

ISSN : 2822-0447 (print)
ISSN : 2822-0439 (online)



ศิลปกรรมสาร

The Fine and Applied Arts Journal

ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๑ มกราคม-มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๖ Vol.16 No.1 January-June 2023





ISSN : 2822-0447 (print) ISSN : 2822-0439 (online)

ศิลปกรรมสาร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีที่ ๑๖ ฉบับที่ ๑ พ.ศ. ๒๕๖๖

มกราคม - มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๖

The Fine and Applied Arts Journal / Vol.16 No.1, 2023



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

โปรดทราบ >>

บทความ ทรรศนะและข้อคิดเห็นใด ๆ ที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ เป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน
บรรณาธิการและกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วยและไม่ถือเป็นความรับผิดชอบ ลิขสิทธิ์
เป็นของผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้รับการสงวนสิทธิ์ตาม
กฎหมายการตีพิมพ์ซึ่งต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์โดยตรง และเป็น
ลายลักษณ์อักษร

ศิลปกรรมสาร ปีที่ 16 ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2566

วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เจ้าของ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
สำนักงาน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
โทรศัพท์ 0 2696 6248, 0 2696 6305-10
โทรสาร 0 2986 8601-2
Website ศิลปกรรมสาร ที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/index>

วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนนักวิจัย นักวิชาการ คณาจารย์ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาทั้งภายในและภายนอก ทุกสาขาวิชาด้านศิลปกรรมศาสตร์ให้มีแหล่งนำเสนอผลงาน และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ รวมทั้งการแสดงออกทางความคิด ข้อวิพากษ์วิจารณ์ด้านศิลปกรรมทุกแขนงให้เป็นที่ประจักษ์สู่สาธารณชน โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับมาตรฐานวารสารให้เป็นไปตามเกณฑ์คุณภาพวารสารที่คณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) และเกณฑ์คุณภาพวารสารวิชาการของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ได้กำหนดไว้

ที่ปรึกษาบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุชา ทิรตานนท์	คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ศาสตราจารย์ ดร.มัทนี รัตสิน	ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง (เชิดชนราชการ)
ศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด กิจจันทร์	ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย (เชิดชนราชการ)
ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี	คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เชิดชนราชการ)
ศาสตราจารย์เสริมศักดิ์ นาคบัว	ศิลปินแห่งชาติ สาขาทันตศิลป์ (เชิดชนราชการ)
ศาสตราจารย์เกียรติคุณกุลวดี มกรภิรมย์	ผู้เชี่ยวชาญ ด้านวรรณคดีอังกฤษ การแปล ประวัติศาสตร์อเมริกัน
รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ (เชิดชนราชการ)
อาจารย์อภิสิทธิ์ ไส้ตรูไกล	อดีตผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ (องค์การมหาชน): CEA

บรรณาธิการ

ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เดชา วราขุน

ศาสตราจารย์พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์
ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิศวรรณกุล

Professor Dr.Graeme Britton

Professor Choi Sang Long

รองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ ชมูณี
รองศาสตราจารย์ ดร.นำพน ไล่สัตว์ไกล
รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมสุรย์ สิริศรีศักดิ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรรา โต๊ะบุรินทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธ์พิสา ฐูปเทียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา มณีวัฒนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิหวัน จันท

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชภูมิ ปัญสงเสริม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาหรี วนิชตระกูล

อาจารย์ ดร.นลินี เนติธรรมมาก

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์
(เกษียณราชการ)
คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะศิลปกรรมศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Raffles International College Thailand
Raffles International College Thailand
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
นักวิชาการอิสระ/ศิลปินนักออกแบบสิ่งทอ
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะอักษรศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับที่ 1 ประจำปีที่ 16 (2566)

รองศาสตราจารย์ ดร.ชวลิต อธิปัตย์กุล

รองศาสตราจารย์ ดร.दनัย เรียบสกุล

รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ

บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤติยา ชูสงค์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรรณ์ นพอุดมพันธุ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขาม จาตุรงคกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธาดารี เมืองแก้ว

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พกามาศ จิรจรรักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ยศไกร ไททอง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชภูมิ ปัญสงเสริม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ คุรุทะเสน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรวิธ กล้วยวงศ์ศรี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพัชร วิจิตสถิตรัตน์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มุจรินทร์ อิทธิพงษ์

ดร.กนกวรรณ ใจหาญ

ดร.นลินี เนติธรรมการ

ฝ่ายจัดการ

นางสาวพัชรา บุญมานำ

นายวินัย ทองกร

นางสาวสุนิสา เถาว์พุดชา

ออกแบบปก

ภาพปก

จัดรูปเล่ม

พิมพ์ที่

พิมพ์เมื่อ

จำนวน

รองศาสตราจารย์ วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤทธิ วัฒนภู

นันทนันท์ ทัศนบัณฑิต

โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

มิถุนายน 2566

100 เล่ม

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ

นักวิชาการศึกษาชำนาญการ

นักเทคโนโลยีสารสนเทศปฏิบัติการ

01

บทความวิจัย

p.1

การศึกษาชุมชนไทยสิงขรเพื่อสะท้อนวัฒนธรรมร่วมทาง
ภราดรภาพบนเส้นทางประวัติศาสตร์ข้ามคาบสมุทรมาลายู
ตอนบนด้วยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

Studying the Singkhon Community and Culture in Thailand
to Reflect Solidarity on the Historical Route across the upper
Malay Peninsula through Participatory Action Research

>> วรารภรณ์ ชลอสันติสกุล | สุชาติ เกาทอง |
ถนอม ชากักดี

Varaporn Chalosantisakul | Suchart Thouthong |
Thanom Chapakdee

02

บทความวิจัย

p.33

การศึกษาลวดลายศิลปะศรีวิชัยเพื่อมาประยุกต์ใช้
ในการออกแบบพัฒนาเครื่องประดับถนอมนคร

The Study of Srivichai Art Patterns

Applied to the Design Development of the Niello Wares Nakhon
Jewelry Type

>> ชัชวาลย์ รัตนพันธุ์

Chatchawal Rattanapan

03

บทความวิจัย

p.61

การศึกษาลักษณะพรรณไม้ในสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน
สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์

Studying Plant Patterns in a School Botanical Garden for Three
Dimensional Art Design and Lai Kam Ma Law Creation in the
Pan Mai Lai Thong Collection

>> นฤทธิ วัฒนบุญ

Narit Vathanabhu

04

บทความวิจัย
p.81

การออกแบบชุดภาชนะเซรามิกที่ได้รับแรงบันดาลใจ
จากหินกรวดแม่น้ำ

A Designing of Tableware Ceramics Product Inspired from
Pebble Stone

>> นภัสชญา พัฒนมหาเจริญ
Nabhasshaya Phatanamahacharoen

05

บทความวิจัย
p.105

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน
จากภูมิปัญญาช่างพื้นบ้าน

A Designing of Home Decoration Products
from a Local Wisdom, “Phetchaburi Craftsman”
with Thai Innovation Art Concept

>> คณิน ไพรวรรตน์
Khanin Phriwanrat

06

บทความวิจัย
p.124

โมหินี : มายาแห่งวิษณุ

Mohini : A Dance Creation of the Maya of Vishnu

>> นเรรัตน์ พินิจธนสาร | อภิโชติ เกตุแก้ว
Nareerat Phinitthanasarn | Apichot katekeaw

07

บทความวิจัย
p.141

การศึกษาวิเคราะห์ผลงานวิจัยทางด้านการออกแบบ
เพื่อการแสดงละครเวทีในประเทศไทยในช่วง 20 ปี
(ตั้งแต่ ปี พ.ศ.2544-พ.ศ.2563)

An Analysis of Theatrical Design Researches in Thailand
over the Past 20 Years (from 2001 — 2020)

>> จารุณี อารีรุ่งเรือง
Jarunee Areerungruang

บทบรรณาธิการ

ศิลปกรรมสาร เป็นวารสารทางวิชาการราย 6 เดือน มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นแหล่งนำเสนอผลงานวิชาการและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ การแสดงออกทางความคิด ข้อวิพากษ์วิจารณ์ด้านศิลปกรรมทุกแขนง ดำเนินงานอย่างมีระบบตามมาตรฐานทางวิชาการต่อเนื่องเข้าสู่ปีที่ 16 โดยศิลปกรรมสารฉบับที่ 1 (มกราคม - ธันวาคม) ประจำปี 2566 นี้ ประกอบด้วยบทความวิชาการจำนวน 7 บทความ เรียบเรียงจากองค์ความรู้ทางศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ ดังนี้

บทความจากการวิจัยทางวัฒนธรรม คือ บทความเรื่อง “การศึกษาชุมชนไทยสิงขรเพื่อสะท้อนวัฒนธรรมร่วมทางภราดรภาพบนเส้นทางประวัติศาสตร์ข้ามคาบสมุทรมลายูตอนบนด้วยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม”

บทความวิจัยจากการวิจัยสร้างสรรค์ทางด้านการออกแบบ 4 บทความ ได้แก่ บทความเรื่อง “การศึกษาลวดลายศิลปะศรีวิชัยเพื่อมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบพัฒนา

เครื่องประดับถนอมคร” บทความเรื่อง “การศึกษาลักษณะพรรณไม้ในสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียนสำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์” บทความเรื่อง “การออกแบบชุดภาชนะเซรามิกที่ได้รับแรงบันดาลใจจากหินกรวดแม่น้ำ” และบทความเรื่อง “การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากภูมิปัญญาช่างพื้นบ้าน”

บทความทางด้านศิลปะการแสดง มี 2 บทความ ได้แก่ บทความเรื่อง “โมทีฟ : มายาแห่งวิชฌ์” และบทความวิจัยด้านละครเวที เรื่อง “การศึกษาวีเคราะห์ผลงานวิจัยทางด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีในประเทศไทยในช่วง 20 ปี (ตั้งแต่ ปี พ.ศ.2544-พ.ศ.2563)”

ศิลปกรรมสาร ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาทุ่มเทมีส่วนร่วมให้กระบวนการพิจารณาคุณภาพบทความเป็นไปตามมาตรฐานทางวิชาการ ขอขอบคุณนักวิชาการ อาจารย์และผู้เขียนบทความ ที่ให้ความไว้วางใจ *ศิลปกรรมสาร* ยินดีเปิดรับบทความวิชาการ บทความวิจัย บทความปริทัศน์ด้านศิลปกรรมทุกแขนงเข้ารับการพิจารณาเผยแพร่ตลอดปี ผู้สนใจนำเสนอบทความสามารถดูรายละเอียดแนวทางการส่งบทความได้ทางเว็บไซต์ของวารสารได้ที่

<https://so05.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/about/submissions>

ดร.จรรณี อารีรุ่งเรือง
บรรณาธิการ

01

ได้รับบทความ : 1/11/2565 | แก้ไขบทความ : 20/2/2566 | ตอบรับบทความ : 9/3/2566
Received : 1/11/2022 | Revised : 20/2/2023 | Accepted : 9/3/2023



การศึกษาชุมชนไทยสิงขรเพื่อสะท้อนวัฒนธรรม ร่วมทางภราดรภาพบนเส้นทางประวัติศาสตร์ ข้ามคาบสมุทรมาเลย์ตอนบน ด้วยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

Studying the Singkhon community
and culture in Thailand to reflect solidarity
on the historical route across the upper
Malay Peninsula through Participatory
Action Research

วรารณ์ ชลอสันติสกุล^{1*} | สุชาติ เกาทอง² | ธนอม ชากักดี³

Varaporn Chalosantisakul^{1*} | Suchart Thouthong² | Thanom Chapakdee³

¹ นิสิตหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

² ศาสตราจารย์เกียรติคุณ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ อาจารย์คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

* ผู้รับผิดชอบบทความ e-mail address: 60810021@go.buu.ac.th

¹ PhD. Candidate, Faculty of Fine and Applied Art, Burapha University.

² Emeritus Professor, Faculty of Fine and Applied Art, Burapha University.

³ Lecturer, Faculty of Fine and Applied Art, Srinakharinwirot University

* Corresponding author's e-mail address: 60810021@go.buu.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับชุมชนไทยสิงขรโดยการศึกษาและวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ความเชื่อมโยงในวัฒนธรรมร่วม ความสัมพันธ์ และภาวสภาพในอาณาบริเวณพรมแดนรัฐชาติด้านสิงขร ตามเส้นทางประวัติศาสตร์ข้ามคาบสมุทรมาลายูตอนบน วิธิดำเนินการวิจัยใช้เครื่องมือวิจัยและรูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (PAR) ประชากรกลุ่มตัวอย่างเป็นชุมชนด้านสิงขร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ และอำเภอตะนาวศรี จังหวัดมะริด ประเทศเมียนมา ที่มีความเชื่อมโยงทางประวัติศาสตร์ โดยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากภาคเอกสาร ภาคสนาม การสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่ม จัดทำต้นแบบชุดองค์ความรู้จัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมในการตรวจสอบข้อมูลและความถูกต้องของชุดองค์ความรู้ชุมชนได้ชุดองค์ความรู้ไทยสิงขรดังนี้ 1.ประวัติเส้นทางเวลา 2.หนังสือองค์ความรู้ 3.ปฏิทินประเพณี 12 เดือน และ 4.แผนที่วัฒนธรรม ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าเส้นทางข้ามคาบสมุทรมาลายูตอนบนเป็นเส้นทางที่มีความสำคัญในการเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมและภาวสภาพข้ามพรมแดนสามด้านดังนี้ 1.เส้นทางการค้า 2.เส้นทางเผยแผ่ศาสนาและการทูต และ 3.เส้นทางเดินทัพไทยสิงขรจึงเป็นชุมชนคนไทยที่ติดแผ่นดินหลังถูกปักปันเขตแดน ถือตนเป็นคนไทยและยังคงผลิตซ้ำความเป็นไทยอย่างเข้มข้น ด้วยการใช้ภาษา ขนบประเพณี วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมไว้ซึ่งพบลักษณะบางประการที่ไม่ปรากฏในวัฒนธรรมพม่า เช่น การตั้งศาลพระภูมิ การละเล่นตะลุง โนรา เป็นต้น ถึงแม้ภายนอกจะมีภาพลักษณ์ของชาวเมียนมา แต่การแสดงออกในวิถีชีวิตประจำวันถ่ายทอดผ่านคติแบบไทยทั้งสิ้น ทำให้เห็นถึงภาวสภาพที่ยังคงเชื่อมโยงเป็นภาพสะท้อนทางสายสัมพันธ์ความเป็นไทยสิงขรแม้จะไม่ได้อยู่บนแผ่นดินมาตุภูมิ

คำสำคัญ : ไทยสิงขร, วัฒนธรรมร่วม, ภาวสภาพ, การมีส่วนร่วม

Abstract

This research studied and analyzed history, culture, and community around the Singkhon border area to create knowledge guidelines for the Thai Singkhon community dwelling along the historical route across the upper Malay peninsula. A participatory action research model was used. The sample populations were the historically connected Dan Singkhon community, Prachuap Khiri Khan Province and Tanaosri District, Myeik Province, Myanmar. Data was analyzed from documents, fieldwork, interviews and focus groups to formulate a knowledge prototype for organizing participatory activities to verify information and accuracy of the community knowledge set. Thai Singkhon knowledge was obtained from: 1) a historical timeline; 2) Singkhon community knowledge book; 3) 12-month ceremony calendar; and 4) cultural map. Results were that the route across the Upper Malay Peninsula was significant for cultural integration and community for 1) trade; 2) missionary education and diplomacy; and 3). military transport. Thai Singkhon people are considered as former Thai citizens who remained in Myanmar due to the British colonial delimitation. They still have relatives living in Prachuap Khiri Khan Province, Thailand and speak Thai language with a southern accent. Thai Singkhon people continue to preserve Thai traditions, culture, and ceremonies as part of their daily lives, in addition to some external features influenced by Burmese culture, such as costume. Some identities not appearing in Burmese culture, but influenced by Thai culture include Thai household shrines, shadow play, and Nora folk dances. These findings indicate the community connections and interaccations between Thai Singkhon people and their land of origin, regardless of place of domicile.

Keywords : Thai Singkhon, Shared culture, Community, Participation

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญ

ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หรืออุษาคเนย์ (Southeast Asia) ประกอบไปด้วย ไทย พม่า ลาว กัมพูชา เวียดนาม มาเลเซีย สิงคโปร์ ฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย บรูไน และติมอร์ ตะวันออก ซึ่งตัวตนของภูมิภาคล้วนถูกสร้างขึ้นจากคนนอกพื้นที่ (สุนทร ชุตินทรานนท์, 2557) วัฒนธรรมในอุษาคเนย์มีลักษณะเป็นวัฒนธรรมร่วมและส่วนที่มีความแตกต่างกันไป ตามแต่ลักษณะความเชื่อของแต่ละชุมชนซึ่งถูกสั่งสมราว 3,000 ปีมาแล้ว โดยสามารถแบ่งได้เป็น 2 ช่วง คือ ช่วงก่อนรับอารยธรรมอินเดีย เป็นลักษณะของกลุ่มคนดึกดำบรรพ์ ไม่มีพรมแดน อยู่ร่วมกันแบบระบบเครือญาติ และนับถือผี เป็นต้น ช่วงที่สองคือ หลังรับอารยธรรมอินเดียผ่าน ศาสนาพราหมณ์ ฮินดู และพุทธ เป็นการนำความรู้ ศิลปะและวิทยาการเข้ามาสู่ภูมิภาค หันมานับถือเทพเจ้าแทนภูติผี (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2560) ซึ่งประเทศไทยและประเทศอื่น ๆ ในอุษาคเนย์ ล้วนมีวัฒนธรรมร่วมดังกล่าวไม่มากก็น้อย โดยวัฒนธรรมที่ผสมผสานกลมกลืนนี้ส่วนหนึ่งอาจได้รับอิทธิพลจากการอพยพเดินทางโยกย้ายถิ่นฐาน การเผยแพร่ศาสนา รวมถึงการเดินทางเพื่อทำการค้าในภูมิภาคด้วย

ประเทศไทยและประเทศเมียนมา (Myanmar) มีความสัมพันธ์กันมาอย่างยาวนาน ทั้งการค้าและการสงคราม แต่เดิมในอดีตนั้นอาณาจักรไม่ได้มีการกำหนดขอบเขตดินแดนที่ชัดเจนตายตัว โดยจะใช้การกระจายอำนาจจากศูนย์กลางออกไปสู่หัวเมืองรอบนอก ซึ่งความห่างไกลจะมีผลต่อความเบาบางของอำนาจด้วยเช่นกัน การแสดงตนถึงความเป็นเจ้าของรัฐ จะแสดงออกผ่านการส่งเครื่องราชบรรณาการและการกวาดต้อนเชลยศึก ถือเป็นแบบแผนที่มีแนวคิดแตกต่างจากชาติล่าอาณานิคมที่มุ่งยึดครองดินแดนและทรัพยากรธรรมชาติ ซึ่งธรรมเนียมการยึดหัวเมืองและกวาดต้อนเชลยถือเป็นปกติของการสงครามที่จะริบเอาพลเมืองไปใช้สอยและเพิ่มกำลังพลเพื่อลดทอนกำลังของข้าศึกในวันข้างหน้า (กรมพระยาดำรงราชานุภาพ, 2545) ดังนั้นเขตแดนถือเป็นสิ่งซึ่งแสดงถึงการตั้งรัฐสมัยใหม่ (Modern State) เป็นการบ่งบอกถึงอาณาเขตรวมถึงอำนาจอธิปไตยของรัฐนั้น ๆ (Glassner, 1993) ขณะเดียวกันเขตแดนก็เปรียบเสมือนเส้นที่ถูกลากโยงบนแผ่นกระดาษเพื่อกำหนดกรรมสิทธิ์ของอาณานิคมของรัฐใดรัฐหนึ่ง แต่ด้วยเขตแดนในพื้นที่อุษาคเนย์นั้นได้รับผลพวงมาจากการล่าอาณานิคมของจักรวรรดิตะวันตก ทำให้บางช่วงประวัติศาสตร์เกิดการแบ่งแยกดินแดนโดยไม่คำนึงถึงเชื้อชาติและวัฒนธรรม อีกทั้งไม่มีความชัดเจนของสนธิสัญญาและแผนที่ปักปันเขตแดน ซึ่งรวมถึงพื้นที่ด้านสังขรณ์ด้วย

ปัจจุบันเขตแดนไทย-เมียนมา แบ่งเขตแดนโดยใช้สันปันน้ำ แนวพรมแดนนี้เริ่มต้นที่จังหวัดเชียงราย เชียงใหม่ แม่ฮ่องสอน ตาก กาญจนบุรี ราชบุรี เพชรบุรี ประจวบคีรีขันธ์ ชุมพร ระนอง และบางส่วนของจังหวัดพังงา (ดุลยภาค ปรีชารัชช, 2554) ในระยะแนวพรมแดนมีด่านถาวร 4 แห่ง และเป็นจุดผ่อนปรน 13 แห่ง เพื่อเป็นเส้นทางด้านการค้า และการคมนาคมจากหลักฐานบันทึกชาวจีนราวพุทธศตวรรษที่ 7 ได้บันทึกถึงบริเวณพื้นที่จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ว่าเป็นเสมือนประตูเชื่อมเส้นทางการเดินเรือค้าขายของชาวจีนและอินเดีย เป็นจุดแวะพักและเติมเสบียงอาหาร และในราวพุทธศตวรรษที่ 12-19 เส้นทางการเดินเรือนี้เป็นที่นิยมใช้ในการติดต่อทางการค้ามากที่สุดแถบคาบสมุทรมลายู จากต้นแม่น้ำข้ามทิวเขาตะนาวศรีผ่านทางด่านสิงขรมายังอ่าวไทยที่เมืองกุย ถือเป็นเส้นทางที่หลีกเลี่ยงการปล้นสะดมจากโจรสลัดบริเวณช่องแคบมะละกาได้เป็นอย่างดี (สุนนท์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา, 2534) สามารถแบ่งออกเป็น 2 เส้นทาง คือ ภาคใต้ตอนล่าง ผ่านเมืองตะกั่วป่า ตะกั่วทุ่ง และบ้านดอน และเส้นทางภาคใต้ตอนบน คือจากเมืองมะริด ตะนาวศรี ด่านสิงขร เมืองกุย เมืองปราณ (จังหวัดประจวบคีรีขันธ์, 2558) เส้นทางการดำเนินเชื่อมโยทั้งทางบกและทางเรือซึ่งเชื่อมต่อไปจนถึงกรุงศรีอยุธยา เป็นเส้นทางการคมนาคมทั้งทางการค้า การเผยแผ่ศาสนา จุดแวะพัก รวมถึงกองทัพข้าศึกจากต่างชาติที่มุ่งเข้ามาโจมตีกรุงศรีอยุธยาหรือลงไปโจมตีหัวเมืองทางใต้ อีกทั้งยังมีชนกลุ่มน้อยที่อพยพหนีสงครามมาตั้งรกราก เส้นทางด่านสิงขรจึงถือเป็นจุดยุทธศาสตร์ที่สำคัญในการสัญจรข้ามพากะหว่าง 2 มหาสมุทร คือ อ่าวไทยและอันดามันในสมัยนั้น

ชุมชนไทยสิงขร อำเภอตะนาวศรี จังหวัดมะริด ประเทศเมียนมา เป็นชุมชนหนึ่งที่ได้รับผลพวงมาจากความไม่ชัดเจนจากการปักปันเขตแดนในประวัติศาสตร์ที่ส่งผลกระทบมาจนถึงปัจจุบัน ถือเป็นชุมชนสำคัญที่มีบทบาทบนเส้นทางข้ามคาบสมุทรมลายูตอนบน ซึ่งจากบันทึกเมืองตะนาวศรีแต่โบราณนั้นเคยเป็นหัวเมืองของสยามมาแต่ก่อน มีชื่อและเรื่องราวปรากฏในศิลาจารึกในสมัยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช พงศาวดารสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช เอกสารบันทึกของคณะราชทูตจากเปอร์เซียถึงชาวสยาม เป็นต้น แต่เดิมเมืองตะนาวศรีและเมืองหวายเป็นเมืองขึ้นของไทยมาตั้งแต่ครั้งกรุงสุโขทัย ต่อมาได้ตกเป็นของพม่าในสมัยพระเจ้าหงสาวดี เมืองหวายมีพลเมืองเป็นหวาย เมืองตะนาวศรีมีพลเมืองเป็นมอญและไทยปะปนกัน ส่วนเมืองมะริดมีญาติพี่น้องอยู่ในกรุงศรีอยุธยา (กรมพระยาดำรงราชานุภาพ, 2545) จากประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาทำให้เห็นว่าสยามและพม่าได้ผลัดกันเข้าครอบครองดินแดนทั้งสามเมือง เมื่อเข้าสู่ยุคล่าอาณานิคม พม่าได้ตกเป็นอาณานิคมของประเทศอังกฤษ ในปี พ.ศ.2367 ตรงกับรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย อาณาเขตทั้งสามเมืองจึงตกเป็นของอังกฤษไปโดยปริยาย การได้ดินแดนดังกล่าวของอังกฤษนำไปสู่ความพยายามปักปันเขตแดน หากแต่ฝ่ายสยามในสมัยนั้นเข้าใจว่าเขตแดนเป็นเพียงเขตพื้นที่กว้าง ๆ ไม่มีความชัดเจน โดยทางฝ่าย

สยามมีเจ้าพระยาตรีสุริยวงศ์ เสนาบดีสมุหพระกลาโหม กับพระยาภูธราภัย เสนาบดีสมุหนายก เป็นตัวแทน และฝ่ายอังกฤษนั้นมีร้อยโทอาร์เธอร์ เฮอเบิร์ต แบกก์ (Lieutenant Arther Herbert Bagge) เป็นข้าหลวงผู้มีอำนาจเต็มในการปักปันเขตแดน (ณัฐพล ตันตระกูลทรัพย์, 2552) เมื่อการปักปันและปักหลักเขตแดนเสร็จสิ้นจึงมีการจัดทำอนุสัญญาระหว่างกษัตริย์สยามกับข้าหลวงใหญ่แห่งอินเดียว่าด้วยเรื่องกำหนดเขตแดนบนผืนแผ่นดินใหญ่ ระหว่างราชอาณาจักรสยามและมณฑลของอังกฤษคือเทนเนสเซอร์ิม (Tanasserim) ลงนาม ณ กรุงเทพฯ เมื่อวันที่ 8 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2411 ถือเป็นการขีดเส้นแบ่งอาณาเขตพื้นที่ความเป็นรัฐตั้งแต่บัดนั้นเป็นต้นมา โดยเป็นการแบ่งพรมแดนตามหลักภูมิศาสตร์เพื่อผลประโยชน์ในผืนดินของผู้มีอำนาจ โดยมีได้คำนึงถึงวัฒนธรรมวิถีความเป็นสยามของกลุ่มชนบนแผ่นดินที่ถูกหั่นออกไป ก่อให้เกิดกลุ่มชนชายขอบที่พลัดออกจากแผ่นดินมาตุภูมิจำนวนไม่น้อย ด้วยเหตุถึงความเข้าใจในเรื่องพรมแดนของคนสมัยก่อนนั้นเป็นเพียงพื้นที่ทางธรรมชาติ แม่น้ำ ภูเขา ที่ต้องข้ามเพื่อไปมาหาสู่กัน การดำรงอยู่ซึ่งวิถีชีวิต ศิลปะ และวัฒนธรรม ยังดำเนินต่อไปอย่างไรพรมแดน กลุ่มคนสองฟากฝั่งพรมแดนยังคงเป็นเชื้อสายเครือญาติและเป็นพี่น้องกัน ปัจจุบันได้เรียกขานกลุ่มคนสยามหรือคนไทยนอกเขตดินแดนมาตุภูมิว่า “ไทยพลัดถิ่น” ซึ่งในที่นี้ผู้วิจัยขอใช้คำเรียกว่า “ไทยสิงขร” คนไทยสิงขรยังถือตนเป็นคนไทย และยังคงผลิตซ้ำความเป็นไทยมาอย่างยาวนานแม้จะใช้ชีวิตอยู่ในประเทศเมียนมา คนไทยทั้งในตะนาวศรีและสิงขรกล่าวได้ว่าส่วนใหญ่เป็นเครือญาติของคนไทยในพื้นที่จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ (บ. ธรรมบุตร, 2547) แต่มีน้อยคนนักที่จะทราบและเข้าใจถึงวิถีชีวิตของคนไทยสิงขร เนื่องจากหลังปักปันเขตแดนกลับไม่พบข้อมูลที่ถูกบันทึกในเชิงหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ทำให้ไม่อาจทราบได้เลยว่าคนที่ถือตนว่าเป็นคนสยามในเวลานั้นดำเนินวิถีชีวิตอย่างไรในแผ่นดินที่ถูกตัดทิ้งไปจากการล่าอาณานิคม

ผู้วิจัยมีแนวคิดในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับความเชื่อมโยงในวัฒนธรรมร่วมของคนไทยสิงขรและเล็งเห็นว่าจะสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการรวบรวมองค์ความรู้และขับเคลื่อนประวัติศาสตร์ในพื้นที่ และยังเป็นการสร้างความเข้าใจและสร้างทัศนคติที่ดีให้กับชุมชนชายขอบพรมแดนซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีความทับซ้อนคาบเกี่ยว เส้นทางด่านสิงขรจึงถือเป็นจุดเชื่อมเขตแดนที่สำคัญ และเป็นเส้นทางประวัติศาสตร์สำหรับเดินทางข้ามคาบสมุทรมาลายูตอนบน แม้ปัจจุบันเส้นทางจะได้รับการพัฒนาให้เป็นเส้นทางสายเศรษฐกิจ แต่ประวัติศาสตร์ของพื้นที่อันมีคุณค่ากลับมีบางช่วงตอนที่ยังคลุมเครือ ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญในการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ความเชื่อมโยงในวัฒนธรรมร่วม ความสัมพันธ์ และสภาพภาพในอาณาบริเวณพรมแดนรัฐชาติด้านสิงขรและเส้นทางข้ามคาบสมุทรมาลายูตอนบน
2. เพื่อรวบรวมข้อมูลและสร้างชุดองค์ความรู้สำหรับชุมชนไทยสิงขร

ขอบเขตของงานวิจัย

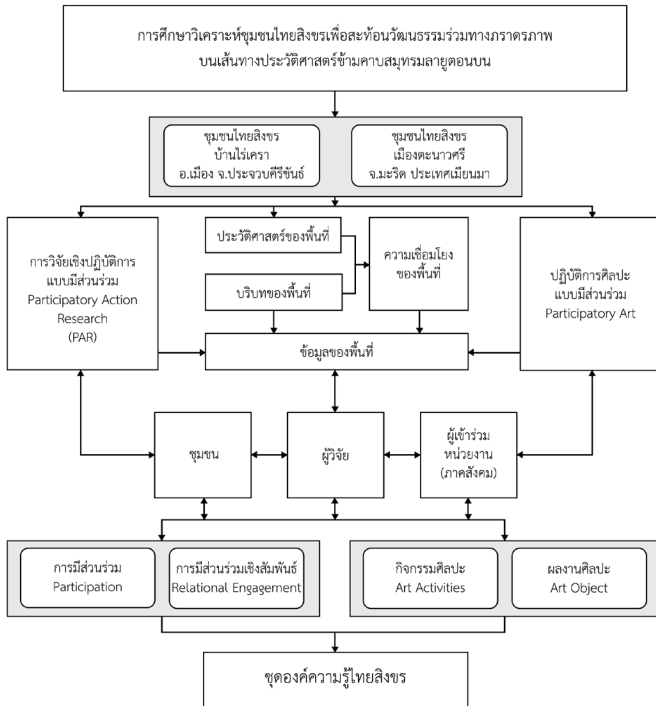
1. ขอบเขตด้านพื้นที่

ศึกษาบริบทพื้นที่ช่องสิงขร รวมถึงชุมชนไทยภายในพื้นที่ บริเวณชุมชนสิงขร เมืองตะนาวศรี จังหวัดมะริด ประเทศเมียนมา และบริเวณด้านสิงขร อำเภอเมือง จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศึกษาข้อมูลเชิงประวัติศาสตร์ของพื้นที่ บริบทสังคม วิถีชีวิตในพื้นที่ ความเชื่อมโยงทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

กรอบแนวคิดของงานวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของงานวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

การดำเนินงานวิจัยใช้วิธีการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผสมผสานควบคู่กัน โดยศึกษาความเชื่อมโยงในวัฒนธรรมร่วมทางภราดรภาพบนเส้นทางประวัติศาสตร์ข้ามคาบสมุทรมาลายูตอนบน ในการจัดทำชุดองค์ความรู้ชุมชนไทยสิงขร เพื่อสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีในพื้นที่ผ่านกระบวนการมีส่วนร่วม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

1. ประชากร ได้แก่ ชุมชนในบริเวณด้านสิงขร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ สืบเนื่องไปถึง รอยต่อพรมแดน และอำเภอตะนาวศรี จังหวัดมะริด ประเทศเมียนมา ที่มีความเชื่อมโยงทาง ประวัติศาสตร์

2. กลุ่มตัวอย่าง แบ่งออกเป็นสามกลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 กลุ่มคนไทยสิงขร ในหมู่บ้านสิงขร อำเภอตะนาวศรี จังหวัดมะริด ประเทศ เมียนมา

กลุ่มที่ 2 กลุ่มคนไทยสิงขร ในหมู่บ้านไร่เครา อำเภอเมือง จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

กลุ่มที่ 3 กลุ่มไทยพื้นถิ่น ในพื้นที่จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือในการวิจัย แบ่งเครื่องมือออกเป็นสองส่วน ดังนี้

1.1 เครื่องมือการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เป็นเครื่องมือสำหรับสำรวจ ชุมชนและศึกษาชุมชนอย่างมีส่วนร่วม โดยมีเครื่องมือ ดังนี้

1.1.1 แผนที่ชุมชน ประเด็นข้อมูลในการจัดทำแผนที่ เป็นการรวบรวมสถานที่ สำคัญที่กล่าวถึงบนเส้นทางสายประวัติศาสตร์ข้ามคาบสมุทรหลาย ดอนบน

1.1.2 ปฏิทินวัฒนธรรม เป็นเครื่องมือระดมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต ความเป็นอยู่วัฒนธรรม ประเพณี โดยใช้รูปแบบกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม ควบคู่กับแบบบันทึกการสัมภาษณ์

1.1.3 เส้นแบ่งเวลา (Time Line) เป็นเครื่องมือในการสำรวจเหตุการณ์ สำคัญที่เกิดขึ้นหรือส่งผลกระทบในชุมชน โดยใช้กิจกรรมแบบมีส่วนร่วม ควบคู่กับแบบบันทึกการสัมภาษณ์

1.2 เครื่องมือการวิจัยเชิงคุณภาพ

1.2.1 แบบสัมภาษณ์ (Interviews) ใช้แบบบันทึกการสัมภาษณ์แบบกึ่ง โครงสร้าง เก็บข้อมูลคำถามแบบปลายเปิด ซึ่งข้อมูลในส่วนนี้เป็นการ เก็บข้อมูลเชิงลึก

2. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 การศึกษาภาคเอกสาร ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเชิงประวัติศาสตร์พื้นที่ บริบท ของพื้นที่ ความเชื่อมโยงในวัฒนธรรมร่วมภราดรภาพไทยสิงขร สู่บริบท สังคมวัฒนธรรมในปัจจุบัน

2.2 การศึกษาภาคสนาม

2.2.1 การสัมภาษณ์เดี่ยว โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) กับกลุ่มตัวอย่างในพื้นที่วิจัยที่มีคุณลักษณะตรงกับกลุ่มตัวอย่างในด้านประวัติความเป็นมา ความสัมพันธ์กับพื้นที่ในช่วงเวลา หรือเหตุการณ์สำคัญ การดำเนินชีวิต ประเพณี วัฒนธรรม

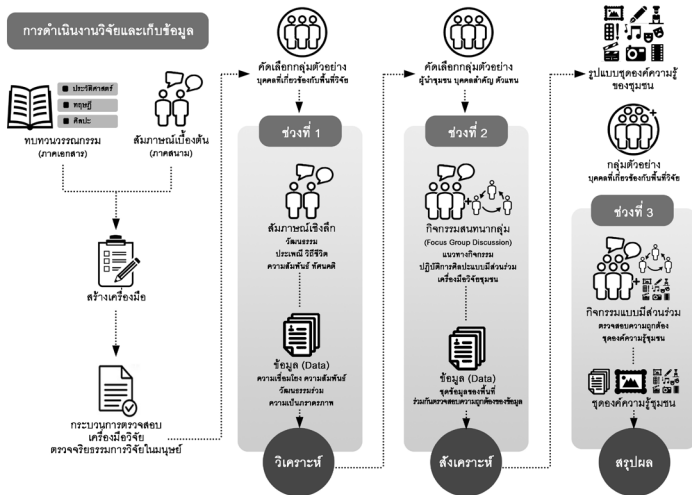
2.2.2 การสัมภาษณ์เดี่ยว โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบลูกโซ่ (Snowball Sampling) กับกลุ่มตัวอย่างในพื้นที่วิจัยที่มีความสำคัญกับประเด็นที่ทำการวิจัย โดยการแนะนำผู้ที่มีความสำคัญต่อเนื่องกันไปในพื้นที่นั้น ๆ

2.2.3 การสนทนากลุ่ม (focus group discussion) การรวบรวมข้อมูลในประเด็นที่มีความเฉพาะเจาะจงด้วยการสนทนากับกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสนทนาเพื่อชักจูงให้กลุ่มได้แสดงความคิดเห็นต่อประเด็นการสนทนาทั้งในเชิงกว้างและเชิงลึก

2.2.4 การปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เป็นการเก็บข้อมูลและสกัดข้อมูลร่วมกันระหว่างผู้วิจัย และกลุ่มตัวอย่าง หรือกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม

วิธีการดำเนินงานวิจัย

1. ทบทวนวรรณกรรม ประกอบด้วย ภาคเอกสาร ศึกษาเนื้อหาเชิงบริบทของพื้นที่ และภาคสนาม ลงพื้นที่สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง
2. วิเคราะห์ถึงปัญหาการวิจัยเพื่อกำหนดแนวทางการวิจัยและศึกษาเก็บข้อมูล
3. ออกแบบเครื่องมือการวิจัยและกำหนดประชากรกลุ่มตัวอย่าง
4. กระบวนการตรวจสอบเครื่องมือการวิจัยและตรวจสอบจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
5. ลงพื้นที่เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกประชากรกลุ่มตัวอย่างในขอบเขตการวิจัย
6. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก
7. จัดกิจกรรมสนทนากลุ่มในประชากรกลุ่มตัวอย่างเพื่อสร้างชุดองค์ความรู้ชุมชนแบบมีส่วนร่วมด้วยเครื่องมือการวิจัยชุมชนและการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม
8. จัดทำต้นแบบชุดองค์ความรู้ชุมชนจากการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลจากภาคเอกสาร ภาคสนาม การสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่ม
9. จัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมในการตรวจสอบข้อมูลและความถูกต้องของชุดองค์ความรู้ชุมชน เพื่อทำการแก้ไขหรือเพิ่มเติมในประเด็นที่ขาด
10. จัดทำชุดองค์ความรู้ชุมชน
11. สรุปผลการวิจัย



ภาพที่ 2 การดำเนินงานวิจัยและการเก็บข้อมูล

ผลการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสาร รวมถึงการสัมภาษณ์และสนทนากลุ่มในภาคสนาม สามารถสรุปข้อมูลองค์ความรู้ที่สำคัญในพื้นที่ได้ดังนี้

ระยะที่ 1 การสัมภาษณ์เก็บข้อมูลความเชื่อมโยงในความสัมพันธ์และวัฒนธรรมร่วม โดยการสัมภาษณ์เชิงลึก ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม จำนวน 25-30 คน ทั้งนี้จำนวนของกลุ่มตัวอย่างขึ้นอยู่กับคุณภาพที่ได้มา

ผลการสัมภาษณ์ได้ข้อมูลโดยภาพรวม ความเป็นมาเป็นไปตามความเข้าใจของบุคคลในพื้นที่ การลำดับเหตุการณ์ที่มีความสำคัญ จดจำได้ หรือเล่าสืบทอดต่อกันมา ประเพณีวัฒนธรรม ความเชื่อในท้องถิ่นเป็นลักษณะภาพรวม

ระยะที่ 2 การสนทนากลุ่มเก็บข้อมูลเพื่อสร้างชุดองค์ความรู้แบบมีส่วนร่วมของชุมชน โดยการสุ่มแบบเจาะจง ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม จำนวน 10-15 คน จัดกิจกรรมในพื้นที่ด้านสิงขร จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

ผลการสนทนากลุ่มจากการสรุปเรียบเรียงองค์ความรู้จากข้อมูลระยะแรกด้วยเครื่องมือการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ทำให้ได้แนวทางการจัดทำชุดองค์ความรู้ชุมชน โดยทำการสรุปร่วมกับชุมชนได้ชุดองค์ความรู้ดังนี้ 1.เส้นทางเวลาประวัติศาสตร์ 2.หนังสือองค์ความรู้ชุมชนไทยสิงขร 3.ปฏิทินประเพณี และ 4.แผนที่วัฒนธรรม

ระยะที่ 3 กิจกรรมแบบมีส่วนร่วมการสกัดข้อมูล ร่วมตรวจสอบชุดองค์ความรู้ของชุมชน ประกอบด้วยกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม แบบสมมติใจ จำนวน 10-15 คน ทั้งนี้จำนวนของกลุ่มตัวอย่างขึ้นอยู่กับคุณภาพที่ได้มาและความต้องการเข้ามามีส่วนร่วม

ผลการจัดกิจกรรมแบบมีส่วนร่วมการสกัดข้อมูล จากชุดองค์ความรู้ที่ผู้วิจัยร่วมจัดทำขึ้นกับชุมชน ได้นำผลงานมาทำการตรวจสอบข้อมูลความถูกต้อง การสรุปความ รวมถึงการนำเสนอต่าง ๆ ให้ตรงกับข้อเท็จจริงตามความเห็นและการสรุปร่วมกันของชุมชน

จากการประมวลข้อมูลด้วยการรวบรวม เรียบเรียง และสกัดข้อมูล ที่ได้จากการค้นคว้า และสัมภาษณ์สามารถสรุปสาระสำคัญในพื้นที่กลุ่มตัวอย่างได้ดังนี้

1. ไทยสิงขรและความเชื่อมโยงบนเส้นทางข้ามคาบสมุทรมาลายูตอนบน

หากจะกล่าวถึงพื้นที่บริเวณช่องสิงขรรวมถึงเมืองตะนาวศรีนั้น ถือได้ว่าเป็นเส้นทางสำหรับนักเดินทาง การติดต่อค้าขาย เผยแผ่ศาสนา รวมถึงการเดินทางในการทำสงคราม จากบันทึกแผนที่และพงศาวดารฉบับต่าง ๆ ได้กล่าวถึงความสำคัญของเส้นทางผ่านช่องสิงขรนี้ ซึ่งมีระยะทางจากเมืองท่าฝ่ายสยามชายฝั่งเมืองมะริด มุ่งหน้าสู่กรุงศรีอยุธยา ถือเป็นเส้นทางลัดที่ช่วยย่นย่อเวลาในการเดินทาง และหลีกเลี่ยงโจรสลัดจากการเดินเรืออ้อมช่องแคบมะละกาได้เป็นอย่างดี อีกทั้งพื้นที่แถบนี้ยังเป็นหัวเมืองที่มีความสำคัญในประวัติศาสตร์ เช่นความตอนหนึ่งในหนังสือคำให้การชาวกรุงเก่า ได้กล่าวถึง เมืองสิงคอง (สิงขร) ว่าอยู่ในลำดับหัวเมืองปักษ์ใต้ในรัชสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว

1.1 เส้นทางการค้า และการเดินทาง

นับตั้งแต่พุทธศตวรรษที่ 6 เป็นต้นมา ความก้าวหน้าในการเดินเรือและการติดต่อทางการค้าระหว่างอินเดียกับจีนเริ่มขยายตัว เป็นผลให้ชาวอินเดียเริ่มเดินทางเข้ามาทำการค้ากับชนพื้นเมืองในอุษาคเนย์ ส่วนชาวจีนก็ได้รับการสนับสนุนจากชนชั้นปกครองให้ติดต่อค้าขายกับชาวต่างชาติ ส่งผลให้คาบสมุทรอินโดจีนและคาบสมุทรมาลายูกลายเป็นเส้นทางผ่านและเป็นจุดแลกเปลี่ยนสินค้าอย่างกว้างขวาง การค้าระหว่างอินเดียกับจีนใช้เส้นทางทะเลเป็นหลัก โดยเดินเรือผ่านคาบสมุทรมาลายู แล้วใช้วิธีเดินเรือเลียบตามชายฝั่งทะเลอันดามันทางตะวันตกและชายฝั่งทะเลด้านอ่าวไทยทางตะวันออก ภายหลังเกิดโจรสลัดชุกชุม ทำให้ต้องเปลี่ยนมาใช้เส้นทางลัดข้ามคาบสมุทรมาลายูตอนบน เริ่มจากแม่น้ำตะนาวศรีแล้วข้ามหิมาลายาตะวันตกมายังฝั่งอ่าวไทย ได้รับความนิยมมากที่สุดในพุทธศตวรรษที่ 12-13 ซึ่งเส้นทางนี้มีผลต่อการเจริญเติบโตของชุมชนบริเวณเมืองประจวบคีรีขันธ์และตะนาวศรีในเวลาต่อมา

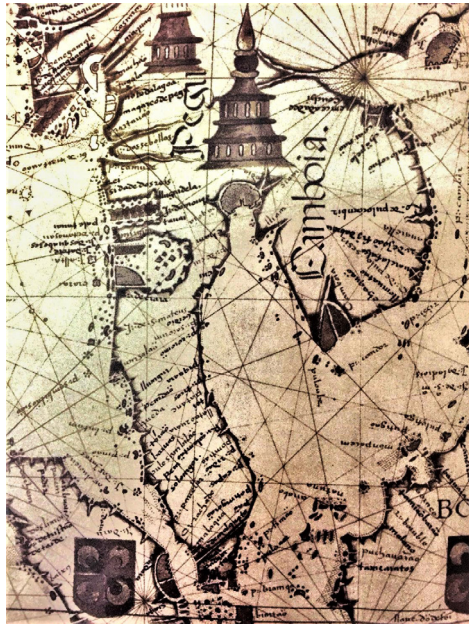
ในอดีตบริเวณนี้เป็นที่รู้จักของนักเดินเรือต่างชาติ หลักฐานจากบันทึกจดหมายเหตุวันวลิต (Van Valiet) ชาวฮอลันดา ซึ่งเดินทางมาค้าขายในสมัยพระเจ้าปราสาททอง

กล่าวถึงโอรสของเจ้ากรุงจีนได้แล่นเรือสำเภามาถึงบริเวณแหลมมลายูและได้สร้างเมืองขึ้นหลายแห่ง (คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว, 2544) สอดคล้องกับ ประพฤทธิ์ ศุกลรัตน์เมธี (2561) ได้กล่าวถึงหลักฐานบันทึกฉบับราชวงศ์และบันทึกหนังสือสำคัญในประวัติศาสตร์ชาติจีน ปรากฏชื่ออาณาจักร สถานที่ และอ่าวทะเล ที่สันนิษฐานว่าเป็นอ่าวไทยบริเวณจังหวัดประจวบคีรีขันธ์และเส้นทางเดินเรือในประวัติศาสตร์ราชวงศ์อันฉับหลง, ประวัติศาสตร์ราชวงศ์สุยฉับหลงและหนังสือทงเตียน (ประพฤทธิ์ ศุกลรัตน์เมธี, 2561) อีกทั้งแผนที่เดินเรือของกองเรือจีนในยุคของพระเจ้ายู่ไล้ ราชวงศ์หมิง ได้กล่าวถึง พิ-เซีย-ซาน (Pi-Chia-Shan) ซึ่งแปลว่า เขาสามยอด ซึ่งศาสตราจารย์พอล วีตลีย์ (Paul Wheatley) นักภูมิศาสตร์ สันนิษฐานว่าเป็นเขาสามร้อยยอดในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ปัจจุบัน



ภาพที่ 3 แผนที่เส้นทางการเดินเรือของจีนในสมัยราชวงศ์ฮั่น ช่วงก่อน ค.ศ.202 - ค.ศ.220
ที่มา: ประพฤทธิ์ ศุกลรัตน์เมธี (MGR Online, 2561)

แผนที่บูรพาทิศจากอินเดียถึงญี่ปุ่น ค.ศ.1576 โดย เฟร์นันว วาซ ดูราโด (Fernao Vaz Dourado) นักแผนที่ชาวโปรตุเกส ปรากฏตำแหน่งหัวเมืองสำคัญ เช่น กุยบุรี (Cui) ชะอำ (Cham) ทวาย (Tauai) มะริด (Mirgim) ตะนาวศรี (Tanasari) ภูเก็ต (Jumsalao) และ ไทรบุรี (Queda)



ภาพที่ 4 แผนที่บูรพาทิศ โดย เฟร์นันว วาซ ดูราโด นักแผนที่ชาวโปรตุเกส ค.ศ.1576
ที่มา : ชาญวิทย์ เกษตรศิริ, 2555

แผนที่หมู่เกาะโมลุกกะ (Insulae Moluccae) โดย เพทรุส พลังคิอุส (Petrus Plancius) นักแผนที่ชาวฮอลันดา ค.ศ.1595 อนุมานว่าคัดลอกมาจากแผนที่ลับของ บาร์โทโลเมอ ลาสโซ (Bartolomeo Lasso) ชาวโปรตุเกส ค.ศ.1590 ซึ่งตรงกับรัชสมัยสมเด็จพระนเรศวรมหาราช โดยแสดงแหล่งสินค้าประเภทเครื่องเทศ พริกไทย กานพลู ดอกจันทน์เทศ ไม้จันทน์หอม ชาด ครั่ง พืชมเสน กายาน ล้วนเป็นที่ต้องการของพ่อค้าชาวยุโรป นอกจากนี้ยังเป็นแผนที่ฉบับแรก ๆ ที่เริ่มเขียนเส้นแบ่งพรมแดนของแต่ละอาณาจักร อีกทั้งยังปรากฏชื่อ “สยาม” (SIAN) เป็นชื่ออาณาจักรแห่งเดียวที่เขียนด้วยตัวอักษรพิมพ์ใหญ่ แสดงให้เห็นถึงการกลับมาโดดเด่นอีกครั้งในยุคสมัยนี้ สอดคล้องกับข้อมูลในจดหมายเหตุโปรตุเกสเขียนโดย จูอาว ดือบารูซ (Joao de Barros) ที่ระบุว่า สยามเป็นหนึ่งในสามจักรวรรดิสำคัญในอุษาคเนย์ปรากฏชื่อ แม่น้ำเจ้าพระยา (Menan Fluvius), กรุงศรีอยุธยา (Sian Diam al. Odia), กุยบุรี (Cui) และตะนาวศรี (Tanacerim) (ชาญวิทย์ เกษตรศิริ, 2555)



ภาพที่ 5 แผนที่หมู่เกาะโมลุกกะ และภาพขยายบริเวณเมืองตะนาวศรี ภูเก็ต และกรุงสยาม
ที่มา : ชาญวิทย์ เกษตรศิริ, 2555

แผนที่ราชอาณาจักรสยามและประเทศเพื่อนบ้าน (Carte du Royaume de Siam et des Pays Circonvoisins) ของ ดู วัล เมล (Du Val Mille) พิมพ์ที่เมืองปารีสในปี ค.ศ.1686 ตรงกับรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช แผนที่ประดับด้วยสัญลักษณ์แห่งกรุงสยาม และภาพเรือรบของฝรั่งเศสภายใต้คำสั่งของทูต เชอวาเลีย เดอ โชมองต์ (Le Chevalier de Chaumont) ทำให้เห็นถึงความสำคัญทางการค้าของกรุงสยามและเมืองท่าสำคัญที่เมืองมะริด



ภาพที่ 6 แผนที่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดย ดู วัล เมล (Du Val Mille) ค.ศ.1686
ที่มา : Du Val, 1686

นอกจากพื้นที่บริเวณเมืองมะริด เมืองตะนาวศรี เมืองภูเก็ต จะปรากฏเป็นชื่อเมืองที่สำคัญทางการค้าบนแผนที่แล้วยังพบบันทึกถึงเส้นทางการค้านี้ไว้อีกหลายฉบับ

บันทึกของ เฟร์เนา เมนเดส ปินโต (Fernand Mendez Pinto) ได้กล่าวถึงการเข้ามาติดต่อสยามของชาวโปรตุเกสโดยผ่านช่องสิงขร ซึ่งอัลฟองส์ อัลบูเกรัก ผู้บัญชาการเดินทาง

เจริญสัมพันธ์ไมตรีรายงานว่า การค้ามีศูนย์กลางเมืองท่าที่กรุงสยาม โดยเดินทางผ่านอ่าวเบงกอลขึ้นทางบกที่เมืองมะริด เมืองทวาย เมืองตะนาวศรี ผ่านช่องสิงขรมายังเมืองกุย (ชวน เอมโอฐ, 2556)

บันทึกของ มอริส คอลลิส (Morris Callis) ชาวอังกฤษ ได้บันทึกการเดินทางมายังกรุงศรีอยุธยาตามเส้นทางของ แชมมวล ไวท์ (Siamese White) กล่าวว่า การค้าจะใช้กรุงสยามเป็นที่แลกเปลี่ยนสินค้าเนื่องจากมีเมืองมะริดเป็นเมืองท่าซึ่งดีกว่าแล่นเรืออ้อมช่องมะละกาที่มีโจรสลัด

ยอร์ช ไวท์ (George White) ได้เขียน “รายงานเกี่ยวกับการค้าในกรุงสยาม” (Report on the Trade of Siam) ในปี ค.ศ.1678 ได้บันทึกการเดินทางจากท่าเมืองมะริดผ่านช่องสิงขรเข้าไปยังปากน้ำเจ้าพระยา เน้นย้ำถึงความสำคัญของการค้าในกรุงสยาม (มอริส คอลลิส, 2507)

จากเมืองสำคัญบนแผนที่รวมถึงบันทึกการเดินทาง และพงศาวดารหลายฉบับ ทำให้เห็นว่าพื้นที่บริเวณนี้เคยเป็นพื้นที่ที่มีความสำคัญทางการค้าและการเดินทางมานานกว่า 2,000 ปี ที่เชื่อมทะเลทั้งสองฝั่งเข้าด้วยกันผ่านเส้นทางลำน้ำตะนาวศรี เมืองสิงขรจึงถือเป็นจุดเปลี่ยนถ่ายเรือสินค้า รวมถึงวัฒนธรรม เนื่องจากลำน้ำแต่ละจุดมีความลึกไม่เท่ากันหากจะเดินทางเข้าไปยังกรุงสยามต้องเปลี่ยนจากเรือใหญ่เป็นเรือเล็กหรือแพที่เมืองสิงขร หรือถ้าจะนำสินค้าออกไปยังท่าเมืองมะริดก็สามารถลำเลียงจากเรือเล็กมาขึ้นเรือใหญ่ได้ที่เมืองสิงขรเช่นกัน วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชาวสยามจึงถูกผสมผสานไปตามชุมชนระหว่างเส้นทางการค้าที่มีเมืองมะริดเป็นเมืองท่าที่สำคัญในเวลานั้น เช่น การทอผ้าไหมย้อมแดงที่เป็นขนมอบสำหรับงานบุญและวันสงกรานต์ของชาวไทยในภาคกลาง เป็นต้น

1.2 เส้นทางเผยแผ่ศาสนาและการทูต

ศาสนานั้นมีความสำคัญต่อจิตใจและเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตของผู้คนในแต่ละยุคสมัย การเผยแผ่ศาสนาจึงเป็นการขยายความรู้ คำสอน และความเชื่อ เป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของผู้คน นอกจากการเดินทางแสวงบุญแล้วยังเป็นการสำรวจเส้นทางและเจริญสัมพันธ์ไมตรีควบคู่กันไป แผนที่ส่วนใหญ่มักเป็นของชาวต่างชาติที่เดินสำรวจและทำการค้า ส่วนน้อยที่จะรู้จักแผนที่ของชาวสยาม ซึ่งนอกจากแผนที่จักรวาลหรือแผนที่ไตรภูมิ (Cosmologies) ยังมีแผนที่เกี่ยวกับการเดินทางในพุทธศาสนาที่บันทึกในลักษณะของการเดินทางตามความเป็นจริงในสายตาของชาวสยามช่วงยุคก่อนสมัยใหม่ ไม่เป็นที่แน่ชัดว่าเขียนขึ้นครั้งแรกเมื่อใดแต่มีการดัดลอกต่อกันมาจนถึงสมัยกรุงธนบุรี ซึ่งหลงเหลืออยู่ในหอสมุดแห่งชาติในหมวดธรรมคดีหมายเลข 6 ซึ่งมีอายุราวช่วงรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช และสมุดหมายเลข 10/ก ระบุปีดัดลอก พ.ศ.2319 สมัยกรุงธนบุรี เนื้อหาของแผนที่บางส่วนระบุถึงการเดินทางของพระภิกษุสยามจากอุษาคเนย์ไปยังลังกาในพับ 8 ถึง 10 เพื่อไปบูชา “โสฬสมหาเจดีย์” และ

สันนิษฐานว่า พระมหาญาณคัมภีร์ ภิกษุชาวล้านนาที่มีประวัติปรากฏอยู่ในตำนานมูลศาสนา ฉบับวัดป่าแดงได้นำศิขย์ไปบวชยังลังกา ระหว่าง พ.ศ.1966-1971 เส้นทางจากอยุธยาลงเรือ พ่อค้าช้างที่เมืองมะริด ตะนาวศรี แล้วใช้เวลา 4 เดือนไปถึงลังกา (ไมเคิล ไรท์, 2548)



ภาพที่ 7 สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา เลขที่ 6 และสมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงธนบุรี เลขที่ 10/ก แสดงชื่อหัวเมืองชายทะเลฝั่งอ่าวไทย และหัวเมืองฝั่งทะเลอันดามัน
ที่มา : กรมศิลปากร, 2542

นอกจากแผนที่ในสมุดภาพไตรภูมิแล้วยังปรากฏจารึกจากวัดเขากบ จังหวัดสุโขทัย หลักที่ 11 กล่าวถึงภิกษุชาวสุโขทัยที่ได้เดินทางไปแสวงหาพระธาตุยังเมืองอินเดียลังกานามว่า พระมหาเถรศรีศรัทธาราชูปามุนีศรีรัตนลังกาที่ปมหาสวามีเป็นเจ้า ได้จารึกการเดินทางกลับโดยผ่านเมืองตะนาวศรี เมืองกุย เมืองสามร้อยยอด เมืองเพชรบุรี เมืองราชบุรี และอโยธยา โดยศาสตราจารย์ ดร.ประเสริฐ ณ นคร สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นราวปี พ.ศ.1900 - 1904 (ชวน เอมโอฐ, 2556)



ภาพที่ 8 ศิลจารึกหลักที่ 11 จารึกจากวัดเขากบ หน้า 2
ที่มา : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร, 2550

ในรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ทรงยินยอมให้มิชชันนารี บาทหลวง เข้ามาเผยแผ่ศาสนา อีกทั้งยังไม่ปิดกั้นการเลือกนับถือศาสนาของชาวสยาม พบบันทึกการเดินทางของคณะทูตและพระสังฆราชจากต่างแดนถึงการเดินทางสู่กรุงศรีอยุธยาอยู่ด้วยกันหลายฉบับ

จดหมายเหตุการณ์การเดินทางของพระสังฆราชแห่งเบริธ ประมุขมิสซัง ในราวปี พ.ศ.2205 ได้บันทึกการเดินทางจากกรุงปารีสมายังกรุงสยามโดยเรือและข้ามช่องสิงขรเดินทางสู่กรุงศรีอยุธยา รวมระยะเวลาการเดินทางราว 4 เดือน (เดอ บูร์, 2530)

บันทึกของคณะทูต เมอร์ซิเออร์ เซเบเรต์ พ.ศ.2230 สมเด็จพระเจ้าหลุยส์ที่14 แห่งฝรั่งเศส ได้ส่งคณะทูตมาเจริญพระราชมิตรกับกรุงศรีอยุธยา ได้เดินทางกลับโดยใช้เส้นทางบกเพื่อไปลงเรือที่เมืองมะริด โดยผ่านเมืองกุย ข้ามช่องสิงขร โดยใช้เวลา 16 วัน (โคลด์ เซเบเรต์ เดอ บูเล, 2560)

จากบันทึกจดหมายเหตุการณ์หลายฉบับทำให้เห็นว่าเส้นทางข้ามด่านสิงขรนั้นเป็นที่นิยมในการเผยแผ่ศาสนาและการทูต เนื่องจากเส้นทางนี้ได้เชื่อมเมืองท่าที่สำคัญของทั้งสองคาบสมุทรไว้ และยังเป็นเส้นทางที่ลัดไปยังศรีลังกาได้ใกล้ที่สุด ถึงแม้กรุงสยามจะไม่บังคับเรื่องการนับถือศาสนาแต่ชาวสยามในเมืองสิงขรรวมถึงตะนาวศรียังคงนับถือพุทธศาสนาเป็นหลัก ต่างจากชาวกะเหรี่ยง หรือชนกลุ่มน้อยชาติพันธุ์อื่น ๆ ที่ยอมรับศาสนาอื่นที่เข้ามาพร้อมกับพ่อค้า นักเดินทาง และผู้เผยแผ่ศาสนาจากต่างแดน ชาวสิงขรจึงมีขนบธรรมเนียม ประเพณี และความเชื่อที่เชื่อมโยงกับพุทธศาสนา ถึงแม้ปัจจุบันในเมียนมาจะมีความเจริญในพุทธศาสนาเช่นเดียวกัน แต่ขนบธรรมเนียมพิธีทางสงฆ์มีความแตกต่างกัน ชาวไทยสิงขรจึงนิยมกลับเข้ามาบวชเรียนในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เมื่อสำเร็จ จึงกลับไปจำพรรษายังเมืองสิงขรเช่นเดิม เนื่องจากที่ฝั่งเมียนมานั้นไม่มีพระอุปัชฌาย์ เป็นต้น

1.3 เส้นทางเดินทัพ

ตามที่ปรากฏในพงศาวดารหลายฉบับสมัยกรุงศรีอยุธยา สยามได้ทำสงครามกับพม่าจำนวน 24 ครั้ง สมัยกรุงธนบุรีและกรุงรัตนโกสินทร์จำนวน 20 ครั้ง ซึ่งในการทำสงครามแต่ละครั้งจำเป็นต้องอาศัยการวางยุทธวิธี เตรียมกองกำลังพล เตรียมเสบียงอาหาร และเตรียมเส้นทางเดินทัพ ในหนังสือเรื่องพม่ารบไทย มีหลักฐานปรากฏทั้งในพงศาวดารรามัญและอยุธยาว่า กษัตริย์อยุธยาทรงพยายามผนวกเอาเมืองทวาย เมืองมะริด และเมืองตะนาวศรี ไว้ตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนต้น ก่อนหน้าที่พม่าจะขยายปริมณฑลทางอำนาจเข้ามาจนทำให้เกิดการเผชิญหน้าขึ้น (สุเนตร ชุตินธรานนท์, 2561)

เมืองมะริด เมืองทวาย และเมืองตะนาวศรีนั้น เป็นเมืองยุทธศาสตร์ที่สำคัญระหว่างสองมหาอำนาจดังที่กล่าวมา ปรากฏเป็นส่วนหนึ่งของสยามในสมัยสมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 ในสมัยของพระมหาจักรพรรดินั้นได้ยกทัพไปตีเมืองทวายอีกครั้งปรากฏในพงศาวดารพม่า

ฉบับอุทกาลา เมื่อเข้าสู่สมัยของสมเด็จพระนเรศวรทรงยกทัพไปตีเมืองตะนาวศรีและเมืองทวาย ดินจากพม่า ในสมัยพระนารายณ์มหาราชยุคแห่งการค้ายังปรากฏว่าเมืองเหล่านี้ยังเป็นเมืองขึ้นของไทยอยู่ ดังเอกสารของคณะราชทูตจากเปอร์เซีย เมื่อปี พ.ศ.2228 กล่าวว่า “ตะนาวศรีเป็นเมืองอุดมสมบูรณ์มีพลเมืองที่เป็นคนสยามประมาณ 5-6 พันครัว” ในอดีตที่ผ่านมา เมืองมะริดและเมืองตะนาวศรีถือเป็นเมืองที่มีความสำคัญทางการค้าเป็นอย่างมาก ด้วยเหตุนี้ในอดีตไทยกับพม่าจึงมีศึกชิงเมืองกันบ่อยครั้ง กระทั่งในสมัยสมเด็จพระเจ้าเอกทัศ พม่าได้ยกกองทัพมาทำให้เมืองทั้งสามตกไปเป็นของพม่าอีกครั้ง แต่หลังสิ้นสุดสงคราม หัวเมืองที่ดีได้ต่างพากันตั้งแฉ่งเมืองไม่ขึ้นกับพม่า

จดหมายของบริโกต์ บาทหลวงฝรั่งเศส กล่าวว่า ค.ศ.1761 พม่ายกทัพมาตีเมืองทวาย เจ้าเมืองได้ขอความช่วยเหลือจากอยุธยา พระเจ้าเอกทัศจึงให้เจ้าเมืองตะนาวศรีส่งทัพไปช่วย เมืองทวายจึงได้ส่งดอกไม้เงินดอกไม้ทองมาเพื่อขอเข้าเป็นข้าในขอบขัณฑสีมา ต่อมาพงศาวดารไทยระบุว่า มังมหานรธาเข้ามาครอบครองเมืองทั้งสามอีกหน สมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ได้พยายามยกทัพไปตีเมืองทวายดินแต่ไม่สำเร็จ อีก 4 ปีต่อมาทั้งสามเมืองได้เข้ามาสวามิภักดิ์เนื่องจากทราบว่ายามกำลังมีอำนาจอีกครั้ง ทางด้านพม่าจึงยกทัพมาปราบแต่ไม่สำเร็จ ต่อมาราว พ.ศ.2336 พม่ายกทัพใหญ่มาตีเมืองทวายแตก กองทัพสยามที่ดูแลเมืองต่างถอยหนี เมืองทวาย เมืองมะริด และเมืองตะนาวศรีจึงกลับไปเป็นเมืองขึ้นของพม่าอีกครั้ง เมื่อพม่าแพ้สงครามกับอังกฤษในปี พ.ศ.2366 ปลายรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย นับแต่นั้นมาไทยก็สามารถอ้างสิทธิความเป็นเจ้าของเมืองทวาย เมืองมะริด และเมืองตะนาวศรีได้อีก (สุนทร ชุตินธรานนท์, 2561)

จากเอกสารพงศาวดารไทยและพม่าหลายฉบับทำให้เห็นถึงความสำคัญถึงยุทธศาสตร์ที่สำคัญของทั้งสามเมืองนี้ บริเวณเมืองสิงขรเป็นอีกจุดที่มีชัยภูมิเหมาะสมในการตั้งทัพ ปรากฏชื่อในตำนานนามถิ่น บริเวณทัพพระยา เล่ากันว่ามิพระยาจากกรุงศรีอยุธยายกทัพมาป้องกันเมืองโดยเลือกตั้งค่ายบริเวณนี้ จึงเรียกขานชื่อนี้มาจนปัจจุบัน ซึ่งการเรียกนามถิ่นในจุดต่าง ๆ ตามเส้นทางไปยังเมืองสิงขร ยังใช้ชื่อไทยในการเรียกขานถึงแม้จะเป็นดินแดนในประเทศเมียนมาก็ตาม



ภาพที่ 9 เส้นทางเดินทัพหัวเมืองทางใต้
ที่มา : โมเดิร์น ไทย, 2562

2. ประวัติศาสตร์เกี่ยวเนื่องสองฟากฝั่งตะนาวศรี

ภูมิภาคอุษาคเนย์ในยุคโบราณบ้านเมืองไม่ได้แยกอิสระโดดเดี่ยว เทคโนโลยีและการติดต่อสื่อสารไม่ได้เป็นอุปสรรคในการแลกเปลี่ยนสินค้าและวัฒนธรรม ความสัมพันธ์ระหว่างรัฐไทยโบราณกับเมืองในกลุ่มวัฒนธรรม มอญ พม่า ในซีกตะวันตกของเทือกเขาตะนาวศรีมีหลักฐานยืนยันถึงความสัมพันธ์ของผู้คนสองฟากเทือกเขาตะนาวศรีมาช้านาน ศิลาจารึกวัดป่ามะม่วง พ.ศ.1904 จารึกขึ้นในสมัยพระเจ้าลิไท ระบุว่ากษัตริย์สุโขทัยให้ไปอัญเชิญมหาสามีสังฆราชในลังกาทวีปเพื่ออุปสมบทพระเจ้าลิไท หลักฐานในจารึกสอดคล้องกับพงศาวดารมอญเรื่องมะกะโท ที่สะท้อนเครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองรามัญเทศะกับราชวงศ์พระร่วงของสุโขทัยเป็นที่ยืนยันความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์ระหว่างประชาคมสองฟากตะนาวศรีที่มีสืบเนื่องกันมาเป็นอย่างดี

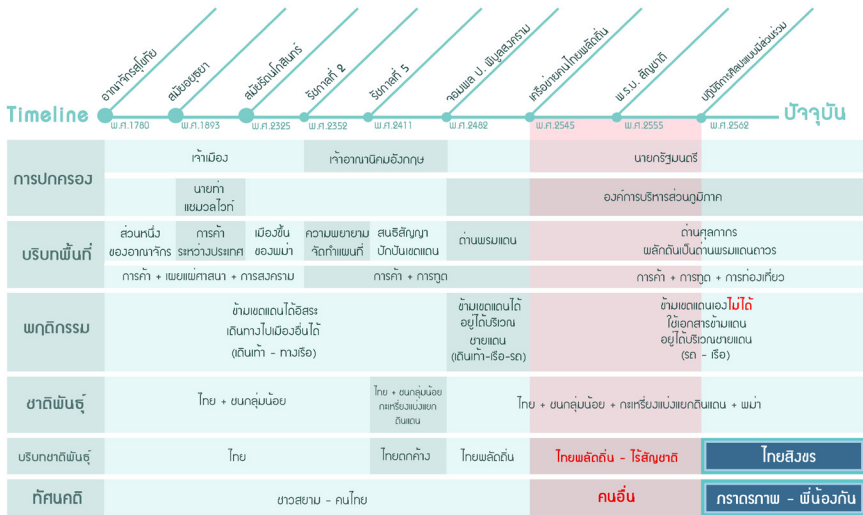
ความสัมพันธ์ระหว่างรัฐที่ตั้งอยู่คนละฟากฝั่งตะนาวศรี มีทั้งความสัมพันธ์ในเชิงการค้า การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและการทำสงคราม ภาพลักษณ์ดังกล่าวเริ่มมีปรากฏให้เห็นภายหลังการสถาปนาการเมืองขึ้นในลุ่มน้ำเจ้าพระยาตอนล่างโดยมีอยุธยาเป็นศูนย์กลางของราชวงศ์สุพรรณบุรี การคงอยู่ของเมืองหรือชุมชนโบราณแต่ละแห่งนั้นมีความสัมพันธ์กันอย่างแยกไม่ออก เกี่ยวเนื่องกับการคงอยู่ของเมืองรอบข้างที่มีเศรษฐกิจการค้าสอดประสานกัน อย่างไรก็ตามการดำเนินเพียงหนึ่งในหลายกิจกรรมทางสังคมที่ร้อยรัดบ้านเมืองเข้าด้วยกัน เส้นทางคมนาคมยังคงเป็นทางเชื่อมของการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมและเทคโนโลยี การศึกษาเส้นทาง

คมนาคมจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะสามารถนำไปสู่การทำความเข้าใจในความสัมพันธ์ของบ้านเมืองและชุมชนสองฟากเขตตะนาวศรีจากอดีตสู่ปัจจุบันได้ (สุนทร ชูตินธรรานนท์, 2561) ดังที่ได้ทำการศึกษาเส้นทางสองคาบสมุทรในครั้งนี้

ในด้านประวัติศาสตร์เมืองตะนาวศรีมีฐานะเป็นรัฐอิสระ เอกสารหลายชิ้นระบุว่าเมืองตะนาวศรีเป็นเมืองที่ก่อตั้งโดยกลุ่มคนสยาม แต่ก็ยอมรับกันว่าแท้จริงแล้วบรรดาหัวเมืองมะริด เมืองทวายและเมืองตะนาวศรีนั้นเป็นหัวเมืองของคนมอญ ในความรับรู้ของคนไทยมักจะชี้ว่าเมืองทั้งสามนี้อยู่ในความครอบครองของไทยมายาวนาน

พระราชพงศาวดารกรุงเก่าฉบับหลวงประเสริฐอักษรนิติ์ ชื่อเมืองทวายเพิ่งมาปรากฏในสมัยของสมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 ที่ได้เสด็จไปตีเอาเมืองทวาย โดยการใช้คำว่า “ไปเอา” ต้องการสื่อถึงการยกทัพไปรบเพื่อยึดอำนาจการปกครอง ซึ่งในขณะนั้นไทยยังไม่เคยรบกับพม่าเลย ในระยะแรกทวาย มะริด ตะนาวศรี ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของพม่า แต่มองเป็นเมืองเอกเทศที่ไม่ได้ขึ้นกับใคร ดังเช่นสมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพ ในครั้งที่ไทยยกทัพไปปราบทวาย พระองค์ไม่ได้กล่าวว่าเป็นสงครามระหว่างไทยกับพม่า หากแต่มาเริ่มนับสงครามไทยรบพม่าครั้งแรก คือสงครามเมืองเชียงกรานในรัชสมัยของสมเด็จพระไชยราชาธิราช (สายสุกุล เดชะบุตร, 2558) หากพิจารณาแล้วแผ่นดินส่วนนี้เป็นเพียงประเทศราชที่เคยเข้ามาอยู่ใต้ขอบขันธสีมาในบางครั้งบางคราว หากแต่ในความเป็นจริงประชาชนพลเมืองที่อาศัยอยู่ในแผ่นดินนี้นั้น มีทั้งคนไทย พม่า และมอญ ซึ่งพวกเขาก็คือคนของที่นี่และไม่สามารถแยกออกจากความสัมพันธ์นี้ได้

จากการรวบรวมข้อมูลและการสัมภาษณ์เชิงลึกทำให้พบว่าชาวไทยสิงขรมีความสัมพันธ์รูปแบบเครือญาติสะท้อนผ่านชีวิตวิถีไทย ยังคงเดินทางไปมาหาสู่และค้าขายกับเครือญาติในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เนื่องจากเป็นชุมชนที่อยู่ในชนบทห่างไกลความเจริญและอำนาจทางการเมืองของเมียนมา มีเพียงพรมแดนธรรมชาติเป็นเขตกันสมัยก่อนจึงไปมาหาสู่กันตามปกติ แต่เมื่อประเทศเริ่มพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจและการปกครองทำให้มีการสร้างด่านพรมแดนและด่านศุลกากรขึ้น การไปมาหาสู่กันผ่านพรมแดนธรรมชาติจึงต้องยุติลง ประเด็นเรื่องการยืนยันตัวตนและสัญชาติจึงเกิดขึ้นตามมาเป็นลำดับ ถึงแม้ว่าชาวสิงขรบางส่วนจะได้รับสัญชาติไทยแล้วก็ตามแต่ยังคงเกิดปัญหาทางด้านทัศนคติกลายเป็นบุคคลต่างด้าวในสายตาคนไทยทั่วไป เนื่องจากขาดความรู้และความเข้าใจในเรื่องประวัติศาสตร์ของท้องถิ่นของตน ข้อมูลในช่วงต้นนี้ทำให้ได้ชุดองค์ความรู้ไทยสิงขรดังนี้ ข้อที่ 1. ประวัติเส้นทางเวลา



ภาพที่ 10 องค์ความรู้ไทยเชิงประวัติศาสตร์ (Timeline)

3. เส้นทางและนามถิ่น

เส้นทางด้านสิงขรเป็นช่องทางเดินทางผ่านเทือกเขาตะนาวศรี เรียกว่าช่องสิงขรหรือช่องสันพร้าว ซึ่งบริเวณนี้จะมีศาลเจ้าตั้งอยู่ 2 หลัง เป็นศาลไทย 1 หลัง และศาลพม่า 1 หลัง หันหน้าไปทางตะวันตกและหันหลังชนกัน มีชื่อเรียกว่าศาลเจ้าพ่อหินกองด้านสิงขร ถือเป็นธรรมเนียมของคนเดินทางสมัยโบราณที่จะนำหินมากองไว้เพื่อเคารพบูชาและขอพรให้เดินทางปลอดภัย แต่เดิมที่เรียกว่าด้านสิงขรเนื่องจากเป็นปากทางไปสู่เมืองสิงขร ซึ่งปัจจุบันคือ บ้านสิงขร อำเภอตะนาวศรี จังหวัดมะริด ประเทศเมียนมา อยู่ห่างจากช่องสิงขรเข้าไปทางตะวันตกของพม่ารวม 100 กิโลเมตร ถือเป็นหมู่บ้านที่ใหญ่ที่สุดในบรรดาตำบลที่มีคนไทยอาศัยอยู่ ด้านสิงขรดั้งเดิมนั้นเป็นเมืองหน้าด่าน แต่ด้านสิงขรในปัจจุบันเป็นชื่อเรียกพื้นที่สุดเขตแดนหลังปักปันเขตแดนในสมัยรัชกาลที่ 4 เป็นเส้นทางหลักเพื่อข้ามไปค้าขาย วัว ควาย กะปิ น้ำปลา เหล้า ยา บุหรี่ ปลาเค็ม ทำไม้ ชุดแร่ ฯลฯ และติดต่อกับเหล่าเครือญาติที่อยู่คนละฟากฝั่งของเทือกเขาตะนาวศรี กินเวลาในการเดินทางถึง 2 วัน โดยจะกล่าวถึงเส้นทางเดินเท้าและพื้นที่สำคัญที่มีการบันทึกไว้ (บ. ธรรมบุตร, 2547) โดยเดินทางจากฝั่งเขตแดนไทยข้ามไปยังฝั่งตะนาวศรีเรียงตามลำดับดังนี้ “ ห้วยตีจีน คลองบอน หอบน้อย หอบใหญ่ โป่งอ้ายโหนด โป่งกะปิ แม่น้ำวัด คลองจันทน์ ท่าพริก ไกลโก หนองบัว ทะเลหม้อ คลองอีริ้ม หนองไม้แดง วัดทุ่งมวง ท่าขี้เหล็ก ห้วยเสือขบ หินลับมิด ท่าแพ แก่งตูม คลองอินทนิล รดตาย ดอนยูง แดนน้อย เทิกหมาแหงน ท้าพระยา

บกอ้ายห้วง ห้วยทรายขาว หุ่นกระแด แมวไห้ วังจำปา และสิงขรเมืองเก่า ”

จะสังเกตได้ว่าชื่อเรียกขานสถานที่เส้นทางไม่มีชื่อภาษาพม่า มอญ กระเหรี่ยง การตั้งชื่อสถานที่บนเส้นทางเดินเท้าไปยังด้าบสิงขรนั้น มักตั้งตามลักษณะที่เชื่อมโยงกับพื้นที่ที่สามารถสรุปได้ดังนี้ 1.ตั้งตามลักษณะของพื้นที่ เช่น ห้วย หนอง คลอง แก่ง ท่า โป่ง หุ่น ดอน และ เทือก 2.เรียกตามสิ่งที่พบเห็นและจดจำได้ง่าย เช่น พันธุ์ไม้ที่ขึ้นชุกในพื้นที่นั้น ๆ เช่น คลอง บอน ท่าพริก เป็นต้น 3.เรียกตามตำนานเล่าขานในพื้นที่นั้น ๆ เช่น ห้วยดีจีน ห้วยเสือขบ รด ตาย ท้าพระยา บกอ้ายห้วง เป็นต้น และ 4.ตั้งตามลักษณะของกิริยาที่เกิดขึ้นบนพื้นที่นั้น ๆ เช่น หอบน้อย หอบใหญ่ เทือกหมาเหงน เป็นต้น

ชื่อนามถิ่นภาษาไทยยังคงใช้เรียกขานกันมาจนถึงปัจจุบัน ตำนานในแต่ละพื้นที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตที่ยังคงดำเนินอยู่และยังดำรงไว้ซึ่งความเป็นไทย จึงพออนุมานได้ว่าบริเวณพื้นที่ดังกล่าวอาจเป็นพื้นที่ที่เคยยึดถือการใช้ชีวิตแบบวิถีไทยมาก่อน การศึกษาในภาคเอกสาร การลงพื้นที่ภาคสนาม รวมถึงการสัมภาษณ์เชิงลึกและร่วมกันสกัดความรู้ของชุมชน ทำให้ได้ชุดองค์ความรู้ไทยสิงขรดังนี้ ในข้อที่ 4.แผนที่วัฒนธรรม ซึ่งในที่นี้เป็นแผนที่และนามถิ่นที่เรียกขานของชาวไทยสิงขรทั้งหมดบนเส้นทางสองด้าบสมุทร



ภาพที่ 11 องค์ความรู้ไทยสิงขร ชุดแผนที่และนามถิ่น บนเส้นทางข้ามด้าบสมุทรหลายตอนบน

4. สิงขรเมืองเก่า

สิงขรเป็นชื่อเมืองเก่าสมัยโบราณตั้งแต่สมัยสุโขทัยเป็นราชธานี โดยเป็นเมืองเล็ก ๆ ในระดับชั้นจัตวาขึ้นกับเมืองตะนาวศรี ปัจจุบันหลงเหลือหลักฐานความเป็นเมืองเก่าที่ยังปรากฏอยู่คือกำแพงเมืองและคูเมืองที่มีป่าปกคลุมอยู่ใกล้กับแม่น้ำตะนาวศรีน้อย ทางฝั่งตะวันออกมีวังชาละวัน ซึ่งเป็นแหล่งน้ำลึกเล่าเป็นตำนานว่ามีชาละวันคล้ายในเรื่องไกรทอง และหาดแก้ว

เป็นหาดทรายชายแม่น้ำตะนาวศรีน้อย มีผู้คนพบลูกปัดและขามกระเบื้องโบราณในบริเวณนี้ ซึ่งตัวเมืองสิงขรเก่าอยู่ห่างจากตำบลสิงขรในปัจจุบันไปทางทิศเหนือประมาณ 3-4 กิโลเมตร ปัจจุบันถือเป็นตำบลใหญ่ที่สุดในเมืองตะนาวศรีที่เป็นแหล่งชุมชนคนไทยประกอบด้วย 7 หมู่บ้าน ดังนี้ วังจำปา หุ่นมะนาว สวนขนุน สวนหมากน้อย หุ่นพรวัว ห้วยทรายขาว และแหลมยวน มีประชากรที่ยังคงเป็นคนไทยสิงขรอยู่ประมาณ 130 ครอบครัว และหากจะกล่าวถึงหมู่บ้านคนไทยในเมืองตะนาวศรีที่ยังคงหลงเหลือเป็นชุมชนไทยอยู่ในปัจจุบันประกอบไปด้วย 9 หมู่บ้าน คือ บ้านสิงขร บ้านหุ่นมะพรวัว บ้านแหลมยวน บ้านหุ่นข่า บ้านตลิ่งแดง บ้านวังใหญ่ บ้านหุ่นทองหลวง บ้านมุกโพรง และบ้านทรายขาว

วิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทยสิงขรส่วนใหญ่เป็นเกษตรกร ทำนา ทำไร่ ทำสวน เลี้ยงสัตว์ โดยเฉพาะการทำสวนหมากที่เป็นพืชเศรษฐกิจและปลูกพืชไร่สวนผสมที่สามารถเก็บเกี่ยวผลผลิตไว้บริโภคได้ตลอดทั้งปี เป็นเกษตรกรรมที่ยังคงใช้เครื่องมือแบบพื้นบ้านและพิธีกรรมแบบไทย ๆ เช่น การลงแขก โดยอาศัยลุ่มน้ำสิงขรหรือตะนาวศรีน้อยเป็นหลัก ชาวไทยสิงขรเป็นคนได้เช่นเดียวกับชาวบางสะพานในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เนื่องจากส่วนใหญ่เกี่ยวดองเป็นญาติพี่น้องกันมาแต่โบราณ การพูดใช้สำเนียงได้ นิยมการละเล่นโนรา หนังตะลุง รำวง และมีประเพณีตามเทศกาลวันสำคัญและศาสนาเช่นเดียวกับชาวไทย

การนับถือศาสนาของคนไทยสิงขรส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธและจะกลับมาบรรพชาอุปสมบทตามแบบไทย ซึ่งส่วนใหญ่จะนิยมอุปสมบทที่วัดเกาะหลักและวัดเขาโบสถ์ จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เนื่องจากไม่มีพระผู้ใหญ่ที่สามารถเป็นพระอุปัชฌาย์ได้ในตำบลสิงขร เมื่ออุปสมบทแล้วจะศึกษาเล่าเรียนพระธรรมวินัยอยู่ระยะหนึ่งจึงกลับไปจำพรรษาอยู่ในวัดที่ตำบลสิงขร

วัดสิงขรวรารามสร้างแบบเรียบง่ายภาพลักษณ์ภายนอกเป็นแบบสถาปัตยกรรมไทยผสมพม่า ได้ทุนวัดใช้เป็นพื้นที่สำหรับสอนหนังสือไทยให้กับลูกหลานในชุมชนและเป็นพื้นที่อเนกประสงค์สำหรับจัดงานบุญภายในวัด บ้านเรือนสิ่งปลูกสร้างเป็นลักษณะผสมผสานเช่นเดียวกัน ส่วนมากทำด้วยไม้ผสมการก่ออิฐถือปูน รูปแบบคล้ายอาคารในเมืองไทยสมัยเมื่อ 40 ปีก่อน ในศาลาวัดหลังเก่าพบสิ่งของเครื่องใช้โบราณ หน้ากากไม้โนราอายุร้อยปี หนังสือตำราสมุดข่อยจำนวนมาก ประกอบไปด้วย พระไตรปิฎก หนังสือพระมาลัย คาถาอาคม ตำราโหราศาสตร์ ตำราดาราศาสตร์ นิทาน ตำราหมอยา ฯลฯ นอกจากนั้นยังมีความเชื่อใน ภูตผี เจ้าป่า เจ้าเขา สิ่งศักดิ์สิทธิ์ คาถาอาคมทางไสยศาสตร์ ความอยู่ยงคงกระพัน โชคลาง การบนบานศาลกล่าว ฯลฯ ผสมผสานไปกับพระพุทธศาสนา



ภาพที่ 12 วัดสิงขรวราราม บ้านสิงขร อ.ตะนาวศรี จ.มะริด ประเทศเมียนมา



ภาพที่ 13 ตำราสมุทข่อย บทสวดมนต์ ตำราหมอยา ฯลฯ ที่วัดสิงขรวรารามเก็บรักษาไว้

การแต่งกายของคนในชุมชนเป็นแบบผสมผสาน ผู้ชายนุ่งโสร่งหรือกางเกง ผู้หญิงนุ่งผ้าซิ่น ผ้าถุง หรือปาเต๊ะ ไม่นิยมใส่กระโปรง ยกเว้นครูหรือเจ้าหน้าที่ของรัฐ ส่วนมากถ้าผู้หญิงจะเดินทางมาเมืองไทยจะนุ่งกางเกง แบบของเสื้อก็เป็นแบบไทยบ้าง พม่าบ้าง ส่วนใหญ่จะเลือกซื้อใช้สอยสิ่งของในพื้นที่และมักนิยมซื้อข้าวของเครื่องใช้จากไทยเข้าไป

คนไทยสิงขร ยังยึดถือขนบธรรมเนียมประเพณีไทยซึ่งมีลักษณะผสมผสานวัฒนธรรมภาคกลางและภาคใต้ ดังเช่นวัฒนธรรมในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์ นอกจากนี้ยังคงมีการตั้งศาลพระภูมิ มีหิ้งพระในบ้านและมีตุ่มน้ำหน้าบ้านสำหรับผู้ผ่านทาง ซึ่งไม่มีในวัฒนธรรมของชาวพม่า รวมถึงอาหารการกินก็มีรสชาติเป็นอาหารพื้นบ้านแบบไทยและอาหารใต้ เช่น น้ำพริก กะปิ ผักต้ม ปลาหูทอดขมิ้น คั่วกลิ้ง แกงเหลือง แกงไตปลา ใบเหลียงผัดเส้นแกงร้อน ข้าวเหนียวอูบ ข้าวเหนียวแดง เป็นต้น



ภาพที่ 14 งานกฐินสามัคคี ณ วัดสิงขรวราราม



ภาพที่ 15 อาหารการกินของชาวสิงขรและการกวนข้าวเหนียวแดง

จากการศึกษารวบรวมข้อมูลและการสัมภาษณ์ชาวไทยสิงขรมีวิถีชีวิต วัฒนธรรม และ ประเพณี ในรอบ 12 เดือน ดังตารางต่อไปนี้

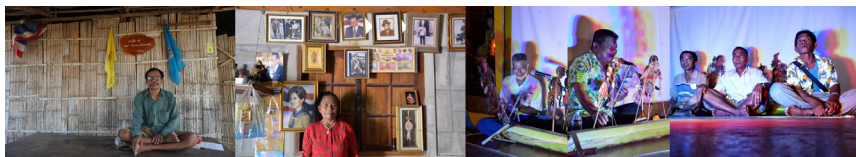
ตารางที่ 1 ตารางแสดงวิถีชีวิต วัฒนธรรม และประเพณี 12 เดือน

เดือน	วิถีชีวิต วัฒนธรรม และประเพณี
เดือนอ้าย	ถวายพระพรวันพ่อแห่งชาติ, ส่งท้ายปีเก่าต้อนรับปีใหม่
เดือนยี่	ตรุษจีน, หุงข้าวบนเรือน
เดือน 3	มาฆบูชา (ทำบุญข้าวเหนียวแดง / ข้าวเหนียวอุบ), ตุ่มอนมน้ำหน้าบ้าน
เดือน 4	ทำขวัญข้าว, ขึ้นยั้งฉาง, ต่ำข้าว, ไหว้พระภูมิ, ทำบุญวันตรุษ
เดือน 5	สงกรานต์, สรงน้ำพระ, รดน้ำดำหัวผู้ใหญ่, เล่นสละบ้า, หนั่งตะลุง, โนรา, รำวง
เดือน 6	วิสาขบูชา, ทำนา, ไหว้ศาลเจ้าพ่อหินกอง
เดือน 7	ปลูกพืช, ทำไร่, สวนผสม, เก็บหมาก
เดือน 8	อาสาฬหบูชา, เข้าพรรษา, ถวายเทียนพรรษา, สลากภัต, กวนทุเรียน
เดือน 9	ค้าขาย, คำวัว, คำควาย, เลี้ยงช้าง
เดือน 10	สารทเดือนสิบ, รับตายาย-ส่งตายาย/(ชิงเปรต รับเปรต-ส่งเปรต), ลอยเรือ, ยกยอ, สุ่มปลา
เดือน 11	ออกพรรษา, ทอดกรู้น, ตักบาตรเทโว (ตักบาตรดอกไม้), รวบข้าว (รับท้องข้าว)
เดือน 12	ลอยกระทง, ทอดผ้าป่า, ทอดผ้าป่า



ภาพที่ 16 องค์ความรู้ไทยสิงขร ชุดปฏิทินประเพณี 12 เดือน

คนไทยสิงขร มีความรู้สึกภาคภูมิใจในความเป็นคนไทย ยังคงรักษานขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมไทยไว้อย่างเหนียวแน่น ยังคงไปมาหาสู่เครือญาติพี่น้องในแผ่นดินไทยแม้จะมีเขตพรมแดนกัน ถึงแม้ว่าภายนอกจะแปรเปลี่ยนไปตามบริบทของพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกาย การอยู่อาศัย แต่การแสดงออกผ่านวิถีชีวิต คติความเชื่อ การกินอยู่ ยังคงถ่ายทอดลักษณะไทย ซึ่งไม่ได้เสแสร้งปรุงแต่งเป็นภาพสะท้อนที่มีพลวัตระหว่างคนสองฟากฝั่งที่ยังคงเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกันบนเส้นทางสายประวัติศาสตร์ ทำให้เห็นว่ารากของความเป็นไทย ยังคงยังลึกอยู่ในสำนึกของคนไทยสิงขรตลอดมา “...ถึงแม้รัฐชาติในประวัติศาสตร์จะกางกันเขตแดน แต่การตราภาพความเป็นไทยยังแน่นแฟ้นอยู่ในดินแดนสิงขรตราบจนปัจจุบัน...”



ภาพที่ 17 ชาวไทยสิงขร

ในส่วนนี้เป็นการรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก สันทนากลุ่มและการสกัดความรู้ของชุมชนเป็นส่วนใหญ่โดยใช้รูปแบบกิจกรรมแบบมีส่วนร่วม เนื่องจากไม่มีเนื้อหาข้อมูลภาคเอกสารที่เพียงพอในการวิเคราะห์ จากข้อมูลดังกล่าวทำให้ได้ชุดองค์ความรู้ไทยสิงขรในข้อที่ 3.ปฏิทินประเพณี12 เดือน จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลรวมถึงผลงานที่เกิดขึ้นใน

กระบวนการต่าง ๆ และบทวิเคราะห์ในประเด็นที่เกี่ยวข้องจัดทำเป็นหนังสือองค์ความรู้สำหรับชุมชน ซึ่งเป็นไปตามวัตถุประสงค์ทำให้ได้ชุดองค์ความรู้ไทยสังขรในข้อที่ 2



ภาพที่ 18 องค์ความรู้ไทยสังขร ชุดหนังสือและภาพประกอบ

อภิปรายผล

จากการศึกษาข้อมูลทั้งภาคเอกสารและภาคสนามด้วยเครื่องมือการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ชุมชนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องได้เข้ามามีส่วนร่วมในทุกกระบวนการ เนื่องจากชุมชนได้เห็นความสำคัญในรากภูมิปัญญาที่มาจากตนเอง ซึ่งในช่วงต้นของการวิจัยชุมชนยังไม่มี ความเข้าใจถึงการสืบค้นความเป็นมาของตนเองว่ามีความสำคัญเช่นไร ทราบเพียงเรื่องเล่าสืบทอดกันมารุ่นสู่รุ่นและเมื่อย้ายถิ่นฐานกลับมายังประเทศไทยกลับเกิดบาดแผลทางจิตใจ เพราะกลายเป็นคนไร้สัญชาติ ถูกเรียกขานว่าเป็นคนต่างด้าวและคนพลัดถิ่นเนื่องจากคนในท้องถิ่นไม่ทราบ รู้แต่เพียงว่าเป็นคนข้ามแดนมา ซึ่งเรื่องราวของผู้คนที่อยู่ติดแผ่นดินที่ถูกกักขังเจตแดนไปไม่เคยมีการบันทึกหรือสอนในบทเรียนมาก่อน จากการทบทวนในครั้งนี้จึงสามารถสรุปประเด็นสำคัญได้ 2 ประเด็น

ประเด็นที่หนึ่ง ชุมชนไทยสังขรมีวัฒนธรรมร่วมความเป็นไทย เนื่องจากเป็นชุมชนหนึ่งที่อยู่บนเส้นทางข้ามคาบสมุทรมาลายูตอนบน ซึ่งเป็นเส้นทางที่มีความสำคัญตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น มีความสำคัญสามด้าน คือ 1. ด้านการค้า 2. ด้านศาสนาและการทูต และ 3. ด้านการสงคราม ทำให้พ่อค้า นักเดินทาง และผู้แสวงบุญ ใช้เส้นทางนี้เป็นเส้นทางลัดระหว่างทะเลอันดามันไปยังกรุงศรีอยุธยา ชุมชนสังขรเป็นจุดพักจุดใหญ่สำหรับขนถ่ายสินค้าและต่อเรือ วัฒนธรรมจึงถูกเชื่อมโยงไปตามเส้นทางแม่น้ำตะนาวศรี ภายหลังยุคอาณานิคมการค้าขายส่วนใหญ่จะทำการกับเครือญาติและหัวเมืองทางใต้ ทำให้วัฒนธรรมมีการผสมผสานกันทั้งภาคกลางและภาคใต้

ถึงแม้ชุมชนไทยสิงขรจะรับวัฒนธรรมที่หลากหลายแต่ก็ยังคงไว้ซึ่งวัฒนธรรมที่ตนยึดถือ คำว่าวัฒนธรรม ตามความหมายของราชบัณฑิตยสภา หมายถึง “ลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงามของสังคมทั้งทางจิตใจและทางวัตถุ วัฒนธรรมของชาติเป็นสิ่งที่ทำให้ชาติดำรงอยู่ได้ ถ้าชาติไม่มีวัฒนธรรมหรือคนในชาติไม่รักษาวัฒนธรรมของตนจะถูกกลืนชาติได้ง่าย ๆ การศึกษาประวัติศาสตร์ทำให้ทราบว่าชาติที่แม้จะมีกำลังอำนาจหากไม่มีวัฒนธรรมก็อาจถูกชาติที่มีวัฒนธรรมแข็งแกร่งกลืนเนื่องจากรับวัฒนธรรมของชาติอื่นมาเป็นของตน” (ราชบัณฑิตยสภา, 2555) เป็นข้อยืนยันได้ว่า ถึงแม้ไทยสิงขรจะอยู่บนแผ่นดินประเทศเมียนมาแต่ยังคงรักษาไว้ซึ่งวัฒนธรรมประเพณีของตนไม่ยอมถูกกลืน ดังที่ได้จำแนกวัฒนธรรมต่าง ๆ ผ่านกรอบแนวคิดมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม 6 ด้าน ดังนี้

มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

จำแนกสาขา	ลักษณะที่พบในไทยสิงขร
1. วรรณกรรมพื้นบ้าน และภาษา	หนังสือข่อย (บทสวดมนต์, ตำราหมอยา, ตำราศาสตร์, ไทราศาสตร์, วรรณกรรม) นิทานเรื่องเล่า, การสอนภาษาไทยที่วัด
2. ศิลปะ การแสดง	หนังตะลุง, โขน, เพลงกล่อม
3. แนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม ประเพณี เทศกาล	สงกรานต์-รดน้ำดำหัว, ถักบาตรเทโว, ถักบุญเดือนสิบ, เกียนพรรษา, ลอยกระทก, บวงพระ, วานศพ, ไหว้ครูหมิง-ไหว้ครูโบราณ, ศาสนะภูมิจ, พิธีกรรมนำข้าวอาหาร, นามสกุล
4. ความรู้ การปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติ และจักรวาล	หมอยา, หมอดอกรัก, หมอผี, ไทราศาสตร์, ตำราศาสตร์, ตัวขึ้น-ตัวแรม, น้ำขึ้น-น้ำลง
5. งานช่างฝีมือดั้งเดิม	หน้ากากโบราณไม้แกะสลัก, ใบเสมาปูนปั้น
6. การละเล่นพื้นบ้าน กีฬาพื้นบ้าน และศิลปะการต่อสู้ป้องกันตัว	ละม้าย, รำวง, เพลงจ้อย, ลำตัด, เพลงพวงมาลัย

กรอบแนวคิดมรดกภูมิปัญญา 6 ด้าน พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษาวัฒนธรรมมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2559

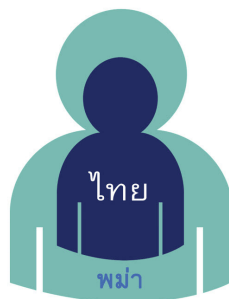
ภาพที่ 19 ข้อมูลเปรียบเทียบตามกรอบมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม 6 ด้าน

ประเด็นที่สอง คนไทยสิงขรมีภราดรภาพร่วมกับคนไทย เนื่องด้วยประการแรก คนไทยสิงขรเป็นเครือญาติกับคนในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์และจังหวัดในภาคใต้ ซึ่งจากเหตุการณ์เรียกร้องขอคืนสัญชาติเมื่อ พ.ศ.2555 ทำให้มีการสืบหาความเกี่ยวพันและการยืนยันตัวตนประการที่สอง การสื่อแสดงออกถึงวิถีไทยผ่านการใช้ชีวิตประจำวัน ถึงแม้ภาพลักษณ์ของคนไทยสิงขรจะแยกจากคนพม่าได้ยากเนื่องจากการแต่งกายหรือสิ่งของเครื่องใช้ถูกซื้อหาได้ง่ายในพื้นที่ แต่สิ่งที่สะท้อนออกมาจากภายในคือการใช้ชีวิตอย่างเป็นธรรมชาติ เช่น การสื่อสาร

โดยการพูดไทยสำเนียงได้ ภายในชุมชนจะใช้เพียงภาษาไทยในการสื่อสาร และจะมีการสอนหนังสือไทยให้กับลูกหลานที่วัด การทำอาหาร รสมือ รสชาติ คติความเชื่อต่าง ๆ การร้องรำ การละเล่น รวมถึงการลงแขก ไม่ว่าจะเป็นลงแขกดำนา เกี่ยวข้าว หรือกวนข้าวเหนียวแดง ทุกบ้านต่างสามัคคีกันมาเพื่อร่วมแรงร่วมใจ เป็นวัฒนธรรมประเพณีแห่งการเกื้อกูลกันของสังคมไทยในอดีต

วิเคราะห์วัฒนธรรมร่วม เปรียบเทียบเชิงกายภาพ

ลักษณะไทย	ลักษณะพม่า
ดำรงชีพแบบไทย	เสื้อผ้า การแต่งกาย
ศาสนาพุทธ, วัดเป็นศูนย์กลาง	สิ่งของเครื่องใช้ เครื่องอำนวยความสะดวก
พูดภาษาไทย	สถาปัตยกรรม วัด บ้าน ที่พักอาศัย
วัฒนธรรมประเพณีไทย	ศิลปะ ประติมากรรม ช่างพม่า
อาหารไทย	
เล่นตะลุง โนรา เพลงกลอน	
ตำราหมอยา หมอเวทย์ โหราศาสตร์ วรรณกรรม	



■ ไทย
■ พม่า

ภาพที่ 20 การเปรียบเทียบเชิงกายภาพ

อย่างไรก็ตามประวัติศาสตร์เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่บอกเล่าความเป็นมาของพื้นที่ การศึกษาประวัติศาสตร์ในส่วนที่เลือนหายไปจึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจต่อการค้นคว้า การวิจัยในครั้งนี้ทำให้เกิดการขับเคลื่อนประวัติศาสตร์ในท้องถิ่น เกิดความภาคภูมิใจในความเป็นมาของตน ลดบาดแผลที่ตนคติเชิงลบ การด้อยค่าของชุมชนชายขอบ เป็นการสร้างองค์ความรู้ด้วยการสะท้อนของตัวชุมชนเอง เกิดการร่วมมือกันในวงกว้างของผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องและในวงวิชาการ

ข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการเจาะจงชุมชนไทยเพียงชุมชนเดียวภายใต้กรณีคนไทยติดแผ่นดินในยุคล่าอาณานิคมและการปักปันเขตแดน ยังมีอีกหลายชุมชนตลอดแนวลงไปทางภาคใต้ที่ยังคงมีความน่าสนใจในการศึกษา

บรรณานุกรม

- กรมพระยาดำรงราชานุภาพ. (2545). *พงศาวดารเรื่องไทยรบพม่า*. กรุงเทพฯ : มติชน.
- กรมศิลปากร. (2542). *สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 1*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- กรมศิลปากร. (2542). *สมุดภาพไตรภูมิฉบับกรุงศรีอยุธยา-ฉบับกรุงธนบุรี เล่ม 2*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว. (2544). *วัฒนธรรมพัฒนาการทางประวัติศาสตร์เอกลักษณ์และภูมิปัญญาจังหวัดประจวบคีรีขันธ์*. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร.
- โดลด์ เชเบเรต์ เดอ บูล. (2560). *จดหมายเหตุของมองซิเออร์เชเบเรต์*. นนทบุรี : ศรีปัญญา.
- จังหวัดประจวบคีรีขันธ์. (2558). *แผ่นพับประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวด้านสังฆาร*. ประจวบคีรีขันธ์.
- ชวน เอมโอฐ. (2556). *บันทึกเรื่องเล่าชาวกูยบุรี*. ประจวบคีรีขันธ์ : โรงพิมพ์เสียงประจวบ.
- ชาญวิทย์ เกษตรศิริ. (2555). *ประมวลแผนที่: ประวัติศาสตร์-ภูมิศาสตร์-การเมือง กับลัทธิอาณานิคมในอาเซียน-อุษาคเนย์*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิโตโยต้าประเทศไทย.
- ณัฐพล ตันตระกูลทรัพย์ (2552). *เขตแดนไทย-พม่า ปัญหาที่รอการปักปัน (2) สถานะปัจจุบันของเขตแดนไทย-พม่า และประเด็นปัญหา*. กรุงเทพฯ : ศูนย์โลกสัมพันธ์ไทย สถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดุยภาค ปรีชาวัชช และคณะ. (2554). *เขตแดนสยามประเทศไทย-มาเลเซีย-พม่า-ลาว-กัมพูชา*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
- เดอ บูร์ช, ณ. (2530). *จดหมายเหตุการเดินทางของพระสังฆราชแห่งเบริช ประมุขมิสซังส์อาณัติจักโคจีนจีน*. กรุงเทพฯ : กรมศิลปากร.
- บ. ธรรมบุตร (2547). *จดหมายจากตะนาวศรี*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิธรรมาคารกรุงเทพ.
- มอริส คอลลิส. (2507). *ชมมวไลท์แห่งกรุงสยาม*. พระนคร : เกษมบรรณกิจ.
- ไมเคิล ไรท์. (2562). *เข้าใจจักรวรรดินิยมแบบยุโรปกับทะเลอันดามันและสยามในคริสต์ศตวรรษที่ 19*. กรุงเทพฯ : ศิลปวัฒนธรรม.
- ไมเคิล ไรท์. (2548). *แผนที่เส้นทางในประวัติศาสตร์โลกและสยาม*. กรุงเทพฯ : มติชน.
- ราชบัณฑิตยสภา. (2555, 7 สิงหาคม). *รู้ รัก ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ : สถาบันวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย

ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร. (2550).จารึกวัดเขากบ. <https://db.sac.or.th/inscriptions/inscribe/detail/215>

สายสกุล เดชาบุตร. (2558). *เสียดินแดนให้จักรวรรดินิยมในสมัยล่าอาณานิคม*. กรุงเทพฯ : ยิปซี กรู๊ป.

สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2560). *วัฒนธรรมร่วมอุษาคเนย์ในอาเซียน*. กรุงเทพฯ : เรือนแก้วการพิมพ์.

สุนทร ชูตินธรรานนท์. (2561). *พม่ารบไทย ว่าด้วยการสงครามระหว่างไทยพม่า*. กรุงเทพฯ : มติชน.

สุนทร ชูตินธรรานนท์ และคณะ. (2557). *ชาตินิยมในแบบเรียน*. กรุงเทพฯ : มติชน.

สุนนท์ ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา. (2534). *ชุมชน และสถาปัตยกรรมเพชรบุรี (สมัยทวารวดี-สมัยอยุธยา)*. NAJUA: Architecture, Design and Built Environment. (มกราคม-ธันวาคม/11), 26-55.

Du Val, M. (1686). *Carte du Royaume de Siam et des Pays Circonvoisins*. Paris.

Glassner, M. I. (1993). *Political Geography*. Mississauga: John Wiley & Son Canada Ltd.

MGR Online (2561, 26 มกราคม). *บันทึกจีนฯ จับมือทางทหารมาแต่สมัยอยุธยา*. <https://mgronline.com/china/detail/9610000033455>.

02

ได้รับบทความ : 25/10/2565 | แก้ไขบทความ : 2/5/2566 | ตอบรับบทความ : 17/5/2566
Received : 25/10/2022 | Revised : 2/5/2023 | Accepted: 17/5/2023



การศึกษาลวดลายศิลปะศรีวิชัย เพื่อมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบพัฒนา เครื่องประดับถนนคร

The Study of Srivijaya Art Patterns Applied to the Design Development of the Niello Wares Nakhon Jewelry Type

.....
ชัชวาลย์ รัตนพันธุ์*
Chatchawal Rattanapan*

* อาจารย์สาขาวิชาออกแบบเครื่องถมและเครื่องประดับ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
E-mail : Chatchawal_rat@nstru.ac.th

* Lecturer, Faculty of Industrial Technology, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University
E-mail : Chatchawal_rat@nstru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาลวดลายศิลปะศรีวิชัย 2) เพื่อออกแบบเครื่องประดับถนอมตามอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะศรีวิชัย 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อเครื่องประดับถนอมที่ได้ออกแบบและพัฒนา ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสานข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์เนื้อหา สำนวความต้องการด้วยแบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง 100 คน เป็นกลุ่มประชาชนที่ชื่นชอบเครื่องประดับในจังหวัดนครศรีธรรมราช วิเคราะห์ด้วยการหาค่าร้อยละและค่าเฉลี่ย นำข้อมูลที่ได้มากำหนดแนวทางในการออกแบบ 3 แนวทาง ได้แก่ แนวทางดั้งเดิม แนวทางประยุกต์ และแนวทางผสมผสาน ทำการออกแบบภาพร่าง ประเมินภาพร่างโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อสร้างต้นแบบ จากนั้นประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคจำนวน 100 คน ผลการวิจัยพบว่า 1) ลวดลายศิลปะศรีวิชัยประกอบด้วย ลวดลายจากประติมากรรมพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร ลวดลายจากปฏิมากรรมพระพุทธรูปนาคปรก ลวดลายสถาปัตยกรรมพระธาตุไชยา และ ลวดลายดินเผาถนอม 2) ผู้บริโภคต้องการนำลวดลายจากฐานพระพุทธรูปนาคปรกมาพัฒนา (ร้อยละ 37) ต้องการให้ออกแบบเครื่องประดับถนอมประเภทจี้ (ร้อยละ 32) ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นต่อการประเมินเครื่องประดับถนอมประเภทจี้แนวทางประยุกต์ รูปแบบที่ 1 มากที่สุด มีค่าเฉลี่ย 4.24 (SD.0.68) 3) ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในแต่ละด้านตามลำดับดังนี้ ด้านชุดแต่งกายที่เหมาะสมกับเครื่องประดับสร้อยจี้ คือ ชุดไทย พึงพอใจมากที่สุด 4.63 (SD.0.59) ด้านโอกาสที่เหมาะสมกับเครื่องประดับสร้อยจี้ คือ งานประเพณี พึงพอใจมากที่สุด 4.60 (SD.0.58) ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ มีคุณค่าทางมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามากที่สุด 4.59 (SD.0.63) ด้านช่องทางการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ที่สนใจ ซื้อจากแหล่งผลิตเครื่องถนอม พึงพอใจมากที่สุด 4.51 (SD.0.64) ด้านการส่งเสริมการขาย มีช่องทางออนไลน์เพื่อเลือกชมสินค้า พึงพอใจมากที่สุด 4.38 (SD.0.69) และด้านราคาขั้นต่ำ (1,500 บาท) ผลิตภัณฑ์มีมูลค่าเพิ่มผู้บริโภคพึงพอใจมากที่สุด 3.97 (SD.0.68) จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการถ่ายทอดผลการวิจัยให้กับนักเรียนสาขาวิชาศิลปะหัตถกรรม ณ ศูนย์ส่งเสริมหัตถกรรมเครื่องถนอม วิทยาลัยศิลปหัตถกรรม อำเภอมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช

คำสำคัญ : ลวดลายศิลปะศรีวิชัย, การออกแบบพัฒนา, เครื่องประดับถนอม

Abstract

This research aims to 1) study Srivijaya art patterns 2) design Nakhon Si Thammarat nielloware jewelry based on Srivijaya art patterns and 3) make satisfactory evaluation towards newly designed and developed Nakhon Si Thammarat nielloware jewelry. Mixed method research was used in this research for content analysis and satisfactory survey based on a sample group of 100 people who prefer Nakhon Si Thammarat nielloware jewelry. The analysis was conducted by calculating percentage and average number. The result was used as design guidelines including traditional design, applied design and mixed design, after that the models were drafted. Five experts evaluated the models in order to build prototypes. Then, satisfactory evaluation was made according to a sample group of 100 people. The results showed that 1) Nakhon Si Thammarat art patterns included Avalokiteśvara sculpture, the Buddha image under protection of Naga, the Chaiya Stupa architecture and kendi pottery: 2) 37 percent of consumers requested development of patterns from the Buddha image under protection of Naga and 32 percent of consumers requested Nakhon Si Thammarat nielloware design of pendants. In the analysis result of Nakhon Si Thammarat's nielloware design development, the experts suggested that the most suitable method for pendant design was the applied method type 1 which accounted for the average of 4.24 (SD.0.68). Consumers were satisfied on different matters respectively. Thai traditional costumes were suitable with pendant gaining the highest satisfaction of 4.63 (SD. 0.59). The occasion suitable for pendant jewelry was traditional events gaining the highest satisfaction of 4.60 (SD.0.58). The products showed cultural and wisdom value at the highest level of 4.59 (SD.0.63). The purchasing channel of the highest interest was the source of production gaining the highest satisfaction of 4.51(SD. 0.64). The sale promotion through online platforms for product selection gained the highest satisfaction of 4.38 (SD.0.69). Finally, the minimum price (1,500 baht) which added value to the product gained the highest satisfaction of 3.97(SD.0.68) among consumers. The researcher transferred the results of the research to students of Metal Forming, Nakhon Si Thammarat's Nielloware Handicraft Promotion Center, Nakhon Si Thammarat Arts and Craft College, Mueang Nakhon Si Thammarat District, Nakhon Si Thammarat Province.

Keywords : Srivijaya arts patterns, Design development,
Nakhon Si Thammarat's nielloware

บทนำ

ประเทศไทยมีประวัติศาสตร์และความเป็นมาที่ยาวนาน จึงทำให้มีรากเหง้าทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่เอกลักษณ์เป็นของตนเองสามารถนำมาต่อยอดโดยการออกแบบและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ รัฐบาลจึงมีนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นนโยบายสำคัญตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) และแผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ.2560-2564) ซึ่งเป็นแผนหลักของการพัฒนาประเทศ สอดรับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Nation Development Program : UNDP) ซึ่งเป็นกรอบทิศทางของการพัฒนาของการพัฒนาโลกที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานทางวัฒนธรรมที่มีอยู่มาสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างยั่งยืน เพื่อสร้างมูลค่าการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม สินค้าและบริการ เผยแพร่ภาพลักษณ์ความเป็นไทยและสร้างรายได้ให้กับประเทศ (เอกพงษ์ ตีรตรง, 2561)

เมื่อพิจารณาถึงประวัติศาสตร์ของแหล่งมรดกวัฒนธรรมในประเทศไทยแต่ละภูมิภาคพบว่าสามารถแบ่งออกเป็น 9 มรดกทางวัฒนธรรม ได้แก่ วัฒนธรรมบ้านเชียง วัฒนธรรมทวารวดี วัฒนธรรมศรีโคตรบูรณ์-ล้านช้าง วัฒนธรรมลพบุรี วัฒนธรรมล้านนา วัฒนธรรมสุโขทัยวัฒนธรรมอยุธยา วัฒนธรรมธนบุรี-รัตนโกสินทร์ และวัฒนธรรมศรีวิชัย (สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมชุมชน ศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2559) อาณาจักรศรีวิชัยอยู่ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 13-18 ที่มีพื้นที่ครอบคลุมหลายจังหวัดในภาคใต้ ได้แก่ จังหวัดสุราษฎร์ธานี จังหวัดภูเก็ต จังหวัดชุมพร จังหวัดกระบี่ จังหวัดระนอง จังหวัดพังงา จังหวัดตรัง จังหวัดสตูล จังหวัดพัทลุง จังหวัดสงขลา จังหวัดยะลา จังหวัดนราธิวาส จังหวัดปัตตานี และจังหวัดนครศรีธรรมราช วัฒนธรรมศรีวิชัยมีอิทธิพลทางด้านเศรษฐกิจและสังคมที่แข็งแกร่งมากซึ่งมีทั้งความเชื่อและศาสนาที่หลากหลายจากวัฒนธรรมอินเดีย เช่น ศาสนาพุทธ (มหายาน) ฮินดู (นิกายไวศณพ และไศวะ) ผ่านการรับรู้และตีความหมายวิถีวัฒนธรรม ได้แก่ ที่อยู่อาศัย ประเพณี ความเชื่อ ภาษา อาชีพ การแต่งกาย อาหาร และศิลปะพื้นถิ่น

หลักฐานของกรมศิลปากรแสดงให้เห็นว่าบริเวณอ่าวบ้านดอนจังหวัดสุราษฎร์ธานี เป็นศูนย์กลางของศรีวิชัย และต่อมาช่วงปลายยุคศรีวิชัย ย้ายไปอยู่บริเวณพื้นที่นครศรีธรรมราช ซึ่งมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน มีมรดกทางวัฒนธรรมที่ไม่สามารถจับต้องได้ (Intangible Cultural Heritage) ได้แก่ ประเพณีการแห่ผ้าขึ้นธาตุ บุญสารทเดือนสิบ เป็นต้น และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural Heritage) ได้แก่ โบราณวัตถุ โบราณสถาน ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่มีความโดดเด่น สามารถเป็นตัวแทนที่แสดงให้เห็นถึงความ

เป็นเอกลักษณ์ด้านศิลปกรรมหรือตัวแทนของความงดงามและเป็นผลงานชิ้นเอกที่จัดทำขึ้นด้วยการสร้างสรรค์จากภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ (สิปปนนท์ นวลละออง และ ปิยดา สุนทรปิยะพันธ์, 2561)

นิคม นกอักษร ครูศิลป์ของแผ่นดินสาขาโลหะเครื่องถม ประจำปี 2555 กล่าวว่า เครื่องถมเป็นศิลปะพื้นบ้านและมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของจังหวัดนครศรีธรรมราช มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักแพร่หลายตั้งแต่สมัยอยุธยา เป็นเครื่องราชบรรณาการแก่พระเจ้าหลุยส์ที่ 14 ของประเทศฝรั่งเศส นับเป็นหนึ่งในงานช่างสิบหมู่ชั้นสูงที่ยังคงรักษาคุณภาพได้อย่างต่อเนื่องยาวนานจนถึงปัจจุบัน เป็นผลิตภัณฑ์ขึ้นชื่อของจังหวัด แหล่งผลิตและจำหน่ายที่มีชื่อเสียงมากที่สุดมี 2 แหล่งคือ แหล่งที่ 1 หลังสนามหน้าเมือง ตั้งอยู่ที่ถนนท่าช้าง ตำบลคลัง อำเภอเมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช แหล่งที่ 2 คือ บริเวณด้านหน้าและด้านในวัดพระธาตุวรวิหาร ปัจจุบันร้านจำหน่ายเครื่องถมลดน้อยลงจากเดิม เหลือประมาณ 30 ร้าน (นิคม นกอักษร, 2564)

นอกจากผลิตเครื่องถมจำหน่ายในท้องถิ่นแล้ว ผู้ประกอบการบางรายทำการจำหน่ายนอกพื้นที่โดยการออกร้านในงานตลาดนัดสินค้าพื้นเมืองในเทศกาลต่าง ๆ ทั้งในจังหวัดและกรุงเทพมหานคร และเมื่อพิจารณาเครื่องถมประเภทเครื่องประดับพบว่า มีรูปร่าง รูปทรงเรขาคณิต ใช้สีเงินและสีทองเป็นหลัก โดยมีการถมเงินและถมทองด้วยยาถมสีดาสนิท ลวดลายเป็นลายไทย ได้แก่ ลายกนก ลายใบเทศ ลายประจำยาม ลายพุ่มข้าวบิณฑ์ ลายกระจัง ลายก้านขด ลายบัวคว่ำ บัวหงาย ลายเม็ดบัว (มันทนา ทองสุพล, 2560) เทคนิคการผลิต เป็นการขึ้นรูปเครื่องประดับด้วยมือ เริ่มตั้งแต่การหลอมเหลวเม็ดเงิน การรีดแผ่น การแกะสลักลวดลาย การขึ้นรูป การลงยาถม การขัดยาถมและการเพลาลาย (เรวัต สุขสิกาญจน์, 2564) ในขณะที่ผู้บริโภคสนใจเรื่องราวที่อยู่ในตัวผลิตภัณฑ์มากกว่าความสวยงาม ดังนั้นจึงต้องศึกษาเรื่องราวประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เพราะถ้าหากไม่มีเรื่องเหล่านี้ผลงานการออกแบบก็จะมีอะไรที่น่าสนใจ (รัฐ เปลียนสุข, 2565)

เครื่องประดับเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์อันทรงคุณค่าของนักออกแบบ การออกแบบจึงเป็นหัวใจสำคัญยิ่งของการทำเครื่องประดับ ซึ่งแต่ละยุคสมัยมีเอกลักษณ์การออกแบบรูปแบบและความงดงามต่างกัน รวมถึงเทคนิคในการสร้างสรรค์ชิ้นงานอันล้ำค่าแต่ละชิ้นขึ้นมา มิใช่เพียงเพื่อเป็นเครื่องหรือวัตถุที่ใช้ตกแต่งร่างกายหรือเพื่อแสดงทักษะทางฝีมืออันประณีตเท่านั้น แต่เป็นการแสดงออกทางด้านจิตใจ ความเชื่อและภูมิปัญญาของกลุ่มชนที่บ่งบอกถึงความเจริญรุ่งเรืองและความมีศิลปวัฒนธรรมของแต่ละยุคสมัย อีกทั้งยังแสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมและคุณค่าทางประวัติศาสตร์ (วรัญชสิทธิ์ พิชัย สดภิบาล และ ทรงวุฒิ เอกภูมิวงศา, 2559) ในขณะที่ยอดนักออกแบบและเครื่องประดับไทย ในช่วงเดือนมกราคม-กันยายน ปี 2565 ขยายตัวได้ร้อยละ 72.48 เมื่อเทียบกับช่วง

เดียวกันของปี 2564 ที่มีมูลค่า 7,197.24 ล้านดอลลาร์สหรัฐ มาอยู่ที่ 12,413.75 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยเป็นสินค้าส่งออกอันดับที่ 3 คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 5.61 ของสินค้าส่งออกโดยรวมของไทย (สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ, 2565) ดังนั้นผู้วิจัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เครื่องประดับโดยเทคนิคเครื่องถมเพื่อให้เกิดรูปแบบใหม่ด้วยการนำทุนทางวัฒนธรรมศิลปะศรีวิชัยในช่วงพุทธศตวรรษที่ 13-19 โดยการศึกษาลวดลายในศิลปะศรีวิชัย เพื่อนำมาออกแบบและพัฒนาชิ้นงานเครื่องประดับถนอมคร ให้รูปแบบ ลวดลาย เทคนิค มีเรื่องราวทางประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม และมีความสวยงาม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลวดลายศิลปะศรีวิชัย
2. เพื่อออกแบบเครื่องประดับถนอมครตามอัตลักษณ์ลวดลายศิลปะศรีวิชัย
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อเครื่องประดับถนอมครที่ได้ออกแบบและพัฒนา

วิธีการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน ข้อมูลที่ได้นำมาวิเคราะห์เนื้อหาและประเมินผลงานการออกแบบด้วยการหาลวดลาย ค่าเฉลี่ย และความพึงพอใจ ผู้วิจัยกำหนดรายละเอียดในการดำเนินงานวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาลวดลายศิลปะศรีวิชัย

ขั้นตอนที่ 1 ก่อนทำการออกแบบ

ผู้วิจัยทำการศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบลวดลายที่ปรากฏในศิลปะศรีวิชัย และให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเพื่อยืนยันรูปแบบของลวดลายศิลปะศรีวิชัยที่ค้นพบ นำไปสู่การออกแบบเครื่องมือการวิจัยเพื่อสำรวจความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคก่อนทำการออกแบบ ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตด้านเนื้อหาเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากเอกสารทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Documentary Research) กับรูปแบบลวดลายในศิลปะศรีวิชัย
 - 1.1 รูปแบบลวดลายศิลปะศรีวิชัยบนสถาปัตยกรรมและโบราณสถาน
 - 1.2 รูปแบบลวดลายศิลปะศรีวิชัยบนเครื่องปั้นดินเผา
 - 1.3 รูปแบบลวดลายศิลปะศรีวิชัยที่ประดับตกแต่งบนประติมากรรม

2. ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview)
 - 2.1 กลุ่มผู้รู้ เป็นบุคคลที่มีความรู้และประสบการณ์ในพื้นที่วิจัยได้แก่ จังหวัดสุราษฎร์ธานี จังหวัดนครศรีธรรมราช และจังหวัดสงขลา จำนวน 5 คน ประกอบด้วย ปราชญ์ชุมชน ผู้เชี่ยวชาญ นักประวัติศาสตร์ นักโบราณคดี นักวิชาการพิพิธภัณฑ์ นักวิชาการทางวัฒนธรรม
 - 2.2 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญ เป็นกลุ่มบุคคลที่ใช้ในการประเมินและยืนยันรูปแบบลวดลายศิลปะศรีวิชัย จำนวน 3 ท่าน ผู้วิจัยทำการคัดเลือกแบบเจาะจงโดยผู้เชี่ยวชาญต้องมียุทธศาสตร์ไม่น้อยกว่า 10 ปี ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปกรรม 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบลวดลาย และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านประวัติศาสตร์
 - 2.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ที่พัฒนาขึ้นมาตามวัตถุประสงค์และแนวคิดการวิจัย ทั้งแนวคิดประวัติศาสตร์และโบราณคดีเพื่อยืนยันรูปแบบลวดลายศิลปะศรีวิชัย การตั้งคำถามจึงเป็นคำถามแบบปลายเปิด

ขั้นตอนที่ 2 สืบหาความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคเพื่อกำหนดขอบเขตการออกแบบ โดยใช้แบบสอบถามแบบปลายปิด กลุ่มตัวอย่าง 100 คน ซึ่งเป็นประชาชนทั่วไปและนักท่องเที่ยวในตลาดวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยสอบถามในด้านต่าง ๆ ได้แก่ เพศ อายุ วุฒิการศึกษาสูงสุด อาชีพ รายได้ต่อเดือน ลักษณะของลวดลายจากศิลปะศรีวิชัยที่ต้องให้นำมาออกแบบพัฒนาเป็นเครื่องประดับ ประเภทของเครื่องประดับที่ต้องการให้พัฒนา ช่องทางการเลือกซื้อที่เหมาะสม ราคาเหมาะสม โอกาสในการใช้งานเครื่องประดับ ชุดแต่งกายที่เหมาะสมกับเครื่องประดับถนอม

ระยะที่ 2 ทำการออกแบบภาพร่างและสร้างต้นแบบ

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากระยะที่ 1 คือ ศึกษาลวดลายศิลปะศรีวิชัยนำมากำหนดขอบเขตการออกแบบภาพร่างและสร้างต้นแบบเครื่องประดับถนอม

ขั้นตอนที่ 1 กระบวนการออกแบบ

1.1 ผู้วิจัยนำผลการยืนยันรูปแบบลวดลายศิลปะศรีวิชัยจากผู้เชี่ยวชาญมาเป็นแนวทางในการออกแบบภาพร่างลวดลายบนผลิตภัณฑ์เครื่องถนอม ประเภทเครื่องประดับ จำนวน 3 แนวทาง ได้แก่ 1) แนวทางการออกแบบลวดลายดั้งเดิม 2) แนวทางการออกแบบลวดลายประยุกต์ และ 3) แนวทางการออกแบบลวดลายผสมผสาน โดยผู้วิจัยทำการออกแบบลวดลายแนวทางละ 10 แบบ จำนวน 30 แบบ จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินภาพร่างการออกแบบ โดย

เลือกรูปแบบที่เหมาะสม 1 ลวดลาย เพื่อนำไปสู่การสร้างต้นแบบเครื่องประดับถนอม

1.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมิน 5 ระดับ คือ มากที่สุด (5) มาก (4) ปานกลาง (3) น้อย (2) น้อยที่สุด (1) วัดความเหมาะสมของรูปแบบ 5 ข้อ ประกอบด้วย 1) มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาศรีวิชัย 2) ผลิตได้ง่ายในเชิงช่าง สามารถผลิตได้จริง ใช้สอยได้ดี 3) มีความสวยงามและความน่าสนใจ รูปแบบแปลกใหม่ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย 4) ขนาดเหมาะสมกับการใช้งาน ขนาดพอเหมาะ บรรจุหีบห่อได้ง่าย ยากต่อการชำรุด 5) มีคุณค่าทางจิตใจ ใส่แล้วรู้สึกสบายใจ รู้สึกปลอดภัย แล้วยคลาด จากนั้นจึงวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยและเลือกรูปแบบที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดมาสร้างต้นแบบ

1.3 ด้านประชากร เป็นกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ประเมินผลงานการออกแบบเครื่องถมโดยประยุกต์ลวดลายศิลปะแบบศรีวิชัย จำนวน 5 ท่าน มีประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 10 ปี ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ได้แก่ รองศาสตราจารย์รวิวัฒน์ สุขสิริกาญจน์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาทั่วไป (ศิลปะและการออกแบบ) สำนักวิชาภาษาและการศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยพร ศรีสุขสวัสดิ์ อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช นายศุภชัย แก้วทนต์ นักออกแบบยอดเยี่ยม สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ ปี พ.ศ. 2560 จากมหาวิทยาลัยศิลปากรและกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ อาจารย์นิคม นกอักษร ครูศิลป์ของแผ่นดินสาขาลหะเครื่องถม ประจำปี 2555 และนายวัชร บุษบรณ ทายาทช่างศิลปหัตถกรรมเครื่องถม ประจำปี 2563 จากสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย

ขั้นตอน 2 การสร้างต้นแบบ

ผู้วิจัยนำผลการคัดเลือกแบบร่างลวดลายโดยประยุกต์ลวดลายศิลปะแบบศรีวิชัยที่ผ่านการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญและนำไปสร้างต้นแบบ โดยคัดเลือกผู้ประกอบการช่างถมในพื้นที่จังหวัดนครศรีธรรมราชที่มีทักษะการทำเครื่องถมและมีประสบการณ์ยาวนานไม่ต่ำกว่า 20 ปี และเป็นครูศิลป์ของแผ่นดินด้านช่างถมเงิน จากสถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย ต้นแบบที่ได้นำไปสู่กระบวนการวิจัยระยะที่ 3

ระยะที่ 3 ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์เครื่องถมประเภทเครื่องประดับและถ่ายทอดผลวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ประเมินความพึงพอใจต่อผลิตภัณฑ์เครื่องถมประเภทเครื่องประดับสร้อยจี้ที่ได้ออกแบบและพัฒนาแล้ว

นำต้นแบบเครื่องประดับจี้ถนอม ทดสอบความพึงพอใจต่อเครื่องประดับจี้ถนอม ที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาแล้ว เป็นคำถามแบบปลายปิด มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ

คือ มากที่สุด (5) มาก (4) ปานกลาง (3) น้อย (2) น้อยที่สุด (1) วัดระดับความพึงพอใจของผู้บริโภค จากกลุ่มผู้บริโภคจำนวน 100 คน ทำการสุ่มกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 100 คน จากสถานที่ ดังนี้ 1) ตลาดนัดวัฒนธรรมและภูมิปัญญา 2) ร้านขายของที่ระลึก 3) ห้างสรรพสินค้า จากนั้นจึงวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยเพื่อสรุปผลการศึกษา ตามหลักเกณฑ์ส่วนผสมทางการตลาด มีหลักการวัดความคิดเห็นดังนี้

1. ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ ประกอบด้วย 1) มีความสวยงามน่าสนใจ รูปแบบแปลกใหม่ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย 2) ขนาดพอเหมาะ ใช้งานง่าย 3) มีคุณค่าทางมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา
2. ด้านราคา ประกอบด้วย 1) ราคาเหมาะสม ดัดสนใจซื้อได้ง่าย 2) ผลิตภัณฑ์มีมูลค่าเพิ่ม
3. การส่งเสริมการขาย ประกอบด้วย 1) มีตราสินค้า (Brand) 2) มีช่องทางออนไลน์เพื่อเลือกชมสินค้า 3) มีการลดราคาในช่วงเทศกาล
4. ช่องทางการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ที่สนใจ ประกอบด้วย 1) ซื้อจากแหล่งผลิตเครื่องถัก 2) ซื้อจากร้านขายของที่ระลึก 3) ซื้อจากงานแสดงสินค้า 4) ซื้อจากออนไลน์
5. ชุดแต่งกายที่เหมาะสมกับเครื่องประดับสร้อยจี้ ประกอบด้วย 1) ชุดทำงาน 2) ชุดไทย 3) ชุดแฟชั่นทันสมัย 4) ชุดพักผ่อนวันสบาย ๆ
6. โอกาสที่เหมาะสมกับเครื่องประดับสร้อยจี้ ประกอบด้วย 1) พิธีการ 2) วันทำงาน 3) เที่ยวพักผ่อนหย่อนใจ 4) งานประเพณี (งานแต่งงาน งานบุญ ฯลฯ)

ขั้นตอนที่ 2 ถ่ายทอดผลการวิจัยโดยการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ

1. **ด้านพื้นที่ศึกษา** ผู้วิจัยจัดการถ่ายทอดผลการวิจัยโดยการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ เรื่องการศึกษาตลาดลายศิลปะสตรีวิชัยเพื่อมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและพัฒนาเครื่องประดับถักถนอม ณ ศูนย์ส่งเสริมหัตถกรรมเครื่องถักถนอม วิทยาลัยศิลปหัตถกรรม อำเภอมือง จังหวัดนครราชสีมา

2. **ด้านประชากร** ผู้วิจัยทำการคัดเลือกกลุ่มประชากรแบบเจาะจง โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกไปยังกลุ่มนักเรียน จำนวน 10 คน สาขาวิชาโลหะรูปพรรณ ณ ศูนย์ส่งเสริมหัตถกรรมเครื่องถักถนอม วิทยาลัยศิลปหัตถกรรม อำเภอมือง จังหวัดนครราชสีมา เพราะเล็งเห็นว่ากลุ่มนักเรียนคือกลุ่มเยาวชนที่เป็นคนรุ่นใหม่และสามารถพัฒนาทักษะการออกแบบและทักษะช่างถัก ถักเสริมเครื่องถักถนอมสตรีธรรมราชให้เข้าสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ตามแนวทางเศรษฐกิจสร้างรายได้

การวิเคราะห์และสถิติที่ใช้ในการวิจัย

ในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์ 3 ข้อ ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลด้านเอกสารและงานวิจัย โดยเป็นการวิเคราะห์ที่ใช้หลักทฤษฎีเหตุผลมานำเสนอในรูปแบบการบรรยายเพื่อหาความจริงและความคิดเห็นในการศึกษาและพัฒนา รูปแบบผลิตภัณฑ์จากศิลปะศรีวิชัยและหัตถกรรมเครื่องถมประเภทเครื่องประดับ
2. วิเคราะห์ความต้องการของผู้บริโภค ด้วยแบบสอบถาม การหาค่าร้อยละ เพื่อกำหนดขอบเขตการออกแบบ และประเมินรูปแบบที่ทำการออกแบบ ภาพร่าง ด้วยแบบประเมิน 5 ระดับ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ เพื่อนำภาพร่างที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดมาสร้างต้นแบบเครื่องประดับถมนคร
3. วิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อต้นแบบเครื่องประดับถมนครที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาขึ้นใหม่ด้วยแบบสอบถาม โดยใช้สถิติดังต่อไปนี้ 1) ค่าความถี่ ร้อยละ 2) ค่าเฉลี่ย (Mean) 3) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ผลการวิจัย

การศึกษาลวดลายศิลปะศรีวิชัยเพื่อมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบพัฒนาเครื่องประดับถมนคร ผู้วิจัยได้ดำเนินงานวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดไว้และวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจากผลการศึกษาลวดลายในศิลปะศรีวิชัย

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าอาณาจักร “ศรีวิชัย” อยู่ในระหว่างพุทธศตวรรษที่ 13-18 เจริญรุ่งเรืองขึ้นบนคาบสมุทรมลายู เกาะสุมาตรา และเกาะชวา พบโบราณสถาน – โบราณวัตถุสำคัญ ๆ ในพื้นที่ภาคใต้ของไทย และลวดลายที่พบในศิลปะศรีวิชัย ได้แก่ 1) ลวดลายในสถาปัตยกรรมพระธาตุไชยาพระบรมธาตุไชยา หรือพระธาตุไชยา (พุทธศตวรรษที่ 13-15) ตั้งอยู่พื้นที่ของวัดพระบรมธาตุ อำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี 2) ลวดลายบนผลิตภัณฑ์ดินเผาอุณห์ (พุทธศตวรรษที่ 13-15) ซึ่งกรมศิลปากรได้ขุดค้นแหล่งเตาเผาที่สำคัญ เมื่อ พ.ศ. 2521 ที่บริเวณคลองปะโอ บ้านปะโอ ตำบลม่วงงาม และที่ตำบลวัดขนุน กิ่งอำเภอสิงหนคร จังหวัดสงขลา 3) ลวดลายในปฏิมากรรมพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร (พุทธศตวรรษที่ 14-15) พบที่วัดพระบรมธาตุไชยา อำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี 4) ลวดลายจากปฏิมากรรมพระพุทธรูปนาคปรก (พุทธศตวรรษที่ 16-17) ปางมารวิชัย ภายใต้พังพานนาค อำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี

การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อยืนยันลวดลายในศิลปะศรีวิชัยพบว่า ศิลปะศรีวิชัย

มีอายุอยู่ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 13-18 ได้รับอิทธิพลจากศิลปะอินเดียที่แผ่ขยายจากเกาะชวา เกาะสุมาตราและภาคใต้ของประเทศไทยตามความเชื่อของศาสนาพุทธลัทธิมหายาน ซึ่งมีทั้งสถาปัตยกรรม ปฏิมากรรม ศิลปกรรม และเครื่องใช้ ได้แก่ วัดพระบรมธาตุไชยา ซึ่งเป็นที่บรรจุพระบรมสารีริกธาตุของสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าอันเป็นที่เคารพสักการะของพุทธศาสนิกชนและเป็นพุทธสถานเพียงแห่งเดียวในประเทศไทยที่ยังคงรักษาความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปกรรมสมัยศรีวิชัยไว้ได้อย่างสมบูรณ์แบบ

ปฏิมากรรมในสมัยศรีวิชัยเกี่ยวข้องกับศาสนาและเป็นงานศิลปะซึ่งรับใช้ศาสนาทั้งลัทธิศาสนาของศรีวิชัยเป็นแบบมหายานเพราะคติทางมหายานชอบสร้างรูปเคารพเป็นพระโพธิสัตว์ได้รับอิทธิพลจากศิลปะอินเดีย ปฏิมากรรมศรีวิชัยมีทั้งงานที่สร้างด้วยศิลาและสำริด รูปพระโพธิสัตว์ที่วัดพระมหาธาตุไชยาเป็นรูปหล่อสำริด มีการเกล้าผมและตกแต่งด้วยเครื่องประดับ ส่วนพระพุทธรูปขนาดปรกมีลักษณะองค์อวบประทับปางขัดสมาธิเพชร ลวดลายกลีบบัวรองเป็นกลีบใหญ่ พระพักตร์กลม พระเมาฬีเป็นต่อมกลม จีวรคลุมพระองค์บางแนบเนื้อ

เครื่องปั้นดินเผาที่เข้ามาพร้อมกับการติดต่อสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมของผู้คนในเอเชียได้และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ แพร่เข้ามาพร้อมกับพ่อค้าหรือนักบวชที่เข้ามาค้าขายหรือเผยแผ่ศาสนาในชุมชน ประโยชน์ใช้สอยของกุนชี่ มีดังนี้คือ ใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นสินค้าหัตถกรรมและอุตสาหกรรม เครื่องใช้ในราชสำนัก เครื่องใช้ในพิธีกรรม ลักษณะลวดลายเป็นลายขูดขีดและกดทับ

ศิลปะศรีวิชัยทั้ง 4 ลวดลายที่ปรากฏเด่นชัดในช่วงสมัยศรีวิชัย มีที่มาของลวดลายจากธรรมชาติทั้งใบไม้ ดอกไม้ใช้สำหรับตกแต่ง สิ่งที่เคารพบูชา เช่น พระบรมธาตุ พระพุทธรูป และเครื่องปั้นดินเผาเป็นสินค้าทางเศรษฐกิจและของใช้เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมทางศาสนา



พระบรมธาตุไชยา (พุทธศตวรรษที่ 13-15)



ดินเผาอุณทิ (พุทธศตวรรษที่ 13-15)



พระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร (พุทธศตวรรษที่ 14-15)



พระพุทธรูปนาคปรก (พุทธศตวรรษที่ 16-17)

ภาพที่ 1 แสดงลวดลายในศิลปะศรีวิชัย
ที่มา : รุ่งภา สุวรรณศรี (2561, น. 192-195)

1.1 ผลการวิเคราะห์ลวดลายในศิลปะศรีวิชัยมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเพื่อพัฒนาเครื่องประดับมณคร

ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำลวดลายศรีวิชัยได้แก่ ลวดลายจากปฏิมากรรมพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร ลวดลายจากปฏิมากรรมพระพุทธรูปนาคปรก ลวดลายสถาปัตยกรรมพระธาตุไชยา และ ลวดลายผลิตภัณฑ์ดินเผาอุณทิไปทำการสำรวจความต้องการของผู้บริโภคจำนวน 100 คน โดยใช้แบบสอบถามปลายเปิดเพื่อนำผลไปออกแบบพัฒนาเครื่องประดับประเภทเครื่องประดับ ซึ่งสามารถประมวลได้ดังนี้

ผลจากการศึกษาลักษณะเฉพาะและรสนิยมของผู้ใช้เครื่องประดับพบว่า กลุ่มผู้บริโภค เป็นเพศหญิง (ร้อยละ 65) เพศชาย (ร้อยละ 35) กลุ่มอายุมากที่สุดคือ ช่วงอายุ 20-29 ปี (ร้อยละ 36) วุฒิการศึกษาสูงสุด ปริญญาตรี (ร้อยละ 64) รายได้ต่อเดือน 10,000 -15,000 บาท (ร้อยละ 33) เคยพบเห็นผลิตภัณฑ์เครื่องถม (ร้อยละ 96) ลวดลายในศิลปะศรีวิชัยมาสร้างสรรคเพื่อพัฒนาเครื่องถมนคร คือลวดลายจากฐานพระพุทธรูปนาคปรก (ร้อยละ 37) เครื่องประดับประเภทจี้ (ร้อยละ 32) ช่องทางการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์เครื่องถมที่เหมาะสม แหล่งผลิตเครื่องถม (ร้อยละ 42) ราคาเครื่องถมที่เหมาะสม 2,000 - 2,500 บาท (ร้อยละ 54) โอกาสใช้ผลิตภัณฑ์เครื่องถม งานพิธีการ (ร้อยละ 55) ชุดแต่งกายที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์เครื่องถมประเภทเครื่องประดับคือชุดไทย (ร้อยละ 43)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าผู้บริโภคสนใจลวดลายจากฐานพระพุทธรูปนาคปรก ร้อยละ 37 และสนใจเครื่องประดับประเภทจี้ ร้อยละ 32

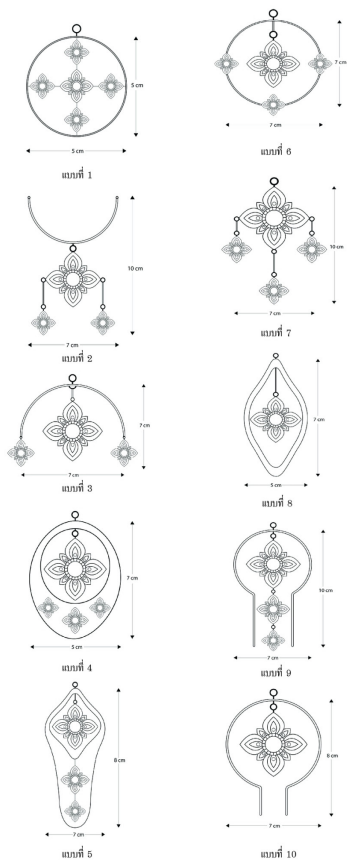


ภาพที่ 2 แสดงลวดลายจากฐานพระพุทธรูปนาคปรก
ที่มา : รุ่งนภา สุวรรณศรี (2561, น.193)

2. นำข้อมูลมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ภาพร่าง เพื่อพัฒนาเครื่องดนตรีประเภทเครื่องประดับ

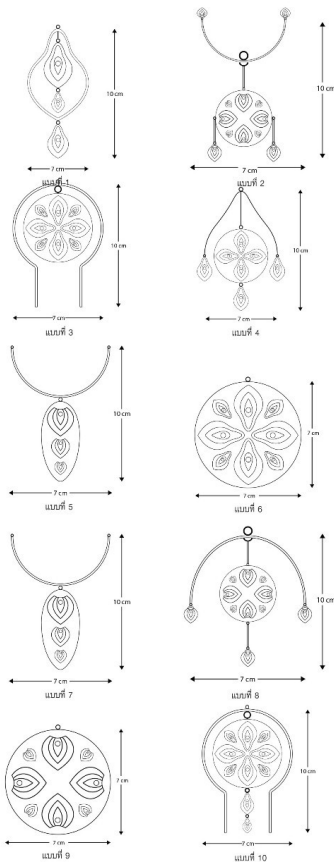
เพื่อให้สอดคล้องกับการแบ่งประเภทของผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทยซึ่งสามารถแบ่งได้ 2 ประเภทได้แก่ ประเภทอนุรักษ์และประเภทสร้างสรรค์ (สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครราชสีมา, 2561, น.7) และเพื่อให้รูปแบบมีความหลากหลาย ผู้วิจัยจึงนำทั้ง 2 ประเภทดังกล่าวข้างต้นมาผสมผสานกัน โดยนำลวดลายจากฐานพระพุทธรูปนาคปรกมาออกแบบและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์เครื่องดนตรีประเภทดี โดยใช้แนวทางการออกแบบ 3 ประการ ดังนี้

1. ออกแบบแนวทางรูปแบบดั้งเดิม 10 แบบ
2. ออกแบบแนวทางรูปแบบประยุกต์ 10 แบบ
3. ออกแบบแนวทางรูปแบบการผสมผสาน (ดั้งเดิมผนวกประยุกต์) 10 แบบ



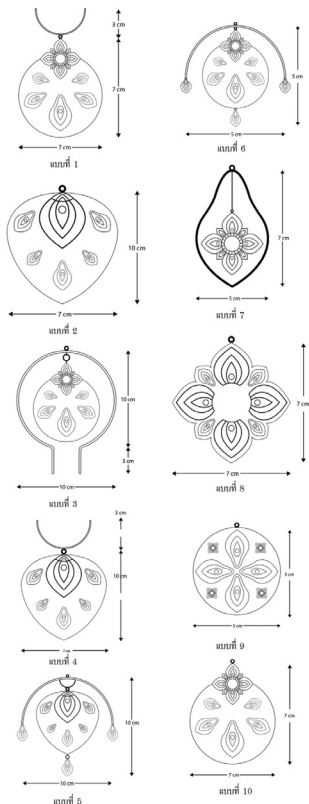
รูปแบบดั้งเดิม หมายถึง การนำ ลวดลายจากฐานพระพุทธรูปนาคปรก ที่ไม่ได้ทำการออกแบบหรือประยุกต์ ลวดลาย มาจัดวางองค์ประกอบใหม่ โดยใช้หลักการออกแบบ ได้แก่ การ สร้างจุดเด่น การลดหลั่นด้วยขนาด การสร้างความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่า กัน การซ้ำด้วยรูปร่าง การสร้างพื้นที่ว่างภายในและภายนอก การห้อยหรือแขวนด้วยรูปทรงโค้งมนเพื่อให้เกิดการ เคลื่อนไหว และเพิ่มความน่าสนใจเมื่อ สวมใส่เครื่องประดับ

ภาพที่ 3 แสดงภาพการออกแบบภาพร่าง แนวทางรูปแบบดั้งเดิม



ภาพที่ 4 แสดงภาพการออกแบบภาพร่าง แนวทางรูปแบบประยุกต์

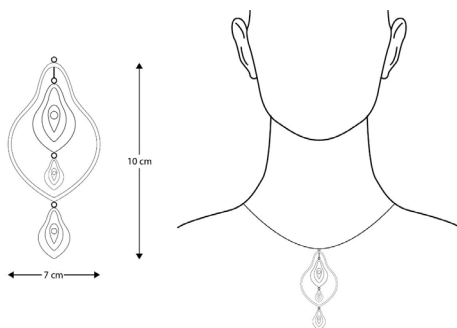
แนวทางรูปแบบประยุกต์ หมายถึง การนำลวดลายจากฐานพระพุทธรูป นาคปรก นำมาออกแบบลวดทอน รายละเอียด ให้เหลือรูปร่างภายนอกของกลีบบัว และเส้นภายใน จัดวางองค์ประกอบใหม่เพื่อให้เกิดลวดลายใหม่ที่มีความเรียบง่าย สร้างพื้นที่ว่างทั้งภายในและภายนอกด้วยรูปร่างภายนอกของลวดลายจากฐานพระพุทธรูปนาคปรก การซ้ำกันของลวดลาย และการลดหลั่นขนาดของลวดลายเพื่อให้เกิดจังหวะ เพิ่มความโค้งมนด้วยโครงสร้างของเส้น ให้รู้สึกอ่อนช้อย นุ่มนวล สร้างความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน เกิดความกลมกลืนทั้งเส้น รูปร่าง และรูปทรงภายนอก การห้อยหรือแขวนเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว เพิ่มความน่าสนใจเมื่อสวมใส่เครื่องประดับ



แนวทางรูปแบบการผสมผสาน (ดั้งเดิมผนวกประยุกต์) หมายถึง การนำรูปร่างดั้งเดิมจากฐานพระพุทธรูปนาคปรก และรูปร่างที่ออกแบบประยุกต์แล้ว นำมาผสมผสานด้วยการจัดองค์ประกอบใหม่ เช่นเส้นรอบนอกเป็นรูปร่างแบบดั้งเดิม แต่ลวดลายข้างในเป็นลวดแบบประยุกต์แล้ว บางรูปแบบสร้างจุดเด่นเป็นรูปร่างดั้งเดิมและสร้างจุดรองจากลวดลายที่ประยุกต์แล้ว บางรูปแบบสร้างจุดเด่นด้วยรูปร่างประยุกต์และสร้างจุดรองจากลวดลายดั้งเดิม เพื่อให้เกิดความขัดแย้งด้วยลวดลายดั้งเดิมและลวดลายที่ประยุกต์แล้ว การห้อยหรือแขวนเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหว เพิ่มความน่าสนใจเมื่อสวมใส่เครื่องประดับ และเกิดความสมดุลแบบซ้ายขวาเท่ากัน

ภาพที่ 5 แสดงภาพการออกแบบภาพร่าง แนวทางรูปแบบการผสมผสาน (ดั้งเดิมผนวกประยุกต์)

จากการออกแบบ 3 แนวทางทั้งหมด 30 รูปแบบ ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 คน มีความเห็นต่อการประเมินรูปแบบเครื่องประดับที่ดีที่สุด คือ รูปแบบประยุกต์ แบบที่ 1 มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 (SD. 0.68)



ภาพที่ 6 แสดงภาพเครื่องประดับจี้รูปแบบประยุกต์ แบบที่ 1

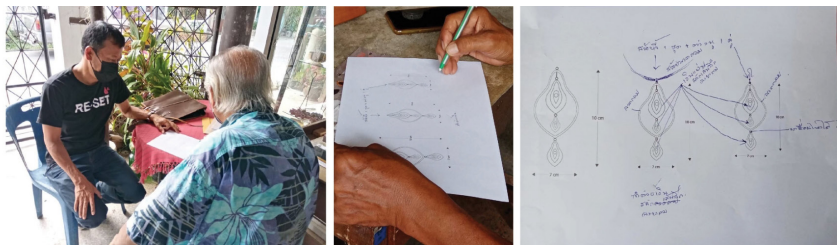
ทดลองกำหนดรูปแบบประยุกต์แบบที่ 1 ให้มี 3 ขนาด เพื่อหาขนาดที่เหมาะสมในการทำต้นแบบเครื่องประดับจี้



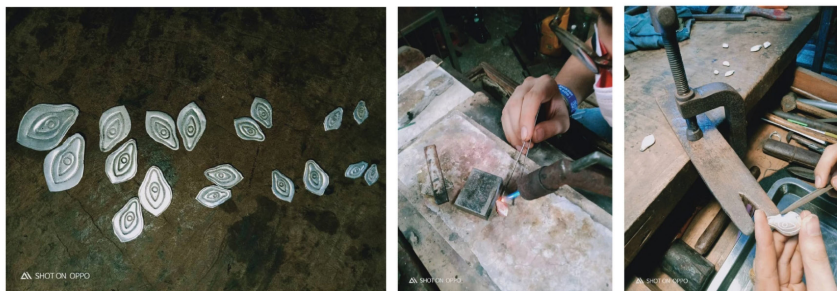
ภาพที่ 7 ทดลองกำหนดรูปแบบประยุกต์แบบที่ 1 มี 3 ขนาด

2.1 สร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับจี้รูปแบบประยุกต์ แบบที่ 1

หลังจากผู้เชี่ยวชาญได้ทำการประเมินรูปแบบเครื่องประดับจี้ที่เหมาะสมที่สุด คือ รูปแบบประยุกต์ แบบที่ 1 จึงทำการสร้างต้นแบบตามกระบวนการทำเครื่องถนอมคร ตามขนาดที่เหมาะสมคือขนาด กว้าง 40 มิลลิเมตร ยาว 80 มิลลิเมตร



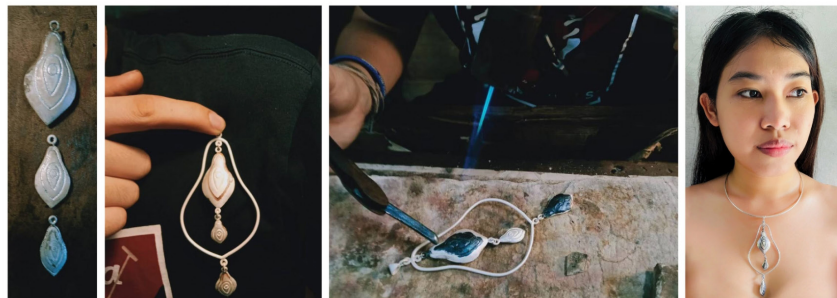
ผู้วิจัยกับช่างถนอมร่วมกันหาแนวทางในการสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ



ตอกสลักลวดลาย

เชื่อมต่อปะกบ
ด้านหน้าและด้านหลัง

ขัดตกแต่ง



การประกอบเป็นจี้

ลงยาถนอมและขัดยาถนอม

ชิ้นงานสำเร็จ

ภาพที่ 8 แสดงกระบวนการสร้างต้นแบบเครื่องประดับจี้รูปแบบประยุกต์

3.ประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคจำนวน 100 คน ที่มีต่อผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ จี้ที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาขึ้นใหม่

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจต่อเครื่องประดับจี้ถัมนครที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาขึ้นใหม่

ข้อที่	ประเด็นการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	S.D.	เกณฑ์การประเมินผล
1	ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์			
	1.1 มีความสวยงามน่าสนใจ รูปแบบแปลกใหม่ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4.15	0.71	มาก
	1.2 ขนาดพอเหมาะ ใช้งานง่าย	3.79	0.83	มาก
	1.3 มีคุณค่าทางมรดกทางวัฒนธรรมและ ภูมิปัญญา	4.59	0.63	มากที่สุด
2	ด้านราคา ขั้นต่ำ 1,500			
	2.1 ราคาเหมาะสม ดัดจริตใจซื้อได้ง่าย	3.52	0.87	มาก
	2.2 ผลิตภัณฑ์มีมูลค่าเพิ่ม	3.97	0.68	มาก
3	การส่งเสริมการขาย			
	3.1 มีตราสินค้า (Brand)	4.26	0.69	มาก
	3.2 มีช่องทางออนไลน์เพื่อเลือกชมสินค้า	4.38	0.69	มาก
	3.3 มีการลดราคาในช่วงเทศกาล	4.31	0.73	มาก
4	ช่องทางการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ที่สนใจ			
	4.1 ซื้อจากแหล่งผลิตเครื่องถม	4.51	0.64	มากที่สุด
	4.2 ซื้อจากร้านขายของที่ระลึก	4.19	0.69	มาก
	4.3 ซื้อจากงานแสดงสินค้า	4.2	0.71	มาก
	4.4 ซื้อจากออนไลน์	4.38	0.80	มาก
5	ชุดแต่งกายที่เหมาะสมกับเครื่องประดับสร้อยจี้			
	5.1 ชุดทำงาน	3.45	0.89	มาก
	5.2 ชุดไทย	4.63	0.59	มากที่สุด
	5.3 ชุดแฟชั่นทันสมัย	3.52	0.93	มาก
	5.4 ชุดพักผ่อนวันสบาย ๆ	2.95	0.98	ปานกลาง
6	โอกาสที่เหมาะสมกับเครื่องประดับสร้อยจี้			
	6.1 พิธีการ	4.34	0.80	มาก
	6.2 วันทำงาน	3.45	0.92	มาก
	6.3 เทียวพักผ่อนหย่อนใจ	3.23	0.99	ปานกลาง
	6.4 งานประเพณี (งานแต่งงาน งานบุญ รลว)	4.60	0.58	มากที่สุด
รวม		4.02	0.77	มาก

จากตารางจากตารางพบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจต่อเครื่องดนตรี ประเภทเครื่องประดับจี้ ดังนี้

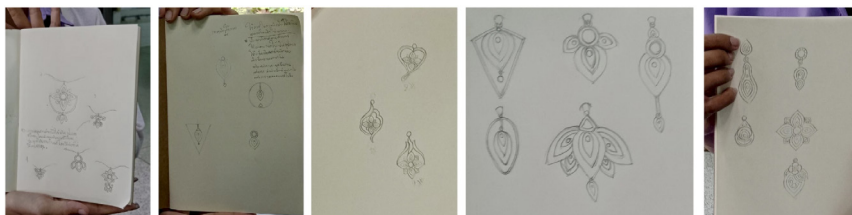
ด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ มีคุณค่าทางมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.59 (SD. 0.63) มีความสวยงามน่าสนใจ รูปแบบแปลกใหม่ เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.15 (SD. 0.71) และขนาดพอเหมาะ ใช้งานง่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.79 (SD. 0.83) **ด้านราคาขั้นต่ำ 1,500** ผลิตภัณฑ์มีมูลค่าเพิ่ม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.97 (SD. 0.68) และราคาเหมาะสม ตัดสินใจซื้อได้ง่าย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 (SD. 0.68) **ด้านการส่งเสริมการขาย** มีช่องทางออนไลน์เพื่อเลือกชมสินค้ามาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 (SD. 0.69) มีการลดราคาในช่วงเทศกาล มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.31 (SD. 0.73) มีตราสินค้า (brand name) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.26 (SD. 0.69) **ด้านช่องทางการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ที่สนใจ** พบว่าผู้บริโภคมีความต้องการซื้อผลิตภัณฑ์เครื่องดนตรีจี้จากแหล่งผลิตเครื่องดนตรีมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 (SD. 0.64) รองลงมาคือ ซื้อจากออนไลน์มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.38 (SD.0.80) ซื้อจากร้านขายของที่ระลึก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.19 (SD.0.69) ซื้อจากงานแสดงสินค้า มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.2 (SD.0.71) **ด้านชุดแต่งกายที่เหมาะสมกับเครื่องประดับสร้อยจี้** พบว่าผู้บริโภคมีความต้องการใช้งานผลิตภัณฑ์เครื่องดนตรีจี้มากที่สุดกับชุดแต่งกายคือ ชุดไทย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.63 (SD.0.59) รองมาคือชุดแฟชั่นทันสมัย มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.52 (SD.0.93) ชุดทำงานมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.45 (SD.0.89) และชุดพักผ่อนวันสบาย ๆ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.95 (SD.0.98) **ด้านโอกาสที่เหมาะสมกับเครื่องประดับสร้อยจี้** พบว่าผู้บริโภคมีความต้องการใช้งานผลิตภัณฑ์เครื่องดนตรีจี้มากที่สุดในงานประเพณี (งานแต่งงาน งานบุญ ฯลฯ) มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.6 (SD.0.58) รองลงมาคืองานพิธีการ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.34 (SD.0.80) วันทำงาน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.45 (SD.0.92) และ เที่ยวพักผ่อนหย่อนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.23 (SD.0.99)

4.การถ่ายทอดผลการวิจัย

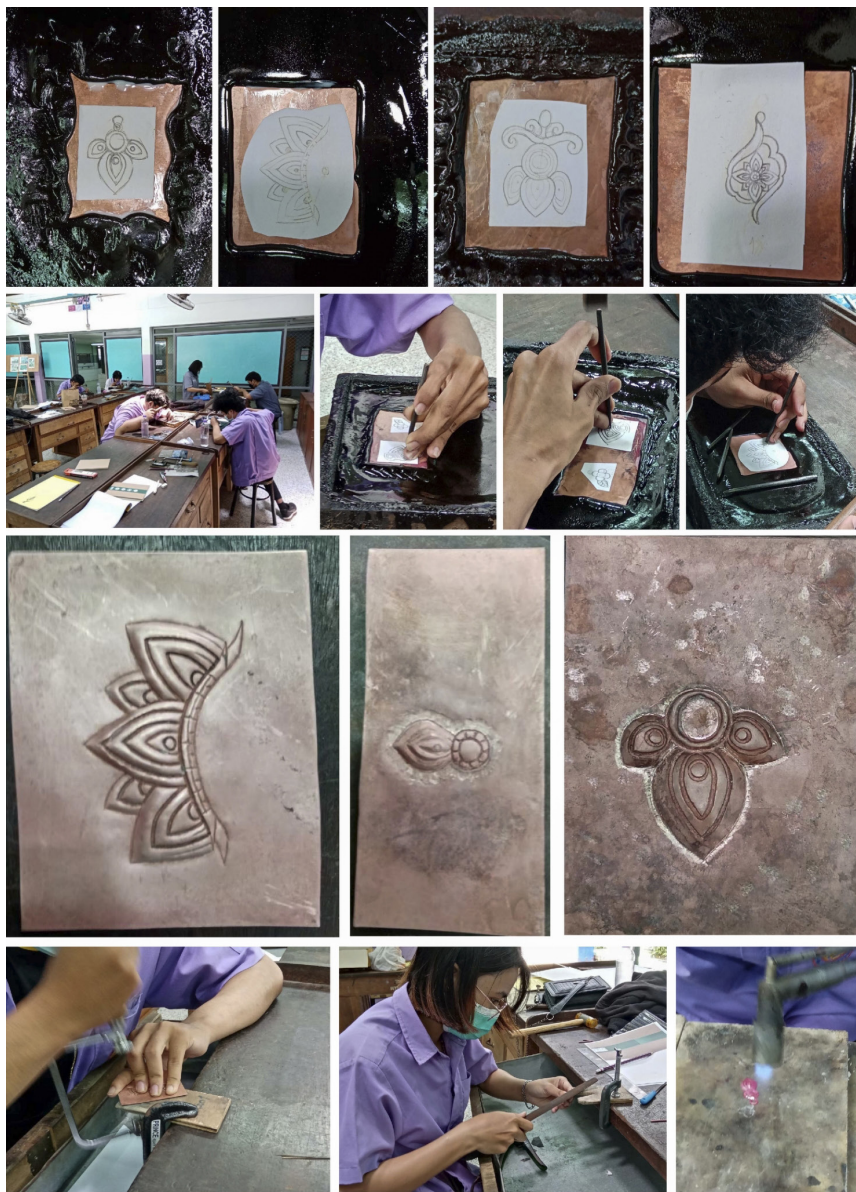
การถ่ายทอดผลการวิจัยโดยการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การศึกษาลวดลายศิลปะศรีวิชัย เพื่อมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบพัฒนาเครื่องประดับดนตรี” ให้กับนักเรียนสาขาวิชาโลหะรูปพรรณ ณ ศูนย์ส่งเสริมหัตถกรรมเครื่องดนตรี วิทยาลัยศิลปหัตถกรรม อำเภอเมืองจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยมีหัวข้อในการอบรมดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงรายละเอียดการถ่ายทอดผลการวิจัยโดยการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการเรื่อง “การศึกษาลวดลายศิลปะศรีวิชัย เพื่อมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบพัฒนาเครื่องประดับถนอมคร”

ลำดับ	เนื้อหาการถ่ายทอดผลการวิจัย	เวลา (ชั่วโมง)	วิธีการถ่ายทอด	วิธีการถ่ายทอด
1	กระบวนการวิจัยเรื่อง “การศึกษาลวดลายศิลปะศรีวิชัย เพื่อมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบพัฒนาเครื่องประดับถนอมคร” โดยผู้วิจัย นายชัชวาลย์ รัตนพันธุ์	1 ชั่วโมง	บรรยายประกอบโปรแกรมนำเสนอ (Power Point) และเอกสารประกอบการบรรยาย	พูดคุยซักถาม และให้นักเรียนเขียนสรุปกระบวนการวิจัยตามลำดับขั้นตอน
2	ปฏิบัติการออกแบบร่างแบบเครื่องประดับเครื่องถนอมครโดยนำลวดลายจากฐานพระพุทธรูปภาคปรกมาออกแบบและพัฒนา มี 3 แนวทางการออกแบบดังนี้ 1.ออกแบบแนวทางรูปแบบดั้งเดิม 2.ออกแบบแนวทางรูปแบบประยุกต์ 3.ออกแบบแนวทางรูปแบบการผสมผสาน (ดั้งเดิมผนวกประยุกต์) โดยผู้วิจัย นายชัชวาลย์ รัตนพันธุ์	1 ชั่วโมง	บรรยายพร้อมให้ดูตัวอย่างจากการออกแบบร่างแบบของ ผู้วิจัย	● พูดคุยซักถาม ● พิจารณาจากผลงานออกแบบร่างแบบของนักเรียน
3	ปฏิบัติการสร้างชิ้นงานเครื่องประดับจิ๋ โดยทำการเลือกจากที่นักเรียนได้ออกแบบ ร่างแบบไว้แล้ว โดยอาจารย์ นายทศพร ถังมณี อาจารย์ประจำสาขาวิชาโลหะศิลปกรรม วิทยาลัยศิลปหัตถกรรมนครศรีธรรมราช	4 ชั่วโมง	สาธิต แนะนำ	● พูดคุยซักถาม ● พิจารณาจากผลงานของนักเรียน



ภาพที่ 9 แสดงผลงานออกแบบภาพร่างของนักเรียน



ภาพที่ 10 แสดงปฏิบัติการทดลองสร้างเครื่องประดับ

4.1 ชิ้นงานที่เกิดจากการทดลองสร้าง

จากการถ่ายทอดผลวิจัยทำให้นักเรียนทราบกระบวนการออกแบบและพัฒนาเครื่อง
ถนอมเครื่องประดับจี๊ ตั้งแต่กระบวนการสร้างแนวคิดในการออกแบบคือการศึกษาลวดลาย
ศรีวิชัย การสำรวจความต้องการของผู้บริโภค และนำมาสร้างแนวทางในการออกแบบ ร่าง
แบบ การประเมินรูปแบบเพื่อเลือกแบบนำมาสร้างเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์และผลการประเมิน
ความพึงพอใจของผู้บริโภค สิ่งสำคัญคือนักศึกษาได้ทดลองปฏิบัติการออกแบบ ร่างแบบ และ
ปฏิบัติการสร้างชิ้นงานด้วยการตอกสลักลวดลายเพื่อให้เกิดร่องลึก นูนต่ำ การฉลุ การเชื่อม
บัดกรี และการขัดตกแต่งผิวชิ้นงาน



ภาพที่ 11 แสดงชิ้นงานที่เกิดจากการทดลองสร้างของนักเรียนสาขาวิชาโลหะรูปพรรณ

อภิปรายผลวิจัย

ขั้นตอนการศึกษารูปแบบลวดลายในศิลปะศรีวิชัย จากการศึกษาเอกสารงานวิจัย
ตามหลักฐานทางโบราณคดีที่ปรากฏพบว่าศิลปะศรีวิชัยอยู่ในช่วงพุทธศตวรรษที่ 13-19 และ
ลวดลายที่แสดงอัตลักษณ์ศิลปะศรีวิชัยซึ่งมีอยู่ในทั้งสถาปัตยกรรม ปฏิมารกรรม และเครื่อง
ใช้ ซึ่งสอดคล้องกับ รุ่งนภา สุวรรณศรี (2561, น. 192-195) ได้อธิบายว่า ลวดลายในศิลปะ
ศรีวิชัยประกอบด้วย 1) ลวดลายจากพระโพธิสัตว์อวโลกิเตศวร ลวดลายจากองค์ประดับมี
ลักษณะลวดลายวงกลมและลายก้านขด เป็นปฏิมารกรรมศรีวิชัยที่เก่าแก่และสมบูรณ์ที่สุดของ
ประเทศไทย ขึ้นรูปด้วยการหล่อสำริด พุทธศตวรรษที่ 14 มีหลายรูปและหลายนาม พุทธศาสนา
ฝ่ายมหายานได้รับอิทธิพลจากศิลปะปัลลวะของอินเดีย 2) ลวดลายจากปฏิมารกรรมพระพุทธรูป
ขนาดปรกพุทธศตวรรษที่ 18-19 ได้รับอิทธิพลจากพระพุทธรูปเขมร ขึ้นรูปด้วยการหล่อ

สำริด พุทธศาสนาฝ่ายมหายาน ลวดลายประดับฐาน นาคปรก ลวดลายวงกลม และดอกบัว 3) ลวดลายสถาปัตยกรรมพระธาตุไชยา สถาปัตยกรรมพระอารามหลวงชั้นเอกชนิดราชวิหาร สถาปนิกรสร้างขึ้นในพุทธศตวรรษที่ 14 ตามคติฝ่ายมหายาน ต่อมาปรับใช้เป็นเจดีย์ในพุทธศาสนาฝ่ายเถรวาทในพุทธศตวรรษที่ 19 มีลักษณะใกล้เคียงสถูปบุโรพุทโธในชวากลางของอินโดนีเซีย ซึ่งมีเอกลักษณ์ทางศิลปกรรมของช่วงสมัยศรีวิชัยได้คงรูปแบบที่สมบูรณ์ เป็นปูชนียสถานที่สำคัญตั้งแต่ยุคศรีวิชัย ได้รับอิทธิพลจากชวากลางของอินโดนีเซีย พระอารามหลวงชั้นเอกชนิดราชวิหารเป็นสถานที่บรรจุพระบรมสารีริกธาตุของสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ลวดลายร่วมสมัยเนื่องจากได้มีการบูรณะหลายครั้งจนไม่เหมือนลายศรีวิชัยแบบดั้งเดิม 4) ลวดลายผลิตภัณฑ์ดินเผาที่ พุทธศตวรรษที่ 17-18 เครื่องปั้นดินเผา หม้อใส่น้ำทำจากเนื้อดินที่บางและละเอียด เป็นเครื่องใช้สอยและสินค้าเศรษฐกิจในยุคศรีวิชัย กุณโฑเครื่องปั้นดินเผาตกแต่งลวดลายกดประทับและลายเขียนสี เนื้อดินมีความละเอียด เป็นผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากวัตถุดิบในท้องถิ่น เอกลักษณ์ลวดลายจากพันธุ์พืชผักก้านขด

ขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ก่อนทำการออกแบบและพัฒนา ผู้วิจัยได้สำรวจความต้องการของผู้บริโภคโดยการนำลวดลายทั้ง 4 ลวดลายสอบถามผู้บริโภคพบว่าร้อยละ 37 สนใจลวดลายจากฐานพระพุทธรูปนาคปรกและต้องการให้พัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์เครื่องประดับประเภทจี้ ร้อยละ 32 ผู้วิจัยจึงนำลวดลายมาออกแบบและพัฒนา 3 แนวทาง ได้แก่ ออกแบบแนวทางรูปแบบดั้งเดิม 10 แบบ ออกแบบแนวทางรูปแบบประยุกต์ 10 แบบ ออกแบบแนวทางรูปแบบการผสมผสาน (ดั้งเดิมผนวกประยุกต์) 10 แบบ รวมทั้งหมด 30 แบบ เพื่อเป็นการออกแบบเพื่อเลือก โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและช่างเครื่องถมที่ทำเครื่องประดับประเมินรูปแบบที่ได้ออกแบบพัฒนาขึ้นใหม่ พบว่า รูปแบบประยุกต์แบบที่ 1 มีค่าคะแนน มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.24 (SD.0.68) และนำไปจัดสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ รุปนัท แก้วปาน และคณะ (2563, น. 172) ได้อธิบายว่า การออกแบบมีกระบวนการ ดังนี้ 1) ปัญหาการออกแบบ 2) การวิเคราะห์ความต้องการ 3) การกำหนดวัตถุประสงค์ 4) การออกแบบเพื่อเลือก 5) การตรวจสอบความเป็นไปได้ 6) สรุปเลือกแบบที่ดีที่สุด 5) การเขียนแบบงาน และ ชัชวาลย์ รัตนพันธุ์ (2561, น.119-136) นำเทคนิค SCAMPER มาใช้ในการออกแบบเพื่อให้เกิดรูปแบบใหม่ ซึ่งประกอบด้วย การทดแทน (Substitute) การผสมผสาน (Combination) การดัดแปลง (Adaptation) ทั้งรูปแบบและลักษณะการใช้งานให้แตกต่างไปจากเดิม การขยาย/การลด (Magnify/Minify) การเพิ่มความหลากหลายในรูปทรงรูปแบบเดียวกัน (Put to other uses) การตัดส่วนที่ไม่จำเป็นออก (Eliminate/ Elaborate) การสลับที่ (Reverse) ในขณะที่ พรพรรณ ชัยปิ่นชนะ และคณะ (2565, น. 27-39) ได้อธิบายแนวคิดการออกแบบว่า “คน” เป็นศูนย์กลางของการออกแบบเพื่อแก้ปัญหา จึงต้องวิเคราะห์

ความต้องการของผู้บริโภค ทั้งก่อนทำการออกแบบเพื่อสร้างแนวคิดในการออกแบบ และหลังจากทดลองสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ (Prototype) เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงก่อนผลิตเพื่อการจำหน่าย

ขั้นตอนการประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อเครื่องถนอมธนา ประเภทเครื่องระดับสรวัยจี ที่ได้ทำการพัฒนาขึ้นใหม่ พบว่า ผู้บริโภคมีความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ ตามลำดับดังนี้ ด้านชุดแต่งกายที่เหมาะสมกับเครื่องระดับสรวัยจี คือ ชุดไทย พึงพอใจมากที่สุด 4.63 (SD. 0.59) รองลงมาคือด้านโอกาสที่เหมาะสมกับเครื่องระดับสรวัยจี คือ งานประเพณี (งานแต่งงาน งานบุญ ฯลฯ) พึงพอใจมากที่สุด 4.60 (SD.0.58) รองลงมาด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ คือ มีคุณค่าทางมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามากที่สุด 4.59 (SD.0.63) ด้านช่องทางการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ที่สนใจ ซื้อจากแหล่งผลิตเครื่องถนอม พึงพอใจมากที่สุด 4.51 (SD. 0.64) ด้านการส่งเสริมการขาย มีช่องทางออนไลน์เพื่อเลือกชมสินค้า พึงพอใจมากที่สุด 4.38 (SD.0.69) และสุดท้ายด้านราคาขั้นต่ำ (1,500 บาท) ผลิตภัณฑ์มีมูลค่าเพิ่มผู้บริโภคพึงพอใจมากที่สุด 3.97 (SD.0.68) สอดคล้องกับแนวคิดของ วรณภา แสงภักดี และคณะ (2561, น. 26-33) ได้อธิบายว่าผู้บริโภคซื้อผลิตภัณฑ์เองจากแหล่งผู้ผลิต และพฤติกรรมผู้บริโภคไทยยุค 4.0 ใช้เวลากับอินเทอร์เน็ตและโซเชียลมีเดีย เพื่อการค้นหาข้อมูลมากขึ้นในการซื้อสินค้าและบริการ อีกทั้งยังมีความต้องการสินค้าและบริการที่เฉพาะเจาะจงกับตัวเอง และซื้อสินค้ารวมถึงใช้บริการต่าง ๆ ในช่องทางออนไลน์มากขึ้น และมีความผูกพันต่อตราสินค้าในระดับมาก

ข้อเสนอแนะ

1. สสำรวจทุนทางวัฒนธรรมของแต่ละภูมิภาค เพื่อนำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบ ทำให้ผลิตภัณฑ์มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว
2. กำหนดกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ได้แก่ ช่วงอายุ 20-39 ปี ช่วงอายุ 40-55 ปี และช่วงอายุ 56-75 ปี เป็นต้น เพื่อวางขอบเขตในการสร้างแนวคิดในการออกแบบ การกลั่นกรอง การพัฒนาแนวคิด พัฒนาผลิตภัณฑ์ และการทดสอบตลาด
3. ถ่ายทอดผลวิจัยให้กับ นักเรียน นักศึกษา ผู้ประกอบการเครื่องถนอมในจังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบและสร้างสรรค์หัตถกรรมเครื่องถนอมและเครื่องประดับให้เกิดรูปแบบใหม่ เพิ่มทางเลือกให้กับผู้บริโภค และสร้างโอกาสทางการตลาด โดยการสนับสนุนจากวัฒนธรรมจังหวัดและนักวิชาการจากมหาวิทยาลัยในท้องถิ่น

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับงบประมาณสนับสนุนจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏ นครศรีธรรมราช ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563

เอกสารอ้างอิง

- จักรวาลย์ รัตนพันธุ์. (2561). การนำศิลปวัฒนธรรมภาคใต้มาสร้างแนวความคิดในการออกแบบของที่ระลึก. *วารสารอาศรมวัฒนธรรมวลัยลักษณ์*, 18(1), 119 – 136.
- จูปนนท์ แก้วปาน, สราวุธ อิศรานุกุล, และจริยา แผลงนอก. (2563). หลักการและแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์*, 22(2), 161-172.
- นิคม นกอักษร. (2564, 15 มิถุนายน). ครูศิลป์ของแผ่นดินสาขาโลหะเครื่องถม ประจำปี 2555. สัมภาษณ์.
- พรพนุช ชัยปิ่นชนะ, อนเณ จิตเกษร, และจิรัฐ กาญจน์บุญเรือง. (2565). พัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ผ้าทอคุณภาพกลุ่มผ้าทอกะเหรี่ยง บ้านแม่ใหญ่ จังหวัดลำพูน. *วารสารวิจัยเพื่อการพัฒนาพื้นที่*, 14(1), 27-39.
- มัทนา ทองสุพล และ กนกเนตร พินิจดำนกลาง. (2560). ศึกษาเอกลักษณ์เครื่องประดับไทยจาก 4 ภาค ประยุกต์ในการออกแบบเครื่องประดับเงินสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้เครื่องประดับร่วมสมัย. *วารสารสังคมมนุษย์*, 5(1), 137 – 166.
- รัฐ เปลี่ยนสุข และ ฟิลิป เมยสัน. (2565, 26 กันยายน). เสพประสบการณ์ในงานดีไซน์. https://www.thaipower.co/-sumphat-gallery/?utm_source=facebookktp&utm_medium=post&utm_campaign=sumphat-people-
- เรวัต สุขสีลาจญ์. (2564). แนวทางการประยุกต์ศิลปะการแกะหนังตะลุงเพื่อออกแบบเครื่องประดับถนอม. *วารสารสถาปัตยกรรมการออกแบบและการก่อสร้าง*, 3(3), 13 – 31.
- รุ่งนภา สุวรรณศรี. (2563, 17 ธันวาคม). ศึกษาศิลปะแบบศรีวิชัยเพื่อออกแบบอัตลักษณ์ลวดลายบนผลิตภัณฑ์เครื่องถมทอง. <http://www.journal.rmutt.ac.th/index.php/arts/article/view/2112>
- วรัญชลีย์ หวีชัย, พิชัย สดภิบาล, และทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา. (2559). การศึกษามุมิปัญญาทองเพชรเพื่อพัฒนาชุดเครื่องประดับ. *วารสารวิชาการศิลปะสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 7(1), 160 – 172.
- วรรณภา แสงภักดี, สุพัตรา ใจเมตตา, วิยะดา บรรจง, สุพจน์ ดิบุญมี, และมัลลิกาจำปาแพง. (2561). การศึกษาความพึงพอใจและความผูกพันของผู้ซื้อผ้าไหมแพรวา จังหวัดกาฬสินธุ์. *วารสารบริหารธุรกิจและการบัญชี มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 2(2), 3-26.

สำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดนครราชสีมา. (2561). *ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทยในโครงการสร้าง
คนสร้างงานศิลปะในเมือง จังหวัดนครราชสีมา*. นครราชสีมา: อักษรการพิมพ์.

สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมชุมชน ศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรม. (2559). *วัฒนธรรม 9 ยุค. วารสาร
อุตสาหกรรม, 58(6), 12-41.*

สีปนนท์ นวลละออง และ ปิยดา สุนทรปิยะพันธ์. (2561, 20 ธันวาคม). *วิถีทางประวัติศาสตร์
วัฒนธรรมศรีวิชัยเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมบน
คาบสมุทรภาคใต้ของไทย*. [https://so01.tci-thaijo.org/index.php/e-jodil/article/
view/213772/148720](https://so01.tci-thaijo.org/index.php/e-jodil/article/view/213772/148720)

สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2565, 2 เมษายน).
สถานการณ์ส่งออกอัญมณีและเครื่องประดับไทย เดือนมกราคม-กันยายน ปี 2565.
<https://www.thaitextile.org/th/insign/detail.3237.1.0.html>

เอกพงศ์ ตริตรอง. (2561). *การสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยเพื่อเพิ่มทุนทางวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ
: ส.อ. การพิมพ์.

03

ได้รับบทความ : 10/10/2564 | แก้ไขบทความ : 13/5/2565 | ตอบรับบทความ : 30/6/2565
Received : 10/10/2021 | Revised : 13/5/2022 | Accepted : June 30, 30/6/ 2022



การศึกษาลักษณะพรรณไม้ ในสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ลายก้ามปูแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง¹

Studying Plant Patterns in a School Botanical Garden for Three Dimensional Art Design and Lai Kam Ma Law Creation in the Pan Mai Lai Thong Collection

นฤทธิ์ วัฒนธู*

Narit Vadhanabhu*

¹ งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจักษ์โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา Email address : narit@buu.ac.th

* Assistant Professor Dr., Piboonbumpen Demonstration School, Burapha University. Email address : narit@buu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาลักษณะพรรณไม้ในสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง 2) ออกแบบผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง และ 3) สร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ (Creative Research) ดำเนินการโดยใช้พรรณไม้ที่ปลูกอยู่ในบริเวณโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา ออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงานในห้องปฏิบัติการทางศิลปะของผู้วิจัย ด้วยเทคนิควิธีการทางศิลปะไทยร่วมกับวัสดุสมัยใหม่ ผลการวิจัย พบว่า

1. พรรณไม้ที่นำมาเป็นแรงบันดาลใจและแนวทางในการออกแบบ สร้างสรรค์ผลงานจำนวน 3 ชนิด ได้แก่ ราชพฤกษ์ โพธิ์ และแก้วเจ้าจอม โดยศึกษาลักษณะต่าง ๆ ของพรรณไม้แต่ละชนิด ประกอบด้วย ส่วนราก ลำต้น กิ่ง ก้าน ใบ ดอก ผล และเมล็ด ซึ่งแต่ละส่วนสามารถนำมาออกแบบผลงานได้

2. ออกแบบผลงานโดยได้แรงบันดาลใจจากส่วนประกอบต่าง ๆ ของพรรณไม้ทั้งสามชนิด เป็นผลงานจำนวน 3 ชิ้น โดยใช้หลักการทางทัศนศิลป์ ประกอบด้วย ทัศนธาตุ การจัดวางองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ ทฤษฎีสี่ รวมทั้งรูปแบบของศิลปะลายก้ามแมลง

3. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ตามที่ได้ออกแบบไว้ โดยใช้เทคนิคกระบวนการ รูปแบบของศิลปะลายก้ามแมลง และประยุกต์ใช้วัสดุสมัยใหม่ รวมทั้งเทคนิควิธีการต่าง ๆ เพื่อให้เกิดผลงานศิลปะลายก้ามแมลงที่มีมิติ มุมมองที่หลากหลาย มีความร่วมสมัย รูปแบบเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของผู้วิจัย แตกต่างจากรูปแบบผลงานโดยทั่วไป

คำสำคัญ : ลักษณะพรรณไม้, สวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน, ออกแบบและสร้างสรรค์, ศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ

Abstract

This creative research was conducted to serve three objectives: 1) examine characters of plants in a school botanical garden for designing and creating three dimensional (3D) gilding patterns on multicolor lacquer (Lai Kammalor) in the Pan Mai Lai Tong collection; 2) design a 3D gilding pattern collection on Pan Mai Lai Tong multicolor lacquer; and 3) create a collection of 3D gilding patterns on Pan Mai Lai Tong multicolor lacquer. The examination was done with plants in the area of Piboonbumpen Demonstration School, Burapha University. An artistic technique with modern materials were used for creation. Results:

1) Pattern creation was inspired by three plants: golden shower (*Cassia fistula*), Bodhi, and *lignum vitae*. Different plant organs (root, trunk, branch, stalk, flower, fruit, and seed) were examined and all were suitable for creating patterns.

2) Three work pieces were created, inspired by characters of different plant organs, with creation based on visual art principles, including visual elements, composition, color theory, and the artistic convention of multicolor lacquer gilding (Lai Kammalor).

3) 3D gilding pattern creation relied on Lai Kammalor conventions, but modern materials and varied techniques were applied to the process. Outcomes were a collection of unique contemporary 3D gilding patterns on multicolor lacquer.

Keywords : Plant characteristics, School botanical garden, Design, Creation, 3D Lai Kammalor

ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

ศิลปะลายก่ำมะลอ เป็นผลงานศิลปกรรมไทยแขนงหนึ่ง ที่อยู่ในกลุ่มงานช่างรัก เนื่องจากใช้ยางรักเป็นวัสดุหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน (สนั่น รัตนะ, 2549, น. 57) ศิลปะลักษณะนี้มีความใกล้เคียงกับงานจิตรกรรมแบบเขียนสี โดยมีการระบายสีเส้นต่าง ๆ ลงบนพื้นผิวสีดำที่ทำจากยางรัก และที่สำคัญคือ การเขียนตัดเส้นขอบนอกของภาพให้เป็นเส้นสีทอง การระบายสีและเขียนตัดเส้นลักษณะนี้ จึงเป็นงานจิตรกรรม มีลักษณะเป็นภาพ 2 มิติ ที่แบนราบ ไม่แสดงออกถึงมิติหรือมุมมองที่หลากหลาย

จากหลักฐานทางด้านศิลปกรรมเกี่ยวกับศิลปะลายก่ำมะลอ พบว่า นิยมเขียนเป็นลายธรรมชาติ เช่น ภูเขา ต้นไม้ ใบไม้ ดอกไม้ ภาพสัตว์นานาชนิด รวมทั้งภาพบรรยากาศต่าง ๆ ทุกภาพที่ปรากฏมีการเขียนตัดเส้นขอบนอกด้วยสีทองทั้งสิ้น ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของศิลปะแขนงนี้ รูปแบบของตัวภาพต่าง ๆ จะเกี่ยวพันกับธรรมชาติ โดยเฉพาะภาพพรรณพฤกษานานาชนิด มีการใช้สีเส้นที่แตกต่างกันและมีความใกล้เคียงกับธรรมชาติ แม้ช่างเขียนจะพยายามออกแบบ จัดวางภาพและใช้สีเส้นมากมายเพียงใด แต่การแสดงผลมิติหรือระยะของภาพยังเป็นระนาบเดียวกัน รูปแบบของผลงานจึงสามารถทำได้เพียงการออกแบบตัวภาพ ลวดลาย และการจัดวางองค์ประกอบแบบใหม่ให้แตกต่างไปจากผลงานในลักษณะเดียวกันชิ้นอื่น ๆ เท่านั้น

จากภาพต้นไม้นานาพันธุ์ที่ปรากฏในงานศิลปะลายก่ำมะลอ มีลักษณะที่ใกล้เคียงกับธรรมชาติ ช่างศิลป์ไทยนำลักษณะดังกล่าวมาออกแบบและสร้างสรรค์ให้มีเอกลักษณ์แบบไทย การใช้ความงดงามและลักษณะของพรรณพืชมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ศิลปะ ปรากฏอย่างหลากหลายในปัจจุบัน เช่น ผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง การสร้างสรรค์จิตรกรรมเพื่อตกแต่งเฟอร์นิเจอร์ไม้ ชุด ไม้เลื้อย โดย พรสวรรค์ จันดาหงส์ (2563, น. 57-76) ที่นำความงามของพรรณไม้เลื้อย 3 ชนิด ได้แก่ ดอกพวงคราม ดอกเล็บมือนาง และดอกสร้อยอินทนิล มาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบและสร้างสรรค์เป็นผลงานสื่อะคริลิก สำหรับตกแต่งบนพื้นผิวของเฟอร์นิเจอร์ไม้ หรือผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง กาแฟอาราบิก้า : ภาพสีเส้นแห่งกาลเวลา โดย สกุลทิพย์ ใจชุ่ม (2563, น. 108-122) ที่นำความประทับใจจากสีเส้นของเมล็ดกาแฟอาราบิก้า มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์จิตรกรรมสีน้ำมัน เป็นต้น ผลงานที่กล่าวมาข้างต้น สอดคล้องกับกิจกรรมการดำเนินงานสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน อันเป็นกิจกรรมหนึ่งที่สร้างจิตสำนึกในการดูแลรักษาพรรณพืช ภายใต้โครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืช อันเนื่องมาจากพระราชดำริสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี (อพ.สธ.)

การศึกษาลักษณะพรรณไม้ตามกิจกรรมการดำเนินงานสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจ สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน

ศิลปะลายก้ามปูแบบสามมิติ เป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยสนับสนุนการดำเนินกิจกรรมสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียนและเป็นการต่อยอดพัฒนาความรู้ ทักษะฝีมือ เทคนิควิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะไทยแขนงนี้ไปพร้อมกัน รวมทั้งการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามปูแบบสามมิติเป็นเทคนิควิธีการแบบใหม่ที่ทำให้ภาพเกิดการทับซ้อนกัน แสดงออกถึงมิติและระยะของภาพ เกิดมุมมองที่หลากหลายขึ้น มีลักษณะเป็นภาพสามมิติ ซึ่งแตกต่างจากผลงานโดยทั่วไป โดยก่อนหน้านี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาทดลองสร้างสรรค์ศิลปะลายรดน้ำแบบสามมิติ โดยใช้วัสดุสมัยใหม่ที่เรียกว่า อีพ็อกซีเรซิน มาปรับใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งได้ผลสำเร็จเป็นอย่างดี (Narit Vadhanabhu, 2021, p. 3545-3555) และด้วยลักษณะของผลงานทั้งสองแขนงนี้มีความใกล้เคียงกัน จึงมีแนวความคิดในการนำวัสดุสมัยใหม่ชนิดนี้มาปรับใช้ เพื่อให้ผลงานศิลปะลายก้ามปูแบบไทยมีความร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น

จากความเป็นมาและความสำคัญตามรายละเอียดที่กล่าวมานี้ ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทย ในหัวข้อ การศึกษาลักษณะพรรณไม้ในสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามปูแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะของพรรณไม้ในสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน ออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามปูแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะของพรรณไม้ในสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์ศิลปะลายก้ามปูแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง
2. เพื่อออกแบบภาพร่างของผลงานศิลปะลายก้ามปูแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง
3. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามปูแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง

นิยามศัพท์เฉพาะ

ลักษณะพรรณไม้ หมายถึง ส่วนประกอบต่าง ๆ ของพรรณไม้แต่ละชนิด ประกอบด้วย ส่วนราก ลำต้น กิ่ง ก้าน ดอก ใบ ผล และเมล็ด ที่มีรูปร่าง รูปทรงที่แสดงถึงความงามทางทัศนศิลป์ และสามารถนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจ และเป็นแนวทางในการออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามปูแบบสามมิติได้อย่างเหมาะสมตามหลักการทางทัศนศิลป์ และมีความงดงามตามรูปแบบศิลปะไทย

การออกแบบ หมายถึง การนำแนวคิดและแรงบันดาลใจที่เกิดจากการศึกษาลักษณะพรรณไม้ คัดเลือกมาจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะเป็นภาพร่าง (Sketch) สำหรับเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง

การสร้างสรรค์ หมายถึง การนำภาพแบบร่าง (Sketch) สำหรับนำเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง ตามขั้นตอนต่าง ๆ

ศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ หมายถึง ผลงานศิลปะที่ระบายสีลงบนพื้นผิวสีต่าง ๆ เขียนตัดเส้นขอบของรูปภาพลงลายให้เป็นสีทองคำและมีการเคลือบทับด้วยน้ำยาอีพ็อกซีเรซินเป็นชั้น ๆ (Layer) เพื่อให้เกิดมิติ ระยะใกล้ กลาง ไกลของภาพ และมีมุมมองที่หลากหลาย ซึ่งเป็นลักษณะผลงานใหม่ที่ผู้วิจัยคิดค้น และศึกษาทดลองในการวิจัยครั้งนี้

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การศึกษาลักษณะพรรณไม้ในสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์ศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง เน้นการศึกษา ลักษณะพรรณไม้ที่ปลูกอยู่ในพื้นที่โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา แต่เนื่องจากพรรณไม้ในโรงเรียนมีเป็นจำนวนมาก ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจึงเลือกพรรณไม้จำนวน 3 ชนิด ได้แก่ ราชนพฤกษ์ โพธิ์ และแก้วเจ้าจอม เพื่อศึกษาลักษณะพรรณไม้ ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับส่วนประกอบของพรรณไม้ ได้แก่ รูปร่าง รูปทรงโดยรวมของส่วนราก ลำต้น กิ่ง ก้าน ใบ ดอก ผล และเมล็ด สำหรับนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบภาพร่างผลงานของพรรณไม้ 3 ชนิด จำนวน 3 แบบ เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ จำนวน 3 ชิ้นงาน ใช้ชื่อชุดผลงานว่า พรรณไม้ลายทอง ซึ่งการดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ใช้ระยะเวลา 1 ปี

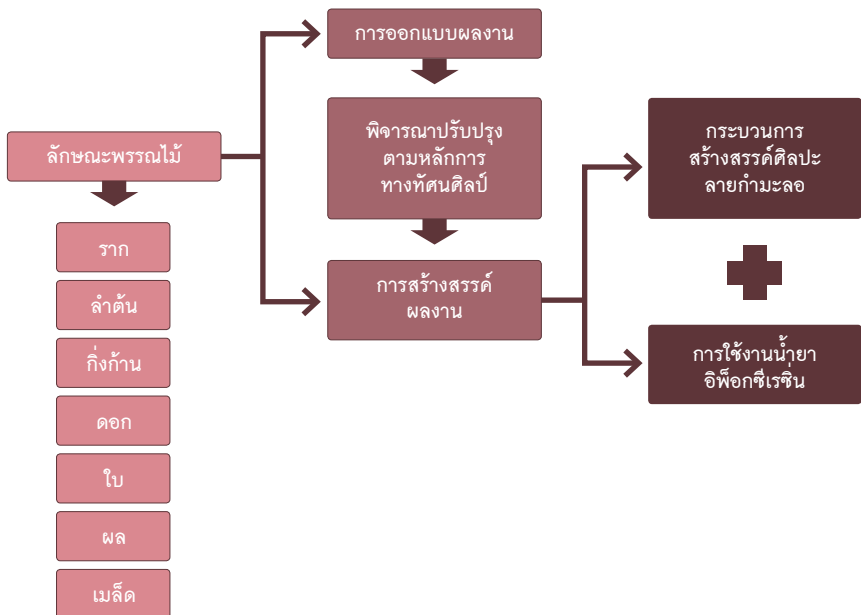
ประโยชน์ที่ได้รับการวิจัย

1. เป็นการสนองพระราชดำริสมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ในด้านการสร้างจิตสำนึกตามโครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืช อันเนื่องมาจากพระราชดำริสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี (อพ.สธ.)
2. ได้รูปแบบผลงานศิลปะอย่างใหม่ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไทยให้มีความร่วมสมัยมากขึ้น
3. เป็นแนวทางอย่างใหม่เพื่อการสร้างจิตสำนึกด้านการอนุรักษ์ เห็นคุณค่า ความงดงามของพรรณไม้ โดยใช้ผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติเป็นสื่อในการถ่ายทอดความงดงามของพรรณไม้

4. เป็นแนวทางให้ศิลปิน นักสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ช่างศิลปะไทย ได้แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่หลากหลายขึ้น

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการเลือกชนิดของพรรณไม้ที่ปลูกอยู่ในสวนพฤกษศาสตร์ของโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 3 ชนิด ได้แก่ ราชพฤกษ์ โพธิ์ และ แก้วเจ้าจอม เพื่อศึกษาลักษณะของพรรณไม้ ในส่วนประกอบต่าง ๆ ได้แก่ ราก ลำต้น กิ่ง ก้าน ดอก ใบ ผล และเมล็ดของพรรณไม้แต่ละชนิด โดยคำนึงถึงหลักการทางทัศนศิลป์ และความเหมาะสม งดงามตามแบบศิลปะไทย สามารถนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจต่อการออกแบบผลงาน ให้เป็นภาพแบบร่าง (Sketch) จากนั้นนำภาพแบบร่างที่ออกแบบไว้ พิจารณาความเหมาะสมและลงตัว และปรับปรุง แก้ไข ก่อนนำเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์ตามกระบวนการของศิลปะลายก้ำมะลอ รวมทั้งปรับประยุกต์ใช้คุณสมบัติของน้ำยาอีพ็อกซีเรซิน เพื่อให้ภาพแต่ละชั้น (Layer) เกิดการทับซ้อนกัน ซึ่งส่งผลต่อมิติ ระยะใกล้ กลาง ไกล รวมทั้งมุมมองของภาพที่หลากหลายมากขึ้น จนเกิดผลงานศิลปะลายก้ำมะลอแบบสามมิติ ชูด พรรณไม้ลายทอง ซึ่งเป็นผลงานศิลปะไทยลักษณะใหม่ ที่มีความแตกต่างจากรูปแบบโดยทั่วไป ตามแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง การศึกษาลักษณะพรรณไม้ในสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานสำหรับเป็นแนวคิดในการวิจัย มีหัวข้อที่สำคัญตามตัวอย่างดังต่อไปนี้

สวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน

สวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน มีกิจกรรมการดำเนินงานแบ่งออกเป็น 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การจัดทำป้ายชื่อพรรณไม้ การรวบรวมพรรณไม้เข้าปลูกในโรงเรียน การศึกษาข้อมูลด้านต่าง ๆ การรายงานผลการเรียนรู้ และการนำไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษา โดยองค์ประกอบที่สอดคล้องกับการวิจัยครั้งนี้ คือ องค์ประกอบที่ 5 มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

องค์ประกอบที่ 5 การนำไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษา

หลักการ : นำองค์ความรู้ที่เป็นวิทยาการ เผยแพร่เพื่อให้เกิดองค์ความรู้ใหม่

สาระการเรียนรู้ : การบูรณาการสู่การเรียนการสอนในกลุ่มสาระ สาขาวิชาต่าง ๆ เผยแพร่องค์ความรู้ การสร้าง การใช้ การดูแลรักษา พัฒนาแหล่งเรียนรู้เพื่อการใช้ประโยชน์องค์ความรู้ในวงกว้าง (โครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชอันเนื่องมาจากพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี, 2560, น. 169)

จากรายละเอียดข้างต้นพบว่า ผลงานทางทัศนศิลป์สามารถใช้เป็นเครื่องมือเพื่อกระตุ้นความสนใจให้เกิดขึ้นกับเยาวชน ให้เกิดความตระหนักต่อการอนุรักษ์พันธุกรรมพืช โดยใช้ผลงานศิลปะเป็นสื่อแห่งสุนทรียภาพ

ศิลปะลายก้ามแมลง

จากทัศนะของนักวิชาการทางศิลปะไทยหลายท่าน เช่น สมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ เจ้าฟ้าฯ กรมพระยานริศรานุวัดติวงศ์ ทรงสันนิษฐานว่า ศิลปะลายก้ามแมลง ที่เห็นในปัจจุบันนี้ เกิดขึ้นจากช่างจีนที่เข้ามาในสมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี นำเข้ามาเขียนให้กับคบหบดีชาวไทย ในขณะนั้น เนื่องจากคหบดีไทยมีความนิยมชมชอบ เพราะมีสีสันต่าง ๆ มากมายกว่าศิลปะลายรดน้ำที่มีเพียงสีทองบนพื้นสีดำเท่านั้น ต่อมาช่างชาวไทยลงนำลักษณะผลงานของช่างจีนมาทำตามอย่าง แต่ยังคงลีลาลวดลายเส้นแบบไทย จึงเรียกผลงานลักษณะนี้ว่า ลายก้ามแมลง ซึ่งมีความหมายว่า ลายเลียนแบบ หรือทำตามอย่าง (พจนานุกรมศัพท์ศิลปกรรม อักษร ก. ฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2532, น. 77-78) นอกจากนี้ สนั่น รัตนะ (2549, น. 17-18) อธิบายไว้ว่า ลายก้ามแมลง เป็นงานประณีตศิลป์ที่ทำตามแบบอย่างของจีน ผสมผสานกับเทคนิควิธีการเขียนลายรดน้ำ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของช่างไทย ในความหมายนี้ เป็นการนำเทคนิควิธีการทาง

ศิลปะไทย 2 แขนงมาผสมกัน คือ การเขียนตัวภาพ ลวดลายด้วยกระบวนการลายรดน้ำ และ มีการระบายสีด้วยผงฝุ่นผสมยางรักตามแบบอย่างของช่างชาวจีน ทำให้ภาพมีบรรยากาศที่แปลกตากว่าสีทองเพียงสีเดียว แล้วจึงตัดเส้นรอบนอกของสีที่ระบาย รวมทั้งใส่รายละเอียดต่าง ๆ ด้วยเส้นสีทอง

อิฟ็อกซีเรชั่น

การใช้ประโยชน์จากเรซินในประเทศไทยมีมานานแล้ว แต่ส่วนใหญ่จะเป็นเรซินโพลีเอสเตอร์ ที่คิดค้นและพัฒนาได้ก่อนเรซินอิฟ็อกซี โดยเรซินชนิดนี้เป็นพลาสติกเหลว ประเภทเทอร์โมเซตติง อยู่ในกลุ่มเดียวกับโพลีเอสเตอร์เรซิน แต่มีคุณสมบัติที่ดีกว่า ถูกนำมาใช้ประโยชน์ในวงการอุตสาหกรรม ตั้งแต่ปี ค.ศ.1974 (พ.ศ.2517) โดยใช้ทำภาชนะชนิดพิเศษ สำหรับการยัดเกาะ หรือการติดฉนวนโลหะ รวมทั้งผลิตภัณฑ์ไฟเบอร์กลาสชนิดดี อิฟ็อกซีเรซิน มีคุณสมบัติพิเศษ คือ ทนทานต่อสารเคมี เป็นฉนวนไฟฟ้า รับแรงดึงได้ดีมาก มีแรงยึดเกาะสูง ทนความร้อนในสภาพปกติได้ถึง 300 องศาฟาเรนไฮต์ หรือ 126.4 องศาเซลเซียส และทนต่อความร้อนสูงสุด ได้ที่ 352.8 องศาเซลเซียส และดูดซึมน้ำต่ำ อีกทั้งมีกลิ่นฉุนเพียงเล็กน้อย และไม่ฉุนมากเท่ากับ โพลีเอสเตอร์เรซิน (พิชิต เลี่ยมพิพัฒน์, 2544, น. 225-226)

สำหรับการนำอิฟ็อกซีเรซินมาใช้ประโยชน์ แพร่หลายอยู่ในหลายวงการ เช่น ผสมกับวัสดุอื่นเพื่อถมพื้นถนน มีคุณสมบัติเป็นกาวประสานวัสดุ มีความแข็งแรงทนทานอย่างมาก หรือใช้ในอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากมีคุณสมบัติเป็นฉนวนไฟฟ้า (อนงคณาฏ สมหวังธนโรจน์, 2561, น. 20) รวมถึงในวงการศิลปะอุตสาหกรรม เช่น การสร้างสรรค์เครื่องประดับเพื่อการตกแต่ง สำหรับเป็นวัสดุเคลือบผิวต่าง ๆ และได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน คือนำมาใช้เคลือบผิวหรือหล่องานไม้ สามารถสร้างสรรค์เป็นหน้าโต๊ะ เก้าอี้ บานประตู หน้าต่าง หรือเครื่องเรือนลักษณะต่าง ๆ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาลักษณะพรรณไม้ที่ปลูกในสวนพฤกษศาสตร์ของโรงเรียนสาริต “พืชมูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา จำนวน 3 ชนิด ได้แก่ ราชพฤกษ์ โพธิ์ และแก้วเจ้าจอม โดยพิจารณาส่วนประกอบต่าง ๆ ประกอบด้วย ส่วนราก ลำต้น กิ่ง ก้าน ใบ ดอก ผล และเมล็ด
2. นำข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับลักษณะพรรณไม้ จำนวน 3 ชนิด มาจัดวางองค์ประกอบและออกแบบภาพหรือลวดลาย เป็นภาพแบบร่าง 3 รูปแบบ ๆ ละ 1 ชนิดพรรณไม้ โดยใช้หลักการทางทัศนศิลป์เป็นแนวทางในการออกแบบ ได้แก่ ทัศนธาตุ การจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะ
3. ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ตามกระบวนการต่าง ๆ

จำนวน 3 ชิ้นงาน แต่ละชิ้นงานมีขนาด 60 X 80 เซนติเมตร ตามภาพแบบร่างที่ได้ออกแบบไว้

4. จัดบันทึกรายละเอียด บันทึกภาพการดำเนินงานทุกขั้นตอน พร้อมวิเคราะห์ข้อมูล

5. เขียนรายงานการวิจัย

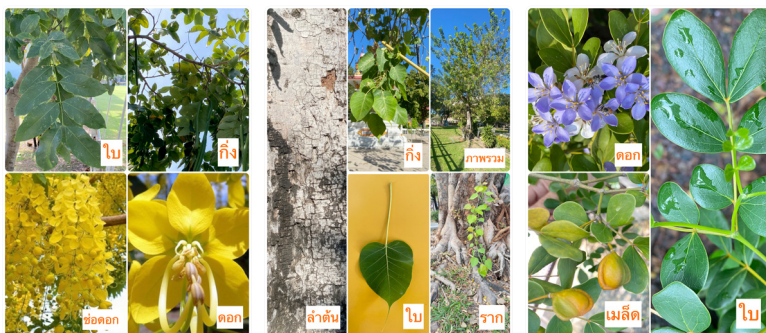
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง การศึกษาลักษณะพรรณไม้ในสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ำมะลอแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ศึกษาลักษณะพรรณไม้ในสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ำมะลอแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง

การศึกษาลักษณะพรรณไม้ในสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน ในพื้นที่โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา ผู้วิจัยเลือกพรรณไม้ จำนวน 3 ชนิดเพื่อการศึกษา ได้แก่ ราชพฤกษ์ โพธิ์ และแก้วเจ้าจอม โดยพรรณไม้ทั้งสามชนิดที่เลือกมานั้น มีลักษณะเฉพาะและแนวความคิด (Concept) ที่แตกต่างกัน กล่าวคือ 1. ราชพฤกษ์ เป็นต้นไม้ประจำโรงเรียน รวมทั้งเป็นต้นไม้ประจำชาติไทย 2. โพธิ์ เป็นไม้ต้นที่มีความเกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนา โดยพบหลักฐานทางศิลปกรรมที่สามารถเชื่อมโยงถึงโพธิ์ในพระพุทธศาสนา เช่น พระพุทธเจ้าตรัสรู้ใต้ต้นโพธิ์ การเสวยวิมุตติสุขในสัปดาห์แรกหลังการตรัสรู้ ซึ่งประทับใต้ต้นพระศรีมหาโพธิ์เช่นกัน โดยเรียกว่า โพธิบัลลังก์ (เชษฐ ดิงสัญชลี, 2555, น. 14) รวมทั้งตำแหน่งที่ปลูกอยู่ด้านหลังของหอพระประจำโรงเรียน และ 3. แก้วเจ้าจอม เป็นพรรณไม้ที่มีลักษณะพิเศษ คือ ออกดอกยาก ดอกสามารถเปลี่ยนสีได้ โดยเริ่มแรกจะเป็นสีน้ำเงินอมม่วง และจะค่อย ๆ จางลงจนเป็นสีขาวก่อนที่จะร่วงโรย เมื่อผู้วิจัยได้ชนิดของพรรณไม้แล้ว ผู้วิจัยทำการศึกษาลักษณะพรรณไม้ โดยแยกออกเป็นส่วนประกอบต่าง ๆ ได้แก่ ส่วนราก ลำต้น กิ่ง ก้าน ใบ ดอก ผล และเมล็ด และร่างแบบเป็นภาพลายเส้น พิจารณาความงดงาม เหมาะสมลงตัวที่จะนำมาออกแบบผลงาน ซึ่งพรรณไม้แต่ละชนิดจะมีส่วนประกอบที่แสดงถึงความงามแตกต่างกัน ผู้วิจัยเลือกส่วนประกอบของพรรณไม้แต่ละชนิดสำหรับการออกแบบ ตามรายละเอียดและภาพประกอบ ดังนี้

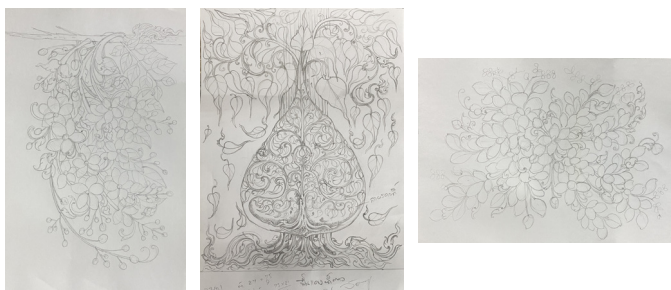
- (1) พรรณไม้ชนิดที่ 1 ราชพฤกษ์ ผู้วิจัยเลือกส่วนกิ่ง ใบ ช่อดอก มาใช้ในการออกแบบ
- (2) พรรณไม้ชนิดที่ 2 โพธิ์ ผู้วิจัยเลือกส่วนลำต้น ราก กิ่ง ใบ มาใช้ในการออกแบบ
- (3) พรรณไม้ชนิดที่ 3 แก้วเจ้าจอม ผู้วิจัยเลือกส่วนใบ ดอก และผลมาใช้ในการออกแบบ



ภาพที่ 2 ลักษณะพรรณไม้ทั้งสามชนิดที่เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน (จากซ้ายไปขวา) ราชพฤกษ์ โพธิ์ และแก้วเจ้าจอม

2. ออกแบบผลงานศิลปะลายก้ามปูแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง

ผู้วิจัยนำแรงบันดาลใจที่ได้จากการศึกษาลักษณะพรรณไม้ทั้งสามชนิด มาออกแบบผลงาน จำนวน 3 แบบ ๆ ละ 1 ชนิด โดยยึดหลักการทางทัศนศิลป์ ประกอบด้วย ทัศนธาตุ การจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะ ทฤษฎีสี รวมทั้งลักษณะเฉพาะของศิลปะลายก้ามปูแบบไทย ได้แบบร่างสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานจริงจำนวน 3 รูปแบบ ตามภาพประกอบลายเส้น ดังนี้



ภาพที่ 3 แบบร่างลายเส้นที่ได้แรงบันดาลใจจากลักษณะพรรณไม้ทั้งสามชนิด

จากภาพร่างลายเส้นข้างต้น ผู้วิจัยใช้เส้นโค้งเป็นหลักในการออกแบบ เพื่อให้เกิดความอ่อนโค้งสัมพันธ์กับรูปแบบศิลปะไทย รูปร่างที่ใช้เน้นลักษณะที่ใกล้เคียงกับธรรมชาติ แต่มีลีลาที่แสดงให้เห็นถึงความพลิ้วไหว โดยส่วนปลายยอดของรูปร่างแต่ละส่วนจะมีปลายที่เรียวแหลมคล้ายลวดลายไทย ช่วยเพิ่มความอ่อนโยนในลักษณะไทยให้กับผลงาน การจัดวางองค์ประกอบของผลงานทั้งสามแบบ มีลักษณะการจัดวางออกจากกึ่งกลางพื้นที่ และแผ่กระจายออกโดยรอบ

แม้รายละเอียดทั้งซ้ายและขวาจะแตกต่างกัน แต่เมื่อพิจารณาโดยรวมจะพบว่า มีความสมดุลเท่าเทียมกัน ส่วนการใช้สีผู้วิจัยได้ศึกษาจากสีของพรรณไม้ตามธรรมชาติ พยายามผสมสีให้มีความใกล้เคียงที่สุดเพื่อสื่อความถึงพรรณไม้ชนิดนั้น การใช้สียังยึดลักษณะของงานศิลปะลายกัมมะลอ คือ ระบายสีบนพื้นหลังสีดำหรือสีเข้ม มืด แล้วเขียนตัดเส้นสีทองบริเวณขอบนอกของภาพ ทำให้เกิดความเด่นชัดของผลงาน ตามภาพประกอบของผลงานสำเร็จต่อไปนี้



ภาพที่ 4 ผลงานสำเร็จ

3. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายกัมมะลอแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง

เมื่อผู้วิจัยได้แบบร่างที่มีความเหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงานแล้ว ได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายกัมมะลอแบบสามมิติตามกระบวนการต่าง ๆ โดยผลงานทั้งสามชิ้นใช้เทคนิควิธีการเดียวกัน ในที่นี้จะนำเสนอเป็นภาพรวมของขั้นตอนทั้งหมดตั้งแต่เริ่มต้นจนผลงานสำเร็จ ตามรายละเอียดและภาพประกอบต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดสีเพื่อแบ่งแยกชั้น (Layer)

ผู้วิจัยนำภาพแบบร่างถ่ายสำเนา จำนวน 2 ชุด โดยชุดที่ 1 ใช้สำหรับการกำหนดสีเพื่อแบ่งชั้นสำหรับเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานและป้องกันความสับสนระหว่างการใช้เทคนิค โดยระบายสีให้แต่ละชั้นมีความแตกต่างกัน โดยจำนวนชั้นขึ้นอยู่กับความเหมาะสมสอดคล้องกับรูปแบบ

ขั้นตอนที่ 2 สร้างแบบปูลาย

ผู้วิจัยนำสำเนาภาพแบบร่างอีกชุดหนึ่ง สำหรับการสร้างแบบปูลาย เนื่องจากไม่สามารถร่างแบบภาพลงบนพื้นผิวได้โดยตรง ดังนั้นจึงต้องใช้แบบปูลาย ซึ่งเป็นกรรมวิธีเดียวกันกับการสร้างสร้งงานลายรดน้ำ โดยการนำกระดาษไขวางทาบบนสำเนาภาพแบบร่าง ใช้ลวดเย็บกระดาษยึดให้ทั้งสองแผ่นแนบติดกัน จากนั้นใช้เข็มปลายแหลมเจาะลงบนกระดาษไขให้ทะลุถึงสำเนาภาพแบบร่างตามแนวเส้นของภาพที่ร่างไว้ ในลักษณะเส้นประ

ขั้นตอนที่ 3 การเตรียมพื้นผิว

ผู้วิจัยทำการเตรียมพื้นผิวที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผลงานแต่ละชิ้นมีขนาด 60x80 เซนติเมตร ทำการตัดแผ่นไม้อัด ความหนา 6 มิลลิเมตร ตามขนาดที่กำหนด จากนั้นใช้กระดาษทรายขัดขอบไม้ให้เรียบและติดกระดาษขาวบริเวณขอบไม้โดยรอบ เพื่อป้องกันน้ำยาอีพ็อกซีเรซินไหลออกนอกแผ่นไม้ แล้วนำมาวางบนพื้นที่ที่ได้ระดับ ไม้เอียงไปทางใดทางหนึ่งโดยวัดด้วยระดับน้ำ ผสมน้ำยาอีพ็อกซีเรซินตามอัตราส่วน 2 : 1 โดยน้ำยาส่วน A มีน้ำหนักเท่ากับ 400 กรัม น้ำยาส่วน B เท่ากับ 200 กรัม ผสมสีดำสำหรับงานเรซินลงในน้ำยาทั้งสองส่วน จากนั้นใช้แท่งไม้กวนน้ำยาให้เป็นเนื้อเดียวกัน เทน้ำยาทั้งหมดลงบนแผ่นไม้ที่ได้ระดับ ใช้แท่งไม้เกลี่ยน้ำยาให้ปกคลุมแผ่นไม้จนทั่วทั้งหมด ใช้หัวพ่นเปลวไฟไล่เม็ดฟองอากาศบนผิวหน้าของน้ำยาอีพ็อกซีเรซิน ปล่อยให้จนน้ำยาแห้งตัว โดยใช้เวลาประมาณ 16 ชั่วโมง น้ำยาที่เคลือบบนพื้นผิวจะแห้งและมีความแข็งแรง สามารถดำเนินการในขั้นตอนต่อไป



ภาพที่ 5 การเตรียมพื้นผิวในการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างลวดลาย

การสร้างลวดลายแต่ละชิ้นบนพื้นผิวที่เตรียมไว้ ผู้วิจัยใช้เทคนิควิธีการของงานช่างสองแขนง คือ เทคนิควิธีการของงานลายรดน้ำและลายก้ามปู ซึ่งแต่ละชิ้นงานจะใช้เทคนิควิธีการทั้งสองแขนงนี้ตามตำแหน่งที่แตกต่างกัน โดยจะอธิบายเทคนิควิธีการทั้งสองโดยสังเขปดังต่อไปนี้

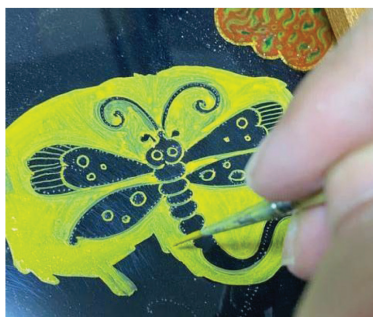
(1) เทคนิควิธีการลายรดน้ำ

ในบางส่วนของภาพผู้วิจัยได้แทรกเทคนิคลายรดน้ำเข้าไปด้วย เพื่อให้ผลงานมีความแปลกตาและเน้นรายละเอียดในบางพื้นที่ รวมทั้งสอดคล้องกับนิยามของ สนั่น รัตนะ (2549, หน้า 18) โดยเริ่มต้นจากการนำแบบปูลายวางลงบนพื้นผิว ใช้ลูกประคบดินสอพองลูบไปมาบริเวณภาพที่ต้องการเขียน ลายรดน้ำ จากนั้นเขียนดัดเส้นด้วยน้ำยาหรดาลที่ผสมไว้ ใส่

รายละเอียดในลวดลายแต่ละส่วนจากนั้นระบายพื้นหลังของลวดลายด้วยน้ำยาหรดาล เพื่อป้องกันไม่ให้แผ่นทองคำเปลวติดในส่วนที่ไม่ต้องการ เมื่อน้ำยาหรดาลแห้งสนิทใช้สาลี่จุ่มสีน้ำมันสีดำชนิดแห้งช้า เช็ดลงบนลวดลายที่ต้องการปิดทองจนทั่ว จากนั้นปิดประดับแผ่นทองคำเปลวแท้ในส่วนที่ติดสีน้ำมัน โดยให้แผ่นทองคำเปลวปกคลุมให้ทั่วแล้วใช้นิ้วมือกดลูบเพื่อให้แผ่นทองคำเปลวแต่ละแผ่นประสานเป็นเนื้อเดียวกัน และนำชิ้นงานรดด้วยน้ำสะอาดเพื่อชะล้างน้ำยาหรดาลออกจนหมด จะปรากฏลวดลายทองบนพื้นผิวของชิ้นงานในตำแหน่งที่กำหนดไว้

(2) เทคนิควิธีการลายก้ามมะลอ

ในพื้นที่ส่วนใหญ่ของชิ้นงาน ผู้วิจัยใช้เทคนิควิธีการของงานช่างลายก้ามมะลอเป็นหลัก เพื่อให้เห็นถึงสีสันที่สมจริงของพรรณไม้แต่ละชนิด ซึ่งมีกระบวนการเริ่มต้นจากการโรยแบบจากแบบปูลาย โดยนำแบบปูลายที่เตรียมไว้วางทาบบนพื้นผิวที่จะสร้างลวดลาย ใช้ลูกประคบดินสอพองลูบไปมาบนแบบปูลาย ผงดินสอพองจะตกลงในช่องที่เจาะไว้ปรากฏบนพื้นผิว สามารถมองเห็นเป็นแนวเส้นให้ระบายสีลงในตำแหน่งต่าง ๆ ได้ จากนั้นระบายสีในแต่ละตำแหน่งตามขั้นที่กำหนดไว้โดยพิจารณาจากสำเนาภาพแบบร่างที่ได้กำหนดสีไว้แล้ว เมื่อสีที่ระบายสีแห้งสนิทให้พู่กันเขียนตัดเส้นขอบโดยใช้น้ำยางมะเดื่อ จากนั้นปิดแผ่นทองคำเปลวแท้ตามแนวเส้นที่เขียนน้ำยางมะเดื่อไว้ แล้วใช้พู่กันขนอ่อนนุ่มปิดเศษผงทองออก และเขียนลวดลายในช่องว่างเป็นรายละเอียด ซึ่งเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของผู้วิจัย โดยรายละเอียดแต่ละส่วนแตกต่างกันทั้งหมด



ภาพที่ 6 การสร้างลวดลายด้วยเทคนิคงานลายรดน้ำ (ซ้าย) และลายก้ามมะลอ (ขวา)

หนึ่ง ในการสร้างลวดลายบนพื้นผิวแต่ละชิ้น อาจใช้ทั้งสองเทคนิควิธีการในขั้นเดียวกัน ผู้วิจัยจะเริ่มต้นด้วยเทคนิคลายรดน้ำก่อนเสมอ เนื่องจากเทคนิคนี้มีความจำเป็นต้องรดด้วยน้ำสะอาด หากสร้างลวดลายด้วยเทคนิคลายก้ามมะลอก่อน สีสันและเส้นสีทองที่เกิดจากเทคนิคลายก้ามมะลอจะถูกน้ำชะล้างออกไปด้วย

4. การเคลือบน้ำยาอ็อกซีเรซินเพื่อสร้างชั้น (Layer)

ขั้นตอนนี้เป็นหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ำมะลอแบบสามมิติ ด้วยคุณสมบัติของน้ำยาอ็อกซีเรซินที่มีความใส เงามาม สามารถเคลือบทับซ้อนกันได้อย่างต่อเนื่อง ทำให้ผลงานภาพลายก้ำมะลอเกิดมิติ ระยะ และมุมมองที่แตกต่างออกไปจากแบบทั่วไป ซึ่งมีกระบวนการปฏิบัติงานดังต่อไปนี้

ผู้วิจัยนำชิ้นงานที่สร้างลวดลายตามเทคนิควิธีการในขั้นตอนที่ 3 มาติดกระดาษกาวบริเวณขอบของชิ้นงานโดยรอบ จากนั้นวางชิ้นงานลงบนพื้นที่ระนาบราบเรียบและได้ระดับ ผสมน้ำยาอ็อกซีเรซินในอัตราส่วน 2 : 1 โดยน้ำยาส่วน A มีน้ำหนักเท่ากับ 400 กรัม และน้ำยาส่วน B มีน้ำหนัก 200 กรัม ใช้แท่งไม้กวนให้น้ำยาทั้งหมดเป็นเนื้อเดียวกัน เทลงบนชิ้นงานและเกลี่ยน้ำยาให้ปกคลุมจนทั่ว ใช้หัวฟันท่อไฟเป่าไล่เม็ดฟองอากาศ ปล่อยให้แห้งประมาณ 16 ชั่วโมง เพื่อให้หน้ายาเคลือบแห้งตัวก่อนดำเนินการในขั้นตอนต่อไป ข้อสังเกตคือ พื้นที่ที่ได้ระดับไม่เอนเอียงไปทางใดทางหนึ่ง เพื่อให้ความหนาของน้ำยาอ็อกซีเรซินที่เคลือบทับในแต่ละชั้นเสมอกันและสามารถควบคุมความหนาของชิ้นงานได้



ภาพที่ 7 การเคลือบน้ำยาอ็อกซีเรซินทับบนลวดลาย

เมื่อเสร็จสิ้นขั้นตอนที่ 4 และจะดำเนินการในขั้นต่อไป จะดำเนินการตามขั้นตอนที่ 3 การสร้างลวดลายและต่อยอดด้วยขั้นตอนที่ 4 การเคลือบน้ำยาอ็อกซีเรซินเพื่อสร้างชั้นจนถึงขั้นสุดท้าย (บนสุดหรือระยะหน้าสุด) จะได้ผลงานสำเร็จทั้งสามชั้นตามภาพประกอบที่ 4

สรุป

การวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง การศึกษาลักษณะพรรณไม้ในสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง ผู้วิจัยดำเนินการตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ได้แก่ 1. ศึกษาลักษณะพรรณไม้ในสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง โดยเลือกพรรณไม้ จำนวน 3 ชนิด ได้แก่ แก้วเจ้าจอม ราชพฤกษ์ และโพธิ์ ที่ปลูกอยู่ในสวนพฤกษศาสตร์ของโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา ทำการศึกษาลักษณะของพรรณไม้ตามส่วนประกอบต่าง ๆ ประกอบด้วย ส่วนราก ลำต้น กิ่ง ก้าน ใบ ดอก ผล และเมล็ด เพื่อพิจารณาความเหมาะสม ความงาม ที่สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจและแนวทางในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน 2. ออกแบบผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง ผู้วิจัยนำข้อมูลและแรงบันดาลใจจากการศึกษา ลักษณะพรรณไม้ 3 ชนิดดังกล่าว มาออกแบบเป็นภาพแบบร่าง (Sketch) ของผลงาน จำนวน 3 รูปแบบ แต่ละรูปแบบที่นำมาออกแบบ ผู้วิจัยพิจารณาส่วนประกอบของพรรณไม้ที่แตกต่างกัน โดยเน้นลักษณะเด่นของพรรณไม้แต่ละชนิด และร่างภาพโดยยึดหลักการทางทัศนศิลป์มาเป็นแนวทางในการออกแบบ ได้แก่ ทศนธาตุ ประกอบด้วย การใช้เส้นโค้งเพื่อให้ภาพเกิดความอ่อนโยน เคลื่อนไหว รูปร่างที่ใช้มีความใกล้เคียงกับรูปของพรรณไม้แต่ละชนิด ฯลฯ การจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะ โดยเน้นการจัดวางให้ภาพเกิดความสมดุล เน้นความเป็นเอกภาพของผลงานทั้ง 3 ชิ้น ทฤษฎีสี่ เน้นการใช้สีที่ใกล้เคียงกับสีของพรรณไม้แต่ละชนิด เพื่อให้สามารถสื่อความได้ถึงพรรณไม้นั้น ๆ รวมทั้งพิจารณาลักษณะเฉพาะของศิลปะลายก้ามแมลงแบบไทย คือ การระบายสีในขอบเขตพื้นที่ แล้วเขียนดัดเส้นขอบนอกด้วยน้ำยางมะเดื่อ และปิดทองตามขอบเส้นที่เขียนไว้ และ 3. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง ผู้วิจัยนำแบบร่างที่ได้ออกแบบไว้มาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน จำนวน 3 ชิ้น แต่ละชิ้นมีขนาด 60 X 80 เซนติเมตร โดยดำเนินการตามกระบวนการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ การกำหนดสีเพื่อแบ่งชั้น (Layer) การสร้างแบบปูลาย การสร้างลวดลาย และการเคลือบน้ำยาอีพ็อกซีเรซิน เพื่อสร้างชิ้นงานได้ผลงานสำเร็จตามภาพประกอบข้างต้น

จากการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยพบข้อจำกัดในผลงาน ได้แก่ การเคลือบทับพื้นผิวแต่ละชั้นด้วยน้ำยาอีพ็อกซีเรซินหลาย ๆ ชั้น จะส่งผลต่อน้ำหนักของผลงาน อีกทั้งการปฏิบัติงานในขณะที่มีอากาศชื้นหรือมีการสัมผัสกับความเปียกชื้นจะส่งผลเสียหายต่อการเคลือบน้ำยาอีพ็อกซีเรซินแต่ละชั้น ซึ่งการแก้ไขปัญหาคือทำการขัดแต่งพื้นที่ที่เสียหายและทำการเคลือบน้ำยาอีพ็อกซีเรซินชั้นใหม่ แต่ควรพิจารณาหลีกเลี่ยงบรรยากาศแวดล้อมที่มีความชื้น ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยเริ่มต้นจากการศึกษาลักษณะพรรณไม้ เพื่อให้เกิดแรงบันดาลใจและแนวทางในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง ซึ่งตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงผลงานสำเร็จสามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ลักษณะพรรณไม้แต่ละชนิดที่ปลูกอยู่ในพื้นที่สวนพฤกษศาสตร์ของโรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา ทุกชนิดสามารถนำมาออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้อย่างหลากหลาย แต่งานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกเพียง 3 ชนิด เนื่องจากพรรณไม้ทั้งสามชนิดที่เลือกมานั้น มีลักษณะที่โดดเด่นและเหมาะสมในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติมากที่สุด โดยผู้วิจัยได้พิจารณาความเหมาะสม ความงดงามของลักษณะพรรณไม้ และออกแบบสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติที่มีรูปแบบไทย โดยแทรกลวดลายไทยเข้าไปผสมผสาน เพื่อให้ผลงานยังแสดงออกถึงงานศิลปะไทย การศึกษาลักษณะพรรณไม้ในครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาส่วนประกอบต่าง ๆ ของพรรณไม้แต่ละชนิดตามหลักการของกิจกรรมการดำเนินงานสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน ประกอบด้วย การศึกษาและพิจารณาสวนรุก ลำต้น กิ่ง ก้าน ใบ ดอก ผล และเมล็ด ซึ่งส่วนประกอบต่าง ๆ ที่กล่าวมานั้น สามารถนำมาออกแบบเป็นภาพแบบร่าง (Sketch) ของผลงาน การศึกษาลักษณะพรรณไม้เพื่อนำมาออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ พบอยู่อย่างหลากหลายเทคนิคกระบวนการ เช่น ผลงานการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่อง การสร้างสรรค์จิตรกรรมเพื่อตกแต่งเฟอร์นิเจอร์ไม้ ชุด ไม้เลื้อย โดย พรสวรรค์ จันดาหงส์ (2563, น. 57-76) ที่ใช้เทคนิคกระบวนการจิตรกรรมสีอะคริลิก ระบายลงบนพื้นผิวของเฟอร์นิเจอร์ไม้ หรือผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เรื่องกาแพ อาราบิก้า: ภาพสีเส้นแห่งกาลเวลา โดย สกฤตทิพย์ ใจชุ่ม (2563, น. 108-122) เป็นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมันลงบนผืนผ้าใบ ซึ่งผลงานที่กล่าวมาเป็นตัวอย่างนั้น ได้แรงบันดาลใจจากลักษณะพรรณไม้แต่ละชนิด แต่ใช้เทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกัน และมีความแตกต่างจากกระบวนการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยที่เน้นการสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ อีกทั้งรูปแบบของผลงานที่นำลักษณะพรรณไม้มาเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ เป็นพรรณไม้ต่างชนิดกันด้วย

2. ออกแบบผลงานศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาลักษณะพรรณไม้ 3 ชนิดมาออกแบบเป็นภาพแบบร่างของผลงาน โดยพิจารณาหลักการทางทัศนศิลป์ ได้แก่ ทัศนธาตุ โดยเน้นการใช้เส้นโค้งที่แสดงถึงความอ่อนโยน เนื่องจากมีจุดประสงค์ให้ผลงานมีลักษณะศิลปะไทย รวมทั้งให้ภาพเกิดความเคลื่อนไหวไปตามทิศทางของเส้น รูปร่าง เน้นรูปร่างของส่วนประกอบของพรรณไม้ที่มีความใกล้เคียง

ของจริง เพื่อให้ผู้พบเห็นสามารถเข้าใจได้ว่าเป็นพรรณไม้ชนิดใด นอกจากนี้การจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะ ผู้วิจัยเน้นการจัดวางภาพให้มีความสมดุลทั้งพื้นที่ทั้งหมด มีความเป็นเอกภาพของผลงาน 3 ชิ้น ซึ่งเป็นผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นในชุด พรรณไม้ลายทอง อีกทั้งมีการตัดทอนหรือเพิ่มเติมรายละเอียดที่แสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะของผู้วิจัย คือ การกำหนดลดรายละเอียดขนาดเล็กลงในพื้นที่ว่างของภาพแต่ละส่วน เพื่อให้ผลงานมีลักษณะอุดมคติแบบไทย โดยแทรกรูปแบบศิลปะไทยเข้าไปในผลงาน เพราะการที่จะคัดลอกลักษณะพรรณไม้ตามที่ตามองเห็นนั้น เป็นการวาดภาพแบบเหมือนจริงตามธรรมชาติ ซึ่งไม่ใช่แนวคิด (Concept) ของการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ครั้งนี้ อีกทั้งเพื่อให้ผลงานมีรูปแบบที่แตกต่างจากผลงานที่มีผู้ดำเนินการไว้แล้ว ดังนั้น ผู้วิจัยได้พิจารณาหลักการ ทฤษฎี แนวคิด รูปแบบผลงานศิลปะแบบไทยประกอบในการออกแบบภาพร่างในครั้งนี้ และสามารถอธิบายผลงานโดยเชื่อมโยงกับหลักการเหล่านี้ได้ ซึ่งทำให้ผลงานมีรายละเอียด แสดงออกถึงเรื่องราว เนื้อหา และความหมายมากกว่าภาพเหมือนหรือภาพถ่ายโดยทั่วไป

3. สร้างสรรค์ศิลปะลายก้ามแมลงแบบสามมิติ ชุด พรรณไม้ลายทอง ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานตามภาพแบบร่างที่ได้ออกแบบไว้ รายละเอียดปลีกย่อยบางส่วนมีการเพิ่มเติม หรือตัดทอนขณะสร้างสรรค์ผลงาน เนื่องจากแบบร่างลายเส้นเป็นเพียงแนวทางที่ใช้ประกอบการสร้างสรรค์ผลงานเท่านั้น เทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้เทคนิคของงานช่างลายรดน้ำและงานช่างลายก้ามแมลงผสมผสานกัน ทั้งนี้เพื่อให้ตรงกับนิยามของศิลปะลายก้ามแมลงที่สนั่น รัตนะ (2549, น. 18) ได้กล่าวไว้ว่า ศิลปะลายก้ามแมลง ไม่อาจชี้ชัดได้ว่าใช้เทคนิควิธีการใดวิธีการหนึ่งโดยเฉพาะ อาจมีการผสมผสานเทคนิควิธีการระหว่างลายรดน้ำและลายก้ามแมลงร่วมกัน ส่วนผลงานสำเร็จ จำนวน 3 ชิ้นมีลักษณะตามที่คาดหวังไว้คือ ผลงานเกิดมิติ มีระยะและมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น ลักษณะผลงานมีความร่วมสมัย มีความแตกต่างจากผลงานศิลปะลายก้ามแมลงทั่วไป เนื่องจากแสดงออกถึงการทับซ้อนของภาพหรือลดรายละเอียดในแต่ละชั้นอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นผลจากการปรับใช้คุณสมบัติของอิพ็อกซีเรซิน ที่มีความใส เงามม และคงทนแข็งแรง เหมาะที่จะนำมาใช้ในการเคลือบผิววัสดุต่าง ๆ (พิจิต เลี่ยมพิพัฒน์, 2544, น. 225-226) และสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Narit Vadhanabhu (2021, p. 3554) ที่พบว่า อิพ็อกซีเรซินสามารถทำให้ผลงานศิลปะลายรดน้ำทั่วไปมีลักษณะเป็นงาน 3 มิติ เกิดระยะใกล้ กลาง ไกลของภาพหรือลดรายละเอียด และมีมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. การนำพรรณไม้มาเป็นแรงบันดาลใจหรือแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสามารถดำเนินการได้หลายด้าน เช่น ด้านรูปแบบ ด้านเทคนิคกระบวนการสร้างสรรค์ เป็นการใช้ประโยชน์จากความงามของพืชพรรณไม้ จึงอาจนำแนวทางนี้สำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในลักษณะอื่นในโอกาสต่อไป
2. การนำอิพ็อกซีเรซินมาปรับใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปะลายก้ำมะลอแบบสามมิติในครั้งนี้ ได้ผลเป็นอย่างดี ในการวิจัยครั้งต่อไปอาจมีการนำคุณสมบัติของอิพ็อกซีเรซินไปใช้ในงานจิตรกรรมลักษณะอื่น เพื่อทำให้เกิดมิติเพิ่มขึ้น
3. การใช้อิพ็อกซีเรซินเพื่อเคลือบหีบพื้นผิว ควรศึกษาข้อมูลและทดลองเป็นรายกรณี โดยเฉพาะอัตราส่วนของอิพ็อกซีเรซินในผู้ผลิตแต่ละรายอาจมีความแตกต่างกัน

เอกสารอ้างอิง

- โครงการอนุรักษ์พันธุกรรมพืชอันเนื่องมาจากพระราชดำริ สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี. (2560). *คู่มือการดำเนินงานสวนพฤกษศาสตร์โรงเรียน พุทธศักราช 2560*. (เอกสารถ่ายสำเนา).
- เชษฐ ดิงสัญชลี. (2555). *สัตตมหาสถาน พุทธประวัติตอนเสวยวิมุตติสุขกับศิลปกรรมอินเดีย และเอเชียอาคเนย์*. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ.
- พรสวรรค์จันดาหงส์. (2563). การสร้างสรรค์จิตรกรรมเพื่อตกแต่งเฟอร์นิเจอร์ไม้ ชูด ไม้เลื้อย. *ช่อพะยอม*, 31(1), 57-76.
- พิจิต เลี่ยมพิพัฒน์. (2544). *เครื่องประดับ*. กรุงเทพฯ : ป.สัมพันธ์พาณิชย์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2532). *พจนานุกรมศัพท์ศิลปกรรม อักษร ก*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- สกุลทิพย์ ใจชุ่ม. (2563). กาแฟอาราบิก้า: ภาพสีสันแห่งกาลเวลา. *วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย*, 1(1), 108-122.
- สนั่น รัตน์ะ. (2549). *ศิลปะลายกัมมะลอ*. กรุงเทพฯ: ศิลปะภา.
- อนงค์นาฏ สมหวังธนโรจน์. (2561). *เรซินอีพ็อกซี สำหรับชุดประกอบโมเดลเรือเล็กทรอนิกส์บนแผงวงจร ยึดหุ่น*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Narit Vadhanabhu. (2021). The Creation of Three-Dimensional Thai Laquer Work from Epoxy Resin with Drawing Techniques. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 18(7), 3545-3555.

04

ได้รับบทความ : 26/1/2566 | แก้ไขบทความ : 25/4/2566 | ตอบรับบทความ : 17/5/2566
Received : 26/1/2023 | Revised : 25/4/2023 | Accepted : 17/5/2023



การออกแบบชุดภาชนะเซรามิก ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากหินกรวดแม่น้ำ

A Designing of Tableware Ceramics Product Inspired from Pebble Stone

.....
นักศึกษญา พัฒนมหเจริญ*

Nabhasshaya Phatanamahacharoen*

* นักศึกษาระดับปริญญาโท วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
E-mail address : Nabhasshaya.p@gmail.com

* College of Creative Industry, Srinakharinwirot University
E-mail address : Nabhasshaya.p@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยสร้างสรรค์เรื่องการออกแบบชุดภาชนะเซรามิกที่ได้รับแรงบันดาลใจจากหินกรวดแม่น้ำ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) รูปลักษณะรูปทรงทางกายภาพและสมบัติของหินกรวดแม่น้ำและรูปแบบการตกแต่งร่วมสมัย 2) แนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ เนื้อดินและกระบวนการผลิตทางเครื่องเคลือบดินเผาที่จะนำมาสร้างสรรค์ชุดภาชนะเซรามิกที่ได้แรงบันดาลใจจากหินกรวดด้วยวิธีการเก็บข้อมูลแบบปฐมภูมิ พุทธภูมิ การสังเกตการณ์กลุ่มตัวอย่าง การวิเคราะห์สรุปข้อมูล ตลอดจนถึงขั้นการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบเพื่อสรุปเป็นแนวทางในการออกแบบ ผลจากการศึกษาพบว่าหินกรวดแม่น้ำมีรูปทรงที่โค้งมน พื้นผิวเรียบลื่น เหมาะสำหรั้นำมาออกแบบเป็นชุดภาชนะเซรามิกเพื่อใช้ในครัวเรือน จึงได้จัดทำชุดต้นแบบจำนวน 10 ชิ้น ประกอบด้วย แก้วกาแฟ จานรองแก้ว จานแบน ชามปากกว้าง ถ้วยขนาดเล็ก ถ้วยขนาดกลาง ถ้วยใส่น้ำตาลมีฝาปิด ถ้วยใส่ซอสและเหยือกใส่กาแฟ สำหรับการตกแต่งภายในแบบญี่ปุ่น (Japandi Style) ซึ่งมีแนวทางการออกแบบจากการผสมผสานระหว่างความเรียบง่ายอบอุ่นตามธรรมชาติแบบสแกนดิเนเวียนและความเรียบง่ายที่แสดงออกถึงงานทำมือแบบอย่างญี่ปุ่น ดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานตามกระบวนการทางเซรามิกอุตสาหกรรม ขึ้นรูปด้วยวิธีการหล่อหน้าดินแบบกลวงโดยใช้เนื้อดินสโตนแวร์ (Stoneware) ผสมสีสเตนตกแต่งด้วยวิธีการชุดร่องลึกฝังดินสี (inlay) และเคลือบใส เเผาเคลือบด้วยเตาไฟฟ้าอุณหภูมิ 1,220 องศาเซลเซียส ภายใต้บรรยากาศสันดาปแบบสมบูรณ์ ปรากฏว่าชิ้นงานสามารถนำมาบรรจุอาหารและใช้งานได้ตรงตามวัตถุประสงค์เมื่อนำไปตกแต่งเพื่อสร้างบรรยากาศกลมกลืนกับธรรมชาติในสถานที่ต่าง ๆ สามารถนำผลการวิจัยไปต่อยอดเป็นแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์อื่นต่อไปได้

คำสำคัญ : เซรามิก, ภาชนะ, หินกรวดแม่น้ำ, แบบอย่างเจแปนดิ

Abstract

This creative ceramics design research inspired by pebbles studied 1) pebble stone physical characteristics and properties; and 2) concepts and creative processes in clay and ceramics production methods for use in creating a pebble-inspired ceramics tableware series by primary and secondary sampling observation. Data was summarized and analyzed and design guidelines formulated for prototype products. Results were that river pebbles were round in shape with smooth surfaces suitable for tableware design for a 10-piece household ceramic utensil set comprising coffee mugs, saucers, flat plates, wide bowls, small cups, medium cups, sugar bowls with lids, sauce bowls, and coffee jugs. For Japandi style interiors, the design approach was based on combining warm, natural Scandinavian simplicity and Japanese handicraft simplicity. Works were created according to industrial ceramics processes. A hollow slip casting using stoneware clay mixed with stain color was decorated with inlays and clear glazes and fired in an electric kiln at 1,220 degrees Celsius (°C), under an oxidated atmosphere. Workpieces were food containable and usable for intended purposes, creating a consistently harmonious atmosphere naturally in diverse contexts. These concepts may be useful for creating other product design guidelines.

Keywords : Ceramics, Tableware, Pebble, Japandi style

บทนำ

ผู้เขียนในฐานะของผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานชุดภาชนะเซรามิกชุดนี้เกิดแรงบันดาลใจจากความต้องการถ่ายทอดความประทับใจที่มีต่อหินกรวดแม่น้ำในด้านของความสวยงามด้วยแนวคิดที่มีความสัมพันธ์กันในหลากหลายบริบท โดยผู้วิจัยมีความประทับใจต่อหินกรวดแม่น้ำครั้งที่ได้ไปเที่ยวหน้าตกสกริกา จังหวัดนครนายก พบว่าหินกรวดแม่น้ำมีองค์ประกอบที่มีเอกลักษณ์และมีความน่าสนใจหลายประการให้ศึกษาเพิ่มเติมทั้งในด้านของความสวยงาม คุณสมบัติต่าง ๆ แนวคิดที่เชื่อมโยงกับปรัชญาชีวิตและวัฒนธรรมการบริโภคในปัจจุบัน

การออกแบบเซรามิกได้ถูกพัฒนาจากภาชนะที่ใช้งานได้ไปจนถึงงานศิลปะที่ซับซ้อน การออกแบบเซรามิกจึงเป็นการศึกษาที่น่าสนใจสำหรับศิลปินและนักออกแบบที่ต้องการแสวงหาแรงบันดาลใจจากองค์ประกอบทางธรรมชาติเพื่อสร้างการออกแบบที่มีเอกลักษณ์และสร้างสรรค์ องค์ประกอบที่สร้างแรงบันดาลใจอย่างหนึ่งคือหินกรวดแม่น้ำซึ่งเป็นวัตถุที่พบได้ทั่วไปในธรรมชาติ สร้างความประทับใจให้กับศิลปินและนักออกแบบมาหลายชั่วอายุคน ตัวอย่างเช่น ในญี่ปุ่นสมัยโบราณ หินกรวดถูกใช้เป็นวัสดุในการสร้างวัดและศาลเจ้า เช่น สวนหินของวัดเรียวอันจิ (Ryoanji) ที่มีชื่อเสียงในเกียวโต สวนหินประกอบด้วยก้อนกรวดที่จัดเรียงอย่างพิถีพิถันและถือเป็นผลงานชิ้นเอกของการออกแบบตามแนวคิดเซนของญี่ปุ่น เป็นตัวอย่างที่มีชื่อเสียงของการออกแบบหินกรวดจากศตวรรษที่ 15 สวนแห่งนี้ประกอบด้วยก้อนกรวดที่จัดเรียงอย่างพิถีพิถันบนผืนทรายสีขาว สร้างองค์ประกอบที่เรียบง่ายและสง่างาม ในทำนองเดียวกันหินกรวดยังถูกใช้ในการออกแบบตามรูปแบบสแกนดิเนเวียนมานานหลายศตวรรษ ในประเทศแถบนอร์ดิกหินมากมายถูกใช้เป็นวัสดุก่อสร้างสำหรับบ้านและโบสถ์มาช้านาน โดยมีการตกแต่งที่เน้นความเชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ

การใช้หินกรวดแม่น้ำเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบมีความสำคัญด้วยเหตุผลหลายประการ ประการแรก รูปทรงและพื้นผิวที่เป็นธรรมชาติของหินกรวดแม่น้ำให้ความสวยงามที่เป็นเอกลักษณ์และดึงดูดสายตาซึ่งสามารถเพิ่มความน่าสนใจและมีเอกลักษณ์ให้กับการจัดโต๊ะอาหาร สร้างความรู้สึกเชื่อมโยงกับธรรมชาติและเพิ่มความสวยงามโดยรวมของพื้นที่ ประการที่สอง หินกรวดแม่น้ำเป็นองค์ประกอบทางธรรมชาติที่พบได้ทั่วไปในหลายภูมิภาคทั่วโลก ทำให้เป็นแรงบันดาลใจที่เกี่ยวข้องและเข้าถึงได้สำหรับนักออกแบบ ประการสุดท้าย การใช้วัสดุธรรมชาติในการออกแบบมีความสำคัญมากขึ้นในขณะที่เรามุ่งมั่นสู่ความยั่งยืน และการออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกบนโต๊ะอาหารที่ได้รับแรงบันดาลใจจากหินกรวดแม่น้ำเป็นวิธีการรวมวัสดุธรรมชาติเข้ากับชีวิตประจำวันของเรา การใช้วัสดุธรรมชาติยังให้ประโยชน์หลายประการทั้งในด้านของความยั่งยืน เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและใช้งาน มีความทนทานและ

ใช้งานได้ยาวนานมากกว่าวัสดุสังเคราะห์หรือแปรรูป สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบแบบอย่างญี่ปุ่นหรือเจแปนดิ (Japandi)

การใช้หินกรวดแม่น้ำในการออกแบบแบบอย่างเจแปนดิ เป็นแบบอย่างที่ผสมผสานหลัก การของความเรียบง่ายแบบญี่ปุ่นเข้ากับการใช้งานและความเรียบง่ายของการออกแบบสไตล์ สแกนดิเนเวียน อิงตามแนวคิดญี่ปุ่นดั้งเดิมของ "วาปี-ซาบิ" ซึ่งมีจุดเด่นของแนวคิดคือความไม่ สมบูรณ์แบบ ความเรียบง่ายและความงามของวัสดุธรรมชาติ อีกทั้งการออกแบบของสแกนดิเน เวียนยังมีปรัชญาความเรียบง่ายและประโยชน์ใช้สอยที่คล้ายคลึงกันหลายอย่าง ทำให้การใช้หิน กรวดแม่น้ำซึ่งเป็นวัสดุธรรมชาติเหมาะสำหรับการออกแบบแบบอย่างเจแปนดิ ทั้งในด้านของ หลักการทางสุนทรียะที่ไ้ร่วมกันของความเรียบง่าย วัสดุธรรมชาติ และการเชื่อมโยงกับสภาพ แวดล้อมทางธรรมชาติในด้านของการตกแต่งภายในและการกินแบบอย่างเจแปนดิ ที่เน้นการ กินเพื่อสุขภาพ อาหารไม่ปรุงแต่ง วัตถุดิบสดใหม่ สอดคล้องกับวัฒนธรรมการกินและอยู่แบบ อย่างเจแปนดิ ที่ได้รับความนิยมเพิ่มมากขึ้นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา จากแนวทางการออกแบบที่ สามารถแก้ปัญหาเรื่องการสร้างบรรยากาศที่เงียบสงบในพื้นที่และประโยชน์ใช้สอยแก่พื้นที่อยู่ อาศัยสมัยใหม่โดยการลดพื้นที่ ทำให้พื้นที่ดูเรียบง่าย ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในโลกที่หมุนไป อย่างรวดเร็วในปัจจุบันและส่งเสริมในเรื่องของการกินอยู่ที่ดีเพื่อความยั่งยืน

หินจึงเป็นส่วนหนึ่งของวัสดุธรรมชาติที่ผู้วิจัยเห็นคุณค่าและให้ความสำคัญ จึงนำมาสู่ การใช้หินเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เป็นภาชนะใส่อาหาร เนื่องจากเซรามิกเป็นวัสดุ ที่ใช้กันทั่วไปในการออกแบบแบบอย่างเจแปนดิ เนื่องจากเป็นวัสดุธรรมชาติ การใช้หินกรวด แม่น้ำเป็นแรงบันดาลใจสำหรับผลิตภัณฑ์เซรามิกบนโต๊ะอาหารจะยิ่งเน้นส่งเสริมแนวคิดเหล่านี มากขึ้น สร้างความดึงดูดใจในด้านสุนทรียศาสตร์ ใส่ใจในสุขภาพ ส่งเสริมความยั่งยืนและเป็น มิตรต่อสิ่งแวดล้อม สร้างความรู้สึกสงบ ตลอดจนรู้สึกเชื่อมต่อกับธรรมชาติอย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาสัญลักษณ์ รูปทรงทางกายภาพและคุณสมบัติของหินกรวดและรูปแบบ การตกแต่งร่วมสมัย
- 2) เพื่อศึกษาแนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์ เนื้อดินและกระบวนการผลิตทางเครื่องเคลือบดินเผาที่จะนำมาสร้างสรรค์ชุดภาชนะเซรามิกที่ได้แรงบันดาลใจจากหินกรวดแม่น้ำ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) ได้แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกแบบผสมผสานที่สามารถนำไปสู่งาน สร้างสรรค์ได้

2) ได้ชุดภาชนะที่เหมาะสมสำหรับการตกแต่งภายในแบบอย่างเจแปนดิ (Japandi) และแบบอย่างอื่น ๆ ที่คาดว่าจะสามารถตกแต่งได้

ขอบเขตงานวิจัย

1) ศึกษาหาข้อมูลแนวคิดการออกแบบและแบบอย่างการตกแต่งภายในที่สอดคล้องกับรูปแบบของเจแปนดิ ทั้งจากระบบสารสนเทศและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงาน

2) ศึกษากลุ่มตัวอย่างหินกรวดแม่น้ำ รูปวาง รูปทรง ผิวสัมผัสและโทนสี ณ น้ำตกสาริกา จังหวัดนครนายก

3) การออกแบบชิ้นงานต้นแบบด้วยเทคนิคและวิธีการทางเซรามิกอุตสาหกรรม สำหรับใช้บนโต๊ะอาหารที่สอดคล้องกับผู้บริโภคที่ชอบการตกแต่งบ้านและผู้อยู่อาศัยในเมืองบริเวณทางไกลธรรมชาติ จำนวน 10 ชิ้น ประกอบด้วย แก้วกาแฟ จานรองแก้ว จานแบน ชามปากกว้าง ถ้วยขนาดเล็ก ถ้วยขนาดกลาง ถ้วยใส่น้ำตาลมีฝาปิด ถ้วยใส่ซอส และเหยือกใส่กาแฟ

4) การขึ้นรูปชิ้นงานตามกระบวนการเซรามิกอุตสาหกรรมและเทคนิคการตกแต่งเพื่อให้ความรู้สึกและสัมผัสถึงหินกรวดแม่น้ำ

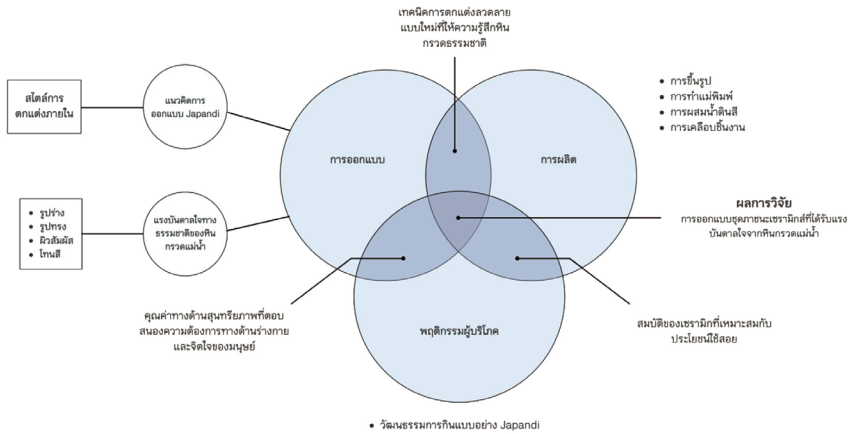
นิยามศัพท์เฉพาะ

ชุดภาชนะเซรามิก หมายถึง ผลิตภัณฑ์เซรามิกประเภทเครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร แบ่งออกเป็นหลายประเภท ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การใช้งาน คุณสมบัติของวัตถุดิบและกระบวนการผลิต ทำให้ได้มาซึ่งชุดถ้วยจานชามเซรามิกที่มีคุณลักษณะแตกต่างกัน

หินกรวดแม่น้ำ หมายถึง หินประเภทหินตะกอนที่ถูกกระแสน้ำพัดไปอยู่ด้วยกัน และการเสียดสีระหว่างสายน้ำและตัวหินนั้นทำให้ผิวของหินมีความเรียบและมน มีลักษณะลื่นกว่าหินตะกอนประเภทอื่น ๆ

แบบอย่างญี่ปุ่น หรือ แบบเจแปนดิ (Japandi) หมายถึง แนวคิดการตกแต่งบ้านที่เน้นความเรียบง่าย ใช้ได้จริงและอยู่ได้นาน เกิดจากการผสมผสานกันระหว่างแบบอย่างญี่ปุ่นและสแกนดิเนเวีย

กรอบแนวคิด



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัยเพื่อการออกแบบชุดภาชนะเซรามิกที่ได้รับแรงบันดาลใจจากหินกรวดแม่น้ำ

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1) ศึกษาหาข้อมูลแนวคิดการออกแบบและแบบการตกแต่งภายใน ทั้งจากระบบสารสนเทศและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับงาน
- 2) ศึกษารูปร่าง รูปทรง ผิวสัมผัสและโทนสีของหินกรวด
- 3) ศึกษารูปแบบพฤติกรรมมารับประทานอาหารของกลุ่มคนอาศัยในเมืองที่ห่างไกลธรรมชาติ

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูล ออกแบบสร้างสรรค์ และพัฒนานาแบบ

- 1) รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มา เพื่อหาแนวทางความเป็นไปในการผลิตและลักษณะเฉพาะในรูปแบบของตนเอง
- 2) สร้างสรรค์และพัฒนานาแบบแนวความคิดและแรงบันดาลใจ ในรูปแบบร่าง 2 มิติ และ 3 มิติ

ขั้นตอนที่ 3 การผลิตตามกรรมวิธีทางอุตสาหกรรมเครื่องเคลือบดินเผา

- 1) ทดลองการสร้างต้นแบบ ทดลองหาสัดส่วนเนื้อดินที่เหมาะสมในการขึ้นรูปงาน ในบรรยากาศการเผาแบบออกซิเดชัน
- 2) ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานตามกรรมวิธีทางเครื่องเคลือบดินเผา การสร้างต้นแบบ การสร้างแม่พิมพ์ วิธีการขึ้นรูปงาน การตกแต่งตลอดจนสู่กระบวนการเผา

ขั้นตอนที่ 4 ทดลองนำไปใช้งานในสถานที่จริง ทดลองการใส่อาหารและเครื่องดื่มในภาชนะเพื่อสรุปและอภิปรายผล

ผลการศึกษา

1. ลักษณะทางกายภาพและคุณสมบัติของหินกรวด

จากการศึกษาลักษณะทางกายภาพของหินกรวด หินกรวดมีด้วยกันหลายประเภท เนื่องจากหินกรวดสามารถประกอบจากวัสดุต่าง ๆ ได้หลากหลาย มีขนาด รูปร่าง และสีแตกต่างกัน ได้แก่ หินกรวดแม่น้ำ หินกรวดชายหาด หินกรวดขัดเงา หินกรวดสำหรับตกแต่งและหินกรวดอัญมณี พบว่าหินกรวดแม่น้ำมีความน่าสนใจในด้านของรูปร่างรูปทรงที่เรียบง่าย เหมาะสำหรับนำเอาลักษณะดังกล่าวมาสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเซรามิกสำหรับตกแต่งบ้านด้วยแบบอย่างเจแปนดิ สอดคล้องกับแนวคิดที่ต้องการแสดงออกถึงพื้นผิวธรรมชาติ ความเรียบง่าย มีวดลายไม่มาก สามารถสรุปลักษณะทางกายภาพและสมบัติของหินกรวดแม่น้ำได้ ดังนี้

1.1 รูปร่าง รูปทรง

หินกรวดแม่น้ำมีรูปทรงอิสระ (free form) ที่เกิดขึ้นจากการถูกทำให้เรียบโดยกระบวนการทางธรรมชาติคือมาจากหินที่มีอยู่ก่อนแล้วซึ่งไหลลงตามธรรมชาติโดยน้ำหรือธารน้ำแข็ง จากนั้นกลุ่มของหินก้อนนี้ หินแปร หรือหินตะกอนจะถูกบดมุมหินแหลม ๆ เข้าด้วยกันเป็นเวลานานจึงทำให้หินมีลักษณะเรียบและมน มีความลื่นกว่าหินตะกอนประเภทอื่น ๆ มีรูปร่าง รูปทรงแตกต่างกันไปในแต่ละก้อนตามธรรมชาติ มีทั้งทรงรี ทรงกลม ทรงเหลี่ยมมน แบบแบน และแบบกลมเป็นก้อน มีทั้งขนาดใหญ่ไปจนถึงขนาดเล็กมากและเมื่อสัมผัสจะเกิดความรู้สึกถึงผิวสัมผัสเรียบลื่น สร้างความรู้สึกผ่อนคลาย



ภาพที่ 2 ภาพบรรยากาศ ณ น้ำตกสาริกา จังหวัดนครนายก ที่ผู้วิจัยได้พบหินกรวดแม่น้ำ



ภาพที่ 3 ภาพตัวอย่างหินกรวดแม่น้ำที่ผู้วิจัยนำมาศึกษา

1.2 ลวดลาย

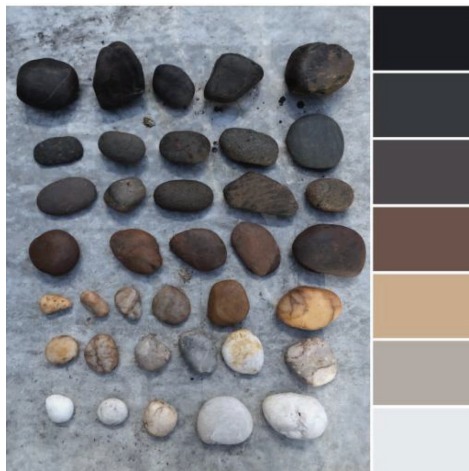
หินกรวดแม่น้ำส่วนใหญ่จะมีลวดลายไม่มากหรือปรากฏลวดลายจากการทับถมกันของชั้นหินที่มีสีแตกต่างกันเกิดเป็นลวดลายหลากหลาย เช่น เป็นเส้นซ้อนกันเหมือนขนมชั้น ลายแบบหินอ่อนและมีหินบางชนิดปรากฏลายเส้นบนหินที่เรียกกันว่า “เส้นเลือด” อันเกิดจากการทับถมกันของควอตซ์หรือแร่ธาตุอื่นซึ่งเป็นลวดลายที่ผู้วิจัยชื่นชอบมากที่สุดและนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ลวดลายบนภาชนะเซรามิกชุดนี้



ภาพที่ 4 ตัวอย่างหินกรวดแม่น้ำที่มีลวดลายเส้นเลือดปรากฏ

1.3 โทนสี

จากที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาชุดสีของหินกรวดแม่น้ำ พบว่าหินกรวดแม่น้ำมีหลายสี ส่วนใหญ่จะเป็นสีเอิร์ธโทน (earth tone) ที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติขึ้นอยู่กับชนิดของหินก่อนจะถูกทำให้เรียบด้วยวิธีการทางธรรมชาติ เช่น สีขาว สีครีม สีเหลืองอ่อน สีน้ำตาล สีเทาอ่อน สีเทาเข้ม สีดำ เป็นต้น



ภาพที่ 5 ตัวอย่างการจำแนกสีจากหินกรวดแม่น้ำ

1.4 ลักษณะพื้นผิว

พื้นผิวของหินกรวดแม่น้ำมีความเรียบมน ผิวลื่นและอาจพบความขรุขระเล็กน้อย มีรูพรุนในหินบางชนิด ส่วนใหญ่จะมีผิวด้าน แต่มีบางชนิดมีลักษณะผิวสัมผัสเงามัน เช่น หินดำเงาบาห์ลี เป็นต้น

2. วัฒนธรรมการกินและอยู่แบบอย่างเจแปนดิ

จากการศึกษาข้อมูลพฤติกรรมกรรมการบริโภคของคนไทย พบว่าแรงผลักดันจากสถานการณ์โควิด-19 อันยาวนาน ส่งผลให้มีแนวโน้มหันมาใส่ใจการกินคืออยู่ดีเพิ่มมากขึ้น ระมัดระวังในการเลือกอาหารการกินที่ดีเพื่อสร้างภูมิคุ้มกันให้กับตนในระยะยาว นอกจากนี้ยังต้องการใช้จ่ายในเรื่องของการสร้างสุขภาพให้คนในครอบครัวและการผ่อนคลาย มีการศึกษาวิธีการเลือกกินอาหารที่มีประโยชน์จากศาสตร์ที่หลากหลายมากขึ้น

หนึ่งในวิถีการกินที่ว่าด้วยการกินเพื่ออายุยืนยาวที่ได้รับการยอมรับในสังคมมาอย่างยาวนานคืออาหารญี่ปุ่น ซึ่งเป็นที่รู้กันว่าเป็นอาหารเพื่อสุขภาพ ประเทศญี่ปุ่นเป็นประเทศที่มีคนอายุยืนและสุขภาพดีที่สุดประเทศหนึ่ง นอกจากนี้อีกวัฒนธรรมการกินที่เชื่อว่าชีวิตที่ดีควรเป็นของทุกคนคือ วัฒนธรรมการกินแบบอย่างนอร์ดิก กลุ่มประเทศในแถบสแกนดิเนเวีย (Scandinavia) คือกลุ่มประเทศยุโรปเหนือ ประกอบไปด้วย 3 ประเทศด้วยกัน ได้แก่ ประเทศสวีเดน ประเทศนอร์เวย์และประเทศเดนมาร์ก ทั้งนี้วัฒนธรรมการกินดีเพื่อสุขภาพของทั้งสองทวีปทั้งยุโรปและเอเชียนั้นมีความสอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบอย่างเจแปนดิ แนวคิดนี้ได้ถูกนำมาผสมผสานกับแนวคิดที่เรียบง่ายของญี่ปุ่น ผู้วิจัยจึงมองเห็นโอกาสในการออกแบบชุดภาชนะเครื่องเคลือบดินเผาที่เป็นส่วนในการเชื่อมโยงวิถีชีวิตด้านการกินกับความเป็นอยู่ในที่พักอาศัยเข้าด้วยกัน

จากการศึกษาแนวคิดทางศิลปะที่ใช้หลักในการออกแบบลักษณะตัดทอนสิ่งที่เกินจริง เน้นความเรียบง่ายบริสุทธิ์ ให้ความสำคัญกับแนวคิดมากกว่าการเล่าเรื่อง สอดคล้องกับแนวคิดวิถีแห่งเซน (ZEN) ของญี่ปุ่นคือการอยู่อย่างเรียบง่าย สมถะ จนทำให้เกิดการพัฒนาแนวคิดเป็นการออกแบบอย่างเจแปนดิ แนวคิดที่มาจากการผสมผสานระหว่างความเรียบง่ายอบอุ่นตามธรรมชาติแบบสแกนดิเนเวียและความเรียบง่ายที่แสดงออกถึงงานฝีมือแบบอย่างญี่ปุ่น คือ มีการตกแต่งไม่มากเกินไป ใช้เส้นสายสะอาดตา เลือกใช้เฉพาะองค์ประกอบของการออกแบบที่จำเป็นเท่านั้น เน้นการใช้งานจริง ใช้เส้นแข็งแรงและสะอาด เส้นตรง เส้นโค้งที่ไม่พัวพันกัน เพื่อเน้นถึงลักษณะความสำคัญของแต่ละอย่างให้มีความชัดเจนขึ้น การเลือกใช้โทนสีจะใช้โทนสีในการตกแต่งไม่มากและส่วนใหญ่จะเป็นสีพื้นที่ช่วยเพิ่มความสว่างให้กับห้อง โทนสีที่ใช้สำหรับบ้านแบบอย่างมินิมอล ควรเป็นสีออกโมโนโทนหรือสีอ่อน ๆ เช่น สีขาว เทาอ่อน เทาเข้ม

น้ำตาลอ่อน การผสมผสานระหว่างความเป็นสแกนดิเนเวียนและความเป็นญี่ปุ่นคือ ใจของ ตกแต่งหรือเฟอร์นิเจอร์ที่มีสีค่อนข้างสว่างจากสีไม้ธรรมชาติและสีโทนอ่อนแบบสแกนดิเนเวียน ตัดกับสีโทนเข้มแบบอบอุ่นอย่างญี่ปุ่นที่มักใช้สีโทนเข้มอย่างเทาเข้ม น้ำเงินหม่น เขียวเข้ม หรือ แม้แต่สีดำ เพื่อเสริมให้การออกแบบภายในมีความน่าสนใจ การเน้นถึงความบริสุทธิ์ของวัสดุที่มีพื้นผิวจากธรรมชาติ เช่น ดิน หิน เปลือกไม้ สามารถโฉบลวดลายธรรมชาติได้ เป็นการหยิบเอาธรรมชาตินอกบ้านมาไว้ข้างในบ้านกับเราด้วยอย่างสอดคล้องวิถีชีวิตของชาวสแกนดิเนเวียน มักจะยึดโยงอยู่กับธรรมชาติเสมอ



ภาพที่ 6 การใช้เฟอร์นิเจอร์เป็นไม้จากธรรมชาติ
ที่มา : Vaucuse Kitchen โดย Destro Renovations



ภาพที่ 7 การใช้พื้นที่โทนสีสว่างในการตกแต่งแบบอย่างมินิมอล
ที่มา : Oak Lime โดย Segno



ภาพที่ 8 การตกแต่งแบบอย่างเจแปนดิ
ที่มา : <http://www.home-designing.com/how-to-use-japandi-decor>



ภาพที่ 9 เหยือกเซรามิกสีเอิร์ธโทน
สำหรับตกแต่งแบบอย่างเจแปนดิ
ที่มา : Brown Novah Pitcher โดย Syzygy



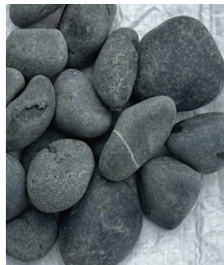
ภาพที่ 10 เจึงเทียนรูปทรงโดนัทสีเบจโทน
สำหรับตกแต่งแบบอย่างเจแปนดิ
ที่มา : Thora Beige Donut Cande Holder โดย
Vauntdesign

ผลการสร้างสรรค์และพัฒนารูปแบบแนวความคิดและแรงบันดาลใจ ในรูปร่าง 2 มิติ และ 3 มิติ

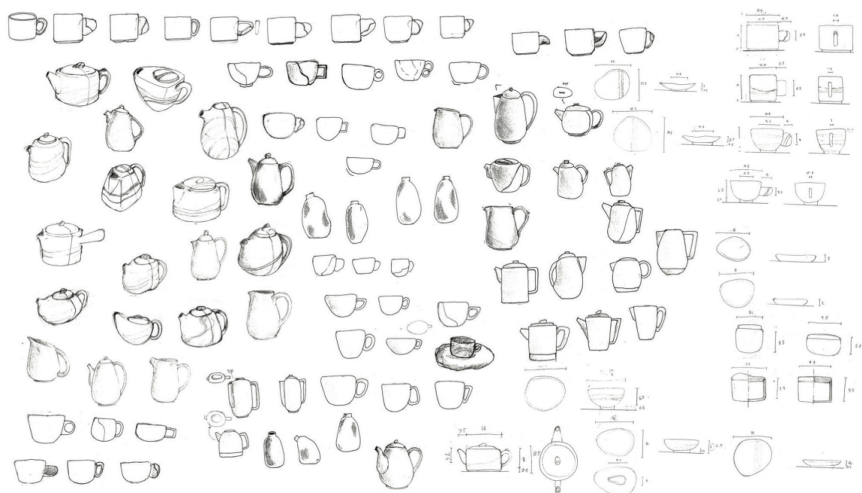
จากการศึกษารูปร่าง รูปทรง ลักษณะทางกายภาพและสมบัติของหินกรวดแม่น้ำ รวมถึงแนวคิดและองค์ประกอบในการออกแบบอย่างเจแปนดิ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวมา ผสมผสานกับแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ภาชนะเครื่องเคลือบดินเผาพร้อมสมัยสำหรับกลุ่ม ผู้บริโภคที่ชื่นชอบการตกแต่งแบบอย่างเจแปนดิ

1. แบบร่าง 2 มิติ

จากการศึกษารูปร่างรูปทรงของหินกรวดแม่น้ำ การสัมผัสด้วยมือและการมองเห็นจาก กลุ่มตัวอย่างของจริง จึงได้ทำการทดลองร่างแบบที่มีการผสมผสานกันของรูปทรงอิสระกับรูป ทรงอิสระ และรูปทรงอิสระกับรูปทรงเรขาคณิต เพิ่มการตกแต่งลายเส้นที่แสดงถึงความเป็น ชั้นหินที่ถูกทับถมกันจากหินต่างชนิดกันเพื่อให้ชิ้นงานแสดงออกถึงลักษณะที่ใกล้เคียงกับหิน



ภาพที่ 11-12 หินแบล็ค จาวา ตอนแห้งและเปียก



ภาพที่ 13 ภาพร่าง 2 มิติ โดยผู้วิจัย

2. แบบร่าง 3 มิติ

ผู้วิจัยนำแบบร่าง 2 มิติมาพัฒนาเป็นแบบร่าง 3 มิติ โดยผ่านการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ เพื่อคัดเลือกแบบที่เหมาะสมในการนำมาใช้ทั้งหมด 10 รูปแบบที่มีความแตกต่างกันของรูปทรง และวัตถุประสงค์ในการใช้งาน ได้แก่ แก้วกาแฟ จานรองแก้ว ถ้วยกาแฟ เขยือก จาน ชาม เตี้ย ชามสูง ถ้วยใส่ซอส และถ้วยใส่น้ำตาล ขึ้นรูปโดยใช้ดินสโตนแวร์สำหรับปั้นขึ้นรูปเซรามิกด้วยวิธีการขึ้นรูปด้วยมือ (hand forming) และขึ้นรูปด้วยแป้นหมุน (throwing) ตกแต่งชิ้นงานด้วยวิธีการชุบร่องฝังดินสี (inlay) ด้วยดินพอร์ซเลนชนิดหล่อสีขาว ในส่วนของลายของชิ้นหินที่ทับถมกันและทดลองเผาดิบหรือเผาบิสกิต (biscuit firing) ชิ้นงานด้วยเตาไฟฟ้า เเผาแบบออกซิเดชันที่อุณหภูมิ 800 องศาเซลเซียส เพื่อให้ชิ้นงานมีความแข็งแรงชิ้นกว่าเดิม

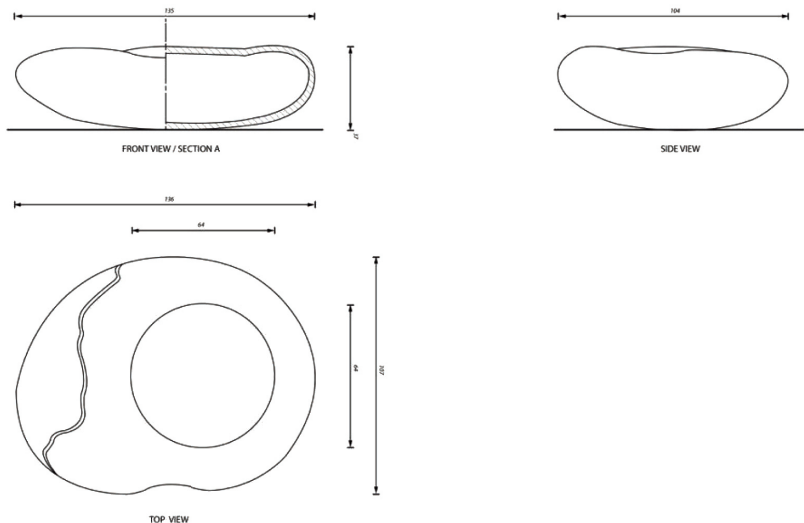


ภาพที่ 14-17 ตัวอย่างชิ้นงาน 3 มิติ

3. สร้างต้นแบบปูนปลาสเตอร์

ขั้นตอนของการสร้างต้นแบบปูนปลาสเตอร์ ผู้วิจัยได้เลือกแบบร่าง 3 มิติเพื่อมาศึกษากระบวนการทางเซรามิกต่อทั้งหมด 5 ชิ้น ได้แก่ แก้วกาแฟ หูจับแก้วกาแฟ จานรองแก้ว ถ้วย และจาน สำหรับการผลิตตามกรรมวิธีทางอุตสาหกรรมเครื่องเคลือบดินเผา ผู้วิจัยได้ทำการเลือกเนื้อดินสำหรับขึ้นรูปชิ้นงานเป็นเนื้อดินสโตนแวร์สำหรับหล่อ มีคุณสมบัติคือเป็นดินที่มีเนื้อหยาบ เหนียว มีจุดสุกตัวสูง เผาที่อุณหภูมิ 1,200 – 1,300 องศาเซลเซียส เมื่อเผาถึงจุดสุกตัวไม่มีความพ่นตัว มีการดูดซึมน้ำหลังการเผาน้อย อยู่ที่ร้อยละ 0-3 เนื้อผลิตภัณฑ์หลังเผาออกมาได้สีเทาเข้ม เทาอ่อน หรือน้ำตาล ทนต่อสภาพความเป็นกรดและด่างได้ดี มีอัตราการดูดซึมน้ำน้อยมากหรือไม่มีเลย มีอัตราการหดตัวหลังเผาสำเร็จทั้งหมด ร้อยละ 13

เมื่อทราบอัตราการหดตัวของเนื้อดินที่เลือกแล้วต้องทำการคำนวณขนาดต้นแบบก่อนทุกครั้ง เนื่องจากเนื้อดินมีการหดตัวตั้งแต่ตอนที่เป้นดินดิบ ขึ้นเผาดิบ และชิ้นงานเคลือบ ในการขึ้นต้นแบบในส่วนของรูปทรงอิสระไม่มีความสมมาตร ได้แก่ จานรองแก้ว จาน และหูจับ จะใช้วิธีการขึ้นต้นแบบแบบพิมพ์หุบ ในส่วนของแก้วกาแฟจะขึ้นรูปด้วยวิธีการกลึงต้นแบบด้วยเครื่องจักรเกอร์ริง (Jigging)



ภาพที่ 18 ตัวอย่างภาพเขียนแบบ 2 มิติของต้นแบบจานรองแก้วกาแฟ ขนาดก่อนหดตัวหลังเผาสำเร็จ

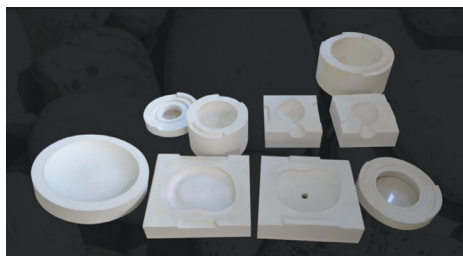


ภาพที่ 19 ต้นแบบปูนปลาสเตอร์

4. สร้างแม่พิมพ์สำหรับหล่อชิ้นงาน

สำหรับการทำแม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์สำหรับหล่อน้ำดิน ผู้วิจัยได้เลือกรูปแบบการขึ้นรูปชิ้นงานเป็นแบบหล่อกว้าง เพื่อให้ชิ้นงานมีความหนาเท่ากันทุกด้าน ในการสร้างแม่พิมพ์สำหรับหล่อชิ้นงานสำหรับแก้วกาแฟ การทำแม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์บนเครื่องกลึงเป็นวิธีที่เหมาะสมกับชิ้นงานที่มีรูปทรงเป็นวงกลมสมมาตร ถอดแม่พิมพ์ทั้งหมด 2 ชิ้น คือส่วนล่างกับส่วนบน วิธีนี้มีข้อดีคือสามารถกลึงแม่พิมพ์ให้ได้รูปทรงที่เท่ากับต้นแบบได้ทันทีและสามารถเก็บรายละเอียดความเรียบร้อยได้ง่ายตั้งแต่อยู่บนแป้นของเครื่องจักรเกอร์

สำหรับการทำแม่พิมพ์ของจานรองแก้ว ถ้วย และหุ้บับ สามารถใช้วิธีการถอดแม่พิมพ์ทั้งหมด 2 ชิ้นและในส่วนของจานสามารถใช้วิธีการทำแบบพิมพ์แบบขึ้นเดียวได้



ภาพที่ 20 แม่พิมพ์ปูนปลาสเตอร์

5. การขึ้นรูปด้วยวิธีการหล่อหน้าดิน

การขึ้นรูปด้วยวิธีการหล่อหน้าดินแบบหล่อลงที่ผู้วิจัยเลือกใช้ เป็นวิธีที่รวดเร็วในการผลิตทางอุตสาหกรรม เหมาะกับชิ้นงานที่ต้องการความหนาเท่ากันสม่ำเสมอทุกด้าน ต้องการความบางหรือชิ้นงานที่มีรูปทรงแบบปิด เป็นการเหน้าดินลงในแม่พิมพ์ปูนพลาสติกหรือแม่พิมพ์ที่มีคุณสมบัติดูดซึมน้ำได้ดี จะดูดซึมน้ำที่อยู่ในน้ำดินหล่อ เกิดการจับตัวของเนื้อดินที่ผิวปูนด้านในของแบบพิมพ์ รอจนกระทั่งได้ความหนาของชิ้นงานที่ต้องการจึงเทดินที่เหลือออกจากแม่พิมพ์ วางคว่ำทิ้งไว้จนกระทั่งน้ำดินไม่มีการหยดตัวและเนื้อดินเริ่มเซตตัวประมาณหนึ่งจึงหยาบแม่พิมพ์เพื่อตัดขอบปาก จากนั้นทิ้งไว้จนสังเกตเห็นว่าชิ้นงานมีการหดตัวหลุดจากแม่พิมพ์จึงค่อยแกะแม่พิมพ์ออกเพื่อนำชิ้นงานมาตกแต่งในขั้นตอนต่อไป โดยผู้วิจัยได้เลือกสร้างชิ้นงานต้นแบบที่มีโนสดำเป็นอันดับแรก เนื่องจากเป็นโนสที่สอดคล้องกับแนวคิดการออกแบบแบบอย่างเจแปนดิ และเป็นโนสที่ยังไม่ค่อยมีให้เห็นในตลาดภาชนะเครื่องเคลือบดินเผาในไทย การผสมน้ำดิน (slip) เพื่อขึ้นรูปชิ้นงานจึงต้องมีการผสมผงสีสเดนสีดำ ซึ่งเป็นสีพิเศษทางเซรามิกลงในน้ำดินที่จะใช้ในการหล่อ 8% สำหรับชิ้นงานที่ต้องการสีเทาดำ และ 10% สำหรับชิ้นงานสีดำสนิท ต่อน้ำหนักดินสโตนแวร์แห้ง 100 กรัม ผสมกับน้ำและโซเดียมซิลิเกตในปริมาณที่เหมาะสม

6. การตกแต่งชิ้นงาน

6.1 การตกแต่งเครื่องเคลือบดินเผาในสภาวะดินหมาด

ในขั้นตอนของการตกแต่งชิ้นงาน ผู้วิจัยใช้เทคนิคขั้นตอนการสร้างลวดลายหินในสภาวะดินหมาด คือ หลังจากขึ้นรูปผลิตภัณฑ์เสร็จแล้วทิ้งไว้ระยะหนึ่ง น้ำในดินจะค่อย ๆ ระบายออก ดินก็จะเริ่มแข็งตัวแต่ยังไม่ถึงกับแห้งแข็ง จากนั้นจึงใช้เทคนิควิธีการขูดร่องลึกฝังดินสี (inlay) โดยการนำเครื่องมือที่มีปลายแหลมคมหรือมีความแข็งที่สามารถกดลงไปบนเนื้อดินแล้วเกิดลักษณะเป็นลวดลายได้ การขูดลายควรจะทำในช่วงที่ดินหมาด เนื้อดินยังมีความชื้นอยู่จะทำให้ขูดลายได้ง่าย และฝังเนื้อดินพอร์ซเลน ซึ่งเป็นเนื้อดินที่เมื่อเผาสำเร็จแล้วจะได้สีขาว ทำให้ปรากฏลวดลายที่ตัดกับสีได้อย่างชัดเจนและมีความเป็นเนื้อเดียวกันกับชิ้นงานให้ความรู้สึกใกล้เคียงกับหินกรวดแม่น้ำ

6.2 การตกแต่งเครื่องเคลือบดินเผาหลังจากการเผาดิบ

การตกแต่งชิ้นงานหลังการเผาดิบ (Biscuit firing) ผู้วิจัยได้เลือกเคลือบใสเฉพาะในส่วนที่ต้องบรรจุอาหารและเครื่องดื่ม เพื่อให้สะดวกต่อการทำความสะอาดและทนต่อการกัดกร่อนของความเป็นกรดต่างจากอาหารคือเคลือบภายในของแก้วกาแฟและจาน ส่วนภายนอกชิ้นงานหรือชิ้นงานอื่น ๆ ที่ไม่ได้มีการเคลือบด้วยคุณสมบัติของเนื้อดินสโตนแวร์ (Stoneware) คือ

มีความหยาบแต่มีผิวสัมผัสเรียบ ไม่มีรูพรุนต่างจากดินประเภทเอิร์ธเทนแวร์ (Earthenware) หลังเผาดิบเมื่อนำมาขัดกระดาทรายเอาส่วนพื้นผิวที่ไม่เรียบร้อยออกจะให้ผิวของชิ้นงานมีความเรียบขึ้นและทำการเคลือบชิ้นงานด้วยวิธีการจุ่ม (Dipping) เคลือบใสในบริเวณที่ต้องการให้เกิดผิวเคลือบ ซึ่งเป็นวิธีที่เหมาะสมสำหรับชิ้นงานที่มีขนาดไม่ใหญ่มาก

7. ชิ้นงานหลังการเผาเคลือบสำเร็จ

ชิ้นงานหลังการเผาเคลือบ (Glost firing) ด้วยเตาไฟฟ้า อุณหภูมิ 1,220 องศาเซลเซียส ภายใต้บรรยากาศเผาสุญญากาศแบบสมบูรณ์ พบว่าในส่วนของเนื้อดินสโตนแวร์หลังเผาให้สีดำเข้ม สีเทาเข้ม และสีเทา ลายเส้นที่ได้จากการขีดร่องลึกฝังดินสีด้วยดินพอร์ซเลน เนื้อดินเปลี่ยนสีจากสีชมพูอ่อนเป็นสีขาวตัดกับสีของภาชนะที่เป็นโทนสีดำ ให้ผิวสัมผัสภายนอกที่เรียบเนียน มีความหยาบเล็กน้อยคล้ายกับก้อนหินกรวดแม่น้ำ ในส่วนของรูปทรงภาชนะหลังจากผ่านการเผาสำเร็จ เนื้อเคลือบมีความสุกตัวเกิดเป็นเคลือบแก้วใส สามารถบรรจุเครื่องดื่มได้โดยไม่มี การรั่วซึม ใช้เป็นภาชนะใส่อาหารได้และทำความสะอาดง่าย ใช้งานตามวัตถุประสงค์ได้เป็นอย่างดี โดยผลจากการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ให้ความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่าชิ้นงานมีรูปทรงและสีที่แปลกใหม่น่าสนใจ สามารถนำแนวคิดและวิธีการดังกล่าวไปต่อยอด เป็นผลิตภัณฑ์ประเภทอื่นได้



ภาพที่ 21-22 ชิ้นงานหลังเผาเคลือบสำเร็จ

อภิปรายผล

จากการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด 10 ชิ้น ประกอบไปด้วยชิ้นงานที่ขึ้นรูปด้วยมือ (hand forming) และชิ้นงานที่ขึ้นรูปด้วยวิธีการหล่อดินแบบกลวง (Hollow casting) ภาพรวมของชิ้นงานอยู่ในเกณฑ์ดี ชิ้นงานหลังเผาสำเร็จมีความสมบูรณ์ สามารถนำไปใช้งานต่อได้จริง สำหรับการพัฒนารูปแบบผลงานตามกระบวนการผลิตแบบอุตสาหกรรม การขึ้นรูปด้วยวิธีหล่อดิน

แบบกลวงมีความเหมาะสมกับชิ้นงานประเภทแก้วกาแฟ หูจับ จานรองแก้ว ถ้วย เนื่องจากสามารถควบคุมความหนาของชิ้นงานได้ง่าย แต่สำหรับงาน วิธีการขึ้นรูปด้วยการหล่อกลวง ทำให้ชิ้นงานมีความหนาแน่นของเนื้อดินค่อนข้างน้อยกว่าแบบหล่อตัน ทำให้เมื่อเผาสำเร็จเกิดการบิดเบี้ยวในช่วงกันงานเล็กน้อย การขึ้นรูปด้วยวิธีการหล่อน้ำดินแบบตัน (Solid Casting) จึงเป็นอีกทางเลือกที่อาจมีความเหมาะสมมากกว่า คือการเหน้าน้ำดินลงในพิมพ์โดยให้น้ำดินแข็งตัวอยู่ในแม่พิมพ์ และได้รูปร่างผลิตภัณฑ์ตามแบบของพิมพ์โดยไม่มีการเหน้าน้ำดินออกจากพิมพ์ หรือด้วยวิธีหล่อตันโดยใช้แรงดันฉีดน้ำดินเข้าไปในพิมพ์ เนื้อดินที่ใช้รูปเป็นเนื้อดินสโตนแวร์ผสมสีสเเดนสีค่า 8-10% ซึ่งเป็นการผสมสีในปริมาณที่มากและเนื่องจากสีสเเดนสีค่าเป็นสีที่ค่อนข้างมีราคาสูงจึงส่งผลต่อราคาค้นทุนของผลิตภัณฑ์สูงตามไปด้วย ในส่วนของเนื้อดินพอร์ซเลนที่นำมาตกแต่งเป็นลายเส้นบนชิ้นงาน พบว่าเนื้อดินมีอัตราการหดตัวไม่เท่ากัน คือ เนื้อดินสโตนแวร์มีอัตราการหดตัวหลังเผาสำเร็จอยู่ที่ 13-15% และเนื้อดินพอร์ซเลนมีอัตราการหดตัวหลังเผาสำเร็จอยู่ที่ 17-20% สามารถนำมาใช้ตกแต่งในจุดเล็ก ๆ ได้ เมื่อเผาแล้วทำให้เนื้อดินมีความเสมอเข้ากันดี

การศึกษาลักษณะทางกายภาพและสมบัติของหินกรวดแม่น้ำพบว่ารูปร่างของหินกรวดแม่น้ำเป็นรูปร่างอิสระที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ มีรูปร่างรูทรงที่ไม่ตายตัว มีลักษณะเป็นทรงกลมรีหรือมีเหลี่ยมมน ผิวสัมผัสเรียบเนียนอาจจะมีความขรุขระบ้างแล้วแต่แหล่งที่มาของหิน มีโทนสีเอิร์ธโทนที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ และมีลวดลายเส้นสายสอดคล้องกันเกิดจากทับถมกันของชั้นหินที่ต่างประเภทกัน องค์ประกอบเหล่านี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบร่วมสมัยได้ เช่น ผลิตภัณฑ์ประกอบเครื่องเรือน อุปกรณ์ของใช้ในครัวประจำวัน เนื่องจากลักษณะดังกล่าวเป็นรูปร่างที่เรียบง่าย ให้องค์ประกอบที่มีความเป็นธรรมชาติ ให้ความรู้สึกที่นุ่มนวล ผ่อนคลาย สอดคล้องกับแนวทางการตกแต่งในปัจจุบันที่เน้นความเรียบง่ายในการออกแบบ รวมถึงการออกแบบที่เน้นความเป็นธรรมชาติเพิ่มขึ้น เช่น การนำไปตกแต่งเป็นเครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร สำหรับที่อยู่อาศัยที่มีการตกแต่งได้หลากหลายแบบอย่าง เช่น แบบอย่างเจแปนดิ แบบอย่างเซนแบบญี่ปุ่น หรือแบบอย่างสแกนดิเนเวียน ในบ้านและคอนโดมิเนียมตัวอย่าง ทั้งยังสามารถนำไปใช้เป็นภาชนะตกแต่งเพื่อนำเสนอขายโครงการที่มีการตกแต่งด้วยแบบอย่างที่สวยงามเหมือนกันเพื่อนำเสนอแนวคิดการดึงเอาธรรมชาติจากภายนอกเข้าสู่ภายในที่อยู่อาศัยได้ องค์ประกอบของหินที่เรียบมนให้ความรู้สึกที่มั่นคงและสงบแก่จิตใจเหมาะสำหรับนำไปตกแต่งหรือเสิร์ฟเครื่องดื่มและอาหารในสถานที่ที่เน้นบรรยากาศผ่อนคลายแบบอย่างญี่ปุ่นได้ เช่น สปาออนเซ็นแบบญี่ปุ่น สถานที่ท่องเที่ยวที่จำลองสภาพแวดล้อมแบบญี่ปุ่น รวมไปถึงคาเฟ่ ร้านอาหารที่มีการตกแต่งแบบอย่างญี่ปุ่น ช่วยให้ผู้ลูกค้าได้สัมผัสความเป็นธรรมชาติได้ครบทุกมิติมากยิ่งขึ้น ด้านของการใช้งานพบว่ามีความเหมาะสมสำหรับการใช้

นำเสนอไลฟ์สไตล์ (Life style) แบบอย่างความชอบส่วนตัวอันมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างจากคนอื่นผ่านการถ่ายรูปลงโซเชียลมีเดียได้ สอดคล้องกับพฤติกรรมของสังคมเมืองที่ชื่นชอบการถ่ายภาพเผยแพร่ทางสื่อสังคมออนไลน์ ที่เรียกว่า Foodstagramming ทั้งยังสามารถนำเสนอการเสิร์ฟเมนูอาหาร เครื่องดื่ม เมื่อมีแขกพิเศษมาบ้าน เป็นการสร้างช่วงเวลาแห่งการพักผ่อนร่วมกันที่แตกต่างและน่าประทับใจได้ ด้านของความสวยงาม การออกแบบที่เน้นความเรียบง่าย สีสันไม่มาก เมื่อนำไปบรรจุอาหารที่มีสีสันสดใสตามธรรมชาติจะช่วยเสริมให้เมนูอาหารนั้นมีความโดดเด่นมากขึ้น เช่น การเลือกใช้ภาชนะสีดำกับอาหารที่มีโทนสีสว่าง เป็นต้น รูปทรงและพื้นผิวแสดงออกถึงความเป็นธรรมชาติจากวัสดุเนื้อแข็งยังให้ความรู้สึกที่เรียบหรู ตามแนวการตกแต่งแบบ Minimal Luxury ทั้งนี้ความหลากหลายของหินกรวดแม่น้ำยังสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์อื่นให้เหมาะสมกับโทนสีการตกแต่งในสถานที่ที่ต่างกันได้ เช่น การใช้ภาชนะสีครีม ซึ่งเป็นสีโทนอ่อนกับการตกแต่งห้องที่เป็นโทนสีสว่างเพื่อความเข้ากันให้ความรู้สึกที่เรียบง่าย โปร่งโล่ง หรือนำไปตกแต่งในห้องที่ตกแต่งด้วยโทนสีเข้มซึ่งจะทำให้ภาชนะมีความโดดเด่นสะดุดตาขึ้น ความสอดคล้องกับผลิตภัณฑ์อื่นข้างเคียงที่มีการตกแต่งด้วยเฟอร์นิเจอร์ที่มีลักษณะโค้งมนคล้ายกันจะช่วยเสริมบรรยากาศภาพรวมให้มีความกลมกลืนเป็นไปในทิศทางเดียวกันยิ่งขึ้น



ภาพที่ 23 ภาพจำลองชิ้นงานในบรรยากาศการตกแต่งแบบอย่างเจแปนดิ

ตัวอย่างโครงการบ้านที่มีการตกแต่งภายในที่สอดคล้องกับแนวคิดแบบอย่างญี่ปุ่น (Japandi Style) ในไทยที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา ได้แก่ โครงการ Mori คอนโดเมืองทองธานี ออกแบบภายใต้คอนเซปต์ “Back to nature the simplicity of life” พักผ่อนภายใต้ธรรมชาติอันร่มรื่น...สัมผัสความสุขที่เรียบง่าย” ต้องการส่งมอบความสุขให้แก่ลูกบ้าน ให้ใช้ชีวิตกับครอบครัว

ได้อย่างมีความสุข สนุกสนาน ภายใต้บรรยากาศที่ห้อมล้อมไปด้วยกลิ่นอายของธรรมชาติ สวนป่าสีเขียว พร้อมกับสระว่ายน้ำและพิตเนส และการพักผ่อนภายในคอนโดมิเนียมที่ดีไซน์แบบเจแปนดิ ที่มอบความอบอุ่นเรียบง่ายในรูปแบบอย่างญี่ปุ่น ในส่วนของการออกแบบภายในห้องพักแต่ละห้องมีการตกแต่งด้วยเฟอร์นิเจอร์ไม้ยาง ใช้สีน้อย ให้ความรู้สึกอบอุ่นและผ่อนคลาย



ภาพที่ 24-25 การตกแต่งภายในแบบอย่างเจแปนดิของโครงการ Mori
ที่มา : <https://www.bangkokland.co.th/mori/th/>

“มารู” (Maru) แปรนด์คอนโดไฮ์ระดับไฮเอนด์ โดย บริษัท เมเจอร์ ดีเวลลอปเม้นท์ จำกัด (มหาชน) ออกแบบภายใต้แนวคิดแบบ Twisted Simple ให้ความสำคัญกับความเรียบง่าย เน้นรูปแบบเส้นตรงและใช้สีธรรมชาติเพื่อความรู้สึกที่ผ่อนคลายน่าพักผ่อน ภายในโครงการตกแต่งโดยเน้นการใช้วัสดุที่มีสีกับลายแบบธรรมชาติ เช่น ระแนงไม้ และกระเบื้องลายหิน รวมถึงการจัดวางไม้ประดับตามจุดต่าง ๆ เพื่อสร้างความรู้สึกอบอุ่น ผ่อนคลาย เรียบง่ายใกล้ชิดธรรมชาติ หลีกหนีความวุ่นวายจากภายนอกที่เป็นแหล่งธุรกิจใจกลางเมือง



ภาพที่ 26-27 การตกแต่งภายในที่เน้นวัสดุจากธรรมชาติที่เรียบง่ายของโครงการ Maru
ที่มา : <https://www.mjd.co.th/maru/ekkamai2>

ข้อเสนอแนะ

1) ในการนำผลวิจัยไปต่อยอดสำหรับผลิตเชิงอุตสาหกรรมต่อไป มีความจำเป็นต้องศึกษาปริมาตรที่เหมาะสมในการออกแบบภาชนะ

2) ควรมีการศึกษาพื้นผิวจากวัสดุธรรมชาติมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบภาชนะเซรามิกให้หลากหลายขึ้นสอดคล้องกับกระแสความนิยมหวนคืนสู่ธรรมชาติที่เกิดขึ้นหลังวิกฤตการณ์โรคระบาดโควิด-19 ด้วยบริบทของสังคมคนเมืองที่เปลี่ยนไปที่ผู้คนหันมาใส่ใจกับธรรมชาติและต้องการอยู่ใกล้จิตธรรมชาติมากขึ้น

3) การพัฒนาเทคนิคการตกแต่งทางเซรามิกไปสู่รูปแบบอื่น ๆ โดยนำองค์ประกอบหลักที่แสดงออกถึงความเป็นหินมาเป็นจุดเด่นในการตกแต่ง เช่น การใช้สีผลิตภัณฑ์เป็นโทนสีอ่อนที่สามารถสลับโทนสีให้มีความหลากหลายแทนการใช้ชุดเซตที่มีสีเดียว การใช้เคลือบสีแทนการใช้สีสแตมป์บนน้ำดินสีและการนำองค์ประกอบส่วนของเส้นเลือดในหินมาเป็นจุดเด่นในการออกแบบต่อไป

4) การขึ้นรูปชิ้นงานด้วยวิธีการกลึงต้นแบบด้วยเครื่องจักรเกอร์ริง (Jigging) จะทำให้ต้นแบบมีความสมมาตรอาจจะทำให้ลักษณะของผลงานที่ได้ไม่สอดคล้องกับที่มาของแรงบันดาลใจ ควรมีการตกแต่งรูปทรงเพิ่มเติมให้มีความบิดเบี้ยวหรือไม่สมมาตรตามลักษณะของหินกรวดแม่น้ำ

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจากรายวิชา Conceptual Framework Development for Product Design Innovation ภาควิชานวัตกรรมออกแบบแฟชั่น วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สอนโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์อัญญา นิธิกร ที่ช่วยสอนวิธีการพัฒนากรอบแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์และเป็นที่ปรึกษาในการเขียนงานวิจัยจนได้เผยแพร่ความรู้เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง

ขอขอบคุณ รองศาสตราจารย์สัณพงษ์ เผ่าไทย และผู้ช่วยศาสตราจารย์ชานนท์ ไกรรส ผู้สอนรายวิชา Basic Ceramic Design ภาควิชาเครื่องเคลือบดินเผา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่ให้ความรู้ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เซรามิกอุตสาหกรรม ตลอดจนให้คำแนะนำ แนวคิด ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในด้านกระบวนการผลิต จนเกิดผลงานสำเร็จที่สมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐฉา แสงชูวงษ์. (2564, 10 มีนาคม). เทรนด์การแต่งบ้านที่ผสานญี่ปุ่นเข้ากับสแกนดิเนเวีย. <https://www.gqthailand.com/culture/article/the-rise-of-japandi-trend>
- ณรรว หิรัญกาญจน์. (2564, 10 พฤษภาคม). New Nordic Cuisine การปฏิรูปทางอาหารของเชฟชาวสวีเดนที่ส่งแรงกระเพื่อมไปทั่วโลก. <https://www.greenery.org/articles/kindeesweden-new-nordic-cuisine/>
- ภาสินี บุตรพลอย. (2565, 12 พฤศจิกายน). วิวัฒนาการสามารถแบ่งได้เป็น 5 ยุค ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ชุดที่ 1 เรื่องธรรมชาติและเทคโนโลยี. <https://www.swkp.ac.th/web/research/files/computer2.pdf>
- ธานี ภู่นพคุณ. (2550, 22 ธันวาคม). 6 รูปร่างและรูปทรง. <https://www.gotoknow.org/posts/155339>
- สมศักดิ์ ขวาลาวันย์. (2558). การต่อเติมเสริมแต่งส่วนต่าง ๆ ของผลิตภัณฑ์เซรามิก. <https://www.xn--12cgu2gjw3fra7hh3g.net/article/27/การต่อเติมเสริมแต่งส่วนต่างๆของผลิตภัณฑ์เซรามิก#:~:text=การอุดร่องลึกฝัง,ดินสีลงบนพื้น>
- อรุณวดี รัตนธำ และณัฐมน สุนทรมีเสถียร. (2564, 18 พฤษภาคม). ถ้าย้ายไปกลุ่มประเทศ ‘นอร์ดิก’ เราจะได้กินอะไร? รู้จักปรัชญาการกินที่เชื่อว่าชีวิตที่ดีควรเป็นของทุกคน. <https://becommon.co/world/taste-for-thought-nordic-cuisine/At Siam Tour.>
- เกี่ยวกับพญา นครวัด นครธม. (2565, พฤศจิกายน). <https://www.atsiamtour.com/gallery/160>
- บ้านและสวน. (2565, 14 มกราคม). ANONYM นักออกแบบที่ดึงธรรมชาติเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของพื้นที่อยู่อาศัย. <https://www.baanlaesuan.com/253628/design/design-update/people/anonym-nipponCeramic-Plaza.>
- (2559, 4 มิถุนายน). การเคลือบเซรามิก. <https://www.ceramic-plaza.com/2016/06/04/การเคลือบเซรามิก/>
- Ekkarach Laksanasamrith. (2558, 18 มิถุนายน). Japanese gardens design : สวนญี่ปุ่น ที่ไม่ใช่แค่สวน แต่คือสัจธรรมของชีวิต. <https://dsignsomething.com/2015/06/18/japanese-gardens-design>
- Stonehenge — สิ่งมหัศจรรย์ของโลกแห่งเกาะอังกฤษ. (2562, 4 กุมภาพันธ์). Go touch the sky. <https://www.gotouchthesky.com/stonehenge/HappyLongWay.>

สโตนเฮนจ์ Stonehenge หินจากต่างดาว?. (2565, 12 พฤศจิกายน). Happylongway. <https://www.happylongway.com/Stonehenge>

Home Designing. (2565, 18 กันยายน). *How To Use Japandi Decor To Create Calming Interiors*. <https://www.home-designing.com/how-to-use-japandi-décor>

KACHA. (2564, 30 เมษายน). *มินิมอล คืออะไร? ทำไมถึงนิยมในงานออกแบบ*. <https://www.kachathailand.com/articles/มินิมอล-คืออะไร>

Maru. (2565). <https://www.mjd.co.th/maru/ekkamai2>

Mori. (2565). <https://www.bangkokland.co.th/mori/th/>

Origin. (2561, 16 กุมภาพันธ์). “Minimalist Design” การออกแบบที่เรียบง่าย แต่แฝงด้วยเสน่ห์ที่น่าค้นหา. <https://www.origin.co.th/ข่าวอริจิน/minimalist-design/>

Telepart. (2557, 1 กันยายน). *ประวัติความเป็นมาของพลาสติก Plastic*. https://www.telepart.net/index.php?lay=boardshow&ac=webboard_show&WBntype=1&No=1579551

Ryt9. (2565, 7 กุมภาพันธ์). เริ่มต้นปี 65 ดึกดึก “ฮาดูโฮโด” เผยพฤติกรรมผู้บริโภคคนไทยเปลี่ยน หุ่นเจอปิซโควิดระลอกใหม่ ผลวิจัยชี้ “ความสุขทรงตัว” เทรนด์สุขภาพและความสุขของครอบครัวยังมาแรง. <https://www.ryt9.com/s/prg/3295300>

Sansiri Blog. (2561, 19 มีนาคม). *แรงบันดาลใจจากธรรมชาติสู่สถาปัตยกรรม*. <https://blog.sansiri.com/architecturefromnature/>

The Matter. (2564, 13 กันยายน). *ดีไซน์ที่สบายตา นำพาความสบายใจ รู้จักเทรนด์ ‘Japandi’ และวิธีแต่ง บ้านให้อบอุ่นหัวใจ*. <https://thematter.co/social/artdesign/japandi/154837>

Wikipedia. (2565, 28 สิงหาคม). *Pebble*. en.wikipedia.org/wiki/Pebble

Wikipedia. (2565, 12 พฤศจิกายน). *ยุคก่อนประวัติศาสตร์*. th.wikipedia.org/wiki/ยุคก่อนประวัติศาสตร์

05

ได้รับบทความ : 9/11/2564 | แก้ไขบทความ : 25/6/2565 | ตอบรับบทความ : 29/7/2565
Received : 9/11/2021 | Revised : 25/6/2022 | Accepted: 29/7/2022



การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน จากภูมิปัญญาช่างพื้นบ้านด้วยแนวคิดไทยนวัตกรรม การศึกษา ช่างตอกกระดาศ¹

A Designing of Home Decoration Products from a Local Wisdom, “Phetchaburi Craftsman” with Thai Innovation Art Concept

คณิน ไพรวรรณรัตน์*

Khanin Phriwanrat*

¹ เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากภูมิปัญญา “สกุลช่างเพชรบุรี” ด้วยแนวคิดไทยนวัตกรรม
* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
E-mail address : khanin.ph@ssru.ac.th

* Assistant Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University.
E-mail address : khanin.ph@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์วิเคราะห์รูปแบบ ภูมิปัญญา งานดอกกระดาศ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน และเพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากภูมิปัญญาช่างดอก ด้วยแนวคิดไทยนวัตศิลป์ โดยศึกษาจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และรวบรวมข้อมูลภาคสนามจากกลุ่มช่างสกุลช่างเพชรบุรี ผู้เชี่ยวชาญด้านภูมิปัญญา และวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี รวมไปถึงฐานข้อมูลออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับข้อมูลด้านพื้นที่วิเคราะห์โดยใช้กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ แนวคิดไทยนวัตศิลป์ แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์และข้อมูลด้านพื้นที่เพื่ออธิบายผลการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่า สกุลช่างเพชรบุรี เป็นส่วนหนึ่งของช่างสิบหมู่ ผู้วิจัยได้เลือกช่างดอกซึ่งมีกระบวนการและมีวิธีที่สำคัญปัจจุบันเหลือเพียงคนเดียว นำมาวิเคราะห์โดยใช้กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ตามขั้นตอน โดยนำมาผสานเข้ากับนวัตศิลป์ด้านการออกแบบอาร์ตเวิร์ค (art work) กระดาศปรุโดยประยุกต์ใช้เทคนิค Modular ลวดลายประดับพื้นฐานสำหรับชิ้นงานศิลปะได้รับแรงบันดาลใจจากลวดลายประดับบนเสาศาลาของวัดใหญ่สุวรรณารามจังหวัดเพชรบุรี รูปแบบดังกล่าวใช้เทคนิคการเจาะกระดาศหรือดอกกระดาศ จากนั้นดอกกระดาศให้เป็นรูแล้วจึงนำมาสานขัดกัน ใช้ในการสร้างลวดลายตกแต่งสำหรับการนำกระดาศมาขึ้นรูปประดิษฐ์เป็นโคมไฟ ซึ่งใช้เป็นของตกแต่งบ้านตามความต้องการและศักยภาพของชุมชนตลอดจนผู้ผลิต

คำสำคัญ : สกุลช่างเพชรบุรี, ภูมิปัญญา, แนวคิดไทยนวัตศิลป์, ช่างดอก, การออกแบบของตกแต่งบ้าน

Abstract

The objective of this article is to study the pattern, wisdom and concept in creating an artistic work of Phetchaburi artisans in order to use as a home decoration product design guideline by Thai Innovation Art concept. The methodology of the study is using literature review, which is related to Phetchaburi artisans in Phetchaburi province and collecting information by field study from the experts in local wisdom and culture including an online database about the area. To precisely explain the study results, this analysis contains Thai Innovation Art concept, souvenir concepts, product design concept and geographic information.

The result was found that Phetchaburi artisans is one of Ten Divisions of Traditional Thai Crafts. The researcher selected hollow punching craftsman; which remains only one person in this division and he had a significant production process. The production was analyzed by using the new product development process in consecutively steps and combined with Thai Innovation Art concept. In term of perforated paper artwork design, the researcher applied a Modular technic and the inspiration of this design came from the ornament adorned on the pavilion of Wat Yai Suwannaram, Phetchaburi Province. The mentioned technic is to pierce the paper or hollow punching and weave them together. It is used to create a decorative pattern for making a lantern as a home decoration based on the demand, potential of the community and manufacturers.

Keywords : Phetchaburi craftsman, local wisdom, Thai innovation art concept, hollow punching craftsman, home decorative design

บทนำ

เพชรบุรีเป็นเมืองเก่าแก่ที่มีความเจริญมานาน จึงพบงานสร้างสรรค์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะด้านศิลปกรรมอยู่มากมายหลายสาขา ซึ่งลักษณะทางสังคมของคนไทยสมัยก่อนมีความผูกพันกับศาสนาพุทธ ดังนั้นวัดในจังหวัดเพชรบุรีส่วนใหญ่จึงเป็นเสมือนศูนย์รวมศิลปกรรมสาขาต่าง ๆ เป็นผลจากฝีมือของชาวเพชรบุรีที่ช่วยกันสร้างสรรค์ไว้ ซึ่งถือได้ว่าเป็นเมืองแห่งช่างศิลป์ที่สืบทอดกัน เป็นประณีตศิลป์ที่มีลักษณะงดงามทรงคุณค่า และเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่น่าภาคภูมิใจ

ในจังหวัดเพชรบุรีมีการสืบสานอัตลักษณ์ทางศิลปกรรมดังกล่าวจากรุ่นสู่รุ่น มีรูปแบบเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่เรียกว่า "สกุลช่างเมืองเพชร" ได้สร้างสรรค์ผลงานไว้มากมาย รวมทั้งมีส่วนร่วมกับการพระราชพิธีสำคัญ ๆ ของประเทศมาตลอดตั้งแต่โบราณและยังคงอยู่ในปัจจุบัน งานสกุลช่างเมืองเพชรแบ่งแยกออกเป็นหลาย ๆ แขนง ตามความถนัดของช่างฝีมือแต่ละแขนง เช่น งานแทงหยวก งานปูนปั้น งานลงรักปิดทองประดับกระจก งานลายรดน้ำ งานแกะสลัก ฯลฯ ล้วนแล้วแต่อยู่ในงานช่างสิบหมู่ ซึ่งต้องเป็นทั้งผู้คิดและผู้ปฏิบัติด้วยอยู่ในคนเดียวกัน เป็นคนที่มีพรสวรรค์และจินตนาการที่ลึกซึ้ง ตลอดจนฝีมือที่ละเอียดประณีต ที่สำคัญจะต้องมีใจรักและความสนใจในงานเป็นอย่างยิ่ง นับได้ว่าเป็นภูมิปัญญาหนึ่งที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมประจำชาติ ที่ช่างไทยนิยมนำมาใช้ในการตกแต่งลวดลายในงานด้านศาสนา มีปรากฏตั้งแต่สมัยทวารวดีและยังคงเป็นที่นิยมสืบทอดกันมาทุกยุคสมัย พบเห็นได้ตามโบราณสถานโดยทั่วไป อาทิ ลวดลายเครื่องสถาปัตยกรรมที่ทำจากปูนปั้น การเขียนลายรดน้ำ รวมถึงจิตรกรรมฝาผนัง มีทั้งที่เป็นรูปบุคคล รูปสัตว์ ลวดลายพันธุ์พฤกษา เป็นภาพเล่าเรื่องและอื่น ๆ อีกมาก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับคตินิยมและฝีมือช่าง สร้างสรรค์สืบทอดกันมา มีรูปแบบตามอุดมคติที่แสดงออกทางความคิดผ่าน รูปทรง การจัดองค์ประกอบและเรื่องราว เป็นศิลปะที่มีความงดงาม ประณีต ละเอียดอ่อนแฝงไว้ด้วยอารมณ์และความรู้สึกอย่างลึกซึ้ง

เมื่อประมวลคุณค่าของงานศิลปะสกุลช่างเพชรบุรีจะเห็นได้ว่ามีลักษณะของความงามผ่านรูปทรงและลวดลายที่สามารถโน้มน้าวให้เกิดความเชื่อ ความรู้สึกเลื่อมใสศรัทธาเป็นสำคัญ นอกจากคุณค่าทางด้านความงามแล้วยังมีคุณค่าทางประวัติศาสตร์และโบราณคดีซึ่งเป็นคุณค่าพิเศษ เพราะนอกจากวัตถุประสงค์เพื่อการตกแต่งแล้วยังแฝงไว้ด้วยคติ แนวคิด ซึ่งขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ด้วย นอกจากนี้ยังแสดงเรื่องราวอันเป็นจริงตามจารีตประเพณีและระเบียบแบบแผนที่อยู่ในอดีต ด้วยเหตุนี้ศิลปะสกุลช่างเพชรบุรีจึงเป็นของมีค่าสามารถแสดงออกซึ่งอัตลักษณ์ความเป็นไทยและยังใช้ในการศึกษาค้นคว้าทางประวัติศาสตร์ได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามในการศึกษาที่ผู้วิจัยศึกษาโดยมีการเฉพาะเจาะจงไปที่ **ช่างตอก** เนื่องจาก

วิธีคิด และกระบวนการผลิตต้องอาศัยความรู้ที่มีลักษณะเฉพาะและปัจจุบันเหลือช่างตอกเพียงคนเดียวในกลุ่มสกุลช่างเพชรบุรี

งานตอกกระดาด เป็นศิลปะงานช่างสกุลหนึ่งของเมืองเพชร โดยตอกกระดาดให้เป็นลวดลาย ซึ่งมีทั้งลายไทย รูปสัตว์ในวรรณคดี สิบสองนักษัตรหรือลายประดิษฐ์อย่างอื่นตามต้องการ ใช้สำหรับประดับตกแต่งสถานที่หรือเครื่องมือเครื่องใช้ให้เกิดความสวยงาม กระดาดที่นำมาตอกลายนั้นขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการใช้งาน ถ้าเป็นการตอกกระดาดเพื่อประดับงาน เช่น ทำธงราว หรือทำพวงมโหตร มักใช้กระดาดว่าวสี่สันต่าง ๆ แต่ถ้าใช้ประดับเครื่องมือเครื่องใช้ เช่น การตอกกระดาดปิดลูกโกศ บรรจุกระดูกคนตายในงานเผาศพมักเป็นกระดาดอังกฤษที่มีสีแฉวแฉวและลายที่ตอกมักเป็นลายไทย

การตอกกระดาดทำธงราว ช่างจะตัดกระดาดเป็นรูปธงขนาดตามต้องการแล้วนำกระดาดที่ตัดมาซ้อนกันหลาย ๆ แผ่น จากนั้นจะใช้เครื่องมือตอกกระดาดมีลักษณะคล้ายสิ่วอันเล็ก ๆ ตอกลงไป การตอกกระดาดอังกฤษสามารถวางซ้อนทับได้หลาย ๆ แผ่นเช่นกัน ซึ่งในการตอกลายนั้นช่างจะต้องมีแบบร่างลายวางไว้บนสุดเสมอ ซึ่งงานตอกกระดาดนี้สามารถพบเห็นได้เฉพาะในเวลาที่มีงาน เช่น งานศพ หรืองานบุญเท่านั้น

ผู้วิจัยจึงศึกษาวิธีและขั้นตอนการตอกกระดาดร่วมกับการใช้แนวคิด “นวัตศิลป์” อย่างไรก็ตาม รูปแบบ แนวคิด และภูมิปัญญาจากงานศิลปะสกุลช่างเพชรบุรี ล้วนเป็นคุณลักษณะพิเศษที่มีคุณค่าสามารถนำมาเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ซึ่งเป็นที่ต้องการของสังคมความเป็นมนุษย์ในปัจจุบันและอนาคตด้วยการหล่อหลอมรูปแบบที่มีคุณลักษณะเฉพาะตัว คุณสมบัติของวัสดุและภูมิปัญญาในกระบวนการสร้างสรรค์งาน รวมถึงคติแนวคิดในงาน มาผนวกเข้ากับเทคโนโลยี กระบวนการผลิตสมัยใหม่ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในการตกแต่งบ้านที่สะท้อนเอกลักษณ์ของสกุลช่าง ผู้บริโภคสามารถรับรู้ เข้าใจรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ที่เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างอัตลักษณ์ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของสังคมได้อย่างลงตัว

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. วิเคราะห์ประเด็นภูมิปัญญาสกุลช่างเพชรบุรีเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน
2. วิเคราะห์รูปแบบ ภูมิปัญญา แนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะช่างตอก เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน
3. ออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากภูมิปัญญาช่างตอกด้วยแนวคิดไทยนวัตศิลป์

ขอบเขตการวิจัย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่ พื้นที่ศึกษาคือ ผู้อยู่ในกลุ่มสืบสานงานสกุลช่างเพชรบุรี อำเภอเมือง จังหวัดเพชรบุรี
2. ขอบเขตด้านประชากรกลุ่มตัวอย่างผู้ให้ข้อมูล ประกอบด้วย (1) กลุ่มช่างสืบสานงานที่อยู่ในกลุ่มสกุลช่างเพชรบุรี โดยมากเป็นผู้ที่มีอายุตั้งแต่ 45 ปีขึ้นไปซึ่งปัจจุบันยังคงทำงานที่มีความเกี่ยวข้องกับการผลิตผลงานที่เกี่ยวข้องกับช่าง เช่น ช่างเขียนลายรดน้ำ ช่างปูนปั้น มีเพียงผู้สืบสานงานช่างดอกกระดาศเท่านั้นที่เหลือนายพิทยา ศิลปศร เพียงคนเดียวและไม่มีผู้สืบทอดอาชีพในสาขานี้ต่อไป และ (2) กลุ่มลูกหว่า ซึ่งเป็นกลุ่มเยาวชนท้องถิ่น โดยมีครูจำลอง บัวสุวรรณ เป็นหัวหน้าและผู้ก่อตั้งกลุ่มให้เป็นศูนย์เรียนรู้และถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับงานสกุลช่างเพชรบุรี
3. ขอบเขตด้านเนื้อหาและขั้นตอนแผนการศึกษา
 - 3.1 ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบ ภูมิปัญญา แนวคิดไทยนวัตศิลป์และแนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะ รวมทั้งข้อมูลด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากเอกสาร งานวิจัยและข้อมูลจากผู้ทรงคุณวุฒิผู้เชี่ยวชาญในท้องถิ่น
 - 3.2 ศึกษาข้อมูลจากการลงพื้นที่สำรวจ เพื่อได้ข้อมูลที่จะนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน

กรอบแนวความคิดของการวิจัย

ในการทบทวนครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้อธิบายร่วมกับการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมและศักยภาพ (SWOT) ข้อมูลด้านพื้นที่ สกุลช่างเพชรบุรีจังหวัดเพชรบุรี โดยใช้กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ แนวคิดนวัตศิลป์ ข้อมูลความสำคัญของแนวคิดต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยนำมาใช้มีดังนี้

1. กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ของ Booz, Allen & Hamilton (1982) มีทั้งหมด 7 ข้อ สามารถสรุปได้ดังนี้ (1) กลยุทธ์ผลิตภัณฑ์ใหม่ (New Product Strategy) (2) การสร้างไอเดีย (Idea generation) (3) การคัดกรอง (Screening) (4) การวิเคราะห์ธุรกิจ (Business Analysis) (5) การพัฒนา (Development) (6) การทดสอบ (Testing) (7) การวิเคราะห์ตลาด (Commercialization)
2. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ คือ การออกแบบอุปกรณ์เครื่องใช้ต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมและผู้บริโภค เป็นการผลิตเพื่อตอบสนองความต้องการในจำนวนมาก จึงผลิตโดยระบบอุตสาหกรรม ซึ่งหลักของการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นจะต้อง

คำนึงถึงคุณค่าทางความงาม คุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอย คุณค่าวัสดุ ผลิตภัณฑ์ที่ทำจากวัสดุ
ใช้แล้ว ผลิตภัณฑ์ที่เน้นความเป็นธรรมชาติ ผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (วัชรินทร์ จรุง
จิตสุนทร, 2548; วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526)

3. แนวคิดนวัตกรรมเกิดจากการนำคำว่า “นวัตกรรม” ผสมกับคำว่า “ศิลปะ” หมายถึง
การนำวัฒนธรรม วิถีชีวิต ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรมและการออกแบบ มาหลอมรวม
กันจนเกิดเป็นมูลค่าและคุณค่าใหม่ ส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยไม่ได้เป็นการนำสินค้าที่มี
ความโดดเด่นของชุมชนออกไปวางเสนอขายนอกแหล่งชุมชนอย่างเดิม แต่เป็นการนำ “คนอื่น”
เข้าไปสัมผัสวิถีชีวิต เรียนรู้วัฒนธรรมความเป็นอยู่ของชุมชนนั้น ๆ เปลี่ยนจากที่ชาวบ้านเคย
ผลิตสินค้าออกไปขาย นำมาเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ นวัตกรรม จึงหมายถึงการผลิตสินค้าที่ผู้ผลิต
เลือกหยิบจับเสน่ห์ของงานฝีมือไทยในอดีตมาดัดแปลงสีสันท ลวดลาย วัสดุ รูปทรง หรือการใช้
งานแบบใหม่ เพื่อให้สอดคล้องกับชีวิตประจำวันของผู้บริโภคในยุคนี้ (ณัฐนิช ตันมานะศิริ, 2562)

วิธีการดำเนินงานวิจัยและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยศึกษาภูมิปัญญาศิลปะสกุลช่างเพชรบุรีเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ของแต่งบ้านด้วย
แนวคิดไทยนวัตศิลป์ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพและประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยนำ
ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและจากการลงสนามในการวิจัย มาทดลอง
และศึกษาก่อนที่จะทำการออกแบบ โดยมีขั้นตอนรายละเอียด ดังนี้

1. ศึกษารวบรวมข้อมูลเอกสาร หนังสือ งานวิจัย บทความวิชาการ ที่เกี่ยวข้องกับ
ศิลปะสกุลช่างเพชรบุรี จังหวัดเพชรบุรี รวมไปถึงแนวคิดไทยนวัตศิลป์ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับ
กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์และข้อมูลด้านพื้นที่
2. ศึกษารวบรวมข้อมูลภาคสนามจากกลุ่มช่าง จังหวัดเพชรบุรี ผู้เชี่ยวชาญด้าน
ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี เป็นกลุ่มช่างท้องถิ่น เพื่อรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง
จุดเด่นเรื่องการช่างและศิลปะภูมิปัญญาช่างพื้นบ้าน ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาตามขั้นตอนดังนี้

- 2.1 การสัมภาษณ์ (Interview Method) โดยสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) และสนทนากลุ่มย่อย (Group Interview) โดยใช้แบบสัมภาษณ์
ทั้งแบบมีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง สัมภาษณ์แบบเจาะลึกและสนทนา
กลุ่มย่อย เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึก
- 2.2 การสังเกตการณ์ (Observation Method) ทั้งแบบมีส่วนร่วมและไม่ส่วน
ร่วมครอบคลุมทั้งกระบวนการทำงานของช่างวิถีชีวิตวัฒนธรรม ของคนใน
ชุมชน

3. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับของที่ระลึก แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ

ผลิตภัณฑ์ และข้อมูลด้านพื้นที่

4. ออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านที่สามารถสร้างอัตลักษณ์จังหวัดเพชรบุรีจากภูมิปัญญาศิลปะสกุลช่างเพชรบุรี กรณีศึกษา ช่างตอก

สรุปผลการศึกษา

ในการวิจัยเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากภูมิปัญญา “สกุลช่างเพชรบุรี” ด้วยแนวคิดไทยนวัตศิลป์ ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากภาคทฤษฎี ภาคสนามและการทดลองออกแบบผลิตภัณฑ์ ด้านเทคนิค กระบวนการ จากนั้นนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์และขั้นตอนงานวิจัยดังนี้

1. วิเคราะห์ประเด็นภูมิปัญญาสกุลช่างเพชรบุรีเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน

จากวัตถุประสงค์งานวิจัยข้อที่ 1 เพื่อนำมาเป็นข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวคิดและแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน ผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่ศึกษาศิลปะสกุลช่างเพชรบุรีโดยการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (focus group) จากกลุ่มช่างและกลุ่มลูกหว่า พบว่า สกุลช่างเพชรบุรีเป็นสกุลหนึ่งที่มีชื่อเสียง มีความเกี่ยวข้องกับศิลปกรรมในหลายแขนง ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มและการสืบทอดด้วยวิธี SWOT Analysis เพื่อวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาสและอุปสรรค ดังนี้

1.1 (S) จุดแข็งของงานศิลปะสกุลช่างเพชรบุรี

- 1.1.1 มีการรวมกลุ่มเพื่อจะสืบทอดและต่อยอดงานภูมิปัญญาของศิลปะสกุลช่างเพชรบุรี นอกจากกลุ่มช่างสกุลช่างเพชรบุรีแล้ว ยังมีกลุ่มลูกหว่าที่เป็นการรวมกลุ่มของเยาวชนท้องถิ่นที่เห็นถึงความสำคัญของการสืบทอดศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดเพชรบุรี จึงได้จัดทำศูนย์เรียนรู้เกี่ยวกับงานช่างเพชรบุรีและบางครั้งก็มีกิจกรรมให้กับบุคคลที่สนใจเข้ามาร่วมทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง
- 1.1.2 มีจุดเด่นในงานศิลปะแต่ละสกุลช่าง สามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในวงวิชาการได้หลากหลาย บางสกุลช่างเพชรบุรีมีการนำองค์ความรู้ไปใช้ในงานศิลปะร่วมสมัยและทำให้เป็นศิลปะที่ทันสมัยมากขึ้น
- 1.1.3 ครูช่างในแต่ละสกุลมีประสบการณ์ค่อนข้างมากและมีชื่อเสียงในระดับชาติ จึงได้รับความไว้วางใจให้ร่วมทำงานกับทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน รวมไปถึงงานพิเศษในวาระสำคัญของประเทศ
- 1.1.4 มีเครือข่ายการทำงานระดับชุมชน ผู้ประกอบการ จนถึงระดับมหาวิทยาลัย

1.2 (W) จุดอ่อนของงานศิลปะสกุลช่างเพชรบุรี

- 1.2.1 บางสกุลช่างยังไม่มีการต่อยอดผลงานเป็นผลิตภัณฑ์ชนิดอื่น ๆ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับงานศิลปะว่าสามารถปรับเปลี่ยนต่อยอดชนิดของงานได้หรือไม่หรือความเหมาะสมของงานศิลปะนั้น ๆ
- 1.2.2 บางสกุลช่างต้องใช้สำหรับงานไม่มงคลเท่านั้น จึงทำให้น่าไปดัดแปลงเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ในชีวิตประจำวันค่อนข้างยาก

1.3 (O) โอกาสของงานศิลปะสกุลช่างเพชรบุรี

- 1.3.1 การได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานทั้งภาครัฐบาล เอกชน และผู้ประกอบการ ได้ให้ความสำคัญกับงานศิลปกรรมและผลงานศิลปะของช่าง เช่น วัฒนธรรมจังหวัดเพชรบุรี
- 1.3.2 งานศิลปะช่างสิบหมู่สกุลช่างเพชรบุรีเป็นที่รู้จักกันอยู่แล้วในวงกว้าง

1.4 (T) อุปสรรคของงานศิลปะสกุลช่างเพชรบุรี

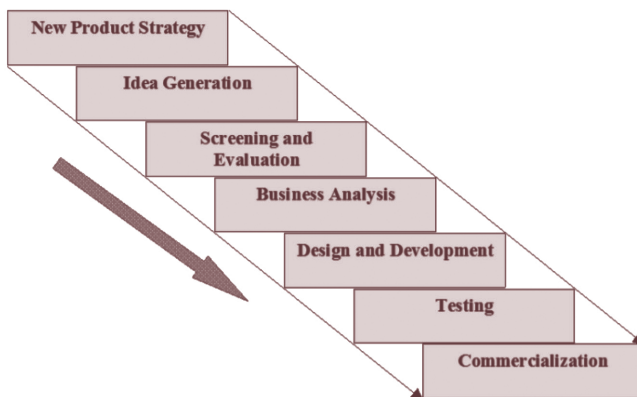
งานของบางสกุลช่างไม่ได้รับความนิยมเหมือนในอดีตและบางสกุลช่างกำลังจะหมดไป ไม่มีผู้สืบทอดไม่ได้รับความนิยม จึงทำให้งานศิลปะไม่เป็นที่นิยมและไม่เป็นที่รู้จักในประชาชน หมู่มาก เช่น ช่างตอกกระดาด เป็นต้น

เมื่อได้ลงพื้นที่สัมภาษณ์กลุ่มลูกหว่าและกลุ่มช่างนั้นจึงได้ทราบถึงความสำคัญของช่างสกุลเพชรบุรีโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ช่างตอกกระดาด ที่หลงเหลือช่างอยู่เพียงคนเดียวและยังไม่มีผู้สืบทอดกระบวนการและวิธีการ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกให้งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษารณีช่างตอกกระดาดในกลุ่มสกุลช่างเพชรบุรี ปัจจุบันงานตอกกระดาดเป็นการนำกระดาดมาสลักโดยการตอกด้วยสว่านให้เป็นลวดลายต่างๆ แล้วนำไปปิดประดับตกแต่ง เช่น การนำไปตกแต่งในงานศพ โดยทำเป็นลายไทยแล้วนำมาติดประดับที่ ลูกโกศ ซึ่งเป็นโกศขนาดใหญ่บรรจุกระดูกที่ล้างทำความสะอาดแล้วสำหรับตั้งบำเพ็ญกุศล การนำไปตกแต่งในงานบุญ งานบวชและงานแต่งงาน มักใช้กระดาดสีสดใสทำเป็น ธงราว โดยมีลวดลายที่ตอกเป็นลายไทยหรือรูปสัตว์ทั้ง 12 นักษัตร แล้วนำมาแขวนเรียงกันให้เกิดสีสัน มักจะอยู่คู่กับ พวงมโหตร หรือเครื่องตกแต่งกระดาดอีกแบบหนึ่งที่ใช้วิธีการพับเป็นทบและตัดและเมื่อคลี่กระดาดออกมาก็จะกลายเป็น พวงระย้าที่มีความสวยงาม

2. วิเคราะห์รูปแบบ ภูมิปัญญา งานตอกกระดาด เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน

จากวัตถุประสงค์งานวิจัยข้อที่ 2 วิเคราะห์รูปแบบ ภูมิปัญญางานตอกกระดาด เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน โดยได้นำการวิเคราะห์ข้อมูล SWOT

Analysis จากข้อ 1. ร่วมกับแนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ของ Booz, Allen & Hamilton (1982) มาเป็นแนวทางดังต่อไปนี้



2.1 กลยุทธ์ผลิตภัณฑ์ใหม่ (New Product Strategy)

การกำหนดกลยุทธ์การตลาดสำหรับพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่เป็นการเชื่อมโยงระหว่างกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์กับวัตถุประสงค์ของกลุ่ม โดยกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพื่อกำหนดการคัดเลือกแนวความคิดที่สอดคล้องกับกลุ่ม ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มศิลปะสกลช่วงเพชรบุรีซึ่งได้วางกลยุทธ์ของผลิตภัณฑ์ไว้ดังนี้

- 1) กลุ่มผู้ผลิตมีความสามารถในการผลิต
- 2) ผลิตภัณฑ์ต้องเข้าถึงบุคคลทั่วไปจำหน่ายง่าย เข้าถึงลูกค้าได้ทุกเพศ หลากหลายวัย ไม่มีหลายขนาดให้ผู้ซื้อสับสนและสามารถจำหน่ายเข้าเป็นชุดกันได้ระหว่างผลิตภัณฑ์
- 3) ต้องเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้สื่อถึงศิลปะของการตกกระดาษะ และศิลปะที่เกี่ยวข้องกับศิลปกรรมจังหวัดเพชรบุรีได้
- 4) ต้องเป็นผลิตภัณฑ์ที่สร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ซื้อกับศิลปะสกลช่วงเพชรบุรีได้

2.2 การสร้างไอเดีย (Idea generation)

การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ รวมไปถึงการระดมความคิดเห็นที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อค้นหาความคิดเห็นที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของกลุ่ม ซึ่งหลังจากผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มศิลปะสกลช่วงเพชรบุรี ทำการคัดเลือกศิลปะสกลช่วงตกกระดาษะเพชรบุรีที่ตรงกับกลยุทธ์ผลิตภัณฑ์

ใหม่ เนื่องจากผู้ผลิตสามารถผลิตได้ด้วยตนเอง เป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้ได้ทุกเพศ ไม่มีหลายขนาด สามารถสื่อถึงศิลปะสกุลช่างเพชรบุรีได้และยังมีการต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์อื่น ๆ น้อย

2.3 การคัดกรอง (Screening)

การคัดเลือกแนวความคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับความสามารถและศักยภาพของกลุ่มช่างโดยกำหนดเกณฑ์ของผลิตภัณฑ์ใหม่อย่างชัดเจน เพื่อคัดเลือกแนวความคิดที่มีความเป็นไปได้มากที่สุดในการตลาด ทั้งนี้หลังจากที่ผู้วิจัยได้คัดกรองผลิตภัณฑ์แล้วพบว่าผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้านจากเทคนิคการตอกกระดานนั้น 1) ยังไม่มีการพัฒนาด้านการตอกกระดานเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทลอยตัว 2) รูปแบบผลิตภัณฑ์จะต้องมีคุณสมบัติที่สื่อถึงศิลปะการตอกกระดานของสกุลช่างเพชรบุรี 3) ผลิตภัณฑ์นั้นต้องสามารถสร้างส่วนร่วมระหว่างผู้ใช้กับศิลปะการตอกกระดานโดยมีการใช้งานที่ชัดเจน รวมไปถึง 4) สามารถนำไปต่อยอดและประยุกต์ใช้งานอย่างหลากหลายภายในการผลิตชิ้นงานหนึ่งผลิตภัณฑ์ ซึ่งกลุ่มลูกหว่าได้ให้ความเห็นว่าต้องการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้าน เช่น การผลิตเป็นแจกัน โคมไฟ หรือโมบาย สำหรับใช้ในการตกแต่งบ้าน เป็นต้น

2.4 การวิเคราะห์ธุรกิจ (Business Analysis)

การวิเคราะห์ความเป็นไปได้ของธุรกิจโดยมีการวิเคราะห์โอกาสทางการตลาดและความสามารถในการเข้าสู่ตลาดของผลิตภัณฑ์ใหม่จะต้องให้ความสำคัญกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความคุ้มค่าในการลงทุน เช่น กำไรที่คาดว่าจะได้รับ ความคุ้มค่าในการลงทุน หลังจากผู้วิจัยได้วางแนวทางของรูปแบบผลิตภัณฑ์แล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการลงพื้นที่สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์เชิงธุรกิจระหว่างกลุ่มผู้ผลิตกับกลุ่มลูกค้า ดังนี้

กลุ่มผู้ผลิต : ผู้ผลิตจะเป็นผู้ที่ถ่ายทอดและแนะนำองค์ความรู้ให้กับผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ มีรูปแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้านจากเทคนิคการตอกกระดานที่สามารถใช้งานได้หลากหลาย โดยให้กลุ่มลูกค้ามีส่วนร่วมในการตอกกระดาน มีความภาคภูมิใจในงานของตนเองและเพื่อเป็นที่ระลึกเมื่อรำลึกถึงพื้นที่อีกทางหนึ่ง

กลุ่มลูกค้า : กลุ่มลูกค้าส่วนใหญ่เป็นนักท่องเที่ยวที่ชื่นชอบในงานฝีมือและศิลปะสกุลช่างเพชรบุรี ต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับงานศิลปะสกุลช่าง มีความประสงค์นำศิลปะสกุลช่างเพชรบุรีไปตกแต่งบ้านและต้องการของที่ระลึกที่มาจากงานฝีมือของตนเอง ซึ่งรูปแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้านจากเทคนิคการตอกกระดานที่สามารถใช้งานได้หลากหลายและมีแนวทางในการพัฒนาให้เป็นงานชิ้นขนาดเล็กสามารถนำไปประกอบและตกแต่งที่บ้านได้อีกด้วย

2.5 การพัฒนา (Development)

การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบโดยการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เสมือนจริงเพื่อใช้ในการทดลองตลาดในขั้นต่อไป หลังจากผู้วิจัยได้ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบ

ของผลิตภัณฑ์แล้ว ผู้วิจัยได้ทำการร่างแบบในโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จากนั้นจึงสร้างแบบตัดผลิตภัณฑ์และรูปแบบที่ต้องการพัฒนาต่อ เพื่อนำไปถ่ายทอดให้กับกลุ่มตัวอย่างได้

2.6 การทดสอบ (Testing)

การทดสอบตลาด เป็นการนำผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาแล้วไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง ประเมินการยอมรับในสินค้าใหม่และทัศนคติของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ เพื่อนำข้อสรุปไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคมากที่สุดก่อนนำสู่ตลาดจริง ช่วยลดความเสี่ยงของการยอมรับผลิตภัณฑ์ใหม่ได้ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการผลิตตัวอย่างผลิตภัณฑ์เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบตลาดแล้วแต่ยังไม่สามารถทดสอบตลาดได้อย่างเต็มรูปแบบเนื่องจากต้องอาศัยระยะเวลา

2.7 การวิเคราะห์ตลาด (Commercialization)

การกำหนดกลยุทธ์การตลาดที่เหมาะสมเพื่อเตรียมนำผลิตภัณฑ์ใหม่ออกสู่ตลาด ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์แนวคิดออกแบบผลิตภัณฑ์และแนวคิดนวัตกรรมให้เข้ากับบริบทของกลุ่มลูกค้าชาวเพชรบุรีโดยเฉพาะช่างตอก โดยใช้ข้อมูลพื้นฐาน บริบทของชุมชน บริบทของกระบวนการและภูมิปัญญาของชุมชนและกลุ่ม เพื่อศึกษาความต้องการของชุมชนและกลุ่ม วิเคราะห์ศักยภาพและความต้องการในการพัฒนาผลิตภัณฑ์นำไปสู่กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบ จากการสอบถามกลุ่มลูกค้าและกลุ่มช่าง มีความต้องการแปลงรูปแบบของผลิตภัณฑ์เดิมไปสู่ของตกแต่งแบบอื่น เช่น โคมไฟ

3. การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากภูมิปัญญา “สกุลช่างเพชรบุรี” ด้วยแนวคิดไทยนวัตศิลป์

จากวัตถุประสงค์งานวิจัยข้อที่ 3 การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากภูมิปัญญาช่างตอก ด้วยแนวคิดไทยนวัตศิลป์ ผู้วิจัยได้นำการวิเคราะห์ข้อมูล ในข้อ 2. แนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ของ Booz, Allen & Hamilton (1982) มาเป็นข้อมูลเพื่อนำมาใช้กับแนวคิดไทยนวัตศิลป์

อย่างไรก็ตามปัจจุบันศิลปะและภูมิปัญญาท้องถิ่นได้รับความนิยมมากในการนำมาใช้ประดับตกแต่งอาคารสถานที่ ซึ่งงานประดับอาคารทันสมัยเหล่านี้ใช้แนวทางของงานศิลปกรรมไทยโบราณมาประยุกต์ใช้ นำวัฒนธรรมวิถีชีวิต ความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรมและการออกแบบมาหลอมรวมกันจนเกิดเป็นมูลค่าและคุณค่าใหม่ รวมไปถึงการส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น นำออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยนอกจากจะเป็นส่วนหนึ่งของการกระตุ้นให้เกิดภาพลักษณ์ใหม่ ซึ่งสามารถเป็นจุดขายของการท่องเที่ยวแล้วยังเป็นส่วนช่วยให้การดำเนินวิถีชีวิตที่มีความหลากหลายบนพื้นที่นั้นเกิดความสอดคล้องกับวิถีชีวิตได้อีกทางหนึ่ง

3.1 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ร่วมกับแนวคิดนวัตศิลป์

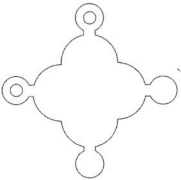
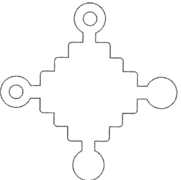
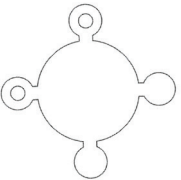
- 3.1.1 หัตถกรรมจากทรัพยากรหมุนเวียน คือการนำวัตถุดิบที่เหลือทิ้งมาผสมผสานกับงานฝีมือดั้งเดิมมาสร้างมูลค่าเพิ่มและสามารถแยกส่วนเพื่อที่จะซ่อมแซมหรือกำจัดด้วยระบบ 3 R ซึ่งได้แก่ Reuse Reduce Recycle ได้
- 3.1.2 หัตถกรรมไร้ขอบเขต คือการนำเอางานหัตถศิลป์ งานหัตถกรรม หรืองานภูมิปัญญา มาต่อยอดโดยที่มีการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างนักออกแบบและผู้ครอบครองทักษะและองค์ความรู้นั้น ๆ
- 3.1.3 องค์ความรู้เชิงหัตถกรรมที่ทุกคนเข้าถึงได้ คือการนำองค์ความรู้ หรือภูมิปัญญามานำเสนอหรือถ่ายทอดลงบนโลกออนไลน์ เพื่อให้เกิดการต่อยอดองค์ความรู้และการกระตุ้นการซื้อขายของกลุ่มเป้าหมาย

3.2 ออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากภูมิปัญญา “สกุลช่างเพชรบุรี” ผู้วิจัยได้นำการวิเคราะห์ข้อมูลจากข้อ 1, 2 และข้อ 3.1 และข้อมูลเชิงพื้นที่ มาทำการสังเคราะห์เพื่อนำมาเป็นข้อมูลการออกแบบของตกแต่งบ้านดังนี้

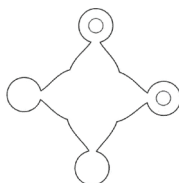
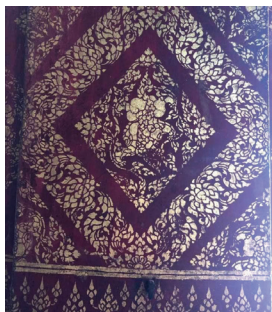
- 3.2.1 การเลือกกระบวนการของช่างตอกระดาศ ภายใต้กลุ่มสกุลช่างเพชรบุรี
- 3.2.2 การเลือกรูปแบบผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้านจากเทคนิคการตอกระดาศที่สามารถใช้งานได้หลากหลาย ได้แก่ โคมไฟ
- 3.2.3 จากข้อมูลดังกล่าวผู้วิจัยได้ออกแบบชิ้นงานตอกระดาศแบบ Modular ที่สามารถนำมาต่อได้อย่างไม่จำกัดขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้ใช้งานสามารถใช้เทคนิคการตอกระดาศเพื่อสร้างสรรค์ลวดลายด้วยผู้ใช้งานเอง อีกทั้งยังสามารถประยุกต์รูปแบบการใช้งานตามความต้องการของผู้ใช้งาน ไม่ว่าจะเป็น ม่านบังตา โคมไฟ ฉากกั้นห้องและแจกัน ซึ่งลวดลายพื้นฐานของชิ้นงานนั้นได้แรงบันดาลใจจากลวดลายเสภาภายในศาลาการเปรียญของวัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี ซึ่งเป็นสถานที่สำคัญเชื่อมโยงกับผู้คน วัดคู่บ้านคู่เมือง เป็นสัญลักษณ์ ศูนย์รวมและเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจของคนในจังหวัด โดยเป็นการใช้เทคนิคการตอกระดาศเพื่อนำกระดาศเป็นแบบในการสร้างลวดลายของเสาต้นต่าง ๆ

3.3 เมื่อขั้นตอนการออกแบบในโปรแกรมสำเร็จรูปในคอมพิวเตอร์เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัย

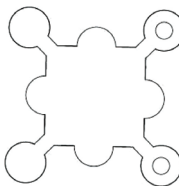
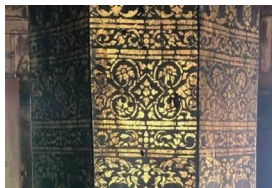
ตารางที่ 1 แรงบันดาลใจและการลดทอนรายละเอียดเพื่อออกแบบในโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ลำดับ	ลวดลายเสาในศาลา การเปรียญวัดใหญ่สุวรรณาราม	ผลงานออกแบบ ในโปรแกรมคอมพิวเตอร์
1		
2		
3		

4



5

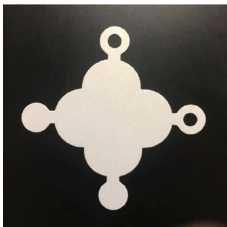
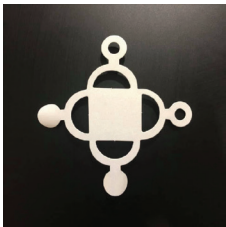
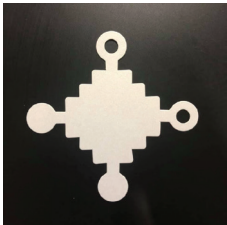
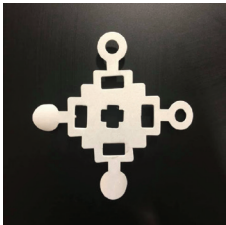
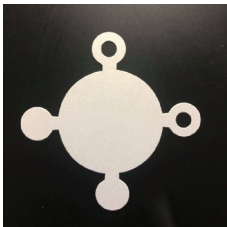
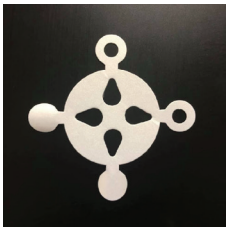
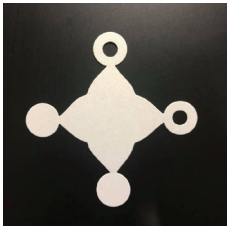
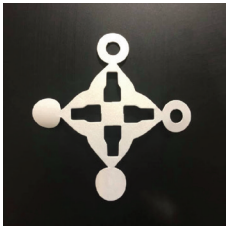
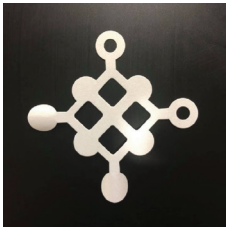


ได้ผลิตชิ้นงานจริงโดยมีวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานดอกกระดาศ² คือกระดาศแข็ง 100 แกรม มีลายกากเพชร ทั้งนี้ยังสามารถใช้กระดาศที่มีความแข็งแรงอย่างอื่นทดแทนได้ ใช้ดินสอร่างลวดลายตามที่ได้ออกแบบมาหรือการทาบลาย จากนั้นดอกหรือตัดเป็นรูให้สามารถสอดขัดต่อกันได้ โดยเบื้องต้นผู้วิจัยทดลองให้ลายไม่มีการเจาะรูมากเกินไปเพื่อทดสอบความแข็งแรงของผลิตภัณฑ์เบื้องต้น

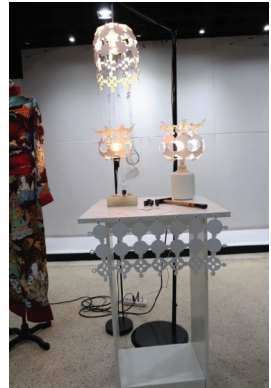
3.4 เมื่อทำชิ้นงานเสร็จแล้วจึงนำไปเป็นชิ้นงานตัวอย่าง โดยให้หลักการการออกแบบ

2 วัสดุเดิมที่ช่างดอกกระดาศ ใช้ในการดอก ได้แก่ กระดาศต่าง ๆ ตามที่จะใช้ สี ใยหิน ดินสอเขียนลาย เลื่อม มีด กรรไกร กาวหรือแปะเปียก ไม้ดอกกระดาศ เขียงไม้

ตารางที่ 1 แรงบันดาลใจและการลดทอนรายละเอียดเพื่อออกแบบในโปรแกรมคอมพิวเตอร์

ลำดับ	ชิ้นงาน	ผ่านการทดลองลดภายใน
1		
2		
3		
4		
5		

ผลิตภัณฑ์ เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมและผู้บริโภค ซึ่งต้องคำนึงถึงคุณค่าทาง ความงาม คุณค่าด้านประโยชน์ใช้สอย คุณค่าวัสดุและคุณค่าของกระบวนการผลิต รวมไปถึง ออกแบบเพื่อให้สอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ทั้งกระบวนการและผลผลิตที่สะท้อนมาจาก สัญลักษณ์หนึ่งที่โดดเด่นของจังหวัด โดยสามารถผลิตจากวัสดุใช้แล้วหรือวัสดุที่หาได้โดยง่าย ผลิตภัณฑ์ที่เน้นความเป็นธรรมชาติและมิตรกับสิ่งแวดล้อม



อภิปรายผลการศึกษา

งานวิจัยชิ้นนี้ ดำเนินการตามขั้นตอนตามวัตถุประสงค์ที่ได้วางไว้ อภิปรายผลการดำเนินงานวิจัยได้ดังนี้

1. กระบวนการศึกษาในงานศึกษาเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจาก ภูมิปัญญาช่างพื้นบ้านด้วยแนวคิดไทยนวัตศิลป์ กรณีศึกษา ช่างตอก นั้น มีกระบวนการที่ คล้ายคลึงกับงานวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระดาษเหลือใช้เพื่อพัฒนาเป็น ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งของ เจษฎา สายสุข (2558) ที่มีศึกษาด้านความสามารถในการผลิตและ สร้างต้นแบบของผู้ผลิต โดยมีส่วนที่เพิ่มเติมคือการสร้างความมีส่วนร่วมในของตกแต่งบ้าน ของผู้ใช้ ทำให้ผู้ใช้เข้าใจและซึมซับภูมิปัญญานั้น ๆ เพิ่มมากขึ้น นอกจากนั้นการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากงานวิจัยครั้งนี้มีการออกแบบให้สามารถใช้งานที่หลากหลาย มากกว่า 1 รูปแบบ

2. การศึกษานี้ได้ออกแบบผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากเดิม จากกระบวนการ ตอกกระดาษ จำนวน 1 ผลงาน ได้แก่ โคมไฟ (ซึ่งสามารถดัดแปลงให้เป็นโมบายด้วยได้ นั้น) หากอธิบายตามแนวคิดที่ได้กล่าวมาข้างต้น ได้เกิดการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ในรูปแบบ ใหม่ที่สอดคล้องกับความต้องการในสังคมโดยมีการนำภูมิปัญญาที่มีในท้องถิ่นมาต่อยอดและ

ประยุกต์ใช้ร่วมกัน ผสมผสานให้เกิดแนวคิด การนำกระบวนการเทคนิคช่างดอกออกแบบให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ จากการสัมภาษณ์คนในชุมชน ผู้วิจัยเกิดการเรียนรู้ พัฒนาความคิด สร้างสรรค์และเทคนิควิธีใหม่ ๆ ในการสร้างผลงานร่วมกัน โดยคำนึงถึงการใช้กระบวนการวัสดุ และภูมิปัญญาต่าง ๆ ให้เกิดประโยชน์ การใช้นวัตกรรมและภูมิปัญญาสู่การผสมผสาน นำเอาอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ามาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ เพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีคุณค่าทางวัฒนธรรม สร้างอัตลักษณ์และการมีส่วนร่วมให้กับผลงาน ทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกทางความคิดที่มีต่อสินค้าชิ้น ๆ แตกต่างออกไป

ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาและการทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบครั้งต่อไป

1. งานศึกษาเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากภูมิปัญญาช่างพื้นบ้านด้วยแนวคิดไทยนวัตศิลป์ กรณีศึกษา ช่างดอก นั้น เป็นเพียงภูมิปัญญาของสกุลช่างเพชรบุรี เพียงแค่ 1 ช่าง เท่านั้น ทั้งนี้ยังมีสกุลช่างอื่น ๆ ของเพชรบุรีที่มีความสำคัญ องค์ความรู้และภูมิปัญญา ที่สามารถนำมาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ได้ หรืออาจเป็นการศึกษาเพื่อสืบทอดองค์ความรู้ กระบวนการทำ ขั้นตอนของภูมิปัญญานั้น ๆ
2. การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากภูมิปัญญา “สกุลช่างเพชรบุรี” ในงานวิจัยนี้ ยังไม่มีการทดลองผลิตภัณฑ์กับความต้องการของตลาดในระยะยาว มีเพียงการทดลองกับกลุ่มชุมชนและตลาดขนาดเล็กในระยะสั้นเท่านั้น เนื่องจากงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาที่มีระยะเวลาค่อนข้างจำกัด จึงอาจมีการเปลี่ยนแปลงด้านความต้องการของตลาดในภายภาคหน้าได้

บรรณานุกรม

- เจษฎา สายสุข. (2558). การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์กระดาษเหลือใช้เพื่อพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ของตกแต่ง. *วารสารเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*, 5(1), 169-182.
- ณัฐนิช ดันมานะศิริ. (2562). เปิดกลยุทธ์ ICONCRAFT at ICONSIAM ยกระดับงานฝีมือจากคนตัวเล็กสู่ตลาดโลก. <https://www.tcdc.or.th/th/all/service/resource-center/article/31984>
- รัตนภรณ์ แซ่ลี้, โขธมาภมาศ พลศรี, และศุภกัญญา เกษมสุข. (2563). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มผู้สูงอายุ ชุมชนคำครา อำเภอรายมุล จังหวัดสุราษฎร์ เพื่อเพิ่มความสามารถทางเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์. *วารสารการจัดการและการพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*, 7(2), 57-73.
- วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548). *หลักการและแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์*. กรุงเทพฯ: idesign.
- วิรุณ ตั้งเจริญ (2526). *การออกแบบ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิมวอลอาร์ต.
- ศิริอร หริมปรานิ. (2553). สมการที่ว่าด้วย “ปัญญา” กับ “การผลิต”. *คิด*, 2(2), 11-20.
- สุธิดา ดงแสนสุข และชูศักดิ์ เครือสุวรรณ. (2560). *การออกแบบผลิตภัณฑ์ของตกแต่งบ้านจากเศษวัสดุไม้เพื่อสร้างรายได้ให้กลุ่มผู้สูงอายุ จังหวัดสุโขทัย*. คณะวิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ กรุงเทพฯ.
- อภิสิทธิ์ ไส้ตู่โรไกล. (2553). บทบรรณาธิการ. *คิด*, 2(2), 5.
- Booz, Allen, and Hamilton. (1982). *New product management for the 1980s*. New York : Booz, Allen and Hamilton Inc. <https://www.tcdc.or.th/th/all/service/resource-center/article/31984>.

06

ได้รับบทความ : 12/10/2565 | แก้ไขบทความ : 5/12/2565 | ตอบรับบทความ : 11/2/2566
Received : 12/10/2022 | Revised : 5/12/2022 | Accepted : 11/2/2023



โมหินี : มายาแห่งวิษณุ

Mohini : a dance creation of the maya of Vishnu

นเรรัตน์ ฟินิทธานสาร^{1*} / อภิโชค เกตุแก้ว²

Nareerat Phinitthanasarn^{1*} / Apichot katekeaw²

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

² อาจารย์ประจำหลักสูตรปริญญาโท คณะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยรัตนบัณฑิต

* ผู้รับผิดชอบบทความ e-mail address : pnareerat9@gmail.com

¹ Lecturer, Department of Drama, Faculty of Fine and Applied Arts Thammasat University

² Lecturer, Master Degree Program, Faculty of Creative Industries Rattana Bundit University

* Corresponding author's e-mail address : pnareerat9@gmail.com

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคทางนาฏยศิลป์ ชุด โมหินี มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรคและศึกษาหา รูปแบบตามองค์ประกอบการสร้างสรรคผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ทั้ง 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. บทการแสดง 2. นักแสดง 3. ลีลาท่าทางนาฏศิลป์ 4. เสียงและดนตรี 5. เครื่องแต่งกาย 6. แสง ซึ่งมีกระบวนการวิจัยเชิงสร้างสรรคที่ใช้แนวคิด 3 ประการ ได้แก่ แนวคิดพหุวัฒนธรรม แนวคิดความเรียบง่ายในงานนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ และแนวคิดสุนทรีย์ทางนาฏศิลป์ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลโดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลเชิงเอกสาร การสังเกตการณ์ และการสัมภาษณ์ ตลอดจนข้อมูลจากสื่อสารสนเทศอื่น ๆ เพื่อนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล และสรุปผลตาม วัตถุประสงค์ ผลงานมีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอเรื่องราวของโมหินีปรากฏอยู่ในมหากาพย์ มหาภารตะและรามายณะซึ่งสอดคล้องกับเรื่องราวเกียรติของไทย ทางด้านวัฒนธรรมในเรื่อง นี้ได้รับการตีความทั้งในตะวันตกและตะวันออกในหลายประเด็น ทางด้านนาฏกรรม ปรากฏ การแสดงที่ชื่อว่า โมหินีออตตัม (Mohiniattam) ซึ่งเป็นนาฏศิลป์อินเดียแบบดั้งเดิมกล่าวถึง ความงดงามและท่วงท่าที่อ่อนช้อยตามรูปแบบของลัสยา (Lasya) เป็นอีกการแสดงหนึ่งที่ได้รับ อิทธิพลมาจากตำนานนาฏยศาสตร์ ซึ่งผลงานสร้างสรรคในครั้งนี้สามารถนำเอาความรู้จาก การศึกษากระบวนการสร้างสรรคไปพัฒนาต่อยอดในการออกแบบผลงานทางด้านนาฏยศิลป์ และศิลปะการแสดงอื่น ๆ ต่อไปได้ในอนาคต

คำสำคัญ : โมหินี, นาฏศิลป์สร้างสรรค, วิทยุวตาร, โมหินีออตตัม

Abstract

This research studies Mohini, described as the maya or illusion of Vishnu, in a dance creation to evaluate six elemental forms of dramatic art: 1) play; 2) actor; 3) movement; 4) sound and music; 5) costume; and 6) light. This creative research process uses three concepts: multiculturalism, postmodern dance simplicity, and dramatic art aesthetics. Data was collected from documents, observation, and interviews as well as other information media for analysis and summarization. The goal was to present the story of Mohini in the Mahabharata and Ramayana epics, corresponding to the Ramayana story in Thailand. Mohiniyattam is a traditional Indian dance depicting the beauty and delicacy of the Lasya style, influenced by dance legends. This creative work may add understanding by examining the creative process to further develop the design of dance and other performing arts in future.

Keywords : Mohini, Creative dance, Vishnu avatar, Mohiniyattam

บทนำ

โมหินี ตามตำนานความเชื่อของชาวอินดูว่าเป็นอวตารของพระนารายณ์ที่อวตารเป็นหญิงงามตัวแทนแห่งความลุ่มหลง เรื่องราวของโมหินีปรากฏอยู่ในมหากาพย์มหาภารตะและรามายณะ กล่าวถึงเมื่อพระวิษณุอวตารลงมาเป็นอัสตรีเพื่อมาหลอกล่อหมอน้าอมฤตจากอสูรไปคืนให้แก่เทวดาเพื่อคงความอมตะ และปรากฏในวิษณุปุราณะ ในการปราบภัสมาสูรที่ได้มาขอพรกับพระศิวะว่าหากตนได้เอามือสัมผัสศีรษะของใครแล้ว ผู้นั้นก็จะกลายเป็นจี๋เถ่า พระศิวะจึงขอให้พระวิษณุอวตารเป็นโมหินีมาหลอกล่อให้ภัสมาสูรหลงใหลและเดินระบำตามจนถึงท่าที่ต้องจับศีรษะตัวเองจึงทำให้ต้องกลายเป็นจี๋เถ่า ซึ่งสอดคล้องกับเรื่องราวเกียรติของไทยในตอนนารายณ์ปราบหนุมานทุกที่กล่าวถึงนางอัปสรผู้ใช้ความงามมาหลอกล่อนนทุกให้ใช้นิ้วเพชรชี้ลงที่ขาของตนเอง ตามตำนานของเทพอินดูยังได้กล่าวถึงความงามของโมหินีที่แม้แต่พระศิวะยังเกิดความหลงใหลจนกำเนิดบุตรร่วมกันด้วย ซึ่งเรื่องนี้การตีความทางวัฒนธรรมชาวตะวันตกอาจตีความไปในเชิงความรักร่วมเพศ แต่ชาวอินดูนั้นเป็นเพียงตำนานที่กล่าวถึงการรวมกันของมหาเทพผู้ยิ่งใหญ่ โมหินีจึงเป็นเพียง “มายา” ของพระวิษณุที่สร้างให้เกิดขึ้นเพียงชั่วคราวและกลับสู่ร่างเดิมหลังจากกระทำตามวัตถุประสงค์ได้สำเร็จ ทางด้านนาฏกรรม ปรากฏการแสดงที่ชื่อว่า โมหินีออตตัม (Mohiniattam) ซึ่งเป็นนาฏศิลป์อินเดียแบบดั้งเดิมในศตวรรษที่ 16 และ 17 ที่ได้รับความนิยมมากจากรัฐเกรละ (Kerala) การแสดงกล่าวถึงความงดงามและท่วงท่าที่อ่อนช้อย ตามรูปแบบของลัสยา (Lasya) เป็นอีกการแสดงหนึ่งที่ได้รับอิทธิพลมาจากตำนานนาฏยศาสตร์

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ชุด โมหินี : “มายา” แห่งพระวิษณุ
2. เพื่อศึกษารูปแบบองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ทั้ง 6 องค์ประกอบ

วิธีดำเนินการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ได้ดำเนินการตามกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลเชิงเอกสารในเรื่องที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ตำนานเทพอินดู นารายณ์อวตาร นาฏศิลป์อินเดียวรรณกรรมรามายณะ เป็นต้น ทั้งภาษาไทยและต่างประเทศ การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานในประเด็น

ทางด้านวัฒนธรรม ความเชื่อของศาสนาฮินดู และด้านวรรณกรรม เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการตีความและการออกแบบตามองค์ประกอบของการแสดง รวมทั้งศึกษาจากสื่อสารสนเทศ ภาพบันทึกในอินเทอร์เน็ตเพื่อศึกษาข้อมูลทางด้านนาฏยศิลป์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

2. การทดลองเชิงปฏิบัติการตามองค์ประกอบทางด้านนาฏยศิลป์ ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการทดลองและปฏิบัติการทางด้านนาฏยศิลป์ เพื่อค้นหารูปแบบและพัฒนาการแสดงตามองค์ประกอบทางการแสดง ได้แก่ บทการแสดง นักแสดง ลีลาท่าทางดนตรี เครื่องแต่งกาย และแสงสี อันนำมาสู่รูปแบบการสร้างสรรค์ ชุด โมหินี ที่สมบูรณ์

3. การตรวจสอบและการนำเสนอเผยแพร่ผลงาน ผู้สร้างสรรค์ได้นำผลงานให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านนาฏยศิลป์ได้ประเมินคุณภาพและคัดเลือกให้ผลงานสามารถนำเสนอและเผยแพร่ในงานประชุมวิชาการทางศิลปกรรมระดับนานาชาติ

การวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ทำการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ของงานสร้างสรรค์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ชุด โมหินี โดยคำนึงถึงองค์ประกอบทางการแสดงทั้ง 6 ประการ และส่วนที่ 2 แนวคิดที่ปรากฏหลังจากการสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ ชุด โมหินี โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์รูปแบบการสร้างสรรค์ทางด้านนาฏยศิลป์ ชุด โมหินี โดยคำนึงถึงองค์ประกอบทางการแสดงทั้ง 6 ประการ ดังนี้

1. การออกแบบบทการแสดง

ผู้สร้างสรรค์ได้วิเคราะห์บทการแสดงจากเรื่องราวตำนานความเชื่อของชาวฮินดูในกาวตารของพระวิษณุ หนึ่งในเทพเจ้าผู้ยิ่งใหญ่ของชาวฮินดูที่ได้อวตารเป็นนางอัปสร นามว่า “โมหินี” (Mohini) โดยนำข้อมูลมาจากเอกสาร หนังสือ ตำรา ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และทำการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัฒนธรรมอินเดีย และนาฏศิลป์ชาวอินเดีย เพื่อให้ทราบถึงความสำคัญและการตีความตามมายาคติของชาวอินเดีย ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบบทการแสดงโดยแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่ 1 อำนาจแห่งพระวิษณุ เป็นการแสดงให้เห็นถึงอำนาจแห่งความยิ่งใหญ่อันน่าเกรงขาม และความมีเมตตาของเทพเจ้า ช่วงที่ 2 โมหินี มายาแห่งวิษณุ เป็นการแสดงให้เห็นถึงการอวตารหรือการกลายร่างด้วยอิทธิฤทธิ์และพลังอำนาจของเทพเจ้าเป็นนางอัปสรผู้งดงามตัวแทนแห่งความลุ่มหลง และความหลอมนวมของชายและหญิงในร่างเดียวกัน และช่วงที่ 3 กลับสู่วิษณุ เป็นการแสดงในช่วงสุดท้ายเมื่อร่างแปลงของเทพเจ้าได้ปฏิบัติภารกิจลุล่วงแล้วก็กลับสู่ความเป็นเทพเจ้าเช่นเดิม

การนำเสนอรูปแบบการแสดงนั้น ผู้สร้างสรรค์ได้ลำดับเนื้อเรื่องโดยใช้ลีลาท่าทางของผู้แสดง ประกอบกับเทคนิคของการใช้แสงสีที่แสดงสัญลักษณ์ของตัวละคร ซึ่งจะกล่าวในรายละเอียดในหัวข้อการใช้ออกแบบแสงสีต่อไป



ภาพที่ 1 : การแสดงช่วงที่ 1 อำนาจแห่งพระวิษณุ



ภาพที่ 2 : การแสดงช่วงที่ 2 โมหินี มายาแห่งวิษณุ



ภาพที่ 3 : การแสดงช่วงที่ 3 กลับสู่ริษณ

2. การคัดเลือกผู้แสดง ผู้สร้างสรรคดีได้ทำการคัดเลือกนักแสดงแบบทรายเอท์ (try out) โดยคัดเลือกจากทักษะพื้นฐานทางด้านการแสดงซึ่งต้องเป็นผู้ที่มีความสามารถทางด้านนาฏศิลป์ตะวันตกและนาฏศิลป์อินเดีย อีกทั้งมีลักษณะทางกายภาพที่สอดคล้องกับบทบาทที่ได้รับ ดังที่ มัทนี รัตตินัน ได้กล่าวถึงความหมายและความสำคัญของตัวละคร ไว้ว่า บทละครที่สมบูรณ์แบบทั่วไปจะมีตัวละครอนที่สำคัญ (main character) คือ ตัวเอก (protagonist) ซึ่งเป็นตัวแกนนำเรื่องอาจเป็นหญิงหรือชาย (มัทนี รัตตินัน, 2549, 38) ผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้นักแสดงจะต้องสวมบทบาทเป็นทั้งชายและหญิงในคนเดียวกัน ฉะนั้นจึงจำเป็นต้องคัดเลือกนักแสดงผู้ที่มีทักษะและประสบการณ์สูงทางด้านการแสดงเพื่อที่จะสามารถทำให้ผู้ชมเกิดภาพตามจินตนาการและบทบาทของผู้แสดงได้อย่างชัดเจน ดังที่ นราพงษ์ จรัสศรี ได้กล่าวไว้ว่า “นักเต้นที่มีความเป็นศิลปินทางการแสดง (artistic) ที่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกในเรื่องราวของผู้ออกแบบการแสดงที่ต้องการนำเสนอได้เป็นอย่างดี มากกว่าการเต้นโดยใช้เทคนิคเพียงอย่างเดียว และเลือกนักแสดงที่เป็นผู้ใฝ่รู้และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ถือว่าเป็นนักแสดงมืออาชีพ” (นราพงษ์ จรัสศรี, 2561. อ้างถึงใน อภิโชติ เกตุแก้ว, 2563: 100)

3. การออกแบบลีลาท่าทาง ผู้สร้างสรรคดีได้ออกแบบลีลาท่าทางโดยได้นำแนวคิดทางนาฏยลักษณ์พื้นฐานของนาฏศิลป์อินเดียโมหินีออตตัม (mohiniattam) ซึ่งเป็นนาฏศิลป์อินเดียแบบดั้งเดิมกล่าวถึงความงดงามและท่วงท่าที่อ่อนช้อยตามรูปแบบของลัสยา (lasya) คือการเล่าเรื่องราวผ่านการร่ายรำ มาผสมผสานกับลีลาท่าทางแบบนาฏศิลป์ตะวันตกเพื่อให้เกิดลีลาในรูปแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย โดยผู้สร้างสรรคดีเลือกใช้แนวคิดต่าง ๆ มาออกแบบลีลาท่าทาง ได้แก่ แนวคิดการเคลื่อนไหวลีลาโดยใช้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างร่างกายในแบบด้นสด (body

contact improvisation) แนวคิดการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ (free spirit) และแนวคิด
 พหุวัฒนธรรมโดยบูรณาการรูปแบบนาฏศิลป์ตะวันออกและตะวันตกเข้าด้วยกัน และในแนวทาง
 การออกแบบลีลาเชิงสัญลักษณ์อย่างตรงไปตรงมา เช่น การใช้ท่าทางเชิงสัญลักษณ์เพื่อแสดง
 ถึงพระวิษณุตามแบบนาฏศิลป์อินเดีย โดยใช้ท่าทางของการใช้มือที่เรียกว่า มุทรา คือ การแสดง
 ท่าทางเป็นสัญลักษณ์เน้นที่ลักษณะมือและนิ้วตามอิริยาบถและความหมายที่แตกต่างกันไป



ภาพที่ 4 : โมหินีออตตัม (mohiniyattam)

ที่มา : Classical Dances: Mohiniyattam.

จาก <https://www.firstpost.com/art-and-culture/know-your-classical-dances-mohiniyattam>.



ภาพที่ 5 : การแสดงช่วงที่ 3 กลับสู่วิษณุ

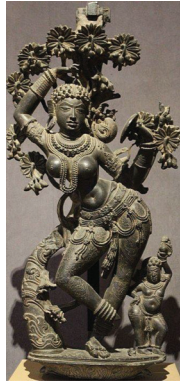
ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ประยุกต์ลีลาการเคลื่อนไหวโดยนำรูปแบบนาฏศิลป์และแนวคิดต่าง ๆ ดังกล่าวมาผสมผสานเพื่อให้เกิดความหลากหลาย แปลกใหม่ และสามารถสื่อสารได้ตาม โครงสร้างบทการแสดง โดยแบ่งการออกแบบลีลาท่าทางเป็น 3 ช่วง ดังภาพประกอบต่อไปนี้

ช่วงที่ 1 อำนาจแห่งพระวิษณุ เป็นการแสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่อันน่าเกรงขาม และความมีเมตตาของเทพเจ้า การออกแบบลีลาท่าทางโดยคำนึงถึงท่าทางที่แสดงออกถึงสัญลักษณ์ แห่งพระวิษณุตามรูปแบบของนาฏศิลป์อินเดียและความเชื่อของชาวฮินดู ผู้สร้างสรรค์ได้ ออกแบบลีลาท่าทางให้ผู้แสดงเริ่มต้นด้วยท่าหนึ่งและค่อยๆ ขยับเคลื่อนไหวแขน ขา อย่างช้า ๆ เปลี่ยนในท่าต่อไปและหนึ่งอีกครั้ง โดยแต่ละท่าหนึ่งจะสื่อสัญลักษณ์ของพระวิษณุที่ผู้สร้างสรรค์ ได้ออกแบบจากการสังเกตการณ์ภาพจิตรกรรมและประติมากรรมรูปพระวิษณุหรือพระนารายณ์



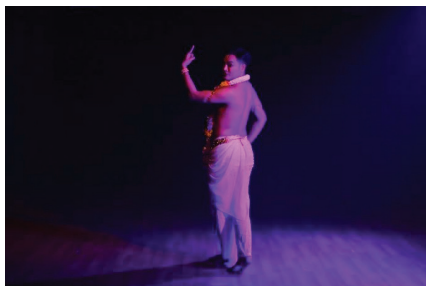
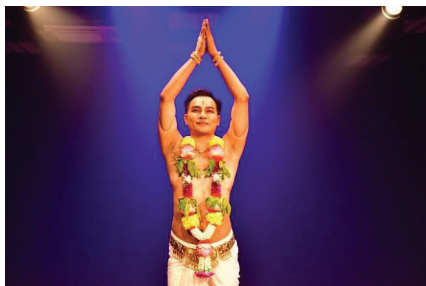
ภาพที่ 6 (ซ้าย) : รูปประติมากรรมพระนารายณ์
ที่มา : พระนารายณ์ จาก <https://db.sac.or.th/seaarts/artwork/172>.
ภาพที่ 7 (ขวา) : การออกแบบลีลาท่าทางช่วงที่ 1

ช่วงที่ 2 โมหินี มายาแห่งวิษณุ เป็นการแสดงให้เห็นถึงการอวดตารหรือการกลายร่างด้วย อิทธิฤทธิ์และพลังอำนาจของเทพเจ้าเป็นนางอัปสรผู้ดึงดูดงามตัวแทนแห่งความลุ่มหลง และความ หลอมนวมของชายและหญิงในร่างเดียวกัน ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบลีลาท่าทางให้นักแสดงใช้ ท่วงท่าการเดิน การบิดลำตัว ให้ดูแซมซ้อยการสื่ออารมณ์ออกทางสีหน้า แววตา การกรอกลูก ตามองข้าง การเลิกคิ้วขึ้นสูง และยิ้มที่มุมปาก เพื่อแสดงถึงศฤงคารรส (shringara) อารมณ์ แห่งรัก ตามหลักนาฏยศาสตร์ของอินเดีย และลีลาท่าทางที่สื่อถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับโมหินี เช่น ท่าแบกหมอน้ำอมฤตและทำรินน้ำจากตำนานพิธีกานเกษียรสมุทร หรือท่าการหมุนตัวระบำ จากเหตุการณ์หลอกล่อให้ภัสมาสูรหลงใหลตามคำสั่งของพระศิวะ



ภาพที่ 8 (ซ้าย) รูปประติมากรรมโมหินี
ที่มา : Mohini จาก <https://www.alamy.com>
ภาพที่ 9 (ขวา) การออกแบบลีลาท่าทางช่วงที่ 2

ช่วงที่ 3 กลับสู่วิชณู เป็นการแสดงในช่วงสุดท้ายเมื่อร่างแปลงของเทพเจ้าได้ปฏิบัติภารกิจลุล่วงแล้วก็กลับสู่ความเป็นเทพเจ้าเช่นเดิม ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบลีลาท่าทางให้ผู้แสดงใช้ท่วงท่าที่แสดงถึงความเป็นเทพเจ้าสลับกับท่วงท่าที่แสดงถึงการเป็นหญิงงามในร่างแปลง เพื่อทำให้เกิดภาพซ้ำย้ำถึงเรื่องราวการอวตารของเทพเจ้าที่เกิดขึ้นหลายครั้งในแต่ละเหตุการณ์ ซึ่งในช่วงนี้ต้องอาศัยทักษะและประสบการณ์ทางด้านการแสดงอย่างมากในการสลับท่วงท่าลีลาของตัวละครเพศตรงกันข้ามไปมาในลีลารูปแบบของการใช้มือ (hand movement) และการใช้เท้า (foot movement) และการแสดงออกจากสีหน้าและแววตาที่เรียกว่า “อภินยยะ” (abhinaya) ตามแบบของนาฏศิลป์อินเดียผสมผสานกับการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ (free spirit) ตามเทคนิคการเต้นแบบตะวันตกของอิสตอรา ดันแคน (Isadora Duncan)



ภาพที่ 10 - 13 : การออกแบบลีลาท่าทางช่วงที่ 3

4. การออกแบบเพลงและดนตรี เพลงและดนตรีเป็นส่วนที่ส่งเสริมให้จินตนาการและสอดคล้องกับอารมณ์ของการแสดง โดยพิจารณาจังหวะและท่วงทำนองที่สื่อถึงอารมณ์อัศจรรย์ใจในการแสดงอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ของตัวละคร และเสียงของเครื่องดนตรีอินเดียที่ผสมผสานกับเสียงที่แต่งขึ้นจากเทคนิคโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อให้เป็นดนตรีร่วมสมัยช่วยทำให้จินตภาพให้แก่ผู้ชมและผู้แสดง ทั้งนี้ในการออกแบบเพลงและดนตรีต้องพิจารณาใน 3 ปัจจัย ได้แก่ 1. ประเภทของการแสดง 2. วัตถุประสงค์ของการแสดง และ 3. การกำหนดอารมณ์และความรู้สึกของการแสดง

5. การออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิดความเรียบง่าย (minimalism) โดยใช้สีขาวแสดงถึงสัญลักษณ์ในเชิงลึกในการแสดงถึงจุดกำเนิดและอำนาจบริสุทธิของเทพเจ้า และทำให้เกิดแสงเงาอย่างชัดเจนสอดคล้องกับการออกแบบแสงสี และแนวคิดพหุวัฒนธรรม (multiculturalism) ในการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ยังคงเป็นลักษณะการนุ่งผ้าแบบชาวอินเดีย แต่ลดทอนให้มีความร่วมสมัย ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ยังได้เลือกใช้การดัดแปลงมาลัยที่ร้อยรวมดอกไม้ที่มีกลิ่นหอมตามฤดูกาลกับใบกะเพราขาวที่มีกลิ่นหอมเช่นกัน ชาวอินเดียเชื่อว่ากลิ่นหอมนี้จะส่งไปถึงเทพเจ้าและเป็นสัญลักษณ์แห่งการสักการะบูชาพระวิษณุ ซึ่งการสักการะบูชาด้วยพวงมาลัยดอกไม้ในลักษณะนี้สามารถพบเห็นได้ในทุกสถานหรือวัดทุกแห่งที่มีการบูชารูปปั้นเทพเจ้า อีกทั้งยังเป็นไปเพื่อความสวยงาม



ภาพที่ 14 : การแต่งกายของผู้แสดงตามแนวคิดความเรียบง่าย (Minimalism) และแนวคิดพหุวัฒนธรรม (Multiculturalism)

6. การออกแบบแสงสี ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบแสงสีในการแสดงเพื่อสื่อถึงอารมณ์ความรู้สึก และแสดงสัญลักษณ์ของตัวละคร และเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ของการ

แสดงได้ดียิ่งขึ้น โดยผู้สร้างสรรค์เลือกใช้แสงสีเหลืองในช่วงต้นของการแสดงเพื่อให้เกิดความรู้สึกสื่อถึงความสว่างจากอำนาจบารมีที่แผ่รังสีรอบกายของเทพเจ้า และใช้แสงสีน้ำเงิน ม่วง แทนพระวิษณุโดยได้แนวคิดมาจากตำนานของชาวฮินดูที่ได้กล่าวถึงสีผิวกายของเทพเจ้าฮินดู ผู้สร้างสรรค์ยังได้เลือกใช้เทคนิคแสงสีในการสลับแสงสีไปมาในแต่ละจุดของพื้นที่การแสดง เพื่อให้เห็นการเคลื่อนไหวร่างกายของผู้แสดงและให้ความรู้สึกต่อผู้ชมว่าเป็นตัวละครที่ต่าง กันอีกด้วย



ภาพที่ 15 : การออกแบบแสงในพื้นที่การแสดง

ส่วนที่ 2 แนวคิดที่ปรากฏหลังจากการสร้างสร้งสรรค์นาฏศิลป์ ชุด โมหิณี ปรากฏแนวคิด 3 ประการ ดังนี้

แนวคิดพหุวัฒนธรรม ความศรัทธาและความเคารพนับถือในเทพเจ้าของชาวฮินดูมีอิทธิพลต่อความเชื่อในเรื่องเทพเจ้าในสังคมไทยโดยเฉพาะความเกี่ยวข้องในเรื่องวรรณกรรมนาฏศิลป์ และเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการอวตารของพระวิษณุหรือพระนารายณ์ ซึ่ง “โมหิณี” เป็นการอวตารอีกครั้งหนึ่งของพระวิษณุและมีเรื่องราวที่มีสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องตอนสำคัญในรามเกียรติ์วรรณกรรมของไทย ดังเช่นเรื่องราวของ “โมหิณี” ที่ปรากฏในวิษณุปุราณะในตอนที่พระวิษณุอวตารเพื่อมาปราบภัสมาสูรซึ่งได้มาขอพรกับพระศิวะว่าหากตนได้เอามือสัมผัสศีรษะของใครแล้วผู้นั้นก็จะกลายเป็นจีเฝ้า พระศิวะจึงขอให้พระวิษณุอวตารเป็นโมหิณีมาหลอกล่อให้ภัสมาสูรหลงใหลและเดินร่ำไปตามจนถึงท่าที่ต้องจับศีรษะตัวเองจึงทำให้ต้องกลายเป็นจีเฝ้า

ซึ่งสอดคล้องกับเรื่องรามเกียรติ์ของไทยตอนนารายณ์ปราบหนุมานทุกที่กล่าวถึงนางอัปสรผู้ใช้ความงามมาหลอกล่อยักษ์หนุมานทุกให้ร้ายร่ำตามจนถึงท่าว่าที่ต้องใช้นิ้วชี้ลง บัดนั้นหนุมานจึงหลงกลและใช้นิ้วเพชรของตนชี้ลงที่ขาของตนเองจนถูกพระนารายณ์สังหารในที่สุดก่อนที่จะกลับชาติมาเกิดเป็นทศกัณฐ์และเป็นต้นเรื่องของรามเกียรติ์ของไทยต่อมา

ในเรื่องดังกล่าวเป็นเพียงตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงพหุวัฒนธรรมในด้านความสัมพันธ์

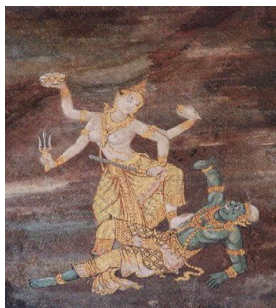
ของเรื่องเล่าในตำนานและวรรณกรรมที่แต่ละวัฒนธรรมจะมีธรรมเนียมวิธีเล่าที่ต่าง
กันออกไปในโครงสร้างเดียวกัน เรียกว่า “ธรรมเนียมมุขปาฐะ” (Oral Tradition) ซึ่งในการ
สร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำแนวคิดพหุวัฒนธรรมมาออกแบบ
ในองค์ประกอบทางการแสดงด้านต่าง ๆ ได้แก่ การออกแบบบทการแสดง การออกแบบลีลา
ท่าทาง การออกแบบเพลงและดนตรี และการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยเป็นการผสมผสาน
กันของวัฒนธรรมตะวันออกและวัฒนธรรมตะวันตกสื่อได้ถึงวัฒนธรรมความเชื่อความศรัทธา
ของศาสนาที่ยังคงมีต่อพระวิษณุ



ภาพที่ 16 : ภาพวาดนางโมหิณีปราบภัสมาสูรในวิษณุปุราณะ

ที่มา : Mohini Avatar of lord Vishnuhttps.

จาก www.reddit.com/r/hinduism/comments/tbfbv2/mohini_avatar_of_lord_vishnu/



ภาพที่ 17 : ภาพจิตรกรรมตอนนารายณ์ปราบนทุก

2. แนวคิดความเรียบง่าย (minimalism) ในงานนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ ผู้สร้างสรรค์ให้

ความสำคัญในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ในการนำเสนอความเรียบง่ายโดยลดทอนบางสิ่งแต่ยังคงความสำคัญของงานศิลปะให้คงอยู่ ดังที่ ธนากร จันทนะสาโร ได้อธิบายเกี่ยวกับเรื่องนี้ไว้ว่า “การดำเนินถึงความเรียบง่ายมักพบในงานศิลปะหลังสมัยใหม่ ซึ่งหลักหนึ่งความจำจากกฎเกณฑ์ตามอดีตตามแบบแผนคลาสสิกและสมัยใหม่” (ธนากร จันทนะสาโร, 2557: 87) โดยผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ในองค์ประกอบด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยเลือกใช้โทนสีขาวและลดทอนเครื่องประดับเพื่อเผยให้เห็นสรีระของผู้แสดงมากขึ้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์และรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างสรรค์

3. แนวคิดสุนทรีย์ทางนาฏศิลป์ ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบผลงานทางนาฏศิลป์โดยคำนึงถึงหลักความงามและคุณค่าแห่งศิลปะที่เกี่ยวข้องกับประเพณีวัฒนธรรมและมุมมองความงามทั้งโลกตะวันตกและตะวันออก โดยให้ความสำคัญกับทฤษฎีทางการแสดงของอินเดียที่เรียกว่า “นาฏยศาสตร์” ในลักษณะการร่ายรำเพื่อถ่ายทอดวรรณกรรมด้วยการออกแบบท่วงท่าลีลาแบบเข้มแข็ง เรียกว่า “ตันทวา” และท่วงท่าอ่อนหวานนุ่มนวล เรียกว่า “ลัสยา” ประกอบกับการแสดงออกของผู้แสดงทางใบหน้าและอวัยวะส่วนอื่น ๆ ของร่างกายเข้าประกอบกัน เรียกว่า “อภินิยะ” นำมาผสมผสานกับเพลงและดนตรีที่มีความร่วมสมัยและนำเสนอในบริบทร่วมสมัยเพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ให้ผู้ชมรับรู้และซาบซึ้งในสุนทรีย์ภาพงานทางนาฏศิลป์

สรุปและอภิปรายผล

ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอผลการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านนาฏศิลป์ ชุด โมหินี ร่วมกับแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน 3 ประการ ได้แก่ แนวคิดพหุวัฒนธรรม แนวคิดความเรียบง่ายในงานนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ และแนวคิดสุนทรีย์ทางนาฏศิลป์ โดยแบ่งการแสดงออกเป็น 3 ช่วง คือ 1. อำนาจแห่งพระวิษณุ 2. โมหินี มายาแห่งวิษณุ และ 3. กลับสู่วิษณุ ซึ่งได้ออกแบบสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบทางด้านนาฏศิลป์ทั้ง 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. บทการแสดงจากเรื่องราวตำนานความเชื่อของชาวฮินดูในการอวดตารของพระวิษณุหนึ่งในเทพเจ้าผู้ยิ่งใหญ่ของชาวฮินดูที่ได้อวดตารเป็นนางอัปสร นามว่า “โมหินี” 2. นักแสดง ได้คัดเลือกจากผู้ที่มีทักษะพื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์อินเดียและนาฏศิลป์ตะวันตก ประกอบการพิจารณาลักษณะทางกายภาพ 3. ลีลาท่าทางนาฏศิลป์ ออกแบบลีลาท่าทางโดยนำนาฏยลักษณ์พื้นฐานของนาฏศิลป์อินเดีย โมหินีออดัตม (mohiniattam) ผสมผสานกับลีลาท่าทางแบบนาฏศิลป์ตะวันตกในการเคลื่อนไหวลีลาโดยใช้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างร่างกายในแบบด้นสด (body contact improvisation) และการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ (free spirit) 4. เสียงและดนตรี ออกแบบเพลงและท่วงทำนองโดยใช้เสียงของเครื่องดนตรีอินเดียที่ผสมผสานกับเสียงที่แต่งขึ้นจากเทคนิคโปรแกรมคอมพิวเตอร์

เพื่อให้เป็นดนตรีร่วมสมัยช่วยทำให้จินตภาพให้แก่ผู้ชมและผู้แสดง 5. เครื่องแต่งกาย ออกแบบ โดยได้นำแนวคิดพหุวัฒนธรรม (multiculturalism) ที่ยังคงเป็นลักษณะการนุ่งผ้าแบบชาว อินเดียแต่ละท้องถิ่นให้มีความร่วมสมัย 6. แสง ได้นำแนวคิดมาจากตำนานของชาวฮินดู และ เทคนิคในการสลับแสงสีในแต่ละจุดของพื้นที่การแสดง

ผลงานการสร้างสรรค์ครั้งนี้บรรลุวัตถุประสงค์ทุกประการและสอดคล้องกับแนวคิด พหุวัฒนธรรมที่แสดงถึงการผสมผสานของวัฒนธรรมตะวันออกและวัฒนธรรมตะวันตกโดยผู้ สร้างสรรค์นำมาใช้ในการออกแบบตามองค์ประกอบทางการแสดง อันได้แก่ บทการแสดง เพลง และดนตรี เครื่องแต่งกาย โดยผสมผสานให้เข้ากับสามัญลักษณะดั้งเดิมและการสร้างสรรค์ลีลา ท่าทางขึ้นใหม่ตามจินตนาการและทักษะของผู้สร้างสรรค์ ดังที่ จุติกา โกศลเหมมณี ได้กล่าวว่า “แนวคิดพหุวัฒนธรรมเป็นความหลากหลายทางสังคมที่เกิดจากการเคลื่อนย้ายของวัฒนธรรม ระหว่างกันจากสภาพการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของโลกก่อให้เกิดการผสมผสานของวัฒนธรรม ซึ่งเป็นปรากฏการณ์อย่างหนึ่งของสังคมที่ส่งผลต่อความเจริญก้าวหน้าและการสร้างสรรค์ ศิลปวิทยาการต่าง ๆ ทั้งในด้านผลงาน วัตถุ และตัวศิลปินที่สร้างสรรค์งานศิลปะแขนงต่าง ๆ รวมถึงงานนาฏศิลป์”(จุติกา โกศลเหมมณี, 2556: 78-80) อีกทั้งผู้สร้างสรรค์ยังคำนึงถึงความ เรียบง่ายในการออกแบบลีลานาฏศิลป์ตามแนวคิดของนาฏศิลป์หลังสมัยใหม่ โดยการออกแบบ ลีลานาฏศิลป์ด้วยการด้นสด (improvisation) ด้วยการใช้ร่างกายของผู้แสดงสื่อสารด้วยท่าทาง อย่างตรงไปตรงมาสลับกับท่าทางตามโครงสร้างของนาฏศิลป์อินเดีย และการออกแบบเครื่อง แต่งกายที่ลดทอนจากรูปแบบการแต่งกายเดิมแต่ยังคงแสดงให้เห็นถึงสัญลักษณ์ของวัฒนธรรม อินเดียที่นำมาเป็นต้นแบบ รวมทั้งการคำนึงถึงแนวคิดสุนทรีย์ทางนาฏศิลป์ที่เป็นการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะเพื่อศิลปะอันเกิดจากอารมณ์ ทักษะ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน ในการสร้างสรรค์ผลงานทางนาฏศิลป์ตามกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่ให้ความสำคัญต่อ กระบวนการค้นหาพัฒนาารูปแบบการแสดงและความงามทางด้านลีลานาฏศิลป์

บรรณานุกรม

- จุติกา โกศลเหมมณี. (2556). *รูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยของ นราพงษ์ จรัสศรี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธรากร จันทนะสาโร. (2557). *นาฏศิลป์จากแนวคิดไตรลักษณ์ในพระพุทธศาสนา*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นราพงษ์ จรัสศรี. (2548). *ประวัตินาฏศิลป์ตะวันตก*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นริรัตน์ พินิจนสาร. (2563). การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากการตีความตัวละคร “ราม” ในรามายณะผ่านทฤษฎีภาวะและรส. *International Journal of East Asian Studies*, 23(2), 276-293.
- พระนารายณ์. (ม.ป.ป.). *Sac.or.th*. <https://db.sac.or.th/seaarts/artwork/172>.
- มัทนี รัตติน. (2546). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครเวที*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อรุณศักดิ์ กิ่งมณี. (2551). *ตรีมูรติ อภิมหาเทพของฮินดู*. กรุงเทพฯ : เมืองโบราณ.
- อภิชาติ เกตุแก้ว. (2563). การสร้างสรรค์นาฏศิลป์จากสัญลักษณ์โอมในความเชื่อของศาสนาพราหมณ์-ฮินดู. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 21(2), 94-110.
- Classical Dances: Mohiniyattam. (n.d.). *Firstpost*. <https://www.firstpost.com/artand-culture/know-your-classical-dances-mohiniyattam>.
- Mohini. (n.d.). <https://www.alamy.com>
- Mohini Avatar of lord Vishnu. https://www.reddit.com/r/hinduism/comments/tbfvb2/mohini_avatar_of_lord_vishnu/

07

ได้รับบทความ : 26/1/2566 | แก้ไขบทความ : 1/2/2566 | ตอบรับบทความ : 7/2/2566
Received : 26/1/2023 | Revised : 1/2/2023 | Accepted : 7/2/2023



การศึกษาวิเคราะห์ผลงานวิจัยทางด้านการออกแบบ เพื่อการแสดงละครเวทีในประเทศไทย ในช่วง 20 ปี (ตั้งแต่ ปี พ.ศ.2544-พ.ศ.2563)

An Analysis of Theatrical Design Researches in Thailand over the Past 20 Years (from 2001 – 2020)

จารุณี อารีรุ่งเรือง*

Jarunee Areerungruang*

* อาจารย์ ดร. ประจำสาขาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
E-mail : jarunee@tu.ac.th

* Lecturer, Faculty of Fine and Applied Art, Thammasat University
E-mail : jarunee@tu.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาวិเคราะห์ผลงานวิจัยทางด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีในประเทศไทยในช่วง 20 ปี (ตั้งแต่ ปี พ.ศ.2544-พ.ศ.2563) มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมข้อมูลและศึกษาวิเคราะห์องค์ความรู้จากงานวิจัยทางด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีในประเทศไทยและจัดทำเป็นฐานข้อมูล ใช้ระเบียบวิธีวิจัยทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ โดยเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) รายงานการวิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนา กลุ่มประชากรคืองานวิจัยและวิทยานิพนธ์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบด้านศิลปะการแสดง โดยแบ่งเป็น (1) กลุ่มประชากรหลัก คืองานวิจัยด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีจำนวน 10 ตัวอย่าง (2) กลุ่มประชากรรองจำนวน 30 ตัวอย่างคืองานวิจัยการออกแบบเพื่อศิลปะการแสดงแขนงอื่นรวมถึงงานวิจัยทางละครเวทีที่ไม่ได้มุ่งศึกษาเฉพาะด้านออกแบบแต่มีเนื้อหาอธิบายเกี่ยวข้องกับการออกแบบ จากการเปรียบเทียบข้อมูลพบว่า วิจัยการออกแบบเพื่อละครเวที : วิจัยการออกแบบเพื่องานนาฏศิลป์ : วิจัยการออกแบบเพื่อการแสดงผ่านสื่อ มีสัดส่วน 10 : 10 : 9 ผลงานวิจัยด้านการออกแบบเพื่อศิลปะการแสดงทุกแขนง 29 รายการ เป็นผลงานวิจัยของอาจารย์ผู้สอนระดับมหาวิทยาลัยจำนวน 16 รายการ เป็นผลงานวิทยานิพนธ์ 12 รายการ และจากหน่วยงานอื่น 1 รายการ สำหรับผลการศึกษางานวิจัยด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวที 10 รายการ พบว่าการวิจัยด้านเครื่องแต่งกายละครเวทีมี 3 รายการ การวิจัยด้านการออกแบบฉากละครเวทีมี 5 รายการ การวิจัยด้านการกำกับศิลป์ละครเวทีมี 1 รายการ และการวิจัยด้านการใช้พื้นที่และมัลติมีเดีย 1 รายการ ผู้วิจัยเป็นอาจารย์ด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีโดยตรง 5 คน นักศึกษาระดับปริญญาโท 1 คน และนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีชื่อร่วมกับอาจารย์ 1 คน ด้านวิธีวิทยาในการวิจัยพบว่าใช้กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ 8 รายการ อีก 2 รายการเป็นวิทยานิพนธ์เพื่ออธิบายปรากฏการณ์และสร้างองค์ความรู้ตามลำดับ ทฤษฎีที่มีการนำมาใช้ ได้แก่ ทฤษฎีการละคร ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ ทฤษฎีการออกแบบ ทฤษฎีสัญญาวิทยา แนวคิดทางการออกแบบที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานมากที่สุดอยู่ในกลุ่มแนวเหนือจริง (Surrealism) อาทิ เอ็กซเพรสชันนิสม์ (Expressionism) สัญลักษณ์นิยม (Symbolism)

คำสำคัญ : งานวิจัยทางการออกแบบเพื่อการแสดง, ละครเวที, ละครเวทีในประเทศไทย

Abstract

This research collected and analyzed theatrical design research data in Thailand (from 2001 to 2020) to formulate guidelines for designing theatrical performances in Thailand. Survey research was done by documentary analysis with data analysis explained descriptively. Data was drawn from research and theses related to performing arts design with 10 theatrical design studies and 30 secondary cohorts focused on other performing arts such as visual element design in film and dance. Included was theatrical research not focusing solely on design but also providing explanations related to the design process. Results were that the ratio between design research for theatrical performance (research design for dramatic art) : design research for dance : design research for performance through media was 10 : 10 : 9, respectively. 29 research works on design for performing arts comprised 16 items of research by university lecturers, 12 theses and 1 from other departments. Of 10 theatrical design studies, 3 research items were in theatrical costumes, 5 in theatrical scene design research, and 1 each in theatrical art direction and use of space and multimedia. Researchers were 5 theatrical design professors, 1 master's degree student and 1 co-professional undergraduate. 8 items of the creative research process were used, with the remaining 2 theses discussing phenomena and building knowledge, respectively. Theories of drama, aesthetics, design, and semiotics were used. The creative design concepts most used consisted of Surrealism, Expressionism, and Symbolism.

Keywords : Theatrical design research, Theatrical,
Theatrical performance in Thailand

ที่มาและความสำคัญ

ศาสตร์ทางด้านสาขาวิชาการละครเวทีแบบตะวันตกในประเทศไทยเกิดขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2507 เมื่อมีการก่อตั้งหลักสูตรศิลปการละคร ในคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (สดใส พันธุมโกมล, 2542) หรือราวเกือบ 60 ปีที่ผ่านมา จากที่ก่อนหน้านี้เปิดเป็นเพียงรายวิชา จึงพัฒนาจนกลายเป็นหลักสูตรด้านการละครในคณะอักษรศาสตร์ มนุษยศาสตร์ ศิลปศาสตร์ นิเทศศาสตร์ ศิลปกรรมศาสตร์ จนกระทั่งถึงปัจจุบันนี้มีสถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ในประเทศไทยที่เปิดสอนทางด้านละครเวทีร่วมสมัยจำนวน 21 สถาบัน การจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงธรรมชาติของงานละครเวทีอันเป็นศาสตร์ที่อาศัยทักษะหลายแขนงโดยความร่วมมือกันของทีมงานจำนวนมาก ต้องใช้ทั้งหลักการแนวคิดทฤษฎีทางการละคร ตลอดจนการฝึกปฏิบัติผ่านกระบวนการต่าง ๆ สถาบันที่มีหลักสูตรด้านศิลปะการแสดง และ/หรือ การละครเวทีจึงจัดหลักสูตรการเรียนการสอนที่ผสมผสานทั้งวิชาด้านทางทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติ ครอบคลุมทั้งด้านการแสดง การกำกับการแสดง การเขียนบท การออกแบบ และวิชาอื่นใดที่วาดด้วยมุมมองทางด้านองค์ประกอบด้านภาพ (visual elements) ของงานละคร เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาเรียนรู้และทดลองจนเกิดเป็นความชำนาญ

สำหรับแขนงวิชาการออกแบบเพื่อนำมาศิลปะการแสดงและการละครนั้น เป็นกลุ่มวิชาที่ว่าด้วยองค์ประกอบด้านภาพของการจัดแสดง อันได้แก่ การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบเวทีและฉาก การออกแบบแสง การออกแบบแต่งหน้า อุปกรณ์ประกอบการแสดง ฯลฯ ซึ่งล้วนต้องอาศัยพื้นฐานความรู้และทักษะที่จำเป็นมากมาย ตั้งแต่ความรู้เรื่ององค์ประกอบศิลป์ ความสามารถทางทัศนศิลป์ การเขียนแบบ การออกแบบ การวิเคราะห์บท พื้นฐานวิธีคิดด้านการแสดงและกำกับการแสดงเพื่อนำมาต่อยอดสร้างสรรค์งานองค์ประกอบละครแต่ละด้าน จึงนับว่าเป็นกลุ่มรายวิชาที่ผู้สอนจะต้องมีความรู้และทักษะความชำนาญเฉพาะทาง ดังนั้นตลอดหลายปีที่ผ่านมาจึงมีนักวิชาการและอาจารย์ผู้สอนกลุ่มสาขาศิลปะการแสดงและการละครได้ชวนชวนทำการศึกษาวิจัย ทั้งด้วยเป้าหมายเพื่อการขับเคลื่อนให้เกิดองค์ความรู้แก่สังคมไทยและเป้าหมายในการปฏิบัติตามเกณฑ์ภารกิจของการเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย ที่ผ่านมามีการวิจัยทางศิลปะการแสดงและการละครมักพบกับอุปสรรคด้านการอธิบายกระบวนการตามระเบียบวิธีวิจัยและการยอมรับของแวดวงวิชาการ เนื่องจากในอดีตการวิจัยด้านการละครมักเป็นการวิจัยทางมนุษยศาสตร์ซึ่งเน้นการสร้างองค์ความรู้ ไม่สอดคล้องกับแนวทางการเรียนการสอนทางศิลปกรรมที่มักเน้นการปฏิบัติ ภายหลังเมื่อมีการยอมรับลักษณะของการวิจัยที่หลากหลายขึ้น เช่น รูปแบบการวิจัยและพัฒนา ที่ถูกนำมาปรับใช้กับงานทางด้านศิลปกรรมและใช้คำว่า “วิจัยสร้างสรรค์” นั้น ทำให้การทำวิจัยสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแขนงต่าง ๆ รวมถึงด้าน

การแสดงมีความเป็นไปได้มากขึ้น เนื่องจากสามารถใช้อธิบายกระบวนการปฏิบัติสร้างสรรค์ผลงานอันเป็นการค้นหาสุนทรีย์แห่งกระบวนการ ซึ่งเป็นการค้นหาความจริงอย่างหนึ่งที่มีแก่นสาร สะท้อนในการกระทำ เป็นเครื่องมือส่งเสริมที่เกิดจากตัวกระบวนการปฏิบัติตนเอง ดังที่ สุชาติ เถาทอง (2559) กล่าวถึงการปฏิบัติสร้างสรรค์อันเป็นสิ่งสำคัญของการวิจัยทางศิลปะไว้ว่า

หลักสำคัญของการวิจัยศิลปะก็คือแนวคิดที่ว่าศิลปะคือกระบวนการค้นหาความจริง การปฏิบัติสร้างสรรค์ศิลปะมีแนวทางวิธีการเพื่อเข้าถึงและค้นพบความรู้ได้มากขึ้น...การปฏิบัติสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมของนักปฏิบัติและการสะท้อน เป็นการปล่อยออกมาโดยการปฏิบัติ การปฏิบัติหรือการกระทำนั้น ๆ มีการยอมรับรับรองสิ่งที่มีแก่นสารและจดจำได้ มีการเชื่อมโยงกับการกระทำและการสะท้อนในการกระทำเป็นเครื่องมือส่งเสริมตัวมันเอง กระบวนการวิจัยหรือสุนทรีย์ศาสตร์แห่งกระบวนการจะให้ความสำคัญเรื่องของกระบวนการมากกว่าชิ้นงานและให้ความสำคัญกับการทำงาน เป็นสิ่งที่น่าสนใจมากกว่าจุดหมาย

ปัจจุบันการทำวิจัยทางศิลปะมีการขับเคลื่อนจากระเบียบวิธีวิจัยทางมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์มาสู่การเปิดกว้างในลักษณะของการอธิบายถึงการปฏิบัติสร้างสรรค์แล้ว ในส่วนของวงการศึกษาด้านการออกแบบเพื่อการแสดงมีผู้เชี่ยวชาญทำหน้าที่เป็นผู้สอนและวิจัยระดับอุดมศึกษามากขึ้นกว่าในอดีต หลายแห่งสร้างสรรค์ผลงานละครพร้อมทั้งสามารถผลิตงานวิจัยและบทความทางวิชาการด้านการออกแบบเพื่องานละครสู่แหล่งเผยแพร่ทางวิชาการเป็นที่ประจักษ์ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะติดตามสถานภาพของผลงานวิจัยด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีในประเทศไทยในช่วง 20 ปี (ตั้งแต่ ปี พ.ศ.2544-พ.ศ.2563) ทั้งในเชิงปริมาณและวิธีการวิจัย ตลอดจนรวบรวมองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากผลงานวิจัยเหล่านี้ ซึ่งจะได้นำมาใช้อ้างอิงข้อมูลสำคัญ สามารถนำมาใช้ต่อยอดเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนในหลักสูตรการละครและแวดวงศิลปะการแสดงต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อรวบรวมข้อมูลผลงานวิจัยทางด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีในประเทศไทย ในช่วง 20 ปี นับตั้งแต่ ปี พ.ศ.2544 ถึงปี พ.ศ.2563
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์องค์ความรู้จากผลงานวิจัยทางด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีในประเทศไทย ในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา

3. เพื่อจัดทำเป็นฐานข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีในประเทศไทยสำหรับการเรียนการสอนด้านละครเวทีและผู้สนใจด้านการละครของไทย

ขอบเขตของการวิจัย

โครงการวิจัยนี้เป็นการวิจัยในรูปแบบการศึกษาวិเคราะห์เอกสาร เก็บรวบรวมข้อมูลผลงานวิจัยทางด้านการออกแบบเพื่อการจัดแสดงละครเวที โดยเป็นการวิจัยและวิทยานิพนธ์ที่จัดทำขึ้นในประเทศไทยตลอดระยะเวลา 20 ปี ที่ผ่านมา คือตั้งแต่ปี พ.ศ. 2544 - ปี พ.ศ. 2563

ระเบียบวิธีวิจัย

ใช้ทฤษฎีระเบียบวิธีวิจัยทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ โดยเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) ในลักษณะการวิจัยเอกสาร วิเคราะห์ข้อมูลแบบพรรณนา

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. กลุ่มประชากรหลักคืองานวิจัยด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวที โดยอยู่ในรูปแบบรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์หรือบทความวิชาการที่เรียบเรียงจากงานวิจัย ที่มีการนิพนธ์ในช่วง ปี พ.ศ. 2544 - ปี พ.ศ. 2563

2. กลุ่มตัวอย่างประชากรรอง คือ (1) งานวิจัยที่ศึกษาการออกแบบสำหรับศิลปะการแสดงแขนงอื่นที่นอกเหนือจากละครเวที (2) งานวิจัยด้านละครเวทีที่ไม่ได้มุ่งเป้าเพื่อศึกษาด้านออกแบบแต่มีเนื้อหาส่วนที่ให้ความสำคัญต่อการอธิบายถึงกระบวนการออกแบบ ที่มีการนิพนธ์ในช่วง ปี พ.ศ. 2544 ถึง ปี พ.ศ. 2563

ผลงานวิจัยทางด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีที่ผู้วิจัยรวบรวมเพื่อการทำวิจัยครั้งนี้หมายถึง ผลงานวิจัยทางด้านการออกแบบในงานละครเวทีแบบตะวันตกหรือผลงานละครเวทีร่วมสมัย โดยมีการวิจัยหรือวิจัยสร้างสรรค์ทัศนองค์ประกอบ (visual element) ด้านใดด้านหนึ่งหรือหลายด้านขึ้นไป ไม่ว่าจะเป็นด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบแต่งหน้า การออกแบบฉาก การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก การออกแบบแสง และการออกแบบมัลติมีเดีย โดยไม่นับรวมการออกแบบเสียง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลงานวิจัยทางด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวที โดยมีเป้าหมายหลักเป็นผลงานวิจัยที่นิพนธ์โดยอาจารย์สังกัดสาขาทางการละครหรือศิลปะการแสดงในระดับมหาวิทยาลัย โดยเบื้องต้นใช้วิธีการสืบค้นจากแหล่งข้อมูลระบบออนไลน์

เนื่องด้วยระหว่างที่ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยในโครงการนี้เป็นช่วงเกิดเหตุวิกฤตการณ์โรคระบาดไวรัส Covid-19 ซึ่งห้องสมุดและแหล่งค้นคว้าในสถาบันการศึกษาต่างมีมาตรการเพื่อป้องกันการแพร่ระบาด จนภายหลังเมื่อสถานการณ์คลี่คลายผู้วิจัยจึงเข้าไปในสถานที่จริงตามแหล่งค้นคว้าของสถานศึกษาตามความจำเป็นเพื่อให้เข้าถึงข้อมูลได้ดียิ่งขึ้น

เพื่อให้การค้นคว้าข้อมูลงานวิจัยด้านการออกแบบเพื่องานละครเวทีที่มีความครอบคลุมผู้วิจัยจึงสืบค้นทั้งในลักษณะรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์ บทคัดย่อ งานเขียนบทความวิชาการ และวิทยานิพนธ์ โดยใช้คำสืบค้นที่เกี่ยวข้อง อาทิ ละคร ละครเวที การสร้างสรรค์การแสดง การออกแบบฉาก การออกแบบแสง การออกแบบเสียง การจัดการแสดง ฯลฯ จากนั้นพิจารณาเลือกผลงานวิชาการที่มีชื่อและขอบเขตการศึกษาที่มีเนื้อหาด้านการออกแบบเพื่อศิลปะการแสดง ไม่ว่าจะเป็นด้านการกำกับศิลป์ การออกแบบฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบแสง การออกแบบเสียง การใช้พื้นที่ในการจัดการแสดง การออกแบบเพื่อสื่อสารละคร การสร้างสรรค์ละครทั้งรูปแบบสากลและนาฏศิลป์ เพื่อนำมาคัดกรองข้อมูลในเบื้องต้น

ทั้งนี้จากการรวบรวมข้อมูลงานวิจัย ตั้งแต่ ปี พ.ศ.2544 จนถึง ปี พ.ศ.2563 พบว่ากลุ่มเป้าหมายหลักคือผลงานวิจัยด้านการออกแบบเพื่อการจัดแสดงละครเวทีที่มีจำนวนน้อยคือมีประมาณ 10 เรื่อง ทั้งที่อยู่ในรูปแบบงานวิจัย วิทยานิพนธ์และบทความวิชาการ ขณะที่พบผลงานวิจัยด้านศิลปะการแสดงที่ศึกษาวิเคราะห์ขอบเขตประเด็นอื่นอย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยจึงสนใจทำการรวบรวมงานวิจัยอื่น ๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงมาเป็นกลุ่มประชากรรองอีก 30 เรื่อง สำหรับนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อให้โครงการวิจัยครั้งนี้มีมิติทางวิชาการยิ่งขึ้น ดังนั้นประชากรงานวิจัยในโครงการวิจัยนี้เมื่อรวมกลุ่มประชากรหลัก 10 รายการและกลุ่มประชากรรองจึงมีจำนวนรวม 40 รายการ จากนั้นผู้วิจัยได้จัดแบ่งกลุ่มงานวิจัยทั้ง 40 รายการออกเป็น 4 กลุ่มตามวัตถุประสงค์และขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

- **กลุ่มที่ 1** กลุ่มเป้าหมายหลัก คืองานวิจัยที่ชื่อวิจัยและวัตถุประสงค์ของวิจัยระบุอย่างชัดเจนว่ามีเป้าหมายเพื่อศึกษาและ/หรือสร้างสรรค์การออกแบบองค์ประกอบทางการแสดงละครเวที ที่ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก ทั้งนี้พบว่าตั้งแต่ ปี พ.ศ.2544 จนถึง ปี พ.ศ.2563 มีผลงานวิจัยด้านการออกแบบเพื่อการจัดแสดงละครเวทีจำนวน 10 รายการ
- **กลุ่มที่ 2** งานวิจัยที่มีเป้าหมายเพื่อศึกษาและ/หรือสร้างสรรค์การออกแบบองค์ประกอบทางการแสดงด้านนาฏศิลป์ หรือเป็นผลงานการแสดงนาฏศิลป์ที่มีการแสดงแบบดำเนินเรื่องและจัดองค์ประกอบด้านภาพแบบงานละครเวที เช่น การแสดงแสงสีเสียง มีจำนวน 10 รายการ
- **กลุ่มที่ 3** งานวิจัยที่มีเป้าหมายเพื่อศึกษาและ/หรือสร้างสรรค์การออกแบบองค์ประกอบทางการแสดงด้านนาฏศิลป์ หรือเป็นผลงานการแสดงนาฏศิลป์ที่มีการแสดงแบบดำเนินเรื่องและจัดองค์ประกอบด้านภาพแบบงานละครเวที เช่น การแสดงแสงสีเสียง มีจำนวน 10 รายการ

ประกอบทางการแสดงผ่านสื่อ คือ ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และละครผ่านสื่อ
บนแพลตฟอร์มรูปแบบต่างๆ มีจำนวน 9 รายการ

- **กลุ่มที่ 4 งานวิจัยด้านละครเวทีประเด็นอื่น ๆ** ที่เป็นงานศึกษาหรือสร้างสรรค์
ละครเวที ละครร่วมสมัย ละครหุ่น ที่ข้อวิจัยและวัตถุประสงค์ไม่ได้ระบุถึงการ
ศึกษาวิเคราะห์ด้านการออกแบบโดยตรง แต่มีเนื้อหาส่วนที่ให้ความสำคัญต่อ
การอธิบายถึงการออกแบบทัศนองค์ประกอบ รวมถึงมีงานวิจัยที่เป็นการออกแบบ
ด้านเสียงรวมอยู่ในกลุ่มนี้ โดยงานวิจัยในกลุ่มที่ 4 นี้ มีจำนวน 11 รายการ

รายการชื่องานวิจัย (และ/หรือบทความวิชาการ) ที่ผู้วิจัยค้นพบและเลือกมาเป็นกลุ่ม
ประชากรในงานวิจัยครั้งนี้ ซึ่งนิพนธ์ขึ้นในช่วง ตั้งแต่ พ.ศ.2544-2563 เรียงตามลำดับ ปี
พ.ศ.ที่สร้างงาน (โดยระบุนการจัดกลุ่มตามขอบเขตดังได้กล่าวถึงแล้ว) มีรายการดังข้อมูลใน
ตารางที่ 1 ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ตารางรายการชื่องานวิจัย (และ/หรือบทความวิชาการ) ที่ผู้วิจัยเลือกมาเป็นกลุ่มประชากร
ในงานวิจัยครั้งนี้

ลำดับ	ปี	ผู้วิจัย	ชื่อผลงานวิชาการและข้อมูลลักษณะผลงาน	กลุ่ม
	2544	ไม่พบ	ไม่พบ	
1	2545	ฤทธิ์รงค์ จิวากานนท์	ราตรีนิมิตกลางคืนหั้นต์ : การออกแบบเครื่องแต่งกาย ละคร	1
2	2546	บวิตร มหาสารินันท์	รัก (ทะ) ลวงตา ความจริง (ลวง) ในชีวิตและความลวง (จริง) ในละคร	4
3	2547	สำนักการสังคีต	เครื่องแต่งกายละครและการพัฒนา : การแต่งกายขึ้น เครื่องละครในของกรมศิลปากร	2
4	2548	ธิดารัตน์ ไชยเสนา	สุนทรียรูป ในการสื่อสารการแสดง หุ่นละครเล็ก	4
5	2549	ชญาดา รุ่งเต่า	การใช้พื้นที่และมิติมิติเดียวของคณะละครเวทีร่วมสมัย ในเทศกาลละครกรุงเทพ	1
6	2550	พีรพงศ์ เสนไสย	การแสดงแสง สี เสียง : การสร้างสรรค์วัฒนธรรม บันเทิง การบริการวิชาการ และการบริการศิลปะ วัฒนธรรมเพื่อสังคม ของกลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	2
7	2550	ฤทธิ์รงค์ จิวากานนท์	เรื่องเก่าเล่าใหม่ 3: การกำกับศิลป์สำหรับละครร่วม สมัย (เจ้าชายหอย)	1
8	2551	บรมวุฒิ ฅนอมวงษ์	กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีประเภทละครเพลง ของบริษัทซีเนริโอจำกัด	4
9	2552	กฤษฎิ์ คำนนท์	การสร้างภาพตัวแทนด้วยการแต่งหน้าเพื่อสื่อความ หมายลักษณะตัวละครของละครโทรทัศน์ไทย	3
10	2552	ลักษณ์นัยน์ ทรงเสียงไชย	การออกแบบสารด้วยแสงในการสร้างสรรค์การแสดง โขนร่วมสมัย	2
11	2552	อาภาวิ เศตะพรหมณ์	กระบวนการสร้างสรรค์ละครดนตรีเรื่อง “กาวัดันจะ เป็น...”ตามแนวทางของแบร์ทอลท์ เบรคชท์ เพื่อสื่อ ประเด็นวัยรุ่นกับยาเสพติด	4

ลำดับ	ปี	ผู้วิจัย	ชื่อผลงานวิชาการและข้อมูลลักษณะผลงาน	กลุ่ม
12	2554	ชโลธร จันทะวงศ	การสร้างสรรค์ละครเพลงของ บริษัท ดรีมบ็อกซ์ เอนเตอร์เทนเมนท์ จำกัด และ บริษัท ซีเนริโอ จำกัด พ.ศ. 2533 – 2553	4
13	2554	ฤทธิรงค์ จิวากานนท์	บทละครเวทีแบบ Stylization เรื่อง สีแผ่นดิน:การใช้พื้นที่และการสื่อความหมาย	1
14	2555	ศรุต รัตนวิจิตร	การดัดแปลงข้ามสื่อ ละครเรื่อง "แม็คเบอร์" ของ วิลเลียม เชกสเปียร์	4
15	2556	ณัฐพงษ์ เรียรสวัสดิ์	การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานตักภาวะในการแสดงจากผลงานของชาโมแอล เบ็คเก็ท	4
16	2556	จุฑารัตน์ ภาระเกตุ จิรยุทธ สีนุพันธ์	การสร้างนวัตกรรมการสื่อสารสำหรับละครหุ่นจากเรื่อง “แอนโดรคลิสกับสิงโต”	4
17	2556	ณัฐคม แซ่มเย็น	การวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบฉากละครเวทีเรื่องคำพิพากษาของชาติ กอบจิตติ	1
18	2556	दनัย อัฐวรรณวิทยา	การพัฒนาหุ่นกระบอกของจักรพันธ์ โปษยกฤต : กรณีศึกษาหุ่นกระบอกชุดสามก๊กและหุ่นกระบอกชุดตะเลงพ่าย	4
19	2557	กิตติกรณ นพอุดมพันธ์	การศึกษาวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์พนธ์ (นาฏศิลป์ไทย) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ระหว่างปีการศึกษา 2546 – 2550	2
20	2557	ธีรเนตร วิโรจน์สกุล	กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 6 มิติ สำหรับเด็กพิการทางสายตา	4
21	2557	นพดล อินทร์จันทร์	การศึกษายาทบาทและลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับศิลป์ในภาพยนตร์ไทย	3
22	2557	บุญชัย กัลยาศิริ	การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของเวเนดิน ทาร์นดิโน	3
23	2557	พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ	การพัฒนาแนวคิดและกระบวนการวิธีการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง	1
24	2557	ลักขณา แสงแดง	นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยในการแสดงแสงเสียงประกอบจินตภาพ เรื่อง วังคดาลัยย์ อดีตอันรุ่งเรือง สู่ปัจจุบันอันรุ่งโรจน์	2
25	2557	ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด	นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยในการแสดงแสงเสียงประกอบจินตภาพ เรื่อง เรียงกุ่มกาม : เมื่อน้ำอาชนะกษัตริย์ผู้ไม่แพ้ใคร	2
26	2558	ภัคพร พิมสาร	กระบวนการการออกแบบฉากละครเวทีเรื่อง The Strange Dr.Jekyll and Mr.Hyde the musical	1
27	2558	รุจน์ ขาวมาลา	งานออกแบบงานสร้างให้ดูสมจริงต่อผู้ชมในภาพยนตร์ไทยเรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 5 ยุทธหัตถ์	3
28	2559	จารุณี อารีรุ่งเรือง	กระบวนการทัศน์ของการออกแบบฉากการแสดงโขน: กรณีศึกษาโขนตามแนวพระราชเสาวนีย์ของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ	2
29	2559	รินบุญ นุชน้อมบุญ	การออกแบบในงานภาพยนตร์กับบริบทสังคมและวัฒนธรรม : กรณีศึกษาผลงานของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลในช่วงปี พ.ศ. 2553 – 2557	3
30	2559	สิริธร ศรีชลาคม	การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)	2
31	2559	สุรรัตน์ อุปพงศ์	อิทธิพลศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ที่ปรากฏในการกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep	3

ลำดับ	ปี	ผู้วิจัย	ชื่อผลงานวิชาการและข้อมูลลักษณะผลงาน	กลุ่ม
32	2560	คนพศ วีรตันชัย	การออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงชรา	1
33	2560	นพดล อินทร์จันทร์	การศึกษาวิเคราะห์เครื่องแต่งกายในละครโทรทัศน์เรื่อง “ปริศนา” ตั้งแต่ พ.ศ. 2530 – 2558	3
34	2560	บุษรา คำเมือง	กรณีศึกษาการออกแบบการแต่งกายจากละครโทรทัศน์เรื่อง กิ๊ววังฮู จักรพรรดินีสองแผ่นดิน	3
35	2561	คนพศ วีรตันชัย และ เกษมศักดิ์ ศรีโสภณ.	การออกแบบฉากรูปแบบสัญลักษณ์นิยมในละคร สัญนิยม: ละครเวทีเรื่อง Kitchen’s Monologue	1
36	2561	รินบุญ นุชน้อมบุญ	งานวิจัยเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง : กรณีศึกษา เครื่องแต่งกายในภาพยนตร์ไทยอิงประวัติศาสตร์ เรื่อง “ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช	3
37	2562	ภัคพร พิมสาร	แนวทางสร้างสรรค์การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการ แสดงจากผลงานนาฏยศิลป์สร้างสรรค์ ของนราพงษ์ จรัสศรี	2
38	2562	ภัคพร พิมสาร	ศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ สู่ฉากละครเวที: กรณีศึกษา ละครเวทีเรื่อง เกมปล้นคนตาย	1
39	2562	พรรณศักดิ์ สุขี	ลวดลายลึกลับ : การผสมผสานนาฏศิลป์ไทยกับตะวันตก เพื่อสร้างอัตลักษณ์ละครสมัยใหม่ของไทย	4
40	2563	จรรยาสมุทร ผลบุญ	การพัฒนาชุดยีนเครื่องในการแสดงนาฏศิลป์ไทย	2

ขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูล

เมื่อผู้วิจัยพิจารณากลุ่มประชากรงานวิจัยแต่ละรายการตามตารางที่ 1 ข้างต้นอย่างละเอียด พบว่าม้งงานวิจัยที่มีชื่อเรื่องและวัตถุประสงค์ระบุชัดเจนว่าเป็นการศึกษารูปแบบเพื่อการแสดงละครเวที 10 รายการ ได้แก่ ลำดับที่ 1, 5, 7, 13, 17, 23, 26, 32, 35, 38 โดยบางรายการเผยแพร่ในลักษณะที่เป็นสรุปรายงานวิจัยและบางรายการเผยแพร่ในลักษณะบทความวิชาการ ในการนี้ผู้วิจัยรวบรวมทั้ง 10 รายการ มาเป็นกลุ่มเป้าหมายหลัก สำหรับการวิเคราะห์ข้อมูลหาองค์ความรู้ในการศึกษาวิจัยเรื่องผลงานวิจัยทางด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีครั้งนี้ในเชิงลึก

สำหรับงานวิจัยกลุ่มเป้าหมายรอง ที่จัดไว้ในกลุ่มงานวิจัยที่ใกล้เคียงคือกลุ่มที่ 2-4 ผู้วิจัยนำมาใช้ในการวิเคราะห์เปรียบเทียบเพื่อให้เห็นถึงสถานภาพของการวิจัยด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีในบางประเด็นต่อไป

เมื่อพิจารณากลุ่มประชากรตัวอย่าง กลุ่มที่ 1 – 3 ซึ่งได้แก่ **งานวิจัยหรือวิจัยสร้างสรรค์** ที่มุ่งหมายศึกษาด้านการออกแบบองค์ประกอบสำหรับงานศิลปะการแสดงแต่ละประเภท รวม 29 รายการ เปรียบเทียบด้านความหนาแน่นเชิงปริมาณ พบว่างานวิจัยการออกแบบเพื่อละครเวทีมี 10 รายการ : วิจัยการออกแบบเพื่องานนาฏศิลป์มี 10 รายการ : วิจัยการออกแบบเพื่อการแสดงผ่านสื่อมี 9 รายการ คิดเป็นสัดส่วน 5 : 5 : 4.5 โดยข้อมูลพื้นฐานงานวิจัยเมื่อจัดแบ่งตามกลุ่ม มีดังนี้

ตารางที่ 2 งานวิจัยกลุ่มที่ 1 : กลุ่มเป้าหมายหลัก ได้แก่ งานวิจัยที่มีเป้าหมายเพื่อศึกษาหรือสร้างสรรค์การออกแบบองค์ประกอบทางการแสดงละครเวที

กลุ่ม	ลำดับ	ผู้วิจัย	ชื่องานวิจัยและลักษณะงาน
1	1	ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ (2545)	ราตรีนี้มีตกลางคืนมืด : การออกแบบเครื่องแต่งกายละครบทความวิจัยเชิงปฏิบัติการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	2	ชญาดา รุ่งเต่า (2549)	การใช้พื้นที่และมัลติมีเดียของคณะละครเวทีร่วมสมัยในเทศกาลละครกรุงเทพ วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	3	ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ (2550)	เรื่องเก่าเล่าใหม่ 3: การกำกับศิลป์สำหรับละครร่วมสมัย (เจ้าชายหอย) วิจัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	4	ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ (2554)	บทละครเวทีแบบ Stylization เรื่อง สี่แผ่นดิน:การใช้พื้นที่และการสื่อความหมาย, บทความวิจัยเชิงสร้างสรรค์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	5	ณัฐกร แซ่มเย็น (2556)	การวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบฉากละครเวทีเรื่องคำพิพากษาของชาติ กอบจิตติ, วิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
	6	พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ (2557)	การพัฒนาแนวคิดและกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง วิทยานิพนธ์ ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	7	กัศพร พิมสาร (2558)	กระบวนการออกแบบฉากละครเวทีเรื่อง <i>The Strange Dr.Jekyll and Mr.Hyde the musical</i> บทความวิจัยสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
	8	คณพศ วัชรินชัย (2560)	การออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่องการเมืองของหญิงชรา บทความวิชาการ มหาวิทยาลัยบูรพา
	9	คณพศ วัชรินชัย และ เกษมศักดิ์ ศรีโสภณ (2561)	การออกแบบฉากรูปแบบสัญลักษณ์นิยมในละครสังนิยม: ละครเวทีเรื่อง <i>Kitchen's Monologue</i> บทความวิชาการ มหาวิทยาลัยบูรพา
	10	กัศพร พิมสาร (2562)	ศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ สู่ฉากละครเวที: กรณีศึกษาละครเวทีเรื่อง เกมปล้นคนตาย, บทความวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ตารางที่ 3 งานวิจัยกลุ่มที่ 2 และกลุ่มที่ 3 งานวิจัยที่มีเป้าหมายเพื่อศึกษาหรือสร้างสรรค์การออกแบบองค์ประกอบทางการแสดงด้านนาฏศิลป์ และ งานวิจัยที่มีเป้าหมายเพื่อศึกษาหรือสร้างสรรค์การออกแบบองค์ประกอบทางการแสดงผ่านสื่อ

กลุ่ม	ลำดับ	ผู้วิจัย	ชื่องานวิจัยและลักษณะงาน
2	2.1	สำนักการสังคีต 2547	เครื่องแต่งกายละครและการพัฒนา : การแต่งกายยืนเครื่องละครในของกรมศิลปากร, วิจัย สำนักการสังคีต กรมศิลปากร
	2.2	พิรพงศ์ เสนไสย 2550	การแสดงแสง สี เสียง : การสร้างสรรค์วัฒนธรรมบันเทิง การบริการวิชาการ และการบริการศิลปวัฒนธรรมเพื่อสังคมของกลุ่มสาขาวิชาศิลปการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม วิจัย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
	2.3	ลักษณะนัยน์ ทรงเลียงไชย 2552	การออกแบบสารด้วยแสงในการสร้างสรรค์การแสดงโขนร่วมสมัย วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	2.4	กิตติกรณ นพอดมพันธุ์ 2557	การศึกษาวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ นัพนธ์ (นาฏศิลป์ไทย) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ระหว่างปีการศึกษา 2546 – 2550, วิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
	2.5	ลักขณา แสงแดง 2557	นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยในการแสดงแสงเสียงประกอบจินตภาพ เรื่อง วังลดาวัลย์ อดีตอันรุ่งเรือง สู่ปัจจุบันอันรุ่งโรจน์ วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	2.6	ศรียา หงษ์ยี่สิบเอ็ด 2557	นาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยในการแสดงแสงเสียงประกอบจินตภาพ เรื่อง เวียงกุมกาม : เมื่อน้ำเอาชนะภัยพิบัติผู้ไม่แพ้ใคร วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	2.7	จารุณี อารีรุ่งเรือง 2559	กระบวนการของการออกแบบฉากการแสดงโขน: กรณีศึกษา โขนตามแนวพระราชเสาวนีย์ของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ วิทยานิพนธ์ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น
	2.8	สิริธร ศรีชลาคม 2559	การสร้างสรรค์นาฏศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพ สำหรับการแสดง: มาย แท้งก์ (My Tank) วิทยานิพนธ์ ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	2.9	ภัคพร พิมสาร 2562	แนวทางสร้างสรรค์การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงจากผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ของนางพางษ์ จรัสศรี บทความวิจัยสร้างสรรค์ ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	2.10	จรรยัสมร ผลบุญ 2563	การพัฒนาชุดยืนเครื่องในการแสดงนาฏศิลป์ไทย วิจัย สำนักศิลปและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

กลุ่ม	ลำดับ	ผู้วิจัย	ชื่องานวิจัยและลักษณะงาน
3	3.1	กฤษณ์ คำนนท์ 2552	การสร้างภาพตัวแทนด้วยการแต่งหน้าเพื่อสื่อความหมาย ลักษณะตัวละครของละครโทรทัศน์ไทย วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
	3.2	นพดล อินทร์จันทร์ 2557	การศึกษาทบตาและลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับศิลป์ ในภาพยนตร์ไทย วิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
	3.3	บุญชัย กัลยาศิริ 2557	การกำกับศิลป์ในภาพยนตร์ของเวเนดิค ทาร์นดิโน วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
	3.4	รุจน์ ขาวมาลา 2558	งานออกแบบงานสร้างให้ดูสมจริงต่อผู้ชมในภาพยนตร์ไทยเรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 5 ยุทธหัตถี วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
	3.5	รินบุญ นุชน้อมบุญ 2559	การออกแบบในงานภาพยนตร์กับบริบทสังคมและวัฒนธรรม : กรณีศึกษาผลงานของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลในช่วงปี พ.ศ. 2553 – 2557 บทความวิชาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
	3.6	สุริรัตน์ อุปพงศ์ 2559	อิทธิพลศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ที่ปรากฏในการ กำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep วิทยานิพนธ์ ศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
	3.7	นพดล อินทร์จันทร์ 2560	การศึกษาวีเคราะห์เครื่องแต่งกายในละครโทรทัศน์เรื่อง “ปริศนา” ตั้งแต่ พ.ศ. 2530 – 2558, วิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
	3.8	บุษรา คำเมือง 2560	กรณีศึกษาการออกแบบการแต่งกายจากละครโทรทัศน์เรื่อง ก๊วยฮง จักรพรรดินีสองแผ่นดิน วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร
	3.9	รินบุญ นุชน้อมบุญ 2561	งานวิจัยเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง : กรณีศึกษาเครื่องแต่ง กายในภาพยนตร์ไทยอิงประวัติศาสตร์เรื่อง “ตำนานสมเด็จพระ นเรศวรมหาราช” วิจัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เมื่อพิจารณาถึงสถานภาพของผู้วิจัย พบว่างานวิจัยด้านการออกแบบเพื่อศิลปะการ
แสดง 29 รายการดังกล่าวเป็นผลงานวิจัยของอาจารย์ผู้สอนหรือนักวิชาการในมหาวิทยาลัย
จำนวน 16 รายการ เป็นผลงานวิทยานิพนธ์ 12 รายการ (ในจำนวนนี้มี 2 รายการที่ผู้ทำ
วิทยานิพนธ์เป็นอาจารย์ที่ทำวิทยานิพนธ์ไว้ขณะกำลังศึกษาต่อระดับปริญญาโทหรือปริญญา
เอก) และมี 1 รายการ เป็นงานวิจัยจากหน่วยงานราชการ (ในตารางลำดับที่ 3 สำนักการสังคิต)
โดยสรุปแหล่งที่มาของงานวิจัยได้ดังนี้

งานวิจัยหรือบทความวิจัยด้านการออกแบบสำหรับการแสดงเป็นผลงานของอาจารย์ระดับอุดมศึกษา จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มหาวิทยาลัยบูรพา และมหาวิทยาลัยมหาสารคาม (เรียงจากความหนาแน่นมากไปหาน้อยตามลำดับ)

งานวิทยานิพนธ์ ที่มุ่งศึกษาด้านการออกแบบสำหรับงานการแสดง เป็นผลงานวิทยานิพนธ์จาก

- 1) หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2) หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 3) หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- 4) หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- 5) หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 6) หลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
- 7) หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- 8) และหลักสูตรอักษรศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร

การวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวที

การวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มตัวอย่างหลัก คืองานวิจัยด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวที ซึ่งนิพนธ์ขึ้นในช่วงตั้งแต่ พ.ศ.2544-2563 โดยรวมทั้งที่เป็นรูปแบบงานวิจัยและรูปแบบบทความอธิบายงานวิจัยสร้างสรรค์ พบว่ามี 10 รายการ ที่ระบุในชื่อเรื่องและวัตถุประสงค์อย่างชัดเจนว่าเป็นการศึกษาการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีมาทำการจำแนก สามารถระบุแบ่งตามด้านขององค์ประกอบที่ศึกษาหรือสร้างสรรค์ได้ดังนี้

(1) การวิจัยด้านการออกแบบจาก 5 รายการ (2) การวิจัยด้านเครื่องแต่งกาย 3 รายการ (3) การวิจัยด้านการกำกับศิลป์ 1 รายการ และ (4) การวิจัยด้านการใช้พื้นที่และมัลติมีเดีย 1 รายการ

ระบุสถานภาพของเจ้าของผลงาน ได้ดังนี้ อาจารย์ผู้สอนระดับมหาวิทยาลัย 5 คน (โดยเป็นผลงานวิจัย 4 คน เป็นผลงานวิทยานิพนธ์ระหว่างศึกษาระดับปริญญาเอก 1 คน) นักศึกษาระดับปริญญาโท 1 คน และนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่มีชื่อร่วมกับอาจารย์ในผลงานบทความวิชาการ 1 คน

เมื่อพิจารณาถึงวิธีวิจัย พบว่าผลงานวิจัยที่ทำการอธิบายกระบวนการปฏิบัติสร้างสรรค์โดยตั้งต้นจากการร่วมกระบวนการสร้างงานละครเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นกรณีศึกษา มี 8 รายการ ดังนี้

- เรื่องเก่าเล่าใหม่ 3: การกำกับศิลป์สำหรับละครร่วมสมัย (ฤทธิ์รงค์ จิวากานนท์, 2550)
- รัตินีมิติกกลางคิมหันต์: การออกแบบเครื่องแต่งกายละคร (ฤทธิ์รงค์ จิวากานนท์, 2545)
- การออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงชรา (คณพต วรรณชัย, 2560)
- บทละครเวทีแบบ Stylization เรื่อง สี่แผ่นดิน: การใช้พื้นที่และการสื่อความหมาย (ฤทธิ์รงค์ จิวากานนท์, 2554)
- การวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบฉากละครเวทีเรื่องคำพิพากษาของชาติ กอบจิตติ (ณัฐคม แซ่มเย็น, 2556)
- กระบวนการการออกแบบฉากละครเวทีเรื่อง The Strange Dr. Jekyll and Mr. Hyde the musical (ภาคพร พิมสาร, 2558)
- การออกแบบฉากรูปแบบสัญลักษณ์นิยมในละครสมัยนิยม : ละครเวทีเรื่อง Kitchen's Monologue (คณพต วรรณชัย และเกษมศักดิ์ ศรีโสภณ, 2561)
- ศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ สู่ฉากละครเวที : กรณีศึกษาละครเวทีเรื่อง เกมปล้น คนตาย (ภาคพร พิมสาร, 2562)

สำหรับงานวิจัยอีก 2 รายการ เป็นวิทยานิพนธ์เพื่ออภิปรายปรากฏการณ์และสร้างองค์ความรู้ตามลำดับ ได้แก่

- การใช้พื้นที่และมัลติมีเดียของคณะละครเวทีร่วมสมัยในเทศกาลละครกรุงเทพ (ชญาดา รุ่งเต๋า, 2549) เป็นการวิจัยที่ใช้วิธีวิจัยหลากหลายหรือสหวิทยาการ (Multiple Methodology)
- การพัฒนาแนวคิดและกระบวนการวิธีการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง (พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ, 2557) เป็นการวิจัยที่สร้างองค์ความรู้จากการทดลองปฏิบัติในระยะเวลาอันยาวนานและรวบรวมวิเคราะห์เพื่อสร้างเป็นรูปแบบแนวทางกระบวนการทำงาน

เมื่อพิจารณาถึงผู้สร้างงานวิจัยพบว่าผู้สร้างงานวิจัยทั้ง 10 เรื่องนี้ทุกท่านเป็นอาจารย์ด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีโดยตรงทั้ง 5 คน ในจำนวน 5 คนนี้ มี 3 คนที่สร้างงานมากกว่า 1 รายการ ในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา ได้แก่ ฤทธิ์รงค์ จิวากานนท์ 3 รายการ, ภาคพร พิมสาร 2 รายการ และคณพต วรรณชัย 2 รายการ ส่วนอีก 3 คนเป็นเจ้าของผลงานคนละ 1 รายการ ได้แก่ ณัฐคม แซ่มเย็น พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ และชญาดา รุ่งเต๋า

ในด้านการวิเคราะห์รูปแบบ วัตถุประสงค์ และวิธีการดำเนินการวิจัย และ/หรือ การสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยขอเสนอรายละเอียด ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ตารางวิเคราะห์งานวิจัยด้านการออกแบบเพื่อจัดแสดงละครเวที 10 เรื่อง
ที่พบระหว่าง ปี พ.ศ.2543-2563

ลำดับ	พ.ศ./ผู้วิจัย/ชื่องานวิชาการ/ ลักษณะผลงาน	วัตถุประสงค์	ระเบียบวิธีวิจัย/ การออกแบบการวิจัย	การนำไปใช้
1	2545 / ฤทธิ์รงค์ จิวากานนท์ / ราตรีนิมิตกลางคิมหันต์ : การออกแบบเครื่องแต่งกาย ละครดัดแปลงบริบทเป็น สังคมไทย/ บทความวิชาการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	เพื่อนำเสนอแนวคิดในการ ออกแบบและกระบวนการ ทำงานสร้างสรรค์เครื่องแต่ง กายสำหรับการแสดงละคร เรื่อง ราตรีนิมิตกลางคิมหันต์ ให้อยู่ในรูปของบทความวิจัย เชิงปฏิบัติ	วิจัยเชิงปฏิบัติ การวิเคราะห์ ศึกษามโนทัศน์ และตัวละคร ร่วมกับผู้ออก การแสดง เพื่อสร้างสรรค์ ผลงาน	• สร้างสรรค์การแสดง • บทความวิชาการ • แนวคิด กรณีศึกษา สำหรับการเรียน การสอน • แนวทางสร้างสรรค์แก่ วงการละคร
2	2549 / ชลญาดา รุ่งเต่า / การใช้พื้นที่และมัลติมีเดีย ของคณะละครเวทีร่วมสมัยใน เทศกาลละครกรุงเทพ / วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	1. เพื่อศึกษาพื้นที่แสดง ภายในประชาคมบางลำพู (สถานที่จัดงานเทศกาล ละครเวที) ว่ามีความสัมพันธ์ต่อ การสร้างงานละครเวทีที่ ร่วมสมัยอย่างไร 2. เพื่อศึกษาว่ามีปัจจัยใดใน การนำสื่อสมัยใหม่ประเภท มัลติมีเดีย มาเป็นส่วนหนึ่ง ในการสร้างสรรค์งานของนัก สื่อสารการแสดงร่วมสมัย อีกทั้ง มีรูปแบบและบทบาทใน การนำไปใช้อย่างไร 3. เพื่อศึกษาทัศนคติของ ผู้ชมที่มีต่อการใช้พื้นที่และ มัลติมีเดียในละครเวทีร่วมสมัย	ใช้วิธีการวิจัยแบบสหวิธีการ (Multiple Methodology) อันได้แก่ 1.การสังเกตการณ์ (Observation) วิเคราะห์ เชิงโครงสร้างร่วมกับวิเคราะห์ เอกสาร (Documentary Research) 2.การสัมภาษณ์เชิงลึก (In- Depth Interview) ศิลปิน และผู้ชมที่มีประสบการณ์ด้าน ละคร และ 3.การสำรวจ (Survey Research) ทศนคติผู้ชม	• ได้แนวทางวิจัยสำหรับ การศึกษา • บันทึกข้อมูลเชิง ปรากฏการณ์ • เป็นฐานข้อมูลสำคัญ สำหรับวงการละคร เวทีในการจัดกิจกรรม ทางการละครต่อไป
3	2550 (เริ่มโครงการปี 2547 สรุปรายงานการวิจัย 2550) ฤทธิ์รงค์ จิวากานนท์ / เรื่องเก่าเล่าใหม่ 3 : การ กำกับศิลป์สำหรับละครร่วม สมัย / วิจัย สนับสนุนโดย สำนักงานคณะกรรมการการ วิจัยแห่งชาติ	1. เพื่อออกแบบและนำกลวิธี การกำกับศิลป์ละครแบบร่วม สมัยมาใช้ในการละครไทย ของเดิม 2. เพื่อให้ผู้ชมรุ่นปัจจุบันมี ทัศนคติที่ดีต่อการละครไทย และกลับมาให้ความสนใจกับ การละครไทย	วิจัยสร้างสรรค์ ศึกษาเฉพาะกรณี ผู้วิจัย ทำหน้าที่เป็นผู้กำกับศิลป์ โดยเป็นผู้ออกแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบการแสดง และเครื่องแต่งกาย ผ่าน กระบวนการวิเคราะห์ความ บทละคร การทำงานกับผู้กำ กับการแสดงและคณะทำงาน เพื่อกำหนดแนวคิดและทิศทาง การนำเสนอ ออกแบบฉาก และเครื่องแต่งกาย วิเคราะห์ ปัญหาและแนวทางแก้ไข	• สร้างสรรค์ผลงานของ สถาบัน • รายงานการวิจัย • บทความวิชาการ • แนวคิด กรณีศึกษา สำหรับการเรียน การสอน • แนวทางสร้างสรรค์แก่ วงการละคร
4	2554 / ฤทธิ์รงค์ จิวากานนท์ / บทละครเวทีแบบ Stylization เรื่อง สี่ แผ่นดิน:การใช้พื้นที่และการ สื่อความหมาย/ บทความวิจัยเชิงสร้างสรรค์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	ประเด็นการใช้พื้นที่แสดงและ การสื่อความหมายตลอดจน การเล่าเรื่องและการนำเสนอ ซึ่งนำไปสู่การออกแบบพื้นที่ แสดงและฉาก	วิจัยสร้างสรรค์ แบ่งการแสดงออกเป็นองก์ และฉากเพื่อให้เห็นภาพรวม วิเคราะห์การย้อนอดีต การใช้ พื้นที่และการสื่อความหมาย ออกแบบให้สอดคล้องกับ เอกลักษณ์ของบทละคร การ ดำเนินเรื่องและการนำเสนอ	• สร้างสรรค์ผลงานของ สถาบัน • บทความวิจัยสร้างสรรค์ • แนวคิด กรณีศึกษา สำหรับการเรียนการ สอน • แนวทางสร้างสรรค์แก่ วงการละคร

ลำดับ	พ.ศ./ผู้วิจัย/ชื่องานวิชาการ/ลักษณะผลงาน	วัตถุประสงค์	ระเบียบวิธีวิจัย/การออกแบบการวิจัย	การนำไปใช้
5	2556 / ณัฐคม แซ่มเย็น / การวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบฉากละครเวทีเรื่องคำพิพากษาของชาติ กอบจิตติ/ วิจัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	1. เพื่อสร้างกระบวนการในการวิจัยสร้างสรรค์ทางด้านการออกแบบฉากละคร 2. เพื่อนำกระบวนการที่ได้ไปใช้ประโยชน์จริงในการสร้างสรรค์งานออกแบบฉากละคร 3. เพื่อใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนในรายวิชาการออกแบบฉากละคร	วิจัยสร้างสรรค์ ได้แนวคิดกระบวนการในการออกแบบฉากละครเวทีที่ผสมผสานแนวคิดหลากหลายและเทคนิคสมัยใหม่ เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์มาช่วยในการออกแบบ เพื่อสื่อสารแนวคิดจากบทละคร	• สร้างสรรค์ผลงานของสถาบัน • บทความวิจัยสร้างสรรค์ • แนวคิด กรณีศึกษาสำหรับการเรียนการสอน • แนวทางสร้างสรรค์แก่วงการละคร
6	2557 / พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ / การพัฒนาแนวคิดและกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง / วิทยานิพนธ์ ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	1. เพื่อสร้างกระบวนการอย่างง่ายในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสำหรับละครเวทีในแนวทางที่มีการปรับเปลี่ยนบริบทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) 2. เพื่อสังเคราะห์และสร้างองค์ประกอบที่มีความจำเป็นต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงสำหรับละครเวทีในแนวทางที่มีการปรับเปลี่ยนบริบทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation)	วิจัยสร้างองค์ความรู้ ผ่านศึกษาและลงมือปฏิบัติ การออกแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงจริง ด้วยการเลือกทำงานในงานการแสดงที่มีแนวทางของการปรับเปลี่ยนบริบทและเน้นการนำเสนอมุมมองของผู้กำกับการแสดง (Director's Interpretation) จนเกิดเป็นโครงสร้าง และวิธีการวิเคราะห์ตัวละครซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น	• แนวคิดทฤษฎีสำหรับการเรียนการสอน • เป็นแนวทางแก่นักออกแบบสู่กระบวนการสร้างแบบร่างเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง
7	2558 / ภักคพร พิมสาร / กระบวนการออกแบบฉากละครเวทีเรื่อง The Strange Dr.Jekyll and Mr.Hyde the musical / บทความวิจัยสร้างสรรค์ ,มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา	เพื่อออกแบบฉากละครเวทีเรื่อง The Strange Dr.Jekyll and Mr.Hyde the musical	ใช้กระบวนการวิเคราะห์ตีความบทละคร การใช้พื้นที่บนเวที หลักการลดทอนรูป การใช้รูปทรงเรขาคณิตและเลือกจับลักษณะเด่นทางโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมในสมัยวิคตอเรียน สังเคราะห์ข้อมูลแล้วพัฒนาแนวคิดการออกแบบฉากในลักษณะของ Unit Set และ Structure ที่เน้นเฉพาะโครงสร้าง	• สร้างสรรค์ผลงานของสถาบัน • บทความวิจัยสร้างสรรค์ • แนวคิด กรณีศึกษาสำหรับการเรียนการสอน • แนวทางสร้างสรรค์แก่วงการละคร
8	2560 / คมพศ วีรัตน์ชัย / การออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงชราของเหงิงชรา / บทความวิจัยสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยบูรพา	เพื่อนำเสนอการสร้างผลงานออกแบบและจัดสร้างเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงชราภายใต้รูปแบบศิลปะลัทธิคิวบิสม์	วิจัยสร้างสรรค์ ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายในละครเวทีโดยใช้ลักษณะศิลปะลัทธิคิวบิสม์ผสมกับเครื่องแต่งกายแบบนิวลुक (new look) ในยุค 1940	• สร้างสรรค์ผลงานของสถาบัน • บทความ • แนวคิด กรณีศึกษาสำหรับการเรียนการสอน • แนวทางสร้างสรรค์แก่วงการละคร

ลำดับ	พ.ศ./ผู้วิจัย/ชื่องานวิชาการ/ ลักษณะผลงาน	วัตถุประสงค์	ระเบียบวิธีวิจัย/ การออกแบบการวิจัย	การนำไปใช้
9	2561 / คนพต วัฒนชัย และ เกษมศักดิ์ ศรีโสภณ / การออกแบบฉากรูปแบบ สัญลักษณ์นิยมในละคร สมัยใหม่ : ละครเวทีเรื่อง Kitchen's Monologue./ บทความวิชาการ มหาวิทยาลัยบูรพา	เพื่อวิเคราะห์และอภิปราย เพื่อเสนอแนวทาง การแก้ ปัญหาการสร้างสรรค์และ ออกแบบฉากด้วยรูปแบบ สัญลักษณ์นิยมให้สอดคล้อง และเป็นไปตามที่ผู้สร้างสรรค์ ต้องการ ในการนำเสนอศิลปะ การแสดงเรื่อง “Kitchen's Monologue”	เป็นบทความวิเคราะห์การ สร้างสรรค์ อภิปรายการแก้ ปัญหาการสร้างสรรค์และ ออกแบบฉากด้วยรูปแบบ สัญลักษณ์นิยม	● บทความ ● เป็นแนวคิดในการ สร้างสรรค์
10	2562 / ภัคพร พินสาร / ศิลปะแนวเซอร์เรียลลิสม์ ละครเวทีเรื่อง เกมปล้น คนตาย / บทความวิจัย สร้างสรรค์, มหาวิทยาลัย ราชภัฏสวนสุนันทา	เพื่ออธิบายสรุปผลการ สร้างสรรค์สร้างสรรค์การ ออกแบบฉากละครเวที เรื่อง เกมปล้นคนตาย ประพันธ์ บทโดย โจ ออร์ตตัน (Joe Orton) ในรูปแบบการนำ เสนอแบบไม่สมจริง	วิจัยสร้างสรรค์ ใช้แนวคิดของผู้กำกับ แสดงที่ต้องการนำเสนอ ภาพความไม่สมจริง จาก แรงบันดาลใจของภาพ The Son of Man ของเรเน มา กริต (Rene Magritte) ศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ผ่านคำสำคัญ ในการออกแบบจากแนวคิด สัญลักษณ์ (Sign)	● เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ของสถาบัน ● บทความวิจัย สร้างสรรค์

จะเห็นได้ว่ารูปแบบของงานวิจัยการออกแบบเพื่อจัดแสดงละครเวทีที่มีความถี่มากที่สุดคือการวิจัยเชิงปฏิบัติการหรือวิจัยสร้างสรรค์ ทฤษฎีที่มีการนำมาใช้อธิบายการสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัยเสมอ ได้แก่ ทฤษฎีการละคร ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ ทฤษฎีการออกแบบ ทฤษฎีสัญลักษณ์

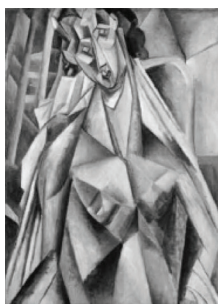
แนวคิดทางการออกแบบที่ถูกนำมาใช้อธิบายการสร้างสรรค์ผลงานมากที่สุดอยู่ในกลุ่มแนวเหนือจริง (Surrealism) อาทิ ลัทธิศิลปะสำแดงพลังอารมณ์หรือเอ็กสเพรสชันนิสม์ (Expressionism) สัญลักษณ์นิยม (Symbolism) ลัทธิศิลปะปาตกนิยหรือคิวบิสม์ (Cubism)



ภาพที่ 1 ตัวอย่างจากผลงานวิจัยสร้างสรรค์ฉากละครเวที
แนวเอ็กซ์เพรสชันนิสึม (Expressionism) ของณัฐคม แหม่มเย็น
ที่มา : ณัฐคม แหม่มเย็น (2556)



ภาพที่ 2-3 ตัวอย่างจากการปฏิบัติสร้างสรรค์ในผลงานวิจัยสร้างสรรค์
ฉากละครเวทีแนวเซอร์เรียลลิสซึม (Surrealism) ของภาคพร พิมสาร
ที่มา : ภาคพร พิมสาร (2562)



ภาพที่ 4-6 ตัวอย่างจากผลงานวิจัยสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายด้วยแรงบันดาลใจ
จากศิลปะแนวคิวบิซึม (Cubism) ของคณพศ วีรตันชัย
ที่มา : คณพศ วีรตันชัย (2560)

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ อันได้แก่

1. ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลผลงานวิจัยทางด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีในประเทศไทยในช่วง 20 ปี นับตั้งแต่ ปี พ.ศ.2544 จนถึง ปี พ.ศ.2563 นอกจากนี้ยังได้ข้อมูลผลงานวิจัยทางด้านการออกแบบเพื่องานศิลปะการแสดงแขนงอื่นจากการที่ผู้วิจัยค้นคว้าเพิ่มเติมเพื่อนำมาเป็นกลุ่มเป้าหมายรองสำหรับเปรียบเทียบข้อมูล
2. ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์องค์ความรู้สำคัญจากงานวิจัยทั้งกลุ่มเป้าหมายหลักและกลุ่มเป้าหมายรอง ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบถึงวิธีวิสัยลักษณะต่าง ๆ ทฤษฎี กรอบแนวคิด องค์ความรู้ ที่ถูกนำมาใช้ในงานวิจัยเหล่านี้ ซึ่งสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและเป็นแนวทางในการทำวิจัยต่อไปภายภาคหน้า
3. จากผลการวิจัยในข้อ 1 และ 2 ข้างต้น ทำให้ได้ฐานข้อมูลงานวิจัยด้านการออกแบบเพื่อจัดแสดงละครเวทีและข้อมูลงานวิจัยศิลปะการแสดงแขนงอื่น ๆ ที่มีความเกี่ยวข้อง เพื่อประโยชน์ต่อผู้สนใจ สำหรับใช้ศึกษาเป็นแนวทางในการวิจัยหรือสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเพื่อละครเวทีต่อไป

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยที่ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลผลงานวิจัยทางด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีในประเทศไทยในช่วง 20 ปี นับตั้งแต่ ปี พ.ศ.2544 จนถึง ปี พ.ศ.2563 นี้ ผู้วิจัยพบว่างานวิจัยและงานบทความวิชาการด้านการออกแบบเพื่อจัดแสดงละครเวทีในช่วง 20 ปี ที่ผ่านมามีความหนาแน่นน้อยคือมีเพียง 10 รายการ คิดเป็นค่าเฉลี่ย 2 ปีต่อการนิพนธ์งานวิจัย 1 รายการ หากเทียบระหว่างงานวิจัยด้านการออกแบบเพื่อละครเวทีกับงานวิจัยทางการละครที่ศึกษาวิจัยในประเทศอื่น ๆ จะพบว่ามีสัดส่วนประมาณ 1 : 4 (เปรียบเทียบกับจำนวนข้อมูลรายงานวิจัยด้านละครสมัยใหม่จาก ภาสกร อินทุมาร (2565))

สำหรับงานวิจัยกลุ่มที่วิจัยด้านการออกแบบในงานการแสดงโดยเปรียบเทียบระหว่างงานวิจัยด้านการออกแบบเพื่องานละครเวทีกับงานวิจัยด้านการออกแบบเพื่อศิลปะการแสดงประเภทอื่น ๆ มีสัดส่วน 1 : 3 การที่ผลงานวิจัยทางด้านการออกแบบเพื่อละครเวทีมีน้อยและมีปรากฏชื่อท่านเดิมอยู่เพียง 5 ท่านในรอบ 20 ปี นั้นเมื่อพิจารณาถึงข้อมูลที่ได้จากประวัติผู้วิจัยและแหล่งสนับสนุนทุนวิจัยพบว่าจำนวนงานวิจัยที่พบด้านการออกแบบเพื่อละครเวทีแปรผันตรงปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่

- จำนวนอาจารย์ผู้สอนที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบละครเวที

(พิจารณาจากคุณสมบัติและความเชี่ยวชาญด้านที่สอน) ซึ่งสังกัดอยู่ในสาขาวิชา
ด้านการละครในแต่ละมหาวิทยาลัยนั้นมีน้อย คือส่วนใหญ่มีเพียงแห่งละ 1-2
คน เช่น มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา มหาวิทยาลัยบูรพา จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมีเพียงบางแห่ง
สำหรับมหาวิทยาลัยที่มีผู้สอนด้านนี้อยู่หลายท่าน (7 ท่าน) คือ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ หากแต่มีการกระจายไปสังกัดในสถาบันหรือองค์กรที่ไม่ได้สอน
ด้านละครเวทีโดยตรงจึงต้องทำการวิจัยทางศิลปะการแสดงแขนงอื่น เช่น งาน
วิจัยด้านภาพยนตร์ (ดังรายการในตารางที่ 1)

- นโยบายและการสนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีของสถาบันที่สังกัด
การที่อาจารย์จะได้เป็นผู้ร่วมวิจัยสร้างสรรค์ด้านองค์ประกอบของละครเวที ขึ้น
อยู่กับการให้ความสำคัญบรรจุอยู่ในแผนงาน มีการตั้งงบประมาณและให้โอกาส
ร่วมสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะงานวิจัย ดังจะเห็นได้จากผลงานวิจัยในกลุ่ม
ตัวอย่างหลักซึ่งพบว่าผู้วิจัยจะต้องมีส่วนร่วมในงานการจัดแสดงละครเวทีของ
ทางสาขาวิชาหรือหาโอกาสในการทำงานวิจัยสร้างสรรค์ร่วมกับหน่วยงานอื่นที่มี
การจัดแสดงละคร จากข้อมูลที่ผู้วิจัยรายงานข้างต้นว่ามีอาจารย์ 4 ท่าน สามารถ
หมุนเวียนสร้างงานวิจัยทางด้านนี้โดยการทำงานวิจัยที่หลากหลายได้นั้นต้องมี
การวิจัยร่วมกับทางสาขาวิชาและร่วมมือกับสถาบันอื่นเมื่อมีโอกาส จึงทำให้ได้
งานวิจัยสร้างสรรค์ในแต่ละผลงาน
- การสร้างสรรค์ผลงานแต่ละครั้งของทางหน่วยงานหรือสาขาวิชาที่อาจารย์
สังกัด หากเป็นการสร้างงานร่วมกันซึ่งมีขอบเขตปริมาณงานด้านการออกแบบ
ไม่มากนักอาจไม่เอื้อต่อการวิจัยสร้างสรรค์แบบเดี่ยว เมื่อขาดโอกาสในการนำงาน
สร้างสรรค์มาเรียบเรียงรายงานในรูปแบบบทความวิชาการหรือวิจัยสร้างสรรค์จึง
มีความจำเป็นต้องพยายามหาหัวข้อวิจัยในลักษณะอื่น
- ปัจจัยจำเป็นของอาจารย์ด้านภารกิจการทำงานวิชาการเพื่อเผยแพร่และเพิ่มพูน
ผลงานสำหรับการขอตำแหน่งทางวิชาการ ดังจะเห็นได้ว่าลักษณะของงานวิจัย
สร้างสรรค์ด้านละครเวทีที่พบนั้น มีทั้งงานวิจัย งานบทความวิชาการและงานที่
ให้นำเสนอในเวทีประชุมวิชาการเพื่อเตรียมการเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการ

จากผลสรุปของข้อมูลที่พบว่ารูปแบบของงานวิจัยการออกแบบเพื่อจัดแสดงละครเวที
ที่มีความถี่มากที่สุดคือการวิจัยเชิงปฏิบัติการหรือวิจัยสร้างสรรค์นั้นนับว่าเป็นแนวโน้มที่ดีและ
ผู้สนใจทำงานวิจัยสร้างสรรค์สามารถใช้งานวิจัยที่ปรากฏในรายงานวิจัยครั้งนี้เป็นตัวอย่างด้าน
วิธีวิทยาในการวิจัยหรือแนวทางการอธิบายเชิงกระบวนการได้เป็นอย่างดี

ทฤษฎีที่มีการนำมาใช้อธิบายการสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัยเสมอได้แก่ ทฤษฎีการละคร ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ ทฤษฎีการออกแบบ ทฤษฎีสัญวิทยา เนื่องจากการออกแบบสร้างงานองค์ประกอบศิลป์เป็นผลงานด้านภาพที่อาศัยการทัศนะจึงเรียกว่าเป็นทัศนองค์ประกอบ มีเรื่องของการสื่อสัญลักษณ์ ความงามทางสุนทรียศาสตร์ผ่านสื่อกลางไปยังผู้ชม อาศัยประสบการณ์รับรู้และตีความ ผู้ออกแบบเองต้องมีประสบการณ์เดิมประกอบการพินิจพิเคราะห์ภาพที่ต้นคว้าผลงานแรงบันดาลใจ ผ่านจินตนาการและความคิด จึงมีการใช้ทฤษฎีในกลุ่มดังกล่าว

สำหรับแนวคิดทางการออกแบบที่ปรากฏในงานวิจัยกลุ่มเป้าหมายหลัก คือ กลุ่มแนวเหนือจริง (Surrealism) อาทิจี เอ็กสเพรสชันนิสม์ (Expressionism) สัญลักษณ์นิยม (Symbolism) บาตคินิยม (Cubism) นั้นสอดคล้องกับการที่งานละครส่วนใหญ่ที่ต้นสังกัดของผู้วิจัยจัดสร้างและแสดงผลงานละครเกือบทั้งหมดเป็นงานแนวเหนือจริง บทละครที่นำมาใช้มีทั้งที่เป็นบทแปลจากภาษาต่างประเทศและการดัดแปลงบท ในกรณีที่เป็นการวรรณกรรมไทยมีการนำมาตีความใหม่ผสานความเป็นไทยกับความร่วมสมัย ดังปรากฏในตารางที่ 2

อนึ่ง ผู้วิจัยมีการสรุปกระบวนการสร้างสรรค์งานด้านการออกแบบ อภิปรายถึงปัจจัยแวดล้อมของงานวิจัยแต่ละเรื่อง รวมถึงความจำเป็นในการนำแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ มาใช้งานวิจัยแต่ละรายการไว้ในรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์

ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยหวังว่าฐานข้อมูลงานวิจัยด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีที่ได้รับรวบรวมไว้ในงานวิจัยนี้ จะมีประโยชน์ต่อด้านการศึกษาในการนำไปใช้เป็นตัวอย่างของการวิเคราะห์วิจัยศึกษาถึงกระบวนการขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที อ้างอิงข้อมูลและน่านองคความรู้อุปประกอบเอกสารสำหรับการสอน โดยผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังนี้

- **แนวทางการทำวิจัยด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีในโอกาสต่อไป**
ตลอดระยะเวลา 20 ปีที่ผ่านมา มีผลงานการแสดงทั้งละครเวที นาฏศิลป์ ได้รับการสร้างสรรค์ทั้งในเทศกาลละคร เทศกาลทางศิลปะและวัฒนธรรม ในงานกิจกรรมของชุมชน ตลอดจนจัดขึ้นในสถานที่จัดแสดงของกลุ่มต่าง ๆ ปรากฏว่ามีงานวิจัยที่เชื่อมโยงกับงานชุมชนเหล่านี้ในลักษณะการวิจัยด้านนาฏศิลป์เป็นส่วนใหญ่ (จากข้อมูลในตารางที่ 1) งานวิจัยและวิทยานิพนธ์ที่มีการศึกษาวิจัยหรือวิจัยสร้างสรรค์งานออกแบบของละครเวทีร่วมกับกลุ่มละครนอกสถาบันการศึกษาพบว่ามีเพียง 1 รายการ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าหากในอนาคตผู้วิจัยหรืออาจารย์ด้านการออกแบบเพื่อการแสดงละครเวทีมีการเสนอโครงการวิจัยที่เป็นการปฏิบัติการร่วมกับชุมชนจะทำให้มีโอกาสสร้างผลงานแนววิจัยสร้างสรรค์มากขึ้น แต่

หากมีการสำรวจความเป็นไปได้แล้วพบว่าอาจมีอุปสรรคจากการร่วมทีมในพื้นที่นั้น ๆ ก็สามารถทำการวิจัยแนววิเคราะห์สุนทรียภาพหรือรวบรวมเปรียบเทียบปรากฏการณ์ จะทำให้ได้ผลงานที่สอดคล้องกับการศึกษาด้านวิจัยและยังประโยชน์แก่สังคมได้มากขึ้น

- งานวิจัยสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วยภาพอย่างเป็นขั้นเป็นตอนตลอดกระบวนการทำให้สามารถรับรู้รายละเอียด เข้าใจความสอดคล้องระหว่างวิธีวิจัย วิธีสร้างงานกับตัวผลงานได้ดี ไม่ว่าจะเป็นภาพร่างแนวคิด ภาพต้นแบบแรงบันดาลใจ ภาพจากการค้นคว้า ภาพระหว่างการสร้างงาน ตลอดจนภาพสำเร็จของผลงาน นอกจากนี้ในปัจจุบันมีเทคโนโลยีบรรจุมัลติมีเดียเพื่อเชื่อมโยงไปยังข้อมูลภาพเคลื่อนไหวของการแสดงได้ ดังนั้นหากผู้วิจัยนำมาปรับใช้นอกจากจะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านยังเป็นประโยชน์ต่อผู้ทำการวิจัยที่จะสามารถเก็บข้อมูลเชิงการรับรู้สุนทรียภาพจากผลงานอย่างต่อเนื่องมากขึ้นได้ตามต้องการ แม้ว่าผลงานสร้างสรรค์นั้นจบลงและสรุปรายงานการวิจัยแล้วก็ตาม

เอกสารอ้างอิง

- กฤษณ์ ดำนนท์. (2552). *การสร้างภาพตัวแทนด้วยการแต่งหน้าเพื่อสื่อความหมาย ลักษณะตัวละครของละครโทรทัศน์ไทย*. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์. (2557). การศึกษาวิเคราะห์แนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกาย นาฏศิลป์นิพนธ์ (นาฏศิลป์ไทย) คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ระหว่างปีการศึกษา 2546 – 2550. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*, 16(1), 79-92.
- จรรย์สมร ผลบุญ, กำธร เกิดทิพย์ และ โอภาส อิสโม. (2563). *การพัฒนาชุดยืนเครื่องในการแสดงนาฏศิลป์ไทย*. สำนักศิลปะและวัฒนธรรม. มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- จารุณี อาริรุ่งเรือง. (2559). กระบวนทัศน์ของการออกแบบจากการแสดงโขน : กรณีศึกษาโขน ตามแนวพระราชเสาวนีย์ของสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 8(1), 131-152.
- คณพศ วิรัตน์ชัย. (2560). การออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่องการมาเยือนของหญิงชรา. *วารสารดนตรีและการแสดง*, 7(1), 94-109.
- คณพศ วิรัตน์ชัย และ เกษมศักดิ์ ศรีโสมณ. (2561). การออกแบบฉากรูปแบบสัญลักษณ์นิยม ในละครสมัยใหม่: ละครเวทีเรื่อง Kitchen's Monologue. *วารสารดนตรีและการแสดง*, 4(2), 102-118.
- ชญาดา รุ่งเต่า. (2549). *การใช้พื้นที่และมัลติมีเดียของคณะละครเวทีร่วมสมัยในเทศกาลละครกรุงเทพ*. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชโลธร จันทะวงศ. (2554). *การสร้างสรรค์ละครเพลงของ บริษัท ดรีมบ็อกซ์ เอนเตอร์เทนเมนต์ จำกัด และ บริษัท ซีเนริโอ จำกัด พ.ศ.2533 – 2553*. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณฐพงษ์ เชียรสวัสดิ์. (2556). *การออกแบบเสียงเพื่อสร้างสานติภาวะในการแสดงจากผลงานของ ซามูเอลเบ็คเกต*. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐคม แหม่มเย็น. (2556). *การวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบฉากละครเวทีเรื่องคำพิพากษาของชาติ กอบจิตติ*. *ศิลปกรรมสาร*, 11(2), 37-52.
- ธิดารัตน์ ไชยเสนา. (2548). *สุนทรียรูปในการสื่อสารการแสดงหุ่นละครเล็ก*. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- นพดล อินทร์จันทร์. (2557). การศึกษาบทบาทและลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้กำกับศิลป์ในภาพยนตร์ไทย. *สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ*, 16(1), 57-67.

- นพดล อินทร์จันทร์. (2560). การศึกษาวิเคราะห์เครื่องแต่งกายในละครโทรทัศน์เรื่อง “ปริศนา” ตั้งแต่ พ.ศ. 2530 – 2558. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- บรมวุฒิ ฅนอมวงษ์. (2551). กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีประเภทละครเพลงของบริษัท ซีเนริโอจำกัด. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- บุษรา คำเมือง. (2560). กรณีศึกษาการออกแบบการแต่งกายจากละครโทรทัศน์เรื่อง ก๊อชิงฮู จักรพรรดินีสองแผ่นดิน. (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ปวิตร มหาสารินันท์. (2546). รัก(ทะ)ลงดา ความจริง(ลง)ในชีวิตและความลง(จริง)ในละคร. อักษรศาสตร์, 32(1), 221-245.
- พรรณศักดิ์ สุชี. (2562). ลอดิลกล่อมฟ้า : การผานานาฏศิลป์ไทยกับตะวันตกเพื่อสร้างอัตลักษณ์ละครสมัยใหม่ของไทย. (วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พันธุ์ชนะ สุนทพพิช. ศิลปะการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีสมัยใหม่. (วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พีรพงศ์ เสนไสย. (2550). การแสดงแสง สี เสียง : การสร้างสรรค์วัฒนธรรมบันเทิง การบริการวิชาการ และการบริการศิลปวัฒนธรรมเพื่อสังคม ของกลุ่มสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ภคพร พิมสาร. (2562). แนวทางสร้างสรรค์การออกแบบอุปกรณ์ประกอบการแสดงจากผลงานนาฏศิลป์สร้างสรรค์ ของนราพงษ์ จรัสศรี. วารสารวิจัยและพัฒนามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 11(2), 38-48.
- ภาสกร อินทุมาร. (2565). สถานะองค์ความรู้ด้านการละครสมัยใหม่ในสังคมไทย: การสังเคราะห์องค์ความรู้จากงานวิจัย. วารสารธรรมศาสตร์, 41(2), 1-26.
- รินบุญ นุชน้อมบุญ. (2554). ประตุน้ำ (ชุมชนตลาดเฉลิมลาภ): มิตินาฏศิลป์นาฏศิลป์เพื่อการแสดง. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ, 13(1), 46-55.
- รินบุญ นุชน้อมบุญ. (2559). การออกแบบในงานภาพยนตร์กับบริบทสังคมและวัฒนธรรม: กรณีศึกษาผลงานของหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุลในช่วงปี พ.ศ. 2553 – 2557. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ, 17(2), 95-103.
- รินบุญ นุชน้อมบุญ. (2561). งานวิจัยเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง: กรณีศึกษาเครื่องแต่งกายในภาพยนตร์ไทยอิงประวัติศาสตร์เรื่อง “ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช”. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- รุจน์ ขาวมาลา. (2558). งานออกแบบงานสร้างให้ดูสมจริงต่อผู้ชมในภาพยนตร์ไทยเรื่อง ตำนานสมเด็จพระนเรศวรมหาราช ภาค 5 ยุทธหัตถี. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

- ลักขณา แสงแดง. (2557). *นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยในการแสดงแสงเสียงประกอบจินตภาพ เรื่อง วังลดาวัลย์ อดีตอันรุ่งเรือง สู่ปัจจุบันอันรุ่งโรจน์*. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลักษณะณัณย์ ทรงเสียงไชย. (2552). *การออกแบบสารด้วยแสงในการสร้างสรรค์การแสดง โขนร่วมสมัย*. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฤทธิ์รงค์ จิวกานนท์ (2545). ราวรีนิมิตกลางคิมหันต์ : การออกแบบเครื่องแต่งกายละครดัดแปลงบริบทเป็นสังคมไทย. *มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์*, 19(4), 13-25.
- ฤทธิ์รงค์ จิวกานนท์ (2550). ความหลากหลายและหลากหลายเงื่อนไขของงานสร้างสรรค์ในละครเวที : กรณีศึกษา มหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย. *มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์*, 24(3), 34-50.
- ฤทธิ์รงค์ จิวกานนท์. (2550). *เรื่องเก่าเล่าใหม่ 3 : การกำกับศิลป์สำหรับละครร่วมสมัย*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฤทธิ์รงค์ จิวกานนท์ (2554). บทละครเวทีแบบ Stylization เรื่อง สี่แผ่นดิน : การใช้พื้นที่และการสื่อความหมาย. *มนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์*, 28(3), 149-176.
- ศรียา หงษ์สืบเอ็ด. (2557). *นาฏยศิลป์ไทยร่วมสมัยในการแสดงแสงเสียงประกอบจินตภาพ เรื่อง เวียงกุมกาม : เมื่อน้ำเอาชนะกษัตริย์ผู้ไม่แพ้ใคร*. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรุต รัตนวิจิตร. (2555). *การดัดแปลงข้ามสื่อ ละครเรื่อง “แม็คเบธ” ของ วิลเลียม เชกสเปียร์*. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศิรินทร์พร ศรีใส. (2545). *จินตทัศน์ในกระบวนการสื่อสารการแสดงของคนละครเวทีสมัยใหม่*. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สดใส พันธุมโกมล. (2542). *ศิลปะของการแสดงละครสมัยใหม่* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิริธร ศรีชลาคม. (2559). *การสร้างสรรค์นาฏยศิลป์ร่วมสมัยร่วมกับการฉายภาพสำหรับการแสดง: มาย แท็งก์ (My Tank)*. (วิทยานิพนธ์ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุชาติ เกาทอง. (2559). *ศิลปวิจัย สร้างวิชาการแบบการปฏิบัติสร้างสรรค์ศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร: จรัสสินหวงศ์การพิมพ์.
- สุวีร์รัตน์ อุปพงศ์. (2559). *อิทธิพลศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism) ที่ปรากฏในการกำกับศิลป์ของมิเชลคอนดรีในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep*. (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อาภาวี เตชะพราหมณ์. (2551). กระบวนการสร้างสรรค์ละครดนตรีเรื่อง “กว่าฉันจะเป็น...” ตามแนวทางของแบร์ทอลท์ เบรคท์ เพื่อสื่อประเด็นวัยรุ่นกับยาเสพติด. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

**ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การเสนอบทความวิชาการ/วิจัย
หรืองานสร้างสรรค์เพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ “ศิลปกรรมสาร”
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์**

1. กำหนดเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ (มกราคม-มิถุนายน และ กรกฎาคม – ธันวาคม)
2. การเผยแพร่ มอบให้ห้องสมุดสถาบันการศึกษา ทั้งภาครัฐและเอกชน และเผยแพร่ทางออนไลน์ เว็บไซต์ศิลปกรรมสาร ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal>
3. บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ในศิลปกรรมสาร จะต้องผ่านการพิจารณาคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 2 ใน 3 ท่าน/ต่อบทความ
4. เกณฑ์การพิจารณาบทความ
 - 4.1 เกณฑ์การพิจารณาบทความมีดังนี้ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คุณค่าทางวิชาการ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาและโครงสร้าง ภาษาที่ใช้ ความชัดเจนของสมมติฐาน/วัตถุประสงค์ ความชัดเจนของการนำเสนอและการจัดระเบียบบทความ ความถูกต้องทางวิชาการ การอภิปรายผล และการอ้างอิงที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ
 - 4.2 บทความจะต้องได้รับการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งกองบรรณาธิการอาจให้ผู้เขียนปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้นและทรงไว้ซึ่งสิทธิ์ในการตัดสินใจรับหรือไม่ก็ได้
5. ประเภทของผลงานทางวิชาการ
 - 5.1 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่มีรูปแบบของการวิจัยตามหลักวิชาการ กล่าวคือ มีการตั้งสมมติฐานหรือมีการกำหนดปัญหาที่ชัดเจนสมเหตุสมผล ระบุวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนแน่นอน มีการค้นคว้าอย่างมีระบบ รวบรวมวิเคราะห์ข้อมูล ตีความและสรุปผลตรงตามวัตถุประสงค์ เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ
 - 5.2 บทความทางวิชาการ (Article) เป็นบทความที่เขียนขึ้นในลักษณะวิเคราะห์วิจารณ์ หรือเสนอแนวคิดใหม่ ๆ จากพื้นฐานทางวิชาการที่ได้เรียบเรียงจากผลงานทางวิชาการของตนเอง หรือของผู้อื่น หรือเป็นบทความทางวิชาการที่เขียนขึ้นเพื่อเป็นความรู้ที่สำคัญแก่คนทั่วไป
6. รูปแบบของบทความ
แนวทางและรูปแบบการเขียนบทความวิชาการ/วิจัย ต้องมีเนื้อหา ดังนี้

6.1 ชื่อเรื่อง (Title)

ควรกะทัดรัด ไม่ยาวเกินไป ชื่อเรื่อง ต้นฉบับภาษาไทยให้พิมพ์ชื่อเรื่องภาษาไทยก่อนแล้วตามด้วยภาษาอังกฤษ

6.2 ชื่อผู้เขียนและหน่วยงานสังกัด (Authors)

ให้ระบุชื่อเต็ม-นามสกุลเต็มของผู้เขียนทุกคนและระบุตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานหรือสถาบันที่สังกัด

6.3 บทคัดย่อ (Abstract)

กำหนดให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ความยาวไม่เกิน 350 คำ (บทคัดย่อที่เขียนควรเป็นแบบ Indicative Abstract คือ สั้นและตรงประเด็นและให้สาระสำคัญเท่านั้น ไม่ควรเขียนแบบ Informative Abstract ตามแบบที่เขียนวิทยานิพนธ์หรือรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์)

6.4 คำสำคัญ (Keywords)

กำหนดคำสำคัญที่เหมาะสมสำหรับการนำไปใช้หาคำค้นในระบบฐานข้อมูล ระบุทั้งคำในภาษาไทยและภาษาอังกฤษใส่ไว้ท้ายบทคัดย่อของแต่ละภาษา อย่างละไม่เกิน 5 คำ

6.5 ส่วนเนื้อหาบทความ ประกอบด้วย

บทนำ (Introduction) อธิบายถึงที่มาและความสำคัญของปัญหาและเหตุผลที่นำไปสู่การศึกษาวิจัย หรือให้ข้อมูลทางวิชาการที่มีการตรวจเอกสาร (Literature Review) พร้อมทั้งจุดมุ่งหมายที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัย/งานวิชาการ

วิธีการวิจัย เครื่องมือการวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย (Research Methodology) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

อธิบายกระบวนการดำเนินการวิจัย โดยบอกรายละเอียดของวิธีการศึกษา สิ่งที่น่าสนใจจำนวน ขนาด ลักษณะเฉพาะของตัวอย่างที่ศึกษา ตลอดจนเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษา อธิบายแบบแผนการวิจัย การเลือกตัวอย่าง วิธีการเก็บข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิจัย (Research Results) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

เสนอผลการวิจัยอย่างชัดเจน ตรงประเด็นตามลำดับขั้นตอนของการวิจัย ถ้าผลไม่ซับซ้อนและมีตัวเลขไม่มาก ควรใช้คำบรรยาย แต่ถ้ามีตัวเลขหรือตัวแปรมากควรใช้ตารางหรือแผนภูมิแทน โดยไม่ควรเกิน 5 ตารางหรือแผนภูมิ โดยต้องมีการแปลความหมายและวิเคราะห์ผลที่ค้นพบ และสรุปเทียบกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ (ถ้ามี)

การอภิปรายผล การวิจารณ์และสรุป ข้อเสนอแนะ (Discussions, Conclusions, and Recommendations) ซึ่งแจ้งผลการวิจัยว่าตรงกับวัตถุประสงค์/สมมติฐานของการวิจัย สอดคล้องหรือขัดแย้งกับผลการวิจัยของผู้อื่นที่มีอยู่ก่อนหรือไม่อย่างไร เหตุผลใดจึงเป็นเช่นนั้น และให้ด้วยข้อเสนอแนะที่จะนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ หรือทั้งประเด็นคำถามการวิจัย ซึ่งเป็นแนวทางสำหรับการทำวิจัยต่อไป

6.6 กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements) ในกรณีที่ประสงค์จะระบุว่าได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยและความช่วยเหลือจากที่ใดบ้าง

6.7 ผลการวิจัย (Research Results) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

ตารางและรูป ต้องมีความคมชัดและให้แทรกไว้ในบทความ มีคำอธิบายสั้นๆ แต่สื่อความหมายได้สาระครบถ้วนและเข้าใจ กรณีที่เป็นตาราง ให้ระบุลำดับที่ของตาราง ใช้คำว่า “ตารางที่.....” และมีคำอธิบายใส่ไว้เหนือตาราง กรณีที่เป็นรูป ให้ระบุลำดับที่ของรูป ใช้คำว่า “ภาพที่.....” และมีคำอธิบายใส่ไว้ใต้รูป โดยให้ระบุที่มาของภาพ (ตารางและรูปให้บันทึกในรูปแบบของ .jpg แนบเพิ่มมาพร้อมกับไฟล์บทความด้วย)

6.8 การอ้างอิงและเอกสารอ้างอิง ศิลปกรรมสาร ตั้งแต่ฉบับที่ 1 ประจำปีที่ 16 (พ.ศ.2566) ใช้ระบบการอ้างอิงตามหลักเกณฑ์ APA 7th edition

การอ้างอิงในเนื้อหา (In-text citation) แบบนาม-ปี (author-date citation system) มี 3 รูปแบบ คือ

1. (ผู้แต่ง, ปีที่พิมพ์) ไว้ท้ายข้อความที่อ้างอิง
รูปแบบภาษาไทย : (ชื่อ/สกุล,/ปี)
ตัวอย่างการพิมพ์ : (สุนีย์ มัลลิกะมาส, 2549)
รูปแบบภาษาอังกฤษ : (สกุล,/ปี)
ตัวอย่างการพิมพ์ : (Yamada, 2017)
2. ผู้แต่ง (ปีที่พิมพ์) กรณีที่ระบุชื่อผู้แต่งเพื่อนำเข้าสู่เนื้อหาซึ่งสรุปใจความสำคัญแล้วนำมาอ้างอิงถึง
รูปแบบภาษาไทย : ชื่อ/สกุล/(ปี)
ตัวอย่างการพิมพ์ : สุนีย์ มัลลิกะมาส (2549)
รูปแบบภาษาอังกฤษ : สกุล/(ปี)
ตัวอย่างการพิมพ์ : Yamada (2017)
ตัวอย่างการพิมพ์ : เจตนา นาควัชระ (2551) กล่าวว่า ชาตินี้ที่บรรลุถึงความเจริญรุ่งเรืองในทางวัฒนธรรมมักเป็นชาติที่มีประเพณีการละครอันรุ่งเรือง...
3. อ้างถึงปีที่พิมพ์ ชื่อ/สกุล ของผู้แต่ง ในกรณีที่ต้องการยกข้อความมาทั้งข้อความโดยไม่ตัดทอน
ตัวอย่างการพิมพ์ : ในปี 2559 สุชาติ เถาทอง กล่าวถึงการวิจัยทางศิลปะไว้ว่า “หลักสำคัญของการวิจัยศิลปะก็คือแนวคิดที่ว่าศิลปะคือกระบวนการค้นหาความจริง การปฏิบัติสร้างสรรค์ศิลปะมีแนวทางวิธีการเพื่อเข้าถึงและค้นพบความรู้ได้มากขึ้น”
ทั้งนี้ ต้องมีความยาวไม่เกิน 3 บรรทัด หากเกิน 3 บรรทัด ต้องขึ้นบรรทัดใหม่แล้วย่อหน้า

การอ้างอิงท้ายบทความ รายการเอกสารอ้างอิงให้ระบุรายชื่อเอกสารที่ใช้เป็นหลักในการค้นคว้าวิจัยและมีการอ้างอิงจัดเรียงลำดับตามตัวอักษร ถ้าเป็นบทความภาษาไทยนำโดยกลุ่มเอกสารภาษาไทยและตามด้วยกลุ่มเอกสารภาษาอังกฤษ รูปแบบของการเขียนเอกสารอ้างอิง ดังนี้

รายการเอกสารอ้างอิงจากหนังสือ

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่พิมพ์)./ชื่อเรื่อง/(พิมพ์ครั้งที่)./สำนักพิมพ์.

รายการเอกสารอ้างอิงจากวิทยานิพนธ์

(1) วิทยานิพนธ์ที่ไม่ได้ตีพิมพ์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่เผยแพร่)./ชื่อวิทยานิพนธ์/(วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต
ไม่ได้ตีพิมพ์

//////หรือ วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)./ชื่อมหาวิทยาลัย.

(2) วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิตและวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตจากเว็บไซต์ (ไม่
อยู่ในฐานข้อมูลเชิงพาณิชย์)

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่เผยแพร่)./ชื่อวิทยานิพนธ์/(วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต
หรือ

//////วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต)./ชื่อเว็บไซต์./URL

(3) วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิตและวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จากฐานข้อมูลเชิง
พาณิชย์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่เผยแพร่)./ชื่อวิทยานิพนธ์/(หมายเลข UMI หรือ เลขลำดับอื่น ๆ)

//////วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต หรือวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต,

//////ชื่อมหาวิทยาลัย)./ชื่อฐานข้อมูล.

รายการเอกสารอ้างอิงจากวารสาร

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่พิมพ์)./ชื่อบทความ./ชื่อวารสาร./เลขของปีที่(เลขของฉบับ
ที่),/เลขหน้า.

รายการเอกสารอ้างอิงจากงานศิลปะ (จิตรกรรม/ประติมากรรม/ภาพถ่าย)

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่สร้าง)./ชื่อผลงาน./ชื่อพิพิธภัณฑ์/สถานที่เก็บผลงาน./เมือง.

รายการเอกสารอ้างอิงจากเพลง/ดนตรี/การแสดง

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่แสดง)./ชื่อผลงาน./ชื่อสถานที่, เมือง.

บทความออนไลน์และหนังสือพิมพ์ออนไลน์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปี./วัน/เดือน)./ชื่อคอลัมน์./ชื่อหนังสือพิมพ์หรือชื่อเว็บไซต์. URL

รายการเอกสารอ้างอิงจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่สร้าง)./ชื่อเรื่อง (CD-ROM)./สถานที่จัดทำ.

รายการเอกสารอ้างอิงจากการสัมภาษณ์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./ตำแหน่ง(ถ้ามี)./สัมภาษณ์./วัน/เดือน/ปี.

ตัวอย่างการพิมพ์เอกสารอ้างอิง

กรมพระยาดำรงราชานุภาพ. (2545). *พงศาวดารเรื่องไทยรบพม่า*. กรุงเทพฯ : มติชน.

ชาญวิทย์ เกษตรศิริ. (2555). *ประมวลแผนที่: ประวัติศาสตร์-ภูมิศาสตร์-การเมือง กับลัทธิ*

อาณานิคมในอาเซียน-อุษาคเนย์. กรุงเทพฯ : มูลนิธิโตโยต้าประเทศไทย.

- ทวี เสรีวาด. (2551). *ร่องรอยชีวิตจากเมืองสุพรรณิน* (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- นราพงษ์จรัสศรี. ศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์. 25 พฤษภาคม 2561.
- พันธ์พิสา รูปเทียน. (2561). *การกำกับละครเพลงเรื่อง “หลายชีวิต” เพื่อสร้างชุดคู่มือการกำกับละครเพลงในประเทศไทย*. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานวิจัยแห่งชาติ.
- รัชภูมิ ปัญสงเสริม. (2558). ประสิทธิภาพและการอ่านเข้าใจของแบบตัวพิมพ์ไทยเสมือนโรมัน. *ศิลปกรรมสาร*, 10(1), 99-128.
- สกลไพ พันธ์ภูมิ. (2542). *ศิลปะของการแสดงละครสมัยใหม่* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนทร ชุตินทรานนท์ และคณะ. (2557). *ชาตินิยมในแบบเรียน*. กรุงเทพฯ : มติชน.
- สุวิรัตน์ อุปพงศ์. (2559). *อิทธิพลศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ที่ปรากฏในการกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep* (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต). <http://thesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/874>
- Byrne, Maritza Ivonne. (1996). *Self-talk and Test Anxiety* (PhD thesis). Monash University, Melbourne.
- Du Val, M. (1686). *Carte du Royaume de Siam et des Pays Circonvoisins*. Paris.
- Ferguson, Nicolas, and Maire O'Reilly. (1979a). *English for International Banking*. London: Evans.
- _____. (1979b). *English Telephone Conversation*. London: Evans.
- MGR Online (2561, 26 มกราคม). *บันทึกจีน จับมือทางทหารมาแต่สมัยอยุธยา*. <https://mgronline.com/china/detail/9610000033455>.
- Parikh, Mihir and Sameer Verma. (2002). Utilizing Internet Technologies to Support Learning: An Empirical analysis. *International Journal of Information Management*, 22(1), 27-46.
- Wyatt, David K. (1984). *Thailand: A Short History*. New Haven: Yale University Press.

7. คำแนะนำในการเขียนและพิมพ์

7.1 ความยาวของบทความ มีความยาวไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 พิมพ์ด้วย Microsoft Word for Windows

7.2 แบบและขนาดตัวอักษร

บทความภาษาไทย ใช้ตัวอักษรแบบ “Angsana New” หรือ “Cordia New” หรือ “TH Sarabun New” ชื่อบทความใช้ตัวอักษรขนาด 18 ตัวหนา ชื่อหัวข้อและหัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวหนา และชื่อผู้เขียน บทคัดย่อและเนื้อความต่างๆ ใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวปกติ

บทความภาษาอังกฤษ ใช้ตัวอักษรแบบ “Times New Roman” ซื่อบทความใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวหนา ซื่อผู้เขียน บทความย่อและเนื้อความต่าง ๆ ใช้ตัวอักษรขนาด 14 ตัวปกติ ซื่อหัวข้อและหัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 14 ตัวหนา

8. การส่งต้นฉบับบทความสามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

- 8.1 ส่งทางเว็บไซต์ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/about/submissions>
- 8.2 ส่งทาง e-mail มาที่ Fineartsjournal@tu.ac.th

จริยธรรมการตีพิมพ์ในการดำเนินงานของ ศิลปกรรมสาร

บทบาทและหน้าที่ของ ผู้เขียนบทความ

1. ผลงานของผู้เขียนต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยตีพิมพ์หรือเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน โดยมีการรับรองเป็นลายลักษณ์อักษรในแบบฟอร์มการเสนอบทความ
2. ผู้เขียนต้องเขียนบทความโดยใช้ข้อเท็จจริง ข้อมูลจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ การสร้างสรรค์ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่คัดลอกข้อความจากผลงานเดิมของตนเองในเรื่องเดียวกัน ไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่สร้างความเข้าใจว่าผลงานนั้นเป็นผลงานใหม่
3. ผู้เขียนต้องไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น หากมีการนำผลงานของผู้อื่นมาเสนอหรือกล่าวถึงในบทความ ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง และระบุให้ชัดเจนในรายการอ้างอิง
4. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบันหรือหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาถ่วงถ่วงบทความที่ส่งมาเข้ารับการพิจารณาตีพิมพ์กับวารสาร เพื่อให้เนื้อหาบทความสอดคล้องกับเป้าหมายและขอบเขตของวารสาร รวมถึงการตรวจสอบคุณภาพระหว่างกระบวนการประเมินก่อนการตีพิมพ์
2. บรรณาธิการมีหน้าที่ดำเนินการวารสารให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของวารสารอย่างมีจริยธรรม ให้เหตุผลทางวิชาการในการพิจารณาบทความโดยปราศจากอคติ
3. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความที่เคยตีพิมพ์มาแล้ว มาเผยแพร่ซ้ำ
4. บรรณาธิการต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความต้องพิจารณาคุณภาพภายใต้หลักการและเหตุผลทางวิชาการโดยปราศจากอคติและไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียน

2. ผู้ประเมินบทความควรประเมินบทความในสาขาวิชาที่ตนมีความรู้และเชี่ยวชาญ
3. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินและให้ข้อคิดเห็นเชิงวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนเพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยรักษาระยะเวลาประเมินตามกรอบเวลาที่กำหนด
4. ผู้ประเมินบทความต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของบทความให้ผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องได้รู้

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

เลขที่ 99 หมู่ 18 ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12121

หรือสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมที่ โทร. 02 696 6248-9



ศิลปกรรมสาร

The Fine and Applied Arts Journal

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์