

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล

Innovative Typographic Design of the Fivebuddhist Precepts

วิจิตรา พุทธิสิริพร, ปานฉัตร อินทร์คง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

โทรศัพท์ : 09 7246 8975

อีเมล : wijittra_p@mail.rmutt.ac.th

Wijittra Puttisiriporn, Panchat Inkong

Faculty of Fine and Applied Arts, Rajamangala University of Technology Thanyaburi

Tel : 097-246-8975

E-mail : wijittra_p@mail.rmutt.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล เป็นการต่อยอดนวัตกรรมการออกแบบต่อการรับรู้เรื่องเบญจศีล มีขึ้นเพื่อการพัฒนาหลักคำสอนในรูปแบบเดิม การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความหมายของเบญจศีลจากหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา สำหรับสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษร 2) สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล 3) สื่อสารความหมายของเบญจศีลให้กับคนไทยในปัจจุบัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บุคคลทั่วไป อายุ 18 ปี ขึ้นไป ไม่จำกัดเพศ จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบสอบถามปลายปิด การสร้างสรรค์

ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล จำนวน 5 ผลงาน ต่อยอดผลงานสู่นวัตกรรมในสื่ออื่นๆ เช่น การทำผลงานเป็น AR : Augmented Reality Technology เป็นเทคโนโลยีเสมือนจริง สามารถใส่เสียง ขยับภาพบางส่วนเพื่อเพิ่มรรถรสในการชมผลงาน เครื่องมือหลักในการใช้งานคือโทรศัพท์มือถือ นับว่าเป็นนวัตกรรมที่ช่วยให้กลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมและเข้าถึงเรื่องราวได้ง่ายยิ่งขึ้น

ผลการวิจัยพบว่า หลักคำสอนตามหลักพุทธศาสนาส่งสร้างความเข้าใจได้ด้วยการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล ทั้งหมด 5 ผลงาน ซึ่งเป็นการบอกเรื่องราวของศีลทั้ง 5 ข้อ สร้างความน่าสนใจและการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายได้ดี ผลงานที่สื่อสารออกมามีทั้งการใช้ขนาดที่แตกต่างกันของตัวอักษร การใช้สีเพื่อสื่ออารมณ์ และภาพประกอบที่แตกต่างกันของศีลในแต่ละข้อ โดยมีการการผสมผสานเทคนิคของการออกแบบกราฟิกและความเชื่อทางพุทธศาสนาเพื่อสร้างผลงานที่เข้าถึงได้ง่ายกับกลุ่มคนในปัจจุบันมากยิ่งขึ้น โดยเป้าประสงค์เพื่อการสื่อสารความหมายเรื่องราวของศีลแต่ละข้อที่สามารถนำมาปรับใช้ได้กับชีวิตประจำวัน เพื่อให้เกิดความสงบสุขในสังคม

คำสำคัญ : การออกแบบ , การจัดวางตัวอักษร , เบญจศีล

Abstract

This research explored an innovative design to present the text of the Five Buddhist Precepts (Moral Practices). It was intended to develop an innovative way of teaching the precepts. The aims of this research were to: 1) clarify the meaning of the

Five Buddhist Precepts which could be expressed in the design of art works, 2) create art works presenting the Five Buddhist Precepts with an innovative design, and 3) help make the meaning of the Five Buddhist Precepts salient and inspiring for Thai people today. The sample group used in the research was fifty people aged 18 years and over, selected regardless of gender. The research instruments were interview forms, closed-ended questionnaires, five creative art works presenting the text of the Five Buddhist Precepts, and extended works using additional innovative media such as Augmented Reality (AR) technology which includes voice and motion features to enhance the viewing experience and can be accessed on mobile phones. This innovation supports the target audience's increased participation in and access to the educative content of art works more easily.

The research results show that Buddhist doctrines can be effectively presented through innovative artistic designs. The art works produced expressed the contents of the Five Buddhist Precepts and elicited interest and awareness of the target audience. The works presented to participants included the use of different font sizes, use of colors to convey emotions and various illustrations of each Precept. They combined graphic design techniques and Buddhist beliefs to create works that are particularly accessible to today's audience in order to achieve

the goal of communicating the meanings of each Precept in a way that that can be understood and applied to daily life to bring about peace in society.

Keywords: design, alphabet placement, Five Precepts

บทนำ

เบญจศีล เป็นศีลที่มีขึ้นมาเพื่อให้สังคมสงบสุขเกิดความเรียบร้อย เพราะส่งผลทำให้เกิดความปลอดภัยในชีวิต ทรัพย์สิน และครอบครัว (ประเสริฐ บุญตา, 2549 : 22-109) โดยการปฏิบัติตามศีลทั้ง 5 ข้อนั้น สามารถช่วยส่งเสริมให้ไม่เกิดความประมาท ความผิดต่อสังคม กฎหมาย และศีลธรรม เนื่องจากศีลที่กล่าวถึงการไม่ฆ่าสัตว์ (ศีลข้อที่1) สามารถช่วยลดการสูญพันธุ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต การไม่ลักขโมยของที่ไม่ใช่ของตน (ศีลข้อที่2) เป็นสิ่งที่ควรละการกระทำเพราะเป็นสิ่งผิดกฎหมายและอาจถูกดำเนินคดีทำให้เสียทรัพย์สินเสียประวัติ การไม่ประพฤติผิดในกาม (ศีลข้อที่3) เป็นเรื่องของความรู้สึกระหว่างบุคคล ซึ่งมีความถูกต้องเป็นหลักเพราะสถาบันครอบครัวมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อสังคม หากคนในครอบครัวมีความสุขรักใคร่ ย่อมมีสุขภาพจิตที่ดีและส่งผลดีต่อการดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคม ไม่ควรกระทำการพุดบด (ศีลข้อที่4) เพราะคำพุดเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ได้รับความไว้วางใจ และความน่าเชื่อถือ ซึ่งอาจส่งผลกระทบในด้านลบให้กับผู้พุดและผู้รับฟังอีกด้วย และสุดท้ายการไม่ดื่มสุราหรือของมึนเมา (ศีลข้อที่5) ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดการกระทำผิดในศีลข้ออื่น ๆ ควรละเว้นเพราะอาจขาดสติ ขาดความผิดชอบต่อตนเองและส่วนรวม ขาดความยังคิดในการทำสิ่งต่าง ๆ ลด

ประสิทธิภาพในการรับรู้และอาจให้เกิดอุบัติเหตุจากความประมาทได้ ส่งผลให้เสียทั้งทรัพย์สิน เสียทั้งเวลา และอาจเสียชีวิต เพราะฉะนั้นเบญจศิลป์หรือศิลป์ 5 จึงสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการดำเนินชีวิตได้ ซึ่งส่งผลที่ดีต่อผู้ที่ละเว้นจากการกระทำผิดและผู้ที่ปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด ดังนั้นการใช้คติความเชื่อเหล่านี้บอกกล่าวให้กับคนไทยในปัจจุบันได้ทราบ ผ่านเทคโนโลยีและการออกแบบที่ทันสมัย จะสามารถช่วยสร้างความจดจำและอัตลักษณ์ของสิ่งต่างๆ ได้ เนื่องจากการออกแบบและเทคโนโลยีเป็นหัวใจสำคัญที่สามารถแผ่กระจายความเชื่อและคติทางพระพุทธศาสนาที่เป็นประโยชน์ให้เกิดการรับรู้และจดจำสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้ จึงได้เลือกวิธีการสื่อสารให้มีความเป็นรูปธรรมจากหลักคำสอนที่เป็นนามธรรม และสามารถแทรกคำสอนในแต่ละข้อของเบญจศิลป์ผ่านการออกแบบการจัดวางตัวอักษร (Typography)

การออกแบบการจัดวางตัวอักษร (Typography) เป็นการจัดวางตัวอักษรให้เกิดเป็นรูปแบบสัญลักษณ์ ที่สามารถสื่อสารให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน โดยมีการใช้หลักการออกแบบและศิลปะในการจัดวางตัวอักษรให้มีความสวยงาม น่าสนใจ และยังคงความหมายไว้ได้อย่างชัดเจน ซึ่งการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสามารถสื่อสารได้อย่างครบถ้วนและถือเป็นการนำหลักความเชื่อทางพระพุทธศาสนามาถ่ายทอดให้รับรู้ได้ทั้งภาพและอักษร อีกทั้งยังมีความน่าสนใจในเรื่องของรูปร่างที่ต้องสื่อความหมายของศิลปะแต่ละข้อได้อย่างเข้าใจ สามารถแผ่หลักธรรมคำสอนไปในสื่อหรือผลิตภัณฑ์เพื่อให้เข้าถึงได้ง่าย การออกแบบการจัดวางตัวอักษรไม่มีรูปร่างรูปทรงที่ตายตัว จึงสามารถออกแบบได้อย่างอิสระและเข้าถึงได้หลากหลายช่วงอายุ จากที่ได้กล่าวไปแล้วว่าเทคโนโลยีมีส่วนสำคัญที่จะช่วยให้เกิดการจดจำสำหรับคนไทยในปัจจุบัน การใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริงจึงถือเป็นทางเลือกที่น่าสนใจเพราะสามารถ

เพิ่มเติมภาพผลงานให้มีลูกเล่นเฉพาะตัว เช่น การใส่เสียง การใส่ภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้ผลงานมีความเป็นนวัตกรรมที่เข้าถึงคนในยุคปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

ปัจจุบันเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง (Augmented Reality) หรือ เทคโนโลยีผสานความจริงเสมือน เป็นเทคโนโลยีที่ถูกสร้างขึ้นมาได้เป็นระยะเวลาหนึ่งแล้ว ปัจจุบันนี้มีการใช้สมาร์ตโฟนและแท็บเล็ตเพื่อการติดตามข่าวสาร กระแสสังคม การถ่ายภาพ การนำทาง เป็นต้น ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันที่มีส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิตสำหรับผู้คนในหลายช่วงวัย ดังนั้น เทคโนโลยีภาพเสมือนจึงเป็นการเพิ่มความน่าสนใจให้กับผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรได้เป็นอย่างดี เนื่องจากไม่รบกวนการออกแบบที่เป็นต้นแบบ แต่ยังสามารถใส่เรื่องราวเพิ่มเติมเพื่อให้ผู้คนเข้าถึงผลงานได้มากยิ่งขึ้น โดยการออกแบบผลงานจากเบญจศิลป์ไม่ใช่เพียงเพื่อให้ผู้คนในปัจจุบันได้รับรู้ถึงคำสอนและคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนา แต่เป็นการช่วยพัฒนาจิตใจและสังคมให้ดีขึ้นได้ด้วย เป็นการส่งเสริมให้เกิดความสงบสุขต่อสังคม ผลงานที่มีการออกแบบและพัฒนาจากภาพนิ่งสู่ภาพเคลื่อนไหวนั้นยังสามารถนำไปต่อยอดให้เข้าถึงผู้คนได้ง่ายยิ่งขึ้นและสามารถเผยแพร่ไปยังสื่อต่าง ๆ ได้อีกด้วย

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้เห็นถึงความสำคัญและเป็นโอกาสอันดีที่จะออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ เนื่องจากสื่อในปัจจุบันที่ถ่ายทอดเรื่องราวทางพระพุทธศาสนายังไม่เป็นที่น่าสนใจและการเข้าถึงกลุ่มคนอย่างจำกัด ดังนั้น ผู้วิจัยจึงทำการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ ที่แสดงให้เห็นถึงรูปธรรมของเบญจศิลป์ เพื่อความน่าสนใจและการนำไปปรับใช้ได้อย่างมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น เพื่อสื่อสารและกระตุ้นการรับรู้ใน

เรื่องของศิลปะ 5 ให้กับคนไทยในปัจจุบัน และนำไปปรับใช้ในการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข อีกทั้งรูปแบบที่ทำการออกแบบนั้นมีการต่อยอดในเรื่องของการสร้างนวัตกรรมให้กับผลงาน จึงสร้างความน่าสนใจและเข้าถึงได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ผ่านทางภาพและเสียง โดยผลงานการออกแบบนี้สามารถนำไปทำเป็นสินค้าเชิงพาณิชย์ ลายกราฟิกบนผลิตภัณฑ์ หรือใส่ลงในสื่อต่าง ๆ ได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาความหมายของเบญจศิลป์จากหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา สำหรับสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษร
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์
3. เพื่อสื่อสารความหมายของเบญจศิลป์ให้กับคนไทยในปัจจุบัน

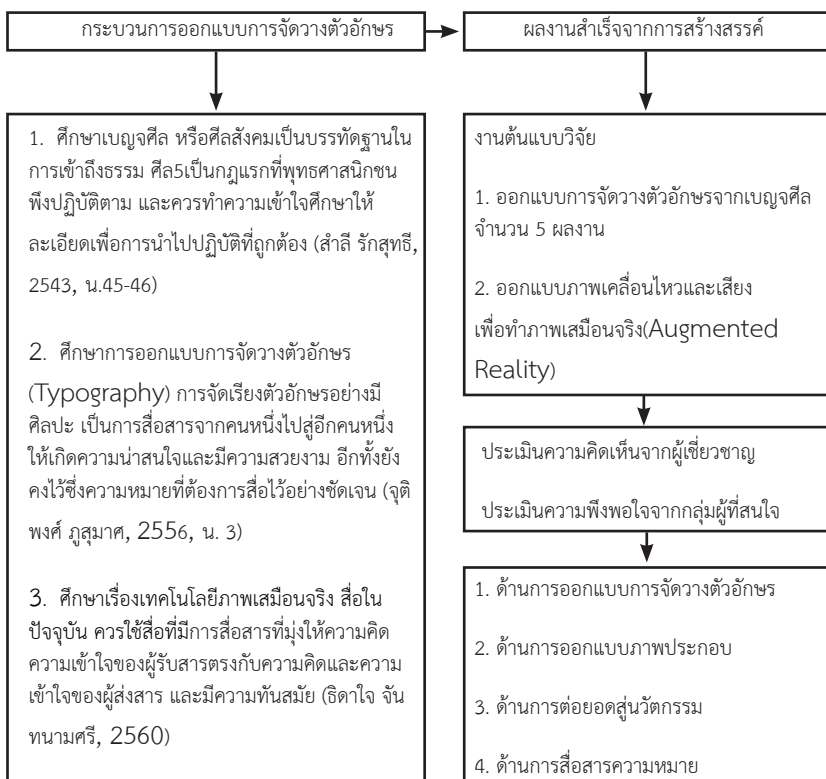
ขอบเขตของการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตเนื้อหาวิจัยไว้ ดังนี้

1. ศึกษาข้อมูลความเป็นมาเบญจศิลป์ จากหนังสือและเอกสารที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษาการออกแบบการจัดวางตัวอักษร จากนามธรรมสู่รูปธรรมในรูปแบบของภาพกราฟิก 2 มิติ
3. ศึกษาการทำเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง การสร้างภาพเคลื่อนไหวให้กับผลงานและเสียงประกอบ
4. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้อมูลเรื่องเบญจศิลป์ การออกแบบการจัดวางตัวอักษร และการทำเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการออกแบบไว้ ดังนี้

1. ออกแบบการจัดวางตัวอักษรในรูปแบบ 2 มิติ จำนวน 5 ผลงาน
 2. ออกแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงประกอบด้วยเทคนิคเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง(Augmented Reality) เพื่อต่อยอดสู่นวัตกรรม
- กรอบแนวความคิดของการวิจัย**



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดของการวิจัย

ตัวแปรที่ใช้ในงานวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ จำนวน 5 ผลงานและต่อยอดผลงานสู่นวัตกรรมในสื่ออื่น ๆ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความพึงพอใจของผู้ชมต่อผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ จำนวน 5 ผลงาน

วิธีดำเนินการวิจัย

จากการวิจัยการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ โดยเริ่มจากการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลทั้งด้านเอกสาร การเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านนั้น ๆ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์ และสังเคราะห์ เพื่อให้ได้ซึ่งข้อมูลอย่างเป็นระบบพร้อมดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามวัตถุประสงค์ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 เพื่อศึกษาความหมายของเบญจศิลป์จากหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา เพื่อใช้สร้างสรรค์ผลงานการออกแบบจัดวางตัวอักษร สืบค้นข้อมูลในการศึกษา คือ

ส่วนที่ 1 คำถามสัมภาษณ์เกี่ยวกับความหมายของเบญจศิลป์

ส่วนที่ 2 คำถามสัมภาษณ์เกี่ยวกับเบญจศิลป์ในการดำเนินชีวิต

เมื่อได้รับข้อมูลตามที่สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ส่วนแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการรวบรวม วิเคราะห์ และสรุปผลข้อมูลร่วมกับเอกสารและงานวิจัยที่ได้ศึกษา เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์

ขั้นตอนที่ 2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษร จากเบญจศีล สร้างแบบสอบถามเพื่อขั้นตอนที่ถูกต้องสำหรับการดำเนินงาน โดยมีขั้นตอนตั้งแต่การเลือกแบบของตัวอักษร ขั้นตอนการเลือกภาพเพื่อนำผลงานมาใช้จริง

1) แบบสอบถามความถูกต้องต่อการออกแบบตัวอักษร สำหรับการออกแบบการจัดวางตัวอักษรโดยผู้เชี่ยวชาญ การสร้างแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญเพื่อทราบชื่อและข้อมูลการทำงาน

ส่วนที่ 2 สร้างแบบสอบถามความถูกต้องด้านการออกแบบตัวอักษร การเลือกภาพต้นแบบ สำหรับการออกแบบการจัดวางตัวอักษร

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบตัวอักษร สำหรับการออกแบบการจัดวางตัวอักษร โดยนักออกแบบ จำนวน 20 คน การสร้างแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 สถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อทราบ เพศ อายุ และอาชีพ

ส่วนที่ 2 สร้างแบบสอบถามความความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษร

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขั้นตอนที่ 3 เพื่อสื่อสารความหมายของเบญจศิลป์ให้กับคนไทยในปัจจุบัน

1) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ โดยผู้เชี่ยวชาญ การสร้างแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 สถานะสภาพทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญเพื่อทราบชื่อและข้อมูลการทำงาน

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษร

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

2) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์ จากการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ โดยบุคคลทั่วไป การสร้างแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 สถานะสภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อทราบ เพศ อายุ และอาชีพ

ส่วนที่ 2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษร ในลักษณะของการออกแบบตัวอักษร องค์ประกอบ สี การสื่อความหมาย

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยแบ่งตามลักษณะการเก็บข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

3.1 การศึกษาข้อมูล วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับข้อมูลความเป็นมาของเบญจศิลป์ การออกแบบการจัดวางตัวอักษร การใช้นวัตกรรมต่อยอดผลงาน และเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาพุทธจำนวน 1 คน ด้านการออกแบบจำนวน 2 คน

3.3 นำผลงานไปตรวจสอบความถูกต้องด้านเนื้อหา และการออกแบบ โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาพุทธ 1 คน ด้านการออกแบบ 2 คน และแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบจากกลุ่มนักออกแบบจำนวน 20 คน

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาพุทธ 1 คน ด้านการออกแบบ 2 คน และกลุ่มประชากรทั่วไปทั้งชายและหญิงที่มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป ที่ได้ชมผลงานจำนวน 55 คน โดยผู้วิจัยเป็นผู้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ ผู้จัดทำได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์หาความสมบูรณ์ของคำตอบ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านพระพุทธศาสนาจำนวน 1 คน ด้านการออกแบบจำนวน 2 คน และกลุ่มประชากรทั่วไปทั้งชายและหญิง ที่มีอายุ 18 ปี ขึ้นไป ที่ได้ชมผลงานจำนวน 50 คน ที่มีต่อการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์นำมาวิเคราะห์โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าและนำมาวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย

4.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านพระพุทธศาสนาและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยใช้คำถามแบบอันทัยเพื่อได้ข้อมูลที่ต้องการ

4.3 วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มประชากรเป้าหมาย

การสร้างสรรคผลงานการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล

การสร้างสรรคผลงานการออกแบบมีกระบวนการสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ศึกษาเรื่องราวตามคำสอนของศีลแต่ละข้อจากหนังสือเกี่ยวกับพระพุทธศาสนา สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านศาสนาและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ การสังเกตพฤติกรรมของคนในปัจจุบันที่สนใจเรื่องราวทางพระพุทธศานาน้อยลง ศึกษาการออกแบบการจัดวางตัวอักษร ศึกษาการต่อยอดผลงานสุนัตกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ

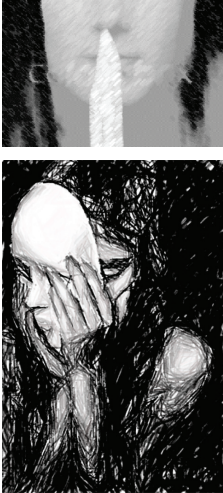
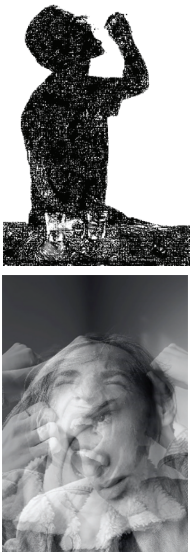
2. ทำการร่างแนวคิดการออกแบบโดยตีความหมายจากนามธรรมของคำสอนในเรื่องเบญจศีล ให้มีความเป็นรูปธรรมและสามารถสื่อสารความหมายของเบญจศีลสู่กลุ่มเป้าหมายได้ ทำการออกแบบตัวอักษรเพื่อนำมาจัดวางในรูปแบบของไทโปกราฟี (Typography) โดยนำภาพประกอบที่สามารถสื่อสารถึงศีลทั้งห้าข้อให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นและน่าสนใจ

2.1 ทำการหาภาพต้นแบบสำหรับการร่างแนวความคิดที่มาจากการถอดความของคำสอนเรื่องเบญจศีล

ตารางที่ 1 แสดงภาพแนวความคิดสำหรับภาพต้นแบบ

ภาพต้นแบบ	แนวคิดที่มาจากภาพต้นแบบ
	ศิลปข้อที่ 1 ปาณาติปาตา เวรมณี หมายถึง ละเว้นการฆ่าสัตว์ ตัดชีวิต แนวคิด : การสื่อถึงสัตว์ที่ถูกกระทำด้วยความรุนแรง ก่อนต้องจบชีวิตลง ความเจ็บปวดต่าง ๆ ที่ถูกสื่อสารด้วยท่าทาง สีหน้า และแววตาที่เจ็บปวด เพื่อแสดงถึงความโหดร้ายของการกระทำ การสื่อสารความหมาย : ภาพในการบอกเล่าเรื่องราวของศิลปข้อที่ 1 ต้องสามารถสื่อถึงความทรมานของสัตว์ที่โดนฆ่า โดยผ่านภาพสะท้อนความทรมานเหล่านั้น ออกมาทางสีหน้า ท่าทาง อารมณ์โดยรวมของภาพ รอยเลือด สีที่ใช่ต้องสื่อถึงความรุนแรงดูแล้วเกิดความสะเทือนใจ
	ศิลปข้อที่ 2 อทินนาทานา เวรมณี หมายถึง ละเว้นจากการลักทรัพย์ มีความต้องการของที่มีใช้ของตนเอง แนวคิด : การสื่อสารถึงผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำ การทำผิดทางกฎหมายหรือลักขโมย การได้รับโทษทางสังคมจากการทำผิด รูปแบบของการสื่อสารถึงบทลงโทษที่ชัดเจนที่สุด คือ การทำผิดต้องถูกจำคุก หรือใส่กุญแจมือ การสื่อสารความหมาย : ภาพที่ต้องการสื่อสาร คือ ให้เห็นภาพของความเศร้าจากการกระทำผิด การถูกพันธนาการด้วยกุญแจมือหรือถูกกักขังอย่างโดดเดี่ยว การถูกกลืนเข้าไปในสิ่งชั่วร้าย ความมืดมิดที่อยู่หลังกรงขัง

ภาพต้นแบบ	แนวคิดที่มาจากภาพต้นแบบ
	คือข้อที่ 3 กาเมสุมิจฉาจารา เวมณี หมายถึง ละเว้นจากการประพฤติดินในกาม นอกใจบุคคลที่มีใช้สามีหรือภรรยาของตน แนวคิด : เรื่องของการนอกกายหรือนอกใจ เกิดจากความต้องการที่ไม่สิ้นสุดของมนุษย์ ละทิ้งซึ่งความถูกต้องเพียงเพื่ออยากครอบครองสามีหรือภรรยาของคนอื่น มีเรื่องของการใช้ไสยศาสตร์และความเชื่อเพื่อให้ได้ถึงสิ่งที่ต้องการ การสื่อสารความหมาย : ภาพที่ถูกถ่ายทอดออกมาจากพฤติกรรมของมนุษย์ในการสืบพันธุ์ เพราะเป็นการสื่อสารให้เห็นภาพที่เข้าใจง่าย รวมถึงความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์และความเชื่อเรื่องชีวิตหลังความตายของคนไทย ที่เมื่อกระทำความผิดบาปต้องตกนรกและถูกปั้นต้นจั่ว

ภาพต้นแบบ	แนวคิดที่มาจากภาพต้นแบบ
	ศิลปะข้อที่ 4 มุสาวาทา เวมณี หมายถึง ละเว้นจากการกล่าวเท็จ ใช้วาจาว่าร้ายผู้อื่น หรือพูดเพ้อเจ้อ แนวคิด : การโกหกคือการแสดงออกจากการกระทำ และวาจา การใส่หน้าากเข้าหากัน ใช้คำพูดที่เสียดแทง มุ่งร้าย ไม่จริงใจต่อผู้อื่น เปรียบเหมือนอาวุธที่สามารถทำร้ายผู้ฟังจากการใช้ถ้อยคำเพื่อสื่อสาร การแสดงออกทางสีหน้าหรือการกระทำ การสื่อสารความหมาย : ภาพที่สื่อถึงคำพูดเป็นอาวุธที่สามารถใช้ทำร้ายผู้อื่นได้ การใช้วาจาทำร้ายผู้ฟัง มีเปลือกนอกที่บดบังสิ่งไม่ดีที่อยู่ภายในตัวผู้พูด เช่น การสวมหน้ากากเข้าหาผู้อื่น คือ การแสดงออกที่ดีต่อหน้าคู่สนทนา แต่กลับหลังกลับพูดจาว่าร้าย
	ศิลปะข้อที่ 5 สุราเมрымัชชปมาทัฏฐานา เวมณี หมายถึง ละเว้นจากการดื่มสุราเมรัย สิ่งมีนเมาทั้งหลาย แนวคิด : สุราหรือสิ่งเสพติดมีผลเสียต่อมนุษย์ ทั้งการทำให้เสียทรัพย์ เสียสุขภาพร่างกาย และเสียสติสัมปชัญญะ ส่งผลให้เกิดการขาดสตินำมาซึ่งอันตรายต่อตนเองและผู้อื่น การสื่อสารความหมาย : การขาดสติหรือการถูกมอมเมาจากฤทธิ์ของสุรา ทำให้สุขภาพเสื่อมถอยอย่างรวดเร็ว ขาดสติในการควบคุมตนเอง และตกเป็นทาสของสิ่งมีนเมาทั้งหลายในที่สุด ซึ่งการฝึกศิลปะข้อที่ 5 อาจนำไปสู่การกระทำความผิดในศิลปะข้ออื่น ๆ ได้อีกด้วย

2.2 นำภาพต้นแบบสำหรับการร่างแนวความคิดที่มาจากการถอดความของคำสอนเรื่องเบญจศีล เพื่อใช้ในการออกแบบตัวอักษรที่สื่อถึงศีลทั้ง 5 ข้อ

ตารางที่ 2 แสดงภาพการออกแบบตัวอักษรสำหรับศีลข้อที่ 1

ศีลข้อที่ 1	การออกแบบตัวอักษร	แนวคิดที่ใช้ออกแบบตัวอักษร
แบบ 1	ปาณาติปาตาเวรมณี	ใช้เลือดเขียนเป็นแบบตัวอักษรความรู้สึกน่ากลัว ความหวาดหวั่นจากรอยเลือดที่ไหลหยดลงมา
แบบ 2	ปาณาติปาตาเวรมณี	รอยเดือนและความเหลื่อมกันของตัวอักษร ให้ความรู้สึกถึงการถูกเดือนจากสิ่งที่แหลมคมด้วยความเร็วและมีทิศทาง
แบบ 3	ปาณาติปาตาเวรมณี	โครงกระดูก ใช้เศษกระดูกซึ่งประกอบกันเป็นตัวอักษร ใช้การจัดเรียงในรูปแบบธรรมดาเพื่อให้ง่ายต่อการอ่าน

จากแบบสอบถามของกลุ่มประชากรทั่วไปจำนวน 50 คน และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้ผลสรุปของการเลือกแบบอักษรที่ใช้ในศีลข้อที่ 1 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 1 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 30 คน ดังนั้นแบบอักษรที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวาง คือ แบบอักษรในรูปแบบที่ 1

ตารางที่ 3 แสดงภาพการออกแบบตัวอักษรสำหรับศิลป์ข้อที่ 2

ศิลป์ข้อที่ 2	การออกแบบตัวอักษร	แนวคิดที่ใช้ออกแบบตัวอักษร
แบบ 1	อภินันทนาการาเวรมณี	ซี่ของกรงขังในคุก การถูกคุมขังในเรือนจำคือโทษที่ได้รับเมื่อทำความผิดทางกฎหมาย
แบบ 2	อภินันทนาการาเวรมณี	ตัวอักษรมีลักษณะเป็นเส้นขีดทั้งในแนวนอนและแนวนอน คือรอยขีดบนฝาผนังที่มาจากการนับวันและระยะเวลาที่อยู่ในคุก
แบบ 3	อภินันทนาการาเวรมณี	รูปแบบตัวอักษรที่ถูกตัดจากโซ่ การถูกล่ามโซ่ โซ่ตรวนนักโทษ

จากแบบสอบถามของกลุ่มประชากรทั่วไปจำนวน 50 คน และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้ผลสรุปของการเลือกแบบอักษรที่ใช้ในศิลป์ข้อที่ 2 ดังนี้ในรูปแบบที่ 1 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 27 คน ดังนั้นแบบอักษรที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวาง คือ แบบอักษรในรูปแบบที่ 1

ตารางที่ 4 แสดงภาพการออกแบบตัวอักษรสำหรับศิลป์ข้อที่ 3

ศิลป์ข้อที่ 3	การออกแบบตัวอักษร	แนวคิดที่ใช้ออกแบบตัวอักษร
แบบ 1	กาเมสุมิจจาจาราเวรมณี	การใช้ตัวอักษรที่มีร่องรอยของการแตกร้าว แสดงถึงความร้าวฉานในความสัมพันธ์
แบบ 2	กาเมสุมิจจาจาราเวรมณี	ใช้ความเชื่อทางพุทธศาสนา คือการนอกใจ ต้องตกนรกและถูกปั้นต้นจัญ จึงออกแบบให้ตัวอักษรมีลักษณะหนามแหลม
แบบ 3	กาเมสุมิจจาจาราเวรมณี กาเมสุมิจจาจาราเวรมณี กาเมสุมิจจาจาราเวรมณี	ใช้เส้นที่สื่อถึงความไม่มั่นคง ความขัดแย้ง

จากแบบสอบถามของกลุ่มประชากรทั่วไปจำนวน 50 คน และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้ผลสรุปของการเลือกแบบอักษรที่ใช้ในศิลป์ข้อที่ 3 ดังนี้ในรูปแบบที่ 2 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 31 คน ดังนั้นแบบอักษรที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวาง คือ แบบอักษรในรูปแบบที่ 2

ตารางที่ 5 แสดงภาพการออกแบบตัวอักษรสำหรับศิลป์ข้อที่ 4

ศิลป์ข้อที่ 4	การออกแบบตัวอักษร	แนวคิดที่ใช้ออกแบบตัวอักษร
แบบ 1	มุสาวาทาเวอร์มณี	มาจากการใช้สำนวนไทยเพื่อเป็นการเปรียบเปรย คือ เกือบเป็นหนอน ไล่เป็นหนอน และหนอนบ่อนไส้ จึงออกแบบตัวอักษรให้มีลักษณะแบบตัวหนอน
แบบ 2	มุสาวาทาเวอร์มณี	การเป็นผู้ชักใยอยู่เบื้องหลังคนอื่น คอยสั่งการให้ผู้อื่นทำความผิดแทนตน ออกแบบให้ตัวอักษรเป็นรูปแบบของใยแมงมุม
แบบ 3	มุสาวาทาเวอร์มณี	ตัวอักษรที่มีลักษณะและรูปแบบที่มาจากฟัน เพื่อแสดงถึงการใช้ปากเพื่อพูดคำโกหก

จากแบบสอบถามของกลุ่มประชากรทั่วไปจำนวน 50 คน และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้ผลสรุปของการเลือกแบบอักษรที่ใช้ในศิลป์ข้อที่ 4 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 3 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 37 คน ดังนั้นแบบอักษรที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวาง คือ แบบอักษรในรูปแบบที่ 3

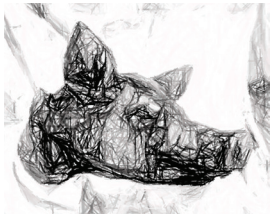
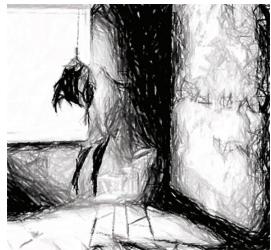
ตารางที่ 6 แสดงภาพการออกแบบตัวอักษรสำหรับศิลปะข้อที่ 5

ศิลปะข้อที่ 5	การออกแบบตัวอักษร	แนวคิดที่ใช้ออกแบบตัวอักษร
แบบ 1	สุราเมรมย์ชปมาทักฐานาเวอร์มณี สุราเมรมย์ชปมาทักฐานา เวอร์มณี	ลักษณะของฟองสุราเป็นบางจุดบนตัว อักษร เพื่อสื่อถึงคำว่าสุรา
แบบ 2	สุราเมรมย์ชปมาทักฐานาเวอร์มณี สุราเมรมย์ชปมาทักฐานา เวอร์มณี	ลักษณะของคนที่ดื่มสุราและเสพสิ่ง มีนเมาที่อยู่รวมกันเป็นสังคม ซึ่งเป็น อันตรายต่อตนเองและผู้อื่น
แบบ 3	สุราเมรมย์ชปมาทักฐานาเวอร์มณี สุราเมรมย์ชปมาทักฐานา เวอร์มณี	ออกแบบตัวอักษรให้เหมือนมีเส้นของ ซีพอร์ที่กำลังเต้นปกติจนเต้นช้าลง และ หยุดเต้นในที่สุด

จากแบบสอบถามของกลุ่มประชากรทั่วไปจำนวน 50 คน และ
ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้ผลสรุปของการเลือกแบบอักษรที่ใช้ในศิลปะข้อที่ 5
ดังนี้ ในรูปแบบที่ 1 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 22 คน ดังนั้นแบบอักษร
ที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวาง คือ แบบอักษรในรูปแบบที่ 1

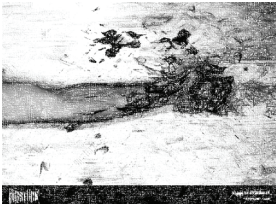
2.3 หลังจากได้แบบของอักษรแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการทำแบบสอบถาม
ความพึงพอใจต่อภาพต้นแบบที่ใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษร ดังนี้

ตารางที่ 7 แสดงภาพต้นแบบสำหรับการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลป์ข้อ 1

ศิลป์ข้อที่ 1	รูปแบบของภาพต้นแบบ	แนวคิด
แบบ 1		สัตว์ที่ถูกฆ่า คอขาด รอยเลือด ภาพที่ต้องสื่อสารออกมาให้เกิดการรู้สึกสะเทือนใจ น่ากลัว (สัตว์ที่คนนิยมนำมาบริโภค)
แบบ 2		คนถูกฆ่า การฆาตกรรม เป็นการฆ่าในรูปแบบที่สื่อให้เกิดความน่าหดหู่ ความน่ากลัวมากที่สุด (การถูกฆ่า)
แบบ 3		คนฆ่าตัวตายด้วยอาวุธ / แขนงคอ เป็นการฆ่าตัวตายในรูปแบบที่มักพบเห็นในสังคม ซึ่งอาจเกิดจากความผิดหวัง สิ้นหวัง (การฆ่าตัวตาย)

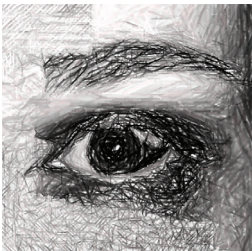
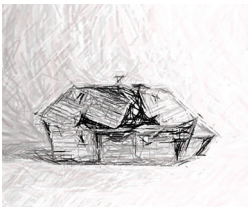
จากแบบสอบถามของกลุ่มประชากรทั่วไปจำนวน 50 คน และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้ผลสรุปของการเลือกภาพต้นแบบที่ใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรที่ใช้ในศิลป์ข้อที่ 1 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 1 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 30 คน ดังนั้น ภาพต้นแบบภาพที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษร คือ รูปแบบที่ 1

ตารางที่ 8 แสดงภาพต้นแบบสำหรับการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลป์ข้อ 2

ศิลป์ข้อที่ 2	รูปแบบของภาพต้นแบบ	แนวคิด
แบบ 1		คนติดคุก การถูกกักขังในกรงขังเนื่องจากการทำความผิด (โทษของการกระทำผิด)
แบบ 2		โดนตัดมือ มือขาด นิ้วแหลว ความน่ากลัวของการโดนลงโทษเนื่องจากลักษณะสิ่งที่ไม่ใช่ของคน (โทษของการลักขโมย)
แบบ 3		โดนใส่กุญแจมือ การถูกจับกุมเนื่องจากการทำความผิดเป็นภาพที่เห็นได้ในสังคม และการนำเสนอข่าวการจับกุมผู้ร้าย (โทษของการลักขโมย)

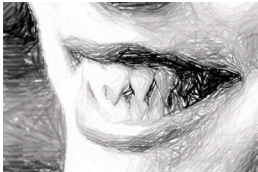
จากแบบสอบถามของกลุ่มประชากรทั่วไปจำนวน 50 คน และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้ผลสรุปของการเลือกภาพต้นแบบที่ใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรที่ใช้ในศิลป์ข้อที่ 2 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 1 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 24 คน ดังนั้น ภาพต้นแบบภาพที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษร คือ รูปแบบที่ 1

ตารางที่ 9 แสดงภาพต้นแบบสำหรับการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลป์ข้อ 3

ศิลป์ข้อที่ 3	รูปแบบของภาพต้นแบบ	แนวคิด
แบบ 1		ภาพคนโดนทำร้าย มีรอยแผล รอยของความรุนแรงในครอบครัวที่ปรากฏขึ้นบนใบหน้าหรือร่างกาย (ความรุนแรงในครอบครัว)
แบบ 2		ภาพที่สื่อถึงการทารุณกรรม ภาพที่สื่อได้อย่างตรงไปตรงมาและเป็นภาพที่สะท้อนให้เห็นถึงสิ่งที่เกิดขึ้นจากความต้องการของมนุษย์ (การนอกกายคู่รัก)
แบบ 3		บ้านพังไปครึ่งหลัง เป็นการไม่มั่นคงและการพังทลายของครอบครัว ความรักและชีวิตคู่ (เปรียบเสมือนครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์)

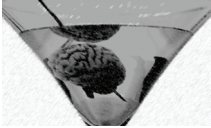
จากแบบสอบถามของกลุ่มประชากรทั่วไปจำนวน 50 คน และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้ผลสรุปของการเลือกภาพต้นแบบที่ใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรที่ใช้ในศิลป์ข้อที่ 3 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 2 ได้รับความนิยมมากที่สุด จำนวน 29 คน ดังนั้น ภาพต้นแบบภาพที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษร คือ รูปแบบที่ 2

ตารางที่ 10 แสดงภาพต้นแบบสำหรับการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลป์ข้อ 4

ศิลป์ข้อที่ 4	รูปแบบของภาพต้นแบบ	แนวคิด
แบบ 1		รอยยิ้มที่มีฟันเป็นหนามแหลม เป็นรอยยิ้มที่แสดงให้เห็นถึงความน่ากลัว ไม่จริงใจ (ความไม่จริงใจ)
แบบ 2		คนใส่หน้ากาก เพื่อปิดบังความจริง หรือปิดบังตัวตนจากคนรอบตัว (การใส่หน้ากากเข้าหากัน)
แบบ 3		นก 2 หัว เป็นการเปรียบเทียบกับคนที่ไม่อยู่กับฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง หวังประโยชน์จากผู้อื่น (สุภาษิต คำพังเพย)

จากแบบสอบถามของกลุ่มประชากรทั่วไปจำนวน 50 คน และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้ผลสรุปของการเลือกภาพต้นแบบที่ใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรที่ใช้ในศิลป์ข้อที่ 4 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 2 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 27 คน ดังนั้น ภาพต้นแบบภาพที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษร คือ รูปแบบที่ 2

ตารางที่ 11 แสดงภาพต้นแบบสำหรับการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลป์ข้อ 5

ศิลป์ข้อที่ 5	รูปแบบของภาพต้นแบบ	แนวคิด
แบบ 1		สมองจมอยู่ในสุรา เปรียบภาพการที่สื่อถึงการถูกอมเมาจากการดื่มสุราจนขาดสติ ไร้ซึ่งความสามารถในการควบคุมความรู้สึกนึกคิด (การขาดสติ)
แบบ 2		คนดื่มสุราจนเสียชีวิต อาจเสียชีวิตด้วยอุบัติเหตุหรือเสียชีวิตจากโรคต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการดื่มสุรา (ผลจากต้นเหตุถึงปลายเหตุ)
แบบ 3		อุบัติเหตุรถชน เมื่อมีการดื่มสุรา สิ่งมีนเมา ย่อมส่งผลให้ความสามารถในการรับรู้หรือควบคุมสติลดน้อยลง จนนำไปสู่การเกิดอุบัติเหตุ (ผลจากการขาดสติ)

จากแบบสอบถามของกลุ่มประชากรทั่วไปจำนวน 50 คน และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ได้ผลสรุปของการเลือกภาพต้นแบบที่ใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรที่ใช้ในศิลป์ข้อที่ 5 ดังนี้ ในรูปแบบที่ 2 ได้รับการเลือกมากที่สุด จำนวน 34 คน ดังนั้น ภาพต้นแบบภาพที่นำมาใช้ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษร คือ รูปแบบที่ 2

3. ทำการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดที่ได้รับรวบรวมสืบค้นมา โดยการศึกษา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ นำมาซึ่ง องค์ความรู้เพื่อการสร้างต้นแบบผลงานสำหรับการออกแบบการจัดวางตัวอักษร และการสร้างแบบสอบถามสำหรับการเลือกตัวอักษรและภาพต้นแบบ ที่สามารถสื่อสารได้ตรงกับความหมายของศิลปะแต่ละข้อมากที่สุด และเริ่ม ทำการออกแบบโดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop ในการสร้างผลงานจากศิลปะทั้ง 5 ข้อ โดยมีผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ ที่ปรึกษาได้คอยให้คำแนะนำอยู่ตลอดเวลาดังกล่าว จนกลายมาเป็นภาพ สำเร็จของการออกแบบทั้งหมด

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ เป็นการ นำความเชื่อของเบญจศิลป์มาบอกเล่าเรื่องราวให้มีความทันสมัย โดยสรุปผล ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อศึกษาความหมายของเบญจศิลป์จากหลักคำสอนทาง พระพุทธศาสนา สำหรับสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษร เป็นการศึกษาและรวบรวมหลักคำสอนของเบญจศิลป์เพื่อมาทำการวิเคราะห์ และสำหรับการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานการจัดวางตัวอักษร ตั้งแต่ขั้นตอน การทำแบบสอบถามในกระบวนการออกแบบตัวอักษรของคำภาษาบาลีใน ศิลปะแต่ละข้อ และจึงนำผลที่ได้รับการเลือกแล้วจากกลุ่มเป้าหมาย มาทำการ ออกแบบสร้างสรรค์ในรูปแบบของการออกแบบการจัดวางตัวอักษร (Typography)

2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ ซึ่งต้องออกแบบภาพการจัดวางตัวอักษรทั้งหมด 5 หัวข้อ จะมีการออกแบบย่อย ๆ อีกหัวข้อละ 3 ภาพ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบจำนวน 20 คน ได้เลือกภาพผลงานที่สื่อสารความหมายได้ชัดเจนที่สุดเพียงหัวข้อละ 1 ภาพ และการนำผลงานต่อยอดสู่นวัตกรรม จากนั้นจึงได้ทำการสอบถามความพึงพอใจต่อผลงานการออกแบบจากกลุ่มเป้าหมาย

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลป์ข้อที่ 1



ภาพที่ 2 เวิร์มนี้ ที่ 1

ที่มา: วิจิตรา พุทธิสิริพร

งานออกแบบสำหรับศิลปะข้อที่ 1 จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบจำนวน 20 คน ได้ผลสรุปของการเลือกผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลปะข้อที่ 1 ดังนี้ ภาพที่ได้รับการเลือกมากที่สุด ร้อยละ 87.9

รูปแบบและแนวความคิด : เป็นประเภทของเนื้อสัตว์ที่คนนิยมบริโภค (บริโภคเนื้อสัตว์ สะเทือนถึงผืนป่า : ออนไลน์) โดยสื่อถึงการทรมาณผ่านทางแววตาและความโหดร้ายของการถูกฆ่าผ่านทางรอยเลือดและเหล็กแหลม จุดเด่นของภาพโดยการใช้ขนาดที่แตกต่างกัน (วิชขานนท์ ตาโธสง, 2562 : 43)

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 2



ภาพที่ 3 เวิร์ก 2

ที่มา: วิจิตรา พุทธิสิริพร

งานออกแบบสำหรับศิลปะข้อที่ 2 จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบจำนวน 20 คน ได้ผลสรุปของการเลือกผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลปะข้อที่ 2 ดังนี้ ภาพที่ได้รับการเลือกมากที่สุด ร้อยละ 88.9

รูปแบบและแนวความคิด : ผลของการกระทำที่สื่อความหมายของศิลปะข้อที่ 2 ได้อย่างตรงไปตรงมาคือการถูกจำคุก ภาพของกุญแจมือและกรงเหล็ก ภาพหมอกควันที่เลือนลางสื่อถึงความมืดที่บดบังสายตาจากความถูกต้อง การวางภาพแบบใช้เส้นเชิงนัยคือมีเส้นนำสายตา ช่วยสร้างการมองภาพให้ไม่เห็นจุดสิ้นสุดของลูกกรงที่กักขังไว้ (ธวัชชานนท์ ตาโรสง, 2562 : 29)

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 3

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลปะข้อที่ 4



ภาพที่ 4 เวิร์กที่ 3
ที่มา: วิจิตร พุทธิสิริพร



ภาพที่ 5 เวิร์กที่ 4
ที่มา: วิจิตร พุทธิสิริพร

งานออกแบบสำหรับศิลปะข้อที่ 3 จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบจำนวน 20 คน ได้ผลสรุปของการเลือกผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลปะข้อที่ 3 ดังนี้ ภาพที่ได้รับการเลือกมากที่สุด ร้อยละ 92.5

รูปแบบและแนวความคิด : การใช้เรื่องเพศสัมพันธ์สื่อถึงเรื่องราวของศิลปะข้อที่ 3 เป็นการบอกเล่าแบบตรงประเด็น เพราะปัญหาของการทำผิดศิลปะข้อที่ 3 เกิดจากการนอกใจและนอกกาย ความต้องการที่ไม่สิ้นสุดของมนุษย์ การนำความเชื่อไสยศาสตร์ ของการฝังรูปฝังรอย (เรื่องเล่าชาวสยาม : ออนไลน์) มาใช้สร้างเรื่องราว และภาพประกอบต้นไม้ที่มีหนามแหลม ต้องการสื่อถึงต้นจ้าว เป็นการลงโทษที่เป็นความเชื่อว่าคุณคนนอกใจคนรักเมื่อตายไปจะต้องได้ป็นต้นจ้าว ซึ่งเป็นต้นไม้ใหญ่ที่มีหนามแหลมโดยรอบ คอยทิ่มแทงผู้กระทำผิดศิลปะข้อนี้ (รินฤทัย สัจจพันธุ์, 2555 : 49)

งานออกแบบสำหรับศิลปะข้อที่ 4 จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบจำนวน 20 คน ได้ผลสรุปของการเลือกผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลปะข้อที่ 4 ดังนี้ ภาพที่ได้รับการเลือกมากที่สุด ร้อยละ 90.5

รูปแบบและแนวความคิด : การใช้วาจาเป็นใหญ่มากกว่าทุกส่วน คือ มีอิทธิพลเหนือความคิด การมองเห็น การรับฟัง การสวมหน้ากากเข้าหาผู้อื่น กล่าววาจาเสียดสีใช้คำพูดเป็นอาวุธ คอยทิ่มแทงใจผู้ฟังให้มีความรู้สึกเจ็บปวด เศร้าเสียใจ และเกิดบาดแผลจากคำพูด มีการใช้คำพูดเป็นกับดักหวานล่อ (ลวดหนาม) ให้เกิดความเชื่อถือนและไว้วางใจ การจัดองค์ประกอบภาพให้เกิดความเด่นโดยขนาด

การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากศิลป์ข้อที่ 5



ภาพที่ 6 เวิร์มที่ 5
ที่มา: วิจิตรฯ พุทธิสิริพร

งานออกแบบสำหรับศิลป์ข้อที่ 5 จากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบจำนวน 20 คน ได้ผลสรุปของการเลือกผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลป์ข้อที่ 5 ดังนี้ ภาพที่ได้รับการเลือกมากที่สุด ร้อยละ 89.8

รูปแบบและแนวความคิด : นาฬิกาทรายสื่อถึงระยะเวลาของชีวิตที่กำลังจะหมดลง การดื่มสุราทำให้เสียสุขภาพและการขาดสตินำไปสู่การสูญเสีย โดยใช้ภาพคนดื่มสุรา การแตกสลายกลายเป็นเศษผงและภาพหัวกะโหลกแทนความตาย มือที่โผล่ขึ้นมาจากน้ำคือการจมลงสู่ความมัวเมา

น้ำที่ล้อมรอบคือน้ำสุรา การจัดองค์ประกอบภาพให้ภาพประธานมีความเด่น โดยขนาด และความโค้งมนช่วยนำสายตาให้มองจากบนลงล่าง เพื่อบอกเล่าเรื่องราวได้อย่างถูกต้องชัดเจน

ในงานออกแบบ สีที่ใช้โดยส่วนใหญ่ คือ สีดำ หมายถึง ความสิ้นหวัง ความตาย ความชั่วร้าย ความลุ่มหลง สีแดง หมายถึง ความรุนแรง สีของเลือด ความปรารถนา อันตราย สีส้ม หมายถึง พลัง ความทะเยอทะยาน การระงัว ตัว (อนันต์ ประภาโส, 2558 : 15-16) ซึ่งในบริบทของแต่ละภาพจะมีการใช้สีที่มีความหมายแตกต่างกัน แต่เชื่อมโยงและสอดคล้องในหัวข้อของการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ โดยใช้อารมณ์และความรู้สึกของสีไปในทิศทางเดียวกัน

หลังจากเสร็จสิ้นการออกแบบแล้ว เป็นขั้นตอนในการสื่อสารความหมายให้กับคนไทยในปัจจุบันโดยเผยแพร่ผลงาน ทั้งในสื่อออนไลน์ ภาพกราฟิก หรือการพิมพ์ลงลายลงบนผลิตภัณฑ์ เช่น การทำลายบนเสื้อ กระเป๋า เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการนำไปต่อยอดในรูปแบบของภาพเทคโนโลยีเสมือนจริง (Augmented Reality) คือ การผสมผสานเทคโนโลยีโลกความจริงและความเหมือนจริงเข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็น ภาพนิ่ง วิดีโอ เสียง และมีการการตอบสนองระหว่างผู้ใช้เทคโนโลยีกับสิ่งจำลองผ่านวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ (ไพฑูรย์ ศรีฟ้า, 2556) ในการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์เพื่อนำมาต่อยอดสู่นวัตกรรมนั้น จะเป็นการนำเอาภาพที่ได้ทำการออกแบบจากศิลป์ทั้ง 5 ข้อ มาทำการใส่ลูกเล่นต่าง ๆ เพื่อให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกระหว่างผู้ชมผลงานและผลงานที่มีทั้งการเคลื่อนไหวและเสียงประกอบ ซึ่งสามารถช่วยเพิ่มการรับรู้เรื่องราวของศิลปะแต่ละข้อได้ชัดเจนขึ้น



ภาพที่ 7 ภาพจำลองการใช้เทคโนโลยีภาพเสมือนจริง (Augmented Reality)

ที่มา: วิจิตรา พุทธิสิริพร

3. เพื่อสื่อสารความหมายของเบญจศิลป์ให้กับคนไทยในปัจจุบัน พบว่า การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์และนำไปต่อยอดสู่นวัตกรรมด้วยเทคนิคเทคโนโลยีภาพเสมือนจริง สามารถสร้างการรับรู้ที่เข้าถึงได้และการสื่อสารในคนไทยปัจจุบันได้ดีในกลุ่มบุคคลทั่วไป จากการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับผลงานวิจัยเรื่อง การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ กับกลุ่มบุคคลทั่วไป ทุกเพศ อายุ 18 ปีขึ้นไป จำนวน 55 คน หลังจากได้รับชมผลงานทั้งหมดแล้วได้ผลสรุป ดังนี้

ตารางที่ 12 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

รายการ	จำนวน 55 คน	ร้อยละ
1. เพศ		
1.1 ชาย	23	41.1
1.2 หญิง	28	51.8
1.3 อื่น ๆ	4	7.1
รวม	55	100
2. อายุ		
2.1 ต่ำกว่า 20 ปี	3	5.4
2.2 21 – 30 ปี	31	55.5
2.3 31 – 40 ปี	11	19.6
2.4 มากกว่า 40 ปี ขึ้นไป	10	19.5
รวม	50	100

สรุปจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามเป็นเพศหญิง มากที่สุด และอยู่ในกลุ่มที่มีอายุระหว่าง 21 – 30 ปี

ตารางที่ 13 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจจากกลุ่มบุคคลทั่วไป

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
1. ด้านออกแบบการจัดวางตัวอักษร			
1.1 งานออกแบบมีความน่าสนใจ สอดคล้องกับเรื่องราวได้เป็นอย่างดี	4.84	.42	มากที่สุด
1.2 งานออกแบบสามารถส่งผลกระทบต่อความรู้สึกได้			
1.3 งานออกแบบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศีล	4.76	.47	มากที่สุด
1.4 มีการจัดวางองค์ประกอบได้อย่างเหมาะสม	4.62	.62	มากที่สุด
1.5 องค์ประกอบศิลป์สามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี			
1.6 การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย	4.56	.50	มากที่สุด
1.7 ผลงานออกแบบเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (อายุ 18 ปี ขึ้นไป)	4.75	.48	มากที่สุด
	4.76	.47	มากที่สุด
	4.75	.55	มากที่สุด
รวม	.56	.50	มากที่สุด

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
2. ด้านการออกแบบภาพประกอบ	4.75	.44	มากที่สุด
2.1 ภาพประกอบมีความน่าสนใจ สอดคล้องกับเรื่องราวได้เป็นอย่างดี			
2.2 ภาพประกอบสามารถส่งผลกระทบต่อความรู้สึกได้	4.80	.40	มากที่สุด
2.3 ภาพประกอบสามารถสื่อสารความหมายได้ชัดเจนในเรื่องของเบญจศีล	4.76	.42	มากที่สุด
2.4 มีการจัดวางองค์ประกอบได้อย่างเหมาะสม			
2.5 องค์ประกอบศิลปะสามารถสร้างเรื่องราวให้ภาพได้ดี	4.67	.47	มากที่สุด
2.6 การใช้สีมีความเหมาะสมด้านการสื่อสารความหมาย	4.69	.46	มากที่สุด
2.7 ภาพประกอบเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (อายุ 18 ปีขึ้นไป)	4.73	.48	มากที่สุด
	4.76	.47	มากที่สุด
รวม	4.67	.47	มากที่สุด
3. ด้านการต่อยอดสู่เทคโนโลยีภาพเสมือนจริง			
3.1 เป็นรูปแบบการต่อยอดผลงานที่มีความทันสมัย	4.69	.46	มากที่สุด
3.2 ภาพเคลื่อนไหวมีความสอดคล้องกับเรื่องเบญจศีล	4.69	.57	มากที่สุด
3.3 ภาพประกอบแบบเคลื่อนไหวช่วยเพิ่มเรื่องราวของเบญจศีล	4.65	.55	มากที่สุด
3.4 เสียงประกอบช่วยบอกเล่าเรื่องราวให้กับการออกแบบการจัดวางตัวอักษรได้มากยิ่งขึ้น	4.60	.75	มากที่สุด
3.5 ภาพผลงานและเสียงประกอบมีความเหมาะสมสอดคล้องกัน	4.53	.78	มากที่สุด
3.6 ระยะเวลาของการสร้างภาพเคลื่อนไหวมีความเหมาะสม	4.55	.60	มากที่สุด
3.7 มีรูปแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย (อายุ 18 ปี ขึ้นไป)	4.85	.48	มากที่สุด
รวม	4.60	.75	มากที่สุด
4. ด้านการรับรู้ความหมายของเบญจศีลในรูปแบบใหม่			
4.1 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีลช่วยให้เกิดความน่าสนใจในเรื่องของศีล5 เพิ่มมากขึ้น	4.82	.39	มากที่สุด
4.2 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีลสามารถมองเห็นภาพ และเรื่องราวของศีล5 ในแต่ละข้อ	4.76	.50	มากที่สุด
4.3 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีลเป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับคนไทยในปัจจุบัน	4.71	.45	มากที่สุด
4.4 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีลนำไปต่อยอดผลงานได้หลากหลายรูปแบบ	4.69	.46	มากที่สุด
4.5 การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีลช่วยเพิ่มความเข้าใจและง่ายต่อการรับรู้ความหมายของศีล5	4.78	.45	มากที่สุด
รวม	4.71	.45	มากที่สุด

สรุปผลพบว่าผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล จากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อผลงานของกลุ่มประชากร เป้าหมายทั้งหมด 55 คน มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ทั้งในด้านของการ ออกแบบการจัดวางตัวอักษร การออกแบบภาพประกอบ การต่อยอดสู่ เทคโนโลยีภาพเสมือนจริง การรับรู้ความหมายของเบญจศีลในรูปแบบใหม่

อภิปรายผล

อภิปรายผลการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศีล โดยใช้ เทคนิคในการออกแบบภาพกราฟิกซึ่งประกอบไปด้วยตัวอักษร สี ภาพ และการจัดวางองค์ประกอบ มาผสมผสานกับคำสอนของศีลทั้ง 5 ข้อ ผู้วิจัยได้ อภิปรายผลการวิจัย โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาความหมายของเบญจศีลจากหลักคำสอนทาง พระพุทธศาสนา สำหรับสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาความหมายของเบญจศีลโดยการค้นคว้าข้อมูลจาก หนังสือ วารสาร และสื่อออนไลน์ เพื่อนำมาถอดความจากตัวอักษรที่แปล ความหมายมาจากภาษาบาลีเป็นภาษาไทยให้อยู่ในรูปของภาพต้นแบบที่นำมา ใช้สำหรับการออกแบบตัวอักษรที่เป็นคำอ่านภาษาบาลีและการออกแบบ การจัดวางตัวอักษร ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (เสกสันต์ ศิริวรรณ, 2553 : 1-2) ความศรัทธาและความเชื่อมีอิทธิพลต่อการปฏิบัติตนของศาสนิกชน ไทยมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การจะส่งเสริมให้ปฏิบัติตามศีลต้องอาศัย ความเข้าใจในหลักของศีลและที่สำคัญต้องมีความเชื่อในศีลแต่ละข้อเพื่อการ อยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข ผู้วิจัยจึงต้องนำความหมายของศีลทั้ง 5 ข้อ มาถอด

ความจากนามธรรมสู่รูปธรรมเพื่อให้เกิดความเข้าใจและการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมาย ดังนั้นภาพที่สื่อสารออกมาจึงต้องบอกเล่าความรู้สึกและเรื่องราวของศิลปะแต่ละข้อได้

2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ ความสำคัญของการออกแบบผลงาน คือการนำศิลปะแต่ละข้อมามีส่วนร่วมในงานออกแบบแต่ละขั้นตอน ซึ่งขั้นแรกคือการออกแบบตัวอักษรภาษาบาลีจากเบญจศิลป์ โดยที่ต้องสามารถสื่อสื่อความหมายของศิลปะแต่ละข้อออกมาได้ เมื่อเสร็จสิ้นงานออกแบบตัวอักษรและนำผลงานมาทำแบบสอบถามสำหรับการเลือกรูปแบบตัวอักษรเพื่อมาทำการออกแบบการจัดวาง ขั้นตอนถัดมาคือการถ่ายภาพต้นแบบสำหรับการจัดวางตัวอักษร โดยที่ภาพในแต่ละข้อนั้นต้องสามารถสื่อถึงเรื่องราวของเบญจศิลป์ ได้เป็นอย่างดี เมื่อได้ภาพต้นแบบแล้วจึงนำมาทำแบบสอบถามจากนักออกแบบและกลุ่มเป้าหมายอีกครั้ง ซึ่งเมื่อได้ข้อสรุปจากการเลือกตามแบบสอบถาม จึงได้ทำการออกแบบการจัดวางตัวอักษรสำหรับศิลปะทั้ง 5 ข้อ มีการออกแบบทั้งหมด ข้อละ 3 ภาพ รวมเป็นจำนวนทั้งหมด 15 ภาพ โดยใช้การออกแบบตามหลักองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559 : 250) การจัดองค์ประกอบศิลป์คือ การจัดวาง ด้วยการนำองค์ประกอบทัศนศิลป์ เช่น สี เส้น รูปร่าง แสงเงา พื้นที่ว่าง ให้เข้าประสานกับเนื้อหาและเจตนารมณ์ เป็นวิธีการนำศิลปะธาตุต่าง ๆ มาใช้เพื่อให้บรรลุถึงจุดหมาย หลังจากทำการออกแบบเสร็จสิ้นแล้วจึงนำผลงานทั้งหมดมาทำแบบสอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 20 คน เพื่อเลือกผลงานที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวของศิลปะแต่ละข้อได้ชัดเจนมากที่สุด

3. เพื่อสื่อสื่อความหมายของเบญจศิลป์ให้กับคนไทยในปัจจุบัน

การสื่อสารความหมายให้กับกลุ่มเป้าหมายหรือคนไทยในปัจจุบัน คือการนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามามีส่วนร่วมในการชมผลงาน โดยการนำภาพกราฟิกมาเพิ่มภาพเคลื่อนไหวและเสียงประกอบ ใช้รูปแบบการนำเสนอด้วยโทรศัพท์มือถือหรืออุปกรณ์ที่มีกล้องถ่ายภาพ มาส่งในบริเวณภาพงานออกแบบกราฟิก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ (ดุสิต ขาวเหลือง, และอภิชาติ อนุกุลเวช, 2561 : 19) เทคโนโลยีการนำเสนอภาพ 2 มิติ การสร้างภาพเคลื่อนไหว การออกแบบสถานการณ์หรือเหตุการณ์จริงเกิดขึ้นในสภาวะแวดล้อมขณะนั้น ผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ หรือบนอุปกรณ์แสดงผลอื่น ๆ โดยภาพที่ปรากฏจะมีปฏิสัมพันธ์ในทันที อาจเป็นสื่อที่มีทั้งภาพและเสียงประกอบซึ่งขึ้นอยู่กับรูปแบบ ผลงานการออกแบบจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์ ต้องสร้างการรับรู้และความน่าสนใจให้กับหลักคำสอนทางศาสนาพุทธให้กับพุทธศาสนิกชนโดยใช้เทคโนโลยีกระตุ้นการสร้างอารมณ์และความรู้สึก

ข้อเสนอแนะและการนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรจากเบญจศิลป์เป็นผลงานที่ทำเพื่อให้เกิดการรับรู้ได้และเข้าใจ แต่ไม่สามารถใช้งานออกแบบเพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของบุคคลให้ปฏิบัติตาม
2. การใช้ภาพ สี และตัวอักษร สามารถส่งผลต่อความรู้สึกของผู้รับชมผลงานได้ โดยผลงานต้องแสดงความรู้สึกสะท้อนใจทั้งด้านอารมณ์ของภาพ สี ตัวอักษร ที่มีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น
3. การออกแบบการจัดวางตัวอักษรนั้น ตัวอักษรจะถูกจัดตามรูปแบบของภาพร่างส่งผลให้ยากต่อการอ่าน ดังนั้นความชัดเจนในการจัดวางตัวอักษรจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสื่อสารความหมายให้กับผลงานได้

4. สามารถนำผลงานไปต่อยอดได้หลากหลาย เช่น การต่อยอดสู่นวัตกรรมโดยการใช้เทคโนโลยีปัจจุบันมาเกี่ยวข้องข้องกับผลงาน การนำภาพผลงานไปพิมพ์ลงบนวัสดุต่าง ๆ เพื่อจัดทำเป็นของที่ระลึก เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2559). สุนทรียศาสตร์. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จตุพงศ์ ภูสุมาศ. (2556). พื้นฐานการใช้งานตัวอักษร. นนทบุรี : ไอดีซี เรมีเยร์.
- ดุสิต ขาวเหลือง, และอภิชาติ อนุกุลเวช. (2561). “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้สามมิติแบบมีปฏิสัมพันธ์เสมือนจริงโดยใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม Augmented Reality (AR) เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของนักศึกษา อาชีวศึกษาที่มีระดับการคิดอย่างมีวิจารณญาณต่างกัน”. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ ภาควิชาการอาชีวศึกษาและพัฒนาสังคม. ชลบุรี : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- จิตาใจ จันทนามศรี. (2560). เนื้อหาและรูปแบบในการสื่อสารผ่าน สื่ออินโฟกราฟิก เพื่อสร้างการรับรู้และจดจำบนเฟซบุ๊กแฟนเพจของ อินโฟกราฟิก ไทยแลนด์. สืบค้นเมื่อ 13 พฤศจิกายน 2563. จาก: <http://dspace.bu.ac.th/handle/123456789/3192>.
- ธวัชชานนท์ ตาไธสง. (2562). หลักการศิลปะ. กรุงเทพฯ : วาดศิลป์.
- ประเสริฐ บุญตา. (2549). ดีด้วยศิลป์. กรุงเทพฯ : นอว์ลิตจ์ พลัส.
- เพ็ญลักษณ์ รักดีเจริญ. (2562). บริโภคเนื้อสัตว์ สะเทือนถึงผืนป่า. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2564. จาก: <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/839618>

- ไพฑูรย์ ศรีฟ้า. (2556). พลิกบทบาท 3D สู่โลกความจริงเสมือน (Augmented Reality). เอกสารประกอบการบรรยาย. นครปฐม : ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. เรื่องเล่าชาวสยาม. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2564. จาก: <https://kidnan.com/21354/>
- รีนฤทัย สัจจพันธุ์. (2555). พุทธศิลป์ในวรรณคดีไทย: วารสารราชบัณฑิตยสถาน, 37(2), น.49.
- สำลี รักสุทธี. (2543). ศิล สุตยอดวินัยของพุทธศาสนา. กรุงเทพฯ : ชนชั้นการพิมพ์.
- เสกสรรค์ ศิริวรรณ. (2553). “ความศรัทธาในศิลป 5 ที่มีต่อการปฏิบัติตนในวัยรุ่น”. สารนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต จิตวิทยาการแนะแนว. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อนันต์ ประภาโส. (2558). ทฤษฎีสี่. ปทุมธานี : สิปปประชา.