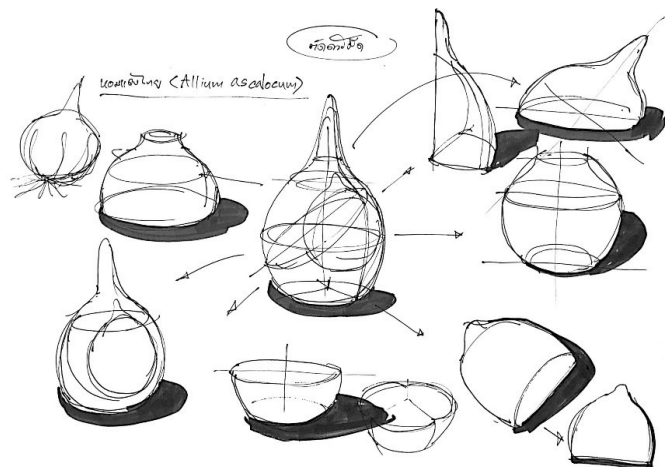


ภาพที่ 3 ภาพการทดลองสร้างลวดลายจากการซ้ำกันของรูปภาพ

(© Aran Wanichakorn 21/12/2020)

จากนั้นทดลองจัดการทัศนธาตุรูปทรงให้เกิดรูปทรงใหม่ขึ้น ด้วยการตัดด้วยมีดทั้งแนวตั้ง แนวนอน หรือแนวเฉียง จากนั้นสังเกตดูรูปทรงใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นมาอย่างหลากหลาย จำลองรูปทรงที่ทัศนธาตุที่เกิดขึ้นใหม่ ๆ เกิดเป็นรูปทรงที่หลากหลาย ทำให้ได้ฐานข้อมูลสำหรับไว้ใช้ในการออกแบบฉลาก องค์ประกอบทางการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ กราฟิกอื่น ๆ ต่อไป

เมื่อวิเคราะห์รูปทรงผ่านการสเก็ชเพื่อต่อยอดสู่บรรจุภัณฑ์ได้ในอนาคต ไม่ว่าจะด้วยรูปทรงที่เกิดขึ้นจากการตัดด้วยมีด หรือแม้กระทั่งการปลอกเปลือกแต่ละชั้น ๆ ออก ได้รูปทรงอัตลักษณ์โค้งมนในรูปแบบต่าง ๆ ดังภาพที่ 4 ภาพการสรุปรูปทรงใหม่ที่เกิดจากการลดทอนและตัดรูปทรงหอมแดงไทย



ภาพที่ 4 ภาพการสรุปรูปทรงใหม่ที่เกิดจากการลดทอนและตัดรูปทรงหอมแดงไทย

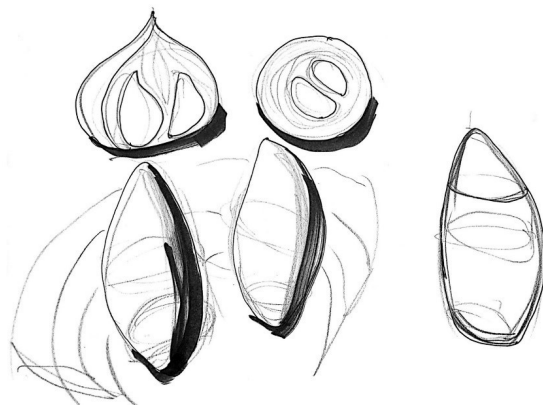
(© Aran Wanichakorn 25/12/2020)



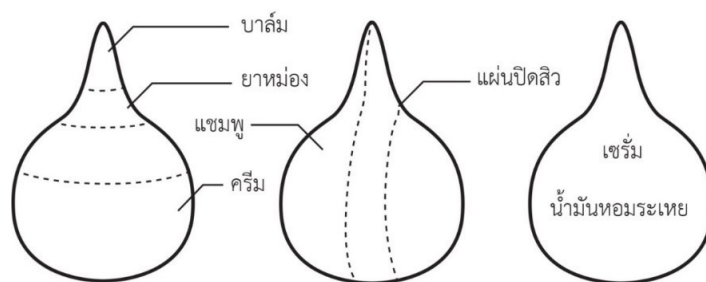
ภาพที่ 5 แนวคิดการหั่นรูปทรงหอมด้วยมีดดาบจากชาวบ้านบางระจันหนึ่งในแนวคิดการบูรณาการ
การออกแบบร่วมกับแนวคิดความเป็นไทย
(© Aran Wanichakorn 25/12/2020)



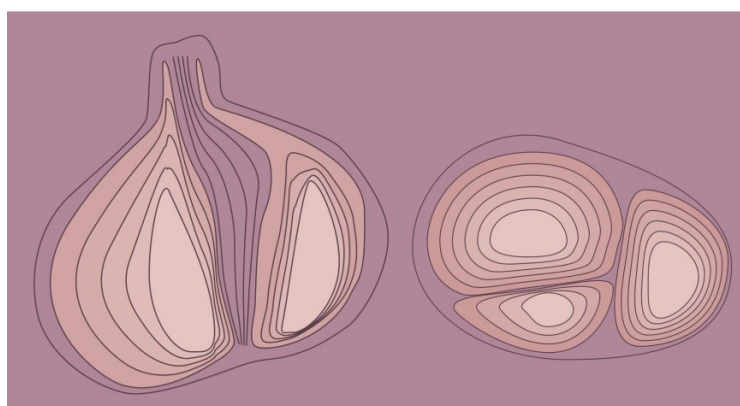
ภาพที่ 6 มิติการหั่นรูปทรงหอมซึ่งผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นแนวคิดการออกแบบรูปทรงบรรจุภัณฑ์
(© Aran Wanichakorn 28/12/2020)



ภาพที่ 7 ภาพรูปทรงใหม่ที่เกิดจากการแกะปอกเปลือกหอมแดงไทย
(© Aran Wanichakorn 28/12/2020)



ภาพที่ 8 กรอบแนวคิดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์จากรูปทรงหอมแดงไทย
(© Aran Wanichakorn 05/01/2021)



ภาพที่ 9 ภาพการวาดลายเส้นชั้นหน้าตัดของหอมแดง เพื่อสร้างลวดลายนามธรรมที่มีความเรียบง่ายและร่วมสมัย
(© Aran Wanichakorn 05/01/2021)

2. บรรจุภัณฑ์สำหรับตำรับยาจากสารสกัดหอมแดง

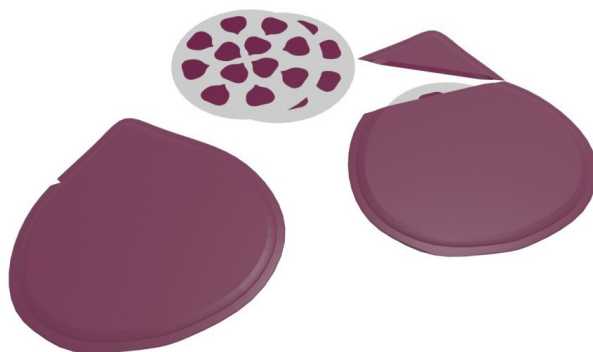
ผลการศึกษา ได้รูปทรงบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์รักษาสิวจากสารสกัดหอมแดงที่เกิดจากการทดลองทางทฤษฎี และองค์ประกอบศิลป์ โดยอ้างอิงการออกแบบลายละเอียด จากราชกิจจานุเบกษา ปี 2562 ตามประกาศของ คณะกรรมการเครื่องสำอางของ (Government gazette 2021) เรื่อง ฉลากของเครื่องสำอาง พ.ศ. 2562 ฉลาก ของเครื่องสำอางที่ขายในประเทศต้องจัดหรือติดแสดงไว้ในที่เปิดเผย มองเห็น และอ่านได้ชัดเจนที่เครื่องสำอาง หรือภาชนะบรรจุ หรือหีบห่อของภาชนะบรรจุเครื่องสำอาง และต้องระบุข้อความ ดังต่อไปนี้

- (1) ชื่อเครื่องสำอางและชื่อทางการค้าของเครื่องสำอาง ซึ่งต้องมีขนาดใหญ่กว่าข้อความอื่น
- (2) ประเภทหรือชนิดของเครื่องสำอาง
- (3) ชื่อของสารทุกชนิดที่ใช้เป็นส่วนผสมในการผลิตเครื่องสำอาง ซึ่งจะต้องเป็นชื่อตามตำราที่สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยาประกาศกำหนด และจะต้องเรียงลำดับตามปริมาณของสารจากมากไปหาน้อยกรณีสีที่ อาจใช้เป็นส่วนผสมในการผลิตเครื่องสำอาง หรือสารที่มีความเข้มข้นน้อยกว่าร้อยละ 1 ไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับ แต่ให้ชื่อสารเหล่านั้นอยู่ถัดจากสารที่มีความเข้มข้นมากกว่าร้อยละ 1
- (4) วิธีใช้
- (5) ชื่อและที่ตั้งของผู้ผลิต กรณีเป็นเครื่องสำอางที่ผลิตในประเทศ ชื่อและที่ตั้งของผู้นำเข้าและผู้ผลิตและ ประเทศที่ผลิต กรณีที่เป็นเครื่องสำอางนำเข้า
- (6) ปริมาณสุทธิ
- (7) เลขที่หรืออักษรแสดงครั้งที่ผลิต
- (8) เดือน ปี ที่ผลิต หรือ ปี เดือน ที่ผลิต
- (9) เดือน ปี ที่หมดอายุ หรือ ปี เดือน ที่หมดอายุ
- (10) คำเตือนเกี่ยวกับอันตรายที่อาจเกิดขึ้นต่ออนามัยของบุคคลตามประกาศคณะกรรมการเครื่องสำอางว่า ด้วยเรื่องคำเตือน หรือข้อความเพื่อคุ้มครองผู้บริโภค (ถ้ามี) เช่น คำเตือน
- (11) เลขที่ใบรับจดแจ้ง ตามที่สำนักงานคณะกรรมการอาหารและยาประกาศกำหนด

ทั้งนี้โดยกระบวนการและเงื่อนไขกระบวนการผลิตบรรจุภัณฑ์พลาสติกของบริษัทที่รับผลิตบรรจุภัณฑ์โดยอ้างอิง จาก เงื่อนไขกระบวนการผลิตบรรจุภัณฑ์พลาสติกของบริษัท เค.วี.เจ. ยูเนียน จำกัด (K.V.J. Union Company Limited 2021) มีกระบวนการดังต่อไปนี้ 1. กำหนดขนาดขวด 2. กำหนดรูปร่างและชนิดพลาสติกขุน โดยส่ง ภาพตัวอย่างเพื่อขึ้นแบบใหม่ 3. กำหนดฝาปิดขวดสำหรับวัตถุดิบพิเศษได้แก่ หัวบีบ หัวสเปรย์ 4. กำหนด สีของขวดและฝาพลาสติก 5. กำหนดรูปแบบการพิมพ์ซิลค์สกรีนหรือติดสติ๊กเกอร์ฉลาก 6. ส่งต้นแบบหรือแบบ คำสั่งผลิตนอกแบบ อาจมีการปรับแบบกับโรงงานเพื่อสะดวกต่อการผลิตมากขึ้น โดยใช้เวลาในการผลิตแม่พิมพ์ 30-60 วัน ค่าแม่พิมพ์เริ่มต้นที่ 30,000 บาทขึ้นอยู่กับรูปแบบ ผลิตชิ้นต่ำประมาณ 5,000 ชิ้น ที่ราคาเริ่มต้น 40,000 บาทขึ้นไป โดยหากมีการพิมพ์ที่ฉลากอาจใช้เวลาผลิตเพิ่มเติม 7. ออกใบเสนอราคาข้อกำหนดมาตรฐาน บรรจุภัณฑ์จาก ออย. หรือท้องตลาด

ผลวิจัยครั้งนี้ได้รูปทรงบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์รักษาผิวจากสารสกัดหอมแดงทั้งรูปแบบซองสำหรับแผ่นแปะรักษาผิวจาก และขวดสำหรับเซรั่มจากสารสกัดหอมแดงทั้งนี้ยังได้ผลการวิจัยบรรจุภัณฑ์รูปแบบอื่น ๆ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 รูปทรงบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์รักษาผิวจากสารสกัดหอมแดงทั้งรูปแบบซองสำหรับแผ่นแปะ และขวดแก้วสำหรับเซรั่ม ที่ได้แนวคิดมาจากการแกะชั้นของหอม จนพบรูปทรงใหม่ขององค์ประกอบภายในหอมแดง โดยวัสดุที่ใช้สามารถปรับเปลี่ยนชนิดได้ไม่ว่าจะเป็นพลาสติกชนิดพิเศษหรือจากวัสดุที่เป็นแก้วขึ้นอยู่กับความ ต้องการของผู้ประกอบการ ลักษณะของฝาเปิดขวดเซรั่มมักเป็นหัวปั๊มเพื่อป้องกันผลิตภัณฑ์หกและอากาศเข้าไป สู่น้ำผลิตภัณฑ์ มีวัสดุให้เลือกหลากหลายอีกเช่นกัน หัวปั๊มสำเร็จรูปออกแบบมาเพื่อเป็นหัวปั๊มเซรั่มโดยเฉพาะ เมื่อผู้ประกอบการสั่งผลิตจากบริษัทที่รับผลิตบรรจุภัณฑ์เครื่องสำอาง โดยการศึกษาของ Utkarsha Shivsharan และคณะ (Shivsharan et al. 2014) แห่งวิทยาลัยเภสัชศาสตร์ในประเทศอินเดีย พบว่าขวดเซรั่มที่เป็นสินค้า ระดับไฮเอนด์ ส่วนมากมักจะอยู่ในบรรจุภัณฑ์จากวัสดุแก้ว การออกแบบด้านวัสดุ รูปร่าง สี และความทนทาน ของบรรจุภัณฑ์มีบทบาทสำคัญในการทำการตลาดผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางเป็นอย่างมาก บรรจุภัณฑ์เครื่องสำอาง จึงถือเป็นส่วนสำคัญที่สุดในการสร้างแบรนด์



ภาพที่ 10 การออกแบบบรรจุภัณฑ์แผ่นแปะผิวที่ได้จากการหั่นรูปร่างรูปทรงหอมแดงไทยแนวตั้งแบบบาง
(© Aran Wanichakorn 05/01/2021)



ภาพที่ 11 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ขวดเซรั่มที่ได้จากรูปร่างรูปทรงภายในหอมแดงไทย
(© Aran Wanichakorn 12/01/2021)

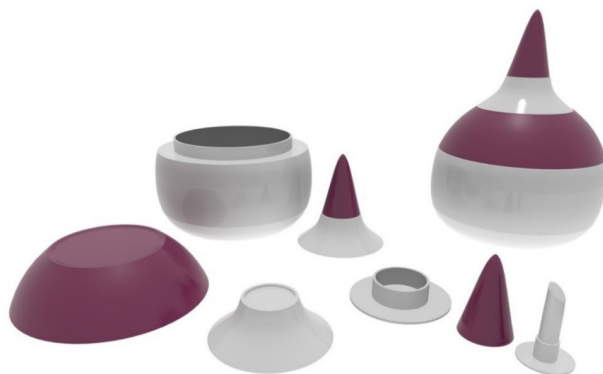
2.2 บรรจุภัณฑ์แบบอื่น ๆ ที่เกิดจากการทดลองทางทฤษฎีและองค์ประกอบศิลป์ โดยปรับเปลี่ยนจากรูปทรงเดิมผ่านการตัดและหันอีกเช่นกัน จากการใช้ขั้นตอนหนึ่งในกระบวนการออกแบบเชิงสุนทรียภาพ (Design for Aesthetics) เป็นทฤษฎีการออกแบบที่อธิบายความหมายและความงามที่ใช้สื่อสารให้ปรากฏอย่างเด่นชัด องค์ประกอบที่แสดงออกถึงลักษณะแบบสุนทรียภาพ ประกอบไปด้วย รูปร่าง (Shape) องค์ประกอบ (Composition) และคุณสมบัติทางกายภาพ (Physical Properties) ซึ่งเป็นกระบวนการออกแบบที่มุ่งเน้นการประมวลผลเชิงอารมณ์ต่อผลิตภัณฑ์ เพื่อสร้างให้เกิดคุณค่าความใหม่ของบรรจุภัณฑ์ ซึ่งเป็นวิธีที่ดีสำหรับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ซึ่งแปลแนวคิดความรู้สึก ความต้องการผลิตภัณฑ์สู่วิธีการออกแบบและองค์ประกอบ การออกแบบ การสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ที่ได้จากการผสมผสานระหว่างผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่และภาพลักษณ์ของบริษัท รวมถึงสิ่งที่กำลังเป็นที่นิยม (Trends) โดยผู้ออกแบบอาจทำการวาดภาพร่าง (Sketch) หรือสร้างผลิตภัณฑ์หรือชิ้นส่วนต้นแบบ (Prototype) เพื่อระบุรายการคุณลักษณะใหม่ ๆ ผลลัพธ์จากขั้นตอนนี้ช่วยให้ผู้ศึกษาทราบขอบเขตและรายการคุณลักษณะขั้นต้นก่อนทำการคัดเลือกในขั้นตอนถัดไปทำให้ได้มุมมองของหอมแดงไทยที่แตกต่างไปจากรูปทรงดั้งเดิมจะเห็นได้ว่าอัตลักษณ์จากรูปร่างรูปทรงสามารถประยุกต์ได้อีกมากมาย เช่น รูปทรงที่เกิดจากการผ่าหัวหอมในแนวตั้งเป็น 4 ส่วน อาจใช้ต่อยอดสู่บรรจุภัณฑ์ประเภทแชมพูจากสารสกัดหอมแดงที่มีคุณสมบัติลดการหลุดร่วงของเส้นผม และบำรุงเส้นผม ตลอดจนผลิตภัณฑ์อื่น ๆ โดยนำเสนอผู้บริโภคให้พิจารณาซื้อเป็นชุด เช่น ชุด 2 ชิ้นเพื่อประกอบรวมให้เกิดภาพฉลากที่ต่อเนื่องกัน หรือชุด 4 เกิดเป็นภาพลักษณ์โดยรวมของหัวหอมขนาดใหญ่ขึ้น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของจิตวิทยาการส่งเสริมการขาย



ภาพที่ 12 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ประเภทแชมพูหรือของเหลว

(© Aran Wanichakorn 12/01/2021)

บรรจุภัณฑ์ที่มีรูปร่างเดียวทรงกระบอกเพื่อใส่บรรจุครีม ก็สามารถพัฒนาจากแนวคิดได้จากการตัดหัวหอมแดงไทยในแนวนอน โดยสามารถสลับฝาและกระปุกได้ตามความต้องการปริมาณบรรจุหรือความสวยงาม ส่วนยอดแหลมอาจใช้บรรจุผลิตภัณฑ์ “บาล์มเจล” สกัดจากหอมแดง ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาจากความร่วมมือกันระหว่างศูนย์นาโนเทคโนโลยีแห่งชาติร่วมกับบริษัท อิงพราร์ด (Matichon Online 2021) ได้ด้วย รูปทรงส่วนฐานเป็นกระปุกใส่ยาหม่องจากสารสกัดหอมแดง ซึ่งพัฒนาโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชินสุมน ยิ้มดิน มทร. สุวรรณภูมิ (Banmuang Online 2021) หรือรูปทรงหัวหอมดังกล่าวยังพัฒนาสู่บรรจุภัณฑ์น้ำมันหอมระเหยจากหอมแดงได้อีกด้วย ดังภาพ



ภาพที่ 13 บรรจุภัณฑ์ในรูปแบบกระปุกแนวคิดได้จากการตัดหุ่นแดงไทยในแนวนอน
(© Aran Wanichakorn 15/01/2022)



ภาพที่ 14 กระบวนการจัดการรูปทรงด้วยการสเก็ตช์ภาพก่อนตัดทอนรูปทรง
(© Aran Wanichakorn 15/01/2021)

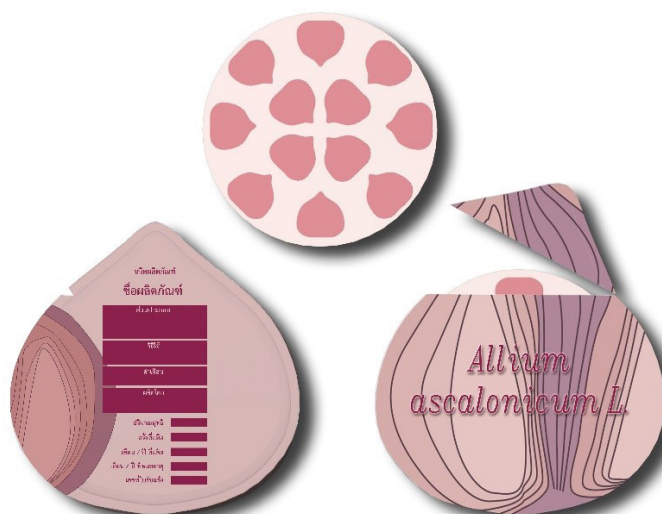
จัดการกับทัศนธาตุหรือองค์ประกอบศิลป์ จากนั้นเพิ่มเติมประโยชน์ใช้สอยของบรรจุภัณฑ์สมุนไพรหอมแดงไทยในครั้งนี้อย่างสอดคล้องกับกระบวนการออกแบบและพัฒนาจากภูมิปัญญาไทย ในส่วนของกระบวนการออกแบบที่ใช้รูปร่างรูปทรงมาก่อนประโยชน์ใช้สอยเพื่อให้อัตลักษณ์ทำหน้าที่ได้อย่างชัดเจน

สรุปผลการวิจัย

การทดลองรวมกันระหว่างกราฟิกและรูปทรงบรรจุภัณฑ์ ทำให้เกิดภาพลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์ที่มีความสอดคล้องกันในทุกผลิตภัณฑ์ ได้แก่ แผ่นแปะสิวออกแบบรวมกราฟิกและรูปทรงบนบรรจุภัณฑ์เข้าด้วยกันใน 2 แนวคิดกราฟิก



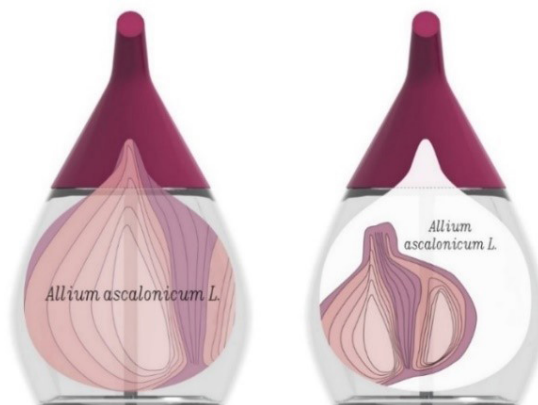
ภาพที่ 15 การออกแบบบรรจุภัณฑ์แผ่นแปะสิวที่ได้จากรูปร่างรูปทรงหอมแดงไทย แบบที่ 1
(© Aran Wanichakorn 21/01/2021)



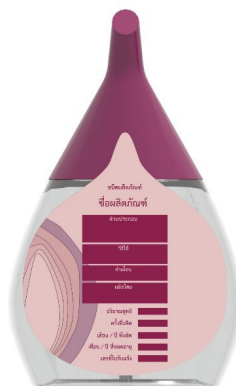
ภาพที่ 16 การออกแบบบรรจุภัณฑ์แผ่นแปะสิวที่ได้จากรูปร่างรูปทรงหอมแดงไทย แบบที่ 2
(© Aran Wanichakorn 21/01/2021)



ภาพที่ 17 การออกแบบบรรจุภัณฑ์เซรั่มภาพวาดหอมแดงไทยแบบพวงและแบบหัวหอม
(© Aran Wanichakorn 25/01/2021)



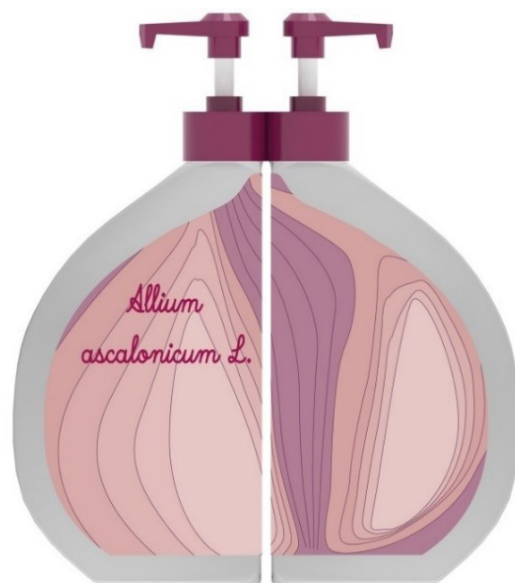
ภาพที่ 18 การออกแบบบรรจุภัณฑ์เซรั่มพื้นผิวและลวดลายจากการหั่นหอมแดง
(© Aran Wanichakorn 25/01/2021)



ภาพที่ 19 การออกแบบบรรจุภัณฑ์เซรั่มพื้นผิวและลวดลายจากการหั่นหอมแดง
(© Aran Wanichakorn 25/01/2021)



ภาพที่ 20 บรรจุภัณฑ์ประเภทแชมพูฟองหอมแดงไทยรูปแบบฉลากเป็นภาพต่อเนื่อง 2 ขวด
(© Aran Wanichakorn 28/01/2021)



ภาพที่ 21 บรรจุภัณฑ์ประเภทแชมพูพื้นผิวและลวดลายจากการหั่นฉลากแบบภาพต่อเนื่อง 2 ขวด
(© Aran Wanichakorn 28/01/2021)

การสร้างหุ่นจำลองต้นแบบจากเครื่องพิมพ์ 3 มิติขวดเซรั่มและแผ่นแปะสิว

หุ่นจำลองขวดเซรั่ม 2 รูปแบบ โดยทั้ง 2 รูปแบบมีฝาด้านในเป็นรูปแบบหลอดบีบเซรั่มและฝาปิดภายนอกครอบอีกชั้นเพื่อความสวยงามและสร้างเอกลักษณ์ให้กับบรรจุภัณฑ์ และแผ่นแปะสิวที่มีรูปแบบเป็นลวดลายหอมแดง เมื่อใครเห็นก็ทราบว่าเป็นสินค้าของแบรนด์



ภาพที่ 22 หุ่นจำลองบรรจุภัณฑ์ขวดเซรั่มและแผ่นแปะสิวด้วยการพิมพ์ 3 มิติ
(© Aran Wanichakorn 28/01/2021)



ภาพที่ 23 หุ่นจำลองบรรจุภัณฑ์ขวดเซรั่มและแผ่นแปะสิวด้วยการพิมพ์ 3 มิติ
(© Aran Wanichakorn 28/01/2021)

ด้านการผลิตขวดเซรั่มและแผ่นแปะสิว

ผู้วิจัยได้สอบถามประมาณราคาการผลิตบรรจุภัณฑ์โดยคัดเลือกบรรจุภัณฑ์ตัวอย่างที่แตกต่างกัน 2 รูปแบบได้แก่ ขวดเซรั่มและซองแผ่นแปะสิวเพื่อผู้สนใจในธุรกิจเวชสำอางค์ได้ใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงในการวิเคราะห์ต่อยอดทางธุรกิจต่อไปดังนี้

ขวดเซรั่ม มีการออกแบบรูปทรงของขวดแก้วใหม่ ผู้ผลิตมีเงื่อนไขของการผลิตคือต้องส่งไปผลิตที่ประเทศจีนโดยมีจำนวนการผลิตไม่ต่ำกว่ารูปแบบละ 100,000 ใบ ถึงจะผลิตให้โดยไม่มีค่าใช้จ่ายในส่วนของแม่พิมพ์ ส่วนตัวขวดอยู่ที่ใบละ 20 – 30 บาท ขึ้นอยู่กับขนาดและรายละเอียดความซับซ้อนของการผลิต (ผู้วิจัยออกแบบกำหนดจากแนวความคิด ความสวยงามของรูปลักษณ์รูปทรงเป็นสำคัญ สามารถปรับสัดส่วนและขนาดบรรจุกับผู้ผลิตได้ต่อไปเพื่อความคุ้มค่าและเงื่อนไขของการผลิตเวชภัณฑ์) ส่วนค่าอธิบายรายละเอียดของผลิตภัณฑ์หากใช้รูปแบบการสกรีนลวดลายบนขวด คิดค่าดำเนินการต่อสีประมาณสีละ 10 บาท ค่าแม่พิมพ์สกรีนอยู่ที่สีละ 2,500 บาท ดังนี้ ระยะเวลาการดำเนินการเนื่องจากเป็นรูปแบบขวดใหม่จะใช้เวลา 110 วัน

ซองแผ่นแปะสิว จำนวนการผลิตที่ 100,000 ชิ้น พิมพ์ 5 สี ต่อซอง 3.5 บาท ราคายังไม่รวมค่าผลิตภัณฑ์ข้างใน ใช้เวลาผลิต 45 วัน

อภิปรายผล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีแนวคิดและกระบวนการที่สอดคล้องกับการศึกษาค้นคว้า เรื่อง TRENDS IN COSMETIC PACKAGING (Muralidhar et al. 2016) ผลจากการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีผลต่อมูลค่าตลาด อุตสาหกรรมบรรจุภัณฑ์แทบทั้งหมดมีองค์ประกอบสำคัญที่สุดคือ ความชื่นชอบของผู้บริโภคที่ชื่นชอบบรรจุภัณฑ์ที่มีอัตลักษณ์โดดเด่น มีรูปแบบเป็นชุดผลิตภัณฑ์ ขนาดกระทัดรัดพกพาสะดวก มีฉลากที่ชัดเจน รูปลักษณ์ดูเป็นธรรมชาติ และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ผู้ผลิตในยุคปัจจุบันมีหน้าที่ผลิตสินค้าและบรรจุภัณฑ์ที่มีเอกลักษณ์เพื่อสร้างความแตกต่างกับผลิตภัณฑ์ที่มีในตลาด ซึ่งเป็นงานที่ยากมากอีกทั้งยังต้องคำนึงถึงความชอบของผู้บริโภคข้างต้นเป็นหลักอีกด้วย ตัวอย่างเช่น บรรจุภัณฑ์ของแชมพูสระผม โลชั่น และน้ำนวดหมักผมที่โดยทั่วไปมักจะใช้บรรจุภัณฑ์แบบขวดโหลที่ทำมาจากพลาสติกจำพวก HDPE, PVC, PET ในขณะที่ขวดแก้วไม่เป็นที่ต้องการมากนักในปัจจุบัน ทั้งนี้รูปทรงของขวดที่มีอัตลักษณ์นั้นเป็นสิ่งที่ผู้บริโภคให้ความสนใจเป็นอย่างมากและเป็นเหตุผลหลักในการตัดสินใจซื้อ

และจากประสบการณ์ของผู้วิจัยเองในการศึกษาอัตลักษณ์เพื่อพัฒนาภาพลักษณ์กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก (Wanichakorn 2016) เป็นวิจัยเชิงสร้างสรรค์ศิลปกรรม ที่ศึกษาอัตลักษณ์และเรื่องราวความเป็นมาความสำคัญของการแพทย์แผนไทยและวัฒนธรรมองค์กรของกรมพัฒนาการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือกจากนั้นพัฒนาอัตลักษณ์องค์กรและสร้างต้นแบบองค์ประกอบร่วมทางศิลปกรรมที่ส่งผลให้เกิดภาพลักษณ์ใหม่ที่เป็นรูปธรรม โดยทุกองค์ประกอบมีความสอดคล้องกันกับการพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับ

ตำรับยาจากสารสกัดหอมแดง ในส่วนองค์ความรู้ส่วนอัตลักษณ์ด้านเภสัชกรรมไทย คำสำคัญหม้อยาปักเฉลว ภาพสัญลักษณ์เภสัชกรรมไทยภาพวัตถุธัญญะ คือความเชื่อที่มีมาตั้งแต่อดีตที่เชื่อว่าเฉลวจะขับไล่สิ่งชั่วร้าย และ ภูติผีหรือสิ่งไม่ดีให้ออกไปซึ่งเป็นประติมากรรมที่ติดตั้ง ณ กรมการแพทย์แผนไทยและการแพทย์ทางเลือก

ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับการศึกษาและสร้างสรรค์แบรนด์รับรองและรางวัลผลิตภัณฑ์สมุนไพร ดีเด่นระดับชาติ (Wanichakorn 2017A) ที่มีกระบวนการศึกษาแนวคิดรูปธรรมและนามธรรมที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์สมุนไพร เพื่อสร้างคุณค่าและเรื่องราวให้กับผลิตภัณฑ์สมุนไพรในระดับสากล เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์ตราสัญลักษณ์ และโล่รางวัล โดยมีกระบวนการศึกษาด้วยวิธีประชุมกลุ่มคณะทำงานจากกรมการแพทย์แผนไทยและผู้บริหาร และตรวจสอบผลร่วมกับภาคทฤษฎี การออกแบบภาพลักษณ์การแพทย์แผนไทย โดยข้อสรุปที่ได้จากการศึกษา มาใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์รูปแบบตราสัญลักษณ์และโล่รางวัล แบรนด์รับรองรางวัลผลิตภัณฑ์สมุนไพร ดีเด่นระดับชาติ โดยใช้อัตลักษณ์จากเฉลวพัฒนาเป็นตราสัญลักษณ์แบรนด์รับรอง ที่มีสีเขียวสอดคล้องกับสีสมุนไพร และอัตลักษณ์จากใบไม้ ใบว่านสมุนไพรมาพัฒนาเป็นโล่รางวัลจากนั้นออกแบบและสร้างสรรค์ตราสัญลักษณ์และโล่รางวัล ในการออกแบบโล่รางวัลด้านรูปลักษณ์ที่มีที่มาจากรูปร่างต้นไม้สมุนไพร สอดคล้องกับการพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับตำรับยาจากสารสกัดหอมแดงในครั้งนี้ที่มีกระบวนการสกัดอัตลักษณ์ของ หอมแดง ลวดลายพื้นผิว สีเส้น เพื่อสร้างอัตลักษณ์และภาพลักษณ์อัตลักษณ์สมุนไพรไทย ผ่านภาพประกอบ สำหรับบรรจุภัณฑ์ด้วย

นอกจากนี้จะเห็นได้ว่า การสังเกตภาพช่วยนักออกแบบผลิตภัณฑ์ในขั้นตอนการออกแบบสร้างสรรค์และ ช่วยการพัฒนาสิ่งประดิษฐ์ การสังเกตภาพด้วยกระดาษและดินสอมีประโยชน์อย่างมาก แต่ขาดฟังก์ชันการทำงานส่วนใหญ่เป็นเพราะไม่ได้เชื่อมต่อกับกระบวนการออกแบบทางคอมพิวเตอร์ (Company et al. 2009) ด้วยความสำคัญนี้ในการทำงานของผู้วิจัยจึงใช้กระบวนการสังเกตภาพและต่อยอดด้วยกระบวนการออกแบบทางคอมพิวเตอร์ในการศึกษาพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับตำรับยาจากสารสกัดหอมแดงในครั้งนี้ รวมถึงการ ออกแบบภาพลักษณ์การแพทย์แผนไทย (Wanichakorn 2016) และการออกแบบโล่รางวัล PMHA ให้กับ หน่วยงานกรมการแพทย์ไทยกระทรวงสาธารณสุขที่ผ่านมา

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ควรมีการศึกษาต่อยอดด้านการตลาดผลิตภัณฑ์สำหรับตำรับยาจากสารสกัดหอมแดง
2. หน่วยงานภาครัฐ เช่น องค์การเภสัชกรรมไทย ควรนำผลของการวิจัยครั้งนี้ไปต่อยอดเป็นบรรจุภัณฑ์ที่ผลิตและ จัดจำหน่ายต่อไปเป็นการช่วยเพิ่มมูลค่าของหอมแดง รวมถึงยังเพิ่มโอกาสและความสามารถในการแข่งขันของ ผู้ประกอบการสินค้าเกษตรไทย
3. ผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการศึกษาและพัฒนาบูรณาการบรรจุภัณฑ์ นอกเหนือจากการด้วยกระบวนการการออกแบบเชิงสุนทรียภาพ (Design for Aesthetics) ในครั้งนี้แล้ว กระบวนการออกแบบค้นไซที่สามารถสร้างสรรค์แนวคิด

ใหม่ที่ได้จากการผสมผสานระหว่างผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่ รวมเข้ากับ Trends ที่กำลังเป็นที่นิยม (Moriya and Kanagawa 1995) เป็นทฤษฎีการออกแบบอีกหนึ่งทฤษฎีที่สามารถจัดการเปลี่ยนแปลงทัศนธาตุกับสมุนไพรรื่นๆ ได้เช่นกัน จึงควรมีศึกษาในการต่อไป

4. ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของภูมิปัญญาการแพทย์แผนไทย ควรมีต่อยอดองค์ความรู้การออกแบบภาพลักษณ์การแพทย์แผนไทยในส่วนอื่น ๆ ให้เกิดการพัฒนาต่อไป

References

- Alcaide-Marzal, J., and Diego-Más, J.A., “Asensio-Cuesta,S. Piqueras-FizmanAn exploratory study on the use of digital sculpting in conceptual product design”. *Design Studies* 34, no. 2 (2013): 264-284.
- Banmuang Online. “Mthr SuraronnaphūM WičHai YāmōNg Sakat Čhāk HōMdæNg. [RMUTT Research balsam extracted from shallots].” Banmuang. Accessed February 1, 2021. <https://www.banmuang.co.th/news/education/140461>.
- BBC News. “khō wit - 19 : fā thālāi čhōn yapyang kām phōm čhamnūan khōng wairat rōk khō wit - 19 nai lōt thotlōng dai yāngrai. [Covid-19: paniculata inhibits the proliferation o f COVID-19 virus. How is it in a test tube?].” BBC. Accessed February 1, 2021. <https://www.bbc.com/thai/thailand-52344875>.
- Shuwisitkul, D. *kānphatthanā sūt tamrap yā čhāk sānsakat hōmdæng phūa kām raksā siu*. [Development and formulation of shallot extract for anti-acne]. Bangkok: Srinakharinwirot University, 2021.
- Company, P., Contero, M., Varley, P., Aleixos, N., and Naya, F. “Computer-aided sketching as a tool to promote innovation in the new product development process.” *Computers in Industry* 60, no. 8 (2009): 592-603.
- Department of Agricultural Extension. “Thānkhōmūn Khōng Sūn Sārasonthēt: Hōmdæng. [Database of the Information Center: Shallot].” Agriman. Accessed February 1, 2021. <http://www.agriman.doae.go.th/home/news/2562/41-42.pdf>.
- Desjardin Metal Packaging. “Cosmetic Packaging Safety and Compliance”. Accessed February 1, 2021. <https://www.desjardin.fr/en/download-the-catalog?hsCta Tracking= 11b760de-380b-43d3-8c60-3c2f0b5cd502%7C1f50cf3f-eef5-46ec-9fa3-a0d971151efd>.
- Government gazette. “PrakāT Khana Kammakān KhrūAngsam‘āng Rūang Chalāk Khōng Khrūangsam‘āng. [Announcement of the Cosmetics Committee on the label of cosmetics].” Accessed February 1, 2021. https://www.fda.moph.go.th/sites/Cosmetic/Shared Documents/Laws/14_ฉลาก/14_1_ฉลากของเครื่องสำอาง 2562.pdf.

- K.V.J. Union Company Limited. “WithīKāN ‘op Rōñ Čhu Phan Phlātsatik. [How to buy plastic packaging].” kvjunior. Accessed February 1, 2021. <https://www.kvjunion.com/คำถามที่พบบ่อย-faq/>.
- Lim, S., Prats, M., Jowers, I., Chase, S., Garner, S., and McKay, A. “Shape exploration in design: Formalising and supporting a transformational process”. *International Journal of Architectural Computing* 6, no. 4 (2008): 415-433.
- Matichon Online. ““Balm Gel” sakat čhāk hōmdāēng ‘aidīa khon run mai wang tñn wat chanit rai klin. [“Balm Gel” extracted from shallots Idea of new generation Hope to fight the odorless cold].” Accessed February 1, 2021. https://www.sentangedtee.com/career-channel/article_138026.
- Moriya, C. and Kanagawa, k. “A Kansei Engineering approach to a driver/vehicle System”. *International Journal of Industrial Ergonomic* 15, (1995): 25-37.
- Muralidhar, P., Nagendra, P., Swetha, B., and Bhargav, E. “A Review Trends In Cosmetic Packaging.” *International Research Journal of Pharmacy* 7, no. 12 (2016): 1-4.
- Shivsharan, U., Raut S., and Shaikh, Z. “Packaging Of Cosmetics: A REVIE.” *Journal of Pharmaceutical and Scientific Innovation* 3, no. 4 (2014): 286-293.
- Tangcharoen, W. *SunthariyasāT Phūa Chīwit. [Aesthetics for Life]*. Bangkok: Santi, 2009.
- The Office of Industrial Economics. “Rāīngān Kānsuksā Phāwa Sētthakit ‘utsāhakam Bančhuphan. [Packaging Industry Economic Status Study Report].” The Office of Industrial Economics. Accessed February 1, 2021. http://www.oie.go.th/assets/portals/1/files/study_report/packaging_praveera.pdf.
- Wanichakorn, A. “phāplak kñphāēt phāēn Thai : kñ‘ōkbāp sū sūnklāng ‘Āsīan. [The image of traditional Thai medical: Design for the hub of ASEAN].” PhD diss., Burapha University 2014.

- _____. “Kānsuksā ‘attalak Phūa Phatthanā Phāplak Krommakān Phāet Phāen Thai Læ Kānphāet Thāng Lūak. [The Study identities to develop an image of Department of Thai Traditional and Alternative Medicine]”. *Journal of Fine Arts* 7, no. 1 (January/June 2016).
- _____. “kānsuksā læ sāngsan brāen raprōng læ rāngwan phalittaphan samunphrai dīdēn radap chāt. [A study to develop brand of the best in national Prime Minister Herbal Awards].” *Journal of the Institute of Culture and Arts* 18, no. 2 (January/June 2017A).
- _____. “kānsāng ‘ongkhwāmru kānwičhai sāngsan phāplak kānphāet phāen Thai tām lak nāokhit sē khi. [The Creation of Knowledge, Research, and Creative Image of Thai Traditional Medicine Based on The SECI Model].” *Silpakorn University Journal Social Sciences, Humanities and Arts* 37, no. 1 (January /April 2017B).
- Wongwatanyoo, J., Jirasirilert, K., and Chawanitkul, N. “kānphalit læ tonthun kānphalit hōmdāeng nai khēt phūnthī ‘amphōe yāng chum nōi čangwat sīsakēt. [Production and Production Cost of Shallot in Yangchumnoi District, Sisaket Province].” *Rajabhat Agriculture Journal* 17, no. 2 (2018): 69-76.

การอำนวยการแสดงผลงานการแสดงร่วมสร้างสรรค์ (Collaborative Theatre Production) กับ อาจารย์และนิสิต นักศึกษาต่างวัฒนธรรม: กรณีศึกษาโครงการ CU-TNUA Collaborative Project

received 7 DEC 2020 revised 24 MAY 2021 accepted 23 JAN 2023

ปิยะวัฒน์ ธรรมกลางกูร

อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปการละคร

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อ

งานวิจัยเชิงปฏิบัติการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้ในการอำนวยการแสดง ผลงานการแสดงร่วมสร้างสรรค์กับอาจารย์และนักศึกษาด้านการละครชาวต่างชาติ ผ่านระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ที่ใช้กรณีศึกษาของการดำเนินการโครงการ CU-TNUA Collaborative Project ของผู้วิจัยในฐานะผู้อำนวยการแสดงละครเวที โดยเก็บข้อมูลจากกระบวนการวางแผน และดำเนินการอำนวยการแสดงในแต่ละขั้นตอนผ่านการบันทึกการทำงานของผู้อำนวยการแสดง ผลการวิจัยสามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ได้ว่า การอำนวยการแสดงผลงานร่วมสร้างสรรค์นี้ ผู้อำนวยการแสดงต้องดำเนินการบริหารจัดการการทำงานในหลากหลายมิติไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 3 มิติหลักได้แก่ 1) การบริหารการผลิตการแสดง ที่ประกอบไปด้วยสองแขนง ได้แก่ การบริหารการสร้างสรรค และการบริหารการนำเสนอผลงาน 2) การบริหารงบประมาณและจัดหาแหล่งทุน 3) การบริหารตัวโครงการ ทั้งนี้ ด้วยความซับซ้อนทางการบริหารที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นตัวแปร เงื่อนไข ข้อจำกัดของระยะเวลาการร่วมสร้างสรรค์งาน และงบประมาณที่ต้องคำนึงถึงแล้ว ผู้อำนวยการแสดงจำเป็นต้องมีการพัฒนาทักษะความฉลาดทางวัฒนธรรม ที่เป็นหนึ่งในกุญแจสำคัญในการช่วยผลักดัน และขับเคลื่อนให้การบริหารงานโครงการร่วมสร้างสรรค์กับผู้ร่วมงานต่างวัฒนธรรมในครั้งนี้สำเร็จลุล่วง

คำสำคัญ: การอำนวยการแสดง, ละครเวทีร่วมสร้างสรรค์, ศิลปะการแสดงร่วมสร้างสรรค์, การร่วมสร้างสรรค์งานข้ามวัฒนธรรม, ความฉลาดทางวัฒนธรรม

Transnational Collaborative Theatre Production with Teachers and Students from Different Cultural Backgrounds: A Case Study of CU–TNUA Artistic Collaboration

Piyawat Thamkulangkool

Lecturer, Department of Dramatic Arts,
Faculty of Arts, Chulalongkorn University

Abstract

This practice-based research article identifies key skills needed to effectively manage a transnational collaborative theatre production with theatre teachers and students from different cultural backgrounds. Through a case study of a collaborative project between Chulalongkorn University in Thailand and Taipei National University of the Arts in Taiwan, the author, who served as the project's producer, uses qualitative methods to systematically collect and analyse data from the project's planning and working processes. This analysis identifies several skillsets a producer of this type of project needs to be able to simultaneously manage, and links them to the concept of Cultural Intelligence (CQ). The three skillsets most important for transnational collaborative theatre production management are: 1) twin aspects of production management - creative process management and presentation management; 2) budget management and fundraising; 3) managing the project as it evolves. A transnational collaborative theatre producer's CQ skills in these three areas permits the effective and successful management of a project with foreign colleagues under a tight budget.

Keywords: Theatre production, Theatre collaboration, Collaborative performance, Transnational collaboration, Cultural intelligence

1. ที่มาของการวิจัย

งานวิจัยสร้างสรรค์นี้มุ่งค้นหาคำตอบเพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้ในการอำนวยความสะดวกร่วมสร้างสรรค์ ผ่านการปฏิบัติงานจริงในฐานะผู้อำนวยความสะดวกของผู้วิจัยที่ร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์ร่วมกัน (Collaboration) ระหว่างนิสิต ภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ นักศึกษาจาก Department of Theatre Arts, Taipei National University of the Arts ประเทศสาธารณรัฐจีน (ไต้หวัน) ภายใต้การดูแลของอาจารย์ที่รับผิดชอบจากทั้งสองสถาบันอย่างใกล้ชิด

การบริหารงานวิจัยนี้ในฐานะผู้วิจัย และผู้อำนวยความสะดวก เกิดจากการที่ทั้งสองสถาบันเป็นสมาชิกเครือข่าย Asia - Pacific Bond of Theatre School (APB) ทุก ๆ ปี ประเทศสมาชิกจะผลัดกันเป็นเจ้าภาพงานเทศกาล และการประชุมระหว่างสถาบันสมาชิก โดยให้ส่งผลงานมาร่วมจัดแสดงในเทศกาลเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ในปี 2018 ประเทศอินโดนีเซียเป็นเจ้าภาพ ทางภาควิชาฯ จึงเกิดแนวความคิดว่าน่าจะนำเสนอทางเลือกที่ท้าทายมากกว่าการให้นิสิตทำละครไปแสดงเหมือนที่ผ่านมา โดยสร้างงานที่เป็นการสร้างสรรค์ร่วม (Collaboration) กับสถาบันละครจากประเทศอื่น และโครงการดังกล่าวยังสามารถบูรณาการงานสร้างสรรค์ร่วมที่เกิดจากการลงมือปฏิบัติจริงนี้ ผ่านกระบวนการทัศน์ของการวิจัย อันจะนำพาประโยชน์ในทางวิชาการได้อีกด้วย เพราะงานวิจัยในสายการอำนวยความสะดวกละครเวทีในประเทศไทยในปัจจุบันแทบจะไม่มีเผยแพร่ออกมาในรูปแบบเชิงวิชาการเลย ผู้วิจัยและหัวหน้าภาควิชาฯ ในขณะนั้น จึงได้หารือกับทาง TNUA มาสร้างงานร่วมกันเพื่อนำไปจัดแสดงในงานเทศกาลของ APB การเดินทางไปแสดงยังประเทศอินโดนีเซียจึงเป็นจุดหมายสำคัญที่ทำให้โครงการนี้เกิดขึ้น โดยงานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนจาก “กองทุนเพื่อการวิจัยคณะอักษรศาสตร์” ภายใต้โครงการ “ทุนสนับสนุนการผลิตผลงานทางวิชาการและผลงานสร้างสรรค์ทางมนุษยศาสตร์ของอาจารย์คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย”

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อสังเคราะห์องค์ความรู้การอำนวยความสะดวกผลงานร่วมสร้างสรรค์ (Collaborative Theatre Production) ให้เป็นองค์ความรู้ในรูปแบบของบทความวิจัย อันจะเป็นประโยชน์ในการศึกษาต่อไป

2.2 เพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัยสร้างสรรค์ต่อสาธารณชน

3. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

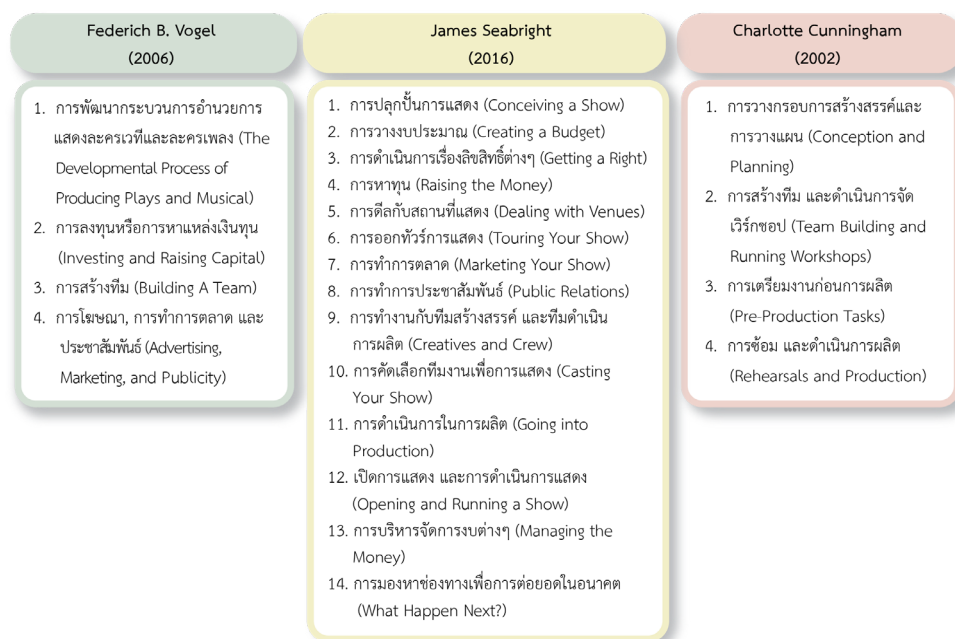
3.1 การอำนวยความสะดวก:

ศาสตร์และศิลป์แห่งการจัดการเพื่อขับเคลื่อนการสร้างผลงานการแสดง ศาสตร์การอำนวยความสะดวกไม่ได้ต่างไปจากศาสตร์แห่งการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงโดยทั่วไป ในการอำนวยความสะดวกผลงานละครเวทีแต่ละเรื่องนั้น

ต่างมีเงื่อนไขและข้อจำกัดเฉพาะที่ทำให้ขั้นตอนการอำนวยความสะดวกนั้นไม่ได้มีสูตรตายตัวว่าต้องทำตามลำดับขั้นตอน 1 - 10 แล้วจะสำเร็จ หากแต่การดำเนินการตามขั้นตอนเหล่านั้น จำเป็นต้องยืดหยุ่น และประเมินสถานการณ์ที่เหมาะสมเพื่อให้ทีมงานสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ทรงคุณค่าได้ Federich B. Vogel ผู้ก่อตั้ง Commercial Theatre Institute ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้ให้ทรรศนะเกี่ยวกับการอำนวยความสะดวกไว้ว่า “กระบวนการในการอำนวยความสะดวก (Producing) นั้น มีความซับซ้อน ซึ่งในทุกขั้นทุกตอนล้วนสัมพันธ์กับการทำงานในภาพรวม ทุก ๆ ขั้นตอน ทุก ๆ กระบวนการสัมพันธ์กัน และส่งผลซึ่งกันและกัน ดังนั้น ในการอำนวยความสะดวกละครเวที จะต้องเกิดขึ้นภายใต้บริบทที่เต็มไปด้วยสติสัมปชัญญะ และความสมเหตุสมผลของผลงานที่ถูกสร้างสรรค์” (Vogel 2006, 20) นอกจากนี้ James Seabright ผู้อำนวยการแสดงอิสระจากประเทศสหราชอาณาจักร ได้ให้อธิบายเสริมถึงบทบาทของผู้อำนวยความสะดวก (Producer) ไว้ว่า “บทบาทของผู้อำนวยความสะดวกอาจจะค่อนข้างสับสนและจำกัดความได้ยาก ถ้าจะให้จำกัดความอย่างย่อๆ ผู้อำนวยความสะดวก คือผู้ที่รับผิดชอบต่อการสร้างสรรค์งานแสดงที่ดี บริหารเวลาเป็นไปตามแผน อยู่ในงบประมาณที่กำหนด และจัดหาแหล่งทุนตามจำนวนงบประมาณที่ต้องใช้ในการสร้างสรรค์งานนั้น ๆ” (Seabright 2010, 5) เขามองว่าในอุตสาหกรรมละครเวที การทำงานของผู้อำนวยความสะดวกแม้ว่าในปัจจุบันจะมีการแบ่งประเภทแยกย่อยไปมากมาย แต่หากมองบทบาทของประเภทผู้อำนวยความสะดวกประเภทที่เขาให้คำจำกัดความว่า “ทำทุกอย่าง; do-it-all” จะสามารถแจกแจงกรอบของบทบาทการทำงานของผู้อำนวยการแสดงที่จำเป็นต้องมี ออกเป็น 5 คุณลักษณะด้วยกัน ได้แก่ 1. มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative) 2. ตระหนักเรื่องงบประมาณ (Financial) 3. มีทักษะการบริหารจัดการ (Administrative) 4. มีความรู้ในเชิงเทคนิค (Technical) และ 5. มีสนใจในเรื่องของการสร้างโปรโมชันต่าง ๆ (Promotional)

ในขณะที่เมื่อมาพิจารณาการอำนวยความสะดวกผ่านมุมมองของผู้สร้างงานในลักษณะ Devise and Collaborative Theatre นั้น Charlotte Cunningham ได้ให้แนวคิดต่างไปจากทรรศนะของทั้งสองท่านข้างต้น โดยได้อธิบายไว้ว่า “หากมองที่บทบาทของผู้อำนวยความสะดวกภาพยนตร์ โดยทั่วไปจะสามารถเข้าไปร่วมตัดสินใจตั้งแต่การเลือกโครงการและมีส่วนร่วมตัดสินใจในทุกขั้นตอนของกระบวนการผลิตภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ในขณะที่ผู้อำนวยการแสดงละครเวที มักจะโฟกัสการทำงานในส่วนของการจัดการ และส่วนของงบประมาณเป็นหลัก โดยผู้อำนวยการแสดงละครเวทีจะยื่นมือเข้ามาในกระบวนการสร้างสรรค์ เฉพาะในกรณี que เมื่อผู้กำกับการแสดงไม่สามารถจัดการปัญหาที่เกิดขึ้นได้ แต่เมื่อเป็นงานประเภท Devise Theatre ผู้อำนวยการแสดงมีความจำเป็นต้องเข้ามามีส่วนร่วมอยู่ในทุกขั้นตอนของการสร้างสรรค์งาน และร่วมกำหนดทิศทางการสร้างสรรค์ต่างๆ เพื่อให้มั่นใจได้ว่าผลงานนั้นจะถูกสร้างสรรค์ออกมาได้อย่างน่าสนใจที่สุด” (Cunningham 2002, 138)

ในแง่ของขั้นตอนการอำนวยความสะดวก ผู้อำนวยการแสดงแต่ละท่านได้เสนอแนวความคิดในแง่มุมมองที่น่าสนใจ โดยหากพิจารณาตามตารางเปรียบเทียบข้างล่างนี้ (รูปที่ 1) จะเห็นว่ากรอบการทำงานที่ทั้งสามท่านได้เสนอมานั้นมีจุดร่วมกันอยู่ ทั้งนี้ เนื่องด้วยขั้นตอนการอำนวยความสะดวกแต่ละเรื่องนั้น อาจจะแตกต่างกันไปตามรูปแบบการแสดง และผู้ร่วมงานในแต่ละทีม ความยืดหยุ่นในการอำนวยความสะดวกก็จะมีกฎเกณฑ์ตายตัวเสมอไป



รูปที่ 1 เปรียบเทียบกระบวนการอันวยการแสดง จากทรรศนะของผู้อันวยการแสดงทั้ง 3 ท่าน

(© Piyawat Thamkulangkool 05/04/2018)

จากการนำเสนอบทบาทหน้าที่ของผู้อันวยการแสดงในหลากหลายมุมมองข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปนิยามตั้งต้นถึงบทบาทการทำงานในฐานะผู้อันวยการแสดง ไว้ดังนี้

“มีหน้าที่หาจุดร่วมที่ลงตัวระหว่างศาสตร์และศิลป์ เป็นผู้วางแผนการผลิต จัดหาเงินทุน บริหารเครือข่ายการทำงานทุกฝ่าย บริหารงบประมาณและสร้างสภาวะการทำงานที่เอื้อต่อการสร้างสรรค์งานของศิลปินได้อย่างเต็มที่ สมเหตุสมผล นอกจากนี้ยังเป็นผู้ควบคุมคุณภาพในทุก ๆ ขั้นตอน จนสามารถสร้างสรรค์งานเผยแพร่สู่สาธารณะให้สำเร็จลุล่วง และตอบเป้าประสงค์ของการสร้างสรรค์งานได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ”

3.2 กระบวนการสร้างสรรค์งานละครเวที ในรูปแบบ Devised Theatre กับการทำงานร่วมสร้างสรรค์

“Theater is a collaborative art” (Cohen 2011, 9) นิยามการทำงานละครเวทีที่ว่า ละครเวทีคือการทำงานร่วมสร้างสรรค์นี้ เป็นที่ทราบโดยทั่วไปในแวดวงละครเวทีตะวันตก แนวความคิดลักษณะนี้ในสหรัฐอเมริกา มักจะใช้ว่า “Collaborative creation” ในขณะที่ประเทศแถบยุโรปจะเรียกว่า “Creative Collectives” (Goven 2007, 4) ซึ่งโดยนัยยะนั้นไม่ต่างกัน เพราะการสร้างละครเวทีหนึ่งเรื่องจะสำเร็จได้ ต้องใช้ความร่วมมือ การร่วมแรงร่วมใจจากทีมงานทุกฝ่าย ผ่านกระบวนการระดมสมอง แบ่งปันความคิด แบ่งกำลังการดำเนินการกับฝ่ายงานต่าง ๆ ซึ่งทุกฝ่ายล้วนจำเป็นต้องทำงานสอดประสานกัน โดยมีเป้าหมายไปในทิศทางเดียวกัน คือให้การแสดงนั้นประสบความสำเร็จ หรืออาจกล่าวได้ว่า การทำงานร่วมสร้างสรรค์ (Collaborative Work) คือพื้นฐานธรรมชาติ

ของการทำงานละครเวทีนั่นเอง ละครเวทีตามชนบโดยทั่วไป จะเป็นการทำงานผ่านบทละคร ที่เป็นเสมือนแกนกลางที่ทีมงานทุกฝ่ายเริ่มต้นการสร้างสรรค์ร่วมกัน จากบทละครนำไปสู่การเลือกผู้กำกับการแสดง และคัดเลือกทีมงานที่จะมาร่วมสร้างสรรค์ละครเรื่องนั้น ๆ จนกระทั่งเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานเผยแพร่สู่สาธารณะ (Cohen 2011)

การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบ Devising หรือ Devised Theatre เป็นรูปแบบหนึ่งที่พึ่งพิงกระบวนการร่วมสร้างสรรค์ (Collaborative) ในทุกขั้นตอนของการสร้างงาน Eric Grode (Grode, online) ได้ให้คำจำกัดความของ Devised Theatre ผ่านเว็บไซต์ TDF Theatre Dictionary ประเทศสหรัฐอเมริกาไว้ว่า “Devised Theatre โดยทั่วไป เกิดขึ้นจากจุดเล็ก ๆ อย่างพื้นที่ซ้อม โดยกลุ่มของนักการละครที่มีความมุ่งมั่นและใคร่อยากที่จะสร้างผลงานลักษณะนี้ร่วมกัน ผ่านกระบวนการต้นสดทางการแสดง หรือการที่ทุกคนมาร่วมพัฒนาแตกประเด็นแนวความคิด ซึ่งอาจจะเริ่มจากการเล่าเรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่งที่ต้องการจะสื่อสารในรูปแบบหรือวิธีการที่ตนเองต้องการถ่ายทอด และเมื่อผ่านระยะเวลาของกระบวนการค้นหาเหล่านี้ ในที่สุดก็จะได้ออกมาเป็นเรื่องราว เป็นบทละครที่มีอัตลักษณ์ของแต่ละคน และเป็นของผู้ร่วมสร้างสรรค์ทุกคน” (Grode, online) เมื่อมาพิจารณาความแตกต่างระหว่าง Devised Theatre กับละครเวทีแบบชนบนั้น Tina Bicat และ Christ Baldwin (Bicat and Christ Baldwin 2002) ได้ให้แนวทางไว้ว่า การสร้างงานแบบนี้จะขึ้นอยู่กับไอเดีย และการค้นพบโอกาสที่จะเกิดขึ้นในระหว่างการซ้อม มากกว่าการทำงานแบบยึดตามบทละคร (Script-based work) ในกระบวนการ Devising นี้ ต้องอาศัยการเข้าไปมีส่วนร่วมของสมาชิกทุกคน โดยสมาชิกทุกคนจำเป็นต้องเปิดใจฟังและสื่อสารกันอย่างตั้งใจ และไว้นอกใจกัน จากไอเดียหรือแนวคิดจินตนาการตั้งต้น นำไปสู่การร่วมทดลองค้นหาผ่านกระบวนการซ้อมหลายต่อหลายครั้ง ซึ่งในระหว่างการค้นหานี้ จะเกิดกระบวนการตัดสินใจเลือกควบคู่ไปกับการค้นพบใหม่ ๆ เสมอ (Bicat 2002) นอกจากนี้ Eric Grode (Grode, online) ได้เสริมอีกว่า ในบางครั้งผู้กำกับการแสดงชุดนั้น ๆ อาจจะเกิดขึ้นจากความอลหม่านในกระบวนการสร้างสรรค์ (Creative chaos) เพื่อที่จะพ้นจากกระบวนการค้นหานี้ว่าจะเลือกเล่าอะไร เท่าไร ยังไง แต่กระนั้นในกระบวนการซ้อมและการค้นหานี้ จะไม่คำนึงถึงบทบาทหน้าที่ของผู้ที่ร่วมอยู่ในกระบวนการ ไม่มีการแยกแยะบทบาทว่าใครเป็นนักแสดง ผู้ประพันธ์ ผู้ออกแบบลีลา หรือนักออกแบบ ทุกคนคือผู้ร่วมอยู่ในกระบวนการค้นหาร่วมกัน (Grode, online) ด้วยเหตุนี้การสร้างงานในรูปแบบ Devising จึงเป็นทางเลือกที่ผู้อำนวยการแสดง และผู้กำกับการแสดงเลือกใช้สำหรับการสร้างสรรค์การแสดงในโครงการนี้

3.3 การก้าวข้ามความแตกต่างกับการทำงานร่วมสร้างสรรค์กับผู้ร่วมงานต่างวัฒนธรรม

เงื่อนไขสำคัญสำหรับการทำงานร่วมสร้างสรรค์นี้ คือการทำงานร่วมกับทีมจากได้หวั่น แน่แน่นอนว่าประเด็นเรื่องความแตกต่างของผู้ร่วมงานจากทั้งสองวัฒนธรรม เป็นความท้าทายอย่างหนึ่ง David C. Thomas และ Kerr Inkson (Thomas and Inkson 2003, 12 - 14) ได้ให้แนวคิดถึงวิธีรับมือกับความแตกต่างทางวัฒนธรรมในการบริหารผู้ร่วมงานต่างวัฒนธรรม โดยแบ่งออกเป็น 3 แนวคิดหลัก ได้แก่ 1. คาดหวังให้อีกฝ่ายหนึ่งปรับตัว (Expecting others to adapt) 2. การเข้าใจความแตกต่างทางวัฒนธรรม (Understanding Cultural Differences) 3. การทำให้ตนเองมีความฉลาดทางวัฒนธรรม (Becoming Cultural Intelligent) ซึ่งในการวิจัยนี้จะเน้นการใช้แนวคิดที่ 2 และ 3 ประยุกต์ใช้ในการทำงาน

ความฉลาดทางวัฒนธรรม (Cultural Intelligence : CQ) คืออะไร David C. Thomas และ Ker Inkson (Thomas and Inkson 2003, 14 - 17) ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า “การทำความเข้าใจในวัฒนธรรมนั้น ๆ อย่างมีทักษะและมีความยืดหยุ่น เป็นการเรียนรู้ที่อาจเกิดขึ้นจากการที่เราได้เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับวัฒนธรรมนั้น ๆ ทำให้ค่อย ๆ เกิดการปรับระบบความคิด เกิดความเห็นอกเห็นใจ เข้าอกเข้าใจในวัฒนธรรมนั้นมากขึ้น และเกิดการสร้างทักษะในการรับมือได้อย่างเหมาะสม ในเวลาที่ต้องติดต่อสื่อสารกับผู้ที่มาจากวัฒนธรรมนั้น” โดยยังเสริมอีกว่า ความฉลาดทางวัฒนธรรมนี้ ประกอบไปด้วย 3 ส่วนด้วยกัน คือ

- ความรู้ (Knowledge) เกี่ยวกับวัฒนธรรมที่แตกต่าง ได้แก่ ความเข้าใจว่าวัฒนธรรมคืออะไร ทำไมวัฒนธรรมแต่ละที่ถึงต่างกัน และวัฒนธรรมส่งผลต่อพฤติกรรมมนุษย์อย่างไร
- สติสัมปชัญญะ (Mindfulness) เป็นความสามารถที่จะให้ความใส่ใจ จดจ่ออยู่กับปัจจุบันขณะ และหาวิธีการในการแสดงความเห็น หรือรับมืออย่างสร้างสรรค์ในสถานการณ์ที่ต้องมีการเผชิญหน้ากับผู้ร่วมงานข้ามวัฒนธรรม
- ทักษะเชิงพฤติกรรม (Behavioral skills) เป็นทักษะที่พัฒนามาจากสองสิ่งข้างต้น จนเกิดสมรรถนะในการรับมือในสถานการณ์ที่หลากหลาย ซึ่งจะเกี่ยวกับการเลือกชุดพฤติกรรมที่เหมาะสม ที่ได้ถูกปรับแก้จากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ต้องปฏิสัมพันธ์กับวัฒนธรรมที่แตกต่างที่เคยประสบมาครั้งแล้วครั้งเล่า

ในขณะที่ Christopher Earley and Elaine Mosakowsk (Earley and Mosakowsk 2004, 154 - 155) ได้ให้กรอบของความฉลาดทางวัฒนธรรมว่าประกอบไปด้วย 3 ส่วน คือ หัว (Head) หรือการใช้สมอง อันหมายถึงสิ่งที่เรารู้และการที่เราจะได้มาซึ่งความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมนั้น หัวใจ (Heart) คือ การมีใจ การให้ใจ สร้างความมั่นใจให้ตนเอง พร้อมทั้งจะกระทำการเพื่อปรับเข้าหาในบริบทวัฒนธรรมที่ต่าง และร่างกาย (Body) หรือการรู้จักใช้อำกัปกิริยาที่เหมาะสม และมีความฉลาดทางวัฒนธรรม หากพิจารณาแนวความคิดเกี่ยวกับความฉลาดทางวัฒนธรรมจากทั้งสองตัวอย่างข้างต้น จะเห็นว่ากรอบของกระบวนการพัฒนาความฉลาดทางวัฒนธรรมนั้นมีแนวคิดที่สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งแนวคิดเหล่านี้ได้ถูกนำมาปรับใช้ในการปฏิบัติงานในโครงการนี้

4. การออกแบบและวางแผนวิจัย คำถามวิจัย และกระบวนการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นวิจัยเชิงปฏิบัติการที่ถูกออกแบบการวิจัยผ่านการใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเลือกใช้กรณีศึกษา (Case Study) ที่ผู้วิจัยเป็นผู้ทดลอง ผ่านการลงมือปฏิบัติงานจริงในฐานะผู้อำนวยการแสดง มีการดำเนินการวางแผนการทำงานภายใต้กรอบของ 4 ขั้นตอนหลัก ได้แก่

1. การเตรียมการก่อนเริ่มสร้างสรรค์งาน (Pre-production period)
2. การดำเนินการสร้างสรรค์ร่วมกัน (Production period)
3. การจัดแสดง (The run)
4. การจัดการหลังการจัดแสดง (Post-production period)

โดยทำการเก็บข้อมูลในรูปแบบของบันทึกกระบวนการทำงานในแต่ละขั้นตอนผ่านบทบาทหน้าที่ และมุมมองของผู้อำนวยการแสดงเพื่อตอบโจทย์คำถามวิจัย ดังต่อไปนี้

1. โครงสร้างการบริหารจัดการในการอำนวยการแสดงที่มีประสิทธิภาพ ควรเป็นอย่างไร
2. อะไรคือปัจจัยสำคัญในการทำงานอำนวยการแสดง เมื่อต้องทำงานร่วมกับผู้ร่วมงานที่มาจากต่างวัฒนธรรม

โดยคาดการณ์ว่าคำตอบของคำถามวิจัยข้างต้น จะได้จากการถอดบทเรียนการทำงาน และสังเคราะห์ออกมาเป็นองค์ความรู้การอำนวยการแสดงผลงานละครเวทีร่วมสร้างสรรค์ จากข้อมูลบันทึกกระบวนการปฏิบัติงานตลอดช่วงระยะเวลาโครงการของผู้อำนวยการแสดง และการพูดคุยกับผู้ชมผ่านการเสวนาหลังการแสดง แบบสอบถามผู้ชม รวมถึงการสัมภาษณ์อาจารย์ และนิสิตผู้เข้าร่วมโครงการจากทั้งสองประเทศหลังเสร็จโครงการ

โครงการดังกล่าวเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างนิสิตจำนวน 6 คน และอาจารย์ของภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่ได้รับคัดเลือก กับนักศึกษา จำนวน 6 คน และอาจารย์ ของ Department of Theatre Arts, Taipei National University of the Arts (TNUA) ประเทศสาธารณรัฐจีน (ไต้หวัน) ผ่านการร่วมสร้างสรรค์การแสดงเรื่อง “Level With Me” และเผยแพร่สู่สาธารณะในรูปแบบละครสัญจร (Touring Production) ใน 3 ประเทศ ได้แก่

- 12 - 13 กันยายน 2561 เปิดการแสดง 2 รอบ ณ ศูนย์ศิลปการละครสตูดิโอ พัชรโกมล คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 16 กันยายน 2561 ร่วมแสดงใน APB Theatre School Festival and Director's Conference 2018 ณ Institut Seni Indonesia Yogyakarta เมืองยอกยาคารตา ประเทศอินโดนีเซีย จำนวน 2 รอบ
- 11 - 12 ตุลาคม 2561 ร่วมแสดงใน Kuandu Arts Festival 2018 ณ Taipei National University of the Arts (TNUA) กรุงไทเป ประเทศสาธารณรัฐจีน (ไต้หวัน) จำนวน 2 รอบ

5. กระบวนการวิจัย

เป็นขั้นตอนการปฏิบัติงานของผู้วิจัยในฐานะผู้อำนวยการแสดง พร้อมเก็บบันทึกข้อมูลการดำเนินการในฐานะผู้วิจัยพร้อมกันด้วย โดยแบ่งขั้นตอนการทำงานผู้อำนวยการแสดงออกเป็น 4 ขั้นตอนหลัก พร้อมกระบวนการแยกย่อยในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

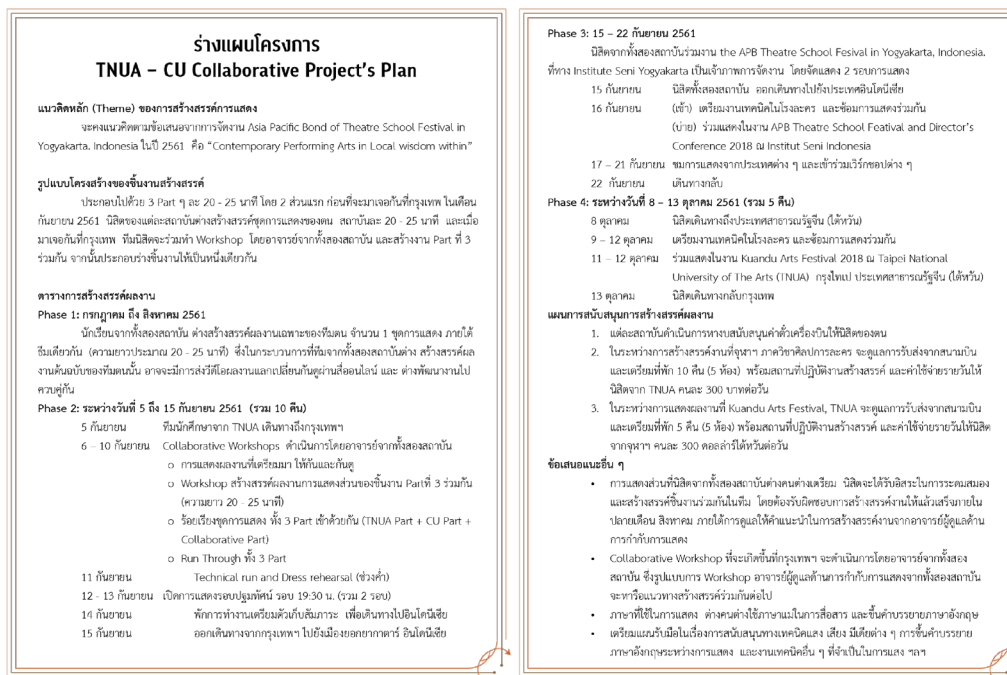
ขั้นตอนที่ 1: การเตรียมการก่อนเริ่มสร้างสรรค์งาน (Pre-production period)

1.1 การจับแพะชนแกะ: สานสัมพันธ์จากอีเมลสู่การพบหน้าหารือกัน

เริ่มต้นจากการพูดคุยกันอย่างไม่เป็นทางการระหว่างหัวหน้าภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ กับหัวหน้า Department of Theatre Arts, TNUA ในขณะนั้น หลังจากที่ทั้งสองสถาบันเห็นพ้องและยินดีในการร่วมมืออย่างไม่เป็นทางการ ผู้วิจัยได้เริ่มเข้าร่วมโครงการนี้ โดยเริ่มติดต่อประสานงานกับทางหัวหน้า Department of Theatre Arts, TNUA (ซึ่งรับหน้าที่เป็นผู้อำนวยการแสดง ของทางทีมได้หัววัน) พยายามเสนอความคิดในการมาร่วมสร้างสรรค์งานกัน จากการที่ได้คุยสื่อสารกันผ่านอีเมลในช่วงแรก ผู้วิจัยได้มีโอกาสเดินทางไปประชุมที่ TNUA ประเทศไต้หวัน เพื่อหารือถึงข้อจำกัดต่าง ๆ ของทั้งสองฝ่าย สิ่งที่แต่ละฝ่ายกังวลและต้องระวังซึ่งกันและกัน แนวคิดทางการแสดงที่จะมีร่วมกัน การจัดหาทุนของแต่ละฝ่าย ตารางเวลาในการทำงานของทั้งสองฝ่าย รวมถึงการคุยถึงเป้าหมายที่เห็นพ้องต้องกัน

1.2 มโนสร้างงาน: การทำงานวางแผน กับการสร้างความเป็นไปได้

หลังจากที่ได้พบปะพูดคุยกับทางผู้บริหารของฝั่งไต้หวัน ในฐานะผู้อำนวยการแสดง จำเป็นต้องพัฒนาประเด็นที่ต้องการให้อาจารย์และนิสิตได้มาทำงานร่วมกัน เพื่อให้สามารถพัฒนาโครงการต่อให้เป็นจริงได้ เป็นขั้นตอนที่ต้องคิดวางแผนว่าจะทำให้ความร่วมมือครั้งนี้เกิดขึ้นจริงอย่างมีประสิทธิภาพได้อย่างไร ภายใต้ข้อจำกัดของเวลาและงบประมาณ คำนึงถึงข้อพึงระวังของทั้งสองฝ่ายตามที่ได้หารือกันมาก่อนหน้านี้ และสามารถสร้างชิ้นงานสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพ ซึ่งในที่สุดผู้วิจัยได้ร่างโครงสร้างของชุดการแสดงที่คิดว่าจะเป็นไปได้ เสนอกับทางผู้อำนวยการแสดงฝั่งไต้หวันเพื่อหารือร่วมกัน ในกระบวนการพูดคุยโอเดียระหว่างผู้อำนวยการแสดงของทั้งสองฝ่ายนี้ แต่ละฝ่ายก็ต้องสื่อสารโอเดียโครงสร้างชุดการแสดงที่จะเกิดขึ้นนี้ ให้กับอาจารย์ที่จะมารับหน้าที่เป็นผู้ดูแลการสร้างสรรค์การแสดงของฝั่งตนให้รับทราบและแนะนำความเป็นไปได้ในแง่ของการสร้างสรรค์ อย่างที่ระบุในหัวข้อของขั้นตอนนี้ว่า “มโนสร้างงาน” ทำให้จำเป็นต้องได้รับทราบความคิดเห็นจากฝั่งผู้กำกับการแสดงว่ามองเห็นความเป็นไปได้มากน้อยแค่ไหน ซึ่งในที่สุดก็สามารถสรุปโครงสร้างตั้งต้น สำหรับเป็นโจทย์ให้แต่ละฝ่ายได้ไปคิดงานต่อได้ ดังรูปที่ 2 ต่อไปนี้



รูปที่ 2 ตัวอย่างร่างแผนโครงการ

(© Piyawat Thamkulangkool 20/04/2018)

เมื่อได้ร่างแผนการทำงานแล้ว จึงดำเนินการเรื่องความเป็นไปได้ในการหาแหล่งทุน โดยเริ่มจากการวางแผนงบประมาณว่าจำเป็นต้องใช้เงินจำนวนเท่าไร จากนั้นก็เริ่มวางแผนการจัดหาทุน และติดต่อสอบถามไปยังแหล่งทุนต่าง ๆ ที่มีแนวโน้มให้การสนับสนุนโครงการในลักษณะนี้ และศึกษาเงื่อนไขการให้การสนับสนุนจากแต่ละแหล่งทุน จนกระทั่งสามารถรวบรวมเงินทุนสำหรับโครงการนี้ได้สำเร็จ

1.3 แม่สื่อแม่ชัก: แนะนำผู้กำกับจากทั้งสองสถาบันให้รู้จักและเริ่มเดินเครื่อง

เมื่อผู้อำนวยการแสดงจากทั้งสองสถาบันสามารถร่างแผนโครงการร่วมกันได้แล้ว ก็เป็นขั้นตอนการแนะนำให้อาจารย์ที่จะดูแลกำกับการแสดงจากทั้งสองสถาบัน ได้เริ่มหารือกันในการวางแผนการสร้างสรรค์ผลงานในองก์ที่ 3 ที่นิสิตจากทั้งสองสถาบันจะต้องมาทำงานร่วมกันที่ประเทศไทย โดยได้มีการตั้งกลุ่มในเฟซบุ๊กเพื่อเป็นพื้นที่ให้อาจารย์ทั้งสองท่านได้สื่อสารพูดคุยกัน ทางอาจารย์ก็ได้มีการแสดงความคิดเห็น เสนอไอเดียต่าง ๆ ผ่านทางโซเชียลมีเดีย ซึ่งในช่วงแรกมีความเกรงใจกันค่อนข้างมาก เนื่องจากอาจารย์ทั้งสองท่านไม่เคยรู้จักกันมาก่อน แล้วต้องมาเริ่มทำงานร่วมกันผ่านการติดต่อสื่อสารออนไลน์ ทำให้ผู้อำนวยการแสดงต้องช่วยเป็นสื่อกลาง และพยายามหาวิธีสร้างวาระและจุดประเด็นให้อาจารย์แต่ละท่านสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเปิดกว้าง โดยอาจารย์ผู้กำกับการแสดงของทางไต้หวัน ค่อนข้างกระตือรือร้นและนำเสนอแนวคิดในการสร้างชิ้นงานอย่างเต็มที่ ทำให้เป็นตัวตั้งในการหารือกับผู้กำกับการแสดงฝั่งไทย ในหลายประเด็นที่จะสร้างความเป็นไปได้ในการสร้างงาน เพราะการร่วมสร้างสรรค์ชิ้นงานองก์ที่ 3 จะต้องเป็นส่วน

ที่หมวดประเด็นของการแสดงทั้งหมดให้เป็นเอกภาพเดียวกัน ทำให้ต้องคำนึงถึงเนื้อหาในส่วนของการแสดงของนิสิตแต่ละสถาบันใน 2 องค์ก่อนหน้าด้วย ซึ่งการที่อาจารย์ทั้งสองท่านแสดงความเห็นกันอย่างจริงจัง และตรงไปตรงมา ทำให้สามารถพูดคุยพัฒนาในเชิงการสร้างชิ้นงานที่เห็นเป็นรูปธรรมมากขึ้น ในที่สุดก็ได้แนวทางในการสร้างงานและชื่อของการแสดงในครั้งนี้ว่า “Level with me”

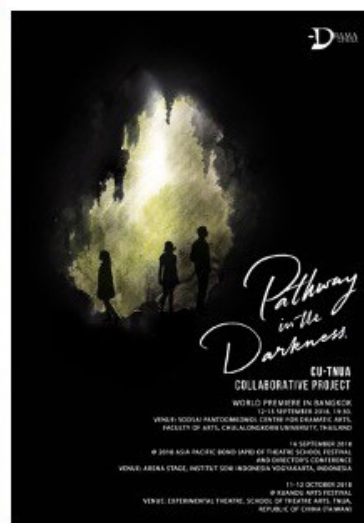
1.4 บริหารการสื่อสารผ่านทางออนไลน์

ขั้นตอนนี้เป็นการทำงานกับนิสิตจุฬาฯ ที่ผ่านการคัดเลือก 6 คน ในขั้นแรกผู้อำนวยการแสดงได้มีการหารือกับผู้กำกับการแสดงถึงรูปแบบ วิธีการที่เป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ ซึ่งเห็นพ้องกันว่าน่าจะใช้กระบวนการสร้างงานแบบ Devising Performance จากนั้น ผู้กำกับการแสดงก็ได้เริ่มกระบวนการจัดเวิร์คช็อปให้กับนักแสดงเพื่อระดมสมองคิดชุดการแสดง (ต้นฉบับ)

ในกระบวนการดังกล่าว แม้ว่าทางผู้กำกับการแสดงจะดูแลเป็นที่ปรึกษานิสิตในการสร้างสรรค์เป็นหลัก ผู้อำนวยการแสดงได้ทำหน้าที่ติดตามควบคุมดูแลด้วยเช่นกัน เพื่อให้งานเป็นไปตามแผนที่วางไว้ และนำข้อมูลจากความคิดเห็นทางการสร้างสรรค์งานในแต่ละช่วง สื่อสารให้กับทีมได้หันรับทราบ รวมถึงติดตามสอบถามความคิดเห็นในการสร้างชิ้นงานของนักศึกษา TNUA เช่นกัน เพื่อให้มั่นใจได้ว่านิสิตจากทั้งสองสถาบันสร้างสรรค์งานไปในทิศทางที่สอดคล้องกัน

นอกจากนี้ ยังดำเนินการขอข้อมูลเชิงเทคนิคต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์แสง เสียง หรือเครื่องดนตรี ที่ทาง TNUA ต้องการให้จัดเตรียมให้ เพื่อสื่อสารให้ทีมเทคนิคฝ่ายไทยได้ไปดำเนินการต่อ ในขั้นตอนนี้จะเป็นการสื่อสารกลับไปกลับมาระหว่างนิสิตทั้งสองสถาบัน มีการสื่อสารถึงเงื่อนไข ข้อจำกัดที่พึงระวังเกี่ยวกับงานเทคนิคในการแสดงที่อาจจะกระทบการนำไปจัดแสดงในที่ต่าง ๆ เช่น การแสดงของไทยต้องจุดเทียนจริงในการแสดง ก็ได้มีการถ่ายคลิปวิดีโอช่วงที่มีการจุดเทียนส่งให้ทางไต้หวัน และทางอินโดนีเซีย ว่าจะสามารถจุดเทียนจริงได้หรือไม่ เพราะกฎหมายการจุดไฟในโรงละครแต่ละที่เข้มงวดแตกต่างกัน นอกจากการสื่อสารกับทีมไต้หวันแล้ว ผู้กำกับการแสดงก็ปรับแก้ไขชิ้นงานของทีมไทยครั้งแล้วครั้งเล่า เพื่อให้ได้ชิ้นงานที่มีคุณภาพ ในระหว่างการสร้างงานตลอดกว่าสองเดือน ผู้อำนวยการแสดงได้เชิญผู้กำกับดนตรี ผู้ออกแบบแสง และผู้ออกแบบภาพเคลื่อนไหวเข้ามาร่วมงานกับนักแสดง เพื่อร่วมพัฒนางานเทคนิคต่าง ๆ ช่วยประกอบสร้างให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากขึ้น

นอกจากการดูแลในส่วนการสร้างสรรค์แล้ว ผู้อำนวยการแสดงยังต้องดูแลเรื่องการประชาสัมพันธ์ และการจองบัตร มีการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการแสดงทั้งหมดจากทั้งสองฝ่าย นำมาคุยกับทีมประชาสัมพันธ์เพื่อหาประเด็นโปรโมทการแสดง ดึงดูดให้ผู้ชมสนใจมาชมงาน โดยได้ขอให้ทาง TNUA อีเมลภาพการแสดงพร้อมโปสเตอร์ และทีม CU มีการถ่ายภาพเพื่อการโปรโมท และคุยกับทีมออกแบบกราฟิก จัดทำโปสเตอร์การแสดงฝ่ายไทย (รูปที่ 3) มีการวางแผนการประชาสัมพันธ์ ระดมสมองเพื่อคิดเนื้อหาในการโปรโมท เริ่มวางแผนกลยุทธ์ในการเปิดจองบัตร และทยอยปล่อยข่าวประชาสัมพันธ์ในสื่อโซเชียลมีเดียของทางภาควิชาฯ ส่งข่าวให้สื่อต่าง ๆ และส่งจดหมายข่าวการแสดงเชิญชวนให้ร่วมชมการแสดง จะเห็นได้ว่ากระบวนการบริหารทีมประชาสัมพันธ์ และทีมรับจองบัตรนั้น ดำเนินการควบคู่กับการสร้างสรรค์ชิ้นงานอย่างต่อเนื่อง คู่ขนานกันไปและทิ้งจากกันไม่ได้



รูปที่ 3 โปสเตอร์การแสดงต้นฉบับจาก TNUA เรื่อง Being Beside A Burning Sun

(source: TNUA 2018) - ภาพซ้าย

และการแสดงเรื่อง Pathway in the Darkness ของนิสิตจากจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

(source: Drama Arts Chula 2018) - ภาพขวา

เมื่อใกล้ถึงช่วงที่นักศึกษาจาก TNUA จะเดินทางมาที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ทีมนิสิตจากทั้งสองสถาบันก็ได้มีการส่งอีเมลบทการแสดง (ภาษาอังกฤษ) และคลิปตัวอย่างการแสดงเพื่อให้ทั้งสองฝ่ายเห็นภาพเกี่ยวกับการแสดงต้นฉบับของกันและกันก่อนการเริ่มงานสร้างสรรค์ร่วมกันในประเทศไทย ในขั้นตอนนี้ได้ข้อสรุปลำดับชุดการแสดงของนิสิตจากทั้งสองสถาบัน เป็นดังนี้

ชื่อการแสดง “Level with me” ประกอบด้วยการแสดงสามองก์ ดังนี้

องก์ที่ 1 Being and besides the burning sun (TNUA)

องก์ที่ 2 Pathway in the darkness (CU)

องก์ที่ 3 Level with me (CU+TNUA)

นอกจากดูแลความเป็นไปเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ การประชาสัมพันธ์และจองบัตร อีกความรับผิดชอบหนึ่งที่ต้องดำเนินการในช่วงเวลาเดียวกันนี้ คือการเตรียมอำนวยความสะดวกให้ทีม TNUA ที่กำลังจะเดินทางมาพักในประเทศไทย ได้แก่ การจองที่พัก การสื่อสารเรื่องสัณนิบาการการแสดงของทีม TNUA เพื่อจัดเตรียมรถรับส่งสนามบินที่เหมาะสม การแจ้งข้อมูลการเดินทางเข้าประเทศ การส่งจดหมายเชิญอย่างเป็นทางการเพื่อใช้ยืนยันในการขอวีซ่า การคุยแผนการทำงานในเบื้องต้นเมื่อทีม TNUA เดินทางมาถึง การเตรียมเอกสารข้อมูลที่พักและ

สถานที่ใกล้เคียง รหัส Wifi ข้อมูลแนะนำสิ่งอำนวยความสะดวก การเดินทางจากที่พักไปยังโรงละคร ฯลฯ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นรายละเอียดที่ดูเหมือนเล็กน้อย แต่ก็มีผลอย่างมากที่จะช่วยให้ทีม TNUA สามารถปรับตัวได้อย่างรวดเร็วและบรรเทาความเครียดในการใช้ชีวิตประจำวันในสภาวะแวดล้อมใหม่ที่ตนอาจจะยังไม่คุ้นชิน

ขั้นตอนที่ 2: การดำเนินการสร้างสรรค์ร่วมกัน (Production period)

2.1 เจ็ดวันอันท้าทาย: สร้างงานร่วมกันที่กรุงเทพ

ขั้นตอนนี้นับเป็นช่วงที่ท้าทาย เพราะทุกฝ่ายมาพบหน้าและลงมือสร้างสรรค์งานร่วมกัน โดยเมื่อทีมนักศึกษาจาก TNUA เดินทางมาถึงกรุงเทพฯ ในค่านั้นก็ได้เริ่มติดตั้งอุปกรณ์การแสดงทันที เนื่องด้วยข้อตกลงของทั้งสองฝ่ายว่า ก่อนการทำงานร่วมกันต่างฝ่ายจะแสดงให้กันและกันชมผลงานที่ตนเตรียมมา ทางนักศึกษาได้หวั่นกังวลกับข้อจำกัดของเวลามาก ทำให้สถานการณ์การทำงานในคืนแรกมีความตึงเครียด และเกิดการปะทะอย่างรุนแรงระหว่างนักศึกษาและอาจารย์จากได้หวั่น ทำให้ผู้อำนวยการแสดงฝั่งไทยต้องเข้ามาช่วยคลี่คลายสถานการณ์ จึงได้ทราบข้อมูลจากอาจารย์ชาวได้หวั่นว่าทีมนักศึกษาได้หวั่นมีความสมบูรณ์แบบมาก และเดินทางมาร่วมงานด้วยทัศนคติที่ภาคภูมิใจในผลงานตน อยากให้งานตนออกมาดีที่สุด ทำให้ไม่ยอมยืดหยุ่นกับสถานการณ์และข้อจำกัดตรงหน้า แต่กลับมีปฏิกิริยาโต้ตอบที่รุนแรง เมื่อทางอาจารย์ของเขาแนะนำให้ยืดหยุ่น เหตุการณ์นี้ทำให้ผู้กำกับการแสดงฝั่งไทย และผู้วิจัยเห็นว่าต้องดำเนินการอะไรบางอย่าง เพื่อปรับจูนความเข้าใจของนักศึกษา TNUA ถึงการมาร่วมงานกัน เพราะหากทุกคนมาเพื่ออวดโชว์การแสดงของตนว่าดี ว่าเก่งเพียงไร โดยไม่สนใจในกระบวนการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นระหว่างทางและไม่สนใจว่าต้องร่วมงานกับผู้อื่น การทำงานในครั้งนี้อาจจะไม่เกิดประโยชน์เลย ทำให้ในคำค้นแรกของการทำงานนั้น ผู้อำนวยการแสดงได้เชิญอาจารย์ผู้ดูแลการกำกับ การแสดงทั้งสองท่านร่วมหารือวางแผนการทำงานใหม่ทันที เพื่อเตรียมรับมือกับปัญหาและข้อจำกัดที่อาจจะเกิดขึ้นในอีก 7 วันข้างหน้า ในขั้นตอนนี้เองผู้วิจัยตระหนักได้ถึงผลของความจำเป็นในการนำทักษะความฉลาดทางวัฒนธรรม ได้แก่ มีสติสัมปชัญญะ (Mindfulness) อยู่กับเหตุการณ์ ณ ปัจจุบัน ฟังให้ได้ยินในสารที่ผู้ร่วมงานต้องการสื่อสาร และเตรียมพร้อมเปิดประสาทในการใช้ทักษะเชิงพฤติกรรม (Behavioral skills) เปิดสมอง เปิดใจ และเลือกทำที่และการใช้คำพูดที่เหมาะสมและช่วยประคองบรรยากาศการทำงานให้ราบรื่น มีประสิทธิภาพ (Thomas and Inkson 2003, 14 - 17) ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยหยิบยกมาใช้ในทุก ๆ สถานการณ์ระหว่างการทำงานในโครงการนี้

ผู้กำกับการแสดงทั้งสองท่านพยายามหาวิธีการที่จะสร้างงานร่วมกัน ภายใต้ข้อจำกัดของเวลา แม้ว่าจะมีเวลาเพียงหนึ่งสัปดาห์ แต่วานิธิตจากทั้งสองสถาบันก็จะมีชุดการแสดงของตนที่ต้องเตรียมตัวด้วยเช่นกัน ทำให้ระยะเวลาในการสร้างงานร่วมกันมีน้อยลง ซึ่งก็ได้หารือและตัดสินใจวางแผนเริ่มจากการ Improvisation เพื่อระดมสมองจากนิสิตของทั้งสองสถาบัน โดยอาจารย์ทั้งสองท่านจะผลักดันนำกระบวนการในวันรุ่งขึ้น หลังจากทีมนิสิตแต่ละฝ่ายได้แสดงผลงานที่ตนเตรียมมาให้ชมกันแล้ว

วันถัดมา เมื่อนิสิตทั้งสองฝ่ายได้โชว์ผลงานการแสดงแล้ว ก็เริ่มการเวิร์คช็อปร่วมกันทันที โดยในวันแรกของการทำงาน ปฏิบัติการของนิสิตและอาจารย์จากทั้งสองสถาบันยังคงเกร็ง และมีกำแพงระหว่างกันอยู่ เพราะทุกคน

เพิ่งมาเจอกันครั้งแรก การพยายามสร้างบรรยากาศการทำงานให้เหมาะสม ก็เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่ผู้อำนวยการแสดงสามารถสนับสนุนได้ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างบรรยากาศการกินข้าวร่วมกันระหว่างพักการทำงาน การสร้างมิตรภาพให้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วช่วยให้การทำงานร่วมกันราบรื่นยิ่งขึ้น การหยิบน้ำใจเล็ก ๆ น้อย ๆ การสนทนาระหว่างมื้ออาหารก็ช่วยให้เกิดสายใยระหว่างผู้ร่วมงานเช่นกัน ซึ่งชาวไต้หวันมีอุปนิสัยที่คล้ายคนไทย ทำให้ปรับตัวเข้าหากันได้ไม่ยากนัก แม้จะต้องอาศัยระยะเวลาก็ตาม

ในระหว่างการค้นหาเพื่อสร้างสรรค์งานร่วมกันของอาจารย์ทั้งสองท่านดำเนินไปอย่างเข้มข้น (รูปที่ 4) ผู้อำนวยการแสดงได้คอยเข้ามาดูแลควบคุมการสร้างงานเป็นช่วง ๆ และได้เข้ามาช่วยแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นบ้าง ในระหว่างการทำงานของทั้งสองฝ่าย รวมถึงประสานงานเชิญฝ่ายเทคนิคต่าง ๆ ให้เข้ามาร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์ด้วย ทุกฝ่ายจำเป็นต้องมารู้และร่วมคิดงานไปพร้อม ๆ กัน



รูปที่ 4 บรรยากาศการสร้างสรรค์การแสดงร่วมกัน

(© Chatchadaphan Sangangam 08/09/2018)

ข้อค้นพบหลักในขั้นตอนนี้ คือ รูปแบบการทำงานของทั้งสองสถาบันแตกต่างกันมาก ทำให้การทำงานร่วมกันในช่วงแรก มีความเครียดสูงมากทั้งอาจารย์และนิสิต ทั้งนี้ ตัวแปรเรื่องข้อจำกัดของเวลาที่เพิ่มภาวะกดดันให้กับทีมงานเช่นกัน ดังที่อาจารย์ผู้กำกับชาวไต้หวัน ได้กล่าวกับผู้วิจัยเมื่อได้แลกเปลี่ยนกับผู้วิจัยในช่วงแรกว่า “เป็นการสร้างสรรค์งานที่มีเวลาให้น้อยที่สุดเท่าที่เคยสร้างสรรค์งานมา” (Chen 2018, Onsite Discussion) ด้วยเหตุนี้เอง ที่อาจารย์จะมีส่วนในการส่งผลให้บรรยากาศการทำงานค่อนข้างตึงเครียด เต็มไปด้วยความกังวลว่าจะทำงานไม่ทัน ไม่ชวนให้เกิดการสร้างสรรค์ ซึ่งทางผู้กำกับการแสดงฝั่งไทยได้ขอให้ผู้อำนวยการแสดงเข้ามาช่วยดูแลและปรับบรรยากาศการทำงานหลายครั้ง เนื่องด้วยทางอาจารย์ผู้กำกับการแสดงจาก TNUA เองมีความคิดเห็นของตัวเองสูง และเวลาที่จำกัดทำให้ยิ่งเครียดกับการทำงานมาก จนไม่มีช่องว่างให้รู้สึกถึงความรื่นรมย์ในการสร้างสรรค์งาน และเปิดรับความคิดเห็นที่แตกต่างจากผู้กำกับการแสดงฝั่งไทย

ตัวอย่างเหตุการณ์การทำงานร่วมกันในช่วงแรก ผู้กำกับชาวไต้หวันทำเวิร์คช็อปกับนักแสดงด้วยบรรยากาศดีเยี่ยมมาก นักแสดงทั้งฝ่ายไทยและไต้หวัน และอาจารย์ผู้กำกับฝ่ายไทยต่างรู้สึกอึดอัด ดีเยี่ยมมาก ผู้วิจัยในฐานะผู้อำนวยการแสดงเมื่อได้รับแจ้งจากนักแสดงของทั้งสองประเทศ และผู้กำกับฝ่ายไทย ผู้วิจัยจึงได้ขอประชุมเป็นการส่วนตัวถึงปัญหาที่ทางทีมนักแสดงทั้งสองประเทศมองเห็นแบบตรงไปตรงมากับอาจารย์ชาวไต้หวัน เมื่อได้สื่อสารแบบตรงไปตรงมา ท่านก็ตกใจและกล่าวขึ้นว่า “ฉันขอโทษที่กดดันตนเองและโฟกัสอยู่กับการคิดงานมากเกินไป เลยไม่ได้สนใจบรรยากาศการทำงานของผู้ร่วมงาน” (Chen 2018, Onsite Discussion) ประโยคนี้องที่แสดงให้เห็นว่า อาจารย์ท่านนี้ยอมเปิดใจรับฟัง พร้อมปรับเปลี่ยนท่าที ส่งผลให้ในการทำงานในวันต่อมา ท่านปรับรูปแบบการทำงานที่ช่วยให้บรรยากาศการทำงานมีชีวิตชีวา และผ่อนคลายมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าท่านให้ความสำคัญต่อความคิดเห็นจากทางฝั่งเราเป็นอย่างดี ซึ่งเหตุการณ์นี้เอง ผู้วิจัยในฐานะผู้อำนวยการแสดงที่คอยสนับสนุนการสร้างงานอยู่ห่าง ๆ นั้น สัมผัสได้ถึงการเชื่อมเข้าถึงหัวใจของกันและกันในฐานะศิลปินผู้สร้างสรรค์งานร่วมกัน หลังจากเหตุการณ์นี้ บรรยากาศการทำงานร่วมกันก็ค่อย ๆ ดีขึ้น ซึ่งการพูดคุยอย่างดีเยี่ยมในคำคั้นนั้น เหมือนเป็นการร้องขอจากทีมไทยอีกครั้งว่าเรามาทำงานร่วมกัน ไม่ใช่งานของคนใดคนหนึ่ง การเปิดใจให้พื้นที่ในการคิดต่างและคิดร่วมกันเป็นสิ่งสำคัญ ทำให้ในวันต่อมาทางอาจารย์จากTNUA ได้ปรับเปลี่ยนท่าทีในการทำงาน และทำให้บรรยากาศในการทำงานดีขึ้น ในที่สุดอาจารย์ทั้งสองท่านก็ได้ข้อตกลงที่จะแบ่งส่วนการทำงานกันอย่างชัดเจนมากขึ้น เพื่อสงวนพื้นที่ทางความคิดให้กันและกันในการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน

นอกจากการทำงานแข่งกับเวลาของทีมสร้างสรรค์แล้ว ทีมประชาสัมพันธ์ และทีมบัตร ก็ต้องเร่งสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับการแสดงชุดที่สร้างสรรค์ร่วมกันนี้ควบคู่ไปด้วย เพราะในความเป็นจริงนั้นยังไม่สามารถสรุปข้อมูลได้จนกว่าชุดการแสดงจะสร้างสรรค์เสร็จ แต่ก็ได้เลือกที่จะสื่อสารชูประเด็นถึงความน่าสนใจของกระบวนการสร้างงานร่วมกันเป็นหลัก และมีช่างภาพตามเก็บภาพกระบวนการทำงานเพื่อนำมาประชาสัมพันธ์เป็นระยะ

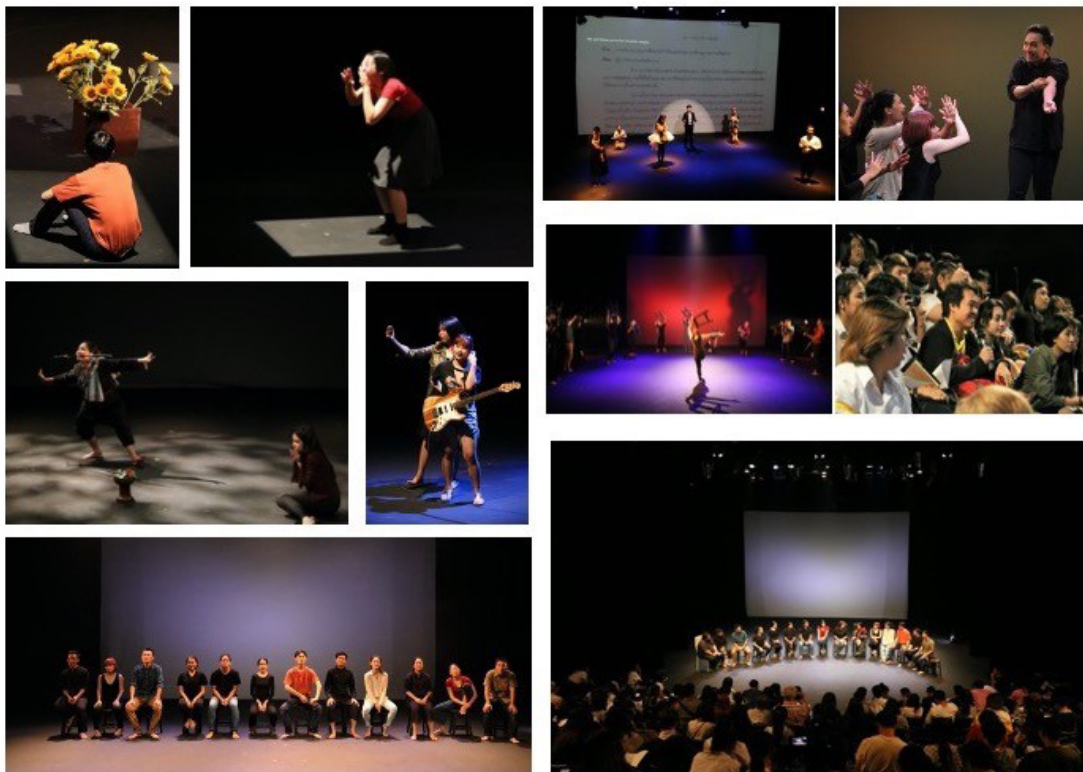
หลังจากการทำงานอย่างหนัก และกลั่นกรองความคิดอย่างยืดยาวภายใต้ระยะเวลาที่จำกัด ในที่สุดผลงานการแสดงร่วมในองก์ที่ 3 Level with me ก็พร้อมแสดงสู่สาธารณะ โดยได้ดนตรีมาช่วยร้อยเรียงชุดการแสดงทั้งสามองก์เข้าด้วยกัน นับเป็นนิมิตหมายอันดีในการพยายามก้าวข้ามข้อจำกัดของทีมงานทุกฝ่าย

ขั้นตอนที่ 3 : การจัดแสดง (The run)

3.1 การแสดงรอบปฐมทัศน์โลกที่จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

การเปิดแสดงนี้ (รูปที่ 5) บัตรเต็มทั้งสองรอบ จำนวนผู้ชมทั้งสิ้นกว่า 300 คน พร้อมการเสวนาหลังการแสดง ซึ่งผู้ชมกลุ่มนี้นับเป็นหนุ่ทดลองกลุ่มแรกที่ชมการแสดง ทำให้ทีมงานทุกฝ่ายเห็นการตอบรับของผู้ชมระหว่างการแสดงจริง และนำมาปรับปรุงแก้ไขสำหรับการเตรียมการแสดงในที่อื่นต่อไป เสียงตอบรับจากผู้ชมเป็นไปด้วยดี ดังตัวอย่างความคิดเห็นจากแบบสอบถาม (Drama Arts Chula 2018) ต่อไปนี้

- เป็นตัวอย่างผลงานร่วมสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ในการเรียนการสอนมาก
- ต้องการให้เกิดการทำงานแบบนี้อีกในอนาคต
- ทำให้เห็นการทำงานร่วมกันของผู้ร่วมงานต่างวัฒนธรรมที่น่าสนใจมาก แม้ว่างานอาจจะมีข้อจำกัดมากมาย ก็สร้างสรรค์ได้อย่างน่าประทับใจ
- ตอนที่ฟังเสวนาแล้วทราบว่าส่วนที่ทำงานร่วมกันใช้เวลาเพียงไม่ถึงสัปดาห์ก็ทั้งหมด เวลาทำงานจำกัด ดูแล้วแทบเป็นไปได้เลย แม้ว่าผลงานจะยังไม่สมบูรณ์ร้อยเปอร์เซ็นต์ แต่สามารถทำงานออกมาได้ขนาดนี้ก็น่าประทับใจมาก



รูปที่ 5 ตัวอย่างภาพการแสดง และการเสวนาหลังการแสดง
(© Chatchadaphan Sangangam 12/09/2018)

3.2 เตรียมทัวการแสดงที่ประเทศอินโดนีเซีย

หลังจากที่แสดงที่ประเทศไทยเรียบร้อยแล้ว ได้วางแผนสำหรับการไปแสดงยังประเทศอินโดนีเซีย โดยได้หารือถึงการบริหารสัมภาระอุปกรณ์การแสดงต่าง ๆ ซึ่งในส่วนของอุปกรณ์ของชุดการแสดงแต่ละประเทศ แต่ละสถาบันรับผิดชอบนำไปเอง ส่วนอุปกรณ์ของการแสดงชุดที่ 3 ซึ่งเป็นแก้อีกกลุ่มจำนวน 12 ตัวได้ประสานงานขอให้ทางเจ้าภาพช่วยจัดซื้อให้ใกล้เคียงตามแบบที่ส่งไป เพื่อลดภาระในการขนสัมภาระลง

ส่วนของงานเทคนิคต่าง ๆ ทางฝ่ายเทคนิคได้ประสานงานกับทางประเทศเจ้าภาพ แต่เจ้าภาพไม่ค่อยสื่อสารและไม่ตอบกลับอีเมลในประเด็นที่สอบถามไป ทำให้ผู้อำนวยการแสดงต้องคุยกับทีมงานทุกฝ่าย เพื่อวางแผนรับมือหากเมื่อเดินทางไปถึงแล้ว อุปกรณ์เทคนิคต่าง ๆ ที่ทางเจ้าภาพจัดหาให้นั้นไม่เป็นไปตามที่แจ้งไว้ จะแก้ปัญหาหน้างานอย่างไร โดยทางทีมเทคนิคเห็นว่าเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นเท่าที่สามารถนำไปได้ เพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างราบรื่นที่สุด

นอกจากการสื่อสารกับเจ้าภาพในส่วนของการโปรดักชันแล้ว ยังต้องสื่อสารเรื่องการเดินทาง การนัดหมายต่าง ๆ เมื่อไปถึงประเทศเจ้าภาพ เรื่องที่พัก การกินอยู่ กฎระเบียบการเดินทางเข้าประเทศ ฯลฯ เพื่อให้ทีมงานทุกคนสะดวกสบายที่สุดในการเดินทางไปทำงาน รวมถึงการสื่อสารกับทีมอาจารย์และนิสิตที่จะต้องเดินทางไปจัดแสดง จะเห็นได้ว่า “การสื่อสาร” เป็นกุญแจที่สำคัญมากในขั้นตอนนี้ ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารภายในทีมคณะทำงานเอง หรือการสื่อสารกับทีมเจ้าภาพการจัดงาน ซึ่งหากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งไม่ตอบรับการสื่อสารนั้น ก็ย่อมทำให้งานสะดุด ไม่ราบรื่นวางแผนต่อไม่ได้ และเดินทางต่อไปได้ยาก

3.3 จัดแสดงที่ประเทศอินโดนีเซีย

เมื่อเดินทางถึงเมืองยอกยาการ์ตา ผู้อำนวยการแสดงได้สื่อสารกับทางเจ้าภาพ เรื่องการขอพูดคุยเกี่ยวกับการเตรียมงานในโรงละคร เพราะมีกำหนดแสดงในวันรุ่งขึ้น และมีเวลาเตรียมงานเทคนิคและซ้อมบนเวทีเพียง 6 ชั่วโมง แต่ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ทางผู้ประสานงานการใช้โรงละครไม่มาในวันที่เดินทางไปถึง และผู้ดูแลทีมเราเป็นนักศึกษาที่ไม่สามารถช่วยอะไรได้ นอกจากปรากฏตัวให้อุ่นใจและนัดหมายเวลาว่าพรุ่งนี้จะเริ่มเข้าใช้โรงละครได้ตั้งแต่กี่โมง ซึ่งเป็นสถานการณ์ที่ไม่ได้รับคำตอบใด ๆ ไม่สามารถได้รับการยืนยันใด ๆ จากทางเจ้าภาพว่าอุปกรณ์ที่ขอให้ทางเจ้าภาพจัดเตรียม สรุปรว่าได้หรือไม่ ทีมงานทุกคนจึงได้หารือกันเพื่อวางแผนรับมือสิ่งไม่คาดคิดที่อาจจะเกิดขึ้น ในฐานะผู้อำนวยการแสดงก็พยายามวางแผนอุดรูรั่วต่าง ๆ ในการจัดการของทางเจ้าภาพที่จะไม่ให้กระทบการเตรียมงานของฝ่ายโปรดักชันที่มีเวลาจำกัดมาก และด้วยสัมภาระจำนวนมาก กอปรกับสถานที่แสดงอยู่ห่างจากโรงแรมที่พัก และไม่ได้รับการยืนยันจากเจ้าภาพว่าจะมีรถมาช่วยขนสัมภาระการแสดงไหม เลยได้ตัดสินใจโทรเช่ารถแท็กซี่ เพื่อมาให้มาช่วยขนสัมภาระและส่งทีมงาน พร้อมรออยู่ที่โรงละครหากมีกรณีที่อุปกรณ์ที่ขอไว้แล้วเจ้าภาพไม่ได้จัดหาให้ เช่น แก้อี 12 ตัว เป็นต้น จะได้ให้รถออกมาหาซื้อได้ทันใช้ในการแสดง

วันรุ่งขึ้นทุกอย่างเป็นไปตามแผน จากการที่ได้เช่ารถแท็กซี่มารับทีมงานและช่วยขนสัมภาระ ทำให้สามารถเข้าใช้โรงละครได้ตามเวลาที่วางแผนไว้ เมื่อได้พบกับทางทีมโรงละครก็เพิ่งได้เห็นว่าทางเจ้าภาพหาเก้าอี้ไว้ให้ 12 ตัวเรียบร้อย และอุปกรณ์เทคนิคต่าง ๆ ก็จัดเตรียมไว้เป็นไปตามที่แจ้งมาพอสมควร ทีมงานจึงสามารถเริ่มการทำงานได้ทันที เวลากว่าหกชั่วโมงผ่านไปเร็วมาก ทุกคนร่วมมือเตรียมซ้อมการแสดงกันอย่างไม่คิดชีวิต แน่ใจว่าในระหว่างการทำงานมีการกระทบกระทั่งทางอารมณ์กันบ้าง แต่ทุกอย่างก็สามารถจัดการได้ทันเวลาและได้เปิดแสดงจำนวน 2 รอบ โดยเสียงตอบรับจากผู้ชม คณาจารย์ และนักเรียนการแสดงจากสถาบันการแสดงต่าง ๆ ในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก กว่า 200 คน ต่างให้ความสนใจในการทำงานร่วมกันระหว่าง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กับ TNUA นอกจากเสียงชื่นชมในการแสดงแล้ว ในที่ประชุมเครือข่าย Asia Pacific Bond of Theatre School ทีมผู้บริหารจากสถาบันการแสดงหลาย ๆ ท่านยังได้พูดถึงโครงการร่วมสร้างสรรค์นี้เป็นหนึ่งในวาระการประชุม โดยยกเป็นตัวอย่างความร่วมมือในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างประเทศเครือข่ายที่ดีเยี่ยม และสมควรสนับสนุนให้แต่ละสถาบันสร้างความร่วมมือในลักษณะนี้ต่อไปในอนาคต

3.4 เตรียมทัวการแสดงที่ประเทศสาธารณรัฐจีน (ไต้หวัน)

หลังจากการแสดง ณ ประเทศอินโดนีเซีย นิสิตสองสถาบันต่างแยกย้ายกลับประเทศ โดยจะมีเวลาเตรียมตัวอีกหนึ่งเดือนก่อนที่จะมาแสดงร่วมกันอีกครั้งที่ไต้หวัน ซึ่งในขั้นตอนนี้ ผู้อำนวยการแสดงทำหน้าที่วางแผนและเข้าไปตามงานการซ้อม รวมถึงสื่อสารกับทางเจ้าภาพ และดำเนินการเรื่องเอกสารสัญญาการทำงานต่าง ๆ แจ้งข้อมูลการเดินทาง การนัดหมายรับส่ง การกินอยู่ที่จะเกิดขึ้น เพื่อให้การเดินทางไปทำงานของทีมเป็นไปอย่างราบรื่น ซึ่งได้มีการตกลงเรื่องตารางการใช้โรงละคร และการเตรียมอุปกรณ์เทคนิค การทำงานที่ TNUA นับได้ว่าราบรื่นมาก เนื่องจากทางทีม TNUA ทราบดีอยู่แล้วว่าการแสดงเป็นแบบใด ต้องเตรียมอะไรอย่างไร ทำให้มีการสื่อสารความเข้าใจกับทางเจ้าภาพที่เทคนิคของโรงละครเป็นอย่างดี เมื่อไปถึงสามารถเริ่มงานได้ตามแบบแผน และทางเจ้าภาพก็สามารถจัดสรรเวลาในการซ้อมในโรงละครให้อย่างเหมาะสม

3.5 การแสดงที่ Kuandu Arts Festival ประเทศสาธารณรัฐจีน (ไต้หวัน)

สองรอบการแสดงที่ TNUA สำเร็จลงได้ด้วยดี (รูปที่ 6) แม้ผู้ชมจะไม่เต็มโรงแต่ก็หนาตาพอสมควร ความน่าสนใจของการแสดงที่นี่คือ ผู้ชมส่วนใหญ่เป็นชาวไต้หวัน และการเสนาหลังการแสดงก็มีประเด็นที่น่าสนใจไม่น้อย สิ่งที่น่าสนใจคือความคิดเห็นของผู้ชมจะเป็นเชิงการเปรียบเทียบการแสดงของสองประเทศว่า ใครดีกว่า ใครเจ๋งกว่ากันในการสร้างสรรค์งาน มากกว่าการมองที่คุณค่าของความร่วมมือที่อาจารย์และนิสิตจากทั้งสองสถาบันได้มาร่วมมือสร้างชิ้นงานร่วมกัน ซึ่งจากการพูดคุยกับทางทีมไต้หวัน ทำให้สรุปได้ว่า สิ่งนี้สะท้อนลักษณะของสังคมศิลปะของไต้หวันที่มีการแข่งขันสูงมาก การมองเชิงเปรียบเทียบจึงเป็นเรื่องปกติ



照片提供 / Chatchadaphan Sangangam

泰國 / 朱拉隆功大學
Thailand / Chulalongkorn University
臺灣 / 國立臺北藝術大學
Taiwan / Taipei National University of the Arts

DRAMA 國立臺北藝術大學
Theater Department of the Arts

Level With Me

演出時間 Dates | 10/11 (四) 20:00 - 10/12 (五) 20:00
演出場地 Venue | 臺北藝術大學 戲劇廳 TNUA Experimental Theatre

演藝節
KDAF
9.28 - 10.8

รูปที่ 6 หน้าปกสูจิบัตรการแสดง ณ Kuandu Arts Festival, Taipei National University of the Arts, Taiwan
(source: TNUA 2018)

ขั้นตอนที่ 4: การจัดการหลังการจัดแสดง (Post-production Period)

4.1 ปิดการแสดงอย่างเป็นทางการที่ประเทศสาธารณรัฐจีน (ไต้หวัน)

หลังจบการแสดง ได้มีการจัดการเรื่องสัมภาระอุปกรณ์การแสดงต่าง ๆ จนเสร็จเรียบร้อย และจัดการประชุมสรุปงานระหว่างทีมงานจากทั้งสองสถาบัน เมื่อวันที่ 13 ตุลาคม 2561 ณ Department of Theatre Arts, Taipei National University of the Arts ประเทศสาธารณรัฐจีน (ไต้หวัน) ทุกฝ่ายเห็นพ้องต้องกันว่าโครงการร่วมสร้างสรรค์นี้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนรู้นิสิตและคณาจารย์ให้เกิดการผลักดันในเชิงนโยบาย โดยอาจารย์หัวหน้าภาควิชาฯ ของทาง TNUA (Thamkulangkool 2018) ได้เสนอแนวคิด “ควรมีการเทียบ

โอนหน่วยกิต หรือการกำหนดวิชาใหม่ ให้นิสิตที่เข้าร่วมโครงการสามารถได้หน่วยกิตเป็นวิชาเรียนด้วย” จะช่วยให้เห็นภาพความร่วมมือในอนาคตที่เป็นรูปธรรมมากขึ้น

ทั้งนี้ นักศึกษาที่ดูแลงานฉากของไต้หวันที่ได้สะท้อนในมุมมองสำหรับการปรับปรุงงานในครั้งต่อ ๆ ไปเกี่ยวกับประเด็นเรื่องการสื่อสารว่า “ก่อนมาทำงานร่วมกัน อยากรู้จักกันมากกว่านี้ ได้สื่อสารกันมากกว่านี้ น่าจะทำให้เมื่อถึงขั้นตอนการทำงานร่วมกันสามารถดำเนินการได้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น” (Thamkulangkool 2018) รวมถึงนักศึกษาที่เป็นผู้กำกับของทางไต้หวันที่ได้เสนอแนะว่า “ควรเพิ่มระยะเวลาในการสร้างสรรค์งานร่วมกันให้มากขึ้น เพราะครั้งนี้เวลาจำกัดเกินไป” (Thamkulangkool 2018) ในประเด็นนี้ทางอาจารย์ผู้กำกับทั้งฝ่ายไทยและไต้หวันก็เห็นพ้องด้วยเช่นกัน ซึ่งทางอาจารย์หัวหน้าภาควิชาฯ ของทางไต้หวันได้ให้พรศนะกับผู้วิจัยหลังการประชุมสรุปงานกับนิสิตนักศึกษาในวันเดียวกันได้เสริมในประเด็นนี้ว่า “ในครั้งต่อไปเราอาจจะต้องวางแผนทางงบประมาณให้มากขึ้นเพื่อที่จะสามารถขยายระยะเวลาในช่วงของการสร้างงานร่วมกันให้มากขึ้น” (Chang 2018, Onsite Discussion)

อย่างไรก็ดี นิสิตที่ร่วมโครงการทุกคนให้ความเห็นว่าตนมีพัฒนาการไปในทางที่ดีขึ้น ทั้งในแง่ของการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งในจุดนี้ทางหัวหน้าภาควิชาฯ ของทางไต้หวันก็ได้สะท้อนผ่านการถกประเด็นกับผู้วิจัยว่า “เห็นการเปลี่ยนแปลงในแง่ของทัศนคติการทำงานเชิงบวกของนักศึกษาไต้หวันที่ร่วมโครงการ และมีทักษะทางสังคมที่ดีกว่าตอนก่อนเข้าร่วมโครงการ” (Chang 2018, Onsite Discussion) และนักศึกษาจากไต้หวัน ก็ได้แสดงความเห็นต่อการเข้าร่วมโครงการไปในทิศทางเดียวกัน ดังนี้ “โครงการนี้ฝึกการเปิดใจยอมรับและยืดหยุ่นกับสถานการณ์เฉพาะหน้า และหาทางออกที่เหมาะสมที่สุด” (Thamkulangkool 2018) ทั้งนี้ ผู้บริหารจากทั้งสองสถาบัน ต่างมุ่งหวังให้เกิดโครงการในลักษณะนี้อีกในอนาคต

6. ผลการวิจัย: สังเคราะห์องค์ความรู้การอำนวยการแสดงผลงานร่วมสร้างสรรค์กับผู้ร่วมงานต่างวัฒนธรรม

การอำนวยการแสดงผลงานร่วมสร้างสรรค์ (Collaborative Theatre Production) กับผู้ร่วมงานต่างวัฒนธรรมนั้น หากนิยามให้กระชับความจะกล่าวได้ว่า “การสร้างสภาวะแวดล้อมให้เอื้อต่อการ สร้างสรรค์งานกับผู้ร่วมงานต่างวัฒนธรรม พร้อมเรียนรู้ และเปิดใจให้กับความแตกต่างซึ่งกันและกัน ผ่านการบริหารจัดการควบคุมดูแลคุณภาพการแสดงในภาพรวม และสามารถส่งผ่านสารจากการแสดงนั้น ๆ สู่สายตาสาธารณะได้อย่างมีประสิทธิภาพ”

โดยหากพิจารณารายละเอียด จากการปฏิบัติการอำนวยการแสดงผลงานร่วมสร้างสรรค์ระหว่างอาจารย์และนิสิตจากสองประเทศ ดังที่อธิบายไว้ในขั้นตอนการวางแผน และการดำเนินการในหัวข้อกระบวนการวิจัยข้างต้น แล้วนั้น ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์องค์ความรู้เพื่อตอบโจทย์วิจัย ข้อที่ 1 ว่า “โครงสร้างการบริหารจัดการในการอำนวยการแสดงที่มีประสิทธิภาพ ควรเป็นอย่างไร” ได้ดังนี้

ผลวิจัยสามารถแยกมิติของการบริหารจัดการได้เป็น 3 มิติ ได้แก่

1. บริหารการผลิตการแสดง (Production Management) ประกอบด้วยการบริหารใน 2 ส่วน ได้แก่ การบริหารการสร้างสรรค์ และการบริหารการนำเสนอผลงาน ดังนี้

1.1 การบริหารการสร้างสรรค์ (Creative Process Management) จะแบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

1.1.1) การคัดเลือกทีมงานฝ่ายต่าง ๆ (Creative Team Recruitment)

1.1.2) การระดมสมองวางแผนทาง และเนื้อหาการสร้างสรรค์ (Concept & Content Brainstorming)

1.1.3) การสนับสนุนการผลิตในทุกขั้นตอน (Production Support) ซึ่งในส่วนนี้ จะแยกย่อยเป็นการสนับสนุนเชิงกายภาพ ไม่ว่าจะเป็นอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์ต่าง ๆ และการสนับสนุนในทางจิตใจ การสร้างขวัญและกำลังใจให้ทีมงานทุกฝ่ายสามารถมีสุขภาวะทางจิตใจที่เข้มแข็งและพร้อมทุ่มเทให้กับกระบวนการสร้างสรรค์อย่างเต็มที่

1.2 บริหารการนำเสนอผลงาน (Presentation Management) เป็นการนำผลงานเผยแพร่สู่สาธารณะ มีการทำงานใน 4 ส่วนหลัก ดังนี้

1.2.1) การจัดหาและติดต่อสถานที่จัดแสดง (Venue Dealing) การพิจารณาเงื่อนไขของงานแสดงเพื่อหาพื้นที่แสดงที่เหมาะสม

1.2.2) การประชาสัมพันธ์และการตลาด (PR & Marketing) เป็นวิธีการหาทางเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้ชมกระทำการใด ๆ ให้กลุ่มเป้าหมายสนใจและตัดสินใจที่จะสำรองบัตรการแสดง ลงทุนเวลาและค่าใช้จ่ายต่าง ๆ เพื่อมาชม

1.2.3) การจัดการบัตรและการสำรองบัตร (Ticketing & Box Office) สร้างช่องทางและการอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ในการสำรองบัตรให้กับผู้ชม

1.2.4) การจัดการผู้ชม (Audience Management) การอำนวยความสะดวกผู้ชมในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การสื่อสารข่าว การตอบข้อซักถามผ่านช่องทางการสื่อสารต่าง ๆ การดูแลผู้ชมขณะที่มาชมการแสดง จนกระทั่งเดินทางกลับ

2. ดูแลงบประมาณและจัดหาแหล่งทุน (Budget & Funding Management) การดูแลงบประมาณจะต้องมีการวางแผนประเมินสิ่งที่จำเป็นต้องใช้ จากนั้นก็จะเป็นการดำเนินการหาแหล่งทุนสนับสนุน โดยในการวางแผนการเงิน และควบคุมการใช้นั้น จำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัยของความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ และความสมเหตุสมผลของการใช้จ่ายเงิน โดยจะแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลักๆ ได้แก่

2.1 งบประมาณงานสร้างสรรค์ (Creative Budget) หมายถึง ค่าอุปกรณ์ของทุกฝ่ายงานสร้างสรรค์ ค่าเช่าห้องซ้อม ค่าตอบแทนทีมสร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ ค่าลิขสิทธิ์บทละคร ดนตรี ฯลฯ หรือค่าใช้จ่ายใด ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งาน

2.2 งบประมาณสวัสดิการต่าง ๆ (Hospitality Budget) เป็นงบเพื่อสุขภาวะความเป็นอยู่ของทีมงานทุกคน อาหาร เครื่องดื่ม ยารักษาโรค และค่าใช้จ่ายอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2.3 งบประมาณเพื่อการสัญจรละคร (Project Touring Budget) อาทิ ค่าเดินทางต่าง ๆ

ค่าประกันการเดินทาง ค่าวีซ่า ค่าตรวจโรค (กรณีที่ต้องใช้ขอวีซ่า) ค่าที่พัก ฯลฯ

3. การบริหารตัวโครงการ (Project Management) ภายใต้การบริหารการผลิตผลงานสร้างสรรค์นั้น จะมีมิติของการบริหารหลายส่วนที่ทับซ้อนกันอยู่และมักเป็นการบริหารงานที่เกิดขึ้นควบคู่กันไปเสมอ ซึ่งมีมิติของการบริหารโครงการ ก็เป็นอีกมิติหนึ่งที่ทับซ้อนอยู่ และเป็นเหมือนร่มใหญ่ที่ครอบคลุมทุกส่วนไว้ด้วยกัน โดยจะเป็นการบริหารในเชิงของการควบคุมคุณภาพในส่วนงานต่าง ๆ จำแนกได้ดังนี้

3.1 การควบคุมคุณภาพโครงการ (Project Quality Control)

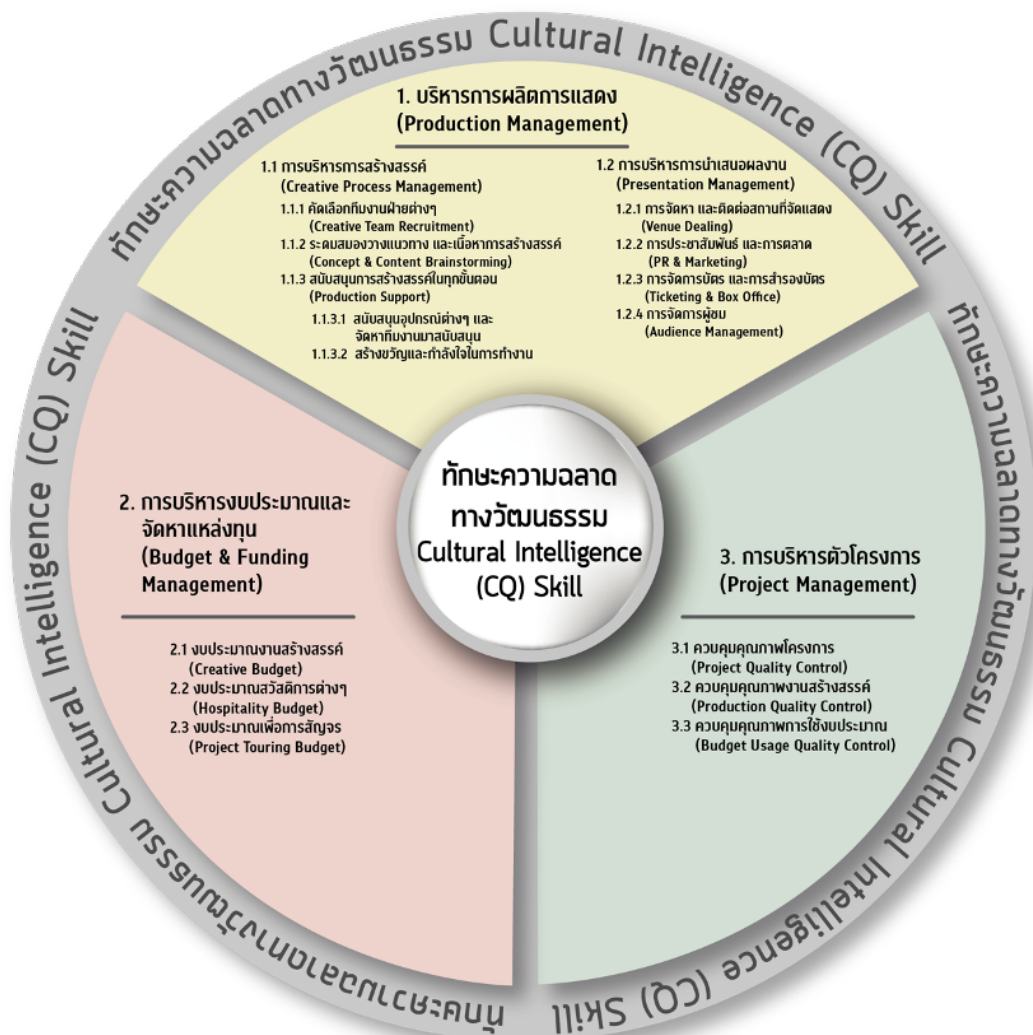
3.2 ควบคุมคุณภาพงานสร้างสรรค์ (Production Quality Control)

3.3 ควบคุมคุณภาพการใช้งบประมาณ (Budget Usage Quality Control)

การควบคุมคุณภาพทั้งสามส่วนนี้ จะเป็นไปตามการตั้งเกณฑ์ในการประเมินผลการทำงานในแต่ละโครงการ เช่น อาจจะวัดจากจำนวนผู้ชมที่เข้าชมการแสดง ยอดรายรับจากการขายบัตร กระแสตอบรับจาก สื่อมวลชนและผู้ชม การบริหารงบประมาณที่ต้นทุนการผลิตต่ำแต่ได้ผลกำไรสูง ฯลฯ และยังหมายรวมถึงการหาทางที่จะต่อยอดโครงการต่อไปในอนาคตอีกด้วย

นอกจากนี้ ข้อสรุปที่สามารถตอบโจทย์วิจัยในข้อที่ 2 ว่า “อะไรคือปัจจัยสำคัญในการทำงานอำนวยการแสดงเมื่อต้องทำงานร่วมกับผู้ร่วมงานที่มาจากต่างวัฒนธรรม” นั้น หากพิจารณาขั้นตอนการทำงานข้างต้นจะเห็นว่า มิติของการบริหารการอำนวยการแสดง ทั้ง 3 ส่วนที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ทักษะความฉลาดทางวัฒนธรรมเป็นปัจจัยสำคัญที่เข้ามามีบทบาทอยู่ในการบริหารจัดการในทุกขั้นตอน ไม่ว่าในขั้นตอนการบริหารแต่ละมิติจะทับซ้อนกันเพียงไร ทักษะการดำเนินการอย่างมีความฉลาดทางวัฒนธรรมก็เป็นทักษะจำเป็นที่ผู้อำนวยการแสดงขาดไม่ได้ กล่าวคือ ผู้อำนวยการแสดงต้องมีความรู้ความเข้าใจในวัฒนธรรมของฝ่ายตรงข้าม มีสติสัมปชัญญะในการปฏิบัติต่อกันและกันอย่างเคารพในความเป็นมนุษย์ร่วมกัน และคำนึงถึงผู้ร่วมงานที่มาจากบริบททางวัฒนธรรมการทำงานที่แตกต่าง การเปิดใจพร้อมเรียนรู้ เข้าถึงเข้าใจซึ่งกันและกัน พร้อมปรับตัว ให้พื้นที่กับความคิดเห็นที่มาจากพื้นฐานทางสังคมที่แตกต่าง ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารระหว่างกัน ทั้งทางวาจา ภาษาท่าทาง การสื่อสารผ่านอีเมล หรือผ่านสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ ล้วนต้องคำนึงถึงทั้งสิ้น

การพัฒนาทักษะความฉลาดทางวัฒนธรรม เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นตลอดระยะเวลาการทำงานร่วมกัน เป็นสถานะที่ผู้อำนวยการแสดงเองต้องฝึกตนให้มีความไวต่อการรับรู้ การอ่านบรรยากาศการทำงานในขณะนั้น การอ่านใจของผู้ร่วมงาน ณ สถานการณ์ที่อยู่ตรงหน้า แล้วสามารถชี้แนะ ชี้นำ หรือปล่อยให้เกิดการปะทะสังสรรค์ทางความคิด เพื่อค้นหาทางออกในกระบวนการสร้างสรรค์ ภายใต้การคาดการณ์ความเสี่ยงอันอาจเกิดขึ้น และมีแผนรับมือกับความเสี่ยงต่าง ๆ นั้น เป็นการเรียนรู้อันมีค่าที่เกิดขึ้นตลอดการทำโครงการนี้ ซึ่งหากผู้อำนวยการแสดงไม่เปิดใจ ไม่ยอมเปิดประสาทสัมผัสทุกส่วนให้เปิดรับ เรียนรู้ เข้าใจ และปรับตัวในการฝึกฝนสร้างทักษะความฉลาดทางวัฒนธรรมนี้ การดำเนินการร่วมสร้างสรรค์การแสดงนี้ จะไม่สามารถผลักดันให้โครงการนี้ประสบผลสำเร็จได้อย่างแน่นอน โดยองค์ความรู้ตามที่ได้สังเคราะห์มาข้างต้น สามารถสรุปออกมาเป็นรูปที่ 7 ดังนี้



รูปที่ 7 โครงสร้างการทำงานผู้อำนวยการแสดงผลงานร่วมสร้างสรรค์กับผู้ร่วมงานต่างวัฒนธรรม

(© Piyawat Thamkulangkool 15/01/2019)

7. บทสรุป และข้อเสนอแนะ: บทเรียนและการเรียนรู้ที่ค้นพบในฐานะผู้วิจัย

นอกจากองค์ความรู้ในการอำนวยการแสดงผลงานร่วมสร้างสรรค์กับผู้ร่วมงานต่างวัฒนธรรม ดังที่ได้สังเคราะห์ออกมานั้น ในฐานะผู้วิจัยได้เกิดข้อสังเกตจากกระบวนการทำงานกับอาจารย์และนิสิตจากทั้งสองสถาบัน โดยสามารถประมวลบทเรียนและการเรียนรู้ได้ดังนี้

การให้เกียรติ เคารพในฐานะเพื่อนมนุษย์ ภายใต้การมองหาคู่ร่วมของการเป็นพลเมืองโลกเดียวกันเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เพราะในที่สุดแล้วเป้าหมายของการทำงานร่วมสร้างสรรค์ คือการสร้างวาระให้ทีมงานจากทั้งสองประเทศได้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน การเบลอความเป็นไทย และความเป็นไต้หวัน แต่เคารพในอัตลักษณ์ซึ่งกันและกัน และเชื่อมโยงการยอมรับซึ่งกันและกันในฐานะเป็นพลเมืองโลก เป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้สถานการณ์การทำงานที่ต้องมีการปะทะระหว่างความต่างนี้ คลี่คลายได้ ซึ่งในฐานะผู้อำนวยการแสดง การพยายามหาจุดเชื่อมต่อร่วมกัน และสร้างสภาวะให้เหมาะสมที่ทุกคนจะรู้สึกปลอดภัย และกล้าออกจากความยึดติดในตัวตนและความคุ้นชินเดิม ๆ กล้าเปิดใจและยอมรับจุดร่วมนี้ ทำให้เห็นว่าการนำทักษะความฉลาดทางวัฒนธรรมมาใช้ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้อำนวยการแสดงที่ต้องทำงานกับผู้ร่วมงานต่างวัฒนธรรม

จากกระบวนการที่เกิดขึ้นตลอดสองเดือนนี้ นิสิตจากทั้งสองสถาบันมีการเปลี่ยนแปลงในเชิงพฤติกรรม และพัฒนาทักษะการทำงานในทางที่ดีขึ้น อย่างกรณีของนักศึกษาจากทางไต้หวัน ในช่วงแรกของการทำงาน ค่อนข้างจะพยายามแสดงความสามารถให้โดดเด่นและมีอัตราสูง หรือแม้แต่ทางอาจารย์ชาวไต้หวันเองก็ตาม ทำให้การทำงานในช่วงแรกเป็นเหมือนการมาประชันขันแข่งว่าใครจะแน่นกว่ากัน ซึ่งทำให้ผู้วิจัยและผู้กำกับการแสดงฝั่งไทยต้องหารือกันว่าจะจัดการกับสภาวะนี้อย่างไร ในที่สุดได้เลือกใช้ความจริงใจในการสื่อสารกับทีมไต้หวัน การพยายามใช้ทักษะความฉลาดทางวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นการเปิดสมอง เปิดใจ เปิดประสาทการรับรู้และเลือกใช้ท่าทีการแสดงออกในสถานการณ์ที่เหมาะสม ใช้พลังบวกในการเข้าหาและสื่อสารแบบตรงไปตรงมา ไม่อ้อมค้อม เน้นที่เนื้อหาการพูดคุยเพื่อจัดการปัญหาโดยไม่ใช้อารมณ์ กล่าวคือ จริงใจ ตรงไปตรงมา และใช้เหตุผลเป็นที่ตั้ง ก็สามารถช่วยประคับประคองสถานการณ์การทำงานให้ราบรื่นขึ้น ดังหลายตัวอย่างที่ยกไว้ในกระบวนการทำงาน ขั้นตอนที่ 2 ส่วนนิสิตไทยในช่วงแรกของการทำงานกับทีมไต้หวันจะค่อนข้างประหม่า ไม่มั่นใจในศักยภาพของตน ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น ด้วยมีทัศนคติที่มองว่านักศึกษาไต้หวันเก่งกว่า ทำให้ผู้กำกับการแสดงฝั่งไทยต้องช่วยกระตุ้นให้นิสิตเห็นศักยภาพในตนเองที่ไม่ได้ด้อยไปกว่าชาติใดในโลก เป็นการสร้างทัศนคติที่ให้นิสิตศรัทธาในตนเอง และเชื่อมั่นในสิ่งที่ตนได้ศึกษาเรียนรู้มา

ความขัดแย้งไม่ได้นำมาซึ่งผลลัพธ์ในแง่ลบเสมอไป แต่อยู่ที่การจัดการสถานการณ์เฉพาะหน้าอย่างมีทักษะความฉลาดทางวัฒนธรรม เป็นเรื่องปกติในการทำงานกับผู้ร่วมงานต่างวัฒนธรรมที่ความคิดเห็นอาจจะไม่เห็นตรงกัน ซึ่งความขัดแย้งเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา การจัดการอย่างมีสติ และมีทักษะรับมือ หากทางออกอย่างมีเหตุผลก็มีความเป็นไปได้ แต่ในบางครั้งการจัดการความขัดแย้งนั้น จำเป็นต้องมีพื้นที่ให้สิ่งที่แตกต่าง สามารถดำรงอยู่อย่างคงอัตลักษณ์ของตนภายใต้ขยาคาเดียวกัน โดยไม่จำเป็นต้องหาทางให้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ประนีประนอมเข้าหา ก็มีความเป็นไปได้ ดังกรณีของการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงร่วมระหว่างผู้กำกับแสดงจากทั้งสองสถาบัน ใน

องค์ที่ 3 ของการแสดง ที่ในตอนแรกทั้งสองท่านมองว่าน่าจะกำกับการแสดงไปด้วยกัน แต่เมื่อผ่านกระบวนการไปสักระยะ เริ่มเห็นแนวโน้มของการทับเส้นของอัตลักษณ์ และความเห็นซึ่งกันและกัน ทำให้ผู้กำกับการแสดงทั้งสองท่านต่างต้องยอมถอยหลังคนละก้าว และเปิดใจหารือกันอย่างตรงไปตรงมา เพื่อแบ่งส่วนการทำงานในชุดการแสดงให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ว่าส่วนไหนใครจะดูแลเป็นหลัก เหตุการณ์นี้สอดคล้องกับความเชื่อของผู้วิจัยที่ว่า “คนขับรถมิได้เพียงคนเดียวในการขับรถแต่ละครั้ง” หากเปรียบผู้กำกับการแสดงเหมือนคนขับรถ การมีผู้กำกับสองคนในคราวเดียว อาจจะทำให้การเดินทางนั้นไปไม่ถึงจุดหมายได้ ดังนั้นกฎข้อนี้อาจเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการทำงานร่วมสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

อนึ่ง แม้ว่าทักษะความฉลาดทางวัฒนธรรมจะเป็นปัจจัยสำคัญในการทำงานร่วมกับผู้ร่วมงานต่างวัฒนธรรม ในบางครั้งปัญหาที่เกิดขึ้นก็อาจจะมีตัวแปรอื่น ๆ เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดปัญหาด้วยเช่นกัน เช่นที่ได้ยกตัวอย่างไว้ในขั้นตอนการสร้างสรรค์งานร่วมกัน (ดูขั้นตอนที่ 2.1) ที่อาจารย์ชาวไต้หวันได้ยกประเด็นเรื่องข้อจำกัดของเวลาที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์งานมีความกดดันสูง หรือเรื่องประเด็นการสื่อสาร ที่นักศึกษาไต้หวัน สะท้อนออกมาในการประชุมสรุปงาน ว่าในช่วงแรกอยากให้มีการสื่อสารมากขึ้น ได้มีโอกาสมาเจอมารู้จักกันก่อนที่จะทำงานร่วมกัน ซึ่งประเด็นนี้จะโยงไปยังประเด็นของข้อจำกัดด้านงบประมาณอีกด้วย ตัวแปรเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า นอกจากการคำนึงถึงการมีทักษะความฉลาดทางวัฒนธรรมแล้ว ในบางครั้งปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำงานก็อาจจะมีส่วนมาจากตัวแปรอื่น ๆ เหล่านี้ด้วยเช่นกัน ประเด็นดังกล่าวนี้เป็นบทเรียนอันล้ำค่าของผู้วิจัยในครั้งนี้ ที่ย้ำเตือนว่าผู้อำนวยการแสดงมีความจำเป็นต้องหาวิธีวางแผนงานให้มีความรอบคอบ และเอื้อประโยชน์ในการสร้างสรรค์งานได้อย่างสมเหตุสมผล

สุดท้ายนี้ เนื่องด้วยงานวิจัยนี้เป็นการมองผ่านสายตาของผู้วิจัยเพียงด้านเดียว (ที่อาจจะเป็นจุดอ่อนของการวิจัยนี้) มุ่งเน้นที่การทำงานในฐานะผู้อำนวยการแสดงเป็นหลัก การเตรียมความพร้อมในการใช้กระบวนการความฉลาดทางวัฒนธรรมนั้น เป็นการเตรียมสำหรับใช้เป็นเครื่องมือที่ผู้อำนวยการแสดงจะยึดเป็นแนวทางในการนำไปทดลองใช้เมื่ออยู่ในสถานการณ์จริง ดังจะเห็นได้จากหลาย ๆ เหตุการณ์ที่กล่าวไว้ในขั้นตอนการสร้างสรรค์งานร่วมกัน (ดูหัวข้อที่ 5 กระบวนการวิจัย) ที่ผู้วิจัยจะเลือกใช้ทักษะดังกล่าวเพื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในวาระต่าง ๆ โดยที่ผู้ร่วมงานในฐานะศิลปินผู้สร้างสรรค์งาน ไม่ได้รับทราบหรือถูกให้ข้อมูลเกี่ยวกับทักษะความฉลาดทางวัฒนธรรมมาก่อน ซึ่งเมื่อดำเนินการวิจัยเสร็จสิ้น บทเรียนที่เกิดขึ้นสะท้อนให้เห็นว่าทักษะดังกล่าว มีความจำเป็นอย่างยิ่งยวดที่ทุกตำแหน่งหน้าที่ที่ต้องสร้างสรรค์งานร่วมกับผู้ร่วมงานต่างวัฒนธรรมจำเป็นต้องมี เพราะจากการปฏิบัติงานในครั้งนี้ ทำให้เห็นว่าเมื่อผู้ร่วมงานไม่ได้มีการฝึกฝนทักษะความฉลาดทางวัฒนธรรมมาก่อน ก่อให้เกิดการที่ทุกคนเป็นศิลปินที่พร้อมจะให้อารมณ์นำพาไปก่อนที่จะมาคำนึงถึงเหตุผล หรือที่เรียกกันว่าเกิด “ภาวะดิสเทค (Artistic Temperament)” ได้ง่าย ความฉลาดทางวัฒนธรรมนี้จะเหมือนเครื่องช่วยให้เกิดความยับยั้งชั่งใจ ช่วยให้สถานการณ์ไม่รุนแรง

ข้อเสนอแนะจากการเรียนรู้ข้างต้น จะเห็นได้ว่า ในปัจจุบันประเด็นดังกล่าว การบูรณาการศิลปะการแสดงร่วมกับศาสตร์อื่น อาทิ ศาสตร์การบริหารจัดการ หรือจิตวิทยาการทำงานร่วมกันในบริบทพหุวัฒนธรรม เป็นต้น ยังมี การศึกษาวิจัยค่อนข้างน้อย ผู้วิจัยเห็นว่าประเด็นเหล่านี้ ยังมีโอกาสและความท้าทายในการเติมเต็มองค์ความรู้ที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานศิลปะการแสดงได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด

References

- Bicat, T. and Baldwin, C. eds. *Devised and Collaborative Theatre: A Practical Guide*. Wiltshire: The Crowood, 2006.
- Chang, Chi-Feng. Onsite Discussion by Thamkulangkool, P. TNUA, October 13, 2018
- Chen, Ling Ling. Onsite Discussion by Thamkulangkool, P. Chulalongkorn University, September 6, 2018.
- Cunningham, C. "Production." *In Devised and Collaborative Theatre: A Practical Guide*, 138-149. Wiltshire: The Crowood, 2002.
- Drama Arts Chula. Questionnaires for Audiences of "Level with Me" Performed at Sodsai Pantoomkomol Centre for Dramatic Arts between 12 and 13 September 2018. Bangkok: Sodsai Pantoomkomol Centre for Dramatic Arts, 2018.
- Earley, Christopher P. and Mosakowski, E. "Research Edge: Toward Culture Intelligence: Turning Cultural Differences into a Workplace Advantage." *The Academy of Management Executive* volume 18, no. 3 (August 2004): 151 - 157.
- Goven, E., Nicholson, H. and Normington, K. *Making a Performance: Devising Histories and Contemporary Practices*. Oxon: Routledge, 2007.
- Grode, E. "Devised Theatre." *TDF Theatre Dictionary*, 2012. Accessed November 10, 2018. <http://dictionary.tdf.org/devised-theatre>.
- Seabright, J. *So You Want To Be A Theatre Producer?*. London: Nick Hern Books, 2010.
- Thamkulangkool, P. *Evaluation meeting of CU-TNUA Collaborative Project (October 13, 2018)*. Performance by Lecturers and Student from Chulalongkorn University and Taipei National University of the Arts. MP3. 2018.
- Thomas, David C. and Inkson, K. *Cultural Intelligence: People Skills for Global Business*. San Francisco: Berrette-Koehler, 2003.
- Vogel, Frederic B. and Hodges, B. eds. *The Commercial Theater Institute guide to producing plays and musicals*. Milwaukee: Applause Theatre & Cinema Books, 2006.

การออกแบบเครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด¹

received 30 MAY 2021 revised 20 JAN 2023 accepted 27 JAN 2023

ธนกฤต ใจสุตา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์

สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วิมลสิน สันตจิต

อาจารย์ประจำสาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อศึกษา วิเคราะห์ และจำแนกอัตลักษณ์จังหวัดตราด ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับ และ 2) เพื่อออกแบบเครื่องประดับที่แสดงถึงอัตลักษณ์จังหวัดตราด ใช้เป็นต้นแบบเครื่องประดับเชิงวัฒนธรรม โดยทำการศึกษาอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ ของจังหวัดตราด จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลด้านอัตลักษณ์ตราด จำนวน 5 ท่าน ข้อมูลที่ได้นำไปสู่การจัดจำแนกกลุ่มอัตลักษณ์ที่ปรากฏ พร้อมทั้งสำรวจและประเมินการรับรู้ของผู้คนที่ติดต่ออัตลักษณ์จังหวัดตราดในแต่ละกลุ่ม จากผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 200 คน ข้อมูลผลการวิเคราะห์ดังกล่าวจะถูกนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาเป็นแบบร่างเครื่องประดับ และทำการคัดเลือกแบบร่างโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเครื่องประดับ เพื่อผลิตจำนวน 1 ชุด

ผลการวิจัยพบว่า อัตลักษณ์ ภาพลักษณ์จังหวัดตราดรับรู้ว่าเป็นเมืองทำการค้าที่สำคัญมาตั้งแต่อดีต และเป็นเมืองท่องเที่ยวทางชายทะเลที่สำคัญของฝั่งตะวันออกของไทย มีความอุดมสมบูรณ์ทั้งทรัพยากรธรรมชาติ อาหารการกิน และวัฒนธรรม ตราดจึงเป็นเมืองที่มีชื่อเสียงด้านการท่องเที่ยวทางทะเลของภาคตะวันออก และเป็นเมืองท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวิถีชุมชน แบ่งออกเป็น 4 บริบท ดังนี้ 1) บริบททางด้านธรรมชาติ 2) บริบททางด้านประวัติศาสตร์ 3) บริบททางด้านสังคมวิถีชีวิต และ 4) บริบททางด้านศิลปวัฒนธรรม โดยผลการประเมินการรับรู้และเข้าใจอัตลักษณ์ของตราดจากผู้ตอบแบบสอบถาม บริบทที่มีการรับรู้มากที่สุด คือ บริบทด้านธรรมชาติ การออกแบบเครื่องประดับอัตลักษณ์ตราดผู้วิจัยใช้แนวคิดการออกแบบเครื่องประดับเชิงสร้างสรรค์ ร่วมกับการกำหนดหลักเกณฑ์หรือเงื่อนไข (Design Criteria) การออกแบบเป็นการผสมผสานอัตลักษณ์ตราดในบริบทด้านต่าง ๆ เข้าด้วยกันและมีรูปแบบที่สอดคล้องกับกระแสการออกแบบเครื่องประดับ ปี 2022 โดยทำการการออกแบบเป็นชุดเครื่องประดับ สำหรับผู้บริโภคเพศหญิง อายุระหว่าง 46 - 55 ปี ที่มีรสนิยม มีความทันสมัย เป็นตัวของตัวเอง และเปิดรับสิ่งใหม่ โดยแบบร่างที่มีคะแนนการประเมินสูงสุดและถูกนำไปผลิตเป็นชิ้นงาน คือ แบบร่างที่ 2 มีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีคะแนนเฉลี่ยรวม 3.95 จากคะแนนเต็ม 5

คำสำคัญ: การออกแบบเชิงสร้างสรรค์, เครื่องประดับเชิงวัฒนธรรม, อัตลักษณ์, เอกลักษณ์, จังหวัดตราด

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “การพัฒนาอัตลักษณ์เครื่องประดับเชิงวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดตราด” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากสถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ (องค์การมหาชน) ประจำปี 2021 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2021

Jewelry Design of Trat Identity

Thanakit Jaisuda

Assistant Professor,
Department of Visual Design,
Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

Wimalin Santajit

Lecturer, Department of Industrial Art,
Faculty of Industrial Technology,
Rambhai Barni Rajabhat University

Abstract

This research had the objectives to 1) study, analyze and categorize identity of Trat province to study, analyze and classify the identity of Trat Province. Use it as a guide for designing jewelry. and 2) to create jewelry that expressed the identity of Trat province. Use it as a prototype of Cultural jewelry. The research was conducted by studying the identity of Trat province by five interviewing experts regarding the identity of Trat. The data acquired were categorized into the appearing identity groups Along with exploring and assessing people's perceptions of Trat Province identity in each group. Collecting data from questionnaire of 200 people. Such analysis result data would be used in designing and developing jewelry sketch and the sketch would be selected by jewelry design experts to produce 1 set of jewelry.

From the research result, it was found that identity and image of Trat province was acknowledged to be an important port city from the past and it was an important shoreline tourism city of the East of Thailand. It was abundant on natural resources, foods and culture. Therefore, Trat was a famous city on sea tourism of the East, and it was an agricultural and local lifestyle tourism city. It could be divided into 4 contexts including 1) natural context 2) historical context 3) social and lifestyle context and 4) Arts and culture context. Regarding the assessment result of awareness and understanding of identity of Trat of questionnaire respondents, the context with the most awareness was natural context. Regarding the design of identity jewelry of Trat, the research used the concept of creative jewelry design along with specifying design criteria. The design was mixture of Trat identity in various contexts and its format was consistent with the jewelry trend design of 2022 which was designed into set of jewelry for female consumers between 46 - 55 years old with taste, modernness, self-confidence and openness to new things. The Jewelry Sketch with the highest assessment score and was used in producing the workpiece was the sketch No.2 which had the assessment result at the most suitable level with the total means of 3.95 out of a full 5.00.

Keywords: Creative design, Cultural jewelry, Identity, Uniqueness, Trat province

บทนำ

ปัจจุบันแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นแนวคิดที่ถูกนำมากล่าวถึงและมีการใช้ประโยชน์ในวงกว้าง ในการพัฒนาสินค้าและบริการในอุตสาหกรรมต่าง ๆ รวมไปถึงอุตสาหกรรมเครื่องประดับ พัฒนาตา มิตรภักดี (Mitpakdee 2020) กล่าวว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นระบบเศรษฐกิจที่พึ่งพาความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และไอเดียใหม่ ๆ ของปัจเจกบุคคล ในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ และมีความหมายครอบคลุมทุกกิจกรรมในระบบเศรษฐกิจ ทั้งนี้ กิจกรรมดังกล่าวอาจมีองค์ประกอบเชิงวัฒนธรรมหรือไม่ก็ได้ ซึ่งจะกว้างกว่าการพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (Cultural Industry) และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) ที่มุ่งเน้นการผันศิลปะและวัฒนธรรมให้กลายเป็นอุตสาหกรรมที่ผลิตสินค้าและบริการเชิงวัฒนธรรม และส่งออกผ่านเครื่องมือทางสื่อ ซึ่งหลาย ๆ ประเทศได้ใช้เป็นแนวทางในการส่งออกวัฒนธรรมของประเทศไปสู่สากล สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาในกลุ่มอุตสาหกรรมที่เรียกว่า 2nd Wave S-curve ที่ต้องได้รับการปรับปรุงโดยนำเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์มาใช้ เพื่อให้อุตสาหกรรมสามารถเติบโตได้ต่อไป ได้แก่ กลุ่มอุตสาหกรรมแฟชั่น (อุตสาหกรรมสิ่งทอ เครื่องหนัง อัญมณีและเครื่องประดับ) และกลุ่มอุตสาหกรรมวัสดุ (อุตสาหกรรมโลหะ อโลหะ ไม้ แก้ว กระดาษ ปูนซีเมนต์ และเซรามิก) (Thansethakij 2020) ดังนั้น ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับจึงต้องมีการปรับตัวและยกระดับสินค้าให้เกิดเอกลักษณ์ที่แสดงออกซึ่งเอกลักษณ์ของตนเองให้มากขึ้น โดยใช้วัฒนธรรมไทยหรือวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นฐานในการออกแบบและพัฒนา สร้างเรื่องราวและรูปแบบใหม่ ให้เกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ โดยในรายงานอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้กล่าวถึงแรงขับเคลื่อนอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับของไทยไว้ว่า เอกลักษณ์ของสินค้าและการออกแบบของประเทศไทย คือ ความประณีตวิจิตรงดงามและความทุ่มเทร่างกายแรงใจของช่างฝีมือไทย ซึ่งจุดเด่นที่กล่าวมาข้างต้นนี้ คือ สิ่งที่เครื่องจักรในยุคปัจจุบันยังไม่สามารถทำได้ ฝีมือของช่างคนไทยเป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวางว่ามีความชำนาญในการเจียรไนเพชรพลอยด้วยเทคนิคดั้งเดิมตามท้องถิ่นที่ตกทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ทำให้สินค้าเครื่องประดับทำมือจากไทยเป็นที่ต้องการในหมู่นักซื้อขายเพชรและเครื่องประดับทั่วโลก งานหัตถศิลป์จึงถือเป็นปัจจัยหลักของอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับของไทยที่ได้รับการยอมรับในด้านความละเอียดลออและการออกแบบสินค้าที่งดงาม อีกทั้งเครื่องประดับที่ผลิตในแต่ละภาคของประเทศ มีรูปแบบ เอกลักษณ์ และกระบวนการผลิตที่ต่างกันไป ซึ่งสะท้อนอัตลักษณ์และประวัติศาสตร์ของแต่ละพื้นที่ออกมาบนตัวของเครื่องประดับนั้น ๆ (Thailand Convention & Exhibition Bureau 2020)

พื้นที่จังหวัดจันทบุรี รวมไปถึงอำเภอบ่อไร่ จังหวัดตราด มีการขุดค้นพบพลอยสีต่าง ๆ จำนวนมาก เช่น ทับทิม ไพลิน เขียวส่อง บุษราคัม โกเมน เพทาย และที่สำคัญที่สุดก็คือ ทับทิมสยาม เป็นพลอยสีแดงเข้ม หรือสีแดงเลือดนก ที่พบได้ในเขตอำเภอบ่อไร่เป็นจำนวนมาก จัดเป็นพลอยที่มีคุณภาพสูง เป็นที่ต้องการของตลาด และมีราคาแพง เม็ดที่มีสีสวยงาม ดำหนีน้อย ราคาอาจสูงกว่าเพชร ในต่างประเทศยกย่องทับทิมสยามว่า เป็นราชาแห่งอัญมณี มีการขุดพบพลอยมาก โดยเฉพาะในอำเภอบ่อไร่ ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์ เชื่อกันว่ามีการขุดพลอยใน อำเภอบ่อไร่ ตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 2 ชาวบ้านเรียกกลุ่มคนที่เข้ามาสำรวจหาพลอยในยุคแรก ๆ ว่า “กุหล่า” หรือไทใหญ่ ที่มาจากทางเหนือ ศิริพร แดงตุ้ย (Dangtuy 2012, Interview) กล่าวว่า เศรษฐกิจพลอยในบ่อไร่ก่อรูปขึ้นครั้งแรกจากการเข้ามาซื้อพลอยของชาวกุหล่า ต่อมา มีการขยายตัวเมื่อนักแสวงโชค

อพยพเข้ามาขุดพลอยในบ่อไร่ ทำให้การผลิตและการค้าขายตัว มีความสับสนของเงินตราอย่างกว้างขวาง แต่ในปัจจุบันเข้าสู่ยุคตกต่ำ พลอยหายากมากขึ้น ผู้ประกอบการธุรกิจพลอยในอำเภอบ่อไร่บางส่วนก็ต้องออกนอกพื้นที่ไปแสวงหาแหล่งพลอยใหม่ในพื้นที่แถบเขมรและประเทศใกล้เคียง ส่วนที่ยังอยู่ในพื้นที่ก็ต้องพยายามปรับตัวเปลี่ยนจากอาชีพหาพลอย มาทำสวนผลไม้แทน การหาพลอยเป็นเพียงอาชีพเสริมที่ทำกันในเวลาว่าง ร้านค้าพลอยต่าง ๆ ก็ยกเลิกกิจการไปเป็นจำนวนมาก ปัจจุบันเหลือเพียงไม่กี่ร้าน

จากการลงพื้นที่สำรวจ พบว่าปัญหาหลัก ๆ ของอุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับของอำเภอบ่อไร่ จังหวัดตราด ปัญหาสำคัญก็คือ การขาดแคลนวัตถุดิบ เมื่อพลอยหายากขึ้นผู้คนที่ต่างแยกย้าย เศรษฐกิจก็ตกต่ำลง รูปแบบการทำพลอยก็เปลี่ยนไป การจ้างงานก็ลดลง ปัญหาที่สองคือ การรับรู้ของผู้บริโภคที่มักจะเข้าใจว่าพลอยที่ดีหรือพลอยที่มีคุณภาพ จะต้องเป็นพลอยที่มาจากเมืองจันทบุรี ไม่ใช่เมืองตราดร้านเครื่องประดับตราดจึงไม่สามารถดึงดูดลูกค้าได้เท่าร้านเครื่องประดับจันทบุรี การขาดตลาด ไม่มีแหล่งตลาดใหม่ ๆ และไม่เชี่ยวชาญในการหาตลาด ปัญหาสุดท้ายคือ การออกแบบ เนื่องจากรูปแบบเครื่องประดับเน้นการขายพลอยมากกว่าขายงานออกแบบ ทำให้มีการตัดราคากัน เนื่องจากรูปแบบเครื่องประดับคล้ายคลึงกันผู้บริโภคสามารถเปรียบเทียบกับร้านอื่น ๆ ที่เป็นคู่แข่งได้ง่าย อีกทั้งรูปแบบที่คล้ายคลึงกัน ก็มีผลต่อการตัดสินใจ ทำให้ดูเหมือนงานราคาถูก ที่มีดาษดื่น

จากปัญหาและความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าจังหวัดตราดมีอัตลักษณ์ที่สามารถนำมาสร้างสรรค์สู่งานออกแบบเครื่องประดับได้ เพื่อตอบสนองกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์และแนวนโยบายการพัฒนาของกลุ่มอุตสาหกรรมที่เรียกว่า “2nd Wave S-curve” จึงนำไปสู่งานวิจัยการออกแบบเครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด เพื่อค้นหาอัตลักษณ์เอกลักษณ์ของจังหวัดตราดเป็นสิ่งคลไจในการพัฒนาเป็นเครื่องประดับเชิงวัฒนธรรมอันจะเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างรูปแบบผลิตภัณฑ์สินค้าเครื่องประดับที่มีเอกลักษณ์สะท้อนวัฒนธรรมท้องถิ่น และเป็นส่วนหนึ่งในการสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมอย่างยั่งยืนด้วยแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษา วิเคราะห์ และจำแนกอัตลักษณ์จังหวัดตราด ใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับ
2. เพื่อออกแบบเครื่องประดับที่แสดงถึงอัตลักษณ์จังหวัดตราด ใช้เป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับเชิงวัฒนธรรม

ขอบเขตการวิจัย

ศึกษาอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ และภาพลักษณ์ของจังหวัดตราด เพื่อจัดจำแนกกลุ่มอัตลักษณ์ที่ปรากฏพร้อมทั้งสำรวจและประเมินการรับรู้ของผู้คนที่มติด้อัตลักษณ์จังหวัดตราดในแต่ละกลุ่ม อันนำไปสู่การออกแบบและพัฒนาเป็นเครื่องประดับ จำนวน 1 ชุด

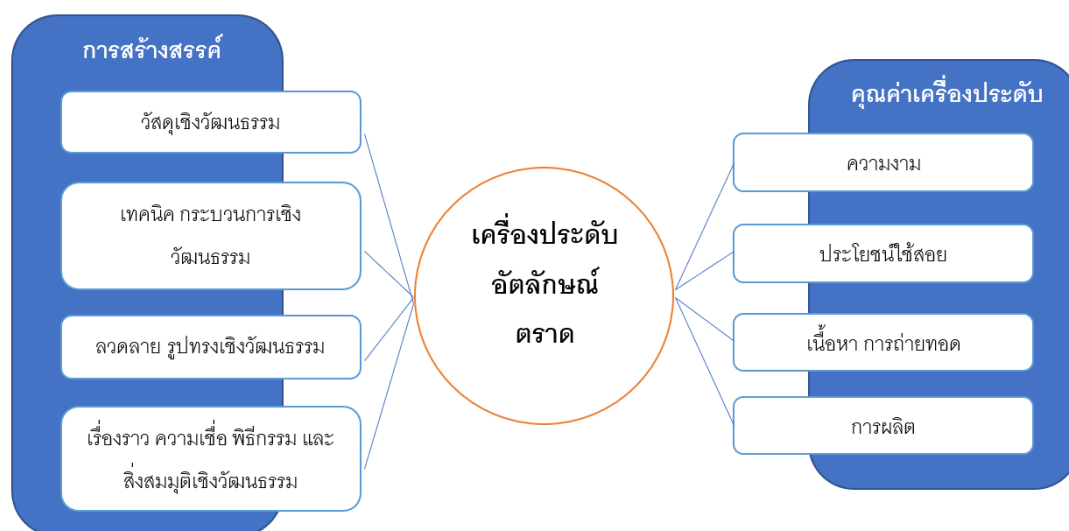
กรอบแนวคิดการวิจัย

แนวคิดในการออกแบบเครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด (แผนภาพที่ 1) เป็นการนำเสนอแนวทางการออกแบบโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นสิ่งที่สนใจ ซึ่งผู้วิจัยต้องการนำเสนอแนวทางการออกแบบโดยใช้เอกลักษณ์ของจังหวัดตราดในบริบทต่าง ๆ ซึ่งลักษณะเครื่องประดับเชิงสร้างสรรค์ที่มีแนวทางในการสร้างสรรค์ดังนี้

1. การสร้างสรรค์จากการใช้วัสดุเชิงวัฒนธรรม
2. การสร้างสรรค์จากการใช้เทคนิค และกระบวนการเชิงวัฒนธรรม
3. การสร้างสรรค์จากลวดลาย และรูปทรงเชิงวัฒนธรรม
4. การสร้างสรรค์จากเรื่องราว ความเชื่อ พิธีกรรม และสิ่งสมมุติเชิงวัฒนธรรม

ดังเช่นในงานวิจัยของ อรพินท์ พานทอง (Pantong 2003, 2) เรื่อง การศึกษาความเป็นไทยเพื่อประยุกต์ใช้ในงานออกแบบเครื่องประดับ ที่กล่าวว่า ความเป็นไทยปรากฏออกมาในรูปแบบ “นามธรรม” และ “รูปธรรม” ผลงานที่ออกแบบเป็นรูปวัตถุได้นั้น เป็นความสามารถของช่างหรือศิลปิน หรือนักออกแบบที่พยายามคลี่คลายตีความ จินตนาการจากความเป็น “นามธรรม” เพื่อสร้างสรรค์ให้เป็น “รูปธรรม” ได้สอดคล้องกับความเชื่อศรัทธาของสังคมนั้น ทำให้ได้วัตถุที่สนองความจำเป็นในการดำรงชีวิต และเกิดความสุขทางใจ และแสดงออกซึ่งเอกลักษณ์

ซึ่งเครื่องประดับที่ได้จะต้องแสดงออกซึ่งคุณค่าของเครื่องประดับด้วย โดย วรรณรัตน์ อินทร์อำ (Inthraum 1993, 17) กล่าวว่า คุณค่าของงานออกแบบเครื่องประดับ นักออกแบบจะต้องให้ความสำคัญในเรื่องของความงาม ประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก ส่วนเนื้อหา การถ่ายทอด และการผลิตก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นกันหากเป็นเครื่องประดับที่เน้นไปที่ความคิดสร้างสรรค์การแสดงออกซึ่งเนื้อหาเป็นสิ่งสำคัญ และการผลิตเชิงอุตสาหกรรม การคำนึงถึงความเป็นไปได้ในการผลิตควรคำนึงถึงอย่างมาก



แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย (©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ และจัดจำแนกอัตลักษณ์ของจังหวัดตราด

โดยการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการศึกษาจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูล อันประกอบไปด้วย นักวิชาการ ประชาชนชาวบ้าน ผู้บริหารส่วนราชการ ทำการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 5 ท่าน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง และศึกษาจากกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ทำการคัดเลือกแบบสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling) จำนวน 200 คน เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็น เพื่อวิเคราะห์การรับรู้อัตลักษณ์ตราดในบริบทต่าง ๆ

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนาเครื่องประดับเชิงวัฒนธรรมอัตลักษณ์จังหวัดตราด

ผู้วิจัยทำการออกแบบเครื่องประดับ โดยใช้กลยุทธ์การออกแบบเครื่องประดับเชิงสร้างสรรค์ จากข้อมูลอัตลักษณ์ตราดที่ได้จากการวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1 กำหนดแนวทางการออกแบบ และออกแบบร่างเครื่องประดับ จำนวน 3 ชุด

ขั้นตอนที่ 3 การประเมินและคัดเลือกเครื่องประดับต้นแบบ

แบบร่างเครื่องประดับอัตลักษณ์ตราดทั้ง 3 ชุด จะถูกนำไปประเมินและคัดเลือกสำหรับผลิตเป็นเครื่องประดับ โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเครื่องประดับ ที่คัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) จำนวน 5 ราย แบบร่างเครื่องประดับที่มีคะแนนประเมินสูงสุด จะถูกนำไปผลิตเป็นชิ้นงานต้นแบบ

ขั้นตอนที่ 4 การสรุปผลการศึกษาวิจัย

นำผลที่ได้จากวิจัยมาสรุปเป็นเล่มรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ และทำการเผยแพร่ความรู้ในรูปแบบนิทรรศการ และบทความทางวิชาการในลำดับต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. บริบทจังหวัดตราด

ตราดเป็นจังหวัดชายแดนสุดฝั่งทะเลตะวันออก มีรูปร่างลักษณะคล้ายหัวช้าง ลักษณะภูมิประเทศ ประกอบด้วย เทือกเขาสูง อุดมด้วยป่าเบญจพรรณ ป่าดิบ และพื้นน้ำ หมู่เกาะต่าง ๆ ภูมิอากาศได้รับอิทธิพลจากลมมรสุมที่พัดผ่านประจำแล้ว และอิทธิพลจากลมทะเล ทำให้ภูมิอากาศเป็นแบบร้อนชื้น อุณหภูมิโดยทั่วไปจะไม่แตกต่างกันมาก อากาศไม่ร้อนจัด หรือหนาวจนเกินไป แต่มีฝนตกชุกมาก สำนักงานจังหวัดตราด กล่าวว่า เกษตรกรรมเป็นเศรษฐกิจที่สำคัญที่สุดของจังหวัดตราด ได้แก่ สินค้าผลไม้ เช่น เงาะ ทุเรียน มังคุด สับปะรด และยางพารา

เป็นต้น นอกจากนี้การประมงและการท่องเที่ยว ก็ถือเป็นอาชีพสำคัญ ของจังหวัดตราด มีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวสูง เนื่องจากมีทรัพยากรด้านการท่องเที่ยวที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ สถานที่ท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์และทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะการท่องเที่ยวทางทะเล มีหมู่เกาะน้อยใหญ่ 52 เกาะ เป็นการท่องเที่ยวที่ชาวไทยและชาวต่างประเทศนิยมเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวเป็นจำนวนมาก (Office of Trat Province 2020, 3)

ประวัติความเป็นมาของจังหวัดตราด ไม่มีหลักฐานปรากฏแน่ชัดว่ามีประวัติความเป็นมาอย่างไร สันนิษฐานกันว่า ตราด เพี้ยนมาจากคำว่า กราด ซึ่งเป็นชื่อของต้นไม้ชนิดหนึ่งที่ใช้ทำไม้กวาด และรอบเมืองตราดในสมัยก่อนนั้น ก็มีต้นกราดขึ้นอยู่เป็นจำนวนมาก มีร่องรอยหลักฐานทางด้านมนุษยวิทยา ศิลปะ และประวัติศาสตร์ แสดงให้เห็นถึงการตั้งถิ่นฐาน โดยปรากฏชุมชนโบราณ ตั้งแต่ในช่วงยุคสำริด เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน พื้นที่จังหวัดตราดมีความสำคัญในฐานะหัวเมืองการค้าทางฝั่งตะวันออก

จากการเป็นเมืองท่าผู้คนตราดจึงประกอบไปด้วยหลากหลายเชื้อชาติ อาทิ ชาวไทย เข้ามาตั้งถิ่นฐานอยู่ก่อนชนชาติอื่น ๆ ที่บ้านบางพระ บ้านหนองคันทร้ง บ้านปลายคลอง ซึ่งเป็นชื่อหมู่บ้านที่มีมาแต่ดั้งเดิม ชาวชองเป็นกลุ่มชนที่อาศัยอยู่ทั่วไปในภาคตะวันออก มีภาษาพูดของตนเอง มีการนับเลข การพูดติดต่อสื่อสารในกลุ่มเดียวกัน แต่ไม่มีภาษาเขียน ชาวญวนอพยพเข้ามาในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว มาอยู่ที่ตำบลอ่าวญวน ที่บ้านแหลมญวน ชาวจีน กลุ่มสำเภของพ่อค้าคนจีน ตั้งอยู่ที่ปากแม่น้ำมีการอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานมากในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ชาวกุหล่า และแขก กลุ่มชาวไทยอิสลาม ที่ถูกกวาดต้อนมาในสมัยสงครามญวนกับเขมร ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ก่อให้เกิดการผสมผสานวัฒนธรรม และชาวกุหล่าเป็นกลุ่มชนในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย ได้มีการส่งพวกกุหล่าออกสำรวจและขุดหาพลอยในเขตอำเภอเขาสมิง และอำเภอบ่อไร่ในปัจจุบัน โดยที่พวกกุหล่าอาศัยอยู่ตามแหล่งแร่พลอยต่าง ๆ

จากคำขวัญของจังหวัดตราด ที่ว่า “เมืองเกาะครึ่งร้อย พลอยแดงค่าล้ำ ระกำแสนหวาน หลังอานหมาดี ยุทธนาวีเกาะช้าง สุดทางบูรพา” จะพบว่าเป็นการแสดงเอกลักษณ์เฉพาะที่สำคัญของจังหวัดในด้านต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ซึ่งเอกลักษณ์ที่ปรากฏในคำขวัญแต่ละด้านดังนี้

เมืองเกาะครึ่งร้อย จังหวัดตราด ประกอบไปด้วยหมู่เกาะช้าง ประกอบไปด้วยเกาะต่าง ๆ ที่มากถึง 52 เกาะ เรียงรายตั้งแต่เขตอำเภอแหลมงอบ อำเภอเมือง และอำเภอคลองใหญ่ เกาะที่สำคัญที่สุด คือ เกาะช้าง นอกจากนี้ยังมีเกาะอื่น ๆ ที่ยังคงสภาพความสวยงามตามธรรมชาติ ได้แก่ เกาะกูด เกาะหมาก เกาะคลุ้ม เกาะเหลายาใน เกาะง่าม เกาะไม้ซี้ใหญ่ เกาะหวาย เกาะรัง ฯลฯ

พลอยแดง จังหวัดตราด เป็นแหล่งของพลอยแดงน้ำงามที่มีชื่อเสียงโด่งดังในนาม “ทับทิมสยาม” แต่ปัจจุบันพลอยเริ่มหมดไป ทับทิมสยามจึงกลายเป็นสิ่งที่หายาก ปัจจุบันยังพอหาซื้อได้จากร้านจำหน่ายเพชรพลอยในตัวเมืองตราด ในอดีตมีการขุดพลอยแดงในอำเภอบ่อไร่ ทำให้ผู้คนหลั่งไหลเข้ามา ส่งผลให้เกิดความเจริญทางเศรษฐกิจ

ปัจจุบันชาวบ้านมาประกอบอาชีพทำสวนผลไม้เป็นหลัก

ระกำหวาน ผลไม้ที่มีชื่อเสียงที่สุดของตราด คือ “ระกำหวาน” ระกำหวานของตราด เป็นระกำที่มีรสชาติหวานหอมเมื่อแก่จัด เป็นที่นิยมของนักบริโภคระกำมาก จังหวัดตราดกำหนดให้มีการจัดงาน วันระกำหวาน ผลไม้และของดีเมืองตราด จัดในเดือนพฤษภาคมหรือเดือนมิถุนายนเป็นประจำทุกปี

ศูนย์พันธุ์ไทยหลังอาน มีลักษณะพิเศษ คือ มีอาน หรือขวัญบนแผ่นหลัง มีความฉลาด และซื่อสัตย์ เป็นสุนัขพันธุ์บ้านคู่ชาติไทยมาแต่โบราณ ได้พบหลักฐานเป็นลายลักษณ์อักษรอย่างแน่ชัดในสมัยพระเจ้าทรงธรรมในสมัยกรุงศรีอยุธยา ลักษณะนิสัยมีความรักดีกับผู้อยู่เลี้ยงมัน มีความเฉลียวฉลาด มีประสาทสัมผัสที่ไวและแม่นยำ ปัจจุบันเราได้ประโยชน์หลายอย่างจากสุนัขหลังอาน เช่น ฝึกใช้งานทั่วไป ใช้ตรวจวัตถุระเบิดและยาเสพติด เป็นต้น

อนุสรณ์สถานยุทธนาวีเกาะช้าง จัดสร้างขึ้นบริเวณชายทะเลแหลมออบมีอนุสาวรีย์กรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์ หันพระพักตร์ไปยังยุทธนาวีเกาะช้าง และอาคารพิพิธภัณฑ์คล้ายเรือรบ ด้านในพิพิธภัณฑ์ได้จัดแสดงประวัติศาสตร์ของกรมหลวงชุมพรเขตอุดมศักดิ์ ประวัติการสู้รบของกองทัพเรือไทยกับกองกำลังเรือรบของฝรั่งเศส รอบ ๆ บริเวณอนุสรณ์สถานได้จัดเป็นสวนสำหรับพักผ่อน ประมาณวันที่ 17 – 20 มกราคม ของทุกปี จังหวัดตราดจัดงาน “วันวีรกรรมทหารเรือไทยในยุทธนาวีที่เกาะช้าง” ขึ้น

2. การออกแบบเครื่องประดับสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นการกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมา แล้วแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ทั้งทางด้านการคิด การกระทำ มีความคิดริเริ่มขึ้น และมีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบใคร มีการเปลี่ยนแปลง หรือดัดแปลงให้มีรูปทรงเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นกว่าเดิม การออกแบบเครื่องประดับในปัจจุบันแบ่งออกให้เห็นภาพชัดเจนออกเป็น 2 รูปแบบ คือ เครื่องประดับที่มุ่งเน้นการตอบสนองในรูปแบบงานศิลปะ และเครื่องประดับที่มุ่งเน้นการตอบสนองในรูปแบบของผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ ซึ่งเครื่องประดับโดยมากเป็นเครื่องประดับเชิงพาณิชย์เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค การออกแบบจึงต้องเข้าใจถึงความต้องการของผู้บริโภค แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องหารูปแบบ รูปลักษณ์ที่มีเอกลักษณ์และมีความแตกต่าง

การออกแบบเครื่องประดับในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 มาจนถึงช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 21 เกิดรูปแบบที่มีความงามเชิงศิลปะมากขึ้น การออกแบบเครื่องประดับเชิงพาณิชย์มีพัฒนาการไปสู่การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ที่เกิดมูลค่าในเชิงพาณิชย์ นักออกแบบเครื่องประดับเน้นความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น ซึ่งการออกแบบเครื่องประดับเกี่ยวข้องโดยตรงกับความงามและประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก ทวีศักดิ์ มูลสวัสดิ์ (Molsawat 2002, 251) กล่าวถึง กลยุทธ์ที่ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์เป็นการให้ความสำคัญต่อการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่าง (Hybridization of Cultures) ทำให้เกิดภาษาใหม่เฉพาะตัวในการสื่อสารผ่านทัศนภาษาทางด้านศิลปะ โดยการหยิบยืมสัญลักษณ์ หากแต่ดัดทอนให้เหลือเพียงแก่นที่สำคัญและสามารถสื่อสารได้ในหลายวัฒนธรรม ก่อให้เกิดวิธีการออกแบบใหม่และภาษาการออกแบบใหม่ ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ที่ดียังมีประโยชน์ทาง

วัฒนธรรม ในการแสดงออกถึงความเป็นตัวของผู้สวมใส่เครื่องประดับทำหน้าที่ในบริบทการประดับตกแต่งร่างกาย เพื่อแสดงออกความเป็นตัวตนโดยเครื่องประดับนั้น เครื่องประดับทำหน้าที่ในฐานะบ่งชี้ (Signifier) เพื่อสื่อสารความหมายของตัวบ่งชี้ (Signified) โดยตัวบ่งชี้ทำหน้าที่เป็นสัญญาณ (Sign) ที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้ความหมาย (Meaning) แทนของจริง/ตัวจริง (Object) ในตัวบท (Text) และในบริบท (Context) หนึ่งๆ เครื่องประดับที่ออกแบบอย่างสร้างสรรค์จึงเป็นมากกว่าสิ่งของฟุ่มเฟือย เพราะแสดงคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ และความรู้เชิงนวัตกรรม โดยการออกแบบสร้างสรรค์ ภาณุพงศ์ จางานสิทธิ์ (Jangcharnsittho 2019) กล่าวว่า การออกแบบเครื่องประดับเชิงสร้างสรรค์ สามารถจำแนกรูปแบบการสร้างสรรคเป็น 3 รูปแบบ คือ รูปแบบที่เกิดจากการใช้วัสดุ รูปแบบที่เกิดจากการใช้เทคนิคการผลิต และรูปแบบที่เกิดจากการใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรม โดยเครื่องประดับเชิงสร้างสรรค์ในยุคของเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น อาจไม่ใช้ระดับเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่สูงมากนัก เพียงแต่สามารถแสดงออกถึงความคิด จินตนาการของผู้ออกแบบในเชิงสร้างสรรค์ที่เด่นชัด

สรุปผลการวิจัย

1. อัตลักษณ์ ภาพลักษณ์ จังหวัดตราด

จากการรวบรวมข้อมูลเอกสาร การเก็บข้อมูลสัมภาษณ์ และการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม เพื่อระบุอัตลักษณ์ ภาพลักษณ์ ของจังหวัดตราด พบว่า

อัตลักษณ์ : “ประตูฝั่งตะวันออก” ตราดเป็นจังหวัดที่อยู่ปลายสุดของภาคตะวันออก เสมือนประตูที่คอยต้อนรับผู้คน เป็นเมืองท่าการค้าที่สำคัญมาตั้งแต่อดีตและเป็นเมืองท่องเที่ยวทางชายทะเลที่สำคัญของฝั่งตะวันออกของไทย มีความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรธรรมชาติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งทรัพยากรทางทะเล ส่วนสังคมประกอบด้วยผู้คนหลากหลายเชื้อชาติที่เข้ามาอาศัยตั้งรกรากตั้งแต่สมัยอยุธยา ผู้คนอยู่กันแบบเกื้อกูล เป็นสังคมที่ยอมรับซึ่งกันและกัน เป็นพหุสังคมที่ดำเนินชีวิตด้วยเกษตรกรรมและประมง ดำเนินชีวิตเรียบง่าย สมถะ และซื่อสัตย์จริงใจ

ภาพลักษณ์ : “มนต์เสน่ห์ทะเลตะวันออก” ตราดประกอบด้วยพื้นที่หลากหลาย มีความอุดมสมบูรณ์เป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิต และเศรษฐกิจของจังหวัด ตราดจึงเป็นเมืองที่มีชื่อเสียงด้านการท่องเที่ยวทางทะเลของภาคตะวันออก และเป็นเมืองท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวิถีชุมชน โดยชุมชนแต่ละชุมชนมีความโดดเด่น ที่เป็นเอกลักษณ์แสดงออกถึงความเป็นชุมชนพหุสังคม ที่มีหลากหลายเชื้อชาติอยู่ร่วมกัน นอกจากนี้ตราดยังเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่เหตุการณ์สำคัญในประวัติศาสตร์หลายต่อหลายครั้ง ที่ส่งผลต่อประวัติศาสตร์ของชาติ และความภาคภูมิใจของคนตราด

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์อัตลักษณ์จังหวัดตราดผ่านรูปสัญลักษณ์ (©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

อัตลักษณ์ผ่านรูปสัญลักษณ์	
รูปธรรม	นามธรรม
ธรรมชาติ	ความอุดมสมบูรณ์ ความหลากหลาย
ประวัติศาสตร์	ความภาคภูมิใจ ความเคารพยึดมั่น
สังคมวิถีชีวิต	พหุสังคม วิถีเกษตร การยอมรับความต่าง
ศิลปวัฒนธรรม	เป็นไปตามวิถีชีวิต เน้นใช้สอย

จากการศึกษาผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และจัดแบ่งอัตลักษณ์ของจังหวัดตราดออกเป็น 4 บริบท ดังนี้

1.1 อัตลักษณ์จังหวัดตราดบริบททางด้านธรรมชาติ

อัตลักษณ์ : จังหวัดตราดเป็นเมืองที่อุดมธรรมชาติของทรัพยากรธรรมชาติ ประกอบด้วยพื้นที่ชายฝั่งทะเล แม่น้ำ และภูเขา มีสภาพอากาศแบบมรสุมเขตร้อน ปริมาณฝนค่อนข้างมาก โดยมีแม่น้ำตราดเป็นแม่น้ำสายสำคัญ อีกทั้งยังมีพื้นที่ป่าอนุรักษ์ วนอุทยาน น้ำตก ป่าชายเลน และชายหาด ความอุดมสมบูรณ์นี้ทำให้จังหวัดตราดเต็มไปด้วยแหล่งท่องเที่ยวในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ แหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร และแหล่งเรียนรู้ทางธรรมชาติต่าง ๆ มากมาย

ภาพลักษณ์ : เมืองร้อยเกาะ เมืองท่องเที่ยวทางทะเลของภาคตะวันออก ด้วยจังหวัดตราดมีภูมิประเทศเป็นอ่าว ประกอบด้วยเกาะมากมาย จึงเป็นแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ และการท่องเที่ยวถือเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างทางเศรษฐกิจของจังหวัด ประกอบกับเป็นเมืองที่ไม่มีเขตอุตสาหกรรมจึงมีอากาศบริสุทธิ์ ดินอันดั่งต้น ๆ ของประเทศ นอกจากภาพลักษณ์เรื่องการท่องเที่ยวแล้วจังหวัดตราดยังขึ้นชื่อเรื่องของอาหาร ทั้งอาหารทะเล และผลไม้ ล้วนสามารถหาซื้อได้ในราคาถูก สด และสะอาด

การรับรู้อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านธรรมชาติ (ตารางที่ 2) จากผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านธรรมชาติที่มีการรับรู้สูงสุด คือ เป็นแหล่งท่องเที่ยวทางทะเลของภาคตะวันออก มีค่าเฉลี่ยการรับรู้อยู่ที่ 4.41 ซึ่งการรับรู้อยู่ในระดับรับรู้มาก

ตารางที่ 2 การรับรู้อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านธรรมชาติ (©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านธรรมชาติ	ความถี่	ค่าเฉลี่ย	อันดับ
เป็นเมืองที่อุดมสมบูรณ์ของทรัพยากร	200	4.29	2
เป็นเมืองสะอาด บริสุทธิ์ (Green City)	200	4.10	3
เป็นเมืองท่องเที่ยวทางทะเลของภาคตะวันออก	200	4.41	1
	เฉลี่ยรวม	4.26	

การคัดเลือกเอกลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านธรรมชาติ (ภาพที่ 1) พบว่า เอกลักษณ์ทางธรรมชาติที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุด 3 อันดับ คือ เกาะช้าง มีคะแนนการคัดเลือก 189 คะแนน แหลมงอบ มีคะแนนการคัดเลือก 116 คะแนน และป่าชายเลน มีคะแนนการคัดเลือก 99 คะแนน



อันดับ 1 เกาะช้าง

อันดับ 2 แหลมงอบ

อันดับ 3 ป่าชายเลน

ภาพที่ 1 เอกลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านธรรมชาติ ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุด 3 อันดับ
(©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

1.2 อัตลักษณ์จังหวัดตราดบริบททางด้านประวัติศาสตร์

อัตลักษณ์ : จังหวัดตราดมีประวัติความเป็นมาอย่างยาวนาน สืบค้นย้อนไปได้ถึงช่วงยุคหิน ปรากฏการตั้งถิ่นฐานบ้านเรือน และปรากฏเป็นเมืองท่าชายทะเลที่สำคัญตั้งแต่ครั้งสมัยอยุธยา ประวัติศาสตร์ของตราดที่มีคนตราดให้ความสำคัญ และระลึกถึงมี 3 ช่วง ก็คือ ช่วงที่ 1 สมเด็จพระเจ้าตากสินได้รวบรวมไพร่พลและเสบียงอาหารเพื่อยึดกรุงศรีอยุธยาคืนจากพม่า ช่วงที่ 2 เหตุการณ์ รศ. 112 ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว และครั้งที่ 3 เหตุการณ์สงครามอินโดจีน ยุทธนาวีเกาะช้าง ทั้ง 3 ช่วงเหตุการณ์ก่อให้เกิดแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์และอนุสาวรีย์ที่คนตราดให้ความเคารพบูชา นอกจากนี้เหตุการณ์ในช่วง รศ. 112 ก็ยังถือเป็นเหตุการณ์สำคัญต่อคนตราดอย่างมากจนมีการจัดงานวันตราดรำลึก เพื่อระลึกถึงเหตุการณ์ในครั้งนั้น

ภาพลักษณ์ : เมืองประวัติศาสตร์สัญลักษณ์ของการแลกเปลี่ยนและอิสรภาพ จากเหตุการณ์ที่สมเด็จพระจุลจอมเกล้า ได้ทรงยอมยกดินแดนพระตะบอง เสียมราฐ ศรีโสภณ ให้กับฝรั่งเศส เพื่อแลกเอาเมืองตราดและเกาะต่าง ๆ กับ เมืองด่านด้านซ้ายฝั่งขวาของแม่น้ำโขงคืนมา ในสมัย รศ. 112 ทำให้คนตราดรู้สึกปราบปลื้มใจ และระลึกถึงคุณความดีของรัชกาลที่ 5 ที่มีต่อคนตราดอย่างมาก เหตุการณ์นี้ถือเป็นเหตุการณ์สำคัญของประวัติศาสตร์ชาติไทย เหตุการณ์หนึ่ง โดยมีการบรรจุไว้ในตำราเรียนของนักเรียน แสดงให้เห็นว่า เมืองตราดมีความสำคัญมากเพียงใด ในหน้าประวัติศาสตร์

การรับรู้อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านประวัติศาสตร์ (ตารางที่ 3) จากผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านประวัติศาสตร์ที่มีการรับรู้สูงสุด คือ เป็นเมืองที่ปรากฏในเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ชาติ มีค่าเฉลี่ยการรับรู้อยู่ที่ 4.07 ซึ่งการรับรู้อยู่ในระดับรับรู้มาก

ตารางที่ 3 การรับรู้อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านประวัติศาสตร์ (©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านประวัติศาสตร์	ความถี่	ค่าเฉลี่ย	อันดับ
เป็นแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ชาติที่สำคัญ	200	3.99	2
เป็นเมืองที่เต็มไปด้วยแหล่งโบราณสถาน โบราณวัตถุ	200	3.88	3
เป็นเมืองที่ปรากฏในเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ชาติ	200	4.07	1
เฉลี่ยรวม		3.98	

การคัดเลือกเอกลักษณ์ทางด้านประวัติศาสตร์ของจังหวัดตราด (ภาพที่ 2) พบว่า เอกลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุด 3 อันดับ คือ อันดับ 1 ศาลหลักเมือง มีคะแนนการคัดเลือก 142 คะแนน อันดับ 2 อนุสาวรีย์ยุทธนาวีเกาะช้าง มีคะแนนการคัดเลือก 142 คะแนน และอันดับ 3 พระบรมราชานุสาวรีย์ รัชกาล 5 หน้าศาลากลางฯ มีคะแนนการคัดเลือก 124 คะแนน



อันดับ 1 ศาลหลักเมืองจังหวัดตราด อันดับ 2 อาคารและอนุสาวรีย์ยุทธนาวี อันดับ 3 พระบรมราชานุสาวรีย์ รัชกาลที่ 5 หน้าศาลากลางฯ

ภาพที่ 2 เอกลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านประวัติศาสตร์ ที่ผู้ตอบแบบสอบถาม เลือกมากที่สุด 3 อันดับ (©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

1.3 อัตลักษณ์จังหวัดตราดบริบททางด้านสังคมวิถีชีวิต

อัตลักษณ์ : สังคมพหุวัฒนธรรม การหลอมรวมของคนหลากหลายเชื้อชาติ จังหวัดตราดประกอบด้วยกลุ่มคนที่มาตั้งรกรากอยู่หลายเชื้อชาติ ทั้งชาวไทยดั้งเดิม ชาวจีน ชาวมุสลิม ชาวของ ชาวกุหล่า ชาวมอญ จึงทำให้สังคมเป็นแบบพหุสังคม ยอมรับความแตกต่างซึ่งกันและกันและปรับเข้าหากันจนเกิดเป็นสังคมที่มีความเป็นเอกลักษณ์ ยึดถือจารีต ประเพณี ความเชื่อตามหลักศาสนาและเชื้อชาติของตน แต่ก็เปิดใจที่จะยอมรับศาสนาและประเพณี วัฒนธรรมอื่น วิถีชีวิตจึงผูกพันกับชุมชนและธรรมชาติรอบตัว

ภาพลักษณ์ : เมืองท่องเที่ยวชุมชนและวิถีเกษตร สืบเนื่องจากความอุดมสมบูรณ์ของผืนดินและน้ำส่งผลให้เกิดอาชีพเกษตรกรรม โดยเฉพาะการทำสวนผลไม้และการทำประมง ตลอดจนการหลอมรวมของเชื้อชาติต่าง ๆ ทำให้เกิดเอกลักษณ์ที่โดดเด่น หลายชุมชนสามารถนำเอกลักษณ์มาเป็นจุดขายในการส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน เพื่อให้คนภายนอกได้สัมผัสประสบการณ์ใหม่ ไปพร้อมกับการเรียนรู้และเข้าใจในวิถีของชุมชน

การรับรู้อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านสังคมวิถีชีวิต (ตารางที่ 4) จากผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านสังคมวิถีชีวิตที่มีการรับรู้สูงสุด คือ เป็นเมืองที่ดำเนินชีวิตอย่างเรียบง่าย พึ่งพาตนเอง มีค่าเฉลี่ยการรับรู้อยู่ที่ 4.29 ซึ่งการรับรู้อยู่ในระดับรับรู้มาก

ตารางที่ 4 การรับรู้อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านสังคมวิถีชีวิต (©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านสังคมวิถีชีวิต	ความถี่	ค่าเฉลี่ย	อันดับ
เป็นเมืองเกษตร เพาะปลูก จับสัตว์น้ำ เศรษฐกิจพอเพียง	200	4.24	2
เป็นเมืองพหุสังคม ผู้คนหลากหลายเชื้อชาติ เกื้อกูล หลอมรวมกัน	200	4.14	3
เป็นเมืองที่ดำเนินชีวิตอย่างเรียบง่าย พึ่งพาตนเอง	200	4.29	1
	เฉลี่ยรวม	4.22	

การคัดเลือกเอกลักษณ์ทางด้านประวัติศาสตร์ของจังหวัดตราด (ภาพที่ 3) พบว่า เอกลักษณ์ทางประวัติศาสตร์ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุด 3 อันดับ คือ อันดับ 1 ชุมชนบ้านน้ำเชี่ยว มีคะแนนการคัดเลือก 135 คะแนน อันดับ 2 ชุมชนคลองใหญ่ มีคะแนนการคัดเลือก 129 คะแนน และ อันดับ 3 ชุมชนบ่อไร่ มีคะแนนการคัดเลือก 121 คะแนน



อันดับ 1 ชุมชนน้ำเขียว

อันดับ 2 ชุมชนคลองใหญ่

อันดับ 3 ชุมชนบ่อไร่

ภาพที่ 3 เอกลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านสังคมวิถีชีวิต ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุด 3 อันดับ
(©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

1.4 อัตลักษณ์จังหวัดตราดบริบททางด้านศิลปวัฒนธรรม

อัตลักษณ์ : ความโดดเด่นที่ไม่โดดเด่น จังหวัดตราดเป็นจังหวัดชายแดน ผู้คนมุ่งทำมาหากิน ทำให้อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมไม่โดดเด่นมากนัก เมื่อเทียบกับจังหวัดอื่น ๆ ศิลปวัฒนธรรมของตราดเกิดจากชาติพันธุ์และกลุ่มคนที่เข้ามาอาศัยอยู่ในจังหวัด และจากเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ในยุคสมัยต่าง ๆ นับตั้งแต่สมัยอยุธยา เรื่อยมาจนถึงรัตนโกสินทร์ ทำให้พบโบราณสถาน โบราณวัตถุ ที่มีเอกลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมา ปรากฏเป็นเอกลักษณ์เด่นทางด้านต่าง ๆ

เอกลักษณ์ด้านสถาปัตยกรรม ปรากฏเป็นรูปแบบอาคารที่อยู่อาศัย และอาคารทางประวัติศาสตร์ที่แสดงถึงพัฒนาการทางสังคมของช่วงยุคสมัยต่าง ๆ

เอกลักษณ์ด้านจิตรกรรม ประติมากรรม งานจิตรกรรมปรากฏภาพวาดภายในอุโบสถวัดเก่าในสมัยอยุธยา นอกจากนี้ก็เป็นงานประติมากรรมประดับ รูปหล่อ อนุสาวรีย์ที่สร้างขึ้นเพื่อเป็นอนุสรณ์สถาน มีรูปแบบตามสมัยนิยม

เอกลักษณ์ด้านหัตถกรรมและภูมิปัญญา วิถีชีวิต และเชื้อชาติก่อให้เกิดงานหัตถกรรมและภูมิปัญญา โดยหัตถกรรมที่ถือเป็นสัญลักษณ์ของตราดก็คือ งามบ หรือหมวกสานใบจาก นอกจากนั้นยังมีงานจักสานเสื่อ งานประดิษฐ์อุปกรณ์จับสัตว์น้ำ ในกลุ่มคนแต่ละเชื้อชาติก็มีการอนุรักษ์ภูมิปัญญาของตนเองไว้เพื่อเป็นจุดขายสำหรับการท่องเที่ยวเชิงวิถีชุมชน

เอกลักษณ์ด้านวัฒนธรรมประเพณี แม้ว่าตราดจะประกอบไปด้วยหลายเชื้อชาติ และวัฒนธรรมประเพณีก็ไม่ชัดเจนมากนัก ปรากฏเป็นเพียงรูปแบบการดำเนินชีวิตตามหลักศาสนาและความเชื่อของตน วัฒนธรรมประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์มีน้อยมาก เนื่องจากผู้คนให้ความสำคัญกับการทำมาหากินและการรับเอาวิถีเมืองเข้ามาใช้

ภาพลักษณ์ : ศิลปวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต ความหลากหลายของชาติพันธุ์และประวัติศาสตร์อันยาวนาน ประกอบกับลักษณะสังคมแบบพหุวัฒนธรรม ทำให้จังหวัดตราดมีศิลปวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับผู้คนและสังคม ยุคสมัยทำให้บางอย่างสูญหายไป บางอย่างถูกรื้อฟื้นกลับมา ผู้คนตราดให้ความสำคัญกับการดำรงชีวิต และการทำมาหากินมากกว่าการนำเสนอศิลปะและวัฒนธรรม ภาพลักษณ์ด้านนี้จึงไม่เด่นชัดหากแต่สะท้อนถึงการ พัฒนาเพื่อตอบโจทย์การดำเนินชีวิตและประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก

การรับรู้อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านศิลปวัฒนธรรม จากผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านศิลปวัฒนธรรมที่มีการรับรู้สูงสุด คือ เป็นเมืองผสมผสานหลายวัฒนธรรมและหัตถกรรม ที่อิงวิถีชีวิต มีค่าเฉลี่ยการรับรู้อยู่ที่ 4.29 ซึ่งการรับรู้อยู่ในระดับรับรู้มาก ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 การรับรู้อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านศิลปวัฒนธรรม (©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านศิลปวัฒนธรรม	ความถี่	ค่าเฉลี่ย	อันดับ
เป็นเมืองหัตถกรรมและวัฒนธรรมผสมผสาน	200	4.08	3
เป็นเมืองที่มีหัตถกรรมที่เป็นเอกลักษณ์สะท้อนวิถีชีวิตและภูมิปัญญา	200	4.14	2
เป็นเมืองผสมผสานหลายวัฒนธรรมและหัตถกรรมที่อิงวิถีชีวิต	200	4.29	1
เฉลี่ยรวม		4.17	

การคัดเลือกเอกลักษณ์ทางด้านศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดตราด (ภาพที่ 4) พบว่า อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรม ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุด 3 อันดับ คือ การทำงอบ หมวกใบจาก มีคะแนนการคัดเลือก 150 คะแนน ภาษาพูดถิ่นตราด มีคะแนนการคัดเลือก 149 คะแนน และอาหารถิ่นตราด มีคะแนนการคัดเลือก 123 คะแนน



อันดับ 1 หัตถกรรมจักสานงอบ

อันดับ 2 ภาษาถิ่นตราด

อันดับ 3 อาหารพื้นถิ่นตราด

ภาพที่ 4 เอกลักษณ์จังหวัดตราดในบริบททางด้านศิลปวัฒนธรรม ที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกมากที่สุด 3 (©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

การรับรู้อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบทต่าง ๆ จากผู้ตอบแบบสอบถาม (ตารางที่ 6) บริบทที่มีการรับรู้มากที่สุด คือ บริบทด้านธรรมชาติ และบริบททางด้านศิลปวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยการรับรู้อยู่ที่ 4.07 รองลงมาคือ บริบททางด้านสังคมวิถีชีวิต มีค่าเฉลี่ยการรับรู้อยู่ที่ 3.78 และสุดท้ายบริบททางด้านประวัติศาสตร์ มีค่าเฉลี่ยการรับรู้ อยู่ที่ 3.68 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยการรับรู้และเข้าใจอัตลักษณ์จังหวัดตราดโดยรวมอยู่ในระดับรับรู้มาก มีค่าเฉลี่ยการรับรู้อยู่ที่ 3.81

ตารางที่ 6 การรับรู้อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบทต่าง ๆ (©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

การรับรู้อัตลักษณ์จังหวัดตราดในบริบทต่าง ๆ	ความถี่	ค่าเฉลี่ย	อันดับ
บริบททางด้านธรรมชาติ	200	4.07	1
บริบททางด้านประวัติศาสตร์	200	3.68	3
บริบททางด้านสังคมวิถีชีวิต	200	3.78	2
บริบทด้านศิลปวัฒนธรรม	200	3.17	4
	เฉลี่ยรวม	3.81	

2. การออกแบบเครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด

เครื่องประดับอัตลักษณ์จังหวัดตราดใช้แนวความคิดการออกแบบสร้างสรรค์เป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับ อัตลักษณ์จังหวัดตราด อันประกอบไปด้วย

- 1) การสร้างสรรค์ที่เกิดจากการใช้วัสดุ : ใช้ภูมิปัญญาที่มีชื่อเสียงของจังหวัดตราด คือ พับทิม ควบคู่ไปกับภูมิปัญญาที่ ชุมชนพบอื่น ๆ เช่น โกเมน เพทาย เขียวส่อง หรือนำวัสดุทางเลือกอื่น ๆ มาประยุกต์ร่วมกัน เช่น ไม้ หนัง งาน จักสาน เป็นต้น
- 2) การสร้างสรรค์ที่เกิดจากเทคนิคการผลิต : การนำเอากระบวนการหัตถกรรม การขึ้นรูปต่าง ๆ หรือผลของ กระบวนการหัตถกรรมมานำเสนอ รวมไปถึงเทคนิคในการผลิตชิ้นงานต่าง ๆ เช่น การลงยา การพับ การฉลุ การ ต่อประกอบ เป็นต้น
- 3) การสร้างสรรค์จากลวดลาย และรูปทรงเชิงวัฒนธรรม : เกิดจากการนำลวดลายที่ปรากฏในงานสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ภาพเขียนของเครื่องใช้ และอื่น ๆ รวมทั้งรูปทรงที่เกิดจากศึกษาสิ่งของเชิงวัฒนธรรมนำมาเลียนแบบ ตัดทอน จัดวางใหม่ หรือแม้แต่การตีความเชิงสัญลักษณ์โดยใช้รูปทรง

4) การสร้างสรรค์จากเรื่องราว ความเชื่อ พิธีกรรม และสิ่งสมมุติเชิงวัฒนธรรม : เป็นการตีความสิ่งที่จับต้องไม่ได้ หรือนามธรรมให้ออกมาเป็นรูปธรรมโดยใช้สัญลักษณ์ตัวแทนต่าง ๆ

แนวทางในการออกแบบเครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด ใช้รูปแบบการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ โดยการผสมผสานอัตลักษณ์ตราดในบริบทด้านต่าง ๆ เข้าด้วยกันใน 1 ชิ้นงาน ซึ่งจะสะท้อนอัตลักษณ์ตราดในภาพรวมให้ได้มากที่สุด โดยยังคงมีความสอดคล้องกับกระแสการออกแบบเครื่องประดับ ปี 2022 ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดอัตลักษณ์ที่จะนำมาออกแบบประกอบด้วย ความสวยงามของท้องทะเลตราด พลอยแดงบ่อไร่ สถานที่ทางประวัติศาสตร์งานจักสานงอบ และอื่น ๆ โดยทำการร่างแบบและพัฒนาเป็นชุดแบบร่างจำนวน 3 ชุด

การออกแบบผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางการออกแบบในลักษณะของการออกแบบตามเงื่อนไข (Design Criteria) นอกจากนั้นก็ได้กำหนดลักษณะของผลิตภัณฑ์และผู้บริโภค ข้อกำหนดลักษณะผลิตภัณฑ์ และการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) การเลือกกลุ่มผู้บริโภคและกลุ่มตลาดเครื่องประดับ

Demographic

ผู้หญิง กลุ่มอายุระหว่าง 46 - 55 ปี
เครื่องประดับกลุ่มตลาดที่มีกำลังซื้อปานกลาง
อาศัยในเขตเมือง หรือย่านธุรกิจ พื้นที่เจริญ

Psychographic

หัวสมัยใหม่ เข้าใจธรรมชาติ เปิดรับสิ่งใหม่
ให้คุณค่ากับงานออกแบบ มีเอกลักษณ์ มีเรื่องราว
มีรสนิยม ทันสมัย เป็นตัวของตัวเอง

2) ข้อกำหนดลักษณะผลิตภัณฑ์

รูปแบบของผลงาน

วัสดุหลัก

ราคา

ชุดเครื่องประดับ

พลอยบ่อไร่, โลหะเงิน

ไม่เกิน 50,000 บาท/ชุด

3) คำสำคัญในการออกแบบ (Keywords)

Traveler (การท่องเที่ยว)

- การแสวงหาเอกลักษณ์ที่แสดงลักษณะเฉพาะอันมีผลต่อรูปแบบของงาน
- การสนุกสนานกับการเลือกใช้วัสดุที่หลากหลาย หรือวัสดุที่แสดงความจำเพาะของพื้นที่

Blend (การผสมผสาน)

- การออกแบบในเชิงร่วมสมัย ผสมผสานความดั้งเดิมและความใหม่เข้าด้วยกัน
- การไม่ยึดติดกับสิ่งต่าง ๆ ไหลลื่นและเปลี่ยนแปลงได้ ใช้การผสมผสานไม่ว่าจะเป็นสี สัน วัสดุต่าง ๆ

Memories (ความทรงจำ)

- ภาพสะท้อนความทรงจำ อันมีผลต่อการรับรู้ เสมือนการทบทวนประสบการณ์
- มีความพิเศษสะท้อนตัวตนของผู้สวมใส่

Modernity (ความทันสมัย)

- รูปแบบและโครงร่างที่สามารถนำมาใช้ในยุคปัจจุบันได้
- เครื่องประดับที่ทันสมัย สามารถผลิตในเชิงพาณิชย์

จากศึกษาอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ตราด นำไปสู่การกำหนดแนวทางการออกแบบ ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบร่างเครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด จำนวน 3 ชุด ซึ่งมีรายละเอียดการออกแบบสร้างสรรค์ดังนี้

แบบร่างที่ 1 : Hello Trat



ภาพที่ 5 เครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด แบบร่างที่ 1 ชื่อผลงาน Hello Trat
(©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

ลักษณะการสร้างสรรค์ แบบร่างที่ 1 (ภาพที่ 5)

1. อัตลักษณ์ที่นำมาเป็นแนวคิด

- พระอาทิตย์ขึ้นที่แรก: ภาพของพระอาทิตย์กำลังขึ้นที่แหลมงอบ จังหวัดแรกที่ได้เห็นพระอาทิตย์
- ทะเล : เส้นสายลวดลาย คดโค้ง เป็นคลื่นทะเล แหล่งท่องเที่ยวของตราด
- วัดโบราณ : เส้นโครงสร้างสามเหลี่ยม ตัดทอนมาจากหน้าจั่วอุโบสถบุปผาราม วัดในสมัยอยุธยา
- พลอยแดงตราด : เป็นวัสดุประกอบ ตัวแทนของอัญมณีตราด

2. วัสดุที่ใช้ผลิต

เครื่องประดับชุดนี้ ผลิตจากโลหะเงิน ประดับอัญมณี

3. กระบวนการในการผลิต

ใช้การหล่อประกอบ แม่พิมพ์ขึ้นรูปด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

4. เนื้อหาและการถ่ายทอด

ต้องการถ่ายทอดความงามของตราที่เป็นจังหวัดแรกของประเทศไทยที่ได้เห็นพระอาทิตย์ขึ้น เป็นเนื้อหาหลัก รองลงมาคือ ความงามของทะเล สายลม เกลียวคลื่น และความสวยงามของสถาปัตยกรรมในอดีต โดดเด่นด้วยทับทิมสีแดงแทนดวงอาทิตย์

แบบร่างที่ 2 : Amazing Trat



ภาพที่ 6 เครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด แบบร่างที่ 2 ชื่อผลงาน Amazing Trat
(©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

ลักษณะการสร้างสรรค์ แบบร่างที่ 2 (ภาพที่ 6)

1. อัตลักษณ์ที่นำมาเป็นแนวคิด

- งานหัตถกรรมงอบ : นำรูปทรงของโครงสร้างงอบ และรูปแบบเส้นสานในงานหัตถกรรมออกแบบ
- สะพานวัดใจ ชุมชนน้ำเขียว : ใช้เส้นโครงสร้างของสะพานที่เป็นสะพานเหล็กโค้งมาออกแบบ
- ไม้กฤษณา : เป็นวัสดุประกอบ ตัวแทนของต้นไม้ประจำจังหวัดตราด
- พลอยแดงตราด : เป็นวัสดุประกอบ ตัวแทนของอัญมณีตราด

2. วัสดุที่ใช้ผลิต

เครื่องประดับชุดนี้ ผลิตจากโลหะเงิน ประดับอัญมณี ไม้กฤษณา

3. กระบวนการในการผลิต

ใช้การหล่อประกอบแม่พิมพ์ขึ้นรูปด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ การถักลวดโลหะเลียนแบบงานจักสาน

4. เนื้อหาและการถ่ายทอด

แสดงให้เห็นถึงความงามของงานฝีมือ งานหัตถกรรม โดยการใช้เส้นและการตัดทอน สร้างรูปทรงเลียนแบบรูปทรงของงอบ ผสมผสานกับเส้นโครงสร้างของงานสถาปัตยกรรมอันมีชื่อเสียงของชุมชนน้ำเขียว สะพานวัดใจ และ วัสดุไม้กฤษณา โดดเด่นด้วยทับทิมสีแดง

แบบร่างที่ 3 : Beauty of Trat



ภาพที่ 7 เครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด แบบร่างที่ 3 ชื่อผลงาน Beauty of Trat
(©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

ลักษณะการสร้างสรรค์ แบบร่างที่ 3 (ภาพที่ 7)

1. อัตลักษณ์ที่นำมาเป็นแนวคิด

- งานหัตถกรรมงอบ : นำรูปทรงของโครงสร้างงอบ และรูปแบบเส้นสานในงานหัตถกรรมออกแบบ
- ทะเล : เส้นสายลวดลาย คดโค้ง เป็นคลื่นทะเล แหล่งท่องเที่ยวของตราด
- ตำนาน : ตำนานพื้นบ้านที่พูดถึงการกำเนิดเกาะช้าง เรื่องเล่าของคนพื้นถิ่นต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ช้างกลายเป็นเกาะ
- พลอยแดงตราด : เป็นวัสดุประกอบ ตัวแทนของอัญมณีตราด

2. วัสดุที่ใช้ผลิต

เครื่องประดับชุดนี้ ผลิตจากโลหะเงิน ประดับอัญมณี

3. กระบวนการในการผลิต

ใช้การหล่อประกอบ แม่พิมพ์ขึ้นรูปด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ผสมกับการขึ้นรูปด้วยการแกะขี้ผึ้ง (Wax)

4. เนื้อหาและการถ่ายทอด

เป็นการเล่าเรื่องนิทานการกำเนิดเกาะช้าง ที่กล่าวถึงช้างของเทวดาที่มัลลและเกิดกลายเป็นเกาะ โดยผสมผสานเข้ากับรูปทรงของงอบ และใช้ลวดลายเส้นสายที่เคลื่อนไหวเป็นตัวแทนของท้องทะเล เพิ่มความน่าสนใจด้วยรูปร่างของช้าง ตกแต่งด้วยพลอยแดง และพลอยน้ำเงินของตราด

3. การคัดเลือกเพื่อการผลิต

ผลการประเมินแบบร่างโดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่า แบบร่างเครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด แบบร่างที่ 2 ชื่อผลงาน Amazing Trat ดังภาพที่ 6 มีผลการประเมินสูงสุด โดยมีผลการประเมินเฉลี่ยอยู่ที่มีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีคะแนนเฉลี่ยรวม 3.95 โดยเมื่อพิจารณาในรายละเอียด มีผลคะแนนเฉลี่ยการประเมินในแต่ละรายการ ดังนี้

ตารางที่ 7 คะแนนเฉลี่ยการประเมินแยกรายการแบบร่างที่มีคะแนนการประเมินสูงสุด แบบร่างที่ 2 ชื่อผลงาน Amazing Trat (©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

แบบร่างที่ 2	ความถี่	ค่าเฉลี่ย
1. ความสวยงามด้านรูปแบบและองค์ประกอบศิลป์	4.40	0.55
2. ความแปลกใหม่และน่าสนใจของชิ้นงาน	4.00	0.71
3. ความสอดคล้องกับลักษณะของผู้บริโภคและแนวทางการออกแบบ	3.80	0.45
4. ความสัมพันธ์ของวัสดุและการออกแบบ	4.00	0.71
5. ความสะดวกสบายในการสวมใส่	3.60	0.55
6. สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ด้วยรูปตัวแทน (สัญลักษณ์) ผ่านการออกแบบได้ชัดเจน	4.00	0.00
7. แสดงออกถึงอัตลักษณ์ตราดได้ชัดเจน	4.00	0.00
8. ความเป็นไปได้ในการผลิตเชิงพาณิชย์	3.80	0.45

- ข้อเสนอแนะ
- ระวังการขึ้นราและการดูดซึมน้ำในเนื้อไม้ ควรมีการป้องกัน
 - การนำทรงกลมมาใช้แทนขอบควรเพิ่มมิติให้ชิ้นงานเพื่อให้สื่อถึงขอบได้ชัดเจนขึ้น
 - ควรศึกษาการนำไม้ฤษณามาแปรรูปเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ว่าติดปัญหาการส่งออกหรือไม่
 - ปรับตัวสร้อยให้เป็นโครงแข็งจะดูทันสมัยและตอบลักษณะของผู้บริโภคได้มากกว่า

แบบร่างเครื่องประดับอัตลักษณ์ตราดที่มีคะแนนการประเมินสูงสุด คือ แบบร่างที่ 2 ชื่อผลงาน Amazing Trat โดยมีคะแนนประเมินเฉลี่ยแยกตามรายประเด็น (ตารางที่ 7) ดังนี้

1. คะแนนประเมินเฉลี่ยด้านความสวยงามด้านรูปแบบและองค์ประกอบศิลป์ มีคะแนนประเมินเฉลี่ย 4.40 ระดับการประเมินอยู่ระดับที่เหมาะสมมาก ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.55
2. คะแนนประเมินเฉลี่ยด้านความแปลกใหม่และน่าสนใจของชิ้นงาน มีคะแนนประเมินเฉลี่ย 4.00 ระดับการประเมินอยู่ระดับที่เหมาะสมมาก ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.71
3. คะแนนประเมินเฉลี่ยด้านความสอดคล้องกับลักษณะของผู้บริโภคและแนวทางการออกแบบ มีคะแนนประเมินเฉลี่ย 3.80 ระดับการประเมินอยู่ระดับที่เหมาะสมมาก ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.45
4. คะแนนประเมินเฉลี่ยด้านความสัมพันธ์ของวัสดุและการออกแบบ มีคะแนนประเมินเฉลี่ย 4.00 ระดับการประเมินอยู่ระดับที่เหมาะสมมาก ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.71
5. คะแนนประเมินเฉลี่ยด้านความสะดวกสบายในการสวมใส่ มีคะแนนประเมินเฉลี่ย 3.60 ระดับการประเมินอยู่ระดับที่เหมาะสมมาก ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.55
6. คะแนนประเมินเฉลี่ยด้านสามารถสื่อสารอัตลักษณ์ด้วยรูปตัวแทน (สัญลักษณ์) ผ่านการออกแบบได้ชัดเจน มีคะแนนประเมินเฉลี่ย 4.00 ระดับการประเมินอยู่ระดับที่เหมาะสมมาก ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.00
7. คะแนนประเมินเฉลี่ยด้านการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ตราดได้ชัดเจน มีคะแนนประเมินเฉลี่ย 4.00 ระดับการประเมินอยู่ระดับที่เหมาะสมมาก ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.00
8. คะแนนประเมินเฉลี่ยด้านความเป็นไปได้ในการผลิตเชิงพาณิชย์ มีคะแนนประเมินเฉลี่ย 3.80 ระดับการประเมินอยู่ระดับที่เหมาะสมมาก ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.45

โดยจากผลการประเมินและข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้ปรับแก้แบบร่าง (ภาพที่ 8) โดยเปลี่ยนให้ตัวคล้องเป็นสร้อยคอแบบติดคอ (Choker) จะได้ดูมีความทันสมัย ตามลักษณะของผู้บริโภค และให้ดูมีมิติมากขึ้น คล้ายกับงอบมากขึ้น



ภาพที่ 8 เครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด แบบร่างที่ 2 ชื่อผลงาน Amazing Trat
(©Thanakit Jaisuda 07/05/2021)

อภิปรายผล

เครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด เป็นการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับโดยใช้อัตลักษณ์เป็นแนวทางในการออกแบบ โดยในส่วนของการศึกษาอัตลักษณ์ ภาพลักษณ์ของจังหวัดตราด พบว่า เป็นเมืองทำการค้าที่สำคัญมาตั้งแต่อดีต และเป็นเมืองท่องเที่ยวทางชายทะเลที่สำคัญของฝั่งตะวันออกของไทย มีความอุดมสมบูรณ์ของทรัพยากรธรรมชาติ ประกอบด้วยพื้นที่หลากหลาย และอุดมสมบูรณ์ซึ่งมีส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิต และเศรษฐกิจของจังหวัด ตราดจึงเป็นเมืองที่มีชื่อเสียงด้านการท่องเที่ยวทางทะเลของภาคตะวันออก และเป็นเมืองท่องเที่ยวเชิงเกษตรและวิถีชุมชน ลักษณะทางสังคมประกอบด้วยผู้คนหลากหลายเชื้อชาติที่เข้ามาอาศัยตั้งรกรากตั้งแต่สมัยอยุธยา ผู้คนอยู่กันแบบเกื้อกูล เรียบง่าย สมถะ และซื่อสัตย์จริงใจ คนตราดประกอบด้วยหลากหลายเชื้อชาติ เป็นสังคมที่ยอมรับซึ่งกันและกัน เป็นพหุสังคมที่ดำเนินชีวิตด้วยเกษตรกรรมและประมง สอดคล้องกับวรรณดี สุทธินารากร (Sutthinarakorn 2018, 77) กล่าวว่า จังหวัดตราดมีศักยภาพรอบด้านที่สามารถส่งเสริมการขยายตัวทางด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดได้ อาทิ ทรัพยากรทางบก ทรัพยากรทางทะเล ซึ่งถือว่าเป็นจุดเด่นในการดึงดูดนักท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังมีร่องรอยทางประวัติศาสตร์ตามสถานที่ต่าง ๆ ที่มีความน่าสนใจพร้อมกับร่องรอยการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ถูกทิ้งไว้ให้กลมกลืนกับบริบทของคนจังหวัดตราดจนกลายเป็นวิถีชีวิตของคนในชุมชน จากการศึกษาสามารถวิเคราะห์และจำแนกอัตลักษณ์ของจังหวัดตราดในบริบทต่าง ๆ ซึ่งจำแนกได้ 4 ด้าน คือ 1) บริบทด้านธรรมชาติ 2) บริบทด้านประวัติศาสตร์ 3) บริบททางด้านเศรษฐกิจวิถีชีวิต และ 4) บริบทด้านศิลปวัฒนธรรม

โดยแนวทางในการออกแบบและพัฒนาเครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด ใช้แนวคิดการออกแบบเครื่องประดับเชิงสร้างสรรค์ มีการกำหนดหลักเกณฑ์หรือเงื่อนไข (Design Criteria) ของการออกแบบดังนี้ 1) การออกแบบจะต้องแสดงอัตลักษณ์ของจังหวัดตราด โดยการผสมผสานเอกลักษณ์ในแต่ละบริบทของจังหวัดตราดเข้าไว้ด้วยกัน โดยแสดงออกในลักษณะสร้างสรรค์ 2) การออกแบบจะต้องมีความทันสมัย สอดคล้องกับกระแสการออกแบบ (Trends) โดยออกแบบเป็นเครื่องประดับที่มีลักษณะร่วมสมัย 3) เครื่องประดับจะต้องแสดงคำสำคัญ (Keywords) ที่กำหนดได้อย่างชัดเจน 4) การออกแบบจะต้องสอดคล้องกับการผลิตเชิงพาณิชย์ และมีรูปแบบที่ตอบสนองกับความต้องการของผู้บริโภค และ 5) เครื่องประดับจะต้องมีคุณค่าควบคู่ไปกับมูลค่า สร้างความโดดเด่นให้แก่ผู้สวมใส่ พรพิมล พจนานิมล (Podjanapimol 2019, 182) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์กับการออกแบบเครื่องประดับเป็นสิ่งที่มาคู่กัน

การที่นักออกแบบมีความคิดสร้างสรรค์จะทำให้ผลงานนั้นออกมาดูมีคุณค่า ดึงดูดสายตาผู้บริโภค และสอดคล้องกับความต้องการของตลาดจะต้องอาศัยกระบวนการทางด้านการออกแบบ ซึ่งแนวโน้มการออกแบบเครื่องประดับในศตวรรษที่ 21 จะแปรเปลี่ยนไปตามระยะเวลา สภาพแวดล้อมของสังคม ณ เวลานั้นทำให้จะต้องคำนึงถึงรสนิยมกลุ่มเป้าหมาย และช่วงวัยเป็นสำคัญ ซึ่ง Bai-hui Gong and Rong Yuan (Bai-hui Gong and Rong Yuan 2017, 58) กล่าวว่า การออกแบบร่วมสมัยภายใต้อิทธิพลของศิลปะและวัฒนธรรม จะละทิ้งแนวคิดที่ว่าเครื่องประดับเป็นเพียงสิ่งตกแต่งสวยงามหรือสิ่งแสดงฐานะทางการเงิน แต่จะแสดงออกถึงอารมณ์และบุคลิกภาพของผู้สวมใส่ โดยการออกแบบเครื่องประดับด้วยแนวคิดใหม่จะแสดงผ่านวัสดุ สี เทคนิคงานฝีมือ ฯลฯ ซึ่งนำไปสู่เสียงสะท้อนทางจิตวิญญาณของผู้สวมใส่ เพื่อตอบสนองความต้องการส่วนบุคคลมากขึ้น โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบชุดเครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด จำนวน 3 แบบร่าง และคัดเลือกเพื่อผลิตจำนวน 1 แบบร่าง ซึ่งผลการวิจัยพบว่า แบบร่างที่ 2 ชื่อผลงาน Amazing Trat มีระดับการประเมินอยู่ในระดับเหมาะสมมาก มีคะแนนเฉลี่ยรวม 3.95

ผลจากงานวิจัยแสดงให้เห็นถึงแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับเชิงวัฒนธรรมจังหวัดตราดจากการศึกษาอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ของจังหวัด นำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์ เป็นตัวอย่างหนึ่งของการพัฒนาเครื่องประดับภายใต้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สำหรับนักออกแบบเครื่องประดับและผู้ประกอบการธุรกิจเครื่องประดับ ตลอดจนศิลปินที่สนใจ สามารถนำไปประยุกต์และพัฒนาสู่งานในแบบเฉพาะของแต่ละคนได้

กิตติกรรมประกาศ

ทุนสนับสนุนการวิจัยจากสถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ (องค์การมหาชน) งบประมาณปี 2564

References

- Bai-hui Gong and Rong Yuan. "Study of Contemporary Jewelry Design Emotional Expression Skills." *Journal of Arts & Humanities* 6, no. 2(2017): 57 - 61.
- Dangtuy. S. Interview by Jaisuda, T., Ban Bo Rai Trat, April 3, 2012.
- Inthraum, W. *Sinlapa khrūangpradap. [Jewelry Art]*. Bangkok: O.S. Printing House, 1993.
- Jangcharnsittho, P. "khrūangpradap chǎeng sāngsan : rūpbāp khwāmsūai ngām nai yuk sētthakit sāngsan. [Creativity Jewelry : Form and Elegance in the Period of Creative Economy]." *Journal of Asia Design & Research* 2, no. 1(2019): 38 – 53.
- Mitpakdee, P. "Creative Economy in Action." Thailand Creative & Design Center. Accessed December 25, 2020. <https://web.tcdc.or.th/en/Articles/Detail/CreativeEconomyinAction>.
- Molsawat, T. "Kānsuksā Phonngān Nak ‘ōk Bāp Khrūangpradap Rūamsamai Thai Čhāk Phō.Sō. Sōngphanhārōisīphā Thung Patčhuban. [The Study of Thai Contemporary Jewelry Designers since 2002]." Research report, Office of Contemporary Art and Culture (OCAC) Ministry of Culture, 2002.
- Office of Trat Privince. "Khōmūn Phūnthān čhangwat Trāt. [Basic information of Trat Province]." Trat. Accessed December 25, 2020. <http://www.trat.go.th/admin/index.php>.
- Pantong, A. "Kānsuksā Khwāmpen Thai Phūa Prayuk Chai Nai Kān‘ōkbāp Khrūangpradap. [A study of Thai characteristics as an application for jewelry design]." Research report, The Thailand Research Fund, 2003.
- Podjanapimol, P. "Kānsuksā NāonōM Kān‘ōkbāp Khrūangpradap Nai Satawat Yīsip‘et Phūa Sāng Mūnlakhā PhōM Hai Kap Hin Dip Dūai KrabūAnkān ‘ōk Bāp. [The Study on Jewelry Design Trends in The 21st Century to Create Value Added for Raw Stone by the Design Process]." *The Journal of Social Communication Innovation* 7, no. 2(2019): 180 – 193.

Sutthinarakorn, W. “Kānphatthanā SēnthāNg Kānthōngthīeo Dōl Chumchon Nai Phūnthī Čhangwat Trāt Čhūam Sū Kānthōngthīeo Kamphūchā Læ Wīatnām Bon Phūnthān ‘attalak Khōng Thōngthin. [Development of Community-based Tourism Routes in Trat Province to Link to Cambodia and Vietnam].” *International Journal of Management and Applied Science* 4, no. 4(April 2018): 74 – 79.

Thailand Convention & Exhibition Bureau. “rāingān ‘utsāhakam sāngsan : kānsāng kāntāeptō yāng yangyūn dūai khwāmkhīt sāngsan. [Creative Industries Report: Creating Sustainable Growth with Creativity].” Thailand Convention & Exhibition Bureau. Accessed December 25, 2020. <https://cms-mice2020-dev.sepplatform.com/th/keyindustries-details/craftsmanship-report-th>.

Thansethakij. “Rabīang Sētthakit Phāk Tawan‘ōk (EEC): Nayōbāi Sanapsanun ‘utsāhakam hāng ‘anākhōt. [Eastern Economic Corridor (EEC): Policy to support industries of the future].” Thansethakij. Accessed December 25, 2020. <https://www.thansettakij.com/content/business/107877>.

จิตรกรรมกับสังคม¹

received 13 JAN 2021 revised 11 FEB 2023 accepted 21 FEB 2023

มงคล สุวรรณชาติ

อาจารย์ประจำคณะวิทยาการการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บทคัดย่อ

การจัดทำวิจัยภายใต้โครงการ “จิตรกรรมกับสังคม” นี้ข้าพเจ้ามีแรงบันดาลใจจากชุดความรู้ในภาษาทางจิตรกรรมเชิงการสื่อสารบริบททางสังคมในแง่การเมืองและพุทธปรัชญา ซึ่งทั้ง 3 ประเด็นนี้จะถูกนำมาร้อยเรียง เชื่อมโยง และสังเคราะห์เพื่อสะท้อนความจริงอันเป็นแก่นของพุทธปรัชญาโดยการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีเป้าหมายแสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ของการฝึกฝน ไขว่คว้าหาอำนาจอันเป็นกิเลสความดามิดในจิตใจของมนุษย์จากการเปลี่ยนแปลงทางสภาพหรือตำแหน่งที่เปลี่ยนแปลงไปสู่จุดที่มีอำนาจสูงสุดในการบริหารประเทศ

อนึ่งการจัดทำโครงการวิจัยนี้ ข้าพเจ้ามิได้มีความประสงค์ที่จะเสียดสี โจมตี คัดค้าน หรือเห็นด้วยกับการกระทำหรือความคิดเห็นของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง หากแต่ข้าพเจ้ามีแนวคิดที่จะนำเสนอความจริงที่เป็นความจริงตามหลักพุทธปรัชญาที่ว่า กิเลสนั้นสามารถเผาทุกสิ่งอย่างให้มอดไหม้ได้แม้แต่เนื้อแท้ของคุณงามความดี และห้วงสุดท้ายของชีวิตเราต่างไม่สามารถนำสิ่งใดติดตัวไปได้ ในทางกลับกันสิ่งที่เราสามารถสร้างและดำรงให้คงอยู่ได้คือ ประวัติศาสตร์ของการกระทำ ฉะนั้นถ้าผู้เรามีความตระหนักถึงหลักคิดตามพุทธปรัชญา (ทุกขัง อนิจจัง อนัตตา) ที่ว่านี่เป็นเครื่องประดับประดาในการใช้อำนาจการบริหารบ้านเมืองแล้วนั้น บ้านเมืองก็จะเป็นไปในทิศทางที่ดี เกิดความผาสุก กลายเป็นเมืองศิวิไลซ์ตามครรลองที่ควรจะเป็น อีกทั้งเหตุการณ์ความรุนแรงและความสูญเสียก็จะไม่เกิดขึ้นดังที่ปรากฏตามสถานการณ์ปัจจุบัน ทั้งนี้ความสนใจในเรื่องราวที่เกี่ยวกับหน้าที่ของภาษาจิตรกรรมที่ทำงานร่วมกับสังคมในแง่ของการบันทึก สะท้อน และตีแผ่เรื่องราวของสังคม (โดยเฉพาะการเมือง) ที่เป็นมา ผสานด้วยทัศนคติและการสร้างสรรค์ผ่านศาสตร์ของจิตรกรรม รูปแบบจิตรกรรมสากล 2 มิติในรูปแบบของศิลปะแนวเสมือนจริงและศิลปะแนวความคิด นำเสนอผ่านมุมมองผสมผสานกับทัศนคติส่วนตัว ความคิดสร้างสรรค์ ประสบการณ์และความรู้ความเข้าใจตามหลักมานุษยวิทยา สังคมวิทยาและพุทธปรัชญา

คำสำคัญ: ภาษาทางจิตรกรรม, พุทธปรัชญา, สังคมและการเมือง

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “จิตรกรรมกับสังคม” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากกองทุนวิจัยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (ประเภททุนวิจัยทั่วไป) ประจำปี 2018 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2020

Painting and Society

Mongkhon Suwanchatri

Lecturer, Faculty of Learning Science and Education,
Thammasat University

Abstract

Conducting research under the project “Painting and Society”, author inspired by a series of knowledge in communicative painting language, social context in political terms and Buddhist philosophy. These 3 topics will be linked together and synthesized to reflect the truth of Buddhism by creating works of paintings that have the goal of demonstrating the results of concentration to seek power which is lust, the darkness in the human mind due to the change of status or the position changed to the point which has the highest authority in the administration of the country.

In addition to this research project, author have no intention of taunting, attacking, opposing or agreeing with the actions of any parties. But author have the idea to present the truth which is true according to the Buddhist philosophy which says “Passion can burn everything, even your innate virtues. And the last part of our lives, we cannot bring anything with us. On the other hand, what we can create and sustain is history of actions”. Therefore, if the leaders are aware of the Buddhist philosophy (suffering, impermanent and non-self), this is a tool to exercise power to govern the country, and then the country will be in a good direction, happy and becomes a civilized city as it should be. Moreover, incidents of violence and loss will not occur as it appears in the present situation. As above, interest in the function of the painting language that works with society in terms of recording reflect and unfold the story of society, especially politics that is combined with attitude and creation through 2 dimensions of international painting styles; Visual Art and Conceptual Art, presented through perspective combined with personal attitude, creative experience and knowledge based on Anthropology, Social Science and Philosophy of Buddhism.

Keywords: Language of painting, Reflection, Painting and society

บทความฉบับนี้จะถ่ายทอดสภาวะทางความคิดและความรู้สึกของการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในโครงการวิจัยเรื่อง “จิตรกรรมกับสังคม” อันเกิดจากการตั้งคำถามและสังเกตสิ่งที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัว ได้แก่ (1) ความเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างทางสังคมในประเทศไทย โดยเฉพาะเรื่องช่องว่างทางสังคมและการปฏิรูปทางการเมือง (2) พุทธปรัชญา (3) อิทธิพลจากจินตภาพ และ (4) อิทธิพลความบันเทิงในด้านศิลปกรรม โดยแสดงออกผ่านสัญลักษณ์และรูปทรงที่มีความหมายในเชิงเปรียบเทียบ โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือ การใช้ผลงานจิตรกรรมอันเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สามารถสะท้อนผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่มีต่อวิถีชีวิตของคนในสังคมไทย อีกทั้งเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาศิลปะร่วมสมัยของประเทศและเป็นแหล่งอ้างอิงทางศิลปะแก่ผู้สนใจ กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมนี้ แบ่งเป็น 2 ระยะ คือ ระยะแรกเป็นการสร้างแนวคิด เริ่มจากการตั้งคำถามและสัมภาษณ์ ในประเด็นรูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมของคนในสังคม ผ่านมุมมองทางสังคมโดยเฉพาะเรื่องการเมือง วิเคราะห์รูปแบบทางการเมืองที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย แล้วนำข้อมูลมาตีความ แยกแยะ และผสานอิทธิพลพุทธปรัชญา จินตภาพและจิตใต้สำนึก และความบันเทิงในด้านศิลปกรรม ระยะสองเป็นระยะของการสร้างสรรค์ผลงาน เริ่มการสร้างภาพแทน แปลรูปแบบทางการสื่อสารเป็นภาษาภาพ จากนั้นสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคสีน้ำมันบนผ้าลินินเพื่อถ่ายทอดผลงานออกมาอย่างเป็นรูปธรรม

อิทธิพลทางสังคมต่อจิตรกรรม

ปัจจุบัน พบว่า ผลงานศิลปะมีบทบาทอย่างยิ่งในฐานะเครื่องมือการต่อสู้เชิงสัญลักษณ์ต่ออำนาจของรัฐ อาทิ วสันต์ สิทธิเขตต์ ศิลปินและนักเคลื่อนไหวทางสังคมผู้มีแนวคิดทางการเมืองที่มุ่งเน้นไปยังการต่อต้านระบบทุนนิยมของอเมริกา ผ่านการแสดงงานทางศิลปะทั้งในรูปของภาพวาด ดนตรี และบทกวี โดยเฉพาะในยุครัฐบาลทักษิณ ชินวัตร ในปี พ.ศ. 2544 วสันต์และกลุ่มเพื่อนศิลปินยังเคยร่วมกันตั้งพรรคการเมืองขึ้นมาภายใต้ชื่อ “พรรคเพื่อกู” ที่มีนโยบายเสียดสีพรรคไทยรักไทยในขณะนั้นและต่อมาในปี พ.ศ. 2548 วสันต์ได้ก่อตั้งพรรคศิลปินร่วมกับเพื่อน ๆ ศิลปินอีกหลายคนก็ได้ก่อตั้ง “พรรคศิลปิน” ขึ้นมา ซึ่งมีนโยบายยึดทรัพยากรทางการเมืองเศรษฐกิจ สิทธิการค่าที่ไม่เป็นธรรม และจัดการศึกษาฟรีตั้งแต่เกิดจนโต โดยวสันต์และคณะผู้ก่อตั้งพรรคได้ทำการยื่นขอจดทะเบียนจัดตั้งพรรคการเมืองขึ้นมาอย่างถูกต้องตามกฎหมายจริง ๆ จนทำให้ชายที่ชื่อ วสันต์ สิทธิเขตต์ ได้เป็นที่รู้จักอย่างเป็นวงกว้างมากขึ้น หรือศิลปินร่วมสมัยอย่าง สุธี คุณาวิชยานนท์ (Kunavichayanont 2020, online) ที่ใช้งานศิลปะแนวคอนเซ็ปชวล (Conceptual Art) นำเสนอประเด็นทางการเมืองอย่างโดดเด่นในผลงาน “ห้องเรียนประวัติศาสตร์” ที่ประกอบด้วยโต๊ะนักเรียน 14 ตัว บนหน้าโต๊ะสลักด้วยภาพขุนต๋ำ



ภาพที่ 1 ห้องเรียนประวัติศาสตร์ (ถนนราชดำเนิน) (source: Kunavichayanont 2020, online)

เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์การเมืองไทยในแต่ละยุคสมัย เช่น 14 ตุลาคม 2516 จนถึง 6 ตุลาคม 2519 และยังทำงานวิดีโอในชุดเดียวกันที่เป็นห้องเรียนจริง ๆ ที่มีเรื่องราวจากประวัติศาสตร์การเมืองสมัยใหม่เขียนเอาไว้บนกระดานดำ แต่บางช่วงเลอะเลือนเพราะถูกลบด้วยแปรงลบกระดาน ซึ่งตอกย้ำความหมายที่หายไปและความทรงจำที่พร่าเลือนของการเมืองไทย หรือศิลปินภาพถ่าย มานิต ศรีวานิชภูมิ (Sriwanichpoom 2020, online) กับผลงานที่สร้างชื่ออย่าง “Pink Man” ที่ใช้ตัวละครเป็นชายวัยกลางคนในชุดสูทสีชมพู ซึ่งเป็นตัวศิลปินเองนั้นได้สอดแทรกตัวเองเข้าไปในภาพถ่ายเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์การเมืองไทยอย่าง 14 ตุลา หรือ 6 ตุลา โดยแสดงสีหน้าที่มีเมินเฉยต่อเหตุการณ์รุนแรงที่เกิดขึ้น อนึ่ง ยังมีศิลปินอื่น ๆ ที่ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการแสดงออกหรือสื่อสารทางการเมืองอีกมากมายที่ยังมิได้กล่าวถึง

การใช้ศิลปะในฐานะเครื่องมือการต่อสู้เชิงสัญลักษณ์มีมาอย่างยาวนาน ดังที่ อริสโตเติล (Aristotle) (Saengkrachang 2008, 103) นักปรัชญาคนสำคัญของโลก ได้กล่าวว่า ศิลปะที่มุ่งเลียนแบบธรรมชาติด้วยการสร้างโลกแห่งจินตนาการขึ้นมาเลียนแบบโลกแห่งความเป็นจริง ศิลปะเกิดจากนิสัยรักการเลียนแบบของมนุษย์ มนุษย์เรียกสิ่งเหล่านี้ว่า “การเลียนแบบ” (Mimesis) กล่าวคือ ชอบดูของที่เลียนแบบมาจากของจริง บางครั้งของจริงอาจน่าเกลียดน่ากลัว



ภาพที่ 2 Horror in Pink, (source: Sriwanichpoom 2020, online)

แต่เมื่อมีการเลียนแบบมาเป็นงานศิลปะ เช่น ภาพสัตว์หรือฉากศพ มนุษย์ก็ชอบดูงานศิลปะชิ้นนั้น การชอบดูนี้มาจากธรรมชาติอยากรู้อยากเห็นของมนุษย์ การได้เห็นภาพจำลองในงานศิลปะช่วยให้มนุษย์เรียนรู้เกี่ยวกับของจริงมากขึ้น จากความเห็นข้างต้นที่ อาริสโตเติล (Aristotle) (Saengkrachang 2008, 184) ได้ให้นิยามไว้นั้นได้กลายเป็นทฤษฎีที่ใช้รองรับการสร้างสรรคผลงานทางศิลปะในเวลาต่อมา เรื่อยมาจนถึงศตวรรษที่ 18 หรือยุคโมเดิร์นอาร์ต จึงได้มีการเปลี่ยนแปลงหลักทฤษฎีของอาริสโตเติล (Aristotle) คือจากการเลียนแบบ (Mimesis) ได้พัฒนาเปลี่ยนบทบาทของจิตรกรรมมาเป็นการสร้างสรรค์ (Creative) หรือการแสดงออก (Expression) แสดงให้เห็นว่าศิลปินให้ความสำคัญกับการลอกเลียนแบบธรรมชาติน้อยลง แต่ตั้งคำถามต่อธรรมชาติมากขึ้น และด้วยบริบททางสังคมเปลี่ยนแปลงในด้านเศรษฐกิจ การเมือง และสิ่งแวดล้อม ศิลปินให้ความสำคัญกับความเป็นตัวตน (Self) ในฐานะที่มองว่า ผลงานศิลปะเป็นภาษาหนึ่งในการสื่อสารเรื่องราว ถ่ายทอดความเป็นตัวตน (Self) ภาพตัวแทน (Representation) ในทัศนศิลป์จึงมีบทบาทมากขึ้น อย่างไรก็ตาม เมื่อวิเคราะห์ตามทฤษฎีสังคมวิทยาแล้ว พบว่า สุภางค์ จันทวานิช (Chantavanich 2016, 127 - 128) แนวคิดที่ให้ความสนใจเรื่องราวของชีวิตประจำวันกับการที่มนุษย์มีการกระทำโต้ตอบซึ่งกันและกันซึ่งอาจจะเรียกว่า แนวคิดปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interactionism) แนวคิดนี้ระบุว่า สิ่งที่ทำให้มนุษย์รู้จักวางแผนและปรับพฤติกรรมให้เข้ากับสถานการณ์และเป้าหมายที่วางไว้ รู้จักสื่อสารกับคนอื่นโดยใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ มนุษย์ต้องรับรู้ความหมายของสัญลักษณ์ร่วมกันและสวมบทบาทต่าง ๆ เพื่อกระทำโต้ตอบกันและกัน กล่าวโดยสรุป ปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ คือ การกระทำโต้ตอบกันโดยอาศัยกระบวนการทางความคิด (Mental Process) ความหมาย และสัญลักษณ์ ในบริบทของทัศนศิลป์สัญลักษณ์ในที่นี้คือ ผลงานศิลปะแขนงต่าง ๆ ที่แทนความ (representation) ออกมาอย่างตรงไปตรงมา ผ่านประสบการณ์และทักษะของศิลปิน นอกจากนั้น ยังมี แฟร์ดีน็อง เดอ โซซูร์ (de Saussure) ที่ได้นำเสนอทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology) โดยให้ความสำคัญในการแยกภาษาออกมาจากการใช้ภาษาวิธีการหาความรู้แบบโครงสร้างนิยมเป็นการศึกษาระบบความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงสิ่งที่ต้องการสื่อสาร (Kaewthep 2001, 90) การใช้ทฤษฎีนี้เพื่อสะท้อนแนวความคิดในด้านความหมายตรงและความหมายแฝงของผลงานจิตรกรรมจะทำให้เห็นถึงรูปแบบการแสดงออกที่เป็นการแสวงหาความหมายของชีวิต และความต้องการมีชีวิตอยู่ มีวิธีการคือ (1) หาความหมายและการใช้ความหมายในงานศิลปะ (2) ค้นความหมายที่มากกว่าความหมายขั้นต้นเพื่อหาความหมายเชิงซ้อน หรือสัญลักษณ์ (3) วิธีการใช้สัญลักษณ์ในงานศิลปะ และ (4) เพื่อหาการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย วิถีชีวิต ความเชื่อ และอุดมการณ์ (Chantavanich 2016, 127 - 128)

ขณะที่ สถานการณ์ทางการเมืองของประเทศไทย เมื่อมองผ่านมุมมองของนักสังคมวิทยา อย่างออกุสต์ ก้องด์ (Chantavanich 2016, 127 - 128) ผู้ซึ่งมีมุมมองสังคมในเชิงวิทยาศาสตร์และพยายามจะอธิบายสังคมด้วยแนวคิดแบบวิทยาศาสตร์ จึงเป็นที่มาของความคิดแบบปฏิฐานนิยม (Positivism) โดยพื้นฐานแล้ว นักสังคมวิทยาคนดังกล่าวไม่เห็นด้วยกับลัทธิสังคมนิยมและคอมมิวนิสต์ และมักจะนำเสนอให้พิจารณาว่าในประวัติศาสตร์อารยธรรมของสังคมต่าง ๆ เกิดขึ้นได้ก็เพราะมีความพร้อมในเชิงวัตถุหรือความร่ำรวยในสังคมเหล่านั้น อย่างไรก็ตามเขาคิดว่าทรัพย์สินส่วนบุคคลไม่ใช่สิ่งที่ผู้ครอบครองจะทำอะไรก็ได้ตามอำเภอใจ ผู้ครอบครองจะต้องมีบทบาทหน้าที่ต่อสังคมโดยส่วนรวมด้วย ที่มาของแนวคิดปฏิฐานนิยมคือ สภาวะที่เรียกว่า การตระหนักรู้ หรือความสว่างวาบทางปัญญา (The Enlightenment) เป็นขบวนการทางปัญญาที่เกิดการให้ความสำคัญกับ

การใช้เหตุผลความเป็นวิทยาศาสตร์ เสรีภาพและนวัตกรรม และได้อธิบายระบบสังคมไว้ว่า สังคมมีความสัมพันธ์กันในแง่ของ กฎว่าด้วยเรื่องการกระทำและการโต้ตอบ (Laws of Action and Reaction) กล่าวคือ ระเบียบทางสังคมจะช่วยทำให้เกิดความกลมกลืนและก้าวหน้า สังคมที่เริ่มเกิดและดำรงอยู่นั้น อาจเรียกว่า “สังคมสถิต” (Social Static) ลักษณะของสังคมดังกล่าว จะมีการกระทำ (Action) และค่อย ๆ เปลี่ยนไปในลักษณะที่เป็นพลวัต (Social Dynamic) ลักษณะของแนวคิดนี้ จะมองว่าสังคมเหมือนร่างกาย แต่ละระดับจะสัมพันธ์กัน ตั้งแต่เรื่องของครอบครัวชนชั้น ประกอบกลายเป็นบ้านเมือง ครอบครัวเปรียบเสมือนธาตุในร่างกาย นั่นคือ element ทั้งหลาย เป็นหน่วยย่อยที่สุด ระดับสูงขึ้นมา ในร่างกายของเรา คือ ธาตุทั้งหลาย อันประกอบด้วยเนื้อเยื่อ เนื้อหนัง (tissue) เหมือนชั้นวรรณะที่ปรากฏในทุกสังคม และระดับสูงสุดคือ อวัยวะ (organ) บ้านเมือง ดังที่ สุรางค์ จันทวานิช (Chantavanich 2016, 33) ได้กล่าวถึงวิธีการเปรียบเทียบดังกล่าวว่า เป็นการเปรียบเทียบแบบพื้นฐานมาก ว่าสังคมเหมือนร่างกายมนุษย์ เพราะเปรียบเทียบตามหลักวิทยาศาสตร์ เพราะฉะนั้นหากนักวิทยาศาสตร์สามารถแยกย่อยสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นหน่วยย่อยได้แล้วเรียกมันว่า ธาตุ เราก็สามารถแยกย่อยสังคมออกเป็นหน่วยย่อย ๆ ได้เหมือนกัน อย่างไรก็ตาม ออกุสต์ ก้องต์ (Chantavanich 2016, 127 - 128) ได้นำเสนอความคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมทางสังคมที่จะเชื่อมโยงมนุษย์ไว้ 3 ประการ คือ (1) ภาษา อันเป็นพาหะของความคิด มีหน้าที่ทำให้สังคมเป็นปึกแผ่น เมื่อคนสามารถที่จะสื่อสารกันได้ เข้าใจว่าอีกฝ่ายหนึ่งคิดอย่างไรและเกิดความคิดร่วมกันได้ สังคมจึงเป็นปึกแผ่น (2) ศาสนา เป็นสิ่งผูกพันเชื่อมโยงจิตใจ ทำให้เกิดเอกภาพ ศรัทธาในสิ่งเดียวกันแล้วทำให้เกิดเอกภาพ หากอยากเห็นสังคมเป็นปึกแผ่น จำต้องรักษาศาสนาให้คงอยู่ เพื่อความเป็นเอกภาพ และ (3) การจัดระเบียบทางสังคม คือ การที่สังคมแบ่งหรือมอบหมายหน้าที่ให้หน่วยต่าง ๆ ในสังคม มีการกำหนดเป็นสถาบันต่าง ๆ เช่น สถาบันการศึกษา ครอบครัว ศาสนา เป็นต้น เพราะฉะนั้นการจัดระเบียบสังคมจึงรวมถึงแบบแผนพฤติกรรมด้วย เช่น สถาบันครอบครัวจะมีแบบแผนพฤติกรรมอย่างไร สถาบันศาสนาจะมีแบบแผนพฤติกรรมอย่างไร การแบ่งงานกันทำก็คือส่วนหนึ่งในการจัดระเบียบทางสังคม ทำให้คนสามารถทำในสิ่งที่ตนถนัดได้ และพึ่งพากันได้ เป็นต้น

ความบันดาลใจต่อจิตรกรรม

ความบันดาลใจ หรือ แรงบันดาลใจ (Inspiration) คือ สิ่งที่ทำให้เกิดขึ้นด้วยแรงอำนาจกระตุ้นให้ศิลปินมีอารมณ์สะเทือนใจหรือ ปรารถนาที่จะสร้างสรรค์งานศิลปะ เช่น เกิดแรงบันดาลใจจากเสน่ห์ความงามของทะเลและหมู่บ้านชาวประมง จึงบันทึกถ่ายทอดออกมาเป็นภาพทิวทัศน์ทะเล เป็นต้น ผลงานศิลปะส่วนใหญ่เกิดจากความบันดาลใจที่อยากจะเลียนแบบธรรมชาติหรือสิ่งที่สังเกตเห็นรอบตัว ผสมผสานกับประสบการณ์เดิมหรือแรงกระตุ้นอื่น ๆ ที่อยากจะถ่ายทอดออกมาเป็นภาพ เอส.เอส.อนาคามี (Anacamee 2012) ได้กล่าวถึง สาเหตุสำคัญที่ทำให้มนุษย์เกิดแรงบันดาลใจจนสามารถนำไปสู่การสร้างสรรค์เรื่องต่าง ๆ ได้นั้น แบ่งเป็นสองสาเหตุ คือ สาเหตุภายในและสาเหตุภายนอก ได้แก่ สาเหตุแห่งแรงบันดาลใจภายใน คือ สาเหตุแห่งแรงบันดาลใจจากจิตใจส่วนลึกของมนุษย์ที่เป็นปัจเจกบุคคล สามารถเกิดขึ้นได้จาก 2 สาเหตุ คือ (1) เจตจำนงอันแน่วแน่ เกิดขึ้นจากความตั้งใจถึงบางเรื่องและผ่านกระบวนการ ตรึกตรองอย่างเข้มข้นจนตกผลึกที่ชัดเจน และได้กลายเป็นเจตจำนงอันแน่วแน่ที่จะพยายามกระทำให้สำเร็จ ซึ่งอาจจะเรียกว่าอุดมการณ์ก็ได้ และ (2) การถุกคิด เป็นสภาวะทาง

ความคิดที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันที โดยไม่จำกัดเวลา สถานที่ หรือบริบทใด ๆ สภาวะเหล่านี้ต้องอาศัยพรสวรรค์ หรืออัจฉริยะภาพจากธรรมชาติดั้งเดิมเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุด การถูกคิดนี้มักจะเกิดขึ้นกับการแต่งเพลง ทฤษฎี จำเพาะ ชื่อของบทประพันธ์ (หนังสือ) หรือเรื่องที่มีเนื้อหาขนาดสั้น เพราะมันต้องอาศัยความรวดเร็วหรือฉับพลันทันที ซึ่งไม่เอื้ออำนวยก่อให้เกิดเรื่องที่มีเนื้อหาสาระขนาดยาวเกินไป ขณะที่สาเหตุแห่งแรงบันดาลใจภายนอก คือ สาเหตุแห่งแรงบันดาลใจจากสภาพแวดล้อมทางภายนอก ซึ่งไปส่งผลกระทบหรือสะท้อนความคิด จิตใจ จนก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์บางอย่างขึ้นมาได้อย่างมีนัยสำคัญ ไม่ใช่แค่การเฝ้ามองหรือชื่นชอบเหมือนกับคนทั่ว ๆ ไป ซึ่งมีสาเหตุหลักอยู่ 3 สาเหตุ คือ (1) สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ ความจริงแล้วมนุษย์ทุกคนล้วนก่อกำเนิดขึ้นมาจากกระบวนการแห่งธรรมชาติ ฉะนั้นหากจะมีกระบวนการใดที่สามารถช่วยกระตุ้นให้มนุษย์เกิดความคิดสร้างสรรค์เรื่องต่าง ๆ ได้อย่างทรงพลังและมีความกลมกลืนกับชีวิตของมนุษย์มากที่สุด กระบวนการนั้นก็คือ กระบวนการแห่งธรรมชาติ บ่อยครั้งที่ นักคิด นักเขียน ศิลปิน ฯลฯ นิยมไปตามภูเขา ทะเล หรือน้ำตก เพื่อค้นหาสิ่งที่มาช่วยกระตุ้นแรงบันดาลใจของตนให้เกิดขึ้น (2) สภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจุบันกระแสของลัทธิทุนนิยมหรือวัตถุนิยมกำลังครอบงำสังคมมนุษย์ทำให้เกิดความเหินห่างหรือช่องว่างระหว่างธรรมชาติมากขึ้น ความคิดสร้างสรรค์ จึงเกิดขึ้นจากปรากฏการณ์ทางสังคมด้วย เพราะเป็นสิ่งที่หล่อหลอม ชัดเกล้า และใกล้ชิดกับมนุษย์ตลอดช่วงชีวิต อาทิ ปรากฏการณ์การชุมนุมทางการเมือง สภาพความยากจน สภาพหลังสงคราม เป็นต้น และ (3) การได้เห็นแบบอย่างจากผู้อื่น โดยสัญชาตญาณแห่งความเป็นธรรมชาติแล้ว มนุษย์ทั่วไปไม่ได้เกิดขึ้นมาแล้วสามารถเป็นผู้นำในเรื่องต่าง ๆ ได้ทุกคนอย่างเท่า ๆ กัน แต่เพราะพลังแห่งอัตตาและศักยภาพที่แตกต่างไประหว่างบุคคล และการมีโอกาสนี้จะได้รับรู้หรือสัมผัสประสบการณ์ในการดำรงชีวิตจากคนที่เคยประสบความสำเร็จแล้ว นั้นมีความแตกต่างกัน

การสร้างสรรคงานศิลปะที่ได้รับแรงบันดาลใจจากพระพุทธศาสนาหรือพุทธปรัชญานั้นมีมาแต่ช้านาน ความศรัทธา การเคารพบูชาและการเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจได้ถูกถ่ายทอดผ่านผลงานศิลปะ พุทธศาสนิกชนทั่วโลก ล้วนสรรสร้างงานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาไว้มากมายทั้งในรูปแบบ จิตรกรรม ประติมากรรม เพื่อสะท้อนถึงคำสอนของพระพุทธเจ้าที่ศิลปินต้องการจะสื่อสารผ่านผลงานศิลปะนั้น ๆ หากจะกล่าวถึงการเริ่มต้นของงานพุทธศิลป์ อาจเริ่มจากการกำเนิดพระพุทธศาสนาในแถบประเทศอินเดีย โดยการสร้างตัวแทนพระพุทธเจ้าหรือพระพุทธรูปนั่นเอง ซึ่งในปัจจุบันพระพุทธรูปมีความสวยงามแตกต่างกันไปตามยุคสมัย แต่สิ่งที่ไม่เปลี่ยนแปลงคือ หลักคำสอนของพระพุทธเจ้าโดยศิลปินแต่ละยุคสมัยก็มีแนวทางการเผยแพร่คำสอนนี้แตกต่างกันไป ยกตัวอย่างการสร้างงานจิตรกรรมฝาผนังซึ่งเกี่ยวข้องกับพุทธนิกายมหายานในบริเวณวัดหรือสถานที่สำคัญทางศาสนา หลักธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนานั้นหากจะกล่าวถึงแก่นแท้คงหมายถึงการมองโลกในทางสายกลาง การไม่ยึดติดกับสิ่งใดเพราะทุกอย่างล้วนเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะเป็นสิ่งมีชีวิตหรือไม่มีชีวิต วันหนึ่งจะต้องมีเหตุให้ดับสูญไป หลักธรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับความไม่แน่นอนนี้ ในทางพระพุทธศาสนา เรียกว่า หลักไตรลักษณ์ (The Three Characteristics) อันหมายถึง กฎธรรมดาของสรรพสิ่งทั้งปวง ความไม่เที่ยง การคงทนอยู่ไม่ได้ และการไม่เป็นตัวตน หากพุทธศาสนิกชนคนใด สามารถเข้าถึงและเข้าใจหลักไตรลักษณ์อย่างถ่องแท้ก็จะสามารถลดกิเลส ซึ่งเป็นสาเหตุของการเกิดทุกข์และสามารถเข้าถึงทางสายกลางได้ในที่สุด เพราะฉะนั้นหลักไตรลักษณ์ ที่ว่าด้วย อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา นั้น จึงเป็นหลักธรรมที่มีอิทธิพลต่อการสร้างงานศิลปะเป็นอย่างมาก

ศิลปินหลายคนที่สร้างงานศิลปะโดยอ้างอิงหลักไตรลักษณ์นี้ ตัวอย่างเช่น ผลงานการสร้างวัดร่องขุนของอาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ โดยให้ความหมายกับส่วนต่าง ๆ ของงานสถาปัตยกรรมนี้มีนัยยะเกี่ยวข้องกับหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาทั้งสิ้น และการสร้างบันไดขึ้นโบสถ์ 3 ชั้นนั้นก็ให้ความหมายถึงหลักไตรลักษณ์ อันหมายถึง อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา (Impermanent - Suffering - Soullessness) นั่นเอง นอกจากนี้ผลงานจิตรกรรมของอาจารย์เฉลิมชัย ซึ่งเป็นงานจิตรกรรมในรูปแบบจิตรกรรมไทยร่วมสมัยก็มีความหมายนัยยะเกี่ยวกับการหลุดพ้นจากกิเลสซึ่งเป็นหลักของไตรลักษณ์จำนวนหลายชิ้นด้วยกัน ผลงาน “ลุงชม” ของอาจารย์ประดิษฐ์ ตั้งประสาทวงศ์ เจ้าของรางวัลจิตรกรรม ศิลปกรรมแห่งชาติ กล่าวถึง สภาพความเป็นจริงของสังขารที่จะต้องร่วงโรยไปตามกาลเวลา อันเป็นสัจธรรมความเป็นจริงของชีวิต หรือผลงานภาพหญิงสาวนอนมองโครงกระดูก ซึ่งอยู่ในผลงานชุด “เผชิญหน้าสามภวังค์” เป็นการสื่อสารถึง อสุภะ หรือการจ้องมองสิ่งไม่สวยงาม สิ่งที่เปลี่ยนแปลงสภาพตามกาลเวลาให้จิตเกิดการปลงตกและตกตะกอนถึงความไม่เที่ยง ความเป็นอนิจจังของร่างกายมนุษย์ศิลปินอีกมากมายที่ใช้ความหมายของไตรลักษณ์ หรือ อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา ผ่านการสร้างสรรคผลงานจิตรกรรม ไม่ใช่เพียงศิลปินไทยเท่านั้น ศิลปินต่างชาติที่มองว่าการสูญสลายดับไปของสรรพสิ่งบนโลกล้วนเป็นเรื่องธรรมดา อาทิ เดเมียน เฮิร์สต์ (Hirst) ศิลปินผู้สร้างงานศิลปะเกี่ยวกับความตาย ฟรีดา คาห์โล (Kahlo) ศิลปินหญิงที่วาดภาพงานจิตรกรรมเกี่ยวกับความเจ็บปวดของร่างกายที่ต้องเผชิญ จะเห็นได้ว่าหลักธรรมไตรลักษณ์ อนิจจัง ทุกขัง อนัตตานิ มีแนวคิดที่มีความเป็นสากลและเกิดขึ้นกับทุกคนบนโลกนี้อย่างแท้จริง ดังนั้นการสร้างงานศิลปะไม่ว่าจะเป็นงานประเภทใดก็จะสัมพันธ์กับหลักธรรมนี้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

การสร้างภาพในสมอง หรือนึกคิดเป็นภาพ ซึ่งอาจจะเรียกว่า “จินตภาพ” นั้น เกิดจากการกระตุ้นความคิดจินตนาการ โดยไม่มีเหตุการณ์หรือสิ่งของใดให้เห็นในขณะนั้น อาจเกิดจากประสบการณ์เดิม ความเคยชิน และความคิดสร้างสรรค์ ในชีวิตประจำวันของมนุษย์จะพบการใช้จินตภาพทั้งในแง่ของความตั้งใจหรือไม่ก็ตาม เช่น การพยายามจำที่จอดรถในลานจอดรถห้างสรรพสินค้า การนึกภาพสิ่งของที่จัดวางไว้ในบ้าน การนึกภาพล่วงหน้าขณะเล่นหมากรุก หรือขณะตีลูกเล่นเทนนิส เป็นต้น อนึ่งมนุษย์ทุกคนมีจินตภาพ ระดับมากน้อยนั้นแตกต่างกันไปตามความแตกต่างระหว่างบุคคล การฝึกคิดจินตนาการในสิ่งที่ดีมีประโยชน์สำหรับชีวิต พบงานศึกษาที่นำเสนอการวัดปฏิกริยาการตอบสนองของคนเปรียบเทียบกับจินตภาพ ต่อสิ่งเร้าภายนอกว่า มีผลลัพธ์อย่างไร ซึ่งผลสรุปคือ คนเรามีจินตภาพ และปฏิกริยาการตอบสนองแตกต่างกัน เพราะประสบการณ์การใช้จินตภาพและประสบการณ์ของการตอบสนองแตกต่างกันไปตามประสบการณ์ และสภาพแวดล้อมหลายอย่าง คนบางคนมีจินตภาพกว้างไกล แต่มีการปฏิบัติงานที่เป็นเรื่องจริงจังได้น้อย เช่น จิตรกร กวี นักออกแบบ ในทางกลับกันคนที่ปฏิบัติงานอย่างจริงจัง ขยันขันแข็ง มักจะไม่ค่อยชอบนั่งนึกฝันหรือมีอารมณ์ศิลปิน เช่น ช่างก่อสร้าง เกษตรกร เป็นต้น แต่ถ้าคนไหนสามารถปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพให้เป็นคนที่มีความจินตภาพ และมีการยอมรับสภาพความจริง คือการเปลี่ยนแปลงของโลกได้ก็จะเกิดสติมีความพอดี หรือมีสมดุลเกิดขึ้นก็จะมีมาตรฐานในการดำรงชีวิตที่ดีได้

ข้อสรุปคือ คนเราใช้จินตภาพทั้งในส่วนที่เป็นรูปภาพ และข้อความไปด้วย และเรียบเรียงเป็นระบบก่อนหลังอย่างดีไม่สับสน จินตภาพเกี่ยวข้องกับคุณภาพของชีวิตทุกคนด้วย จะเป็นการช่วยส่งเสริมประสบการณ์ที่คุ้มค่า ส่งเสริมความรู้สึกและความทรงจำที่ดี และช่วยสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น หรือกับธรรมชาติรอบตัว แม้ว่าเทคนิควิธี

การออกแบบในแง่ความทรงจำ จะสามารถผลิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยวิทยาการทางคอมพิวเตอร์ แต่การออกแบบด้วยความนึกคิดที่ตีงาม และให้เกิดความเพิ่มพูนยิ่งขึ้นนั้นต้องอาศัยความสามารถของมนุษย์เท่านั้น ข้อเสนอพื้นฐานในการนึกคิดโดยอาศัยจินตภาพจึงเป็นเรื่องที่สำคัญ บางครั้งเราก็แยกไม่ออกระหว่างความฝันกับจินตนาการอันที่จริงแล้ว โลกแห่งความจริง ก็สามารถใช้จินตนาการได้ คนที่ขาดจินตนาการ มักจะอยู่อย่างไร้ความฝัน เพราะข้อดีอีกหลายอย่างที่ทำให้เราตัดสินใจเลือกที่จะอยู่กับมันก็คือ “แรงบันดาลใจ” มีหลายคนบอกว่าความจริง เป็นสิ่งไม่ตายแต่ก็มีคนตายมานักต่อนักจากการรู้ความจริง เราควรอยู่กับความจริง และจงดำเนินชีวิตต่อไปด้วยสติ ภาพประติมากรรม วัตถุสิ่งของ และภาพส่วนประกอบต่าง ๆ ในผลงานล้วนมีที่มาจากภาพในอินเตอร์เน็ตหรือในสังคมออนไลน์ที่ผู้วิจัยได้เข้าไปใช้ อันเป็นหนทางหนึ่งของการแก้ปัญหาจากความเหงาที่มีอยู่ภายในจิตใจเสียส่วนใหญ่ ภาพที่ได้มาเหล่านั้นล้วนเป็นส่วนหนึ่งของห้วงอารมณ์ที่รับรู้และรู้สึกถึงการสื่อสารระหว่างภาพกับผู้วิจัยจนทำให้เกิดจินตภาพขึ้นใหม่ ประกอบกับจินตนาการที่มีต่อภาพและความสัมพันธ์ภายในจิตใจได้นำนึกของจิตใจ กลายเป็นการสร้างพื้นที่ใหม่ โดยการนำภาพที่ได้รับมาและรู้สึกถึงเหล่านั้นมาปะติดปะต่อผสมกันระหว่างความรู้ ความจริงและจินตนาการจากจิตใจได้นำนึกที่มีของผู้วิจัยเอง

จิตรกรรมกับสังคม

จากอิทธิพลทางสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบันที่กล่าวไปนั้น ได้กลายมาเป็นความบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ดังคำกล่าวของ อิทธิพล ตั้งโฉลก (Tangchalok 2007, 167) ที่ว่า การค้นหาเรื่องราวสำหรับการสร้างสรรค์ เริ่มต้นจาก “ความสะเทือนใจ” และนำไปสู่ “ความบันดาลใจ” นั้นย่อมาหมายความว่าศิลปินเริ่มต้นจากการเปิดใจให้ มองเห็น รับรู้ รู้สึกแล้วเกิดอารมณ์ อันเป็นกระบวนการทาง “จิตใจ” แล้วจึงนำไปสู่ความคิด และแนวคิดอันเป็นกระบวนการทาง “สมอง” กลายเป็นความเข้าใจในอารมณ์ และสร้างแนวความคิดอันเป็นกระบวนการทางศิลปะ นอกจากนั้น การใช้ความรู้ความเข้าใจทางศิลปะ อย่างเรื่อง “ทัศนธาตุและการจัดองค์ประกอบศิลป์” ก็เป็นส่วนสำคัญในการสื่อความหมายแบบ “ภาษาภาพ” ผลงานชุด “จิตรกรรมกับสังคม” ผู้วิจัยได้พัฒนาเทคนิคการใช้น้ำหนักและแสงเงาโดยได้รับความบันดาลใจจากภาพ The Philosopher in Meditation ของ แรมบรันต์ฮาร์เมนซูน ฟาน แรย์น (Harmenszoon van Rijn) โดยแสดงให้เห็นน้ำหนักที่ค่อนข้างตัดกันอย่างชัดเจน ค่าน้ำหนักของแสงเงาและสีทำให้เกิดดุลยภาพในภาพ ให้ค่าสีเข้มมืดดำเปรียบกับความทุกข์ในใจที่ต้องการให้มันอยู่เพียงภายใต้เงามืดเหล่านั้น อีกด้านหนึ่งก็ยังมีแสงสว่างของภาพที่สะท้อนแสดงให้เห็นถึงความหวังให้กับชีวิต สร้างสมดุลในจิตใจและในการดำเนินชีวิตของผู้วิจัยเองโดยแฝงด้วยรูปแบบทางสัญลักษณ์ที่ต้องการจะสื่อถึงเรื่องราวที่ต้องการแสดงออก ในด้านองค์ประกอบผู้วิจัยได้ใช้หลักพื้นฐานให้การสร้างจุดเด่นคือการวางตำแหน่งของวัตถุและสีที่เป็นจุดตัดของภาพหรือเรียกว่าองค์ประกอบสี่เหลี่ยมทองคำ เพื่อดึงดูดความงามและความน่าสนใจจากผู้ชม

ผู้วิจัยใช้การประสานสัมพันธ์ของทัศนธาตุที่มีความเชื่อมโยงของเนื้อหาและเทคนิค อีกทั้งนำมาวิเคราะห์ตามความรู้ความเข้าใจที่ ศาสตราจารย์เกียรติคุณชูลุด นิมเสมอ (Nimsamer 2016, 45 - 290) กล่าวถึงเรื่อง องค์ประกอบของศิลปะ ในหนังสือเรื่อง “องค์ประกอบของศิลปะ Composition of Art” ดังนี้



ภาพที่ 3 ภาพแสดงคุณลักษณะความเป็นจุด (© Mongkhhol Suwanchatri 2020)

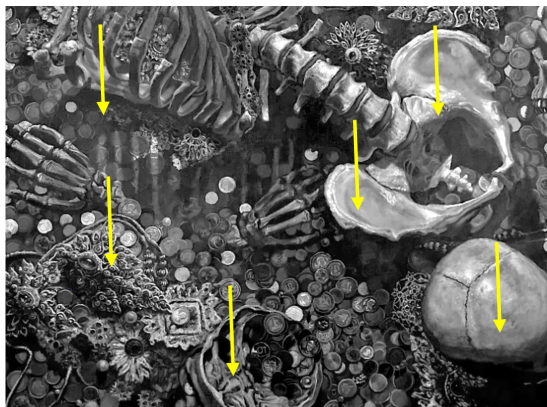
จุด (Point) จุดเป็นธาตุเบื้องต้นที่สุดของการเห็น จุดมีมิติเป็นศูนย์ ไม่มีความกว้าง ความยาว หรือความลึก เป็นธาตุที่ไม่สามารถจะแบ่งออกได้อีก เป็นสิ่งที่เล็กที่สุดที่จะใช้สร้างรูปทรงและสร้างพลังเคลื่อนไหวของที่ว่างขึ้นในภาพได้ ในธรรมชาติเราจะเห็นจุดกระจายซ้ำ ๆ อยู่ทั่วไปในที่ว่าง เช่น จุดที่ศูนย์กลางของกลุ่มดาวในท้องฟ้า ลายจุดในตัวสัตว์และพืชบางชนิด เมื่อเราอยู่บนที่สูงมองลงมายังกลุ่มคน จะเห็นเป็นจุดกระจายเคลื่อนไหวไปมา มิติก็ไม่มี หรือรวมกลุ่มกัน จุดที่เราเห็นซ้ำ ๆ เหล่านี้ทำให้เกิดตำแหน่งของรูปทรง (จุด) ในที่ว่างขึ้น ซึ่งเป็นการเริ่มแรกที่สุดขององค์ประกอบศิลป์ ตัวจุดนั้นเกือบไม่มีความสำคัญอะไรเลย รูปร่างก็ไม่มี มิติก็ไม่มี แต่เมื่อปรากฏตัวในที่ว่างจะทำให้ที่ว่างนั้นมีความหมายขึ้นมาทันที กล่าวคือ ถ้าเป็นจุดจุดเดียว ที่ว่างกับจุดจะมีปฏิริยาผลักดันโต้ตอบซึ่งกันและกัน การใช้จุดในผลงานนี้เป็นการสร้างจุดโดยใช้เส้นแสดงขอบเขตของสิ่งของ เพื่อสร้างรูปทรงให้แสดงถึงความเป็นคุณลักษณะของจุดและนัยยะของการซ้ำ เช่น เครื่องประดับและเหรียญต่าง ๆ ที่ทับซ้อนกันภายในผลงาน เป็นการแทนค่าเชิงสัญลักษณ์ของ ความมีค่าทางวัตถุ อีกทั้งยังสื่อความหมายถึงความเป็นสากลด้วยการใช้เหรียญที่หลากหลายสกุลเงินปะปนกัน เป็นจังหวะทับซ้อนกันจนก่อให้เกิดมิติภายในภาพ



ภาพที่ 4 ภาพแสดงคุณลักษณะความเป็นเส้น (© Mongkhhol Suwanchatri 2020)

เส้น (Line) เส้นขั้นต้นที่เป็นพื้นฐานจริง ๆ มี 2 ลักษณะ คือ เส้นตรงกับเส้นโค้ง เส้นทุกชนิด สามารถแยกออกเป็นเส้นตรงกับเส้นโค้งได้ทั้งสิ้น ตามหลักฐานทางประวัติศาสตร์บ่งบอกว่า งานทัศนศิลป์ชิ้นแรก ๆ ของมนุษย์นั้นเริ่มจากเส้นดังที่เราจะเห็นได้จากภาพเขียนตามผนังถ้ำของคนสมัยดั้งเดิม (Primitive) การเริ่มต้นของงานศิลปะในวัยเด็กก็ใช้เส้นเช่นเดียวกัน เส้นเป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เป็นแกนของทัศนศิลป์ทุก ๆ แขนง เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้างของทุกสิ่งในจักรวาล เส้นแสดงความรู้สึกได้ด้วยตัวของมันเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น งานจิตรกรรมของไทย จีน และญี่ปุ่น ล้วนมีเส้นเป็นหัวใจของการแสดงออก อีกทั้งเส้นยังแสดงแก่นแท้ของทุกสิ่งได้อย่างเข้มข้นและยั่งยืนที่สุด นอกเหนือจากการแสดงขอบเขตของสิ่งของ รูปทรง น้ำหนัก สี แล้ว เส้นยังสามารถให้ความรู้สึกต่าง ๆ จากลักษณะทิศทาง และขนาดของเส้นเอง ในทางศิลปะเส้นที่สำคัญอีกชนิดหนึ่งคือ เส้น โครงสร้าง ซึ่งเป็นเส้นในจินตนาการของผู้ชม เดินทางด้วยความรู้สึก ไม่ใช่ด้วยการมองเห็นเชิงประจักษ์อย่างตรงไปตรงมา

การใช้เส้นในผลงานชิ้นนี้เป็นการใช้เส้นแสดงขอบเขตของสิ่งของ รูปทรง น้ำหนัก สี เช่น รูปทรงของห้วกะโหลก โครงกระดูก เครื่องประดับ และเหรียญ เป็นต้น ที่แสดงความทับซ้อนกันภายใต้เส้นที่แสดงขอบเขตชัดเจน เป็นจังหวะทับซ้อนกันเพื่อตอกย้ำการโดนจำกัดของขอบเขตวัตถุที่ล่อไปกับแนวคิดให้ความรู้สึกอัดอัด ทั้งนี้ผู้วิจัยใช้ทางความรู้สึกในการนำเสนอเพื่อให้เกิดองค์ประกอบในลักษณะหมุนเวียนภายในงานให้ความรู้สึกราวกับว่าเป็นเรื่องราวที่วนเวียนเช่นนั้นไม่จบสิ้น



ภาพที่ 5 ภาพแสดงคุณลักษณะน้ำหนักของแสงและเงา (© Mongkhon Suwanchatri 2020)

น้ำหนักของแสงและเงา (Tone) คือ ความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุหรือการระบายสีให้มีผลเป็นความอ่อนความแก่ของสีหนึ่ง หรือหลายสี หรือบริเวณที่มีสีขาว สีเทา และสีดำ ในความเข้มระดับต่าง ๆ ในงานชิ้นหนึ่ง น้ำหนักที่ใช้ตามลักษณะของแสงเงาในธรรมชาติจะทำให้เกิดปริมาตรของรูปทรง นอกจากจะให้มีปริมาตรและความแน่นแก่รูปทรงแล้ว น้ำหนักยังให้ความรู้สึกและอารมณ์ด้วยการประสานความอ่อนแก่ของน้ำหนักที่ประสานอีกด้วย

การใช้น้ำหนักในผลงานของผู้วิจัยโดยส่วนใหญ่แล้วจะใช้น้ำหนักที่ตัดกันอย่างรุนแรง เพื่อต้องการบ่งบอกถึงความเข้มข้นทางอารมณ์ของเนื้อหาและเรื่องราว จะเห็นได้ว่าการใช้น้ำหนักในผลงานจะเป็นการสร้างน้ำหนักด้วยการจัดแสงที่ผู้วิจัยกำหนดให้อยู่ในทิศทางเดียวกันด้วยวิธีการกำหนดให้แสงเกิดจากจุดที่ต้องการเท่านั้น เพื่อต้องการให้ภาพลือไปกับนัยยะของเนื้อหาที่ว่าด้วยเรื่องของอำนาจ “ผู้ที่มีอำนาจนั้นย่อมสามารถกำหนดทิศทางได้ดังใจสั่ง” อันแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งอย่างรุนแรงทั้งเชิงแนวคิดและภาพปรากฏ แต่กลับกลมกลืนในแง่ของภาษาภาพและทัศนธาตุทางจิตรกรรมรูปทรง (Form) เกิดจากการนำของอารมณ์ ความรู้สึก มากกว่าเหตุผลทางปัญญา รูปทรงคือส่วนที่เป็นรูปธรรมของงานศิลปะ เป็นตัวการสำคัญที่สื่อความหมายจากศิลปินไปสู่ผู้ดู และด้วยรูปทรงเพียงส่วนเดียว ศิลปินก็สามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์ โดยไม่ต้องอาศัยเรื่องหรือเนื้อเรื่องใด ๆ รูปทรงจึงมีความหมายที่สุด จนอาจกล่าวได้ว่า รูปทรงคืองานศิลปะ รูปทรงของทุกสิ่งย่อมเป็นไปตามโครงสร้างของมัน ศิลปินจึงหลีกเลี่ยงโครงสร้างไปไม่พ้น ไม่ว่ารูปทรงนั้นจะเล็กน้อยหรือเรียบง่ายเพียงใด

ศิลปินทุกคนที่ทำงานแบบเหมือนจริงหรือแบบนามธรรมก็ตาม ล้วนต้องมีความแม่นยำในการสังเกตธรรมชาติ จินตนาการของเขาจะก่อตัวขึ้นจากรูปของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ตรงหน้าหรือความทรงจำ รูปทรงที่มีรูปร่างเหมือนกันจะดึงดูดกัน หมายถึง จะนำสายตาจากรูปหนึ่งไปยังอีกรูปหนึ่งที่เหมือนกัน น้ำหนักหรือสีที่เหมือนกันจะดึงดูดกัน ระหว่างรูปร่าง น้ำหนัก และสี สิ่งที่มีความแรงและความสำคัญมากกว่าจะดึงดูดกัน ถ้าสำคัญเท่า ๆ กันจะดึงดูดสลับกัน ทำให้เกิดความเคลื่อนไหวที่แปรเปลี่ยน



ภาพที่ 6 ภาพแสดงคุณลักษณะรูปทรง (© Mongkhon Suwanchatri 2020)

สี (Color) คือ แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับสัมผัสได้ แม่สีที่เป็นวัตถุดิบ (Pigmentary Primary) ซึ่งประกอบด้วย เหลือง แดง น้ำเงิน และ สีที่เกิดจากการผสมของแม่สี สีมียู่ 2 ชนิด คือ สีที่เป็นแสง (Spectrum) ได้แก่ สีที่เกิดขึ้นจากการหักเหของแสงกับสีที่เป็นวัตถุดิบ (Pigment) ได้แก่ สีที่มีอยู่ในวัตถุดิบธรรมชาติทั่วไป เช่น พืช สัตว์ แร่ธาตุ ฯลฯ สีทำหน้าที่เช่นเดียวกับน้ำหนักทุกประการ แต่เพิ่มหน้าที่พิเศษที่สำคัญที่สุดขึ้นอีกประการหนึ่ง คือ ให้อารมณ์ความรู้สึกด้วยตัวเองโดยตรง



ภาพที่ 7 ภาพแสดงคุณลักษณะของสี (© Mongkhon Suwanchatri 2020)

พื้นผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะของบริเวณพื้นผิวของสิ่งต่าง ๆ ที่เมื่อสัมผัสจับต้องหรือเมื่อเห็นแล้วรู้สึกได้ว่าหยาบ ละเอียด มัน ด้าน ขรุขระ เป็นเส้น เป็นจุด เป็นก้ำมะหยี่ ฯลฯ ลักษณะผิวมี 2 ชนิด คือ ลักษณะผิวที่เราจับต้องได้ และ ลักษณะผิวที่ทำเทียมขึ้น ลักษณะผิวโดยทั่วไปถือว่าเป็นทัศนธาตุที่มีได้เป็นหลักในการสร้างรูปทรง เพราะตัวมันเองมีข้อจำกัด ไม่มีลักษณะทั่วไปสมบูรณ์เหมือนธาตุอื่น ๆ ที่กล่าวมาแล้ว แต่ก็มีศิลปินร่วมสมัยหลายคนใช้ลักษณะผิวเป็นทัศนธาตุที่สำคัญในการสร้างงาน ด้วยการใช้พื้นผิวของวัสดุต่าง ๆ มาประกอบเป็นรูปทรงที่สมบูรณ์ได้



ภาพที่ 8 ภาพแสดงคุณลักษณะของพื้นผิว (© Mongkhon Suwanchatri 2020)

กระบวนการและวิธีการ ที่ได้รับเรียงความหมายทางเทคนิคกับความหมายทางเนื้อหาที่ปรากฏในผลงานชุด “จิตรกรรมกับสังคม” อาศัยการแสดงออกผ่านรูปแบบจิตรกรรมเหมือนจริง (Realism) ใช้สัญลักษณ์แทนความหมายในการอุปมาอุปไมย สอดคล้องกับแนวคิดของหลักไตรลักษณ์ (Phra tham pidok 2013, 14) ที่ว่า อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา ดังที่สะท้อนออกเป็นรายละเอียดทางทัศนธาตุโดยใช้เหรียญอันเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นค่า แสดงออกถึงความเป็น “จุด” เน้นให้เกิดอารมณ์สะท้อนปฏิกิริยาโต้ตอบซึ่งกันและกัน สื่อถึง ความวุ่นวาย การแก่งแย่งชิงดีชิงเด่นภายในสังคม แสดงให้เห็นถึงความไม่เที่ยง ไม่ยั่งยืน (อนิจจัง) ขณะที่เรื่อง “เส้น” ให้ความรู้สึกในการนำสายตาภายในภาพเป็นองค์ประกอบในลักษณะหมุนเวียนภายใน สะท้อนภาวะที่ถูกบีบคั้นด้วยการ

เกิดขึ้นและสลายตัว ให้ความรู้สึกราวกับว่าเป็นนวนิยายทุกซ์ที่ไม่จบสิ้น (ทุกข์) และ “รูปทรง” ที่สื่อผ่านภาพ โครงกระดูก อันแสดงถึงความไม่ใช่ตัวตน ความไม่มีตัวตนที่แท้จริง ไม่ใช่ของใคร ไม่อยู่ในอำนาจควบคุมของใคร นั่นคือความไม่เที่ยง (อนัตตา) เป็นต้น ผ่านรูปแบบของจิตรกรรม 2 มิติ แสดงความสัมพันธ์ในการใช้ทัศนธาตุทางทัศนศิลป์ของรูปทรง แสง เงา สี สันบรรยากาศ การสร้างพื้นผิว และองค์ประกอบในเทคนิควิธีการในงานจิตรกรรมใต้สี (Underpainting) สื่อให้เห็นถึงสาระจากความคิด ทัศนะและอารมณ์ความรู้สึกสะท้อนใจของผู้วิจัย เสมือนการเดินทางแห่งการค้นหาทดลอง ที่ผู้วิจัยคิดว่าได้เดินทางมาถึงจุดหมายปลายทางที่สามารถค้นหาแนวทางของตนเองแล้ว แต่มันก็เป็นเพียงจุดเริ่มต้นที่สามารถพัฒนาต่อยอดได้อีกในอนาคต บนพื้นฐานความเชื่อ และทัศนคติส่วนตัวของผู้วิจัย รวมทั้งแรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อม สังคม จากภายนอก และจากภายในจิตใจของผู้วิจัยเอง

References

- Anacamee, S. S. *Phalang Sāṅsan Čhāk Rāeng Bandān Čhai. [Creative Power of an Inspiration]*. Bangkok: Siammiss Publishing House, 2012.
- Chantavanich, S. *Thritsadī Sangkhomwitthayā. [Sociological Theory]*. Bangkok: Publisher of Chulalongkorn University, 2016.
- Kaewthep, K. *Sāt Hāeng Sī Læ Watthanatham Suksā. [Science and Media of Cultural Studies]*. Bangkok: Edison Press Products, 2001.
- Kunavichayanont, S. “To Thī Sipčhet Hōng Rīan Prawattisāt (Thanon Rāt Damnoen). [Table 17, Historical Classroom (Ratchadamnoen Road)].” Rama9Art. Accessed January 15, 2020. http://www.rama9art.org/sutee/09_history_class.html.
- Nimsamer, C. *Oṅprakōp Khōng Sinlapa Composition of Art. [Composition of Art]*. Bangkok: Amarin, 2016.
- Phra tham pidok. *Phut tham. [Buddhism]*. Bangkok: Mahachulalongkornrajavidyalaya University, 2013.
- Saengkrachang, S. *Sinlapa khū ‘arai. [What is Art]*. Bangkok: Openbook, 2008.
- Sriwanichpoom, M. “Horror in Pink.” Photographers. Accessed January 15, 2020. <http://www.photographers/photographer.php?id=197>.
- Tangchalok, I. *Nāothāng Kānsōn Læ Sāṅsan Čhitrakam Khan Sūng. [Guidelines for Teaching and Creating Advanced Painting]*. Bangkok: Amarin, 2007.

การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากผ้าฝ้ายแกมแพร กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง

received 19 FEB 2021 revised 23 JAN 2023 accepted 14 MAR 2023

นิตดาวดี บุญญะเดโช

อาจารย์ ดร. สาขาวิชาแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

กรกมล คำสุข

อาจารย์ ดร. สาขาวิชาแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รวิเทพ มุสิกะปาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องตกแต่ง
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานกลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง 2. ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากผ้าฝ้ายแกมแพร กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง ที่มีรูปแบบร่วมสมัยเหมาะสมกับความต้องการผู้บริโภคปัจจุบัน โดยคัดเลือกแบบร่างจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านแฟชั่นและสิ่งทอ จำนวน 4 คน และกลุ่มผู้บริโภคผลิตภัณฑ์กระเป๋าชาวไทย จำนวน 103 กลุ่มตัวอย่าง

ผลการศึกษา พบว่า 1. ผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชน กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็งเกิดจากความร่วมมือของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในจังหวัดสระแก้ว 3 กลุ่ม คือ กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง กลุ่มทอผ้าพื้นบ้านไททรงาม และกลุ่มวิสาหกิจชุมชนคนรักผ้าฝ้ายบ้านเนินเหล่า โดยการน้อมนำศาสตร์พระราชาที่ทรงตระหนักถึงศักยภาพของ “หญ้าแฝก” ต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์กระเป๋าเครื่องหนังภายใต้แบรนด์ BURAWA ผสมผสานวัสดุหนังวัวเข้ากับผ้าฝ้ายในชุมชน เช่น ผ้าขาวม้าที่ทอเองในจังหวัด และการใช้หญ้าแฝกทอผสมฝ้ายในพื้นที่ “ลายเกล็ดเต่า” เป็นลวดลายพื้นบ้านโบราณที่ได้รับความนิยม เนื่องจากมีความสวยงาม ประณีตและต้องใช้ทักษะความชำนาญของช่างทอเป็นพิเศษ ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ของกลุ่ม คือ กระเป๋าสะพาย กระเป๋าตังค์ และกระเป๋าใส่เหรียญ ที่ทำจากหนังผสมผ้าฝ้ายแกมแพร ราคาตั้งแต่ 80 - 3,500 บาท สินค้าที่ขายดีที่สุด ได้แก่ กระเป๋าสะพายฝ้ายทอแพร สินค้าที่ขายได้น้อยที่สุด ได้แก่ กระเป๋าหนังแท้ทั้งใบ รูปแบบผลิตภัณฑ์มีไม่หลากหลายนักเนื่องจากสมาชิกกลุ่มเป็นผู้สูงอายุที่ไม่ถนัดทำงานยากจึงเน้นรูปแบบที่เรียบง่าย 2. ผลการออกแบบผู้เชี่ยวชาญคัดเลือกแนวคิดจากคอลเลคชั่นที่ 2 โดยประยุกต์เทคนิคการทอจากลายดอกแก้วด้วยหญ้าแฝกผืนเป็นเกลียวร่วมกับการนำเทคนิคการเสริมต้นนูนสร้างลวดลายเครื่องหนังจากคอลเลคชั่นที่ 3 นำมาพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์มากที่สุด โดยคัดเลือกรูปแบบที่มี

ระดับความพึงพอใจในระดับมากถึงมากที่สุด จำนวน 6 รูปแบบ จากผลการประเมินต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ทั้งสิ้น 20 รูปแบบ มาพัฒนาการออกแบบ (ร่าง) ต้นแบบผลิตภัณฑ์ พบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในระดับมากถึงมากที่สุดต่อภาพรวมคอลเลกชันกระเป๋า ผู้บริโภคพึงพอใจต่อรูปแบบที่ 5 กระเป๋าสะพายข้าง มากที่สุด ร้อยละ 35.9 รองลงมา รูปแบบที่ 1 กระเป๋าถือ ร้อยละ 24.2 รูปแบบที่ 3 กระเป๋าใส่เหรียญตักแต่งกระเป๋าหลัก ร้อยละ 11.7 รูปแบบที่ 4 กระเป๋าใส่นามบัตรตกแต่ง ร้อยละ 11.7 รูปแบบที่ 2 กระเป๋าทรงถัง ร้อยละ 10.7 และ รูปแบบที่ 6 กระเป๋าสะพายข้างสองชั้น ร้อยละ 5.8 ตามลำดับ

คำสำคัญ: ผลิตภัณฑ์กระเป๋า, ผ้าฝ้ายแกมแพร, กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง

Design and Development of Bag Products from Cotton-Vetiver Grass Fiber Blend, Boonpeng Leather Group

Naddawadee Boonyadacho

Ph.D. Lecturer,

Department of Fashion, Textiles and Accessories

College of creative industry, Srinakarinwirot University

Koraklod Kumsook

Ph.D. Lecturer,

Department of Fashion, Textiles and Accessories

College of creative industry, Srinakarinwirot University

Ravitep Musikapan

Assistant professor, Ph.D.

Department of Fashion, Textiles and Accessories

College of creative industry, Srinakarinwirot University

Abstract

The objectives of this study were (1) to study the background and basic information of Boonpeng Leather Group and (2) to design and develop bag products from cotton-vetiver grass fiber blend for Boonpeng Leather Group in a contemporary style to meet the needs of today's consumers. The bag designs were selected by 4 experts in fashion and textile with at least 10 years of experience using purposive sampling technique and by 103 Thai customers who were selected using convenience sampling, a non-probability sampling technique, via online questionnaire.

The results showed that (1) the community enterprise products of Boonpeng Leather Group are the results of the cooperation of 3 community enterprises in Sa Kaeo Province, which are Boonpeng Leather Group, Sai Ngam Weaving Group and Ban Noen Lao Vetiver Grass Fiber Handicraft Product Group by implementing King's Bhumibol Sufficiency Economy Philosophy emphasizing the potential of "vetiver grass". Vetiver grass fibers are used and developed into leather bags under the brand "BURAWA" by combining cow leather and local fabrics such as woven loincloth and cotton-vetiver grass fiber blend produced within the province. The products of this group are developed focusing on using local materials available in Sa Kaeo Province and ancient pattern called "Turtle Scale". This pattern is popular pattern among

consumers due to its beauty, sophistication and special skills of the weavers are also required in the production. The main products of the group are shoulder bags, wallets or coin purses made from leather and cotton-vetiver grass fiber blend priced between 80-3,500 Baht. The best-selling products are shoulder bags made from cotton-vetiver grass fiber blend, while the least-selling products are genuine leather bags. However, there are only a few bag designs since the members are all elderly who are not good at complicated works, this group therefore mainly focuses on the simple designs. (2) In this study, the majority of experts selected the design concept from Collection 2, in which Jok weaving technique was used to create orange jasmine pattern using twined ropes made from vetiver grass fibers in combination with embossed leather pattern from Collection 3 in order to develop into different designs. A total of 20 designs with high to highest level of satisfaction were used and developed into 6 bag designs. According to the online survey, it was found that consumers were satisfied with the collection overview. The majority of consumers were satisfied with the shoulder bag design (Design 5, 35.9%), followed by handbag design (Design 1, 24.2%), coin purse design (Design 3, 11.7%), card holder design (Design 4, 11.7%), bucket bag design (Design 2, 10.7%) and double layer shoulder bag design (Design 6, 5.8%), respectively.

Keywords: Bag products, Cotton vetiver grass blend, Boonpeng leather group

บทนำ

“หญ้าแฝก” พืชใบเลี้ยงเดี่ยวตระกูลหญ้าชนิดหนึ่ง เช่นเดียวกับข้าวโพด ข้าวฟ่าง อ้อย ซึ่งพบกระจายอยู่ทั่วไปหลายพื้นที่ตามธรรมชาติ หญ้าแฝกเป็นหญ้าที่ขึ้นเป็นกอ ห่อเบียดกันแน่น ใบของหญ้าแฝกมีลักษณะแคบยาว ขอบขนานปลายสอบแหลม ด้านท้องใบจะมีสีจางกว่าด้านหลังใบ มีรากเป็นระบบรากฝอยที่สานกันแน่นยาวเหยียดในดิน มีข้อดอกตั้ง ประกอบด้วยดอกขนาดเล็ก ดอกจำนวนครึ่งหนึ่งเป็นหมัน ถือเป็นต้นหญ้าที่ให้คุณอนันต์ทั้งในการบำรุงรักษาฟื้นฟูหน้าดินให้อุดมสมบูรณ์ ดังพระราชดำริในพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ในหลวงรัชกาลที่ 9 ความตอนหนึ่งตรัสไว้ ณ ศาลาเริง วังไกลกังวล อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เมื่อวันที่ 21 กุมภาพันธ์ 2546 ว่า “ให้ใช้หญ้าแฝกในการพัฒนา ปรับปรุงบำรุงดิน ฟื้นฟูดินให้มีความอุดมสมบูรณ์ และแก้ปัญหาดินเสื่อมโทรมดำเนินการขยายพันธุ์ ทำให้มีกล้าหญ้าแฝกเพียงพอด้วย ที่สำคัญต้องไม่ลืมหน้าที่ของหญ้าแฝก ในการอนุรักษ์ดินและน้ำ และเพื่อการรักษาดิน ให้ทุกหน่วยงานและหน่วยงานราชการที่มีศักยภาพในการขยายพันธุ์ ให้ความร่วมมือกับกรมพัฒนาที่ดิน ในการผลิตกล้าหญ้าแฝก และแจกจ่ายกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการให้เพียงพอ” (Research and Development for Land Management Division 2019, online)

บุญเพ็ง ระบุว่า ประธานกลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง อำเภอวัฒนานคร จังหวัดสระแก้ว เห็นถึงความสำคัญของหญ้าแฝกตามแนวพระราชดำริของในหลวงรัชกาลที่ 9 จึงคิดและนำเสนอให้กลุ่มทอผ้าพื้นบ้านไททรงาม กลุ่มทอผ้าที่มีความเชี่ยวชาญในการทอผ้าฝ้าย ให้ทอผ้าฝ้ายแกมแฝก เพื่อนำมาแปรรูปเป็นกระเป๋า ของแต่งบ้าน เกิดเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นทั้งยังเป็นการเพิ่มมูลค่าของสิ่งของเครื่องใช้จากการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมสิ่งทอจากภูมิปัญญาชาวบ้าน ภายใต้แบรนด์ BURAWA แต่ทว่ายังขาดทักษะการออกแบบและพัฒนารูปแบบที่เข้าถึงกลุ่มผู้บริโภคยุคใหม่ ทำให้ผลิตภัณฑ์ที่มียังไม่หลากหลาย (Rawa and Rawa 2019, Interview) จากที่กล่าวมาผู้วิจัยเห็นถึงความสำคัญมรดกจากผืนดินเพื่อนำมาประยุกต์เข้ากับงานแฟชั่นสิ่งทอ เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ประเภทกระเป๋าที่มีความร่วมสมัยตรงตามความต้องการของผู้บริโภคยุคปัจจุบัน สามารถเข้าถึงและจับต้องได้ง่าย นำไปใช้ประโยชน์ได้จริง สามารถถ่ายทอดเอกลักษณ์โดดเด่นด้วยนวัตกรรมสิ่งทอของกลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง เพื่อเป็นต้นแบบในการพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์ร่วมกับชุมชน อันจะก่อให้เกิดการสร้างงาน สร้างรายได้ ยกกระดับฐานะความเป็นอยู่และเป็นส่วนหนึ่งในการส่งเสริมการท่องเที่ยวสร้างความมั่นคง มั่งคั่งให้กับบุคคลในท้องถิ่นพัฒนาเขตเศรษฐกิจในตัวเมืองต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานกลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากผ้าฝ้ายแกมแฝก กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง ที่มีรูปแบบร่วมสมัยเหมาะสมกับความต้องการผู้บริโภคปัจจุบัน

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร ผู้นำกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเครื่องหนังบุญเพ็ง ผู้เชี่ยวชาญและผู้บริโภคชาวไทย

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ได้แก่ ผู้นำกลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง ได้แก่ 1. นายบุญเพ็ง ระบุว่า และ 2. นางสุนิดา ระบุว่า

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น มีประสบการณ์ทางด้านแฟชั่นและสิ่งทอไม่ต่ำกว่า 10 ปี โดยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 4 คน ประกอบด้วย ที่ปรึกษาโครงการและผู้เชี่ยวชาญด้านแฟชั่น 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รวิเทพ มุสิกปาน รองคณบดีฝ่ายกิจการพิเศษและประธานหลักสูตร แฟชั่นสิ่งทอและเครื่องตกแต่ง วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้เชี่ยวชาญด้านแฟชั่น 2. ดร.นัทธกร อุมาศิลป์ อาจารย์สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย 3. กัญจน์ชญา จันทรงชี อาจารย์ประจำสาขานฤมิตศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมืองและนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งทอ 4. แพรวา รุจิณรงค์ นักออกแบบสิ่งทอและเจ้าของเต็มเต็มสตูดิโอ

กลุ่มผู้บริโภคชาวไทย จากการสุ่มตัวอย่างแบบไม่ใช้ทฤษฎีความน่าจะเป็น (Non-probability Sampling) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) ด้วยการแจกแบบสอบถามผ่านทางออนไลน์จำนวนอย่างน้อย 100 กลุ่มตัวอย่าง

ขั้นที่ 1 (R1: Research ครั้งที่ 1) สัมภาษณ์ข้อมูลพื้นฐาน วิเคราะห์ปัญหา ที่ได้จากการลงพื้นที่จริง ทบทวนวรรณกรรม ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ข้อมูลพื้นฐานบริบททั่วไป ความต้องการ ปัญหาที่มาของกลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง สัมภาษณ์เชิงคุณภาพจากแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ลักษณะคำถามแบบปลายเปิดเพื่อสัมภาษณ์เจาะลึก จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

2. ศึกษาและรวบรวม แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3. กำหนดกรอบแนวคิดรูปแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ขั้นตอนที่ 1 (R1)

ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Data) โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) ลักษณะคำถามแบบปลายเปิด เพื่อสัมภาษณ์เจาะลึก (In-depth Interview) จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ประกอบด้วย 4 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 สถานภาพทั่วไป ข้อมูลพื้นฐานสถานประกอบการ ส่วนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ ส่วนที่ 3 ตลาดเป้าหมายและแผนการตลาด และส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขั้นที่ 2 (D1: Development ครั้งที่ 1) ออกแบบและพัฒนาแบบ (ร่าง) กระเป๋าจากผ้าฝ้ายเกมแฟก กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง ตรวจสอบคุณภาพแบบ (ร่าง)

1. สร้างแบบ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 คอลเลคชั่น คอลเลคชั่นละ 6 แบบ โดยให้มีแนวคิดและแรงบันดาลใจที่แตกต่างกัน
2. ประเมินผลแบบ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสม อภิปรายและวิเคราะห์ข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อนำไปผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องหนัง
3. วิเคราะห์ผลการประเมินเพื่อเลือกแบบ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า
4. แก้ไขปรับปรุงแบบ (ร่าง) เพื่อนำพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ขั้นตอนที่ 2 (D1)

แบบสอบถามความคิดเห็นแบบ (ร่าง) ผลิตภัณฑ์ ด้านการออกแบบ การใช้งาน แนวคิดและการสื่อความหมายแบบ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าและแฟชั่น มีประสบการณ์ทางด้านการออกแบบไม่ต่ำกว่า 10 ปี โดยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 4 คน โดยผู้วิจัยได้ออกแบบแบบสอบถาม โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน และมีรูปแบบคำถามดังนี้ ส่วนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ระดับความคิดเห็นต่อแบบ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์ และส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขั้นที่ 3 (R2: Research ครั้งที่ 2) ประเมินผลความพึงพอใจและรับรองคุณภาพแบบ (ร่าง) ต้นแบบผลิตภัณฑ์จากการนำผลขั้นตอนที่ 2 มาปรับปรุงแก้ไข

1. แบบ (ร่าง) ต้นแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า จำนวน 6 รูปแบบ
2. ตรวจสอบความพึงพอใจผู้บริโภคที่มีต่อแบบ (ร่าง) ต้นแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า โดยกลุ่มผู้เชี่ยวชาญทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องหนังและแฟชั่น
3. ตรวจสอบความพึงพอใจผู้บริโภคจากการสุ่มตัวอย่างแบบไม่ใช้ทฤษฎีความน่าจะเป็น โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก ด้วยแบบสอบถามผ่านทางออนไลน์จำนวนอย่างน้อย 100 กลุ่มตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ขั้นตอนที่ 3 (R2)

1. แบบสอบถามตรวจสอบความพึงพอใจต่อต้นแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า จากกลุ่มผู้บริโภคชาวไทย จากการสุ่ม

ตัวอย่างแบบไม่ใช้ทฤษฎีความน่าจะเป็น (Non-probability Sampling) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวก (Convenience Sampling) จากการแจกแบบสอบถามผ่านทาง online จำนวน 100 กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นและความพึงพอใจ ที่มีต่อต้นแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า โดย แบบสอบถาม ประกอบด้วย 3 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อแบบ (ร่าง) ต้นแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า และส่วนที่ 3 ความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติม (ถ้ามี)

ขั้นที่ 4 (D2: Development ครั้งที่ 2) สรุปผลการดำเนินงาน นำเสนอและเผยแพร่

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานกลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง

วิสาหกิจชุมชน กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง สถานที่ตั้ง เลขที่ 221 หมู่ที่ 1 ถนน ตำบลโนนหมากเค็ง อำเภอดอนจาน จังหวัดสระแก้ว ก่อตั้งโดย นายบุญเพ็ง ระว่า ประธานกลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง และนางสุนิตา ระว่า ผลการสัมภาษณ์ นายบุญเพ็ง ระว่า และนางสุนิตา ระว่า (Rawa and Rawa 2019, Interview) สามารถสรุปวิเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้ ผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชน กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง จังหวัดสระแก้ว น้อมนำศาสตร์พระราชาทรงตระหนักถึงศักยภาพของ “หญ้าแฝก” จึงได้ต่อยอดผลิตภัณฑ์โดยการนำหญ้าแฝกมาเป็นแรงบันดาลใจในการทำเป็นกระเป๋าเครื่องหนังภายใต้ Brand BURAWA ผสมผสานวัสดุหนังวัวเข้ากับผ้าทออัตลักษณ์ภายในชุมชน เช่น ผ้าขาวม้าที่ทอกันเองในจังหวัด และการใช้หญ้าแฝกทอผสมฝ้ายจากในพื้นที่ และมุ่งเน้นใช้ของที่สามารหหาได้จากจังหวัดสระแก้วให้ได้มากที่สุด ผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่เป็นกระเป๋าสะพาย กระเป๋าสตางค์ และกระเป๋าใส่เหรียญที่ทำจากหนังผสมหญ้าแฝก ราคาตั้งแต่ 80 - 3,500 บาท สินค้าที่ขายดีที่สุด ได้แก่ กระเป๋าสะพายฝ้ายทอแฝก สินค้าที่ขายได้น้อยที่สุด ได้แก่ กระเป๋าหนังแท้ทั้งใบ รางวัลมาตรฐานรับรอง ได้แก่ รางวัลสินค้าหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ รางวัล OTOP 5 ดาว และรางวัลกลุ่มกระเป๋าผ้าและฝ้ายทอแฝก กลุ่มสืบทอดแบบ ปริมาณการผลิตต่อเดือน เพียง 3 - 4 ใบ เนื่องจากเป็นงานที่ใช้ฝีมือแรงงานที่ชำนาญ ปัญหาหรืออุปสรรคในการผลิตหรือการดำเนินงาน ได้แก่ ปัญหาด้านจำนวนแรงงานที่ผลิตมีจำนวนน้อย ทำให้ไม่สามารถรองรับกับความต้องการหรือคำสั่งซื้อในปริมาณมากได้ รวมไปถึงปัญหาด้านการออกแบบรูปแบบและการผลิตสินค้า เนื่องจากสมาชิกกลุ่มเป็นกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่ถนัดทำงานยาก ๆ จึงเน้นรูปแบบที่เรียบง่ายและไม่ทันสมัยมากนัก ซึ่งถือว่าเป็นปัญหาหลักของกลุ่มในตอนี้ และต้องการให้หน่วยงานเข้ามาช่วยพัฒนารูปแบบให้ทันสมัยมากยิ่งขึ้น หน่วยงานภาครัฐที่คอยให้การสนับสนุน ได้แก่ กรมการพัฒนาชุมชน หน่วยงานมหาวิทยาลัยที่ให้การสนับสนุน ได้แก่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ลูกค้าในอดีตส่วนใหญ่จะเป็นชาวต่างชาติมากกว่าชาวไทยแต่ในปัจจุบันกลุ่มลูกค้ามีทั้งกลุ่มชาวไทยและชาวต่างชาติเท่า ๆ กัน โดยกลุ่มลูกค้าชาวต่างชาติส่วนใหญ่จะเป็นชาวยุโรป บรูไน และชาวอาหรับ คู่แข่งที่มีผลิตภัณฑ์ตลาดเป้าหมายเดียวกัน คือ กลุ่มกระเป๋าที่ใช้วัสดุจากธรรมชาติ เช่น กระเป๋ากาบกล้วย และกระเป๋าผักตบชวา สัญลักษณ์หรืออัตลักษณ์ที่อยากนำเสนอ ได้แก่ ดอกแก้ว ดอกไม้ประจำจังหวัดสระแก้ว หรือลายอื่น ๆ ที่สามารถสื่อถึงจังหวัด

สระแก้วได้ ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ด้านอื่น ๆ ได้แก่ ต้องการให้พัฒนาหญ้าแฝกให้มีความแข็งแรงมากขึ้น หรือนำเทคโนโลยีด้านอื่น ๆ มาปรับปรุงสมบัติต่าง ๆ เช่น การเคลือบให้แข็งแรงหรือสามารถกันน้ำได้ เพิ่มสีสันทะลุกลายอื่น ๆ ด้วยเทคนิคใหม่ ๆ เช่น การเอาแฟกมาสร้างลายมัดหมี่แทนการย้อม หรือนำหญ้าแฝกมารวมกันเป็นแผ่นแล้วพิมพ์ลายให้เกิดลวดลายของหญ้าแฝกให้คล้ายกระเป๋ายาวที่มีลายใบไม้เฉพาะเห็นชัดเจน เป็นต้น รวมไปถึงอยากให้เด็กรุ่นใหม่ที่มีจินตนาการสร้างสรรค์ กลับมาใช้ของไทยที่มาจากช่างฝีมือท้องถิ่นเพื่อช่วยกันสืบสานงานอัตลักษณ์ของท้องถิ่น

2. ผลการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าจากผ้าฝ้ายแกมแฟก

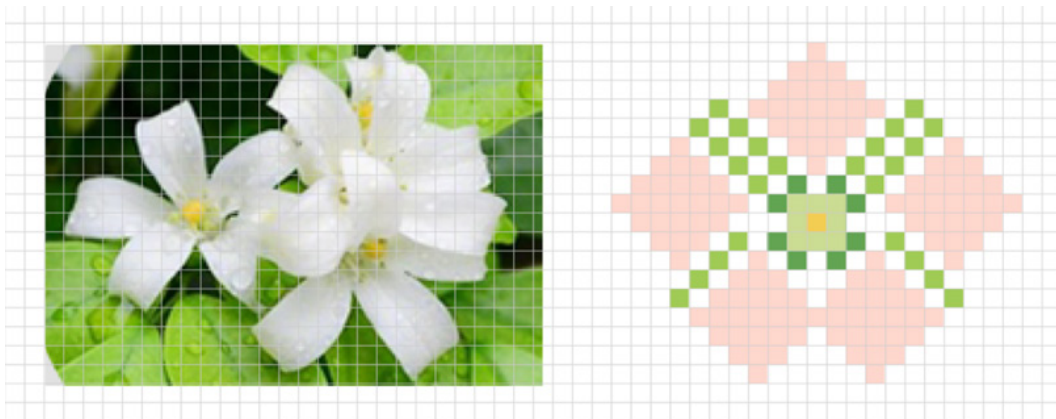
ผู้วิจัยได้นำแนวทางการออกแบบจากแนวโน้มการออกแบบงานหัตถศิลป์ประจำปี ค.ศ. 2020 ของศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (องค์การมหาชน) จากหนังสือข้อมูลวิจัย SACICT Craft Trend 2020 (The SUPPORT Arts and Crafts International Centre of Thailand (Public Organization) 2019, 32 - 33) มาใช้เป็นตัวกำหนดการออกแบบคอลเลกชันกระเป๋าผ้าฝ้ายแกมแฟก กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง จากการสัมภาษณ์ผู้นำกลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็งต้องการนำเสนอกลุ่มผู้บริโภครุ่นใหม่ และอยากให้มีรูปแบบสีสันทันที่แตกต่างไปจากรูปแบบเดิม ผู้วิจัยจึงนำร่องการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับกลุ่มผู้บริโภค Anti-boring ซึ่งเป็นกลุ่มผู้บริโภคที่ใช้ชีวิตอย่างมีความสุขและสร้างสรรค์สนุกสนาน มีอัตลักษณ์ ชอบเป็นจุดสนใจโดดเด่น กล้าพ้อฝันทำในสิ่งที่เป็นไปได้ไม่ได้ให้เกิดขึ้นจริง ชอบคิดนอกกรอบและวิ่งหนีความน่าเบื่อ กล้าทดลอง (Experiment) มักมองโลกในแง่ดี (Positive) มีจินตนาการ เพ้อฝัน (Fantasy) การสนใจและใส่ใจในอัตลักษณ์ชนเผ่า (Tribal) โดยเลือกใช้ เทรนด์ Happiness Play ที่มีแนวโน้มการออกแบบที่เต็มไปด้วยอิสระ และนำเสนอเทคนิคและวัสดุใหม่ แสดงออกถึงความสนุกสนาน สดใสมีชีวิตชีวา มองโลกในแง่ดี เปี่ยมไปด้วยจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ การหล่อหลอมวัฒนธรรมที่นำเสนอในรูปแบบที่ทันสมัยน่าตื่นตาตื่นใจ ใช้สีสันทันที่สะดุดตา ตรงตามกลุ่มผู้บริโภครุ่นใหม่ โดยสอดแทรกเทคนิคการใช้หญ้าแฝกบนผืนผ้า และออกแบบรูปทรงกระเป๋าจากแนวโน้มกระแสนิยมในปัจจุบัน จำนวน 4 คอลเลกชัน ดังต่อไปนี้

คอลเลกชันที่ 1 ใช้ผ้าฝ้ายแกมแฟกลายเกล็ดเต่าเส้นยืนสีเหลืองคู่กรมท่า ทอฝ้ายเส้นพุ่งด้วยสีน้ำเงินกรมท่า คู่กับแฟกสีเหลือง เสริมเทคนิคทอแทรกหญ้าแฝกที่ถูกดัดแปลงถักเปียและย้อมสีชมพูเข้ม เหลือง น้ำเงิน เข้าไปในตามจุดต่าง ๆ ของบริเวณหนังแท้เพิ่มความโดดเด่นด้วยคู่สีที่ตัดกันทำให้ดูสนุกสนาน โดยในคอลเลกชันนี้มีกระเป๋า 6 รูปแบบ ประกอบไปด้วย กระเป๋าโท้ท กระเป๋าสะพายไหล่ กระเป๋าสะพายข้าง กระเป๋าคาดอก กระเป๋าคาดเอว และกระเป๋าสตางค์ทรงยาว



ภาพที่ 1 (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าคอลเลคชั่นที่ 1
(© Naddawadee Boonyadacho 20/05/2020)

คอลเลคชั่นที่ 2 สร้างลวดลายดอกแก้วสัญลักษณ์ประจำจังหวัดสระแก้วบนตารางกราฟ เพื่อทอลวดลายลงบนผ้าด้วยวิธีการจกลายดอกแก้วด้วยหญ้าแฝก สลับหนังแท้ด้วยสีสนสไตให้ดูสนุกสนานมากขึ้น โดยในคอลเลคชั่นนี้มีกระเป๋าประกอบไปด้วย กระเป๋าถือ กระเป๋าคอลเลคชั่น กระเป๋าสะพายข้าง กระเป๋าจิบ กระเป๋าเสริมตกแต่งเข็มขัด



ภาพที่ 2 ลายดอกแก้วสำหรับทอจก
(© Naddawadee Boonyadacho 20/05/2020)



ภาพที่ 3 (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าคอลเลคชั่นที่ 2
(© Naddawadee Boonyadacho 20/05/2020)

คอลเลคชั่นที่ 3 นำผ้าฝ้ายแกมแฟกคล้ายกาบยาง ลวดลายที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้บริโภคของแบรนด์ Burawa ทอแทรกเส้นพุ่งด้วยแฟกพื้นถักเปีย ใช้โทนสีเอิร์ธโทนสลับสีสดใส สร้งลายเส้นทแยงจากหนังแท้เสริมหนุนเพื่อ ตกแต่งตัวกระเป๋าตามแบบ โดยในคอลเลคชั่นนี้มีกระเป๋าประกอบไปด้วย กระเป๋าสะพายข้าง



ภาพที่ 4 นำผ้าฝ้ายแกมแฟกคล้ายกาบยางทอแทรกเส้นพุ่งด้วยแฟกพื้นถักเปีย
(© Naddawadee Boonyadacho 20/05/2020)



ภาพที่ 5 (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าคอลเลคชั่นที่ 3
(© Naddawadee Boonyadacho 20/05/2020)

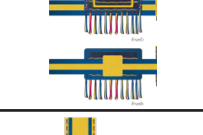
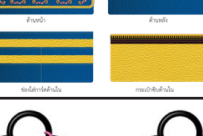
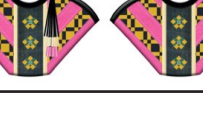
จากนั้นผู้เชี่ยวชาญด้านแฟชั่นและสิ่งทอได้ทำการประเมินแบบ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อวิเคราะห์หารูปแบบที่มีความเหมาะสม ในการนำไปผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลความพึงพอใจต่อแบบ (ร่าง) คอลเลคชั่นกระเป๋า

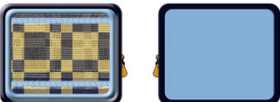
ความพึงพอใจต่อแบบ (ร่าง) คอลเลคชั่นกระเป๋า	ผลการประเมิน		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าคอลเลคชั่นที่ 1			
1.1 แนวคิดการออกแบบคอลเลคชั่น	3.50	0.57	พึงพอใจมาก
1.2 รูปแบบลวดลาย สี สัน มีความเหมาะสม	4.00	0.81	พึงพอใจมาก
1.3 ความพึงพอใจต่อภาพรวมต้นแบบผลิตภัณฑ์	3.75	0.50	พึงพอใจมาก
2. (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าคอลเลคชั่นที่ 2			
2.1 แนวคิดการออกแบบคอลเลคชั่น	4.75	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
2.2 รูปแบบลวดลาย สี สัน มีความเหมาะสม	4.25	0.50	พึงพอใจมาก
2.3 ความพึงพอใจต่อภาพรวมต้นแบบผลิตภัณฑ์	4.25	0.50	พึงพอใจมาก
3. (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าคอลเลคชั่นที่ 3			
3.1 แนวคิดการออกแบบคอลเลคชั่น	4.0	0.00	พึงพอใจมาก
3.2 รูปแบบลวดลาย สี สัน มีความเหมาะสม	4.25	0.50	พึงพอใจมาก
3.3 ความพึงพอใจต่อภาพรวมต้นแบบผลิตภัณฑ์	4.25	0.50	พึงพอใจมาก

จากตารางที่ 1 พบว่าด้านแนวคิดการออกแบบคอลเลกชันที่พึงพอใจมากที่สุด ได้แก่ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์ กระเป๋าคอลเลกชันที่ 2 (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าคอลเลกชันที่ 3 และ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า คอลเลกชันที่ 1 ค่าเฉลี่ยที่ 4.75, 4.00 และ 3.50 ตามลำดับ ด้านรูปแบบลวดลาย สีส้น มีความเหมาะสม ได้แก่ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าคอลเลกชันที่ 2 (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าคอลเลกชันที่ 3 และ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าคอลเลกชันที่ 1 ค่าเฉลี่ยที่ 4.25, 4.25 และ 4.00 ตามลำดับ ด้านความพึงพอใจ ต่อภาพรวมต้นแบบผลิตภัณฑ์ ได้แก่ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าคอลเลกชันที่ 2 (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์ กระเป๋าคอลเลกชันที่ 3 และ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าคอลเลกชันที่ 1 ค่าเฉลี่ยที่ 4.25, 4.25 และ 3.75 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ผลความพึงพอใจต่อแบบ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า

ความพึงพอใจต่อแบบ (ร่าง) คอลเลกชันกระเป๋า		ผลการประเมิน		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1		4.50	0.57	พึงพอใจมากที่สุด
2		3.25	0.50	พึงพอใจปานกลาง
3		4	0.81	พึงพอใจมาก
4		2.75	0.50	พึงพอใจปานกลาง
5		3	0.00	พึงพอใจปานกลาง
6		2.75	0.50	พึงพอใจปานกลาง
7		3.75	0.50	พึงพอใจมาก
8		4.75	0.50	พึงพอใจมากที่สุด

ตารางที่ 2 ผลความพึงพอใจต่อแบบ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า [ต่อ]

ความพึงพอใจต่อแบบ (ร่าง) คอลเลคชั่นกระเป๋า		ผลการประเมิน		
		ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
9		3.00	0.81	พึงพอใจปานกลาง
10		3.75	0.5	พึงพอใจมาก
11		3.50	0.57	พึงพอใจมาก
12		3.25	0.50	พึงพอใจปานกลาง
13		4.50	0.57	พึงพอใจมากที่สุด
14		4.00	0.00	พึงพอใจมาก
15		4.75	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
16		4.75	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
17		3.75	0.50	พึงพอใจมาก
18		4.00	0.00	พึงพอใจมาก
19		4.25	0.50	พึงพอใจมาก
20		3.75	0.50	พึงพอใจมาก

จากตารางที่ 2 พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจต่อแบบ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าในหลากหลายรูปแบบ โดยรูปแบบที่มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ได้แก่ แบบร่างรูปแบบที่ 1, 8, 13, 15, และ 16 ค่าเฉลี่ยที่ 4.50, 4.75, 4.50, 4.75 และ 4.50 ตามลำดับ ความพึงพอใจต่อแบบ (ร่าง) รูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าในระดับมากที่สุด ได้แก่ แบบร่างรูปแบบที่ 3, 7, 10, 11, 14, 17, 18, 19 และ 20 ค่าเฉลี่ยที่ 4.00, 3.75, 3.75, 3.50, 4.00, 3.75, 4.00, 4.25 และ 3.75 ตามลำดับ

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ได้แก่ ในอนาคตอยากให้มีการศึกษากลุ่มผู้บริโภคชาวต่างชาติเพิ่มเติม เพื่อให้ได้ฐานข้อมูลความต้องการนำมาพัฒนาต่อไป ด้านรูปแบบกระเป๋ามีขนาดกำหนดที่ชัดเจน หรือร่างรูปแบบเทียบขนาดผู้บริโภคที่ทำให้เห็นขนาดอ้างอิงในการใช้งานจริงได้ ด้านแนวคิดถือได้ว่าเป็นแนวทางในการพัฒนาลวดลายและรูปแบบของผลิตภัณฑ์โอท็อปที่สามารถเพิ่มมูลค่าได้จริง

จากนั้นผู้วิจัยได้นำผลวิเคราะห์จากข้างต้น โดยนำแนวคิดของคอลเลคชั่นที่ 2 การใช้เทคนิคทอแฝกจกลายดอก แก้วสลับลายเกล็ดเต่ากบายางผสมผสานเทคนิคการถักเปียทอพุ่งแทรกบางจุด ตกแต่งด้วยเสริมหนุนกระเป๋าเพื่อเพิ่มมิติ โดยคัดเลือกรูปแบบกระเป๋าที่ได้ระดับความพึงพอใจมากที่สุด จำนวน 6 รูปแบบ มาใช้ในการพัฒนา และมีการทดลองปรับสีสันทันชุดหนึ่งที่ใช้เพิ่มเติม จากนั้นผู้วิจัยได้ให้กลุ่มทอผ้าบ้านไทรงามทดลองทอผ้าตามแบบที่ได้ทดลองออกแบบลวดลายไว้ ดังนี้



ภาพที่ 6 ลวดลายดอกแก้วผ้าฝ้ายแกมแฝก
(© Naddawadee Boonyadacho 01/06/2020)



ภาพที่ 7 ผ้าฝ้ายแกมแฝกผสมเทคนิคการทอจกลายดอกแก้วและทอแทรกเปียแฝก
(© Naddawadee Boonyadacho 23/06/2020)



ภาพที่ 8 ร่างรูปแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบรูปแบบที่ 1
(© Naddawadee Boonyadacho 30/06/2020)



ภาพที่ 9 ร่างรูปแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบรูปแบบที่ 2, 3, 4
(© Naddawadee Boonyadacho 30/06/2020)



ภาพที่ 10 ร่างรูปแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบรูปแบบที่ 5
(© Naddawadee Boonyadacho 30/06/2020)



ภาพที่ 11 ร่างรูปแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบรูปแบบที่ 6
(© Naddawadee Boonyadacho 30/06/2020)

ผู้วิจัยตรวจสอบความพึงพอใจต่อแบบ (ร่าง) ต้นแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า จากกลุ่มผู้บริโภคชาวไทย โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบสะดวกจากการแจกแบบสอบถามผ่านทางออนไลน์ โดยรวบรวมตั้งแต่วันที่ 30 มิถุนายน 2563 ถึงวันที่ 5 กรกฎาคม 2563 มีจำนวนที่ตอบกลับทั้งสิ้น 103 กลุ่มตัวอย่าง ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

สถานภาพทั่วไป	ร้อยละ
เพศ	
ชาย	26.2
หญิง	73.8
อายุ	
น้อยกว่าหรือเท่ากับ 30 ปี	38.8
31 - 40 ปี	38.8
41 -50 ปี	5.9
51 ปีขึ้นไป	16.5
วุฒิการศึกษา	
ต่ำกว่าปริญญาตรี	4.9
ปริญญาตรี	45.6
ปริญญาโท	38.8
ปริญญาเอก	10.7

ตารางที่ 3 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม [ต่อ]

สถานภาพทั่วไป	ร้อยละ
อาชีพ	
นักเรียน / นักศึกษา	10.7
พนักงานบริษัทเอกชน	35.0
ข้าราชการ / รัฐวิสาหกิจ	28.2
ธุรกิจส่วนตัว	19.4
อื่น ๆ (พนักงานมหาวิทยาลัย)	6.7
รายได้เฉลี่ยต่อเดือน	
ต่ำกว่าหรือเท่ากับ 15,000 บาท	11.7
15,001 - 30,000 บาท	36.9
30,001 - 50,000 บาท	31.1
มากกว่า 50,000 บาท	20.3

จากตารางที่ 3 พบว่า กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ร้อยละ 73.8 อายุน้อยกว่าหรือเท่ากับ 30 ปี และอายุ 30 - 40 ปี มีจำนวนเท่ากันที่ ร้อยละ 38.8 อายุ 51 ปีขึ้นไป ร้อยละ 16.5 ตามลำดับ วุฒิการศึกษาปริญญาตรี ร้อยละ 45.6 และปริญญาโท ร้อยละ 38.8 ตามลำดับ ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพพนักงานเอกชน ร้อยละ 35.0 และ ข้าราชการ / รัฐวิสาหกิจ ร้อยละ 28.2 ตามลำดับ รายได้เฉลี่ยต่อเดือน 15,001 - 30,000 บาท ร้อยละ 36.9 และ 30,001 - 50,000 บาท ร้อยละ 31.1 มากกว่า 50,000 บาท ร้อยละ 20.3 ตามลำดับ

ตารางที่ 4 ผลความพึงพอใจภาพรวมคอลเลคชันกระเป๋า

ระดับความพึงพอใจภาพรวมคอลเลคชันกระเป๋า	ผลการประเมิน		
	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. รูปทรงมีความสวยงาม ร่วมสมัย	4.37	0.73	พึงพอใจมาก
2. ขนาดมีความเหมาะสม ส่งเสริมรูปแบบการใช้งานในปัจจุบัน	4.26	0.87	พึงพอใจมาก
3. เป็นต้นแบบที่แตกต่างและสร้างสรรค์	4.48	0.78	พึงพอใจมาก
4. ความเหมาะสมในการเลือกใช้วัสดุ	4.39	0.74	พึงพอใจมาก
5. ลวดลาย สี สันสวยงาม มีความเหมาะสมกับรูปแบบกระเป๋า	4.39	0.63	พึงพอใจมาก
6. ส่งเสริมและเพิ่มมูลค่างานหัตถกรรมการทอผ้า	4.74	0.50	พึงพอใจมากที่สุด
7. ความพึงพอใจต่อรูปแบบกระเป๋า	4.24	0.80	พึงพอใจมาก

จากตารางที่ 4 พบว่า ด้านรูปทรงมีความสวยงาม ร่วมสมัย มีระดับความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ยที่ 4.37 ด้านความเหมาะสม ส่งเสริมรูปแบบการใช้งานในปัจจุบัน มีระดับความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ยที่ 4.26 ด้านเป็นต้นแบบที่แตกต่างและสร้างสรรค์ มีระดับความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ยที่ 4.48 ด้านความเหมาะสมในการเลือกใช้วัสดุ มีระดับความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ยที่ 4.39 ด้านลวดลาย สี สันสวยงาม มีความเหมาะสมกับรูปแบบกระเป๋า มีระดับความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ยที่ 4.39 ด้านส่งเสริมและเพิ่มมูลค่างานหัตถกรรมการทอผ้า มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ค่าเฉลี่ยที่ 4.74 ด้านความพึงพอใจต่อรูปแบบกระเป๋ามีระดับความพึงพอใจมาก ค่าเฉลี่ยที่ 4.24 โดยรวมผู้บริโภคมีความพึงพอใจในระดับมากถึงมากที่สุดต่อภาพรวมคอลเลคชันกระเป๋าจากผ้าฝ้ายแกมแพร

ตารางที่ 5 ผลความพึงพอใจต่อรูปแบบกระเป๋า

รูปแบบที่พึงพอใจมากที่สุด	ร้อยละ
รูปแบบที่ 1 กระเป๋าถือ	24.2
รูปแบบที่ 2 กระเป๋าทรงถึง	10.7
รูปแบบที่ 3 กระเป๋าใส่เหรียญตกแต่งกระเป๋าหลัก	11.7
รูปแบบที่ 4 กระเป๋าใส่นามบัตรตกแต่งกระเป๋าหลัก	11.7
รูปแบบที่ 5 กระเป๋าสะพายข้าง	35.9
รูปแบบที่ 6 กระเป๋าสะพายข้างสองชั้น	5.8

จากตารางที่ 5 พบว่า ผู้บริโภคพึงพอใจต่อรูปแบบที่ 5 กระเป๋าสะพายข้าง มากที่สุด ร้อยละ 35.9 รองลงมา รูปแบบที่ 1 กระเป๋าทู ร้อยละ 24.2 รูปแบบที่ 3 กระเป๋าใส่เหรียญตกแต่งกระเป๋าหลัก ร้อยละ 11.7 รูปแบบที่ 4 กระเป๋าใส่นามบัตรตกแต่งกระเป๋าหลัก ร้อยละ 11.7 รูปแบบที่ 2 กระเป๋าทรงถัง ร้อยละ 10.7 และ รูปแบบที่ 6 กระเป๋าสะพายข้างสองชั้น ร้อยละ 5.8 ตามลำดับ

ผู้บริโภคแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้ สวย สีสันสะดุดตา รูปทรงควรเข้ากับการแต่งตัวได้ ทุกสไตล์ แนะนำทำสายกระเป๋าเป็นคอลเลคชั่นหลายสีเพื่อให้สามารถปรับใช้ได้หลายแบบ ควรมีกระเป๋าสีสุภาพ พื้นฐานทั่วไป อาทิ สีครีม ดำ ขาว เป็นต้น ทรงฐานกระเป๋ารูปแบบที่ 1 สวยงามแต่ฐานแคบเกินไปอาจจะบรรจุของได้น้อย การจับคู่สีในการออกแบบกระเป๋าสวยงามร่วมสมัย อยากให้เพิ่มรูปแบบกระเป๋าขนาดใหญ่และกระเป๋าสะพายหลัง ราคาและความทนทานมีส่วนสำคัญในการตัดสินใจเลือกซื้อ เพราะกระเป๋าลักษณะนี้ อาจถือได้เป็นครั้งคราวขึ้นกับเสื้อผ้าที่สวมใส่โดยภาพรวมส่งเสริมการใช้วัสดุชุมชนได้ดีมาก สามารถเพิ่มมูลค่าได้ จากนั้นผู้วิจัยดำเนินการขึ้นต้นแบบกระเป๋ารูปแบบที่ได้ออกแบบไว้ ดังนี้



ภาพที่ 12 ต้นแบบผลิตภัณฑ์

(© Naddawadee Boonyadacho 30/07/2020)



ภาพที่ 13 ต้นแบบผลิตภัณฑ์

(© Naddawadee Boonyadacho 30/07/2020)



ภาพที่ 14 ต้นแบบผลิตภัณฑ์

(© Naddawadee Boonyadacho 30/07/2020)



ภาพที่ 15 ต้นแบบผลิตภัณฑ์

(© Naddawadee Boonyadacho 30/07/2020)

สรุปผลการวิจัย

จากผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานกลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง พบว่า ผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชน กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง เป็นความร่วมมือของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในจังหวัดสระแก้ว 3 กลุ่ม คือ กลุ่มทอผ้าพื้นบ้านไทรงาม กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง และกลุ่มวิสาหกิจชุมชนคนรักแกลบ้านเนินเหล้า น้อมนำศาสตร์พระราชาทิทรงตระหนักถึงศักยภาพของ “หญ้าแฝก” จึงได้ต่อยอดผลิตภัณฑ์โดยการนำหญ้าแฝก มาเป็นแรงบันดาลใจในการทำเป็นกระเป๋าเครื่องหนังภายใต้ Brand BURAWA ผสมผสานวัสดุหนังวัวเข้ากับผ้าภายในชุมชน เช่น ผ้าขาวม้าที่ทอกันเองในจังหวัด การใช้หญ้าแฝกทอผสมผ้าในพื้นที และมุ่งเน้นใช้ของที่สามารถหาได้จากจังหวัดสระแก้ว ลวดลายผ้าพื้นโบราณที่เรียกว่า “ลายเกล็ดเต่า” เป็นลวดลายที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้บริโภค เนื่องจากมีความสวยงาม ประณีตและต้องใช้ทักษะความชำนาญของช่างทอเป็นพิเศษ โดยผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ของกลุ่ม คือ กระเป๋าสะพาย กระเป๋าสตางค์

และกระเป๋าสีเหลือง ที่ทำจากหนังผสมผ้าฝ้ายแกมแพร ราคาตั้งแต่ 80 - 3,500 บาท สินค้าที่ขายดีที่สุด ได้แก่ กระเป๋าสะพายฝ้ายทอแพร สินค้าที่ขายได้น้อยที่สุด ได้แก่ กระเป๋านั่งแท็กซี่ใบ รางวัลมาตรฐานรับรอง ได้แก่ รางวัลสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ รางวัล OTOP 5 ดาว และรางวัลกลุ่มกระเป๋าสีและฝ้ายทอแพร กลุ่มสิบต้นแบบ ปริมาณการผลิตต่อเดือน 3 - 4 ใบ เนื่องจากเป็นงานที่ใช้ฝีมือแรงงานที่ชำนาญ ปัญหาหรืออุปสรรคในการผลิตหรือการดำเนินงาน ได้แก่ ปัญหาด้านจำนวนแรงงานที่ผลิตน้อย ทำให้ไม่สามารถรองรับกับความต้องการหรือคำสั่งซื้อในปริมาณมากได้ รวมไปถึงปัญหาด้านการออกแบบรูปแบบและการผลิตสินค้า เนื่องจากสมาชิกกลุ่มเป็นกลุ่มผู้สูงอายุที่ไม่ถนัดทำงานยาก ๆ จึงเน้นรูปแบบที่เรียบง่ายและไม่ทันสมัยมากนัก จากออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าสีจากผ้าฝ้ายแกมแพร กลุ่มเครื่องหนังบุญเพ็ง ที่มีรูปแบบร่วมสมัยเหมาะสมกับความต้องการผู้บริโภคปัจจุบัน พบว่า รูปแบบการสร้างลวดลายคอลเลคชั่นที่ 2 การประยุกต์การทอจกลายดอกแก้ว ด้วยหญ้าแฝกพื้นเป็นเกลียว ร่วมกับการนำเทคนิคการทอแทรกเปียแฟกด้วยเส้นพุ่ง ร่วมกับการเสริมต้นนูนเครื่องหนังเพื่อสร้างลวดลายบนเครื่องหนังจากคอลเลคชั่นที่ 3 มีความเหมาะสมในการนำมาพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์มากที่สุด จากผลการประเมินต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ทั้งสิ้น 20 รูปแบบ มาพัฒนาการออกแบบ (ร่าง) ต้นแบบผลิตภัณฑ์ พบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในระดับมากถึงมากที่สุด ต่อภาพรวมคอลเลคชั่นกระเป๋าสี ผู้บริโภคพึงพอใจต่อรูปแบบที่ 5 กระเป๋าสะพายข้างมากที่สุด ร้อยละ 35.9 รองลงมา รูปแบบที่ 1 กระเป๋าสี ร้อยละ 24.2 รูปแบบที่ 3 กระเป๋าสีเหลืองตกแต่งกระเป๋าสี ร้อยละ 11.7 รูปแบบที่ 4 กระเป๋าสีนามบัตรตกแต่ง ร้อยละ 11.7 รูปแบบที่ 2 กระเป๋าสีทรงถัง ร้อยละ 10.7 และ รูปแบบที่ 6 กระเป๋าสะพายข้างสองชั้น ร้อยละ 5.8 ตามลำดับ

อภิปรายผล

จากหลักการออกแบบของ ประสพ ลิ้มมอดภัย (Leemuadpai 2001, 47 - 60) กล่าวถึงความจำเป็นที่จะต้องใช้ความรู้พื้นฐานด้านการออกแบบเป็นสำคัญ เพื่อนำไปต่อยอดในการออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องหนังได้ โดยต้องมีความรู้พื้นฐานด้านการออกแบบในเรื่องของการใช้เส้น รูปทรง สีและแรงบันดาลใจเป็นหลัก ควรคำนึงถึงหน้าที่ใช้สอย ความปลอดภัย ความแข็งแรง ความสะดวกสบายในการใช้ ความสวยงาม ราคาจำหน่ายที่เหมาะสม วัสดุและวิธีผลิต และการขนส่ง การออกแบบเพื่อแสดงออกถึงสุนทรียศาสตร์ทางด้านศิลปะมีหลักเกณฑ์ ดังนี้ 1. ความเป็นเอกภาพ (Unity) คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความเชื่อมโยงกันได้เพราะจะช่วยให้ชิ้นงานมีเอกลักษณ์ 2. ความสมดุล (Balancing) คือ มีความสมดุลกันในชิ้นงานด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็นสมดุลในลักษณะเท่ากัน สมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน และสมดุลในลักษณะจุดศูนย์กลาง 3. ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Arts) คือ เป็นการแสดงความสัมพันธ์กัน ได้แก่ การเน้นจุดสนใจ จุดสำคัญรอง จังหวะ ความแตกต่าง และความกลมกลืน เห็นได้ว่าหลักการข้างต้นสามารถนำมาประยุกต์ใช้เพื่อการออกแบบให้ได้มาซึ่งลวดลายและรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิม รวมไปถึงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระเป๋าสีที่ทำจากสิ่งทอ โดยสถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ (Foundation for Industrial Development 2020, online) สามารถสร้างมาตรฐานขั้นตอนต่าง ๆ เพื่อให้ชุมชนสามารถปรับใช้ให้เป็นระบบมากยิ่งขึ้น เริ่มจาก 1. ขั้นตอนการเตรียมงาน เตรียมวัตถุดิบ ตรวจสอบ และคัดเลือกคุณภาพของวัตถุดิบให้เหมาะกับกระเป๋าสีที่จะทำการผลิตและตรงกับ

ความต้องการที่วางแผนงานเอาไว้ จากนั้นทำแพทเทิร์นและตัดวัสดุที่จะใช้ทำกระเป๋าคตามแพทเทิร์นที่กำหนด ส่งต่อไปที่แผนกหนังให้ช่างหนังทำการลอกแบบ ถ่ายแบบ เย็บให้เป็นไปตามแบบที่กำหนด 2. ขั้นตอนประกอบชิ้นส่วนต่าง ๆ นำวัสดุผ้าหรือหนังที่ผ่านการตัดเย็บ จากขั้นตอนการเตรียมงาน มาประกอบเข้ากับอุปกรณ์หรือวัสดุอื่น ๆ ตามที่ออกแบบไว้ และ 3. ขั้นตอนการตรวจสอบเพื่อตรวจสอบคุณภาพและตกแต่งความเรียบร้อย โดยการทำความสะดวก ตกแต่งให้สวยงาม และแก้ไขจุดบกพร่อง ก่อนนำไปบรรจุหีบห่อเตรียมพร้อมสู่การจำหน่าย ได้เป็นแนวทางให้ผู้วิจัยได้ทดลองออกแบบลวดลายดอกแก้ว และใช้วัสดุที่โดดเด่น ทำให้ผลิตภัณฑ์ที่มีความแตกต่างและน่าสนใจมากยิ่งขึ้นการออกแบบลวดลายใหม่คอลเลคชั่นที่ 2 ได้แก่ ลายดอกแก้ว และใช้เทคนิคการทอจกด้วยแฟก และทอแทรกด้วยเปียแฟกนั้น สามารถสร้างความแตกต่างจากลวดลายเดิมได้ แต่ต้องใช้ความชำนาญและช่างทอที่มีความสามารถมาก ใช้เวลานานและทำให้มูลค่าต้นทุนสูงขึ้น การนำมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่สามารถใช้ได้ง่ายในชีวิตประจำวันและรูปแบบที่มีความทันสมัยจะทำให้มีความหลากหลายของผู้บริโภค การเสริมเทคนิคเสริมจากคอลเลคชั่นที่ 3 ทำให้ผลิตภัณฑ์กระเป๋ามีความน่าสนใจและแตกต่าง เห็นได้จากกระเป๋าคความพึงพอใจจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับมากถึงมากที่สุด ผลการออกแบบร่างต้นแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าคทั้ง 6 รูปแบบหลังจากการพัฒนาในขั้นตอนที่ 2 พบว่า ผู้บริโภคพึงพอใจต่อภาพรวมคอลเลคชั่นกระเป๋าคฝ้ายแกมแฟกในระดับมากที่สุด โดยรูปแบบที่ผู้บริโภคพึงพอใจมากที่สุด คือ กระเป๋าสะพายข้างรูปแบบที่ 5 แต่บางส่วนยังมีความต้องการผลิตภัณฑ์กระเป๋าคที่มีขนาดใหญ่ขึ้น และกระเป๋าสะพายหลังที่สามารถบรรจุสัมภาระได้มากตรงตามรูปแบบการใช้ชีวิตในปัจจุบัน ในด้านวิชาการผู้สนใจสามารถประยุกต์องค์ความรู้ที่ได้เพื่อเป็นแนวทางการต่อยอดภูมิปัญญาผ้าทอไทยสู่ผลิตภัณฑ์กระเป๋าคร่วมสมัยเสริมสร้างเป็นอาชีพก่อเกิดรายได้แก่คนในชุมชน ทั้งยังเป็นกรณีศึกษาเพื่อใช้ทางด้านการเรียนการสอนและพัฒนาการใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูล คำสำคัญต่าง ๆ ต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. นักวิจัย หน่วยงาน หรือผู้ประกอบการสามารถนำแนวทางการออกแบบไปใช้ได้ แต่เนื่องด้วยความต้องการของผู้บริโภคมีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยอยู่ตลอดเวลา จึงควรมีการปรับปรุงพัฒนารูปแบบอย่างต่อเนื่อง
2. ผลการพัฒนาเห็นได้ว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าคโดยใช้กระแสนิยมมาใช้ในการหาแนวทางออกแบบสามารถพัฒนาการออกแบบให้ตรงตามความต้องการและเหมาะสมของผู้บริโภค
3. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ร่วมกับผลิตภัณฑ์อื่น ๆ เช่น ของแต่งบ้าน เครื่องนุ่งห่ม เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรพัฒนาปรับปรุงวัสดุให้มีสมบัติพิเศษเพื่อสร้างความโดดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์ เช่น ผ้าทอกันน้ำ ผ้าทอทำความสะอาดตัวเอง เป็นต้น

2. ควรมีการศึกษาพฤติกรรมการจับจ่ายใช้สอยสำหรับสินค้าประเภทเครื่องหนัง หรือสินค้าของที่ระลึกจากแหล่งท่องเที่ยวเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ร่วมด้วย
3. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการนำผ้าทอชนิดอื่น ๆ ที่นำมาผลิตเป็นผลิตภัณฑ์กระเป๋า เพื่อหาความเหมาะสมแต่ละรูปแบบและการใช้งาน
4. ควรเพิ่มรูปแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าให้มีความหลากหลาย โดยอ้างอิงรูปแบบการใช้ชีวิตประจำวันของกลุ่มผู้บริโภคที่ต้องการร่วมด้วย
5. ควรมีการทำวิจัยเพื่อการทดสอบตลาด (Market Testing) ในลำดับต่อไป โดยมุ่งเน้นกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย (Beachhead Segment) เป็นสำคัญ และควรระบุกลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้ในการทดสอบความพึงพอใจให้ชัดเจนและเจาะจงมากยิ่งขึ้น

References

- Foundation for Industrial Development. “‘utsāhakam Khrūang Nang Læ Rōngthao (Krapao Thī Tham Čhāk Sing Thō). [Leather and footwear industry (textiles bag)].” Thaitextile. Accessed January 27, 2020. <https://thaitextile.org/th/insign/detail.558.1.0.html>.
- Leemuadpai, P. *Khrūang Nang Phūnthān. [Basic leather goods]*. Bangkok: Odeon Store, 2001.
- Rawa, B. and Rawa, S. Interview by Wisalpokha, N. and Boonpeng Leather Group, November 20, 2019.
- Research and Development for Land Management Division. “Yā Fāk Chalēm Phra Kīat. [Vetiver Grass of Honor].” Accessed June 2, 2019. https://www.ddd.go.th/link_vetiver/index.htm.
- The Support Arts and Crafts International Centre of Thailand (Public Organization). *Nāonōm Kān ‘ōkbāp Ngān Hatthasin pī Khō sō 2020. [SACICT Craft Trend 2020]*. Bangkok: Sunta, 2019.

การออกแบบและพัฒนานวัตกรรมสินค้า OTOP กลุ่มจักสานกระดาดบ้านโนนสำนั จังหวัดศรีสะเกษ¹

received 19 FEB 2021 revised 22 FEB 2023 accepted 14 MAR 2023

วุฒิพงษ์ โรจน์เชมศรี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์

สาขาวิชาการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ภาควิชาวัฒนธรรมและการออกแบบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

บทคัดย่อ

ปัญหาสำคัญสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน คือ วัสดุในกระบวนการผลิตและรูปแบบผลิตภัณฑ์ถูกนำมาผลิตซ้ำเลียนแบบอย่างดาษดื่นในหลาย ๆ กิจกรรม สินค้าจึงขาดเอกลักษณ์ ไม่สอดคล้องกับกระแสนิยมของผู้บริโภค ส่งผลต่อการชะลอตัวของการเติบโตทางเศรษฐกิจระดับฐานราก กลุ่มจักสานกระดาดบ้านโนนสำนัเป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่สินค้าขาดเอกลักษณ์ที่จะสร้างความโดดเด่นดึงดูดความสนใจ งานวิจัยนี้จึงเป็นการดำเนินการเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีเอกลักษณ์ ด้วยการศึกษาดูงานผลิตกระดาดจากวัสดุเหลือทิ้งทางการเกษตรที่มีในสภาพแวดล้อมชุมชน รวมถึงออกแบบและพัฒนาในรูปแบบผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด วิธีวิทยาที่ใช้เป็นการดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นการศึกษาและพัฒนาภายใต้แนวคิด การออกแบบรูปทรงตามวัสดุ พฤติกรรมผู้บริโภค และการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมสถานประกอบการ ผลจากการวิจัยพบว่าวัสดุเหลือทิ้งทางการเกษตรที่มีในสภาพแวดล้อมชุมชนคือ ลำต้นข้าวโพดและกาบกล้วยสามารถผลิตเยื่อกระดาดด้วยวิธีต้มเยื่อในโซเดียมไฮดรอกไซด์อัตราส่วน 10 กรัม : น้ำ 1 ลิตร ใช้ความร้อนที่อุณหภูมิ 100 - 120 องศาเซลเซียส เวลา 2 ชั่วโมง ต่อจากนั้นจึงใช้เครื่องฉีบน้ำแรงดันสูงขนาดแรงดันน้ำ 120 บาร์ ฉีดอัดน้ำใส่เส้นใยที่ต้มแล้วเพื่อบดย่อยให้ได้เยื่อกระดาดที่มีความละเอียดและเป็นการล้างโซเดียมไฮดรอกไซด์ในเวลาเดียวกัน จากนั้นขึ้นรูปแผ่นด้วยการซ้อนเยื่อ ทำให้ได้แผ่นกระดาดและเมื่อวิเคราะห์คุณสมบัติวัสดุสรุปได้ว่าการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่จะใช้ประโยชน์จากสีตามธรรมชาติของวัสดุ คือ ลำต้นข้าวโพดให้กระดาดสีเหลืองอ่อนกับกาบกล้วยที่ให้กระดาดสีน้ำตาลเข้ม รวมถึงพื้นผิวของวัสดุที่เกิดจากการกระจายและเรียงตัวของเส้นใยที่มีความแตกต่างมาใช้ร่วมกันเพื่อให้เกิดความงาม จากนั้นจึงถ่ายทอดความรู้ให้กับชุมชน ดำเนินการออกแบบและจัดทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบร่วมกับชุมชน จำนวน 9 รูปแบบ นำต้นแบบสู่การทดสอบผลิตภัณฑ์ใหม่ทางการตลาดกลุ่มเป้าหมายคือ นักท่องเที่ยวในวัยทำงานช่วงอายุ 25 – 45 จำนวน 100 คน ผลสำรวจมีค่าคะแนนความพึงพอใจในภาพรวมเท่ากับ 4.56 หมายถึงระดับดีมาก และพบว่า ผู้บริโภคส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีและให้ความสนใจค่อนข้างมาก ต่อผลิตภัณฑ์จักสานกระดาดเนื่องจากความแปลกใหม่ในผลิตภัณฑ์ที่ใช้วัสดุจากธรรมชาติ มีเอกลักษณ์และมีความคิดสร้างสรรค์

คำสำคัญ: งานจักสานกระดาด, วัสดุเส้นใยพืช, การออกแบบรูปทรงตามวัสดุ, นวัตกรรมผลิตภัณฑ์

¹บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการพัฒนาและยกระดับสินค้าหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมประจำปี 2018 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2019

Innovative Design and Development of Woven Paper OTOP Products, Ban Non Samnak, Sisaket Province

Vuthipong Roadkasemsri

Assistant Professor, Product Design and Development Program,
Department of Culture and Design,
Faculty of Fine and Applied Arts and Cultural Science, Mahasarakham

Abstract

A major problem for community enterprise entrepreneurs is that process materials and product designs are replicated in many businesses. Therefore, products lack identity and are unpopular with consumers. As a result, there is a slowdown in economic growth at the foundation level. Ban Non Samnak Paper Basketry Group is yet another business lacking a unique product identity that can draw the attention of consumers. This research was thus conducted to develop products that possess a unique identity. Experimental studies were carried out to produce paper from agricultural waste in the surrounding community. Products created using this paper were then designed and developed to meet market needs. The methodology used during the investigation was participatory action research. The study and product development were based on the concepts of material-based shape design, consumer behavior and analysis of the workplace environment. The results of the research showed that suitable agricultural waste products in the community environment were corn stems and banana peel. These waste products could be converted into pulp by boiling the pulp in 10 g of sodium hydroxide: 1 liter of water, heat at 100 - 120 degrees Celsius for 2 hours afterward. The 120 bar high-pressure water jet compresses the boiled filament water to grind the fine pulp and rinse the sodium hydroxide at the same time. The pulp was transformed into sheets of yellow corn paper and brown banana paper. When analyzing the material characteristics, it was concluded that in the development of new products, it would take advantage of the natural color of the material are corn stems that gave light yellow paper, and banana cladding that gave dark brown paper. Including the texture of the material formed by the distribution and arrangement of different

¹This research paper is part of “One Tambon One Product Development and Enhancement Project in Science, Technology and Innovation, project. By receiving research funding from the Office of the Permanent Secretary for Higher Education, Science, Research and Innovation 2018, the research was completed in 2019.

fibers used together to create beauty. The study results were then passed on to the community. Nine prototypes were designed and developed with the community. These were tested in the market with a target group of 100 tourists, aged 25 - 45. Survey results showed that the overall satisfaction score was 4.56 (very good), and found that most of the consumers had a positive attitude towards the products and would be interested in purchasing them as souvenirs. Respondents identified the novelty use of natural materials, unique identity and creative design as reasons for their high level of appeal.

Keywords: Woven paper products, Plant fibre materials, Form follow material, Product innovation

1. บทนำ

กลุ่มอาชีพจักสานบ้านโนนสำนั ตั้งอยู่ที่ 200/1 หมู่ 11 บ้านโนนสำนั ตำบลหญ้าปล้อง อำเภอเมือง จังหวัดศรีสะเกษ รวมกลุ่มกันดำเนินการวิสาหกิจชุมชนตั้งแต่ปี พ.ศ. 2556 สินค้าเป็นผลิตภัณฑ์จักสานจากกระดาษซึ่งได้จากแผ่นพับใบปลิวของห้างสรรพสินค้าต่าง ๆ ผลิตเป็นผลิตภัณฑ์ประเภท ถาด ตะกร้า กระเชารูปแบบต่าง ๆ ในด้านการตลาดแหล่งจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ตั้งอยู่ที่ชุมชนโนนสำนักมित्रภาพ กลุ่มลูกค้าเป้าหมายเป็นกลุ่มบุคคลทั่วไปที่สนใจในงานจักสาน ยอดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ประมาณ 7,000 บาทต่อเดือน ทางกลุ่มประสบปัญหาในด้านเอกลักษณ์และการออกแบบรูปทรงผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลายและสอดคล้องกับความต้องการของตลาด

เมื่อพิจารณาสภาพตลาดสินค้าหัตถกรรมในปัจจุบัน งานหัตถกรรมจักสานกระดาษเหลือใช้มีการผลิตกันหลายพื้นที่ด้วยวัสดุและเทคนิคการผลิตที่ไม่แตกต่างกันทำให้ผลิตภัณฑ์ไม่สื่อถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นนั้น ๆ ซึ่งมีผลอย่างมากในการเติบโตของเศรษฐกิจฐานราก เพราะปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคในกลุ่มสินค้าท้องถิ่นคือ ความชอบในเอกลักษณ์ของสินค้า ดังนั้นการช่วยยกระดับแบรนด์ให้ประสบความสำเร็จทั้งตลาดภายในและต่างประเทศในวิธีการหนึ่งคือมองหาภูมิปัญญาในการต่อยอดพัฒนาให้เป็นสินค้าที่มีเอกลักษณ์ มีความโดดเด่น สะท้อนถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรม เพื่อสร้างเอกลักษณ์ให้สินค้ามีความแตกต่างจากสินค้าทั่วไปที่มีขายตามท้องตลาด (Mgonline 2019, online) รวมถึงกระแสนิยมสินค้าที่เป็นธรรมชาติหรือสินค้าเพื่อสุขภาพ การตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคจึงให้ความสำคัญสินค้าของผู้ประกอบการที่มีส่วนอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม (Jearakul 2014, 185)

ท่ามกลางการตลาดในปัจจุบันการแข่งขันด้านคุณภาพแต่เพียงอย่างเดียวเป็นสิ่งที่ไม่เพียงพอต่อการเติบโตทางธุรกิจ จะต้องมียุทธศาสตร์สร้างความแตกต่างอันเป็นปัจจัยหลักในการสร้างผลกำไร และยิ่งธุรกิจสามารถสร้างความแตกต่างให้ตรงกับรสนิยมของตลาดกลุ่มเป้าหมายได้มากเพียงไร ก็ยิ่งมีโอกาสในการเพิ่มผลกำไรจากการดำเนินงาน (Klankaew 2011, 92-93) ดังนั้นหากมีการศึกษาวิจัยแบบครบวงจรตั้งแต่การศึกษาพัฒนาวัสดุใหม่ กระบวนการผลิต รูปแบบผลิตภัณฑ์ โดยนำเศษวัสดุเหลือใช้ทางการเกษตรที่มีในท้องถิ่นมาแปรรูปเป็นกระดาษทำมือที่มีความงามตามธรรมชาติของพืชท้องถิ่นที่นำมาใช้ในการผลิต นอกจากจะสร้างความแตกต่างให้กับธุรกิจแล้ว ยังสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ รวมถึงผลการพัฒนายังมีส่วนอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ลดการเผาขยะวัสดุเหลือใช้ทางการเกษตร เชื่อว่าจะสามารถขับเคลื่อนกลุ่มอาชีพจักสานบ้านโนนสำนั ให้เกิดการสร้างงาน สร้างอาชีพ และเกิดมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจให้กับชุมชนได้อย่างยั่งยืน

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อศึกษาพืชเหลือทิ้งทางการเกษตรที่มีในสภาพแวดล้อมของชุมชนโนนสำนั จังหวัดศรีสะเกษ เพื่อพัฒนาเป็นวัสดุกระดาษที่จะนำสู่การผลิตสินค้างานจักสานกระดาษของชุมชน และถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชน

2.2 เพื่อออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีเอกลักษณ์และสอดคล้องกับความต้องการของตลาด จัดทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบโดยเน้นการมีส่วนร่วมกับชุมชน

3. กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย (© Vuthipong Roadkasemsri 12/02/2019)

4. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์กลุ่มจักสานกระดาดบ้านโนนสำนึก การดำเนินการ 5 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่เก็บข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมสถานประกอบการ ศักยภาพในการผลิต กระบวนการผลิต รูปแบบสินค้าและการจัดจำหน่าย รวมถึงวัตถุดิบประเภทพืชหรือวัสดุเหลือทิ้งทางการเกษตร ที่มีในสภาพแวดล้อมของชุมชนเพื่อจะนำมาใช้ในการผลิตกระดาด

ระยะที่ 2 นำวัตถุดิบประเภทพืชหรือวัสดุเหลือทิ้งทางการเกษตรที่มีในสภาพแวดล้อมของชุมชนมาศึกษาทดลองการผลิตเยื่อและขึ้นรูปแผ่นกระดาด

ระยะที่ 3 อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชน ในด้านการผลิตกระดาดเส้นใยพืชและการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์จากกระดาดเส้นใยพืชที่ชุมชนผลิตได้เอง หาข้อสรุปแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ร่วมกันกับชุมชน

ระยะที่ 4 ดำเนินการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ นำเสนอแบบให้ชุมชนแสดงความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุง เมื่อได้ข้อสรุปร่วมกันทางด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์แล้ว จึงส่งมอบให้สมาชิกของชุมชนจัดทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบโดยผู้วิจัยทำหน้าที่ให้คำปรึกษาในกระบวนการผลิต จนผลิตภัณฑ์ต้นแบบแล้วเสร็จ

ระยะที่ 5 นำผลิตภัณฑ์ต้นแบบเข้าสู่การทดสอบผลิตภัณฑ์ใหม่ทางการตลาด (Market Test) เพื่อสำรวจความคิดเห็นของผู้บริโภค และสรุปผลการดำเนินการพร้อมจัดทำรายงานการวิจัย

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยคือผู้บริโภครุ่นเป้าหมายในจังหวัดศรีสะเกษ เลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) กำหนดคุณลักษณะเป็นผู้บริโภคที่ท่องเที่ยวในวัยทำงานช่วงอายุ 25 – 45 ปี เพื่อการทดสอบผลิตภัณฑ์ใหม่ทางการตลาด จำนวน 100 คน เก็บข้อมูลโดยการแจกแบบสอบถามร่วมกับการสัมภาษณ์ตามสถานที่ท่องเที่ยว และศูนย์การค้า

4.2 เครื่องมือและวิธีที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการนี้ผู้วิจัยดำเนินการสร้างแบบสัมภาษณ์และแบบทดสอบตามแนวทางวิธีวิจัยเชิงคุณภาพผสานกับวิจัยเชิงปริมาณ แล้วจึงนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องและประเมินค่าดัชนีความตรงตามเนื้อหา (Content Validity Index) จำแนกเป็น 2 แบบดังนี้

- 1) แบบสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลสภาพแวดล้อมสถานประกอบการใช้แนวคิดส่วนประสมทางการตลาด (4P) และการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมองค์กร (SWOT Analysis) ทำการเก็บข้อมูลจากสมาชิกกลุ่มจักสานกระดาดบ้านโนนสำนักจำนวน 10 คน ในประเด็น ศักยภาพการผลิต การบริหารจัดการ รูปแบบผลิตภัณฑ์และการจำหน่ายสินค้า
- 2) แบบทดสอบผลิตภัณฑ์ใหม่ทางการตลาด (Market Test) ส่วนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความคิดเห็นต่อผลิตภัณฑ์ วัดระดับความพึงพอใจออกเป็น 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ทำการเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 100 คน

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

สำหรับวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นการนำผลจากการศึกษาสภาพแวดล้อมสถานประกอบการ และการศึกษาทดลองวัสดุมาวิเคราะห์ร่วมกันเพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนา โดยนำเสนอข้อมูลด้วยวิธีการเขียนบรรยาย และวิธีการวิจัยเชิงวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติหาค่าร้อยละเพื่อใช้แปลความหมายของข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม ร่วมกับการใช้โปรแกรม SPSS วิเคราะห์หาค่าคะแนนเฉลี่ยมาสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้ (Srisa – ard 2000, 100)

ค่าเฉลี่ยคะแนน 4.51 – 5.00 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยคะแนน 3.51 – 4.50 หมายถึง เห็นด้วยมาก

ค่าเฉลี่ยคะแนน 2.51 – 3.50 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

ค่าเฉลี่ยคะแนน 1.51 – 2.50 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

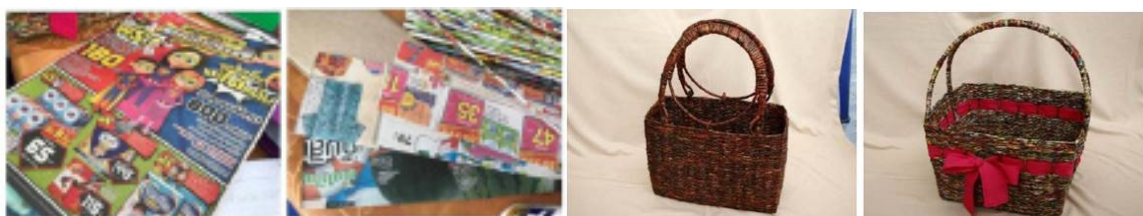
ค่าเฉลี่ยคะแนน 1.00 – 1.50 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

นำเสนอผลการศึกษาด้วยตัวเลขทางสถิติประกอบการพรรณาวิเคราะห์เกี่ยวกับทัศนคติความคิดเห็นของผู้บริโภค
ซึ่งจะเป็นข้อมูลนำไปสู่การสรุปและอภิปรายผลการวิจัย

5. ผลการวิจัย

5.1 ข้อวินิจฉัยสภาพสถานประกอบการ ตามหลักการประสมทางการตลาด 4P

5.1.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์ของกลุ่มอาชีพจักสานบ้านโนนสำนั มีการผลิตผลิตภัณฑ์หลัก 2 ประเภท คือ ตะกร้า และกระเป๋าจักสานจากกระดาษ ทางกิจการได้นำกระดาษแผ่นพับประชาสัมพันธ์จากห้างสรรพสินค้าหลังจากสิ้นสุดช่วงเวลากิจกรรมหรือโปรโมชั่นต่าง ๆ ที่ห้างสรรพสินค้าจัดขึ้น



ภาพที่ 2 กระดาษเหลือใช้วัสดุในการผลิตและรูปแบบผลิตภัณฑ์ของกลุ่มอาชีพจักสานบ้านโนนสำนั

(© Vuthipong Roadkasemsri 12/03/2019)

รูปทรงของชิ้นงานมีแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า วงกลม และวงรี ความงามของชิ้นงานเกิดจากลายสาน มีทั้งแบบสานทึบทั้งชิ้นงานและสานโปร่งเว้นช่องว่างสลับกับการสานทึบ ทาสีเคลือบไม้สีน้ำตาลหรือเคลือบแล็กเกอร์ อาจจะมีการประดับตกแต่งด้วยผ้าสีริบบิ้นหรือดอกลาตวนประดิษฐ์ แต่จะเห็นได้ว่าเป็นรูปแบบที่มีการผลิตขายอยู่ทั่วไปในผู้ประกอบการรายอื่น ๆ และไม่สอดคล้องกับกระแสนิยมของผู้บริโภคในปัจจุบัน

5.1.2 ราคาขายการกำหนดราคาขายผลิตภัณฑ์ ผู้ประกอบการจะพิจารณาจากราคาต้นทุนค่าวัสดุอุปกรณ์ในการทำงานสานกระดาษ ค่าแรง ร่วมกับราคาวัสดุสำเร็จรูปที่ใช้ในการประดับตกแต่ง ในภาพรวมต้นทุนการผลิตต่อชิ้น ตะกร้า 100 - 150 บาท กระเป๋า 200 - 250 บาท (กระเป๋าบุผ้าด้านใน +100) และกำไรที่พึงจะได้ ตะกร้า ราคา 200 - 250 บาท ส่วนกระเป๋าถือ ราคา 250 - 300 บาท ขึ้นอยู่กับราคาวัสดุสำเร็จรูปที่ใช้ในการประดับตกแต่ง แบบกระเป๋าที่มีการบุผ้าสีภายใน ราคา 500 บาท

5.1.3 ช่องทางการจัดจำหน่ายของกิจการ สำหรับหน้าร้านกลุ่มอาชีพจักสานบ้านโนนสำนัใช้พื้นที่ศาลาเอนกประสงค์บ้านโนนสำนั และสำหรับการออกร้านนอกที่ตั้ง ทางกลุ่มได้มีการออกร้านขายสินค้านอกสถานที่ ตามงานกิจกรรมหรือเทศกาลต่าง ๆ ที่ภาครัฐหรือหน่วยงานต่าง ๆ เป็นผู้จัด สมาชิกในกลุ่มไม่มีความชำนาญในการใช้คอมพิวเตอร์ จึงไม่ได้มีการดำเนินการขายออนไลน์

5.1.4 ด้านการส่งเสริมการขายทางกิจการยังไม่มีรูปแบบการดำเนินการที่เป็นการส่งเสริมการขายที่ชัดเจน ยังไม่มีการสร้างแบรนด์ ตราสัญลักษณ์ ฉลาก รวมถึงบรรจุภัณฑ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ของกิจการและผลิตภัณฑ์

5.2 การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมสถานประกอบการ (SWOT Analysis)

จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลทางด้านสภาพแวดล้อมสถานประกอบการกิจการ “กลุ่มจักสานกระดาดบ้านโนนสำนั” สามารถสรุปผลได้ดังนี้

5.2.1 จุดแข็งของกิจการ คือ ด้านกำลังการผลิต สมาชิกในกลุ่มส่วนใหญ่เป็นแรงงานมีฝีมือ มีทักษะการจักสาน และมีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่เพื่อพัฒนาสินค้า ด้านกำลังการผลิต สมาชิกในกลุ่มส่วนใหญ่เป็นแรงงานมีฝีมือ มีทักษะการจักสานและมีความพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่เพื่อพัฒนาสินค้า มีพื้นที่และกำลังคนเพียงพอที่จะขยายฐานการผลิตของตนเอง

5.2.2 จุดอ่อน ผลิตภัณฑ์ขาดเอกลักษณ์ รูปแบบไม่แตกต่างจากผลิตภัณฑ์ประเภทเดียวกันของกิจการอื่น ๆ ที่มีอยู่ในท้องตลาด กิจการยังไม่มีการสร้างแบรนด์ ตราสัญลักษณ์ ฉลาก รวมถึงบรรจุภัณฑ์ เพื่อการส่งเสริมการขาย ภาพลักษณ์ของกิจการและผลิตภัณฑ์ให้เป็นที่ยึดจำในตลาดผู้บริโภค

5.2.3 โอกาส สินค้าประดิษฐ์จากวัสดุธรรมชาติและให้ความสำคัญของการรักษาสภาพแวดล้อมอยู่ในกระแสนิยมของผู้บริโภคและแนวโน้มเป็นสินค้าที่ต้องการในตลาดมากขึ้น กลุ่มผู้บริโภคสินค้าที่นิยมความคิดสร้างสรรค์ เป็นตลาดกลุ่มใหญ่และมีการขยายตัวของตลาดอย่างต่อเนื่อง

5.2.4 อุปสรรค ช่องทางการขายยังไม่เพียงพอ ไม่สามารถเข้าถึงลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย ยากต่อการเป็นที่รู้จักของตลาด รวมถึงในปัจจุบันมีกิจการสินค้าประดิษฐ์จากกระดาดเหลือใช้จำนวนมาก จึงมีการแข่งขันทางการตลาดค่อนข้างสูงทั้งในด้านเอกลักษณ์ คุณภาพรูปแบบผลิตภัณฑ์ การพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาด

5.3 ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา

จากการนำเสนอข้อวินิจฉัยและการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมสถานประกอบการต่อชุมชนและอภิปรายผลร่วมกันแล้ว จึงได้ข้อสรุปร่วมกันในแนวทางการพัฒนา คือ การสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ของชุมชนผ่านกระดาดผลิตเองจากเศษวัสดุเหลือใช้ทางการเกษตร โดยใช้วัตถุดิบจากลำต้นข้าวโพดและกาบกล้วย ซึ่งสามารถหาได้ง่ายและมีจำนวนมากในท้องถิ่นและพื้นที่เกษตรโดยรอบชุมชน สร้างความแตกต่างทางด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์และสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค ตอบรับกับกระแสนิยมในผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติที่มีความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจะได้นำลำต้นข้าวโพดและกาบกล้วยมาทดลองผลิตกระดาด และถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชนในลำดับต่อไป

5.4 การศึกษาทดลอง ผลิตเยื่อกระดาษ

วิธีการศึกษาทดลองการผลิตเยื่อกระดาษจากลำต้นข้าวโพดและกากกล้วย มีดังนี้

- 1) การเตรียมวัตถุดิบ คือการแปรรูปให้วัตถุดิบพร้อมเข้าสู่กระบวนการผลิตเยื่อกระดาษ
- 2) กระบวนการผลิตเยื่อกระดาษ คือการต้มด้วยโซเดียมไฮดรอกไซด์ในอัตราส่วน 10 กรัม : น้ำ 1 ลิตร ใช้ความร้อนที่อุณหภูมิ 100 - 120 องศาเซลเซียส เวลาประมาณ 2 ชั่วโมง
- 3) ใช้เครื่องฉีบน้ำแรงดันสูงขนาดแรงดันน้ำ 100 - 120 บาร์ ซึ่งจะช่วยให้เยื่อเส้นใยมีความละเอียดและเป็นการล้างโซเดียมไฮดรอกไซด์ในเยื่อกระดาษในเวลาเดียวกัน
- 4) การขึ้นรูปเป็นแผ่นกระดาษด้วยวิธีช้อนเยื่อผ่านตะแกรงที่มีความถี่ 15 เมช
- 5) วิเคราะห์คุณสมบัติวัสดุที่ได้จากการทดลอง กำหนดแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์

5.4.1 การศึกษาทดลอง ผลิตเยื่อกระดาษจากลำต้นข้าวโพด

- 1) การเตรียมวัตถุดิบ ลักษณะของวัตถุดิบลำต้นข้าวโพดที่เหลือจากการเก็บเกี่ยวแล้วจะได้เป็นลำต้น ข้อต่อและใบอยู่รวมกัน การเตรียมวัตถุดิบข้าวโพดจะต้องแยกลำต้น ข้อปล้อง และใบออกจากกันก่อนจึงต้องแยกลำต้นและใบออกจากกันก่อน เพื่อความชัดเจนในการวิเคราะห์คุณสมบัติของเยื่อกระดาษและแผ่นกระดาษที่ได้จากส่วนของลำต้น



ภาพที่ 3 ลักษณะของวัตถุดิบที่เตรียมเข้าสู่กระบวนการผลิตเยื่อ
(© Vuthipong Roadkasemsri 15/04/2019)

2) การผลิตเยื่อกระดาษจากลำต้นข้าวโพด จากการนำลำต้นข้าวโพดมาต้มด้วยโซเดียมไฮดรอกไซด์ ตามวิธีการทดลองที่กำหนด พบว่าลำต้นข้าวโพดให้เยื่อสีเหลือง ลำต้นที่เป็นปล้องแก่ยังคงรูป แต่ในส่วนปล้องอ่อนปรากฏการแตกตัวเป็นเส้นใย เปื่อยยุ่ย เนื้อละเอียดสามารถประสานคงรูปได้เมื่อผ่านแรงบีบอัด

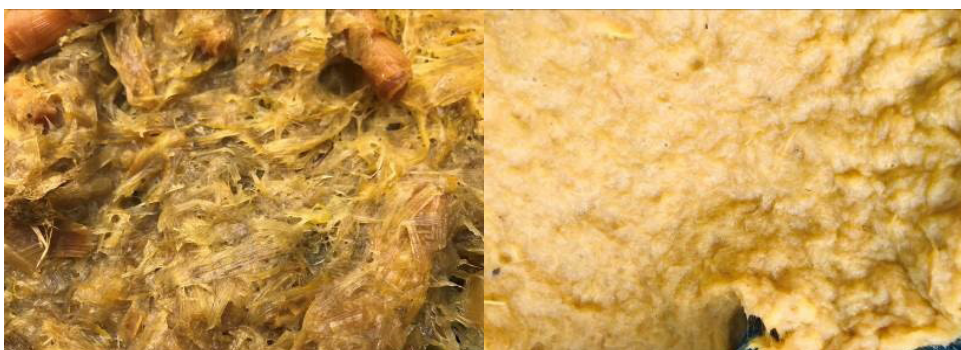


ภาพที่ 4 การแยกเส้นใยเพื่อผลิตเยื่อกระดาษด้วยวิธีต้มกับโซเดียมไฮดรอกไซด์
(© Vuthipong Roadkasemsri 15/04/2019)

3) การย่อยเส้นใยเครื่องฉีdnน้ำแรงดันสูง จากกระบวนการต้ม เยื่อยังไม่ละเอียดเพียงพอรวมถึงยังมีเส้นใยหยาบปรากฏอยู่มาก จึงใช้เครื่องฉีdnน้ำแรงดันสูงขนาดแรงดันน้ำ 120 บาร์ เพื่อบดย่อยเส้นใยทั้งหมดให้มีความละเอียดสม่ำเสมอ



ภาพที่ 5 การย่อยเส้นใยเพื่อผลิตเยื่อกระดาษด้วยเครื่องฉีdnน้ำแรงดันสูง
© Vuthipong Roadkasemsri 16/04/2019



ภาพที่ 6 เปรียบเทียบคุณลักษณะเยื่อกระดาษก่อนและหลังจากการใช้วิธีฉีdnน้ำแรงดันสูง
(© Vuthipong Roadkasemsri 16/04/2019)

จากภาพที่ 6 จะเห็นได้ว่าลำต้นข้าวโพดที่ผ่านการต้มด้วยโซเดียมไฮดรอกไซด์ซึ่งเดิมมีการแตกตัวของเส้นใยแบบหยาบ ๆ และผลจากการใช้เครื่องฉีบน้ำแรงดันสูงจะช่วยให้เส้นใยแตกตัวเป็นเยื่อกระดาษที่มีความละเอียดและสัมผัสค่อนข้างนุ่มเพราะคุณสมบัติเส้นใยข้าวโพดมีความอ่อนตัวได้ดี ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้จะส่งผลดีต่อการกระจายตัวของเยื่อและความสม่ำเสมอของแผ่นกระดาษ

4) กระบวนการขึ้นรูปแผ่นกระดาษจากเยื่อข้าวโพด

การขึ้นรูปแผ่นกระดาษโดยวิธีการช้อนเยื่อ เยื่อข้าวโพดสามารถกระจายตัวในน้ำได้ดี เมื่อใช้ตะแกรงที่ช้อนเยื่อในระดับผิวน้ำ เยื่อมีการกระจายตัวทั่วตะแกรงอย่างสม่ำเสมอ ทำให้สามารถควบคุมความหนาความบางของเยื่อกระดาษได้ แล้วก็นำไปตากแดดพองหมาด ๆ แล้วจึงย้ายมาตากในที่ร่ม เมื่อแผ่นแห้งแล้วก็ค่อย ๆ ลอกแผ่นวัสดุออกจากตะแกรง



ภาพที่ 7 การขึ้นรูปกระดาษข้าวโพดด้วยการช้อนเยื่อและการตากกระดาษ
(© Vuthipong Roadkasemsri 17/04/2019)

5) คุณสมบัติเบื้องต้นของกระดาษที่ผลิตจากเยื่อลำต้นข้าวโพด แผ่นวัสดุที่ได้จากการทดลอง จะเป็นแผ่นกระดาษมีสีเหลืองอ่อน ความหนาสม่ำเสมอทั่วทั้งแผ่น พื้นผิวไม่เรียบเพราะเกิดจากการเรียงตัวอย่างไม่เป็นระเบียบของเส้นใยหยาบและเยื่อกระดาษที่มีความละเอียดกระจัดกระจายทั่วทั้งแผ่น เยื่อกระดาษมีการเกาะตัวคงรูปที่ดี ไม่เปราะหรือฉีกขาดง่ายเมื่อมีแรงดึงหรือเมื่อนำมาพับและม้วนตามวิธีการผลิตงานจักสานกระดาษ



แผ่นกระดาษที่ผลิตจากเยื่อลำต้นข้าวโพด

ลักษณะพื้นผิวของกระดาษ

ภาพที่ 8 กระดาษที่ผลิตจากเยื่อลำต้นข้าวโพด
(© Vuthipong Roadkasemsri 25/04/2019)

5.4.2 การศึกษาทดลอง ผลิตเยื่อกระดาษจากกากกล้วย

- 1) การเตรียมวัตถุดิบ กากกล้วยมีลักษณะเป็นแผ่นหนา มีปริมาณเส้นใยยาวและหยาบค่อนข้างมากจึงมีความเหนียว การเตรียมวัตถุดิบจึงต้องแยกส่วนกากใบแห้งทิ้งไป ตัดย่อยกากกล้วยสดให้เป็นชิ้น ขนาดความยาวประมาณ 2 เซนติเมตร เพื่อให้เส้นใยมีการกระจายตัวเป็นเยื่อกระดาษได้ดี



ลักษณะของวัตถุดิบกากกล้วย

วัตถุดิบกากกล้วยเตรียมเข้าสู่กระบวนการผลิตเยื่อ

ภาพที่ 9 ลักษณะของวัตถุดิบที่เตรียมเข้าสู่กระบวนการผลิตเยื่อ

(© Vuthipong Roadkasemsri 15/04/2019)

- 2) การผลิตเยื่อกระดาษจากกากกล้วย จากการนำกากกล้วยมาต้มด้วยโซเดียมไฮดรอกไซด์ ตามวิธีการทดลองที่กำหนด พบว่าเยื่อกระดาษเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลคล้ำ มีการแตกตัวของเส้นใยได้มาก ผิวสัมผัสสัมผัส แต่ปรากฏเส้นใยที่มีความยาวและเหนียวกระจายปะปนอยู่มากเช่นกัน ซึ่งเส้นใยเหล่านี้จะพันจับตัวเป็นก้อนซึ่งส่งผลอย่างมากในการกระจายตัวของเส้นใยในกระบวนการช้อนเยื่อ



กากกล้วยต้มกับโซเดียมไฮดรอกไซด์

ลักษณะเยื่อหยาบที่ได้จากการต้มกับ
โซเดียมไฮดรอกไซด์

ภาพที่ 10 การแยกเส้นใยเพื่อผลิตเยื่อกระดาษด้วยวิธีต้มกับโซเดียมไฮดรอกไซด์

(© Vuthipong Roadkasemsri 15/04/2019)

3) การย่อยเส้นใยเครื่องฉีdnน้ำแรงดันสูง จากกระบวนการต้ม เยื่อยังไม่ละเอียดเพียงพอจึงใช้เครื่องฉีdnน้ำแรงดันสูงขนาดแรงดันน้ำ 120 บาร์ ซึ่งจะช่วยให้เส้นใยของกากกล้วยแตกตัวเป็นเยื่อออกมา และเส้นใยหยาบที่มีความยาวและเหนียวจากกระบวนการต้มให้มีขนาดเล็กลง



ภาพที่ 11 การแยกเส้นใยเพื่อผลิตเยื่อกระดาษด้วยเครื่องฉีdnน้ำแรงดันสูง
(© Vuthipong Roadkasemsri 16/04/2019)



ลักษณะเยื่อกระดาษก่อนใช้น้ำแรงดันสูง
ในการย่อยเยื่อกระดาษ

ลักษณะเยื่อกระดาษหลังใช้น้ำแรงดันสูง
ในการย่อยเยื่อกระดาษ

ภาพที่ 12 เปรียบเทียบคุณลักษณะเยื่อกระดาษก่อนและหลังจากการฉีdnน้ำแรงดันสูง
(© Vuthipong Roadkasemsri 16/04/2019)

จากภาพที่ 10 จะเห็นได้ว่ากากกล้วยที่ผ่านการต้มด้วยโซเดียมไฮดรอกไซด์ ลักษณะของเยื่อที่ได้จะเห็นการแตกตัวของเส้นใยออกเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย สัมผัสมีความนิ่ม จากนั้นจึงใช้เครื่องฉีdnน้ำแรงดันสูงจะช่วยให้เส้นใยแตกตัวเป็นเยื่อที่มีความละเอียดและมีเส้นใยหยาบสั้น ๆ กระจัดกระจายอยู่ในเยื่อกระดาษพร้อมที่จะนำสู่การขึ้นรูปแผ่นกระดาษ



ภาพที่ 13 การขึ้นรูปกระดาษจากกากด้วยวิธีการช้อนเยื่อและการตากกระดาษ
(© Vuthipong Roadkasemsri 17/04/2019)

4) กระบวนการขึ้นรูปแผ่นกระดาษจากกากด้วย การช้อนเยื่อจากกากด้วย เยื่อกระจายตัวในน้ำได้ดี แต่จะต้องคอยคัดแยกเอาเส้นใยหยาบออกเพราะจะทำให้เยื่อกระจุกตัว การช้อนเยื่อจะกระทำในระดับผิวน้ำที่เยื่อละเอียดกระจายตัวอยู่ จึงจะได้ความสม่ำเสมอของเยื่อทำให้สามารถควบคุมความหนา ความบางของเยื่อกระดาษได้ แล้วก็นำไปตากแดด แล้วจึงย้ายมาตากในที่ร่ม เมื่อแผ่นแห้งแล้วก็ค่อย ๆ ลอกแผ่นวัสดุออกจากตะแกรง

5) คุณสมบัติเบื้องต้นของกระดาษที่ผลิตจากเยื่อกากด้วย ลักษณะแผ่นวัสดุประกอบขึ้นจากเยื่อเส้นใยที่มีความละเอียดมีการเกาะตัวคงรูปที่ดี กระดาษที่ได้จากกากจะมีความคงทน มีสีน้ำตาล พื้นผิวไม่เรียบเพราะเกิดจากการเรียงตัวอย่างไม่เป็นระเบียบของเส้นใย ปรากฏเส้นใยที่มีความยาว สีขาวกระจายทั่วแผ่น หรือกระจุกในบางที่ ไม่เปราะหรือฉีกขาดง่ายเมื่อมีแรงดึง หรือเมื่อนำมาพับและม้วนตามวิธีการผลิตงานจักสานกระดาษ



แผ่นกระดาษที่ผลิตจากเยื่อกากด้วย

ลักษณะพื้นผิวของกระดาษ

ภาพที่ 14 กระดาษที่ผลิตจากเยื่อกากด้วย
(© Vuthipong Roadkasemsri 25/04/2019)

5.4.3 สรุปคุณสมบัติเบื้องต้นวัสดุกระดาษจากการทดลองเพื่อการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

จากการทดลองผลิตกระดาษและวิเคราะห์ผล สามารถสรุปคุณสมบัติวัสดุเพื่อนำสู่การกำหนดแนวทางในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้ดังนี้



แผ่นกระดาษที่ผลิตจากลำต้นข้าวโพด



แผ่นกระดาษที่ผลิตจากกาบกล้วย

ภาพที่ 15 กระดาษที่ผลิตจากลำต้นข้าวโพดและกาบกล้วย

(© Vuthipong Roadkasemsri 25/04/2019)

- 1) ลักษณะเด่นของกระดาษทั้ง 2 ชนิดนี้ คือ กระดาษข้าวโพดมีสีเหลืองอ่อน และกระดาษที่ผลิตจากกาบกล้วยจะมีสีน้ำตาล ในการออกแบบผลิตภัณฑ์จึงจะใช้สีตามธรรมชาติของวัสดุในการสร้างความงามให้แก่ผลิตภัณฑ์
- 2) พื้นผิวที่เกิดขึ้นบนแผ่นกระดาษเกิดจากการเรียงตัวของเส้นใยที่มีลักษณะแตกต่างกัน กล่าวคือกระดาษข้าวโพดจะเป็นเส้นใยสั้นเรียงตัวไม่เป็นระเบียบ ในขณะที่กระดาษกาบกล้วยจะมีริ้วของเส้นใยหยาบสีขาวกระจายในบางจุดของกระดาษ ดังนั้นความงามของพื้นผิวที่ต่างกัน จะเป็นแนวทางหนึ่งในการออกแบบผลิตภัณฑ์
- 3) เมื่อพิจารณาคุณสมบัติความคงทนของวัสดุ กระดาษกาบกล้วยผลิตเป็นแผ่นบางได้ดี สามารถม้วน พับและสานกระดาษ จะได้ชิ้นงานที่มีความประณีตมากกว่ากระดาษข้าวโพด ดังนั้น ในการออกแบบกระดาษกาบกล้วย จะใช้ในการสานที่ต้องการความละเอียด และใช้กระดาษข้าวโพดสานเสริม หรือสานลายห่างที่รายละเอียดไม่มาก รวมถึงนำเทคนิคปะติดกระดาษมาใช้ร่วมในการตกแต่งผลิตภัณฑ์



ภาพที่ 16 การถ่ายทอดความรู้สู่ชุมชน ปฏิบัติการผลิตกระดาษและทดลองขึ้นรูปผลิตภัณฑ์
(© Vuthipong Roadkasemsri 19/06/2019)

จัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ การผลิตกระดาษจากลำต้นข้าวโพดและกากกล้วย ให้สมาชิกกลุ่มทดลองปฏิบัติ โดยมีคณะผู้วิจัยให้คำปรึกษาแนะนำในขั้นตอนการผลิตจนมั่นใจได้ว่าชุมชนมีความสามารถในการผลิตกระดาษได้เอง แล้วนำมาทดลองขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ตามศักยภาพการผลิตของชุมชน และการนำเอาคุณสมบัติของวัสดุเป็นฐานคิดไปสู่การกำหนดรูปแบบของผลิตภัณฑ์ (การออกแบบรูปทรงโดยอิงวัสดุ) ในขั้นตอนนี้เป็นการสร้างความคุ้นเคยกับวัสดุใหม่ และเรียนรู้ในการใช้คุณสมบัติความงามตามธรรมชาติของวัสดุ เช่น ความแตกต่างด้านสีและพื้นผิวของกระดาษข้าวโพดกับกระดาษกล้วยนำมาใช้ร่วมกันเพื่อให้เกิดความงามที่ตัวผลิตภัณฑ์

5.6 การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

5.6.1 สรุปแนวความคิดในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ในการออกแบบเป็นการดำเนินงานร่วมกับชุมชนด้วยการระดมความคิด เพื่อกำหนดแนวความคิดในการออกแบบอันจะเป็นกรอบการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ สรุปได้ดังนี้

- 1) ด้านวัสดุ จะใช้ลักษณะเด่นทางด้านสีตามธรรมชาติของกระดาษทั้ง 2 ชนิดนี้ คือ สีเหลืองอ่อนจากกระดาษข้าวโพด และสีน้ำตาลจากกระดาษกากกล้วย รวมถึงนำความแตกต่างทางด้านพื้นผิวอันเกิดจากลักษณะการเรียงตัวและการกระจายของเยื่อและเส้นใยของกระดาษทั้ง 2 ชนิดมาใช้ร่วมกันเพื่อให้เกิดความงามให้แก่ผลิตภัณฑ์
- 2) ด้านกระบวนการผลิต ด้วยคุณสมบัติกระดาษ ทั้ง 2 ชนิด สามารถฉีก พับและสานกระดาษได้ ในกระบวนการผลิต ดังนั้นจึงใช้การสานขึ้นรูป ทั้งในการสานที่ต้องการความละเอียด หรือสานลายหยาบรายละเอียดไม่มาก ซึ่งเป็นเทคนิคที่ชำนาญของสมาชิกกลุ่ม และเสริมด้วยเทคนิคการปะติดกระดาษ
- 3) ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์ใหม่จะเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทของใช้ เช่น กระเป๋าถือ ตะกร้า ของใช้บนโต๊ะทำงาน และของตกแต่งบ้าน ผลิตภัณฑ์อาจจะประดับตกแต่งด้วย ผ้า หนัง หรือวัสดุชนิดอื่น ๆ เพื่อเสริมความ

งามและสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับตัวผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยกำหนดผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย วัยทำงาน ช่วงอายุ 25 – 45 ปี ประกอบอาชีพข้าราชการหรือพนักงานบริษัทเอกชน

5.6.2 การร่างแบบผลิตภัณฑ์ หลังจากกำหนดแนวความคิดในการออกแบบแล้ว คณะผู้วิจัยได้นำกลับมาวิเคราะห์จัดทำแบบร่างผลิตภัณฑ์ โดยกำหนดรูปแบบ สัดส่วน การใช้วัสดุ กระบวนการผลิต เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ใหม่บนพื้นฐานศักยภาพที่ชุมชนผลิตได้ หลังจากนั้นจึงจัดประชุมกับชุมชนนำเสนอแบบร่างผลิตภัณฑ์ใหม่เพื่ออภิปรายหาข้อสรุปร่วมกัน แล้วจึงส่งมอบแบบร่างให้กับชุมชนเพื่อจัดทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบ



ภาพที่ 17 การดำเนินการออกแบบผลิตภัณฑ์แบบมีส่วนร่วม และบางส่วนของภาพร่างผลิตภัณฑ์ใหม่

(© Vuthipong Roadkasemsri 13/07/2019)

5.6.3 ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่เป็นต้นแบบจะประกอบด้วย กระบอกใส่เครื่องเขียน กล่องทิชชู ตะกร้า และกระเป๋า ที่ใช้กระบวนการสานและงานปะติดกระดาษในการผลิต เป็นการสร้างเอกลักษณ์ผลิตภัณฑ์ด้วยวัสดุ กล่าวคือ ลักษณะสำคัญที่บ่งชี้ความเป็นเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์คือการใช้คุณสมบัติตามธรรมชาติของวัสดุ ทั้งทางด้านสีและพื้นผิวผสานกับภูมิปัญญางานจักสานของชุมชนสร้างนวัตกรรมผลิตภัณฑ์หรือผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ทางการใช้วัสดุที่สร้างความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์งานจักสานกระดาษของกิจการอื่น ๆ ทั้งนี้รูปแบบผลิตภัณฑ์จะมีทั้งในแบบการต่อยอดจากผลิตภัณฑ์เดิมและแบบใหม่ที่ทางชุมชนไม่เคยผลิต เพื่อให้ชุมชนได้เรียนรู้และเข้าใจการพัฒนาวัสดุและกระบวนการผลิตที่สามารถนำไปสู่รูปแบบผลิตภัณฑ์ได้หลากหลาย ซึ่งประเด็นนี้มีความสำคัญในการสร้างความยั่งยืนให้กับธุรกิจชุมชน



ภาพที่ 18 บางส่วนของผลิตภัณฑ์ต้นแบบอันเป็นผลผลิตของโครงการวิจัย
(© Vuthipong Roadkasemsri 6/09/2019)

5.7 กำหนดแนวคิดในการการออกแบบ ผลิตสินค้าและตราสัญลักษณ์

จากการเก็บข้อมูลทางวัฒนธรรมและความต้องการของกลุ่ม ได้ข้อสรุปว่าในการออกแบบตราสัญลักษณ์ จะใช้รูปของดอกกล้วยไม้ซึ่งดอกไม้ประจำจังหวัดศรีสะเกษในการออกแบบใช้โทนสีน้ำตาลให้ความรู้สึกแบบธรรมชาติ ปรับชื่อกิจการให้กระชับง่ายต่อการจดจำ เป็น “โนนสำนึก” ออกแบบสโลแกน “ภูมิปัญญาทำกระดาด รักษ์ธรรมชาติ เสริมวัฒนธรรม” ประกอบเรื่องเล่า (story) เพื่อส่งเสริมการขายแล้วดำเนินการนำเสนอแบบตราสัญลักษณ์และผลิตสินค้าให้ชุมชนคัดเลือกแสดงความคิดเห็นเพื่อการปรับปรุงเพื่อจัดทำผลิตสินค้า



ภาพที่ 19 กระบวนการออกแบบตราสัญลักษณ์และผลิตสินค้า
(© Vuthipong Roadkasemsri 6/09/2019)

5.7 การทดสอบผลิตภัณฑ์ใหม่ทางการตลาด (Market Test)

จากการนำต้นแบบผลิตภัณฑ์กลุ่มจักสานกระดาษเข้าสู่การทดสอบผลิตภัณฑ์ใหม่ทางการตลาด โดยเก็บข้อมูลจากผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายตามที่กำหนด มีผู้ตอบแบบทดสอบตลาด (Market Test) สรุปผลได้ตามตารางดังนี้

ตารางที่ 1 รายงานผลการทดสอบผลิตภัณฑ์ใหม่ทางการตลาดผลิตภัณฑ์กลุ่มจักสานกระดาษบ้านโนนสำนั

ผลิตภัณฑ์	ค่าเฉลี่ยระดับความพึงพอใจตามประเด็นในการประเมิน							แปลความ
	ความประณีต ความสวยงาม	ประโยชน์ ใช้สอย	ความเหมาะสม ทางวัสดุ	เอกลักษณ์ โดดเด่น น่าสนใจ	ราคา	ความเป็นไปได้ในการผลิต เชิงพาณิชย์	ผลรวม	
1. กระบอกใส่เครื่องเขียน แบบ 1	4.36	4.42	4.36	4.56	3.96	4.66	4.49	ดี
2. กระบอกใส่เครื่องเขียน แบบ 2	4.45	4.24	4.42	4.34	4.52	4.46	4.73	ดีมาก
3. กล่องทิชชูคู่ข้าง	4.28	4.36	4.22	4.22	4.36	4.24	4.32	ดี
4. ตะกร้าน้ำว่า	4.56	4.54	4.46	4.52	4.24	4.56	4.51	ดีมาก
5. ตะกร้าตาห่าง	4.28	4.42	4.25	4.34	4.34	4.42	4.46	ดี
6. กระเป๋าสาน	4.38	4.58	4.66	4.48	4.42	4.50	4.65	ดีมาก
สรุปผลในภาพรวม	4.46	4.53	4.48	4.55	4.41	4.54	4.56	ดีมาก

จากการสำรวจความคิดเห็นของผู้บริโภคจำนวน 100 คน เป็นชาย 36 คน หญิง 64 คน ผู้ตอบแบบทดสอบตลาดอายุระหว่าง 25-30 ปี จำนวน 14 คน อายุระหว่าง 31-35 ปี จำนวน 48 คน อายุระหว่าง 35-40 ปี จำนวน 29 คน อายุระหว่าง 41- 45 จำนวน 9 คน ประกอบอาชีพ พนักงานของรัฐ/ข้าราชการ จำนวน 58 คน เอกชน/ผู้ประกอบการ จำนวน 24 คน ประกอบอาชีพอิสระ/ส่วนตัว จำนวน 18 คน จะเห็นได้ว่าผลิตภัณฑ์ใหม่ที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาด การตอบรับของผู้บริโภคให้คะแนนมากที่สุดในด้านรูปแบบความเป็นเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ และการประเมินในภาพรวมค่าคะแนน 4.56 ซึ่งหมายถึงทัศนคติและความพึงพอใจต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์อยู่ในระดับดีมาก จากการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย พบว่า ผู้บริโภคส่วนใหญ่มีทัศนคติที่ดีและให้ความสนใจค่อนข้างมาก ต่อผลิตภัณฑ์จักสานกระดาษเนื่องจากความนิยมในผลิตภัณฑ์ที่ใช้วัสดุจากธรรมชาติ มีความคิดสร้างสรรค์ และทักษะฝีมือ และจากการเก็บข้อมูลผลลัพธ์จากการพัฒนา 3 เดือนหลังจากสินค้าวางจำหน่ายแล้วนำมาประมาณการรายได้ต่อปี พบว่าแนวโน้มรายได้จากการจัดจำหน่ายสูงขึ้นจากเดิม ซึ่งรายงานได้ตามตารางเปรียบเทียบต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ผลลัพธ์จากการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานกระดาดบ้านโนนสำนั จังหวัดศรีสะเกษ

รายการ	มูลค่าผลิตภัณฑ์ ก่อนการพัฒนา (เก็บข้อมูล มกราคม - มีนาคม 2562)	มูลค่าผลิตภัณฑ์ หลังการพัฒนา (เก็บข้อมูล ตุลาคม - พฤศจิกายน 2562)
ต้นทุนการผลิต	250 บาท	470 บาท
ราคาขาย	450 บาท	900 บาท
มูลค่ายอดขายต่อเดือน	9,000 บาท (20 ชิ้น)	22,500 บาท (25 ชิ้น)
มูลค่ายอดขายต่อปี	180,000 บาท	270,000 บาท
รายรับสุทธิ (ประมาณการต่อปี)	48,000 บาท	79,250 บาท
ผลิตภัณฑ์ที่พัฒนามียอดขายที่เพิ่มขึ้น (ประมาณการต่อปี)		31,250 บาท
ผลลัพธ์รายได้ของกิจการเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ		65.1

6. อภิปรายผล

ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยใช้กระดาดที่ผลิตได้จากลำต้นข้าวโพดและกาบกล้วย เป็นการใช้คุณสมบัติของสีและพื้นผิวตามธรรมชาติของวัสดุเพื่อการพัฒนา รูปแบบผลิตภัณฑ์ตามแนวความคิดการออกแบบรูปทรงโดยอิงวัสดุ กล่าวคือ สำรวจ วิเคราะห์ศักยภาพของวัสดุและกรรมวิธีการผลิตที่เหมาะสมที่จะนำมาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบ โดยพิจารณาจากคุณลักษณะของวัสดุออกเป็น 2 ประเภท คือ คุณลักษณะทางด้านเทคนิค คุณสมบัติทางกายภาพของวัสดุที่มีผลต่อการใช้งานเช่น น้ำหนัก การทนไฟการทนต่อการขีดข่วน และคุณลักษณะทางประสาทสัมผัส ซึ่งเป็น มิติทางด้านความงามและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างวัสดุกับมนุษย์ที่อธิบายถึงคุณสมบัติทางกายภาพของวัสดุที่มีผลต่อประสาทสัมผัสทั้งห้า เช่น ลักษณะ พื้นผิว ความโปร่งแสง ความมันเงา การดูดซับเสียง เป็นต้น รูปทรงที่สวยงามของผลิตภัณฑ์นั้นเกิดได้จากทั้งตัววัสดุ และจากกระบวนการผลิตที่ใช้ในการขึ้นรูป การยัด และการตกแต่งพื้นผิว (Niamsap 2008, 26) ผลจากการพัฒนาตามแนวคิดดังกล่าวก่อให้เกิดแนวทางในการสร้างเอกลักษณ์ให้แก่ผลิตภัณฑ์ในอีกวิธีการหนึ่งนอกจากวิธีใช้ทุนทางวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่นซึ่งเป็นกลยุทธ์หลักเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนในปัจจุบัน กล่าวคือ เป็นการนำคุณลักษณะด้านสีและพื้นผิวตามธรรมชาติของวัสดุที่แตกต่างกันอันเกิดจากชนิดของพืชเส้นใยแต่ละท้องถิ่น เป็นสิ่งบ่งชี้เอกลักษณ์ สร้างเรื่องราว เสริมคุณค่าและมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์

รูปแบบของผลิตภัณฑ์ใหม่ จะสื่อความหมายอย่างตรงไปตรงมากับผู้บริโภค เกี่ยวกับความเป็นผลิตภัณฑ์ที่ผลิตจากวัสดุจากธรรมชาติ ผ่านสีและพื้นผิวของกระดาดข้าวโพดและกระดาดกาบกล้วย ผ่านรูปทรงและประโยชน์ใช้สอย ซึ่งสอดคล้องกับที่ วชิรินทร์ จรุงจิตสุนทร ได้กล่าวว่า การสื่อความหมาย (Association) ที่นักออกแบบได้เสนอแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ Eco Design ว่าการสื่อความหมายของผลิตภัณฑ์ ควรเน้น

ด้านประโยชน์ใช้สอยแล้วเป็นส่วนร่วมในการอนุรักษ์ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และเน้นคุณค่าของวัสดุที่มาจากธรรมชาติหรือวัสดุในท้องถิ่นและการใช้วัสดุจากการ Recycle รวมถึงออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สนองตอบวิถีของคนในเมือง สร้างภาพลักษณ์ให้ผลิตภัณฑ์ Eco Design สำหรับคนที่มีชีวิตทันสมัย (Charungjitsunthorn 2005, 79)

เมื่อวิเคราะห์ตรวจสอบมาตรฐานผลิตภัณฑ์ใหม่ของกลุ่มจักสานกระดาดโนนสำนักตามเกณฑ์มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน ประเภทผลิตภัณฑ์จักสานจากกระดาด (มผช. 222/2547) พบว่าตรงกับคุณลักษณะที่กำหนด คือ ประณีต เรียบร้อย มีรูปทรงสวยงาม ไม่บิดเบี้ยว ลวดลาย สวยงาม สม่่าเสมอ ถูกต้องตามลักษณะลาย และไม่เหี้ยนรอย ต่อตลอดชิ้นงานอย่างเด่นชัด สี (ถ้ามี) ต้องสม่ำเสมอ ยกเว้นกรณีที่มีการย้อมไล่ระดับสีหรือสลับสีในชิ้นงานเดียวกัน สีต้องไม่ตก และเมื่อลูบผลิตภัณฑ์แล้วสีต้องไม่ติดมือ การเก็บริม (ถ้ามี) ต้องประณีต เรียบร้อย การประกอบด้วยวัสดุอื่น (ถ้ามี) ต้องประณีต สวยงาม เหมาะสมกับชิ้นงาน

การเคลือบเงา ต้องเรียบ สม่่าเสมอ ไม่เป็นเม็ด เป็นคราบ กรอบ แตก หลุด หรือลอก และการใช้งานต้องสามารถใช้งานได้ตามวัตถุประสงค์ของการใช้งาน (Thai Industrial Standards Institute Ministry of Industry 2012, 1)

จากผลการสำรวจตลาด ประเด็นความเป็นเอกลักษณ์โดดเด่น น่าสนใจอยู่ในระดับดีมาก (4.55) สะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติและการยอมรับของผู้บริโภคในเอกลักษณ์ที่เกิดขึ้นในตัวผลิตภัณฑ์ ประกอบผลลัพธ์รายได้ของกิจการเพิ่มขึ้น คิดเป็นร้อยละ 65.1 สะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จในการสร้างความแตกต่างในผลิตภัณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับ พชรนันท์ ที่กล่าวถึงการสร้างความแตกต่างไว้ว่า การสร้างความแตกต่างคือปัจจัยหลักในการสร้างผลกำไร และยิ่งธุรกิจสามารถสร้างความแตกต่างให้ตรงกับรสนิยมของตลาดกลุ่มเป้าหมายได้มากเพียงไรก็ยิ่งมีโอกาสในการเพิ่มผลกำไรจากการดำเนินงาน (operation margin) ได้สูงขึ้น (Klankaew 2011, 92-93) แต่ทั้งนี้จะต้องพิจารณาถึงศักยภาพของผู้ประกอบการเป็นสำคัญ เพื่อให้การสร้างความแตกต่างทางผลิตภัณฑ์นั้น ๆ ประสบผลสำเร็จ

การออกแบบผลิตภัณฑ์ จะต้องคำนึงถึงศักยภาพและการยอมรับของช่างสานผู้ผลิตร่วมด้วยเป็นสำคัญ ผู้วิจัยจึงได้ใช้แนวทางการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (PAR) ซึ่ง นิตยา เงินประเสริฐศรี กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นกลยุทธ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงการเดินทางไปสู่การพัฒนา โดยหัวใจสำคัญอยู่ที่การใช้แนวทางการร่วมมือ (collaborative approach) ระหว่างนักวิจัยกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (stakeholders) ทั้งนี้ กระบวนการวิจัยจะต้องเป็นประชาธิปไตย ยุติธรรม มีอิสระ และส่งเสริมคุณค่าของชีวิต และกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียจะเข้าร่วมสังเกต ตรวจสอบสถานการณ์ต่าง ๆ สะท้อนความคิดเห็นและความต้องการของตน ทรัพยากรที่มีอยู่ อุปสรรคและปัญหาที่ปรากฏอยู่ ตรวจสอบทางเลือกที่เป็นไปได้และมีการเปลี่ยนแปลงอย่างมีจิตสำนึกไปสู่การเปลี่ยนแปลงใหม่ (Ngoenprasoetsi 2001, 61) ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าแบบของผลิตภัณฑ์ที่ผู้วิจัยดำเนินการออกแบบเมื่อนำเสนอต่อสมาชิกกลุ่มผู้ผลิตได้มีการอภิปรายปรับเปลี่ยนในบางส่วนเพื่อให้สอดคล้องกับทักษะความสามารถของช่างสาน ผลที่ได้ตามมาคือเมื่อนำผลิตภัณฑ์ทดสอบผลิตภัณฑ์ใหม่ทางการตลาดผู้บริโภคให้การตอบรับเป็นอย่างดี และชุมชนยอมรับในผลงานทำให้มีการผลิตและพัฒนาต่อยอดจากชิ้นงานต้นแบบอย่างต่อเนื่อง

การศึกษาพฤติกรรมผู้บริโภคเป็นแนวทางนำไปสู่การกำหนดคุณลักษณะผลิตภัณฑ์แปลกใหม่ มีความสร้างสรรค์ เพิ่มความหลากหลายทางด้านรูปแบบ เพื่อตอบสนองการตัดสินใจซื้อสินค้าของผู้บริโภค ดังที่ ฉัตรยาพร เสมอใจ (Samoechai 2007, 54) ได้อธิบายถึงรูปแบบพฤติกรรมในการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค หนึ่งในกระบวนการตัดสินใจ คือ พฤติกรรมที่ไม่ยึดติดและแสวงหาความหลากหลาย เป็นลักษณะของการตัดสินใจที่ผู้บริโภคจะทดลองใช้ผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ อยู่เสมอ ซึ่งอาจมีสาเหตุมาจากการที่ผู้บริโภคต้องการแสวงหาสิ่งที่ดีที่สุด จึงทดลองหาสิ่งใหม่ ๆ อยู่เรื่อย ๆ ดังนั้นการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยใช้ความแตกต่างทางด้านวัสดุและความหลากหลายทางด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ จะเป็นปัจจัยสำคัญต่อการสร้างความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์รวมถึงการยอมรับของผู้บริโภคและการพัฒนาทางด้านธุรกิจของกลุ่มจักสานกระต่ายบ้านโนนสำนั และการทดสอบผลิตภัณฑ์ใหม่ทางการตลาด จะเป็นกระบวนการตรวจสอบผลการพัฒนาเพื่อนำไปสู่การกำหนดแนวทางในการพัฒนาสินค้าและบริการ เพื่อให้ตอบสนองต่อความต้องการและความพึงพอใจของผู้บริโภคได้อย่างเหมาะสม

ประเด็นสำคัญอีกประการหนึ่งเกี่ยวกับผู้บริโภครุ่นเป้าหมาย อันเป็นผลสืบเนื่องจากการทดสอบผลิตภัณฑ์ใหม่ทางการตลาด พบว่าเพศหญิงเป็นกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มใหญ่ที่ให้ความสำคัญกับผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม และมีอิทธิพลในการตัดสินใจซื้อต่อครอบครัว ซึ่งสอดคล้องกับรายงานของ สิทธิชัย ฝรั่งทอง ที่ว่า ผู้หญิงจะมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจจะให้ความสำคัญและความสนใจต่อการรักษาสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะอยู่ในช่วงอายุระหว่าง 25-35 ปี เป็นกลุ่มผู้นำในการเลือกซื้อสินค้ากรีน เป็นผู้มีจิตสำนึกแห่งสิ่งแวดล้อมหรือเป็นผู้แสวงหาคูณค่าทางจิตใจ โดยยินดีที่จะจ่ายเงินเพื่อซื้อสินค้าหรือบริการที่ไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม (Farangthong 2012, 74) ซึ่งบ่งชี้ให้เห็นว่า ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเพศหญิงจะเป็นข้อพิจารณาที่มีความสำคัญในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

ข้อเสนอแนะ

ในท้องถิ่นต่าง ๆ ของภาคอีสานยังมีวิชาชีพหรือเศษวัสดุเหลือใช้ทางการเกษตรที่มีในท้องถิ่นอีกมากมาย หากแต่ยังมิได้มีการนำมาศึกษาทดลองเพื่อหาแนวทางในการนำมาใช้ประโยชน์ด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อลดการใช้ทรัพยากร วัสดุธรรมชาติกระแสหลักที่เป็นที่รู้จักและถูกนำมาผลิตซ้ำอย่างดาษดื่น จึงเป็นหน้าที่สำคัญของนักวิจัยและนักพัฒนาที่จะต้องมองเห็นคุณค่าที่ซ่อนอยู่และแสวงหาวิธีที่จะนำคุณค่าของวัสดุใหม่ที่ได้จากการศึกษานั้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ที่เป็นรูปธรรมต่อชุมชนและสังคมให้ได้

References

- Charungjitsunthorn, W. *lakkān læ nǎokhit kǎn ‘ōkbǎp phalittaphan*. Bangkok: APPA Printing Group Company Limited, 2005.
- Farangthong, S. “phūbōriphōk sīkhīeo. [Green Consumer].” *Energy Saving Journal* 5, no. 52(2012): 74-75.
- Jearakul, T. “Panhā Læ Nǎothāng Kǎn Prap Tūa Khōng OTOP Phūa Phrōm Rap kǎn pǎet AEC. [The Problems and the Adaptation of OTOP to AEC].” *The Executive Journal* 34, no. 1(2014): 185.
- Klankaew, P. “chana khāt dūai kǎn mōng talāt bǎp khīt tāng.” *Marketing and Branding Journal* 17, no. 161(2011): 92 – 95.
- Mgronline. “Thōtrahat Lap Sāng Brǎen Thai Hai Pang. [Decoding the secret to create a Thai brand].” Mgronline. Accessed May 25, 2019. <https://mgronline.com/business/detail/9620000086178>.
- Ngoenprasoetsi, N. “Kǎnwičaj Chōng Patibatkān Bǎp Mī Sūan Rūam. [Participatory Action Research].” *Journal of Social Sciences and Humanities, Faculty of Social Sciences Kasetsart University* 27, no. 2(2001): 61- 62.
- Niamsap, N. “Nǎothāng Kǎn‘ōkbǎp Rūpsong Dōi ‘ing Watsadu Form follows material. [Design form by Based on material guidelines “Form follows material”].” *Academic Journal Faculty of Architecture Chulalongkorn University* 35, (2008): 26.
- Samoechai, C. *Phruttkam Phūbōriphōk. [Consumer behavior]*. Bangkok: expernet, 2007.
- Srisa – ard, B. *Kǎnwičaj Bīrangton. [Preliminary research]*. Bangkok: suwiriyan, 2000.
- Thai Industrial Standards Institute Ministry of Industry. “Mātrathān Phalittaphan Chumchon Chaksān Kradāt (mō phō chō. 222/2547).” Bangkok: Ministry of Industry, 2012.