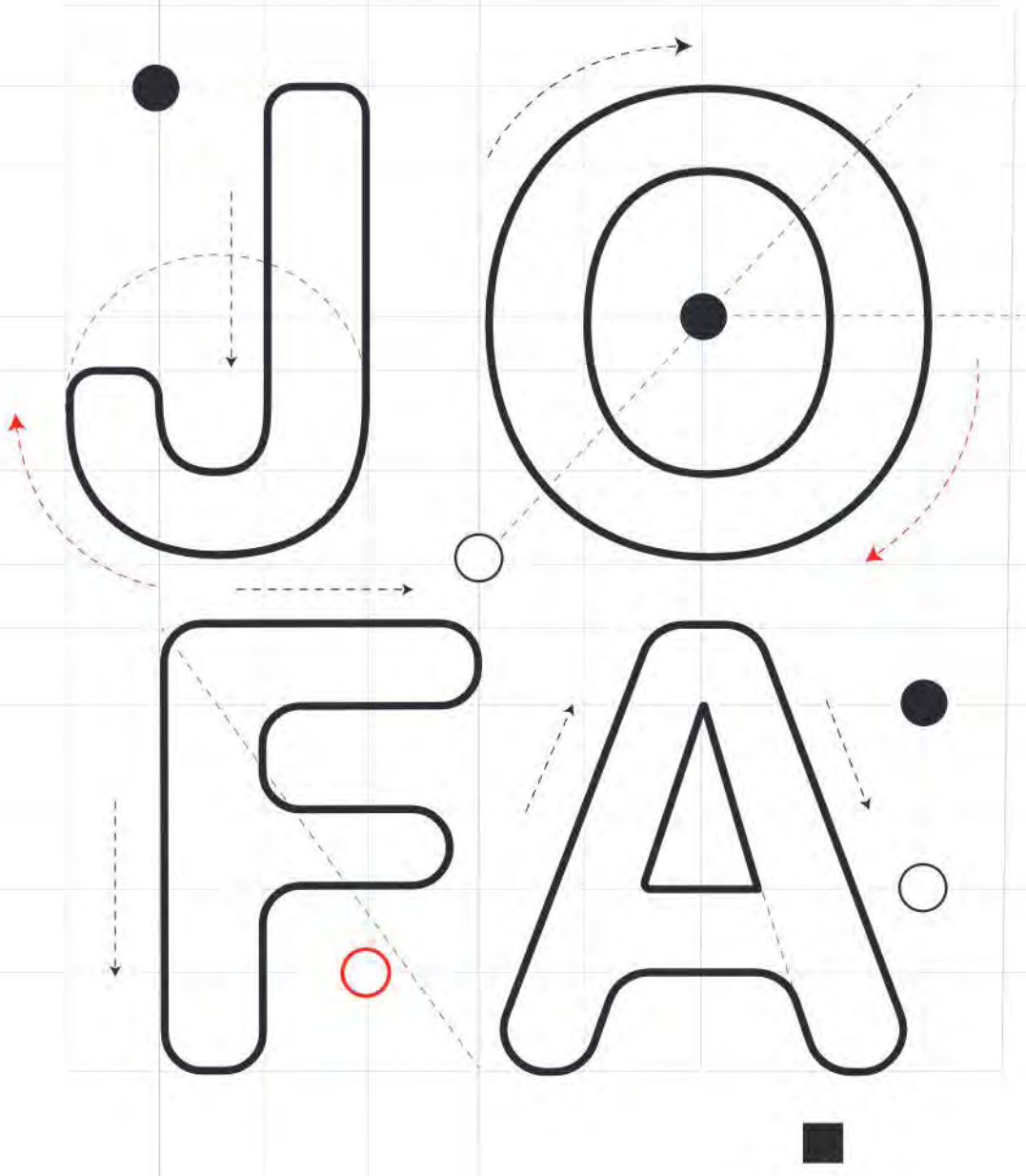
JOFA
JOURNAL OF FINE ARTS
วารสารวิจิตรศิลป์

ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม – ธันวาคม 2565
ISSN: 1906-0572 (print) E-ISSN: 2651-1428 (online)



วารสารวิชาการที่ได้รับการยอมรับในฐานข้อมูลของ
ศูนย์อ้างอิงวารสารไทย (TCI)
สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
กลุ่มที่ 1

ที่ปรึกษา

Advisory Board

รองศาสตราจารย์ อัศวิณีย์ หวานจริง คณบดีคณะวิจิตรศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Associate Professor Asawinee Wanjing** Dean, Faculty of Fine Arts Chiang Mai University, Chiang Mai
รองศาสตราจารย์ ดร. รงคกร อนันตศานต์ รองคณบดีฝ่ายวิชาการ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Associate Professor Rongkakorn Anantasanta, D.F.A.** Deputy Dean for Academic Affairs, Faculty of Fine Arts Chiang Mai University, Chiang Mai
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธัชชัย หงษ์แพง ผู้ช่วยคณบดี คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Assistant Professor Thatchai Hongphaeng** Assistant Dean, Faculty of Fine Arts Chiang Mai University, Chiang Mai
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรกฎ ใจรักษ์ หัวหน้าภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Assistant Professor Korakot Jairak, D.F.A.** Head of Department of Media Arts and Design Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
อาจารย์ ดร. วิภาวี ปานจินดา ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Lecturer Wipawee Panjinda, Ph.D.** Department of Visual Arts Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
อาจารย์ ดร. ปิยฉัตร อุดมศรี ภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Lecturer Piyachat Udomsri, Ph.D.** Department of Thai Art Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai

กองบรรณาธิการ Editors

บรรณาธิการ Editor

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณิเทพ ปิตุภูมินาค
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

กองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการ Editorial for Academic Affairs

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. สันติ เล็กสุขุม
บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏ อุดรธานี

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

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ปรีชา เถาทอง
ภาควิชาศิลปไทย คณะจิตรกรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุรพล ดำริห์กุล
ภาควิชาศิลปะไทย
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

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

ศาสตราจารย์พิเศษ ดร. พิริยะ ไกรฤกษ์
มูลนิธิพิริยะ ไกรฤกษ์ กรุงเทพมหานคร

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

ศาสตราจารย์ ดร. ชาตรี ประกิตนนทการ
ภาควิชาศิลปสถาปัตยกรรม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

ศาสตราจารย์ ดร. พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง
ภาควิชานฤมิตศิลป์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

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

ศาสตราจารย์ ดร. ศักดิ์ชัย สายสิงห์
ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ
คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ ภาควิชาวิจิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	**Professor Kiettisak Chanonnart** Department of Fine Arts, Faculty of Architecture King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Bangkok
รองศาสตราจารย์ ดร. กฤษณา หงษ์อุเทน ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Associate Professor Krisana Honguten, Ph.D.** Department of Art Theory, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok
รองศาสตราจารย์ ดร. เฉลิมศักดิ์ พิกุลศรี ภาควิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น	**Associate Professor Chalermsak Pikulsri, Ph.D.** Department of Music and Performing Arts Faculty of Fine and Applied Arts Khon Kaen University, Khon Kaen
รองศาสตราจารย์ ดร. สุกรี เกษรเกศรา ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Associate Professor Sugree Gasorngatsara, Ph.D.** Department of Visual Arts Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
รองศาสตราจารย์ ดร. สันต์ สุวัจฉราภินันท์ สำนักวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Associate Professor Sant Suwatcharapinun, Ph.D.** Department of Architecture Faculty of Architecture, Chiang Mai University, Chiang Mai
อาจารย์ ดร. สายัณห์ แดงกลม ภาควิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Sayan Daengklom, Ph.D.** Lecturer, Department of Art History Faculty of Archaeology, Silpakorn University, Bangkok

Editors

กองบรรณาธิการฝ่ายประสานงาน

เมวิกา หาญกล้า
หัวหน้างานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สายชล นพพันธุ์
พนักงานปฏิบัติงาน
งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

เสาวนีย์ ทิพยเนตร
พนักงานปฏิบัติงาน
งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สายธาร มาณะศรี
พนักงานปฏิบัติงาน
งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

Editorial Coordinator

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

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

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

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

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร. สันติ เล็กสุขุม สาขาวิชาการบริหารศิลปะและวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา	**Emeritus Professor Santi Leksukhum, Ph.D.** Department of Arts and Cultural Administration, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, Chon Buri
ศาสตราจารย์เกียรติคุณ สุชาติ เถาทอง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา	**Emeritus Professor Suchat Thaothong** Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, Chon Buri
ศาสตราจารย์ ดร. จิรวัฒน์ พิระสันต์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร	**Professor Jirawat Phirasant, Ph.D.** Faculty of Architecture art and design, Naresuan University, Phitsanulok
ศาสตราจารย์สมคิด จิระทัศนกุล ภาควิชาศิลปะสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Professor Somkid Jirathutsanakul** Department of Architecture and Related Arts, Faculty of Architecture, Silpakorn University, Bangkok
ศาสตราจารย์สมชาติ จึงสิริอารักษ์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Professor Somchart Chungsiriarak** Faculty of Architecture, Silpakorn University, Bangkok
ศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	**Professor Ariya Kitticaharoenwiwat** Faculty of Architecture, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Bangkok
รองศาสตราจารย์ ดร.จีราวรรณ แสงเพ็ชร์ ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	**Associate Professor Jeerawan Sangpetch, Ph.D.** Department of Visual Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, Bangkok
รองศาสตราจารย์ ดร. ชัยยศ อิษฏ์วรพันธ์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Associate Professor Chaiyosh Isavorapant, Ph.D.** Department of Art Theory, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok
รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร	**Associate Proffessor Nirat Soodsung, Ph.D.** Department of Arts and design, Faculty of Architecture, Naresuan University, Phitsanulok

Peer-Reviewer

รองศาสตราจารย์ ดร. สุรชัย ดอนประศรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	**Associate Professor Surachai Donprasri, Ph.D.** Faculty of Architecture, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Bangkok
รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์	**Associate Professor Chantana Iamsakun** Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University, Bangkok
รองศาสตราจารย์ นุชนาฏ ดีเจริญ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยพะเยา	**Associate professor Nutchanart Deecharoen** School of Architecture and Fine Art, University of Phayao, Phayao
รองศาสตราจารย์ ปิยะแสง จันทรวงศ์ไพศาล ภาควิชาทฤษฎีศิลป์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Associate Professor Piyasaeng Chantarawongpaisarn** Department of Art Theory, Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok
รองศาสตราจารย์ลัดดา ศุขปรีดี คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา	**Associate Professor Ladda Sookpreedee** Faculty of Education, Burapha University, Chonburi
รองศาสตราจารย์วิรัญญา ดวงรัตน์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Associate Professor Wiranya Duangrat** Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธรากร จันทนะสาโร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	**Assistant Professor Dharakorn Chandnasaro, Ph.D.** Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University, Bangkok
ผู้ช่วยศาสตรจารย์ ดร. ผกามาศ สุวรรณนิภา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา	**Assistant Professor Pakamas Suwannipa, Ph.D.** Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, Chon Buri
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รวิเทพ มุสิกะปาน วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	**Assistant professor Ravitep Musikapan, Ph.D.** College of Creative Industry, Srinakharinwirot University, Bangkok

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุรชัย จงจิตงาม ภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Assistant professor Surachai Jongjitngam, Ph.D.** Department of Thai Art, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ถนอมจิตร์ ชุ่มวงค์ คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Assistant Professor Tanomchit Chumwong** Faculty of Painting, Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พิจักษณ์ ทนันชัยบุตร ภาควิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	**Assistant professor Pijack Thananchaibut** Department of Communication Arts, Faculty of Architecture, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Bangkok
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภัทริน ลิมปรุ่งพัฒนกิจ ภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Associate Professor Pattarin Limparoonpattanakit** Department of Thai Art, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาสกร แสงสว่าง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา	**Assistant Professor Pasakorn Sangsawang** Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, Chon Buri
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ลูกปลิว จันทร์พุดซา คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	**Associate Professor Lugpliw Junpudsa** Faculty of Painting Sculpture and Graphic Arts, Silpakorn University, Bangkok
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุรพงษ์ เอี่ยมพิชัยฤทธิ์ สาขาศิลปะภาพถ่าย คณะศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต	**Assistant professor Surapong Eiampichairit** Department of Photography, Faculty of Art and Design, Rangsit University, Bangkok
อาจารย์ ดร. นวัทตกร อุมาศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย	**Lecturer Nawatthakorn Umasin, Ph.D.** Faculty of Architecture, Rajamangala University of Technology Srivijaya, Songkhla
อาจารย์ ชวรจน์ ชะวะนะเวช ภาควิชาศิลปะไทย คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	**Lecturer Chawaroj Chawanawech** Department of Thai Art, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Chiang Mai
อาจารย์ศุภเดช หิมะมาน ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร	**Lecturer Supadach Himamarn** Department of Art and Design, Faculty of Architecture art and design, Naresuan University, Phitsanulok

บทบรรณาธิการ

ศิลปะ ไม่ได้ดำรงอยู่อย่างโดดเดี่ยว ศิลปะเกี่ยวพันอยู่กับวัฒนธรรม สังคม และการเมือง ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานศิลปะไม่ใช่เพียงสะท้อนอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง ในหลายบริบท ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานเพื่อเหตุผลอื่น อาทิ ใช้สะท้อนปรากฏการณ์ทางสังคม ใช้เพื่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต ใช้เพื่อการอนุรักษ์สืบทอดวัฒนธรรม เป็นต้น วารสารวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่มุ่งมั่นสนับสนุนเนื้อหาเชิงวิชาการทางศิลปะแขนงต่าง ๆ ที่สะท้อนให้เห็นการทำงานด้านศิลปะภายใต้บริบทที่หลากหลายเพื่อนำเสนอมุมมองการสร้างสรรค์ผลงานและการนำศิลปะไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในรูปแบบต่าง ๆ

วารสารวิจิตรศิลป์ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 นำเสนอบทความ 10 เรื่อง ทั้งที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยตรงและการนำศิลปะไปประยุกต์ใช้ในรูปแบบที่หลากหลาย ได้แก่

บทความเรื่อง “การพัฒนาระบบการเรียนรู้เรื่องโขน” ผู้เขียน จรรย์สมร ผลบุญ นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้เกี่ยวกับการแสดงโขนภายใต้บริบทการศึกษาสมัยใหม่ อันส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมโขนได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

บทความเรื่อง “แนวทางในการออกแบบพระมหาสถูปเจดีย์” ผู้เขียน วัชรพงษ์ ชุมดวง นำเสนอหลักการทางสถาปัตยกรรมการออกแบบพระมหาสถูปเจดีย์ที่เชื่อมโยงกับหลักปฏิบัติทางพุทธศาสนา

บทความเรื่อง “ร่องรอยสิ่งก่อสร้างบนวิถีแห่งศรัทธาผ่านผลงาน ประติมากรรม” ผู้เขียน ปกิต บุญสุทธิ์ นำเสนอแนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมบนฐานความเชื่อและความศรัทธาของของมนุษย์ทำให้เกิดผลงานที่สะท้อนความเชื่อเหล่านั้นได้อย่างน่าสนใจ

บทความเรื่อง “การสร้างสรรค์ชุดภาพถ่าย “วัดล้านนา”” ด้วยกล้องรูเข็มร่วมกับกระบวนการไซยาโนไทป์” ผู้เขียน ศักรินทร์ สุทธิสาร นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับวัดล้านนาผ่านผลงานสร้างสรรค์ด้านการถ่ายภาพทำให้เกิดมุมมองให้ที่แตกต่างออกไป

บทความเรื่อง “การพัฒนาเสื้อผ้าสาหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร” ผู้เขียน จิรัชญา วันจันทร์ ใช้กระบวนการและความสามารถในการออกแบบมาใช้กับการออกแบบเครื่องแต่งกายของผู้ป่วยหลังคลอดเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการใช้งาน

บทความเรื่อง “การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเรื่องเล่าของคุณทองดีกับชายผู้มีกาน้ำสองใบ” ผู้เขียน ศุภชัย ศาสตร์สาระ นำเสนอเรื่องเล่าที่ผ่านกระบวนการทำงานกับผู้คน ทำให้เกิดความเข้าใจและกระตุ้นคิดและทำให้เกิดคำถามต่อการใช้ชีวิต สังคม และสรรพสิ่ง

บทความเรื่อง “การเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ผลไม้อบแห้งด้วยการออกแบบบรรจุภัณฑ์” ผู้เขียน รัชฎาพร ใจมั่น ใช้กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ผลงานที่ช่วยสนับสนุนการดำเนินกิจการด้านการตลาดสินค้าการเกษตรแปรรูปของชุมชน

บทความเรื่อง “จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐานภายในพระอุโบสถวัดปราสาท จังหวัดนนทบุรี” ผู้เขียน ธนพล จุลกะเศียน ใช้เทคนิคจิตกรรมดิจิทัลมาเป็นแนวทางในการอนุรักษ์และเผยแพร่จิตกรรมฝาผนัง โดยยังคงสภาพเดิมของชิ้นงานไว้ แต่ผู้คนได้เรียนรู้และเข้าใจชิ้นงานเหล่านั้นอยู่

บทความเรื่อง “ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ ศิลปะกับความเป็นสิ่งต้องห้ามในบริบทวัฒนธรรมญี่ปุ่น” ผู้เขียน บดี บุดดา นำเสนอมุมมองและเรื่องการปิดกั้นการแสดงออกทางศิลปะซึ่งส่งผลต่ออิสระภาพในการสร้างสรรค์และนำเสนอ เพื่อช่วยกระตุ้นคิดต่อการพัฒนางานศิลปะและการพัฒนาสังคม และ

บทความเรื่อง “ศิลปกรรมแบบพระราชนิยมในวัดไทยฝั่งธนบุรีสู่การสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัย” ผู้เขียน พัณณ์ภัสสร ภัทธภาสิทธิ์ นำเสนอเรื่องราวศิลปกรรมแบบพระราชนิยม ที่สะท้อนให้เห็นคุณค่าด้านต่าง ๆ ช่วยเสริมความเข้าใจต่อการสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัย

กองบรรณาธิการหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผู้อ่านจะได้ความรู้ แนวทาง และแรงบันดาลใจจากเนื้อหาทางวิชาการที่หลากหลายในวารสารฉบับนี้ ที่จะสามารถนำไปต่อยอดทั้งด้านวิชาการและผลงานศิลปะในอนาคตได้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณิเทพ ปิตุภูมินาค
บรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์

สารบัญ

-13-

การพัฒนาระบบการเรียนรู้เรื่องโขน

The Development of Khon Learning Systems

จรรย์สมร ผลบุญ: Jansamorn Pholboon

-35-

แนวทางในการออกแบบพระมหาสถูปเจดีย์

Pra Maha Stupa Chaitya Design guideline

วัชรพงษ์ ชุมดวง: Watcharaphong Chumduang

-55-

ร่องรอยสิ่งก่อสร้างบนวิถีแห่งศรัทธาผ่านผลงาน ประติมากรรม

The Traces of Creation on The Way of Faith Through The Art of Sculpture

ปกิต บุญสุทธิ์: Pakit Bunsut

-94-

การสร้างสรรค์ชุดภาพถ่าย "วัดล้านนา" ด้วยกล้องรูเข็มร่วมกับกระบวนการไซยาโนไทป์

Photography Creation of "Wat Lanna" by Pinhole Camera and Cyanotype

ศักรินทร์ สุทธิสาร: Sakkarin Suttisarn

-126-

การพัฒนาเสื้อผ้าสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร

The Development of Clothes for Maternal Patients

จิรัชญา วันจันทร์: Jiratchaya Wanchan

Table of Content

-147-

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเรื่องเล่าของคุณทองดีกับชายผู้มีกาน้ำสองใบ

The Creation of Story-telling Art Work of the Tale of Mr. Thongdee and a Man with Two Kettles

ศุภชัย ศาสตร์สาระ: Supachai Sastrasara

-169-

การเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ผลไม้อบแห้งด้วยการออกแบบบรรจุภัณฑ์

Value Addition of Dried Fruit Products by Packaging Design

รัชฎาพร ใจมั่น: Ratchadaporn Jaimun

-196-

จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐานภายในพระอุโบสถวัดปราสาท จังหวัดนนทบุรี

Murals from the assumption in Chapel of Wat Prasat

ธนพล จุลกะเศียน: Thanapon Junkasain

-231-

‘ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ’ ศิลปะกับความเป็นสิ่งต้องห้ามในบริบทวัฒนธรรมญี่ปุ่น

‘Statue of a Girl of Peace’, Art with a Taboo in the Japanese Culture

บดี บุดดา: Bordee Budda

-271-

ศิลปกรรมแบบพระราชนิยมในวัดไทยฝั่งธนบุรีสู่การสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัย

Royal Style Art in Thonburi Thai Temples to The Creation of Contemporary Painting

พัณณ์ภัสสร ภัทธภาสิทธิ์: Panpassorn Phatthapasit

-301-

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความเพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิจิตรศิลป์

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

การพัฒนาระบบการเรียนรู้เรื่องโขน [1]

received 10 OCT 2020 **revised** 27 FEB 2021 **accepted** 03 MAR 2021

จรรย์สมร ผลบุญ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.
สาขาวิชานาฏศิลป์และการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ใช้แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองในรูปแบบ One Group Pretest Posttest Design ใช้วิธีการแบบผสมระหว่างวิธีการเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยใช้เครื่องมือ 1) บทเรียนเรื่องรามเกียรติ์ 2) ระบบจัดการเรียนรู้โขน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ 4) แบบประเมินคุณภาพ และความพึงพอใจ ในการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลกระทำ โดย 1) สำรวจข้อมูลด้านรามเกียรติ์จากเอกสาร และสารสนเทศ เพื่อกำหนดแนวทางในการศึกษา 2) ขั้นเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม (1) ถ่ายภาพนิ่งจิตรกรรมฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดารามจัดทำเป็นภาพกราฟิก และบันทึกเสียงบรรยายเรื่องรามเกียรติ์เพื่อจัดทำเป็นคลิปวิดีโอ (2) วิเคราะห์เรื่องรามเกียรติ์เพื่อจัดทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน (3) การสร้างระบบการเรียนรู้สำหรับผู้สอน วิเคราะห์ระบบและออกแบบระบบฐานข้อมูล (4) ส่งแบบประเมินด้านคุณภาพและความพึงพอใจ สำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยเลือกแบบเฉพาะเจาะจงจากกลุ่มนักศึกษา สาขาวิชานาฏศิลป์และการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลาที่ลงเรียนวิชาโขนจำนวน 15 คน

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. วิเคราะห์เรื่องรามเกียรติ์ 2. พัฒนาระบบการเรียนรู้เรื่องโขนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง 3. เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโขนเรื่องรามเกียรติ์

ผลวิจัยพบว่า 1. ข้อมูลพื้นฐานของเรื่องรามเกียรติ์ ผู้วิจัยได้วางขอบเขตของเนื้อหาตั้งแต่เริ่มเรื่องรามเกียรติ์จนถึงช่วงทศกัณฐ์สิ้นชีพ สามารถแบ่งออกเป็น 7 ช่วง ดังนี้ (1) ปฐมเหตุแห่งรามเกียรติ์ (2) เริ่มเรื่องรามเกียรติ์ (3) พระราม พระลักษมณ์ นางสีดาออกบวช (4) เริ่มจัดตั้งกองทัพ (5) เดินทางเข้าสู่ลงกา (6) ศึกพญายักษ์ (7) ทศกัณฐ์ออกรบ 2. การจัดทำระบบการเรียนรู้ เรื่องรามเกียรติ์ใช้เว็บแอปพลิเคชัน (Web application) ประกอบด้วย (1) กระดานข่าว (2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (3) บทเรียน โดยนำผลวิจัยจากข้อที่ 1 3. การประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนรู้ผ่านระบบจัดการเรียนรู้เรื่องรามเกียรติ์ พบว่า คะแนน

[1] บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง " การพัฒนาระบบการเรียนรู้เรื่องโขน " โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ประจำปี 2019 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2020

ก่อนสอบของนักศึกษามีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 62.67 ส่วนคะแนนหลังจากเรียนรู้ผ่านระบบมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 123.80 เมื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาที่ได้ใช้ระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์สูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05 นอกจากนี้ผลการประเมินคุณภาพและความพึงพอใจของระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ ผลการประเมินทั้ง 2 ด้าน โดยภาพรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: โขน, รามเกียรติ์, ระบบการเรียนรู้

The Development of Khon Learning Systems [1]

Jansamorn Pholboon, Ph.D.
Assistant Professor,
Department of Performing Art Program,
Faculty of Fine Arts, Songkhla Rajabhat University

Abstract

This research work is an experiment in the style of One Group Pretest Posttest Design. It uses mixed research methodology which includes both qualitative and quantitative methods by using instruments, which are 1) lessons of the Ramakian story, 2) Thai masked dance (Khon) learning management system, 3) A performance test questionnaire, and 4) quality and satisfaction assessment questionnaire. Data are collected and analyzed as follows: 1) the collect information of Ramakian story from documents and information media to determine the direction for the study; 2) to collect information from field work with the following methods: (1) to take photographs of murals of the Temple of the Emerald Buddha to create graphic works and to record the lecture on Ramakian story to make video clips; (2) to analyze Ramakian story to design pretest-posttest examination questionnaire; (3) to set up learning system for teachers, to analyze the system and to design database system; and (4) to distribute the quality and satisfaction assessment questionnaire. The samples are selected with purposive sampling technique from students from the department of Thai classical dance and performance, Songkhla Rajabhat University, the total number of which is 15.

The objectives of this research works are 1) to analyze Ramakian story; 2) to develop Thai masked dance (Khon) learning systems to promote self-learning; and 3) to evaluate outcomes of the learning of Thai masked dance (Khon).

[1] This research paper is a part of a research titled "The Development of Khon Learning Systems" supported by the Faculty of Fine Arts, Songkhla Rajabhat University in 2019 and completed the research in 2020.

The findings are as follows. 1. Concerning basic information of the Ramakian, the researcher, have set the scopes of the content to be from the beginning of the Ramakian story to the death of Ravana, which can be divided into 7 phases as follows: 1) the original cause of Ramakian story; 2) the beginning of the Ramakian story; 3) Rama's, Laksaman's, and Sita's ordination; 4) the beginning of army mobilization; 5) journey to Lanka City, 6) the battle with demons; and 7) Ravana's battle. 2. The making of learning system of the Ramakian story uses a web application consisting of (1) a web board; (2) pretest-posttest examinations; and (3) lesson learned-based on the research outcome in Item 1. 3. Concerning the assessment of the outcomes from the learning through the system of the management of the learning of Ramakian story, the findings showed that the students' average pretest score is 62.67. It is found out that the average post-test score is 123.80. Comparing with each other, learning outcomes of the students after the learning through learning systems is higher than the pretest score with 0.05 statistical significance. In addition, the overall pictures of the results of the assessment of quality and satisfaction of the learning system in the two categories are at a high level.

Keywords: Khon (Masked Dance Drama In Thailand), The Ramayana, Learning Systems

บทนำ

การแสดงโขนเป็นนาฏกรรมชั้นสูงของไทยที่เป็นการนำวิธีเล่น การแบ่งฝ่าย และการแต่งตัวจากการเล่นชักนาค-ดึกดำบรรพ์ นำท่าทางการต่อสู้ของกระบี่กระบอง และนำการพากย์ การเจรจา เพลงหน้าพาทย์และเพลงดนตรีของหนังใหญ่เข้ามาประกอบการแสดงจึงถือเป็นศูนย์รวมของงานศิลปะหลากหลายแขนง ได้แก่ วรรณศิลป์ นาฏศิลป์ คีตศิลป์ และหัตถศิลป์ เอกลักษณ์ที่สำคัญ คือ ผู้แสดงต้องสวมหัวโขนที่เจาะรูสองรูบริเวณดวงตาให้สามารถมองเห็น แสดงอารมณ์และความหมายผ่านการร่ายรำตามลักษณะของตัวละครนั้น ๆ วิวัฒนาการของการแสดงโขนในยุคแรก มีแต่การพากย์เจรจา ไม่มีบทร้อง และเล่นกันบนพื้นดิน เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการรบของลิงและยักษ์ทุกตัวแสดง เรียกว่า โขนกลางแปลง ต่อมาก็มีพัฒนาการปลูกโรงมีไม้ไผ่พาดตามยาวให้ตัวละครที่มีศักดิ์นั่ง ซึ่งก็คือ โขนนั่งราว จากนั้นมีการใช้จอหนังใหญ่มาขึงกั้นเป็นฉากหลัง เล่นกันตามงานศพ ใช้การพากย์เจรจาเช่นกันเรียกว่า โขนหน้าจอ ยุคต่อมาเริ่มมีบทร้องอย่างละครในเข้ามา คือ โขนโรงใน สุดท้ายคือ โขนฉาก ที่มีการเปลี่ยนฉากตามท้องเรื่อง อย่างไรก็ตามการแสดงโขนเป็นศิลปวัฒนธรรมของชาติที่ควรได้รับการอนุรักษ์และส่งเสริมปลูกฝังให้เด็กและเยาวชนได้รักและหวงแหนศิลปะของชาติ ซึ่งในปัจจุบันมีสถาบันการศึกษาจำนวนมากที่สอนโขนทั้งในระดับมัธยมศึกษา คือ วิทยาลัยนาฏศิลป์ โรงเรียนทั่วไป และในระดับอุดมศึกษาที่เปิดสอนตามมหาวิทยาลัยทั่วประเทศ เมื่อการแสดงโขนกลายเป็นรายวิชาเพียงหนึ่งเทอมซึ่งผู้เรียนจักต้องเรียนรู้ทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ แต่เนื้อหาด้านทฤษฎีมีจำนวนมาก โดยเฉพาะเรื่องรามเกียรติ์ที่ถือเป็นหัวใจของการเรียนเรื่องโขน ดังที่ อังคณา ศิริวัฒน์ (Siriwat 2012, 53 - 57) กล่าวไว้ว่า การแสดงโขนเป็นแหล่งรวมศิลปะด้านวิจิตรศิลป์หลายแขนง คือ บทกลอนดี ร้องดี ดนตรีเพราะ รำงาม เต้นงามตามแบบแผนมีตัวละครครบถ้วนตามท้องเรื่องและเครื่องแต่งกายงามนิยมใช้เรื่องรามเกียรติ์ที่มีความยาว ไม่สามารถแสดงจบได้วันเดียวจึงแบ่งเรื่องราวออกเป็นตอน ๆ บทโขนมีการตัดต่อเนื้อหากระชับ เหมาะกับเวลาและคนดูเข้าใจง่าย ส่วนภาษาที่ใช้หากเป็นกลุ่มชาวบ้านทั่วไปจะใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย จากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่สอนวิชาโขนในระดับอุดมศึกษาพบว่า การสอนวิชาโขนของมหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา จะเรียนทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ ดังคำอธิบายรายวิชาที่ปรากฏใน มคอ.3 คือ ศึกษาประวัติความเป็นมาและองค์ประกอบของโขน ฝึกปฏิบัตินาฏยศัพท์โขน ซึ่งใช้ระยะเวลาเรียน 1 ภาคเรียน ด้วยนักศึกษาไม่มีพื้นฐานการแสดงโขน ทำให้การเรียนมุ่งเน้นไปด้านปฏิบัติ ส่วนการสอนด้านทฤษฎีที่ผ่านมาจะเน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองคือ ผู้เรียนต้องหาเรื่องรามเกียรติ์ด้วยตัวเองอ่านและวิเคราะห์พร้อมทำรายงานเพื่ออภิปรายร่วมกัน ด้วยเรื่องรามเกียรติ์มีตัวละครจำนวนมากที่เชื่อมโยงไปสู่องค์ประกอบของการแสดง ทั้งเรื่องราวที่มีเหตุการณ์เกิดขึ้นมากมายและเวลาที่จำกัดผู้เรียน จึงใช้วิธีการแบ่งหัวข้อย่อยเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาเฉพาะตอนที่ตนได้รับมอบหมาย ผลปรากฏว่าผู้เรียนเข้าใจเรื่องราวเฉพาะตอนนั้น ๆ ในขณะที่กลุ่มอื่นรายงานก็ไม่ได้สนใจหรือร่วมอภิปรายผล ทำให้การศึกษาเรื่องรามเกียรติ์ไม่ประสบความสำเร็จในการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง จากเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงมีความต้องการจัดทำสื่อนวัตกรรมด้านการสอนเรื่องรามเกียรติ์ เพื่อเป็นตัวช่วยที่เป็นกิจกรรมด้านการเรียนการสอนโขนภาคทฤษฎีเหมาะสำหรับนักศึกษาที่เรียนรู้ด้วยตัวเองและมีข้อจำกัดด้านเวลาเรียน โดยได้คิดนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาสร้างเป็นนวัตกรรมจัดทำเป็นสื่อแบบออนไลน์ที่ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ สามารถเรียนรู้ด้วยตัวเองได้ทุกที่เมื่อมีอินเทอร์เน็ตหรือโหลดผ่านแอปพลิเคชันก็สามารถเรียนรู้ได้ ทั้งนี้ สื่อประเภทนี้ยังเหมาะแก่นักเรียน นักศึกษา ครู และคนทั่วไปทุกเพศทุกวัยได้ศึกษาเรียนรู้สามารถเพิ่มพูนทักษะ ความรู้ ความเข้าใจในเรื่องรามเกียรติ์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. วิเคราะห์เรื่องรามเกียรติ์

2. พัฒนาระบบการเรียนรู้เรื่องโขนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง

3. เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องโขน

วิธีการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ประชากรหลักของการวิจัยชิ้นนี้คือ นักศึกษาวิชานาฏศิลป์และการแสดง ส่วนกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยหากลุ่มตัวอย่างโดยการเลือกเฉพาะเจาะจงจากกลุ่มนักศึกษา สาขาวิชานาฏศิลป์และการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา ที่ลงเรียนวิชาโขน จำนวน 15 คน

2. แบบแผนการวิจัย ผู้วิจัยได้ออกแบบการวิจัยเชิงทดลองในรูปแบบ One Group Pretest Posttest Design (Kitpreedaborisut 2010, 156)

ตารางที่ 1 แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองในรูปแบบ One Group Pretest Posttest Design

การทดสอบ ก่อนเรียน	การทดลองใช้ระบบจัดการเรียนรู้โขน เรื่องรามเกียรติ์	การทดสอบ หลังเรียน
O_1	X	O_2

เมื่อ O_1 แทน การทดสอบก่อนเรียน

X แทน การทดลองใช้ระบบจัดการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์

O_2 แทน การทดสอบหลังเรียน

วิธีการ 1) เลือกกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มทดลอง 1 กลุ่ม 2) ทดสอบก่อนการทดลอง 3) ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง 4) ทำการทดสอบหลังการทดลอง 5) เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างผลการทดสอบก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่าง

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) บทเรียนเรื่องรามเกียรติ์ 2) ระบบจัดการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน - หลังเรียน จำนวน 80 ข้อ 4) แบบประเมินคุณภาพของผู้เชี่ยวชาญด้านโขนและความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อระบบจัดการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์

วิธีการสร้างเครื่องมือและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1) วิเคราะห์เรื่องรามเกียรติ์ (1) ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องรามเกียรติ์จากหลายฉบับ เช่น บทละครเรื่องรามเกียรติ์และบ่อเกิดแห่งรามเกียรติ์/พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รามเกียรติ์ฉบับมหาชน ของ ส.พลายน้อย รามเกียรติ์กับจิตรกรรมฝาผนังของนิดดา หงษ์วิวัฒน์ นามานุกรมรามเกียรติ์ ฉบับปรับปรุงใหม่ ของ ศ.ดร.รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ (2) ผู้วิจัย วิเคราะห์เนื้อหาจัดแบ่งตอนเพื่อความง่ายในการจำแนกและอ่านของผู้เรียน (3) จัดทำเอกสารประกอบการสอนโดยนำภาพจิตรกรรมฝาผนังมาประกอบให้มีความน่าสนใจ

2) พัฒนาระบบการเรียนรู้เรื่องโขนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง (1) นำข้อมูลจากการวิเคราะห์เรื่องรามเกียรติ์มาจัดทำ แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน เอกสารประกอบการเรียน คลิปวิดีโอ (2) นำระบบการเรียนรู้ที่สร้างเสร็จแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและประเมินคุณภาพของระบบจัดการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ ทั้งนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข โดยใช้แบบประเมินที่ผู้รายงานสร้างขึ้นลักษณะของแบบประเมินเป็นแบบมาตรประมาณค่า 5 ระดับ ตามแบบของลิเคิร์ท (Likert scale) เพื่อปรับปรุงแก้ไขและหาประสิทธิภาพของระบบการเรียนเรียนรู้เรื่องโขน (3) นำระบบไปทดลองกลุ่มตัวอย่าง (4) เปรียบเทียบผลการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (5) จัดทำประเมินความพึงพอใจสำหรับผู้เรียนและกลุ่มบุคลากรทางการศึกษาตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert)

3) เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโขนเรื่องรามเกียรติ์ การทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน-หลังเรียน เป็นแบบปรนัยจำนวน 80 ข้อ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพของแบบทดสอบ ดังนี้ (1) ศึกษาเนื้อหาสาระ จุดประสงค์การเรียนรู้ของรายวิชาโขน เพื่อเป็นกรอบในการสร้างแบบทดสอบให้สอดคล้อง ครอบคลุมเนื้อหาสาระ จุดประสงค์การเรียนรู้ และมาตรฐานการเรียน/ตัวชี้วัดที่กำหนดให้ (2) ลักษณะในการตั้งคำถาม ลักษณะคำถามเป็นคำถามที่วัดเนื้อหาและพฤติกรรมในด้านต่าง ๆ คือ วัดด้านความรู้ ความจำ วัดด้านความเข้าใจ (3) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 80 ข้อ เป็นแบบปรนัย 5 ตัวเลือก และแบบเรียงลำดับเหตุการณ์

4) การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ (1) การรวบรวมข้อมูลด้านเรื่องรามเกียรติ์ โดยสำรวจข้อมูลจากเอกสารและข้อมูลจากสารสนเทศ เพื่อกำหนดแนวทางในการศึกษา 1. ดำเนินการเก็บข้อมูล ด้านรามเกียรติ์จากเอกสาร ตำรา ถ่ายภาพนิ่งจิตรกรรมฝาผนังวัดพระศรีรัตนศาสดาราม 2. นำภาพนิ่งที่ถ่าย จัดทำเป็นภาพกราฟิกและบันทึกเสียงบรรยาย เพื่อทำเป็นคลิปวิดีโอ 3. จัดทำแบบทดสอบก่อนและหลังเรียน (2) การพัฒนาระบบการเรียนรู้ 1. วิเคราะห์ระบบและออกแบบระบบฐานข้อมูลให้มีรูปแบบครอบคลุมบทเรียนที่ได้กำหนดไว้ 2. ส่งแบบประเมินด้านคุณภาพ ด้านความพึงพอใจ และด้านผลสัมฤทธิ์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือจำนวน 5 คน ก่อนส่งไปยังกลุ่มเป้าหมาย ปรับปรุง แก้ไข จนมีความสมบูรณ์

5) การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล (1) นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาตรวจสอบความถูกต้องครบถ้วน (2) วิเคราะห์ผลการทดลองระบบจัดการเรียนรู้โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติโดยมีแนวทางการใช้สถิติวิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงบรรยาย ได้แก่ จำนวน ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (3) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านระบบการเรียนรู้เรื่องรามเกียรติ์ (4) คะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณภาพระบบจัดการเรียนรู้โขน และระดับความพึงพอใจของระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ (5) ผู้วิจัยนำเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ด้วยวิธีการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive analysis) และมีภาพประกอบบางตอน

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยจำแนกได้ 3 ประเด็น คือ 1) วิเคราะห์เรื่องย่อและการจัดกระทำข้อมูลสื่อเรื่องรามเกียรติ์ 2) วิธีการจัดทำระบบการเรียนรู้เรื่องโขน และ 3) การประเมินระบบจัดการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์

1. วิเคราะห์เรื่องย่อและการจัดกระทำข้อมูลสื่อเรื่องรามเกียรติ์

1.1 วิเคราะห์เรื่องย่อเรื่องรามเกียรติ์ ข้อมูลส่วนใหญ่ของเรื่องรามเกียรติ์มีรายละเอียดจำนวนมาก และในปัจจุบันมีหนังสือรามเกียรติ์ที่เป็นฉบับเต็มนำเสนอในรูปแบบร้อยแก้วและร้อยกรอง คือ บทละครเรื่องรามเกียรติ์และบ่อเกิดแห่งรามเกียรติ์/พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รามเกียรติ์ฉบับมหาชน ของ ส.พลาย และหนังสือที่รวบรวมสรุปเนื้อหาจัดทำเป็นหนังสืออ่านนอกเวลา ซึ่งหนังสือส่วนมากจัดทำเป็นหนังสือสำหรับเด็กและเยาวชน เช่น มหัศจรรย์รามเกียรติ์สำหรับเด็ก ของ ปิติพร วทาทิยาภรณ์ รามเกียรติ์ (ฉบับการ์ตูน) ของ สุภฤกษ์ บุญกอง รามเกียรติ์ (วรรณคดีการ์ตูนฉบับคลาสสิค) ของ รศ.ยุพร แสงทักษิณและกรวิก จันทรวงศ์ วรรณคดีก่อนนอนรามเกียรติ์ของเชียร์รี่แลนด์ กำเนิดวานร 18 มงกุฎ ของ ปิติพร วทาทิยาภรณ์ เป็นต้น บางส่วนวิเคราะห์เฉพาะตัวละครที่สำคัญ เช่น นามานุกรมรามเกียรติ์ฉบับปรับปรุงใหม่ ของ ศ.ดร.รื่นฤทัย สัจจพันธุ์ ตัวละครในเรื่องรามเกียรติ์ของ ศรีสุรางค์ พูลทรัพย์ วานรในรามเกียรติ์ ของ วิญญู บุญยงค์ ส่วนหนังสือที่สามารถเป็นเล่มสำหรับใช้ในการเรียนการสอนหรือการอธิบายเรื่องรามเกียรติ์ควบคู่กับภาพจิตรกรรมฝาผนัง เช่น รามเกียรติ์กับจิตรกรรมฝาผนัง ของ นิดดา หงส์วิวัฒน์ จิตรกรรมฝาผนัง มรดกแผ่นดิน ชุดรามเกียรติ์วัดพระศรีรัตนศาสดาราม ของ เศรษฐมันตร์ กาญจนกุล ดังนั้น ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งวิเคราะห์เนื้อหาพบว่าการเล่าเรื่องรามเกียรติ์ของหนังสือดังกล่าวข้างต้นหากเป็นหนังสืออ่านนอกเวลาสำหรับเยาวชนจะเป็นฉบับย่อความเพื่อกระชับ แต่รายละเอียดบางส่วนไม่ปรากฏ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยได้อ่านและวิเคราะห์เนื้อหาให้กระชับและครอบคลุมตั้งแต่เริ่มเรื่องรามเกียรติ์จนถึงสิ้นทศกัณฐ์ ผลการวิเคราะห์เรื่องรามเกียรติ์พบว่า เรื่องรามเกียรติ์ มีการดำเนินเรื่องที่ปรากฏเหตุการณ์ต่าง ๆ ตัวละคร สถานที่ และการทำสงครามจำนวนมาก ดังนั้นจึงแบ่งช่วงเวลาเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจลำดับเหตุการณ์ก่อนและหลังของรามเกียรติ์ ผู้วิจัยจึงได้จัดแบ่งเนื้อหาออกเป็น 7 ช่วง ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาที่จัดอยู่ในห้วงเวลาเดียวกัน ซึ่งแต่ละช่วงจะมีตอนย่อยจำนวนตอนอาจมีมากน้อยขึ้นอยู่กับเหตุการณ์ของเรื่องราวนั้น ๆ ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ข้อมูลการแบ่งเรื่องย่อรามเกียรติ์

การแบ่งตอน	รายละเอียด
ช่วงที่ 1 ปฐมเหตุแห่งรามเกียรติ์	ตอน สร้างกรุงศรีอยุธยา ตอน สร้างกรุงลงกา
ช่วงที่ 2 เริ่มเรื่องรามเกียรติ์	ตอน นนทกได้นิ้วเพชร ตอน กำเนิดทศกัณฐ์ ตอน กำเนิดพญากากาศ สุครีพ ตอน กำเนิดหนุมาน ตอน พญากากาศและสุครีพดึงเขาพระสุเมรุ ตอนกำเนิดนางมณโฑ ตอน ทศกัณฐ์ครองเมือง ตอน ทศกัณฐ์ยกเขาไกรลาส ตอน พาลีชิงนางมณโฑ ตอน ทศกัณฐ์ต้องงาช้าง ตอน รณพักตร์เปลี่ยนชื่อเป็นอินทรชิต ตอน กำเนิดพระราม อนุชา และกองทัพวานร ตอน กำเนิดนางสีดา ตอน พาลีฆ่าทรพา
ช่วงที่ 3 พระราม พระลักษมณ์ นางสีดา ออกบวช เดินป่า	ตอน พระราม นางสีดา ออกจากเมือง ตอน ทศกัณฐ์ลักนางสีดา ตอน หนุมานถวายพลทหารต่อพระราม
ช่วงที่ 4 เริ่มจัดตั้งกองทัพ	ตอน สามทหารเอกเดินทางไปลงกา ตอน หนุมานถวายแหวนและผ้าสไบ ตอน พิเภกถูกไล่ออกจากเมืองตอน แปลงเป็นฤาษีกาลสิทธโคดม ตอน นางเบญจกายแปลงเป็นนางสีดา ตอน พระรามจองถนนไปลงกา
ช่วงที่ 5 เดินทางเข้าสู่ลงกา	ตอน องคตเป็นทูต ส่งราชสาส์นให้ทศกัณฐ์ ตอน สุครีพหักฉัตรแก้ว ตอน ไมยราพเข้าร่วมศึก ตอน หนุมานอมพลับพลา ตอน หนุมานบุกเมืองบาดาล ตอน หนุมานพบมัจฉานุ ตอน หนุมานฆ่าไมยราพ
ช่วงที่ 6 ศึกพญายักษ์	ตอน ศึกกุมภกรรม - สุครีพหลงกลถอนต้นรัง - หนุมานแปลงกลายเป็นหมาเน่าองคตเป็นอีกา - พระลักษมณ์ต้องหอกโมกขศักดิ์ - หนุมานทำลายพิธีทดน้ำ ตอน ศึกอินทรชิต - ทัพมังกรกัณฐ์ - ทัพวิรุญมุข - ชมพูราชแปลงเป็นหมี - พระลักษมณ์ต้องศรศรนาคบาศ - ทัพกำปั่น - พระลักษมณ์ต้องศรพรหมาสตร์ - นางสีดากับนางตรีชฎานั่งบุษบกไปทัพพระราม - อินทรชิตทำพิธีชุบตัว - อินทรชิตตื่มนมมารดารักษาความเจ็บ - อินทรชิตสิ้น

ตารางที่ 2 ข้อมูลการแบ่งเรื่องย่อรามเกียรติ์ (ต่อ)

การแบ่งตอน	รายละเอียด
ช่วงที่ 7 ทศกัณฐ์ออกรบ	ตอน ทศกัณฐ์ออกรบครั้งที่ 1 - ทัพมูลพลัม และท้าวสหัสเดชะผู้ - ทัพแสงอาทิตย์และจิตรไพรี ตอน ทศกัณฐ์ออกรบครั้งที่ 2 - ทัพสัตลุง และตรีเมฆ ตอน ทศกัณฐ์ตั้งพิธีชุบกายในอุโมงค์ - สุครีพ นิลนนท์และหนุมานไปทำลายพิธี - หนุมานอุ้มนางมณโฑมาปลุกปล้ำ ตอน ศึกสัทธาสูรกับวิรุญจำบัง - หนุมานหลงรักนางวานริน - ทัพวิรุญจำบัง ตอน ท้าวมาลีวราชว่าความ ตอน ทศกัณฐ์ทำพิธีชุบศรกบิลพัท - เทพพาลีทำลายพิธี - พระลักษมณ์ต้องหอกกบิลพัท - หนุมานแกล้งผูกผมมณโฑติดกับเศียรทศกัณฐ์ ตอน ทัพนาสูรกลืนกินกองทัพวานร ตอน นางมณโฑปรุงน้ำทิพย์ - ทศคิรีวันและทศคีรีธรขอร่วมทัพ - ทศกัณฐ์พรมน้ำทิพย์ชุบชีวิตพญายักษ์ที่ตาย ตอน หนุมานแปลงเป็นทศกัณฐ์ ตอน ทศกัณฐ์ออกรบครั้งที่ 3 ตอน หนุมาน องคตอาสาไปเอากล่องดวงใจ - ทศกัณฐ์ตั้งหนุมานเป็นอุปราชนำทัพออกรบ - หนุมานและองคตถวายกล่องดวงใจแก่พระราม ตอน ทศกัณฐ์ออกรบครั้งที่ 3 (ทศกัณฐ์สิ้นชีพ)

1.2 การจัดกระทำข้อมูลเรื่องรามเกียรติ์ ผู้วิจัยได้จัดทำออกมาในลักษณะของสื่อการสอนสำหรับครูอาจารย์ที่สอนนาฏศิลป์ทุกระดับ ซึ่งชุดการสอนจะประกอบด้วย 1) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียน จำนวน 5 ตัวเลือกมีทั้งแบบเลือกคำตอบที่ถูก และแบบเรียงลำดับเหตุการณ์ และ 2) สื่อวีดิทัศน์ ผู้วิจัยได้เขียนสคริปต์สำหรับตัดต่อวิดีโอ เรื่องย่อรามเกียรติ์ เพื่อวางแผนเนื้อหา ภาพประกอบ เพลงบรรเลง และเสียงบรรยาย ทั้งนี้ ภาพประกอบเน้นภาพจิตรกรรมฝาผนังที่วัดพระแก้วรัตนศาสดารามเพื่อปลูกฝังให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องราวผ่านภาพจิตรกรรม

ภาพที่ 1 เอกสารประกอบเรื่องรามเกียรติ์
(© Jansamorn Pholboon 10/02/2021)

2. วิธีการจัดทำระบบการเรียนรู้โขน ผู้วิจัยได้จัดทำออกมาในรูปแบบของเว็บไซต์จัดทำเป็นรูปแบบระบบเฉพาะคือ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง มีการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ ซึ่งเป็นการพัฒนาระบบเป็นโปรแกรมลักษณะ ซีเอ็มเอส (CMS : Content Management System) โดยระบบจัดการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์นี้จะมีหลักการทำงานในเครือข่ายอินเทอร์เน็ตในลักษณะเว็บแอปพลิเคชัน (Web application) โดยผู้ใช้งานที่เป็นผู้ดูแลระบบสามารถเพิ่ม แก้ไข ลบเนื้อหาโดยเว็บเบราว์เซอร์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และผู้เรียนสามารถเรียนรู้ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ เมื่อเปิดเว็บไซต์ขึ้นมาหน้าเว็บเพจจะปรากฏคำสั่งให้เรียนรู้สามารถกระทำได้ ดังนี้

2.1 การเข้าระบบ ผู้เรียนต้องมีการลงทะเบียนเพื่อยืนยันตัวตน สามารถเข้าสู่ระบบการจัดการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติท่ารำนาฏศิลป์ที่ http://ppsthaidance.skru.ac.th เมื่อเข้าสู่หน้าแรก ผู้เรียนต้องป้อนชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านแล้วคลิกปุ่มเข้าสู่ระบบ โดยใช้ชื่อผู้ใช้และรหัสผ่านที่ได้รับจากผู้สอน เมื่อเข้าสู่ระบบแล้วจะปรากฏรายวิชาที่มีอยู่ โดยเลือกเรียนรายวิชาเรื่องรามเกียรติ์

ภาพที่ 2 รายวิชาที่ปรากฏในระบบการเรียนรู้
(© Jansamorn Pholboon 10/02/2021)

2.2 เมื่อเข้าสู่หน้ารายวิชา จะเป็นการเข้าศึกษาในเนื้อหาต่าง ๆ ของระบบ คือ 1) แบบทดสอบก่อนเรียน จะเป็นข้อคำถามที่เป็นลักษณะเลือกตอบ จำนวน 5 ข้อ 2) เอกสารบทเรียน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เรื่องราวตามช่วงเวลาโดยมุ่งเน้นเนื้อความให้มีความครบถ้วน กระชับ นำเสนอในรูปแบบกราฟิกใช้ภาพจิตรกรรมฝาผนังเป็นองค์ประกอบที่สำคัญควบคู่กับเนื้อหา 3) คลิปวิดีโอบทเรียน สำหรับให้นักศึกษาได้เรียนรู้เรื่องรามเกียรติ์ โดยผู้วิจัยได้ใช้ภาพจิตรกรรมฝาผนังเป็นตัวดำเนินเรื่อง 4) แบบทดสอบหลังเรียนเป็นข้อสอบชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน สำหรับการใช้งานในโหมดรายวิชาผู้เรียนสามารถกระทำได้โดยคลิกเลือกหัวข้อที่ต้องการ ทั้งนี้ ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วเข้าศึกษาค้นคว้ารายละเอียด สามารถเลือกเอกสารหรือคลิปวิดีโอเมื่ออ่านและศึกษาเรื่องราวครบถ้วนทุกประเด็น ผู้เรียนต้องทำแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อเป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้เรียนได้เข้าระบบการเรียนรู้และศึกษาด้วยตนเอง

ภาพที่ 3 ตัวอย่างเนื้อหาวิชาเรียนเรื่องรามเกียรติ์
(© Jansamorn Pholboon 10/02/2021)

3. การประเมินระบบจัดการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ ผู้วิจัยได้การประเมินระบบจัดการเรียนรู้โขน โดยกระทำ 2 รูปแบบด้วยกัน คือ 1) ประเมินผลจากกลุ่มทดลอง 2) ประเมินคุณภาพและความพึงพอใจของผู้ใช้ระบบจัดการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์

3.1 ประเมินผลจากกลุ่มทดลอง

3.1.1 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนรู้ผ่านระบบจัดการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์จำแนกตามกลุ่มทดลอง ผลการวิเคราะห์จำนวนร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการเรียนรู้ผ่านระบบจัดการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ ประกอบด้วยความรู้ความเข้าใจเรื่องประวัติรามเกียรติ์ ซึ่งได้เปรียบเทียบค่าคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนผ่านระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ ปรากฏรายละเอียดดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลอง

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	คะแนนก่อนการใช้ระบบ			คะแนนหลังการใช้ระบบ		
	Mean	S.D.	ร้อยละ	Mean	S.D.	ร้อยละ
ตอนที่ 1	4.35	0.39	38.67	41.73	3.26	92.74
ตอนที่ 2	7.28	0.66	64.74	42.733	3.28	94.96
ตอนที่ 3	4.03	0.55	40.33	39.33	1.75	98.33
รวม	5.22	0.14	48.21	208.27	11.21	94.67

จากตารางแสดงให้เห็นว่า ผลการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มทดลอง พบว่า ก่อนการจัดการเรียนรู้ นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้เรื่องรามเกียรติ์ก่อนรับการทดลองระบบ โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.22 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 0.14 คิดเป็นร้อยละ 48.21 และเมื่อพิจารณาผลการสอบหลังจากกลุ่มทดลองได้เรียนรู้ผ่านการใช้ระบบการเรียนรู้โขน เรื่องรามเกียรติ์ ใช้ระยะเวลาหลังจากสอบก่อนเรียน 2 สัปดาห์ เพื่อให้ผู้ทดสอบเข้าใช้ระบบผลการสอบโดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 208.27 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 11.21 คิดเป็นร้อยละ 94.67

3.1.2 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ผ่านระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ พบว่า นักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางความรู้เรื่องรามเกียรติ์หลังการใช้ระบบการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการใช้ระบบการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังผลการวิเคราะห์ในตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังจากการใช้ระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์

ผลสัมฤทธิ์เรื่องรามเกียรติ์	การวัด	N	Mean	S.D.	ร้อยละ	t	Df	Sig
ประวัติรามเกียรติ์	ก่อนเรียน	15	62.67	185.10		17.80	14.00	0.00**
	หลังเรียน		123.80	36.74				

**นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางแสดงให้เห็นว่า คะแนนก่อนสอบเรื่องรามเกียรติ์ของนักศึกษา จำนวน 15 คน มีคะแนนค่าเฉลี่ยเท่ากับ 62.67 ส่วนหลังจากเรียนรู้ผ่านระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ร่วมกับการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 123.80 เมื่อนำคะแนนมาเปรียบเทียบพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องรามเกียรติ์ของนักศึกษาที่ใช้ระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ 0.05

3.2 การประเมินคุณภาพและความพึงพอใจของระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์

การจัดกระทำเว็บไซต์ระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ เพื่อความสมบูรณ์ด้านข้อมูลผู้วิจัยจำเป็นต้องทำการประเมินคุณภาพและความพึงพอใจ ได้จำแนกการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงและเทคโนโลยีการศึกษา จำนวน 5 ท่าน เป็นผู้ประเมินระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ว่ามีคุณภาพครบถ้วนสมบูรณ์หรือไม่ หลังจากนั้นผู้วิจัยได้นำประเด็นที่บกพร่องและข้อเสนอแนะ มาปรับปรุงแก้ไขระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์อีกครั้ง

เกณฑ์การพิจารณาคุณภาพและความพึงพอใจของระบบฐานข้อมูลแบ่งได้ดังนี้

5 หมายถึง ระบบฐานข้อมูลมีคุณภาพดีมาก ผู้ใช้มีความพึงพอใจมากที่สุดในการใช้งาน

4 หมายถึง ระบบฐานข้อมูลมีคุณภาพดี ผู้ใช้มีความพึงพอใจมากในการใช้งาน

3 หมายถึง ระบบฐานข้อมูลมีคุณภาพพอใช้/ผู้ใช้มีความพึงพอใจปานกลางในการใช้งาน

2 หมายถึง ระบบฐานข้อมูลควรปรับปรุง/ผู้ใช้มีความพึงพอใจน้อยมากในการใช้งาน

1 หมายถึง ระบบฐานข้อมูลควรพัฒนาใหม่/ผู้ใช้รู้สึกไม่พึงพอใจในการใช้งาน

การวิเคราะห์ข้อมูลซึ่งในการสรุปเป็นระดับคุณภาพนั้นผู้วิจัยคิดคะแนนเฉลี่ยของแต่ละตัวบ่งชี้เทียบกับคะแนนของคุณภาพที่มี 5 ระดับ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 4.51 – 5.00 หมายถึง มีคุณภาพ/ความพึงพอใจมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 3.51 - 4.50 หมายถึง มีคุณภาพ/ความพึงพอใจมาก

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.51 - 3.50 หมายถึง มีคุณภาพ/ความพึงพอใจปานกลาง

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.51 - 2.50 หมายถึง มีคุณภาพ/ความพึงพอใจน้อย

คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.50 หมายถึง มีคุณภาพ/ความพึงพอใจน้อยที่สุด

3.2.1 สรุปผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ปรากฏคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณภาพ ในการประเมินครั้งนี้แบ่งเป็น 2 ด้าน แต่ละด้านอยู่ในระดับเกณฑ์มากที่สุด จำแนกได้ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 คะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณภาพระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์

รายการพิจารณา	Mean	SD	ระดับคุณภาพ
1. การประเมินระบบด้านความเหมาะสมของระบบการเรียนรู้โขน เรื่องรามเกียรติ์			
1.1 การเชื่อมโยง (Link) ไปยังส่วนต่าง ๆ และไฟล์ต่าง ๆ ถูกต้อง	4.80	0.45	มากที่สุด
1.2 การดาวน์โหลด/อัพโหลดไฟล์ รวดเร็วและถูกต้อง	4.80	0.45	มากที่สุด
1.3 การกำหนดรหัสผู้ใช้และรหัสผ่านเพื่อป้องกันระบบฐานข้อมูล	4.40	0.55	มาก
1.4 การค้นหาข้อมูล รวดเร็วและถูกต้อง	4.80	0.45	มากที่สุด
1.5 การออกแบบหน้าจอโดยภาพรวมดูสบายตาชวนติดตาม	4.80	0.45	มากที่สุด
1.6 ความง่ายและสะดวกในการใช้สื่อ	4.60	0.55	มากที่สุด
1.7 เป็นสื่อที่สามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง	5.00	0.00	มากที่สุด
1.8 เป็นสื่อที่มีประโยชน์ต่อการนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน	5.00	0.00	มากที่สุด
รวม	4.78	0.23	มากที่สุด
2. การประเมินความถูกต้องของเนื้อหาระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์			
2.1 เนื้อหาครอบคลุม ครบถ้วน	4.80	0.45	มากที่สุด
2.2 มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบคู่มือการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3 การวิเคราะห์เนื้อหาง่ายต่อการเข้าใจ	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4 รูปแบบตัวอักษรมีขนาด สี ชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสม	4.80	0.45	มากที่สุด
2.5 ภาพกราฟิก มีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจ และเข้าใจง่าย	4.80	0.45	มากที่สุด

ตารางที่ 5 คะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณภาพระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ (ต่อ)

รายการพิจารณา	Mean	SD	ระดับคุณภาพ
2.6 การเลือกใช้สีพื้นหลังมีความเหมาะสมและกลมกลืนกับภาพและตัวอักษร	4.80	0.45	มากที่สุด
2.7 ภาษาที่ใช้ถูกต้อง กระชับ สื่อความหมายชัดเจน	4.80	0.45	มากที่สุด
2.8 ลำดับเนื้อหามีความต่อเนื่อง	4.80	0.45	มากที่สุด
2.9 ช่วยให้มีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องรามเกียรติ์	4.80	0.45	มากที่สุด
2.10 ระบบการเรียนรู้เรื่องรามเกียรติ์มีคุณค่าในการเป็นสื่อการสอน	5	0	มากที่สุด
รวม	4.80	0.15	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.79	0.18	มากที่สุด

จากตารางแสดงคะแนนเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคุณภาพระบบการเรียนรู้โขน เรื่องรามเกียรติ์ โดยภาพรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าคะแนนเฉลี่ย 4.79 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.18

นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับแก้เพื่อส่งให้กลุ่มผู้ใช้ได้ประเมินความพึงพอใจต่อไป ผลสรุปข้อดีของระบบและข้อเสนอแนะ ดังนี้ 1) ระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ มีประโยชน์ต่อการใช้ในการเรียนการสอนด้านโขนมาก ทำให้ผู้สอนที่ไม่ได้จบเอกโขนนำไปใช้เป็นสื่อการสอนได้เป็นอย่างดี ทั้งนี้ สามารถนำระบบการเรียนรู้ให้ผู้เรียนใช้เรียนนอกเวลาเรียนได้เป็นอย่างดี 2) ในการใช้ภาพจิตรกรรมถือเป็นการเสริมให้ผู้เรียนได้ชื่นชมงานจิตรกรรมไทยได้อีกช่องทางหนึ่ง 3) ระบบมีความน่าสนใจ สามารถนำไปใช้ได้จริง เนื้อหามีความกระชับ มีภาพประกอบที่ชัดเจน ไม่น่าเบื่อ

3.2.2 สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์จากบุคลากรทางการศึกษา นักศึกษา จำนวน 50 ท่าน ปรากฏคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับความพึงพอใจของระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ ในการประเมินครั้งนี้แบ่งเป็น 3 ด้าน แต่ละด้านอยู่ในระดับเกณฑ์มากที่สุด จำแนกได้ดังตารางที่ 6

ตารางที่ 6 คะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์

รายการพิจารณา	Mean	SD	ระดับความพึงพอใจ
1. เนื้อหาของระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์			
1.1 ความรวดเร็วและง่ายในการเข้าใช้งาน	4.90	0.30	มากที่สุด
1.2 เนื้อหาที่นำเสนอมีความถูกต้อง ครอบคลุม ครบถ้วน เหมาะสมในการเผยแพร่	4.84	0.37	มากที่สุด
1.3 การวิเคราะห์เนื้อหาของการแสดงง่ายต่อการเข้าใจ	4.82	0.39	มากที่สุด
1.4 ภาษาที่ใช้ถูกต้อง กระชับ สื่อความหมายชัดเจน	4.84	0.37	มากที่สุด
1.5 ภาพประกอบในแต่ละขั้นตอนของคู่มือ ดึงดูดใจ ชัดเจน และเข้าใจง่าย	4.94	0.24	มากที่สุด

ตารางที่ 6 คะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานความพึงพอใจระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ (ต่อ)

รายการพิจารณา	Mean	SD	ระดับความพึงพอใจ
1.6 ลำดับเนื้อหามีความต่อเนื่อง	5	0.00	มากที่สุด
รวม	4.88	0.13	มากที่สุด
2. การออกแบบและการใช้งานระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์			
2.1 ภาพท่ารำของวิดีโอมีความคมชัด ความน่าสนใจ ดึงดูดใจ	4.78	0.42	มากที่สุด
2.2 เสียงของวิดีโอมีความคมชัด	4.66	0.48	มากที่สุด
2.3 ความเหมาะสมของเวลาในแต่ละท่าของนาฏยศัพท์	4.76	0.43	มากที่สุด
2.4 การออกแบบหน้าจอโดยภาพรวมดูสบายตาชวนติดตาม	4.64	0.63	มากที่สุด
2.5 การออกแบบ Title ของแต่ละเพลงมีความดึงดูดใจ และเข้าใจง่าย	4.74	0.53	มากที่สุด
2.6 รูปแบบตัวอักษร และภาพมีขนาด สี ชัดเจน อ่านง่าย และเหมาะสม	4.90	0.30	มากที่สุด
2.7 การทำงานอย่างต่อเนื่องไม่สะดุด หรือหยุดการทำงาน	4.94	0.24	มากที่สุด
2.8 ความง่ายและสะดวกในการใช้สื่อ	4.96	0.20	มากที่สุด
รวม	4.80	0.15	มากที่สุด
3. ประโยชน์โดยรวมของการใช้งานระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์			
3.1 เป็นสื่อที่มีประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในการเรียนด้านโขน	4.90	0.30	มากที่สุด
3.2 เป็นสื่อที่มีประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในการเป็นสื่อการเรียนการสอน	4.96	0.20	มากที่สุด
3.3 เป็นสื่อที่สามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง	4.94	0.24	มากที่สุด
รวม	4.93	0.05	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.85	0.10	มากที่สุด

จากตารางแสดงคะแนนเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของความพึงพอใจระบบการเรียนรู้โขน เรื่องรามเกียรติ์ โดยภาพรวมทั้งหมดอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าคะแนนเฉลี่ย 4.85 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.10 ทั้งนี้ได้มีข้อเสนอแนะจากกลุ่มของผู้ใช้งานระบบ คือ ควรเพิ่มคำบรรยาย (Subtitle) ในคลิปวิดีโอ เพื่อความสะดวกในกรณีที่ไม่สามารถเปิดเสียงได้ หรือผู้เข้าชมเป็นผู้มีความบกพร่องทางการได้ยิน นอกจากนี้จะเป็นข้อคิดเห็นเชิงบวกว่าด้วยเรื่องเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ดีมีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ และทำให้เข้าใจได้ง่าย สามารถนำไปต่อยอดใช้กับรายวิชาเรียนอื่น ๆ ได้ดี

ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ในการประเมินระดับคุณภาพและความพึงพอใจในระบบการเรียนรู้โขน เรื่องรามเกียรติ์ เมื่อพิจารณาโดยภาพรวมทั้งหมดอยู่ในเกณฑ์มีคุณภาพมากที่สุด และมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาตามความคิดเห็นของผู้ที่ได้ทดลองใช้ระบบโดยส่วนมากจะเป็นข้อเสนอเชิงบวก สามารถกล่าวสรุปได้ว่า ระบบการเรียนรู้โขน เรื่องรามเกียรติ์ ถือเป็นสื่อการเรียนที่มีคุณภาพเหมาะแก่การนำไปใช้ในการเรียนการสอนโดยตนเอง

อภิปรายผล

การศึกษาเรื่องโขนซึ่งเป็นรูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ชั้นสูง เป็นการรวมศาสตร์สุนทรียภาพหลายแขนงรวมกัน ไม่ว่าจะเป็นดุริยางคศิลป์ นาฏศิลป์ วรรณศิลป์ และทัศนศิลป์ ซึ่งเป็นงานที่มีความละเอียดประณีตมาก ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยได้นำเรื่องรามเกียรติ์มาจัดทำเป็นสื่อการเรียนโดยการการพัฒนาระบบการเรียนรู้โขน เรื่องรามเกียรติ์ ด้วยรามเกียรติ์เป็นเรื่องที่นำมาใช้แสดงโขน ในการพัฒนางานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ขั้นตอนของการพัฒนาระบบการเรียนรู้โขน เรื่องรามเกียรติ์ จำแนกได้คือ

1. วิเคราะห์เรื่องรามเกียรติ์ ด้วยเรื่องรามเกียรติ์ถือเป็นวรรณกรรมที่ทรงคุณค่ามีความสนุกสนาน ประกอบด้วยอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์และสอดแทรกคุณธรรม ทั้งมีอิทธิพลต่อสังคมไทย เช่น ด้านภาษาและวรรณคดีที่ปรากฏสำนวนหลายสำนวน เช่น ลูกทรพี สิบแปดมงกุฎ วัดรอยเท้า น้ำบ่อน้อย ลิงหลอกเจ้า เป็นต้น ด้านศิลปกรรม ได้แก่ วาดภาพตามฝาผนังโบสถ์ วิหาร ยังมีการแกะสลัก การปั้นตัวละครต่าง ๆ ด้านนาฏศิลป์ นิยมนำมาแสดงโขนหนังใหญ่ ด้านประเพณีให้ความรู้เกี่ยวกับด้านประเพณีต่าง ๆ และด้านความเชื่อเรื่องพระรามเป็นพระนารายณ์อวตาร ทำให้พระมหากษัตริย์หลายพระองค์ใช้พระนามของพระรามเพื่อความเป็นสิริมงคล สอดคล้องกับจิรวรรณ พรหมทอง (Promthong 2018, 117) ได้ศึกษาเรื่องรามเกียรติ์พระราชนิพนธ์ของรัชกาลที่ 1 กล่าวว่าเป็นวรรณคดีที่เป็นบทประพันธ์ด้วยภาษาที่เรียบเรียงอย่างประณีตและมีศิลปะแสดงความคิดลึกซึ้งที่เกิดจากภูมิปัญญาของคนไทยโดยใช้ภาษาเรียบเรียงอย่างสร้างสรรค์ในการถ่ายทอดสภาพสังคม การเมือง การปกครอง

นอกจากนี้เรื่องรามเกียรติ์มีเนื้อหาจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงได้วางขอบเขตทางการศึกษา คือ ศึกษาตั้งแต่ก่อนเริ่มเรื่องรามเกียรติ์เพื่อเป็นการปูการเชื่อมโยงเรื่องราวทั้งหมด จนกระทั่งตอนที่ทศกัณฐ์สิ้นชีวิต ในส่วนของการศึกษาเรื่องรามเกียรติ์ผู้วิจัยไม่ได้ตัดส่วนแรกเริ่มก่อนเข้าสู่รามเกียรติ์ เพราะถือว่าเนื้อหาในส่วนนี้มีส่วนสำคัญมากในการปูเรื่อง เนื้อหามักเกิดจากความร่วมมือและความขัดแย้งของตัวละครไม่ว่าจะเป็นฝ่ายเทพเจ้า ฝ่ายพลับพลา และฝ่ายลังกา ทั้ง 3 ฝ่าย สร้างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อเกิดความวุ่นวาย ผูกเรื่องสร้างปมได้อย่างน่าสนใจ โดยเริ่มจากการวางตัวของตัวละครที่เกิดจากความร่วมมือของฝ่ายเทพเจ้าที่ได้ส่งเวสสุญาณเทพบุตรไปจุติเป็นพี่น้องร่วมท้องเดียวกับทศกัณฐ์เพื่อคอยช่วยเหลือพระราม เช่นเดียวกับวานรสิบแปดมงกุฎที่เป็นความร่วมมือของเทวดาโดยการจุติลงมาเป็นทหารเอกในกองทัพของพระราม ทั้งนี้ในเรื่องรามเกียรติ์มีความขัดแย้งระหว่างบุคคลจำนวนมากที่ส่งผลกระทบในการปฏิบัติภารกิจของแต่ละช่วง เช่น นิลพัทที่ผูกใจเจ็บหนุมานตอนยกแท่นบรรทมท้าวมหาชมพูทำให้เกิดการต่อสู้กันโกลาหลเมื่อตอนจองถนน นอกจากนี้ปรากฏตัวละครที่ถูกสาป ส่วนมากมักรอช่วยเหลือทหารของพระรามในการดำเนินภารกิจให้สำเร็จลุล่วง เช่น นกสัมพาที นางวานริน เป็นต้น ทั้งยังทำให้เกิดการรับรู้ถึงมูลเหตุที่ทำให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ ขึ้นได้สอดคล้องกับเสาวณิต จุลวงศ์ (Julwong 2001, 61 - 67) สรุปว่าเรื่องรามเกียรติ์มักเป็นเนื้อเรื่องของการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครสองด้านด้วยกัน คือ ความขัดแย้งและความร่วมมือ 1) ความขัดแย้งที่ปรากฏในเรื่องเป็นความชัดเจนของระดับชนชั้นสูง ส่วนใหญ่เป็นความขัดแย้งส่วนบุคคล ระหว่างบุคคลหนึ่งกับอีกบุคคลหนึ่งหรือความขัดแย้งระหว่างบุคคลหนึ่งกับกลุ่มบุคคล และอาจเป็นความขัดแย้งระหว่างบุคคล เช่น นนทกกับเหล่าเทวดา พระรามกับรามสูร พาลีกับสุครีพ ซึ่งความขัดแย้งกับผู้อื่นมากที่สุดคือ ทศกัณฐ์ เช่น การรุกรานสวรรค์

การส่งรณพักตร์ยกทัพมารบกับพระอินทร์ การขัดแย้งกับพาลี นอกจากนี้ยังขัดแย้งพวกยักษ์ด้วยกันเอง เช่น การแย่งชิงบุษบกจากกุเปรันผู้เป็นพี่ 2) ความร่วมมือคือเริ่มภายหลังจากที่นนทกถูกพระนารายณ์สังหาร แล้วไปเกิดเป็นทศกัณฐ์ และเริ่มแสดงฤทธิ์อำนาจข่มเหงผู้อื่น ทำให้เหล่าเทวดาเกรงฤทธิ์ของทศกัณฐ์ จึงมีการเตรียมปราบทศกัณฐ์ ตั้งแต่พระอิศวรส่งเทวดาเวสสุญาณไปเกิดเป็นพิเภก น้องชายทศกัณฐ์ โดยมีโองการให้ไปเป็นไส้ศึก เหล่าเทวดาจำนวนมากจุติลงมาเกิดเป็นลิงเพื่อช่วยพระรามทำสงครามกับยักษ์ ทำให้พวกลิงกลายเป็นกำลังสำคัญของพระราม จากนั้นจึงมีการอัญเชิญพระนารายณ์ จะเห็นได้ว่าเรื่องรามเกียรติ์มีรายละเอียดของตัวละครที่ผูกโยงกันดูซับซ้อนจนบางครั้งทำให้ผู้เรียนลำดับเหตุการณ์สับสน ผู้วิจัยจึงได้จัดทำเอกสารประกอบการเรียนโดยแบ่งช่วงเป็นตอนและแต่ละตอนก็มีการย่อยเหตุการณ์ใครทำอะไร ที่ไหน กับใคร และเพื่ออะไร ปรากฏว่าผู้เรียนเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น

2. การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในการจัดการเรียนการสอนไม่ว่าจะเรียนในระบบหรือนอกระบบ สิ่งสำคัญคือผลพัฒนาของผู้เรียน ในวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกผลการสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเป็นตัวชี้วัดว่า ผลของการพัฒนางานวิจัยนี้มีความสำเร็จมากน้อยเพียงใด ดังนั้น ความสำคัญในการออกข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยให้ข้อสอบมีมาตรฐานและเป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่มีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับการออกโจทย์ที่เป็นข้อคำถามและวางตัวเลือก จำนวน 5 ตัวเลือกต่อ 1 ข้อคำถาม สอดคล้องกับเชิดศักดิ์ ไอรมณีรัตน์ (Iramaneerat 2009, 32 - 33) ได้กล่าวว่า การออกข้อสอบปรนัยมีโจทย์และตัวเลือกเป็นองค์ประกอบหลัก โจทย์เป็นข้อมูลที่ถาม หรือเว้นช่องว่างสำหรับเติมคำหรือข้อความ ส่วนตัวเลือกจะมีตัวเลือกที่ถูกเพียงข้อเดียวต่อข้อสอบ 1 ข้อ และตัวเลือกลวงเป็นคำตอบที่ผิดไว้ลวงผู้สอบที่ไม่มีความรู้ ตัวลวงนิยมให้มี 4 ตัวต่อข้อสอบ 1 ข้อ จากเหตุผลข้างต้นผู้วิจัยจึงเลือกกระทำข้อสอบก่อนเรียนและหลังเรียนแบบ 5 ตัวเลือก ถือเป็นสิ่งสำคัญของกระบวนการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ต้องนำผลการสอบ 2 ครั้ง โดยกระบวนการของงานวิจัยชิ้นนี้ คือ ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรียนรู้เรื่องรามเกียรติ์จากเอกสารและคลิปวิดีโอในระบบการเรียนรู้เรื่องรามเกียรติ์ และทำแบบทดสอบหลังเรียน หลังจากนั้นจึงนำผลการทดสอบมาวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สอดคล้องกับ ภูวภัสสร์ อินอ้าย (Ineye 2017, 159) ได้ศึกษาการพัฒนาชุดการสอนด้วยเทคโนโลยีออคเมนเต็ดเรียลลิตี (Augmented Reality: AR) เรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศึกไมยราพ สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษา ปีที่ 1 สรุปกระบวนการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ ผู้เรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน ต่อมาดำเนินกิจกรรมการเรียนด้วยชุดการเรียนรู้ หลังจากเรียนจบให้ผู้เรียนทำข้อสอบ สุดท้ายนำผลสอบทำการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3. ในการพัฒนาระบบการเรียนรู้โขน เรื่องรามเกียรติ์ ผู้วิจัยได้นำระบบทดลองใช้ กับกลุ่มทดลอง รวมทั้งประเมินคุณภาพและความพึงพอใจของระบบ เพื่อนำไปปรับแก้จนได้ระบบการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ เมื่อพิจารณาจากขั้นตอนการทำงานของผู้วิจัย สอดคล้องกับ วิเศษศักดิ์ โคตรอาษา (Kodarsa 2004, 31 - 36) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการออกแบบระบบการเรียนรู้จะต้องกระทำการ ดังนี้ 1) การวิเคราะห์ ผู้เรียน หลักสูตร สาระการเรียนรู้ 2) การออกแบบ โดยแปลเนื้อหาให้เป็นภาพ 3) ขั้นการพัฒนาต้นแบบ เป็นการสร้างสื่อต้นแบบ และ 4) ทดลองใช้ ปรับปรุงแก้ไข และตรวจสอบคุณภาพ

นอกจากนี้ การพัฒนาระบบการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้มีการพิจารณาสื่อการสอนเรื่องโขนที่ผลิตแบบออนไลน์ในปัจจุบันมีน้อย ผู้วิจัยจึงมีความต้องการนำเรื่องรามเกียรติ์มาพัฒนาเป็นระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ โดยให้เป็นการเรียนรู้ผ่านเทคโนโลยี เนื่องจากปัจจุบันสื่อเทคโนโลยีที่ล้ำหน้าทำให้การเรียนการสอน มีการนำสิ่งเหล่านี้สร้างประโยชน์เพื่อจัดทำสื่อที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ทุกช่วงเวลา ทั้งยังมีการสอดแทรกสื่อต่าง ๆ ที่น่าสนใจดึงดูดผู้เรียนลดความเบื่อหน่าย ความไม่พร้อมของผู้เรียนได้ สอดคล้องกับ ธนพงษ์ ไชยลาโภ (Chailapo 2016, 137) กล่าวสรุปว่า การพัฒนาสื่อบทเรียนออนไลน์ พบว่า สื่อบทเรียนออนไลน์ทุกชิ้นช่วยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ทุกที่ ทุกเวลา ผู้เรียนจึงมีอิสระในการเรียนและการใช้งาน ทั้งสามารถโต้ตอบกับบทเรียนได้ทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว นอกจากนี้ยังได้ทำแบบทดสอบเพื่อทบทวนความรู้และเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดีทั้งภายนอกและภายใน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม โดยนำเนื้อหาของประวัติหรือรูปแบบการแสดงมาใช้กับสื่อระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์ เป็นระบบที่สามารถให้เด็กและเยาวชนที่สนใจได้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

2. หน่วยงานทางวัฒนธรรม นักวิชาการ ตลอดถึงนักศึกษาวัฒนธรรม สามารถนำศิลปะการแสดงของชาติพันธุ์อื่น ๆ ในท้องถิ่น มาปรับใช้ทำเป็นสื่อการเรียนโดยใช้ระบบการเรียนรู้โขนเรื่องรามเกียรติ์

3. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ด้วยประวัติความเป็นมาของชุดการแสดงนาฏศิลป์ที่มีความสำคัญจึงควรมีการนำมาสร้างเป็นสื่อเพื่อให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าโดยใช้ระบบการเรียนรู้โขนเป็นหลักเอกสารอ้างอิง

References

Chailapo, T. "Kān Phatthanā Sūr botrīan ʻǭnlai rūrang: Kānʻǭkbǣp Phūra Kān Phalit Sūr Pati Samphan Læ Mantimīdīa. [Online Learning Media Development : Design for Interactive Media Production]." *The journal of social communication innovation* 4, no. 2 (July/December 2016): 137.

Ineye, P. "Kān Phatthanā Chut Kānsǭn Dūai Thēknōlōyīʻǭk Mēn Tet Rīanlitī Rūrang Rāmmakīan Tǭn Suk Mai Yarāp Samrap Nakrīan Matthayaō Suksā Pī Thī Nưng. [The Development of Instructional Package with Augmented Reality Technology about the Ramayana (Maiyalarb Battle) for Mattayomsuksa 1]." *Journal of Education Naresuan University* 19, no. 2 (April/June 2017): 159.

Iramaneerat, C. "Kān Wikhrǫ Khǭsǭp Pǭranai. [Item analysis]." *Siriraj Medical Bulletin* 2, no. 1 (January/April 2009): 32 - 33.

Julwong, S. "Khūmūr Kānwichai: Kān Khīan Rāingān Kānwichai Læ Witthayāniphon. [The world of Ramakien]." *Journal of Liberal Arts* 1, no. 1 (January/June 2001): 61 - 76.

Kitpreedaborisut, B. *Khūmūr Kānwichai: Kān Khīan Rāingān Kānwichai Læ Witthayāniphon.* [Research Manual: The Writing for Research Report and Thesis]. Bangkok: Jamjuree Product, 2010.

Kodarsa, W. "Khrū Mūrʻāchīp: Nak ʻǭk Bǣp Rabop Kānrīanrū. [Professional teacher: Learning system designer]." *Journal of Education Studies* 4, no. 4 (February 2004): 31 - 36.

Promthong, J. "Phāsā Thī Sathǭn Thamma Khǭng Phra Rām Kap Phāsā Thī Sathǭn ʻatham Khǭng Thotsakan Čhāk Bot Lakhǭn Rūrang Rāmmakīan Phrarātchaniphon Nai Ratchakān Thī Nưng. [Language reflects Dhamma of Rama with Language reflects evil of Ravana from Ramayana under King Rama I Royal Work]." *Narkbhut Paritat Journal* 10, no. 1 (January/June 2018): 117.

Siriwat, A. "Suntharīyaphāp bot khōn rūrang Rāmmakīan. [Aesthetics of the Ramayana masked play scripts]." *Ganesha Journal* 8, no. 1 (January/June 2012): 53 - 57.

แนวทางในการออกแบบพระมหาสถูปเจดีย์

received 12 JUL 2020 **revised** 01 MAR 2021 **accepted** 03 MAR 2021

วัชรพงษ์ ชุมดวง
รองศาสตราจารย์ ดร.
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการทำความเข้าใจหาหลักคิดในการออกแบบพระมหาสถูปเจดีย์จากหลักธรรมทางพุทธศาสนา โดยเป็นสถานที่เอื้อต่อมนุษย์ให้เข้าใจในธรรมชาติชีวิตของตน เพื่อการดำเนินชีวิตที่มีจุดมุ่งหมายให้หลุดพ้นจากทุกข์ และเพื่อวิเคราะห์หาหลักเกณฑ์ในการออกแบบพระมหาสถูปเจดีย์ ให้เป็นศูนย์รวมจิตใจ เอื้อต่อการบำเพ็ญเพียรพัฒนาจิต และการดำเนินชีวิต มีความเป็นสากลแก่พุทธศาสนิกชนและคนทั่วโลก โดยเป็นสถานที่เอื้อให้จิตสงบเป็นสมาธิเกิดปัญญา สอดคล้องกับการศึกษาพัฒนาตนเองทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ ตามหลักไตรสิกขา คือ ศีล สมาธิ ปัญญา หรือก็คือหลักแห่งอริยมรรค ที่ปรากฏอยู่ในหลักอริยสัจ 4 ซึ่งมีความประสงค์ให้พระมหาสถูปเจดีย์เป็นนิมิตหมายและมีความเป็นสากล เพื่อสามารถรองรับพุทธศาสนิกชนและคนทั่วโลก ด้วยหลักธรรมที่ปรากฏในหลักคิดดังกล่าว คือ การทำสถานที่ให้เป็นสัปปายะของชีวิต และเป็นมณฑลศักดิ์สิทธิ์ทางจิตวิญญาณ เพื่อทำให้จิตได้สงบระงับและมีสติตื่นรู้สภาวะในปัจจุบัน สอดประสานไปในทิศทางแห่งวิถีแห่งธรรมชาติ ที่เอื้อต่อการพัฒนาจิตวิญญาณ สู่ชีวิตที่เบิกบาน สงบเย็น จนเข้าถึงโพธิปัญญา

คำสำคัญ: พระมหาสถูปเจดีย์, นิมิตหมาย, สัปปายะ, มณฑลศักดิ์สิทธิ์, โพธิปัญญา

Pra Maha Stupa Chaitya Design guideline

Watcharaphong Chumduang, Ph.D.
Associate Professor,
Faculty of Architecture, Chiang Mai University

Abstract

This paper has two objectives. The first objective is to understand the design concepts of Pra Maha Stupa Pagoda in Buddhism principles, which view a stupa as a place that has been designed to provide a spiritual space that encourages human beings to comprehend their life paths towards nirvana. The second objective is to identify and analyze the design concepts of Pra Maha Stupa Pagoda as the spiritual center, serving as a place to cultivate peaceful mind, concentration, and wisdom with connection to the development of human body and mind. These can be done on the basis of the three studies (Tri Sikkha) principle encompassing morality, concentration, and wisdom. The principle also refers to the noble path, an essence part of the Four Noble Truths. The pagoda also carries symbolic meaning to serve Buddhists and people worldwide. Furthermore, it has been created to serve suitable life and function as a sacred place to fulfill spiritual needs to calm minds and to promote consciousness. The pagoda is also designed to concur with natural ways of living and spiritual development towards happiness, calmness and enlightenment.

Keywords: Pra Maha Stupa Chaitya, Symbolic, Suitable life, Mandala, Enlightenment

ความสำคัญของการศึกษา

ความเป็นมาของการศึกษาบทความนี้มาจาก โครงการออกแบบพระมหาสถูปเจดีย์ของมูลนิธิพระบรมธาตุในพระสังฆราชูปถัมภ์ ก่อตั้งโดยคุณทองดี หรรษคุณารมณ์ มีความประสงค์ที่จะต้องสร้างพระมหาสถูปเจดีย์ไว้เพื่อนำพระบรมสารีริกธาตุและพระอรหันตธาตุทั้งหมดที่บ้านของตนเองนั้น ไปประดิษฐานยังพระมหาสถูปเจดีย์ที่จะสร้างขึ้น เพื่อเป็นที่ประดิษฐานพระสารีริกธาตุและพระอรหันตธาตุ ซึ่งเคยได้ทำการบรรจุพระสารีริกธาตุและพระอรหันตธาตุในวัดที่สำคัญ ๆ มาแล้วทั่วประเทศ (ที่บรรจุไปแล้วมีกว่า 700 เจดีย์พระพุทธรูปประธานอีกกว่า 1,000 องค์ปฏิบัติแบบนี้มาร่วม 30 กว่าปีแล้ว) ดังภาพที่ 1 และภาพที่ 2 ต่อไปนี้ (Publication Committee 2002, 5)

ภาพที่ 1 ห้องพระบ้านคุณทองดี หรรษคุณารมณ์ ประธานมูลนิธิพระบรมธาตุในพระสังฆราชูปถัมภ์
(© Watcharaphong Chumduang 18/04/2019)

ภาพที่ 2 สัญฐานของพระสารีริกธาตุและอรหันตธาตุที่บ้านของคุณทองดี หรรษคุณารมณ์
(© Watcharaphong Chumduang 18/04/2019)

จากการสร้างพระมหาสถูปเจดีย์ นับตั้งแต่สมัยพระเจ้าอชาติศัตรู ที่ภายหลังจากที่สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้าเสด็จปรินิพพาน ได้มีการเผาพระสรีระและได้แบ่งพระบรมสารีริกธาตุออกไปเป็น 8 ทะนาน กระจายออกไปบรรจุตามเมืองต่าง ๆ ที่มาขอไปประดิษฐาน (Fine Arts Department of Ministry of Education 1997, 7) หลังจากเหตุการณ์ในครั้งนั้นพระมหากัสสปะเกรงว่าในอนาคต คนจะไม่เอาใจใส่ในการสักการบูชา เป็นเหตุให้พระบรมสารีริกธาตุหายไปและไม่ปรากฏให้คนเห็นอีก ซึ่งจะทำให้ชาวโลกไม่ได้รับประโยชน์เกื้อกูลพระมหากัสสปะจึงได้ถวายคำแนะนำแก่พระเจ้าอชาตศัตรูให้ประกอบพิธีธาตุนิทาน (Strong 2009, 24)

การก่อสร้างพระมหาสถูปเจดีย์ เพื่อเป็นที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจของพุทธศาสนิกชนและคนทั่วโลกและเป็นพื้นที่ในการเรียนรู้และทำกิจกรรมทางพุทธศาสนา อันเป็นการสืบทอดอายุพระพุทธศาสนา สามารถเผยแผ่ธรรมได้อย่างกว้างขวาง มีความเป็นสากลที่สามารถรองรับความหลากหลายทั้งนิกาย เพศ วัย อายุ ชาติพันธุ์ สังคมและวัฒนธรรม ดังนั้นบทบาทความสำคัญของพระมหาสถูปเจดีย์ จึงเป็นดุจดั่งพุทธประทีปที่ส่องสว่างอยู่กลางใจของทุกคน คือ เป็นดุจหลักธรรมคำสอนขององค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้าที่เอื้ออำนวยและช่วยเกื้อกูลให้หลุดพ้นจากความทุกข์ แล้วก่อเกิดอิสรภาพทางจิตวิญญาณ ที่ดูแล้วมีความสมถะ เรียบง่าย ละเอียด วิจิตร และสงบเย็น ที่สื่อสารโดยตรงกับจิตอันประณีตในใจของแต่ละคน ซึ่งเป็นวิถีแห่งธรรมชาติชีวิต

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อทำความเข้าใจหาหลักคิดในการออกแบบพระมหาสถูปเจดีย์จากหลักธรรมทางพุทธศาสนา โดยเป็นสถานที่เอื้อต่อมนุษย์ให้เข้าใจในธรรมชาติชีวิตของตน เพื่อการดำเนินชีวิตที่มีจุดมุ่งหมายให้หลุดพ้นจากทุกข์

2. เพื่อวิเคราะห์หาหลักเกณฑ์ในการออกแบบพระมหาสถูปเจดีย์ ให้เป็นศูนย์รวมจิตใจ เอื้อต่อการบำเพ็ญเพียรพัฒนาจิตและการดำเนินชีวิต มีความเป็นสากลแก่พุทธศาสนิกชนและคนทั่วโลก

ขอบเขตของการศึกษา

1. ศึกษาในหลักของอริยมรรคมีองค์ 8 ที่ปรากฏอยู่ในหลักอริยสัจ 4 และได้สรุปลงมาเป็นหลักไตรสิกขา คือ ศีล สมาธิ ปัญญา เพื่อเข้าใจในหนทางแห่งการพ้นทุกข์ที่สามารถสะท้อนหลักคำสอนให้เข้าไปสู่ในจิตใจของคนแต่ละคนได้

2. ศึกษาพื้นที่ในการรองรับการมาบำเพ็ญเพียรพัฒนาจิตของพุทธศาสนิกชนและคนทั่วโลก

3. จะเป็นการศึกษาและวิเคราะห์เฉพาะเรื่องหลักคิดและเกณฑ์ในการออกแบบเท่านั้น ส่วนเรื่องของรูปแบบผู้ออกแบบสามารถนำหลักคิดและเกณฑ์ที่ค้นพบนี้ เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบให้เหมาะสมและสอดคล้องตามสภาพของบริบท ทิศทาง สถานที่และเวลานั้น ๆ

ระเบียบวิธีศึกษาเชิงคุณภาพ

1. ศึกษาหลักหลักธรรมทางพุทธศาสนา โดยการค้นคว้าจากพระคัมภีร์ในขั้นปฐมภูมิ อันได้แก่ พระไตรปิฎก ในขั้นทุติยภูมิ อันได้แก่ ตำราวิชาการทั้งภายในประเทศและระดับนานาชาติ

2. ศึกษาดูงานพระมหาสถูปเจดีย์สำคัญต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางศึกษา

3. สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ

4. วิเคราะห์เกณฑ์ในการออกแบบพระมหาสถูปเจดีย์ อันมีพื้นที่ทำกิจกรรมเกี่ยวเนื่องกับการบำเพ็ญเพียรพัฒนาจิต และมีบทบาทความสำคัญเป็นศูนย์รวมจิตใจของพุทธศาสนิกชนและคนทั่วโลก

5. สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะในการศึกษาให้แก่ผู้สนใจศึกษาต่อไป

หลักธรรมทางพุทธศาสนา

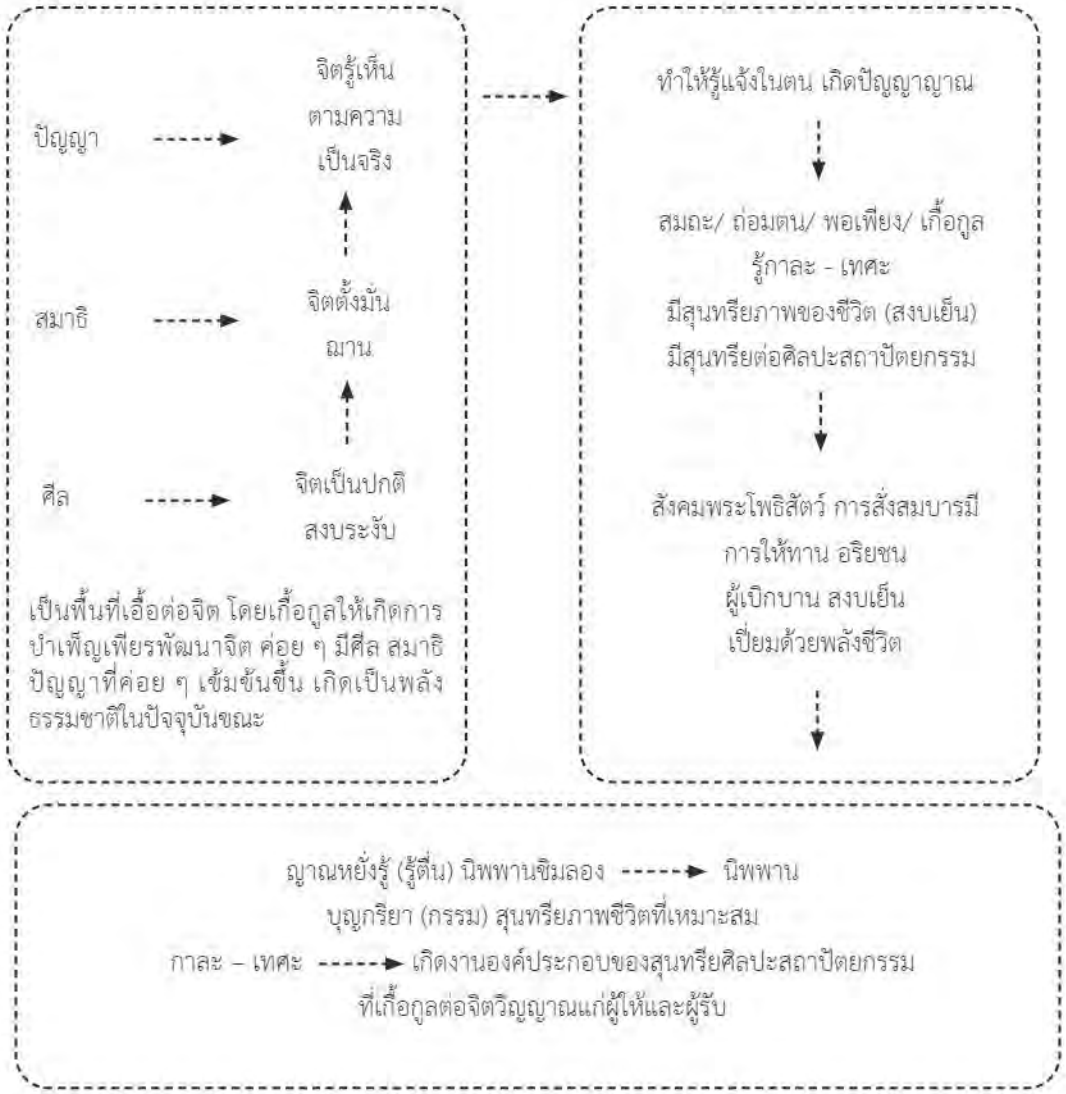
นับจากครั้งอดีตจนถึงปัจจุบันการใช้ชีวิตของมนุษย์เรามีความหวัง ความต้องการ การแสวงหาสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เพื่อที่จะตอบสนองแรงปรารถนาต่าง ๆ และความโหยหาโดยหวังใจไว้เพื่อให้เกิดมีชีวิตที่สมบูรณ์มีความสุขและเบิกบาน แต่ความจริงที่เกิดขึ้นในชีวิตของมนุษย์เราไม่เคยที่จะเข้าสู่ความสมบูรณ์ ความสุข และความเบิกบานได้เลย จนกระทั่งมีพระพุทธศาสนาเกิดขึ้นในโลกนี้ โดยมีเป้าหมายที่มุ่งตรงและชี้ตรงไปสู่ที่มาของความรู้สึกแรงปรารถนา สิ่งที่เห็น ที่ไปของสิ่งที่เป็น และความคิดที่ปรุงแต่งต่าง ๆ องค์ความรู้นี้มุ่งตรงไปวิเคราะห์ของเหตุปัญหาทั้งปวงของความรู้สึกแรงปรารถนาและความนึกคิดล้วนมีที่มาจากขันธ์ทั้ง 5 (P.A. Payutto 2002A, 21 - 26) ที่มีอยู่ในชีวิตของมนุษย์เราเท่านั้นเอง

พระพุทธองค์ทรงเห็นวัฏจักรของชีวิตที่มีการแปรเปลี่ยนไปตามปัจจัยองค์ประกอบอยู่ตลอดเวลาไม่ได้มีความเป็นตัวตนแก่นสารอะไรอย่างแท้จริง นำไปสู่ความรู้ของการรู้อย่างละวาง ไม่ข้องแวะก่อให้เกิดจิตที่เป็นอิสระหลุดพ้นจากความโหยหา ทุกข์ทรมาน มีความสมบูรณ์ เบิกบานได้ ด้วยการเข้าถึงองค์ความรู้นี้ ต้องมีความหมั่นเพียรพัฒนาสติรู้เท่าทันจิต รู้เท่าทันในขันธ์ 5 (P.A. Payutto 2002C, 27 - 42) เห็นความเป็นจริงในธรรมชาติ มีความเป็นไตรลักษณ์ (P.A. Payutto 2002D, 43 - 45) ที่สามารถรู้เห็นถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นซึ่งมีเหตุมีปัจจัยสำหรับการตั้งอยู่เป็นองค์ประกอบ แล้วก็จะแปรเปลี่ยนดับไปตามเหตุปัจจัยขององค์ประกอบอันมีความต่อเนื่องเป็นไปตามลำดับอย่างนี้อยู่เสมอ สิ่งนี้คือ อิทัปปัจจยตา (P.A. Payutto 2002B, 55 - 80) เมื่อรู้เห็นและเข้าใจในปรากฏการณ์ดังกล่าว จิตจึงจะคลายจากความยึดถือในตัวของมันเองและหลุดพ้นความเป็นอิสระ สงบเย็น สมบูรณ์เต็มเปี่ยม และทรงพลัง

ดั่งที่ทุกชีวิตของมนุษย์พยายามแสวงหามาตลอด ที่เป็นองค์ความรู้ของความเป็นจริงแห่งธรรมชาติความรู้เรื่องอริยสัจ 7 ความรู้เรื่องทุกข์ ความรู้เรื่องเหตุแห่งทุกข์ รู้ถึงการสิ้นทุกข์ อันทำให้จิตสมบูรณ์เบิกบานและรู้เรื่องหนทางหรือวิธีการเพื่อให้พ้นจากทุกข์ ความรู้เรื่องการปฏิบัติให้พ้นทุกข์ ความรู้ในพระพุทธศาสนานั้นพระพุทธองค์ทรงมุ่งเน้นเพื่อการพ้นทุกข์โดยตรง

หลักคิดในการออกแบบพระมหาสถูปเจดีย์

1. หลักคิดที่ได้จากการศึกษาหลักธรรมทางพุทธศาสนา อันเป็นแนวทางการในพัฒนาชีวิตและจิตวิญญาณที่พระพุทธองค์ทรงได้ให้แนวทางเอาไว้ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายทำให้หลุดพ้นจากทุกข์ จึงควรนำมาเป็นหลักในการสร้างพุทธประทีปมหาสถูปเจดีย์นี้ คือ หลักอริยมรรคมีองค์ 8 เป็นมรรคาหรือทางแห่งการปฏิบัติไปสู่ความเจริญ ความประเสริฐหรืออริยะ เป็นข้อปฏิบัติอันพอดีที่นำไปสู่จุดหมายแห่งความดีงาม เป็นหนทางแห่งความชอบ



ภาพที่ 3 หลักคิดและแนวทางในการออกแบบพระมหาสถูปเจดีย์
(© Watcharaphong Chumduang 13/07/2019)

2. ความหมายของพระสถูปเจดีย์ พระมหาสถูปเจดีย์ได้มีการก่อสร้างกันมาตั้งแต่สมัยพุทธกาล (Prince Damrong Rajanubhab 1975, 7 - 10) ความหมายของคำว่า สถูป คือ สะถูบ เป็นคำที่มาจากภาษาสันสกฤตว่า สตูป ภาษาอังกฤษใช้คำว่า STUPA ภาษาบาลีใช้ว่า ถูป แปลว่า เนินดิน ในหนังสือสัญลักษณ์แห่งพระสถูปของเอเดรียน สนอดกราส ได้พูดถึงมูลดิน หรือองค์ธาตุ คือ การเริ่มต้นของชีวิต จึงมีรูปทรงเหมือนกับไข่ (Snodgrass 1985, 84) หรือสิ่งก่อสร้างที่มีลักษณะเป็นรูปบาตรคว่ำหรือโอคว่ำ ก่อสร้างไว้สำหรับบรรจุอัฐิธาตุหรือสิ่งที่สมควรบูชาให้เป็นเครื่องระลึกถึง ยกตัวอย่างเช่น การบรรจุพระบรมสารีริกธาตุของพระพุทธเจ้าและพระธาตุของพระอรหันตสาวก เป็นต้น ส่วนคำว่า เจดีย์ จากภาษาสันสกฤตว่า จิตฺ หรือ จิ ภาษาอังกฤษใช้คำว่า CHAITYA มาจากคำว่า CHITA คือ จิตใจหรือจิต จึงอาจสรุปความได้ว่า เจดีย์เป็นพื้นที่แห่งการบำเพ็ญเพียรพัฒนาจิตเพื่อให้พ้นจากทุกข์ทั้งปวง เจดีย์นี้รวมไปถึงวิหารและต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ด้วย แม้แต่พระพุทธรูปก็เป็นเจดีย์อย่างหนึ่ง (Sutta Pitaka Digha Nikaya 1927 – 1960, 76 - 81) พระมหาสถูปเจดีย์จึงหมายถึง ศูนย์รวมของจิตใจอันมีพื้นที่ปฏิบัติธรรมเพื่อการบำเพ็ญเพียรอบรมพัฒนาจิต เอื้อให้จิตสงบระงับ มีความตั้งมั่น และเอื้อให้เกิดปัญญาเพื่อการพ้นทุกข์

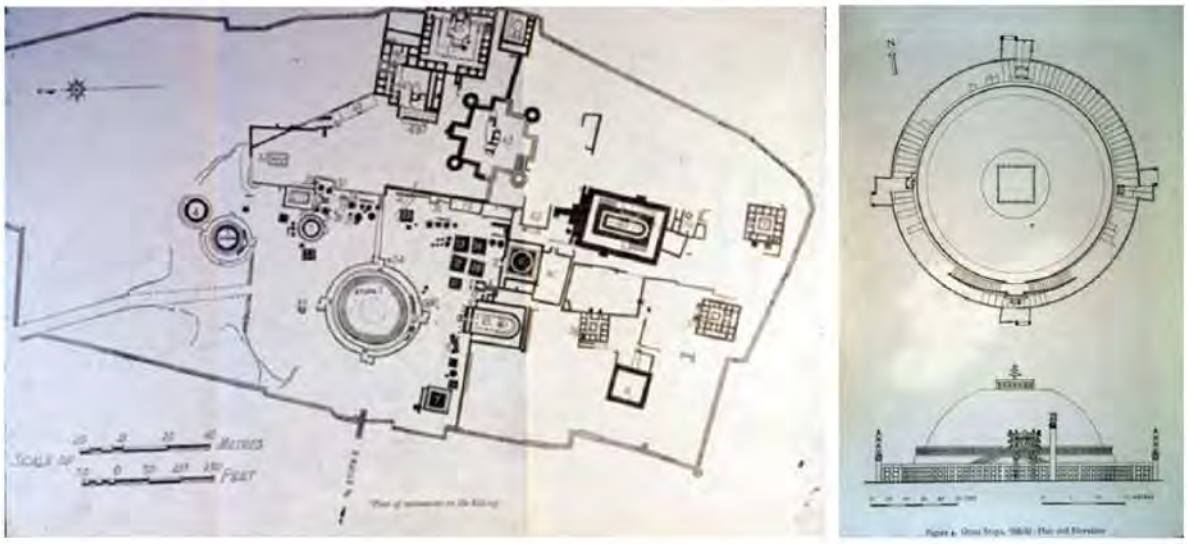
3. วัตถุประสงค์ของพระมหาสถูปเจดีย์ เป็นพุทธประสงค์และเป็นขนบธรรมเนียมประเพณีที่มีการก่อสร้างกันมาตั้งแต่สมัยที่พระพุทธเจ้ายังทรงมีพระชนม์ชีพอยู่ ดังเช่น เมื่อครั้งที่พระสารีบุตรผู้เป็นพระอัครสาวกเบื้องขวานิพพาน หลังจากทำฌาปนกิจสรีระแล้ว พระพุทธเจ้าก็ยังทรงรับสั่งให้พระจุนทะและคณะสร้างเจดีย์เพื่อบรรจุพระธาตุของพระสารีบุตรส่วนหนึ่งไว้ที่ประตูพระเชตวัน เมืองสาวัตถี และอีกส่วนหนึ่งให้สร้างสถูปเจดีย์บรรจุไว้ที่เมืองนาลันทาบ้านเกิด (Sutta Pitaka Digha Nikaya 1927 – 1960, 87 - 90) พระสถูปเจดีย์จึงเป็นสิ่งก่อสร้างที่ได้บรรจุประดิษฐานพระบรมสารีริกธาตุ และพระอรหันตธาตุ เอาไว้สำหรับเป็นนิมิตหมาย มักจะตั้งอยู่ในสถานที่สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน คือ มักจะตั้งอยู่ตามสี่แยกกลางชุมชน อยู่ที่โล่งแจ้งเห็นเด่นชัด อยู่ที่เนินเขาหรือบนภูเขา เป็นต้น เพื่อเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ ศูนย์กลางของชุมชน และยังเป็นพื้นที่เอื้อให้คนปฏิบัติธรรมบำเพ็ญเพียรพัฒนาจิต หรือที่เรียกว่ามณฑลศักดิ์สิทธิ์ของจิตวิญญาณ และมีความสัปปายะของชีวิต คือ ความสบายกาย สบายใจ สงบ ร่มรื่น เป็นต้น

4. พัฒนาการของพระมหาสถูปเจดีย์

4.1 พระมหาสถูปเจดีย์สาญจี ประเทศอินเดีย พระสถูปเจดีย์ที่ยังมีหลักฐานทางสถาปัตยกรรมปรากฏให้เห็นอยู่ในปัจจุบันและมีอายุเก่าแก่ที่สุดองค์หนึ่งของโลก คือ สถูปเจดีย์ในสมัยพระเจ้าอโศกมหาราชที่เมืองสาญจี ประเทศอินเดีย ดังภาพที่ 4 จะเห็นความเป็นจุดศูนย์กลางจักรวาล จุดกำเนิดของชีวิต (Snodgrass 1985, 156) หรือจุดของการเกิดปรากฏที่มาจากเหตุปัจจัยของการปรากฏ ถ้าเรามองลึกลงไปทีละสภาวะใดสภาวะหนึ่ง จุดของปรากฏก็เป็นคล้ายดั่งต้นกำเนิดหนึ่งในหลาย ๆ ต้นกำเนิดของปรากฏการณ์ทางสภาวะต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และเส้นรัศมีที่พุ่งออกมาจากจุดศูนย์กลาง หรืออาจเรียกได้ว่า เป็นเส้นแกนจักรวาลที่เชื่อมวงกลมต่าง ๆ ที่ขยายออกมาจากจุดศูนย์กลาง ซึ่งคือวงของภพภูมิ อันหมายถึงสภาวะของการรับรู้ของเราทั้งหลายเส้นแกนนี้เรียกอีกอย่างว่า แสงแห่งปัญญาในการรับรู้ที่จะเข้าใจระบบความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์ทางสภาวะต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน อันหมายถึงความเข้าใจระบบความสัมพันธ์ในการกำเนิดหรือการเกิดขึ้นของสรรพสิ่งและในมิติ

การสัมผัสรับรู้ทางกายภาพและทางอารมณ์ เป็นมณฑลภายนอกและมณฑลภายใน เป็นมิติทางโลกียธรรม คือ มิติทางการปรากฏหรือทางสัมผัส หรือมิติทางสมมติบัญญัติ ที่มุ่งไปสู่ความเข้าใจในมิติทางโลกุตรธรรม คือ มิติทางปัญญาญาณ หรือที่เรียกกันว่ามณฑลศักดิ์สิทธิ์ พุทธภูมิ หรือนิพพานภูมิ (Somdet Phra Sangharaj Phra Nyanasamvara 2009, 132) โดยอาศัยอริยมรรคมีองค์ 8 หนทางแห่งการพ้นทุกข์ที่สรุปย่อเป็นหลักไตรสิกขา คือ ศีล สมาธิ ปัญญา เป้าหมายอันสูงสุดของการมีชีวิตที่มีความรู้ ตื่น และเบิกบาน จนข้ามพ้นจากห้วงของความทุกข์ทั้งปวงไปได้

A B



ภาพที่ 4 แผนผัง (A) และแปลน (B) ของพระมหาสถูปเจดีย์สาญจี ที่ประเทศอินเดีย
(source: Database of the digital library picture of Mom Chao Suphattharadit Ditsakun 2020, online)

ภาพที่ 5 พระสถูปเจดีย์สาญจีที่ประเทศอินเดีย รูปทรงแสดงเรื่องจุดศูนย์กลางจักรวาล คือ มีความเป็นศูนย์รวมจิตใจ อันมีพระบรมสารีริกธาตุเป็นนิมิตหมาย เป็นมณฑลศักดิ์สิทธิ์ และมีความสัปปายะ พื้นที่จึงมีความสะอาด สว่าง สงบ
(© Watcharaphong Chumduang 20/12/2017)

จากภาพที่ 5 จะเห็นการลำดับเข้าถึงองค์พระมหาสถูปเจดีย์ที่สาญจี จากลำดับการใช้พื้นที่ทางสถาปัตยกรรมกับการเชื่อมโยงเข้าสู่หลักศีล สมาธิ ปัญญา โดยด้านรอบนอกสุดขององค์พระมหาสถูปเจดีย์เป็นลานดินที่สะอาด บริสุทธิ์ มีต้นไม้ให้ความสงบร่มรื่นทำให้จิตรับรู้ถึงสงบเย็น เป็นจิตที่มีศีล จากนั้นเป็นพื้นที่ลำดับถัดไปด้านในด้วยการเดินเข้าไปพื้นที่ในรั้วอีกชั้นหนึ่ง ซึ่งจะช่วยแบ่งพื้นที่จากภายนอกที่สับสน วุ่นวาย เพื่อทำให้จิตมีสมาธิ ตั้งมั่น ไม่วอกแวกกับสิ่งแวดล้อมภายนอก จากนั้นมีทางขึ้นไปสู่พื้นที่ของระเบียงชั้นสอง ทางเดินรอบองค์พระมหาสถูปเจดีย์ ทำให้เกิดเดินเวียนรอบองค์ระฆัง เพื่อให้เห็นตนเองกับธรรมชาติแวดล้อมสายลม แสงแดด และท้องฟ้า เพื่อให้จิตรับรู้การเปลี่ยนแปลงภายนอก แล้วให้น้อมนำเข้าสู่การพิจารณาภายใน คือ การมีปัญญาญาณในตนเอง ให้รู้เห็นตามความเป็นจริง รับรู้อย่างเท่าทันของการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติ การเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับไป จึงไม่ควรยึดมั่นถือมั่นกับสิ่งใด ๆ ควรละวางตนเองในที่สุด

4.2 พระมหาสถูปเจดีย์ถูปาราม ที่ประเทศศรีลังกา จากการก่อสร้างพระสถูปเจดีย์สาญจีในประเทศอินเดียแล้ว ก็ได้มีพัฒนาการของการก่อสร้างพระสถูปเจดีย์ที่ประเทศศรีลังกา ซึ่งมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกับสถูปเจดีย์ในสมัยพระเจ้าอโศกมหาราช คือ สถูปเจดีย์ที่เมืองอนุราธปุระ ได้แก่ พระสถูปเจดีย์ถูปาราม พระสถูปเจดีย์รุวันเวลิสยาหรือพระสถูปเจดีย์สุวรรณมาลิก ในสมัยพระเจ้าอโศกมหาราชได้ส่งราชบุตรบวชเป็นภิกษุ ชื่อพระมหินทระเถระ ได้เดินทางมาเผยแผ่พุทธศาสนาในประเทศศรีลังกา ทำให้ชาวศรีลังกามานับถือพุทธศาสนาอย่างแพร่หลาย (Prince Damrong Rajanubhab 1975, 81) ในรูปทรงของพระสถูปเจดีย์ยังสื่อถึงความเป็นศูนย์กลาง มีความหมายทั้งในแง่ของจุดเริ่มต้นและจุดสุดท้ายที่ทุกสรรพสิ่งจะต้องหวนคืนกลับมา คือ มีการเคลื่อนที่อยู่สองทิศทาง ตามเส้นรัศมีที่พุ่งออกมาจากจุดศูนย์กลางและพุ่งกลับเข้าไปสู่จุดศูนย์กลาง คือ การเคลื่อนที่เป็นวงรอบของการเกิดดับ ตั้งอยู่ และดับไป อันไม่มีที่สิ้นสุด เกิดเส้นรอบวงใหม่ ๆ ต่อไปอีก เป็นดุจดังเส้นที่เชื่อมเป็นวงของภพภูมิ เป็นระบบของธรรมชาติที่มีการขยายตัวและยุบตัว อาจเปรียบได้กับระบบการหายใจหรือระบบการทำงานของหัวใจของทุกชีวิต เหมือนกับเป็นเส้นแกนที่เชื่อมลมหายใจในร่างกายเรา คือ กระแสของธรรมชาติชีวิต หรือปัญญาญาณในการดำเนินชีวิต (Snodgrass 1985, 74)

A

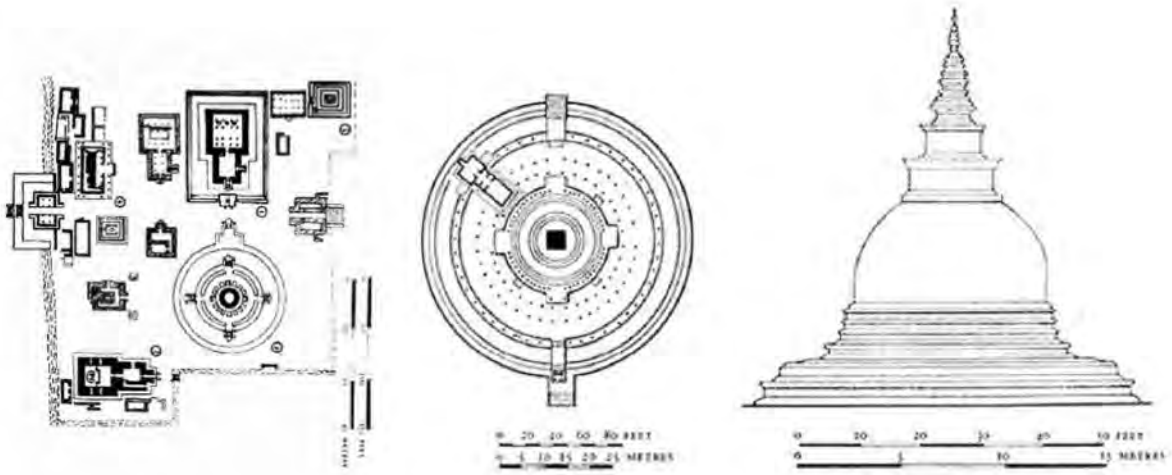
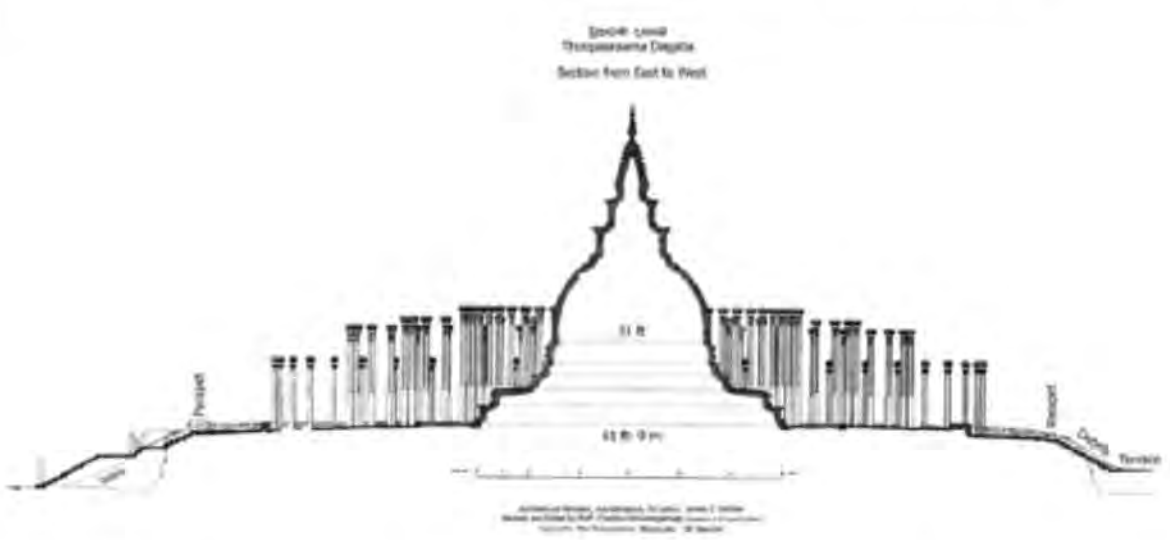


Figure 32. Thūpārāma, Anurādhapura: Ground plan and Elevation

B



ภาพที่ 6 ผังบริเวณ แปลน รูปด้าน (A) และรูปตัด (B) ของพระมหาสถูปเจดีย์ถูปารามที่ประเทศศรีลังกา
(source: Database of the digital library picture of Mom Chao Suphattharadit Ditsakun 2020, online)

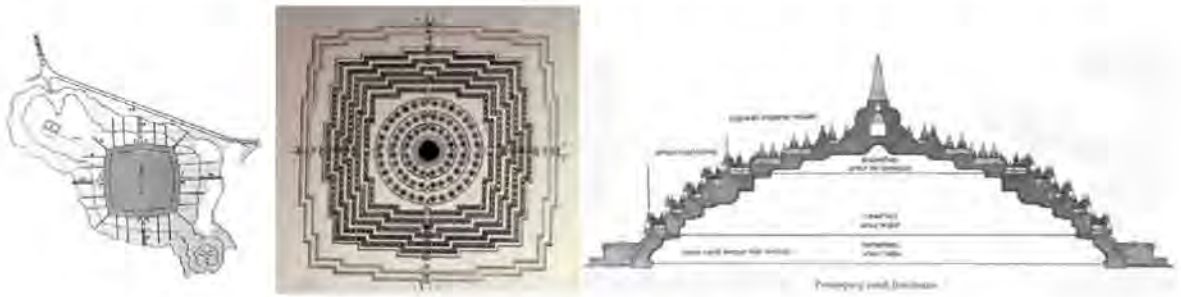
ภาพที่ 7 ลักษณะในอดีตที่มีหลังคาคลุม
(source: Database of the digital library picture of Mom Chao Suphattharadit Ditsakun 2020, online)

ภาพที่ 8 ลักษณะปัจจุบันของพระมหาสถูปเจดีย์ถูปาราม
(© Watcharaphong Chumduang 12/7/2018)

จากภาพที่ 6 มีลำดับการเข้าถึงพื้นที่จากพื้นที่สัปปายะที่ร่มรื่น มีพื้นที่สีเขียว และต้นไม้ใหญ่ ที่ให้ความร่มรื่นอยู่โดยรอบองค์พระสถูปเจดีย์เพื่อเอื้อให้จิตสงบเย็น มีสติ มีสมาธิตั้งมั่น รู้เห็นตามความเป็นจริงของธรรมชาติ มีปัญญา จากนั้นจะมีการเดินขึ้นไปอีกระดับหนึ่งและมีรั้วล้อมรอบ เพื่อเข้าสู่มณฑลศักดิ์สิทธิ์ โดยมีเสาเรียงอยู่รอบ ๆ ลานขนาดใหญ่และมีทางเดินล้อมรอบ ลักษณะในอดีตของพระสถูปเจดีย์ถูปารามนั้น จะมีหลังคาคลุมทั้งทางเดินรอบและองค์พระสถูปเจดีย์ (ภาพที่ 8 ทางด้านบน) เพื่อทำให้การลำดับเข้าถึงพื้นที่จากด้านนอกที่มีแสงสว่างจ้า ค่อย ๆ เดินเข้าสู่พื้นที่ด้านในนั้นค่อย ๆ มีแสงที่ลดลง สลัวลงไป และมืดลง เพื่อเอื้อให้จิตค่อย ๆ สงบระงับ จิตค่อย ๆ มีสมาธิตั้งมั่น และค่อย ๆ เข้าสู่พื้นที่อย่างมีสติทุกย่างก้าว ให้รู้สึกตัวในปัจจุบันขณะจะมีเพียงแสงที่ลอดผ่านคอสองของโครงสร้างหลังคาเท่านั้น ที่ตกกระทบลงบนองค์ระฆังพระสถูปเจดีย์ เพื่อให้จิตรู้เห็นตามความเป็นจริง อันเป็นนิมิตหมายของจิตที่เป็นโพธิปัญญาในที่สุด เพื่อเป็นที่ยึดเหนี่ยว เป็นศูนย์รวมจิตใจในการพัฒนาจิตตามระบบของธรรมชาติชีวิต และเพื่อเป็นหนทางแห่งการพ้นทุกข์หรือมรรควิถีของพระพุทธองค์ ส่วนลักษณะของสภาพปัจจุบัน (ภาพที่ 9 ทางด้านล่าง) มณฑลศักดิ์สิทธิ์จะมีลักษณะโล่ง รับรู้ธรรมชาติแวดล้อม แสงแดด สายลม สายฝน เพื่อเอื้อให้จิตได้มีสติในปัจจุบันขณะและให้จิตสงบเย็น มีทางเดินรอบ ๆ ที่เรียบ สะอาด สว่าง สงบ เพื่อให้จิตสงบ ตั้งมั่นและเพื่อให้รู้เห็นตามความเป็นจริงของธรรมชาติ อันมีนิมิตหมายเป็นองค์พระสถูปเจดีย์ เป็นศูนย์กลางและเป็นศูนย์รวมทางจิตใจ ส่วนพระสถูปเจดีย์ในประเทศอื่น ๆ ก็มีพัฒนาการมาจากต้นแบบของพระสถูปเจดีย์ที่ประเทศอินเดีย และพระสถูปเจดีย์ที่ประเทศศรีลังกาด้วยเช่นกัน ซึ่งแต่ละประเทศก็ได้มีการปรับเปลี่ยนและประยุกต์ลักษณะจากต้นแบบ จนมีรูปแบบสอดคล้องและเหมาะสมกับบริบทของพื้นที่ และมีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเอง ยกตัวอย่างเช่น พระสถูปเจดีย์ชเวดากองที่ประเทศเมียนมาร์ พระสถูปเจดีย์บุโรพุทโธที่ประเทศอินโดนีเซีย พระสถูปเจดีย์สวยัมภูวนาถที่ประเทศเนปาล และพระบรมธาตุที่วัดพระบรมธาตุวรมหาวิหาร จังหวัดนครศรีธรรมราชของประเทศไทย เป็นต้น

ภาพที่ 9 พระมหาสถูปเจดีย์รุวันเวลิสยาหรือพระสถูปเจดีย์สุวรรณมาลิก ประเทศศรีลังกา เป็นมณฑลศักดิ์สิทธิ์ทางจิตวิญญาณ คือ มีผู้มาปฏิบัติธรรมอยู่รอบ ๆ องค์พระสถูปเจดีย์ (© Watcharaphong Chumduang 13/7/2018)

4.3 พระมหาสถูปเจดีย์บุโรพุทโธ ที่ประเทศอินโดนีเซีย เป็นพระสถูปเจดีย์ที่มีระเบียงเป็นชั้นลดหลั่นกัน (Snodgrass 1985, 33) ได้เปรียบพุทธสถานนี้เหมือนมณฑลจักรวาล แบ่งตามลำดับชั้นของฐานแทนความหมายของกามภูมิ รูปภูมิ และอรูปภูมิ ชั้นกามภูมิ ได้แก่ ส่วนฐานชั้นล่างสุดเป็นฐานบัว บริเวณฐานเขียงแกะสลักภาพเล่าเรื่องเป็นภาพนูน เล่าถึงชีวิตปุถุชนที่กำลังซุบซิบนินทากัน ซึ่งถือว่ายังลุ่มหลงอยู่ในกิเลส คือ รูป เสียง กลิ่น รส และสัมผัส ชั้นรูปภูมิ ได้แก่ ส่วนฐานที่ซ้อนกันขึ้นเป็น 5 ชั้น รอบฐานมีลักษณะเป็นระเบียงมีทางเดินล้อมรอบตัวระเบียงล้อมรอบด้วยกำแพงสูงประดับด้วยภาพสลักนูนว่าด้วยเรื่องชาดกและอวทาน พุทธประวัติจากคัมภีร์ลลิตวิสตระภาพแสวงหาโพธิญาณของพระสุธนจากคัมภีร์คันธวยูหาในอวตังสกสูตร ลักษณะหน้าของบุคคลในภาพแสดงอิทธิพลศิลปะอินเดียหลังสมัยคุปตะ ส่วนภาพแกะสลักรูปพระโพธิสัตว์มีเค้าพระพักตร์และเครื่องประดับคล้ายกับที่พบในอำเภอไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี บนยอดกำแพงระเบียงแต่ละชั้นมีพระพุทธรูปประดับในซุ้ม หมายถึงพระธยานิพุทธเจ้าใน 4 ทิศ คือ ทิศตะวันออกมีพระอักโษภยะปางมารวิชัย ทิศตะวันตกมีพระอมิตาภะปางสมาธิ ทิศใต้มีพระรัตนสัมภวะปางประธาน ทิศเหนือมีพระอโมฆสิทธะปางประทานอภัย ชั้นในรูปธาตุแทนความหมายของการบำเพ็ญเพียรเพื่อความหลุดพ้นจากทุกข์ทั้งปวงของพระตถาคต ชั้นอรูปภูมิ ได้แก่ ส่วนยอดบนสุดประกอบด้วยฐานระเบียงวงกลม 3 ชั้น แต่ละชั้นมีพระเจดีย์ทรงกลมองค์ระฆังเจาะรูสี่เหลี่ยมภายในประดิษฐานพระพุทธรูปปางปฐมเทศนา ชั้นที่ 1 ของฐานระเบียงวงกลมประกอบด้วยพระสถูป 32 องค์ ชั้นที่ 2 มีพระสถูป 24 องค์ ชั้นที่ 3 มีพระสถูป 16 องค์ และชั้นที่ 3 บนสุด ตรงกลางมีพระเจดีย์องค์ใหญ่ลักษณะทึบตันหมายถึงพระอาทิพุทธเจ้าผู้สร้างโลก ชั้นอรูปภูมินี้ไม่มีภาพแกะสลักเนื่องจากเป็นชั้นแห่งการหลุดพ้น คือ การเข้าสู่พระนิพพาน เป็นขั้นที่มนุษย์ได้บรรลุพระอรหันต์เป็นโลกุตตรไม่ติดยึดอยู่ในโลกิยสุข และในขั้นนี้มนุษย์ได้ถูกสะท้อนภาพออกมาเป็นชั้นกลม ๆ แบ่งออกเป็น 4 ชั้น คือ อากาสานัญจายตนะ วิญญาณัญจายตนะ อากิญจัญญายตนะ และเนวสัญญานาสัญญายตนะ (Mongkolpradit 2019, 445)



ภาพที่ 10 ผังบริเวณ แปลน และรูปตัด (ตามลำดับ) ของพระมหาสถูปเจดีย์บุโรพุทโธที่ประเทศอินโดนีเซีย
(source: Database of the digital library picture of Mom Chao Suphattharadit Ditsakun 2020, online)

จากภาพที่ 10 มีลำดับการใช้งานของจตุภูมิ อันประกอบด้วย กามภูมิ รูปภูมิ อรูปภูมิ และโลกุตตรภูมิ ทั้ง 4 ภูมิ จะเชื่อมโยงพื้นที่เพื่อเอื้อให้จิตมีความสงบระงับ จิตมีศีล เอื้อให้จิตมีความตั้งมั่น จิตมีสมาธิ และเอื้อให้จิตได้รู้เห็นตามความเป็นจริงของธรรมชาติ จิตมีปัญญาจะมีการพัฒนาจิตที่ค่อย ๆ เข้มข้นขึ้น โดยลำดับการใช้งานจากพื้นที่ที่มีความสัปปายะ มีความร่มรื่น สะอาด เพื่อให้จิตสงบเย็นเตรียมตัวเข้าสู่พื้นที่ของมณฑลธรรมอันศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งมีพื้นที่เอื้อต่อการพัฒนาจิต จากจิตของปุถุชนสู่จิตของอริยชนผู้จิตใจที่ดีงาม ด้วยจิตที่สงบตั้งมั่นมีศีลสมาธิ โดยมีพื้นที่ทางเดินรอบระเบียงขึ้นไปเป็นชั้น ๆ มีการับรู้ทางการเห็นภาพแกะสลักเรื่องราวต่าง ๆ จากเรื่องราวของทางโลกียะจนเข้าสู่เรื่องราวทางโลกุตตรธรรม จากนั้นจะเข้าสู่พื้นที่ที่เป็นนิมิตหมาย เป็นพื้นที่ศูนย์รวมจิตใจ เอื้อให้จิตของผู้ที่ได้เข้าไปใช้งานในพื้นที่ได้รู้เห็นตามความเป็นจริง มองเห็นทิวทัศน์ได้โดยรอบ ได้รับรู้และสัมผัสกับธรรมชาติแวดล้อม แสงแดด สายลม สายฝน เอื้อให้จิตมีสติรับรู้ในปัจจุบันขณะ เป็นจิตขั้นที่รู้เห็นตามความเป็นจริงของธรรมชาติชีวิต หรือเรียกว่าจิตที่มีปัญญา คือ จิตของพุทธะ ผู้รู้ ผู้ตื่น ผู้เบิกบาน ที่สะอาด สว่าง สงบเย็น และเป็นอิสระ

ภาพที่ 11 ลักษณะของพระมหาสถูปเจดีย์บุโรพุทโธ ที่ประเทศอินโดนีเซีย
(© Watcharaphong Chumduang 12/7/2018)

จากภาพที่ 11 ลักษณะของพระมหาสถูปเจดีย์บุโรพุทโธ ในปัจจุบันที่มีความสัปปายะ สบายกาย และสบายใจ พร้อมรองรับผู้คนทั่วโลก ทั้งชาวพุทธศาสนิกชนและคนทั่วโลก ทั้งผู้ที่นับถือศาสนาอื่น ๆ ทุกเพศ ทุกวัย และทุกภาษา มีรูปทรงย่อมุม เพื่อเอื้อให้จิตตั้งมั่น มีสมาธิ ไม่วอกแวก และสามารถเดินต่อเนื่องกันไปได้จนครบรอบในแต่ละชั้น รูปแบบของพระพุทธรูปที่มีปางแต่ละทิศ เพื่อเอื้อให้จิตมีศีล สมาธิ และสติเอื้อให้เกิดการรับรู้ในปัจจุบันขณะ ให้เข้าใจบริบทธรรมชาติแวดล้อม ทิศทาง สถานที่ เวลา และกิจกรรม พระสถูปเจดีย์ทรงกลมฐานบัวเป็นตัวแทนของจิตที่มีศีล สมาธิ ปัญญา บ่งบอกถึงการรู้ การตื่น และการเบิกบาน เปิดเผยสภาวะธรรม พระพุทธที่ซ่อนอยู่ในองค์พระสถูปเจดีย์น้อยเหล่านั้น รายล้อมพระมหาสถูปเจดีย์ใหญ่ตรงใจกลาง อันเป็นสัญลักษณ์บนยอดสุดของบุโรพุทโธ เป็นจักรวาลจิต ศูนย์รวมจิตใจของเราทุกคน และเป็นการปฏิบัติอบรมพัฒนาจิตด้วยศีล สมาธิ ปัญญาญาณหยั่งรู้ก็จะเกิดขึ้นในที่สุด อันเป็นแก่นธรรม พุทธะ และทั้งหมดของสภาวะคือ มหาไวโรจน์อมิตาภะพุทธะ เป็นมหาสุญญตา ความว่างแห่งความว่าง สุญญตา คือ ความว่างจากกิเลสว่างจากความยึดมั่นถือมั่น ว่าเป็นของเรา เป็นตัวเรา ข้อปฏิบัติทั้งหลายทั้งปวง ศีล สมาธิ ปัญญา เป็นไปเพื่อสุญญตา เพราะถ้ามีความยึดมั่นถือมั่นทำให้ปฏิบัติศีลไม่ได้ มีสมาธิไม่ได้ มีปัญญาไม่ได้ การปฏิบัติทั้งหมดเป็นไปเพื่อความไม่ยึดมั่นถือมั่นศีลก็เป็นไปเพื่อไม่ยึดมั่นถือมั่นเรื่องไม่ดีต่าง ๆ สมาธิก็หยุดยึดมั่นถือมั่นเสียด้วยบังคับมันไว้ด้วยวิธีที่เป็นสมาธิปัญญาก็ฉลาดรู้เท่าทันจนไม่ยึดมั่นถือมั่น

จากการศึกษาพัฒนาการของพระมหาสถูปสาญจีที่ประเทศอินเดีย พระมหาสถูปถูปารามที่ประเทศศรีลังกา และพระมหาสถูปเจดีย์บุโรพุทโธที่ประเทศอินโดนีเซีย ผู้เขียนจึงจะขอสรุปเรื่องพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมกับการเชื่อมโยงเข้าสู่หลักศีล สมาธิ ปัญญา ได้ว่า ประการที่หนึ่ง คือ มีพื้นที่ที่เป็นศูนย์รวมจิตใจ อันมีนิมิตหมายเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจ อยู่บริเวณศูนย์กลางของชุมชน เพื่อการเข้าถึงได้อย่างสะดวกและเห็นตามความเป็นจริงของธรรมชาติชีวิตได้อย่างชัดเจน ประการที่สอง คือ มีมณฑลศักดิ์สิทธิ์ของจิตวิญญาณ คือ การสื่อสารกับธรรมชาติจิตที่ละเอียดประณีตในใจคน อันเป็นสถานที่เอื้อต่อการบำเพ็ญเพียรพัฒนาจิตที่ค่อย ๆ เอื้อให้จิตเกิดความสงบระงับมีศีล เกิดความตั้งมั่นมีสมาธิ และเกิดปัญญาญาณได้ โดยมีพื้นที่เอื้อต่อจิตให้เกิดสติ มีการรับรู้สภาวะในปัจจุบันขณะที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของสถานที่ ทิศทาง ฟ้า ดิน ฤดูกาล และเวลา และประการที่สาม คือ มีความเป็นสัปปายะ สบายกาย สบายใจ สงบร่มรื่น มีพื้นที่ที่น้อมนำให้ทุกคนเข้ามาทำกิจกรรมร่วมกันเป็นจำนวนมาก ให้คนได้สัมผัสและกลมกลืนกับธรรมชาติ ทำให้เข้าใจความสมถะ เรียบง่าย ถ่อมตน สงบเย็น เหมาะสมและสอดคล้องกับทุกชีวิต

แนวทางในการออกแบบพระมหาสถูปเจดีย์ จากการศึกษาในเรื่องของหลักธรรมทางพุทธศาสนา และหลักคิดในการออกแบบพระมหาสถูปเจดีย์ จึงได้ทำการวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบพระมหาสถูปเจดีย์ จนได้ผลของการศึกษาที่ออกมาดังนี้

1. ควรเป็นพื้นที่ที่เป็นศูนย์รวมจิตใจ อันมีนิมิตหมายเป็นที่ยึดเหนี่ยว และเป็นจุดรวมของจิตใจ จึงมีพื้นที่ในลักษณะที่เป็นศูนย์กลางและมีบริเวณรอบ ๆ เป็นลักษณะของพื้นที่ที่ถูกออกแบบมาอย่างพิเศษ เพื่อให้จิตเกิดความสงบตั้งมั่นได้ง่าย และเป็นแนวทางแห่งพุทธะให้เกิดปัญญาเพื่อการพ้นทุกข์ ในที่นี้มีองค์พุทธประทีปมหา-สถูปเจดีย์ เพื่อเป็นศูนย์รวมจิตใจที่มีคุณค่าสำคัญ อันเป็นพื้นที่ที่สื่อสารกับธรรมชาติของจิตที่มีความละเอียดประณีต สงบสุข จะมีความสว่าง เป็นจิตที่มีปัญญารู้เห็นตามความเป็นจริงในปัจจุบันขณะ ดังนั้น สถาปัตยกรรมที่รองรับจึงต้องดูงดงาม มีความละเอียด วิจิตร ประณีต บรรจง เพื่อสื่อถึงความอิสระ เบาสบาย และเบิกบานด้วยเช่นกัน

2. ควรเป็นมณฑลศักดิ์สิทธิ์ของจิตวิญญาณ คือ การสื่อสารกับธรรมชาติจิตที่ละเอียดประณีตในใจคน เป็นพื้นที่มีความสะอาด สว่าง สงบ มีลักษณะรูปทรงที่สงบนิ่ง เป็นรูปทรงทางเรขาคณิต เช่น รูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงกลม เป็นต้น ควรเป็นรูปทรงที่โอบล้อมและมีการลำดับการใช้งานของพื้นที่ เพื่อสื่อถึงลำดับของจิตที่มีการบำเพ็ญเพียรพัฒนาจิตที่ค่อย ๆ ให้เกิดปัญญาญาณ โดยออกแบบให้พื้นที่ดังกล่าวให้ร่มรื่น สงบเย็น เพื่อเอื้อให้จิตรวมได้ง่ายขึ้น เอื้อต่อการเกิดสมาธิ มีความสงบตั้งมั่นในปัจจุบันขณะ จึงออกแบบพื้นที่ตามทิศทางและในวิถีของธรรมชาติ อันมีความสัมพันธ์และกับเวลา พื้นที่ตั้ง และลักษณะของท้องถิ่น และควรเป็นพื้นที่เอื้อต่อจิตให้เกิดสติ ที่เกิดจากสภาวะความเข้าใจระลึกรู้ มีการรับรู้สภาวะในปัจจุบันขณะ เช่น การรับรู้เรื่องการเห็น การได้กลิ่น การได้ยิน เป็นต้น ซึ่งควรเป็นพื้นที่เพื่อเอื้อต่อจิตให้เกิดความสงบ ควบคุมกิจกรรม และการเชื่อมต่อพื้นที่มีพลวัตหรือมีพลังเคลื่อนไหวที่เหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทของสถานที่ ทิศทาง ฟ้า ดิน ฤดูกาล และเวลา มีวิถีชีวิตที่อยู่ร่วมกัน อย่างเป็นหนึ่งเดียวกับธรรมชาติ มีความเป็นอิสระ สุข และสงบเย็น

3. ควรเป็นพื้นที่ที่มีความสัปปายะของชีวิต คือ การเอื้อให้เกิดความสบายกาย สบายใจ สงบร่มรื่น มีพื้นที่ที่น้อมนำให้ทุกคนเข้ามาทำกิจกรรมร่วมกันเป็นจำนวนมาก ให้คนได้สัมผัส และกลมกลืนกับธรรมชาติในความเป็นปัจจุบันขณะ เช่น มีพื้นที่ใต้ร่มเงาไม้ใหญ่ พื้นที่ของแหล่งน้ำ สระน้ำขนาดใหญ่ เพื่อช่วยจิตสงบระงับ เอื้อต่อการบำเพ็ญเพียรพัฒนาจิต และมีโปรแกรมที่เหมาะสมสอดคล้องกับจิตวิญญาณในโครงการ คือ พื้นที่ส่วนการบรรยายธรรม ฟังธรรม ปฏิบัติธรรม สวดมนต์ นั่งสมาธิ เดินจงกรม และส่วนของการเดินเข้าไปกราบนมัสการพระบรมสารีริกธาตุ เป็นต้น

บทสรุป

ผลการศึกษา จากการศึกษาในเรื่องของหลักธรรมทางพุทธศาสนา จนมาถึงการวิเคราะห์เรื่องหลักคิดและเกณฑ์ในการออกแบบพุทธประทีปมหาสถูปเจดีย์ จึงสรุปได้ว่า พุทธประทีปมหาสถูปเจดีย์ เป็นนิมิตหมายแห่งโพธิปัญญาดุจดังพุทธประทีปที่ส่องสว่างอยู่กลางจิตใจของผู้คนในปัจจุบันขณะ อันเป็นหลักในการดำเนินชีวิต โดยก่อให้เกิดความรู้สึกเป็นอิสระ เบิกบาน สงบเย็น เป็นมณฑลศักดิ์สิทธิ์ของจิตวิญญาณ คือ การสื่อสารกับธรรมชาติจิตที่ละเอียดประณีตในใจคน และเป็นสถานที่เอื้อต่อการบำเพ็ญเพียรพัฒนาจิตให้เป็นปกติ สงบระงับ มีความตั้งมั่นแล้วค่อย ๆ ทำให้เกิดปัญญาญาณ โดยมีลักษณะของพื้นที่ที่ค่อย ๆ ขยายแผ่ออกมาเป็นลักษณะของวงรอบชั้นที่เอื้อต่อจิต มีความร่มรื่น เพื่อทำให้จิตสงบเย็นและเบิกบาน มีสติสอดคล้องกับบริบทของสถานที่ ทิศทาง ฟ้า ดิน ฤดูกาล เวลา และกิจกรรม มีความสมถะ เรียบง่าย และความสัปปายะ คือ มีความสบายกาย สบายใจกับทุกชีวิต ความเป็นสากล และความเป็นพื้นถิ่นขององค์ประกอบต่าง ๆ มีพื้นที่ที่มีความเหมาะสมและความสอดคล้องกับความหลากหลายทั้งนิกาย เพศ วัย อายุ ชาติพันธุ์ สังคม และวัฒนธรรม ซึ่งเป็นองค์รวมแห่งธรรมชาติของทุกชีวิต คือ หลักธรรมทางพุทธศาสนา อันเป็นศูนย์รวมจิตใจ เป็นภาษาสากลที่สื่อสารกับจิตของพุทธศาสนิกชนและคนทั่วโลกที่มีความละเอียด ประณีต วิจิตร บรรจง สะอาด สว่าง และสงบ

พื้นที่ทางสถาปัตยกรรม

1. พื้นที่ของนิมิตหมาย คือ พื้นที่ประดิษฐานพระสารีริกธาตุและอรหันตธาตุ เพื่อให้จิตได้ยกระดับของการมีจิตที่ตั้งมั่น สมาธิ และฌาน เพื่อเข้าสู่ปัญญาญาณแห่งความรู้แจ้ง ในการสื่อสารกับพื้นที่ปริยัติ พื้นที่ปฏิบัติธรรม พื้นที่ในการกราบสักการะพระสารีริกธาตุและอรหันตธาตุ อันเป็นเป้าหมายต่อการสร้างสัปปายะสถานอันเป็นมณฑลศักดิ์สิทธิ์ที่เอื้อและให้พลังต่อจิตวิญญาณ ต่อความนึกคิด ต่อกายวาจา อันให้เกิดสันติสุข สงบเย็น เบิกบาน เพราะการมีสมาธิ ศีล และปัญญาแห่งการรู้แจ้ง ในวินาทีที่ได้กราบตรงหน้าพระบรมสารีริกธาตุ บางคนอาจจะได้สัมผัสปัญญาญาณอันสุขสว่างในตนเพียงเศษเสี้ยวของวินาที แต่ก็เป็นเศษเสี้ยวของวินาทีที่สำคัญที่สุดของชีวิต อันเป็นประสบการณ์แห่งการเรียนรู้และประจักษ์ในจิตวิญญาณที่เป็นอิสระ และหลุดพ้นต่อห้วงของพันธนาการแห่งความทุกข์ทรมาน และเปลี่ยนวิถีชีวิตที่สับสน วกวนไปมาอย่างไม่รู้จบ ให้ไปสู่วิถีของความ สะอาด สว่าง สงบของทุกดวงจิตได้

2. พื้นที่ของมณฑลศักดิ์สิทธิ์ คือ พื้นที่ปฏิบัติธรรม เป็นพื้นที่แห่งฌานสมาธิศีล เป็นพื้นที่โล่งเชื่อมต่อฟ้าดิน แสงเงา และสายลม ในเวลาและพื้นที่ขณะปัจจุบันอย่างมีสติยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นส่วนเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติ จนเข้าไปกราบพระบรมสารีริกธาตุ เป็นนิมิตหมาย เป็นที่ประดิษฐานพระพุทธรูป และเป็นแหล่งเรียนรู้ในหลักธรรมของพระพุทธองค์ ทั้งทางด้านปริยัติ ปฏิบัติ และปฏิเวธ ให้ข้อมูลเกี่ยวกับพระสารีริกธาตุและพระอรหันตธาตุ ได้รับแสง มุมมอง และสายลมแห่งธรรมชาติ แล้วเดินกลับออกมาจากพื้นที่ในสุดของพุทธประทีปมหาสถูปเจดีย์ รูปทรงองค์พุทธประทีปมหาสถูปเจดีย์ เป็นรูปทรงเรขาคณิตที่เรียบง่าย สมบูรณ์ มั่นคง และชัดเจน เพื่อให้เป็นแดนแห่งความบริสุทธิ์ ให้เป็นพุทธภูมิที่ตั้งอยู่บนฐานดอกบัว ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของความบริสุทธิ์สมบูรณ์ของชีวิต และมียอดขององค์พระมหาสถูปเป็นดุจดั่งแก้วรัตนประกายพฤกษ์ ดุจดวงจิตที่สุขสว่าง สะอาด สงบเย็น เบิกบาน และเป็นอิสระ ดุจดอกบัวที่บานอยู่กลางใจ การเดินกลับลงเนินพักเป็นช่วง ๆ มาจนถึงลานด้านล่าง ค่อย ๆ เดินผ่านพื้นที่ร่มรื่น อันมีความสงบเย็น ร่มรื่น

3. พื้นที่ของความสัปปายะ คือ พื้นที่ของลานที่มีต้นไม้ที่ให้ร่มเงา มีแหล่งน้ำหรือสระน้ำขนาดใหญ่ที่ให้ความร่มรื่น สบายกายและสบายใจ เพื่อสื่อสารกับท้องฟ้า แสงเงา สายลม และธรรมชาติแวดล้อม อันสงบเย็น เพื่อความสัปปายะต่อจิตให้มีสมาธิยิ่งขึ้น และสื่อสารกับสภาพแวดล้อม เป็นพื้นที่เพื่อการรองรับพุทธศาสนิกชนทุกนิกาย และทุกคนทั่วโลกเพื่อการเรียนรู้ธรรมและเป็นพื้นที่ปฏิบัติธรรม บำเพ็ญเพียร อบรมพัฒนาจิต ทุกเพศทุกวัย ด้วยภาษาสากล ซึ่งเป็นภาษาเดียวกัน คือ ภาษาธรรม คือ อริยมรรคมีองค์ 8 ที่ปรากฏอยู่ในหลักธรรมอันสำคัญ คือ อริยสัจ 4 และอริยมรรคมีองค์ 8 นี้ก็สามารถสรุปได้เป็นหลักของไตรสิกขา คือ ศีล สมาธิ ปัญญา เพื่อเป็นหลักของการดำเนินชีวิตและเพื่อการพัฒนาร่างกาย วาจา และจิตใจของทุกคนจนหลุดพ้นจากความทุกข์ทั้งปวงได้

จึงสรุปพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมโดยลำดับจากภายในองค์พระพุทธประทีปมหาสถูปเจดีย์ออกสู่พื้นที่ภายนอกได้ว่า พื้นที่แรกควรมีพื้นที่ของนิมิตหมายหรือพระบรมสารีริกธาตุ เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวและเป็นศูนย์รวมทางจิตใจ พื้นที่ที่สองควรมีพื้นที่เอื้อต่อการอบรมพัฒนาจิตหรือมณฑลศักดิ์สิทธิ์ และพื้นที่ที่สามควรมีพื้นที่ที่ความเป็นสัปปายะของชีวิต มีความสงบร่มรื่น สบายกาย และสบายใจ สะอาด สว่าง สงบเย็น เป็นลำดับที่ต่อเนื่องและเป็นพื้นที่แห่งความสุขอันบริบูรณ์และสง่างามแห่งนี้ ส่วนเรื่องแนวทางของรูปแบบทางสถาปัตยกรรมของพุทธประทีปมหาสถูปเจดีย์ ควรมีมิติดุจหลักธรรมอันบริสุทธิ์ขององค์พระสัมมาสัมพุทธเจ้า มีมิติเป็นตัวแทนทางประวัติศาตร์แห่งยุคสมัยที่เป็นศิลปวัฒนธรรมที่มีการสืบสานทางภูมิปัญญาและมีความอัตลักษณ์เฉพาะถิ่น ด้วยเทคนิคขบวนการสร้างที่ดีที่สุดของยุคสมัยในศตวรรษที่ 21 ควรค่าแก่การเป็นศูนย์รวมจิตใจของผู้คน ให้ความบริสุทธิ์ เบิกบานทางจิตวิญญาณอย่างเป็นธรรมชาติและธรรมดาที่ดูแล้วมีความ เรียบง่าย เบาสบาย งดงาม วิจิตรประณีต อ่อนโยน เบิกบาน และสงบเย็น ให้เป็นมณฑลศักดิ์สิทธิ์และควรมีความสัปปายะที่สามารถเอื้อและสื่อสารกับจิตที่ประณีตในจิตใจของทุกคน จึงมีความเป็นสากลที่แสดงให้เห็นถึงความสะอาด สว่าง สงบ เกิดขึ้นในจิตใจของสรรพชีวิตทั้งมวลได้

ข้อเสนอแนะ

ความเรียบง่าย สมถะ และถ่อมตน แต่ทำให้รู้สึกถึงความสำคัญอันยิ่งใหญ่สำหรับชีวิต หลักธรรมเปรียบได้ดังกับประทีปส่องทางในที่มืด หลักคิดและเกณฑ์ในการออกแบบพุทธประทีปมหาสถูปเจดีย์ คือ แผนที่หนทางแห่งการพ้นทุกข์ ด้วยหลักของอริยมรรค ที่สรุปลงมาเป็นหลักไตรสิกขา คือ ศีล สมาธิ ปัญญา อันเป็นเครื่องชี้ความจริงแห่งทุกข์ เหตุให้เกิดทุกข์ ความพ้นทุกข์ และหนทางแห่งการพ้นทุกข์ เป็นความสุขอันเกิดจากความประณีตในการปฏิบัติธรรม ที่อาจจะหาได้จากความเรียบง่ายจากการอบรมพัฒนาจิต หรืออาจมาจากความวิจิตรของจิตที่ได้รับการพัฒนาแล้ว ซึ่งเป็นคู่ตรงข้ามกันสามารถสื่อสารเชื่อมโยงหากันได้ โดยมีเรื่องของจิตวิญญาณที่มีความละเอียดประณีตวิจิตรบรรจงเหมือนกัน และการออกแบบพุทธสถานอาจไม่จำเป็นต้องอิงหลักการทางพุทธธรรมในเรื่องศีล สมาธิ ปัญญาเพียงแนวทางเดียว เพราะจะทำให้มิติในเชิงการพัฒนานั้นไม่เกิดความหลากหลายเพราะการนำเสนอหรือการสร้างการรับรู้ต่อพุทธศาสนิกชน ควรจะมีหลากหลายมิติ จึงเป็นเรื่องสำคัญที่ควรจะมีผู้ศึกษาให้ละเอียดลึกซึ้งต่อไปในอนาคต

References

Fine Arts Department of Ministry of Education. *Buddha's Relics*. Bangkok: Amarin, 1997: 7.

Strong, S.J. *The understanding of Ashoka and Ashokavadana*. Translated by Sivaraksa, S. 4th ed. Bangkok: kledthai, 2009.

Mongkolpradit, W. "The aesthetic, poet, architecture: The energy path of awakeness." The 3rd International Indonesia-Malaysia-Thailand Symposium on Innovation and Creativity "Cultivating Innovation and Creativity Culture" iMIT SIC 2019. Naradhiwas: Princess of Naradhiwas University, Narathiwas, Thailand, June 16 - 18, 2019.

P.A. Payutto. "Ariyasacca is the Four Noble Truth Venerable Phra Dhammapitaka (P.A. Payutto)." In *Buddhadhamma: Dharma (old version)*, 21 - 26. 10th ed. Bangkok: Thammasapa, 2002A.

_____. "Paticca-samuppada is the state of requisites Venerable Phra Dhammapitaka (P.A. Payutto)." In *Buddhadhamma: Dharma (old version)*, 55 - 80. 10th ed. Bangkok: Thammasapa, 2002B.

_____. "The Five Aggregates or Pancakkhandha is the five causally conditioned elements of existence forming a being or entity Venerable Phra Dhammapitaka (P.A. Payutto)." In *Buddhadhamma: Dharma (old version)*, 27 - 42. 10th ed. Bangkok: Thammasapa, 2002C.

_____. "Tilakkhana or the Three Characteristics are the signs of being and the common state Venerable Phra Dhammapitaka (P.A. Payutto)." In *Buddhadhamma: Dharma (old version)*, 43 – 45. 10th ed. Bangkok: Thammasapa, 2002D.

Prince Damrong Rajanubhab. His Royal Highness. *Tamnān Phutthačhēdī*. [Buddha Chaitya history]. Phra Nakhon: Sivagorn Partnership Limited, 1975.

Publication Committee. *Phrabṓromsārīrikthāt*. [Buddha's relics and Arahant's relics]. Bangkok: Buddha's relics foundation under the supreme patriarch, 2002.

Snodgrass, A. *The Symbolism of The Stupa.* New York: Cornell University, 1985.

Somdet Phra Sangharaj Phra Nyanasamvara. *Nǣo Patibat Thāng Čhit.* [Guidelines for the mind]. Nonthaburi: Suepsanbuddhasat, 2009.

Strong, S.J. *The understanding of Ashoka and Ashokavadana.* Translated by Sivaraksa, S. 4th ed. Bangkok: Kledthai, 2009.

Sutta Pitaka Digha nikaya. *Phra Traipidok Sayāmrat.* [Mahavagga Mahaparinibbana Sutta in Siamrat Tripitaka]. Vol. 2, Bangkok: Mahachulalongkornrajavidyalaya University, 1927 – 1960.

ร่องรอยสิ่งก่อสร้างบนวิถีแห่งศรัทธาผ่านผลงาน ประติมากรรม

received 03 MAR 2020 **revised** 25 MAR 2021 **accepted** 01 APR 2021

ปกิต บุญสุทธิ์
รองศาตราจารย์ สาขาวิชาประติมากรรม
ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

สิ่งก่อสร้างและสถาปัตยกรรมทางประวัติศาสตร์ในอดีต มีรากฐานความเป็นมาทางด้านเชื้อชาติอารยธรรมบนวิถีชีวิตของมนุษย์ สะท้อนให้เห็นถึงแง่มุมของความเชื่อและความศรัทธาอย่างลึกซึ้งในชาติพันธุ์เหล่านั้น ในสมัยอดีตกาลก่อนประวัติศาสตร์มีมนุษย์ยุคหินเก่าทำเครื่องมือเครื่องใช้เป็นอาวุธแล้วนำมาขัดแต่งจนงดงาม ต่อมามนุษย์ในยุคสำริดก็ทำเครื่องมือในการล่าสัตว์มีการทำที่อยู่อาศัยเอาไว้หลบภัย รวมถึงการทำภาชนะใช้สอยเครื่องนุ่งห่มในการดำรงชีวิต จนมาถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ มนุษย์จึงได้หันมาสนใจในเรื่องความเชื่ออันลี้ลับและพิธีกรรมทางศาสนา บทสวดมนต์ในสถานที่อันศักดิ์สิทธิ์ของชุมชน การเต้นรำจึงเป็นส่วนประกอบรวมถึงอุปกรณ์เครื่องแต่งกายต่าง ๆ โดยมีอุปกรณ์ เช่น หน้ากาก การระบายสีตามร่างกาย การปั้นแกะสลัก การทำเครื่องหมายสัญลักษณ์รูปเคารพในสถานที่แห่งนั้น เพื่อเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวปกป้องคุ้มครองในยามที่มีภัยพิบัติทางธรรมชาติ เช่น ฟ้าร้อง ฝนตกหนัก น้ำท่วมที่ถูกทำลาย ส่งผลเสียต่อเกษตรกรรมในการดำรงชีวิตของมนุษย์ ความเชื่อทั้งหมดเหล่านี้มนุษย์ได้สังเกตและบันทึกรวบรวมเหตุการณ์ในแต่ละวัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องโหราศาสตร์ วิทยาศาสตร์การคาดคะเน สิ่งเหล่านั้นล้วนมาจากเหตุการณ์ซ้ำ ๆ ในแต่ละวัน จึงเป็นจุดเริ่มต้นให้มนุษย์ในชนชาติอารยธรรมแรกในทางประวัติศาสตร์ที่ประมาณ 5,000 BC ในกลุ่มเมโสโปเตเมียและชาวอียิปต์ สร้างสุสานการเก็บศพอาบน้ำยา (Mummy) โดยมีความเชื่อเรื่องการไม่สูญของวิญญาณการก่อสร้างด้วยวิธีการนำอิฐหรือหินมาก่อเป็นหลังคาวงโค้ง หลังจากนั้นก็ทำแผ่นหินแข็งมาทำเป็นสุสานมัสตาบาสและสกัดจากหน้าผา (Rock cut tomb) ที่เมือง Beni Hason โรม ก็เป็นอีกชนชาติหนึ่งที่เข้ามาต่อจากกรีกและอียิปต์ผสมผสานเป็นศิลปะแบบฉบับอันยิ่งใหญ่มีสถาปัตยกรรม จิตรกรรม ประติมากรรมเป็นเอกลักษณ์ ศิลปะโรมสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะชนชาตินักรบนักกฎหมายการก่อสร้างทางสถาปัตยกรรมด้วยหินอิฐในระบบ Arch, Vaults และ Corbelled อำนวยให้โรมสร้างสถาปัตยกรรมอันวิจิตรงดงาม ส่วนทางด้านทวีปเอเชีย อินเดียและจีนเป็นประเทศที่มีประชากรจำนวนมาก มีสถาปัตยกรรมโบราณทางประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นสะท้อนให้เห็นถึงมนุษย์ที่ผูกพันกับความเชื่อบนวิถีชีวิตทางฝั่งภาคตะวันออก ที่มีต่อความเชื่อ

ทางศาสนาและวัฒนธรรม ดังนั้น จึงเป็นเหตุผลที่มาอันเกี่ยวข้องกับสิ่งก่อสร้างทางสถาปัตยกรรมในอดีตที่ผู้เขียนสนใจและประทับใจนำมาเรียบเรียงเป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ที่มีเนื้อหาทางด้านวิชาการศิลปะโดยสร้างสรรค์ประติมากรรมที่ต้องการสะท้อนให้เห็นถึงร่องรอยสิ่งก่อสร้างทางสถาปัตยกรรมในอดีตที่มีความทรงจำของวิถีชีวิตมนุษย์ผ่านความเชื่อความศรัทธาโดยใช้สื่อสัญลักษณ์ทางรูปทรงสถาปัตยกรรมผ่านเรื่องราวที่กล่าวถึง ด้วยวัสดุ เช่น หิน ไม้ ปูน ดินเผา และโลหะ มาสร้างเป็นประติมากรรมที่มีความเป็นร่วมสมัยในรูปแบบอันเป็นเอกลักษณ์ของอารยธรรมเหล่านั้น

คำสำคัญ: ร่องรอย, สิ่งก่อสร้าง, ศรัทธา, ประติมากรรม

The traces of creation on the way of faith through the art of Sculpture

Pakit Bunsut
Associate Professor, Department of Visual Arts,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

Historical buildings and architectures have the roots on human cultures and civilizations. In ancient time, human beings in Stone Age used tools and instruments as weapons before polishing them beautifully. Later, human beings in Bronze Age created hunting equipment, housings as their shelters, containers, utensils and clothing in their lives. Afterwards, natural phenomena had caused human beings to become interested in mysterious beliefs and religious rites, prayers, sacred places for people hold rites of their communities, dances and body accessories including clothings, masks and body-paints, sculptures and carved symbols or icons decorating such places to protect the places whenever there were natural disasters such as thunders, heavy rains and floods that destroyed agricultural crops that were vital for human lives. All of such beliefs took place when human beings had observed and recorded incidents happening each day until people in the first human civilization around 5,000 B.C. in Mesopotamia and Egypt built mausoleums to house preserved corpses or mummies with the belief in the immortality of souls. These peoples built mausoleums as buildings with arch roofs from bricks or stone or hard stone plates as mastabas, such as rock catacomb in Beni Hason City. The Romans followed the Greeks and the Egyptians, combined the art styles of the two peoples to order to create grand arts including architectures, paintings and sculptures that are unique. Extravagant Roman arts reflect the interests in fighting and law of the Romans. The stone architects as arches, vaults and corbels allowed the Romans to build extravagant architectures. Meanwhile, Asia has India and China have great numbers of populations and many ancient architectures that reflect the relationship between human beings and eastern

way of life that affect religious and cultural beliefs. Thus, it is necessary to look at the origin that is related to each ancient architecture that I, the researcher, am interested in until I have created this creative research work with academic content concerning the memories of human beings reflecting beliefs and faiths through architectural symbols that manifest the stories through materials as rocks, wood, cement, clay and metal used for building architectures in the unique style of each era.

Keywords: The traces, Creation, Faith, Sculpture

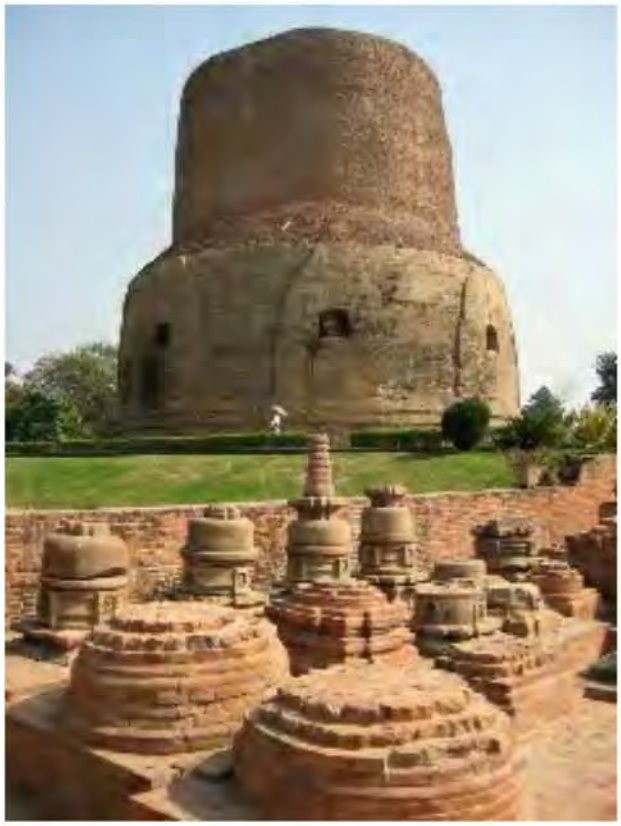
บทนำ

ผลงานสร้างสรรค์ เรื่อง ร่องรอยสิ่งก่อสร้างบนวิถีแห่งศรัทธาผ่านผลงานประติมากรรม เป็นผลงานศิลปะที่ผู้เขียนได้รวบรวมเนื้อหาที่มีรูปแบบเกี่ยวกับเรื่องราวสถาปัตยกรรมโบราณอันศักดิ์สิทธิ์และศรัทธาของมนุษย์ที่น่าสนใจนำมาหยิบยกเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้เขียนพร้อมทั้งผลงานในอดีตของผู้เขียนที่มีแนวคิดเชื่อมโยงในการทำงานศิลปะในชุดปัจจุบัน และประสบการณ์สำหรับตัวผู้เขียนในการเดินทางตามสถานที่ต่าง ๆ เพื่อเป็นการเก็บข้อมูลบันทึกในเนื้อหาผลงานสร้างสรรค์นี้จะมีภาพประกอบของที่มาและขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานรวมถึงบทสรุปในปัญหาต่าง ๆ ของการทำผลงานครั้งนี้

ผู้เขียนหวังว่าผลงานสร้างสรรค์นี้จะเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสำหรับผู้ที่สนใจและนำไปเป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์ผลงานตามวัตถุประสงค์ต่อไป

ที่มา แรงบันดาลใจ และแนวคิดการสร้างสรรค์

ที่มาและแรงบันดาลใจที่ผู้เขียนได้นำมาเสนอ คือ เรื่องของสถาปัตยกรรมโบราณสิ่งก่อสร้างความศรัทธาที่มนุษย์มีต่อความเชื่อทางด้านศาสนา รวมถึงวิถีชีวิต เช่น สัญลักษณ์ที่มีต่อความเชื่อและศรัทธาเกี่ยวข้องผูกพันกับมนุษย์ คือ สถูป เจดีย์ ในถ้ำวิหาร การสลักหินให้ลึกลงไปเห็นช่องประตูหน้าต่างและเสาคานที่วัดถ้ำอชันตาที่มีชื่อเสียงของประเทศอินเดีย มีเทวรูปในลัทธิทางศาสนาอินเดียหลายลัทธิหลัก ๆ ก็เป็นศาสนาฮินดู เป็นศูนย์กลางภายในวิหารถ้ำ มนุษย์ได้มีความเชื่อต่อการนับถืออำนาจลี้ลับ เพื่อเป็นอนุสรณ์ในการสร้างศาสนสถานและความตั้งใจของช่างชาวอินเดีย จึงมีความมุมานะแกะสลักหินเป็นสกุลช่างต่อ ๆ กันมา การแกะสลักของช่างจะเลือกใช้หินแกรนิตที่มีความคงทนต่อดินฟ้าอากาศ แกะสลักหินทีละเล็กละน้อย ทำงานตอนกลางวัน ส่วนตอนกลางคืนช่างจะใช้แผ่นโลหะเป็นอุปกรณ์สะท้อนแสงใช้ส่องในการทำงาน สกัดหินเข้าไปในถ้ำเริ่มตั้งแต่การทำปากประตูทางเข้า สลักเป็นรูปต่าง ๆ ทำเป็นเสามุขยื่นมีลวดลายประดับเป็นโค้งยาว มีเสาแต่ละต้นตั้งเรียงรายทั้งสองข้างมีการเขียนภาพจิตรกรรมในโถงผนังถ้ำ แต่ละถ้ำมี 29 ถ้ำทำหมายเลขตามทิศ แสดงเนื้อหาจากพุทธประวัติและชาดกต่าง ๆ ของพระพุทธเจ้า ภาพบุคคลสำคัญก็มักจะวาดให้เด่น ๆ เป็นพิเศษรวมถึงรูปสลักหินประติมากรรม



ภาพที่ 1 Dhamek Stupa India
(Source: Pinterest 2017A, online)

ภาพที่ 2 Bedse Caves India
(Source: Pinterest 2017B, online)

แรงบันดาลใจอีกส่วนหนึ่งคือ สถาปัตยกรรมจีนในราชวงศ์ซ้อง มีการทำหลังคาด้วยกระเบื้องดินเผาเคลือบเงา มีสองแบบคือ แบบแบนราบ และแบบทรงกระบอกฝาชีก มักจะใช้กับอาคารอันทรงเกียรติส่วนใหญ่ให้ความหรูหรา หรือขนาดขึ้นอยู่กับความศรัทธา หรือฐานะของผู้สร้าง รวมไปถึงงานเครื่องปั้นดินเผาไทยในรูปแบบของสถาปัตยกรรม เช่น อาคารมีหลังคาทรงจั่ว การประดับตกแต่งที่จุดต่าง ๆ เช่น ช่อฟ้า หางหงส์ เครื่องเคลือบดินเผา ไม้ หรือปูนปั้น หางหงส์นิยมประดิษฐ์เป็นเศียรนาคในยุคสมัยสุโขทัยและอยุธยา เศียรนาคยังประดิษฐ์ไว้ที่สองข้างของหัวบันไดของซุ้มประตูโบสถ์วิหาร ส่วนเครื่องเคลือบดินเผามีตุ๊กตาดินเผารูปสัตว์จะประดับและประกอบตามอาคารก็มีกระเบื้องดินเผามุงหลังคาในโบสถ์วิหารสะท้อนวิถีชีวิตความเป็นอยู่ทางวัฒนธรรมของชุมชน

ภาพที่ 3 Palace, Beijing China
(Source: Fickr 2018, online)

ภาพที่ 4 วัดอินทราวาส จังหวัดเชียงใหม่
(Source: Ipinimg 2017, online)

และในชุมชน ก็ยังพบหมู่บ้านในเขตพื้นที่ราบสูงบนเขายอดดอย มักจะเห็นการปลูกเรือนบ้านทำไร่เลื่อนลอยในรูปแบบเป็นเอกลักษณ์ มีที่มาของชาติพันธุ์ทางประวัติศาสตร์ชื่อบ้านลาหู่จะบูสีบนดอยแม่สลอง จังหวัดเชียงราย มีถิ่นกำเนิดอยู่ในพื้นที่รอยต่อระหว่างจีนกับทิเบต ลาหู่ เป็นกลุ่มชาติพันธุ์ที่รู้จักกันในชื่อมูเซอ หมู่บ้านนี้จะตั้งถิ่นฐานอยู่ในระดับสูงกว่า 1,000 - 1,300 เมตรขึ้นไป โดยมีเขาสูงเป็นกำบังลม ขนาดหมู่บ้านของลาหู่มักมีขนาดเล็ก ไม่กี่สิบหลังคาเรือน รักสันโดษ และทำไร่ข้าวโพดตลอดพืชผักเศรษฐกิจต่าง ๆ ประกอบการเลี้ยงสัตว์ หมู่บ้านลาหู่ประกอบด้วยเรือนหลังเดี่ยวตั้งเรียงราย มีลานบ้านเป็นตัวเชื่อม คอกสัตว์ยุ้งฉางผามฟืน และลานชานความเรียบง่ายนี้ทำให้บ้านลาหู่มีความงามจากความถ่อมตัวและสมถะตรงไปตรงมา (Oranratmani 2013, 150)

ยังมีเกาะซุนดาใหญ่ของประเทศอินโดนีเซีย จะมีหมู่บ้านชนพื้นเมืองกลุ่มหนึ่งที่มีเอกลักษณ์และวิถีชีวิตอยู่ในเกาะสุมาตรามีประชากรส่วนใหญ่เป็นมุสลิม และรองลงมาเป็นชาวคริสต์ในเกาะสุมาตรานี้ มีกลุ่มโบราณสองกลุ่มคือ มีนังกาเบาและบาติก สภาพภูมิศาสตร์ของเกาะสุมาตราเป็นทิวเขาสูงทอดแนวเหนือใต้ตลอดชายฝั่งทางตะวันตก โดยแบ่งเขตวัฒนธรรมสุมาตรามีเขตวัฒนธรรมแยกเป็น 3 ส่วน ตามการปกครองในสมัยโบราณ ได้แก่ ตอนเหนือเป็นเขตอาเจะห์ เป็นชนชาติใหญ่นักรบ ตอนเหนือกลางของสุมาตราจะเป็นชนชาติเผ่าบาตักดำรงชีพเกษตรกรรมเพาะปลูก และตอนตะวันตกและใต้เป็นกลุ่มชนชาติมีนังกาเบาเป็นชนเผ่าโบราณ มีนัง แปลว่า ชัยชนะและ กาเบา แปลว่า ควาย ชื่อของเผ่าแทนตำนานของชัยชนะในการสู้ควาย และพบการใช้สัญลักษณ์เขาควาย คล้ายกับกาแลของกลุ่มไท เรือนมีนังกาเบา เป็นเรือนครอบครัวลักษณะเรือนอยู่ที่รูปทรงหลังคาจั่วยอดแหลมขึ้นไป การประดับประดายอดเรือนด้วยวัตถุมีค่าและสลักผนังวิจิตรบรรจงเรียงต่อกัน มักดูคล้ายเรือนยาวผังเรือนแบ่งตามยาวเป็นสองฝั่งด้านหน้าจั่วถือเป็นด้านข้างส่วนหน้าเรือนจะอยู่ด้านยาวทางขึ้นเรือนมักทำเป็นชุ้มบันไดและเน้นด้วยจั่วเรือนตั้งใช้แทนค่าตามความศักดิ์สิทธิ์แทนโลกทั้งสาม ดังจะเห็นว่า หลังคาเป็นส่วนสำคัญในวิธีการสร้างให้ความหมายที่ศักดิ์สิทธิ์ ส่วนตัวเรือนใช้อยู่อาศัย ส่วนใต้ถุนใช้เพื่อการอื่น รวมถึงสัตว์อยู่อาศัย สังคมของมีนังกาเบาถือลำดับศักดิ์ทั้งสถานะในบ้านเรือน เพศ วัย ธรรมเนียมในเรือนเหล่านี้ปรับไปตามวิถีอิสลามเป็นพื้นที่ละหมาดและทำกิจกรรมทางศาสนาด้วย (Oranratmani 2013, 237)

ภาพที่ 5 หมู่บ้านชนชาติพันธุ์ ลาหู่ มูเซอ จังหวัดเชียงราย
(Source: Hugchiangkham 2020, online)

ภาพที่ 6 Padang House
(Source: Tutorialto 2017, online)

แรงบันดาลใจอีกส่วนหนึ่งที่ผู้เขียนสนใจ คือ สถาปัตยกรรมพม่ามีระบบการก่อสร้างแบบเรียงอิฐทำเพดานเป็นรูปโค้งตลอดแนวการวางผังแบบขนานไปตามรูปด้านของวิหารกับแบบตรงจากศูนย์กลางเป็นรัศมี การก่ออิฐประดู่หน้าต่าง อิฐเหล่านี้เชื่อมต่อกันด้วยวิธีสอดิน ช่างพม่าโบราณคิดสูตรปูนฉาบด้วยการตำปูนผสมทรายปิดทับประกอบการตกแต่งลูกกรงหน้าต่างก่อด้วยอิฐเว้นช่องลมเป็นรูปต่าง ๆ เสริมด้วยลายปูนปั้น ศาสนสถานพุกามมีจำนวนมากมายเกิดจากความศรัทธาในพุทธศาสนาของชาวพม่า โดยมีความเชื่อเรื่องนิพพานหรือการหลุดพ้นจากความทุกข์ประกอบลัทธิหินยานหรือเถรวาทที่ส่งเสริมบุญด้วยวิธีการสร้างกุศล เช่น การสร้างวัดเป็นแรงผลักดันแสดงความเป็นเอกลักษณ์ สถาปัตยกรรมพม่ามักเป็นอาคารไม้ลวดลายแกะสลักอย่างประณีตบรรจง ปิดทอง ประดับกระจกฉลุลายอะลูมิเนียมและสังกะสีเงินและทอง เรียกกันว่า ปานซอย

หลังคาคล้ายทรงพีระมิดลดหลั่นสูงเพรียว และยอดแหลมมีโครงสร้างเรียบง่าย หลังคาอาจซ้อนหลายชั้น มักใช้เป็นที่ตั้งสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือรูปเคารพ เป็นที่มาแรงบันดาลใจ ส่วนแนวคิดผู้เขียนได้หยิบยกเรื่องเกี่ยวกับโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมและการสร้างแผนผังแปลนการย่อมุมอันเกี่ยวกับสถูปเจดีย์รวมถึงโครงสร้างหลังคาวิหารวัดนำมาประยุกต์ดัดแปลงใหม่สร้างจินตนาการในรูปแบบทางด้านประติมากรรม มีรายละเอียดที่ทำด้วยวัสดุหินผ่านกรรมวิธีการแกะสลัก การวาดลวดลายของกระเบื้องดินเผา โครงสร้างของไม้และโลหะทางสถาปัตยกรรมโบราณรวมถึงเครื่องประดับปานซอยมาผสมผสานทางด้านทัศนธาตุทางศิลปะให้ความหมายและแง่คิดทางด้านวัสดุผ่านการสร้างสรรค์ของผู้เขียน เพื่อจะนำมาเป็นผลงานชุดหนึ่งของการค้นคว้าทางด้านวิชาการทางศิลปะให้ร่วมสมัยข้างหน้าต่อไป

ภาพที่ 7 Yan Gyientry Temple Bagan
(Source: Gettyimages 2018, online)

ภาพที่ 8 Through the Doorway
(Source: Earthtrekker 2018, online)

ภาพที่ 9 Mandalay Palace
(Source: Falconer 2000)

แรงบันดาลใจและอิทธิพลที่มีต่อโครงงาน

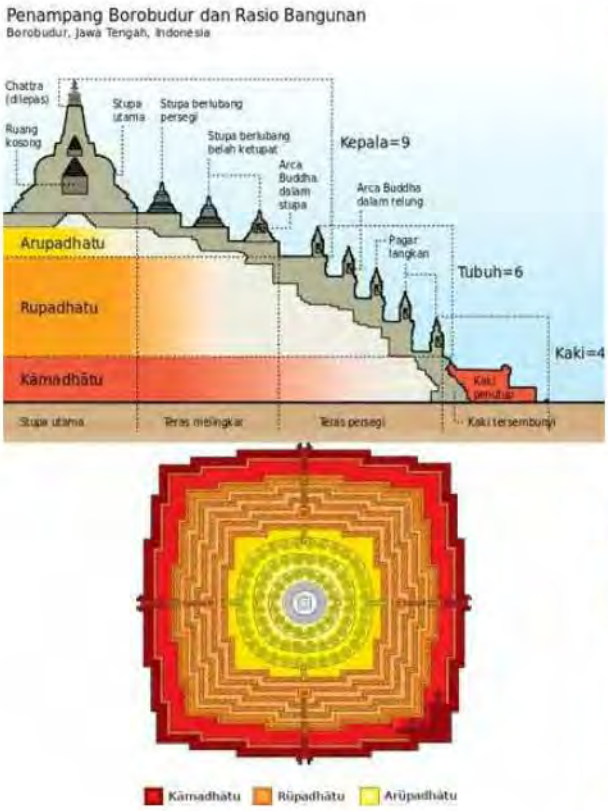
1. ภาพ แผนผังแปลน สิ่งก่อสร้างสถาปัตยกรรมอันเกี่ยวข้องทางศาสนา

2. ภาพ ภาชนะตุ๊กตาเครื่องปั้นดินเผาโบราณและเครื่องประดับปานชอยในภาคเหนือ

3. ภาพข้อมูลทางความเชื่อศาสนาและวิถีชีวิต

4. ภาพผลงานในอดีตของผู้เขียน

ภาพ แผนผังแปลน และสิ่งก่อสร้างสถาปัตยกรรมอันเกี่ยวข้องทางศาสนา



ภาพที่ 10 Borobudur
(Source: Varlord 2017, online)

ภาพที่ 11 Temples of Bagan Myanmar
(Source: Manoelwilliam 2018, online)

ภาพที่ 12 คนที่รูปช้าง
(Source: Piyachon 2001, 76)

ภาพที่ 13 เครื่องประดับปานซอย วัดจองคำ
(© Pakit Bunsut 26/12/2017)

ภาพข้อมูลในทางความเชื่อศาสนาและวิถีชีวิต

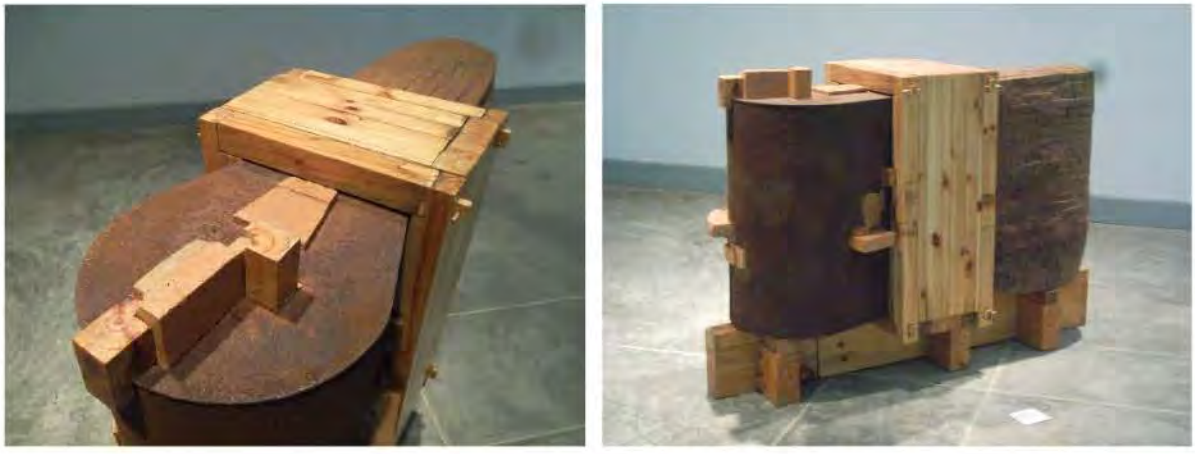
ภาพที่ 14 ศาลพระภูมิ
(Source: Nongnit 2018, online)

ภาพที่ 15 ตุ๊กตารูปปั้นศาลหลักเมือง จังหวัดขอนแก่น
(© Pakit Bunsut 1/02/2017)

ภาพผลงานในอดีตของผู้เขียน

ภาพที่ 16 "Construction" (The CMU Art Center Chiang Mai, Thailand)
Terracotta, Wood, Stone and Brick size 104 x 272 x 200 cm.
(© Pakit Bunsut 2012)

ภาพที่ 17 "Arch" (The CMU Art Center Chiang Mai, Thailand)
Terracotta, Wood, Metal and Cement size 29 x 135 x 72 cm.
(© Pakit Bunsut 2013)



ภาพที่ 18 " Wall" (The CMU Art Center Chiang Mai, Thailand)
Terracotta, Wood, Metal and Brick size 46 x 144 x 96 cm.
(© Pakit Bunsut 2014)

ภาพที่ 19 "Stupa" (Nacha Work Shop Sculpture Thailand)
Granite Stone size 90 x 102 x 80 cm.
(© Pakit Bunsut 2014)

ภาพที่ 20 " Stupa"
(King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang University Work Shop Sculpture Thailand)
Sand Stone size 102 x 115 x 86 cm.
(© Pakit Bunsut 2013)

ภาพที่ 21 "Pavillion"
(Faculty of Art Thaksin University, Songkhla, Thailand)
Work Shop Sculpture River Rock size 41 x 72 x 46 cm.
(© Pakit Bunsut 2019)

วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์

ภาพที่ 22 การทำแบบร่างและแบบจำลองผลงานสร้างสรรค์ในแต่ละชิ้น
(© Pakit Bunsut 20/12/2017)

ภาพที่ 23 การสร้างแม่พิมพ์ของการทำกระเบื้องดินเผาและเครื่องประดับปานชอย
(© Pakit Bunsut 20/01/2018)

ภาพที่ 24 การเรียงแผ่นกระเบื้องดินเผาในการเผาเตา
(© Pakit Bunsut 15/05/2018)

ภาพที่ 25 การทดลองและเรียงสีเผากระเบื้องดินเผา
(© Pakit Bunsut 18/05/2018)

ภาพที่ 26 อุปกรณ์เครื่องมือและการแกะสลักหินทราย
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

ประเด็นความคิดและการวิเคราะห์ผลงาน

ประเด็นความคิดผลงานประติมากรรมหินชิ้นที่ 1 ชื่อ หน้าต่างและวงโค้ง

ผู้เขียนได้สนใจและรับแรงบันดาลใจจากรูปแบบสถาปัตยกรรมวิหารถ้ำแกะสลักหินในถ้ำอชันตาของประเทศอินเดีย มีความประทับใจต่อมนุษย์และอารยธรรมในอดีต ผ่านความเชื่อความศรัทธาต่อศาสนาอันยิ่งใหญ่ สิ่งก่อสร้างสถาปัตยกรรมเหล่านี้มีการสร้างสกัดหินและเจาะลึกลงไปเป็นประตูทางเข้าตรงกลางหน้าผาของถ้ำ ส่วนภายในมีรายละเอียดที่สวยงามประกอบไปด้วยเสาคานค้ำยันและวงโค้งช่องประตู หน้าต่าง ราวบันได สิ่งก่อสร้างเหล่านี้จึงเป็นที่มาและแนวคิดที่ผู้เขียนได้หยิบยกรูปแบบช่องประตูหน้าต่างและวงโค้ง มาสร้างสรรค์ประติมากรรมประกอบไปด้วยการแกะสลักหินและใช้วัสดุโลหะนำมาสร้างเป็นโครงสร้างของสถูปเจดีย์ในการย่อมุมสร้างจินตนาการใหม่ให้รู้สึกเบาลอยและดูเคลื่อนไหวผลงานประติมากรรม หน้าต่างและวงโค้งจึงเป็นการนำส่วนหนึ่งมาจำลองและย่อขนาดลง ด้วยสัดส่วนกึ่งเหมือนจริงเพื่อให้ทราบถึงความประทับใจในความทรงจำอันมีต่อสถาปัตยกรรมโบราณเหล่านั้น

ภาพที่ 27 "Window and Arch"
Stone Terracotta and Metal, 300 Dimensions Variable
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

ประเด็นความคิดผลงานประติมากรรมหินชิ้นที่ 2 ชื่อ ซุ้มประตูวิหาร

ผู้เขียนได้เดินทางไปในสถานที่ในแต่ละจังหวัดของประเทศไทย และประทับใจสถาปัตยกรรมวัดวิหารในภาคเหนือตอนบนที่จังหวัดแม่ฮ่องสอน ผู้เขียนสนใจสิ่งก่อสร้างรั้วกำแพงลายปูนปั้นพญานาคในซุ้มประตูวิหารวัดและเครื่องประดับปานซอยตกแต่งให้ความงดงามในสถาปัตยกรรมเป็นวิถีชาวบ้านของคนไทใหญ่สร้างขึ้นเพื่อเป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างหมู่บ้านในการทำประเพณีทางศาสนา ผู้เขียนได้สัมผัสถึงบรรยากาศความรู้สึกเหล่านั้น จึงนำบรรยากาศเหล่านี้มาสร้างสรรค์เป็นรูปแบบประติมากรรมสลักหินที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับรั้วกำแพงซุ้มประตูพญานาคและขั้นบันได

เมื่อเดินผ่าน ณ ตอนนั้นก็รู้สึกถึงความอบอุ่นอันเรียบง่ายมีความศักดิ์สิทธิ์ และเป็นวิถีชีวิตของชุมชนที่มีความผูกพันอันยาวนาน รูปแบบประติมากรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นนี้จึงนำมาหยิบยกแค่บางส่วน เช่น การสลักหินเฉพาะรั้วกำแพงซุ้มประตูรวมถึงวัสดุดินเผาที่เป็นร่องรอยพิมพ์ประทับบนเครื่องประดับปานซอยมาประกอบเป็นชิ้นส่วนของประติมากรรมในเชิงกึ่งสัญลักษณ์ แทนความหมายถึงสถานที่อันสงบและศักดิ์สิทธิ์เหล่านั้น

ภาพที่ 28 “Door”
Stone Terracotta and Metal, 300 Dimensions Variables
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

ประเด็นความคิดผลงานประติมากรรมหินชิ้นที่ 3 ชื่อ หมู่บ้าน

ผู้เขียนได้เดินทางไปตามหมู่บ้านแห่งหนึ่งในชนบทมีความสนใจวิถีชีวิตของชุมชนหมู่บ้าน มีความสงบเรียบง่าย และเป็นมิตรภาพอันดีต่อผู้เขียน มีความประทับใจที่ชุมชนในหมู่บ้านชนบทของชาวเขาบนยอดดอยสูง การเป็นอยู่และทำอาชีพเกษตรกรรมทำไร่เลื่อนลอย ผู้เขียนประทับใจเวลาเดินทางนั่งโดยสารเครื่องบินจะสังเกตและมองบนพื้นที่สูงบนเขายอดดอย เห็นความงามของต้นไม้สิ่งปลูกสร้างบ้านเรือนและแม่น้ำลำธาร การทำไร่นา จึงเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานประติมากรรมสลักหิน เป็นในลักษณะภาพนูนต่ำ โดยเลือกมุมมองเฉพาะบางส่วนนำเรียงจัดวางประกอบด้วยวัสดุโลหะที่เป็นฐานและเส้นโครงสร้างรูปทรงของสถูปเจดีย์ การย่อมุมเหมือนชิ้นหน้าต่างและวงโค้งโดยใช้วัสดุโครงสร้างโลหะฐานโปร่งนี้นำมาเสนอเป็นภาพรวมทั้งหมดและเป็นผลงานประติมากรรมในชิ้นต่อ ๆ ไป

ภาพที่ 29 "Village"
Stone Terracotta and Metal, 300 Dimensions Variable
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

ประเด็นความคิดผลงานประติมากรรมชิ้นที่ 4 ชื่อ สถูปดินเผา

ผู้เขียนสนใจและหยิบยกรูปแบบสิ่งก่อสร้างสถาปัตยกรรมของสถูปเจดีย์มาเป็นแรงบันดาลใจในรูปแบบครั้งนี้ ผู้เขียนได้เลือกใช้วัสดุดินเผาในการนำมาสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยเหตุผลที่ว่าผู้เขียนไม่ได้ทำให้เหมือนจริงทุกประการ เพียงแต่อยากจะสมมติความเป็นจริงและจินตนาการผสมผสานไปกับวัสดุของดินเผาที่ขึ้นรูปด้วยกรรมวิธีเทคนิคทางเซรามิกที่เรียกว่า Coil คือ การขึ้นรูปด้วยเส้นดินขด ขึ้นด้วยการเรียงซ้อนกันดูเหมือนคล้ายเป็นก้อนอิฐเล็ก ๆ ในลักษณะของการก่อสร้างอิฐรั้วกำแพงมีจินตนาการความเป็นอิสระในทางธรรมชาติของเทคนิค รวมถึงความโน้มเอียงไม่มั่นคงของประติมากรรมที่อยากจะสื่อถึงความเป็นสถาปัตยกรรมในอดีต โดยใช้โครงสร้างฐานโปร่งด้วยเส้นโลหะดัดโค้งงอให้รู้สึกเบาลอยและเคลื่อนไหวโครงสร้างฐานโปร่งโลหะเส้นเหล่านี้จะอยู่รวมในผลงานประติมากรรมทั้งหมดชิ้นที่ 1 - 4 นำเสนอ เป็นแท่นสี่เหลี่ยมย่อมุมวางประกอบแยกส่วน ถ้ารวมผลงานชิ้นนี้แล้วจะนำเสนอออกมาเป็นแผนผังแปลนรูปสี่เหลี่ยมของการย่อมุมในองค์สถูปเจดีย์

ภาพที่ 30 “Stupa”
Terracotta and Metal, 300 Dimensions Variable
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

ประเด็นความคิดผลงานประติมากรรมชิ้นที่ 5 ชื่อ หลังคา

ผู้เขียนได้หยิบยกแรงบันดาลใจที่มีต่อสถาปัตยกรรมโบสถ์วิหารวัดในจังหวัดเชียงใหม่ เป็นที่มาในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ ผู้เขียนได้เลือกวัสดุแผ่นกระเบื้องดินเผามาเป็นสื่อในการสร้างสรรค์ใหม่จากของเดิม โดยทำแผ่นกระเบื้องดินเผาขึ้นเอง มีที่มาแนวคิดจากตุ๊กตาเครื่องปั้นดินเผาของสุโขทัย วาดเขียนขูดขีดลงบนแผ่นกระเบื้องดินเผา สร้างสัญลักษณ์ร่องรอยบนพื้นผิวของกระเบื้องในแต่ละแผ่นประกอบเข้าด้วยกันเป็นกระเบื้องมุงหลังคา ในรูปแบบประติมากรรมที่มีเนื้อหาเรื่องราวที่บอกถึงวิถีชีวิตแบบไทยในอดีตผ่านความเชื่อและความศรัทธาในการสร้างบุญ สร้างสิ่งก่อสร้างที่เกี่ยวพันเชื่อมโยงในทางศาสนา

ภาพที่ 31 "Roof"
Terracotta and Wood 121 x 145 x 163 cm.
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

ประเด็นความคิดผลงานประติมากรรมชิ้นที่ 6 ชื่อ เจดีย์ปานซอย

ผลงานชิ้นนี้เป็นอีกชิ้นหนึ่งที่พัฒนาต่อจากชุดที่ 1 - 5 กลุ่มใหญ่ทั้งหมดเพียงแต่ชิ้นนี้มีความจำเป็นที่ต้องทำเป็นชิ้นเล็กด้วยเหตุผลที่ว่า ผู้เขียนต้องนำผลงานชิ้นนี้ไปจัดแสดงในต่างประเทศเป็นการเผยแพร่ผลงาน จึงมีข้อกำหนดด้านขนาด เพื่อให้เหมาะสมกับเกณฑ์ของนิทรรศการแสดงงาน Haiku เป็นชื่อในนิทรรศการประติมากรรมขนาดเล็ก เกิน 15x15x21 cm. และมีมหาวิทยาลัยเข้าร่วม 25 มหาวิทยาลัยในเอเชียปีนี้มหาวิทยาลัย Johibi เป็นเจ้าภาพนิทรรศการครั้งนี้ผลงานประติมากรรมชิ้นนี้ผู้เขียนได้ให้ความหมายเหมือนกับชิ้นที่กล่าวมา เพียงแต่เพิ่มเติมวัสดุที่เลือกใช้ คือ แผ่นอะลูมิเนียมเครื่องประดับปานซอยมาเป็นส่วนประกอบกับประติมากรรมรูปทรงสถูปเจดีย์ ที่ทำด้วยปูนปลาสเตอร์ระบายเขียนสีอิฐให้มีร่องรอยผุกร่อน ต้องการจะนำเสนอถึงการเสื่อมสลายของเจดีย์กับแผ่นเครื่องประดับปานซอยที่เข้ามาผสมผสาน เพื่อที่จะบอกถึงเรื่องของเวลาในอดีตที่กลับมาสู่ปัจจุบัน หรือปัจจุบันย้อนกลับไปสู่อดีต สองสรรพสิ่งนั้นล้วนอยู่ร่วมกันบอกถึงเรื่องราวความศรัทธาต่อความเชื่อ รวมถึงวิถีชีวิตผ่านงานประติมากรรมในเชิงกึ่งสัญลักษณ์

ภาพที่ 32 "Stupa Pansoi"
(Joshibi University of Art and Design Art Museum Japan)
Plaster, 6 x 8 x 10 cm.
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

ประเด็นความคิดผลงานประติมากรรมชิ้นที่ 7 ชื่อ ภายในและภายนอก

ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ โดยให้ความหมายว่า รูปทรงภายในกับรูปทรงภายนอกของสถาปัตยกรรมโบสถ์วิหาร ผลงานชิ้นนี้ได้พัฒนาต่อจากชิ้นที่ชื่อ เจดีย์ปานซอย เพียงแต่เพิ่มเติมในเรื่องของบรรยากาศภายในกับบรรยากาศภายนอกของโบสถ์ วิหาร วัดในจังหวัดสุโขทัย มาเป็นแรงบันดาลใจ ผู้เขียนได้สร้างผลงานขนาดเล็กเพราะต้องนำไปแสดงที่ต่างประเทศ ผู้เขียนได้สร้างสรรค์ผลงานด้วยวัสดุดินเผาที่เป็นโครงสร้างสถาปัตยกรรมของห้องผนังกำแพงมีช่องลมหน้าต่างและเสาค้ำยันรวมถึงองค์พระพุทธรูปอยู่ในผลงานโดยรอบผลงานสามารถมองเห็นทะลุปรุโปร่งทั้งสองด้านได้ คือ มุมมองของพื้นที่ข้างในและข้างนอก ผลงานชิ้นนี้ผู้เขียนได้เกิดความคิดในการสร้างสรรค์ครั้งนี้ว่า ความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ด้านในและด้านนอกมีความเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์ที่ผูกพันกับศาสนา ผลงานชิ้นนี้ได้ประสบปัญหาในการเผาแตกเสียหาย ผู้เขียนจึงมีความคิดประเด็นเพิ่มเติมขึ้นมาว่าการเผาแตกร้าวเสียหายในผลงานนี้ได้เปรียบเทียบถึงการทำนุบำรุงรักษาแทนความหมายระหว่างมนุษย์กับศาสนา โดยแทนค่าการใช้วัสดุกาวผสมสีทองทาเคลือบสีลงไปในส่วนที่รอยแตกร้าวเสียหายและเพิ่มเติมในเรื่องของการ

ให้ค่าน้ำหนักแสงเงาของสีเคลือบในการสร้างความหมายอันศรัทธาเกี่ยวกับเรื่องราวสถาปัตยกรรมโบสถ์วิหาร มาสร้างสรรค์ใหม่ในรูปแบบประติมากรรมเชิงกึ่งสัญลักษณ์ผลงานชิ้นนี้ถึงแม้จะมีขนาดไม่ใหญ่เหมือนชิ้นอื่น ๆ ที่เคยทำมา ผู้เขียนมีความคิดเห็นว่า ผลงานนี้น่าจะเป็นผลงานอีกชิ้นหนึ่งที่ให้ความหมายอันสำคัญสำหรับโครงงานสร้างสรรค์ที่ให้ชื่อว่า ร่องรอยสิ่งก่อสร้างบนวิถีแห่งศรัทธาผ่านผลงานประติมากรรม

ภาพที่ 33 "Inside and Outside"
(Faculty of Arts And Crafts Okinawa Prefectural University of Arts)
Terracotta 8 x 12 x 20 cm.
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

วิเคราะห์ทัศนธาตุทางศิลปะและแก้ไขประเด็นปัญหาอื่น ๆ ของผลงานแต่ละชิ้น

วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 1 ชื่อ หน้าต่างและวงโค้ง

รูปทรง ทัศนธาตุในผลงานชุดนี้ ผู้เขียนเลือกนำมาวิเคราะห์ในรูปทรงทั้งหมดเกิดจากเส้นโค้งในแนวตั้ง สร้างให้เกิดถึงจินตนาการความเคลื่อนไหวของประติมากรรมผลงานชิ้นนี้ ตั้งใจให้อยู่ในชุดเดียวกันระหว่างช่องหน้าต่างและวงโค้ง (Arch) ของการสลักหิน ผลงานจะมีลักษณะแผ่นหินเล็ก ๆ ประกอบรวมเข้าด้วยกันทางด้านหน้าและด้านหลังสองด้านโดยนำสัญลักษณ์เหล่านี้มาสร้างสรรค์ใหม่ ส่วนรายละเอียดผู้เขียนนำวัสดุด้วยเส้นโลหะดัดโค้งงอสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวเบาลอย โดยมีที่มาแนวคิดจากแผนผังการย่อมุมของสถูปเจดีย์ ส่วนบนจะมีประติมากรรมแผ่นหินตั้งวาง

ภาพที่ 34 "Window and Arch"
Stone Terracotta and Metal, 300 Dimensions Variable
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

ผลงานสร้างสรรค์และการแก้ไขประเด็นปัญหา

ผลงานชิ้นนี้ผู้เขียนอยากจะสื่อถึงเรื่องราวสิ่งก่อสร้างสถาปัตยกรรมโบราณในอดีตที่มีความศรัทธากับมนุษย์และมีความประทับใจในสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น การสลักหินในถ้ำวิหารบนหุบเขาเหล่านี้จึงเป็นประเด็นทางความคิดและการแก้ไขของผลงาน ผู้เขียนได้ใช้วัสดุเศษแผ่นหินที่สามารถนำมาประดับตกแต่งงานสร้างบ้านเรือนมาเป็นส่วนประกอบของความคิดและวัสดุในการสลักหิน ขณะเดียวกันวัสดุเส้นและฐานแผ่นโลหะก็นำมาผสมรวมกันสร้างจินตนาการขึ้นมาใหม่ในรูปแบบประติมากรรมที่สามารถบอกถึงเรื่องของเวลาในอดีตและปัจจุบันที่มนุษย์สร้างขึ้น

วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อ ซุ้มประตูวิหาร

พื้นผิว เป็นทัศนธาตุส่วนหนึ่งในผลงานชิ้นนี้ที่ให้ความสำคัญ โดยเริ่มต้นที่แผ่นหินทรายในการแกะสลัก ผู้เขียนตั้งใจสลักหินสร้างพื้นผิวให้ดูเป็นธรรมชาติด้วยเครื่องมือสลักหินทำร่องรอยของพื้นผิวที่ขรุขระไม่เรียบ สร้างจินตนาการให้รู้สึกถึงกระบวนการทำด้วยมือของมนุษย์เชื่อมโยงผ่านถึงพลังแห่งศรัทธาในการสร้างสรรค์ของมนุษย์ในอดีตมีความผูกพันกับสถาปัตยกรรมโบราณส่วนพื้นผิวที่ทำด้วยวัสดุดินเผาประทับร่องรอยด้วยแผ่นอลูมิเนียมลายเครื่องประดับปานซอยทำพื้นผิวให้เห็นถึงร่องรอยของวิถีชีวิตวัฒนธรรมในอดีตมีความเป็นอยู่รวมกันในเรื่องของภูมิปัญญาท้องถิ่นผ่านเรื่องเวลาความเชื่อและศรัทธามาสู่ในผลงานประติมากรรมเชิงกึ่งสัญลักษณ์

ภาพที่ 35 “Door” (The CMU Art Center Chiang Mai, Thailand)
Stone Terracotta and Metal, 300 Dimensions Variable
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

ผลงานสร้างสรรค์และการแก้ไขประเด็นปัญหา

ผลงานชิ้นนี้ผู้เขียนตั้งใจให้เป็นส่วนประกอบรวมกันโดยต่อจากชิ้นที่ 1 มีการใช้โครงสร้างวัสดุเส้นโลหะโปร่งรองรับฐานประติมากรรมหิน เพื่อสร้างความหมายใหม่ในการสร้างผลงานประเด็นปัญหาและการแก้ไขจะกล่าวต่อไปในผลงานชิ้นที่ 3 ชื่อ หมู่บ้าน และชิ้นที่ 4 ชื่อ สถูปดินเผา

วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 3 ชื่อ หมู่บ้าน

รูปทรงในแนวตั้งต่ำเอียง ผู้เขียนตั้งใจนำเสนอผลงานประติมากรรมในมุมมองจากที่สูงผ่านเรื่องราวของสถาปัตยกรรมอันเกี่ยวข้องกับชุมชนหมู่บ้านโดยมีวัสดุดินเผามาเป็นส่วนประกอบของรูปทรงบ้านเรือนสร้างสรรค์ใหม่เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงจินตนาการของเรื่องราวและวิถีชีวิตเหล่านั้นโดยผ่านผลงานประติมากรรม

ภาพที่ 36 "Village" (Chiang Mai University)
Stone Terracotta and Metal, 300 Dimensions Variable
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

ผลงานสร้างสรรค์และการแก้ไขประเด็นปัญหา

ผลงานชิ้นนี้ตั้งใจจะจัดวางด้วยมุมมอง ในการมองลงต่ำโดยตั้งใจให้แท่นฐานสี่เหลี่ยมย่อมุมโลหะมีลักษณะลดต่ำลงมาเป็นอย่างมาก การติดตั้งและจัดวางจึงเป็นเหตุผลสำคัญเพื่อจะได้เห็นภาพรวมทั้งหมดดังที่กล่าวในบทวิเคราะห์ในส่วนสรุปสุดท้ายของการวิเคราะห์ชิ้นงานทั้งหมด ตั้งแต่ชิ้นที่ 1 – 4

วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 4 ชื่อ สถูปดินเผา

โครงสร้างของเส้นแกนโค้ง เป็นอีกทัศนธาตุหนึ่งที่นำมากล่าวถึง โดยได้รูปแบบมาจากสถูปเจดีย์ความงดงามจากของเดิมจึงนำมาแปรเปลี่ยนด้วยวัสดุดินเผาด้วยเหตุผลที่ว่าความคิดของวัสดุที่สร้างด้วยดินจากธรรมชาติผ่านกรรมวิธีทางเทคนิคเครื่องปั้นดินเผามาสร้างในรูปแบบใหม่ ประกอบการจัดวางด้วยโครงสร้างของเส้นแกนโค้งที่ดูเหมือนไม่มั่นคงแต่สร้างจินตนาการให้รู้สึกเบาลอยอยู่ในอากาศผ่านเรื่องราวสถาปัตยกรรมอันศักดิ์สิทธิ์มาสู่ผลงานประติมากรรม

ภาพที่ 37 "Stupa" (The CMU Art Center Chiang Mai, Thailand)
Terracotta and Metal, 300 Dimensions Variable
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

ผลงานสร้างสรรค์และการแก้ไขประเด็นปัญหา

ผลงานชิ้นนี้มีข้อบกพร่องทางเทคนิคของดินเผาเกิดขึ้นคือ มีการชำรุดแตกเสียหาย ดังนั้นผู้เขียนจึงมีการแก้ไขประเด็นของปัญหา คือ การทำสีและการซ่อมขัดแต่งสร้างพื้นผิวให้ค่าน้ำหนักของแสงเงาของผลงานให้รู้สึกถึงความเก่าแก่ผ่านกาลเวลา

ภาพที่ 38 "Stupa"
Terracotta, 300 Dimensions Variable
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

สรุป วิเคราะห์ทัศนธาตุและประเด็นความคิดการติดตั้งในผลงานทั้งหมด ชิ้นที่ 1 - 4

ภาพที่ 39 "Sculpture" (The CMUArt Center Chiang Mai, Thailand)
Stone Terracotta and Metal, 300 Dimensions Variable
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

ผลงานชิ้นที่ 1 – 4 มีประเด็นทางความคิดเรื่องการวิเคราะห์และการติดตั้งจัดวางในรูปแบบดังนี้

เป็นผลงานที่ผู้เขียนรวบรวมดูเพื่อให้เห็นภาพรวมของโครงงานทางความคิด ประติมากรรมของผู้เขียนไม่ได้สร้างสรรค์ขึ้นให้เห็นเป็นรูปเหมือนจริงนัก ไม่มีรูปทรงองค์สถูปเจดีย์ในการสร้างให้เห็น เพียงแต่ผู้เขียนได้หยิบยกบางส่วนแผนผังแปลนการย่อมุมของการสร้างสถูปเจดีย์มาเป็นส่วนประกอบในการติดตั้งผลงาน ส่วนสถาปัตยกรรมสถูปเจดีย์ของเดิมทางประวัติศาสตร์ ผู้เขียนไม่ได้หยิบยกมาทั้งหมดเพียงแต่เลือกใช้เฉพาะบางส่วนและลดทอนลงโดยไม่ทำลายของเดิมจนเกินไปนัก เพื่อหารูปแบบภาพลักษณ์ใหม่ เป็นประติมากรรมที่ผู้เขียนได้รับแรงบันดาลใจถึงผลงานชิ้นที่ 1 - 4 นี้รวมเป็นชุดเดียวหรือแยกชุดก็ว่าได้ตามจินตนาการและทัศนคติของผู้รับชมในการมองหรืออาจจะตีความไปเป็นในรูปแบบอื่น ๆ ต่อไป เหตุผลในการสร้างสรรค์ของผู้เขียนไม่ได้ยึดติดในรูปแบบตายตัว ผลงานประติมากรรมที่ดีควรจะแปรเปลี่ยนในมุมมองและประเด็นทางความคิดและจินตนาการของศิลปินที่มีต่อการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ในสภาวะเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจึงจะประสบผลในการถ่ายทอดศิลปะอยู่เสมอ

การตัดแต่งหินและการเรียงในรูปแบบการจัดวางผลงาน

การตัดแต่งหินเพื่อต้องการให้เกิดรูปแผนผังย่อมุมสี่เหลี่ยมของสถูปเจดีย์ จึงเป็นที่มาในแนวคิดผู้เขียนอยากให้ผลงานชิ้นที่ 1 - 4 นี้ เป็นผลงานของภาพรวมทั้งหมดไม่ว่าจะใช้วัสดุเส้นโครงสร้างโลหะในการดัดโค้งงอขึ้นเป็นขาตั้งด้วยเหตุผลในการเรียงรูปแบบจัดวางผลงานชิ้นที่ 1 - 4 ทั้งหมดนี้ผู้เขียนต้องการจะสื่อถึงแผนผังแปลนในการจำลองสถูปเจดีย์ แต่ไม่มีองค์เจดีย์ให้เห็นเป็นรูปธรรมเพียงแต่อยากจะสื่อถึงผลงานประติมากรรมในรูปแบบเชิงกึ่งสัญลักษณ์โดยมีรายละเอียดให้เห็นบางชิ้นส่วน เช่น สัญลักษณ์ของช่องหน้าต่างวงโค้งและซุ้มประตูวิหารการจำลองบันทึกเรื่องราวประติมากรรมแกะสลักหินของหมู่บ้าน รวมถึงสถูปดินเผากึ่งเหมือนจริง

รูปลักษณ์เหล่านี้มีที่มาและอยู่ในรูปแบบของสถาปัตยกรรมเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ผ่านความเชื่อและศรัทธาต่อมนุษย์มาสร้างสรรค์ในรูปแบบจินตนาการส่วนตัวของผู้เขียนได้รวบรวมผลงานตั้งแต่ชิ้นที่ 1 - 4 มาเป็นภาพรวมให้เห็นที่มาและแนวคิดในโครงงานวิจัยสร้างสรรค์ที่กล่าวถึง ร่องรอยของสิ่งก่อสร้างบนวิถีแห่งศรัทธาในอดีตมาถึงปัจจุบันผ่านการสร้างสรรค์ตามทัศนคติของผู้เขียนที่มีต่อผลงาน

ภาพที่ 40 "Window and Arch" (Chiang Mai University)
Stone Terracotta and Metal, 300 Dimensions Variable
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 5 ชื่อ ร่องรอยแห่งศรัทธา

พื้นผิวและร่องรอย สีของกระเบื้องดินเผา ผู้เขียนจึงเลือกนำมากล่าว สีของกระเบื้องดินเผานั้นให้ความสำคัญในผลงานเป็นอย่างมาก โดยมีการทดลองเรียงแผ่นกระเบื้องดินเผาและเผาเพื่อหารูปแบบของสีในการเผา สำหรับการเผาในครั้งนี้ใช้เทคนิคการเผาในรูปแบบ Reduction คือ เผาในอุณหภูมิที่สันดาปไม่สมบูรณ์ มีก๊าซออกซิเจนน้อย แต่ใช้ก๊าซคาร์บอนไดออกไซด์มาก สีของกระเบื้องดินเผาจะถูกเผาไหม้ โดยมีชั้นบรรยากาศของดินถูกเปลี่ยนสีมีออกไซด์ ธาตุเหล็กมากขึ้น จึงนำเทคนิคนี้มาใช้ในการวาดเขียนรูปตุ๊กตาเครื่องปั้นดินเผาโบราณลงบนร่องรอยของพื้นผิวบนแผ่นกระเบื้องดินเผา จึงเป็นที่มาสู่แนวคิดของผลงานที่กล่าวถึงเรื่องความศรัทธาและวิถีชีวิตอันดั้งเดิมในอดีตของมนุษย์ที่ผูกผัน

ภาพที่ 41 “Roof”
Terracotta and Wood 121 x 145 x 163 cm.
(© Pakit Bunsut 27/07/2018)

ภาพที่ 42 "Roof" (The CMU Art Center Chiang Mai, Thailand)
Terracotta and Wood 121 x 145 x 163 cm.
(© Pakit Bunsut 27/07/ 2018)

ผลงานสร้างสรรค์และการแก้ไขประเด็นปัญหา

ผลงานชิ้นนี้ได้มีการแก้ไขในเรื่องของเทคนิคอยู่มาก เช่น เรื่องของโครงสร้างไม้ที่จะต้องให้เข้ากันพอดีและรูปทรงที่ตอบโจทย์ให้มากกว่ารูปทรงเดิมของทางสถาปัตยกรรมมาเป็นแบบรูปทรงประติมากรรมผู้เขียนพยายามแก้ไขปรับเปลี่ยนบางส่วนแต่ยังคงไว้ในรูปแบบทางสถาปัตยกรรมเดิม เพื่อสะท้อนถึงเนื้อหาความคิดหลักของผลงานและในการติดตั้งงานผู้เขียนได้นำวัสดุปูนซีเมนต์นำมาหล่อแทนก้อนสี่เหลี่ยมฐานรองมุมเสาคานบ้านของผลงานเพื่อให้ผลงานมีมิติในมุมมองของการจัดวาง

วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 6 ชื่อ เจดีย์ปานซอย

พื้นผิวของวัสดุ ในผลงานชิ้นนี้เป็นชิ้นเล็กเพื่อนำไปแสดงเผยแพร่ต่างประเทศ ผู้เขียนตั้งใจจะสื่อถึงเรื่องพื้นผิววัสดุอันสำคัญ แผ่นอะลูมิเนียมเครื่องประดับปานซอยที่มันวาวกับรูปทรงสถูปเจดีย์ที่ทำด้วยวัสดุปูนปลาสเตอร์มาแกะสลักและเขียนระบายด้วยสีคล้ายก้อนอิฐเก่า ผลงานชิ้นนี้ตั้งใจจะนำเสนอวัสดุที่มีพื้นผิวแผ่นของอะลูมิเนียมปานซอยมันวาวที่สร้างจากชาวบ้านในการประดับเรือนไม้วิหารวัด ผู้เขียนนำมาประกอบกับส่วนชิ้นงานเพื่อสร้างเนื้อหาเรื่องราวเดิมที่กล่าวมาข้างต้น

ภาพที่ 43 "Stupa Pansoi"
Plaster, 6 x 8 x 10 cm.
(© Pakit Bunsut 27/07/ 2018)

ผลงานสร้างสรรค์และการแก้ไขประเด็นปัญหา

รูปทรงสถูปเจดีย์เป็นรูปทรงที่ผู้เขียนอยากจะสื่อถึงส่วนร่องรอยบนพื้นผิวอิฐผุกร่อนเสื่อมโทรมก็เป็นส่วนหนึ่งที่ผู้เขียนอยากจะสะท้อนอีกเช่นกัน ด้วยเหตุผลที่ผลงานมีขนาดเล็กและมีข้อจำกัดในการนำไปแสดงเผยแพร่ต่างประเทศ ผู้เขียนจึงตัดสินใจที่จะลดทอนรายละเอียดของรูปทรงสถูปเจดีย์ให้เรียบง่ายขึ้นและใช้วัสดุที่เป็นเครื่องประดับปานซอยนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์เพื่อให้ได้ถึงความหมายสะท้อนในวิถีชีวิตอดีตและปัจจุบันตรงตามแนวคิดให้มากที่สุดของผลงานสร้างสรรค์ครั้งนี้

วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานชิ้นที่ 7 ชื่อ ภายใน และภายนอก

รูปทรง แนวตั้ง และแนวนอน คือ ทัศนธาตุที่ผู้เขียนอยากจะนำมากล่าวถึงเหตุผลที่เลือก คือ รูปแบบสถาปัตยกรรมที่เป็นแนวความคิด เช่น ผนังกำแพง ช่องหน้าต่าง รวมถึงองค์พระพุทธรูปและแสงเงาที่ตกกระทบ ภาพสะท้อนบรรยากาศเหล่านี้ผู้เขียนต้องการจะสื่อถึงในรูปแบบประติมากรรมที่ทำด้วยวัสดุดินเผาสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อเป็นสื่อแทนสัญลักษณ์ทางความหมายของศรัทธาที่มีต่อศาสนาและวัสดุดินเผายังสามารถตอบโจทย์ทางความหมายของผลงานบอกถึงเรื่องราวศาสนาวิถีชีวิตอันเรียบง่ายในการสร้างสรรค์นี้

ภาพที่ 44 “Inside and Outside”
Terracotta 8 x 12 x 20 cm.
(© Pakit Bunsut 27/07/ 2018)

ผลงานสร้างสรรค์และการแก้ไขประเด็นปัญหา

ผลงานชิ้นนี้ในทางแก้ไขปัญหาทางด้านเทคนิคของการเผาเกิดรอยแตกร้าวหลังจากการเผาชิ้นงาน ผู้เขียนจึงมีความคิดว่าชิ้นส่วนที่แตกร้าวนั้นนำมาซ่อมแซมใหม่ด้วยการใช้กาวผสมสีทองทาเคลือบสีตรงที่เป็นรอยร้าว สร้างความหมายประเด็นความคิดเพิ่มเติมของเรื่องราวที่กล่าวถึงความศรัทธาที่มีต่อพุทธศาสนามาเป็นสื่อในผลงานประติมากรรม

ปัญหาในการสร้างสรรค์โครงงานสร้างสรรค์

สำหรับโครงงานสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมชิ้นที่ 1 - 7 ทั้งหมดนี้ ผู้เขียนได้รวบรวมและเรียบเรียงลำดับขั้นตอนในแต่ละบทลงในเนื้อหาของโครงงานสร้างสรรค์ และบางส่วนนำไปแสดงเผยแพร่ต่างประเทศ อย่างไรก็ตามในโครงงานสร้างสรรค์ผู้เขียนจะขอกล่าวถึงปัญหาในการสร้างสรรค์มีดังนี้

1. เรื่องราวของข้อมูลที่นำมาเป็นแรงบันดาลใจของการสร้างผลงานประติมากรรมนับว่ามีอยู่มากในส่วนที่พบเห็นตามสถานที่จริงในประวัติศาสตร์และจากหนังสือสื่อทางอินเทอร์เน็ตออนไลน์ เพียงแต่การที่หยิบยกข้อมูลสิ่งเหล่านี้ต้องมีความเข้าใจและสัมผัสถึงเรื่องราวเหล่านั้นได้ไม่ว่าจะเป็นโบสถ์ วิหารศาสนสถานอันศักดิ์สิทธิ์ความศรัทธาที่มีต่อมนุษย์ในอดีต การเก็บข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบเชิงศิลปะจึงมักประสบปัญหาอยู่มาก เพราะเรื่องราวเหล่านี้เป็นสิ่งที่มีการบันทึกความเป็นจริงและเป็นประวัติศาสตร์อันยิ่งใหญ่ไม่ว่าจะเป็นสถาปัตยกรรมและผลงานประติมากรรม ในโครงงานสร้างสรรค์นี้จึงต้องหาข้อมูลได้อย่างถูกต้องในการค้นคว้าหารูปแบบใหม่ ๆ พร้อมทั้งเทคนิควิธีการที่จะนำมารวบรวมเป็นเอกสารหลักฐานทางทฤษฎีและทางปฏิบัติเพื่อเป็นข้อมูลให้สมบูรณ์มากที่สุด

2. ปัญหาในการสร้างสรรค์รูปแบบของประติมากรรม ที่มีเรื่องราวทางด้านสถาปัตยกรรมอันยิ่งใหญ่และศรัทธาอยู่แล้ว พร้อมทั้งการมีขนาดสัดส่วนและความงาม รวมถึงวัสดุที่มนุษย์นำมาสร้างขึ้นบอกความหมายเรื่องราว ดังนั้นผลงานประติมากรรมในโครงงานจึงต้องมุ่งเป้าต่อยอดและพัฒนาให้กับเรื่องราวสถาปัตยกรรมเดิม ถึงแม้ว่าในทางความเป็นจริงแล้วทางสถาปัตยกรรมโบราณก็ยังมีประติมากรรมรูปปั้นประดับตกแต่งเพื่อบอกเล่าถึงเรื่องราวในสถานที่นั้น ส่วนผลงานประติมากรรมที่ผู้เขียนสร้างขึ้นจะเป็นอีกส่วนหนึ่งที่ไม่ได้เป็นส่วนประกอบกับสถานที่จริงเพียงแต่นำมาอ้างอิงและถ่ายทอดเชิงสร้างสรรค์ทางรูปแบบเชิงวิชาการด้านศิลปะสมัยใหม่ที่มีความเป็นปัจเจกส่วนตนพร้อมที่จะนำไปเผยแพร่ให้ผู้ชมรับรู้ผลงานโครงงานสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรมให้มากที่สุด

3. ปัญหากรรมวิธีทางเทคนิคการเลือกใช้วัสดุผสมอยู่หลายอย่าง เช่น หิน ไม้ ดินเผา โลหะ และปูนวัสดุเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งในเนื้อหาแนวคิดสร้างความหมายให้กับผลงานและยังพบปัญหาทางกรรมวิธีของเทคนิคในการสร้างสรรค์ เช่น ใช้วัสดุ หินนำมาแกะสลักสื่อด้วยเรื่องราวอันยิ่งใหญ่ของสถาปัตยกรรมโบราณ วัสดุดินเผาและแผ่นอะลูมิเนียมเครื่องประดับปานซอย วัสดุไม้ โลหะ และปูนนำมาสร้างเป็นโครงสร้างและสัญลักษณ์ของประติมากรรม ปัญหากรรมวิธีทางเทคนิคที่เลือกใช้วัสดุเหล่านี้จึงต้องจัดการทางรูปแบบเพื่อให้สอดคล้องและไม่ไปทำลายสิ่งเดิมเพียงแต่ต้องทำให้ดีกว่าหรือเท่าของเดิมก็ถือว่าเป็นไปตามจุดประสงค์ที่ตั้งใจไว้ก็เพียงพอสำหรับผู้เขียนแล้ว

สรุปผลโครงงานสร้างสรรค์

สำหรับโครงงานสร้างสรรค์นี้ ชื่อ ร่องรอยสิ่งก่อสร้างบนวิถีแห่งศรัทธาผ่านผลงานประติมากรรม ผู้เขียนได้รวบรวมเนื้อหาประเด็นแนวคิดที่กล่าวมาถึงภาพรวมทั้งหมดคือ ร่องรอยของสิ่งก่อสร้างสถาปัตยกรรมโบราณอันศักดิ์สิทธิ์ที่มีความศรัทธาต่อมนุษย์ อันได้แก่ โบสถ์ ถ้ำวิหาร ซุ้มประตูกำแพงวงโค้ง หน้าต่าง สถูปเจดีย์ แผนผังแปลนการย่อมุม รวมถึงเครื่องปั้นดุ๊กดาดินเผา เครื่องประดับปานซอยตกแต่งนำมาเป็นส่วนประกอบในการสื่อทางสัญลักษณ์ของประติมากรรม โครงงานนี้ได้รวบรวมหลักฐานข้อมูลตั้งแต่บทที่ 1 บทนำความสำคัญของโครงงานสร้างสรรค์ วัตถุประสงค์ของโครงงานสร้างสรรค์ ขอบเขตของโครงงานสร้างสรรค์ วิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ บทที่ 2 กล่าวถึงแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรมโบราณทางศาสนาประวัติศาสตร์ของแต่ละประเทศที่มีความศรัทธาเคารพต่อมนุษย์ ส่วนต่อมากล่าวถึงที่มาแรงบันดาลใจ และแนวคิดในงานสร้างสรรค์ อิทธิพลที่มีต่อโครงงาน เช่น ภาพสถาปัตยกรรมอันศักดิ์สิทธิ์และแผนผังการย่อมุมสถูปเจดีย์ภาพเครื่องประดับตกแต่งปานซอย แนวคิดและผลงานศิลปินรวมถึงผลงานในอดีตของผู้เขียนที่มีส่วนเกี่ยวข้องและพัฒนามาสู่ผลงานครั้งนี้ บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ภาพขั้นตอนการบันทึกค้นคว้าหาข้อมูลการใช้เครื่องมือและการปฏิบัติผลงาน บทที่ 4 ประเด็นความคิดและการวิเคราะห์ผลงานในแต่ละชิ้นรวมถึงการแก้ไขปัญหาผลงาน บทที่ 5 สรุปความคิดและการแก้ไขสำหรับโครงงานสร้างสรรค์ทั้งหมด ผู้เขียนหวังไว้ว่าจะเป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่สนใจศึกษาผลงานทางด้านวิชาการศิลปะที่มีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมโบราณอันเคารพศรัทธาที่มีส่วนเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมมนุษย์ผ่านจินตนาการสร้างสรรค์ทางศิลปะ เป็นผลงานประติมากรรมที่รวบรวมหลักฐานทางวิชาการในโครงงานสร้างสรรค์แก่ผู้ที่สนใจในอนาคตข้างหน้าต่อไป

References

Earthtrekker. "Through the Doorway." Earthtrekker. Accessed January 4, 2018. https://www.earthtrekkers.com/myanmar-17-amazing-photos/through-the-doorway-2.

Falconer, J. and Invernizzi, L. *Burmese Design & Architecture*. Singapore: Periplus, 2000.

Fickr. "Palace Beijing China." Fickr. Accessed January 6, 2018. https://www.pinterest.com/pin/138063544796940854.

Gettyimages. "Yan Gyientry Temple Bagan." Gettyimages. Accessed January 4, 2018. https://www.gettyimages.com/photos/dhamma-yan-gyi-temple.

Hugchiangkham. "Chon Chāttiphan Lāhū Mūsœ. [Lahu Village Chiang rai Province]." Hugchiangkham. Accessed January 15, 2020. https://cmu.to/WMvot.

Maka, P. "Rīwio Wat Ton Kawēn. [Indrawat Temple Chiang Mai Province]." Painaidii. Accessed December 20, 2017. http://www.painaidii.com/review/112342/wat-tonkain-50230/lang/th.

Manoelwilliarn. "Temples of Bagan Myanmar." Manoelwilliarn. Accessed January 4, 2018. https://www.pinterest.com/pin/215258057169044482/.

Nongnit. "Thai-sprit house." Nongnit. Accessed January 6, 2018. http://www.nongnit.net/thai_spirit_house4.html.

Oranratmani, R. *Rūpbǣp Bānrīran Khǭng Klum Chāttiphan Nai 'Usākhanē*. [Home styles of ethnic groups in Southeast Asia]. Chiang Mai: Chiang Mai University, 2013.

Pinterest. "Dhamek stupa india." Pinterest. Accessed December 4, 2017A. https://www.pinterest.com/pin/817403401109934377/.

Pinterest. "Bedse Caves india." Pinterest. Accessed December 4, 2017B. https://in.pinterest.com/pin/839076974297492161/.

Piyachon, C. *Sr̥adok Khrīrang Din Phao Thai Tukkatā Læ Pratimākam.* [Heritage of Thai pottery, dolls and sculptures]. Bangkok: Muang Boran, 2001.

Tutorialto. "Padang House." Tutorialto. Accessed December 31, 2017. https://www.pinterest.com/pin/769060073849860296.

Varlord. "Borobudur." Brainly. Accessed December 20, 2017. https://brainly.co.id/tugas/2544575.

การสร้างสรรค์ชุดภาพถ่าย "วัดล้านนา" ด้วยกล้องรูเข็มร่วมกับกระบวนการไซยาโนไทป์ [1]

received 20 MAR 2020 **revised** 16 APR 2021 **accepted** 21 APR 2021

ศักรินทร์ สุทธิสาร
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการถ่ายภาพสร้างสรรค์
ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ชุดภาพถ่าย "วัดล้านนา" เป็นการสร้างผลงานภาพถ่ายโดยใช้กระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพ (Alternative Process Photography) ประกอบด้วยการถ่ายภาพด้วยกล้องรูเข็ม (Pinhole) และการพิมพ์ภาพด้วยกระบวนการไซยาโนไทป์ (Cyanotype Process) ซึ่งเป็นหนึ่งในการสร้างภาพแบบเอกรงค์ ผลงานแสดงออกผ่านทางรูปทรงของสถาปัตยกรรมของศาสนสถานในวัฒนธรรมล้านนา เพื่อสะท้อนความเชื่อและศรัทธาต่อพุทธศาสนาของชาวล้านนาในอดีตที่แสดงออกผ่านการก่อสร้างวัดวาอารามตามคติพุทธศาสนาแบบลังกาวงศ์ ต้องการนำเสนอความงามในศิลปะภาพถ่ายผ่านกระบวนการทางเลือกในการถ่ายที่เคยเป็นที่นิยมในอดีต แม้ปัจจุบันจะเสื่อมความนิยมไปแล้วในยุคที่เทคโนโลยีในการถ่ายภาพพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว แต่กระบวนการโบราณเหล่านี้ยังคงมีความสามารถสร้างสรรค์ความงามเชิงสุนทรีย์ และการสื่อสารในฐานะ "ภาพถ่าย" ได้ไม่ด้อยไปกว่าภาพถ่ายในปัจจุบัน เปรียบเสมือนศาสนสถานในอดีตที่ยังอยู่จนถึงปัจจุบัน ยังทำหน้าที่ความเป็นศูนย์รวมจิตใจทางศาสนาของผู้คนในจังหวัดเชียงใหม่ ซึ่งเคยเป็นศูนย์กลางของอาณาจักรล้านนาในอดีต และในเชิงความงามทางสถาปัตยกรรมของล้านนาได้เป็นอย่างดี มิได้เสื่อมถอยหรือลดคุณค่าลงไปตามกาลเวลา แต่กลับยิ่งทรงคุณค่าโดยเอกลักษณ์ภายในตัวเอง ผลงานชุดนี้มีวิธีการดำเนินการสร้างสรรค์ด้วยการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัดในวัฒนธรรมล้านนา และได้รับอิทธิพลมาจากผลงานภาพถ่ายของทาคาชิ ฮอมมะ (Takashi 2021, Online) เครก บาร์เบอร์ (Barber 2021, Online) และเฮนรี่ ปีเตอร์ บอสเซอร์ (Bosse 2021, Online) นำมาวิเคราะห์เพื่อหามุมมองการจัดองค์ประกอบ และเทคนิคในการนำกระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพ 2 กระบวนการ มาทำงานร่วมกัน เนื่องจากทั้ง 2 กระบวนการมีข้อจำกัดในการสร้างสรรค์แตกต่างจากการถ่ายภาพสมัยใหม่ เพื่อนำผลที่ได้มาตอบสนองแนวคิดในการสร้างสรรค์เป็นผลงาน

[1] บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง "การสร้างสรรค์ชุดภาพถ่าย "วัดล้านนา"ด้วยกล้องรูเข็มและกระบวนการไซยาโนไทป์" ได้รับทุนสนับสนุนจากงบประมาณรายได้ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณ 2020 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2021

ผลลัพธ์จากการสร้างสรรค์พบว่า การนำกระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพทั้ง 2 กระบวนการมาใช้ในการถ่ายภาพทางสถาปัตยกรรมแบบล้านนาของศาสนสถานภายในวัด ได้ผลงานภาพถ่ายเอกรงค์ที่เป็นที่พึงพอใจตามแนวคิดที่วางไว้ ซึ่งคาดหวังว่าผลงานจะส่งผลให้ผู้ชมได้รับรู้ทั้งในด้านสุนทรียะทางศิลปะการถ่ายภาพร่วมไปกับการเรียนรู้กระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพ และความตระหนักถึงเอกลักษณ์ทางพุทธศาสนาในล้านนาที่ถ่ายทอดออกมาในทางสถาปัตยกรรม

คำสำคัญ: ภาพถ่าย, วัดล้านนา, กล้องรูเข็ม, กระบวนการไซยาโนไทป์, กระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพ

Photography Creation of "Wat Lanna" by Pinhole Camera and Cyanotype [1]

Sakkarin Suttisarn
Lecturer, Program in Creative Photography,
Department of Media Arts and Design,
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

The creation of photography set of "Wat Lanna (Lanna Temples)" is the creation of photographic works using alternative processes, including Pinhole Process and Cyanotype Process which is one of the monochrome processes in the past. The creation of work is expressed through the contours of the religious architecture in Lanna culture to reflect faith and beliefs in Buddhism of Lanna people in the past that are expressed through the construction of temples according to Lanka Wong Approach. This project aims to show the beauty of photographic art through an alternative photography process that were popular in the past. Even though its popularity has declined in the modern era in which photographic technology is rapidly evolving. These ancient processes are still capable of creating aesthetic beauty and communicating through "photographs," which is not inferior to the photograph techniques at present, like the ancient religious places that remain today, which also serve as the religious spiritual anchor for Chiang Mai people which was the centre of the Lanna Kingdom and exhibit Lanna architectural beauty which also does not degenerate over the time but becomes more valuable by their identity. This series of work has been created by collecting information related to temples in Lanna culture, and have been influenced by Takashi Homma's (Takashi 2021, Online) , Craig Barber's (Barber 2021, Online) and Henry Peter Bosse's works (Bosse 2021, Online). The works by aforementioned artists are analyzed to determine the composition and techniques for bringing the 2 photographic alternative processes to work together since both processes are limited in creativity, unlike modern photography that are less restrictive, in order to create the results that have creativity.

[1] This research article is part of the project "Creating a Photography Series of "Lanna Temple" with Pinhole Camera and Cyanotype Process". Supported research funding by Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, Fiscal year 2020. The research project was completed in 2021.

The results from the creation have shown that the implementation of the combination of both alternative photography processes in Lanna architectural photography of religious places less to satisfying monochrome photographs according to the concept. The expectations are that the audience will get to know both aesthetics of photographic art and will learn about the alternative processes in photography while having the awareness of the uniqueness of Buddhism in Lanna that is expressed through the architecture.

Keywords: Photograph, Lanna temple, Pinhole camera, Cyanotype process, Alternative photographic process

1. บทนำ

พุทธศาสนากับดินแดนล้านนาเป็นสิ่งที่มีความผูกพันเกี่ยวข้องมาเป็นเวลานาน จากเดิมที่ล้านนามีคติความเชื่อเดิมในการนับถือผีและวิญญาณบรรพบุรุษ นับแต่โบราณนานมา เมื่อพระพุทธศาสนาเผยแผ่เข้ามาอาณาจักรล้านนา ชาวล้านนาจึงรับเอาพระพุทธศาสนาเป็นหลักยึดเหนี่ยวทางจิตใจ ปรับใช้กับวัฒนธรรมล้านนาไม่ว่าจะกับบุคคล เช่น พระธาตุประจำปีเกิด ด้านจารีตประเพณี ซึ่งมีประเพณีที่เกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธโดยตรงหลายประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนและยังสอดคล้องกับความเชื่อดั้งเดิม เช่น ประเพณีไหว้พระธาตุ ประเพณีปี๋ใหม่เมือง (สงกรานต์) ประเพณียี่เป็ง (บูชาประทีป ปล่อยโคม) ประเพณีตักบาตรพระอุปคุตในวันเพ็ญที่ตรงกับวันพุธ (เป็งปุ๊ด) เป็นต้น (Kotsupho 2021, online) รวมถึงด้านสถาปัตยกรรมมีศาสนสถานจำนวนมาก เช่น พระธาตุ วัดในแต่ละชุมชน โดยเฉพาะในตัวเมือง เช่น เชียงใหม่ เชียงราย ลำพูน มีวัดไม่น้อยกว่า 40 – 50 วัด ความเจริญของล้านนาเริ่มปรากฏอย่างเด่นชัดนับตั้งแต่สมัยพระเจ้ากือนา ด้วยการทำให้เชียงใหม่เป็นศูนย์กลางศาสนาแทนหริภุญชัย พระเจ้ากือนาทรงรับพุทธศาสนานิกายลังกาวงศ์จากสุโขทัย และอาราธนาพระสุมนเถระมาจำพรรษาที่วัดสวนดอก (Buddhist Research Institute of MCU 2021, online) นิกายวัดสวนดอกในเชียงใหม่จึงรุ่งเรืองมากตั้งแต่ราวช่วงพุทธศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา ในช่วงเวลานี้หลักฐานสำคัญ คือ จารึกวัดพระยืนกล่าวถึงการอัญเชิญพระธาตุโดยพระสุมนเถระจากสุโขทัยขึ้นมาเชียงใหม่ในรัชกาลพระเจ้ากือนาได้ปรากฏรูปแบบสถาปัตยกรรมเจดีย์ทรงกลม ดังตัวอย่างสำคัญที่เจดีย์วัดสวนดอก จังหวัดเชียงใหม่ เป็นที่พระเจ้ากือนาโปรดให้สร้างขึ้นเป็นที่ประทับของพระสุมนเถระ เป็นต้นและเจดีย์ที่ใช้รูปแบบเจดีย์สุโขทัย ดังตัวอย่างสำคัญที่นักวิชาการเชื่อว่าน่าจะปรากฏในช่วงนี้ คือ เจดีย์กู่ม้า จังหวัดลำพูน เป็นต้น สถาปัตยกรรมในช่วงเวลาข้างต้นถือได้ว่ามีความสัมพันธ์อย่างยิ่งกับการเผยแพร่พุทธศาสนาลังกาวงศ์หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า “นิกายรามัญ” เมื่อล่วงถึงรัชกาลพระเจ้าแสนเมืองมา และสามประหยาฝั่งแกน สถาปัตยกรรมคงถือได้ว่าเป็นช่วงที่ส่งผ่านให้งานสถาปัตยกรรมเจริญอย่างสูงในรัชกาลต่อมา คือ รัชกาลพระเจ้าติโลกราชพระองค์ได้แผ่ขยายพื้นที่ครอบคลุมพื้นที่เมืองแพร่และน่านได้ ดังนั้นความเป็นปึกแผ่นของอาณาจักรรวมทั้งการสืบศาสนาลังกาวงศ์ใหม่ นำไปสู่ความมั่นคงทั้งด้านอาณาจักรและศาสนจักร จึงทำให้ตั้งแต่รัชกาลนี้เป็นต้นมา ถือเป็นยุครุ่งเรืองทางด้านสถาปัตยกรรม (Srisuwan 2021, online) ดังจะเห็นได้จากจำนวนของวัดวาอารามเป็นสิ่งที่สามารถยืนยันได้ถึงความศรัทธาที่มีต่อพุทธศาสนาของชาวล้านนา

แม้กาลเวลาจะผ่านไปล่วงถึงในปัจจุบันเหลือจำนวนวัดวาอารามไม่มากเท่าในอดีต แต่เอกลักษณ์และความโดดเด่นที่ปรากฏผ่านทางสถาปัตยกรรมของวัดในล้านนายังเป็นเครื่องยืนยันถึงแรงศรัทธาต่อพุทธศาสนาของชาวล้านนาได้เป็นอย่างดี อีกทั้งวัดในล้านนายังแสดงให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างพุทธกับผีในวัดได้อย่างชัดเจน ดังที่นักวิชาการได้อธิบายไว้ดังนี้

“ตามความเชื่อเรื่องตำแหน่งของผังเมือง กล่าวว่าวัดเจดีย์หลวงเป็นศูนย์กลางของเมืองหรือเป็นเกตุเมือง และเป็นที่ตั้งของเสาอินทขิลร่วมกัน จึงสะท้อนถึงโลกทัศน์ของล้านนาที่มีต่อความเชื่อ ในลักษณะของการผสมผสานระหว่างพุทธกับผีในวัดนี้ได้อย่างชัดเจน มีการแสดงสัญลักษณ์กับความเชื่อในเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ นอกเหนือจาก

พุทธศาสนาและในบางครั้งได้มีความเชื่อเกี่ยวกับพุทธสัญลักษณ์ในฐานะสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ดลบันดาลอำนาจเหนือธรรมชาติได้ ซึ่งเป็นความเชื่อที่มีความเฉพาะในล้านนา ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าองค์ประกอบของวัดเมื่อแรกเริ่มนั้นประกอบด้วยเจดีย์และมีการสร้างเสนาสนะ เช่น วิหาร ที่พักของพระภิกษุ พุทธศาสนิกชน ในการฟังพระธรรม-คำสอน และการดูแลรักษาศาสนสถานต่าง ๆ การวิเคราะห์ความหมายของศาสนสถานจึงเริ่มจากความหมายในเชิงสัญลักษณ์ขององค์ประกอบในวัด คือ พระรัตนตรัย คติการออกแบบ การสร้าง และรูปแบบของเจดีย์ พระพุทธรูป หอไตร อุโบสถ และวิหารล้านนาในสมัยต่อมา" (Bunyasurat 2021, online)

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า วัดในล้านนามีเอกลักษณ์และความสำคัญที่สะท้อนถึงความเจริญรุ่งเรืองในอดีตของอาณาจักรล้านนาที่ยาวนานมามากว่า 700 ปี ควรค่าแก่การสงวนรักษาและเผยแพร่ให้เห็นถึงความงดงามที่เป็นเอกลักษณ์ โดยเฉพาะในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ซึ่งในอดีตเป็นศูนย์กลางของล้านนา อันเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นทั้งด้านประเพณี วัฒนธรรม สถาปัตยกรรมที่ถูกสั่งสมและส่งต่อกันมาเป็นทอด ๆ จึงเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานชุดภาพถ่าย "วัดในล้านนา" ด้วยเทคนิคกล้องรูเข็มร่วมกับกระบวนการไซยาโนไทป์ เพื่อเป็นการแสดงออกความงามทางศิลปะการถ่ายภาพและความศรัทธาต่อศาสนาในวัฒนธรรมล้านนาบนพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่

2. แนวความคิดโครงการสร้างสรรค์

นำเสนอผลงานภาพถ่ายจากกระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบทางสถาปัตยกรรมและความงามของวัดในวัฒนธรรมล้านนา โดยเฉพาะในพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ซึ่งในอดีตเป็นศูนย์กลางของล้านนาที่มีเอกลักษณ์และความสำคัญทางด้านประเพณี วัฒนธรรมที่สะท้อนถึงความเจริญรุ่งเรืองในอดีตของอาณาจักรล้านนา สะท้อนความยึดเหนี่ยวในพุทธศาสนาของชาวล้านนา

3. วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

3.1 ตอบสนองยุทธศาสตร์เชิงรุกควบคู่กับยุทธศาสตร์ "ล้านนาสร้างสรรค์" ตามพันธกิจของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่และคณะวิจิตรศิลป์

3.2 เพื่อเป็นกรณีศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายผ่านกล้องรูเข็มร่วมกับเทคนิคไซยาโนไทป์

3.3 เพื่อเป็นการนำภาพถ่ายที่เกิดจากการสร้างสรรค์มาใช้ในการถ่ายทอดความงามของวัดในล้านนา

4. ขอบเขตของการสร้างสรรค์

4.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา แสดงให้เห็นถึงลักษณะและเอกลักษณ์อันโดดเด่นของวัดล้านนา ที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในจังหวัดเชียงใหม่

4.2 ขอบเขตด้านรูปทรง แสดงให้เห็นถึงรูปทรงของสถาปัตยกรรม วัดล้านนา โดยจัดองค์ประกอบให้เห็นสถาปัตยกรรมอย่างเด่นชัดและมองเห็นถึงเอกลักษณ์ตามที่ต้องการให้มากที่สุด

4.3 ขอบเขตด้านเทคนิค เป็นผลงานเทคนิคประกอบระหว่างการใช้กล้องถ่ายภาพแบบรูเข็ม และการอัดภาพแบบไซยาโนไทป์ที่ให้สีในลักษณะเอกรงค์

5. ผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรค์ผลงานชุดภาพถ่าย "วัดล้านนา" ด้วยกล้องรูเข็มร่วมกับกระบวนการไซยาโนไทป์นี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าของศิลปินและช่างภาพ ดังนี้

5.1 Tokyo Obscura โดย ทาคาชิ ฮอมมะ

ทาคาชิ ฮอมมะ (Takashi Homma) ผลงานของศิลปินผู้นี้ใช้วิธีการเปลี่ยนห้องของโรงแรมในโตเกียวให้เป็นกล้องรูเข็มด้วยการปิดหน้าต่างด้วยกระดาษสีเข้มและปิดรอยรั่วของแสงด้วยเทปกาว โดยมีแนวคิดคือการใช้สถาปัตยกรรมเพื่อถ่ายภาพสถาปัตยกรรม ศิลปินได้อธิบายถึงผลที่ได้จากวิธีการนี้ว่า ด้วยวิธีนี้การให้ฟิล์มสีสัมผัสกับแสงธรรมชาติแทนที่จะฉายแสงผ่านเลนส์จะสร้างโทนสีที่ไม่เคยเห็นมาก่อน โดย Takashi ได้แนวคิดเริ่มต้นได้รับจากผลงานของ Nobuo Yamanaka ศิลปินที่ทำงานในโตเกียวในปี ค.ศ. 1970

"Yamanaka ใช้เวลากว่าสิบสองปี ได้อุทิศตัวเองเพื่อเปลี่ยนอะพาร์ตเมนต์ของเขาให้เป็นกล้องรูเข็ม ซึ่งทำให้นึกถึงกล้อง Daguerreotypes ตัวแรกที่เป็นการศึกษาค้นคว้าร่วมกันระหว่าง Niepce และ Daguerr ต่อมา Daguerr ได้จดสิทธิบัตรไว้ ซึ่งภาพแรกที่ถ่ายก็เป็นทิวทัศน์ที่มองเห็นได้จากหน้าต่างบ้านของเขา" (Takashi 2021, Online)

โดยผลงานชิ้นนี้มีจุดประสงค์ที่จะสร้างความเป็นอดีตขึ้นมา เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกที่งกับกระบวนการถ่ายภาพที่ต้องใช้เวลามากอย่างกระบวนการกล้องรูเข็ม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคดิจิทัล ที่ผู้คนพึงพอใจในการได้ภาพถ่ายอย่างรวดเร็วจากการถ่ายภาพด้วยกล้องดิจิทัล (ภาพที่ 1)

ภาพที่ 1 Takashi Homma: The Narcissistic City
(source: Takashi 2021, Online)

5.2 Ghosts In the Landscape โดย เครก บาร์เบอร์

เครก บาร์เบอร์ (Craig Barber) เป็นช่างภาพที่ใช้กล้องรูเข็มโดยมุ่งเน้นไปที่การถ่ายภาพภูมิทัศน์วัฒนธรรมเป็นหลัก เขาใช้กล้องรูเข็มที่ทำขึ้นมาเองในการบันทึกภาพที่เวียดนาม ฮาวานา และนิวยอร์ก เพื่อบันทึกวัฒนธรรมในช่วงเปลี่ยนผ่าน เขาเผยว่ากล้องของเขาทำด้วยกระดาษแข็ง เทปกาว และผ้าสักหลาด สามารถถ่ายภาพได้ฟอร์แมท เช่น 8 x 10 นิ้ว 12 x 20 นิ้ว และ ½ x 14 นิ้ว แสดงให้เห็นถึงศักยภาพที่ยอดเยี่ยมของกล้องรูเข็มแบบทำเอง “การเปิดชัตเตอร์ไปอย่างช้า ๆ ของรูเข็มเป็นสิ่งสำคัญสำหรับงานของฉัน มันเชื่อมต่อกับตัวแบบที่ฉันเลือกในลักษณะที่กล้องที่ทำงานได้รวดเร็วกว่าทำไม่ได้” เขาอธิบายถึงความหลงใหลต่อการถ่ายภาพด้วยกล้องรูเข็มของเขา จากอิทธิพลดังกล่าวทำให้ศิลปินสร้างงานชุด Ghosts In the Landscape ที่แสดงให้เห็นถึงผู้คนที่พร่ามัวจากการเคลื่อนไหวในพื้นที่ต่าง ๆ คล้ายดังลักษณะของผี ที่ไม่มีรูปร่างชัดเจน อันเป็นผลที่เกิดจากการเปิดหน้าชัตเตอร์เอาไว้เป็นเวลานาน (Barber 2021, Online)

ภาพที่ 2 Ghosts In the Landscape
(source: Barber 2021, Online)

ภาพที่ 3 Ghosts In the Landscape
(source: Barber 2021, Online)

5.3 Iowa Central Railway Bridge at Keithsburg โดย เฮนรี่ ปีเตอร์ บอสเซอร์

เฮนรี่ ปีเตอร์ บอสเซอร์ (Henry Peter Bosse) เป็นช่างภาพ ช่างทำแผนที่ และวิศวกรโยธา ชาวอเมริกัน - เยอรมัน เป็นช่างภาพในยุคแรกเริ่มที่สร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการไซยาโนไทป์ งานของเขาเป็นการพิมพ์ภาพเนกาทีฟแบบสัมผัสตรง โดยใช้แผ่นฟิล์มกระจกขนาดใหญ่และวางทาบลงบนกระดาษเคลือบน้ำยาไซยาโนไทป์ขนาด 14.5 x 17.2 นิ้ว เพื่อสร้างเป็นภาพโพสิทีฟ ภาพที่เขาสร้างสรรค์มักเป็นภาพถ่ายจากความชื่นชอบของเขาที่มีต่อสะพานรถไฟและโครงสร้างเหล็ก ภาพถ่ายของเขามีการจัดองค์ประกอบภาพที่ตรงไปตรงมา มีมิติของภาพที่ชัดเจน เน้นให้เห็นถึงความงามทางวิศวกรรมของโครงสร้างเหล็กที่ถ่าย แสดงให้เห็นถึงสุนทรียศาสตร์ซึ่งได้มาจากการเป็นช่างภาพข่าวที่ต้องเดินทางไปทั่วโลก (Bosse 2021, Online) นอกจากนี้ เฮนรี่ ปีเตอร์ บอสเซอร์ ยังถูกนับถือให้เป็นวิศวกรแถวหน้าในวงการสถาปัตยกรรมสมัยใหม่และการออกแบบในเยอรมัน

ภาพที่ 4 No. 204. Iowa Central Railway Bridge at Keithsburg, Illinois
(source: Bosse 2021, Online)

จากการค้นคว้าผลงานของศิลปินที่เกี่ยวข้องพบว่า ศิลปินที่มีการใช้กล้องรูเข็มบันทึกภาพทางสถาปัตยกรรมนั้น เลือกใช้กล้องรูเข็มเนื่องจากให้มุมรับภาพที่ค่อนข้างกว้างสามารถเก็บภาพรวมของตัวสถาปัตยกรรมได้คครอบคลุม รวมถึงสภาพแวดล้อมโดยรอบทำให้เห็นรายละเอียดได้ครบถ้วน และในส่วนของกระบวนการไซยาไนไทป์ ศิลปินมีการเลือกใช้กระบวนการนี้เนื่องจากสีจากกระบวนการไซยาไทป์ให้โทนสีที่แตกต่างจากกระบวนการอื่น ๆ ทำให้ได้ภาพเอกรงค์ในโทนสีเย็น และการพิมพ์แบบไซยาโนไทป์สามารถแสดงรายละเอียดของภาพจากแผ่นฟิล์มต้นฉบับได้ดี สามารถพิมพ์ลงบนวัสดุที่ศิลปินต้องการได้ในขนาดที่หลากหลายกว่าการอัดภาพด้วยฟิล์มเนกาทีฟลงบนกระดาษอัดภาพทั่วไป

จากการศึกษาผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องนี้จึงเป็นแนวทางให้ผู้วิจัยนำแนวคิดและเทคนิคของศิลปินและช่างภาพที่ศึกษา มาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้

6. การดำเนินการสร้างสรรค์

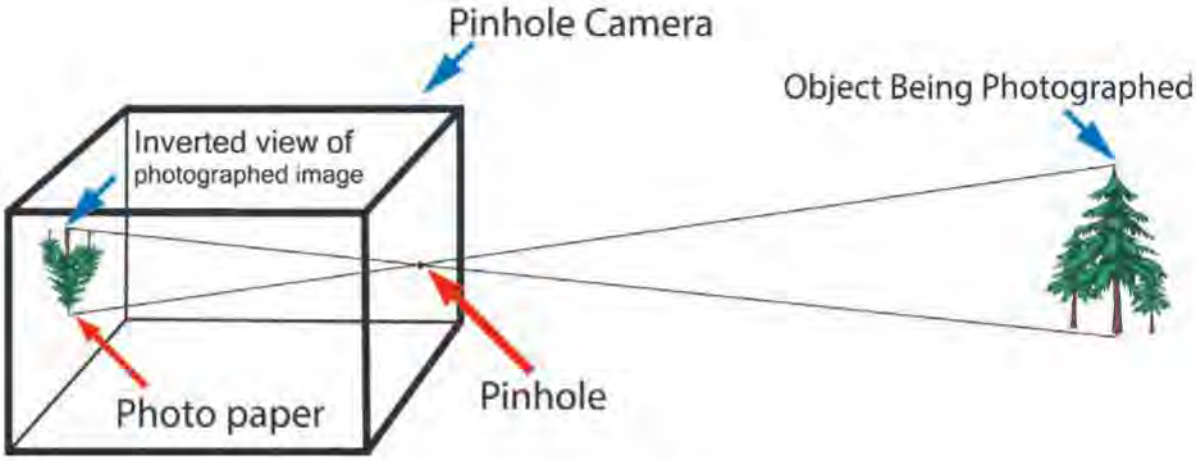
การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายชุดนี้ เป็นงานเทคนิคกระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพ (Alternative Photographic Processes) ซึ่งเกิดจากกระบวนการถ่ายภาพด้วยกล้องรูเข็ม (Pinhole) และพิมพ์ภาพแบบไซยาโนไทป์ (Cyanotype) กล่าวคือ การใช้กล้องถ่ายภาพแบบรูเข็มถ่ายภาพลงบนแผ่นฟิล์มไวแสง เพื่อนำแผ่นฟิล์มไปขยายและพิมพ์ลงบนกระดาษที่เคลือบสารไวแสงสร้างภาพสีน้ำเงินเข้มตามแบบกระบวนการไซยาโนไทป์ซึ่งเป็นเทคนิคที่ผู้วิจัยมีความสนใจในการนำมาพัฒนาผลงานในครั้งนี้

6.1 กล้องรูเข็ม

กล้องรูเข็ม เป็นหนึ่งในกระบวนการถ่ายภาพที่เรียกได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของพัฒนาการในยุคก่อนการถ่ายภาพ องค์ความรู้นี้ปรากฏหลักฐานการจดบันทึกโดย ลีโอนาโด ดาวินชี เป็นสิ่งประดิษฐ์ในชื่อของ “คาเมร่า ออปสครูร่า” (Camera Obscura) มีลักษณะเป็นห้องมืดทึบขนาดใหญ่ (Lampichairit 2021, online) คำว่า “Camera” มีความหมายว่า “ห้อง” ส่วน “Obscura” มีความหมายว่า “ความมืด” ในภาษาลาติน ในปี ค.ศ. 1558 จีโอวานี บาติสต้า เดลลา พอลต้า (Giovanni Battista Della Porta) ได้เขียนบทความแนะนำให้ใช้กล้องออบสคิวราเป็นเครื่องมือในการวาดภาพ และในช่วงเวลาใกล้เคียงกันบาทหลวง โยฮันเนส ซาห์น (Johannes Zahn) ได้ทำการออกแบบกล้องออบสคิวราแบบพกพาและยังมีการใช้กระจกติดไว้ด้านหลังของกล้องสะท้อนแสงขึ้นไปปรากฏภาพที่ด้านบนของกล้อง ทำให้ได้ภาพที่ไม่กลับหัว (Na Sittichok 2021, online)

หลักการทำงานของกล้องรูเข็มนั้นเรียบง่ายมาก กล่าวคือ การสร้างกล่องทึบแสงขึ้นมาโดยให้ด้านหนึ่งของกล่องมีรูขนาดเล็กให้แสงลอดผ่านเรียกว่า “รูเข็ม” รูเข็มจะทำหน้าที่บีบลำแสงให้ภาพปรากฏชัดที่สุดบนระนาบรับภาพที่อยู่ตรงข้าม จึงสามารถบันทึกภาพได้โดยนำกระดาษไวแสงหรือฟิล์มไปรองรับแสงบนระนาบนั้น เมื่อกระดาษไวแสงได้รับแสงจากรูเข็มในเวลาที่เพียงพอก็จะทำปฏิกิริยาเป็นภาพที่รูเข็มรับภาพมา ซึ่งภาพถ่ายที่ได้จากกล้องรูเข็มจะเป็นภาพหัวกลับที่ปรากฏจากแสงโดยตรงไม่ผ่านเลนส์รวมแสง จึงมีความชัดเจนและความสว่างที่น้อย เนื่องจากแสงผ่านได้น้อยจึงต้องใช้เวลาบันทึกภาพนานกว่ากล้องถ่ายภาพที่มีเลนส์ช่วยในการรวมแสง

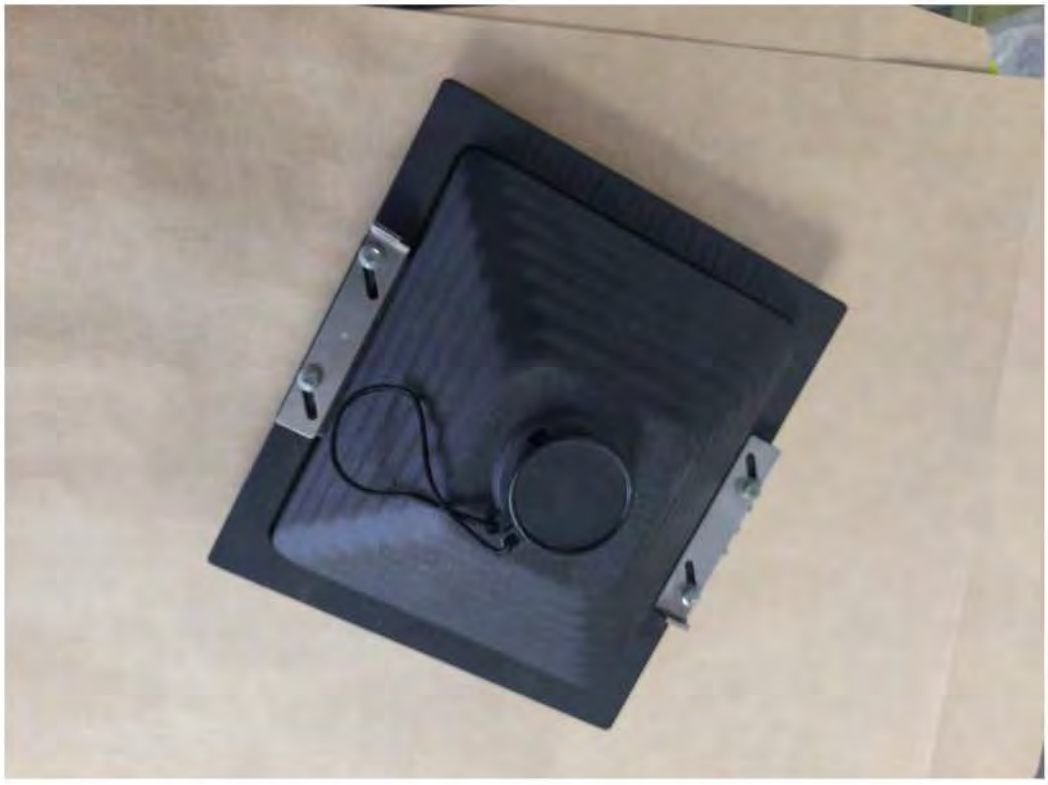
การสร้างกล้องรูเข็มสามารถทำได้ด้วยวัสดุที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นไม้ โลหะ แผ่นผ้า หรือกระดาษขอเพียงแค่มีลักษณะเป็นกล่องทึบแสงที่แสงไม่รอดผ่าน อาจทาด้านในด้วยสีดำหรือปูด้วยผ้าสักหลาดสีดำเพื่อให้ทึบแสงมากที่สุด การประกอบกล้องรูเข็มทำได้โดยเจาะรูขนาดเล็กด้านหนึ่งของกล่องทึบแสงเพื่อใช้รับภาพ การสร้างรูรับแสงนิยมสร้างด้วยแผ่นโลหะ เพื่อให้ได้รูรับแสงที่เล็กและคมชัด แผ่นโลหะสามารถหาได้จากกระป๋องน้ำอัดลม ตัดให้ได้ขนาดที่ต้องการนำมาเจาะรูด้วยเข็มเย็บผ้าหรือตะปูขนาดเล็กบริเวณจุดกึ่งกลางของแผ่นโลหะ เมื่อเจาะเสร็จแล้วนำกระดาษทรายเบอร์ละเอียด มาขัดให้เรียบทั้งสองด้านจะได้แผ่นโลหะที่เจาะรูรับแสงแล้วจึงนำไปยึดติดกับกล่องสี่เหลี่ยมที่แสงลอดผ่านไม่ได้และมีวัตถุไวต่อการรับแสง เช่น กระดาษอัดภาพหรือฟิล์มถ่ายภาพ อยู่ด้านตรงข้ามของรูเข็ม และที่เปิด - ปิดอาจเป็นเทปกาวหรือวัสดุทึบแสงบังหน้าช่องรูเข็ม สามารถปิดเปิดรูรับแสงได้เพื่อกำหนดเวลาถ่ายภาพที่เราต้องการ ซึ่งมีหน้าที่เหมือนชัตเตอร์ในกล้องถ่ายภาพปัจจุบัน



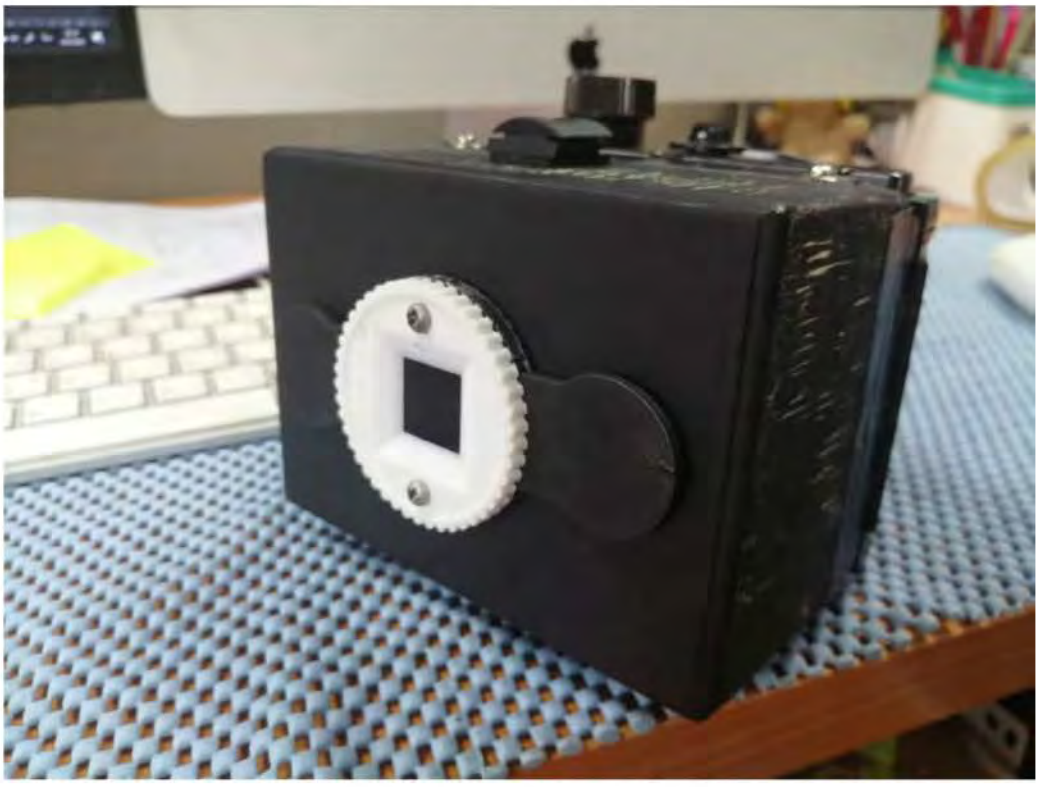
ภาพที่ 5 หลักการทำงานของกล้องรูเข็ม
(© Sakkarin Suttisarn 03/1/2021)

โดยปกติกล้องรูเข็มเป็นกล้องที่ไม่มีช่องรับภาพ การถ่ายภาพด้วยกล้องรูเข็มจึงเป็นลักษณะของการถ่ายแบบกะประมาณ โดยสามารถประมาณการมุมรับภาพ ด้วยการเล็งจากจุดกึ่งกลางของสันกล่องทึบแสงให้มุมซ้ายและมุมขวาของกล้องครอบคลุมมุมที่ต้องการบันทึกภาพในแนวราบ ในแนวตั้งให้เล็งจากแนวดิ่งของสันกล่องมุมบนและล่างในลักษณะเดียวกัน จะได้พื้นที่มุมรับภาพโดยประมาณ ความแม่นยำนั้นต้องใช้ความชำนาญและความเคยชินในการใช้งานกล้องตัวนั้น ๆ อย่างสม่ำเสมอ การประมาณการมุมรับภาพจึงจะแม่นยำมากยิ่งขึ้น เมื่อต้องการถ่ายภาพก็นำกล้องรูเข็มที่บรรจุฟิล์มแล้วไปติดตั้งยังบริเวณที่ต้องการถ่ายภาพ ควรยึดติดกล้องรูเข็มเข้ากับฐานรองรับที่มีน้ำหนักหรือขาตั้งกล้อง เพื่อให้เกิดความมั่นคงในการถ่ายภาพ กล้องไม่ขยับเคลื่อนภาพไม่สั่นไหว เนื่องจากกล้องรูเข็มเป็นกล้องที่จำเป็นต้องใช้การเปิดรูรับแสงเป็นเวลานาน การที่กล้องขยับเคลื่อนจะทำให้ภาพที่ได้พร่ามัวและไม่ชัดเจน เมื่อยึดติดกล้องได้แน่นหนาแล้ว จึงทำการเปิดรูรับแสงตามเวลาที่ต้องการเพื่อให้แสงลอดผ่านรูเข็มเข้าไปกระทบกับแผ่นฟิล์ม เมื่อครบเวลาตามที่ต้องการจึงปิดรูรับแสงแล้วนำแผ่นฟิล์มไปล้างในน้ำยาสร้างภาพในกระบวนการต่อไป

ผู้วิจัยได้เลือกใช้กล้องรูเข็มในการทดลองครั้งนี้ 2 แบบ ประกอบด้วยกล้องรูเข็มแบบ Ilford HARMAN TiTAN ใช้ฟิล์มเนกาทีฟขาวดำขนาด 4 x 5 นิ้ว ความไวแสงที่ ISO 100 และกล้องรูเข็มแบบประดิษฐ์เอง ใช้ฟิล์ม 120 มิลลิเมตร เป็นเครื่องมือในการถ่ายภาพครั้งนี้ ณ พื้นที่สร้างสรรค์ ได้แก่ วัดต่าง ๆ ในจังหวัดเชียงใหม่ โดยทำการเลือกถ่ายภาพในช่วงเวลาตั้งแต่ 09.00 - 11.00 น. และ 13.00 - 15.00 น. ของวันที่ฟ้าเปิดและมีแสงแดดมาก เพื่อให้ได้ปริมาณแสงที่เพียงพอและแสงเงาที่ชัดเจน โดยทำการติดตั้งกล้องรูเข็มไว้บนขาตั้งกล้อง เพื่อให้ได้ความมั่นคงของกล้องมากที่สุด หันกล้องไปยังมุมที่ต้องการและเปิดรูรับแสงของกล้องรูเข็มตามเวลาที่ต้องการคำนวณจาก Pinhole Exposure Calculator โดยในแต่ละมุมที่ต้องการผู้วิจัยจะทำการถ่ายจำนวน 2 ครั้งเสมอ โดยใช้ค่าที่วัดได้จาก Pinhole Exposure Calculator จำนวน 1 ภาพ ค่าชดเชยแสงโดยการเพิ่มเวลาการเปิดรูรับแสงอีก 1 stop อีกจำนวน 1 ภาพ เมื่อได้จำนวนภาพถ่ายตามที่ต้องการแล้วจึงนำกลับมาเพื่อล้างฟิล์มถ่ายภาพและนำไปใช้ในกระบวนการต่อไป



ภาพที่ 6 กล้องรูเข็มแบบ Ilford HARMAN TiTAN
(© Sakkarin Suttisarn 02/8/2020)

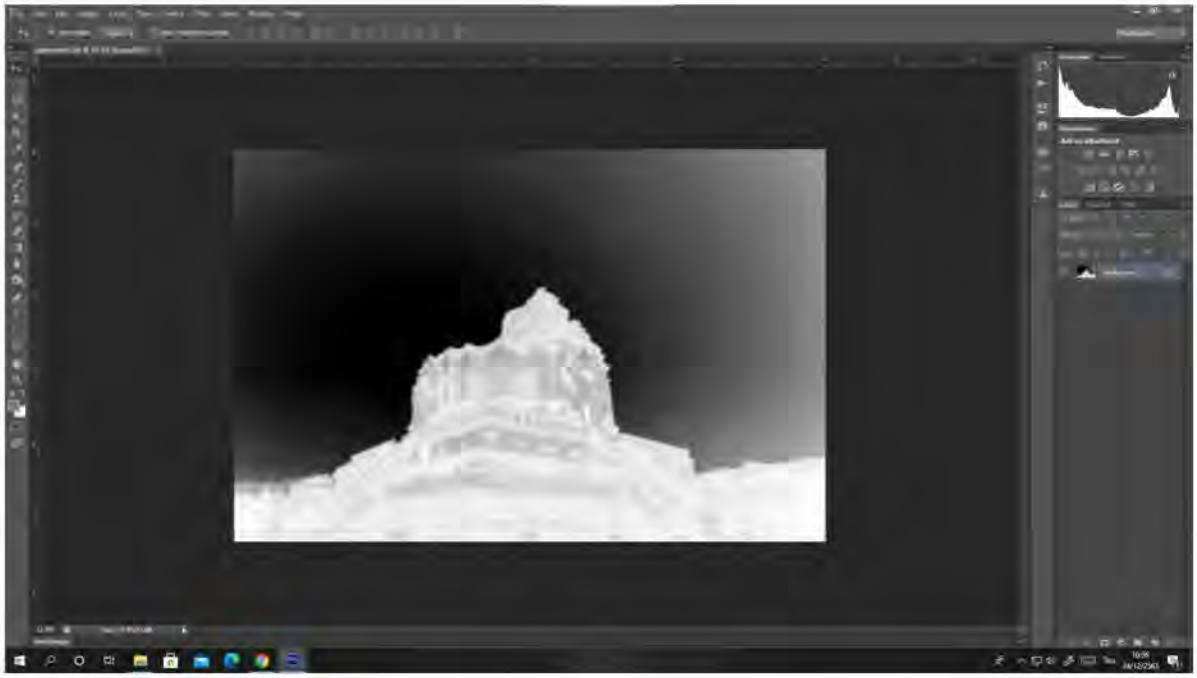


ภาพที่ 7 กล้องรูเข็มแบบประดิษฐ์เอง
(© Sakkarin Suttisarn 02/8/2020)

ภาพที่ 8 Pinhole Exposure Calculator
(© Sakkarin Suttisarn 02/8/2020)

6.2 การเตรียมฟิล์มอัดภาพ

เมื่อได้แผ่นฟิล์มจากกล้องรูเข็มที่ผ่านกระบวนการสร้างภาพแล้ว การพิมพ์ในกระบวนไซยาโนไทป์เป็นการพิมพ์แบบประกบ (Contact Print) ซึ่งจะให้ภาพเท่ากับขนาดของต้นแบบที่ใช้ในการพิมพ์ จำเป็นต้องนำแผ่นฟิล์มมาขยายเพื่อให้ได้ขนาดใหญ่เพียงพอต่อการพิมพ์ในกระบวนการไซยาโนไทป์ เนื่องจากแผ่นฟิล์มจากกล้องรูเข็มมีขนาดที่เล็กไม่เพียงพอต่อการนำไปพิมพ์ขนาดใหญ่ ผู้วิจัยจึงได้นำแผ่นฟิล์มจากกล้องรูเข็มทำสำเนาเป็นดิจิทัลด้วยเครื่องสแกนเนอร์คอมพิวเตอร์ และปรับขนาดให้ใหญ่ขึ้นเพียงพอต่อการนำไปพิมพ์ด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop CC โดยปรับแต่งรายละเอียดของภาพให้น้อยที่สุดเพื่อไม่ให้เสียเอกลักษณ์ของภาพที่ได้จากกล้องรูเข็ม จากนั้นนำไปพิมพ์ลงบนแผ่นฟิล์มใสขนาด A4 ด้วยเครื่องพิมพ์แบบน้ำหมึก จะได้แผ่นฟิล์มเนกาทีฟขนาด A4 เสมือนกับแผ่นฟิล์มที่ได้จากกล้องรูเข็ม ใหญ่เพียงพอสำหรับการนำไปพิมพ์ในกระบวนการไซยาโนไทป์



ภาพที่ 9 การเตรียมฟิล์มอัดภาพในโปรแกรม Adobe Photoshop CC
(© Sakkarin Suttisarn 04/10/2020)

6.3 กระบวนการไซยาโนไทป์

กระบวนการไซยาโนไทป์เป็นหนึ่งกระบวนการทางเลือกในการภาพถ่ายที่เติบโตขึ้นมาในยุคเริ่มต้นของประวัติศาสตร์การถ่ายภาพ ถูกพัฒนาขึ้นโดยเซอร์ จอห์น เฮอร์เชล (Sir John) นักวิทยาศาสตร์ นักดาราศาสตร์ และนักพฤกษศาสตร์ชาวอังกฤษได้ค้นพบกระบวนการไซยาโนไทป์ ในปี ค.ศ. 1842 โดยเขาได้นำมาเพื่อใช้ในการคัดลอกเอกสารบันทึกของเขา ในยุคแรกไซยาโนไทป์เป็นกระบวนการที่ใช้เกลือเหล็กเคลือบลงบนกระดาษแล้วใช้ต้นแบบวางทาบแบบประกบ จากนั้นนำกระดาษไปล้างในน้ำ ทำให้เกิดภาพสีขาวบนพื้นหลังสีน้ำเงินเข้ม (Herschel 1842, online) แต่ผู้ที่นำกระบวนการนี้มาใช้อย่างจริงจังคนแรก คือ อันนา แอทกินส์ (Anna Atkins) นักพฤกษศาสตร์สตรีชาวอังกฤษเป็นผู้ที่นำกระบวนการไซยาโนไทป์มาสู่วงการถ่ายภาพ ในปี ค.ศ. 1843 บิดาของเธอเป็นเพื่อนกับเซอร์ เฮอร์สเชิล อันนาจึงได้มีโอกาสรู้จักกระบวนการนี้เป็นบุคคลแรก ๆ และได้นำกระบวนการไซยาโนไทป์มาใช้ในการบันทึกภาพในแบบสัมผัสตรง ลักษณะการบันทึกภาพแบบนี้เรียกว่าโฟโตแกรม คือ ภาพถ่ายที่สร้างขึ้นโดยไม่ใช้กล้องถ่ายภาพ แต่สร้างภาพโดยวางวัตถุลงบนพื้นผิวของวัสดุไวแสงโดยตรง เช่น กระดาษอัดภาพ จากนั้นนำไปให้สัมผัสกับแสง ผลลัพธ์ที่ได้คือภาพเนกาทีฟที่แสดงโทนสีที่แตกต่างกันขึ้นอยู่กับความโปร่งใสของวัตถุที่ใช้ โดยอันนาใช้กระบวนการไซยาโนไทป์เพื่อบันทึกใบไม้ใบหญ้าในพื้นที่ที่เธอสำรวจ โดยนำใบไม้และดอกไม้มาวางทาบลงบนแผ่นกระดาษที่เคลือบน้ำยาไซยาโนไทป์และทับด้วยแผ่นกระจกใสเพื่อให้ใบไม้แนบสนิทกับกระดาษ แล้วนำไปตากกับแสงแดดซึ่งเต็มไปด้วยรังสีอัลตราไวโอเลต ก่อนจะนำมาล้างออกด้วยน้ำสะอาด ซึ่งจะปรากฏเป็นภาพรูปทรงของใบไม้ดอกไม้ที่ต้องการบันทึก โดยผลงานภาพถ่ายที่สร้างจากกระบวนการนี้ปรากฏอยู่ในกวีนิพนธ์ของเธอชื่อ “Photographs of BritishAlgae: Cyanotype Impressions” ซึ่งเผยแพร่ในปี ค.ศ. 1853 ประกอบไปด้วยภาพจากกระบวนการไซยาโนไทป์

จำนวน 424 ภาพ ถือเป็นผลงานตีพิมพ์ครั้งแรกที่ใช้ภาพถ่ายเพื่อเป็นภาพประกอบทางวิทยาศาสตร์ในหนังสือ (Atkins 1853, online) การพิมพ์ภาพด้วยกระบวนการไซยาโนไทป์เริ่มเสื่อมความนิยมลงเมื่อพัฒนาการของการถ่ายภาพดีขึ้นในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 แต่ยังมีการนำไปใช้อย่างกว้างขวางในการคัดลอกแบบแปลนทางสถาปัตยกรรมที่เรียกว่า พิมพ์เขียว (Blueprint) จนกระทั่งการเกิดขึ้นของการถ่ายเอกสารและเครื่องพิมพ์คอมพิวเตอร์ การพิมพ์ลักษณะนี้จึงค่อย ๆ ถูกเลิกใช้งานและกลายเป็นกระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพที่เหลือเพียงกลุ่มศิลปินหรือช่างภาพบางส่วนใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้กระบวนการไซยาโนไทป์แบบมาตรฐานที่เป็นที่นิยม เนื่องจากจำนวนสารเคมีที่ใช้ไม่มาก มีความปลอดภัยสูงและให้สีที่เข้มเด่นชัด โดยมีสารเคมีที่ใช้และกระบวนการดังนี้

สารเคมีที่ใช้ในกระบวนการไซยาโนไทป์

1. Green ferric ammonium citrate

2. Potassium ferricyanide

3. Hydrogen peroxide

กระบวนการเตรียมสารเคมี

1. สารเคมี A ประกอบด้วย Green ferric ammonium citrate จำนวน 25 กรัม ผสมกับน้ำสะอาด 100 มิลลิลิตร บรรจุในภาชนะแก้วหรือพลาสติกทึบแสง

2. สารเคมี B ประกอบด้วย Potassium ferricyanide จำนวน 10 กรัม ผสมกับน้ำสะอาด 100 มิลลิลิตร บรรจุในภาชนะแก้วหรือพลาสติกทึบแสง

3. เมื่อต้องการนำมาใช้งาน ให้เทสารเคมีทั้งสองชนิด (A และ B) ในปริมาณที่เท่ากัน บนภาชนะพลาสติก ใช้แปรงขนอ่อน คนเบา ๆ ให้เข้ากัน

4. เตรียมกระดาษหรือกระดาษสำหรับทาสารเคมี ให้พอดีหรือใหญ่กว่ากับต้นแบบหรือแผ่นเนกาติฟและทำความสะอาดพื้นผิวให้สะอาด

*สารละลายนี้สามารถยึดติดกับวัสดุผิวเรียบชนิดต่าง ๆ ที่มีความสามารถในการดูดซึม เช่น กระดาษหรือผ้า และนำไปปล่อยให้แห้งในที่มืด หลีกเลี่ยงกระดาษที่มีกรดในการผลิตซึ่งจะทำให้ภาพเสื่อมสภาพเมื่อเวลาผ่านไป

5. นำสารเคมีเบอร์ 1+2 ที่ผสมเข้ากันแล้วมาทาด้วยแปรงขนอ่อนให้ทั่วพื้นที่กระดาษที่ต้องการจะพิมพ์

6. นำกระดาษที่ทาสารเคมีแล้วไปตากในห้องทึบแสง รอจนแห้ง ในกระบวนการนี้สามารถทำได้ในที่ร่มที่ไม่มีรังสีอัลตราไวโอเลต เช่น ในห้องที่ไม่มีแสงแดดรบกวน

กระบวนการพิมพ์

1. นำกระดาษที่ทาน้ำยาไว้จนแห้งแล้วมาติดกับแผ่นกระดานรอง

2. นำแผ่นฟิล์มที่ต้องการจะพิมพ์วางทับลงบนกระดาษที่ต้องการจะพิมพ์ จัดวางจนพอใจ

3. ทับด้วยกระจกใส หนีบด้วยที่หนีบกระดาษให้แผ่นฟิล์มและกระดาษแนบสนิท

4. นำไปตากกลางแดดจัด เป็นเวลา 8 - 15 นาที แล้วแต่ความจัดของแดดในเวลานั้น อาจสังเกตได้จากสีของสารเคมีที่ทาไว้จะเริ่มเข้มขึ้นเรื่อย ๆ จากสีเขียวอ่อนเป็นสีเขียวเข้มจนเกือบดำ

5. เมื่อสีของเคมีเปลี่ยนจนได้ที่แล้ว นำเข้าที่ร่ม แกะกระดาษออกจากแผ่นฟิล์มและกระดานรอง

6. นำกระดาษไปล้างในน้ำสะอาดในถาดเพื่อล้างสารเคมีออก จะเริ่มเห็นส่วนของสารเคมีที่หลุดลอกไปเผยให้เห็นรายละเอียดของภาพจากแผ่นฟิล์มที่เหลืออยู่ ล้างจนสีเหลืองที่ติดบนวัสดุออกจนหมด ยกขึ้น รินน้ำจนหมาด

7. นำกระดาษไปแช่ในถาดน้ำสะอาดผสม Hydrogen peroxide ที่เจือจางแล้ว สีของสารเคมีที่ติดอยู่จะเข้มขึ้น แช่จนสีบนกระดาษเข้มขึ้นทั่วกัน จึงยกออกรินน้ำ

8. นำกระดาษกลับไปแช่ในน้ำสะอาดอีกครั้งหนึ่ง ยกออกรินน้ำแล้วจึงนำไปตากแดดให้แห้งสนิท

9. นำผลงานตากในที่ร่ม ให้นำวัตถุที่มีน้ำหนักวางทับเพื่อไม่ให้กระดาษเป็นลอนบวมน้ำ

10. เมื่อกระดาษที่พิมพ์แห้งแล้วจะได้ ภาพถ่ายจากการพิมพ์เป็นภาพโพสิทีฟเพื่อนำไปใช้งานต่อไป

ภาพที่ 10 การนำฟิล์มต้นแบบพิมพ์ลงบนกระดาษไซยาโนไทป์
(© Sakkarin Suttisarn 22/10/2020)

7. ผลงานสร้างสรรค์

แบ่งออกเป็น 3 ระยะ มีผลงานสร้างสรรค์ตลอดกระบวนการรวมทั้งสิ้น 34 ชิ้นผลงาน ดังนี้

7.1 ผลงานสร้างสรรค์ระยะที่ 1

ในการสร้างสรรค์ผลงานในระยะนี้แบ่งเป็น 5 ภาพ เป็นช่วงเริ่มต้นการหารูปทรง การจัดองค์ประกอบที่จะนำเสนอและทดลองอุปกรณ์เพื่อให้เกิดความคุ้นเคยและชำนาญ โดยทำการถ่ายภาพด้วยกล้องรูเข็มจากพื้นที่เป้าหมายจำนวน 4 วัด โดยทดลองถ่ายศาสนสถานที่สำคัญเป็นหลักของวัดต่าง ๆ โดยเน้นที่รูปทรงที่เป็นเอกลักษณ์ของวัดล้านนา เช่น เจดีย์ วิหาร จากหลายทิศทาง เพื่อหาองค์ประกอบที่เหมาะสมของภาพ จากนั้นนำภาพที่ได้จากกล้องรูเข็มไปขยายเป็นแผ่นฟิล์มขนาด 29 x 21 เซนติเมตร พิมพ์ลงบนกระดาษวาดเขียน 200 แกรม ขนาด 29 x 21 เซนติเมตร ด้วยกระบวนการไซยาโนไทป์ โดยการทาน้ำยาลงบนกระดาษขนาดใหญ่กว่าต้นแบบเล็กน้อยด้วยฝีแปรงแบบหยาบ ไม่เรียงเป็นระเบียบ เพื่อต้องการให้เส้นสายของฝีแปรงคล้ายงานจิตรกรรม เพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับผลงาน ทดลองนำไปฉายแสงในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน

ผลลัพธ์ที่ได้ในการถ่ายภาพ ภาพที่ได้มีองศาการรับภาพเป็นที่น่าพึงพอใจ สามารถเก็บภาพมุมกว้างได้ตามที่ออกแบบไว้ มีการเก็บรายละเอียด แสงเงาได้เป็นอย่างดี สามารถเห็นได้ถึงรายละเอียดของศาสนสถานได้ชัดเจนสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ ในส่วนของการพิมพ์ภาพด้วยกระบวนการไซยาโนไทป์ พบว่า การพิมพ์สามารถถอดรายละเอียดจากฟิล์มต้นแบบได้ดี โดยการฉายแสงอาทิตย์ในช่วงเวลา 10.00 - 11.30 น. ใช้เวลาพิมพ์ที่ 8 นาที มีเฉพาะในส่วนมืดของภาพที่สีจากการพิมพ์มีความเข้มมากเกินไปจนไม่เห็นรายละเอียดในส่วนมืด การใช้ทีแปรงทาน้ำยาแบบไม่เป็นระเบียบแม้จะทำให้ตัวภาพมีความน่าสนใจแต่ก็มีความขัดแย้งกับภาพถ่ายให้ความรู้สึกไม่สงบนิ่ง ไม่เข้ากับภาพศาสนสถานโดยเฉพาะการเน้นที่สถาปัตยกรรม เพราะทำให้เห็นภาพจากฟิล์มต้นแบบได้ไม่เต็มพื้นที่ฟิล์ม

ภาพที่ 11 วัดเจ็ดยอด

(© Sakkarin Suttisarn 07/6/2020)

ภาพที่ 12 วัดเจ็ดยอด

(© Sakkarin Suttisarn 07/6/2020)

ภาพที่ 13 วัดร่ำเปิง
(© Sakkarin Suttisarn 07/6/2020)

ภาพที่ 14 วัดเจดีย์หลวง
(© Sakkarin Suttisarn 07/6/2020)

ภาพที่ 15 วัดเจดีย์หลวง
(© Sakkarin Suttisarn 07/6/2020)

7.2 ผลงานสร้างสรรค์ระยะที่ 2

การสร้างสรรค์ในระยะนี้ได้พัฒนามาจากระยะที่ 1 โดยนำข้อดีข้อเสียของผลงานมาแก้ไข ในการถ่ายภาพใช้การจัดองค์ประกอบแบบให้ศาสนสถานที่ต้องการนำเสนออยู่ในส่วนกลางภาพ โดยมีองค์ประกอบอื่น ๆ เป็นเส้นนำสายตา โดยทดลองถ่ายทั้งในแนวตั้งและแนวนอน ในส่วนการพิมพ์ภาพได้ทำการขยายขนาดกระดาษที่ใช้พิมพ์เป็นกระดาษวาดเขียน 200 แกรม ขนาด 42 x 29 เซนติเมตร เพื่อให้มีพื้นที่ในการทาน้ำยาลงบนกระดาษมากขึ้น และใช้ทีแปรงในการทาน้ำยาลงบนกระดาษแบบเป็นระเบียบ คือ ทาไปในทิศทางเดียวกันเพื่อให้สามารถเก็บรายละเอียดจากฟิล์มต้นแบบได้เต็มภาพ และมีความเป็นระเบียบดูเรียบสงบ สอดคล้องกับภาพศาสนสถานที่ใช้พิมพ์ รวมถึงการลดเวลาในการฉายแสงอาทิตย์ลงเพื่อให้คงรายละเอียดในส่วนมืดเอาไว้แต่ยังให้สีฟ้าที่เข้มเพียงพอตามลักษณะเด่นของกระบวนการไซยาโนไทป์

ในการสร้างสรรค์ระยะนี้ได้ผลงานทั้งสิ้นจำนวน 5 ภาพ ผลของงานในระยะนี้สามารถพิมพ์ได้เต็มพื้นที่ของฟิล์มต้นแบบ ทำให้เห็นรายละเอียดของศาสนสถานได้ครบถ้วน ภาพให้สีเข้มและแสดงรายละเอียดได้ชัดเจนเน้นให้เห็นตัวศาสนสถานได้เด่นชัดขึ้น เนื่องจากลดระยะเวลาในการฉายแสงอาทิตย์ลงจาก 8 นาที เป็น 5 นาที ในช่วงเวลาเดิมคือ 10.00 - 11.30 น. แต่เนื่องด้วยขนาดของกระดาษที่ใช้มีขนาดใหญ่ขึ้นจะมีการหดตัวม้วนขึ้นเป็นลอนระหว่างตากแห้ง ทำให้คราบน้ำหลงเหลือตามส่วนลอนโค้งปรากฏเป็นรอยด่างในหลายจุด แต่ภาพโดยรวมภาพที่ได้แสดงให้เห็นความนิ่งสงบ ตั้งเด่นตระหง่านอย่างมั่นคงของศาสนสถาน ตามที่คาดหวังไว้จึงจะนำข้อบกพร่องและผลที่ได้จากระยะนี้ไปพัฒนาผลงานต่อในระยะที่ 3

ภาพที่ 16 วัดสวนดอก
(© Sakkarin Suttisarn 19/8/2020)

ภาพที่ 17 วัดเจ็ดยอด
(© Sakkarin Suttisarn 19/8/2020)

ภาพที่ 18 วัดเชียงมั่น

(© Sakkarin Suttisarn 19/8/2020)

ภาพที่ 19 วัดเชียงมั่น

(© Sakkarin Suttisarn 19/8/2020)

ภาพที่ 20 วัดอุโมงค์ (สวนพุทธธรรม)
(© Sakkarin Suttisarn 19/8/2020)

ภาพที่ 21 วัดอุโมงค์ (สวนพุทธธรรม)
(© Sakkarin Suttisarn 19/8/2020)

7.3 ผลงานสร้างสรรค์ระยะที่ 3

การสร้างสรรค์ผลงานในระยะนี้เป็นการนำผลที่ได้มาจากระยะที่ 2 มาพัฒนาต่อ โดยนำข้อดีและข้อเสียมาปรับปรุงแนวทางการสร้างสรรค์ โดยในระยะนี้ยังเน้นการถ่ายภาพด้วยกล้องรูเข็มแบบจัดศูนย์กลาง คือ ให้ศาสนสถานที่ต้องการนำเสนออยู่ในส่วนกลางภาพ โดยมีองค์ประกอบอื่น ๆ เป็นเส้นนำสายตา ส่วนของกระบวนการพิมพ์ใช้กระบวนการในลักษณะเดิมทั้งชนิดของกระดาษ การทาน้ำยาลงบนกระดาษและเวลาที่ใช้ฉายแสงอาทิตย์เพื่อให้ได้สีและรายละเอียดตามผลในระยะที่ 2 และได้เปลี่ยนการตากกระดาษในที่แจ้งเป็นการตากในที่ร่มบนพื้นลาดเอียงเพื่อรินน้ำที่ค้างอยู่ในกระดาษออกให้มากที่สุดและเพื่อให้กระดาษแห้งช้าลงลดการโค้งตัวเป็นลอนเมื่อแห้ง ลดอาการเกิดคราบรอยด่างจากน้ำที่ขังในกระดาษ

ผลงานที่ได้จากระยะที่ 3 นี้มีการจัดการจัดวางองค์ประกอบที่ทิ้งพื้นที่ว่างในภาพมากขึ้นเพื่อให้เน้นสถาปัตยกรรมของศาสนสถานมากที่สุด ยังเน้นให้ตัวศาสนสถานเป็นหลักในกลางภาพ เพื่อให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง โปร่งโล่ง นิ่งสงบ สัมพันธ์กับการพิมพ์ภาพที่มีการทิ้งพื้นที่สีขาวรอบตัวภาพเอาไว้เพื่อให้ภาพไม่ดูอึดอัดและเห็นถึงขอบภาพที่เป็นรอยทีแปรงจากการทาน้ำยาเอาไว้เพื่อให้เห็นถึงลักษณะของการพิมพ์ในกระบวนทางเลือกในการถ่ายภาพ ภาพให้สีฟ้าเข้มที่เป็นเอกลักษณ์ของกระบวนการนี้ ให้อารมณ์เงียบสงบ เยือกเย็น หนักแน่น และสื่อความหมายถึง ความศรัทธา ความมีระเบียบ ความจริง ความสุขุม ความเชื่อถือ ความเยือกเย็น ความราบรื่น ความเป็นเอกภาพ สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

ภาพที่ 22 วัดสวนดอก
(© Sakkarin Suttisarn 23/11/2020)

ภาพที่ 23 วัดเจดีย์หลวง
(© Sakkarin Suttisarn 23/11/2020)

ภาพที่ 24 วัดเจดีย์หลวง
(© Sakkarin Suttisarn 23/11/2020)

ภาพที่ 25 วัดพระสิงห์วรมหาวิหาร
(© Sakkarin Suttisarn 23/11/2020)

ภาพที่ 26 วัดเจดีย์หลวง
(© Sakkarin Suttisarn 23/11/2020)

8. สรุปผลการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่าย “วัดล้านนา” เป็นการสร้างสรรค์ในเชิงทดลองเทคนิคทางเลือกในการถ่ายภาพ มุ่งเน้นให้เกิดการนำเทคนิคการสร้างภาพถ่ายร่วมสมัยมาใช้ในการสร้างสรรค์ชุดผลงานภาพถ่าย รูปแบบการสร้างสรรค์เป็นการถ่ายภาพศาสนสถานต่าง ๆ ที่อยู่ในวัด โดยคงให้เห็นรูปแบบของสถาปัตยกรรมแบบล้านนา อันมีความเป็นเอกลักษณ์สูงแม้จะผ่านช่วงเวลามาเนิ่นนาน ก็ยังคงความสวยงาม ตรึงตรา ตรึงใจจวบจนทุกวันนี้ โดยใช้การถ่ายภาพผ่านรูปทรงของศาสนสถานเป็นหลัก ด้วยกล้องถ่ายภาพแบบรูเข็มที่ให้ภาพที่ไม่ผ่านการควบรวมแรงจากเลนส์ (กล้องที่ไม่มีชิ้นกระจกเลนส์) ซึ่งสามารถเก็บความต่างของแสงเงาของภาพได้ดี สามารถเน้นให้รูปทรงได้ชัดเจน และการพิมพ์ภาพในกระบวนการไซยาโนไทป์ ที่ให้สีน้ำเงินเข้มแบบเอกรงค์ แม้จะไม่ได้ให้โทนสีที่สมจริง แต่การถ่ายภาพเอกรงค์ก็สามารถให้ความงามจากการไล่โทนน้ำหนักสีภายในภาพ ที่เน้นอารมณ์ความสงบเงียบ เยือกเย็น มีคุณค่าทางวัฒนธรรม และเป็นรายละเอียดของภาพที่การถ่ายภาพสีไม่สามารถลอกเลียนแบบได้ทั้งหมด ทำให้เกิดความสัมพันธ์กับแนวคิดและความรู้สึกของผู้วิจัยที่ต้องการแสดงออกในการสร้างสรรค์ชุดผลงานภาพถ่ายครั้งนี้ ที่ต้องการนำเสนอภาพถ่ายสถาปัตยกรรมวัดล้านนาจากกระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพที่ทั้งสองอย่างนั้นล้วนเป็นสิ่งเก่าที่เกิดขึ้นมานานแล้ว แต่ยังคงทรงคุณค่าจากเอกลักษณ์ที่มีอยู่ภายในตัวเองทั้งสิ้น ผสมผสานกันเป็นผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้

ผลการสร้างสรรค์สามารถสรุปผลได้ ดังนี้

ด้านเทคนิคการสร้างสรรค์ การใช้กล้องรูเข็มและกระบวนการไซยาโนไทป์ร่วมกัน เป็นเทคนิคการสร้างภาพเอกรงค์ที่สามารถทำงานร่วมกันได้ดี เนื่องจากกล้องถ่ายภาพรูเข็มเป็นกล้องที่มีกลไกในการทำงานไม่ซับซ้อน สามารถเก็บภาพมุมกว้างได้ดี ให้ความคมชัดและรายละเอียดของภาพในเกณฑ์ชัดเจน แม้จะไม่คมชัดเทียบเท่ากล้องถ่ายภาพที่มีชิ้นเลนส์ แต่ก็สามารถเก็บรายละเอียดของภาพได้ตามที่ต้องการครบถ้วน ในการถ่ายภาพภายในวันที่มีสภาพแสงเหมาะสม ภาพที่ได้สามารถนำมาขยายเพื่อพิมพ์ในกระบวนการอื่น ๆ ต่อไปได้ ในส่วนกระบวนการพิมพ์แบบไซยาโนไทป์ สามารถให้รายละเอียดจากฟิล์มที่ใช้เป็นต้นแบบได้ดีและมีการไล่โทนสีตามต้นแบบได้ครบถ้วนเนื่องจากเป็นการพิมพ์แบบประกบที่แผ่นฟิล์มกับกระดาษเคลือบน้ำยาไซยาโนไทป์โดยตรง หากให้แสงกับการพิมพ์ภาพมากเพียงพอก็จะให้ชิ้นงานที่มีสีเอกรงค์ โทนน้ำเงินเข้ม ที่มีรายละเอียดจากฟิล์มต้นแบบชัดเจน

ด้านเนื้อหาการสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่าย “วัดล้านนา” เป็นการสะท้อนภาพวัฒนธรรมความเชื่อของล้านนาที่มีต่อศาสนาพุทธผ่านทางสถาปัตยกรรมโดยเลือกใช้เป็นการสร้างสรรค์โดยใช้กระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพคือกล้องรูเข็มและกระบวนการไซยาโนไทป์ ซึ่งเป็นเทคนิคเก่าที่มีอายุมายาวนาน แม้อาจไม่มีสีสันที่เหมือนจริงหรือความคมชัดดังเช่นภาพถ่ายดิจิทัลในปัจจุบันแต่ยังคงความสามารถในด้านเทคนิคที่มีความสมบูรณ์ในคุณสมบัติการเป็นภาพถ่ายได้เป็นอย่างดีโดยคุณลักษณะของตัวเอง เปรียบเสมือนความเก่าของวัดในวัฒนธรรมล้านนา ที่แม้จะมีอายุมากแล้วแต่ยังคงความเป็นศาสนสถานที่สมบูรณ์ต่อศาสนิกชน ทั้งด้านศูนย์รวมจิตใจทางศาสนาและศิลปวัฒนธรรม ที่แม้จะผ่านกาลเวลามาช้านานแต่ก็ยังไม่ได้เสื่อมคุณค่าเหล่านั้นลงไป ซึ่งจากผลการสร้างสรรค์ผลงานเทคนิคและแนวคิดที่ใช้สามารถสะท้อนภาพความรู้สึกที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการแสดงถึงความงดงามทางสถาปัตยกรรมจากวัดล้านนาร่วมกับกระบวนการทางเลือกในการถ่ายภาพที่ใช้ได้เป็นอย่างดี ภาพที่ได้จากกล้องรูเข็มให้มุมกว้างเห็นสถาปัตยกรรมและสภาพแวดล้อม ความคมชัดที่เห็นรายละเอียดครบถ้วนแม้จะมาจากกล้องที่ปราศจากเลนส์ก็ตาม การอัดภาพจากกระบวนการไซยาโนไทป์ที่ให้โทนสีฟ้าให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น มั่นคง เคร่งขรึม เอาการเอางาน ละเอียด รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน ดังเช่นศาสนสถานที่ตระหง่านมานับร้อยปี ตามที่ผู้วิจัยต้องการให้ผลงานแสดงเห็นถึงจุดร่วมของสิ่งเก่าสองสิ่งที่แม้จะลดบทบาทไปแล้วในปัจจุบันแต่ก็ยังคงคุณค่าจากเอกลักษณ์ที่มีอยู่ในตนเองต่อปัจจุบัน ซึ่งถือว่าตอบสนองความต้องการของผู้วิจัยและเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานในครั้งต่อไปให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ปัญหาจากการสร้างสรรค์ กล้องรูเข็มและกระบวนการไซยาโนไทป์ล้วนเป็นกระบวนการที่ต้องการแสงที่มีความเข้มข้นจากพระอาทิตย์ในการสร้างภาพทำให้ในกระบวนการต่าง ๆ ต้องทำงานในวันที่ท้องฟ้าปลอดโปร่งมีแสงแดดแรง เนื่องจากกล้องรูเข็มนั้นเป็นกล้องที่มีรูรับแสงที่ค่อนข้างแคบ แม้ในสภาพแสงแดดแรงก็ยังจำเป็นต้องเปิดรูรับแสงเป็นเวลานาน ซึ่งหากมีแสงแดดไม่มากเพียงพอการถ่ายภาพด้วยกล้องรูเข็มก็จำเป็นต้องเปิดรูรับแสงนานเพื่อให้แสงทำปฏิกิริยากับแผ่นฟิล์มได้มากเพียงพอจะทำให้เกิดรายละเอียดตามที่ต้องการ และเมื่อเปิดรูรับแสงเป็นเวลานานกล้องถ่ายภาพรูเข็มก็มีโอกาสที่จะสั่นไหวหรือเคลื่อนที่จากแรงลมหรือแรงสั่นสะเทือนอื่น ๆ ที่จะทำให้ภาพที่ได้มีการพร่าเบลอจากการสั่นไหว อีกทั้งการถ่ายภาพในวันที่แสงแดด

ไม่เหมาะสมจะทำให้ปริมาณแสงที่เข้ามาทำปฏิกิริยากับฟิล์มไม่สม่ำเสมอ ทำให้ภาพที่ได้มีความเปรียบต่างแสง (Contrast) ที่ต่ำ จนสูญเสียรายละเอียดและความคมชัดของภาพที่ต้องการ ในด้านกระบวนการไซยาโนไทป์เป็นกระบวนการที่ต้องการแสงอัลตราไวโอเลตจากแสงพระอาทิตย์เป็นหลัก ทำให้ช่วงเวลาในการพิมพ์ภาพในแต่ละวันมีจำกัด เนื่องจากต้องรอช่วงเวลาที่สภาพแสงมีความเข้มข้นมากเพียงพอ ในแต่ละวันจำกัดอยู่เพียงไม่กี่ชั่วโมง จึงไม่สามารถผลิตงานได้ต่อเนื่องจำนวนมากในแต่ละวัน และในวันที่สภาพแสงไม่เอื้ออำนวย เช่น มีเมฆมากบดบังดวงอาทิตย์ต้องใช้การเพิ่มในการสัมผัสกับแสงแดดมากขึ้น ทำให้ความแม่นยำในการประมาณการค่าเวลาที่เหมาะสมลดลง หรือในวันที่ฝนตกก็จะไม่สามารถพิมพ์ภาพในวันนั้นได้ โดยปัญหาดังกล่าวผู้วิจัยได้ทดลองใช้หลอดไฟแบบอัลตราไวโอเลต ให้แสงเทียบเคียงการใช้แสงธรรมชาติ ซึ่งให้ผลได้ใกล้เคียงกับการใช้แสงธรรมชาติ แต่ก็ต้องใช้เวลาบันทึกแสงในการพิมพ์นานมากขึ้นและประมาณการเวลาที่เหมาะสมได้ยากกว่าการใช้แสงธรรมชาติ เนื่องจากแสงอัลตราไวโอเลตของหลอดที่มีขายในท้องตลาดยังมีความเข้มของแสงอัลตราไวโอเลตต่ำกว่าแสงพระอาทิตย์มากทำให้ความเปรียบต่างแสงของภาพที่เกิดจากการพิมพ์ภาพด้วยหลอดอัลตราไวโอเลตค่อนข้างต่ำให้ความเข้มของสีที่ได้ไม่เด่นชัดมากนัก ในส่วนของฟิล์มต้นแบบที่ใช้ในการพิมพ์เนื่องจากกระบวนการไซยาโนไทป์เป็นกระบวนการพิมพ์แบบประกบ แผ่นฟิล์มจึงต้องสัมผัสแนบกับกระดาษเคลือบน้ำยาไซยาโนไทป์โดยตรง ทำให้การพิมพ์ซ้ำด้วยฟิล์มต้นแบบเดิมจำนวนหลาย ๆ รอบ ทำให้แผ่นฟิล์มต้นแบบมีความเสียหายจากรอยขีดข่วนหรือคราบสกปรกที่อยู่บนกระดาษเคลือบน้ำยา เนื่องจากแผ่นฟิล์มต้นแบบที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้เป็นแผ่นฟิล์มต้นแบบที่ใช้กระบวนการพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์แบบน้ำหมึกจึงมีความทนทานไม่เท่ากับแผ่นฟิล์มแบบ Celluloid ที่เคลือบด้วย Silver halide แบบที่ใช้ในการถ่ายภาพทั่วไป ซึ่งมีความสามารถในการทนทานต่อแรงขีดข่วนมากกว่าแต่ก็มีข้อจำกัดที่ขนาดที่เล็กและราคาสูงกว่าเช่นกัน ฉะนั้นในการใช้งานแผ่นฟิล์มต้นแบบที่พิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์แบบน้ำหมึกจึงต้องปฏิบัติด้วยความระมัดระวังและตรวจเช็คสภาพของแผ่นฟิล์มต้นแบบ กระจกที่ใช้ทับแผ่นฟิล์ม รวมถึงกระดาษเคลือบน้ำยาให้มีความสะอาดปราศจากเศษฝุ่นซึ่งอาจทำให้เกิดความเสียหายต่อแผ่นฟิล์มต้นแบบได้ก่อนการพิมพ์ทุกครั้ง

References

Atkins, A. "Polypodium Phegopteris (Northern beech fern)." Obelisk art history. Accessed January 10, 2021. https://arthistoryproject.com/artists/anna-atkins/polypodium-phegopteris-northern-beech-fern/

Barber, C. "Ghosts In the Landscape." The center for photography at Woodstock. Accessed January 16, 2021. http://cpw.org/past-exhibitions/craig-j-barber/.

Bosse, H. "Iowa Central Railway Bridge at Keithsburg." Smithsonian. Accessed January 18, 2021. http://americanat.si.edu/artist/henry-bosse-6667/.

Buddhist Research Institute of MCU. "Samailānnāyukthǭng. [Lanna Era of Prosperity]." Accessed January 2, 2021. http://bri.mcu.ac.th/lanna/?page_id=85.

Bunyasurat, W. "Khon Kap Phut Sathāpattayakam. [People with buddhist architecture]." Accessed January 2, 2021. http://lannakadee.cmu.ac.th/area2/page2.php.

Herschel, J. "Chrysotypes." Researchgate. Accessed January 11, 2021. https://www.researchgate.net/figure/Chrysotypes-by-Sir-JFW-Herschel-1842-Courtesy-of-the-Library-of-the-Royal-Society_fig4_301699839.

Kotsupho, P. "Phra Phut Sātsanā Nai ʻānāčhak Lānnā. [Buddhism in the Lanna Kingdom]." Blogspot. Accessed January 2, 2021. http://phil-re4you.blogspot.com/2017/04/blog-post.html.

Lampichairit, S. "Klǭngrūkhem. [Pinhole Camera]." Surapongeiam Accessed January 2, 2021. http://surapongeiam.blogspot.com/2011/02/pinhole-camera.html.

Na Sittichok, P. "Kānthāiphāpphīrangān'ǭkbǣpnithētsinlapa. [Photography for art communication design]." Photovis. Accessed January 7, 2021. https://photovis.rmutr.ac.th/wp-content/uploads/2013/06/part-1-2.pdf.

Srisuwan, C. "Laksana Chaphǫ Khǭngwat Nai Watthanatham Lānnā Læ Kānčhat Phǣnphang. [The characteristics of the temple in Lanna culture and its layout]." Lanna-arch. Accessed January 2, 2021. http://www.lanna-arch.net/art/sculpture_habitat/habitat-5.

Takashi, H. "The Narcissistic City." Lensculture. Accessed January 17, 2021. http://lensculture.com/takashi-homma/.

การพัฒนาเสื้อผ้าสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร [1]

received 14 JAN 2021 **revised** 26 APR 2021 **accepted** 29 APR 2021

จิรัชญา วันจันทร์
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาศิลปะการออกแบบพัสตราภรณ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเสื้อผ้าของผู้ป่วยในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ ตามความต้องการของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร และความพึงพอใจของผู้ป่วยหลังคลอดบุตรด้านความสะดวกสบายในการสวมใส่และการให้นมบุตร วิธีดำเนินการวิจัยใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพร่วมกัน ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นกลุ่มผู้ป่วยหลังคลอดบุตรแบบปกติ ในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ จำนวน 82 คน โดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เก็บข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามปัญหารูปแบบเสื้อผู้ป่วยในโรงพยาบาลของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร และแบบความพึงพอใจของรูปแบบเสื้อผู้ป่วยหลังคลอดบุตรของการอำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ การประเมินผลและวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลองสวมใส่เสื้อผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ผลจากการวิจัยพบว่า ผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ที่มีความพึงพอใจต่อเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรรูปแบบ B ($\bar{x}$ = 4.25) เสื้อคลุมตัวยาวป้ายทับด้านหน้ามีเชือกผูกที่เอว มีความสะดวกในการสวมใส่และการให้นมบุตรมากที่สุด รองลงมา คือ รูปแบบ C ($\bar{x}$ = 3.97) เสื้อชุดคลุมยาวคอกลมเปิดที่บริเวณป่ามีเชือกสำหรับผูก และรูปแบบ A ($\bar{x}$ = 3.90) เสื้อป้ายทับด้านหน้า คู่กับกระโปรงแบบป้ายผูกที่เอว ตามลำดับ เสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรทั้ง 3 รูปแบบ มีตำแหน่งการเปิด-ปิดสำหรับให้นมบุตร ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย คือ แผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ ได้เสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรรูปแบบใหม่ ที่อำนวยความสะดวกในการสวมใส่และการให้นมบุตร

คำสำคัญ: เสื้อผ้าสำหรับให้นม, ผู้ป่วยหลังคลอดที่ให้นมบุตร, ชุดผู้ป่วยในโรงพยาบาล

[1] บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง "การพัฒนาเสื้อผ้าสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร" โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปี 2017 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2020

The Development of Clothes for Maternal Patients [1]

Jiratchaya Wanchan
Assistant Professor of Department Textile of Fashion Design,
Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University

Abstract

The objective of this research is to develop Delivery Gowns in Thammasat University Hospital that meet patients' desire and create patients' satisfaction especially in terms of comfort and easiness for breastfeeding. This research work uses Mixed Research Methodology, including both the quantitative research and the qualitative research methodologies. The group of 82 maternal patients are selected from Obstetrics and Gynecology Department of Thammasat University Hospital with purposive sampling technique. The data collection tools for this research are a questionnaire on problem concerning the gowns that patients encounter, and a questionnaire on satisfaction with the designed gowns in several aspects. Data from the samples who have tried on the designed gown are collected and analyzed. The findings from the research have shown that design B ($\bar{x}$ = 4.25) is the most satisfying of all because it is a kimono robe with string at the waistline that is easy to wear and comfortable for breastfeeding. The following designs are design C ($\bar{x}$ = 3.97) which is a long tonic with round neck, opening from the shoulder and string, and design A which is like a nurse gown with separate two pieces, consisting of a kimono top and a wrap around skirt ($\bar{x}$ = 3.90). All the three designs have the breastfeeding function which can be opened wide to easily breastfeed. The benefit from this research is the new design maternity gown to be used in Obstetrics and Gynecology Department of Thammasat University Hospital.

Keywords: Delivery Gowns, Breastfeeding Maternal Patient, Hospital Patient Gown

[1] This article is a part doctoral thesis entitled "The Development of Clothes for Maternal Patients" which receives thesis funding support from Thammasat University for budget year 2017 and finished 2020.

ที่มาและความสำคัญของการวิจัย

ในปัจจุบันสตรีหลังคลอดบุตร ไม่ใช่ผู้ป่วยที่ต้องได้รับการรักษาเหมือนผู้ป่วยทั่วไปของโรงพยาบาล สตรีหลังคลอดบุตรเหมือนกับคนปกติที่เพิ่งผ่านการคลอดบุตรมาเท่านั้น การคลอดบุตรเป็นภารกิจครั้งสำคัญของสตรี เป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงมากมายภายในร่างกายและจิตใจที่รอการฟื้นตัวกลับมาสู่สภาพปกติ บทบาทสำคัญของการเป็นมารดาในการเลี้ยงดูบุตร คือ การเลี้ยงดูทารกด้วยนมมารดาเป็นปัจจัยสำคัญ ต่อการส่งเสริมสุขภาพร่างกายและสุขภาพใจให้สมบูรณ์แข็งแรง ส่งผลให้สมองของทารกเจริญเติบโตและมีพัฒนาการอย่างเต็มศักยภาพ

นมมารดา เป็นอาหารที่ดีที่สุดสำหรับทารก น้ำนมมารดาสะอาด มีอุณหภูมิเหมาะสม ประกอบด้วยสารอาหารต่อการเจริญเติบโตของทารก ย่อยง่าย ดูดซึมได้ดี มีความสำคัญในการเจริญเติบโตและพัฒนาการของทารกในระยะแรกเกิดจนถึงขวบปีแรกเป็นระยะที่สมองมีการเจริญเติบโต เซลล์สมองจะแตกแขนงและเชื่อมต่อกันอย่างรวดเร็ว ดังนั้น ทารกที่กินนมมารดาจะช่วยให้มีระดับสติปัญญาดีกว่าทารกที่กินนมผสมมีประโยชน์ในกระบวนการป้องกันการติดเชื้อในระบบทางเดินอาหาร ช่วยย่อยสลายเชื้อแบคทีเรียและไวรัส ในระบบทางเดินอาหาร ทำให้ลดอัตราเสี่ยงในการเกิดภาวะลำไส้อักเสบเน่าเปื่อยในทารกแรกเกิด (Necrotizing Enter Colitis [NEC]) ป้องกันการเกิดภาวะหูชั้นกลางอักเสบติดเชื้อ ป้องกันการเกิดโรคภูมิแพ้และลดความเสี่ยงในการเกิดโรคเบาหวานชนิดที่ 2 รวมทั้งโรคอ้วนในเด็กได้ (Godfrey and Lawrence 2019)

องค์การอนามัยโลกแนะนำให้มารดาเลี้ยงดูบุตรด้วยนมมารดาอย่างเดียว โดยในปี พ.ศ. 2544 ให้มารดาเลี้ยงทารกด้วยนมมารดาอย่างเดียว 6 เดือนเต็ม จึงเริ่มให้อาหารอื่นและน้ำพร้อมกับกินนมมารดาควบคู่ไปด้วยจนทารกอายุ 2 ปี หรือนานกว่านั้น (World Health Organization 2019) และได้มีงานวิจัยรองรับเป็นการพิสูจน์อย่างชัดเจนว่านมมารดาเป็นอาหารที่ดีเหมาะสมกับทารกมากที่สุด โรงพยาบาลรัฐทุกแห่งพัฒนากลวิธีการดำเนินงานเป็นโรงพยาบาลสายสัมพันธ์มารดา-บุตร เพื่อส่งเสริมการเลี้ยงทารกด้วยนมมารดา (Baby Friendly Hospital Initiative) ซึ่งโรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ ได้มีนโยบายการส่งเสริมการเลี้ยงลูกด้วยนมมารดา โดยตั้งเป้าหมายให้ทารกได้รับนมมารดา ร้อยละ 100 และมีการจัดตั้งคลินิกนมมารดาขึ้นเพื่อช่วยเหลือมารดาหลังคลอดบุตรทุกคนให้สามารถเลี้ยงดูบุตรด้วยนมมารดาได้สำเร็จ

เสื้อผ้าสำหรับผู้ป่วยเป็นหนึ่งในปัจจัยของผู้ป่วยที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน เมื่อเข้ามารักษาตัวในโรงพยาบาล โรงพยาบาลเป็นสถานที่บริการด้านสาธารณสุขให้บริการด้านการรักษาพยาบาลแก่ผู้ป่วยที่เข้ามารับบริการ ซึ่งผู้ที่เข้ามารับบริการนั้น เมื่อต้องเข้ารับการรักษาตัวในโรงพยาบาลจำเป็นต้องใช้วัสดุอุปกรณ์และเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่มีความสะอาดปราศจากเชื้อโรค การควบคุมและความปลอดภัย จึงจำเป็นต้องมีรูปแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายโดยเฉพาะที่แตกต่างจากเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายทั่วไป เสื้อผ้าที่เหมาะสมกับมารดาหลังคลอดบุตรในช่วงระยะเวลาที่ต้องให้นมบุตร ควรสวมเสื้อผ้าหลวม ๆ มีกระดุมผ่าหน้าหรือตำแหน่งการเปิดสำหรับให้นมบุตร เสื้อชั้นในควรเป็นแบบที่มีฝาเปิด ซึ่งจะช่วยมารดาให้นมบุตรได้สะดวกสบายขึ้น (Chawanpaiboon and Chawanpaiboon 2003, 101)

จากการสัมภาษณ์เบื้องต้นกับผู้ป่วยหลังคลอดบุตรที่พักฟื้นอยู่ในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์-เฉลิมพระเกียรติ พบว่า เสื้อผ้าผู้ป่วยที่ใช้สวมใส่ในโรงพยาบาลไม่สามารถตอบวัตถุประสงค์ทางด้านการให้นมบุตรได้ เนื่องจากไม่มีตำแหน่งการเปิด - ปิด สำหรับการให้นมบุตร ผู้ป่วยหลังคลอดบุตรในช่วงเวลา 1 - 3 วันแรกหลังการคลอดบุตรจำเป็นต้องเริ่มต้นให้นมบุตรทุก ๆ 1 - 2 ชั่วโมงต่อครั้ง ซึ่งเป็นปัญหาสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดที่ต้องถอดเสื้อผ้าออกก่อนทุกครั้งที่ต้องให้นมบุตร ทำให้ผู้ป่วยต้องเปิดเผยสรีระช่วงบนของร่างกายจนถึงบริเวณใต้หน้าอก ผู้ป่วยหลังคลอดบุตรจะรู้สึกไม่สะดวกสบายใจและรู้สึกอับอายทุกครั้ง เมื่อให้นมบุตร เนื่องจากต้องเปลือยร่างกาย ส่วนท่อนล่างที่ใช้สวมใส่เป็นการนุ่งแบบผ้าถุง ซึ่งผู้ป่วยส่วนใหญ่ไม่เคยสวมใส่ผ้าถุงมาก่อนในชีวิตประจำวัน ทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับการสวมใส่ที่ไม่สะดวกสบายต่อการลุกขึ้นยืนและการเดิน เพราะจะทำให้ผ้าถุงหลุดได้ง่าย

ดังนั้น จากปัญหาดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยเล็งเห็นความสำคัญของการวิจัยพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยที่เหมาะสมสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติทำให้ผู้ป่วยหลังคลอดมีความสะดวกสบายในการสวมใส่ และอำนวยความสะดวกต่อการให้นมบุตร อันส่งผลต่อความสุขของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ตั้งแต่ครั้งแรกที่ได้สวมใส่และตอบสนองความพึงพอใจของผู้ป่วยหลังคลอดบุตรมากที่สุด ผลจากการวิจัยครั้งนี้จะนำไปสู่การพัฒนาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยในรูปแบบต่าง ๆ ที่ตรงกับความต้องการของการใช้งานและรองรับอุปกรณ์ทางการแพทย์ สามารถเป็นแนวทางในการศึกษาพัฒนาด้านที่เกี่ยวข้องในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าของผู้ป่วยในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ ตามความต้องการของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจต่อเสื้อผ้ารูปแบบใหม่ สำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร

สมมติฐานการวิจัย

ผู้ป่วยหลังคลอดบุตร มีความพึงพอใจต่อเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรทางด้านรูปแบบ สีสัน เนื้อผ้า และการอำนวยความสะดวกในการสวมใส่และการให้นมบุตร

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

เนื่องด้วยนมมารดามีสารอาหารที่จำเป็นต่อการเจริญเติบโตของทารก นมมารดามีสัดส่วนของสารอาหารที่เหมาะสมกับทารก ทั้งน้ำ สารช่วยย่อย สารป้องกันการติดเชื้อ ไขมัน โปรตีน และคาร์โบไฮเดรต ซึ่งเป็นแหล่งพลังงานที่สำคัญต่อการเจริญเติบโตของทางสมอง จอประสาทตา และมีภูมิต้านทานโรค สิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญ

ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าคุณค่าทางอาหาร คือ ความอบอุ่น ความใกล้ชิดระหว่างมารดากับทารก ในขณะให้นม สายตาของมารดาและทารกจะแสดงถึงสื่อสัมพันธ์ที่เต็มไปด้วยความรัก ความผูกพันทางสายเลือด มารดามีความภาคภูมิใจ ทารกจะอบอุ่นทั้งร่างกายและจิตใจ จะเป็นผลดีต่อการพัฒนาอุปนิสัยใจคอของทารกให้เติบโตเป็นผู้ที่มีความเชื่อมั่น สุขภาพจิตดี การที่มารดาต้องให้นมทารกน้อยวันละหลาย ๆ ครั้ง ย่อมจะรับรู้ความผิดปกติของทารก เช่น เป็นหวัด มีไข้ ตัวร้อน มารดาจะรับรู้ได้ทันที จากผลการศึกษาการเลี้ยงทารกด้วยนมมารดามากกว่า 40 ปี พบว่า การเลี้ยงทารกด้วยนมมารดาเป็นประโยชน์และมีความสำคัญในการพัฒนาการของทารกทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา จิตใจ และสังคม (Sawasdivorn 2013) เป็นการวางพื้นฐานในการพัฒนาประชากรให้มีคุณภาพของประเทศ (Angkhasuwaphla 2013, 18 - 20) ในประเทศไทยได้กำหนดนโยบายส่งเสริมการเลี้ยงทารกด้วยนมมารดามาตั้งแต่แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 4 (2520 - 2524) ตามการศึกษาของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยและคณะฯ จนถึงแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 7 (2534 - 2538) ได้ยึดหลักการดำเนินงานโรงพยาบาลสายสัมพันธ์แม่ - ลูก (Body Friendly Hospital) โดยมีเป้าหมายเลี้ยงทารกด้วยนมมารดาอย่างเดียว 4 เดือน และได้มีการปรับให้มีการเลี้ยงทารกด้วยนมมารดาอย่างเดียวเพิ่มขึ้นเป็น 6 เดือน ในช่วงกลางแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 9 (2545 - 2549) ตามการศึกษาของ นิตยา สินสุกใส (Sinsuksai 2012, 21 - 31) มีการส่งเสริมการเลี้ยงทารกด้วยนมมารดาตามนโยบายโครงการสายใยแห่งครอบครัวที่มีเป้าหมายให้อัตราการเลี้ยงทารกด้วยนมมารดาอย่างเดียว 6 เดือน ร้อยละ 30 เมื่อสิ้นแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 9 และฉบับที่ 10 (2550 - 2554) แต่พบว่าอัตราการเลี้ยงทารกด้วยนมมารดายังน้อยกว่าเป้าหมาย ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 11 มีการตั้งเป้าหมายเพิ่มอัตราการเลี้ยงทารกด้วยนมมารดาอย่างเดียวอย่างน้อย 6 เดือน ให้สอดคล้องกับเป้าหมายองค์การอนามัยโลก

การเลี้ยงทารกด้วยนมมารดาภายหลังการคลอดบุตร ต้องให้ทารกอยู่กับมารดาเร็วที่สุด มารดาจะได้เริ่มฝึกหัดให้ทารกดูดนมมารดาทันทีทั้งสองข้าง เพื่อจะกระตุ้นให้มีน้ำนมไหลออกมา การที่ทารกได้ดูดนมมารดาบ่อย ๆ จะช่วยให้มารดามีน้ำนมมากขึ้น การให้ทารกดูดนมจะให้ในท่าอุ้มนั่ง โดยใช้มือช้อนหัวทารกให้ปากอยู่ในระดับหัวนมมารดาแล้วใช้นิ้วชี้และนิ้วกลางรั้งเต้านม เพื่อให้ทารกดูดนมได้สะดวกกันไม่ให้เต้านมอุดจมูกทารก กรณีที่มารดายังมีอาการเพลียมากหรือเจ็บแผล ลุกนั่งลำบาก อาจจะให้ทารกดูดนมในท่านอนได้ ปริมาณของน้ำนมใน 2 วันแรก อาจจะมีน้อยและน้ำนมมีสีเหลือง ห้ามบีบทิ้งต้องให้ทารกดูด เพราะน้ำนมเหลืองมีประโยชน์มากในการให้ภูมิคุ้มกันโรคและช่วยขับขี้เทาของทารกด้วย น้ำนมมารดาแม้จะไหลออกน้อยก็เพียงพอแก่ทารกในขณะนั้น ต่อมาราววันที่ 3 หรือ 4 หลังคลอดจะมีน้ำนมแท้ซึ่งมีสีขาวขุ่นออกมามากขึ้น ควรให้ทารกดูดนมมารดาข้างละ ประมาณ 10 นาที ถ้ามารดามีน้ำนมมากพอ ในขณะให้ทารกดูดนมข้างหนึ่งจะมีน้ำนมพุ่งออกมาจากเต้านมอีกข้างหนึ่งได้ เมื่อทารกดูดนมเสร็จ จะหลับได้นานไม่ร้องกวน น้ำหนักขึ้นดีสม่ำเสมอ (Intharaphasuead 2004, 302 - 304)

ภาพที่ 1 ท่าอุ้มทารกสำหรับการให้นมแม่
(Source: baby gooroo, Online)

โรงพยาบาลเป็นสถานที่บริการด้านสาธารณสุขที่ให้บริการด้านการรักษาพยาบาลแก่ผู้ป่วยที่เข้ามารับบริการตลอด 24 ชั่วโมง ซึ่งผู้ที่เข้ามารับบริการนั้น ผู้ป่วยจำเป็นต้องใช้วัสดุเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเฉพาะเพื่อความสะอาดปราศจากเชื้อโรค (Infection Control :IC) คือ การควบคุม ป้องกัน การแพร่กระจายของเชื้อโรคในโรงพยาบาล และความปลอดภัย จึงจำเป็นต้องมีเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่มีรูปแบบเฉพาะสำหรับผู้ป่วยที่เข้ามารับการรักษาและเจ้าหน้าที่ในโรงพยาบาล

ทฤษฎีหลักการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย จะต้องออกแบบให้มีความสวยงามเหมาะแก่การสวมใส่ทั้งในเรื่องวัย เพศ บุคลิก หน้าที่การงาน รูปร่าง และโอกาสใช้สอย จารุนันท์ เชาวน์ดี (Chaowadi 2019) กล่าวว่า เสื้อผ้าเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องนุ่งห่ม องค์ประกอบศิลปะที่นำมาเกี่ยวข้องกับเสื้อผ้าและการแต่งกายมีส่วนประกอบต่าง ๆ ดังนี้ 1) ขนาดและสัดส่วน (Size and Proportion) ขนาดและสัดส่วนมีความสัมพันธ์กัน ขนาดเกี่ยวพันกับสัดส่วน 2) ความกลมกลืน (Harmony) ความกลมกลืนในการแต่งกาย ได้แก่ ความกลมกลืนของสีเสื้อผ้าและการตกแต่ง การใช้สีตกแต่งควรมีความกลมกลืนกับบุคลิก อายุ เพศ และวัย 3) การตัดกัน (Contrast) การตัดกันในการแต่งกายทำได้หลายวิธี ทั้งในด้านการตัดกันด้วยขนาด ลวดลาย แบบ หรือสี การตัดกัน เพื่อสร้างจุดเด่น 4) เอกภาพ (Unity) เอกภาพของการแต่งกายคล้ายกับความกลมกลืน ซึ่งเน้นในด้านความสัมพันธ์และความสอดคล้อง การแต่งกายควรให้มีความสอดคล้องในด้านแบบ สี หรือ การตกแต่งให้ผสมกลมกลืนในกลุ่มเดียวกัน 5) การซ้ำ (Repetition) การซ้ำในลักษณะของการตกแต่ง การซ้ำทำในลักษณะของการตกแต่ง เช่น การติดลูกไม้รอบคอเสื้อ หรือชายกระโปรง หรือการตกแต่งด้วยลวดลายของผ้า 6) จังหวะ (Rhythm) ในการแต่งกายจังหวะเปรียบเสมือนช่วงระยะของการนำสายตาที่เชื่อมโยงหรือต่อเนื่องการประสานต่อเนื่องกันของสายตาอย่างมีจังหวะของส่วนประกอบเครื่องแต่งกาย 7) การเน้น (Emphasis) เมื่อจังหวะสร้างจุดเด่น จะทำให้เกิดการเน้นของการแต่งกายเป็นการอำพรางข้อบกพร่อง 8) ความสมดุล (Balance) ความสมดุลในการแต่งกายทำได้หลายวิธีสร้างความสมดุลของการแต่งกาย 9) สี (Color) สีเป็นองค์ประกอบสำคัญสำหรับเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพราะสีต่าง ๆ จะทำให้เกิดความสวยงาม น่าสนใจ และแสดงถึงอารมณ์ความรู้สึก การแต่งกายสีจะช่วยเสริมบุคลิกของผู้สวมใส่ การใช้สีของเสื้อผ้าควรใช้ในลักษณะของค่าน้ำหนัก (Value) คือ มีการใช้สีอ่อน-แก่ เพื่อเกิดความแตกต่างของค่าน้ำหนักสี การใช้สีประสานกลมกลืน (Harmony) ที่ดูแล้วนุ่มนวล เช่น สีโทนเดียวกัน

วัสดุที่ใช้ในการผลิตเสื้อผ้า วัสดุในงานสิ่งทอ หมายถึง ผ้า (Fabric) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ วัสดุหลัก (Shell Fabrics) เป็นผ้าที่นำมาตัดเย็บเป็นผ้าด้านนอกของเสื้อผ้า ซึ่งผลิตจากผ้าถักและผ้าทอที่มีความแตกต่างด้านชนิดของเส้นใย โครงสร้าง สี ลวดลาย ผิวสัมผัส ความหนา ความทนทาน ความหนา การดูดซับความชื้น การระบายความร้อน ฯลฯ วัสดุหลักจะได้มาจากวัสดุที่ใช้เส้นใยธรรมชาติ (Natural Fibers) และได้จากใยประดิษฐ์ (Man-made Fibers) และวัสดุรอง (Sub Material) เป็นวัสดุประกอบตัวเสื้อ (Trimming) มีหน้าที่ทำให้เสื้อผ้ามีความสมบูรณ์ เช่น ด้าย กระดุม ซิป เทป ผ้าเฉลียง เชือกสอด ฯลฯ (Phonasa 2003, 196 - 199)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมุ่งเน้นศึกษากระบวนการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่สอดคล้องกับประโยชน์การใช้สอย (Function) ที่ตรงกับความต้องการของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร มีความต้องการรูปแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่เฉพาะเจาะจงทางด้านการให้นมบุตร เพื่อให้ผู้ป่วยหลังคลอดบุตรที่เข้ารับการรักษาในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ ได้ความสะดวกสบายและอำนวยความสะดวกสำหรับการให้นมบุตร นำไปสู่การพัฒนาเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร

กรอบแนวความคิดการวิจัย

จากการทบทวนวรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทฤษฎีหลักการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์และเป็นแนวทางในการวิจัย จึงได้วางกรอบแนวความคิดในการวิจัย ดังต่อไปนี้

แผนภาพที่ 1 กรอบแนวคิด
(© Jiratchaya Wanchan 05/04/2017)

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) วิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย เลือกประชากรกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อใช้เป็นตัวแทนในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยกำหนดขนาดตัวอย่างและวิธีการเลือกตัวอย่าง เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างสตรีหลังคลอดแบบปกติ เนื่องจากการคลอดแบบปกติเป็นการคลอดแบบธรรมชาติ การฟื้นตัวหลังคลอดได้เร็ว พร้อมที่จะให้นมบุตรได้ทันที ไม่มีภาวะแทรกซ้อนจากการผ่าตัด เหมือนการคลอดแบบไม่ปกติ การสุ่มตัวอย่างประชากรที่มีลักษณะสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย คือ สตรีหลังคลอดบุตรแบบปกติ ที่อยู่ระหว่างการพักฟื้น ในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ มีอายุระหว่าง 20 - 40 ปี จำนวน 82 คน กำหนดขนาดตัวอย่างใช้โปรแกรม G*Power 3 (Faul et al. 2007) โดยกำหนดขนาดอิทธิพลเท่ากับ 0.30 เป็นค่า Gold Standard ของการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างขั้นต่ำ เมื่อทำการทดสอบตระกูลไค-สแควร์ ที่ยอมรับในระดับสากลนั้นได้กำหนดไว้ ดังนี้ ค่า Effect size เท่ากับ 0.1 หมายถึง มีขนาดอิทธิพลในระดับเล็ก (Small) ค่า Effect size เท่ากับ 0.3 หมายถึง มีขนาดอิทธิพลในระดับปานกลาง (Medium) ค่า Effect size เท่ากับ 0.5 หมายถึง มีขนาดอิทธิพลในระดับใหญ่ (Large) ซึ่งส่วนใหญ่จะนิยม Effect size เท่ากับ 0.3 ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติเท่ากับ 0.05 ค่าอำนาจทดสอบ (Power of Test) เท่ากับ 0.80 (Hair et al. 2010) ในการวิจัยนี้ กำหนดค่า Effect size 0.5 ค่า $\bar{x}$ = 0.05 และค่า Power = 0.95 Total จำนวนประชากร รวม 34 คน เผื่อ Drop out 20 % = 7 คน รวมเป็น 41 คน ดังนั้น ในการศึกษาครั้งนี้ได้กำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ทั้งหมด 82 คน แบ่งกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มตัวอย่างเก็บข้อมูลพื้นฐานและความต้องการของรูปแบบเสื้อผู้ป่วยหลังคลอด โดยใช้แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ จำนวน 41 คน ในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ 2) กลุ่มตัวอย่างที่ทดลองเสื้อผู้ป่วยหลังคลอดบุตรรูปแบบใหม่ และประเมินความพึงพอใจ ทางด้านความสะดวกในการสวมใส่และการอำนวยความสะดวกในการให้นมบุตร จำนวน 41 คน

ในการดำเนินงานวิจัยการพัฒนาเสื้อผ้าสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร มีแผนการดำเนินการตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย

การศึกษาข้อมูลการเลี้ยงทารกด้วยนมมารดา เสื้อผ้าสำหรับผู้ป่วยในโรงพยาบาลทั้งรัฐบาลและเอกชน ทฤษฎีหลักการออกแบบเสื้อผ้า และรูปแบบเสื้อผ้าสตรีสำหรับสตรีหลังคลอดบุตร ที่เลี้ยงดูบุตรด้วยนมมารดา จากหนังสือ ตำรา เอกสาร บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการลงพื้นที่ ในแผนกสูตินรีเวชโรงพยาบาลธรรมศาสตร์-เฉลิมพระเกียรติ ซึ่งใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยวิธีการแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ กลุ่มตัวอย่างเป็นสตรีหลังคลอดบุตรแบบปกติ ที่อยู่ระหว่างการพักฟื้นในโรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ เพื่อเก็บข้อมูลปัญหาของเสื้อผ้าผู้ป่วยแบบดั้งเดิมและความต้องการของรูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถนำไปใช้ในการพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรต่อไป

2. ขั้นตอนการสร้างสรรค์การออกแบบพัฒนาเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร

ในส่วนของแนวคิดรูปแบบเบื้องต้น การทดลองหาแนวทางการสร้างสรรค์ แบบร่างเบื้องต้นการพัฒนาความคิด (Idea Development) การพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร มีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1) ศึกษาข้อมูลทฤษฎีหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี และเสื้อผ้าสตรีสำหรับการให้นมบุตร จากหนังสือ ตำรา เอกสาร บทความวิชาการ อินเทอร์เน็ต งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสำรวจเก็บข้อมูลแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์เชิงลึกจากการลงพื้นที่ กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ที่แผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ

2) การวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อสรุปหาแนวทางในการออกแบบและพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ต่อยอด การพัฒนาเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร เพื่อให้ได้รูปแบบที่มีความเหมาะสมตอบตามวัตถุประสงค์ ซึ่งจะเป็นการวิเคราะห์จากเสื้อผ้าผู้ป่วยรูปแบบเดิมของโรงพยาบาล นำมาแก้ไขปรับปรุงโดยเพิ่มเติมประโยชน์ใช้สอยตำแหน่งการให้นมบุตรที่เหมาะสมตรงตามความต้องการของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) ในการทดสอบ วิเคราะห์ แนวทางในการออกแบบพัฒนาเสื้อผ้าผู้ป่วยต้นแบบ ได้ใช้กรอบแนวความคิด และทฤษฎีหลักการออกแบบเสื้อผ้าเป็นเกณฑ์ในการออกแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรการขึ้นต้นแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร นำไปใช้ในการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยนำเสื้อผู้ป่วยต้นแบบไปทดลองใช้กลุ่มตัวอย่างทดสอบทางด้านการสวมใส่และการให้นมบุตร เพื่อที่จะวิเคราะห์และประเมินหาจุดบกพร่องของเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร

4) สรุปแนวทางในการออกแบบและพัฒนาเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร การสร้างสรรค์เสื้อผ้าผู้ป่วยรูปแบบใหม่ โดยการนำผลสรุปจากการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างมาปรับปรุงและแก้ไขวิธีการสวมใส่ สัดส่วน ตำแหน่งการเปิด - ปิดสำหรับการให้นมบุตร สู่การพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรที่สมบูรณ์สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มตัวอย่าง

3. การประเมินความพึงพอใจ วิธีการดำเนินการโดยการออกแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรรูปแบบใหม่ จำนวน 3 รูปแบบ เป็นเครื่องมือในการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร เพื่อทดสอบหาค่าความพึงพอใจ ทั้งหมด 3 ด้าน คือ 1) ทางด้านรูปแบบเสื้อผ้า สีสัน เนื้อผ้า 2) ความสะดวกสบายในการสวมใส่ และ 3) การอำนวยความสะดวกในการเปิด - ปิดสำหรับการให้นมบุตร สรุปผลจากการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดและอภิปรายผลการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ เป็นแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ การพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร และแบบประเมินความพึงพอใจ ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาเครื่องมือขึ้นเพื่อศึกษาพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ ดังนี้

1. แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์

แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ในการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับพื้นฐานทั่วไปของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ความต้องการของรูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรที่มีความเหมาะสมสำหรับการให้นมบุตร ในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ

2. การพัฒนาออกแบบเสื้อผ้าสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร

โดยนำผลการสรุปข้อมูลตามความต้องการของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร นำมาวิเคราะห์ ออกแบบ โดยใช้ทฤษฎีหลักการออกแบบและตัดเย็บเสื้อผ้าให้มีความเหมาะสม การพัฒนาออกแบบผู้ป่วยหลังคลอดบุตรรูปแบบใหม่ได้จากการสำรวจศึกษาข้อมูลกลุ่มตัวอย่าง กระบวนการดำเนินงานมีขั้นตอน ดังนี้ คือ ขั้นตอนที่ 1 การพัฒนาออกแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร จากการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปเลือกรูปแบบที่ตรงตามความต้องการของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร จำนวน 3 รูปแบบ มีลักษณะ ดังนี้ รูปแบบที่ 1 การพัฒนาปรับปรุงจากเสื้อผู้ป่วยรูปแบบเดิมในโรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ ลักษณะรูปแบบเป็นเสื้อป้ายด้านหน้าแขนสั้น มีเชือกผูกที่บริเวณเอว โดยการประยุกต์เพิ่มประโยชน์การใช้สอยเป็นตำแหน่งการให้นมบุตร ส่วนท่อนล่างได้ปรับจากผ้าถุงเป็นกระโปรงป้ายผูกมีเชือกเอว รูปแบบที่ 2 การพัฒนารูปแบบจากเสื้อคลุมตัวยาวเดิมในโรงพยาบาลธรรมศาสตร์-เฉลิมพระเกียรติ ลักษณะรูปแบบเสื้อคลุมตัวยาวป้ายด้านหน้า แขนสั้น มีเชือกผูกที่บริเวณเอว ความยาวคลุมเข่า โดยการประยุกต์เพิ่มประโยชน์การใช้สอยเป็นตำแหน่งการให้นมบุตร รูปแบบที่ 3 การพัฒนาประยุกต์จากเสื้อคลุมตัวยาว ลักษณะรูปแบบเสื้อคลุมตัวยาว คอกลม การเปิดเสื้อออกทางด้านบริเวณราวคอยาวถึงแขน ใช้เชือกผูก โดยการประยุกต์เพิ่มประโยชน์การใช้สอยเป็นตำแหน่งการให้นมบุตร จากนั้นขึ้นเสื้อผ้าผู้ป่วยต้นแบบเพื่อนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างด้านสวมใส่กับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร เพื่อหาข้อบกพร่องและความเหมาะสมทางด้านการสวมใส่และการให้นมบุตร ขั้นตอนที่ 2 นำเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ปรับปรุงแก้ไขตรงตามข้อเสนอแนะ เมื่อได้รูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรแบบสมบูรณ์เพื่อนำไปทดลองใช้กับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยได้อธิบายวิธีการใช้งานของเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ทั้ง 3 รูปแบบกับทางกลุ่มพยาบาล เพื่อให้กลุ่มพยาบาลเป็นผู้ปฏิบัติการนำเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรรูปแบบใหม่ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป เพื่อทดสอบหาค่าความพึงพอใจ

3. แบบประเมินความพึงพอใจ

แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง ในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ ที่มีความพึงพอใจต่อเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรรูปแบบใหม่ ทั้ง 3 รูปแบบ ทั้งหมด 3 ด้าน คือ 1) รูปแบบเสื้อผ้า สีสัน เนื้อผ้า 2) ความสะดวกสบายในการสวมใส่ และ 3) การอำนวยความสะดวกในการเปิด-ปิดสำหรับการให้นมบุตร ที่ให้ระดับความพึงพอใจมากที่สุดจนถึงน้อยที่สุด

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ เพื่อพัฒนาออกแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรและการประเมินผลความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ วารสาร บทความวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต 2) ข้อมูลจากการสำรวจความคิดเห็นของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร จากการตอบแบบสอบถามแบบสัมภาษณ์เชิงลึก เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง นำข้อมูลมาวิเคราะห์และสรุปข้อมูลที่ได้มาเป็นแนวทางในการออกแบบเสื้อผ้าสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ทั้งนี้ข้อมูลที่ได้จาการดำเนินการวิจัยจะรายงานผลในลักษณะภาพรวมเท่านั้น ซึ่งไม่ส่งผลกระทบต่อผู้ตอบแบบสอบถามและผู้ให้สัมภาษณ์ 3) แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ดำเนินการโดยทางกลุ่มพยาบาลในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์-เฉลิมพระเกียรติ เป็นการหาผลลัพธ์ความพึงพอใจของรูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรรูปแบบใหม่ ผลที่ได้จะเป็นการรับรองแนวทางในการออกแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ทั้งด้านรูปแบบเสื้อผ้า การอำนวยความสะดวกในการสวมใส่และการให้นมบุตรได้ และสรุปผลการวิจัยในครั้งนี้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยกำหนดแนวทางการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistic Analysis) ด้วยจำนวน ร้อยละ เพื่อทดสอบความแตกต่างของผลการดำเนินงาน ระหว่างก่อนกับหลังการนำรูปแบบใหม่ไปดำเนินการ ดังนี้

1. แบบสอบถามข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร แบบปกติ และแบบประเมินความพึงพอใจ วิเคราะห์โดยใช้สถิติการพรรณนา ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ พิสัย ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบความแตกต่างโดยใช้สถิติ

2. วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะบุคคลของกลุ่มตัวอย่างและตัวแปรที่ได้จากการเก็บรวบรวม เพื่อให้ทราบลักษณะการแจกแจงของตัวแปรแต่ละตัวเป็นการวิเคราะห์ โดยใช้สถิติพื้นฐาน คือ ค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของตัวแปรแต่ละตัวที่ใช้ในการศึกษาการวิเคราะห์ในส่วนนี้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ

การพิทักษ์สิทธิ์ของกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาเสื้อผ้าสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ครั้งนี้เป็นการทำวิจัยในคน ผู้วิจัยคำนึงถึงจริยธรรมในการวิจัยทุกขั้นตอนตลอดการศึกษา ตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งสิ้นสุดการวิจัยโดยยึดหลักจริยธรรมการวิจัยในคน 3 ประการ ได้แก่ ความเคารพในบุคคล (Respect for Person) หลักผลประโยชน์ (Benefit) และหลักความยุติธรรม (Justice) โดยดำเนินตามขั้นตอน ซึ่งได้รับการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน ชุดที่ 2 สาขาสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ การศึกษานี้ผู้วิจัยแนะนำตนเองกับกลุ่มตัวอย่าง อธิบายวัตถุประสงค์ ขั้นตอนในการร่วมวิจัยอย่างละเอียด ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับพร้อมทั้งแจ้งให้ทราบว่าการเข้าร่วมวิจัยในครั้งนี้เป็นไปตามความสมัครใจ กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ตัดสินใจด้วยตนเอง และให้ลงลายมือชื่อในใบยินยอมในการเข้าร่วมวิจัย เมื่อเข้าร่วมโครงการวิจัยแล้วหากต้องการออกจากการวิจัย สามารถกระทำได้ตลอดเวลา โดยไม่มีผลกระทบใด ๆ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการโดยยึดหลักการรักษาความลับ ไม่มีอคติ และไม่มีการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล ข้อมูลที่ได้รับและคำตอบทุกอย่างที่ได้จากการทำวิจัยเป็นการสรุปผลการวิจัย ทั้งนี้ด้วยเหตุผลทางวิชาการเท่านั้นและนำเสนอผลการวิจัยในภาพรวม

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาวิจัย การพัฒนาเสื้อผ้าผู้ป่วยสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลศึกษาค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้อง และการเก็บข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของผู้ป่วยหลังคลอดด้านสรีระร่างกาย รูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วย ในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ โดยการใช้แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ ขั้นตอนที่ 2 กระบวนการพัฒนาออกแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร และขั้นตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ที่มีต่อเสื้อผ้าผู้ป่วยรูปแบบใหม่ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จากกลุ่มตัวอย่างผู้ป่วยหลังคลอดบุตรแบบปกติที่พักฟื้นอยู่ในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ โดยใช้เครื่องมือแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ จำนวน 41 คน เป็นการศึกษาตัวแปรลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง แบ่งการเก็บข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน คือ 1) ข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง 2) ข้อมูลสรีระทางร่างกาย 3) รูปแบบเสื้อผ้าสีสันและเนื้อผ้า 4) ข้อเสนอแนะ พบว่า

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร จำแนกตามอายุ ระดับการศึกษา และจำนวนการคลอดบุตร ผลวิเคราะห์พบว่า ผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ส่วนใหญ่มีอายุอยู่ในช่วง 31 - 35 ปี ร้อยละ 31.70 รองลงมา คือ อายุ 26 - 30 ปี ร้อยละ 26.80 อายุ 36 - 40 ปี ร้อยละ 22.00 และอายุ 20 - 25 ปี ร้อยละ 19.50 น้อยที่สุด แสดงระดับการศึกษาส่วนใหญ่อยู่ในระดับปริญญาตรีหรือเทียบเท่า ร้อยละ 46.30 รองลงมา คือ มัธยมศึกษาหรือเทียบเท่า ร้อยละ 24.40 และอยู่ในระดับเท่ากัน คือ ประถมศึกษา อนุปริญญาตรีหรือเทียบเท่า สูงกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 9.80 แสดงจำนวนการคลอดบุตรส่วนใหญ่มาคลอดบุตรเป็นคนแรก ร้อยละ 48.80 รองลงมา คือ คนที่ 2 ร้อยละ 36.60 คนที่ 3 ร้อยละ 12.20 และน้อยที่สุด คือ คนที่ 5 ร้อยละ 2.40

ส่วนที่ 2 ข้อมูลทางสรีระร่างกาย

1) น้ำหนักของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้ป่วยหลังคลอดบุตร มีน้ำหนักส่วนใหญ่ คือ น้ำหนัก 61 - 65 กิโลกรัม ร้อยละ 19.51 น้ำหนัก 66 - 70 กิโลกรัม ร้อยละ 19.51 น้ำหนัก 76 - 80 กิโลกรัม ร้อยละ 14.63 น้ำหนัก 50 - 55 กิโลกรัม ร้อยละ 14.63 น้ำหนัก 56 - 60 กิโลกรัม ร้อยละ 14.63 น้ำหนัก 71 - 75 กิโลกรัม ร้อยละ 7.33 และน้ำหนักที่น้อยที่สุด คือ น้ำหนัก 81 - 85 กิโลกรัม ร้อยละ 4.88 และน้ำหนัก 86 - 90 กิโลกรัม ร้อยละ 4.88

2) ส่วนสูงของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ผลการวิเคราะห์พบว่า ส่วนสูงส่วนใหญ่ คือ ส่วนสูง 156 - 160 เซนติเมตร ร้อยละ 56.10 ส่วนสูง 151 - 155 เซนติเมตร ร้อยละ 19.51 ส่วนสูง 145 - 150 เซนติเมตร ร้อยละ 9.76 ส่วนสูง 161 -165 เซนติเมตร ร้อยละ 9.76 และส่วนสูงที่น้อยที่สุด คือ ส่วนสูง 166 - 170 เซนติเมตร ร้อยละ 4.88 ตามลำดับ

3) รอบอกของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ผลการวิเคราะห์พบว่า รอบอกของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ส่วนใหญ่ คือ รอบอก 71 - 80 เซนติเมตร ร้อยละ 60.98 รอบอก 61 - 70 เซนติเมตร ร้อยละ 14.63 รอบอก 81 - 90 เซนติเมตรร้อยละ 12.20 รอบอก 30 - 40 เซนติเมตร ร้อยละ 9.76 และน้อยที่สุด คือ รอบอก 51 - 60 เซนติเมตร ร้อยละ 2.44

ส่วนที่ 3 รูปแบบเสื้อผ้าสีสันและเนื้อผ้า

1) รูปแบบเสื้อผ้า ความสะดวกในการสวมใส่เสื้อผู้ป่วยดีหรือไม่ เพราะอะไร ผลการวิเคราะห์พบว่า ความสะดวกสบายในการสวมใส่เสื้อผู้ป่วย ข้อดีเหมาะสม ในส่วนของรูปแบบตัวเสื้อเป็นแบบป้ายหน้าผูกด้านข้างลำตัว สวมใส่ง่ายสะดวก ข้อไม่ดี ตัวเสื้อมีเชือกผูกมากเกินไป ควรมีเพียง 2 ตำแหน่ง

2) รูปแบบเสื้อผ้า ความสะดวกในจุดเปิด-ปิด สำหรับให้นมบุตรดีหรือไม่ เพราะอะไร ผลการวิเคราะห์พบว่า ข้อดี ไม่มี เพราะเสื้อผ้าผู้ป่วยที่ใช้อยู่จะไม่มีตำแหน่งสำหรับเปิด-ปิดสำหรับให้นมบุตร ข้อไม่ดี คือ เสื้อผู้ป่วยที่ใช้อยู่นั้น จะไม่มีตำแหน่งจุดเปิด-ปิดในการให้นมบุตร เมื่อต้องการให้นมบุตรต้องถอดเสื้อออกจากตัวผู้ป่วยฝั่งด้านใดด้านหนึ่งจึงให้นมบุตรได้ ทำให้รู้สึกถึงความยุ่งยากที่ต้องถอดเสื้อออกทุกครั้ง และรู้สึกอับอายเนื่องจากค่อนข้างเปลือยมากเวลาที่ต้องให้นมบุตรทุกครั้ง หรือมีญาติเข้ามาเยี่ยม

3) เนื้อผ้าของเสื้อผ้าผู้ป่วย มีเนื้อผ้าดีหรือไม่ เพราะอะไร ผลการวิเคราะห์พบว่า เนื่องจากเสื้อผ้าผู้ป่วยที่ใช้อยู่ในโรงพยาบาลนั้น มีหลากหลายเนื้อผ้า ทำให้ข้อมูลทางความคิดเห็นที่ได้รับมามีความหลากหลาย ข้อดี คือ เนื้อผ้าที่บางเบา ผู้ป่วยบางคนรู้สึกว่าสวมใส่สบาย ไม่ร้อน ไม่แข็งกระด้าง ผู้ป่วยบางคนรู้สึกว่าผ้าเนื้อบางรู้สึกค่อนข้างเปลือย รองลงมา คือ เนื้อผ้าหนา ผู้ป่วยบางคนชอบดี หนานุ่ม ไม่แข็งมาก ข้อไม่ดี คือ เนื้อผ้าที่มีความมันเงาจะลื่นจะทำให้เชือกที่ผูกหลุดง่าย ถ้าเป็นส่วนของท่อนล่างผ้าถุงสวมใส่แล้วจะลื่นและหลุดง่าย เสื้อบางรุ่นใส่แล้วระคายเคืองเต้านม เนื่องจากเนื้อผ้าที่แข็งกระด้างจะระคายเคืองผิวสัมผัสที่บอบบาง

4) สีสันของเสื้อผ้าผู้ป่วย ผลการวิเคราะห์พบว่า สีสันของเสื้อผู้ป่วยต้องการสีสันที่เป็นสีอ่อน เช่น ฟ้าอ่อน เขียวอ่อน ฯลฯ บางส่วนต้องการสีเข้ม

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ ท่านต้องการให้รูปแบบเสื้อผู้ป่วยเป็นอย่างไรบ้าง ผลการวิเคราะห์พบว่า ผู้ป่วยหลังคลอดบุตรต้องการเสื้อผู้ป่วยที่มีลักษณะเป็นชุดเสื้อผ้า 2 ชิ้น ท่อนบนตัวเสื้อต้องการให้เพิ่มตำแหน่งในการเปิด-ปิด สำหรับการให้นมบุตร จะทำให้ไม่ต้องถอดเสื้อเวลาที่ต้องให้นมบุตร ส่วนท่อนล่าง ผ้าถุง ควรปรับเพิ่มให้มีเชือกผูกที่เอว จะช่วยทำให้ไม่หลุดง่าย เวลาลุกขึ้นยืนหรือเวลาเดิน ลดความกว้างและยาวของผ้าถุง เสื้อผู้ป่วยที่เป็นรูปแบบชุดยาวติดกัน ทำให้สะดวกสบายในการสวมใส่ลดขั้นตอนที่ต้องใส่ 2 ชิ้นและเข้าห้องน้ำต้องการให้เพิ่มตำแหน่งในการเปิด-ปิดให้นมบุตร อื่น ๆ สีสันสดใสและเนื้อผ้าที่มีความนุ่มนวลต่อผิวสัมผัส

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า พื้นฐานทั่วไปของผู้ป่วยหลังคลอดบุตรแบบปกติ จำแนกตามอายุเฉลี่ยส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 30 - 35 ปี (ร้อยละ 31.70) ระดับการศึกษาปริญญาตรีหรือเทียบเท่า (ร้อยละ 46.30) การคลอดบุตรคนแรก (ร้อยละ 48.80) ค่าเฉลี่ยทางสรีระร่างกาย น้ำหนัก 67 กิโลกรัม ส่วนสูง 157 เซนติเมตร และรอบอก 70 เซนติเมตร ทางด้านความต้องการรูปแบบเสื้อผ้าที่ผู้ป่วยหลังคลอด คือ รูปแบบเสื้อผู้ป่วยที่มีรูปแบบ 2 ชิ้น แยกชิ้นกัน เป็นเสื้อป้ายหน้าคู่กับผ้าถุงควรเพิ่มเชือกผูกที่เอว เพื่อป้องกันไม่ให้หลุดง่ายเวลาเดิน และรูปแบบชุดเสื้อคลุมตัวยาว ทำให้ผู้ป่วยหลังคลอดบุตรสวมใส่ได้ง่ายและสะดวกสบายมากขึ้น ลดขั้นตอนการสวมใส่ เสื้อผ้าควรเพิ่มตำแหน่งการเปิด - ปิด สำหรับให้นมบุตร (ร้อยละ 82.93) เนื่องจากรูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยที่ใช้อยู่ปกติ ไม่มีตำแหน่งการเปิด - ปิดสำหรับให้นมบุตร

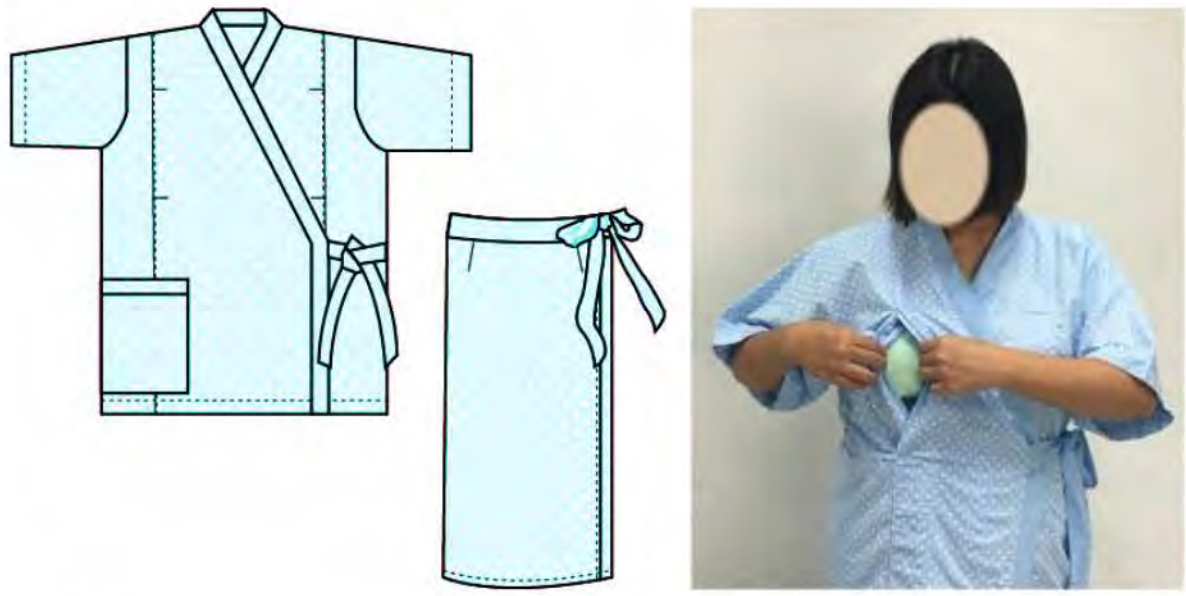
จากข้อมูลสรุปผลการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในกระบวนการพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรรูปแบบใหม่ ที่ตรงตามความต้องการของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร แก้ปัญหาทางด้านความสะดวกสบายในด้านการสวมใส่ ตำแหน่งการเปิด-ปิดการให้นมบุตร เนื้อผ้า และสีสัน

ขั้นตอนที่ 2 กระบวนพัฒนาการออกแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร

กระบวนการพัฒนาออกแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดรูปแบบใหม่ จากการศึกษาทฤษฎีหลักกการออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี และผลสรุปการวิเคราะห์ข้อมูลจากการเก็บแบบสอบถามและการสัมภาษณ์ของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทางด้านสรีระร่างกาย จำแนกตามน้ำหนัก ส่วนสูง รอบอก ด้านรูปแบบเสื้อผ้าและเนื้อผ้า ความสะดวกในการสวมใส่เสื้อผ้าผู้ป่วย และตำแหน่งจุดเปิด-ปิด สำหรับการให้นมบุตรโดยใช้โครงสร้างรูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยแบบเดิมที่ใช้ในโรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ นำมาเป็นแนวทางในการออกแบบโดยเพิ่มประโยชน์ใช้สอย ที่ตรงตามความต้องของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร เพื่อนำมาเป็นแนวทางการพัฒนาออกแบบเสื้อผู้ป่วยหลังคลอดบุตรรูปแบบใหม่ ที่มีความเหมาะสมด้านความอำนวยความสะดวกสบาย ในการสวมใส่ และมีตำแหน่งการเปิด - ปิดสำหรับการให้นมบุตร จำนวน 3 รูปแบบ มีลักษณะดังนี้

รูปแบบที่ 1 เสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร รูปแบบ A มีลักษณะเป็นเสื้อผ้าแบบแยกชิ้น คือ ส่วนด้านบนเป็นเสื้อป้ายแขนสั้น วิธีการสวมใส่แบบสวมคลุมจากด้านหลังมาทางด้านหน้า มีเชือกสำหรับผูกที่ด้านข้างลำตัวบริเวณเอว และตำแหน่งเปิดที่ตัวเสื้อบริเวณหน้าอก ทั้ง 2 ฝั่ง คือ ทางด้านขวาและด้านซ้าย เพื่ออำนวยความสะดวกสำหรับการให้นมบุตร ส่วนด้านล่างเป็นกระโปรงป้ายหน้า วิธีการสวมใส่เป็นการนุ่งป้ายทับกัน มีเชือกสำหรับใช้ผูกที่เอว ความยาวถึงข้อเท้า เนื้อผ้าเป็นผ้าฝ้าย (Cotton) ดังแสดงในภาพที่ 2

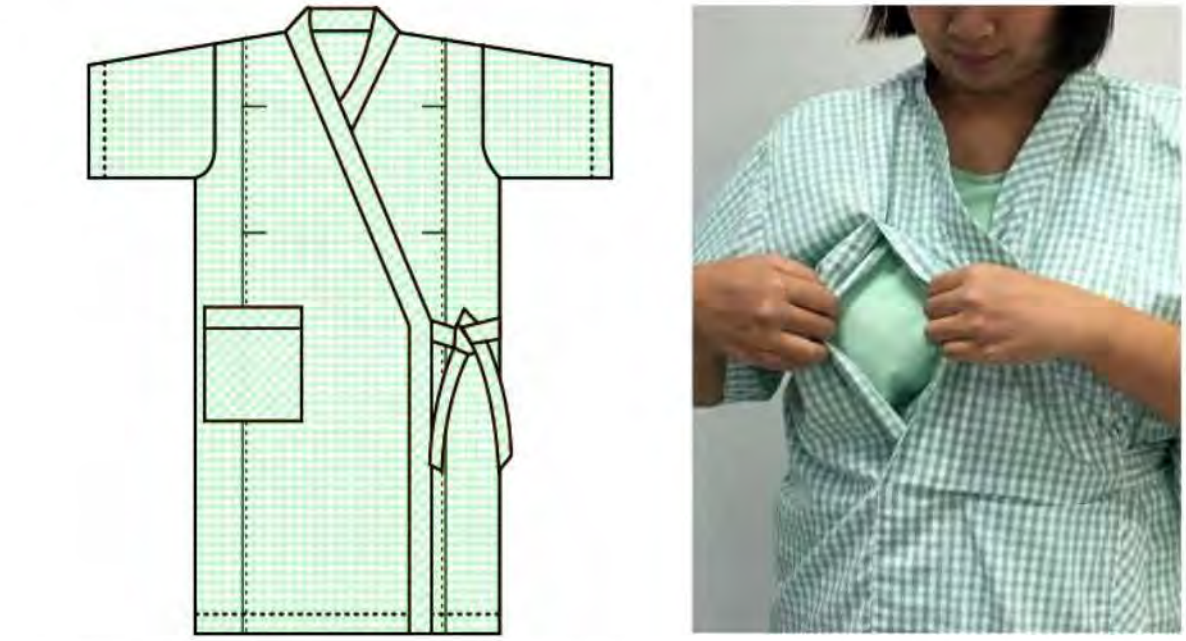
A B



ภาพที่ 2 เสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร รูปแบบ A (A) และตำแหน่งสำหรับเปิด-ปิดบริเวณหน้าอก สำหรับการให้นมบุตร (B)
A: (© Jiratchaya Wanchan 05/04/2019) B: (© Jiratchaya Wanchan 18/08/2019)

รูปแบบที่ 2 เสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร รูปแบบ B มีลักษณะเป็นชุดเสื้อคลุมยาวป้ายด้านหน้ามีเชือกผูกที่ด้านข้างลำตัวบริเวณเอว แขนสั้น ความยาวคลุมเข่า วิธีการสวมใส่เป็นการสวมคลุมจากด้านหลังมาทางด้านหน้า มีตำแหน่งเปิด - ปิดที่ตัวเสื้อบริเวณหน้าอก ทั้ง 2 ฝั่ง คือ ทางด้านขวาและด้านซ้าย เพื่ออำนวยความสะดวกสำหรับการให้นมบุตร เนื้อผ้าที่ใช้เป็นผ้าฝ้ายผสมผ้าโพลีเอสเตอร์ (Polyester) ดังแสดงในภาพที่ 3

A B



ภาพที่ 3 เสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร รูปแบบ B (A) และตำแหน่งสำหรับเปิด-ปิดบริเวณหน้าอก สำหรับการให้นมบุตร (B)
A: (© Jiratchaya Wanchan 05/04/2019) B: (© Jiratchaya Wanchan 18/08/2019)

รูปแบบที่ 3 เสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร รูปแบบ C มีลักษณะเป็นชุดเสื้อคลุมยาวคอกลม ความยาวคลุมเข่า ผ่าเปิดที่บริเวณบ่ายาวถึงปลายแขนมีเชือกสำหรับผูก 3 ตำแหน่ง แขนสั้น วิธีการสวมใส่เป็นการสวมผ่านศีรษะ มีตำแหน่งเปิด - ปิด ที่ตัวเสื้อบริเวณหน้าอก ทั้ง 2 ฝั่ง คือ ทางด้านขวาและด้านซ้าย เพื่ออำนวยความสะดวกสำหรับการให้นมบุตร เนื้อผ้าเป็นผ้าฝ้ายดังแสดงในภาพที่ 4

A B

ภาพที่ 4 เสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร รูปแบบ C (A) และตำแหน่งสำหรับเปิด-ปิดบริเวณหน้าอก สำหรับการให้นมบุตร (B)
A: (© Jiratchaya Wanchan 05/04/2019) B: (© Jiratchaya Wanchan 18/08/2019)

ขั้นตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ที่มีต่อเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรรูปแบบใหม่

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินความพึงพอใจเสื้อผ้าสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตรที่แผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ จำนวน 41 คน พบว่า การทดลองใช้เสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรทั้ง 3 รูปแบบ ที่จำแนกเป็น 3 ด้าน คือ 1) ด้านความสะดวกในการสวมใส่ 2) การอำนวยความสะดวกต่อการเปิด - ปิดสำหรับการให้นม 3) ด้านเนื้อผ้าและสีสัน สรุปผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรรูปแบบใหม่ พบว่า เสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอด รูปแบบ B ลักษณะเป็นชุดเสื้อคลุมยาวป้ายหน้า แขนสั้น มีความสะดวกสบายในการสวมใส่ การอำนวยความสะดวกสำหรับการให้นมบุตรมากที่สุด ระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.25 ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมา คือ รูปแบบ C ลักษณะเป็นชุดเสื้อคลุมยาว คอกลม แขนสั้น มีความสะดวกสบายในการสวมใส่ การอำนวยความสะดวกสำหรับการให้นมบุตร ระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.97 ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก และสุดท้ายเป็นรูปแบบ A ลักษณะเป็นเสื้อป้ายหน้า แขนสั้นกับกระโปรงป้ายผูกเอว มีความสะดวกสบายในการสวมใส่ การอำนวยความสะดวกสำหรับการให้นมบุตร ระดับค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.90 ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ที่มีต่อรูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดรูปแบบใหม่ ทั้ง 3 รูปแบบ จำแนกเป็น 3 ด้าน คือ 1) ด้านความสะดวกสบายในการสวมใส่ 2) ด้านความสะดวกของตำแหน่งการเปิด - ปิด สำหรับการให้นมบุตร 3) ด้านเนื้อผ้าและสีสัน ดังตารางที่ 1 และตารางภาพที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ที่มีต่อเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรในภาพรวม ทั้ง 3 รูปแบบ ดังนี้

ลำดับที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ		การแปรผล
		ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.	
1	เสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอด รูปแบบ A	3.90	0.62	มาก
2	เสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอด รูปแบบ B	4.25	0.72	มากที่สุด
3	เสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอด รูปแบบ C	3.97	0.64	มาก
รวมทุกแบบ		**4.04**	**0.50**	**มากที่สุด**

ตารางภาพที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ที่มีต่อเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร จำแนกเป็น 3 ด้าน คือ 1) ด้านความสะดวกสบายในการสวมใส่ 2) ด้านความสะดวกของตำแหน่งการเปิด - ปิด สำหรับการให้นมบุตร 3) ด้านเนื้อผ้าและสีสัน ดังนี้

ตารางภาพที่ 1 ผลการประเมินความพึงพอใจ

(© Jiratchaya Wanchan 20/09/2019)

ดังนั้น จากผลการประเมินสรุปได้ว่า รูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ทั้ง 3 รูปแบบ มีค่าเฉลี่ยคะแนนความพึงพอใจ ทั้ง 3 ด้าน ระดับคะแนนโดยรวมอยู่ที่ 4.04 สรุปได้ว่า เสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ทั้ง 3 รูปแบบ มีความเหมาะสมสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร เนื่องจากรูปแบบของเสื้อผ้าผู้ป่วยทั้ง 3 รูปแบบ สามารถตอบสนองตามความต้องการของผู้ป่วยหลังคลอดได้ ทั้งด้านความสะดวกสบายในการสวมใส่ และการให้นมบุตร โดยเฉพาะเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ทั้ง 3 รูปแบบ มีตำแหน่งเปิด-ปิดในการให้นมบุตร สามารถอำนวยความสะดวกสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร สำหรับการให้นมบุตรได้ดี

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถอภิปรายได้ ดังนี้ ผลการวิจัยพบว่าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ มีความพึงพอใจต่อการพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรรูปแบบใหม่มากกว่าเมื่อเปรียบเทียบกับเสื้อผ้าผู้ป่วยรูปแบบเดิม ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนน ความพึงพอใจของผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ที่มีต่อเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตรรูปแบบใหม่ ทั้ง 3 รูปแบบ มีความพึงพอใจเสื้อผ้าผู้ป่วยหลังคลอดบุตร รูปแบบ B ด้านความสะดวกในการสวมใส่ ด้านความอำนวยความสะดวกสำหรับการให้นมบุตร ค่าเฉลี่ยมากที่สุด ส่วนด้านเนื้อผ้า สีสัน อยู่ในระดับมาก รวมกันทั้ง 3 ด้าน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัย ดังนั้น เสื้อผ้าผู้ป่วยรูปแบบ B จึงเป็นรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตรมากที่สุด

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัย

จากการพัฒนาเสื้อผ้าสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ในแผนกสูตินรีเวช โรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ พบว่า ผู้ป่วยหลังคลอดบุตร มีความพึงพอใจต่อรูปแบบเสื้อผ้าผู้ป่วยในรูปแบบใหม่ ที่สามารถอำนวยความสะดวกในการสวมใส่และการให้นมบุตรได้ดี ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้เพื่อสร้างประโยชน์ทางด้านการอำนวยความสะดวกผู้ป่วยในโรงพยาบาล ดังนี้

1. ควรพัฒนาด้านการออกแบบเสื้อผ้าที่มีประโยชน์การใช้สอย (Function) แบบใหม่ ๆ สามารถพัฒนารูปแบบการใช้งานของเสื้อผู้ป่วยหลังคลอดบุตรให้มีความสะดวกสบายในด้านการสวมใส่และการให้นมบุตร

2. ควรพัฒนาด้านรูปแบบเสื้อผ้าสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร เพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้งานด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การดูแลแผลหลังคลอดบุตร การใช้อุปกรณ์ทางการแพทย์ในแผนกสูตินรีเวช

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาเสื้อผ้าสำหรับผู้ป่วยหลังคลอดบุตร ได้รับทุนอุดหนุนจากกองทุนวิจัยมหาวิทยาลัย-ธรรมศาสตร์ งานวิจัยนี้จะไม่สามารถสำเร็จลุล่วงได้ตามวัตถุประสงค์ หากไม่ได้รับความอนุเคราะห์จาก รองศาสตราจารย์นายแพทย์พฤหัส ต่ออุดม ผู้อำนวยการโรงพยาบาลธรรมศาสตร์เฉลิมพระเกียรติ ที่อนุญาตให้ดำเนินการเก็บข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ หัวหน้าพยาบาล พยาบาล เจ้าหน้าที่ในแผนกสูตินรีเวช และกลุ่มอาสาสมัครทุกคนที่สละเวลาให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลซึ่งเป็นประโยชน์ในการศึกษาวิจัย จึงขอกราบขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

References

Angkhasuwaphla, N. "Kānlīang Lūk Yāng Chān Chalāt. [Smart breastfeeding smart citizens]." The 4th National Breastfeeding Conference, Miracle Grand Convention Hotel, June 5, 2013.

Baby gooroo. "Breastfeeding positions and latch." (picture). Accessed November 29, 2018. https://babygooroo.com/articles/breastfeeding-positions-latch.

Chaowadi, J. "Sinlapa Kap Sūtaphā Læ Kān Tǣngkāi. [Art and Clothing]." Human CMU. Accessed March 8, 2019. http://www.human.cmu.ac.th/home/hc/ebook/006103/lesson8/05.htm.

Chawanpaiboon, S. and Chawanpaiboon, W. *Sīsip Sapdā Phattha nākhankhunnaphāp.* [40 weeks develop a quality pregnancy]. 11th ed. Bangkok: Plan publishing, 2003.

Faul, F., Erdfelder, E., Lang, A.-G., and Buchner, A. "G*Power 3: A flexible statistical power analysis program for the social, behavioral, and biomedical sciences." *Behavior Research Methods* 39, no. 2 (May 2007) :175 - 191. Accessed March 8, 2019. https://link.springer.com/article/10.3758/BF03193146.

Godfrey, J.R. and Lawrence, R.A. "Toward optimal health: The maternal benefits of breastfeeding." *Journal of Women's Health* 19, no. 19 (September 2010): 1597 - 1602. Accessed March 8, 2019. https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/jwh.2010.2290.

Intharaphasuead, S. *Khūmīr Tang Khan Læ Trīam Khlọ̄t.* [Pregnancy and Birthing Guide]. Nonthaburi: Rakluke Family Group Company Limited, 2004: 302 - 304.

Phonasa, S. *Kānchatkān Sinkhā Sūtaphā.* [Apparel Merchandising Management]. Bangkok: Saitan, 2003: 196 - 199.

Sawasdivorn, S. "Sathānakān Kānlīang Lūk Dūai Nom Mǣ Nai Prathēt Thai. [Breastfeeding Situation in Thailand]." The 4th National Breastfeeding Conference, Miracle Grand Convention Hotel, June 6, 2013.

Sinsuksai, N. "Nayōbāi Sathānakān Læ Næonōm Khǭng Kānlīang Lūk Dūai Nom Mæ. [Breastfeeding Policies, Situations and Trends]." 3rd ed., In *Breastfeeding*, edited by Wijitsukhon, K., Sængphœm, P., Watthāyu, N., Rūangchiratsathīan, S. and Phayakkharūang, S. Bangkok: Preone, 2012: 21 – 31.

World Health Organization. "World Breastfeeding Week Breast Feeding Counselling." World Health Organization. Accessed September 20, 2019. http://who.int/mediacentre/events/annual/word_breastfeeding_week/en.

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเรื่องเล่าของคุณทองดีกับชายผู้มีกาน้ำสองใบ [1]

received 13 AUG 2020 revised 29 APR 2021 accepted 31 DEC 2021

ศุภชัย ศาสตร์สาระ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาสหศาสตร์ศิลป์
ภาควิชาทัศนศิลป์ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทคัดย่อ

เนื้อหาเรื่องราวของมนุษย์ชักชวนให้เกิดการคิด การตั้งคำถาม และการตีความมนุษย์ ในสภาพแวดล้อม สังคม วัตถุนิยม เรื่องราวเหล่านั้นชวนให้คิดอย่างไร ชวนให้รู้สึกอย่างไรกับวิถีชีวิตที่ถูกเปลี่ยนแปลงภายใต้กระแสของวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป ความเจริญทางด้านเทคโนโลยีและการสื่อสารทางไกล ผลพวงอันมีที่มาจากการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดในมิติต่าง ๆ ก่อให้เกิดการบั่นทอนรากเหง้าทางวัฒนธรรมและการถูกลืมเลือนของชาติพันธุ์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น สำนึกรักในพื้นถิ่นของตน วิสัยทัศน์ วิธีคิดที่สืบทอดจากบรรพบุรุษมาอย่างช้านาน ฯลฯ สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ล้วนแต่เป็นผลพวงที่มีผลต่อเนื่องมาจากการพัฒนาทางด้านวัตถุที่ก้าวล้ำเกินผู้คน (และได้เข้าครอบงำผู้คน) ในผลงานครั้งนี้ ผู้เขียนได้ศึกษาสภาพการเปลี่ยนแปลงในประเด็นต่าง ๆ เหล่านี้มาตลอดช่วงของชีวิตเพื่อทำความเข้าใจในความเป็นไปของการเปลี่ยนแปลง

ปะดิ ทองดีกับผู้เขียน สหายต่างวัยในวงสนทนาพร้อมกับการขับกล่อมดนตรีหลาย ๆ ครั้งของบทสนทนายิ่งทำให้ความสัมพันธ์แนบแน่น พรั่งพรู ระหว่างคนต้นน้ำกับคนที่มาจากปลายน้ำ ต่างทำหน้าที่ของกันและกันที่จะร่วมผลักดันเรื่องราวของผืนป่าและสายน้ำ แผ่นดินแม่ผู้ให้กำเนิดชีวิต อาหาร หล่อเลี้ยงผู้คนทั้งบนดอยและที่ราบ

ผลงานครั้งนี้สร้างสรรค์ขึ้นจากทีมงานไม่ต่ำกว่า 30 ชีวิต ทั้งทีมประติมากร จิตรกร นักเขียน นักเล่าเรื่อง แม้กระทั่งนายอำเภอกัลยาณิวัฒนาที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการขนส่งดินแดงจำนวน 5 คิว มายังร่ำเปิงกระบอกเสียงสถาน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมให้ได้ตามความต้องการของศิลปิน ประกอบกันเป็นการเล่าเรื่องของชีวิตผู้คนและความอุดมสมบูรณ์ของผืนป่าผ่านผลงานศิลปะ

[1] บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง "การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเรื่องเล่าของคุณทองดีกับชายผู้มีกาน้ำสองใบ" ได้รับทุนสนับสนุนจากคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปีงบประมาณ 2018

การเผยแพร่ผลงานในครั้งนี้ไม่ได้มุ่งแสวงหาสุนทรียภาพใหม่ ๆ เท่านั้น ผู้เขียนเชื่อว่าเนื้อหา - เรื่องราวที่สำคัญของศิลปะสามารถกระตุ้นผู้ชม ให้ตั้งคำถามเกี่ยวกับชีวิต สังคมและสรรพสิ่ง เน้นคุณค่าหลักที่สำคัญของศาสตร์แห่งศิลปะ การนำเสนอผลงานในครั้งนี้ ผู้เขียนได้นำผลงานชิ้นสำคัญ ๆ ในช่วงการสร้างสรรค์ 5 ปีหลังนำมาประกอบเพื่อให้เห็นกระบวนการ ทั้งในเรื่องของรูปแบบ เทคนิค ความคิด ตลอดจนทัศนคติความเชื่อต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้เขียน เพื่อแสดงเจตจำนงและเป้าวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์

คำสำคัญ: สุนทรียะ, ศิลปะสมัยใหม่, ชีวิต, สังคม, เรื่องเล่า

The Creation of Story-telling Art Work of the Tale of Mr. Thongdee and a Man with Two Kettles [1]

Supachai Sastrasara
Assistant Professor of Division of Interdisciplinary Arts,
Department of Visual Arts, Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

Abstract

Stories of human beings trigger the thinking, questioning and construction to the status as human beings in the environs of materialism. What kind of thinking have such stories trigger, what feelings they cause towards the way of life that has been changed under the flow of the changing culture, and the advancement of technologies and remote communication? Collateral effects caused from radical development in various dimensions have led to the destruction of cultural roots, the abandonment of ethnicity, and the loss of domestic wisdoms, love for motherland, visions and ways of thinking that have been passed on from ancestors for a long period of time. All the aforementioned phenomena are consequences of material development that has been ahead of people (and thus has dominated people). In this project, I, the Author, have studied on changes in all the aforementioned matters throughout the life in order to understand the natures and statuses of changes.

Pati Thongdee and I, two friends with different ages, have had many conversations, with music played along. The more conversations we have had the closer our relationship is. It is the close and flowing relationship between an upstream person and a downstream person, each of which play his own roles and supports each other in order to tell the stories of forest, water and motherland that give to people who live on highlands and plains lives and food.

[1] This research article is a part of the research project entitled "The Creation of Story-telling Art Work of the Tale of Mr.Thongdee and a Man with Two Kettles" which receives funding from Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University, for the fiscal year of 2018.

The work in this project is created by the team of no less than 30 members who are sculptors, painters, writers, story tellers and even the governor of Kalayaniwatthana District who facilitates the transportation of 5 cubic meters of laterite to Rampoeng Kraboksiangsathan in order to create the environs to be in accordance with the needs of the artists. All the components work together to tell the story of people and fertility of forest through art works.

Not only does the dissemination of the work in this project aim at the attainment of new meanings of aestheticism but it also, in my opinion and belief, urges audiences, with key story and contents of this art works, to question the life, society and things, with the emphasis on the key principles of arts. As for the presentation of the works in this project, I use some of my highlighted works in the past 5 years as the complements that show the process of creation in terms of patterns, techniques, concepts, and attitudes and beliefs concerning the creation of my works in order to reflect the dispositions and objectives of the creation of the works.

Keywords: Aestheticism, Modern Arts, Life, The Society, Story Telling

1. บทนำ

“อุตสาหกรรม 4.0” เป็นนามธรรมอย่างหนึ่ง เป็นแนวความคิดประการหนึ่งไม่ใช่เทคโนโลยีสมัยใหม่หรือแนวคิดใหม่ ในทางตรงกันข้ามแวดวงอุตสาหกรรม โดยเฉพาะอุตสาหกรรมการผลิต พูดถึงแนวคิดนี้กันมานานร่วม 10 ปี แล้วในโรงงานผลิตทั้งหลายในประเทศที่ก้าวหน้าทางอุตสาหกรรมเปี่ยมด้วยความคาดหวังเรืองรองว่า “วิถี” ของการผลิตยุคใหม่จะเป็นผลมาจากการผสมผสานระหว่าง “โลกออนไลน์” เข้ากับ “โลกของการผลิต” จนกระทั่งในปี 2016 แนวคิดนี้ถึงจะเป็นที่ตระหนักและถูกพูดถึงเป็นอย่างมาก เนื่องด้วยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วและไม่หยุดหย่อน บรรลุถึงจุดที่ทำให้ “นามธรรม” กลายเป็น “รูปธรรม” อุตสาหกรรม 4.0 ก็เหมือนกับการปฏิวัติอุตสาหกรรมทุกครั้งก่อนหน้า ไม่ได้หยุดอยู่เพียงแค่การผลิตแต่มีการเหลื่อมซ้อนกันระหว่างโลกจริง ๆ ในเชิงกายภาพกับโลกเสมือนที่อยู่บนอินเทอร์เน็ตและสามารถติดต่อแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกันได้อย่างอิสระ เพื่อจัดการกระบวนการผลิตทั้งหมด

การเปลี่ยนแปลงของยุคสมัยและการเข้ามามีบทบาทของเทคโนโลยี ไม่ใช่เรื่องไกลตัวอีกต่อไปการดำเนินชีวิตในยุคนี้ที่ทุกอย่างรวดเร็วและสะดวกสบายให้มีความสุขและเพื่อก้าวทันเทคโนโลยีเหล่านั้น จึงควรใช้ชีวิตด้วยความมีสติและรอบคอบไม่ตกไหลไปตามกระแส (Pattaratanakun 2017) ทุกอย่างสร้างความเปลี่ยนแปลงและส่งผลไปถึงการบริโภค สังคม เศรษฐกิจ การเมือง ฯลฯ จนถึงนิยามของคุณค่าความเป็น “มนุษย์” อีกด้วย ตรรกะของความเป็นมนุษย์ ตรรกะของสมัยใหม่ก็คือหลังสมัยใหม่ ตรรกะของการกลายเป็นหลังสมัยใหม่ที่แปลกประหลาดนี้ปรากฏเด่นชัดในรากศัพท์ของคำว่า สมัยใหม่ ในภาษาลาติน คำว่า modo หมายถึง “เมื่อกี้นี้” ดังนั้นตามอักษรแล้ว หลังสมัยใหม่จะหมายถึง “ภายหลังจากเมื่อกี้นี้” (After Just Now) น่าแปลกที่นิยามศิลปะหลังสมัยใหม่เกิดขึ้นจากข้อขัดแย้งของคำว่า “เมื่อกี้นี้” ที่ปฏิเสธ “เมื่อกี้นี้” ที่เกิดก่อนหน้าตนเอง ตามที่นักปรัชญาฝรั่งเศส Jenan Francois Lyotard (ฌ็อง ฟร็องซัว ลิโยตารด์) (Maher 2017, online) เสนอไว้

หากเรากำลังก้าวสู่สมัยใหม่จริง ๆ แล้วสมัยใหม่ที่ว่านี้เริ่มต้นเมื่อใดกันแน่ ในทางประวัติศาสตร์สมัยใหม่มักจะทำสงครามกับสิ่งที่มาก่อนเสมอ ในความหมายนี้สมัยใหม่จึงมักจะเป็นหลังอะไรสักอย่างเสมอ สมัยใหม่ในท้ายที่สุดก็ทำสงครามกับตัวเองและกลายเป็นหลังสมัยใหม่อย่างเลี่ยงไม่ได้จนกระทั่งถึงร่วมสมัยที่เรากำลังติดกับดักทางภาษาที่ไม่สามารถไปต่อได้ กำลังรออะไรบางอย่างหรือรอความจริง

การที่คอนเซ็ปชวลอาร์ต เน้นความคิดของศิลปิน ทำให้กิจกรรมหรือความคิดต่าง ๆ มีความเป็นไปได้ที่จะเป็น “ศิลปะ” โดยไม่จำเป็นที่จะต้องแปรความคิดนั้นออกมาเป็นภาพแบบจิตรกรรมหรือประติมากรรม งานศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบันจึงเปิดกว้าง การละทิ้งศิลปวัตถุ (จิตรกรรมและประติมากรรม) ทำให้เกิดข้อขัดแย้งระหว่างศิลปิน คนดู นักวิจารณ์ และคนอื่น ๆ ถ้ามองไปที่กิจกรรมของมนุษย์ในช่วงที่ผ่านมา จะเห็นว่าเริ่มส่งผลกระทบต่อโลกมากขึ้นโดยเฉพาะการเติบโตอย่างรวดเร็วของประชากรโลก ปริมาณการใช้ทรัพยากรที่สูงขึ้นมาก ฯลฯ การเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ล้วนแล้วแต่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกและขบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะตลอดจนกระทั่งตัวงานศิลปะเอง

ประเด็นที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้เขียนเห็นถึงแนวคิดว่างานศิลปะก่อให้เกิดคำถามว่า "งานศิลปะคืออะไร" ขบวนการสร้างสรรค์ที่ใช้องค์ประกอบทางศิลปะ มีการพัฒนาการและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดดั่งเช่นว่า ศิลปะขยายกรอบเก่าตลอดเวลา ความเป็นจริงในงานศิลปะไม่ได้อยู่ที่วัตถุ (Ideal Reality) และอาจจะไร้ระเบียบในระบบถ้างานเล่าเรื่องพ้นความคิด ก้าวข้ามความสามารถไปได้ก็จะเป็นงานศิลปะที่ดี ดังคติพจน์สุดคลาสสิคของศาสตราจารย์ ศิลป์ พีระศรี (Arthouse School 2019, online) ที่กล่าวว่า "ศิลปะไม่ได้สอนให้วาดรูปแต่สอนให้รู้จักการใช้ชีวิต"

2. ที่มา แรงบันดาลใจ และอิทธิพล

รากฐานที่มาของศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทย เริ่มรับมาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2475 ซึ่งในขณะนั้นโครงสร้างของสังคมไทยได้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ถึงในระดับที่เรียกได้ว่าการปฏิวัติสังคมและศิลปวัฒนธรรมก็ว่าได้ เนื่องจากยุคสมัยแห่งตะวันตกได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อระบบความคิด ระบบการมองเห็นมากเพียงพอที่จะเปลี่ยนวิถีชีวิตของผู้คนได้ จุดมุ่งหมายแห่งการปฏิวัติโครงสร้างสังคม ในช่วงเวลานั้นจึงเป็นการปรับให้ "ทันสมัยและเป็นไปตามวิถีชีวิตของผู้คนตามยุคสมัย" แบบตะวันตก

จากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างสังคมอย่างหนัก ส่งผลให้เกิดการเข้ามาแทนที่ของกลไกต่าง ๆ ในสังคม การศึกษาระบบโรงเรียนเข้ามาแทนที่วัด เทคโนโลยีเข้ามาแทนที่วิถีเดิม ฯลฯ ส่งผลโดยตรงต่อการดำรงชีวิตและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของมนุษย์ สิ่งสำคัญในที่นี้จากศิลปะที่เคยผูกอยู่กับสถาบันศาสนาและราชสำนักได้กระจายสู่มหาวิทยาลัยและแหล่งความรู้อื่น ๆ มากยิ่งขึ้นอีกทั้งเนื้อหา เรื่องราว รูปแบบ เทคนิค วัสดุของศิลปะมีอิสระมากขึ้นและจากอิทธิพล "ศิลปะสมัยใหม่" (Modern Art) ทำให้คำว่า "ศิลปิน" (Artist) มีบทบาทเป็นที่รู้จักในวงการการศึกษาระดับสูงมากขึ้น

ศิลปะสมัยใหม่ในไทยซึ่งมีรากฐานจากศิลปะยุโรปนั้น จึงเป็นธรรมดาที่สังคมย่อมเกิดความสับสนระหว่างสิ่งเก่ากับสิ่งใหม่ ความสับสนดังกล่าวทำให้เกิดศิลปกรรมสมัยใหม่แบบไทย ๆ ทั้งการเลียนแบบศิลปะยุโรปโดยตรง การเลียนแบบศิลปะประเพณีของไทยโดยตรง การผสมผสานระหว่างสิ่งเก่าและสิ่งใหม่ หรือการปรับปรุงพัฒนาต่อจากศิลปะตะวันตก ความพยายามที่จะหาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตนเองดูเป็นเรื่องยาก เพราะเราต้องศึกษาตำราตะวันตกทั้งประวัติศาสตร์ศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ตัวของผลงาน และศิลปินเหล่านั้น คำว่า "รสนิยมนานาชาติ (International-taste)" ดูเป็นคำตอบที่ผู้เขียนเชื่อเช่นนั้น เพราะสังคมปัจจุบันเป็นสังคมแห่งข่าวสารข้อมูลรู้เท่าเทียมกัน การถ่ายเทวิทยาการและศิลปวัฒนธรรมจึงเป็นไปด้วยความรวดเร็ว ศิลปะร่วมสมัย (Post Modern) ในปัจจุบันกำลังมุ่งเข้าสู่รสนิยมแบบนานาชาติ ซึ่งสัมพันธ์กับวิถีชีวิตของแต่ละคนที่จะปรับตัวเข้าสู่วิถีชีวิตแบบสากล

อิทธิพลทางความคิดและพัฒนาการของประสบการณ์ ความสัมพันธ์ของชีวิตและสังคม โดยใช้ศิลปะเป็นตัวขับเคลื่อน เชื่อมโยง สร้างกลไกที่ทำให้มนุษย์เกิดการตั้งคำถามและตีความในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และธรรมชาติ รวมไปถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม ผ่านวิธีการของผู้สร้างสรรค์ที่เข้าไปสร้างความเชื่อมโยงกับภูมิปัญญา

ท้องถิ่น สำหรับผู้เขียน การเดินทาง การพบเห็นวิถีชีวิตของผู้คน สังคม และสิ่งแวดล้อม เป็นปัจจัยสำคัญที่ชี้นำให้เกิดกระบวนการสร้างสรรค์นี้ขึ้น

2.1 แรงบันดาลใจจากประวัติศาสตร์ศิลป์

การสร้างสรรค์ศิลปะเป็นกระบวนการทางประวัติศาสตร์ เป็นปฏิกิริยาต่อเนื่องกันจากอดีตถึงปัจจุบันเป็นการเรียนรู้เพื่อผลแห่งการพัฒนา ผู้เขียนเห็นว่าที่มาของแรงบันดาลใจและอิทธิพลในการสร้างผลงานศิลปะมาจาก 4 แหล่ง คือ

2.1.1 จากข้อมูลประวัติศาสตร์ศิลปะต่าง ๆ

2.1.2 จากข้อมูลทางวิชาการต่าง ๆ และสุนทรียศาสตร์

2.1.3 จากประสบการณ์ตรง

2.1.4 จากการพัฒนา การสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่ค่อย ๆ เรียนรู้และพัฒนาการผลงานของตัวเองไปสู่อุบัติการณ์ใหม่

สำหรับแรงบันดาลจากประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยใหม่และหลังสมัยใหม่ ดูเป็นแรงบันดาลใจหนึ่งสำหรับผู้เขียนที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

มาร์แซล ดูว์ช็อง (Henri-Robert-Marcel Duchamp) เป็นศิลปินผู้ยิ่งใหญ่อีกแนวหนึ่ง ซึ่งต่อมาเรียกว่า “คอนเซ็ปชวลอาร์ต (Conceptual Art)” เป็นศิลปินที่ให้ความสำคัญกับการนำเสนอเนื้อหา เรื่องราว โดยใช้วัสดุสำเร็จรูปเหล่านั้น ดังที่เขาให้ความเห็นไว้ว่า “ความเป็นอยู่ของวัตถุแต่ละสิ่งถูกจารึกถึงความสัมพันธ์ของเวลาและสถานที่ที่มีต่อวัตถุนั้นเสมือนเป็นข้อมูลอันหนึ่ง” (คล้ายกับเหตุการณ์หนึ่ง)

ผลงานของผู้เขียนทั้งอดีตและปัจจุบันได้แรงบันดาลใจมาจาก “หลักการวัสดุสำเร็จรูปของดูว์ช็อง” ที่สื่อสารความหมายทางศิลปะ โดยการนำเสนอวัตถุสิ่งของที่มีอยู่แล้วทั่วไปในชีวิตประจำวันมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ ด้วยวิธีคิดนี้ทำให้ผู้เขียนไม่ตกอยู่ในกับดักของเทคนิค เนื่องจากเล็งเห็นว่าศิลปะเป็นเรื่องของชีวิตประจำวัน เช่นเดียวกับการรับประทานอาหาร ที่วันนี้อยากกินสิ่งใดก็หาสิ่งนั้นมากิน ไม่เจาะจงว่าต้องกินสิ่งเดิมเสมอไป โดยเชื่อว่าศิลปะนั้นมิใช่เป็นเพียงวัตถุ แต่ศิลปะนั้นคือ นามธรรมแห่งการเชื่อมโยงชีวิตจากผู้คนสู่ผู้คน จากผู้คนสู่ป่า จากผู้คนเข้าสู่ภาวะทางความคิด ความรู้สึก ดังนั้นศิลปะจึงสามารถเป็นไปได้ในหลากหลายแนวทาง ถ้าหากศิลปะสามารถนำผู้คนไปสู่นามธรรมนั้น ๆ ได้อย่างเหมาะสม

2.2 แรงบันดาลใจทางสุนทรียศาสตร์

ทฤษฎีของดิวอี้ แนะนำผู้เขียนเกี่ยวกับเอกภาพของชีวิตและศิลปะ ศิลปะมาจากชีวิตสามัญเป็นการทำให้ประสบการณ์ธรรมดาเหล่านั้นเร้าใจ เข้าใจได้ และเต็มไปด้วยความหมาย ทั้งยังแนะให้เห็นว่ากิจกรรมของศิลปินนั้นมีความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์ชีวิตในแต่ละเวลาสถานที่ซึ่งทำให้ผู้เขียนเห็นว่าความสำคัญของเนื้อหาเรื่องราวของศิลปะต้องมาจากวิถีชีวิตจริง เป็นปฏิกิริยาของอารมณ์และความคิดกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ดังข้อความที่กล่าว

"ฉันพยายามแสดงให้เห็นถึง สุนทรียภาพไม่ใช่สิ่งที่แปลกหน้าในวิถีของเรา มันเป็นการพัฒนาของบุคลิกภาพที่ชัดเจนและเข้มข้นจริง ๆ เป็นการนำเสนอทุก ๆ ประสบการณ์ที่ธรรมดาสามัญอย่างสมบูรณ์ ความเป็นเอกภาพในศิลปะมาจากความสัมพันธ์ระหว่างการทำและการรับรู้เป็นพลังที่ออกไปและเข้ามาทำให้ประสบการณ์กลายเป็นสุนทรียภาพ" (Supawan 2017, online)

เช่นเดียวกันกับคำประกาศอันทรงพลังในปี ค.ศ. 1979 ของโยเซฟ บอยส์ "เราทุกคนคือศิลปิน" หรือ "Everyone is an artist" ศิลปินเยอรมันผู้ก่อตั้งกลุ่ม Fluxus (Friedman 1998) (Kitirianglarp 2017, online) เป็นศิลปินที่สนใจความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะ การเมือง และชีวิตประจำวันของผู้คน Fluxus ถือกำเนิดขึ้นในทศวรรษ 1960 โดยริเริ่มตั้งคำถามกับสถานะและอัจฉริยภาพของศิลปิน ซึ่งมักจะถูกมองว่ามีความพิเศษสูงส่งกว่าคนทั่วไป บอยส์ ตั้งคำถามง่าย ๆ ว่า ทำไมคนทั่วไปจะทำงานสร้างสรรค์ไม่ได้ เราต้องไม่มองว่าคนส่วนใหญ่ (ที่ไม่ใช่ศิลปิน) ไม่มีความคิดสร้างสรรค์ ด้วยประการเช่นนี้ทำให้ผู้เขียนนำประเด็นเรื่อง "ชีวิตสามัญ" ทั่วไปตามชุมชนหรือพื้นที่เฉพาะ ผู้เขียนได้ให้ความสำคัญแก่วงสนทนามากที่สุด

ในกระบวนการลงพื้นที่ เพราะทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิด ความรู้ แม้กระทั่งประวัติศาสตร์ท้องถิ่นในแต่ละพื้นที่ นับว่าเป็นสิ่งสำคัญในการค้นหาสาระพิเศษจากพื้นที่นั้น ๆ และการนำสาระพิเศษเหล่านี้มาเป็นประเด็นทางศิลปะ จำเป็นต้องให้ผู้คนที่นั้นรับรู้และภูมิใจในสาระพิเศษเหล่านั้นด้วยการลงพื้นที่ของผู้เขียน จึงไม่ใช่การฉกฉวยเพื่อยกประเด็นเหล่านั้นมาทำงาน แต่เป็นการขยายขอบเขตความคิดและเชิดชูสาระพิเศษเหล่านี้เสมือนองค์ความรู้ที่มีคุณค่า

สำหรับหัวข้อ "เรื่องเล่าของคุณทองดีกับชายผู้มีกาน้ำสองใบ" จะมีเนื้อหาประเด็นในการส่งเสริมตัวตนและความสำนึกรักในชาติพันธุ์ จิตวิญญาณแห่งบรรพบุรุษที่คอยผสานระหว่างผู้คนและส่งเสริมวิถีชีวิตในการรักษาผืนป่า สัตว์ป่า ต้นน้ำลำธาร ให้แก่คนรุ่นหลังสืบทอด โดยการทำงานศิลปะในครั้งนี้จะผ่านเนื้อหา รูปแบบ เทคนิค และนำเสนอในรูปแบบงานศิลปะร่วมสมัย ซึ่งผู้เขียนให้ความสำคัญระหว่างประสบการณ์ชีวิต ความคิด อารมณ์ ความรู้สึกที่มีต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ผู้เขียนให้ความสำคัญต่อเนื้อหาเรื่องราวของมนุษย์ภายใต้กระแสแห่งการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมสังคมโลกในมิติต่าง ๆ ที่กำลังเกิดขึ้น นอกจากแรงบันดาลใจจากโลกศิลปะที่กล่าวมาข้างต้น ประสบการณ์ตรงเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดกระตุ้นต่อแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผู้เขียนชอบการเดินทางสัมผัสวิถีชีวิตวัฒนธรรมของผู้คนในสังคม การแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้คนรอบข้างตลอดจนการใช้ชีวิตท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสังคม ภายใต้วัตถุนิยมและความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี

สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ก่อให้เกิดการเรียนรู้และในขณะเดียวกันผู้เขียนต้องการสะท้อนความคิด ความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับผู้เขียนผ่านการบอกเล่า โดยใช้ผลงานศิลปะเป็นสื่อในการสะท้อนปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเพื่อตั้งคำถามว่าพวกเขารู้สึกอะไรและอย่างไร ท่ามกลางเงื่อนไขทางวัฒนธรรมวัตถุนิยมที่พวกเขาสร้างขึ้นและปกครองตนเอง

3. พัฒนาการของผลงานในอดีต

สำหรับแนวทางการสร้างสรรค์ ผู้เขียนเน้นการสื่อสารเนื้อหาและเรื่องราวเป็นสำคัญ เหตุที่สนใจการสื่อสารความหมายในศิลปะมากกว่าสนใจเรื่องความงดงาม อาจสืบเนื่องจากที่ผู้เขียนให้ความสำคัญ “วิถีชีวิตของมนุษย์ในสังคม” มาตลอดตั้งแต่เยาว์วัย ความสนใจดังกล่าวผลักดันให้ผู้เขียนปรารถนาที่จะสร้างผลงาน เพื่อสื่อสารในทัศนคติและวิพากษ์วิจารณ์เรื่องราวต่าง ๆ ของชีวิตและสังคมมาโดยตลอด ขึ้นอยู่บนพื้นฐานของเหตุผลและอารมณ์ความรู้สึกจะส่งเสริมซึ่งกันและกัน

3.1 Lightning Conductor, 2009

แสงให้เราเห็นสิ่งต่าง ๆ ส่วนต่าง ๆ ของโลกใบนี้ (ใครเป็นผู้กำกับ) “สายกำบุ้งผ่านบ้านผ่านเมือง แมงปากกว้างจะฮ้องกินเงิน” เป็นวลีที่สะท้อนถึงสังคมได้ดี เมื่อไรที่สายแมงมุมถักทอส่งท่อลำเลียงไป แสงก็จะทำงานตามด้วยภาพและเสียง การแปรเปลี่ยน เปลี่ยนแปลงของการเห็นและการได้ยิน ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางความคิด ความรู้สึก และสภาพร่างกายของคนเรา ถ้าเราใช้มันอย่างสร้างสรรค์จะมีประโยชน์ พระเจ้าหรือมนุษย์ใครกันแน่ที่เป็นผู้สร้างสรรค์

ภาพที่ 1 ผลงาน Sculpture, Installation“Lightning Conductor”
(© Supachai Sastrasara 2009)

รายละเอียดของผลงานที่นำภาพเขียนพระเจ้าของศิลปิน Michelangelo (Maher 2019, online) ที่เพดานโบสถ์น้อยซิสทีนนำมาประกอบเป็นผลงานด้วย

ภาพที่ 2 ผลงาน Sculpture, Installation "Lightning Conductor"
(© Supachai Sastrasara 2009)

3.2 Local Mask, 2015

ภาพสะท้อนที่ถูกสร้างขึ้นมาจากการร่วมมือระหว่างศิลปินและนักศึกษาศิลปะชั้นปีที่ 1 จำนวนหนึ่งร้อยกว่าคน โดยการรังสรรค์เนื้อหาเรื่องราว ไอโม่ง ผู้คุมหน้าที่ของกรรมกร เป็นผลงานอีกชิ้นหนึ่งที่ขยายขอบเขตการสร้างสรรค์เพื่อหาจุดร่วมกันในการนำเสนอภาพของวิถีชีวิตผู้คนในสังคมยุคปัจจุบัน

ภาพที่ 3 Performance “Local Mask”
(© Supachai Sastrasara 2015)

4. จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์

ดังได้ตั้งปฏิญาณในช่วงชีวิตที่เหลืออยู่นำพาเรื่องราว เรื่องเล่าเผยแพร่สู่สังคมจากยอดดอยสู่ปากอ่าวไทย สะท้อนภาพของชีวิตผู้คนในสังคมและสิ่งแวดล้อม เรื่องราวและเรื่องเล่าของการทำงานร่วมกันระหว่างปะติ ทองดีกับผู้เขียนเป็นหนึ่งบทขยายที่นำไปสู่บทอื่น ๆ เรื่องราวอื่น ๆ เพื่อปลุกกระแสของสิ่งแวดล้อมซึ่งเป็นปัญหาของยุคสมัยที่เกิดจากผลของการพัฒนาของมนุษย์

4.1 ต้องการสะท้อนภาวะวิถีชีวิตมนุษย์และสิ่งแวดล้อมในปัจจุบัน

4.2 ต้องการสร้างผลงานและกระบวนการทางศิลปะที่สามารถสื่อสารเรื่องราวออกสู่สาธารณชน

4.3 ต้องการสื่อสารเทคนิค วัสดุ ความเหมาะสมสำหรับรูปแบบและแนวคิด

4.4 ต้องการขยายพื้นที่ทางศิลปะและกระบวนการทางศิลปะไปสู่ชีวิตจริง

5. ขอบเขตของการศึกษา

สำหรับขอบเขตของเวลาการทำงานขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ประสบการณ์การเดินทาง มุมมองของชีวิตในการทำงานครั้งนี้ผู้เขียนได้มีโอกาสศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นในหลายพื้นที่ทั้งบนดอยและพื้นที่ราบ ทั้งในเมืองและชนบท ปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมที่ส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตและสิ่งแวดล้อม เช่น ปัญหาป่าไม้ถูกทำลายปัญหา การปนเปื้อนในดินและในน้ำ ปัญหามลพิษทางทะเล ปัญหาเรื่องฝุ่นละอองในอากาศที่เกิดจากภาคการเกษตรและอุตสาหกรรม ฯลฯ สำหรับขอบเขตพื้นที่ได้ลงพื้นที่อำเภอกัลยาณิวัฒนา จังหวัดเชียงใหม่

วิธีการศึกษาได้ศึกษาจากการเข้าไปอยู่ร่วมประสบการณ์ตรงและข้อมูลสื่อต่าง ๆ ที่เกี่ยวเนื่องกับวิถีชีวิตของผู้คนและสิ่งแวดล้อม จึงเกิดการซึมซับเรียนรู้ แลกเปลี่ยน และหาวิธีการหรือหนทางที่สามารถนำเรื่องราวเหล่านั้นมาแสดงออกในรูปแบบของศิลปะ โดยใช้วิธีแลกเปลี่ยนสนทนา บันทึกภาพ ภาพเคลื่อนไหวการทำงานในครั้งนี้มีทีมงานเป็นจำนวนมาก แต่ตัวละครหลักคือผู้เขียนและปะติ ทองดี โดยมีทีมงานร่วมกันวิเคราะห์วางแผนขั้นตอนต่าง ๆ สร้างงานจริงและประสานส่วนที่เกี่ยวข้องระหว่างการรวบรวมข้อมูลเขียนหนังสือเพื่ออธิบายเหตุปัจจัยต่าง ๆ สรุปและจัดทำเอกสารเพื่ออธิบายเหตุผลและปัจจัยต่าง ๆ ของการทำงานครั้งนี้

6. การสร้างสรรค์ผลงาน

6.1 การกำหนดเนื้อหาและเรื่องราว

ดังที่กล่าวมา ผู้เขียนให้ความสำคัญของเนื้อหาและเรื่องราว ในการสร้างสรรค์ผลงานล้วนแล้วแต่มาจากประสบการณ์ชีวิต เป็นเหตุการณ์ที่มีเนื้อหาสาระสำคัญและความเป็นปัจจุบัน ดังนั้นการเติมข้อมูล การเปิดรับสถานการณ์ใหม่ ๆ เพื่อรับทราบถึงปัญหาอย่างแท้จริงจึงเป็นปัจจัยสำคัญ

สำหรับผลงานที่สร้างขึ้น คือ การเสนอมิติภาพใหม่ทางความคิด เพื่อเป็นหลักฐานแก่สาธารณชนโดยใช้ประสบการณ์ร่วมของผู้ชมในการตีความ มิใช่การเสนอสูตรสำเร็จของความรู้ หากแต่เป็นการชักชวนให้มนุษย์ได้ตั้งคำถามเพื่อการเรียนรู้ชีวิต สังคม ความเป็นปัจจุบันของตนเอง โดยใช้ศิลปะเป็นสื่อกระตุ้นให้สังคมได้ขบคิด ดังนั้นการสร้างผลงานจึงขึ้นอยู่กับเนื้อหาและเรื่องราวที่ว่ามีความสำคัญ น่าสนใจสำหรับคนส่วนใหญ่ ผลงานศิลปะไม่ควรเป็นสมบัติของใครคนใดคนหนึ่ง ควรเป็นสมบัติของมนุษยชาติคือเป็นวัตถุทางปัญญาของโลกนั่นเอง

สำหรับหัวข้อ “เรื่องเล่าของคุณทองดีกับชายผู้มีกาน้ำสองใบ” จะมีเนื้อหาประเด็นในการส่งเสริมตัวตนและความสำนึกรักในชาติพันธุ์ จิตวิญญาณแห่งบรรพบุรุษที่คอยผสานระหว่างผู้คนและส่งเสริมวิถีชีวิตในการรักษาผืนป่า ต้นน้ำลำธาร ให้แก่คนรุ่นหลังได้สืบทอด นับว่าเป็นเรื่องราวที่น่าเศร้าเพราะในปัจจุบันเยาวชนรุ่นหลังมักจะมองข้ามภูมิปัญญาพื้นบ้านที่มีความสำคัญไป หากมองไปแต่ความเจริญข้างหน้า จนลืมย้อนมองถึงรากวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ของตนเอง ด้วยเหตุนี้ทำให้คนรุ่นหลังนั้นดีตัวออกห่างจากวิถีชีวิตเดิมที่เคยหล่อเลี้ยงและปกปักษ์ผืนป่า รวมไปถึงการขาดการเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนในชุมชนและในที่สุดก็จะขาดการรับรู้

ความสำคัญเรื่องชาติพันธุ์ของตนเองไปจนหมดสิ้น การทำศิลปะในครั้งนี้จึงเสมือนเป็นการกระตุ้น กระทุ้ง เพิ่มเติม และส่งเสริมให้ผู้คนได้ตีความและได้เห็นถึงความงดงามของประวัติศาสตร์จากบรรพบุรุษ ความสำคัญแห่งชาติพันธุ์แห่งปกาเกอะญอ โดยการทำงานศิลปะในครั้งนี้จะผ่านเนื้อหารูปแบบ เทคนิค และการนำเสนอในรูปแบบงานศิลปะร่วมสมัย การอุปมา อุปไมย ให้ผู้ชมได้เห็นถึงสภาวะที่ผู้เขียนได้ประสบในขณะนั้น ซึ่งผู้เขียนให้ความสำคัญระหว่างประสบการณ์ชีวิต ความคิด อารมณ์ และความรู้สึกที่มีต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ผู้เขียนให้ความสำคัญแก่เนื้อหาเรื่องราวของมนุษย์ ภายใต้กระแสแห่งการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมในมิติต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น

ผู้เขียนเห็นว่า สังคมไทยในปัจจุบันกำลังก้าวไปสู่ปัญหาเดียวกันกับชาติตะวันตกซึ่งประสบก่อนหน้านี้แล้ว สำหรับสังคมไทยที่กำลังเปลี่ยนแปลง พัฒนาไปสู่สังคมวัตถุนิยม การเปลี่ยนแปลงของสังคมไปสู่สังคมวัตถุนิยมหาใช่การเปลี่ยนแปลงเพียงวัตถุเท่านั้น หากแต่การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลต่อวิถีชีวิตมนุษย์ไปสู่ระเบียบใหม่ทางสังคมตั้งแต่เกิด ดูเหมือนว่าเวลาการมีชีวิตของมนุษย์ในปัจจุบันถูกจัดระเบียบเป็นสูตรสำเร็จไปเสียแล้ว การสูญเสียความเป็นส่วนตนของมนุษย์ในยุคปัจจุบันกำลังสิ้นสุดลง สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นแรงบันดาลใจให้ผู้เขียนนำไปสู่การวิเคราะห์ถึงปัญหาต่าง ๆ ของสังคม นำเรื่องราวเหล่านี้มาบอกเล่าผ่านผลงานศิลปะเพื่อสะท้อนเรื่องราวของสังคมและสิ่งแวดล้อมที่กำลังเกิดขึ้นในโลก ชักชวนให้มนุษย์เผชิญกับประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการตั้งคำถามแก่ตนเองต่อสิ่งแวดล้อมแบบใหม่ และเพื่อหาทางออกที่เหมาะสมสำหรับตนเองและสังคมต่อไป

6.2 การค้นหารูปแบบศิลปะที่ตอบสนองต่อเนื้อหาและเรื่องราว

จากหลักการที่ว่า “เนื้อหา เรื่องราว กำหนดรูปแบบทางศิลปะ” ผู้เขียนไม่กังวลปัญหาความเป็นสไตล์ส่วนตัวหรือความต่อเนื่องของสไตล์ ความทันสมัย หรือวัสดุ เทคนิคการออกแบบผลงานเกิดขึ้นเป็นโครงการเพื่อตอบสนองจุดประสงค์ของเนื้อหาในแต่ละเรื่องผู้เขียนให้ความสำคัญแก่ “เนื้อหา - เรื่องราว” เป็นหลักจึงทำให้ผู้เขียนไม่ติดกับดักทางเทคนิค แต่เน้นการสร้างให้ภาพทางความคิดปรากฏอย่างไม่จำกัดวิธีการและปรับแก้ไปตามสถานการณ์ของพื้นที่ที่จะนำพาไป ตัวอย่างเช่น ผลงานโครงการ “เดชาแห่งขุนเขา ชายผู้มีกาน้ำสองใบ” ที่มีแกนความคิดเดียวกันแต่ถูกจัดแสดงในพื้นที่และวิธีการที่แตกต่างกัน ทั้งหมดนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ทางศิลปะและความพึงพอใจของผู้เขียนเป็นหลัก

การทำศิลปะในครั้งนี้มิใช่การ “นำประเด็นมาใช้” เพียงเท่านั้น แต่เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างคนบนดอยและคนในเมือง เพื่อสร้างเรื่องเล่าที่ส่งเสริมเรื่องราวของชาติพันธุ์ ภูมิปัญญา ตำนานที่เกี่ยวกับป่า ฯลฯ ให้มีตัวตนขึ้นมา โดยผู้เขียนได้เข้าไปใช้ชีวิตกับผู้คนเหล่านั้นจริง ๆ จึงได้สัมผัสถึงประสบการณ์ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน คุณค่าของบทกวีและเรื่องเล่าต่าง ๆ ในตัวตนของพวกเขา ผู้เขียนจึงวางตัวเองไว้ในฐานะผู้รับฟังจากตรงกลาง เป็นผู้บอกเล่าเพียงเท่านั้น มิได้เป็นผู้กำหนดเรื่องเล่าหรือความคิดใด ๆ ทั้งสิ้น หากแต่ปล่อยให้เรื่องเล่าดำเนินไปอย่างมีชีวิตชีวา คอยมองดูจิตวิญญาณเหล่านั้นไหลจากตาน้ำสู่กลางเมืองกรุง

6.2.1 จากโครงการวิจัย สู่ผลงานศิลปะ “เดชาแห่งขุนเขา ชายผู้มีกาน้ำสองใบ”

โครงงานนี้เรียกได้ว่าเป็นโครงการต้นน้ำของความสนใจเกี่ยวกับชาติพันธุ์ของ ปกาเกอะญอ อันได้รับแรงบันดาลใจต่อยอดมาจากโครงการวิจัยเพื่อออกแบบโลโก้ (Logo) ผลิตภัณฑ์ของชาวปกาเกอะญอภายใต้โครงการที่ชื่อว่า “ชีวาป่าดอย” เนื่องจากการค้นพบเรื่องราวและเรื่องเล่า ภูมิปัญญา และองค์ความรู้นั้นเป็นสิ่งน่าอัศจรรย์ใจยิ่งนัก ความรู้ต่าง ๆ ที่หาไม่ได้จากในเมืองหรือห้องสมุดใด ๆ ได้จุดประกายความคิดทางศิลปะที่จะนำเรื่องเล่าของชาติพันธุ์ปกาเกอะญอ มาบอกเล่าโดยใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในการบอกเล่าเรื่องราว ในแต่ละครั้งก็จะปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอไปในรูปแบบต่าง ๆ แต่ยังคงหลัก “เนื้อหา เรื่องราว กำหนดรูปแบบทางศิลปะ” เป็นสำคัญอันดับแรก

การเข้าไปศึกษาข้อมูลของผู้คนบนดอยเพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นกลับมาวิเคราะห์และต่อยอดเพื่อสร้างแนวคิดและกระบวนการออกแบบสัญลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ที่สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ตัวผลิตภัณฑ์ โครงการนี้เกิดขึ้นจากการร่วมมือระหว่างมูลนิธิรักษ์ไทย ร่ำเปิงกระบอกเสียงสถานและคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ภาพที่ 4 Design “ชีวาป่าดอย”
(© Supachai Sastrasara 2016)

ภาพที่ 5 Installation "Decha of mountain, the man who have two kettles"
(© Supachai Sastrasara 2016)

7. การสร้างสรรค์ผลงาน "เรื่องเล่าของคุณทองดีกับชายผู้มีกาน้ำสองใบ"

สำหรับผลงานโครงการ "เรื่องเล่าของคุณทองดีกับชายผู้มีกาน้ำสองใบ" ประกอบด้วยการนำเสนอผลงานประติมากรรมที่มีความสูง 1.7 เมตร โดยใช้กระดาษเป็นวัสดุหลักในการผลิต ตั้งอยู่บนทิวทัศน์ (Landscape) จำลองจากทัศนียภาพจริงจากอำเภอกัลยาณิวัฒนา ภายในห้องแกลเลอรีและส่วนประกอบสุดท้ายที่ขาดไม่ได้ คือ ฉากเรื่องเล่าที่ถูกเรียบเรียงขึ้นมาใหม่จากบทสัมภาษณ์ของคุณทองดีอันถูกเขียนลงบนกำแพงห้องแกลเลอรี องค์ประกอบเหล่านี้เป็นเพียงฉากหนึ่งในการเล่าเรื่องเท่านั้น จุดประสงค์หลักของผลงานชิ้นนี้ คือ การสร้างพื้นที่พูดคุยที่เป็นวงกลมและสร้างพื้นที่แห่งการแลกเปลี่ยนสัจจธรรมของชีวิตแต่ละแขนง (จากผู้คนที่แตกต่างทั้งอาชีพและวิธีคิด) ทั้งหมดนี้ก็เพื่อมุ่งสู่การสร้างผืนป่า แม่น้ำ แผ่นดิน ชีวิตผู้คน และสรรพสิ่ง โดยใช้กระบวนการทางศิลปะเป็นตัวถักทอ เชื่อมโยง ก่อเกิดพลังสร้างสรรค์ การร่วมมือกันที่จะปกป้องพิทักษ์โลกใบนี้ให้ดำรงอยู่และงดงาม

7.1 ขั้นตอนของผลงาน "เรื่องเล่าของคุณทองดีกับชายผู้มีกาน้ำสองใบ"

7.1.1 การให้คุณค่าของวัสดุโดยการนำเอากระดาษรีไซเคิลมาใช้งานในเทคนิคเปเปอร์มาเช่ ถือว่าเป็นความท้าทาย เพราะผลงานมีขนาดใหญ่และด้วยวัสดุที่มีการหดตัว ขั้นตอนเหล่านี้จึงต้องทำงานร่วมกับผู้ชำนาญการและประติมากรในขั้นตอนต่าง ๆ ซึ่งทำให้เกิดการเรียนรู้ร่วมกัน

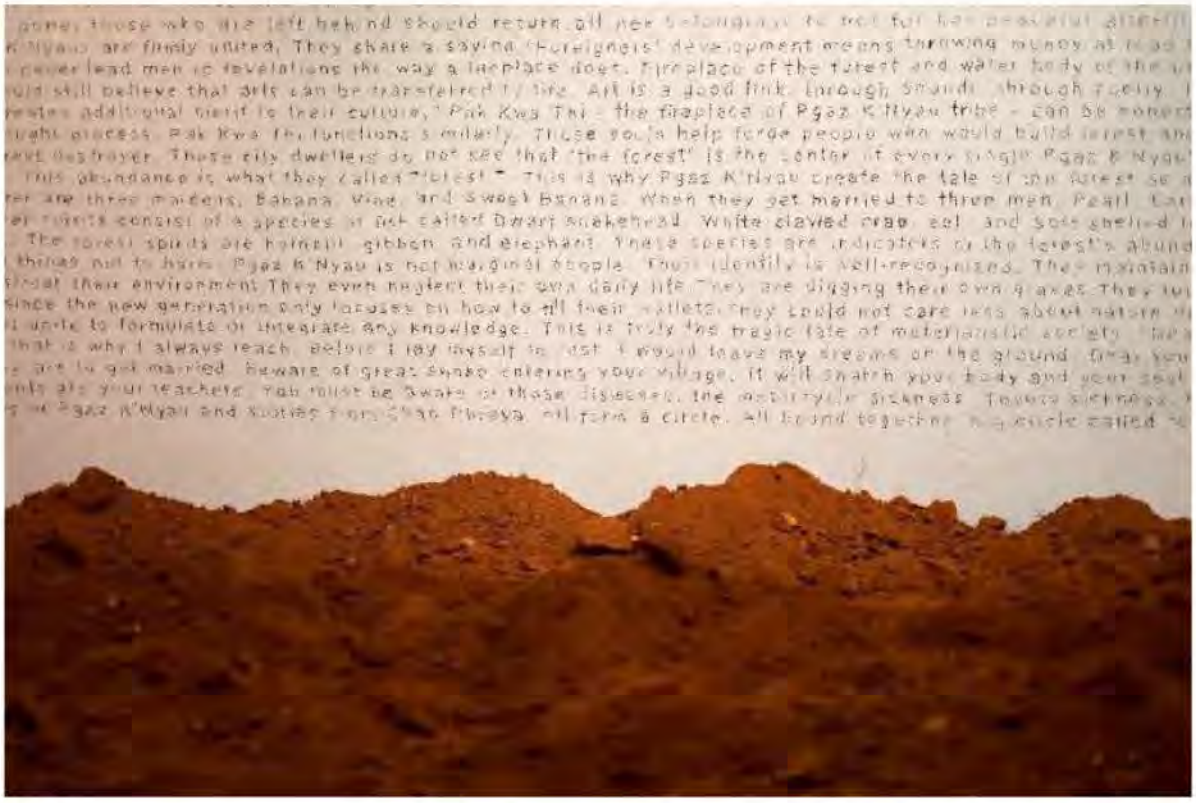
7.1.2 ขั้นตอนการทดลองการสร้างผลงานจากกระดาษระหว่างศิลปินผู้ชำนาญกระบวนการทางเทคนิคและช่างปั้น จนออกมาเป็นผลงานที่สมบูรณ์ พึงพอใจเป็นอย่างมาก ผลงานสื่อถึงอารมณ์และความรู้สึกจากเนื้อกระดาษและการวาดทับ ให้ความรู้สึกมีชีวิต ประกอบกับวัสดุจริงอย่างกาน้ำทั้งสองใบที่เคลือบไปด้วยเขม่าไฟตลอดเวลา 15 ปีที่ผ่านมา

ภาพที่ 6 กาน้ำทั้งสองใบที่เคลือบไปด้วยเขม่าไฟตลอดเวลา 15 ปีที่ผ่านมา
(© Supachai Sastrasara 2017)

7.1.3 ขั้นตอนการขึ้นรูปตามแบบเพื่อถอดพิมพ์ ก่อนที่จะหล่อด้วยวัสดุกระดาษ

7.1.4 ปะติ ทองดี (นักคิด, นักปราชญ์ของชาติพันธุ์ปกาเกอะญอ) และผู้เขียน สหายต่างวัยในวงสนทนาพร้อมกับการขับกล่อมดนตรีหลาย ๆ ครั้งของบทสนทนายิ่งทำให้ความสัมพันธ์แนบแน่น พรั่งพรู ระหว่างคนต้นน้ำกับคนที่มาจากปลายน้ำ ต่างทำหน้าที่ของกันและกันที่จะผลักดันเรื่องราวของผืนป่าและสายน้ำ แผ่นดินแม่ผู้ให้กำเนิดชีวิต อาหาร หล่อเลี้ยงผู้คนทั้งบนดอยและที่ราบ

7.1.5 ผลงานชิ้นนี้สร้างสรรค์ขึ้นจากทีมงานไม่ต่ำกว่า 30 ชีวิต ทั้งประติมากร จิตรกร นักเขียน นักเล่าเรื่อง แม้กระทั่งนายอำเภอกัลยาณิวัฒนาที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการขนส่งดินแดง จำนวน 5 คิว มายังแกลเลอรีเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมได้ตามความต้องการของศิลปิน ประกอบกันเป็นการเล่าเรื่องของชีวิตผู้คนและความอุดมสมบูรณ์ของผืนป่าผ่านผลงานศิลปะ



ภาพที่ 7 พื้นที่ในแกลเลอรีที่เต็มไปด้วยดินแดงจากอำเภอกัลยาณิวัฒนาและเรื่องเล่าบนผนัง
(© Supachai Sastrasara 2017)

8. การนำเสนอผลงานในรูปแบบนิทรรศการการศิลปะ “เรื่องเล่าของคุณทองดีกับชายผู้มีกาน้ำสองใบ”

เหล่าบรรดาแขกศิลปิน นักเคลื่อนไหวเรื่องสิ่งแวดล้อมของชุมชนคนในเมืองและบนดอยมาร่วมวงสนทนาขยายความหมายของชีวิต บทสนทนาวงกลม ภายใต้วงล้อมแห่งไฟ ผักขวาที (เตาไฟสำหรับประกอบอาหาร) ของพี่น้องปกาเกอะญอถูกนำมาเป็นตัวเอกในนิทรรศการในวันเปิดงานพร้อมกับปะติ ทองดี ถักทอบทเพลงและบทกวีเล่าเรื่องราวของความสัมพันธ์ของชีวิตกับป่า ผู้นำสูงสุดแห่งขุนเขา นายอำเภอผู้ให้เกียรติมาเป็นประธานในพิธีเปิด พร้อมกับเล่าเรื่องราวของพื้นที่และนโยบาย ก่อเกิดการเชื่อมโยงระหว่างผู้คนมากมายในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความหมายแห่งชีวิต ผู้เขียนขยายบทของศิลปะออกสู่ชีวิตจริง โดยใช้กระบวนการและชิ้นงานเป็นตัวกระตุ้น เพื่อไปสู่จุดหมายที่แท้จริง จิตวิญญาณของผู้คน ผืนป่า สายน้ำ แผ่นดินความอุดมสมบูรณ์เพื่อส่งต่อให้ลูกหลานสืบไป

ภาพที่ 8 วงสนทนาวงกลมที่เกิดขึ้นระหว่างคนในเมืองและคนบนดอยเพื่อขยายความหมายของชีวิต
(© Supachai Sastrasara 2017)

ภาพที่ 9 ประติมากรรม ชายผู้มีกาน้ำสองใบในเชิงสัญลักษณ์พร้อมทำหน้าที่รับใช้จิตวิญญาณของผู้ร่วมเดินทางสู่ฝัน
(© Supachai Sastrasara 2017)

ภาพที่ 10 ประติมากรรม ชายผู้มีกาน้ำสองใบในเชิงสัญลักษณ์ ในสถานที่ต่าง ๆ
(© Supachai Sastrasara 2017)

ภาพที่ 11 ประติมากรรม ชายผู้มีกาน้ำสองใบในเชิงสัญลักษณ์ ในสถานที่ต่าง ๆ
(© Supachai Sastrasara 2017)

ภาพที่ 12 ปะติ ทองดี นักคิด นักต่อสู้ ผ่านบทเพลงและเตหน่า เครื่องดนตรีของพี่น้องปกาเกอะญอ
(© Supachai Sastrasara 2017)

9. ความรู้ใหม่และอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการอย่างหนึ่งของความคิด ภายใต้ประสบการณ์การดำเนินชีวิตของผู้เขียน ซึ่งไม่ถูกตัดขาดจากวิถีชีวิตเป็นส่วนหนึ่งในฐานะอาจารย์ ผู้สร้างสรรค์ นักกิจกรรม และเป็นผู้จัด ผู้ผลิตการเคลื่อนไหวทางสังคม เนื้อหา-เรื่องราวที่เกี่ยวเนื่องกับวิถีชีวิต ภายใต้การเปลี่ยนแปลงทางสังคมและสิ่งแวดล้อมจึงเป็นเนื้อหาหลักต่อการขับเคลื่อนตลอดเวลากว่า 30 ปี ดังจะเห็นจากผลงานที่ผ่านมาของผู้เขียนในการขยายความหมายและพื้นที่ทางความคิดสู่ชีวิตจริง

9.1 ความรู้ใหม่ที่ได้รับ

ความรู้ใหม่ที่ได้รับมาจากประสบการณ์การทำงานในครั้งนี้ คือ ประสบการณ์การเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม การเข้าไปรับทราบ เรียนรู้ การเห็น ทำให้ขยายวงของพื้นที่ทางศิลปะมากขึ้น ทั้งรูปแบบเทคนิค กระบวนการสร้างสรรค์ออกไปสู่วิถีความเป็นจริงมากขึ้น กระบวนการทางการเชื่อโยงของปัญหาต่าง ๆ ได้ถูกยอมรับและขยายพื้นที่ออกไปสู่สังคมมากขึ้น

9.2 ปัญหาที่พบในขณะปฏิบัติงาน

9.2.1 ปัญหาทางวัฒนธรรมและภาษาในการเข้าไปศึกษาในพื้นที่ในช่วงระยะแรกเริ่ม ในการสื่อสารทำความเข้าใจ แต่ปัญหาต่าง ๆ ก็ลดระดับลงโดยการเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ เรียนรู้ เข้าไปคลุกคลีอยู่กินร่วมเฝ้าสังเกตการณ์

9.2.2 ปัญหาการออกแบบผลงานในลักษณะการจัดวาง (Installation) แม้จะมีปัญหาอย่างมาก เพราะตั้งใจใช้ส่วนประกอบและทีมงานหลายภาคส่วน ในการดำเนินงานต่อจิ๊กซอว์ภาพในความคิดให้ออกมาเป็นรูปธรรมได้

9.2.3 ปัญหาเทคนิคและการดำเนินงาน วัสดุที่ทำจากกระดาษ (เปเปอร์มาร์เช่) มีขั้นตอนที่ซับซ้อน เพราะมีขนาดใหญ่ ปัญหาการย้ายวัสดุ (ดิน) ที่นำมาจากอำเภอกัลยาณิวัฒนาจำนวนมาก และอุปสรรคในการขนย้ายที่ผ่านหลายขั้นตอน ปัญหาการเขียนตัวหนังสือบนผนังที่มีขนาดใหญ่ ผนังซึ่งเป็นซีเมนต์กับวัสดุแกรยอนที่เขียนยากมาก การติดตั้งผลงานในครั้งนี้ใช้เวลาเตรียมการ 3 เดือนและติดตั้งผลงานถึง 15 วัน ทั้งหมดก็เพื่อผลิตผลงานออกมาได้อย่างมีคุณภาพอย่างที่คิดไว้

10. สรุปได้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเรื่องเล่าของคุณทองดีกับชายผู้มีกาน้ำสองใบ

1. เป็นการขยายบริบททางศิลปะไปสู่ชีวิตจริงและพื้นที่จริง คือการทำงานร่วมระหว่างศิลปินและนักคิดนักปราชญ์ในชุมชน

2. การขยายความเข้าใจระหว่างผู้คน โดยใช้กระบวนการทางศิลปะเป็นตัวขับเคลื่อน ปลุกจิตสำนึกในการอยู่ร่วมกัน เช่น การขยายความสัมพันธ์ระหว่างรัฐและราษฎร ผู้ชมผลงานเข้าใจปัญหาผ่านผลงานศิลปะและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้เพื่อนำไปสู่หนทางแก้ปัญหา

3. การนำความรู้ประสบการณ์มาใช้ในการสอนให้กับนักศึกษาและใช้จริงในวิชาที่สอนศิลปะกับชุมชน

Reference

Arthouse School. "Silp Bhirasri." Art house school. Accessed March 7, 2019. https://cmu.to/v5JmZ.

Pattaratanakun, A. "Lūang Luk Chīwit Laisatai Khon Yuk 4.0 Rīanrū Khon ʻūn Nǭi Long Tǣ Mī Khwām Prōngsai Māk Khun. [Deep in life... Lifestyle of 4.0 era people learn less but more transparent]." Matichon. Accessed 2017. https://www.matichon.co.th/lifestyle/news_449108.

Maher, k. "Jenan Francois". Wikipedia The Free Encyclopedia. Accessed March 17, 2017. https://cmu.to/eR3Gc.

_____. "Michelangelo." Wikipedia The Free Encyclopedia. Accessed August 11, 2019. https://cmu.to/Okypq.

Supawan. "Thritsadī Khǭng Dio'ī. [Dewey's theory]." Blogger. Accessed 2017. http://supaa114.blogspot.com/p/4.html.

Kitirianglarp, K. "Rao Thuk Khon Khīr Sinlapin : 'awatthu Suksā Wādūai Rængngān. ["We Are All Artists": A Study on Labor]." *Journal of Sociology and Anthropology* 33, no. 2 (July/December 2014). Accessed December 14, 2017. https://socanth.tu.ac.th/wp-content/uploads/2015/02/JSA-33-2-kengkij.pdf.

การเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ผลไม้อบแห้งด้วยการออกแบบบรรจุภัณฑ์ [1]

received 10 MAR 2021 **revised** 19 MAY 2021 **accepted** 17 MAY 2022

รัชฎาพร ใจมั่น
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชาออกแบบบรรจุภัณฑ์
คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

บทคัดย่อ

ผลไม้อบแห้งเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีการแข่งขันทางการตลาดสูง การออกแบบบรรจุภัณฑ์ช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มให้ผลิตภัณฑ์มีศักยภาพในการแข่งขันสูงขึ้น การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราสินค้าให้กับกลุ่มแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรบ้านท่าล้อ อำเภอดอยหล่อ จังหวัดเชียงใหม่ และศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อบรรจุภัณฑ์ จากการสำรวจความต้องการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของผู้บริโภคเป้าหมาย 30 คน สามารถกำหนดแนวคิดในการออกแบบได้ คือ ทันสมัย เรียบง่าย และมีกลิ่นอายความเป็นล้านนา ซึ่งจากแนวคิดดังกล่าวสามารถออกแบบบรรจุภัณฑ์ได้ทั้งหมด 8 รูปแบบ เมื่อสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อบรรจุภัณฑ์ด้วยแบบสอบถามที่ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการศึกษา จากผู้บริโภค 150 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบบังเอิญ จากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ 15 คน และผู้ประกอบการ 3 คน ด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจง พบว่า ผู้ประเมินทั้ง 3 กลุ่ม พึงพอใจบรรจุภัณฑ์รูปแบบที่ 2, 7 และ 1 โดยทุกกลุ่มให้คะแนนทั้ง 3 แบบ สูงกว่าแบบอื่น เรื่องการใช้สี ความโดดเด่นดึงดูดใจ และการจัดองค์ประกอบศิลป์ ส่วนตราสินค้า ผู้ประกอบการพึงพอใจแบบที่ 5 มากที่สุด เนื่องจากมีความเป็นอัตลักษณ์สามารถสะท้อนบุคลิกของแบรนด์ได้อย่างชัดเจน และสามารถประยุกต์เข้ากับกราฟิกได้หลากหลาย

คำสำคัญ: การเพิ่มมูลค่า, ผลิตภัณฑ์ผลไม้อบแห้ง, การออกแบบบรรจุภัณฑ์

[1] บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง "การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์เพื่อยืดอายุการเก็บรักษาผลิตภัณฑ์ผลไม้อบแห้ง กรณีศึกษา: กลุ่มแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรบ้านท่าล้อ จ.เชียงใหม่" โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากสถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งประเทศไทย (วว.) ประจำปี ค.ศ. 2017 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี ค.ศ. 2018

Value Addition of Dried Fruit Products by Packaging Design[1]

Ratchadaporn Jaimun, Ph.D.
Assistant Professor, Division of Packaging Design,
Faculty of Arts and Architecture,
Rajamangala University of Technology Lanna

Abstract

Dried Fruit Market is considered as a highly competitive market. Packaging design can create additional value of the product, which enhances competitiveness in the market. The purposes of this study are to design the packaging and brand of dried fruits for the agricultural product processing community at Tha Lor Village, Chiang Mai Province, and to study on consumers' satisfaction toward the designed packaging using self-administrated questionnaires for 30 consumers and gathering the consumers' opinion regarding how can packaging design impact consumers' attraction on a purchase of dried fruits. Criteria of a packaging design are modern and simple styles with the sense of Thai Lanna. Eight styles of packaging are designed and self-administrated questionnaires are used for evaluating the satisfaction toward the designed packaging of 150 consumers selected with accidental sampling technique, and15 packaging design specialists and 3 entrepreneurs selected with purposive sampling technique. The results indicated that Styles 2, 7 and 1 obtained the higher satisfaction score than others and all the sample groups have given the highest scores on their colors, attraction and art composition. In addition, the entrepreneurs have the most satisfaction to Style 5, because of its identity can reflect brand personality and can be applied to various graphics.

Keywords: Value Addition, Dried Fruit Products, Packaging Design

[1] This research article is part of the research report titled "Design and Development of Packaging for Shelf - Life Extension of Dried Fruit: A Case Study of the Agri - Product Processing Community at Tha Lor Village, Chiang Mai". It was financially supported by the Thailand Institute of Scientific and Technological Research (TISTR) in 2017 and completed in 2018.

1. บทนำ

เนื่องจากราคาผลผลิตทางการเกษตรในท้องตลาดมักมีความผันผวน เกษตรกรภายในพื้นที่อำเภอดอยหล่อ จังหวัดเชียงใหม่ จึงรวมตัวกันก่อตั้ง “กลุ่มแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรบ้านท่าล้อ อำเภอดอยหล่อ จังหวัดเชียงใหม่” ขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตผลทางการเกษตรด้วยการแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ ภายใต้การสนับสนุนจากหลายหน่วยงานภาครัฐ อาทิ สำนักงานเกษตรอำเภอ สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอ และองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ซึ่งผลิตภัณฑ์หลักของกลุ่มฯ ได้แก่ ลำไยอบแห้งเนื้อสีทอง สับปะรดอบแห้ง และมะม่วงอบแห้ง บางฤดูกาลมีสตรอเบอร์รี่อบแห้ง ลิ้นจี่อบแห้ง และมะเขือเทศแช่อิ่มอบแห้ง โดยมีช่องทางการจัดจำหน่ายที่ห้างสรรพสินค้าเมญ่า ร้านท็อปส์ซูเปอร์มาร์เก็ต สาขาเซ็นทรัลแอร์พอร์ตพลาซ่า และร้านท็อปส์ซูเปอร์มาร์เก็ต สาขาเซ็นทรัลเฟสติวัล ตลอดจนการออกร้านในงานเทศกาลและโอกาสต่าง ๆ ภายใต้ชื่อแบรนด์ “เกวียนทอง” ซึ่งเป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายในอำเภอดอยหล่อ จังหวัดเชียงใหม่ กลุ่มเป้าหมายหลักของแบรนด์เกวียนทอง คือ กลุ่มนักท่องเที่ยวที่ซื้อสินค้าไปเป็นของฝาก ส่วนใหญ่นิยมเลือกซื้อผลิตภัณฑ์ที่บรรจุในถุงแบบตั้งได้ (Stand Up Pouch) เพราะสะดวกต่อการจัดเก็บในกระเป๋าเดินทาง เนื่องจากสินค้าสำหรับจำหน่ายให้แก่ท่องเที่ยวมักมีการแข่งขันสูงบนชั้นวางสินค้า ดังนั้น บรรจุภัณฑ์จึงมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในฐานะ “พนักงานขายเงียบ” เนื่องจากผู้บริโภคไม่สามารถประเมินคุณค่าของสินค้าที่บรรจุอยู่ภายในบรรจุภัณฑ์ได้ รูปลักษณ์ของบรรจุภัณฑ์จึงเสมือนเป็นข้อมูลสำคัญที่ผู้บริโภคใช้ประเมินก่อนตัดสินใจซื้อ บรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบสวยงามดึงดูดใจจะสามารถกระตุ้นสมอง กระตุ้นการตอบสนองทางอารมณ์ มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อ (Reimann et al. 2010) Rettie, R. and Brewer, C. (Rettie and Brewer 2000, 56) กล่าวว่า การตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคร้อยละ 73 เกิดขึ้น ณ จุดขาย ด้วยเหตุนี้ บรรจุภัณฑ์จึงต้องมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา เพราะเป็นช่องทางหลักในการสื่อสารไปยังผู้บริโภค (Orth and Malkewitz 2008) นอกจากนี้ บรรจุภัณฑ์ยังมีส่วนสำคัญในการสร้างแบรนด์ เนื่องจากบรรจุภัณฑ์สามารถสร้างความประทับใจแรกพบที่ผู้บริโภคมีต่อแบรนด์ได้ ดังนั้น การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อภาพลักษณ์ของแบรนด์

ด้วยศักยภาพของกลุ่มแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรบ้านท่าล้อ จังหวัดเชียงใหม่ ที่เข้มแข็ง หากแต่ยังขาดการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ที่สามารถดึงดูดใจผู้บริโภคจากสินค้าคู่แข่งได้ดีพอ อีกทั้งยังขาดการพัฒนารูปแบบตราสินค้าให้มีอัตลักษณ์เป็นที่จดจำ การศึกษานี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลไม้อบแห้งและตราสินค้าให้กับกลุ่มแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรบ้านท่าล้อ จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์อันจะนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพในการแข่งขันทางการตลาด เนื่องจากผลิตภัณฑ์ผลไม้อบแห้งมีหลากหลายแบรนด์ในท้องตลาด การออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีบุคลิกภาพที่โดดเด่นไม่ซ้ำใครและสร้างคุณค่าเพื่อให้ผู้บริโภครับรู้ได้เป็นเรื่องท้าทาย การศึกษานี้จึงทำการสำรวจความต้องการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์จากผู้บริโภคเป้าหมายและระดมความคิดร่วมกับผู้ประกอบการ เพื่อกำหนดแนวทางในการออกแบบให้ตรงตามความต้องการมากที่สุด

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลไม้อบแห้ง 3 ชนิด ได้แก่ ลำไยอบแห้งเนื้อสีทอง สับปะรดอบแห้ง และมะม่วงอบแห้ง ให้กลุ่มแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรบ้านท่าล้อ อำเภอดอยหล่อ จังหวัดเชียงใหม่

2.2 เพื่อออกแบบตราสินค้าให้กลุ่มแปรรูปผลผลิตทางการเกษตรบ้านท่าล้อ อำเภอดอยหล่อ จังหวัดเชียงใหม่

2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้บริโภค ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ประกอบการ ที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ผลไม้อบแห้ง

3. ทบทวนวรรณกรรม

3.1 บทบาทหน้าที่ของบรรจุภัณฑ์ทางการตลาด

บรรจุภัณฑ์มีหน้าที่พื้นฐานทางการตลาด อาทิ การดึงดูดความสนใจไปยังผลิตภัณฑ์ การเสริมสร้างภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์ และการโน้มน้าวใจผู้บริโภค (Silayoi and Speece 2007; Rundh 2009; Vernuccio et al. 2010) โดยเฉพาะอย่างยิ่งบรรจุภัณฑ์ชั้นแรก (Primary packaging) เกี่ยวข้องกับการตลาดโดยตรง มีเป้าหมายหลักในการสร้างความประทับใจให้เกิดกับแบรนด์ และสร้างการรับรู้ของผู้บริโภคเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ (Venter et al. 2011) หลายครั้งที่การซื้อสินค้าได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมของร้านค้า โดยประมาณแล้วสองในสามของการตัดสินใจซื้อสินค้าในซูเปอร์มาร์เก็ตเกิดขึ้น ณ จุดขาย (Connolly and Davison 1996; Schoormans and Robben 1997; Rundh 2005; Silayoi and Speece 2007) ในแต่ละซูเปอร์มาร์เก็ตจะมีจำนวนสินค้าวางอยู่มากถึง 15,000 รายการ และผู้บริโภคมีโอกาสมองผ่านสินค้าโดยเฉลี่ย 300 รายการต่อนาที ประกอบกับลักษณะการซื้อสินค้าในซูเปอร์มาร์เก็ตมักจะเป็นการซื้อแบบไม่ได้เตรียมการไว้ล่วงหน้า หรือซื้อเพราะได้รับแรงกระตุ้นอย่างปัจจุบันทันด่วน ซึ่งผู้บริโภคจะใช้เวลาในการตัดสินใจซื้อเพียงไม่นาน บางครั้งการตัดสินใจซื้ออาจเกิดขึ้นได้ภายใน 5 วินาที ดังนั้น บรรจุภัณฑ์จะทำหน้าที่เป็นสื่อการตลาดในห้าวินาทีสุดท้าย บรรจุภัณฑ์มีอิทธิพลต่อการยอมรับและการประเมินผลิตภัณฑ์ของผู้บริโภค และดึงดูดความสนใจ (Rettie and Brewer 2000; Underwood et al. 2001; Kotler 2003) บรรจุภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องมีคุณสมบัติในการดึงดูดความสนใจ อธิบายถึงสรรพคุณของสินค้า สร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้บริโภค และสร้างความประทับใจแก่ตัวสินค้าในภาพรวม ด้วยเหตุนี้ บรรจุภัณฑ์จึงกลายเป็นปัจจัยสำคัญในกระบวนการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค ผู้ประกอบการสามารถสร้างความแตกต่างของผลิตภัณฑ์ของตนจากคู่แข่งได้ด้วยการออกแบบบรรจุภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์สามารถนำประโยชน์ในเรื่องวัสดุ รูปร่าง สี ตราสินค้า และมิติของบรรจุภัณฑ์ มาใช้เพื่อดึงดูดความสนใจผู้บริโภคให้เกิดการตัดสินใจซื้อ ณ จุดขายได้ (Rettie and Brewer 2000; Rundh 2009; Azzi 2012) การออกแบบบรรจุภัณฑ์ชั้นแรกมีความสำคัญอย่างเห็นได้ชัด เนื่องจากบรรจุภัณฑ์ชั้นนี้ทำหน้าที่เป็นพนักงานขายเงียบในร้านค้า ที่ให้ข้อมูลและจูงใจให้ผู้บริโภคตัดสินใจซื้อสินค้า บรรจุภัณฑ์ชั้นที่สอง (Secondary packaging) มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่ากัน เพราะไม่ได้ทำหน้าที่แค่เพียงรวมหน่วยและช่วยในการขนส่งแต่ยังสามารถทำหน้าที่ในการจัดแสดงสินค้า ณ จุดขาย การออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีอัตลักษณ์และน่าดึงดูดใจจึงเป็นสิ่งจำเป็น นักออกแบบสามารถตอบโจทย์ทางการตลาดนี้ได้ผ่านวัสดุ รูปทรง สี และกราฟิก สามารถอธิบายรายละเอียดแต่ละประเด็นได้ ดังนี้

3.1.1 วัสดุบรรจุภัณฑ์

วัสดุและผิวสัมผัสของบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม ส่งผลดีต่อการรับรู้ของผู้บริโภคเรื่องความเหมาะสมในการใช้งานกับผลิตภัณฑ์ ซึ่งการรับรู้นี้ช่วยกระตุ้นให้ผู้บริโภคเกิดการตัดสินใจซื้อสินค้า (Bahrainizad and Rajabi 2018) เนื่องจากสิ่งที่ผู้บริโภคคาดหวังคือคุณภาพของผลิตภัณฑ์ที่อยู่ภายในบรรจุภัณฑ์ การเลือกใช้วัสดุบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมจึงเสมือนเป็นเครื่องรับประกันที่สร้างความเชื่อมั่นให้กับผู้บริโภค

3.1.2 รูปทรง

อีกหนึ่งเครื่องมือสำคัญสำหรับนักออกแบบและนักการตลาดคือรูปทรงของบรรจุภัณฑ์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์อาจได้รับอิทธิพลและแรงบันดาลใจจากงานศิลปะ หรือจากเรื่องราวของผลิตภัณฑ์ รูปทรงของบรรจุภัณฑ์สามารถดึงดูดความสนใจของลูกค้าได้ ในขณะเดียวกันการออกแบบให้เหมาะสมต่อการขนส่งก็มีความสำคัญเช่นกัน บรรจุภัณฑ์ที่สามารถพับให้แบนและแยกชิ้นถอดประกอบได้ (Flat package) ช่วยอำนวยความสะดวกในการขนย้าย และประหยัดพื้นที่บนพาเลทและภายในตู้ขนส่งสินค้า (Rundh 2016) เห็นได้ชัดจากตัวอย่างบรรจุภัณฑ์สินค้าของแบรนด์ “IKEA” ที่เกิดขึ้นบนพื้นฐานแนวคิดของแบรนด์ที่คิดอย่างสร้างสรรค์เพื่อหาหนทางในการแก้ปัญหาที่ดีกว่าเดิมอยู่เสมอ นอกจากนี้การออกแบบบรรจุภัณฑ์ให้มีขนาดและรูปร่างที่เหมาะสมกับวัสดุที่ใช้ ช่วยลดต้นทุนด้านโลจิสติกส์ในห่วงโซ่อุปทานได้อีกด้วย (Rundh 2016)

3.1.3 สี

สีของบรรจุภัณฑ์ช่วยดึงดูดความสนใจ สร้างประสบการณ์ด้านสุนทรียศาสตร์ให้กับผู้ซื้อ และทำให้สะดวกในการสื่อสารข้อมูล (Kauppinen - Räisänen and Luomala 2010) คงไม่มีเครื่องมืออื่นใดในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่สามารถมีอิทธิพลต่อจิตใจของผู้บริโภคได้มากกว่าสีบนบรรจุภัณฑ์ สีเป็นเครื่องมืออันทรงพลังที่สามารถระบุแบรนด์หรือบอกข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของผลิตภัณฑ์ อีกทั้งสียังมีความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมและทำให้เกิดปฏิกิริยาทางอารมณ์ (Madden et al. 2000) ดังนั้นสีจึงมักใช้เพื่อวัตถุประสงค์ทางการตลาดเพื่อแสดงถึงประเภทของผลิตภัณฑ์ ความหมายทางวัฒนธรรม และความสัมพันธ์ทางอารมณ์ (Aslam 2006; Singh 2006) การเลือกใช้สีในการออกแบบจำเป็นต้องพิจารณาความหมายของสีที่แตกต่างกัน และควรเลือกใช้ให้สัมพันธ์กับบริบททางวัฒนธรรมกับตลาดที่ส่งออก

3.1.4 กราฟิก

กระบวนการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์มีความซับซ้อน ต้องใช้ทักษะและความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงความเชี่ยวชาญด้านเทคนิค นอกจากนี้ยังต้องมีความเข้าใจในผลิตภัณฑ์และตลาดเป้าหมายของลูกค้า กราฟิกจะถูกแสดงออกผ่านองค์ประกอบโดยรวมของรูปร่าง สี ตัวอักษร และภาพ ในพื้นที่ว่างบนบรรจุภัณฑ์ กราฟิกจำเป็นต้องสนับสนุนข้อมูลและช่วยส่งเสริมการขายให้กับลูกค้า (Rundh 2016) เนื่องจากการแข่งขันในตลาดปัจจุบันมุ่งเน้นไปที่

ประสบการณ์ที่ผู้บริโภคจะได้รับจากสินค้า (Sensory experience) กล่าวคือ การที่ผู้บริโภคมีโอกาสได้สัมผัสผลิตภัณฑ์ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งจากการได้ยิน การสัมผัส และการได้มองเห็น ส่งผลให้สุนทรียศาสตร์เข้ามามีบทบาทต่อการออกแบบกราฟิก เพื่อตอบสนองต่อการรับรู้ของผู้บริโภค (Schmitt and Simonson 1997)

3.2 แนวคิดการสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยบรรจุภัณฑ์

ผู้บริโภคในปัจจุบันมีอำนาจจับจ่ายใช้สอยมากขึ้น จึงต้องการสิ่งอำนวยความสะดวก ตลอดจนสินค้าที่มีรูปลักษณ์สวยงามเพื่อตอบสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอย และด้านสุนทรียศาสตร์ ในฐานะที่บรรจุภัณฑ์เป็นส่วนหนึ่งของสินค้า ผู้บริโภคจึงต้องการได้รับการตอบสนองจากบรรจุภัณฑ์ทั้งด้านความสะดวกในการใช้งาน รูปลักษณ์ การพึ่งพา และความภาคภูมิใจที่เกิดจากการใช้บรรจุภัณฑ์นั้น ๆ โดยบรรจุภัณฑ์ที่สามารถตอบสนองความต้องการเหล่านี้ได้ดีจะมีมูลค่าเพิ่ม ซึ่งจะทำให้สามารถตั้งราคาสินค้าได้สูงขึ้น เพราะผู้บริโภคยินดีที่จะจ่ายแพงขึ้นเพื่อบรรจุภัณฑ์ที่ตอบสนองได้ดีกว่า (Kotler 2003) ในการดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคนั้นอาจใช้การเอื้ออำนวยความสะดวกในการนำไปใช้ และทำให้ผู้บริโภครู้สึกคุ้มค่ากับเงินที่จ่ายไป เช่น การรวมหน่วยผลิตภัณฑ์เป็นชุดทำให้ผู้บริโภคสะดวกในการขนย้าย และสร้างความรู้สึกถึงความคุ้มค่าเมื่อเทียบราคา ในบางครั้งอาจสามารถแปลงหน้าที่เป็นภาชนะเพื่อบรรจุอย่างอื่นเมื่อใช้ผลิตภัณฑ์เดิมหมดแล้วได้อีกด้วย ทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกว่าได้รับของแถมที่มีประโยชน์เพิ่มขึ้นมา

ผู้ประกอบการต้องทำความเข้าใจด้วยว่าบรรจุภัณฑ์หนึ่ง ๆ สามารถมอบคุณค่าอะไรให้กับผู้บริโภคได้และมีกระบวนการในสร้างคุณค่านั้นได้อย่างไร เมื่อผู้ประกอบการตั้งใจที่จะเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ จำเป็นต้องเปลี่ยนความคิดจากการมองที่ตัวผลิตภัณฑ์ไปเป็นการมองที่ตัวผู้บริโภค การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ก็เช่นกัน การมองที่คุณลักษณะภายนอกเพียงอย่างเดียวอาจลดโอกาสในการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ให้มีมูลค่าเพิ่มได้ในสายตาของผู้บริโภค (Olsson 2006) การสร้างคุณค่าอาจมองที่การให้ความสำคัญกับบรรจุภัณฑ์ในการทำหน้าที่กระจายสินค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพในห่วงโซ่อุปทานอาหาร ในขณะเดียวกัน การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่ทันสมัยเพื่อดึงดูดความสนใจและสื่อสารของมูลไปยังผู้บริโภค ณ จุดขาย ก็ถือเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มอย่างหนึ่งในเชิงการแข่งขันทางการตลาด สอดคล้องกับการศึกษาของ Azzi, A., Battini, D., Persona, A. and Sgarbossa, F. (Azzi et al. 2012, 440) ที่กล่าวถึงความสำคัญของการออกแบบบรรจุภัณฑ์ว่ามีส่วนช่วยในการสร้างมูลค่าเพิ่ม การออกแบบบรรจุภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์ถือเป็นนวัตกรรมทางความคิด ที่เกิดจากการแตกแขนงแนวคิดพื้นฐานนำไปสู่การพัฒนาต่อยอด ช่วยสร้างโอกาสให้ธุรกิจเกิดความได้เปรียบเชิงการแข่งขัน

3.3 การออกแบบบรรจุภัณฑ์ของฝากของที่ระลึก

การท่องเที่ยวเป็นกิจกรรมสำคัญของผู้คนทั่วโลก ไม่ว่าจุดประสงค์ของการท่องเที่ยวจะเป็นอย่างไร การท่องเที่ยวก็สามารถสร้างตลาดขนาดใหญ่ให้กับของฝากของที่ระลึก ไม่เพียงแต่สินค้าท้องถิ่นเท่านั้น แต่ยังรวมถึงสินค้าที่มีคุณค่าและน่าจดจำอีกด้วย (Olalere 2017) วัฒนธรรมของฝากของที่ระลึกเริ่มต้นขึ้นจากความคิดของผู้บริโภคที่เป็นนักท่องเที่ยว นอกเหนือจากการถ่ายภาพและเก็บเกี่ยวประสบการณ์แล้วนักท่องเที่ยวยังซื้อสินค้า

เพื่อเพิ่มความเพลิดเพลินในการเดินทาง หลังจากเสร็จสิ้นการท่องเที่ยวผลิตภัณฑ์เหล่านั้นจะทำหน้าที่เป็นสิ่งเตือนความจำหรือเป็นของขวัญสำหรับมอบให้กับผู้อื่น (Fangxuan and Ryan 2018) ในขณะเดียวกันการขายของฝากของที่ระลึกก็สร้างโอกาสให้กับประเทศต่าง ๆ ในการส่งเสริมวัฒนธรรมท้องถิ่นของตนไปทั่วโลก รวมทั้งให้ประโยชน์ทางเศรษฐกิจแก่คนในท้องถิ่น เพื่อจูงใจให้นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติสนใจซื้อผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์จึงเป็นหนึ่งในกลยุทธ์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นให้เป็นของฝากของที่ระลึกได้ (Olalere 2017)

การออกแบบบรรจุภัณฑ์เป็นการเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า การออกแบบบรรจุภัณฑ์ของฝากของที่ระลึกต้องพิจารณาลักษณะของผลิตภัณฑ์ และความเป็นไปได้ที่บรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบมานั้นจะช่วยส่งเสริมการขาย (Calver 2004) หลายประเทศทั่วโลกจัดจำหน่ายของฝากของที่ระลึกที่แสดงอัตลักษณ์ของตนเอง การออกแบบบรรจุภัณฑ์มีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยสร้างมูลค่าเพิ่ม ดึงดูดความสนใจ และเพิ่มความต้องการในการซื้อของผู้บริโภค (Olalere 2017) ผ่านการใช้รูปภาพ วัสดุ รูปแบบ และโครงสร้าง นักออกแบบสามารถพัฒนาบรรจุภัณฑ์ที่ส่งเสริมลักษณะทางวัฒนธรรมของประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Klimchuk and Krasovec 2012) ของฝากของที่ระลึกบางอย่างไม่ได้มีการผลิตเป็นจำนวนมาก (Mass production) เนื่องจากต้องการให้สินค้ามีความโดดเด่นและแตกต่างจากสินค้าที่ผลิตในลักษณะ Mass production คู่แข่งที่มีจำนวนมากในตลาดโลกและวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่หลากหลายทั้งภายในและระหว่างประเทศช่วยทำให้บรรจุภัณฑ์ของฝากของที่ระลึกมีอัตลักษณ์และมีคุณค่า (Fangxuan and Ryan 2018) สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของฝากของที่ระลึกมีดังนี้ (Rolle and Enriquez 2017)

3.3.1 บรรจุภัณฑ์ของฝากของที่ระลึกต้องทำหน้าที่ปกป้องคุณภาพและช่วยเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์

นอกเหนือจากการบรรจุและปกป้องผลิตภัณฑ์จากการเน่าเสีย แตกหัก หรือความเสียหายแล้ว นักท่องเที่ยวมักจะเก็บบรรจุภัณฑ์ของฝากของที่ระลึกไว้เพื่อเตือนความจำในการเดินทางของพวกเขา

3.3.2 บรรจุภัณฑ์ของฝากของที่ระลึกต้องทำหน้าที่สื่อสารและสร้างอารมณ์ความรู้สึกเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์

รูปภาพ สัญลักษณ์ คำ รูปทรง หรือพื้นผิวบนบรรจุภัณฑ์ ช่วยสร้างบุคลิกภาพของผลิตภัณฑ์ให้ชัดเจนขึ้น การจะทำให้สินค้าเป็นที่สนใจ ต้องอาศัยการสร้างภาวะทางอารมณ์ ความรู้สึก และการรับรู้ของผู้บริโภคได้ตรงใจ กราฟิกที่ใช้บนบรรจุภัณฑ์สามารถสร้างความรู้สึกทางอารมณ์หรือความคิดถึงให้กับนักท่องเที่ยวที่ซื้อสินค้า

3.3.3 บรรจุภัณฑ์ของฝากของที่ระลึกต้องทำหน้าที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์

บรรจุภัณฑ์ของฝากของที่ระลึกต้องให้ข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ คุณลักษณะเฉพาะ ข้อมูลทางโภชนาการ และการใช้งาน

3.3.4 บรรจุภัณฑ์ของฝากของที่ระลึกต้องสามารถทำให้ผลิตภัณฑ์แตกต่างจากผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในตลาดอื่น ๆ

ของที่ระลึกหมายถึง "ความทรงจำ" เป็นการผสมผสานองค์ประกอบทางประวัติศาสตร์ สังคม หรือวัฒนธรรม ผ่านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ทำให้เกิดอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ตามแต่ละวัฒนธรรมประเทศหรือภูมิภาคใดภูมิภาคหนึ่ง

3.3.5 บรรจุภัณฑ์ของฝากของที่ระลึกต้องสามารถดึงดูดความสนใจและช่วยส่งเสริมการซื้อของนักท่องเที่ยว

ส่วนใหญ่นักท่องเที่ยวมักจะซื้อของฝากของที่ระลึกในบรรจุภัณฑ์ที่ดึงดูดความสนใจให้อยากซื้อ ผลิตภัณฑ์ของฝากของที่ระลึกในบรรจุภัณฑ์ที่ดึงดูดใจจะกระตุ้นนักท่องเที่ยวให้ตัดสินใจซื้อโดยทันที

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 การสำรวจความต้องการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์

เนื่องจากผู้ประกอบการระบุชัดเจนว่าต้องการบรรจุภัณฑ์ในรูปแบบถุงตั้งได้ ตามความต้องการของผู้บริโภคเป้าหมายที่ต้องการความสะดวกในการจัดเก็บในกระเป๋าเดินทาง ดังนั้น แบบสำรวจจึงมุ่งเน้นสอบถามด้านการออกแบบกราฟิกเป็นหลัก จากกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นนักท่องเที่ยว จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling) ไปยังสถานที่จัดจำหน่าย 3 แห่ง ได้แก่ ห้างสรรพสินค้าเมญ่า ร้านท็อปส์-ซูเปอร์มาร์เก็ต สาขาเซ็นทรัล แอร์พอร์ต พลาซ่า และร้านท็อปส์ซูเปอร์มาร์เก็ต สาขาเซ็นทรัลเฟสติวัล โดยกำหนดโควตา (Quota sampling) ห้างละ 10 คน แล้วจึงใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญ (Accidental - sampling) จากนักท่องเที่ยวที่กำลังเลือกซื้อของฝาก เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบบรรจุภัณฑ์

4.2 การออกแบบบรรจุภัณฑ์

4.2.1 การออกแบบโครงสร้าง

การศึกษานี้เลือกใช้บรรจุภัณฑ์ในรูปแบบถุงตั้งได้ที่มีจำหน่ายในท้องตลาด ดังนั้นจึงไม่ได้ทำการออกแบบรูปทรงบรรจุภัณฑ์แต่อย่างใด หากแต่ได้ทำการวิเคราะห์ลักษณะการเสื่อมคุณภาพของผลิตภัณฑ์และความต้องการทางการบรรจุเพื่อทำการคัดเลือกชนิดวัสดุบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสม

4.2.2 การออกแบบกราฟิก

นำข้อมูลที่ได้จากการสำรวจความต้องการของผู้บริโภคเป้าหมายมาระดมความคิดร่วมกับผู้ประกอบการเพื่อกำหนดแนวคิดในการออกแบบ จากนั้นเขียนแบบภาพร่างแนวคิด (Idea sketch) ให้ผู้ประกอบการพิจารณาคัดเลือกรูปแบบที่เหมาะสมไปพัฒนาต่อ ซึ่งแบบร่างที่ได้รับการคัดเลือกจะถูกพัฒนาด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop จากนั้นนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ช่วยให้คำแนะนำเพื่อปรับแก้ให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น แล้วจึงจัดทำบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ (Prototype)

4.3 การออกแบบตราสินค้า

เขียนแบบภาพร่างแนวคิดตราสินค้า จากนั้นเสนอแบบร่างตราสินค้าให้ผู้ประกอบการพิจารณาคัดเลือก ก่อนนำแบบที่ได้รับการคัดเลือกไปพัฒนาต่อด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop

4.4 การสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์

4.4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

(1) ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ กลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และกลุ่มผู้ประกอบการแบรนด์เกวียนทอง

(2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ ผู้บริโภคเป้าหมาย 150 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ 15 คน และผู้ประกอบการ 3 คน เนื่องจากสถานที่จัดจำหน่ายหลักของผลิตภัณฑ์ คือ ห้างสรรพสินค้าเมญ่า ร้านท็อปส์-ซูเปอร์มาร์เก็ต สาขาเซ็นทรัลแอร์พอร์ตพลาซ่า และร้านท็อปส์ซูเปอร์มาร์เก็ต สาขาเซ็นทรัลเฟสติวัล ดังนั้น การสุ่มตัวอย่างผู้บริโภคใช้วิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multi - stage sampling) โดยกำหนดโควตาในการสุ่มตัวอย่างไปยังสถานที่จัดจำหน่ายสินค้าที่ละ 50 คน แล้วจึงใช้วิธีการสุ่มแบบบังเอิญจากนักท่องเที่ยวที่กำลังเลือกซื้อของฝาก ส่วนผู้เชี่ยวชาญฯ และผู้ประกอบการใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง โดยคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ไม่น้อยกว่า 5 ปี ในขณะที่ผู้ประกอบการคัดเลือกจากผู้ที่ทำหน้าที่ด้านการตลาดของผลิตภัณฑ์

4.4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ แบบสอบถามประเภทกรอกด้วยตนเอง (Self - administered questionnaire) ที่ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการศึกษา โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ (1) คำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม และ (2) คำถามเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความพึงพอใจตามมาตราส่วนประเมินค่า (Rating scale) 5 ระดับ ได้แก่

คะแนน 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด คะแนน 4 หมายถึง พึงพอใจมาก คะแนน 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง คะแนน 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย และคะแนน 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด หรือควรปรับปรุงแก้ไข เมื่อนำมาหาค่าคะแนนแบบถ่วงน้ำหนักเฉลี่ย สามารถแปลความหมายได้ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.21 – 5.00 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.41 – 4.20 หมายถึง พึงพอใจมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.61 – 3.40 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.81 – 2.60 หมายถึง พึงพอใจน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.80 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด หรือควรปรับปรุงแก้ไข

ตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาในแบบสอบถาม (Content validity) โดยการคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่า IOC (Item objective congruence) มากกว่าหรือเท่ากับ 0.7 จากนั้นนำแบบสอบถามไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง 30 ชุด เพื่อทดสอบความน่าเชื่อถือของแบบสอบถาม (Reliability test) วัดค่า Cronbach's alpha ได้เท่ากับ 0.801

4.4.3 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ที่แสดงในรูปค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation, S.D.) และ (2) สถิติเชิงวิเคราะห์ (Analytical statistics) ที่ทำการเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยด้วยวิธี Duncan's new multiple range test โดยกำหนดระดับความเชื่อมั่นที่ร้อยละ 95 ($p \leq 0.05$)

5. ผลการวิจัย

5.1 ผลสำรวจความต้องการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์

จากกลุ่มเป้าหมายจำนวน 30 คน พบว่า ส่วนใหญ่มีช่วงอายุอยู่ระหว่าง 31 – 40 ปี คิดเป็นร้อยละ 54 รองลงมา คือ ช่วงอายุ 20 – 30 ปี คิดเป็นร้อยละ 38 ส่วนใหญ่จบการศึกษาในระดับปริญญาตรี มีรายได้เฉลี่ย 15,001 – 20,000 บาท/เดือน คิดเป็นร้อยละ 60 รองลงมา คือ รายได้ 10,001 – 15,000 บาท/เดือน คิดเป็นร้อยละ 36 ผลจากการสำรวจความต้องการด้านการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ พบว่า ผู้บริโภคกว่าร้อยละ 67 ระบุว่าไม่จำเป็นต้องเห็นสินค้าภายในบรรจุภัณฑ์ เพราะกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์สามารถช่วยสื่อสารให้ผู้บริโภคเข้าใจได้ ในขณะที่ผู้บริโภคอีกส่วนหนึ่ง (ร้อยละ 33) ต้องการบรรจุภัณฑ์ที่สามารถมองเห็นสินค้าได้บางส่วน เพื่อสร้าง

ความเชื่อมั่นในตัวผลิตภัณฑ์และกระตุ้นความต้องการในการอยากซื้อผลิตภัณฑ์มากกว่าการปิดทึบทั้งหมด โดยผู้บริโภคส่วนใหญ่ต้องการอารมณ์กราฟิกที่ดูทันสมัย (ร้อยละ 42) มีความเรียบง่าย (ร้อยละ 33) และมีกลิ่นอายความเป็นล้านนา (ร้อยละ 25) โดยส่วนใหญ่ระบุว่าควรใช้ภาพผลิตภัณฑ์จริง (ร้อยละ 77) มากกว่าภาพเสมือนจริง (ร้อยละ 23)

5.2 ผลการวิเคราะห์ลักษณะการเสื่อมคุณภาพของผลิตภัณฑ์และความต้องการทางการบรรจุ

อายุการวางจำหน่ายหรือเก็บรักษาของผักและผลไม้อบแห้งขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ ลักษณะทางธรรมชาติของผักและผลไม้ ภาวการณ์วางจำหน่ายหรือเก็บรักษา และชนิดของบรรจุภัณฑ์ที่ใช้ การเปลี่ยนแปลงที่ไม่พึงประสงค์จะให้เกิดขึ้น ได้แก่ มีกลิ่นผิดปกติ เกิดปฏิกิริยาสีน้ำตาล (Browning reaction) สูญเสียสารสีและสารอาหาร ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อความคงตัวระหว่างการเก็บรักษา ได้แก่ ความชื้น อุณหภูมิที่ใช้เก็บรักษา ระยะเวลา แสง และก๊าซออกซิเจน นอกจากนั้นยังขึ้นอยู่กับวิธีการอบแห้งที่ใช้ การทำ Pretreatment ก่อนการอบแห้ง และระยะเวลาก่อนที่จะแสดงลักษณะปรากฏที่ผิดปกติ (Ratanapanon 2001, 111)

อาหารแห้งมักจะมีพื้นผิวมากและโครงสร้างมีรูพรุน จึงดูดซับความชื้นเข้ามาทำให้คุณภาพเสื่อมเสียได้เร็ว บรรจุภัณฑ์ที่ใช้บรรจุอาหารแห้งจะต้องป้องกันการซึมผ่านของไอน้ำได้ดี การบรรจุอาหารประเภทนี้จำเป็นต้องไล่ออกซิเจนออกไปก่อนปิดผนึกบรรจุภัณฑ์ ด้วยการแทนที่ด้วยก๊าซไนโตรเจน หรือใช้วัตถุดูดซับออกซิเจน (Oxygen absorber) วัสดุบรรจุภัณฑ์ที่ใช้ต้องสามารถป้องกันการซึมผ่านเข้ามาของออกซิเจนได้ดี วัสดุบรรจุที่มีอัตราการซึมผ่านของออกซิเจนปานกลางถึงต่ำ และนิยมใช้กับอาหารที่มีอายุการเก็บไม่สูง เช่น OPP/CPP, OPP/Met.CPP และ K - OPP/CPP ถ้าต้องการอายุการเก็บสูงควรใช้วัสดุทึบแสงที่มีชั้นของอะลูมิเนียมอยู่ด้วย เช่น OPP/PE/AL/PE/EVA, PET/AL/LLDPE, Paper/PE/AL/PE และ Met.PET/LLDPE เป็นต้น ผลไม้อบแห้งบางชนิดมีกลิ่นเฉพาะตัว อีกทั้งมีโครงสร้างที่มีความพรุนสูง จึงสามารถดูดกลิ่นจากสิ่งแวดล้อมได้ดี ดังนั้นจึงต้องบรรจุในบรรจุภัณฑ์ที่ป้องกันการซึมผ่านของกลิ่นได้ดี เพื่อไม่ให้สูญเสียกลิ่นหอมเฉพาะตัวและไม่ดูดกลิ่นจากอาหารที่เก็บหรือวางจำหน่ายไว้ด้วยกัน วัสดุบรรจุภัณฑ์ที่สามารถป้องกันการปนเปื้อนกลิ่นจากภายนอกได้ดี เช่น PET ถ้ายิ่งมีการประกบด้วยวัสดุหลายชั้น ยิ่งมีสมบัติป้องกันการซึมผ่านของกลิ่นได้ดีขึ้น เนื่องจากแสงเป็นตัวเร่งให้สารสีและวิตามินบางชนิดถูกทำลาย หากไม่มีข้อจำกัดทางการตลาดที่ต้องการให้ผู้บริโภคมองเห็นผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ทึบแสงจะช่วยรักษาคุณภาพของผลไม้อบแห้งได้ดีกว่าบรรจุภัณฑ์โปร่งแสง วัสดุที่ใช้ป้องกันแสงได้แก่ กระดาษ แผ่นเปลวอะลูมิเนียม ฟิล์มอาบไอโลหะ ฟิล์มเติมสารทึบแสง อาทิ Titanium dioxide (TiO2) หรือเติมสีทึบแสง ตัวอย่างวัสดุทึบแสงที่นิยมใช้ PET/PE/Al/PE, Met.PET/PE, Paper/PE/Al/PE, HDPE/TiO2 - EVA, HDPE/TiO2 - HDPE/EVA และ HDPE/TiO2 - HDPE/Brown - HDPE นอกจากนี้อาจใช้บรรจุภัณฑ์คงรูป เช่น กระป๋องโลหะ และกระป๋องวัสดุหลายชั้น (Composite can) เป็นต้น (Poovarodom 2007, 356 – 357)

เนื่องจากผู้ประกอบการวางตำแหน่งผลิตภัณฑ์เป็นสินค้าของฝาก และจัดจำหน่ายที่ห้างสรรพสินค้าเป็นหลัก จึงต้องการให้ผลิตภัณฑ์มีอายุการเก็บรักษาที่ยาวนานอย่างน้อย 6 เดือน ดังนั้น การศึกษานี้จึงเลือกใช้ถุงประกบวัสดุหลายชั้นชนิด PET/PE/Al/PE ซึ่งมีคุณสมบัติทึบแสง สามารถป้องกันการซึมผ่านของไอน้ำและก๊าซได้ดี ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แนะนำผู้ประกอบเรื่องการจำกัดออกซิเจนออกจากบรรจุภัณฑ์โดยการเก็บรักษาในบรรยากาศก๊าซไนโตรเจน หรือการใช้ซองดูดซับออกซิเจน ว่าสามารถช่วยยืดอายุการเก็บรักษาหรือรักษาความคงตัวของผลไม้อบแห้งได้ยาวนานยิ่งขึ้น เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการพัฒนาต่อยอดต่อไปในอนาคต

5.3 ผลการออกแบบบรรจุภัณฑ์และตราสินค้า

จากผลสำรวจความต้องการด้านการออกแบบ ประกอบกับการวิเคราะห์ข้อมูลด้านการตลาด เช่น ตำแหน่งของผลิตภัณฑ์ ตลาดเป้าหมาย คู่แข่งทางการตลาด และช่องทางการจัดจำหน่าย เป็นต้น สามารถกำหนดแนวคิดในการออกแบบได้ คือ ทันสมัย เรียบง่าย และมีกลิ่นอายความเป็นล้านนา ผู้วิจัยเลือกใช้ภาพผลิตภัณฑ์จริงควบคู่ไปกับผลสดเพื่อดึงดูดความสนใจ และเลือกใช้สีแบบเอกรงค์ (Monochromatic harmony) เพื่อให้สามารถแยกชนิดผลิตภัณฑ์ได้อย่างชัดเจน กล่าวคือ ใช้สีแดงเป็นหลักบนบรรจุภัณฑ์ลำไยอบแห้ง ใช้สีส้มสำหรับมะม่วงอบแห้ง และใช้สีเหลืองสำหรับสับปะรดอบแห้ง ทั้งนี้ สีเหล่านี้มีที่มาจากสีของผลิตภัณฑ์ แม้ว่าลำไยอบแห้งจะมีสีน้ำตาล แต่ผู้วิจัยเลือกใช้สีแดงแทน เนื่องจากสีแดงเป็นสีที่ใกล้เคียงกับสีน้ำตาล แต่มีความยาวคลื่นสูง จึงสามารถดึงดูดความสนใจได้ดีกว่า Crowley, Ayn E. (Crowley 1993, 59) กล่าวว่า เฉดสีที่มีความยาวคลื่นสูงจะกระตุ้นความสนใจได้มากกว่า ในขณะที่เฉดสีที่มีความยาวคลื่นต่ำจะให้ความรู้สึกรื่นรมย์มากกว่า สอดคล้องกับ Lajos, J. and Chattopadhyay, A. (Lajos and Chattopadhyay 2011, 29) ที่กล่าวว่า บรรจุภัณฑ์ส่วนใหญ่นิยมใช้สีที่มีความยาวคลื่นสูง เนื่องจากผู้บริโภคส่วนใหญ่ มีความเต็มใจซื้อบรรจุภัณฑ์ที่ใช้สีที่มีความยาวคลื่นสูง ทั้งนี้ สีที่มีความยาวคลื่นสูงสุดคือ สีแดง โดยมีความยาวคลื่น 625 – 740 นาโนเมตร รองลงมาคือ สีส้ม (580 – 625 นาโนเมตร) สีเหลือง (565 – 580 นาโนเมตร) สีเขียว (520 – 565 นาโนเมตร) สีน้ำเงิน (500 – 520 นาโนเมตร) สีคราม (430 – 500 นาโนเมตร) และสีม่วง (380 – 430 นาโนเมตร) ตามลำดับ (Malacara 2011) ในทางจิตวิทยาสีจำพวกสีเหลือง สีส้ม สีเขียวอมเหลือง สีแดงอมส้ม สีแดงอมเหลือง สีแดง สีน้ำตาล และสีแทนจัดอยู่ในกลุ่มสีร้อน จึงมักเป็นสีที่กระตุ้นสายตา มีความสด สว่างกว่าถือเป็นสีที่เป็นผู้กระทำ กระตือรือร้น มีลักษณะของความหนักแน่น ทำให้รู้สึกกระฉับกระเฉง กระตือรือร้น ดังนั้นจึงนิยมใช้กลุ่มสีร้อนในการออกแบบเพื่อดึงดูดสายตา (Birren 1977; Costigan 1984; Davidoff 1991) อีกทั้งสีแดง สีส้ม และสีเหลือง ยังจัดอยู่ในกลุ่มสีที่แสดงถึงอัตลักษณ์ล้านนาตามผลการศึกษาของ ภาณุพงศ์ จงชานสิทโธ (Jongcharnsittho 2017) ที่วิเคราะห์อัตลักษณ์ของสีล้านนาจากลักษณะสิ่งที่ปรากฏในสภาพแวดล้อม งานหัตถกรรม สถาปัตยกรรม และจิตรกรรม รวมถึงการดึงอารมณ์ความรู้สึกจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมในบริบทของจังหวัดในล้านนา ซึ่งพบว่าประกอบด้วย 5 กลุ่มสี คือ

(1) สีเขียว มีที่มาจากสีของธรรมชาติ ได้แก่ ป่าไม้ ภูเขา อุทยานแห่งชาติ หรือแหล่งทรัพยากรธรรมชาติต่าง ๆ สื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ ความสดชื่น เนื่องจากพื้นที่ส่วนใหญ่ของภาคเหนือตอนบนเป็นป่าไม้ ที่ราบสูง และภูเขา

(2) สีเหลืองทอง มีที่มาจากสีของความเจริญรุ่งเรืองในศาสนาพุทธ สื่อถึงความมีคุณค่าของศาสนสถานพระพุทธรูปต่าง ๆ เนื่องจากภาคเหนือตอนบนเป็นดินแดนที่ผู้คนมีความเลื่อมใสและศรัทธาในพระพุทธศาสนา

(3) สีน้ำตาล มีที่มาจากสีของความเก่าแก่ของโบราณสถาน ภาพจิตรกรรมฝาผนัง และศาสนสถานต่าง ๆ สื่อความรู้สึกถึงการอนุรักษ์ ความคงอยู่หรือการรักษาไว้ เนื่องจากผู้คนในภาคเหนือตอนบนเป็นผู้ที่มีจิตสำนึกและความหวงแหน หรือมีกระแสของการอนุรักษ์ค่อนข้างเข้มแข็ง

(4) สีน้ำตาลแดง มีที่มาจากสีของความเป็นพื้นถิ่น ภูมิปัญญาท้องถิ่น และงานหัตถกรรมต่าง ๆ เช่น หัตถกรรมไม้ ผ้า เครื่องปั้นดินเผา สื่อถึงคุณค่าในความเป็นท้องถิ่น และการสืบทอดมาเป็นระยะเวลายาวนาน

(5) สีเทา สื่อถึงคุณค่าด้านความสุขุม ความมีคุณค่าของงานหัตถกรรมท้องถิ่นประเภทโลหะ เช่น เครื่องเงิน ลวดลายตกแต่งสิ่งก่อสร้างและศาสนสถาน เช่น ลายปูนปั้น รวมถึงเครื่องเงินของกลุ่มชาติพันธุ์

นอกจากนี้ในงานออกแบบได้นำภาพสถาปัตยกรรมที่สะท้อนความเป็นจังหวัดเชียงใหม่มาลดทอนรายละเอียดเพื่อให้ได้กราฟิกที่มีกลิ่นอายแบบล้านนาประยุกต์ กล่าวคือ ผู้วิจัยได้นำภาพพระธาตุดอยสุเทพและกำแพงเมืองเชียงใหม่มาใช้เป็นภาพประกอบ เนื่องจากเป็นสถาปัตยกรรมที่สามารถสื่อสารไปยังผู้บริโภคได้อย่างรวดเร็วและชัดเจน เมื่อถามถึงสิ่งที่ทำให้นึกถึงจังหวัดเชียงใหม่ “พระธาตุดอยสุเทพ” พระธาตุคู่เมืองเชียงใหม่ก่อสร้างตามแบบศิลปะล้านนา รูปแบบเจดีย์เป็นทรงระฆังแบบล้านนา ฐานสูง ย่อมุมระฆังทรงแปดเหลี่ยม ปิดด้วยทองจังโกสองชั้น รูปแบบของเจดีย์เป็นทรงระฆังแบบล้านนารุ่นหลัง กล่าวคือส่วนบนจะเป็นเหลี่ยมหลาย ๆ เหลี่ยม เช่น แปดเหลี่ยม สิบเหลี่ยม หรือสิบสองเหลี่ยม ถ้ารุ่นแรกจะเป็นผังกลม (Saisingha 2021, online) ประดับตกแต่งด้วยฉัตรปีกกว้าง ลักษณะคล้ายร่มตามแบบฉบับชาวล้านนา ด้วยอัตลักษณ์ของรูปทรงเจดีย์และฉัตรปีกกว้างจึงถูกนำมาใช้เป็นภาพประกอบในงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ เช่นเดียวกับกำแพงเมืองเชียงใหม่อีกหนึ่งสถาปัตยกรรมที่สื่อถึงความเป็นล้านนาได้เป็นอย่างดี ด้วยอัตลักษณ์เฉพาะของแนวกำแพงโบราณอันงดงามที่สะท้อนความเป็นเมืองประวัติศาสตร์ จากกรอบแนวคิดที่วางไว้ ผู้วิจัยได้เขียนแบบภาพร่างและนำไปให้ผู้ประกอบการพิจารณา สามารถคัดเลือกแบบร่างได้ทั้งหมด 8 แบบ แสดงได้ดังภาพที่ 1

ภาพที่ 1 ภาพร่างแนวคิดในการออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์
(© Ratchadaporn Jaimun 22/02/2021)

คนท้องถิ่นภาคเหนือเรียกเกวียนว่า “ล้อเฮือน” หรือ “เฮือนล้อ” บางทีก็เรียกว่า “ล้องัว” ต่อมาภายหลังเรียกว่า “เกวี่ยน” หรือ “ล้อ” ชื่อแบรนด์เกวียนทองมีที่มาจากชื่อหมู่บ้านท่าล้อซึ่งเป็นที่ตั้งของสถานประกอบการ ในอดีตแทบทุกครัวเรือนในหมู่บ้านท่าล้อมีเกวียนไว้ใช้ในการเดินทางและบรรทุกขนส่ง

ตราสินค้าเดิมออกแบบโดยใช้ “ปั้นลม” ซึ่งมีลักษณะเป็นยอดแหลมสามเหลี่ยมติดอยู่ด้านหัวและท้ายของหลังคาบ้านเป็นองค์ประกอบ ผู้ประกอบการให้เหตุผลว่าปั้นลมเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของเรือนไทย จึงต้องการที่จะสื่อสารไปยังผู้บริโภคว่าแบรนด์นี้ผลิตโดยฝีมือคนไทย จากการระดมความคิดร่วมกับผู้ประกอบการถึงแนวทางในการพัฒนารูปแบบตราสินค้าสามารถวางแนวคิดในการออกแบบได้ 3 แนวทาง คือ

แนวทางที่ 1 พัฒนารูปแบบใหม่ โดยยังเค้าโครงตราสินค้าเดิมที่มีปั้นลมเป็นองค์ประกอบ

แนวทางที่ 2 พัฒนารูปแบบใหม่เป็นตราสินค้าแบบตัวอักษร ซึ่งมีความเรียบง่าย ทันสมัย สามารถอ่านชื่อและจดจำตราสินค้าไปพร้อม ๆ กัน

แนวทางที่ 3 การนำภาพหรือส่วนประกอบของ “เกวียน” ซึ่งสัมพันธ์กับชื่อแบรนด์ มาใช้เป็นองค์ประกอบในการออกแบบ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ให้เกิดการจดจำได้ง่าย

จากแนวคิดในการออกแบบทั้ง 3 แนวทาง ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบตราสินค้าขึ้นมาทั้งหมด 6 แบบ โดยตราสินค้าทั้ง 6 แบบ จะถูกเลือกใช้ตามความเหมาะสมกับกราฟิกบรรจุภัณฑ์แต่ละรูปแบบ เพื่อประกอบการพิจารณาของผู้ประกอบการตัดสินใจเลือกใช้ แสดงตราสินค้าเดิมและตราสินค้าที่ออกแบบใหม่ได้ดังภาพที่ 2

ภาพที่ 2 ตราสินค้าเดิมและตราสินค้าที่ออกแบบใหม่
(© Ratchadaporn Jaimun 22/02/2021)

ภาพร่างบรรจุภัณฑ์ที่ได้รับการคัดเลือกทั้ง 8 แบบ ได้ถูกนำไปพัฒนาต่อด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator และ Adobe Photoshop แสดงแนวคิดในการออกแบบและภาพกราฟิกบรรจุภัณฑ์แต่ละรูปแบบได้ดังภาพที่ 3 – 10

(ก) ลำไยอบแห้ง (ข) มะม่วงอบแห้ง (ค) สับปะรดอบแห้ง

ภาพที่ 3 กราฟิกบรรจุภัณฑ์ผลไม้อบแห้งแบบที่ 1
(© Ratchadaporn Jaimun 22/02/2021)

แบบที่ 1 ออกแบบโดยจัดวางภาพผลิตภัณฑ์บนพื้นสีขาว เพื่อขับผลิตภัณฑ์ให้ดูโดดเด่น ตกแต่งพื้นหลังด้วยกราฟิกลายเส้นของผลไม้แต่ละชนิด และสร้างจุดสนใจให้ตราสินค้าโดยจัดวางบนแถบคาดสีดำ

(ก) ลำไยอบแห้ง (ข) มะม่วงอบแห้ง (ค) สับปะรดอบแห้ง

ภาพที่ 4 กราฟิกบรรจุภัณฑ์ผลไม้อบแห้งแบบที่ 2
(© Ratchadaporn Jaimun 22/02/2021)

แบบที่ 2 ออกแบบโดยดัดแปลงภาพผลไม้ให้เป็นแบบสดและอบแห้งในผลเดียวกัน เพิ่มลูกเล่นด้วยแถบคาดชื่อผลิตภัณฑ์ที่มีรูปร่างเหมือนหลังคาทรงไทย ตกแต่งพื้นหลังด้วยภาพกราฟิกสถาปัตยกรรมล้านนา

(ก) ลำไยอบแห้ง (ข) มะม่วงอบแห้ง (ค) สับปะรดอบแห้ง

ภาพที่ 5 กราฟิกบรรจุภัณฑ์ผลไม้อบแห้งแบบที่ 3
(© Ratchadaporn Jaimun 22/02/2021)

แบบที่ 3 ออกแบบโดยใช้ภาพผลไม้เช่นเดียวกับแบบที่ 2 แต่ขยายภาพใหญ่เต็มพื้นที่ เพื่อให้ผลิตภัณฑ์ดูโดดเด่นสามารถดึงดูดสายตาได้ในระยะไกล ตกแต่งพื้นหลังด้วยภาพกราฟิกสถาปัตยกรรมล้านนา

(ก) ลำไยอบแห้ง (ข) มะม่วงอบแห้ง (ค) สับปะรดอบแห้ง

ภาพที่ 6 กราฟิกบรรจุภัณฑ์ผลไม้อบแห้งแบบที่ 4
(© Ratchadaporn Jaimun 22/02/2021)

แบบที่ 4 เลือกใช้สีดำเพื่อให้ดูเรียบ โก้ และทันสมัย สร้างบรรยากาศสไตล์ล้านนาประยุกต์ด้วยลวดลายที่มีการลดทอนรายละเอียด จัดวางชื่อผลิตภัณฑ์บนแถบคาดแยกสีตามชนิดผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างจุดสนใจ

(ก) ลำไยอบแห้ง (ข) มะม่วงอบแห้ง (ค) สับปะรดอบแห้ง

ภาพที่ 7 กราฟิกบรรจุภัณฑ์ผลไม้อบแห้งแบบที่ 5
(© Ratchadaporn Jaimun 22/02/2021)

แบบที่ 5 ใช้สีดำเช่นเดียวกับแบบที่ 4 สร้างจุดสนใจบนงานออกแบบด้วยกราฟิกภาพกำแพงเมืองเชียงใหม่ที่ใช้สีในการแยกชนิดของผลิตภัณฑ์ ตกแต่งพื้นหลังด้วยภาพกราฟิกสถาปัตยกรรมล้านนา

(ก) ลำไยอบแห้ง (ข) มะม่วงอบแห้ง (ค) สับปะรดอบแห้ง

ภาพที่ 8 กราฟิกบรรจุภัณฑ์ผลไม้อบแห้งแบบที่ 6
(© Ratchadaporn Jaimun 22/02/2021)

แบบที่ 6 ออกแบบโดยใช้สีพาสเทลเพื่อให้รู้สึกสบายตา จัดองค์ประกอบภาพผลิตภัณฑ์ไว้ที่มุมใดมุมหนึ่ง สร้างสมดุลอีกด้านด้วยชื่อผลิตภัณฑ์ ตกแต่งพื้นหลังด้วยภาพกราฟิกสถาปัตยกรรมล้านนา

(ก) ลำไยอบแห้ง (ข) มะม่วงอบแห้ง (ค) สับปะรดอบแห้ง

ภาพที่ 9 กราฟิกบรรจุภัณฑ์ผลไม้อบแห้งแบบที่ 7
(© Ratchadaporn Jaimun 22/02/2021)

แบบที่ 7 ออกแบบโดยจัดวางผลิตภัณฑ์ไว้ตรงกลางบนพื้นสีขาว เพื่อให้ดูโดดเด่น สะอาดตา โอบล้อมด้วยภาพกราฟิกสถาปัตยกรรมล้านนา เสมือนผลิตภัณฑ์เป็นของดีเมืองเชียงใหม่ที่ควรค่าแก่การนำไปเป็นของฝาก

(ก) ลำไยอบแห้ง (ข) มะม่วงอบแห้ง (ค) สับปะรดอบแห้ง

ภาพที่ 10 กราฟิกบรรจุภัณฑ์ผลไม้อบแห้งแบบที่ 8
(© Ratchadaporn Jaimun 22/02/2021)

แบบที่ 8 ออกแบบโดยใช้ภาพผลไม้เช่นเดียวกับแบบที่ 3 ตกแต่งพื้นหลังด้วยภาพกราฟิกสถาปัตยกรรมล้านนา สร้างจุดเด่นบนชื่อผลิตภัณฑ์แต่ละชนิดด้วยการใช้แถบคาด แยกสีตามชนิดผลิตภัณฑ์

5.4 ผลสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์

ข้อมูลทั่วไปของผู้บริโภค ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และผู้ประกอบการ พบว่า ผู้บริโภคจำนวน 150 คน เป็นเพศหญิงร้อยละ 55.3 เพศชายร้อยละ 44.7 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 31 – 40 ปี (ร้อยละ 26.0) รองลงมามีอายุระหว่าง 41 – 50 ปี (ร้อยละ 18.7) ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี (ร้อยละ 48.7) ประกอบอาชีพเป็นพนักงานบริษัทเอกชน (ร้อยละ 30.7) มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 20,001 – 30,000 บาท (ร้อยละ 33.7) สำหรับผู้เชี่ยวชาญฯ จำนวน 15 คน เป็นเพศหญิงร้อยละ 53.3 เพศชายร้อยละ 46.7 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 31 – 40 ปี (ร้อยละ 53.3) มีการศึกษาระดับปริญญาโท (ร้อยละ 93.3) ประกอบอาชีพรับราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ (ร้อยละ 60.0) สำหรับผู้ประกอบการจำนวน 3 คน เป็นเพศหญิงร้อยละ 66.7 เพศชายร้อยละ 33.3 ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 41 – 50 ปี (ร้อยละ 66.7) มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี (ร้อยละ 66.7) มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน 10,001 – 20,000 บาท (ร้อยละ 66.7) แสดงผลสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของผู้ประเมินทั้ง 3 กลุ่ม ได้ดังตารางที่ 1 – 3

ผลสำรวจความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ทั้ง 8 แบบ แสดงดังตารางที่ 1 พบว่า แบบที่ 2 ได้รับคะแนนความพึงพอใจโดยรวมสูงสุด (4.78 คะแนน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p \leq 0.05$) รองลงมาคือ แบบที่ 1 (4.50 คะแนน) แบบที่ 7 (4.45 คะแนน) และแบบที่ 3 (4.41 คะแนน) ตามลำดับ โดยแบบที่ 2 ได้รับคะแนนสูงกว่าแบบอื่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p \leq 0.05$) เรื่องความโดดเด่นดึงดูดใจ (4.71 คะแนน) การใช้สี (4.69 คะแนน) และการจัดองค์ประกอบศิลป์ (4.64 คะแนน)

ตารางที่ 2 แสดงความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ พบว่า แบบที่ 2 ได้คะแนนความพึงพอใจโดยรวมสูงสุด (4.80 คะแนน) รองลงมาคือ แบบที่ 1 (4.60 คะแนน) แบบที่ 7 (4.47 คะแนน) และแบบที่ 3 (4.40 คะแนน) ตามลำดับ โดยทั้ง 4 แบบ ได้รับคะแนนสูงกว่าทุกแบบเกือบทุกหัวข้อประเมิน โดยเฉพาะเรื่องการใช้สีที่ได้คะแนนสูงกว่าแบบอื่น ๆ (4.47 – 4.80 คะแนน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p \leq 0.05$)

สำหรับความพึงพอใจของผู้ประกอบการที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ (ตารางที่ 3) พบว่า แบบที่ 7, 1 และ 2 ได้คะแนนความพึงพอใจโดยรวมสูงกว่าทุกแบบ (4.67 – 5.00 คะแนน) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p \leq 0.05$) โดยทั้ง 3 แบบ ได้รับคะแนนสูงกว่าทุกแบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p \leq 0.05$) เรื่องความโดดเด่นดึงดูดใจ (4.67 – 5.00 คะแนน) และการใช้สี (4.67 – 5.00 คะแนน)

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์

หัวข้อประเมินความพึงพอใจ	สถิติและการแปลผล	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 4	แบบที่ 5	แบบที่ 6	แบบที่ 7	แบบที่ 8
ความเหมาะสมของภาพประกอบและลวดลายกราฟิก	ค่าเฉลี่ย	4.56^{ab}	4.67^{a}	4.61^{a}	3.75^{b}	4.46^{b}	3.93^{c}	4.57^{ab}	3.73^{d}
	S.D.	0.50	0.47	0.49	0.61	0.56	0.46	0.50	0.54
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก
ความโดดเด่นดึงดูดใจ	ค่าเฉลี่ย	4.57^{b}	4.71^{a}	4.49^{b}	4.18^{c}	4.31^{c}	4.15^{d}	4.57^{b}	3.81^{e}
	S.D.	0.50	0.46	0.50	0.43	0.63	0.54	0.50	0.51
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก
ความเหมาะสมของการจัดองค์ประกอบศิลป์	ค่าเฉลี่ย	4.51^{b}	4.64^{a}	4.47^{bc}	3.57^{bc}	4.38^{bc}	4.37^{c}	4.41^{bc}	3.77^{d}
	S.D.	0.50	0.51	0.50	0.57	0.59	0.48	0.51	0.56
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก
ความเหมาะสมในการใช้สี	ค่าเฉลี่ย	4.47^{b}	4.69^{a}	4.47^{b}	4.07^{d}	4.08^{d}	4.01^{d}	4.2^{3c}	3.73^{e}
	S.D.	0.54	0.47	0.50	0.41	0.48	0.52	0.47	0.47
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก
ความเหมาะสมของรูปแบบและขนาดตัวอักษร	ค่าเฉลี่ย	4.56^{ab}	4.45^{bc}	4.65^{a}	4.35^{c}	4.36^{c}	4.35^{c}	4.37^{c}	4.33^{c}
	S.D.	0.50	0.51	0.48	0.56	0.48	0.49	0.49	0.47
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด

ตารางที่ 1 ความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ (ต่อ)

หัวข้อประเมินความพึงพอใจ	สถิติและการแปลผล	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 4	แบบที่ 5	แบบที่ 6	แบบที่ 7	แบบที่ 8
การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์	ค่าเฉลี่ย	4.68[a]	4.74[a]	4.50[b]	4.03[d]	4.21[c]	4.23[d]	4.43[bc]	4.03[e]
	S.D.	0.47	0.44	0.50	0.55	0.41	0.42	0.50	0.45
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก
ความพึงพอใจโดยรวม	ค่าเฉลี่ย	4.50[b]	4.78[a]	4.41[b]	3.80[d]	4.03[d]	4.23[c]	4.45[b]	3.77e
	S.D.	0.50	0.42	0.49	0.58	0.45	0.44	0.50	0.42
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก

หมายเหตุ ตัวอักษรที่แตกต่างกันของค่าเฉลี่ยแต่ละคอลัมน์ ในแต่ละหัวข้อประเมิน แสดงข้อมูลที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 ($p \leq 0.05$) ของบรรจุภัณฑ์แต่ละแบบ

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์

หัวข้อประเมินความพึงพอใจ	สถิติและการแปลผล	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 4	แบบที่ 5	แบบที่ 6	แบบที่ 7	แบบที่ 8
ความเหมาะสมของภาพประกอบ และลวดลายกราฟิก	ค่าเฉลี่ย	4.60^{a}	4.80^{a}	4.20^{b}	3.60^{cd}	3.80^{c}	3.60^{cd}	4.20^{b}	3.27^{d}
	S.D.	0.51	0.41	0.41	0.51	0.56	0.51	0.41	0.46
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจปานกลาง
ความโดดเด่นดึงดูดใจ	ค่าเฉลี่ย	4.60^{ab}	4.80^{a}	4.40^{bc}	4.00^{d}	4.13^{cd}	3.80^{d}	4.60^{ab}	3.27^{e}
	S.D.	0.51	0.41	0.51	0.53	0.35	0.41	0.51	0.46
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจปานกลาง
ความเหมาะสมของการจัดองค์ประกอบศิลป์	ค่าเฉลี่ย	4.80^{a}	4.80^{a}	4.60^{a}	3.73^{c}	4.53^{ab}	4.20^{b}	4.80^{a}	3.60^{c}
	S.D.	0.41	0.41	0.51	0.46	0.64	0.68	0.41	0.51
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก
ความเหมาะสมในการใช้สี	ค่าเฉลี่ย	4.73^{a}	4.80^{a}	4.47^{a}	3.93^{b}	3.93^{b}	3.87^{b}	4.80^{a}	3.20^{c}
	S.D.	0.46	0.41	0.52	0.70	0.59	0.35	0.41	0.41
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจปานกลาง
ความเหมาะสมของรูปแบบและขนาดตัวอักษร	ค่าเฉลี่ย	4.60^{a}	4.40^{a}	4.40^{a}	4.40^{a}	4.40^{a}	4.40^{a}	4.60^{a}	4.60^{a}
	S.D.	0.51	0.51	0.51	0.63	0.51	0.51	0.51	0.51
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด
การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์	ค่าเฉลี่ย	4.67^{ab}	4.73^{a}	4.40^{abc}	4.00^{cd}	4.33^{abc}	4.27^{bcd}	4.53^{ab}	3.87^{d}
	S.D.	0.49	0.46	0.51	0.65	0.49	0.59	0.52	0.52
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก
ความพึงพอใจโดยรวม	ค่าเฉลี่ย	4.60^{ab}	4.80^{a}	4.40^{b}	3.60^{d}	4.00^{c}	3.60^{d}	4.47^{ab}	3.53^{d}
	S.D.	0.51	0.41	0.51	0.51	0.53	0.51	0.52	0.52
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก

หมายเหตุ ตัวอักษรที่แตกต่างกันของค่าเฉลี่ยแต่ละคอลัมน์ ในแต่ละหัวข้อประเมิน แสดงข้อมูลที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 ($p \leq 0.05$) ของบรรจุภัณฑ์แต่ละแบบ

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจของผู้ประกอบการที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์

หัวข้อประเมินความพึงพอใจ	สถิติและการแปลผล	แบบที่ 1	แบบที่ 2	แบบที่ 3	แบบที่ 4	แบบที่ 5	แบบที่ 6	แบบที่ 7	แบบที่ 8
ความเหมาะสมของภาพประกอบ และลวดลายกราฟิก	ค่าเฉลี่ย	4.67^{ab}	4.67^{ab}	4.33^{ab}	4.00^{b}	4.00^{b}	4.33^{ab}	5.00^{a}	4.00^{b}
	S.D.	0.58	0.58	0.58	0.00	0.00	0.58	0.00	0.00
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด
ความโดดเด่นดึงดูดใจ	ค่าเฉลี่ย	4.67^{a}	4.67^{a}	4.00^{b}	4.00^{b}	4.00^{b}	4.00^{b}	5.00^{a}	4.00^{b}
	S.D.	0.58	0.58	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก
ความเหมาะสมของการจัดองค์ประกอบศิลป์	ค่าเฉลี่ย	5.00^{a}	5.00^{a}	4.67^{a}	4.33^{a}	4.33^{a}	4.33^{a}	5.00^{a}	4.67^{a}
	S.D.	0.00	0.00	0.58	0.58	0.58	0.58	0.00	0.58
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด
ความเหมาะสมในการใช้สี	ค่าเฉลี่ย	5.00^{a}	4.67^{a}	4.00^{b}	4.00^{b}	4.00^{b}	4.00^{b}	5.00^{a}	4.00^{b}
	S.D.	0.00	0.58	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก
ความเหมาะสมของรูปแบบและขนาดตัวอักษร	ค่าเฉลี่ย	5.00^{a}	5.00^{a}	5.00^{a}	4.67^{a}	4.67^{a}	5.00^{a}	5.00^{a}	5.00^{a}
	S.D.	0.00	0.00	0.00	0.58	0.58	0.00	0.00	0.00
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด
การสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์	ค่าเฉลี่ย	4.67^{ab}	5.00^{a}	4.67^{ab}	4.00^{b}	4.33^{ab}	4.67^{ab}	5.00^{a}	4.33^{ab}
	S.D.	0.58	0.00	0.58	0.00	0.58	0.58	0.00	0.58
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด
ความพึงพอใจโดยรวม	ค่าเฉลี่ย	4.67^{a}	4.67^{a}	4.00^{b}	4.00^{b}	4.00^{b}	4.00^{b}	5.00^{a}	4.00^{b}
	S.D.	0.58	0.58	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	ความหมาย	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมาก	พึงพอใจมากที่สุด	พึงพอใจมาก

หมายเหตุ ตัวอักษรที่แตกต่างกันของค่าเฉลี่ยแต่ละคอลัมน์ ในแต่ละหัวข้อประเมิน แสดงข้อมูลที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 ($p \leq 0.05$) ของบรรจุภัณฑ์แต่ละแบบ

6. สรุปและอภิปรายผล

จากผลสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อบรรจุภัณฑ์ผลไม้อบแห้งของผู้ประเมินทั้ง 3 กลุ่ม พบว่า ผู้บริโภคและผู้เชี่ยวชาญพึงพอใจบรรจุภัณฑ์แบบที่ 2 มากที่สุด รองลงมาคือแบบที่ 1 และแบบที่ 7 ตามลำดับ ในขณะที่ผู้ประกอบการพึงพอใจบรรจุภัณฑ์แบบที่ 7 มากที่สุด รองลงมาคือแบบที่ 2 และแบบที่ 1 เท่ากัน อย่างไรก็ตาม ผู้ประเมินทั้ง 3 กลุ่ม มีความเห็นไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือ พึงพอใจรูปแบบที่ 2, 7 และ 1 โดยทุกกลุ่มให้คะแนนทั้ง 3 แบบ สูงกว่าแบบอื่น เรื่องการใช้สี ความโดดเด่นดึงดูดใจ และการจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยเฉพาะเรื่องการใช้สีที่ผู้ประเมินทั้ง 3 กลุ่ม มีความเห็นตรงกันว่าเป็นจุดเด่นของบรรจุภัณฑ์ทั้ง 3 รูปแบบ Singh, S. (Singh 2006, 783) ระบุว่า ความสามารถในการดึงดูดความสนใจของบรรจุภัณฑ์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับการพิจารณาเลือกซื้อผลิตภัณฑ์อาหาร โดยองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเพิ่มความดึงดูดใจให้กับบรรจุภัณฑ์คือการใช้สี โดยร้อยละ 62 – 90 ในการพิจารณาเลือกซื้อสินค้าของผู้บริโภคขึ้นอยู่กับสีเพียงอย่างเดียว สอดคล้องกับ Kauppinen - Räisänen, H. (Kauppinen - Räisänen and Luomala 2014, 671) ที่ระบุว่า สีบนบรรจุภัณฑ์มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อ โดยเฉพาะในกลุ่มผู้บริโภคซึ่งมีวิถีชีวิตที่เร่งรีบ ที่ตัดสินใจซื้อสินค้าจากสีและการออกแบบบรรจุภัณฑ์เป็นหลัก สีมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของผลิตภัณฑ์เรื่องสุขภาพ (Huang Lei and Lu Ji 2013) ความเต็มใจที่จะจ่าย (Lajos and Chattopadhyay 2011) และรสชาติของผลิตภัณฑ์ (Huang Lei and Lu Ji 2015) นอกจากนี้สียังมีผลอย่างลึกซึ้งต่อความรู้สึกนึกคิดและพฤติกรรมของผู้บริโภค ดังนั้น นักการตลาดจึงใช้สีเป็นเครื่องมือช่วยในการสร้างภาพจำ เพื่อสนับสนุนความคิด ความเข้าใจ และความสนใจของผู้บริโภค (Labrecque et al. 2013) การศึกษานี้กำหนดแนวคิดเรื่องการใช้สีไว้ตั้งแต่ต้น จึงทำให้การใช้สีบนบรรจุภัณฑ์ผลไม้อบแห้งทั้ง 3 ชนิด สามารถสื่อสารออกไปได้อย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้ประเมินให้คะแนนสูงเรื่องการใช้สี การออกแบบบรรจุภัณฑ์เป็นประเด็นเชิงกลยุทธ์ที่ควรให้ความสำคัญเป็นลำดับแรกในการดำเนินการทางการตลาด หนึ่งในกลยุทธ์การดึงดูดใจผู้บริโภคคือการดึงดูดทางสายตา (Kauppinen - Räisänen 2014) องค์ประกอบบนบรรจุภัณฑ์เป็นสิ่งเร้าทางสายตาที่ดึงดูดความสนใจและทำให้ผู้บริโภครับรู้ถึงผลิตภัณฑ์ ซึ่งการรับรู้เหล่านี้มีอิทธิพลอย่างมากต่อการตัดสินใจซื้อ (Venter et al. 2011) บรรจุภัณฑ์แบบที่ 2 ออกแบบแถบคาดชื่อผลิตภัณฑ์ให้มีรูปร่างเหมือนหลังคาทรงไทย เช่นเดียวกับบรรจุภัณฑ์แบบที่ 7 ที่ออกแบบโดยจัดวางภาพผลิตภัณฑ์ไว้ตรงกลางโอบล้อมด้วยลวดลายกราฟิกสถาปัตยกรรมล้านนา กราฟิกดังกล่าวสร้างจุดดึงดูดทางสายตา จึงทำให้งานออกแบบดูโดดเด่นในสายตาผู้ประเมิน ส่วนบรรจุภัณฑ์แบบที่ 1 แม้จะไม่ได้สร้างจุดดึงดูดทางสายตาเช่นเดียวกับแบบที่ 2 และแบบที่ 7 แต่ภาพรวมขององค์ประกอบที่ดูเรียบง่าย การใช้ภาพและสีในการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา ทำให้งานออกแบบดูโดดเด่นในสายตาผู้ประเมิน สำหรับเรื่องตราสินค้า ผู้ประกอบการพึงพอใจตราสินค้าแบบที่ 5 มากที่สุด เนื่องจากมีอัตลักษณ์ สามารถสะท้อนบุคลิกของแบรนด์ที่มีความภาคภูมิใจในถิ่นฐานและภูมิปัญญาได้อย่างชัดเจน อีกทั้งสามารถประยุกต์เข้ากับกราฟิกได้หลากหลายแบบ ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้เป็นคุณลักษณะที่ดีของตราสินค้า

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณสถาบันวิจัยวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งประเทศไทย (วว.) ที่ให้ทุนสนับสนุนการวิจัย

References

Aslam, M. M. "Are You Selling the Right Colour? A Cross - Cultural Review of Colour as a Marketing Cue." *Journal of Marketing Communications* 12, no. 1 (August 17, 2006): 15 – 30.

Azzi, A., Battini, D., Persona, A. and Sgarbossa, F. "Packaging Design: General Framework and Research Agenda." *Packaging Technology and Science* 25, no. 8 (January 31, 2012): 435 – 456.

Bahrainizad, M. and Rajabi, A. "Consumers' Perception of Usability of Product Packaging and Impulse Buying Considering Consumers' Mood and Time Pressure as Moderating Variables." *Journal of Islamic Marketing* 9, no. 2 (June 11, 2018): 262 – 282.

Birren, F. *Color Perception in Art.* New York: Van Nostrand Reinhold, 1977.

Calver, G. *What Is Packaging Design?.* Hove: RotoVision, 2004.

Connolly, A. and Davison, L. "How Does Design Affect Decision at Point of Sale?." *Journal of Brand Management* 4, (October 1, 1996): 100 – 107.

Costigan, K. "How Colour Goes to Your Head." *Science Digest* 92, (December, 1984): 23 – 24.

Crowley, A. E. "The Two - Dimensional Impact of Color on Shopping." *Marketing Letters* 4, no. 1 (1993): 59 – 69.

Davidoff, J. B. *Cognition Through Color.* Massachusetts: MIT, 1991.

Fangxuan Li and Ryan, C. "Souvenir Shopping Experiences: A Case Study of Chinese Tourists in North Korea." *Tourism Management* 64, (February, 2018): 142 – 153.

Huang Lei and Lu Ji. "When Colour Meets Health: The Impact of Package Colours on the Perception of Food Healthiness and Purchase Intention." *Advances in Consumer Research* 41, (October 2013): 625 – 626.

_____. "Eat with Your Eyes: Package Colour Influences the Expectation of Food Taste and Healthiness Moderated by External Eating." *Marketing Management Journal* 25, no. 2 (December 2015): 71 – 87.

Jongcharnsittho, P. "The Study of Lanna Identity Applicable to Silver Jewelry Design." The 13th National Conference on Art Research Creative Works, Naresuan University, Phitsanulok, July 21, 2017.

Kauppinen - Räisänen, H. and Luomala, H. T. "Exploring Consumers'Product - Specific Colour Meanings." *Qualitative Market Research* 13, no. 3 (June 15, 2010): 287 - 308.

_____. "Strategic Use of Colour in Brand Packaging." *Packaging Technology and Science* 27 (January 7, 2014): 663 – 676.

Klimchuk, M. R. and Krasovec, S. A. *Packaging Design: Successful ProductBranding from Concept to Shelf*. 2nd ed. New Jersey: Wiley, 2012.

Kotler, P. *Marketing Management*. 11th ed. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice - Hall, 2003.

Labrecque, L. I., Patrick, V. M. and Milne, G. R. "The Marketers' Prismatic Palette: A Review of Color Research and Future Directions." *Psychology & Marketing* 30, no. 2 (January 10, 2013): 187 – 202.

Lajos, J. and Chattopadhyay, A. "Effects of Package Colour on Consumers' Judgments of Product Volumes." *Advances in Consumer Research* 9, (2011): 29 – 30.

Madden, T. J., Hewett, K. and Roth, M. S. "Managing Images in Different Cultures: A Cross - National Study of Color Meaning and Preferences." *Journal of International Marketing* 8, no. 4 (2000): 90 – 107.

Malacara, D. *Color Vision and Colorimetry: Theory and Applications*. 2nd ed. Washington: SPIE, 2011.

Olalere, F.E. "Importance of Product Attributes for Souvenir Purchase Preferences: A Viewpoint of Foreign Tourists in South Africa." *African Journal of Hospitality, Tourism and Leisure* 6, no. 3 (September 1, 2017): 1 – 10.

Olsson, A. "The Change from Feature Focus to Customer Focus in Packaging Development." Ph.D. Diss., Lund University, 2006.

Orth, U. R. and Malkewitz, K. "Holistic Package Design and Consumer Brand Impressions." *American Marketing Association* 72, no. 3 (May 1, 2008): 64 – 81.

Poovarodom, N. *Kān Banchu 'Ahān*. [Food Packaging]. Bangkok: S.P.M., 2007.

Ratanapanon, N. *Lakkān Prærīp 'Ahān Bīrangton*. [Principles of Food Processing]. Bangkok: Odeonstore, 2001.

Reimann, M., Zaichkowsky, J., Neuhaus, C.,..., and Weber, B. "Aesthetic Package Design: A Behavioral, Neural and Psychological Investigation." *Journal of Consumer Psychology* 20, no. 4 (June 23, 2010): 431 – 441.

Rettie, R. and Brewer, C. "The Verbal and Visual Components of Package Design." *Journal of Product & Brand Management* 9, no. 1 (February 1, 2000): 56 – 70.

Rolle, R. and Enriquez, O. *Souvenir Food Packaging – A Training Resource for Small Food Processors and Artisans*. Rome: FAO, 2017.

Rundh, B. "The Multi - Faceted Dimension of Packaging: Marketing Logistic or Marketing Tool?." *British Food Journal* 107, no. 9 (September 1, 2005): 670 – 684.

_____. "Packaging Design: Creating Competitive Advantage with Product Packaging." *British Food Journal* 111, no. 9 (September 5, 2009): 988 – 1002.

_____. "The Role of Packaging within Marketing and Value Creation." *British Food Journal* 118, no. 10 (October 3, 2016): 2491 – 2511.

Saisingha, S. "Sinlapa Lānnā. [Lanna Art]." Welovemuseum. Accessed May 12, 2021. https://welovemuseum.files.wordpress.com/2011/02/e0b8a5e0b989e0b8b2e0b899e-0b899e0b8b2.pdf.

Schmitt, B. H. and Simonson, A. *Marketing Aesthetics: The Strategic Management of Brands, Identity, and Image*. New York: Free, 1997.

Schoormans, Jan P.L. and Robben, Henry S. J. "The Effect of New Package Design on Product Attention, Categorization and Evaluation." *Journal of Economic Psychology* 18, (1997): 271 – 287.

Silayoi, P. and Speece, M. "The Importance of Packaging Attributes: A Conjoint Analysis Approach." *European Journal of Marketing* 41, no. 11/12 (November 20, 2007): 1495 – 1517.

Singh, S. "Impact of Colour on Marketing." *Management Decision* 44, no. 6 (July 1, 2006): 783 – 789.

Underwood, R. L., Klein, N. M. and Burke, R. R. "Packaging Communication: Attentional Effects of Product Imagery." *Journal of Product and Brand Management* 10, no. 7 (2001): 403 – 422.

Venter, K., van der Merwe, D., de Beer, H.,..., and Bosman, M. "Consumers' Perceptions of Food Packaging: An Exploratory Investigation in Potchefstroom, South Africa." *International Journal of Consumer Studies* 35, no. 3 (May, 2011): 273 – 281.

Vernuccio, M., Cozzolino, A. and Michelini, L. "An Exploratory Study of Marketing, Logistics, and Ethics in Packaging Innovation." *European Journal of Innovation Management* 13, no. 3 (August 3, 2010): 333 – 354.

จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐานภายในพระอุโบสถวัดปราสาท จังหวัดนนทบุรี [1]

received 21 APR 2021 revised 20 MAY 2021 accepted 25 MAY 2022

ธนพล จุลกะเศียน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชาการออกแบบสื่อดิจิทัล
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์คือ 1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถ วัดปราสาท จังหวัดนนทบุรี 2. เพื่อเผยแพร่และอนุรักษ์ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถ วัดปราสาท จังหวัดนนทบุรี ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล

ผลการวิจัยพบว่า ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดปราสาทนี้สร้างขึ้นราวสมัยอยุธยาตอนปลาย ฝีมือสกุลช่างนนทบุรี ถือได้ว่ามีความเก่าแก่มากที่สุดในจังหวัดนนทบุรี ในปัจจุบันมีความชำรุดเสียหายมาก ด้านผนังสกัดหน้าและผนังสกัดหลังพระประธาน มีการทาสีทับไปแล้ว พื้นผนังด้านซ้ายและขวาประมาณ 40% สูญหายไปจนไม่สามารถระบุเค้าโครงได้ ด้านภาพจิตรกรรมที่ยังคงปรากฏอยู่นั้น ราว 50% มีการลบเลือนไป ในส่วนด้านล่างของภาพจิตรกรรม ประมาณ 1 ใน 5 ของภาพโดยรวมทั้งหมดที่ยังคงปรากฏอยู่ ก็เสียหาย หลุดร่อนไม่เหลือเค้าโครงแล้วเช่นกัน ทั้งนี้ในการจัดวางตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังแต่ละส่วน ภายในพระอุโบสถวัดปราสาทมีการวางตำแหน่งที่สัมพันธ์กันกับองค์พระประธานอย่างชัดเจน โดยสามารถจัดกลุ่มภาพจิตรกรรมฝาผนังนี้เป็นกลุ่มใหญ่ ๆ 3 กลุ่ม ได้แก่ 1. ภาพทศชาติชาดก 2. ภาพเทพพนมยืน และ 3. ภาพอดีตพุทธ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำคัดเลือกตัวอย่างจิตรกรรมฝาผนังแบบเจาะจง คือ ภาพมโหสถชาดก และภาพพรหมนารทชาดกที่อยู่ในกลุ่มของภาพทศชาติชาดกมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล โดยมีเป้าหมายหลักคือการอนุรักษ์โดยแตะต้องของเดิมให้น้อยที่สุด ในด้านการประเมินรูปแบบผลงาน ผู้วิจัยใช้การตอบแบบสอบถามเป็นตัวชี้วัดผลงานรูปแบบหนึ่ง โดยผลที่ได้คือ ผู้ที่ได้รับชมผลงาน “จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท” ส่วนใหญ่มีความพึงพอในระดับ “มาก” ทุกข้อ พบว่า ด้าน “สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังไทยได้” มีค่าเฉลี่ยที่ 4.40 = “มาก” ทำให้สรุปได้ว่าการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐานด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล น่าจะเป็นแนวทางหนึ่งในการอนุรักษ์งานด้านจิตรกรรมฝาผนังโบราณได้

คำสำคัญ: จิตรกรรมดิจิทัล, จิตรกรรมฝาผนัง, พระอุโบสถ, วัดปราสาท

[1] บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง “การศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบเพื่อสร้างสรรค์จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐานภายในพระอุโบสถวัดปราสาท จังหวัดนนทบุรี” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจาก มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ ประจำปีงบประมาณ 2020 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2021

Murals from the Assumption in Chapel of Wat Prasat [1]

Thanapon Junkasain, Ph.D.
Assistance Professor, Department of Digital Media Design,
Faculty of Architecture and Design,
Rajamangala University of Technology Rattanakosin

Abstract

The objectives of this research are (1) to study and analyze information related to murals in the Chapel of Wat Prasat, Nonthaburi Province, and (2) to disseminate and preserve the murals in the Chapel of Wat Prasat, Nonthaburi Province with Digital Painting technique. The results are as follows. The murals in the Chapel of Wat Prasat has been painted in the late Ayutthaya period with Craftsmanship of Nonthaburi Province. They can be considered as the oldest murals in Nonthaburi Province. At present, these murals have been severely damaged. The front wall and back wall of the Buddha statue inside the Chapel have been repaint over completely. Approximately 40 percent of the murals on left and right walls have been lost so original Image cannot be identified. As for the parts of murals that still appear, about 50 percent of them have faded. Furthermore, the lower part of the murals, around one-fifth of the overall, was damaged completely. Concerning the positioning of murals in the Chapel of Wat Prasat, it has been found out as follows. It is clear that the murals have been related to the Buddha image inside. Actually, these murals can be divided into 3 groups, namely, 1) the Ten Jataka (stories of the 10 major past lives of Lord Buddha) murals, 2) Thep Phanom (greeting angels) murals, and 3) Past Buddhism murals. I, the researcher, have selected two murals, namely, "Mahosadha" and "Narada Jataka" with purposive sampling. Both of these murals are in the group of "The Ten Jataka murals". They are used as prototype images for creation with Digital Painting technique, with the concept "Conservation by minimizing touch of the original murals". In evaluating "Murals from the assumption in the Chapel of Wat Prasat", I, the researcher, have used questionnaires of performance indicators.

[1] This article is part of the research: "Study and analysis for creative murals from the assumption: Case study Wat Prasat, Nonthaburi Province," with research funding from Rajamangala University of Technology Rattanakosin fiscal year 2020, completed research in 2021.

The results show that most of the viewers of the murals are satisfied in the “high” level. In addition, it is also found out, “this work can be a part to conserve ancient Thai murals” with the mean of 4.40 which falls in “high” level. The results from the questionnaire show that the conservation of murals with digital painting technique is one of the ways of the conservation of ancient murals.

Keywords: Digital Painting, Murals, Chapel, Wat Prasat

1. บทนำ

วัด นอกจากเป็นแหล่งศึกษาหลักคำสอนทางพุทธศาสนาและเป็นที่พึ่งทางจิตใจแล้วยังเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญในเชิงสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา ที่ทำให้สามารถศึกษาประวัติศาสตร์ ปรัชญา และวิถีชีวิตของผู้คนในอดีตผ่านงานศิลปกรรมที่แทรกซึมอยู่ในทุกส่วนของศาสนสถานนั้น ๆ ได้ แต่เท่าที่สังเกตเชิงประจักษ์พบว่ามีเพียงจำนวนไม่กี่แห่งเท่านั้นที่มีผู้คนเข้าไปศึกษาหรือเยี่ยมชมอย่างต่อเนื่อง บางแห่งก็กลับกลายเป็นวัดร้างไปในที่สุด ศิลปกรรมอันทรงคุณค่าเสื่อมสลายและจางหายไปพร้อมกับกาลเวลา ซ้ำร้ายบางวัดก็มีการบูรณะอย่างขาดความรู้ความเข้าใจจนทำให้สูญเสียแหล่งข้อมูลที่สำคัญไป ทั้งนี้ศิลปกรรมประเภทหนึ่งภายในวัดที่มีคุณค่าและพบว่ามีการเสียหายได้ง่ายและรวดเร็วก็คือภาพจิตรกรรมฝาผนัง โดย ศุภชัย สุกชีโชติ (Sukkichot et al. 2008, 8) ได้อธิบายว่า "ความชำรุดของจิตรกรรมฝาผนัง เกิดขึ้นจากตัวอาคารชำรุดพลอยให้จิตรกรรมเสียหายด้วยหรือชำรุดที่จิตรกรรมเอง" ปัจจัยที่ก่อให้เกิดความเสียหายนั้นมีทั้งเรื่องสภาพแวดล้อม ภูมิอากาศ และฝีมือของมนุษย์ ทำให้ภายในประเทศไทยนั้นค้นพบหลักฐานที่เป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังเขียนสีที่แสดงเป็นเนื้อหาเรื่องราวที่พอจะใช้ศึกษาได้ ย้อนกลับไปได้แค่ช่วงสมัยกรุงศรีอยุธยาตอนต้นเท่านั้น ทั้งนี้จิตรกรรมไทยที่มีการแสดงแบบเล่าเรื่องราวมีหลายรูปแบบด้วยกัน ทั้งจิตรกรรมแบบเคลื่อนย้ายได้ เช่น สมุดภาพไตรภูมิ และแบบจิตรกรรมติดที่ เช่น จิตรกรรมฝาผนัง หากแต่กรณีสมุดภาพโบราณ ผู้คนมักเข้าถึงได้อยาก เหตุด้วยเป็นเอกสารโบราณ และสามารถชำรุดเสียหายได้ง่าย จึงมักมีสภาพไม่สมบูรณ์ ตัวอย่างเช่น สมุดภาพไตรภูมิฉบับหมายเลขที่ 8 ที่สภาพเอกสารมีความชำรุดมาก เนื้อหาไม่ครบทั้งเล่มทั้งหน้าต้นและหน้าปลายขาดหายไปหลายหน้า (Committee of Document and Archive Processing 1999, 6) ปัจจัยนี้ทำให้ต้องมีการเก็บรักษาเป็นอย่างดียากแก่การเข้าถึงเอกสารได้โดยตรง ส่วนจิตรกรรมฝาผนังนั้น ผู้สนใจสามารถรับชมได้ง่ายกว่ามาก มีหลายแหล่งที่ปรากฏภาพจิตรกรรมฝาผนังไทยโบราณอันทรงคุณค่าที่ได้สร้างขึ้นในช่วงปลายกรุงศรีอยุธยาจนมาถึงช่วงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ โดยช่วงเวลานี้เป็นเสมือนแหล่งความรู้ที่สำคัญสำหรับผู้ที่ศึกษาทางด้านแบบแผนศิลปะไทย เช่น วัดใหญ่สุวรรณาราม จังหวัดเพชรบุรี วัดเกาะแก้วสุทธาราม จังหวัดเพชรบุรี วัดสุวรรณารามฯ กรุงเทพฯ เป็นต้น ทั้งนี้แหล่งหนึ่งที่น่าสนใจและมีความสำคัญอย่างมากก็คือ วัดปราสาท จังหวัดนนทบุรี

วัดปราสาท เป็นวัดหนึ่งที่เก่าแก่ในจังหวัดนนทบุรี พระอุโบสถมีลักษณะแบบมหาอุด สันนิษฐานว่าสร้างในสมัยอยุธยาตอนกลาง โดย "พระเจ้าปราสาททอง" ช่วงที่ดำรงตำแหน่ง เจ้าพระยากลาโหม (องค์ไล) วรรณิภา ณ สงขลา (Na Songkhla 1992, 91) อธิบายว่า "อุโบสถมีฐานโค้งทรงสำเภา มีพาไลยื่นทั้งด้านหน้าและหลัง มีประตูหน้า 3 ช่อง ผนังด้านข้างทึบตัน ลักษณะใบเสมาล้อมรอบอุโบสถ มีอายุไม่เก่าไปกว่าสมัยพระเจ้าทรงธรรม" จิตรกรรมฝาผนังภายใน สันนิษฐานว่าเขียนขึ้นในสมัยอยุธยาตอนกลางถึงตอนปลายโดยฝีมือของสกุลช่างชั้นสูงนนทบุรี ปัจจุบัน (พ.ศ. 2563) ปรากฏมีการชำรุดทรุดโทรมอย่างมาก และแม้ว่าจิตรกรรมพระอุโบสถวัดปราสาทแห่งนี้จะได้รับการบูรณะอย่างถูกวิธีจากกรมศิลปากรแล้วก็ตาม หากแต่ก็เป็นการซะลอภาพจิตรกรรมที่คงมีปรากฏอยู่ในปัจจุบันให้ชำรุดหรือเลือนหายไปช้าลงเท่านั้น หรือไม่เช่นนั้นก็คงต้องเขียนใหม่ทับภาพจิตรกรรมของเดิมลงไปแทน ในการอนุรักษ์ภาพจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้จึงมีความสำคัญอยู่ไม่น้อย ในหลายประเทศให้ความสนใจและพยายามอนุรักษ์และฟื้นฟูศิลปกรรมประเภทนี้เพื่อแสดงให้เห็นถึงรากเหง้าของชาติตน จนบางแหล่งกลายเป็นจุดท่องเที่ยวสำคัญที่สร้างรายได้ให้กับผู้คนในพื้นที่อย่างมาก หากมีการปล่อยปะละเลยจนเสียหายและพังทลายหายไปจึงเป็นความเสียหายที่ยากจะเรียกคืนกลับมาได้

ทั้งนี้ปัจจุบันเทคโนโลยีมีการพัฒนาอย่างมาก มีการนำเอาเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาช่วยในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมไม่ได้คงอยู่แต่เพียงในกระดาษหรือบนเฟรมผ้าใบเท่านั้นแล้ว เครื่องมือที่ใช้สื่อสารแบบหนึ่งที่เป็นทางเลือกที่นิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน ก็คือรูปแบบสื่อดิจิทัล โดยจะเรียกการสร้างงานศิลปะที่ใช้สื่อรูปแบบดิจิทัลได้ว่า ศิลปะดิจิทัลหรือดิจิทัลอาร์ตส์ (Digital arts) สกนธ์ ภู่งามดี (Phu - ngamdee 2020, Online) ได้อธิบายถึงคำจัดกัดความศิลปะแบบนี้ไว้ว่า “ผลงานศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในกระบวนการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน” โดยศิลปะแบบนี้สามารถแบ่งย่อยได้หลายประเภท จิตรกรรมดิจิทัล (Digital painting) ก็เป็นงานศิลปะรูปแบบหนึ่งที่นำเอาสื่อดิจิทัลมาสร้างสรรค์ จัดเป็นรูปแบบที่ได้รับความนิยมอยู่ไม่น้อยในปัจจุบัน ทั้งยังสามารถนำไปปรับเปลี่ยน แก้ไข และประยุกต์เพื่อใช้นำเสนอได้อีกหลากหลายรูปแบบด้วยกัน

ด้วยเหตุนี้ทำให้ผู้วิจัยมีแนวคิดที่จะทำการคัดลอกและสร้างสรรค์จิตรกรรมฝาผนังวัดปราสาท จังหวัดนนทบุรีขึ้นใหม่ให้สมบูรณ์อีกครั้งด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล โดยเสริมเติมส่วนที่หายไปหรือลบเลือนไปด้วยการสันนิษฐานจากรากฐานการศึกษาและวิเคราะห์ในร่องรอยรอบด้านที่คงเหลืออยู่อย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผลงานสามารถใช้เป็นฐานข้อมูลด้านภาพลักษณ์ของจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้ได้ รวมถึงเป็นแนวทางในการอนุรักษ์จิตรกรรมฝาผนังของไทยในแหล่งอื่น ๆ ต่อไปในอนาคตด้วยแนวคิดหลักที่ว่า การอนุรักษ์ศิลปกรรมไทยโดยแตะต้องของเดิมให้น้อยที่สุด

2. วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดปราสาท จังหวัดนนทบุรี

2.2 เพื่อสร้างสรรค์จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐานพระอุโบสถวัดปราสาทด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล

2.3 เพื่อเผยแพร่และอนุรักษ์ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดปราสาท จังหวัดนนทบุรี

3. ขอบเขตการวิจัย

3.1 ด้านเนื้อหา

1) ศึกษาที่มาและวิเคราะห์ ด้านคตินิยม รูปแบบและเนื้อหาเรื่องราวของจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดปราสาท

2) ศึกษาที่มาและวิเคราะห์ ด้านการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมดิจิทัล

3.2 ด้านการสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ผลงาน “จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท” ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล จำนวน 2 ภาพ คือ 1. ภาพมโหสถชาดก และ 2. ภาพพรหมนารทชาดก

3.3 ด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ใช้การประเมินผลงานจากแบบสอบถามโดยมีรายละเอียดดังนี้

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

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

4. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

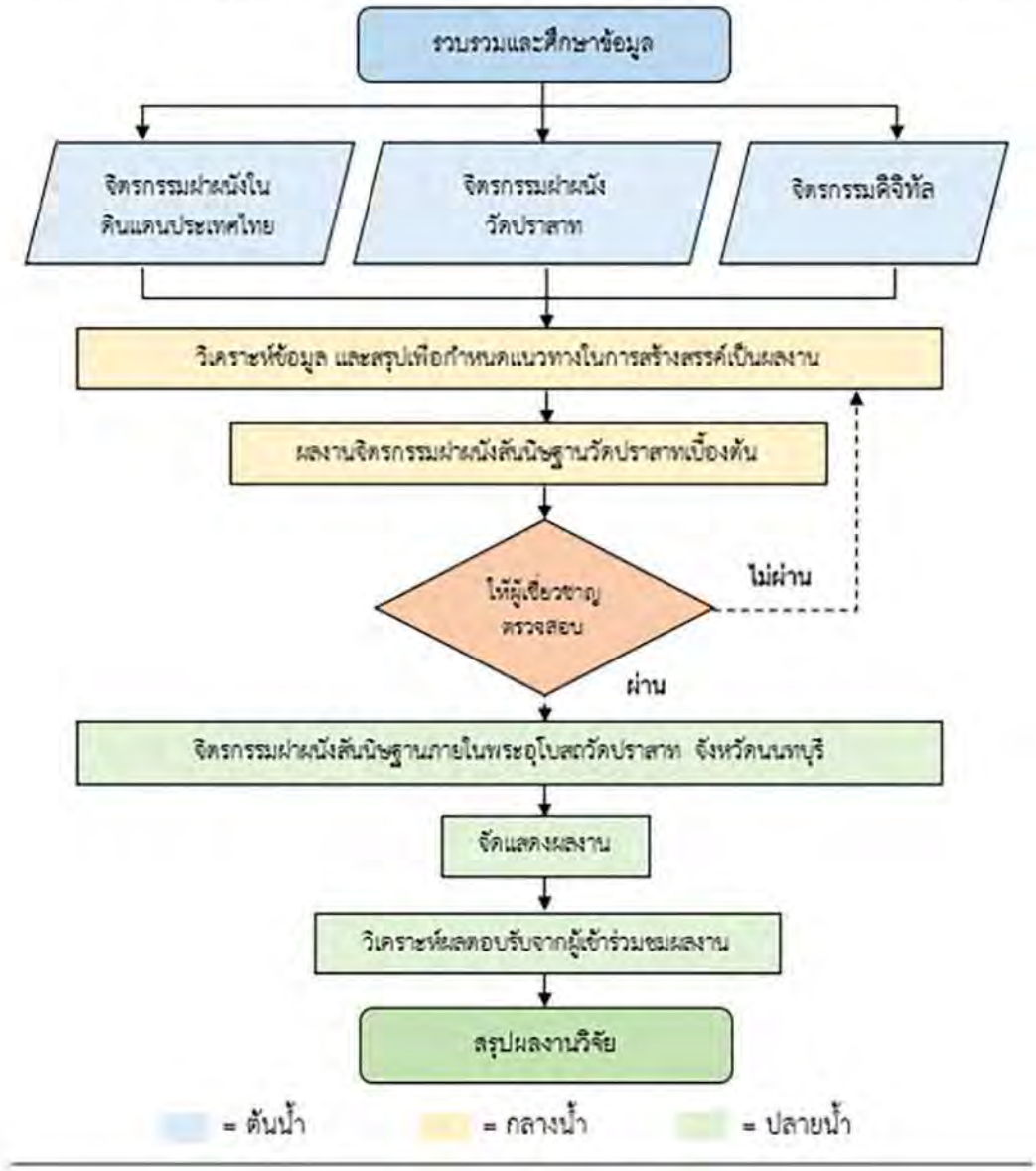
4.1 ได้ข้อมูลด้านรูปแบบและเทคนิคที่ช่างไทยโบราณใช้ในการสร้างงานจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดปราสาท

4.2 ได้ผลงานจิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐานพระอุโบสถวัดปราสาทที่สมบูรณ์ และนำเสนอต่อสาธารณะ และผ่านระบบออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ YouTube และสื่อรูปแบบอื่น ๆ ต่อไป

4.3 ได้เป็นกระบวนการหนึ่งในการอนุรักษ์งานด้านจิตรกรรมฝาผนังโบราณ

5. วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมระเบียบวิธี (Mixed methodology) โดยผู้วิจัยได้ทำการดำเนินงานวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

5.1 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังในดินแดนประเทศไทยและภายในพระอุโบสถวัดปราสาท ด้วยการทบทวนวรรณกรรม และลงพื้นที่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ด้านประวัติความเป็นมาของจิตรกรรมฝาผนังในประเทศไทยและภายในพระอุโบสถวัดปราสาท

2) ด้านตำแหน่งและเนื้อหาของภาพจิตรกรรมฝาผนังในประเทศไทยและภายในพระอุโบสถวัดปราสาท

3) ด้านรูปแบบและการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมฝาผนังในประเทศไทยและภายในพระอุโบสถวัดปราสาท

5.2 ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมดิจิทัล

1) ประวัติความเป็นมาการสร้างสรรค์จิตรกรรมด้วยสื่อดิจิทัล

2) ด้านโปรแกรมและแอปพลิเคชันที่ใช้ในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมดิจิทัล

3) ด้านวิธีการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมดิจิทัล

5.3 สรุปข้อมูลที่ได้และนำข้อมูลที่ได้มาสร้างสรรค์ผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท" ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล โดยทำการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เพื่อนำกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากจิตรกรรมผนังพระอุโบสถวัดปราสาทมาสร้างสรรค์ ได้แก่ 1. ภาพมโหสถชาดก และ 2. ภาพพรหมนารทชาดก ซึ่งคัดเลือกจากภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดปราสาททั้งหมดที่ยังคงปรากฏเค้าโครงของภาพอยู่ในปัจจุบัน (พ.ศ. 2563) โดยพิจารณาจาก 1 ภาพที่ยังปรากฏอยู่มาก (ร้อยละ 60 – 70) และ 2 ภาพที่ปรากฏอยู่ไม่มากนัก (ร้อยละ 40 - 50)

5.4 นำผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท" ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบรูปแบบ

5.5 ปรับแก้ไขแล้วนำเสนอผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท" ต่อสาธารณะ

5.6 จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจของที่ได้ผู้รับชมผลงาน

5.7 วิเคราะห์ผลตอบรับที่ได้จากแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง

5.8 สรุปผลงานวิจัย

6. ผลการศึกษา

ด้านผลการศึกษาแบ่งออกได้เป็น 3 ส่วนด้วยกัน คือ 1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดปราสาท 2. การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมดิจิทัล และ 3. การสร้างสรรค์ผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท"

6.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดปราสาท

พบว่า ส่วนใหญ่กลุ่มภาพจิตรกรรมฝาผนังช่วงสมัยอยุธยาตอนปลายจนถึงช่วงเวลาต้นกรุงรัตนโกสินทร์นิยมนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวทศชาติชาดกไว้บริเวณส่วนห้องพื้นผนังหรือผนังห้องระหว่างช่องหน้าต่าง เช่น วัดช่องนนทรี และวัดสุวรรณารามฯ ฯลฯ ด้านผนังหุ้มกลองด้านหน้านิยมแสดงภาพพุทธประวัติตอนมารผจญ ผนังหุ้มกลองด้านหลังนิยมแสดงองค์ประกอบหลักเป็นภาพไตรภูมิ เช่น วัดใหม่เทพนิมิต วัดดุสิดารามวรวิหาร

วัดสุวรรณารามฯ และวัดราชสิทธารามฯ ฯลฯ บางแห่งนำเสนอภาพมารผจญที่ผนังหุ้มกลองด้านหน้าเท่านั้น เช่น วัดชมภูเวก และวัดบางยี่ขัน ฯลฯ บางแห่งปรากฏภาพไตรภูมิที่ผนังหุ้มกลองด้านหลังพระประธานเท่านั้น เช่น วัดไชยทิศ ฯลฯ ทั้งนี้บางแหล่งมีการแสดงภาพมารผจญและภาพไตรภูมิที่สลับตำแหน่งกันแตกต่างจากวัดอื่น ๆ คือ วัดเกาะแก้วสุทธาราม จังหวัดเพชรบุรี

ในส่วนผนังด้านข้างเหนือขอบหน้าต่างหรือบนคอสองนิยมเขียนภาพเทพชุมนุมหรือภาพอดีตพุทธที่แสดงเป็นภาพพระพุทธเจ้านั่งประทับเรียงเป็นแถว ด้านบานประตูและหน้าต่างนิยมสร้างเป็นภาพทวารบาล ด้านเทคนิควิธีการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมฝาผนังในช่วงเวลาราวสมัยอยุธยาตอนปลายจนถึงช่วงเวลาต้นกรุงรัตนโกสินทร์ในดินแดนประเทศไทย นิยมใช้การลงพื้นโดยกรรมวิธีโบราณ และลงสีด้วยเทคนิคแบบจิตรกรรมฝาผนังแบบปูนแห้งด้วยสีฝุ่น และใช้กาวยางมะเดื่อทาลงไปในพื้นที่ที่ต้องการจะปิดทอง แล้วทำการตัดเส้นใส่ลวดลายเข้าไปโดยเทคนิควิธีการที่ได้กล่าวข้างต้นเป็นวิธีที่นิยมใช้ในการสร้างสรรค์จิตรกรรมฝาผนังในช่วงสมัยกรุงศรีอยุธยา

ภาพที่ 2 จิตรกรรมฝาผนังที่แสดงเนื้อหาทศชาติชาดกภายในอุโบสถวัดช่องนนทรี กรุงเทพฯ
(© Thanapon Junkasain 18/05/2021)

ภาพที่ 3 จิตรกรรมแสดงเรื่องมารผจญ ส่วนผนังหุ้มกลองด้านหน้า ภายในอุโบสถวัดช่องนนทรี กรุงเทพฯ
(© Thanapon Junkasain 18/05/2021)

ภาพที่ 4 จิตรกรรมแสดงเรื่องมารผจญ ส่วนผนังหุ้มกลองด้านหน้า ภายในอุโบสถวัดชมภูเวก นนทบุรี
(© Thanapon Junkasain 18/05/2021)

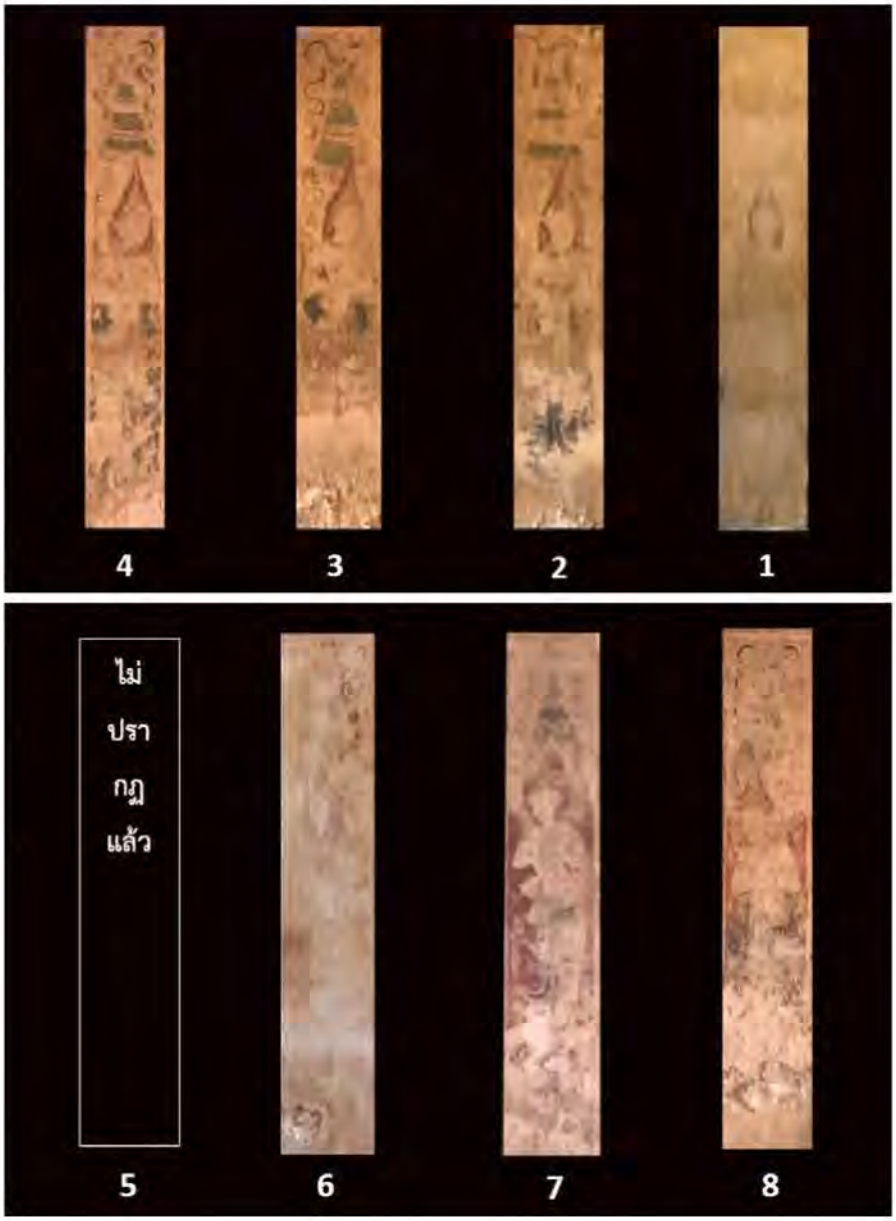
ภาพที่ 5 จิตรกรรมแสดงเรื่องไตรภูมิ ส่วนผนังหุ้มกลองด้านหลัง ภายในอุโบสถวัดใหม่เทพนิมิตร กรุงเทพฯ
(© Thanapon Junkasain 18/05/2021)

ภาพที่ 6 ภายในพระอุโบสถวัดดุสิดารามวรวิหาร กรุงเทพฯ
(© Thanapon Junkasain 18/05/2021)

เมื่อทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดปราสาทกับกลุ่มภาพจิตรกรรมฝาผนังที่มีอายุราวอยุธยาตอนปลาย และอยู่ในพื้นที่ใกล้เคียงกัน เช่น วัดช่องนนทรี และวัดชมภูเวก พบว่า การจัดวางตำแหน่งของภาพภายในอุโบสถคล้ายคลึงกัน มีการนำเสนอเนื้อหาเช่นเดียวกัน แตกต่างกันที่การวางตำแหน่งของภาพแต่ละเรื่องและการคั่นแบ่งระหว่างช่องในแต่ละเรื่องเท่านั้น เนื่องด้วยวัดปราสาทใช้การแบ่งคั่นเรื่องโดยใช้ตัวเทพพนมยืน ซึ่งไม่ปรากฏในแหล่งอื่น ส่วนรูปแบบภาพลักษณ์พบว่า ภายในพระอุโบสถวัดปราสาทมีลักษณะการเขียนตามแบบนิยมในสมัยอยุธยา รายละเอียดของตัวภาพและสถาปัตยกรรมหลายส่วนมีความคล้ายคลึงกับวัดช่องนนทรี แต่เมื่อเปรียบเทียบกับวัดชมภูเวกจะสังเกตได้ว่า วัดชมภูเวกมีลักษณะค่อนมาทางรัตนโกสินทร์ตอนต้น ทำให้สันนิษฐานได้ว่าจิตรกรรมฝาผนังวัดปราสาทน่าจะมีอายุที่เก่าแก่กว่า

ภาพจิตรกรรมฝาผนังพระอุโบสถวัดปราสาท จังหวัดนนทบุรี ที่คงปรากฏอยู่สามารถจัดกลุ่มภาพเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ 3 กลุ่ม ได้แก่ 1. ภาพทศชาติชาดก 2. ภาพเทพพนมยืน และ 3. ภาพอดีตพุทธ ส่วนผนังหุ้มกลองด้านหน้าและหลังพระประธานมีการทาสีทับไปแล้ว ไม่สามารถรับรู้ได้ถึงภาพลักษณ์เดิมได้ แต่สันนิษฐานได้ว่าผนังหุ้มกลองด้านหน้าน่าจะแสดงภาพมารผจญ ส่วนหุ้มกลองด้านหลังน่าจะแสดงภาพไตรภูมิ พื้นผนังหรือผนังห้องแสดงเรื่องทศชาติชาดก โดยกลุ่มภาพนี้มีการจัดวางอยู่ในระดับผนังทางด้านซ้ายและขวาของพระประธานและกั้นแต่ละเรื่องด้วยกลุ่มภาพเทพพนมยืน เริ่มต้นที่ 1. ภาพเตมีย์ชาดก (ชำรุด) ในตำแหน่งผนังในสุดด้านขวาพระประธาน ผนังถัดมาทางด้านหน้าพระอุโบสถเป็น 2. ภาพมหาชนกชาดก (ชำรุด) 3. สุวรรณสามชาดก 4. เนมิราชชาดก และ 5. มโหสถชาดก ตามลำดับ ส่วนผนังในสุดทางด้านซ้ายพระประธาน แสดงเป็น 6. ภาพภูริทัตชาดก (ชำรุด) ผนังถัดต่อมาทางด้านหน้าพระอุโบสถเป็น 7. ภาพจันทกุมารชาดก (ชำรุด) 8. พรหมนารถชาดก 9. วิธูรชาดก และ 10. ภาพเวสสันดรชาดก ตามลำดับ โดยเกือบทุกภาพในกลุ่มนี้ที่ส่วนด้านบนแสดงเป็นภาพเหล่าบรรดาฤๅษี นักสิทธิ์ วิทยาธร อยู่เหนือเส้นสินเทาขึ้นไป ส่วนด้านล่างของภาพเมื่อเปรียบเทียบจากภาพถ่ายในอดีตพบว่าส่วนด้านล่างของภาพกลุ่มนี้ทั้งหมดมีการหลุดล่อนหายไปราว 1 ใน 5 ของภาพ

ภาพที่ 7 กลุ่มภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องทศชาติชาดกด้านฝั่งขวาพระประธานภายในพระอุโบสถ
(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)



ภาพที่ 8 กลุ่มภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องทศชาติชาดกด้านฝั่งขวาพระประธานภายในพระอุโบสถ
(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

ส่วนกลุ่มภาพอดีตพุทธ บริเวณส่วนบนเหนือกลุ่มภาพทศชาติชาดกและกลุ่มภาพเทพพนมยืน แสดงภาพลักษณ์พระพุทธเจ้านั่งประทับนั่งปางมารวิชัยอยู่บนบัลลังก์มีเรือนแก้ว และภายในมีซุ้มใบไม้ สันนิษฐานว่ามีพระพุทธเจ้าจำนวนฝั่งละ 14 องค์ ซึ่งเมื่อรวมจำนวนทั้งหมดจะได้ 28 องค์ ด้วยกัน (ปรากฏหลงเหลือให้เห็นอยู่ไม่ครบ) ด้านซ้ายและขวาของพระพุทธเจ้าแต่ละองค์จะมีตัวภาพลักษณะคล้ายพระสงฆ์สันนิษฐานว่าเป็นพระอัครสาวกนั่งพนมมือเคารพอยู่ เมื่อวิเคราะห์จากจำนวนพระพุทธเจ้าที่ปรากฏในภาพส่วนนี้ทั้งหมด 28 พระองค์ สันนิษฐานว่าตัวภาพกลุ่มนี้น่าจะแสดงแทนอดีตพระพุทธเจ้า 28 พระองค์ ประกอบด้วย 1. พระตัณหังกร 2. พระเมธังกร 3. พระสรณังกร 4. พระทีปังกร 5. พระโกณฑัญญะ 6. พระมังคละ 7. พระสุมนะ 8. พระเรวตะ 9. พระโสภิตะ 10. พระอโนมทัสสี 11. พระปทุมะ 12. พระนารท 13. พระปทุมุตตระ 14. พระสุเมธะ 15. พระสุชาตะ

16. พระปิยทัสสี 17. พระอัตถทัสสี 18. พระธัมมทัสสี 19. พระสิทธัตถะ 20. พระติสสะ 21. พระปุสส 22. พระวิปัสสี 23. พระสิขี 24. พระเวสภู 25. พระกกุสันธะ 26. พระโกนาคมนะ 27. พระกัสสปะ และ 28. พระโคตมะ (พระพุทธเจ้าองค์ปัจจุบัน) ทั้งนี้ถ้าการเรียงลำดับพระพุทธเจ้าแต่ละพระองค์มีการเรียงลำดับเช่นเดียวกันกับการเรียงตำแหน่งของภาพทศชาติชาดก เป็นไปได้ว่าตำแหน่งพระพุทธเจ้าองค์แรกสุดจะเริ่มที่ตำแหน่งผนังด้านในสุดด้านขวาของพระประธานเช่นกัน ซึ่งถ้าเป็นเช่นนั้นภาพลักษณ์ที่แสดงแทนพระพุทธเจ้าพระองค์นั้นก็น่าจะเป็น พระตัณหังกร และไล่เรียงลำดับต่อมาจนถึง พระสุเมธะพระพุทธเจ้า ที่ส่วนผนังใกล้ผนังหุ้มกลองหน้าทางด้านขวาของพระประธาน แล้วเริ่มองค์ที่ 15 พระสุชาตะพระพุทธเจ้า บริเวณผนังด้านในสุดด้านซ้ายของพระประธาน แล้วไล่เรียงมาจนถึงองค์ที่ 28 พระโคตมะพระพุทธเจ้า

ภาพที่ 9 กลุ่มภาพจิตรกรรมฝาผนังเรื่องทศชาติชาดกด้านฝั่งขวาพระประธานภายในพระอุโบสถ
(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

ด้านเนื้อหาที่แสดงออกในกลุ่มภาพทศชาติชาดก ภาพเตมีย์ชาดก มหาชนกชาดก ภูริทัตชาดก และจันทกุมาร-ชาดก ชำรุดทั้งหมดเช่นเดียวกันกับผนังสกัดหน้าและผนังสกัดหลังพระประธาน ทำให้ไม่สามารถระบุได้ ส่วนภาพสุวรรณสามชาดกมีความชำรุดเสียหายมาก เท่าที่สามารถสังเกตได้พบว่าภายในภาพมีการจัดวางองค์ประกอบหลักในแต่ละเหตุการณ์ของเรื่องเป็น 3 ส่วนด้วยกัน สันนิษฐานได้ว่าในบริเวณตรงกลางด้านล่างของภาพ แสดงภาพอาศรมของพระบิดาและพระมารดาของพระสุวรรณสาม ส่วนที่สองบริเวณด้านบนซ้ายของภาพ แสดงเหตุการณ์ขณะที่สุวรรณสามถูกพระกบิลยักขราช ราชาแห่งเมืองพาราณสี ยิงด้วยลูกศรอาบยาพิษ และส่วนที่สามบริเวณส่วนกลางด้านบนของภาพ แสดงเหตุการณ์ขณะที่พระกบิลยักขราชพาทุกูลดาบสและนางปาริกาดาบสินี ไปหาสุวรรณสาม

ตารางที่ 1 การลำดับเนื้อหาในกลุ่มภาพทศชาติชาดกของภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดปราสาท

ชื่อภาพ	ส่วนที่แสดงเนื้อหา แต่ละช่วงเหตุการณ์	ชื่อภาพ	ส่วนที่แสดงเนื้อหา แต่ละช่วงเหตุการณ์
สุวรรณสามชาดก		นารทชาดก	
เนมิราชชาดก		วิฑูรชาดก	
มโหสถชาดก		เวสสันดรชาดก	

(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

ด้านภาพเนมิราชชาดก มีความเสียหายอยู่พอสมควรแต่ถือว่ามีความชัดเจนมากที่สุดภาพหนึ่ง พบว่า ภาพนี้มีการจัดวางองค์ประกอบหลักในแต่ละเหตุการณ์ของเรื่องเป็น 3 ส่วนด้วยกัน สันนิษฐานว่า ในส่วนแรกบริเวณด้านล่างซ้ายของภาพ แสดงเนื้อหาภาพพระมาตุลีพาพระเนมิราชชมเมืองนรก ส่วนที่สองบริเวณด้านบนริมขวาของภาพ แสดงเหตุการณ์ขณะท้าวมาตุลีทรงราชรถพาพระเนมีราชไปสวรรค์ และส่วนที่สามบริเวณด้านบนริมขวาของภาพแสดงเนื้อหาภาพพระเนมิราชกำลังแสดงธรรมอยู่ในปราสาทบนสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ ในด้านภาพมโหสถชาดก ภาพนี้มีความเสียหายอยู่พอสมควรแต่ถือว่ามีความชัดเจนมากที่สุดภาพหนึ่ง

โดยเนื้อหาที่แสดงออกที่พอจะรับรู้ได้มีอยู่ 2 ส่วนด้วยกัน โดยส่วนที่หนึ่งอยู่ทางด้านตรงกลางของภาพที่แสดงเนื้อหากองทัพของพระเจ้าจุลนีที่ยกเข้าโจมตีเมืองมิถิลา ส่วนที่สองอยู่บริเวณด้านบนค่อนไปทางซ้ายของภาพ แสดงภาพพระมโหสถทรงยืนอยู่บนกำแพงเมืองมิถิลาห้ามกองทัพพระเจ้าจุลนี ด้านภาพพรหมนารถ-ชาดกที่มีความเสียหายอยู่มาก พบว่าภายในภาพนี้มีการจัดวางองค์ประกอบหลักในแต่ละเหตุการณ์ของเรื่องเป็น 3 ส่วนด้วยกัน สันนิษฐานว่า ในส่วนแรกบริเวณด้านบนขวาของภาพ แสดงเนื้อหาขณะที่พระเจ้าอังคติราชได้จัดกระบวนเสด็จไปหาชีเปลือยชื่อคุณาชีวก ส่วนที่สองอยู่บริเวณด้านล่างขวาของภาพสันนิษฐานว่าแสดงเนื้อหาตอนพระธิดารุจาพนมมือขึ้นขอเทวดาให้พระบิดาเห็นถูกต้องเช่นเดิม และส่วนที่สามบริเวณตรงกลางริมด้านขวาของภาพ แสดงพระนารทพรหมเสด็จจากเทวโลก หาบเอาภาชนะใส่ทองและคนโทแก้วเหาะมาสู่ปราสาทเมืองมิถิลา ด้านภาพวิฑูรชาดก ภาพนี้มีความเสียหายมาก มีความชัดเจนเป็นเพียงบางส่วนของภาพ โดยภายในภาพมีการจัดวางองค์ประกอบที่พอจะสันนิษฐานเหตุการณ์ของเรื่องได้ 3 ส่วนด้วยกัน ส่วนที่หนึ่งอยู่บริเวณด้านล่างซ้ายสันนิษฐานว่าน่าจะแสดงเนื้อหาขณะที่ปุณณกะยักษ์อาสาไปเอาหัวใจของวิฑูรบัณฑิต ส่วนที่สองอยู่บริเวณด้านบนขวาของภาพ สันนิษฐานว่าแสดงเนื้อหาขณะปุณณกะยักษ์เข้าพระราชวังไปขอเฝ้าพระเจ้าธนัญชัยโกรพราชและท้าแข่งสกา และส่วนที่สามบริเวณตรงส่วนกลางด้านล่างของภาพ สันนิษฐานว่าแสดงเนื้อหาขณะยักษ์ปุณณกะนำตัววิฑูรบัณฑิตไป ในด้านภาพเวสสันดรชาดกที่มีความเสียหายอยู่ไม่น้อย แต่ถือว่ามีความชัดเจนมากที่สุดภาพหนึ่ง ภายในภาพมีการจัดวางองค์ประกอบหลักในแต่ละเหตุการณ์ของเรื่องเป็น 2 ส่วนด้วยกัน ทั้งสองส่วนต่างแสดงเป็นลักษณะขบวนทัพมุ่งหน้าไปทางด้านซ้ายของภาพทั้งคู่ โดยมีการแบ่งกั้นระหว่างกันด้วยเส้นสินเทา ทำให้ไม่สามารถระบุได้ชัดเจนนักว่าเป็นเหตุการณ์ ณ ช่วงเวลาใดของเนื้อเรื่อง

รูปแบบของโทนสีที่ปรากฏในปัจจุบัน (พ.ศ. 2563) พบว่า ส่วนใหญ่จะมีลักษณะโทนสีหลักที่น้อยและไม่สดใส (ตารางที่ 2) เมื่อทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงของสีที่ปรากฏ ณ ปัจจุบัน ทำให้สันนิษฐานได้ว่าอาจเนื่องด้วยกาลเวลาและธรรมชาติของสีฝุ่นที่ใช้ในการสร้างสรรค์เป็นเหตุให้สีดูหม่นหมองลง รวมถึงความชื้นจากผนัง และคราบรอยเปื้อนต่าง ๆ ทำให้สีบางส่วนมีความเข้มขึ้นจากสีจริง นอกจากนี้บางส่วนก็โดนน้ำจนทำให้สีมีความซีดจางไปจากของเดิมด้วย การกำหนดว่าสีเดิมเป็นเช่นใดจึงต้องเทียบเคียงกับค่านิยมในการใช้สีของผลงานจิตรกรรมฝาผนังที่มีอายุใกล้เคียงกัน ทำให้สามารถสรุปได้ว่า สีที่ใช้เป็นหลักจะประกอบด้วยสีขาว สีเขียว สีดำ สีน้ำตาล และสีแดง โดยจำนวนหลายภาพใช้สีแดงแสดงเป็นส่วนพื้นหลัง และมีการปิดทองตัดเส้นด้วยหากแต่ทองที่ปรากฏดูลบเลือนออกไปอยู่ไม่น้อย

ตารางที่ 2 ชุดสีที่ปรากฏในกลุ่มภาพทศชาติชาดกในภาพจิตรกรรมฝาผนังภายพระอุโบสถวัดปราสาท

ชื่อผนังภาพ	ชุดสีส่วนแต่ละพื้นที่งาน
สุวรรณสามชาดก	
เนมิราชชาดก	
มโหสถชาดก	
พรหมนารถชาดก	
วิธูรชาดก	
เวสสันดรชาดก	

(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

ด้านรูปแบบของตัวภาพ กรณีตัวพระแต่งเครื่องสูงแบบกษัตริย์สวมชฎายอดชัย ลักษณะรูปแบบการเขียนเครื่องทรงและการตัดเส้นรายละเอียดต่าง ๆ มีลักษณะคล้ายคลึงกับการเขียนตัวภาพที่ปรากฏในสมุดภาพไตรภูมิสมัยอยุธยา บางตัวมีการมีการใส่ประภามณฑลบริเวณศีรษะของตัวภาพ หรือมีการสวมฉลององค์ เป็นเสื้อแขนสั้นประดับด้วยรัดองค์หรือรัดพัสตร์ (รัดสะเอว) ส่วนลายผ้าที่ใช้ มีลายดอกไม้ในช่องย่อมุม ลายดอกดวง ลายประจำยาม และลายพุ่มข้าวบิณฑ์ นอกจากนี้บางครั้งก็ไม่มีการใส่ลายผ้าใช้เพียงการตวัดเส้นและเกลี่ยน้ำหนักแสดงรอยยับของผ้าเท่านั้น ซึ่งส่วนใหญ่จะพบรูปแบบนี้ที่ส่วนสนับเพลาของตัวภาพ

ภาพที่ 10 แสดงตัวอย่างภาพตัวพระที่ปรากฏในภาพเนมีราชชาดก

(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

ด้านตัวนางแต่งเครื่องสูงแบบกษัตริย์สวมชฎายอดชัย ลักษณะรูปแบบการเขียนเครื่องทรงและการตัดเส้นรายละเอียดต่าง ๆ มีลักษณะคล้ายคลึงกับการเขียนตัวภาพที่ปรากฏในสมุดภาพไตรภูมิสมัยอยุธยา

ภาพที่ 11 แสดงตัวอย่างภาพตัวนางที่ปรากฏในภาพพรหมนารทชาดก
(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

ส่วนตัวกากมีแสดงออกอยู่หลายรูปแบบ ทั้งที่แสดงเป็นชาวบ้าน ทหาร และเหล่าบรรดาดาบส ฤๅษี นักสิทธ์ วิทยาธร คนธรรพ์ โดยที่แสดงเป็นทหารมีหลากหลายแบบ แต่สันนิษฐานได้ว่าน่าจะแตกต่างกันในแต่ละยศด้วยเครื่องแต่งกาย เช่น บางตัวภาพไม่ใส่เสื้อ บางตัวภาพใส่เสื้อและหมวก บางตัวภาพมีการใส่รัดสะเอวด้วย ทั้งนี้ส่วนที่น่าสนใจประการหนึ่งคือ ลักษณะของหมวกทหารในกองทัพยังปรากฏหมวกที่รูปทรงคล้ายหมวกหนัง แต่มีการประดับลวดลาย ซึ่งไม่ค่อยพบเห็นในจิตรกรรมฝาผนังแหล่งอื่น

ภาพที่ 12 แสดงตัวอย่างภาพทหารที่ปรากฏในภาพมโหสถชาดก
(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

ส่วนตัวภาพเหล่าบรรดาดาบส ฤๅษี นักสิทธิ์ วิทยาธร คนธรรพ์ มีการแต่งกายที่แตกต่างกันไป บางตัวสวมหมวก บางตัวสวมชฎาฤๅษี บางตัวสวมคล้ายผ้าโผกหัว บางตัวมีการห่มเสื้อ บางตัวแสดงเป็นห่มหนังเสือ

ภาพที่ 13 แสดงตัวอย่างภาพเหล่า ดาบส ฤๅษี นักสิทธิ์ วิทยาธร ที่ปรากฏในภาพมโหสถชาดก
(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

ส่วนตัวสัตว์ต่าง ๆ เท่าที่ปรากฏชัดเจนมีอยู่ไม่มากนัก พบว่ามีทั้งช้าง ม้า หากแต่ความน่าสนใจคือ มีการเขียนแสดงลักษณะของด้านหลังช้างซึ่งไม่ค่อยพบเห็นมากนักในงานจิตรกรรมฝาผนังไทยโบราณแหล่งอื่นที่สร้างเวลาใกล้เคียงกัน

ภาพที่ 14 แสดงตัวอย่างภาพช้างศึก ที่ปรากฏในภาพมโหสถชาดก
(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

ส่วนรูปแบบสถาปัตยกรรมมีลักษณะโครงสร้างและการตัดเส้นรายละเอียดต่าง ๆ คล้ายคลึงกับที่ปรากฏในสมุดภาพไตรภูมิสมัยอยุธยาและภาพจิตรกรรมฝาผนังในยุคใกล้เคียงกัน

ภาพที่ 15 แสดงตัวอย่างภาพสถาปัตยกรรมในภาพเนมีราชชาดก
(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

ด้านรูปแบบของพืชพรรณไม้ มีการแสดงออกหลายลักษณะคือ ใบหญ้า พุ่มไม้ ต้นไม้ขนาดใหญ่ และกลุ่มไม้ดอก ซึ่งส่วนใหญ่จะใช้การลงสีเขียวเป็นรูปร่างแล้วทำการคัดน้ำหนักและตัดเส้น ส่วนกลุ่มไม้ดอกใช้การเขียนสีเป็นรูปร่างกิ่ง ก้าน ต้น ใบ และดอก แล้วจึงทำคัดน้ำหนักและการตัดเส้น

ภาพที่ 16 แสดงตัวอย่างภาพพืชพรรณไม้ในภาพเวสสันดรชาดก
(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

6.2 การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมดิจิทัล

สกนธ์ ภู่งามดี (Phu - ngamdee 2020, Online) ได้อธิบายว่า ศิลปะที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือหลักในกระบวนการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน ทั้งนี้ นับตั้งแต่ทศวรรษที่ 1970 ศิลปะดิจิทัล มีชื่อเรียกหลายอย่าง เช่น เรียกทับศัพท์ว่า คอมพิวเตอร์อาร์ต (Computer art) หรือศิลปะมัลติมีเดีย (Multimedia art) เป็นต้น แต่ไม่ว่าจะเรียกว่าอย่างไรก็ตาม ศิลปะดังกล่าว ถูกจัดอยู่ในกลุ่มศิลปะสื่อสมัยใหม่ (New media art) ทั้งนี้ เทคโนโลยีดิจิทัลมีอิทธิพลทำให้รูปแบบของงานศิลปะแบบดั้งเดิมเปลี่ยนไป ไม่ว่าจะเป็นงานจิตรกรรม (Painting) งานวาดเส้น (Drawing) งานประติมากรรม (Sculpture) หรืองานศิลปะโดยใช้ดนตรีและเสียงต่าง ๆ (Music/Sound art) ศิลปะเหล่านี้ถูกปรับเปลี่ยนไปเป็นศิลปะรูปแบบใหม่ เช่น เป็นศิลปะที่เรียกว่า เน็ตอาร์ต (Net art) ศิลปะจัดวางแบบดิจิทัล (Digital installation art) ศิลปะเสมือนจริงผ่านระบบดิจิทัล (Virtual reality) เป็นต้น นอกจากนี้ศิลปะดิจิทัล หรือดิจิทัลอาร์ตส์ยังเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยประเภทที่ใช้กระบวนการสร้างสรรค์แบบสื่อดิจิทัลด้วย

จิตรกรรมดิจิทัล หมายถึง *"การวาดรูประบายสี โดยใช้เครื่องมืออุปกรณ์ดิจิทัล เช่น คอมพิวเตอร์ หรือแท็บเล็ต (Tablet) และสไตลัส (Stylus) หรือ เมาส์ปากกา (Tablet Pen) ควบคู่กับซอฟท์แวร์ที่ใช้ในการวาดรูปต่าง ๆ ซึ่งก็จะมีการใช้เครื่องมือที่เรียกว่า บรัช (Brush) ที่จำลองการใช้งานอุปกรณ์วาดรูปเหมือนวิธีปกติ เช่น ดินสอ ปากกา ดินสอสี หัวแปรงต่าง ๆ"* (Any Pencils 2020, Online) จิตรกรรมดิจิทัลเป็นงานศิลปะรูปแบบหนึ่งที่นำเอาสื่อดิจิทัลมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมที่ได้รับความนิยมอยู่ไม่น้อยในปัจจุบัน โดยศิลปินที่สร้างสรรค์จิตรกรรมด้วยสื่อดิจิทัลมีมากมายหลายคนด้วยกัน เช่น Alberto Seveso, Evgeny Parfenov, Natalie Shau, Anton Semenov, Melvin Zelissen, Richard Davies, Aaron Campbell, Aleksi Goferman, Martin Grohs, JR Schmidt, Steve Fraschini, Andrea Mancuso, Justin Maller และ Dennis Mundt ฯลฯ ในการสร้างสรรค์จิตรกรรมด้วยสื่อดิจิทัลมีโปรแกรมและแอปพลิเคชันที่รองรับอยู่ด้วยกันมากมาย แต่ที่มีความนิยมในปัจจุบัน เช่น Photoshop, Illustrator, MediBang Paint Pro, ArtRage, Paint Tool SAI, Manga studio, Clip Studio Paint, และ Procreate เป็นต้น ทั้งนี้โปรแกรมและแอปพลิเคชันเหล่านี้ จะมีข้อดีและข้อเสียแตกต่างกันไป แต่สิ่งที่ต้องคำนึงเป็นสำคัญคือภายในโปรแกรมและแอปพลิเคชันเหล่านั้นจะต้องมีเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัล ได้แก่ Layers, Brush, Colour Wheel, Eraser, Smudge Tool, และ Canvas หรือพื้นที่ที่ใช้สร้างสรรค์ ในปัจจุบันอุปกรณ์ เช่น แท็บเล็ต เป็นอุปกรณ์หนึ่งที่มีความนิยมเป็นสูงมาก วรากร ใช้เทียมวงศ์ (Chaitiamvong 2020, abstract) ได้อธิบายว่า "แท็บเล็ตดิจิทัลเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ศิลปินดิจิทัลนิยมใช้ในปัจจุบันเนื่องจากสามารถตอบสนองต่อการใช้งานได้เช่นเดียวกันกับอุปกรณ์และเครื่องมือแบบดั้งเดิม" การสร้างสรรค์งานจิตรกรรมดิจิทัลด้วยแท็บเล็ต เหมาะสมในการทำงานเป็นอย่างดี เนื่องด้วยแอปพลิเคชันที่รองรับและมีการพัฒนาให้มีฟังก์ชันการทำงานที่หลากหลาย สามารถตอบสนองผู้สร้างสรรค์ได้หลายรูปแบบ แลมีการใช้งานที่ใกล้เคียงกับการวาดบนวัสดุจริง เช่น กระดาษ รวมถึงสามารถพกพาได้อย่างสะดวกอีกด้วย

กระบวนการสร้างสรรค์จิตรกรรมดิจิทัล มีความคล้ายคลึงกับการสร้างงานจิตรกรรมรูปแบบอื่น ๆ หากแต่จะมีความแตกต่างกันเพียงตัววัสดุอุปกรณ์และรายละเอียดปลีกย่อยเท่านั้น สามารถสรุปขั้นตอนได้ดังนี้ 1. กำหนดแนวคิด (Concept) ในเรื่องหรือเนื้อหาที่จะสร้างสรรค์ 2. หาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ ทั้งด้านเนื้อหาและรูปแบบ 3. กำหนดโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันที่จะใช้สร้างสรรค์ 4. นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมากำหนดแบบร่าง

ในแท็บเล็ตหรือคอมพิวเตอร์ (Computer) 5. ตั้งค่าส่วนประกอบต่าง ๆ ของพื้นที่การทำงาน (Workspace) ในโปรแกรม โดยให้คำนึงว่าผลงานจะมีการนำไปใช้ในรูปแบบใด ขนาดใด และจะใช้แสดงผลแบบใด เช่น แสดงผลบนหน้าจอ (On Screen) หรือพิมพ์ออกมา (On Print) 6. วาดเส้นตามแบบร่างในแท็บเล็ตหรือคอมพิวเตอร์ 7. ลงสีรายละเอียดต่าง ๆ และน้ำหนักภายในภาพ โดยแบ่งแต่ละส่วนของรายละเอียดให้แยกเป็นแต่ละ Layers และควรตั้งชื่อแต่ละ Layers ให้ชัดเจนด้วย เพื่อง่ายในการทำงาน 8. เก็บรายละเอียดทั้งหมดของภาพจนเป็นภาพที่สมบูรณ์

6.3 การสร้างสรรค์ผลงาน “จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท”

ในส่วนการสร้างสรรค์ผลงาน “จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท (ภาพมโหสถชาดกและภาพพรหมนารทชาดก)” พบว่า เนื่องด้วยงานจิตรกรรมฝาผนังภาพมโหสถชาดกพระอุโบสถวัดปราสาทนี้มีความเสียหายอยู่ไม่น้อย แม้ว่าจะถือว่าเป็นภาพที่มีความสมบูรณ์มากภาพหนึ่งในจิตรกรรมฝาผนังแห่งนี้ก็ตาม ภาพที่ยังคงปรากฏอยู่นั้นราวประมาณ 50% มีการลบเลือนไปเป็นส่วน ๆ ในส่วนภาพด้านล่างประมาณ 1 ใน 5 ของภาพโดยรวมทั้งหมด เสียหายหลุดร่อนไม่เหลือเค้าโครงให้ปรากฏเห็นแล้วด้านรายละเอียดและสีของภาพก็ลบเลือนและซีดจาง สันนิษฐานว่าแต่เดิมสีน่าจะมีความสดใสกว่านี้ นอกจากนี้ส่วนที่ลบเลือนหายไปหลายส่วนเป็นพื้นที่ขนาดใหญ่จนปรากฏโครงสร้างบางส่วนของภาพเท่านั้น ไม่สามารถเห็นรายละเอียดเดิมได้เลย เช่น ด้านฝั่งซ้ายของภาพนี้

ภาพที่ 17 แสดงจิตรกรรมฝาผนังภาพมโหสถชาดก ภายในพระอุโบสถ วัดปราสาท
(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

ด้านภาพจิตรกรรมฝาผนังภาพพรหมนารทชาดกพระอุโบสถวัดปราสาทนี้ มีความเสียหายในระดับมาก ภาพราวประมาณ 60 - 70% มีการลบเลือนเป็นส่วน ๆ ในส่วนภาพด้านล่างประมาณ 1 ใน 5 ของภาพโดยรวมทั้งหมด เสียหายหลุดล่อนไม่เหลือเค้าโครงให้ปรากฏ ด้านรายละเอียดและสีของภาพลบเลือนและซีดจางมาก นอกจากนี้ส่วนที่ลบเลือนหายไป หลายส่วนเป็นพื้นที่ขนาดใหญ่จนเหลือเพียงโครงสร้างบางส่วนของภาพเท่านั้น ไม่สามารถเห็นรายละเอียดเติมได้ ยกตัวอย่างเช่นด้านฝั่งซ้ายของภาพทั้งหมด

ภาพที่ 18 แสดงจิตรกรรมฝาผนังภาพมโหสถชาดก ภายในพระอุโบสถ วัดปราสาท
(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

และด้วยปัจจัยที่ต้นแบบมีความชำรุดมากอย่างที่กล่าวข้างต้น ทำให้การรีทัช (Retouch) ภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์เลยอาจจะไม่เหมาะสม จึงจะเป็นที่จะต้องทำการวิเคราะห์ในแต่ละส่วนให้เข้าใจในองค์ประกอบภาพรวมของภาพต้นแบบให้ดีเสียก่อน โดยมีกระบวนการดังนี้

สร้างภาพต้นแบบ โดยทำการบันทึกภาพจิตรกรรมฝาผนังภาพมโหสถชาดก และพรหมนารทชาดก และทำการปรับแต่งภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อให้มีความคมชัดและมีโทนสีที่ใกล้เคียงกับภาพที่ปรากฏอยู่ในพื้นที่ภายในพระอุโบสถวัดปราสาท ให้มากที่สุด

กำหนดโครงสร้างองค์ประกอบหลักของภาพ ทำการพิจารณาโครงสร้างองค์ประกอบหลักของภาพมโหสถชาดก และพรหมนารทชาดก จากเค้าโครงเดิมที่ยังปรากฏอยู่ เพื่อให้เข้าใจในองค์ประกอบรวมของภาพ โดยการนำภาพต้นแบบที่ได้ไปใช้ในแอปพลิเคชัน Procreate โดยตั้งค่าขนาดผลงานที่ 2480 px x 3508 px ความละเอียดของไฟล์ที่ 300DPI เพื่อใช้วาดเส้นโครงสร้างองค์ประกอบหลักของภาพทับลงไปบนต้นแบบ และขั้นตอนต่อไป

คัดลอกแบบร่างต้นแบบภาพ ทำการคัดลอกลายเส้นจิตรกรรมฝาผนังภาพมโหสถชาดก และพรหมนารทชาดก ที่ยังคงปรากฏอยู่ให้ใกล้เคียงต้นแบบมากที่สุด โดยวาดทับลงไปบนต้นแบบในแต่ละส่วนที่ยังคงปรากฏอยู่ แล้วพิจารณาถึงโครงสร้างองค์ประกอบหลักของภาพควบคู่ไปด้วยในส่วนที่ของภาพที่ดูคลุมเครือ

สร้างแบบร่างสมบูรณ์ภาพมโหสถชาดก วาดรายละเอียดและใส่ส่วนประกอบของภาพในส่วนที่ขาดหายไป โดยใช้แหล่งอ้างอิงจากผลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด

ลงสีและเก็บรายละเอียดแบบร่างสมบูรณ์ภาพมโหสถชาดก ใช้โครงสีที่ได้จากการวิเคราะห์ภาพนำมาใช้ โดยปรับเพื่อเพิ่มความสดใสให้มากขึ้นจากของเดิม และทำการเก็บรายละเอียดของภาพในแต่ละส่วนให้เรียบร้อย โดยพิจารณาจากต้นแบบเป็นหลัก ด้านส่วนที่ลบเลือนหรือไม่ปรากฏแล้ว ใช้วิธีเทียบเคียงจากส่วนภาพอื่น ๆ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกันที่ปรากฏ ณ พระอุโบสถแห่งนี้ หรือถ้ากรณีไม่มีที่ใกล้เคียงเลยก็จะเทียบเคียงจากงานจิตรกรรมฝาผนังแหล่งอื่นที่มีเวลาการสร้างใกล้เคียงกันแทน

ตารางที่ 3 แสดงกระบวนการสร้างสรรค์ “จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท”

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพมโหสถชาดก	ภาพพรหมนารทชาดก
1. กำหนดโครงสร้างองค์ประกอบหลักของภาพ		
2. คัดลอกแบบร่างต้นแบบภาพ		

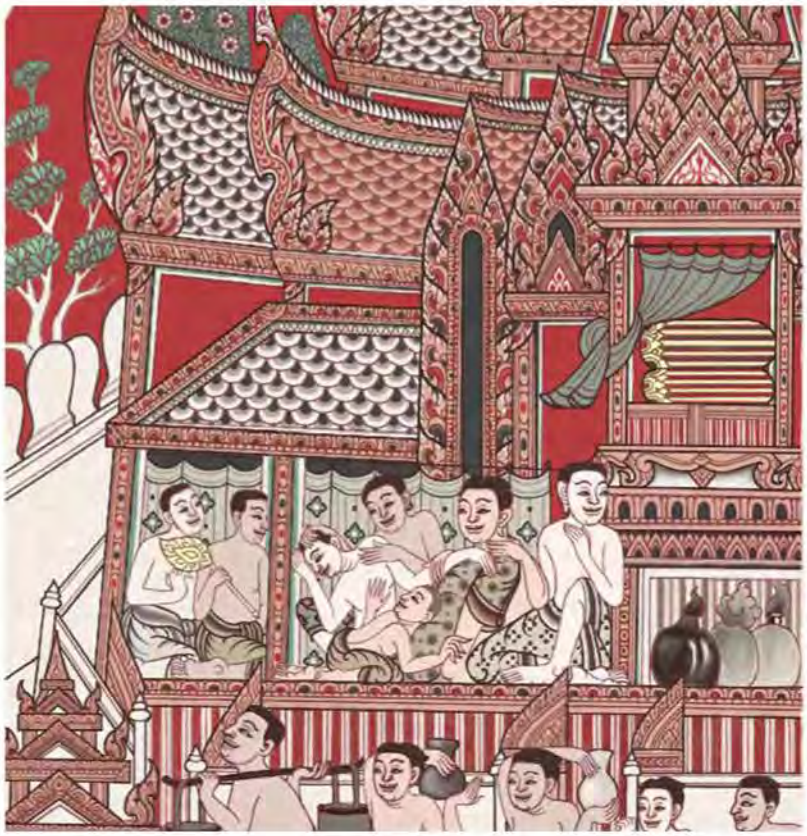
ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ภาพมโหสถชาดก	ภาพพรหมนารทชาดก
3. สร้างแบบร่างสมบูรณ์ภาพ		
4. ทดลองลงสีแบบร่างสมบูรณ์ภาพ		

(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

ทั้งนี้เมื่อสร้างสรรค์ผลงาน “จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท” เป็นที่แล้วเสร็จจึงทำการวิเคราะห์เปรียบเทียบกับภาพจิตรกรรมฝาผนังของเดิม พบว่า ภาพโครงสร้างองค์ประกอบโดยรวมของผลงาน “จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท ภาพมโหสถชาดก” ตรงกันกับต้นแบบ ส่วนสีที่ใช้น่าจะมีความใกล้เคียงกับต้นแบบในช่วงเริ่มเขียนขึ้น ประมาณไม่น้อยกว่า 80% ด้านรายละเอียดที่ปรากฏนั้น เนื่องด้วยในส่วนนี้บางส่วนของภาพมีเค้าโครงเดิมอยู่บ้างทำให้ผู้วิจัยสามารถคัดลอกได้ไม่ยากนัก จึงพยายามทำให้ใกล้เคียงของเดิมมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ความใกล้เคียงของเดิมจึงน่าจะไม่น้อยกว่า 90% ในส่วนที่ขาดหายไปและผู้วิจัยได้ทำการสันนิษฐานขึ้นใหม่โดยอิงจากข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมด น่าจะใกล้เคียงกับส่วนที่ขาดหายไปไม่น้อยกว่า 70% ในส่วนนี้นั้นเป็นที่น่าเสียดายอยู่ไม่น้อยที่ส่วนองค์ประกอบของภาพน่าจะเล่าเรื่องเนื้อหาส่วนที่สำคัญแต่ไม่สามารถคาดเดาได้ว่าภาพจริงแสดงออกเช่นใดอย่างแท้จริง กล่าวโดยรวมผลงาน “จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท ภาพมโหสถชาดก” น่าจะใกล้เคียงกับต้นแบบในช่วงเวลาแรกเริ่มเขียนขึ้นประมาณ 80% เป็นอย่างน้อย

ภาพที่ 19 ผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถวัดปราสาท ภาพมโหสถชาดก"
(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

ส่วนการวิเคราะห์ผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถวัดปราสาท ภาพพรหมนารทชาดก" พบว่า ภาพโครงสร้างองค์ประกอบโดยรวมตรงกันกับต้นแบบ ส่วนสีที่ใช้น่าจะมีความใกล้เคียงกันกับต้นแบบในช่วงเริ่มเขียนขึ้น ประมาณไม่น้อยกว่า 70% ด้านรายละเอียดที่ปรากฏ ส่วนนี้บางส่วนมีเค้าโครงเดิมอยู่บ้างเล็กน้อยทำให้ผู้วิจัยต้องใช้ความพยายามอย่างมากในการสันนิษฐานในส่วนที่หายไป แต่ก็พยายามทำให้ใกล้เคียงของเดิมมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ความใกล้เคียงของเดิมจึงน่าจะไม่น้อยกว่า 80% ในส่วนที่ขาดหายไปและผู้วิจัยได้ทำการสันนิษฐานขึ้นใหม่โดยอิงจากข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมด น่าจะใกล้เคียงกับส่วนที่ขาดหายไปไม่น้อยกว่า 60% ส่วนนี้เป็นที่น่าเสียดายอยู่ไม่น้อยที่ส่วนองค์ประกอบที่น่าจะเล่าเรื่องเนื้อหาส่วนที่สำคัญแต่ไม่สามารถคาดเดาได้ว่าภาพจริงแสดงออกเช่นใดอย่างแท้จริง กล่าวโดยรวมผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถวัดปราสาท ภาพพรหมนารทชาดก" น่าจะใกล้เคียงกับต้นแบบในช่วงเวลาแรกเริ่มเขียนขึ้นประมาณ 70% เป็นอย่างน้อย



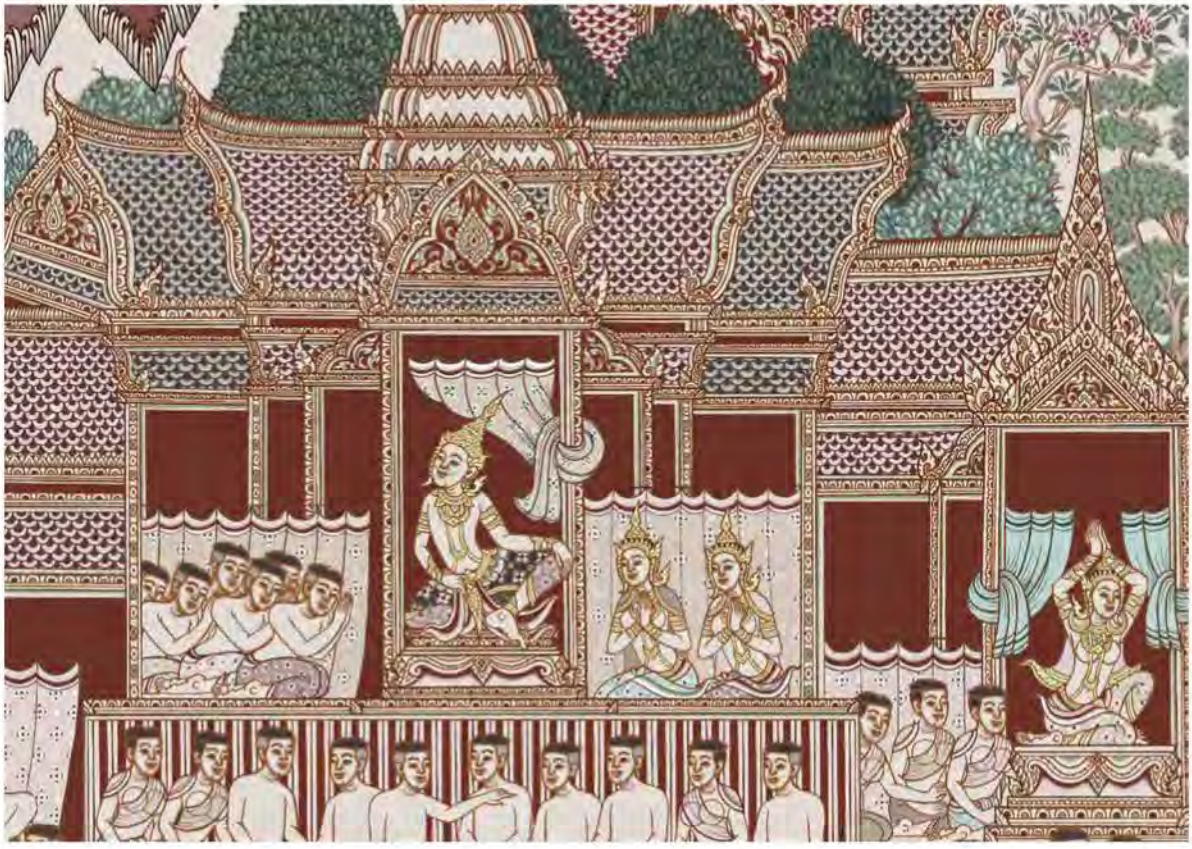
ภาพที่ 20 รายละเอียดผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถวัดปราสาท ภาพมโหสถชาดก"
(© Thanapon Junkasain 18/05/2021)

ภาพที่ 21 รายละเอียดผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถวัดปราสาท ภาพมโหสถชาดก"
(© Thanapon Junkasain 18/05/2021)

ภาพที่ 22 ผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถวัดปราสาท ภาพพรหมนารทชาดก"
(© Thanapon Junkasain 08/04/2021)

เมื่อวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้รับชมผลงานฯ พบว่า ลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 133 คน เป็นเพศชาย ร้อยละ 41.35 เพศหญิง ร้อยละ 58.65 จำนวนมากที่สุดมีอายุ 16 - 22 ปี คิดเป็นร้อยละ 51.88 มีการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 2.56 กำลังศึกษาระดับปริญญาตรี ร้อยละ 51.88 การศึกษาระดับปริญญาตรี ร้อยละ 40.60 การศึกษาระดับสูงกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 5.26 นักเรียน/นักศึกษา ร้อยละ 57.14 ข้าราชการ/พนักงานของรัฐ ร้อยละ 2.26 พนักงานบริษัท ร้อยละ 15.04 และอาชีพอื่น ๆ ร้อยละ 28.57 ด้านข้อมูลความคิดเห็น ทัศนคติ เกี่ยวกับรูปแบบผลงานฯ ของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่า ในด้านความพึงพอใจต่อการรับชมผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท ภาพมโหสถชาดก" พบว่า "ด้านความน่าสนใจของผลงานฯ" มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ 4.48 = มาก ด้านความพึงพอใจต่อการรับชมผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท ภาพมโหสถชาดก" ที่มีคะแนนค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด พบว่า "ด้านความเหมาะสมในด้านสีของผลงานฯ" มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดที่ 4.36 = มาก ด้านความพึงพอใจต่อการรับชมผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท ภาพพรหมนารทชาดก" พบว่า "ด้านความน่าสนใจของผลงานฯ" มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ 4.39 = มาก ด้านความพึงพอใจต่อการรับชมผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท

ภาพพรหมนารทชาดก" ที่มีคะแนนค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด พบว่า "ด้านความเหมาะสมในด้านการแต่งเติมในส่วนที่ขาดหายไปของผลงานฯ" มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดที่ 4.22 = มาก ด้านความพึงพอใจภาพรวมของผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท (ภาพมโหสถชาดกและภาพพรหมนารทชาดก)" พบว่า "ด้านภาพรวมความพึงพอใจของผลงานฯ" มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ 4.40 = มาก ด้านภาพรวมความพึงพอใจของผลงานฯ ที่มีคะแนนค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด พบว่า "ความเหมาะสมในด้านสีของผลงาน" มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดที่ 4.19 = มาก ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากผลงาน"จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท (ภาพมโหสถชาดก และภาพพรหมนารทชาดก)" พบว่า "ด้านสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยอนุรักษ์ศิลปะวัฒนธรรมไทยได้" มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ 4.40 = มาก ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากผลงาน"จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท (ภาพมโหสถชาดกและภาพพรหมนารทชาดก)" ที่มีคะแนนค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด พบว่า ด้าน "มีคุณค่าต่อสังคมและชุมชน" มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดที่ 4.22 = มาก



ภาพที่ 23 รายละเอียดผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถวัดปราสาท ภาพพรหมนารทชาดก"
(© Thanapon Junkasain 18/05/2021)

ภาพที่ 24 รายละเอียดผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถวัดปราสาท ภาพพรหมนารทชาดก"
(© Thanapon Junkasain 18/05/2021)

7. สรุปผล

ด้านการจัดวางตำแหน่งของภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดปราสาท จังหวัดนนทบุรีมีลักษณะคล้ายคลึงกันกับภาพจิตรกรรมฝาผนังร่วมสมัยเดียวกัน คือ นิยมนำเสนอเนื้อหาเรื่องราวทศชาติชาดกไว้บริเวณส่วนห้องพื้นผนังหรือผนังห้องระหว่างช่องหน้าต่าง ด้านผนังหุ้มกลองด้านหน้านิยมแสดงภาพพุทธประวัติตอนมารผจญ ผนังหุ้มกลองด้านหลังนิยมแสดงองค์ประกอบหลักเป็นภาพโลกสัณฐานหรือไตรภูมิ น่าจะสอดคล้องกับที่ วีรพงศ์ สุวรรณสินธุ์ และนิรมล เรืองสม (Suwannasin and Ruangsom 2007, 4) กล่าวไว้ว่า "ผนังหุ้มกลองด้านหน้าพระประธานเหนือขอบประตู เขียนภาพพุทธประวัติตอนมารผจญ ผนังหุ้มกลองด้านหลังพระประธานนิยมเขียนภาพไตรภูมิ" หากแต่ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในพระอุโบสถวัดปราสาทส่วนที่เป็นผนังหุ้มกลองด้านหน้าและผนังหุ้มกลองด้านหลัง ลบเลือนและมีการทาสีทับไปแล้ว ส่วนสาเหตุที่ทำให้สันนิษฐานได้ว่าส่วนห้องพื้นผนังพระอุโบสถวัดปราสาท แสดงเรื่องทศชาติชาดกทั้งหมด ทั้งที่ราว 2 ใน 5 ของส่วนห้องพื้นผนังลบเลือนทั้งหมดแล้ว เนื่องด้วยจำนวนภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เหลือนั้นได้แสดงเนื้อหาสุวรรณสามชาดก เนมิราชชาดก มโหสถชาดก พรหมนารถชาดก วิธูรชาดก และภาพเวสสันดรชาดก สังเกตได้ว่าเป็นเรื่องราวใน 6 อดีตชาติของพระพุทธเจ้าที่อยู่ในทศชาติชาดกทั้งสิ้น มิหนำซ้ำพื้นที่ที่ปราศจากภาพจิตรกรรมแล้ว ยังปรากฏช่องไฟที่เหมาะสมกับอีก 4 ภาพพอดี สอดคล้องกับ วรรณิภา ณ สงขลา (Na Songkhla 1992, 91) ที่อธิบายไว้ว่า

“จิตรกรรมฝาผนังด้านข้างสองด้านนั้นเป็นภาพเรื่องทศชาติชาดก... เริ่มจากผนังด้านในสุดจากพระประธานช่องที่หนึ่งและช่องที่สองชำรุด นั้นน่าจะเป็นเรื่องพระเตมียชาดก และพระมหาชนกชาดก เพราะภาพช่วงที่สาม สี่ และห้า ถัดออกมาเป็นเรื่องพระสุวรรณสารชาดก พระเนมิราชชาดก และพระมโหสถชาดก ตามลำดับ ผนังด้านซ้ายพระประธาน เริ่มจากผนังด้านในสุดจากพระประธานไล่ออกมาภาพช่องที่ 1 และช่องที่ 2 ชำรุด ซึ่งควรจะเป็นเรื่องพระภูริทัตชาดก และพระจันทกุมารชาดก ส่วนภาพที่เหลือถัดมาในช่องที่สาม สี่ และห้า นั้นเป็นเรื่องพระพรหมนารถชาดก พระวิธูรชาดก และพระเวสสันดรชาดก ตามลำดับ”

โดยกลุ่มภาพทศชาติชาดกมีการขั้นแต่ละเรื่องด้วยภาพเทพพนมยืน เหตุที่เรียงลำดับตามที่ วรรณิภา ณ สงขลา ได้อ้างไว้ เนื่องด้วยเป็นการเรียงตามลำดับอดีตชาติของพระสัมมาสัมพุทธเจ้า ซึ่งเป็นค่านิยมการวางตำแหน่งภาพที่เรียงกันมาตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนปลายถึงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ ทั้งนี้สิ่งที่น่าสนใจอีกประการ คือ ด้านการจัดวางตัวภาพเทพพนมยืนที่คั้นกลางแต่ละภาพที่นำเสนอเรื่องราวทศชาติชาดก ประการแรกเนื่องด้วยไม่ปรากฏการจัดวางรูปแบบนี้ในอุโบสถอื่นในช่วงเวลาเดียวกัน ซึ่งรูปแบบนี้ทำให้สันนิษฐานได้ 3 ประการด้วยกัน คือ 1) แสดงแทนบานหน้าต่าง ดังเช่นกรณีอุโบสถอื่นที่นิยมเขียนภาพทวารบาลลงบนพื้นหน้าต่าง เนื่องด้วยพระอุโบสถวัดปราสาทมีลักษณะเป็นโบสถ์แบบมหาอุด ไม่มีหน้าต่าง และ 2) เป็นแบบอย่างให้เกิดการเขียนภาพทวารบาลลงบนพื้นหน้าต่างในช่วงเวลาต่อมา หรือ 3) เพื่อใช้คั่นกลางระหว่างภาพทศชาติชาดกเท่านั้น ทั้งนี้ประเด็นนี้ผู้วิจัยยังหาข้อสรุปที่ชี้ชัดไม่ได้ แต่สิ่งที่สามารถสรุปได้คือกลุ่มภาพเทพพนมยืนนี้ส่งผลต่อองค์ประกอบรวมของภาพในพระอุโบสถ เนื่องด้วยการจัดวางตำแหน่งกลุ่มตัวภาพเทพพนมยืน รวมถึงกลุ่มเหล่าภาพดาบส ฤๅษี นักสิทธิ์ วิทยาธร คนธรรพ์ ที่อยู่ในส่วนพื้นที่กลุ่มภาพทศชาติชาดก ต่างก็หันหน้าประนมมือไปทางองค์พระประธานในพระอุโบสถทั้งสิ้น จนกลายเป็นเส้นสมมุติ (Psychic line) พุ่งตรงไปยังพระประธาน ส่งผลให้เกิดเป็นความเชื่อมโยงกลายเป็นองค์ประกอบเดียวกันทั้งพระอุโบสถ ซึ่งทั้งสอดคล้องและไม่สอดคล้องกับ วีระยุต ขุ้ยศร (Kuisorn 2020, 15) ที่ระบุว่า

“การจัดวางองค์ประกอบของภาพจิตรกรรมฝาผนังสามารถเน้นการเข้าสู่พระประธานในพระอุโบสถ โดย 2 วิธีการ ได้แก่ วิธีที่ 1) การจัดแบ่งระนาบด้วยเส้นแถบ เน้นเส้นรวมสายตาไปยังพระประธานด้วยแถบหน้ากระดานสินเทา และเส้นฮ่อ และวิธีที่ 2) การตกแต่งระนาบด้วยการใช้รูปร่าง พื้นสี การซ้ำของรูปสามเหลี่ยมให้เกิดการเน้นมุมมองสู่พระประธาน ด้วยทั้งสองวิธีการนี้ช่วยยืนยันแนวความคิดการเน้นมุมมองสู่พระประธานอย่างสมมาตรในลักษณะสามมิติของการตกแต่งสภาพแวดล้อมภายในได้ชัดเจนยิ่งขึ้น”

ผู้วิจัยเห็นสอดคล้องว่าการจัดวางองค์ประกอบของภาพจิตรกรรมฝาผนังสามารถเน้นการเข้าสู่พระประธานในพระอุโบสถ และกลายเป็นองค์ประกอบเดียวกันทั้งภายในพระอุโบสถ หากแต่มีความเห็นเพิ่มเติมว่าตัวเส้นสมมุติ อันเกิดจากตัวภาพในงานจิตรกรรมฝาผนังก็เป็นส่วนสำคัญหนึ่งที่สร้างความเชื่อมโยงให้กลายเป็นองค์ประกอบรวมภายในพระอุโบสถด้วยเช่นกัน ส่วนกลุ่มภาพอดีตพุทธที่มีการจัดวางตำแหน่งไว้บริเวณส่วนบนเหนือกลุ่มภาพทศชาติชาดกและกลุ่มภาพเทพพนมยืนที่ผนังด้านข้างซ้ายและขวาทั้งสองฝั่งภายในพระอุโบสถ โดยแสดงเป็นรูปพระพุทธเจ้านั่งประทับนั่งปางมารวิชัย อยู่บนบัลลังก์มีเรือนแก้ว และภายในมีซุ้มใบไม้ โดยยังคงมีปรากฏอยู่ผนังละ 11 องค์ สันนิษฐานว่าน่าจะมีพระพุทธเจ้าจำนวนฝั่งละ 14 องค์ เมื่อรวมจำนวนทั้งหมดจะได้ 28 องค์

ด้านรูปแบบของโทนสีที่ใช้ ใช้เทคนิคสีฝุ่น ส่วนใหญ่จะมีลักษณะโทนสีหลักที่น้อยและไม่สดใสมากนัก ด้านรูปแบบของตัวภาพ ตัวพระ และตัวนางแต่งนิยมแสดงเครื่องสูงแบบกษัตริย์สวมชฎายอดชัย ลักษณะรูปแบบการเขียนเครื่องทรงและการตัดเส้นรายละเอียดต่าง ๆ มีลักษณะคล้ายคลึงกับการเขียนตัวภาพที่ปรากฏในสมุดภาพไตรภูมิสมัยอยุธยา ส่วนตัวกากมีแสดงออกทั้งที่เป็นชาวบ้าน ทหาร และเหล่าบรรดาดาบส ฤาษี นักสิทธิ์ วิทยาธร คนธรรพ์ ส่วนที่เป็นทหารมีหลากหลายแบบ บางตัวภาพไม่ใส่เสื้อ บางตัวภาพใส่เสื้อและหมวก บางตัวภาพมีการใส่รัดสะเอวด้วย ลักษณะของหมวกทหารในกองทัพมีปรากฏหมวกที่รูปทรงคล้ายหมวกหนัง แต่มีการประดับลวดลาย ซึ่งไม่ค่อยพบเห็นในจิตรกรรมฝาผนังแหล่งอื่น ส่วนรูปแบบสถาปัตยกรรมมีลักษณะโครงสร้างและการตัดเส้นรายละเอียดต่าง ๆ คล้ายคลึงกับที่ปรากฏในสมุดภาพไตรภูมิสมัยอยุธยาและภาพจิตรกรรมฝาผนังในยุคใกล้เคียงกัน ด้านรูปแบบของพืชพรรณไม้ มีใบหญ้า พุ่มไม้ ต้นไม้ขนาดใหญ่ และกลุ่มไม้ดอก ส่วนใหญ่จะใช้การลงสีเป็นรูปร่างแล้วทำการคัดน้ำหนักและตัดเส้น

ทั้งนี้สามารถสรุปได้ว่าภาพจิตรกรรมฝาผนังที่อยู่ภายในพระอุโบสถวัดปราสาทนั้น เหตุผลในการจัดวางตำแหน่ง รวมถึงเนื้อหาที่นำเสนอทั้งหมดมีเจตนาที่ต้องการจะนำเสนอข้อมูลทางความเชื่อ เพื่อส่งผ่านไปยังผู้คนที่เข้าไปยังพื้นที่อย่างมิต้องสงสัยเช่นเดียวกันกับจิตรกรรมฝาผนังในแหล่งอื่น ๆ ในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ มนต์ผกา วงษา (Vongsa 2004, abstract) ที่ได้กล่าวว่า

"จิตรกรรมฝาผนังมีความสำคัญต่อวัฒนธรรมในด้านศิลปะและประวัติศาสตร์ของชาติ ในอดีตวัดเป็นเสมือนโรงเรียน คำสอนของพระพุทธเจ้า คือ บทเรียน ได้แก่ พระพุทธประวัติ อดีตพุทธ นิทาน ชาดก ไตรภูมิ และจักรวาล เป็นต้น มีการบันทึกไว้บนผนังพระอุโบสถ นับเป็นสื่อการสอนที่มีขนาดใหญ่ที่สุดที่เคยปรากฏ และปรากฏอยู่ในงานสถาปัตยกรรม"

โดยสิ่งที่ถ่ายทอดจะมุ่งเน้นที่ก่อให้เกิดซึ่งความเชื่อความศรัทธาในพระพุทธศาสนาเป็นหลัก สอดคล้องกับ สันติ เล็กสุขุม (Laksukhum 2005) ที่อธิบายไว้ว่า

"จิตรกรรมสมัยอยุธยา ธนบุรี และรัชกาลที่ 1 และ 2 ในสมัยรัตนโกสินทร์จะเน้นเรื่องราวอุดมคติทางพุทธศาสนา เรื่องพุทธประวัติ ทศชาดก ไตรภูมิและโลกสัณฐานตามคัมภีร์ทางพุทธศาสนา ไม่เน้นความเป็นจริงเชิงประจักษ์อันเป็นเหตุและผล แต่เน้นให้เกิดศรัทธาบนแนวทางการดำเนินชีวิตการปฏิบัติของพุทธศาสนา"

ด้านผลงานจิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐานพระอุโบสถวัดปราสาทด้วยสื่อดิจิทัล พบว่า ความสมบูรณ์ของผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท ภาพมโหสถชาดก" น่าจะมีความใกล้เคียงกับต้นแบบในช่วงเวลาแรกเริ่มเขียนขึ้นประมาณ 80% เป็นอย่างน้อย ส่วน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท ภาพพรหมนารทชาดก" พบว่า น่าจะมีรูปแบบภาพลักษณ์ที่ใกล้เคียงกับต้นแบบในช่วงเวลาแรกเริ่มเขียนขึ้นประมาณ 70% เป็นอย่างน้อย โดยผู้ที่ได้รับชมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในผลงานทั้งสองชิ้น โดยประเด็น "ด้านความน่าสนใจของผลงานฯ" เป็นข้อที่ได้รับคะแนนมากที่สุดทั้งสองผลงาน ทำให้เห็นได้ว่าเทคนิควิธีนี้น่าจะทำให้ผู้คนหันมาสนใจงานจิตรกรรมฝาผนังของไทยได้ และนอกจากนี้ในประเด็นคำถาม ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากผลงานฯ พบว่า "ด้านสามารถเป็นส่วนหนึ่งในการช่วยอนุรักษ์ศิลปะวัฒนธรรมไทยได้" มีค่าเฉลี่ยสูงสุดที่ 4.40 = มาก ซึ่งทำให้สรุปได้ว่า การสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรม

ฝาผนังสันนิษฐานด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล น่าจะเป็นแนวทางหนึ่งในการอนุรักษ์งานด้านจิตรกรรมฝาผนังโบราณได้ โดยในการพัฒนาลำดับต่อไป ผู้วิจัยได้นำผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถวัดปราสาท" ไปประยุกต์ต่อเพื่อนำเสนอในรูปแบบอื่นเพิ่มเติม เบื้องต้นได้นำไปตัดต่อจัดทำเป็นวีดีโอคลิป ความยาว 5.12 นาที แล้วนำเสนอช่องทางเว็บไซต์ YouTube โดยบุคคลทั่วไปที่สนใจสามารถรับชมผ่าน URL: https://www.youtube.com/watch?v=_Axz5H9MRt4 ได้โดยตรง นอกจากนี้จากข้อเสนอแนะที่ได้รับ ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดว่าจะทำการสร้างสรรค์ผลงาน "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐาน พระอุโบสถ วัดปราสาท" ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัลให้ครบครอบคลุมในทุกส่วนของภาพจิตรกรรมฝาผนังทั้งพระอุโบสถ และนำเอาผลงานที่ได้ไปประยุกต์ใช้ผ่านรูปแบบและเทคโนโลยีอื่น ๆ เช่น จัดทำเป็นงานแอนิเมชัน หรือนำเสนอผ่านเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน เป็นต้น เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น รวมถึงยังมีแนวคิดเพิ่มเติมว่า ควรจะจัดทำผลงานรูปแบบนี้ในแหล่งอื่นที่มีปัจจัยโดยรวมและปัญหาเช่นเดียวกันกับที่พระอุโบสถวัดปราสาทต่อไปในอนาคตอีกด้วย

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่อง "จิตรกรรมฝาผนังสันนิษฐานภายในพระอุโบสถวัดปราสาท จังหวัดนนทบุรี" สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี เกิดจากการได้รับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ผู้เล็งเห็นความสำคัญของงานวิจัยนี้ และมอบทุนอุดหนุนวิจัยประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563 ในการดำเนินการให้แก่ผู้วิจัยในครั้งนี้

References

Any Pencils. "Digital Painting Khū'arai. [What is Digital Painting]." Any pencils. Accessed November 15, 2020. https://anypencils.com/study/what-is-digital-painting.

Chaitiamvong, W. "Kānsāng San Phonngān Čhittrakam Dičhithan Nǣo Kātūn Yīpun Dūai Thæp Let Dičhithan. [A Process of Creating Manga Style Digital Painting with Digital Tablet]." The 4th National Academic Society and Digital Conference, Eastin Hotel Chiang Mai, December 24, 2018. Accessed November 15, 2020. http://www.dspace.spu.ac.th/bitstream/123456789/6153/1/kds2018_proceeding_warakorn.pdf.

Kuisorn, W. "Kāničhat Wāng 'ongprakṓp Phāp Čhittrakam Fā Phanang Thī Nēn Mummṓng Sū Phraprathān Nai Phra 'ubōsot Samai 'ayutthayā Tṓn Plāi. [The Composition of Mural Painting that Emphasize the Axis to the Principal Buddha's Image in the Ordination Hall of the Late Ayutthaya Period]." Journal of The Faculty of Architecture King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang 31, no. 2 (2020): 15. Accessed November 15, 2020. https://so04.tci-thaijo.org/index.php/archkmitl/article/download/237738/168285/.

Laksukhum, S. *Čhittrakam Thai Samai Rāt Kān Thī Sām Khwāmkhit Plīan Kān SADÆNG 'Ṓk Kṓ Plīan Tām.* [Thai painting in the reign of King Rama 3: thoughts change; expressions change accordingly]. Bangkok: Muang Boran, 2005.

Na Songkhla, W. *Čhitkamsamai 'ayutthayā.* [Ayutthaya period painting]. Bangkok: The Fine Arts Department, 1992.

Phu - ngamdee, S. "Digital Arts Phūta Sangkhom. [Digital Arts for Society]." Accessed November 15, 2020. http://digitalartssdm.blogspot.com/2016/03/digital-arts-for-society.html.

Sukkichot, S., Warnjing, D.,..., and Leanpanit, P. *Kānsuksā Theknik Withīkān Khīan Čhittrakam Fā Phanang Pūnpīak.* [A study of techniques for frescoes paintings]. Bangkok: Bunditpatanasilpa Institute Ministry of Culture, 2008.

Suwannasin, W. and Ruangsom, N. "Khwāmrū Dān Čhittrakam Thai Kān Thamrong Raksā Watthanatham. [Knowledge of Thailand Painting the maintenance culture]." Bangkok: Fine Arts Department Ministry of Culture, 2007. Accessed November 15, 2020. http://www.openbase.in.th/http%3A/%252Fwww.finearts - psdg.com/n/Portals/0/PDF/a3.1.pdf.

The Fine Arts Department. *Committee of Document and Archive Processing. Samutphāptraiphūmchabapkrungsīyutthayā - chabapkrungthonburī Lēm 1 - 2.* [Tribhum scriptures in the Ayutthaya period - Thonburi period Vol. 1 - 2]. Bangkok: The Fine Arts Department, 1999.

Vongsa, M. "Kānsuksā Čhittrakam Fā Phanang Tāng Yuksamai. [Study of paintings in the different periods]." Research report, Faculty of Architecture Sripatum University, 2004.

‘ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ’ ศิลปะกับความเป็นสิ่งต้องห้ามในบริบทวัฒนธรรมญี่ปุ่น [1]

received 22 FEB 2021 revised 21 MAY 2021 accepted 02 JUN 2021

บดี บุดดา
นิสิตหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ปิติวรรธน์ สมไทย (อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก)
รองศาสตราจารย์ประจำ
สาขาวิชาครีเอทีฟอาร์ตและกราฟิกครีเอทีฟ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

บทคัดย่อ

ทุกพื้นที่มีการเซ็นเซอร์เกิดขึ้นในสังคมเสมอ มีการผลักดันให้บางสิ่งกลายเป็น ‘สิ่งต้องห้าม’ ต่อให้เป็นสังคมประชาธิปไตยเพียงใดก็ตาม ศิลปินรวมถึงคนทั่วไปไม่สามารถยอมรับเรื่องเหล่านี้ได้และพยายามแสวงหาพื้นที่แสดงออก ซึ่งการโต้เถียงและการวิพากษ์ความไม่ปกติของสังคมนั้นกระทำโดยผ่านวิธีการทางศิลปะ บทความเรื่อง ‘ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ’ ศิลปะกับความเป็นสิ่งต้องห้ามในบริบทวัฒนธรรมญี่ปุ่น มีประเด็นปัญหาหลักอยู่ที่สถานการณ์การเซ็นเซอร์ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่เกิดขึ้นเสมอมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การที่ศิลปินและนิทรรศการศิลปะถูกปิดกั้นทางความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออก

บทความนี้คือความพยายามที่จะตั้งคำถามต่อสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกของศิลปินที่สื่อสารผ่านผลงานศิลปะท่ามกลางสังคมร่วมสมัย ณ ปัจจุบัน โดยมีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมในประเทศญี่ปุ่นเป็นกรณีศึกษา การวิเคราะห์และอธิบายปรากฏการณ์เซ็นเซอร์ผ่านงานศิลปะชื่อว่า ‘ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ’ (Statue of a Girl of Peace) หนึ่งในผลงานที่ได้รับผลกระทบจากปรากฏการณ์ดังกล่าว ซึ่งถูกจัดแสดงเป็นส่วนหนึ่งในนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ ‘ไอจิ เทียนนาเล่’ (Aichi Triennale) เมื่อปี ค.ศ. 2019 เพื่ออธิบายถึงภาพรวมของปรากฏการณ์เซ็นเซอร์ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่เกิดขึ้นทั่วทุกพื้นที่จนกระทั่งเราเริ่มคุ้นชินตา เป็นการวิเคราะห์เหตุการณ์ในจุดเล็ก ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงไปสู่การอธิบายปรากฏการณ์ในภาพรวมระดับนานาชาติ

สถานการณ์การเซ็นเซอร์ผลงานศิลปะร่วมสมัยและการปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันนั้นไม่มีการเปลี่ยนแปลงในเชิงโครงสร้าง เนื้อหามักเป็นประเด็นทางสังคมอันอ่อนไหว เช่น ชาติพันธุ์ เพศ ศาสนา และการเมือง ในส่วนของกระบวนการปิดกั้นนั้นมีตั้งแต่การวิพากษ์วิจารณ์ ข่มขู่คุกคาม ตรวจยึด

[1] บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ระดับดุษฎีบัณฑิต เรื่อง ‘สุนทรียะแห่งความเงียบ : บทสะท้อนว่าด้วยเสรีภาพในการสร้างสรรค์ และปรากฏการณ์เซ็นเซอร์ศิลปะร่วมสมัย’ สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา ซึ่งกำลังอยู่ในขั้นตอนดำเนินการศึกษา (February 2021)

สุชาติ เถาทอง (อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม)
ศาสตราจารย์เกียรติคุณประจำ
สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

ทำลาย สั่งห้าม ยุติกิจกรรม จับกุม ไปจนถึงการทำร้ายร่างกาย มุ่งหมายเอาชีวิตศิลปิน ผู้เขียนมีความเห็นต่อประเด็นนี้ว่า การพัฒนาสังคมไปในทิศทางที่ดีขึ้นอาจบรรลุผลสำเร็จได้โดยการผลักดันสังคมไปสู่การเรียนรู้ยอมรับ และเข้าใจระบบความคิด ความเชื่อที่หลากหลายและแตกต่างกัน หรือที่เรียกว่า “พหุสังคม” (Pluralistic Societies) หนทางสู่ความสมานฉันท์อาจอยู่ที่การสนับสนุนชุดความคิดหรือทัศนคติที่เชื่อว่ามนุษย์ในสังคมมีระบบคุณค่าที่แตกต่างกัน

สังคมที่ไม่เป็นประชาธิปไตย คือ สังคมที่ยึดติดอยู่กับระบบคุณค่าเพียงแบบใดแบบหนึ่งซึ่งสุ่มเสี่ยงต่อพัฒนาการทางสังคม สิ่งที่สามารถแก้ไขปัญหาเชิงโครงสร้างดังกล่าวได้คือ การเปิดพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ซึ่งกันและกันของความแตกต่างหลากหลายมากมายในสังคม การให้ความสำคัญกับการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ อิสระท่ามกลางความคิดที่หลากหลาย และศิลปินผู้สร้างสรรค์ยังคงรู้สึกปลอดภัยที่จะรักษาอัตลักษณ์ของตนเอง ค่านิยมที่ทุกความเชื่อนั้นถูกยอมรับ ไปจนถึงอิสรภาพอันมีขอบเขตที่ได้รับการตรวจสอบจากภาคประชาสังคมอย่างเต็มรูปแบบ

คำสำคัญ: ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ, ศิลปะ, สิ่งต้องห้าม, วัฒนธรรมญี่ปุ่น

‘Statue of a Girl of Peace’, Art with a Taboo in the Japanese Culture [1]

Bordee Budda
Ph.D. candidate,
Department of Visual Arts and Design,
Faculty of Fine and Applied Art,
Burapha University

Pitiwat Somthai (Advisor)
Associate Professor,
Department of Creative Art and Graphic Creative,
Faculty of Fine and Applied Art,
Burapha University

Abstract

Censorship is always present in every area in society and something has been pushed to become ‘prohibited’. No matter how democratic the society is, artists and the general public cannot accept them and try to find space for expression. The controversy and criticism of social irregularities are expressed through artistic means. In an article entitled ‘Statue of a Girl of Peace’, arts and the status as a taboo thing in the Japanese cultural context have the focuses on the constant censorship of contemporary art from the past to the present and the obstructions of creativity and expression of artists and art exhibitions. This article aimed of questioning the right to freedom of expression among artists communicating through art works in contemporary society today, with the social and cultural contexts in Japan as a case study. Analyzing and explaining the censorship through an artwork called ‘Statue of a Girl of Peace’, one of the works affected by the phenomenon. The work is on display as part of the ‘Aichi Triennale’ International Contemporary Art Exhibition in 2019 to give an overview of the contemporary art censorship phenomenon that takes place across all areas, until we become familiar and analyze small points of events that can be linked to the explanation on the phenomenon in the international overview. The situation of censorship of contemporary art and the blockage in

[1] This Article is part of the Dissertation “The Aesthetic of Silence : Reflections on Freedom of Creativity and Contemporary Artistic Censorship Phenomenon.” Doctor of Philosophy Program in Visual Arts and Design, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, The Research Process in February 2021

Suchat Thaothong (Co-Advisor)
Emeritus Professor,
Department of Visual Arts and Design,
Faculty of Fine and Applied Art,
Burapha University

various forms of creativity from past to present are structurally unchanged. Content is often a sensitive social issue such as the one concerning race, gender, religion, and politics. The blockage process ranges from criticizing, intimidating, threatening, detecting, seizing, destroying, banning, ceasing activities, arresting, up to assault and attempted against the artists. I, the author, comment on this issue that developing a society with a better direction can be achieved by driving society towards learning, acceptance and understanding of the different systems of thought and beliefs, which also known as "Pluralistic Societies." The path to reconciliation may lie in the support of a set of ideas or attitudes that believe that humans in society have different value systems. A non-democratic society is a society attached to a specific value system which is at risk against social development. The structural problems can be solved by opening up areas for mutual learning of the many differences in the society, focusing on peaceful and free coexistence among diverse ideas, creative artists still feels safe to uphold their identities, the values to which all beliefs are accepted, and the freedom with boundary is fully scrutinized by civil society.

Keywords: Statue of a Girl of Peace, Art, Prohibition, Japanese Culture

ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับการเมือง

“ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับการเมืองได้อยู่ภายในทุกโครงสร้างทางวัฒนธรรมทั้งหมด” ประโยคข้างต้นนี้คือคำกล่าวของ ปีเตอร์ เซลส์ (Peter Selz) ศาสตราจารย์กิตติคุณทางด้านประวัติศาสตร์ศิลปะแห่งมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย (University of California) ศิลปะนั้นสะท้อนชีวิตความเป็นไปของมนุษย์ในสังคม ศิลปะเป็นเครื่องมือของมนุษย์และเป็นผลจากการสร้างสรรค์ของศิลปินที่เป็นบุคคลหนึ่งภายใต้ประชาธิปไตย ซึ่งมีเสรีภาพในการสร้างสรรค์และการแสดงความคิดเห็น (Selz 2006, 3)

ศิลปะกับการเมืองมีความสัมพันธ์กันทั้งทางตรงและทางอ้อม ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทั้งในตะวันตก เอเชีย หรือแม้กระทั่งในประเทศไทย อิทธิพลของสังคมและการเมืองนั้นส่งผลกระทบต่อศิลปะ และศิลปะสามารถสร้างแรงกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในสังคม ด้วยเหตุนี้ศิลปินเองจึงไม่อาจนิ่งเฉยต่อปัจจัยภายนอกจากสังคมที่เข้ามากระทบกับตนเอง และพยายามใช้งานศิลปะเป็นสื่อกลาง ซึ่งศิลปินจำนวนหนึ่งเชื่อว่าจะช่วยพัฒนาหรือแก้ไขจริยธรรมของสังคมที่ไม่เข้ารูปเข้ารอยให้กลับมาสู่วิถีทางที่เหมาะสม บริบททางสังคมการเมืองในพื้นที่ต่าง ๆ นั้นเป็นสภาพแวดล้อมที่สำคัญอย่างมากประการหนึ่งที่มีผลต่อทัศนคติ ความคิด ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์งานศิลปะและสิ่งนี้เป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การผลิต การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนความรู้สึกนึกคิดสะท้อนทัศนคติและความเชื่อที่มีต่อสภาพแวดล้อมทางสังคมดังกล่าว

หากเรามองย้อนกลับไปหลายทศวรรษในประเทศฝั่งตะวันตก ผู้มีอำนาจปกครองในทางการเมืองก็รับรู้ถึงพลังของศิลปะ ตัวอย่างเช่น ในศตวรรษที่ 20 ผู้มีอำนาจทางการเมืองต้องจำกัดอิสรภาพในการสร้างสรรค์ของศิลปินที่มีรูปแบบต่อต้านการเคลื่อนไหวทางการเมือง หรือเมื่อเนื้อหาผลงานศิลปะนั้น ๆ เป็นสิ่งไม่พึงประสงค์ต่อรสนิยมของผู้มีอำนาจ การเมืองจึงสามารถส่งผลกระทบต่อการสร้างสรรค์และชีวิตความเป็นอยู่ของศิลปินอย่างมิอาจหลีกเลี่ยง (Wilkins 2005, 480)

ภาพที่ 1 ภาพวาดสีน้ำมัน "โอลิมเปีย" (Olympia) โดยเอดัวร์ มาเน่ต์ (Édouard Manet)
ถูกกล่าวหาว่าฝักใฝ่ในเรื่องเพศและคุกคามจารีตประเพณีอันดีงามในสังคมฝรั่งเศส เมื่อปี ค.ศ. 1863
(source: Wikioo 2022, online)

ผลงานทัศนศิลป์ที่มีแนวคิดและเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการเมือง หรือสะท้อนและวิพากษ์วิจารณ์สังคม ในทัศนะของผู้เขียนนั้นไม่ควรถูกมองว่าเป็นต้นเหตุหรือชนวนของความขัดแย้งต่าง ๆ ศิลปะมิใช่สิ่งที่เป็นบ่อเกิดหรือนำมาซึ่งปัญหาทางสังคมและสิ่งเลวร้ายใด ๆ ด้วยเหตุผลว่างานศิลปะนั้นเต็มเปี่ยมไปด้วยความคิดที่สามารถบอกเล่าเรื่องราว ให้ข้อมูลข้อเท็จจริง เรียกร้องหรือกระตุ้นเตือนประเด็นปัญหาทางสังคมในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอันส่งผลถึงประโยชน์ที่มีต่อส่วนรวมได้เสมอ กล่าวอีกนัยหนึ่งผลงานทัศนศิลป์ในแนวทางนี้สามารถทำหน้าที่เฉกเช่นกระบอกเสียงทางสังคมนั่นเอง อาจกล่าวได้ว่า "ศิลปะกับการเมือง" นั้นสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้งในระดับโครงสร้างเชิงลึกทางสังคมอย่างมิอาจพิจารณาแบบแยกส่วนกันได้อย่างเบ็ดเสร็จเด็ดขาด อาณาบริเวณอันหลากหลายของบริบททางสังคมการเมืองล้วนส่งอิทธิพลและสอดรับไปกับวิถีการดำเนินชีวิตของปัจเจกบุคคล ในบทความชิ้นนี้ความรู้สึกนึกคิด ทัศนคติ ของปัจเจกทั้งหลายถูกถ่ายทอดผ่านแรงบันดาลใจ แนวคิด เนื้อหา และรูปแบบของผลงานศิลปะร่วมสมัย กลายเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่พิสูจน์สมมุติฐานในขั้นต้นของผู้เขียนได้ว่า "การเมืองหรือศิลปะ อาจล้วนเป็นเรื่องเดียวกัน" ในฐานะปัจเจกศิลปิน และคงไม่เป็นการกล่าวที่เลื่อนลอยเกินไปนักหากสรุปความว่า "ศิลปะได้สร้างความหวาดหวั่นต่อสังคมการเมืองไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากันเลย"

บทบาทของศิลปะที่มีต่อบริบททางสังคม

เหตุผลสำคัญประการหนึ่งที่ยังไม่ค่อยแพร่หลายในสังคมส่วนใหญ่ และเราควรจะต้องทำความเข้าใจคือ "ชุดความคิดหรือความเชื่อว่าศิลปะมีบทบาทอย่างไรต่อสังคม?" ความเชื่อของคนส่วนใหญ่ในสังคมไทยต่อประเด็นนี้ คือ ศิลปะหรือศิลปินนั้นอยู่ในโลกแห่งอุดมคติ อยู่ในโลกของความงดงาม หรือตัดขาดไม่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางสังคมใด ๆ ด้วยวิธีคิดเช่นนี้จึงทำให้เกิดชุดความคิดที่ว่าศิลปะไม่น่าจะมีหน้าที่ในรูปแบบอื่นนอกจากทำหน้าที่ในตัวของมันเองต่อเรื่องความงาม

เมื่อศิลปะนั้นเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต กับคนหมู่มาก เชื่อมโยงกับสังคมและการเมืองดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น ฉะนั้นการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับสิ่งอื่น หรือความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับสังคมจึงเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติและหลีกเลี่ยงไม่ได้ หนึ่งในเรื่องการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างศิลปะกับสังคมที่เป็นประเด็นปัญหาหลักของบทความนี้คือประเด็นเกี่ยวกับเสรีภาพในการแสดงออก 'เสรีภาพในการสร้างสรรค์ของศิลปินทัศนศิลป์' ในความหมายนี้ คือ เสรีภาพในการแสดงออกและแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อผลงานศิลปะของศิลปินร่วมสมัย เราคงได้รับทราบข่าวสารจากสื่อต่าง ๆ ในประเด็นการกระทบกระทั่ง ความขัดแย้งระหว่างโลกศิลปะกับสังคมหรือกับรัฐ รัฏฐาธิปัตย์มากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบัน เนื่องด้วยความหลากหลายทางรูปแบบและแนวคิดทางศิลปะที่มาลบเลือนเส้นแบ่งระหว่างโลกศิลปะกับโลกความเป็นจริง ไปจนถึงเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ทางสังคมการเมืองเป็นแรงผลักดันให้เกิดสภาวะดังที่กล่าวมา ซึ่งสร้างความขัดแย้งทางความคิดให้เกิดขึ้นทั้งในสังคมไทย และต่างประเทศ

ภาพที่ 2 ผลงานบางส่วนในนิทรรศการศิลปะภาพถ่าย "ไร้มลทิน" โดย หฤษฎ์ ศรีขาว ถูกเจ้าหน้าที่รัฐเข้าตรวจสอบ สั่งปลดและตรวจยึดผลงานในนิทรรศการ เมื่อวันที่ 15 มิถุนายน ค.ศ. 2017
(source: Srikhao 2017)

การมีเสรีภาพของศิลปินที่จะแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ ทางด้านชีวิต สังคม การเมือง รวมไปถึงอีกด้านหนึ่งคือ ในทางสาธารณะที่คนทั่วไปจะสามารถเลือกรับชมผลงานศิลปะได้อย่างมีอิสระเสรีนั้นสำคัญต่อสังคมมาก หากเรามองงานศิลปะว่าเป็นกิจกรรมทางการสร้างสรรค์แขนงหนึ่ง เช่นนั้นแล้วการสร้างสรรค์จึงเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นจากสำนึกของประชาธิปไตยโดยตัวของมันเอง เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นสมบัติของมนุษย์ที่สำคัญทำให้สังคมและอารยธรรมมีวิวัฒนาการไปสู่จุดที่ดีขึ้น ความคิดสร้างสรรค์คือเครื่องมือที่ทำให้มนุษย์มองเห็นถึงข้อจำกัดของสังคมร่วมสมัย งานศิลปะเดินเคียงคู่ไปกับบริบททางสังคมเสมอมาตลอดระยะเวลาทางประวัติศาสตร์ที่มนุษยชาติได้มีการบันทึกไว้ ในแวดวงวิชาการศิลปะนั้นเรายังสามารถวิเคราะห์และอธิบายความผลงานศิลปะแต่ละชิ้นโดยอิงบริบทแวดล้อมเป็นสำคัญ หน้าที่ของมนุษย์ต่อศิลปะและหน้าที่ของศิลปะที่มีต่อสังคมมิเคยแยกห่างออกจากกันแต่อย่างใด

เมื่องานศิลปะร่วมสมัยกลายเป็นสิ่งต้องห้าม

เมื่อพูดถึงศิลปะในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งของการทำงานด้านการสร้างสรรค์ ศิลปะจึงมีลักษณะของความเป็นประชาธิปไตยและมีเสรีภาพอยู่ในตัวเอง เสรีภาพในการสร้างสรรค์งานศิลปะเกิดขึ้นจากสำนึกและความเชื่อว่า ‘ชีวิตมนุษย์มีระบบคุณค่าและข้อยึดถือหรือความเชื่อที่หลากหลายแตกต่างกัน’ เราจึงพบเห็นงานศิลปะที่หลากหลายทั้งท่าทีในการแสดงออกและประเด็นที่พาดพิงถึง เพราะฉะนั้นสังคมตามความหมายของผู้เขียนคือสังคมที่อุดมไปด้วยระบบคุณค่าที่หลากหลาย ไม่สามารถที่จะถูกจำกัดด้วยระบบคุณค่าในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งได้ อีกทั้งยังมีนักสร้างสรรค์หรือศิลปินกลุ่มต่าง ๆ ที่ถนัดหรือต้องการสื่อสารในขอบเขตระบบคุณค่าหรือความเชื่อที่ตนเองยึดถือ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งที่ศิลปินชื่นชมหรือสิ่งที่วิพากษ์วิจารณ์ก็ตาม

ปรากฏการณ์ที่งานศิลปะร่วมสมัยหลากหลายชิ้นกลายเป็นสิ่งต้องห้ามทั้งที่เกิดขึ้นในประเทศไทยและต่างประเทศ ‘เป็นสถานการณ์ปกติที่ไม่ปกติ’ สถานการณ์เช่นเดียวกันนี้เกิดขึ้นทั่วทุกมุมโลก เหตุเพราะทุกพื้นที่มีการเซ็นเซอร์เกิดขึ้นในสังคมเสมอ มีการผลักดันให้บางสิ่งกลายเป็น ‘สิ่งต้องห้าม’ ต่อให้เป็นสังคมประชาธิปไตยเพียงใดก็ตาม แต่ศิลปินรวมถึงคนทั่วไปไม่สามารถยอมรับเรื่องเหล่านี้ได้ และต้องพยายามแสวงหาพื้นที่แสดงออก โดยเฉพาะศิลปินรุ่นใหม่ในห้วงเวลาปัจจุบัน การโต้เถียงและการวิพากษ์ความไม่ปกติของสังคมนั้นกระทำโดยผ่านวิธีการทางศิลปะ เสมือนว่าบทบาทของศิลปะมีเพื่อเปิดทางให้มนุษย์ได้แสดงออกโดยที่ไม่มีอะไรปิดกั้น แต่ทั้งนี้มิใช่เพื่อไปเบียดเบียนสิทธิผู้ใด

ภาพที่ 3 ผลงานศิลปะภาพถ่าย"ปัสสาวะพระเยซู" (Piss Christ) โดยแอนเดรส เซอร์ราโน (Andres Serrano) ถูกกล่าวหาว่าดูหมิ่นศาสนาคริสต์และสร้างความเกลียดชังในสังคมชาวอเมริกันเมื่อปี ค.ศ. 1989 (source: Serrano 2022, online)

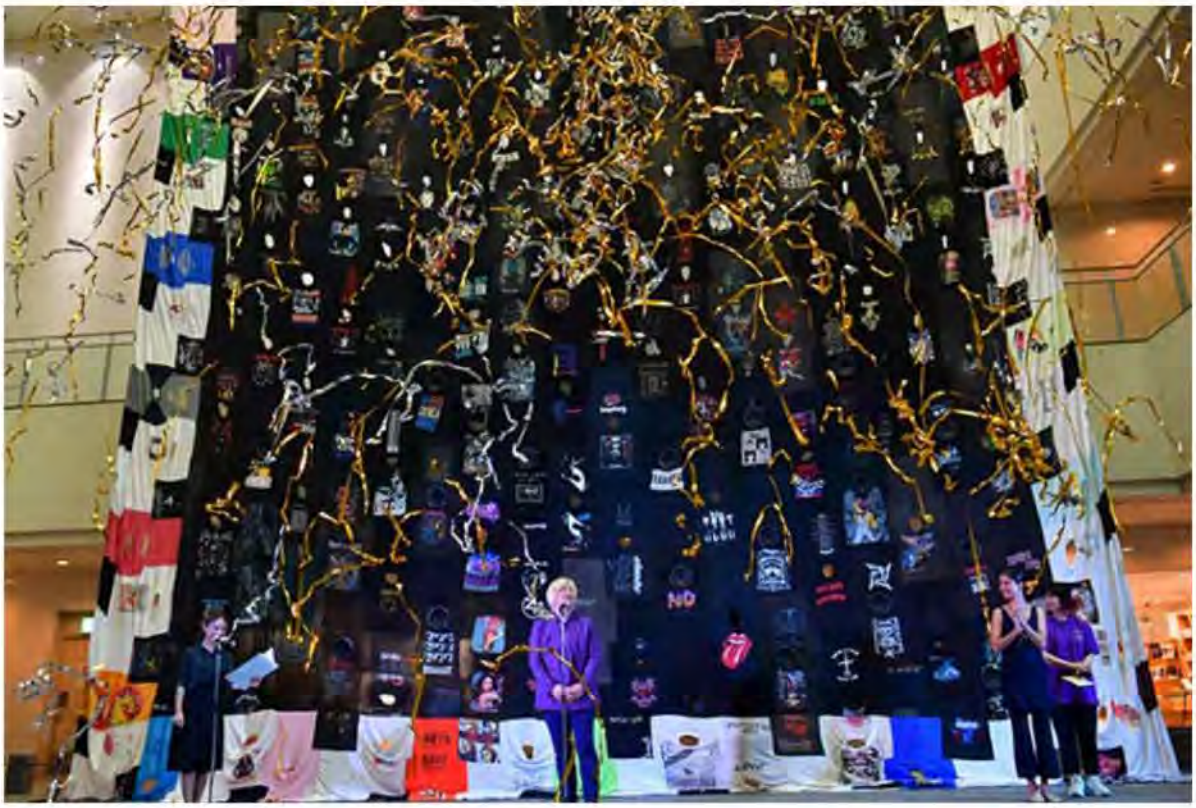
ในบทความนี้ผู้เขียนได้หยิบยกเหตุการณ์เซ็นเซอร์ผลงานศิลปะกรณีหนึ่งที่เกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่นเมื่อปี ค.ศ. 2019 ทั้งนี้เพื่อใช้เป็นกรณีศึกษาในประเด็นดังกล่าวสร้างแรงกระเพื่อมทางสังคมการเมืองในระดับนานาชาติ และเพื่อใช้เป็นภาพแทนการวิเคราะห์อธิบายปรากฏการณ์การเซ็นเซอร์ศิลปะในภาพกว้างซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่บนโลกแห่งนี้ เป็นสิ่งที่น่าสนใจว่าในดินแดนอาทิตย์อุทัย สถานที่ซึ่งนานาชาติให้การยอมรับในเรื่องของความมีระเบียบวินัย ศิลปวัฒนธรรมอันละเอียดอ่อน คุณภาพชีวิตที่ดี และพัฒนาการทางเศรษฐกิจ สังคม และคุณภาพมนุษย์ในระดับที่จัดอยู่เกณฑ์ของประเทศพัฒนาแล้วนั้นจะมีวิธีรับมือต่อการเซ็นเซอร์ศิลปะอย่างไร

ด้วยความที่ศิลปะเป็นพื้นที่ที่ปลอดภัยมากพื้นที่หนึ่ง เหตุนี้ศิลปะจึงค่อนข้างล่อแหลมและเป็นความเสี่ยงทั้งในแง่ของศิลปินผู้สร้างเองที่กำลังท้าทายต่อขนบธรรมเนียม ประเพณีเดิม และพื้นที่ทางศิลปะที่จะเข้ามารองรับผลงานเหล่านั้นอย่างยากที่จะหลีกเลี่ยง เหตุที่ศิลปะเป็นสิ่งที่เปิดกว้างในแง่ของการสร้างสรรค์นี้เองที่ทำให้บางครั้งก็เข้าไปล่วงละเมิด ท้าทายความเปราะบางต่าง ๆ หรือศีลธรรม ตลอดจนกฎหมาย ดูราวกับว่าภายใต้ร่มเงาของคำว่า “ศิลปะ” จะไม่มีอะไรที่เป็นไปไม่ได้ (Chotpradit 2006, 213) คำว่า “ศิลปะ” กลายเป็นเกราะป้องกัน และให้ความชอบธรรมแก่การกระทำบางอย่างที่ทำไม่ได้ในโลกของความเป็นจริง ในทางกลับกันความเป็นพื้นที่ปลอดภัยของศิลปะก็ทำให้ศิลปะเองกลายเป็นความอันตราย นั่นคือเป็นอันตรายต่อผู้อื่น

ภาพที่ 4 ผลงานจิตรกรรม ภิกษุสันดานกา โดยอนุพงษ์ จันทร ถูกกล่าวหาว่าดูหมิ่นเหยียดหยามพระภิกษุและพุทธศาสนาในประเทศไทย เมื่อปี ค.ศ. 2006
(source: Chantorn 2006)

กระบวนการเซ็นเซอร์ศิลปะในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมญี่ปุ่น

บทความเรื่อง 'ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ' ศิลปะกับความเป็นสิ่งต้องห้ามในบริบทวัฒนธรรมญี่ปุ่น มีประเด็นปัญหาหลักอยู่ที่สถานการณ์การเซ็นเซอร์ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่เกิดขึ้นเสมอมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน การที่ศิลปินและนิทรรศการศิลปะถูกปิดกั้นทางความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออก การแสดงความเห็นผ่านผลงาน นิทรรศการ รวมไปถึงกิจกรรมทางศิลปะ และประเด็นที่สำคัญอย่างยิ่งบทความชิ้นนี้ คือ ความพยายามที่จะตั้งคำถามต่อสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกของศิลปินร่วมสมัยที่สื่อสารผ่านงานศิลปะท่ามกลางสังคมร่วมสมัย ณ ปัจจุบัน โดยมีบริบททางสังคมและวัฒนธรรมในประเทศญี่ปุ่นเป็นกรณีศึกษา เป็นการวิเคราะห์และอธิบายปรากฏการณ์เซ็นเซอร์ในภาพรวมผ่านผลงานศิลปะที่มีชื่อว่า 'ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ' (Statue of a Girl of Peace) หนึ่งในผลงานที่ได้รับผลกระทบจากปรากฏการณ์ดังกล่าว ซึ่งถูกจัดแสดงเป็นส่วนหนึ่งในนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ 'ไอจิ เทียนนาเล่' (Aichi Triennale) เมื่อปี ค.ศ. 2019 เพื่ออธิบายถึงภาพรวมของปรากฏการณ์เซ็นเซอร์ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่เกิดขึ้นทั่วทุกพื้นที่จนกระทั่งเราเริ่มคุ้นชินตา เป็นการวิเคราะห์เหตุการณ์ในจุดเล็ก ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงไปสู่การอธิบายปรากฏการณ์ในภาพรวมระดับนานาชาติ



ภาพที่ 5 บรรยากาศในพิธีเปิดนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ 'ไอจิ เทียนนาเล่' (Aichi Triennale) เมื่อปี ค.ศ. 2019 ณ จังหวัดไอจิ ประเทศญี่ปุ่น (Aichi, Japan) (source: The Asahi Shimbun 2022, online)

การเซ็นเซอร์ (Censorship) มีมาตั้งแต่ยุคสมัยโรมัน สืบย้อนไปถึง 400 ปีก่อนคริสตกาล กษัตริย์หรือชนชั้นปกครองของกรีกโรมันโบราณต้องการให้ประชาชนเป็นคนที่มีคุณภาพ มีบุคลิกภาพและอุปนิสัยที่ดี ซึ่ง 'ความดีงาม' ขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมนั้น ๆ หรือสังคมในขณะนั้นต้องการบุคลิกภาพที่ดีอย่างไร และอะไรคือคำนิยามของ 'สิ่งดีงามในสังคม' (Wongyannawa 2021, online)

เมื่อพูดถึงการเซ็นเซอร์ การถูกเซ็นเซอร์ หรือความเป็น 'สิ่งต้องห้าม' โดยหลักการส่วนใหญ่แล้วจะเป็นเรื่องของการแสดงความคิดเห็น สิทธิเสรีภาพ เสรีภาพทางการพูดและการแสดงออก ในเมื่อสังคมทุกสังคมมีข้อจำกัดทางเสรีภาพ ปัญหาสำคัญของประเด็นนี้คือความอดกลั้น หรือการยอมรับความแตกต่างทางความคิด ความเชื่อในความคิดรากฐานของสังคม สังคมหนึ่งจะมีความเชื่อบางอย่างหรืออาจเรียกว่า 'ความคิดกระแสหลัก' เพราะฉะนั้นทุกเรื่องสามารถเป็นเรื่องที่อ่อนไหวได้ ซึ่งอาจขึ้นอยู่กับมุมมอง และใครเป็นคนตัดสิน การหาข้อสรุปหรือข้อสิ้นสุดเป็นเรื่องที่เป็นไปได้ยาก ปัจจัยสำคัญอาจขึ้นอยู่กับวิธีคิดของแต่ละยุคสมัย แต่ละบริบท แต่ละพื้นที่ ทุกสังคมและทุกวัฒนธรรมพร้อมที่จะมีการเซ็นเซอร์ เหตุเพราะทุกยุคทุกสมัยจะต้องมีอะไรบางอย่างที่กลุ่มคนหรือผู้มีอำนาจทางการปกครองไม่ปรารถนา รู้สึกว่าเป็นอันตราย และบ่อนทำลายความเชื่อในสังคม ทั้งนี้ยังไม่มีหลักเกณฑ์ใดเป็นมาตรฐานที่จะนำมาวัดว่าสิ่งใดจะก้าวเข้ามาเป็นสิ่งต้องห้ามในสังคมหรือยุคสมัยหนึ่งได้อย่างชัดเจน สิ่งที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอคือการวิเคราะห์อธิบายสถานการณ์การเซ็นเซอร์ที่ส่งผลกระทบ

ต่อโลกศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบัน ผ่านผลงานชิ้นหนึ่งในนิทรรศการศิลปะไอจิ เทียนนาเล่ โดยใช้บริบทแวดล้อมทางสังคมญี่ปุ่นเป็นภาพแทนของผลสะท้อนเชิงความรู้สึกนึกคิดทางสังคมกระแสหลักที่มีต่อเหตุการณ์เซ็นเซอร์ดังกล่าว และแสดงความไม่เห็นด้วยต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รวมทั้งนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาดังกล่าวเชิงปรัชญา ซึ่งอาจเป็นทางออกหนึ่งในการลดความขัดแย้งต่อประเด็นที่ค่อนข้างเปราะบางมากขึ้นในยุคสมัยปัจจุบัน

บริบททางด้านสังคมการเมืองญี่ปุ่นหลังจากประสบกับความปราชัยในสงครามโลกครั้งที่สองนั้นส่งผลให้ประเทศสหรัฐอเมริกาได้เข้ามามีอำนาจเหนือรัฐบาลญี่ปุ่น ทั้งนี้ก็เพื่อทำให้ระบบการปกครองของญี่ปุ่นกลายเป็นประชาธิปไตยโดยสมบูรณ์ โดยหลักการคือ “ควบคุมการร่างรัฐธรรมนูญ” ฉบับใหม่โดยยึดหลักการบริหารแบบตะวันตก (Steiner 1965, 64) และในส่วนของการบริหารการปกครองท้องถิ่นตามมาตรา 92 - 95 นั้น สหรัฐอเมริกาได้สร้างรูปแบบให้เกิดการกระจายอำนาจในการบริหารราชการ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ประชาชนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการรับผิดชอบดูแลพื้นที่นั้น ๆ ด้วยตนเอง กล่าวคือประชาชนมีสิทธิ์ในการคัดเลือกฝ่ายบริหาร ซึ่งฝ่ายบริหารในท้องถิ่นนั้นมีอำนาจเทียบเท่าได้กับฝ่ายบริหารในระบบประธานาธิบดี (Presidential System) และมีการให้อำนาจสูงสุดแก่ประชาชนในการใช้ประชาธิปไตยทางตรง (Direct Democracy) เพื่อการเสนอร่างกฎหมาย การทำประชามติ และการเพิกถอนการใช้อำนาจรัฐ ซึ่งอำนาจและเสรีภาพที่กล่าวข้างต้นนั้นได้รับการรับรองตามรัฐธรรมนูญ (Thiangtrong 1977, 269)

ภาพที่ 6 การพบกันครั้งแรกของพลเอกแมกอาเธอร์ (General MacArthur) แห่งกองทัพสหรัฐอเมริกา และจักรพรรดิฮิโรฮิโตะ (Emperor Hirohito) แห่งจักรวรรดิญี่ปุ่น ณ สถานทูตสหรัฐอเมริกาประจำกรุงโตเกียว เมื่อวันที่ 27 กันยายน ค.ศ. 1945 จากนั้นจึงมีการลงนามประกาศใช้รัฐธรรมนูญญี่ปุ่นฉบับใหม่ในวันที่ 3 พฤศจิกายน ค.ศ. 1946 (source: Council on Foreign Relations 2022, online)

อาจกล่าวได้ว่าด้วยปัจจัยทางการเมืองข้างต้นนั้นได้สนับสนุนให้สังคมญี่ปุ่นมีความเป็นสังคมเมืองขนาดใหญ่ที่เข้มแข็ง ทุกคนมีสิทธิ์มีเสียง สิทธิเสรีภาพ กลไกของการมีส่วนร่วมภาคประชาชนที่สามารถเห็นผลได้จริง บริบททางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองในประเทศญี่ปุ่นภายหลังยุคสงครามโลกครั้งที่สองมีการเจริญเติบโตอย่างก้าวกระโดด ผลักดันให้ดินแดนอาทิตย์อุทัยแห่งนี้ก้าวขึ้นมาเป็นหนึ่งในผู้นำด้านเศรษฐกิจของโลกอย่างยาวนาน พลเมืองญี่ปุ่นในอดีตจากที่เคยเป็น “ผู้เชื่อฟัง” การตัดสินใจกระทำการใด ๆ นั้นเป็นไปตามแต่ “ผู้นำการปกครอง” เพียงฝ่ายเดียว แต่บริบทภายหลังสงครามได้ปรับเปลี่ยนพลเมืองญี่ปุ่นให้กลายเป็น “พลเมืองแบบใหม่” ซึ่งมีส่วนร่วมทางการเมืองมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในนามของเสรีนิยมประชาธิปไตย

ความเข้มแข็งของโครงสร้างทางสังคมการเมืองในประเทศญี่ปุ่นนั้นเป็นโครงสร้างแบบอิงกลุ่ม กล่าวคือ “ภาคประชาชน” มีพลังในการผลักดันตัวแทนกลุ่มของตนให้เข้าสู่การมีอำนาจทางการเมืองทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศ เพื่อตอบสนองนโยบายสาธารณะต่าง ๆ ที่ประชาชนในพื้นที่ต้องการ โครงสร้างทางการเมืองญี่ปุ่นเน้นการแสดงความคิดเห็นกันภายในกลุ่มเสมอ และไม่มุ่งเน้นการปะทะหรือเผชิญหน้ากันโดยตรงในพื้นที่ทางสาธารณะ เหตุเพราะมีทัศนคติว่าการกระทำเช่นนั้นเป็นการนำปัญหาออกสู่ภายนอก ซึ่งไม่ค่อยได้รับการยอมรับในระบบเงื่อนไขทางวัฒนธรรมญี่ปุ่น หรือสุดท้ายหากมีการชุมนุมทางการเมืองเพื่อเรียกร้องในประเด็นปัญหาทางสังคมต่าง ๆ การชุมนุมนั้นก็มีทิศทางในลักษณะเชิงสัญลักษณ์เท่านั้น มิใช่เพื่อขับเคลื่อนข้อเรียกร้องอย่างเป็นรูปธรรม ด้วยนโยบายและวัฒนธรรมขององค์กรญี่ปุ่นเน้นการทำงานทางตรงมากกว่าการรณรงค์ ชาวญี่ปุ่นให้ความสำคัญต่อความสงบเรียบร้อยในพื้นที่สาธารณะอย่างมาก มากเสียยิ่งกว่าจะซาบซึ้งต่อความจำเป็นในการเคลื่อนไหวทางการเมืองต่าง ๆ เพราะประชาชนญี่ปุ่นเชื่อว่ายังมีวิถีทางอื่นอีกมากมายในการเรียกร้องประเด็นทางการเมืองที่เห็นผลอย่างเป็นรูปธรรมและไม่สร้างความเคลือบแคลงใจต่อบุคคลอื่น ในทางปฏิบัตินั้นเสรีภาพในการแสดงออกของคนญี่ปุ่นถูกกำกับดูแลโดยส่วนราชการท้องถิ่น มิได้เป็นไปตามรัฐธรรมนูญนัก ซึ่งส่วนราชการท้องถิ่นนั้น ๆ ก็ถูกกำกับจากประชาชนในพื้นที่ผ่านการเลือกตั้ง (Somnawat 2014, 164 - 169)

จากประเด็นข้างต้นแสดงให้เห็นว่า “การแสดงออกทางการเมือง” หรือการเรียกร้องต่อประเด็นปัญหาทางสังคมในที่สาธารณะด้วยวิธีการต่าง ๆ ของชาวญี่ปุ่นนั้นมิได้เป็นอาวุธอันทรงพลัง และมิได้เป็นทางเลือกที่ประชาชนญี่ปุ่นเห็นว่าจะสามารถแก้ไขปัญหาใด ๆ ได้ ซึ่งสอดคล้องโดยตรงอย่างชัดเจนกับโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นที่ให้ความสำคัญกับความสงบเรียบร้อยในพื้นที่สาธารณะ รวมไปถึงการกระทำใด ๆ ทั้งรูปแบบรวมกลุ่มหรือปัจเจกบุคคลซึ่งจะส่งผลกระทบทางด้านจิตใจให้เกิดแก่บุคคลอื่นนั้นเป็นสิ่งที่ควรระมัดระวังอย่างยิ่ง การกระทำใด ๆ ที่ก่อให้เกิดความขุ่นข้องหมองใจหรือสร้างความขัดแย้งให้เกิดแก่บุคคลอื่นไม่ว่าจะอยู่ในพื้นที่ส่วนตัวหรือพื้นที่สาธารณะล้วนเป็นสิ่งที่ไม่สามารถยอมรับได้ ผู้เขียนจึงได้ตั้งสมมุติฐานบางส่วนต่อประเด็นเรื่อง “การเซ็นเซอร์” ในภาพรวมว่าคงไม่สามารถเกิดขึ้นได้บ่อยครั้งนักในประเทศญี่ปุ่นซึ่งมีเงื่อนไขทางสังคมและวัฒนธรรมที่ละเอียดอ่อน เมื่อนำข้อมูลเบื้องต้นดังที่ได้กล่าวไปแล้วมาวิเคราะห์ผ่านเหตุการณ์การเซ็นเซอร์ผลงาน “ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ” อาจพิจารณาได้ว่าเรื่องราวที่อยู่เบื้องหลังเนื้อหาและรูปแบบของงานศิลปะชิ้นนี้คงมีประเด็นอันอ่อนไหวบางอย่างที่ทำให้ชาวญี่ปุ่นผู้ซึ่งรักความสงบเรียบร้อยและพยายามหลีกหนีความวุ่นวายในปัจจุบัน บางส่วนถึงได้กระวนกระวายใจและลุกขึ้นมาประกาศเจตนารมณ์เพื่อต่อต้านผลงานศิลปะชิ้นนี้อย่างสุดกำลัง

‘ไอจิ เทียนนาเล่ 2019’ เมื่องานศิลปะกลายเป็นสิ่งต้องห้าม

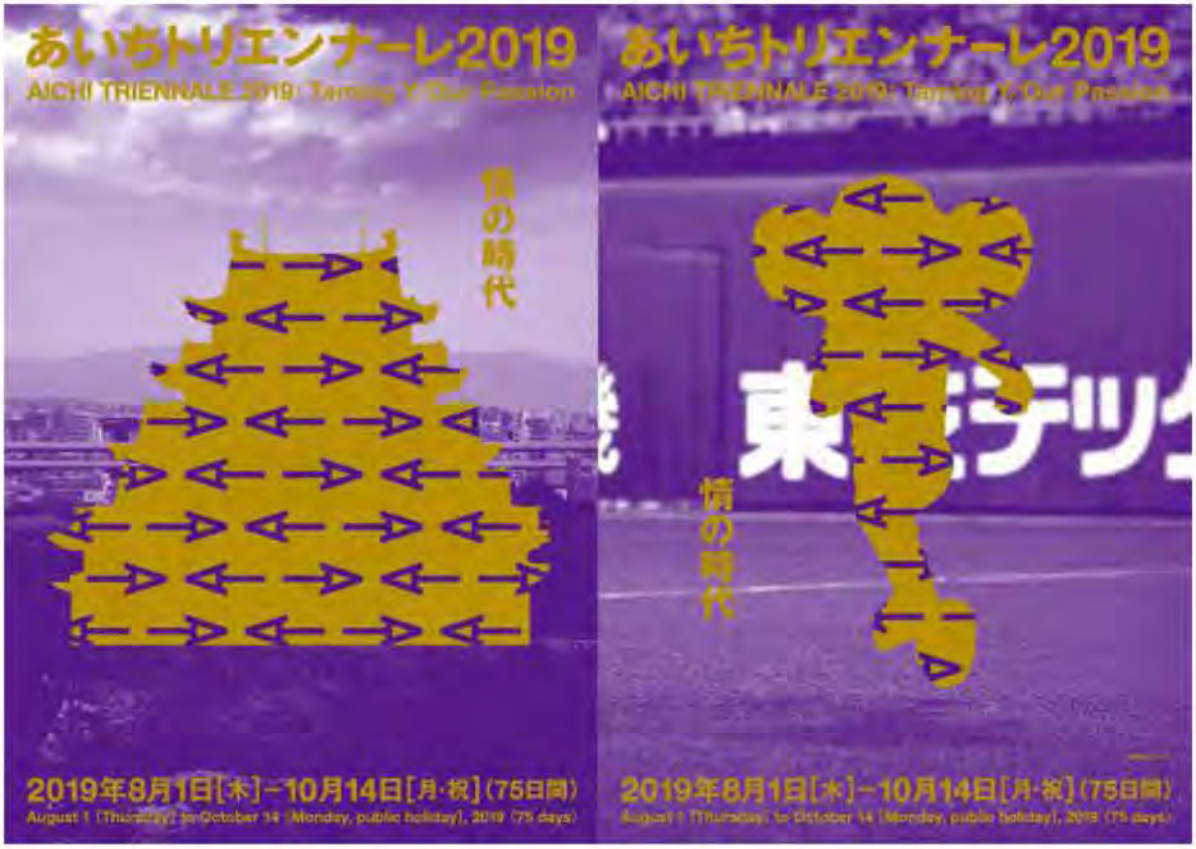
ไอจิ เทียนนาเล่ (Aichi Triennale) นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติที่นับว่ามีชื่อเสียง ได้รับการยอมรับจากวงการศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบัน และได้รับความสนใจเป็นอันดับต้น ๆ ในวงการศิลปะร่วมสมัย แดนอาทิตย์อุทัย จัดขึ้นทุก 3 ปี นิทรรศการดังกล่าวเปิดตัวขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 2010 ณ จังหวัดไอจิ เมืองนาโกย่า ประเทศญี่ปุ่น (Aichi, Nagoya, Japan) ด้วยพันธกิจหลัก 3 ประการคือ (Aichi Triennale Organizing Committee 2019, online)

1. สนับสนุนบทบาทด้านการพัฒนาศิลปวัฒนธรรมและเผยแพร่ผลงานศิลปะร่วมสมัยในรูปแบบการจัดนิทรรศการและกิจกรรมทางศิลปะ

2. สนับสนุนและผลักดันให้ศิลปะเข้าไปมีบทบาทอย่างใกล้ชิดเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิต ชีวิตประจำวันของผู้คนในท้องถิ่น ด้วยการส่งเสริมศิลปินทัศนศิลป์ให้มีพื้นที่ในการแสดงออก ไปจนถึงการเผยแพร่องค์ความรู้ทางด้านศิลปะร่วมสมัยผ่านการจัดกิจกรรมที่เกี่ยวข้อง เช่น การบรรยาย สัมมนาเชิงปฏิบัติการ

3. ยกระดับกิจกรรมทางศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่นให้มีความน่าสนใจในระดับภูมิภาค

อีกทั้ง นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนี้ยังมีแนวคิดที่เปิดกว้างต่อผลงานศิลปะหลากหลายประเภท ยอมรับในการแสดงออกผ่านผลงานค่อนข้างหลากหลายไม่จำกัดไว้เพียงแค่สื่อหลัก (Media) ของการผลิตงานทัศนศิลป์เท่านั้น เช่น ภาพยนตร์ ดนตรี การแสดงสด ไม่ว่าจะเป็นศิลปินเดี่ยวหรือกลุ่มก็ตาม



ภาพที่ 7 ใบปิดประกาศนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ Aichi Triennale 2019: After "Freedom Expression?" นิทรรศการที่ว่าด้วยประวัติศาสตร์การเซ็นเซอร์ผลงานศิลปะร่วมสมัยในประเทศญี่ปุ่น
(source: Aichi Triennale Organizing Committee 2019, online)

ล่าสุดในปี ค.ศ. 2019 'ไอจิ เทียนนาเล่' ถูกจัดขึ้นในหัวข้อหลัก (Themes) ที่มีชื่อว่า "หลังจากเสรีภาพแห่งการแสดงออก" (After "Freedom of Expression?") มีขอบเขตเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์การเซ็นเซอร์ การปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์ และการควบคุมการแสดงออกของศิลปินร่วมสมัยผ่านผลงานศิลปะในประเทศญี่ปุ่น ประกอบด้วยศิลปินร่วมสมัยที่มีความโดดเด่นในปัจจุบันทั้งเอเชียและตะวันตกมากกว่า 120 ชีวิต บนพื้นที่จัดนิทรรศการหลัก (Main Venues) ทั้งหมด 4 แห่ง ประกอบด้วย (Aichi Triennale Organizing Committee 2019, online)

1. หอศิลป์แห่งเมืองไอจิ (Aichi Arts Center)

2. พิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งเมืองนาโกย่า (Nagoya City Art Museum)

3. บริเวณรอบเมืองนาโกย่า (Nagoya City, Shikemichi and Endoji)

4. พิพิธภัณฑ์ศิลปะโตโยต้าและบริเวณโดยรอบ (Toyota City, Toyota Municipal Museum of Art and venues in the vicinity of Toyotashi station)

ซึ่งโครงการในปีดังกล่าวนี้มีกำหนดการเผยแพร่ผลงานทัศนศิลป์แขนงต่าง ๆ ตั้งแต่วันที่ 1 สิงหาคม จนถึงวันที่ 14 ตุลาคม ค.ศ. 2019 (75 วัน)

ภาพที่ 8 Nagoya City Art Museum, Toyota Municipal Museum of Art
พื้นที่บางส่วนสำหรับจัดแสดงผลงานในนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ Aichi Triennale 2019
(source: Welten Route 2022, online)

นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ ไอจิ เทียนนาเล่ 2019 ณ ประเทศญี่ปุ่นครั้งนี้ต้องเผชิญกับเหตุการณ์การเซ็นเซอร์ผลงานศิลปะร่วมสมัยอันเป็นประเด็นปัญหาสำคัญสำหรับผู้เขียนที่ต้องการศึกษาวิเคราะห์ในบทความนี้ กล่าวคือ คณะกรรมการและคณะผู้จัดงาน ไอจิ เทียนนาเล่ ในปี ค.ศ. 2019 ต้องเผชิญกับภัยคุกคามและการต่อต้านจากประชนชนท้องถิ่นซึ่งมีต่อผลงานศิลปะที่ถูกจัดแสดงภายในนิทรรศการตั้งแต่วันแรกที่เปิดนิทรรศการให้บุคคลทั่วไปได้รับชม เหตุการณ์บานปลายจนถึงขั้นต้องปิดนิทรรศการไปทั้ง ๆ ที่เพิ่งเปิดตัวไปได้เพียงสามวัน อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากผลงานศิลปะร่วมสมัยชิ้นหนึ่งซึ่งร่วมจัดแสดงอยู่ภายในนิทรรศการ ผลงานดังกล่าวมีชื่อว่า “ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ” (Statue of a Girl of Peace)

เป็นที่น่าสนใจว่าเหตุใดนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยระดับนานาชาติที่มีเนื้อหามุ่งเน้นถึง “กระบวนการเซ็นเซอร์ศิลปะในประวัติศาสตร์” จึงเกิดเหตุการณ์เซ็นเซอร์ที่เสมือนหนึ่งการกลืนน้ำลายตัวเอง หรือเหตุการณ์กลืนไม่เข้าคายไม่ออกระหว่างคณะผู้จัดงาน ศิลปิน รัฐบาลท้องถิ่น และประชาชน ที่มาของเหตุการณ์ดังกล่าวผู้เขียนจะอธิบายต่อในลำดับถัดไป ซึ่งมาถึงตรงนี้เราอาจอธิบายได้บางส่วนถึงข้อยืนยันว่า “กระบวนการเซ็นเซอร์เกิดขึ้นได้ทุกพื้นที่ ไม่ว่าพื้นที่นั้นจะเป็นประชาธิปไตยเพียงใดก็ตาม” ไม่เว้นแม้แต่ประเทศญี่ปุ่นผู้รุ่มรวยด้วยอุปนิสัยอ่อนน้อมและการให้เกียรติซึ่งกันและกัน

ภาพที่ 9 พื้นที่จัดแสดงผลงาน “ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ” ส่วนหนึ่งของนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ ไอจิ เทียนนาเล่ 2019 ถูกสั่งปิดหลังจากเปิดให้บุคคลทั่วไปเข้าชมได้เพียงสามวัน
(source: Pruden 2022, online)

‘ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ’ ชนวนเหตุแห่งความขัดแย้งทางการเมือง

“ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ” (Statue of a Girl of Peace) สร้างสรรค์ขึ้นโดยสองศิลปินร่วมสมัยจากประเทศเกาหลีใต้ คิม เซโย คยอง (Kim Seo-kyung) และ คิม อึน ซอง (Kim Eun-sung) ส่วนผลงานเจ้าปัญหาก็คือประติมากรรมหญิงสาวขนาดเท่าคนจริงที่เป็นส่วนหนึ่งของผลงานศิลปะชุดนี้ รูปปั้นหญิงสาวขึ้นรูปด้วยวัสดุไฟเบอร์กลาส (Fiberglass) สวมใส่ชุดฮันบก (Hanbok) ชุดประจำชาติของสตรีเกาหลีใต้ในอิริยาบถนั่งอย่างเรียบเฉยอยู่บนเก้าอี้ไม้ และมีเก้าอี้ลักษณะเดียวกันอีกหนึ่งตัววางอยู่ด้านข้าง บนบ่าซ้ายของรูปปั้นหญิงสาวมีนกตัวเล็กเกาะอยู่ พื้นที่ด้านข้างประติมากรรมขนาดเท่าคนจริงนั้นมีประติมากรรมสำริด (Bronze) ขนาดเล็กที่มีรูปแบบเดียวกันตั้งอยู่บนแท่นวางงานศิลปะสีขาว แน่นอนว่าผลงานศิลปะชุดนี้ของสองศิลปินชาวเกาหลีใต้ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก “ประติมากรรมแห่งสันติภาพ” (Statue of Peace) หรือ “ประติมากรรมนางบำเรอ” รูปปั้นสำริดสตรีในชุดฮันบกที่แฝงสัญลักษณ์แห่งประวัติศาสตร์สงครามอันน่าอัปยศซึ่งสร้างความบาดหมางและความขัดแย้งระหว่างญี่ปุ่นกับเกาหลีใต้มาตลอดหลายทศวรรษจนถึงปัจจุบัน

ภาพที่ 10 Kim Seo-kyung & Kim Eun-sung. Statue of a Girl of Peace, 2019, Mixed media installation (source: CIMAM 2022, online)

ภาพที่ 11 Kim Seo-kyung & Kim Eun-sung. Statue of a Girl of Peace, 2019, Mixed media installation (source: The Korea Herald 2022, online)

ผลงานประติมากรรมชิ้นนี้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นจากข้อมูลอิงประวัติศาสตร์ย้อนกลับไปในยุคสมัยสงครามโลกครั้งที่สอง ภาพการนั่งรอเพื่อให้บริการของหญิงสาวหนึ่งในหลายพันถึงหลายหมื่นคน (นักประวัติศาสตร์กระแสหลักสันนิษฐานว่าอาจมีมากถึง 200,000 คน) ที่ถูกบังคับให้ตกเป็นทาสทางเพศแก่ทหารญี่ปุ่น “นางบำเรอ” (Comfort Woman : Wianbu; 위안부) หรือ “กองพันนางบำเรอ” (Comfort Battalion) เป็นชื่อเรียกของสตรีในดินแดนที่ ‘กองทัพจักรวรรดิญี่ปุ่น’ เข้าไปรุกรานและยึดครองตั้งแต่ช่วงก่อนและระหว่างสงครามโลกครั้งที่สอง และได้บังคับให้หญิงสาวในดินแดนที่ตนเองเข้าไปบุกยึดครองมาเป็นทาสทางเพศ (Sexual Slave) ซึ่งกว่าร้อยละ 80 ของสตรีเหล่านี้ คือ ชาวเกาหลีใต้ (Jensiripon 2021, online)

การเซ็นเซอร์ผลงานศิลปะชุดดังกล่าวนั้นพิสูจน์ได้เบื้องต้นว่าประวัติศาสตร์อันแสนอ่อนไหวที่เกิดขึ้นในช่วงสงคราม แม้ว่าเวลาจากผ่านมานานหลายทศวรรษ แต่ความขุ่นเคืองใจของผู้สูญเสียหรือผู้ที่ได้รับผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมมิได้ลดน้อยถอยลงไป รวมถึงผู้ที่เป็น “ฝ่ายกระทำ” ยังคงมีความเปราะบางทางความรู้สึกและไม่สามารถเปิดใจน้อมรับต่อเหตุการณ์ใดที่ทำให้พวกเขาต้องหวนกลับไปนึกถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่ไม่อยากจดจำ แม้ว่าพวกเขาจะเป็นฝ่ายสร้างประวัติศาสตร์อันเลวร้ายนั้นขึ้นมาด้วยมือตัวเองก็ตาม

ภาพที่ 12 ทาสทางเพศชาวเกาหลี (Korean comfort women) ภายใต้การควบคุมของกองทัพญี่ปุ่น ในประเทศพม่า บันทึกภาพเมื่อวันที่ 14 สิงหาคม ค.ศ.1944
(source: Hankyoreh 2022, online)

พูดให้ถูกต้องกว่านี้คือประวัติศาสตร์ที่บรรพชนได้ก่อไว้และวันเวลาดำเนินล่วงเลยผ่านไปแล้ว พวกเขาในฐานะลูกหลานแห่งจักรวรรดิญี่ปุ่นอาจไม่จำเป็นต้องรับผิดชอบ จากประเด็นปัญหาข้างต้น ผนวกกับชุดข้อมูลและความคิดเห็นของผู้เขียน จึงทำให้เกิดการตั้งสมมติฐานเบื้องต้นเกี่ยวกับ “เสรีภาพในการสร้างสรรค์ของศิลปินและการเซ็นเซอร์ผลงานศิลปะ” แบ่งได้เป็น 2 ประเด็นหลัก คือ

1. ในหลายพื้นที่ไม่ว่าจะเป็นสังคมญี่ปุ่น หรือกระทั่งสังคมไทย ด้วยบรรทัดฐานบางอย่างที่คนส่วนใหญ่ยึดถือด้วยระบบคุณค่าที่ไม่มีความหลากหลายมากพอ จึงทำให้เกิดข้อจำกัดกับศิลปินผู้สร้างสรรค์งานศิลปะบางกลุ่มที่พยายามจะสะท้อนและวิเคราะห์ประเด็นปัญหาร่วมสมัย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องเศรษฐกิจ สังคม การเมืองต่อสาธารณะ ข้อจำกัดนั้นถูกสร้างให้เกิดขึ้นโดยระบบคุณค่าหรือความเชื่อของชนชั้นปกครองที่หล่อหลอมชุดความคิดกระแสหลักเข้ามากดทับการแสดงความคิดเห็นเหล่านั้นเอาไว้ ทำให้ทัศนคติจำนวนมากไม่ถูกนำเสนอในวงกว้าง

2. ความเข้าใจต่อเรื่องศิลปะควรถูกผลักดันสู่กลไกของความเป็นประชาธิปไตยโดยภาคประชาสังคมและรัฐควรสนับสนุนการทำงานในระบบคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ในทุกรูปแบบ เพื่อให้ศิลปินมีพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างอิสระ ที่ถูกที่ควรตามความสามารถ โดยมีกลไกทางสังคมควบคุมหรือเชิดชูระบบคุณค่าโดยภาคสังคมเอง

'สงครามโลกครั้งที่สอง' ประวัติศาสตร์ด้านมืดที่ญี่ปุ่นไม่อยากจดจำ

เมื่อประมาณปี ค.ศ. 1937 ภายหลังเหตุการณ์โศกนาฏกรรมการสังหารหมู่ที่นานกิง (Nanking Massacre) ในประเทศจีน มีสตรีชาวจีนหลายหมื่นคนถูกข่มขืนและฆ่าโดยทหารญี่ปุ่น ผู้นำกองทัพญี่ปุ่นจึงคิดหาหนทางในการควบคุมอาชญากรรมทางเพศที่เกิดขึ้นโดยการจัดหาหญิงสาวในประเทศอาณานิคมของตนซึ่งยังไม่ได้แต่งงานเพื่อจัดตั้ง "สำนักนางบำเรอ" (Comfort Station) ขึ้นตามฐานทัพญี่ปุ่นเพื่อรองรับความต้องการของเหล่าทหารซึ่งปฏิบัติหน้าที่อยู่ในกองทัพ

ภาพที่ 13 โศกนาฏกรรมการสังหารหมู่ที่นานกิง (Nanking Massacre) ในประเทศจีน มีผู้เสียชีวิตกว่า 200,000 คน และมีผู้หญิงกว่า 20,000 คนถูกทารุณกรรมทางเพศ เมื่อประมาณปี ค.ศ. 1937
(source: Miller 2022, online)

จำนวนที่แน่ชัดของหญิงสาวที่ต้องถูกบังคับขืนใจโดยกองทัพญี่ปุ่นระหว่างสงครามโลกครั้งที่สองนั้นยังเป็นที่ถกเถียงกันอยู่ในแวดวงวิชาการ ซึ่งส่วนใหญ่มาจากประเทศที่กองทัพญี่ปุ่นเข้าไปยึดครองได้ เช่น จีน ฟิลิปปินส์ และเกาหลีใต้ อีกทั้งยังมีการตั้ง "สำนักนางบำเรอ" ทั้งในประเทศญี่ปุ่นเอง ไปจนถึงไทย พม่า มาเลเซีย อินโดนีเซีย ฮ่องกง และอีกหลายประเทศที่กองทัพญี่ปุ่นไปรุกราน โดยหญิงสาวเหล่านั้นถูกพาเข้าไปประจำอยู่ในสำนักตามพื้นที่ต่าง ๆ ตามที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น ถึงแม้ว่าสตรีหลายคนสมัครใจในการไปเป็นนางบำเรอให้กับกองทัพญี่ปุ่นเพื่อแลกกับค่าตอบแทนที่จะได้รับ แต่ก็มีจำนวนอีกไม่น้อยที่ถูกล่อลวงและบีบบังคับโดยเฉพาะกลุ่มสตรียากจนในพื้นที่ชนบทห่างไกลของประเทศเกาหลีใต้ และภายหลังเมื่อสงครามโลกครั้งที่สองสิ้นสุดลง มีนางบำเรอจำนวนมากถูกฆ่า ทอดทิ้ง ไปจนถึงถูกกดดันให้ฆ่าตัวตาย บางส่วนที่ยังมีชีวิตรอดก็ไม่สามารถกลับไปใช้ชีวิตในสังคมปกติได้ด้วยฐานวัฒนธรรมเอเชียแบบชายเป็นใหญ่และการเคร่งครัดเรื่องความบริสุทธิ์ของสตรี (Jensiripon 2021, online)

ประเด็นปัญหานางบำเรอในนัยยะทาสทางเพศชาวเกาหลี (Korean Comfort Women) เป็นมรดกแห่งความขัดแย้งมูลค่ามหาศาลทางประวัติศาสตร์ภูมิภาคเอเชียตะวันออก และญี่ปุ่นคือจำเลยของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ประเด็นปัญหาในเรื่องนี้ยังคงเป็นความขัดแย้งสำคัญที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างประเทศญี่ปุ่นกับเกาหลีใต้มาจนถึงปัจจุบัน

ณ ปัจจุบัน ถึงแม้ว่ารัฐบาลญี่ปุ่นจะให้การเยียวยาสภาพร่างกายและจิตใจแก่ "อดีตหญิงบำเรอ" ผ่านการสนับสนุนเงินบริจาคผ่านมูลนิธิอย่างไม่เป็นทางการ แต่คำขอโทษอย่างจริงใจก็ยังไม่ปรากฏจากฝั่งรัฐบาลญี่ปุ่น เสียงวิพากษ์วิจารณ์จากเหล่าผู้เสียหายในอดีตซึ่งยังคงมีชีวิตอยู่หลายคนต่างรู้สึกไม่พอใจต่อสถานการณ์เช่นนี้ พวกเขาคิดเห็นว่าท่าทีของรัฐบาลญี่ปุ่นเป็นไปในลักษณะของการไม่ยอมรับความจริงและพยายามบิดเบือนประวัติศาสตร์อันเลวร้ายที่เกิดขึ้นระหว่างสงครามโลกครั้งที่สอง สถานการณ์เช่นนี้ถูกจับตามองจากภาคประชาสังคมเกาหลีใต้ตลอดมา (Jensiripon 2021, online) ผู้สูญเสียชาวเกาหลีใต้ยังคงรอคอยคำขอโทษและการเยียวยาจากรัฐบาลญี่ปุ่นอย่างเป็นทางการและจริงใจ

ภาพที่ 14 เด็กสาวชาวจีนซึ่งเคยอยู่ในกองพันนางบำเรอ (Comfort Battalion) กำลังให้ปากคำต่อทหารฝ่ายสัมพันธมิตร ณ เมืองย่างกุ้ง ประเทศพม่า บันทึกภาพเมื่อวันที่ 8 สิงหาคม ค.ศ. 1945 ภายหลังที่สงครามโลกครั้งที่สองกำลังสิ้นสุดลง (source: Imperial War Museums 2022, online)

ความขัดแย้งระหว่างญี่ปุ่นกับเกาหลีใต้

เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม ค.ศ. 2015 รัฐบาลญี่ปุ่นกับรัฐบาลเกาหลีใต้ได้มีการลงนามในข้อตกลงเพื่อยุติความขัดแย้งกรณี “นางบำเรอ” ในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองซึ่งยืดเยื้อมาอย่างยาวนาน โดยเป็นการทำข้อตกลง “ครั้งสุดท้าย” ที่มีสาระสำคัญคือ ญี่ปุ่นจะจัดพิธีการขอโทษต่อเหตุการณ์อัปยศที่เกิดขึ้นในอดีต และชดเชยเป็นเงินเพื่อเยียวยาผู้สูญเสียเป็นจำนวน 1,000 ล้านเยน ผ่านการก่อตั้งมูลนิธิที่ดูแลโดยรัฐบาลเกาหลีใต้ โดยมีข้อแลกเปลี่ยนว่ารัฐบาลเกาหลีใต้ต้องรื้อถอน “ประติมากรรมแห่งสันติภาพ” (Statue of Peace) หรือ “รูปปั้นนางบำเรอ” ออกจากบริเวณด้านหน้าสถานทูตญี่ปุ่นในกรุงโซล ซึ่งทางสมาคมชาวเกาหลีเพื่อผู้หญิงที่ถูกบังคับให้เป็นนางบำเรอต่อทหารญี่ปุ่น (Korean Council for Women Drafted for Military Sexual Slavery by Japan : the Korean Council) นำมาติดตั้งไว้เมื่อปี ค.ศ. 2011 ในวันครบรอบการชุมนุมครั้งที่ 1,000 และสุดท้ายรัฐบาลจากทั้งญี่ปุ่นและเกาหลีใต้จะไม่นำประเด็นดังกล่าวนี้ขึ้นมาวิพากษ์วิจารณ์ในเวทีระหว่างประเทศอีกต่อไป (BBC News 2021, online)

ภาพที่ 15 ประติมากรรมแห่งสันติภาพ (Statue of Peace) บริเวณด้านหน้าสถานทูตญี่ปุ่น ณ กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ (source: Honorary Reporter 2022, online)

ภายหลังการลงนามข้อตกลงดังกล่าว ได้มีกระแสความไม่พึงพอใจจากภาคประชาสังคมเกาหลีใต้จนเกิดการรวมตัวเพื่อชุมนุมประท้วงและมีการนำ “รูปปั้นนางบำเรอ” อีกชิ้นหนึ่งไปติดตั้งบริเวณด้านหน้าสถานกงสุลญี่ปุ่นที่เมืองปูซาน ประชนชนชาวเกาหลีใต้มองประเด็นการลงนามในข้อตกลงครั้งนี้ว่ารัฐบาลญี่ปุ่นไม่มีความจริงใจ มิได้ตระหนักถึงความรับผิดชอบต่อเหตุการณ์ในแง่ของกฎหมาย อีกทั้งมิได้รับฟังความคิดเห็นจาก “นางบำเรอผู้เสียหาย” ที่ยังมีชีวิตอยู่ การลงนามครั้งนี้จึงขาดความชอบธรรม กลุ่มผู้ประท้วงให้คำจำกัดความต่อเหตุการณ์นางบำเรอนี้ว่าเป็น “อาชญากรรมต่อมนุษยชาติ” (Crime Against Humanity) ความต้องการสูงสุดของประชาคมเกาหลีใต้บางส่วนคือ รัฐบาลญี่ปุ่นควรจะรับผิดชอบโดยการบันทึกเหตุการณ์นางบำเรอในช่วงสงครามโลกครั้งที่สองลงในแบบเรียนประวัติศาสตร์ของประเทศญี่ปุ่น (Reuters 2021, online)

ภาพที่ 16 การรวมตัวเพื่อประท้วงและรำลึกเหตุการณ์ประวัติศาสตร์ของกลุ่มนักเคลื่อนไหวบริเวณประติมากรรมแห่งสันติภาพ (Statue of Peace) บริเวณด้านหน้าสถานกงสุลใหญ่ญี่ปุ่น ณ เมืองปูซาน ประเทศเกาหลีใต้ เมื่อวันที่ 28 ธันวาคม ค.ศ.2016 (source: Art daily 2019, online)

อาจกล่าวได้ว่า “ประติมากรรมแห่งสันติภาพ” หรือ “รูปปั้นนางบำเรอ” กลายเป็นเครื่องมือทางการเมืองเชิงสัญลักษณ์เพื่อเรียกร้องความรับผิดชอบจากประเทศญี่ปุ่นทั้งในระดับประเทศและเวทีระดับนานาชาติ เป็นการนำความทรงจำอันเลวร้ายในอดีตมาบรรจุใส่ไว้ใน “ประติมากรรม” เพื่อทำหน้าที่เชื่อมโยงเรื่องราวจากอดีตสู่ปัจจุบัน ส่งผลให้ประติมากรรมชิ้นนี้มีอำนาจแสนทรงพลังอยู่ในตัวเอง (Hwang 2021, online)

ปัญหาความขัดแย้งที่ดูเสมือนว่าจะจบยิ่งกลับมาปะทุอย่างร้อนแรงเพราะกระแสความไม่พอใจจากการลงนามข้อตกลงดังกล่าว ภาคประชาสังคมเกาหลีใต้ได้ขยายวงกว้างของการประท้วงเรียกร้องออกไปสู่ระดับนานาชาติ เช่นการนำ “ประติมากรรมแห่งสันติภาพ” ไปติดตั้งยังต่างประเทศในพื้นที่สาธารณะตามจุดต่าง ๆ เช่น สหรัฐอเมริกา เยอรมัน และจีน โดยเฉพาะสหรัฐอเมริกาในเมืองซานฟรานซิสโก (San Francisco) เมื่อปี ค.ศ. 2017 ที่ประสานงานในการติดตั้งรูปปั้น โดย “องค์กรความร่วมมือเพื่อหญิงบำเรอ” (Comfort Women Justice Coalition: CWJC) การติดตั้งประติมากรรมแห่งสันติภาพครั้งนี้ได้สร้างความขุ่นเคืองใจต่อชาวญี่ปุ่นจนถึงขั้นตัดความสัมพันธ์กันในฐานะ “บ้านพี่เมืองน้อง” (Sister City) ระหว่างเมืองโอซาก้า (Osaka) ประเทศญี่ปุ่น และเมืองซานฟรานซิสโก ประเทศสหรัฐอเมริกา ที่มีมาอย่างยาวนานกว่า 60 ปี (The Washington Post 2022, online)

ภาพที่ 17 ประติมากรรมแห่งสันติภาพ (Statue of Peace) บริเวณจัตุรัสเซนต์แมรี เมืองซานฟรานซิสโก (St. Mary’s Square, San Francisco) ประเทศสหรัฐอเมริกา
(source: Sullivan 2022, online)

ภาพที่ 18 ประติมากรรมแห่งสันติภาพ (Statue of Peace) ใจกลางสวนสาธารณะในกรุงเบอร์ลิน ประเทศเยอรมันนี (Berlin, Germany)
(source: The Korea Times 2022, online)

ในอีกด้านหนึ่งการใช้อุดมการณ์สากล เช่น “ความเท่าเทียม สิทธิมนุษยชน และสิทธิสตรี” เป็นแกนหลักในการขับเคลื่อนข้อเรียกร้อง และสร้างความชอบธรรมเพื่อให้เกิดการยอมรับ โดยสื่อสารผ่านประติมากรรมชิ้นดังกล่าวและมุ่งเป้าไปยังประเทศที่ให้ความสำคัญกับอุดมการณ์สากลนั้น ๆ ทั้งหมดดำเนินไปในเชิงการกดดันญี่ปุ่นทางอ้อม ที่อาจให้ผลสำเร็จมากกว่าการกดดันทางการเมืองโดยตรง นั่นคือการกดดันผ่านการรณรงค์ในประเด็นด้านสิทธิมนุษยชนและสิทธิสตรี ซึ่งทั่วโลกล้วนให้การยอมรับ ถือได้ว่าเป็นกระบวนการที่ประสบความสำเร็จในแง่ของการดึงความสนใจจากนานาชาติได้เป็นอย่างดี (Liangchoosak 2019, 298 - 300)

หากนำประเด็นความขัดแย้งระหว่างญี่ปุ่นกับเกาหลีใต้ดังกล่าวมาวิเคราะห์ผ่านทฤษฎี “การไม่เห็นด้วยเห็นไม่ตรงกัน” (Disagreement) โดย ฌาคส์ ร็องซิแยร์ (Jacques Rancière) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสจะมีมุมมองในเชิงที่ว่าความขัดแย้งครั้งนี้เป็น “ตรรกะทางการเมือง” (Rancière 1998) ตรรกะของการไม่เห็นด้วยทำให้ระบบการแบ่งแยกการรับรู้ในสังคมถูกรบกวนและตั้งคำถามโดยกลุ่มคนกลุ่มหนึ่ง การแสดงออกถึงความคิดเห็นที่ขัดแย้งแตกต่างไม่ควรนำไปสู่การเกิดแรงปะทะจากคู่กรณีหรือจากสังคม

สำหรับผู้เขียน “การไม่เห็นด้วย เห็นไม่ตรงกัน” ในฐานะที่เป็นตรรกะของการเมือง จึงไม่ใช่เรื่องการเข้าใจผิด แต่เป็นเรื่องของการเมือง จึงไม่ใช่เรื่องของการมีระบบการแบ่งแยกการรับรู้คนละชุด เพราะในสถานการณ์ที่เรียกว่า ‘เข้าใจผิด’ หมายความว่าคนสองคนใช้ภาษาเดียวกัน แต่ใช้ในความหมายที่ต่างกัน หรือเห็นต่างกันในรายละเอียดของสิ่งเดียวกัน ความเท่าเทียมเป็นเพียงเรื่องอุดมคติ หากเราไม่ยอมรับใน “ความเป็นอื่น” การเมืองเป็นสิ่งกำหนดว่าใครจะมีสิทธิพูดในพื้นที่สาธารณะและมีอำนาจในการจัดระเบียบทางสังคม

ด้วยเหตุนี้การไม่เห็นด้วย เห็นไม่ตรงกัน เมื่อนำไปเปรียบเทียบกับเหตุการณ์การเซ็นเซอร์ศิลปะแล้วทำให้ผู้เขียนมองเห็นถึงข้อจำกัดต่าง ๆ ทางสังคม “การยอมรับความเป็นอื่น” คือ ทางออกของเงื่อนปมปัญหาต่าง ๆ และอาจช่วยสร้างสมานฉันท์ให้เกิดขึ้นแก่สังคม “คุณค่าแห่งความหลากหลาย” จะดำรงอยู่ภายในพื้นที่เดียวกันอย่างปกติสุขและยั่งยืน หากไม่เช่นนั้นแล้วความขัดแย้งและความเห็นที่ไม่ตรงกันระหว่างญี่ปุ่นกับเกาหลีใต้ต่อประเด็นนี้อาจไม่มีวันจบสิ้นลง

ภาพที่ 19 ประติมากรรมแห่งสันติภาพ (Statue of Peace) ณ เมืองซิดนีย์ ประเทศออสเตรเลีย (Sydney, Australia) (source: BBC News 2021, online)

‘งานศิลปะ’ ผู้ร้ายตัวจริงหรือแพะรับบาป

ไอจิ เทียนนาเล่ นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ ปี ค.ศ. 2019 มีเนื้อหานิทรรศการเกี่ยวเนื่องเจาะจงกับประเด็นประวัติศาสตร์การเซ็นเซอร์ผลงานทัศนศิลป์ในประเทศญี่ปุ่น เป็นนิทรรศการที่รวบรวมผลงานทัศนศิลป์ที่เคยถูกปฏิเสธหรือยุติการจัดแสดงจากพื้นที่สาธารณะอื่น ๆ เพื่อสื่อสารถึงการเซ็นเซอร์ผลงานศิลปะและตั้งคำถามต่อเสรีภาพแห่งการแสดงออกในยุคปัจจุบัน (After “Freedom of Expression?”) แต่กลับถูกปิดตัวลงหลังจากเปิดนิทรรศการได้เพียงสามวันด้วยผลกระทบจากการเซ็นเซอร์ ฮิเดอากิ โอมูระ (Hideaki Omura) ผู้ว่าราชการจังหวัดไอจิ (The Governor of Aichi) หัวหน้าคณะกรรมการการจัดงาน ไอจิ เทียนนาเล่ 2019 ได้ให้สัมภาษณ์กับสำนักข่าวเจแปน ไทมส์ (Japan Times) ซึ่งมีเนื้อหาและประเด็นสำคัญที่สอดคล้องกับการนำเสนอของสำนักข่าวไมนิชิเจแปน (The news site Mainichi Japan) มีใจความสำคัญว่า คณะกรรมการผู้จัดงานได้รับเรื่องร้องเรียนทางโทรศัพท์และแฟกซ์เกี่ยวกับความไม่พอใจของประชาชนที่มีต่อผลงานประติมากรรม “นางบำเรอ” กว่า 700 ครั้งเฉพาะในวันแรกที่เปิดนิทรรศการ รวมถึงมีอีเมล์ (E-mail) และโทรศัพท์คุกคามข่มขู่ถึงขั้นจะเผาทำลายหอศิลป์แห่งเมืองไอจิ ให้เหมือนกับที่เคยเกิดเหตุกับเกียวโต เอนิเมชั่น สตูดิโอ (Kyoto Animation studio) เมื่อวันที่ 18 กรกฎาคม ปี ค.ศ. 2019 เดือนที่ผ่านมา ส่งผลให้มีผู้เคราะห์ร้ายเสียชีวิตถึง 35 คน (Dafoe 2019, online)

ภาพที่ 20 Kyoto Animation studio, Kyoto, Japan ถูกบุกวางเพลิงหลังจากที่เคยได้รับ E-mail ข่มขู่ เหตุเกิดเวลา 10.30 น. ตามเวลาท้องถิ่น เมื่อวันที่ 18 กรกฎาคม ค.ศ. 2019 ทำให้มีพนักงานเสียชีวิต 35 คน ผู้ก่อเหตุเป็นชายชาวญี่ปุ่นวัย 41 ปี (source: BBC News 2021, online)

หนึ่งในผู้ที่คัดค้านและต่อต้านผลงาน "ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ" คือ ทากาชิ คาวามูระ (Takashi Kawamura) นายกเทศมนตรีแห่งเมืองนาโกย่า (Nagoya mayor) เรียกร้องให้ถอดผลงานชิ้นดังกล่าวออกจากนิทรรศการทันที โดยให้เหตุผลว่า "ผลงานศิลปะชุดนี้นั้นเหยียบย่ำทำลายความรู้สึกของชาวญี่ปุ่น" คาวามูระออกแถลงการณ์กล่าวว่า "ประเด็นนี้มิได้มีความเกี่ยวข้องอะไรกับการมีเสรีภาพในการสร้างสรรค์และการแสดงออกเลย พื้นที่ศิลปะที่ได้รับการสนับสนุนเงินภาษีจากประชาชนจำนวนมหาศาลไม่ควรทำเช่นนี้ รัฐจะดำเนินการตรวจสอบนิทรรศการครั้งนี้โดยเร็วที่สุดเพื่ออธิบายให้ประชาชนได้ทราบว่านิทรรศการดังกล่าวถูกเผยแพร่ออกมาได้อย่างไร ซึ่งเสรีภาพในการแสดงออกนั้นต้องมีขีดจำกัด" (Harris 2019, online)

ขณะเดียวกันก็มีการตอบโต้จากทางโอมูระ ผู้ว่าราชการจังหวัดไอจิความว่า "รัฐบาลและองค์กรสาธารณะควรเป็นฝ่ายปกป้องสิทธิเสรีภาพในการแสดงออก ถึงแม้ว่าการแสดงออกนั้นจะไม่ตรงกับรสนิยมของผู้มีอำนาจปกครองก็ตาม รัฐควรยอมรับว่าการแสดงออกก็คือการแสดงออก (Expression as Expression) และการปิดกั้นในลักษณะนี้เป็นการกระทำผิดต่อรัฐธรรมนูญญี่ปุ่น" รวมถึงภัณฑารักษ์ประจำนิทรรศการได้กล่าวถึงเหตุการณ์ครั้งนี้ว่า "นี่คือความชั่วร้ายทางประวัติศาสตร์ (Historic Outrage) และคงจะเป็นเหตุการณ์การเซ็นเซอร์และการปิดกั้นที่เลวร้ายที่สุดในยุคหลังสงครามของประเทศญี่ปุ่น" (Dafoe 2019, online)

สมาคมนักวิจารณ์ศิลปะนานาชาติญี่ปุ่น (The Japan branch of the International Association of Art Critics) หรือ AICA ได้มีการออกแถลงการณ์เกี่ยวกับกรณีการคุกคามนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยครั้งนี้ว่า

"ไอจิ เทียนนาเล่ 2019 คือ นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติที่ถ่ายทอดประสบการณ์อันหลากหลายจากประเด็นเรื่องการถูกปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์และเสรีภาพในการแสดงออกผ่านผลงานศิลปะของศิลปินสู่สาธารณชน เหตุการณ์การคุกคามข่มขู่ของประชาชน และแถลงการณ์จากนายกเทศมนตรีเมืองนาโกย่าที่มีความต้องการให้ยุติการจัดแสดงนิทรรศการครั้งนี้ ไปจนถึงข้อเสนอแนะของ โยชิฮิเดะ ซูกะ (Yoshihide Suga) หัวหน้าคณะรัฐมนตรีญี่ปุ่น (Chief Cabinet Secretary) ที่กล่าวว่า ต่อไปนี้นิทรรศการศิลปะนานาชาติเทียนนาเล่อาจถูกงดเว้นเงินทุนสนับสนุนทั้งหมดที่เคยได้รับจากสำนักงานกิจการวัฒนธรรมแห่งชาติ (The national Agency for Cultural Affairs)" (Art It Magazine 2019, online) และจากเรื่องราวทั้งหมด ผู้เขียนสรุปได้ว่า "ท่าทีการตอบสนองจากหลายฝ่ายต่อนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยครั้งนี้นั้นเท่ากับเป็นการกระทำการเซ็นเซอร์รูปแบบหนึ่ง (Tantamount to an Act of Censorship)"

บันทึกคำแถลงการณ์เป็นภาษาญี่ปุ่นลงวันที่ 7 สิงหาคม ค.ศ. 2019 โดย ฟุมิโอะ นันโจ (Fumio Nanjo) ประธานสมาคมนักวิจารณ์ศิลปะนานาชาติญี่ปุ่น มีรายละเอียดกล่าวถึงความกังวลอย่างยิ่งต่อสถานการณ์การเซ็นเซอร์และการคุกคามที่เกิดขึ้นกับ ไอจิ เทียนนาเล่ 2019 โดยระบุว่า การแสดงออกด้วยท่าทีที่รุนแรงและเป็นภัยคุกคามจากผู้ต่อต้านไม่สมควรที่จะถูกยอมรับ และเจ้าหน้าที่รัฐควรแสดงบทบาทในการปกป้องคุ้มครองชีวิต พื้นที่ และกิจกรรมทางศิลปะนี้จากการกระทำรุนแรงต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นอันมีเจตนาเพื่อให้นิทรรศการถูกยุติลง แต่มันก็ไม่มีท่าทีเกิดขึ้น การเซ็นเซอร์ยังคงดำเนินต่อไป สมาคมต้องการย้ำเตือนว่าเหตุการณ์ครั้งนี้อาจทำลายความเชื่อมั่นของประชาชนที่มีต่อรัฐบาล เขามองว่าการปกป้องสิ่งเหล่านี้คือรากฐานของการปกครอง

ในระบอบประชาธิปไตยรัฐควรส่งเสริมสนับสนุนจนถึงให้ความเคารพต่อความคิดเห็น คำวิพากษ์วิจารณ์ และการแสดงออกที่หลากหลาย การปิดกั้น ปกปิด หรือกำจัดผลงานศิลปะที่ไม่ถูกจริตโดยรัฐนั้นเป็นอุปสรรคต่อสิทธิในการเข้าถึงองค์ความรู้ทางศิลปะของประชาชน และไม่เอื้อต่อการพัฒนาด้านศิลปวัฒนธรรมแต่ประการใด

นันโจกล่าวต่อไปว่า ถ้อยแถลงของซูกะ หัวหน้าคณะรัฐมนตรีที่กล่าวว่าจะระงับเงินทุนสนับสนุนนิทรรศการศิลปะเทียนนาเล่ครั้งต่อไปถือเป็นการข่มขู่และคุกคามรูปแบบหนึ่ง ประเด็นสำคัญคือการที่เราจะสนับสนุนสิทธิเสรีภาพในการแสดงออก มิได้หมายความว่าเราจะต้องเห็นชอบกับคำวิพากษ์วิจารณ์หรือการแสดงออกเหล่านั้น แต่มันคือการสนับสนุนโอกาสของประชาชนที่จะได้เข้าถึง ขบคิด และไตร่ตรองสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง สุดท้ายแล้วหากเรายอมรับเหตุการณ์การปิดกั้นทางความคิดสร้างสรรค์ การปิดกั้นการแสดงความคิดเห็นผ่านผลงานศิลปะในกรณีดังกล่าวนี้ ต่อไปคงจะไม่ใช่แค่ ไอจิ เทียนนาเล่ แต่มันจะส่งผลถึงกิจกรรมการแสดงออก การแสดงความคิดเห็นในพื้นที่สาธารณะที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคตภายใต้ระบอบประชาธิปไตยญี่ปุ่นในภาพรวมทั้งหมด (Art It Magazine 2019, online)

ภาพที่ 21 Kim Seo-kyung & Kim Eun-sung. Statue of a Girl of Peace, 2019, Mixed media installation (source: Reuters 2022, online)

นิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ ไอจิ เทียนนาเล่ 2019 เปิดให้สาธารณชนทั่วไปได้เข้าชมในวันที่ 1 สิงหาคม และตัดสินใจยุติการนิทรรศการลงในวันที่ 3 สิงหาคม ค.ศ. 2019 เป็นเวลาเพียง 3 วัน แม้ภายหลังเหตุการณ์สำนักข่าวโตเกียว เอเอฟพี (Tokyo AFP) จะรายงานว่ามีชายชาวญี่ปุ่นวัย 59 ปี คนหนึ่งถูกจับกุมด้วยข้อกล่าวหาข่มขู่คุกคามด้วยวิธีการส่งแฟกซ์ที่มีข้อความว่า "เอารูปปั้นนั่น (Comfort Woman) ออกไปเดี๋ยวนี้ ไม่เช่นนั้นเราจะไปเยี่ยมเยียนที่หอศิลป์พร้อมขวดบรรจุน้ำมัน" ไปยังหอศิลป์ดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น ในทางกลับกันยังมีหลายฝ่ายที่ออกมาปกป้องการจัดนิทรรศการครั้งนี้โดยให้เหตุผลว่าเสรีภาพในการแสดงออกควรได้รับการคุ้มครองและการสนับสนุน (Art daily 2019, online)

ภายหลังที่ ไอจิ เทียนนาเล่ 2019 ยุติการเผยแพร่ผลงาน ศิลปินที่ร่วมแสดงงานในนิทรรศการครั้งนี้กว่า 70 รายได้ลงนามและออกแถลงการณ์คัดค้านการสั่งปิดนิทรรศการในครั้งนี้ เหล่าศิลปินเรียกร้องให้เปิดนิทรรศการศิลปะเพื่อเสรีภาพในการแสดงออกนี้อีกครั้งพร้อมกับมาตรการรักษาความปลอดภัยที่เหมาะสมเพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้กับเจ้าหน้าที่ประจำหอศิลป์และบุคคลทั่วไปที่จะเข้ามาเยี่ยมชม อีกหนึ่งข้อเรียกร้องคือการจัดตั้งเวทีเสวนาในประเด็นดังกล่าวอย่างเสรีและเป็นกลางพร้อมเปิดกว้างให้พื้นที่ในการแสดงความคิดเห็นสำหรับทุกฝ่าย "นิทรรศการนี้ได้รับผลกระทบทั้งจากการคุกคามข่มขู่และแรงกดดันทางการเมือง การยอมรับและก้มหัวให้กับสิ่งนี้ไม่ควรเกิดขึ้น สิ่งที่ถูกต้องคือการค้นหาผู้กระทำผิดตามกฎหมายอย่างรวดเร็ว และออกมาตรการณ์รักษาความปลอดภัยให้กับพื้นที่สาธารณะแห่งนี้ การกระทำการเซ็นเซอร์เป็นวิธีการที่ฉาบฉวยและไร้ซึ่งจรรยาบรรณการปิดกั้นมิให้ผู้คนแสดงความเห็น และการบิดเบือนหลบเลี่ยงประวัติศาสตร์ที่ควรเผชิญหน้านั้นสร้างความเสียหายร้ายแรง" คิม เซโย คยอง ศิลปินเกาหลีใต้หนึ่งในผู้สร้างสรรค์ผลงาน "ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ" ให้สัมภาษณ์กับสำนักข่าวนิวยอร์กไทมส์ (New York Times) มีใจความว่า "น่าผิดหวังที่นิทรรศการถูกปิดตัวลง เราเชื่อว่าประติมากรรมชิ้นนี้ทำให้ผู้คนส่วนใหญ่โดยเฉพาะสตรีนึกถึงความเจ็บปวดรวดร้าวจากสงคราม" (Harris 2019, online)

ผลงาน "ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ" นั้นถอดแบบมาจาก "ประติมากรรมแห่งสันติภาพ" (Statue of Peace) ที่ถูกติดตั้งและเผยแพร่ตามสถานที่ต่าง ๆ มาตั้งแต่ปี ค.ศ. 2011 มีนักเคลื่อนไหวอีกหลายกลุ่มได้นำประติมากรรมลักษณะเดียวกันนี้ไปติดตั้งตามพื้นที่สาธารณะหลายสิบแห่งทั่วโลกโดยเฉพาะในเกาหลีใต้และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง "ประติมากรรมแห่งสันติภาพ" ที่ตั้งตระหง่านอยู่หน้าสถานทูตญี่ปุ่น ใจกลางกรุงโซลเพื่อรำลึกถึงเหตุการณ์และเหยื่อผู้เคราะห์ร้าย สิ่งนี้สร้างความโกรธเคืองต่อประเทศญี่ปุ่นเรื่อยมา ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ระหว่างประเทศไม่ว่าจะเป็นการที่ญี่ปุ่นเรียกร้องกดดันให้รื้อถอนประติมากรรมชิ้นนี้ออกจากพื้นที่ด้านหน้าสถานทูตญี่ปุ่นที่กรุงโซล และถอนตัวออกจากการเป็นประเทศคู่ค้า สิ่งเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจของทั้งสองประเทศอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (Art daily 2019, online)

ความขัดแย้งดังกล่าวไม่มีท่าทีที่จะจบลงได้ในระยะเวลาอันสั้น ด้วยความคิดเห็นที่ต่างกันในเรื่องเดียวกัน เราจะสังเกตจากข้อมูลข้างต้นได้ว่าเหตุการณ์ "การเซ็นเซอร์ศิลปะ" ครั้งนี้เสียงแตกออกเป็นสองฝั่ง แม้กระทั่งชาวญี่ปุ่นเองก็มีความคิดเห็นไม่ตรงกัน ฝ่ายหนึ่งเห็นว่างานศิลปะชุดนี้เป็นการเหยียบย้ำความรู้สึกของตนอย่างร้ายแรง และอีกฝ่ายหนึ่งเห็นว่าเสรีภาพในการแสดงออกคือพื้นฐานของเสรีประชาธิปไตยที่ควรได้รับการปกป้องและสนับสนุน

บทสรุปแห่งความสมานฉันท์

ปรากฏการณ์การเซ็นเซอร์ผลงานศิลปะร่วมสมัย “ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ” ที่สร้างสรรค์โดย คิม เซโย คยอง และ คิม อึน ซอง ในนิทรรศการศิลปะร่วมสมัยนานาชาติ ไอจิ เทียนนาเล่ เมื่อปี ค.ศ. 2019 นั้นถือเป็นกรณีศึกษาที่มีนัยยะสำคัญต่อบทความของผู้เขียนอย่างยิ่งในเชิงเปรียบเทียบต่อบริบททางวัฒนธรรมระหว่างประเทศ ทั้งตะวันตก เอเชีย หรือประเทศไทยเองก็ตาม ซึ่งปรากฏการณ์การเซ็นเซอร์อาจไม่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่เท่าใดนัก ประเด็นที่แตกต่างคือ “สิ่งใดจะก้าวเข้ามาเป็นสิ่งต้องห้าม” กล่าวคือ ความสัมพันธ์อันแนบแน่นของตัวแปรที่ก่อให้เกิดปรากฏการณ์เซ็นเซอร์ ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา รูปแบบผลงานศิลปะ ประวัติศาสตร์การเมืองภาคประชาชน และกลไกทางอุดมการณ์ของรัฐ ผู้เขียนสังเกตเห็นได้จากความสัมพันธ์ระหว่าง 3 ตัวแปรนี้ว่ามีความเชื่อมโยงกันอย่างชัดเจน

บริบททางประวัติศาสตร์การเมืองในแต่ละพื้นที่นั้นส่งผลต่อทัศนคติที่มีต่อระบบบางอย่างในสังคมของกลุ่มศิลปิน นักสร้างสรรค์ รวมไปถึงนักเคลื่อนไหว ทัศนคติดังกล่าวส่วนใหญ่สวนทางกับความคิดกระแสหลักในสังคมใดสังคมหนึ่งจนถูกผลักดันให้เกิดการต่อสู้ทางความคิด และการต่อสู้ทางความคิดนั้นถูกสื่อสารผ่านผลงานศิลปะ ในขณะเดียวกันประวัติศาสตร์การเมืองก็เป็นแรงขับเคลื่อนต่อกลไกทางอุดมการณ์ของรัฐและอุดมการณ์รัฐนั้นเป็นปัจจัยสำคัญในการหล่อหลอมชุดความคิดกระแสหลักที่อยู่ภายใต้วัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่ง

สงครามโลกครั้งที่สองนั้นสร้างความเสียหายทั้งทางเศรษฐกิจและชีวิตมนุษย์อย่างมากมายมหาศาล ไม่ว่าจะเป็นผู้ชนะหรือผู้ที่เป็นฝ่ายพ่ายแพ้สงครามอย่างประเทศญี่ปุ่น ความพยายามยอมรับและลบเลือนประวัติศาสตร์เกี่ยวกับ ‘ทาสทางเพศชาวเกาหลี’ ของญี่ปุ่นนั้นยังคงมีให้เห็นในปัจจุบัน การสื่อสารด้วยวิธีการใดก็ตามที่จะทำให้ประชาชนญี่ปุ่นต้องหวนกลับมานึกถึงเหตุการณ์เหล่านี้อีกครั้งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถยอมรับได้ จึงสมควรถูกปิดกั้นและต่อต้าน ในยุคหลังสงครามผลกระทบทางด้านจิตใจต่อชาวญี่ปุ่นและผู้สูญเสียยังคงมีให้เห็นเสมอ ระบบทางวัฒนธรรมของชาวญี่ปุ่นที่ฝังรากลึกไม่ว่าจะเป็นการสงวนท่าที การหวงแหนความเป็นส่วนตัว การใส่ใจในรายละเอียดยิบย่อย หรือแม้กระทั่งการแสดงออกที่แฝงนัยความหมายอันซับซ้อน ความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกชนญี่ปุ่นในทุกโครงสร้างชนชั้นล้วนมีพื้นฐานจากสิ่งเหล่านี้จนทำให้เกิดระบบทางวัฒนธรรมที่เต็มไปด้วยระเบียบแบบแผน

ผู้เขียนมิอาจปฏิเสธว่าระบบวัฒนธรรมอันมีอัตลักษณ์ดังกล่าวนั้นได้ขับเน้นสุนทรียศาสตร์ความงามซึ่งสอดแทรกอยู่ในทุกอิริยาบถของชนชาติญี่ปุ่น และได้สร้างปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมอันทรงพลังเป็นที่ยอมรับไปทั่วทุกมุมโลก ไม่ว่าจะเป็นด้านสังคม วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต การดำเนินชีวิต ระเบียบวินัยอันน่าชื่นชมและยึดถือเป็นแบบอย่างในการพัฒนาความเป็นมนุษย์ แต่ด้วยกรอบความคิดแบบญี่ปุ่นเช่นนี้นั้นยังมีร่องรอยของความพยายามในการปิดกั้นบางสิ่งบางอย่างที่อาจย่างกรายเข้ามาสั่นคลอนและสร้างความ “กระอักกระอ่วน” ให้เกิดขึ้นในสังคมที่การกระทบกระทั่งกันทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจแม้เพียงเล็กน้อยนั้นเป็นสิ่งที่มิอาจยอมรับได้

เหตุเพราะการสอดแทรกเนื้อหาเรื่องราวที่สร้างความกระอักกระอ่วนใจจนไม่อาจนิ่งเฉย และรูปแบบของผลงานที่ตรงไปตรงมาชนิดที่ไม่ต้องอาศัยหลักการตีความอันซับซ้อนนั้นทำให้ 'ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ' มิอาจแสวงหาที่ทางเพื่อดำรงอยู่ในระบบทางสังคมซึ่งไม่ยอมเปิดรับความหลากหลายเช่นนี้ "สิ่งต้องห้าม" ในผลงานศิลปะร่วมสมัยชุดนี้ คือ ความเถรตรงแห่ง "ร่องรอยความทรงจำทางประวัติศาสตร์อันเลวร้าย" ซึ่งขัดแย้งต่อโครงสร้างทางวัฒนธรรมญี่ปุ่นที่มีแบบแผนอันสง่างามและทรงพลัง ถึงตรงนี้ผู้เขียนขอกล่าวย้ำอีกครั้งถึงความสัมพันธ์ระหว่างสังคม การเมือง และศิลปะ ที่แสดงให้เห็นอย่างเด่นชัดผ่านเหตุการณ์และปรากฏการณ์ผลักดันให้ผลงานศิลปะชุดดังกล่าวกลายเป็นสิ่งต้องห้ามภายใต้บริบทของวัฒนธรรมญี่ปุ่น และเป็นภาพแทนของการอภิปราย "ปรากฏการณ์การเซ็นเซอร์งานศิลปะ" ในภาพกว้างได้อย่างมีนัยสำคัญ

ภาพที่ 22 นักศึกษามหาวิทยาลัยชาวเกาหลีใต้ขณะชุมนุมประท้วง ณ ประติมากรรมแห่งสันติภาพ (Statue of Peace) บริเวณด้านหน้าสถานทูตญี่ปุ่นประจำกรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ เมื่อวันที่ 11 มกราคม ค.ศ. 2017 (source: CNN World 2022, online)

เรื่องละเอียดอ่อนเหล่านี้มักสร้างความลำบากใจให้แก่ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง ในวงการศิลปะร่วมสมัยก็เช่นกัน การสร้างผลงานที่มีประเด็นเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์การเมืองมีให้เห็นเรื่อยมา การต่อต้านก็เช่นกัน ในสังคมญี่ปุ่นยังพอมีพื้นที่สำหรับการโต้เถียง วิพากษ์วิจารณ์ โดยภาคประชาสังคมที่อยู่นอกเหนือการควบคุมของรัฐให้เห็น แต่ในทางกลับกันเหตุการณ์ครั้งนี้อาจทำให้เห็นว่าความพยายามในการปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์ยังมีพลังมากกว่าการพยายามเปิดกว้างเพื่อทำความเข้าใจและไตร่ตรองในบางประเด็นที่อ่อนไหว นั่นเพราะความทรงจำช่วงสงครามโลกสำหรับชาวญี่ปุ่นเป็นความทรงจำของ "ผู้ปราชัย" เหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ใด ๆ ก็ตามที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาดังกล่าวเป็นสิ่งที่ไม่ควรจดจำ และไม่ควรถูกกล่าวย้ำถึงภายใต้ระบบวัฒนธรรมอันแข็งแกร่งและสง่างามของชาวญี่ปุ่นเอง

ภาพที่ 23 Kim Seo-kyung & Kim Eun-sung. Statue of a Girl of Peace, 2019, Mixed media installation (source: The New York Times 2022, online)

จากการศึกษาวิเคราะห์เหตุการณ์เซ็นเซอร์และผลงานศิลปะข้างต้น ผู้เขียนมีความคิดเห็นว่า สถานการณ์การเซ็นเซอร์ผลงานศิลปะร่วมสมัยและการปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ในด้านของเนื้อหาผลงานศิลปะที่ได้รับผลกระทบ กระบวนการเซ็นเซอร์นั้นไม่มีการเปลี่ยนแปลงในเชิงโครงสร้างหลักเท่าใดนัก เนื้อหาหรือประเด็นที่ศิลปินสื่อสารผ่านผลงานศิลปะมักเป็นประเด็นปัญหาทางสังคมอันอ่อนไหว เช่น ชาติพันธุ์ เพศ ศาสนา และการเมือง ในส่วนของกระบวนการปิดกั้นนั้นมีตั้งแต่การวิพากษ์วิจารณ์ ข่มขู่คุกคาม ตรวจยึด ทำลาย สั่งห้าม ยุติกิจกรรม จับกุม ไปจนถึงการทำร้ายร่างกาย มุ่งหมายเอาชีวิตศิลปิน โดยผู้เขียนสามารถสรุปประเด็นสำคัญเกี่ยวกับสถานการณ์การเซ็นเซอร์ผลงานศิลปะร่วมสมัยในห้วงเวลาปัจจุบันผ่านการศึกษาผลงาน “ประติมากรรมหญิงสาวแห่งสันติภาพ และบริบทแวดล้อมทางสังคม” เพื่อใช้อธิบายความในภาพรวมได้ดังนี้

1. มาตรฐานทางสังคม ขนบธรรมเนียม จารีต ประเพณี สิ่งที่ผู้คนในสังคมยึดถือและปฏิบัติตามในที่นี้ผู้เขียนให้คำนิยามโดยภาพกว้างว่า “โครงสร้างทางสังคม” นั้นยากที่จะสอดแทรกสิ่งใหม่ที่ทำให้ผู้คนในสังคมต้องปรับตัว การเซ็นเซอร์สามารถเกิดขึ้นได้ทุกพื้นที่ และทุกสิ่งสามารถกลายเป็น “สิ่งต้องห้าม” ได้เสมอขึ้นอยู่กับว่า บริบทหรือโครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ ให้คำนิยามกับความเป็น “สิ่งดีงาม” อย่างไรและใครเป็นผู้กำหนดสร้างนิยามเหล่านั้น

2. ผลงานศิลปะที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการเมืองเชิงต่อต้าน หรืองานศิลปะที่มีเนื้อหาหรือรูปแบบไม่ตรงกับจริตของชนชั้นปกครองและชุดความคิดกระแสหลัก สามารถกลายเป็นสิ่งที่ไม่พึงประสงค์ ซึ่งผลงานศิลปะที่มีลักษณะขัดแย้งสวนทางกับกลไกทางอุดมการณ์ของรัฐนั้นเป็นตัวแปรสำคัญที่ผลักดันให้กระบวนการเซ็นเซอร์มักเกิดขึ้นเสมอและสำเร็จลุล่วงได้โดยง่าย อีกทั้งยังเกิดขึ้นแบบเบ็ดเสร็จและรุนแรงกว่าหากอยู่ภายใต้รัฐบริหารแบบเผด็จการ รัฐตระหนักถึงพลังของศิลปะในการโน้มน้าวความคิดของคนในสังคม รัฐมองศิลปะและศิลปินผู้สร้างสรรค์เป็นภัยคุกคาม นอกจากนั้นแล้วยังมี “กระบวนการเซ็นเซอร์ตนเอง” (Self-censorship) ของศิลปินเกิดขึ้นมากมายในโครงสร้างทางสังคมเช่นนี้ เหตุเพราะศิลปินเกรงกลัวภัยอันตรายจากภายนอกอันเนื่องมาจากความคิดของตนที่สวนทางกับความคิดกระแสหลัก

3. การสร้างความเข้าใจในบริบทของศิลปะต่อสาธารณชนเป็นสิ่งสำคัญ เช่น ศิลปะมีหน้าที่ทางสังคมอย่างไร งานศิลปะบางชิ้นง่ายต่อการทำความเข้าใจ งานศิลปะบางชิ้นสร้างการถกเถียงและยากที่ผู้ชมจะทำความเข้าใจได้ ศิลปะนั้นเป็นเครื่องมือสะท้อนความจริงที่ทรงพลังในทุกยุคสมัย ศิลปินจำเป็นต้องนำเสนอความจริงและซื่อสัตย์ต่อความคิดของตนเอง สำนึกความรับผิดชอบต่อสังคมเป็นสิ่งที่ศิลปินพึงมี การวิพากษ์นั้นสามารถนำพาสังคมให้กลับมาสู่ทิศทางที่ควรจะเป็น

4. เนื้อหา รูปแบบงานศิลปะ ประวัติศาสตร์การเมืองภาคประชาชน และกลไกทางอุดมการณ์ของรัฐ นั้นเป็นตัวแปรที่สัมพันธ์กันอย่างแนบแน่นซึ่งส่งผลต่อการหล่อหลอมชุดความคิด ระบบคุณค่าในสังคมกระแสหลักความพยายามเปิดกว้างเพื่อทำความเข้าใจและไตร่ตรองในประเด็นอ่อนไหวต่าง ๆ ด้วยระบบคุณค่าอันหลากหลายเป็นสิ่งสำคัญ การสนับสนุนเสรีภาพไม่จำเป็นที่รัฐจะต้องเห็นด้วยกับการแสดงออกเหล่านั้น แต่คือการสนับสนุนโอกาสของสาธารณชนในการเข้าถึง ขบคิด ไตร่ตรองสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง การเซ็นเซอร์งานศิลปะคือการปิดกั้นองค์ความรู้และไม่เอื้อประโยชน์ต่อพัฒนาการด้านศิลปวัฒนธรรมแต่อย่างใด

ผู้เขียนมีมุมมองต่อปรากฏการณ์นี้ว่าในเชิงโครงสร้างไม่มีการเปลี่ยนแปลง จะมีเพียงเนื้อหา รูปแบบของผลงานศิลปะและบริบททางสังคม ซึ่งแตกต่างกันในแต่ละพื้นที่เท่านั้นที่หมุนเวียนเปลี่ยนไปตามแต่ละยุคสมัย ทำให้ระดับความรุนแรงในการเซ็นเซอร์แตกต่างกัน ปัญหาสำคัญคือ เราสามารถเรียนรู้อะไรได้บ้างกับสถานการณ์ดังกล่าวและการเซ็นเซอร์งานศิลปะนั้นส่งผลในเชิงบวกหรือเชิงลบต่อโครงสร้างทางสังคมตามแต่บริบทของพื้นที่นั้น ๆ ทั้งนี้ผู้เขียนมีความเห็นต่อประเด็นนี้ว่า การพัฒนาสังคมไปในทิศทางที่ดีขึ้นอาจบรรลุผลสำเร็จได้โดยการผลักดันสังคมไปสู่การเรียนรู้ ยอมรับ และเข้าใจระบบความคิด ความเชื่อที่หลากหลาย และแตกต่างกัน หรือที่เรียกว่า “พหุสังคม” (Pluralistic Societies)

ภาพที่ 24 'Jean Kuyng Lee' หญิงชราวัย 82 ปีชาวเกาหลีใต้ ขณะทำความสะอาดประติมากรรมแห่งสันติภาพ (Statue of Peace) รูปปั้นเชิงสัญลักษณ์ทาสทางเพศในสงครามโลกครั้งที่สอง ณ สวนสาธารณะใจกลางเมืองนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา (Central Park, New York, USA) (source: The Los Angeles Times 2022, online)

หนทางสู่ความสมานฉันท์อาจอยู่ที่การสนับสนุนชุดความคิด หรือทัศนคติที่เชื่อว่ามนุษย์ในสังคมมีระบบคุณค่าที่แตกต่างกัน การเคารพและยอมรับในความหลากหลาย สังคมที่ไม่เป็นประชาธิปไตย คือ สังคมที่กำหนดระเบียบหรือระบบคุณค่าตามรสนิยมของชนชั้นนำ หรือการยึดติดกับระบบคุณค่าเพียงแบบใดแบบหนึ่ง ซึ่งสุ่มเสี่ยงต่อพัฒนาการทางสังคม ด้วยเหตุว่าความคิดสร้างสรรค์คือเครื่องมือที่สำคัญในการนำไปสู่การคิดค้นสิ่งใหม่ การค้นพบนวัตกรรมใหม่ ๆ ที่สามารถพัฒนาชีวิตของมนุษย์ได้อย่างแท้จริง ความคิดสร้างสรรค์นำไปสู่วิวัฒนาการทางสังคมในด้านต่าง ๆ หากความคิดสร้างสรรค์ถูกจำกัดด้วยระบบคุณค่าใดคุณค่าหนึ่งนั้นคงน่าเสียดายใน "สิ่งที่ไม่ถูกเปิดเผย" ท้ายที่สุดคือทุกสังคมมีขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อทางวัฒนธรรมของตนเองที่เป็นระเบียบแบบแผน ซึ่งแต่ละสังคมไม่เหมือนกัน ระเบียบที่ว่านั้นเราต้องยอมรับว่ามีอยู่จริง แต่อีกด้านหนึ่ง เรื่องความเชื่อและระบบคุณค่าที่แตกต่างหลากหลายก็มีอยู่จริงเช่นกัน

ผู้เขียนเชื่อว่าสิ่งที่สามารถแก้ไขปัญหาเชิงโครงสร้างดังกล่าวได้คือ การเปิดพื้นที่เพื่อการเรียนรู้ซึ่งกันและกันของความแตกต่างหลากหลายมากมายในสังคม การให้ความสำคัญกับการอยู่ร่วมกันอย่างสันติ อิสระ ท่ามกลางความคิดที่หลากหลาย และศิลปินผู้สร้างสรรค์ยังคงรู้สึกปลอดภัยที่จะรักษาอัตลักษณ์ของตนเอง สิ่งเหล่านี้เป็นไปในแนวทางเดียวกับค่านิยมสากล (Universal Values) คือค่านิยมที่ทุกความเชื่อนั้นถูกยอมรับ ไปจนถึงอิสรภาพอันมีขอบเขตที่ได้รับการตรวจสอบจากภาคประชาสังคมอย่างเต็มรูปแบบ

References

Aichi Triennale Organizing Committee. "Aichi Triennale 2019." Aichi Triennale. Accessed October 18, 2019. https://aichitriennale.jp/en/about/index.html.

Art daily. "Japan man held over fax threat to 'comfort women' exhibition." Art Daily. Accessed October 21, 2019. http://artdaily.com/news/115930/Japan-man-held-over-fax-threat-to--comfort-woman—exhibit.

Art It Magazine. "AICA Japan releases statement on the closure of After 'Freedom of Expression?' at Aichi Triennale 2019." Art-it.asia. Accessed October 20, 2019. https://www.art-it.asia/en/top_e/admin_ed_news_e/202045?fbclid=IwAR1u2Zhw1WdRTaV6TKUc4BCMdvo73RNssVtW0zJpJPtbSr9jBX6Wk1SHEG.

BBC News. "Japan and South Korea agree WW2 'comfort women' Deal." BBC. Accessed February 9, 2021. https://www.bbc.com/news/world-asia-35188135.

Chantorn, A. "Prēttā Wīsāī. [Peta Visaya]." Master's thesis, Department of Thai Art, Silpakorn University, 2006.

Chotpradit, T. "Anything is Art ...but Can Art Be Everything?." *Damrong Journal* 5, no. 2 (July/ December 2006): 213.

CNN World. "Why this statue of a young girl caused a diplomatic incident." (picture). CNN World. Accessed June 23, 2022. https://edition.cnn.com/2017/02/05/asia/south-korea-comfort-women-statue/index.html.

Council on Foreign Relations. "Japan's Postwar Constitution." (picture). Accessed June 23, 2022. https://www.cfr.org/japan-constitution/japans-postwar-constitution.

CIMAM. "Deep concern at cancellation of the exhibition After 'Freedom of Expression?'." (picture). CIMAM. Accessed June 23, 2022. https://cimam.org/museum-watch/museum-watch-actions/deep-concern-at-cancelation-of-the-exhibition-after-freedom-of-expression-title/.

Dafoe, T. "Facing Public Threats over a Sculpture, Japan's Aichi Triennale Censors Its Own Exhibition about Censorship." News Art Net. Accessed October 20, 2019. https://news.artnet.com/art-world/censorship-aichi-triennale-2019-1617214?fbclid=IwAR1R4ysWS-sllKUuFQ3Ov1E.

Harris, G. "Artists Wade Into Row Over Japanese Triennial Dedicated To Freedom Of Speech." The art newspaper. Accessed October 20, 2019. https://www.theartnewspaper.com/2019/08/07/artists-wade-into-row-over-japanese-triennial-dedicated-to-freedom-of-speech.

Hwang, E. "Politics of statue: Peace monument and the personification of memory". *EPIK Journals Online* 7, no. 1. Accessed February 9, 2021. http://www.eai.or.kr/main/search_view.asp?intSeq=6867&board=kor_report.

Hankyoreh. "Original photographs of comfort women made public for first time." (picture). English Hani. Accessed June 23, 2022. https://english.hani.co.kr/arti/english_edition/e_international/882785.html.

Honorary Reporter. "The brutal history behind the Statue of Peace in South Korea." (picture). Talk Talk Korea. Accessed June 23, 2022. https://www.korea.net/TalkTalkKorea/English/community/community/CMN0000006268.

Imperial War Museums. "THE WAR IN THE FAR EAST: THE BURMA CAMPAIGN 1941-1945." (picture). Imperial War Museums. Accessed June 23, 2022. https://www.iwm.org.uk/collections/item/object/205194275.

Jensiripon, N. "Botbāt Khộng Phāk Prachā Sangkhom Tộ Nayōbāl Rawāng Yīpun Læ Kaolī Tai. [Korean comfort women]." Academia. Accessed February 8, 2021. https://www.academia.edu/35744778/Korean_Comfort_Women_.

Liangchoosak, S. "Kān Rīak Rộng Khộng Phāk Prachā Sangkhom Kaolī Tai Kộranī Ying Bamrœ Thahān Yīpun : Kān Tang Rūp Pan Ying Bamrœ Nai Tāngprathēt. [The Role of Korean Civil Societies on the Japanese Comfort Women Issue: The Erecting of Comfort Women Statue Abroad]." *International Journal of East Asian Studies* 23, no. 1 (January/June 2019): 298 – 300.

Miller, J. "24 Images of the Brutal Nanking Massacre." (picture). History Collection. Accessed June 23, 2022. https://historycollection.com/24-images-brutal-nanking-massacre/.

Pruden, V. "Aichi Triennale Tests The Limits Of Freedom Of Expression In Japan." (picture). Biennial Foundation. Accessed June 23, 2022. https://biennialfoundation.org/2019/11/aichi-triennale-tests-the-limits-of-freedom-of-expression-in-japan/.

Reuters. "South Korea marks first 'comfort women' day, jointed by protestors in Taiwan." Reuters. Accessed February 9, 2021. https://www.reuters.com/article/us-asia-comfort-women/south-koreamarks-first-comfort-women-day-joined-by-protestors-in-taiwan-idUSKBN1KZ07O.

_____. "Statue of 'comfort women' pulled from Japan exhibit finds new home." (picture). Reuters. Accessed June 23, 2022. https://www.reuters.com/article/us-southkorea-japan-statue-spain-idUSKCN1V41BQ.

Ranciére, J. *Disagreement: Politics and Philosophy*. Translated by J. Rose. Minnesota: University of Minnesota, 1998.

Serrano, A. "Piss Christ, 1987." (picture). Accessed June 23, 2022. http://andresserrano.org/series/immersions.

Sullivan, J. "Osaka mayor to end sister-city status with San Francisco over 'comfort women' statue." (picture). Eastbaytimes. Accessed June 23, 2022. https://www.eastbaytimes.com/2017/11/25/osaka-mayor-to-end-sister-city-status-with-san-francisco-over-comfort-women-statue/.

Selz, P. *Art of Engagement: Visual Politics in California and Beyond.* California: University of California, 2006.

Steiner, K. *Local Government in Japan*. California: Stanford University, 1965.

Somnawat, K. "Kotmāi Kān Chumnum Nai Thī Sāthārana Kap Sangkhom Yīpun. [Law on Freedom of Assembly and Japanese Society]." *Journal of Law and Social Sciences* 7, no. 2 (July/December 2014): 129 – 173.

Srikhao, H. "Rāī Mōnthīn. [Whitewash]." Bangkok: Art Exhibition Catalogue, 2017.

The Asahi Shimbun. "The opening ceremony of Aichi Triennale." (picture). Accessed June 23, 2022. https://www.asahi.com/ajw/articles/13061146.

The Korea Times. "Berlin district council passes resolution seeking permanent installation of Statue of Peace." (picture). The Korea Times. Accessed June 23, 2022. https://www.koreatimes.co.kr/www/nation/2020/12/120_300241.html.

The Korea Herald. "Sex slavery statue closed off from view at Aichi Triennale 2019." (picture). Korea herald. Accessed June 23, 2022. http://m.koreaherald.com/view.php?ud=20190804000160.

The Los Angeles Times. "Glendale's comfort-women statue vandalized with unknown brown substance." (picture). The Los Angeles Times. Accessed June 23, 2022. https://www.latimes.com/socal/glendale-news-press/news/story/2019-07-25/glendale-comfort-women-statue-vandalized.

The New York Times. "The Exhibit Lauded Freedom of Expression. It Was Silenced." (picture). The New York Times. Accessed June 23, 2022. https://www.nytimes.com/2019/08/05/world/asia/japan-aichi-trienniale.html.

The Washington Post. "Osaka mayor to end sister city status with San Francisco over 'comfort women' statue." The Washington Post. Accessed June 21, 2022. https://www.washingtonpost.com/news/worldviews/wp/2017/11/25/osaka-mayor-to-end-sister-city-status-with-san-francisco-over-comfort-women-statue/.

Thiangtrong, C. *Kānbo̱rihān Kān Pokkhro̱ng Tho̱ngthin Prīapthīap.* [Comparative Local Administration]. Bangkok: Thammasat University, 1977.

Wilkins, D. *Big Book of Art: From cave Art to Pop Art.* London: Collins, 2005.

Wongyannawa, T. "Nangsư̄ To̱ng Hām. [The Parthenon of Books]." (video). Accessed February 3, 2021. https://www.youtube.com/watch?v=7T68M0Vjn5Y.

Welten Route. "Aichi Triennale and Public Art in Nagoya City." (picture). Accessed June 23, 2022. https://weltenroute.com/aichi-triennale-and-public-art-in-nagoya-city/.

Wikioo. "Olympia, Musee d'Orsay, Paris – (Edouard Manet)." (picture). Accessed June 23, 2022. https://wikioo.org/th/paintings.php?refarticle=9H5RBK&titlepainting=Olympia,%20Musee%20d%27Orsay,%20Paris&artistname=Edouard%20Manet.

ศิลปกรรมแบบพระราชนิยมในวัดไทยฝั่งธนบุรีสู่การสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัย [1]

received 03 MAR 2021 revised 19 SEP 2022 accepted 27 SEP 2022

พัณณ์ภัสสร ภัทธภาสิทธิ์
อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ศึกษาศิลปะแบบพระราชนิยมเพื่อสรุปข้อค้นพบของรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบพระราชนิยม ศึกษาศิลปะร่วมสมัยเพื่อสรุปข้อค้นพบของรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย และสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัยโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะแบบพระราชนิยมสมัยรัชกาลที่ 3 ผู้วิจัยศึกษาศิลปกรรมแบบพระราชนิยมในวัดไทยฝั่งธนบุรี จำนวน 5 วัด ที่เข้าเกณฑ์การก่อสร้างตามแบบพระราชนิยม เป็นวัดที่สร้างโดยกษัตริย์ พระบรมวงศ์ ขุนนาง และสามัญชน อันเป็นกรณีที่สามารถให้ข้อมูลได้มาก (Information-rich cases) คือ วัดราชโอรสารามราชวรวิหาร วัดนางนองวรวิหาร วัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร วัดเศวตฉัตรวรวิหาร และวัดประเสริฐสุทธาวาส ผู้วิจัยได้สร้างแบบร่างงานจิตรกรรม และแบบสัมภาษณ์ เข้าทำการสัมภาษณ์ศิลปินอิสระ อาจารย์ศิลปะ และนักวิชาการทางด้านศิลปะ โดยใช้ทฤษฎีทัศนศิลป์ เกณฑ์การประเมินคุณภาพและคุณค่าของจิตรกรรม (Soonpongsri 2016, 211 - 294) ประยุกต์เป็นแบบสัมภาษณ์และใช้เป็นเกณฑ์ในการประเมินคุณภาพและคุณค่าของงานจิตรกรรม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการพรรณนา

ผลการสำรวจการประเมินคุณภาพและคุณค่าของผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยแรงบันดาลใจจากศิลปะแบบพระราชนิยมในสมัยรัชกาลที่ 3 พบว่าผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุดนี้สะท้อนคุณค่าทั้ง 3 ด้าน 1) ด้านคุณค่าทางความงาม การจัดองค์ประกอบมีความเหมาะสม รูปทรงที่มาจากโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมรวมถึงลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมไทยจีน 2) ด้านคุณค่าทางด้านอารมณ์ความรู้สึกสร้างความประทับใจ ให้ความรู้สึกซาบซึ้งถึงความเป็นมาในอดีต 3) ด้านการแสดงออกถึงแนวความคิดที่สื่อความหมายสามารถสื่อความหมายได้ดีทางด้านความเจริญรุ่งเรืองทางด้านศาสนาและความสัมพันธ์ระหว่างไทยและจีน ส่วนในด้านเศรษฐกิจยังสื่อความหมายไม่ชัดเจน ซึ่งจากคุณค่าทางด้านความงาม ทางด้านอารมณ์ความรู้สึก และ

[1] บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง "อิทธิพลศิลปกรรมจีนแบบพระราชนิยมในวัดไทย ฝั่งธนบุรี สู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย" โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ประจำปี 2017 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี 2019

ทางด้านการแสดงออกถึงแนวความคิดที่สื่อความหมายที่ปรากฏในงานจิตรกรรมชุดนี้สามารถสะท้อนให้เห็นถึงปรากฏการณ์ความงามแบบพิเศษจากศิลปกรรมแบบพระราชนิยมในวัดไทย ฝั่งธนบุรี ที่เป็นความงามข้ามกาลเวลาจนถึงยุคปัจจุบัน ควรค่าต่อการตระหนักรู้ รวบรวมองค์ความรู้สู่การสร้างสรรค์ และถ่ายทอดสู่ชนรุ่นหลัง

คำสำคัญ: ศิลปะแบบพระราชนิยม, ฝั่งธนบุรี, จิตรกรรมร่วมสมัย

Royal Style Art in Thonburi Thai Temples to The Creation of Contemporary Painting [1]

Panpassorn Phatthapasit
Lecturer, Bachelor of Fine and Applied Arts Program in Visual Arts Design
Faculty of Humanities and Social Sciences,
Dhonburi Rajabhat University

Abstract

This research aimed study royalism art to draw conclusions of the form of creation of royal style art works, study contemporary art to summarize the findings of contemporary art forms of creation and create contemporary paintings inspired by royal style art in the reign of King Rama III. The researcher studied royalist art in five Thai temples in Thonburi that constructed according to the royal style and built by kings, royal families, nobles and common people, which consider very informative cases, namely Wat Ratchorasaram Ratchaworawihan, Wat Nang Nong Worawihan, Wat Kalayanamit Woramahawihan, Wat Sawetachat Worawihan. and Wat Prasert Sutthawat. Then, the researcher had created a sketch of the painting and interview form. The interviews were conducted on independent artists, Art teachers and art scholars. Visual arts theories and criteria for assessing the quality and value of painting. (Soonpongsri 2016, 211 - 294) were applied into interview form and used as a criterion for assessing the quality and value of painting. Descriptive analysis was used.

The findings of quality and value assessment of the contemporary painting inspired by the influence of royal style art during King Rama III's reign revealed that this set of contemporary paintings reflects all 3 values. 1) The aesthetic value; the composition was appropriate with the forms in which derived from architectural structure and pattern of the unique Thai - Chinese blended culture. 2) The emotional value; the paintings were impressive and appreciative for

[1] This research paper is part of the research paper "The Influence of Chinese Art According to Royal Style of Thai Temples in Thonburi Area Leading to The Creation of Contemporary Painting" By receiving research funding from Dhonburi Rajabhat University. Yearly 2017 Completed a year of research 2019

the past glory. 3) the conceptual value; the paintings were meaningful presenting the prosperity of Buddhism and the relationship between Thai and China even though the economic side was not so clearly showed in the paintings. All three of aesthetic, emotional and conceptual values shown in this set of paintings could be reflected the unique beauty influenced by Royal style art of Thai temple in Thonburi area. It was the classical and timeless beauty, worthy of awareness to be knowledgeably collected and pass on to the next generation.

Keywords: Royal style art, Thonburi area, Contemporary painting

บทนำ

ความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมไทย-จีน ที่สืบเนื่องมากกว่าพันปีส่งผลให้งานศิลปกรรมบางส่วนของไทยได้รับแรงบันดาลใจมาจากวัฒนธรรมจีนในยุคเริ่มต้นทวาราวดี ซึ่งความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมนี้ชัดเจนมากขึ้นราว 700 ปี อันปรากฏหลักฐานอยู่ในงานช่างหรืองานศิลปะ จากงานช่างสมัยสุโขทัย ล้านนา อยุธยา ธนบุรี และสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นจวบจนปัจจุบัน (Leksukhum 2007, 7) ซึ่งยุครัตนโกสินทร์ตอนต้นเป็นช่วงที่วัฒนธรรมจีนหลั่งไหลเข้าสู่ประเทศไทยเป็นจำนวนมาก เนื่องจากไทยได้ค้าขายกับจีน รวมถึงการอพยพของชาวจีนที่เข้ามาอยู่ในประเทศไทย ชาวไทยเชื้อสายจีนบางส่วนเข้ารับราชการในราชสำนักไทย ปัจจัยดังกล่าวทำให้เกิดความนิยมศิลปะจีนขึ้น (Phakdeekham and Phakdeekham 2010, 7) ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 ทรงได้วางรากความเจริญทางด้านการค้าขายระหว่างไทยจีน และด้วยความเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา ทรงได้สร้างและบูรณะวัดเป็นจำนวนมาก โดยมีวัดราชโอรสฯ เป็นวัดต้นแบบในการบูรณะที่นำศิลปะจีนมาประยุกต์จนกลายเป็น "วัดนอกอย่าง" ศิลปะพระราชนิยมเป็นที่ยอมรับและแพร่หลายสู่การสร้างโบสถ์วิหารทั่วกรุงเทพฯ ธนบุรี และหัวเมืองสำคัญต่าง ๆ ร่วม 60 - 70 แห่ง (Luechaphatthanaporn 2005, 27) จากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวนับว่าเป็นก้าวที่สำคัญของงานศิลปกรรมไทยที่สะท้อนประวัติศาสตร์ความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมของไทย-จีน

ชญาน์วัต ปัญญาเพชร (Panyapetch 2015, 86) กล่าวไว้ในวารสารวิจิตรศิลป์ ว่า "ศิลปะร่วมสมัยไทย" หมายถึง รูปแบบศิลปะที่ปรากฏขึ้นในยุคปัจจุบัน มีลักษณะถึงอัตลักษณ์ไทยที่หลากหลาย ไม่เน้นถึงรูปแบบศิลปะไทยประเพณี ศิลปะไทยประจำชาติ และศิลปะไทยสมัยใหม่ที่พัฒนามาจากรากเหง้าประเพณีไทย

อัจฉรา นวลสวาท (Nuansawat 2015, 10) กล่าวไว้ในหนังสือศิลปะร่วมสมัยไทยว่า ศิลปะร่วมสมัยในไทย หมายถึง ศิลปะที่อยู่ร่วมสมัยปัจจุบัน สร้างสรรค์ขึ้นโดยศิลปินปัจจุบัน รวมถึงแนวทางการสร้างสรรค์ทั้งรูปแบบเทคนิควิธีการ ถ้าเป็นแบบปัจจุบันก็นับว่าเป็นศิลปะร่วมสมัยอย่างแท้จริง หากศิลปินเสียชีวิตไปแล้ว แต่ผลงานยังมีอายุไม่มากเกินกว่า 50 ปี ก็ควรนับเป็นศิลปะร่วมสมัยได้

ศิลปะร่วมสมัยไทยเกิดขึ้นภายใต้แนวคิดหลังอาณานิคมในทศวรรษที่ 1990 แนวคิดหลังอาณานิคมเป็นแนวคิดที่พยายามรื้อถอนความคิดของตะวันตกที่เข้าไปสร้างอำนาจต่อตะวันออก แม้ลัทธิอาณานิคมได้สิ้นสุดลงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 แต่ลัทธิอาณานิคมยังส่งผลกระทบมาถึงปัจจุบัน แนวคิดหลักของหลังอาณานิคม คือ 1) แนวคิดบูรพาคตินิยม คือ การสร้างตัวแทนตะวันออกในสายตาของตะวันตกจากพื้นฐานวิธีคิดแบบทวิลักษณ์ 2) แนวคิดแบบลูกผสม คือ ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมเพื่อใช้ต่อรองปรัชญาสารัตถนิยมในความคิดอาณานิคม 3) แนวคิดชาติในยุคสมัยใหม่ที่เป็นผลพวงจากลัทธิอาณานิคม พัฒนาการศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยเติบโตมาพร้อมกับประวัติศาสตร์การสร้างชาติ ซึ่งเกิดขึ้นจากอิทธิพลจากตะวันตกในทศวรรษ 1990 เป็นยุคโลกาภิวัตน์ซึ่งเกิดขึ้นพร้อมกันทั่วโลก ทำให้สังคมไทยเกิดการแลกเปลี่ยนอิทธิพลจากต่างประเทศ (Panyapetch 2015, 86 - 91) ศิลปะร่วมสมัยไทยมีขอบข่าย 2 ประเภท คือ 1. วิจิตรศิลป์ คือ ศิลปะที่อำนวยประโยชน์ทางใจมุ่งเน้นความงามมากกว่าประโยชน์ใช้สอย เช่น ทัศนศิลป์ ศิลปการแสดง วรรณศิลป์ 2. ประยุกต์ศิลป์ คือ ศิลปะที่อำนวยประโยชน์ใช้สอยมากกว่าความงาม เช่น สถาปัตยกรรม มัณฑนศิลป์ เรขศิลป์ และอื่น ๆ (Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture 2017, A - B)

งานศิลปะร่วมสมัยของไทยในปัจจุบันได้รับอิทธิพลทางรูปแบบและเทคนิคจากศิลปะตะวันตก มุ่งเน้นสร้างสรรค์ผลงานจากแรงบันดาลใจ สะท้อนความรู้สึกนึกคิดจากสิ่งเร้าทางสิ่งแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรม ผ่านการตีความตามแต่ประสบการณ์ของแต่ละคน และมีกระบวนการสร้างสรรค์อย่างอิสระ ส่งผลให้งานศิลปกรรมไทยในยุคปัจจุบันมีความหลากหลาย ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาของโลกปัจจุบันยังมีการสร้างสรรค์ศิลปกรรมที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปวัฒนธรรมไทย อันมีคุณค่ายิ่ง เป็นเครื่องสะท้อนเอกลักษณ์ไทย และเป็นการบันทึกเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ผ่านมุมมองและทัศนคติของศิลปิน

การศึกษาศิลปะแบบพระราชนิยมที่ปรากฏในวัดไทยฝั่งธนบุรี จำนวน 5 วัด คือ วัดราชโอรสารามราชวรวิหาร วัดนางนองวรวิหาร วัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร วัดเศวตฉัตรวรวิหาร และวัดประเสริฐสุทธาวาสเป็นการศึกษาองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์วัฒนธรรมจีนที่ผสมผสานกับศิลปกรรมไทยตามรูปแบบของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 ทั้งทางด้านสถาปัตยกรรม และงานศิลปกรรม อันเป็นมรดกที่มีคุณค่าควรแก่การอนุรักษ์เพื่อทำนุบำรุงและสืบทอดต่อไป มาบูรณาการหลักการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย และสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่มีคุณค่า สะท้อนความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมที่ยิ่งใหญ่และยาวนานของชนชาติไทยและจีน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาศิลปะแบบพระราชนิยมเพื่อสรุปข้อค้นพบของรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบพระราชนิยม

2. ศึกษาศิลปะร่วมสมัยเพื่อสรุปข้อค้นพบของรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย

3. สร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัยโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะแบบพระราชนิยมสมัยรัชกาลที่ 3

การดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ได้ทำการศึกษาตามขอบเขตการศึกษาดังนี้

1. ศึกษาวัดไทยแบบพระราชนิยมในฝั่งธนบุรี

ผู้วิจัยทำการศึกษาศิลปกรรมแบบพระราชนิยมในวัดไทยสมัยรัชกาลที่ 3 ฝั่งธนบุรี จำนวน 5 วัด ที่เข้าเกณฑ์การก่อสร้างตามแบบพระราชนิยม เป็นวัดที่สร้างโดยกษัตริย์ พระบรมวงศ์ ขุนนาง และสามัญชน อันเป็นกรณีที่สามารถให้ข้อมูลได้มาก (Information-rich cases) คือ วัดราชโอรสารามราชวรวิหาร วัดนางนองวรวิหาร วัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร วัดเศวตฉัตรวรวิหาร และวัดประเสริฐสุทธาวาส โดยเนื้อหาที่ทำการศึกษาประกอบไปด้วยงานสถาปัตยกรรมและงานศิลปกรรม

2. ศิลปะร่วมสมัย

ผู้วิจัยทำการศึกษาการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย โดยเนื้อหาที่ทำการศึกษาประกอบไปด้วยความหมายและที่มาของศิลปะร่วมสมัย การแบ่งกลุ่มของศิลปะร่วมสมัย ประเภทของศิลปะร่วมสมัย และทฤษฎีทัศนศิลป์ เกณฑ์การประเมินคุณภาพและคุณค่าของจิตรกรรม (Soonpongsri 2016, 211 - 294)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างคือกลุ่มตัวแทนแบบเจาะจง ได้แก่ ศิลปินอิสระ 5 คน อาจารย์ศิลปะ 5 คน และนักวิชาการทางด้านศิลปะ 5 คน รวมจำนวน 15 คน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) เพื่อประเมินคุณภาพและคุณค่าในผลงานจิตรกรรม

เครื่องมือการวิจัย

เครื่องมือในการวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์ และแบบร่างงานจิตรกรรมที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปกรรมแบบพระราชนิยมในวัดไทยฝั่งธนบุรี

1. แบบสัมภาษณ์ เป็นลักษณะคำถามปลายเปิด ประกอบแบบร่างงานจิตรกรรม โดยแบบสัมภาษณ์ ประยุกต์จากเกณฑ์การประเมินคุณภาพและคุณค่าของจิตรกรรม (Soonpongsri 2016, 211 - 294) เป็นเครื่องมือวิจัยที่ประเมินคุณภาพและคุณค่าของแบบร่างจิตรกรรม และนำเครื่องมือวิจัยนี้ตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแก้ไขแบบสัมภาษณ์ และแบบร่างจิตรกรรมตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ สำหรับผู้เชี่ยวชาญในการช่วยคัดเลือกแบบร่างงานจิตรกรรม ได้แก่ ศิลปินอิสระ จำนวน 5 ท่าน อาจารย์ศิลปะ จำนวน 5 ท่าน และนักวิชาการทางด้านศิลปะ จำนวน 5 ท่าน รวมจำนวน 15 ท่าน

2. งานจิตรกรรมที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปกรรมแบบพระราชนิยมในวัดไทยฝั่งธนบุรี

2.1 แบบร่างงานจิตรกรรม จำนวน 5 วัด คือ วัดราชโอรสารามราชวรวิหาร วัดนางนองวรวิหาร วัดกัลยาณมิตร-วรมหาวิหาร วัดเศวตฉัตรวรวิหาร และวัดประเสริฐสุทธาวาส วัดละ 3 แบบร่าง รวมทั้งหมด 15 แบบร่าง ใช้ทฤษฎีองค์ประกอบของงานทัศนศิลป์ (Soonpongsri 2016, 223 - 224) เพื่อให้ได้แบบร่างที่จะมาพัฒนาเป็นผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปกรรมแบบพระราชนิยมในวัดไทยฝั่งธนบุรี จำนวน 5 วัด วัดละ 1 ชิ้นผลงาน รวม 5 ชิ้นผลงาน

2.2 ผลงานจิตรกรรมที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปกรรมแบบพระราชนิยมในวัดไทยฝั่งธนบุรี จำนวน 5 วัด วัดละ 1 ชิ้นผลงาน รวม 5 ชิ้นผลงาน

การรวบรวมข้อมูล

1. เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์รอบที่ 1 กลุ่มตัวแทนแบบเจาะจง อันได้แก่ ศิลปินอิสระ อาจารย์ศิลปะ และนักวิชาการทางด้านศิลปะ รวม 15 คน โดยผู้วิจัยนำเครื่องมือวิจัยที่สร้างขึ้น ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ และแบบร่างจิตรกรรมที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปกรรมแบบพระราชนิยมในวัดไทยฝั่งธนบุรี จำนวน 5 วัด วัดละ 3 ชิ้นผลงาน รวม 15 ชิ้นผลงาน เพื่อให้กลุ่มตัวแทนลงความเห็นคัดเลือกให้เหลือเพียง 1 ชิ้นผลงาน ต่อ 1 วัด รวม 5 ชิ้นผลงาน และนำกลับมาปรับปรุงพัฒนาแบบร่างตามข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากแบบสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวแทน เพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมต่อไป

2. เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์รอบที่ 2 ผู้วิจัยได้นำเครื่องมือวิจัยที่สร้างขึ้น ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ชุดเดิมและผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรมที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปกรรมแบบพระราชนิยมในวัดไทยฝั่งธนบุรี จำนวน 5 วัด วัดละ 1 ชิ้นผลงาน รวม 5 ชิ้นผลงาน ที่ได้สร้างสรรค์ตามแบบร่างที่ทำการปรับปรุงจากข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะของกลุ่มตัวแทนแบบเจาะจงในการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์รอบที่ 1 เข้าสัมภาษณ์กลุ่มตัวแทนแบบเจาะจง กลุ่มเดิมเพื่อหาข้อสรุปจากผลของการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่ได้แรงบันดาลใจศิลปกรรมแบบพระราชนิยมในวัดไทยฝั่งธนบุรี

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาและนำเครื่องมือวิจัยที่สร้างขึ้นตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน รวมทั้งเข้าสัมภาษณ์ กลุ่มตัวแทนแบบเจาะจง อันได้แก่ ศิลปินอิสระ อาจารย์ศิลปะ และนักวิชาการทางด้านศิลปะ รวม 15 คน สามารถสรุปข้อค้นพบจากแบบร่างทั้ง 15 ชิ้น เพื่อประเมินคุณภาพและคุณค่าในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่ได้แรงบันดาลใจศิลปะแบบพระราชนิยมในวัดไทย ฝั่งธนบุรี

ขอบเขตของการสร้างสรรค์งานจิตรกรรม

สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแรงบันดาลใจจากศิลปะแบบพระราชนิยมในวัดไทย โดยเทคนิคสีอะคริลิค จำนวน 5 ชิ้น ขนาด 40X60 เซนติเมตร และ 45X60 เซนติเมตร สรุปผลที่ได้จากการศึกษา พร้อมจัดทำข้อเสนอแนะต่อไป

ผลการวิจัย

1. ศิลปะแบบพระราชนิยมในวัดไทยฝั่งธนบุรี

จากการศึกษาศิลปะแบบพระราชนิยม ผู้วิจัยได้ศึกษาวัดที่ก่อสร้างในสมัยรัชกาลที่ 3 ในฝั่งธนบุรี ที่เข้าเกณฑ์การก่อสร้างตามแบบพระราชนิยม และมีเนื้อหาที่สามารถให้ข้อมูลได้มาก ได้แก่ 1) วัดราชโอรสารามราชวรวิหาร

2) วัดนางนองวรวิหาร 3) วัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร 4) วัดเศวตฉัตรวรวิหาร 5) วัดประเสริฐสุทธาวาส โดยเนื้อหาการศึกษาประกอบไปด้วยงานสถาปัตยกรรมและงานศิลปกรรม

ในการวิเคราะห์งานศิลปกรรมที่รับอิทธิพลศิลปกรรมจีนแบบพระราชนิยมในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัวนั้น พอสรุปรูปแบบที่สำคัญดังนี้

หน้าบันจากเดิมที่เป็นเครื่องไม้ มีลายจำหลักที่หน้าบัน รวมทั้งช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ ปิดทองประดับกระจก ได้ปรับเปลี่ยนเป็นการก่ออิฐถือปูนแทนซึ่งมีความคงทนถาวรกว่า และประดับด้วยเครื่องกระเบื้องถ้วยหรือเครื่องกระเบื้องเคลือบลายสิริมงคลอันได้แก่เป็นรูปสัตว์ รวมถึงรูปพรรณพฤกษา

เสาพาไล ที่ทำหน้าที่รองรับน้ำหนักของชายคาปีกนกรอบอาคาร เปลี่ยนรูปจากเสากลมเรียวสวยแบบอยุธยา เป็นแท่งสี่เหลี่ยมทึบตัน หนา ไม่มีบัวหัวเสา เพื่อให้เหมาะกับการรับน้ำหนักเครื่องหลังคาที่เปลี่ยนเป็นปูน

ซุ้มประตูหน้าต่าง เป็นปูนปั้นติดกับผนังโดยตรง ผูกลายขึ้นใหม่และประดับด้วยเครื่องกระเบื้องถ้วยชิ้นเล็กชิ้นใหญ่ตามรูปแบบของลาย ขณะที่รูปแบบเดิมเป็นซุ้มทรงมณฑปหรือทรงบันแถลง หรือทรงอื่น ๆ ที่ประดับการปิดทองประดับกระจก ส่วนตัวบานจะใช้ลวดลายจีนประดับหรือทวารบาลแบบจีนที่บานประตู

ภาพจิตรกรรม ภายในพบสัญลักษณ์ ลวดลายสิริมงคลของจีน มีเนื้อหาแบบจีน อันได้แก่ ภาพเครื่องตั้งเครื่องบูชา ภาพวรรณกรรมสามก๊ก ภาพฮก ลก ซิ่ว และภาพพรรณพฤกษาและดอกพุดตาน

ตุ๊กตาศิลาจีนรูปแบบต่าง ๆ จะตั้งอยู่รายรอบบริเวณวัด มากน้อยตามความสำคัญของวัดแห่งนั้น

ซุ้มเสมา ซุ้มประตูเข้าวัดจะมีลักษณะแบบจีนหรือทรงเกี๋ยว

การผสมผสานระหว่างศิลปะไทยและศิลปะจีนจนเป็นแบบอย่างของศิลปะแบบพระราชนิยมนั้น คือ การปรับเปลี่ยนรูปทรงส่วนประกอบทางสถาปัตยกรรมไทยเป็นแบบจีนและการนำลวดลายมงคลจีนมาจัดวางภายใต้โครงสร้างของสถาปัตยกรรมไทย เช่น หลังคาของโบสถ์หรือวิหารได้ตัดเครื่องบนออกทั้งหมดคือตัดส่วนที่เป็นช่อฟ้า ใบระกา หางหงส์ หลังคาแบบจีนสองชั้น มุงด้วยกระเบื้องแบบไทย และในส่วนที่เป็นหน้าบันปรับเปลี่ยนวัสดุจากไม้เป็นการก่ออิฐถือปูนแบบเรียบ ๆ แทน ประดับหน้าบันด้วยกระเบื้องเคลือบ ลวดลายสิริมงคลตามคติจีน หรือที่เรียกว่า ฮก ลก ซิ่ว สื่อความหมายถึงความร่ำรวย ความเจริญมีบุญวาสนา และความมีอายุยืน ได้แก่ ภาพดอกไม้ ต้นไม้ แจกันดอกเบญจมาศ รูปสัตว์ เช่น มังกร หงส์

ลวดลายสิริมงคลตามคติจีนเป็นรูปสัญลักษณ์แทนคำอวยพรของจีน ความหมายมงคล 9 ด้าน ได้แก่ อายุยืน โชคลาภ สมปรารถนา ลูกหลานสืบสกุล ปัดเป่าสิ่งไม่ดี ความสุข ประสบความสำเร็จ ความรัก และความร่ำรวย สามารถแบ่งเป็นประเภทได้ดังนี้

1. รูปบุคคลมงคล คือ ฮก ลก ซิ่ว เป็นรูปสัญลักษณ์แทนคำอวยพรในรูปของมนุษย์

เทพฮก หรือเทพแห่งโชคลาภ ความร่ำรวย ความสุข สวมชุดและหมวกคหบดี ลายผ้าเป็นลายเงินตราโบราณ มือหนึ่งอุ้มเด็ก เด็กจะถือหยวนเป่า อีกมือหนึ่งถือม้วนหนังสือ

เทพลก หรือเทพแห่งยศศักดิ์ ความเจริญ บุญวาสนา แต่งกายชุดขุนนางโบราณสมัยราชวงศ์หมิงสวมหมวกยศและเข็มขัดตำแหน่งมหาเสนาบดี มือหนึ่งถือหรูอี้

เทพซิ่ว หรือเทพแห่งความยั่งยืน อายุยืน เป็นรูปชายชรา ศีรษะล้านคล้ายผลท้อ มือหนึ่งถือไม้เท้า อีกมือถือผลท้อ มีนกกระเรียนเป็นพาหนะ

2. รูปสัตว์มงคล เช่น หงส์ มังกร หมายถึง มียศศักดิ์ ความเจริญ บุญวาสนา

3. รูปพืชมงคล คือ ดอกไม้ ผลไม้ ต้นไม้ เช่น ดอกเบญจมาศ ผลทับทิม หมายถึง โชคลาภ ความร่ำรวย ความเจริญงอกงาม การมีลูกหลานสืบสกุล ดอกโบตั๋นหรือพุดตาน หมายถึง มียศศักดิ์ ความเจริญ บุญวาสนา ความร่ำรวย ความรัก ลูกท้อ ต้นสน ต้นไผ่ หมายถึง อายุยืน มีโชคลาภ และส้มมือ หมายถึง มียศศักดิ์ ความเจริญ บุญวาสนา

4. รูปสิ่งของมงคล เช่น แจกัน เครื่องดนตรี หนังสือ กระเช้าดอกไม้ รูปภาพ หนังสือ หมายถึง โชคลาภ ความร่ำรวย

5. ลวดลายมงคลต่าง ๆ เช่น ลายเมฆ ลายคลื่นน้ำ หมายถึง โชคลาภ ความร่ำรวย มียศศักดิ์ ความเป็นอมตะ ลายเมฆ หมายถึง ความอุดมสมบูรณ์ ลายประแจจีน หมายถึง อายุยืน (Sriyanalak 2011, 35 - 36)

การจัดวางลวดลายมีลักษณะการผูกลวดลายสัญลักษณ์สิริมงคลของจีนโดยมีแกนกลางตามลำดับจากบนลงล่าง ยกตัวอย่างจากหน้าบันพระอุโบสถวัดราชโอรสารามราชวรวิหาร คือด้านบนสุดจะเป็นเครื่องดนตรี “ชิ่ง” ที่แปลว่าการเฉลิมฉลอง ตรงกลางเป็นรูปแจกันดอกไม้ หมายถึงความสงบสุข ด้านข้างทั้งสอง เป็นภาพผีเสื้อ อาวุธเชียน หงส์ และมังกร ในส่วนหน้าบันชั้นล่าง ประกอบด้วยภาพบ้านอยู่กลางภาพสองข้างเป็นภาพเขามอ ต้นไม้ และสัตว์ต่าง ๆ เช่น สิงโต กิเลน กวาง กระบือ ไก่ นก ต่าง ๆ และภาพดอกไม้ต่าง ๆ เช่น ดอกบ๊วย ดอกโบตั๋น (Phakdeekham and Phakdeekham 2010, 139)

การนำลวดลายมงคลจีนมาจัดวางภายใต้โครงสร้างของสถาปัตยกรรมไทยนอกจากการประดับที่หน้าบัน แล้วยังประดับที่บริเวณซุ้มประตูหน้าต่างเป็นปูนปั้นติดกับผนังประดับด้วยเครื่องกระเบื้องถ้วยลวดลายจีน ประตูมีภาพทวารบาลแบบจีน ภาพจิตรกรรมภายในพระอุโบสถ เป็นลวดลายสิริมงคลของจีน เช่น ภาพเครื่องตั้ง เครื่องบูชา ภาพวรรณกรรมสามก๊ก ภาพฮก ลก ซิ่ว และภาพพรรณพฤกษาและดอกพุดตาน เป็นต้น แทนภาพจิตรกรรมทางพุทธประวัติ

ในส่วนของการตกแต่งบริเวณภายนอก ตุ๊กตาศิลาจีนรูปแบบต่าง ๆ เช่น ขุนนาง นักบวช เทพ ฮก ลก ซิ่ว และสัตว์ในตำนาน ตุ๊กตาเคลือบเนื้อกังไสรูปทวารบาลจีน ซุ้มเสมาทรงเกี้ยว ถะหรือเจดีย์แบบจีน เสาศิลามังกร ซุ้มประตูศิลาแบบจีนหรือโขลนทวาร

2. ศิลปะร่วมสมัย

ศึกษาความหมายและที่มาของศิลปะร่วมสมัย การแบ่งกลุ่มของศิลปะร่วมสมัย ประเภทของศิลปะร่วมสมัย และทฤษฎีทัศนศิลป์ เกณฑ์การประเมินคุณภาพและคุณค่าของจิตรกรรม (Soonpongsri 2016, 211 - 294) และสรุปการศึกษาทั้ง 2 ส่วน เพื่อนำมาจัดทำแบบสัมภาษณ์พร้อมแบบร่างงานจิตรกรรมและสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยที่แสดงอิทธิพลศิลปกรรมจีนแบบพระราชนิยม

ศิลปะร่วมสมัย หมายถึง ศิลปะที่อยู่ร่วมสมัยปัจจุบัน ซึ่งเป็นงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นโดยศิลปินปัจจุบัน ไม่ใช่ศิลปินในอดีต นอกจากนี้แล้วยังต้องพิจารณาถึงแนวทางการสร้างงาน และเทคนิควิธีการการสร้างสรรค์ของศิลปินว่าเป็นแบบปัจจุบันหรือไม่ ถ้าเป็นแบบปัจจุบันก็นับว่าเป็นศิลปะร่วมสมัยอย่างแท้จริง ศิลปะร่วมสมัยมีที่มาจากทางสังคมตะวันตก ส่วนเมืองไทยได้นำเอารูปแบบมาประยุกต์ ผสมผสานกับรูปแบบศิลปะของไทย งานศิลปะร่วมสมัยจึงสะท้อนความเป็นตัวตนของศิลปิน ศิลปินมีสิทธิ์ที่จะเลือกรูปแบบ เทคนิควิธีการทำงานได้หลากหลาย

ศิลปะร่วมสมัยไทยเกิดขึ้นภายใต้แนวคิดหลังอาณานิคมในทศวรรษที่ 1990 การล่าอาณานิคมในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 19 ได้สร้างระบบชุดความรู้ที่เชื่อว่าอาณานิคมมีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดยุโรปเป็นศูนย์กลางและผูกติดความคิดเรื่องเชื้อชาติที่มาพร้อมกับลัทธิจักวรรดินิยมยุโรป ที่เจ้าของอาณานิคมอ้างว่าเป็นผู้มีอารยธรรมเจริญก้าวหน้า หรือเป็นผู้ศิวิไลซ์ ก่อให้เกิดภาวะความแตกต่างระหว่างเจ้าอาณานิคมและเมืองขึ้น พบได้ในกระบวนการด้านประวัติศาสตร์ การเมือง วัฒนธรรม และศิลปะ แนวคิดหลังอาณานิคมเป็นแนวคิดที่พยายามรื้อถอนความคิดของตะวันตกที่เข้าไปสร้างอำนาจต่อวันออก แม้ลัทธิอาณานิคมได้สิ้นสุดลงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 แต่ลัทธิอาณานิคมยังส่งผลกระทบมาถึงปัจจุบัน แนวคิดหลักของหลังอาณานิคม คือ 1) แนวคิดบูรพาคตินิยม ว่าด้วยการสร้างตัวแทนตะวันออกในสายตาของตะวันตกจากพื้นฐานวิธีคิดแบบทวิลักษณ์ 2) แนวคิดแบบลูกผสม อธิบายถึงลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมเพื่อใช้ต่อรองปรัชญาสารัตถนิยมที่แฝงในความคิดอาณานิคม 3) แนวคิดชาติในยุคสมัยใหม่ที่เป็นผลพวงจากลัทธิอาณานิคม พัฒนาการศิลปะร่วมสมัยในประเทศไทยเติบโตมาพร้อมกับประวัติศาสตร์การสร้างชาติ เกิดขึ้นจากอิทธิพลอำนาจภายใน และอำนาจภายนอก คือจากตะวันตกในทศวรรษ 1990 เป็นยุคโลกาภิวัตน์ซึ่งเกิดขึ้นพร้อมกันทั่วโลก ทำให้สังคมไทยเกิดการแลกเปลี่ยนอิทธิพลจากต่างประเทศ วงการศิลปะร่วมสมัยไทยได้รับการยอมรับจากเวทีศิลปะนานาชาติ (Panyapetch 2015, 86 - 91)

ศิลปะร่วมสมัยสามารถแบ่งกลุ่มตามจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์ของศิลปิน เป็น 3 กลุ่ม (Tangchalok 2007, 77 - 111)

1. ศิลปะเป็นภาษาแห่งความงาม

2. ศิลปะเป็นภาษาแห่งอารมณ์ ความรู้สึก

3. ศิลปะเป็นภาษาแห่งความคิด หรือ ศิลปะเป็นภาษาแห่งความหมาย

ประเภทของศิลปะร่วมสมัยสำนักศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม ได้กำหนดขอบข่ายงานศิลปะร่วมสมัยออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1. วิจิตรศิลป์ คือ ศิลปะที่อำนวยประโยชน์ทางใจที่มุ่งเน้นความงดงาม และความพึงพอใจ มากกว่าประโยชน์ใช้สอย หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจ และอารมณ์เป็นสำคัญ ในที่นี้หมายรวมถึง ทัศนศิลป์ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ศิลปะภาพพิมพ์ ศิลปวัฒนธรรมการแสดง เช่น การละคร การดนตรี นาฏศิลป์ การแสดงพื้นบ้าน วรรณศิลป์ เช่น โคลง ฉันท์ กาพย์ และกลอน เป็นต้น (Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture 2017, A)

2. ประยุกต์ศิลป์ คือ ศิลปะที่อำนวยประโยชน์ทางกายมุ่งเน้นประโยชน์ทางการใช้สอยมากกว่าความงาม หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการทางร่างกาย เช่น สถาปัตยกรรม มัณฑนศิลป์ เรขศิลป์ ภาพยนตร์ การออกแบบเครื่องแต่งกาย และอื่น ๆ (Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture 2017, B)

งานศิลปะร่วมสมัยในแต่ละประเภทนั้นล้วนเกิดจากจินตนาการ ต่อยอดภูมิปัญญาผนวกด้วยความคิดสร้างสรรค์หลอมรวมเป็นผลงานศิลปะร่วมสมัยอันทรงคุณค่า เป็นประโยชน์ทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าทางจิตใจและประโยชน์เพื่อการดำรงชีวิต ตามประเภทหรือคุณลักษณะของผลงานศิลปวัฒนธรรมนั้น ๆ

ทฤษฎีทัศนศิลป์ เกณฑ์การประเมินคุณภาพและคุณค่าของจิตรกรรม เป็นเกณฑ์ตัดสินคุณภาพและคุณค่าในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการ ซึ่งแยกแยะรายละเอียดมากขึ้น ประกอบด้วย 1) มโนภาพ สูงทัดเทียมกับมาตรฐานทั่วไปมากน้อยเพียงไร 2) อารมณ์ความรู้สึกสะเทือนใจมีการประจักษ์แห่งศิลปะหรือไม่ 3) การแสดงออกได้ชัดเจนแจ่มชัดตามจุดมุ่งหมาย 4) การจัดองค์ประกอบ ผู้สร้างได้กระทำอย่างบรรลุถึงทั้งด้านมโนภาพ อารมณ์ ความรู้สึกสะเทือนใจ และการแสดงออกอย่างสมบูรณ์เป็นเอกภาพ 5) อัตลักษณ์ของกระบวนแบบ มีความเป็นตัวเองมากน้อยเพียงไร และเทคนิคกลวิธีและทักษะ (Soonpongsri 2016, 211 - 294) ผู้วิจัยได้นำเกณฑ์ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการสร้างเครื่องมือ คือแบบสัมภาษณ์และใช้เป็นเกณฑ์ประเมินคุณภาพและคุณค่าในการคัดเลือกแบบร่างงานจิตรกรรม

จากข้อมูลศิลปะร่วมสมัยนั้น ผู้วิจัยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยในประเภทงานวิจิตรศิลป์ ซึ่งเป็นศิลปะที่อำนวยประโยชน์ทางใจที่มุ่งเน้นความงดงาม และความพึงพอใจ ตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจ อารมณ์เป็นสำคัญ โดยผู้วิจัยเลือกสาขาทัศนศิลป์ สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคจิตรกรรมซึ่งสามารถแสดงออกถึงคุณค่าทางความงาม อารมณ์ความรู้สึก และสามารถแสดงออกถึงแนวความคิดที่สื่อความหมาย จากประสบการณ์ของผู้วิจัยที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการศึกษาศิลปกรรมแบบพระราชนิยมในสมัยรัชกาลที่ 3 โดยใช้ทฤษฎีทัศนศิลป์ เกณฑ์การประเมินคุณภาพและคุณค่าของจิตรกรรม เป็นเกณฑ์ตัดสินคุณภาพและคุณค่าในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการ ซึ่งแยกแยะรายละเอียดมากขึ้น ประกอบด้วย มโนภาพ อารมณ์ความรู้สึกสะเทือนใจ มีการประจักษ์แห่งศิลปะ การแสดงออก การจัดองค์ประกอบ อัตลักษณ์ของกระบวนและเทคนิคกลวิธีและทักษะ (Soonpongsri 2016, 292 - 294) ซึ่งผู้วิจัยได้นำเกณฑ์ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการสร้างเครื่องมือ คือ แบบสัมภาษณ์ และใช้เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกแบบร่างงานจิตรกรรม

3. สร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัยโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะแบบพระราชนิยม ในสมัยรัชกาลที่ 3

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาในส่วนของศิลปะแบบพระราชนิยม ผู้วิจัยได้นำรูปทรงทางสถาปัตยกรรมและงานศิลปกรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมร่วมสมัย เช่น รูปทรงหน้าบันพระอุโบสถ ซุ้มประตูหน้าต่าง ภาพจิตรกรรม ลวดลายสิริมงคลของจีน ซุ้มเสมาทรงเกี้ยว ตุ๊กตาศิลาจีน โขลนทวาร เสามังกร เป็นต้น และสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิคอยู่ในกลุ่มของวิจิตรศิลป์ คือ ศิลปะที่อำนวยประโยชน์ทางใจมุ่งเน้นความงดงาม และความพึงพอใจ มากกว่าประโยชน์ใช้สอย หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจ และอารมณ์เป็นสำคัญ (Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture 2017, A) เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะประเภทหนึ่งของงานศิลปะร่วมสมัย

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัยโดยมีแนวคิดเกี่ยวกับปรากฏการณ์ความงามในศิลปะแบบพระราชนิยมที่มีความงามแบบพิเศษคือเป็นการผสมผสานศิลปกรรมแบบไทยและจีนเข้ากันอย่างลงตัว และงดงามข้ามกาลเวลา ซึ่งสะท้อนความเจริญรุ่งเรืองทางศาสนา ทางเศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ไทยและจีน ผู้วิจัยได้ทำแบบร่างงานจิตรกรรม ที่ได้แรงบันดาลจากทั้ง 5 วัด คือ วัดราชโอรสาราม-ราชวรวิหาร วัดนางนองวรวิหาร วัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร วัดเศวตฉัตรวรวิหาร และวัดประเสริฐสุทธาวาส รวมจำนวน 15 ชิ้น และสร้างแบบสัมภาษณ์โดยใช้ทฤษฎีทัศนศิลป์ เกณฑ์การประเมินคุณภาพและคุณค่าของจิตรกรรม เป็นเกณฑ์ตัดสินคุณภาพและคุณค่าในทัศนะของผู้เชี่ยวชาญและนักวิชาการ ซึ่งแยกแยะรายละเอียดมากขึ้นประกอบด้วย มโนภาพ อารมณ์ความรู้สึกสะเทือนใจมีการประจักษ์แห่งศิลปะ

การแสดงออก การจัดองค์ประกอบ อัตลักษณ์ของกระบวนและเทคนิคกลวิธีและทักษะ (Soonpongsri 2016, 292 - 294) ผู้วิจัยได้นำเกณฑ์ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการสร้างเครื่องมือ คือ แบบสัมภาษณ์ และใช้เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกแบบร่างงานจิตรกรรม และทำการศึกษายังกลุ่มตัวแทนแบบเจาะจง ได้แก่ ศิลปินอิสระ 5 คน อาจารย์ศิลปะ 5 คน และนักวิชาการทางศิลปะ 5 คน รวม 15 คน จากการสัมภาษณ์รอบที่ 1 กลุ่มตัวแทนแบบเจาะจง โดยผู้วิจัยนำเครื่องมือวิจัยที่สร้างขึ้น ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ และแบบร่างจิตรกรรมที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปกรรม

แบบพระราชนิยมในวัดไทยฝั่งธนบุรี จำนวน 5 วัด วัดละ 3 ชิ้นผลงานรวม 15 ชิ้นผลงาน เพื่อให้กลุ่มตัวแทนลงความเห็นคัดเลือกให้เหลือเพียง 1 ชิ้นผลงาน ต่อ 1 วัด รวม 5 ชิ้นผลงาน และนำกลับมาปรับปรุงพัฒนาแบบร่างตามข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากแบบสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวแทน เพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมต่อไป

1.) แบบร่างงานจิตรกรรมจากวัดราชโอรสารามราชวรวิหาร มีแนวคิดเกี่ยวกับปรากฏการณ์ความงามในศิลปะแบบพระราชนิยมที่มีความงามแบบพิเศษคือเป็นการผสมผสานศิลปกรรมแบบไทยและจีนเข้ากันอย่างลงตัว และงดงามข้ามการเวลา สะท้อนความเจริญรุ่งเรืองทางศาสนา ทางเศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ไทยและจีน การจัดวางองค์ประกอบภาพ จุดเด่นใช้รูปทรงตุ๊กตาศิลาจีนทวารบาลจีนอยู่ระยะหน้า จุดลองเป็นซุ้มประตูและรูปทรงของหน้าจั่วหน้าบันของพระอุโบสถเป็นพื้นหลังและอยู่ด้านบนของภาพ จัดวางให้เกิดความสมดุลในแบบสองข้างไม่เท่ากันเพื่อสร้างความน่าสนใจ สร้างระยะใกล้ไกลโดยการลดหลั่นขนาดของรูปทรงซุ้มประตู และกรอบกระจกที่ซ้ำรูปทรง ต่างขนาด และจัดวางเลื่อมซ้อนชั้น เพื่อสร้างมิติที่ลวงตา เอกภาพของงานสร้างโดยการนำรูปทรงของหน้าจั่วหน้าบัน ซุ้มประตู รวมทั้งกรอบกระจกมาจัดวางทับซ้อน ผสานรูปทรงเลื่อมซ้อนกันจนเกิดความประสานกลมกลืน การใช้สีบรรยากาศของภาพเป็นสีน้ำเงินเข้มสื่อถึงความมั่นคง สุขุม เยือกเย็น ระเบียบแบบแผน และการอนุรักษ์ ลวดลายเครื่องตั้งเครื่องบูชาหมายถึงบัณฑิต อันเป็นผู้รู้ผู้มีปัญญา เป็นสัญลักษณ์แห่งความสำเร็จ เซี่ยวกางหรือทวารบาลเป็นลักษณะจีนสื่อถึงการปกป้องอารักขา กรอบประตูมีลวดลายกอบัวสีทองสื่อถึงการบูชา กรอบกระจกทองที่ประดับ และลวดลายทองนั้นมีปริมาณมาก สื่อถึงความมั่งคั่ง เจริญรุ่งเรืองทางศาสนา

ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์จำนวน 13 คน จากจำนวน 15 คน เลือกภาพแบบร่างงานจิตรกรรมจากวัดราชโอรสาราม ราชวรวิหาร 02 เป็นอันดับที่ 1 ซึ่งแบบร่างนี้สามารถสะท้อนคุณค่าทางความงาม อารมณ์ความรู้สึก และสามารถแสดงออกถึงแนวความคิดที่สื่อความหมายทางด้านความเจริญรุ่งเรืองทางด้านศาสนาเศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ระหว่างไทยและจีนได้มากที่สุด

ภาพที่ 1 แบบร่างจากวัดราชโอรสฯ 01
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

ภาพที่ 2 แบบร่างจากวัดราชโอรสฯ 02
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

ภาพที่ 3 แบบร่างจากวัดราชโอรสฯ 03
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

2.) แบบร่างงานจิตรกรรมจากวัดนางนองวรวิหาร มีแนวความคิดเกี่ยวกับปรากฏการณ์ความงามในศิลปะแบบพระราชนิยมที่มีความงามแบบพิเศษคือเป็นการผสมผสานศิลปกรรมแบบไทยและจีนเข้ากันอย่างลงตัว และงดงามข้ามกาลเวลา ซึ่งสะท้อนความเจริญรุ่งเรืองทางศาสนา ทางเศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ไทยและจีน สำหรับวัดนางนองวรวิหารผู้วิจัยจัดวางองค์ประกอบภาพ โดยจุดเด่นใช้รูปทรงของพระประธานเป็นพระจักรพรรดิราชอยู่ระยะหน้า จุดลองเป็นรูปทรงของหน้าบัน ซุ้มประตู และกรอบกระจก พื้นหลังเป็นลวดลายภาพจิตรกรรม จัดวางให้เกิดความสมดุลในแบบสองข้างไม่เท่ากันเพื่อสร้างความน่าสนใจ สร้างระยะใกล้ไกลโดยการลดหลั่นขนาดของรูปทรงซุ้มประตู และจัดวางเหลื่อมซ้อนชั้นให้ค่าน้ำหนักของสีในพื้นหลังมีความเจือจางไม่คมชัดเพื่อสร้างมิติที่ลวงตา เอกภาพของงานสร้างโดยการนำรูปทรงของหน้าจั่วหน้าบัน ซุ้มประตู รวมทั้งกรอบกระจกมาจัดวางทับซ้อน ผสานรูปทรงเลื่อมซ้อนกันจนเกิดความประสานกลมกลืน การใช้สีบรรยากาศของภาพเป็นสีแดงเข้มสื่อถึงความมุ่งมั่น ความกล้าหาญ ความเป็นผู้นำ และการปกครอง รูปทรงของพระประธานเป็นพระจักรพรรดิราช มีลักษณะพระพุทธรูปทรงเครื่อง มีความหมายถึงผู้มีคุณธรรมและอำนาจต่าง ๆ ในการเป็นราชาเหนือราชาทั้งหลาย

เมื่อสวรรคตแล้วจะจุติเป็นเทพบนสวรรค์ มีนัยยะแฝงด้านคติธรรมของการปกครองและคุณสมบัติของการเป็นกษัตริย์ ลวดลายพื้นหลังเป็นภาพเขียนเรื่องชมพูบดีสูตรแสดงภาพท้องพระโรงภายในพระนครหลวงมีพระจักรพรรดิราชประทับอยู่เป็นประธาน โดยมีชมพูบดีเข้าเฝ้าพระจักรพรรดิราชและสำนึกถึงบุญบารมีที่ตนไม่สามารถเทียบได้ สอดคล้องกับองค์พระพุทธรูปทรงเครื่องอย่างพระจักรพรรดิราช หน้าบันของวิหารที่มีการดัดทอนรูปทรงจากหน้าจั่วแบบไทยเป็นหน้าจั่วแบบจีน และมีลวดลายประดับเป็นรูป อาวุธเซียน มังกร ถะ และสัตว์ต่าง ๆ ล้วนเป็นสัญลักษณ์แห่งสิริมงคล กรอบกระจกทองที่ประดับ ซุ้มประตูลวดลายประดับทองจำนวนมาก สื่อถึงความมั่งคั่ง เจริญรุ่งเรืองทางศาสนา และเศรษฐกิจ

ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์จำนวน 11 คน จาก 15 คน เลือกแบบร่างงานจิตรกรรมจากวัดนางนองวรวิหาร 03 เป็นลำดับที่ 1 ซึ่งแบบร่างนี้สามารถสะท้อนคุณค่าทางความงาม อารมณ์ความรู้สึก และสามารถแสดงออกถึงแนวความคิดที่สื่อความหมายทางด้านความเจริญรุ่งเรืองทางด้านศาสนาเศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ระหว่างไทยและจีนได้มากที่สุด

ภาพที่ 4 แบบร่างจากวัดนางนองฯ 01
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

ภาพที่ 5 แบบร่างจากวัดนางนองฯ 02
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

ภาพที่ 6 แบบร่างจากวัดนางนองฯ 03
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

3.) แบบร่างงานจิตรกรรมจากวัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร มีแนวความคิดเกี่ยวกับปรากฏการณ์ความงามในศิลปะแบบพระราชนิยมที่มีความงามแบบพิเศษคือเป็นการผสมผสานศิลปกรรมแบบไทยและจีนเข้ากันอย่างลงตัวและงดงามข้ามกาลเวลา ซึ่งสะท้อนความเจริญรุ่งเรืองทางศาสนา ทางเศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ไทยและจีน สำหรับวัดกัลยาณมิตรผู้วิจัยจัดวางองค์ประกอบภาพ จุดเด่นใช้รูปทรงของซุ้มโขลนทวารอยู่ระยะหน้า จุดลองเป็นรูปทรงของ ซุ้มประตู และหน้าบันเหลื่อมซ้อนรูปทรงกัน พื้นหลังเป็นรูปทรงหน้าจั่วเหลื่อมซ้อนกับลวดลายดอกไม้ร่วง จัดวางให้เกิดความสมดุลในแบบสองข้างไม่เท่ากันเพื่อสร้างความน่าสนใจ สร้างระยะใกล้ไกล โดยการจัดวางเหลื่อมซ้อนชั้นของรูปทรงจุดลองและพื้นหลังให้ค่าน้ำหนักของสีในพื้นหลังมีความเจือจางไม่คมชัดเพื่อสร้างมิติที่ลวงตา เอกภาพของงานสร้างโดยการนำรูปทรงของซุ้มโขลนทวาร หน้าจั่วหน้าบัน และซุ้มประตูมาจัดวางทับซ้อน ผสานรูปทรงเหลื่อมซ้อนกันจนเกิดความประสานกลมกลืน ใช้สีบรรยากาศของภาพเป็นสีส้ม สื่อถึงความมีพลังการเคลื่อนไหว กระฉับกระเฉง ความกระตือรือร้น ช่างคิด ช่างฝัน ความสำเร็จความตั้งใจของรัชกาลที่ 3 กับผู้สร้างวัด ซึ่งมีมิตรไมตรีดีต่อกัน รูปทรงจั่วของพระวิหารหลวง และพระอุโบสถจัดวางซ้อนกันเป็นการประสานรูปทรงทางศิลปะให้สื่อถึงการผสมผสานทางศิลปกรรมไทยและจีน ลวดลายพื้นหลังเป็นภาพดอกไม้ร่วงคือดอกโบตั๋นหรือดอกพุดตานเป็นลายประดับในพระวิหารหลวง สื่อถึงความเจริญมีบุญวาสนา และเป็นดอกไม้ในดินแดนแห่งสวรรค์ ลวดลายทวารบาลหรือเสี้ยวกางบนบานประตูสื่อถึงการปกป้องอารักขา และความจงรักภักดี ซุ้มโขลนทวาร หมายถึงซุ้มประตูมงคลศิลาจีน มีแจกันตั้งอยู่ด้านบนของซุ้ม หมายถึงสุขสงบปลอดภัย ซุ้มสลักหินลวดลายมงคลจีน รูปฮก ลก ซิ่ว รวมทั้งมังกร กิเลน เป็นสัตว์มงคลแสดงถึงวาสนาความเจริญรุ่งเรือง มั่งคั่งร่ำรวย อายุยืน เปรียบเสมือนเป็นซุ้มแห่งความเป็นสิริมงคล

ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์จำนวน 13 คน จาก 15 คน เลือกแบบร่างงานจิตรกรรมจากวัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร 03 เป็นลำดับที่ 1 ซึ่งแบบร่างนี้สามารถสะท้อนคุณค่าทางความงาม อารมณ์ความรู้สึก และสามารถแสดงออกถึงแนวความคิดที่สื่อความหมายทางด้านความเจริญรุ่งเรืองทางด้านศาสนาเศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ระหว่างไทยและจีนได้มากที่สุด

ภาพที่ 7 แบบร่างจากวัดกัลยาณมิตรฯ 01
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

ภาพที่ 8 แบบร่างจากวัดกัลยาณมิตรฯ 02
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

ภาพที่ 9 แบบร่างจากวัดกัลยาณมิตรฯ 03
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

4.) แบบร่างงานจิตรกรรมจากวัดเศวตฉัตรวรวิหาร มีแนวความคิดเกี่ยวกับปรากฏการณ์ความงามในศิลปะแบบพระราชนิยมที่มีความงามแบบพิเศษคือเป็นการผสมผสานศิลปกรรมแบบไทยและจีนเข้ากันอย่างลงตัว และงดงามข้ามกาลเวลา สะท้อนความเจริญรุ่งเรืองทางศาสนา ทางเศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ไทยและจีน สำหรับวัดเศวตรฉัตรผู้วิจัยจัดวางองค์ประกอบภาพ ใช้รูปทรงโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมคือหน้าจั่วหน้าบันของพระอุโบสถเป็นจุดเด่นจัดวางเกือบกึ่งกลางภาพทับซ้อนกับรูปทรงของบานประตูลงรักปิดทองรูปฉัตร สร้างระยะใกล้ไกลโดยการใช้น้ำหนักอ่อนในระยะหน้า น้ำหนักเข้มในระยะหลัง และลวดลายลงรักปิดทองเหลื่อมซ้อนกับลวดลายจิตรกรรมไทยลายดอกไม้ร่วงที่อยู่ในพื้นหลังมีค่าน้ำหนักที่เบาบาง ไม่คมชัด เพื่อให้จุดเด่นที่อยู่ระยะหน้าเด่นชัดขึ้น เอกภาพของงานสร้างโดยการนำรูปทรงของหน้าจั่วหน้าบันพระอุโบสถ และบานประตูลงรักปิดทองรูปฉัตรมาจัดวางทับซ้อน ผสานเชื่อมโยงรูปทรงเหลื่อมซ้อนกันจนเกิดความประสานกลมกลืน ใช้สีบรรยากาศของภาพเป็นโทนสีน้ำตาล สื่อถึงความความอบอุ่น ความเก่าแก่ สภาพอดีตกาล เปรียบดั่งความสัมพันธ์ทางครอบครัว ระหว่างรัชกาลที่ 3 กับพระองค์เจ้าฉัตร ซึ่งมีความเกี่ยวข้องทางเชื้อพระวงศ์ รูปทรงจั่วและหน้าบันของพระอุโบสถเป็นลักษณะจีนตามแบบพระราชนิยม ลวดลายพื้นหลังเป็นภาพดอกไม้ร่วง ลวดลายรูปฉัตร 5 ชั้น แสดงถึงฉัตรสำหรับพระราชโอรส หรือพระราชธิดาของพระมหากษัตริย์ที่ดำรงพระอิสริยยศเป็นพระองค์เจ้า ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของพระองค์เจ้าฉัตรผู้สร้างวัด

ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์จำนวน 15 คน จากจำนวน 15 คน เลือกแบบร่างงานจิตรกรรมจากวัดเศวตรฉัตรวรวิหาร 03 ภาพนี้ เป็นลำดับที่ 1 ซึ่งแบบร่างนี้สามารถสะท้อนคุณค่าทางความงาม อารมณ์ความรู้สึก และสามารถแสดงออกถึงแนวความคิดที่สื่อความหมายทางด้านความเจริญรุ่งเรือง ทางด้านศาสนาเศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ระหว่างไทยและจีนได้มากที่สุด

ภาพที่ 10 แบบร่างจากวัดเศวตรฉัตรฯ 01
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

ภาพที่ 11 แบบร่างจากวัดเศวตรฉัตรฯ 02
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

ภาพที่ 12 แบบร่างจากวัดเศวตรฉัตรฯ 03
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

5.) แบบร่างงานจิตรกรรมจากวัดประเสริฐสุทธาวาส แนวความคิดเกี่ยวกับปรากฏการณ์ความงามในศิลปะแบบพระราชนิยมที่มีความงามแบบพิเศษคือเป็นการผสมผสานศิลปกรรมแบบไทยและจีนเข้ากันอย่างลงตัว และงดงามข้ามกาลเวลา สะท้อนความเจริญรุ่งเรืองทางศาสนา ทางเศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ไทยและจีน สำหรับวัดประเสริฐสุทธาวาสผู้วิจัยจัดวางองค์ประกอบภาพ ใช้รูปทรงโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมคือหน้าจั่วหน้าบันของพระอุโบสถเป็นจุดเด่นจัดวางเกือบกึ่งกลางภาพ จุดลองคือบานประตูและซุ้มประตู พื้นหลังคือเครื่องไม้หลังคา และภาพจิตรกรรมจากวรรณกรรมสามก๊ก สร้างระยะใกล้ไกลโดยการใช้น้ำหนักเน้นความคมชัดของจุดเด่น และน้ำหนักที่เจือจางไม่คมชัดในระยะหลัง รวมทั้งใช้เส้นแนวกระเบื้อง และเส้นเครื่องไม้หลังคาเป็นเส้นนำสายตาเอกภาพสร้างโดยการนำรูปทรงของหน้าจั่วหน้าบันพระอุโบสถ และบานประตู ซุ้มประตู จัดวางตำแหน่งในทิศทางเดียวกัน รวมทั้งใช้ค่าน้ำหนักของสีแดงและสีขาวเชื่อมโยงรูปทรงให้เกิดความประสานกลมกลืน การใช้สีบรรยากาศ

ของภาพเป็นโทนสีแดงขาว สีแดงสื่อถึงความเจริญรุ่งเรือง มั่งคั่ง สีขาวสื่อถึงความบริสุทธิ์ สงบสุข และความศรัทธาเลื่อมใสในพระพุทธศาสนา หน้าบันเป็นแบบลักษณะจีนมีลายดอกไม้ประดับและภาพคนพายเรืออยู่กลางหน้าบันสื่อถึงคนจีนที่ทำการค้า ลวดลายภาพสามก๊กสื่อถึงความนิยมด้านวรรณกรรมจีนในสมัยรัชกาลที่ 3 เครื่องไม้หลังคา และประตูด้านใน เป็นสีแดง ไม่มีลวดลาย แสดงถึงความเรียบง่าย เป็นลักษณะของวัดที่สร้างโดยสามัญชน

ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์จำนวน 14 คน จากจำนวน 15 คนเลือกแบบร่างงานจิตรกรรมวัดประเสริฐสุทธาวาส 03 เป็นลำดับที่ 1 ซึ่งแบบร่างนี้สามารถสะท้อนคุณค่าทางความงาม อารมณ์ความรู้สึก และสามารถแสดงออกถึงแนวความคิดที่สื่อความหมายทางด้านความเจริญรุ่งเรืองทางด้านศาสนา เศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ระหว่างไทยและจีนได้มากที่สุด

ภาพที่ 13 แบบร่างจากวัดประเสริฐฯ 01
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

ภาพที่ 14 แบบร่างจากวัดประเสริฐฯ 02
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

ภาพที่ 15 แบบร่างจากวัดประเสริฐฯ 03
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

การปรับปรุงแบบร่างงานจิตรกรรมร่วมสมัย

จากการสรุปผลแบบสัมภาษณ์รอบที่ 1 ผู้วิจัยได้สังเคราะห์และได้ดำเนินการปรับปรุงภาพร่างตามข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ให้สัมภาษณ์ ดังนี้

แบบร่างจิตรกรรมวัดราชโอรสารามราชวรวิหาร ผู้วิจัยได้เพิ่มประติมากรรมทวารบาลจีนเพิ่มให้เกิดมิติระยะหน้ามากขึ้นและล้อมิติและรูปทรงกับภาพทวารบาลจีนบนบานประตูด้านหลัง และลดทอนรายละเอียดของกรอบรูปลวดลายทอง และสร้างน้ำหนักอ่อน แก่ในกรอบรูปลวดลายทองให้เกิดมิติระยะใกล้ไกล และลดรายละเอียดในภาพเพื่อนลดความอึดอัดขององค์ประกอบ

ภาพที่ 16 แบบร่างจากวัดราชโอรสฯ 02 ปรับปรุง
(© Panpassorn Phatthapasit 30/06/2018)

แบบร่างจิตรกรรมวัดนางนองวรวิหาร ผู้วิจัยได้ปรับองค์ประกอบของภาพให้พระประธานอยู่เกือบกึ่งกลางภาพ สร้างระยะหน้าให้ชัดเจน และสร้างระยะหลังให้เบาบางเหลื่อมซ้อนกันให้เกิดมิติมากขึ้น และได้นำภาพลายกำมะลอภาพฮก ลก ซิ่ว เป็นสัญลักษณ์มงคลแบบจีนที่ปรากฏอยู่ในพระอุโบสถวัดนางนองวรวิหารมาเป็นส่วนประกอบของพื้นหลัง จะทำให้เกิดการเชื่อมโยงโครงสร้างของภาพได้มากขึ้น

ภาพที่ 17 แบบร่างจากวัดนางนองฯ 03 ปรับปรุง
(© Panpassorn Phatthapasit 30/06/2018)

แบบร่างจิตรกรรมวัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร ผู้วิจัยได้สร้างการเชื่อมรูปทรง ได้แก่ พื้นสีเทาด้านล่างของภาพและเสามังกร 2 ต้น ที่มีขนาดต่างกันและมีโทนสีเทาเจือสีน้ำตาล เพื่อให้เกิดการเชื่อมรูปทรง ความกลมกลืนและมีเอกภาพมากขึ้น และสร้างระยะการนำสายตา ผู้วิจัยได้ตัดรูปทรงซุ้มประตูที่ซ้อนกับภาพทวารบาลจีนออก เพื่อให้การสื่อความหมายในรายละเอียดเกิดความชัดเจนมากขึ้น

ภาพที่ 18 แบบร่างจากวัดกัลยาณมิตรฯ 03 ปรับปรุง
(© Panpassorn Phatthapasit 30/06/2018)

แบบร่างจิตรกรรมวัดเศวตรฉัตรวรวิหาร ภาพร่างจิตรกรรมชิ้นนี้สามารถแสดงคุณค่าของสถาปัตยกรรมและลวดลายประดับสถาปัตยกรรมจากศิลปะแบบพระราชนิยมได้เป็นอย่างดีแสดงให้เห็นถึงการจัดองค์ประกอบที่มีทุกระยะและสร้างความสมดุลในภาพรวมได้ดี ผู้วิจัยได้ลดทอนลายละเอียดของงานลายลดน้ำลงบ้างเพื่อให้เกิดพื้นที่ว่างลดความอึดอัด และเน้นลวดลายธรรมชาติที่หน้าบัน เพื่อลดความแข็งกระด้างของโครงสร้างสถาปัตยกรรม

ภาพที่ 19 แบบร่างจากวัดเศวตรฉัตรฯ 03 ปรับปรุง
(© Panpassorn Phatthapasit 30/06/2018)

แบบร่างจิตรกรรมวัดประเสริฐสุทธาวาส องค์ประกอบโดยรวมสมดุล ผู้วิจัยได้ปรับตำแหน่งซุ้มประตูเล็กตรงกลางภาพให้อยู่ในตำแหน่งที่ลงตัว ให้เห็นรูปทรงของซุ้มประตูทั้งหมด เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์มากขึ้น

ภาพที่ 20 แบบร่างจากวัดประเสริฐฯ 03 ปรับปรุง
(© Panpassorn Phatthapasit 30/06/2018)

การสร้างสรรค์ผลงาน

เข้าสู่ขั้นตอนการสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัยแรงบันดาลใจจากศิลปกรรมแบบพระราชนิยมในวัดไทยฝั่งธนบุรี ด้วยเทคนิคสีอะคริลิคบนผ้าใบ จำนวน 5 วัด วัดละ 1 ชิ้นผลงาน รวมจำนวน 5 ชิ้นผลงาน และนำผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยทั้ง 5 ชิ้นผลงาน พร้อมแบบสัมภาษณ์ชุดเดิม เข้าทำการสัมภาษณ์รอบที่ 2 กลุ่มตัวแทนแบบเจาะจงกลุ่มเดิม เพื่อหาข้อสรุปและข้อเสนอแนะในงานวิจัย ได้ข้อสรุปดังนี้

คุณค่าทางความงามของงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุดนี้ มีการจัดองค์ประกอบมีความเหมาะสม รูปทรงที่มาจากโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมรวมถึงลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมไทยจีน ทั้งลวดลายประดับตกแต่งและลวดลายประกอบโครงสร้างสถาปัตยกรรม การใช้สีสร้างบรรยากาศในแต่ละชิ้นผลงานมีลักษณะเฉพาะตามแต่ลักษณะและมูลเหตุการณ์สร้างวัดซึ่งโดยรวมแสดงถึงพลังบารมีแฝงความอุดมสมบูรณ์มั่งคั่งและสร้างความสมดุลในแบบสองข้างไม่เท่ากัน แสดงจุดเด่นและจุดรองได้ชัดเจน ใช้สีทองในส่วนของลายละเอียดสีทองได้สร้างความรู้สึกสะท้อนถึงคุณค่าทางวัฒนธรรม ผ่านลวดลาย และทำให้ผลงานมีการประสานกลมกลืนกัน อีกทั้งยังทำให้ เกิดการติดตามนำพาผู้ดูไปสู่รายละเอียดที่ซ่อนอยู่ตามจุดต่าง ๆ

คุณค่าทางด้านอารมณ์ความรู้สึกของงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุดนี้ ให้อารมณ์ความรู้สึกซาบซึ้งถึงอดีตความเป็นมาในอดีตความสัมพันธ์ระหว่างไทยและจีน ประทับใจในความงดงามของลวดลายประดับ มีลักษณะเป็นงานศิลปะจีนที่ผสมผสานกับศิลปะไทย เช่น จิตรกรรมฝาผนังซึ่งเป็นภาพเครื่องบูชา ภาพ ฮก ลก ซิ่ว ภาพวรรณกรรมสามก๊ก ภาพธรรมชาติ ภาพลายพรรณพฤกษา และประติมากรรมตกแต่งเป็นภาพสัตว์มงคลต่าง ๆ รวมทั้งประติมากรรมศิลาจีน เช่น ตุ๊กตาศิลาจีน เสามังกร เป็นต้น ทำให้งานดูมีพลังอำนาจ รู้สึกถึงสิริมงคลตามวัฒนธรรมจีน

การแสดงออกถึงแนวความคิดที่เสื่อความหมายของผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุดนี้ สามารถสื่อความหมายได้ดีในด้านความเจริญรุ่งเรืองทางด้านศาสนาและความสัมพันธ์ไทย-จีน ได้เป็นประการหลัก เพราะมีการรับอิทธิพลทางด้านความคิด ความเชื่อ และรูปแบบของศิลปกรรมจีนมาผสมผสานกับศิลปกรรมไทย ส่วนการสื่อสารในด้านเศรษฐกิจ ยังสื่อความหมายไม่ชัดเจน แต่จะมีลักษณะของวิถีชีวิต คติความเชื่อถูกถ่ายทอดสอดแทรกปรากฏในผลงาน

ภาพที่ 21 ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม ชิ้นที่ 1
(© Panpassorn Phatthapasit 25/11/2018)

ภาพที่ 22 ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม ชิ้นที่ 2
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

ภาพที่ 23 ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม ชิ้นที่ 3
(© Panpassorn Phatthapasit 25/11/2018)

ภาพที่ 24 ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม ชิ้นที่ 4
(© Panpassorn Phatthapasit 30/04/2018)

ภาพที่ 25 ผลงานสร้างสรรค์จิตรกรรม ชิ้นที่ 5
(© Panpassorn Phatthapasit 25/11/2018)

ข้อเสนอแนะความคิดเห็นในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมร่วมสมัยโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะแบบพระราชนิยม

ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุดนี้ ให้คุณค่าทางความงามและให้คุณค่าทางด้านอารมณ์ความรู้สึกได้ สร้างความประทับใจ ความรู้สึกซาบซึ้ง ความเป็นมาในอดีตความสัมพันธ์ระหว่างไทยและจีน ให้ความรู้สึกถึงสิริมงคลตามวัฒนธรรมจีน สามารถแสดงออกถึงแนวความคิดที่สื่อความหมายทางด้านความเจริญรุ่งเรือง ทางด้านศาสนาและความสัมพันธ์ระหว่างไทยและจีนได้เป็นอย่างดี ส่วนการสื่อความหมายถึงความเจริญรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจนั้นยังไม่สามารถสื่อสารได้ชัดเจนแต่แฝงอยู่ในลักษณะของวิถีชีวิต คติความเชื่อที่สอดแทรกปรากฏ จากคุณค่าทางความงามความรู้สึกและการสื่อความหมายทั้งหมดของผลงานนั้นเพียงพอมากสำหรับการสร้างสรรค์จิตรกรรมชุดนี้

อภิปรายผลการวิจัย

โครงการวิจัยเรื่อง ผู้วิจัยได้ศึกษาวัดที่ก่อสร้างในสมัยรัชกาลที่ 3 โดยแบ่งเป็นวัดที่รัชกาลที่ 3 ทรงสร้างและปฏิสังขรณ์และวัดที่พระบรมวงศ์ ขุนนาง สามัญชนสร้างและปฏิสังขรณ์ ได้แก่ 1) วัดราชโอรสารามราชวรวิหาร 2) วัดนางนองวรวิหาร 3) วัดกัลยาณมิตรวรมหาวิหาร 4) วัดเศวตฉัตรวรวิหาร 5) วัดประเสริฐสุทธาวาส โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ ศึกษาศิลปะแบบพระราชนิยมเพื่อสรุปข้อค้นพบของรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบพระราชนิยม ศึกษาศิลปะร่วมสมัยเพื่อสรุปข้อค้นพบของรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย และสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัยโดยมีแรงบันดาลใจจากศิลปะแบบพระราชนิยมสมัยรัชกาลที่ 3

จากการศึกษาศิลปะแบบพระราชนิยม โดยเนื้อหาการศึกษาประกอบไปด้วยงานสถาปัตยกรรมและงานศิลปกรรม ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาในส่วนของศิลปะแบบพระราชนิยม และนำรูปทรงทางสถาปัตยกรรมและงานศิลปกรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมร่วมสมัย เช่น รูปทรงหน้าบันพระอุโบสถ ซุ้มประตูหน้าต่าง ภาพจิตรกรรมลวดลายสิริมงคลของจีน ซุ้มเสมาทรงเกี้ยว ตุ๊กตาศิลาจีน โขลนทวาร เป็นต้น และสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคจิตรกรรมสีอะคริลิคซึ่งอยู่ในกลุ่มประเภทวิจิตรศิลป์ คือ ศิลปะที่อำนวยประโยชน์ทางใจมุ่งเน้นความงดงามและความพึงพอใจมากกว่าประโยชน์ใช้สอย ตอบสนองความต้องการทางด้านจิตใจ และอารมณ์เป็นสำคัญ (Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture 2017, A) เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะประเภทหนึ่งของงานศิลปะร่วม โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับปรากฏการณ์ความงามในศิลปะแบบพระราช-นิยมที่มีความงามแบบพิเศษคือเป็นการผสมผสานศิลปกรรมแบบไทยและจีนเข้ากันอย่างลงตัว และงดงามข้ามกาลเวลา สะท้อนความเจริญรุ่งเรืองทางศาสนา ทางเศรษฐกิจ และความสัมพันธ์ไทยและจีน

ผลการวิจัยจากการสำรวจความคิดเห็นการประเมินคุณภาพและคุณค่าของผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย แรงบันดาลใจจากศิลปะแบบพระราชนิยมในสมัยรัชกาลที่ 3 รวมจำนวน 5 ชิ้นผลงาน จากผู้ให้สัมภาษณ์ประกอบด้วย ศิลปินอิสระ 5 คน อาจารย์ศิลปะ 5 คน และนักวิชาการทางด้านศิลปะ 5 คน รวมจำนวน 15 คน ได้สรุปความคิดเห็นว่าผลงานจิตรกรรมร่วมสมัยชุดนี้ ให้คุณค่าทางความงาม คือ องค์ประกอบมีความเหมาะสม รูปทรงที่มาจากโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมรวมถึงลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมไทยจีน ทั้งลวดลายประดับตกแต่งและลวดลายประกอบโครงสร้างสถาปัตยกรรม การใช้สีสร้างบรรยากาศในแต่ละชิ้นผลงานมีลักษณะเฉพาะตามแต่ลักษณะและมูลเหตุการณ์สร้างวัด โดยรวมแสดงถึงพลังบารมีแฝงความอุดมสมบูรณ์มั่งคั่ง และสร้างความสมดุลในแบบสองข้างไม่เท่ากัน แสดงจุดเด่นและจุดรองได้ชัดเจน ใช้สีทองในส่วนของรายละเอียด สีทองได้สร้างความรู้สึกสะท้อนถึงคุณค่าทางวัฒนธรรม ผลงานมีการประสานกลมกลืนกัน อีกทั้งยังทำให้เกิดการติดตามนำพาผู้ดูไปสู่รายละเอียดที่ซ่อนอยู่ตามจุดต่าง ๆ ให้คุณค่าทางด้านอารมณ์ความรู้สึกได้ คือ สร้างความประทับใจ ความรู้สึกซาบซึ้งถึงความเป็นมาในอดีต ความสัมพันธ์ระหว่างไทยและจีน ให้ความรู้สึกถึงสิริมงคลตามวัฒนธรรมจีน และสามารถแสดงออกถึงแนวความคิดที่สื่อความหมายทางด้านความเจริญรุ่งเรืองทางด้านศาสนา และความสัมพันธ์ระหว่างไทยและจีนได้เป็นอย่างดี สอดคล้องตามทฤษฎีทัศนศิลป์ เกณฑ์การประเมินคุณภาพและคุณค่าของจิตรกรรม (Soonpongsri 2016, 211 - 294) ส่วนการสื่อความหมายถึงความเจริญรุ่งเรืองทางเศรษฐกิจนั้นยังไม่สามารถสื่อสารได้ชัดเจนแต่แฝงอยู่ในลักษณะของวิถีชีวิตคติความเชื่อที่สอดแทรกปรากฏ จากคุณค่าทางความงามทางอารมณ์ความรู้สึกและการแสดงออกถึงแนวความคิดที่สื่อความหมาย ทั้งหมดของผลงานนั้นเพียงพอมากสำหรับการสร้างสรรค์จิตรกรรมชุดนี้

ข้อเสนอแนะสำหรับนำไปใช้ประโยชน์การวิจัยครั้งต่อไป

1. การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ควรอธิบายถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัยให้ชัดเจนเนื่องด้วยผู้เชี่ยวชาญบางท่านไม่ได้อยู่ในวงการทางวิชาการ

2. ควรพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานให้มีจำนวนที่เหมาะสมเพื่อนำไปจัดแสดงนิทรรศการเดี่ยวอย่างมีคุณภาพ

3. ควรมีการเผยแพร่ผลงานเพื่อรับการประเมินคุณค่าของผลงานทัศนศิลป์

4. ควรศึกษาเนื้อหาด้านอื่นนอกเหนือจากรูปแบบศิลปกรรมในศิลปะแบบพระราชนิยมเพื่อให้เกิดความลึกของเนื้อหามากขึ้นและอาจนำผลการวิเคราะห์มาสู่แนวทางในการสร้างสรรค์ศิลปะในรูปแบบใหม่ ๆ

5. ในการสร้างสรรค์ผลงานในแต่ละชิ้นจาก 5 วัด อาจสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควิธีการที่แตกต่างกัน อาจเกิดประโยชน์ทางด้านการค้นพบรูปแบบหรือแนวทางที่จะพัฒนาเป็นงานแบบใหม่ซึ่งมีฐานมาจากศิลปะไทยที่สร้างผลกระทบในศิลปะร่วมสมัยได้

References

Sriyanalak, K. "Kān Sư̄ Khwāmmāi Khǭng Phāp Mongkhon Čhīn. [Interpretation of Chinese auspicious images]." *Journal of Chinese Studies* 4, no. 4 (April 2011): 22 - 43.

Soonpongsri, K. *Suntharīyasāt: Lak Pratyā sinlapa Thritsadī sin Sinlapa wičhān.* [Aesthetics: Philosophy of Art, Art Theory, Art Criticism]. 3rd ed. Bangkok: Chulalongkorn University, 2016.

Panyapetch, C. "Sinlapa Rūamsamai Thai Phāitai Nǣokhit Lang 'ānānikhom Nai Thotsawat Thī 1990. [Thai contemporary art under the post-colonial concept of the 1990s]." *Journal of Fine Arts* 6, no.1 (January/June 2015), 86 - 91.

Phakdeekham, S. and Phakdeekham, N. *Sǣm Siri mongkhon yon Sinlapa Čhīn Na Wat Thai nai Krung Thēp...* . [Serm-prosperity Chinese art at a Thai temple in Bangkok]. 1st ed. Bangkok: Amarin, 2010.

Luechaphatthanaporn, S. *Sān sin Čhīn - Sayām.* [San Silpa, China-Siam]. 1st ed. Bangkok: Chulalongkorn University Book Center, 2005.

Office of Contemporary Art and Culture Ministry of Culture. *Nayōbāi læ konlayutthasāt Songsǣm Sinlapa Watthanatham rūamsamai (Phǭ.Sǭ. 2013 - 2017).* [Policy and Strategy to Promote Contemporary Art and Culture (2013 - 2017)]. Bangkok: Office of Printing Business. The War Veterans Organization of Thailand, 2017.

Leksukhum, S. *Khwāmsamphan Čhīn - Thai Yōng Yai Lūatlāi Pradap.* [China - Thailand Relations Unite the decorative pattern]. 1st ed. Bangkok: Ancient City Publishing House, 2007.

Tangchalok, I. *Nǣothāng Kānsǭn Læ Sāngsan Čhittrakam Khansūng.* [Guidelines for Teaching and Creating Advanced Painting]. Bangkok: Amarin, 2007.

Nuansawat, A. *Sinlapa Rūamsamai Thai: Samnakngān Sinlapa Watthanatham Rūamsamai Krasūang Watthanatham.* [Thai Contemporary Art: Office of Contemporary Art and Culture. Ministry of Culture]. Bangkok: Rungsilp, 2015.

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความเพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิจิตรศิลป์

วารสารวิจิตรศิลป์ (Journal of Fine Arts - JOFA) คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

กำหนดออกปีละ 2 ฉบับ ฉบับละ 8 บทความ

ฉบับที่ 1 มกราคม - มิถุนายน และ ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม

https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal

1. ประเภทของบทความที่เผยแพร่

1.1 บทความวิจัย บทความวิชาการ หรือบทความงานสร้างสรรค์ ที่นำเสนอองค์ความรู้ แนวคิด ทฤษฎี วิธีการ การวิจัย หรือกระบวนการอันเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาด้านศิลปกรรมศาสตร์ เช่น ทัศนศิลป์ การออกแบบ ประยุกต์ศิลป์ ดนตรี การแสดง สื่อศิลปะ การออกแบบสื่อ ศิลปะการถ่ายภาพ ปรัชญาศิลป์ สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ หรือโบราณคดี

1.2 บทความวิจารณ์หนังสือ (book review) หรือบทความปริทัศน์ (review article) ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาด้านศิลปกรรมศาสตร์เช่นที่ปรากฏในข้อ 1.1

ทั้งนี้ บทความควรเป็นงานเขียนวิชาการที่มีการกำหนดประเด็นซึ่งต้องการอธิบายหรือวิเคราะห์อย่างชัดเจนตามหลักวิชาการ หรือมีการสำรวจวรรณกรรมเพื่อสนับสนุน จนสามารถสรุปผลการวิเคราะห์ในประเด็นนั้นได้ อาจเป็นการนำความรู้จากแหล่งต่างๆ มาประมวลร้อยเรียงเพื่อวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ และผู้เขียนได้แสดงทัศนะทางวิชาการของตนไว้อย่างชัดเจน

2. การเตรียมต้นฉบับบทความ

2.1 แบบอักษร ต้นฉบับบทความทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย ให้ใช้ขนาดกระดาษ A4 แบบอักษร TH Sarabun New ขนาด 16 point และขนาด 14 point สำหรับเชิงอรรถอธิบาย สำหรับตัวเลขให้ใช้เลขอารบิกทุกกรณี

2.2 ไฟล์บทความ ให้ใช้ไฟล์ นามสกุล .docx

2.3 ไฟล์ภาพประกอบ ให้ใช้ไฟล์ภาพประกอบ นามสกุล .jpg, jpeg, RAW หรือ TIFF ความละเอียด 300 pixel/high resolution ขึ้นไป ขนาดไฟล์ไม่ต่ำกว่า 500 KB พร้อมกำหนดเลขลำดับภาพให้ตรงกับเลขลำดับภาพในเนื้อหา

3. องค์ประกอบของต้นฉบับบทความ

องค์ประกอบของบทความเรียงตามลำดับ ดังนี้ 3.1 ชื่อบทความ ผู้เขียนบทความ บทคัดย่อ และ คำสำคัญ 3.2 เนื้อหา การอ้างอิง และภาพประกอบ 3.3 บรรณานุกรมและกิตติกรรมประกาศ

3.1 ชื่อบทความ ผู้เขียนบทความ บทคัดย่อ และคำสำคัญ

3.1.1 ชื่อบทความ ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย แยกตามบทคัดย่อภาษาอังกฤษและภาษาไทย ชื่อบทความควรกระชับ ได้ใจความ หากประสงค์จะคงชื่อเดิมของรายงานวิจัยที่มีขนาดความยาว ให้ใส่ไว้ในเชิงอรรถอธิบายหน้าเดียวกับชื่อบทความทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย

3.2.2 ผู้เขียนบทความ ต้องระบุชื่อ-นามสกุล ตำแหน่งวิชาการ และหน่วยงานหรือสถานศึกษาของผู้เขียนบทความทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย แยกตามบทคัดย่อภาษาอังกฤษและภาษาไทย กรณีเป็นผลงานภาคนิพนธ์ระดับบัณฑิตศึกษา ให้ใส่ชื่อ-นามสกุล ตำแหน่งวิชาการ และหน่วยงานของอาจารย์ที่ปรึกษาถัดจากชื่อผู้เขียนบทความ

3.2.3 บทคัดย่อ ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย ความยาวตั้งแต่ 350 คำแต่ไม่เกิน 500 คำ (การนับจำนวนคำถือตาม Microsoft Word version 2013 ขึ้นไปเป็นสำคัญ)

3.2.4 คำสำคัญ (keyword) ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย แยกตามบทคัดย่อภาษาอังกฤษและภาษาไทย จำนวนตั้งแต่ 3 คำ แต่ไม่เกินกว่า 5 คำ

3.2 เนื้อหา การอ้างอิง และภาพประกอบ

3.2.1 จำนวนคำ บทความต้องมีจำนวนคำเฉพาะในส่วนของเนื้อหา (ไม่รวมจำนวนคำในบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) ไม่ต่ำกว่า 5,000 คำ แต่ไม่เกินกว่า 10,000 คำ (การนับจำนวนคำถือตาม Microsoft Word version 2013 ขึ้นไปเป็นสำคัญ) ไม่รับบทความที่มีลักษณะเป็นรายงานการประชุมวิชาการ (proceeding) ที่มีเนื้อหาสรุปย่อผลการวิจัยหรือภาคนิพนธ์ในระดับบัณฑิตศึกษา ซึ่งไม่ได้เพิ่มเติมหรือขยายความจากเนื้อหาสาระเดิมให้สมบูรณ์สอดคล้องมาตรฐานของบทความวิชาการ

3.2.2 การอ้างอิง ประกอบด้วย 1) การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหาหรือระบบนาม-ปี ตามหลักเกณฑ์ Turabian (ดูรายละเอียดใน **คู่มือวารสารวิจิตรศิลป์ http://bit.ly/2VK4AEV**) 2) กรณีมีเชิงอรรถอธิบายให้ใช้การอ้างอิงแบบเชิงอรรถที่เรียงตามลำดับหมายเลขไว้ท้ายหน้ากระดาษ หากมีการอ้างอิงการอธิบายด้วยให้ใช้การอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหาหรือระบบนาม-ปี ตามที่วารสารกำหนด

3.2.3 ข้อมูลประเภทภาพประกอบ แผนผัง แผนที่ แผนภาพ ฯลฯ ให้แทรกระหว่างเนื้อหาและอยู่หน้าเดียวกับเนื้อหาที่อ้างอิงถึง ทั้งนี้ ควรคำนึงถึงความง่ายเมื่ออ่านบทความ (readability) พร้อมระบุข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เลขลำดับ คำอธิบาย และที่มา ด้วยการลงรายการอ้างอิงแบบแทรกในเนื้อหาหรือระบบนาม-ปี ให้ชัดเจน

กรณีผู้เขียนเป็นผู้ทรงลิขสิทธิ์ให้ลงรายการเพื่อแสดงความเป็นผู้ทรงลิขสิทธิ์ด้วย ดังนี้ (© ชื่อ-นามสกุล ภาษาอังกฤษ วัน/เดือน/ค.ศ. ที่ผลิต)

ตัวอย่าง (© Pitchaya Soomjinda 08/08/2018)

ทั้งนี้ ผู้เขียนควรเป็นผู้ทรงลิขสิทธิ์ในข้อมูลเหล่านี้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของข้อมูลทั้งหมดที่เผยแพร่ในบทความ

3.3 บรรณานุกรมและกิตติกรรมประกาศ

3.3.1 บรรณานุกรม ใช้หลักเกณฑ์ตาม Turabian
(ดูรายละเอียดใน **คู่มือวารสารวิจิตรศิลป์ http://bit.ly/2VK4AEV**)

3.3.2 กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี) ให้ลำดับต่อจากบรรณานุกรม และมีจำนวนคำไม่เกิน 150 คำ (การนับจำนวนคำถือตาม Microsoft Word version 2013 ขึ้นไปเป็นสำคัญ)

3.4 บทความวิจารณ์หนังสือหรือบทความปริทัศน์

3.4.1 ชื่อบทความ กรณีเป็นบทความวิจารณ์หนังสือ ให้ขึ้นต้นว่าบทวิจารณ์หนังสือ ตามด้วยชื่อหนังสือ และ

ชื่อ-นามสกุล ผู้เขียนหนังสือ ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย กรณีเป็นบทความปริทัศน์ ให้ขึ้นต้นว่าบทความปริทัศน์ตามด้วยชื่อบทความ และชื่อ-นามสกุลผู้เขียนบทความ ทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย ยกเว้นชื่อหนังสือหรือบทความภาษาอังกฤษไม่จำเป็นต้องใส่ชื่อภาษาไทย

3.4.2 ผู้เขียนบทความ ให้ระบุชื่อ-นามสกุล ตำแหน่งวิชาการ และหน่วยงานหรือสถานศึกษาของผู้เขียนบทความทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย

3.4.3 ชื่อหนังสือหรือบทความ ให้ใช้ในรูปของบรรณานุกรมและเป็นภาษาอังกฤษทั้งหมดตามหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนดสำหรับหนังสือให้วงเล็บท้ายบรรณานุกรม ระบุหมายเลข ISBN ของหนังสือ และบทความให้วงเล็บท้ายบรรณานุกรม ระบุ Hyperlink หรือลง QR code ที่สามารถเชื่อมต่อกับบทความดังกล่าวได้โดยตรง (ถ้ามี)

4. การส่งต้นฉบับบทความและการติดต่อ

4.1 การส่งต้นฉบับบทความ

ผู้เขียนต้องส่งต้นฉบับบทความพร้อมกับแบบนำส่งบทความผ่านระบบวารสารวิจิตรศิลป์ออนไลน์ (ThaiJO) ของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) กรณีผลงานภาคนิพนธ์ของนักศึกษาหรือนิสิตระดับบัณฑิตศึกษาให้แนบแบบรับรองคุณภาพบทความจากอาจารย์ที่ปรึกษาด้วย ทั้งนี้ ให้ถือวันที่ผู้เขียนส่งบทความเป็นวันรับบทความ (received)

https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal/submission/wizard

4.2 การติดต่อ

เลขานุการบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์
กองบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
239 ถ.ห้วยแก้ว ต.สุเทพ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200
โทรศัพท์ 0-5394-4829 โทรสาร 0-5321-1724
E-mail: journal_2011@finearts.cmu.ac.th

5. การพิจารณา การประเมิน และการเผยแพร่บทความ

5.1 การตอบรับหรือปฏิเสธบทความ

กองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการพิจารณากลั่นกรองบทความขั้นต้น ตรวจการคัดลอกบทความ (plagiarsm) ด้วยโปรแกรม Turnitin และแจ้งผลการพิจารณาตอบรับหรือปฏิเสธบทความให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 15 วัน นับตั้งแต่วันที่ได้รับบทความหากบทความมีรูปแบบหรือองค์ประกอบไม่ตรงตามหลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความที่วารสารกำหนด ฝ่ายประสานงานของวารสารจะส่งต้นฉบับบทความให้ปรับปรุงแก้ไขใหม่ (revised) ภายใน 15 วันโดยฝ่ายประสานงานจะทำหน้าที่ประสานงานกับผู้ส่งบทความในทุกขั้นตอน

ต้นฉบับบทความอาจได้รับการปฏิเสธหากไม่ได้คุณภาพ ไม่ตรงกับประเภทของบทความที่จะตีพิมพ์ มีอัตราการซ้ำซ้อนสูงเกินร้อยละ 25 เมื่อตรวจด้วยโปรแกรม Turnitin หรือผู้เขียนบทความปฏิเสธไม่แก้ไขให้ตรงกับหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนดและส่งกลับคืนมาภายในเวลาที่กำหนดข้างต้น

5.2 การประเมินบทความ

ฝ่ายประสานงานนำต้นฉบับบทความที่ผ่านการพิจารณาจากกองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการแล้ว เสนอให้ผู้ประเมินพิจารณาบทความ (peer-reviewer) จำนวน 2 ท่าน ซึ่งกองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการเป็นผู้เลือกจากผู้เชี่ยวชาญหรือเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่สอดคล้องกับเนื้อหาบทความ เป็นผู้พิจารณาให้ความเห็นชอบ การเผยแพร่บทความภายใต้เกณฑ์ประเมินบทความที่วารสารกำหนด โดยเก็บข้อมูลทั้งหมดเป็นความลับและ ไม่เปิดเผย ชื่อ-นามสกุล รวมถึงหน่วยงานที่สังกัดทั้งของผู้เขียนและผู้ประเมินบทความ (double-blinded) จนกว่าต้นฉบับบทความจะได้รับการเผยแพร่ ใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความประมาณ 1 เดือน

5.3 ผลการประเมินบทความ

บทความที่ผ่านการประเมินจากผู้ประเมินบทความ ต้องได้รับผลการประเมินในระดับดี ดีมาก หรือดีเด่น ตามความเห็นของผู้ประเมินบทความทั้ง 2 ท่าน หากได้รับการพิจารณาว่าไม่ผ่านการประเมินจากผู้ประเมินทั้ง 2 ท่าน ถือว่าบทความดังกล่าวไม่ผ่านการประเมิน

สำหรับบทความที่ไม่ผ่านการประเมินจากผู้ประเมิน 1 ท่าน จากจำนวนทั้งหมด 2 ท่าน จะได้รับการประเมินจากผู้ประเมินท่านที่ 3 หากไม่ผ่านการประเมินอีกครั้งจึงถือว่าบทความดังกล่าวไม่ผ่านการประเมิน

ผลการพิจารณาของผู้ประเมินบทความถือเป็นสิ้นสุดและเคร่งครัด โดยไม่มีการทบทวนบทความที่ไม่ผ่านการประเมินทบทวนระดับผลการประเมินอีกครั้ง หรือเปลี่ยนแปลงผู้ประเมินบทความใหม่ไม่ว่ากรณีใด

5.4 การแจ้งผลการประเมินบทความ

ฝ่ายประสานงานของวารสารจะส่งผลการประเมินของผู้ประเมินทุกท่าน ให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 7 วัน นับตั้งแต่ได้รับผลการประเมินจากผู้ประเมินท่านสุดท้าย หากมีข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงจาก ผู้ประเมิน ให้ผู้ส่งบทความแก้ไขปรับปรุงแล้วนำส่งต้นฉบับบทความให้ฝ่ายประสานงานของวารสารภายใน 1 เดือน นับตั้งแต่วันที่ฝ่ายประสานงานแจ้งผลการพิจารณาให้ทราบ หากผู้ส่งบทความไม่เห็นด้วยกับข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงของผู้ประเมินให้ทำหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรชี้แจงรายละเอียดให้กองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการพิจารณา

5.5 การตอบรับการเผยแพร่บทความ

บทความที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ประเมิน จะได้รับการพิจารณาอีกครั้งจากกองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการ แต่เป็นการพิจารณาเฉพาะรูปแบบของบทความ การใช้ภาษา และการพิสูจน์อักษร โดยคำนึงถึงความง่ายต่อการอ่านบทความ (readability) จากนั้นฝ่ายประสานงานจะแจ้งข้อเสนอของกองบรรณาธิการให้ผู้ส่งบทความแก้ไขปรับปรุง เมื่อการแก้ไขปรับปรุงเสร็จสมบูรณ์แล้ว ให้ถือวันที่บรรณาธิการให้ความเห็นชอบแก้ไขบทความครั้งสุดท้ายเป็นวันแก้ไขบทความ (revised) และให้ถือวันที่บรรณาธิการมีหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรแจ้งการเผยแพร่บทความ เป็นวันตอบรับการตีพิมพ์บทความ (accepted)

5.6 การเผยแพร่บทความ

บทความที่ได้รับหนังสือตอบรับการเผยแพร่จากบรรณาธิการวารสารแล้ว จะได้รับการเผยแพร่ผ่านระบบวารสารวิจิตรศิลป์ออนไลน์ (ThaiJO) ของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ภายใน 30 วันนับแต่วันออกหนังสือตอบรับการเผยแพร่ การเผยแพร่ให้เรียงลำดับก่อนหลังตามวันที่บรรณาธิการวารสารมีหนังสือแจ้งการตีพิมพ์ให้ผู้ส่งบทความทราบตามข้อ 5.5 ทั้งนี้ ลำดับการเผยแพร่ให้เป็นไปอย่างเคร่งครัด โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงหรือทบทวนไม่ว่ากรณีใด

จริยธรรมการเผยแพร่บทความในวารสารวิจิตรศิลป์

วารสารวิจิตรศิลป์เป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ผลงานวิจัย งานสร้างสรรค์ ข้อค้นพบหรือประเด็นใหม่ทางวิชาการด้านศิลปกรรมศาสตร์ ระหว่างนักวิจัย นักวิชาการ ศิลปิน นิสิต นักศึกษา ตลอดจนบุคคลทั่วไปที่สนใจ เพื่อให้การเผยแพร่งานวิชาการของวารสารเป็นไปอย่างถูกต้อง มีคุณภาพ โปร่งใส สามารถตรวจสอบได้ตามหลักธรรมภิบาล เป็นหลักประกันคุณภาพผลงานวิชาการที่เผยแพร่ออกสู่สาธารณชนได้อย่างแท้จริง สอดคล้องกับมาตรฐานวิชาการในระดับนานาชาติ

ปรารภเหตุข้างต้น กองบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์จึงได้กำหนดแนวทาง วิธีปฏิบัติที่ดี รวมถึงจริยธรรมของการเผยแพร่ผลงานวิชาการไว้สำหรับการดำเนินงานของวารสารและผู้เกี่ยวข้อง กำหนดบทบาทหน้าที่สำหรับบุคคล 3 กลุ่ม ที่อยู่ในวงจรปกติและหลักเกณฑ์ของการเผยแพร่วารสาร ได้แก่ ผู้เขียนบทความ (author) บรรณาธิการวารสาร (editor) และผู้ประเมินบทความ (peer-reviewer) ได้ศึกษา ทำความเข้าใจ และปฏิบัติตามข้อกำหนดดังกล่าว ดังนี้

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผู้เขียนบทความต้องรับรองว่าผลงานที่เผยแพร่เป็นผลงานใหม่และไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ใดมาก่อน

2. ผู้เขียนบทความต้องเขียนบทความให้ถูกต้องตามองค์ประกอบ รูปแบบ และหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนด

3. ผู้เขียนบทความต้องอ้างอิงผลงานของผู้อื่นถ้ามีการนำผลงานเหล่านั้นมาใช้ในบทความของตนเองผ่านการอ้างอิงและบรรณานุกรมทุกครั้งเพื่อแสดงหลักฐานการค้นคว้า

4. ผู้เขียนบทความต้องรายงานข้อเท็จจริงที่เกิดขึ้นจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่บิดเบือนข้อมูล หรือให้ข้อมูลเท็จ ไม่คำนึงถึงผลประโยชน์ทางวิชาการจนละเลยหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคลหรือสิทธิมนุษยชน

5. ผู้เขียนบทความต้องไม่นำผลงานของตนเองในเรื่องเดียวกัน ไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ รวมถึงไม่คัดลอกข้อความใดจากผลงานเดิมของตน โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่ทำให้เข้าใจได้ว่าเป็นผลงานใหม่

6. ผู้เขียนบทความต้องระบุแหล่งทุนที่สนับสนุนการวิจัยในบทความ

7. ผู้เขียนบทความที่มีชื่อปรากฏในบทความทุกคน ต้องมีส่วนในการวิจัย ค้นคว้า และเขียนบทความร่วมกันจริง

8. ผู้เขียนบทความต้องแจ้งผลประโยชน์ทับซ้อนที่มีในบทความให้กองบรรณาธิการทราบ ตั้งแต่เริ่มส่งต้นฉบับบทความ

9. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบันที่ดำเนินการหรือหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์

10. ผู้เขียนบทความต้องไม่แทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าทางหนึ่งทางใด

11. วารสารที่ไม่ผ่านการพิจารณาจากผู้ประเมินให้เป็นอันตกไป ไม่สามารถนำมาประเมินใหม่หรือนำเสนอใหม่ได้อีกครั้งไม่ว่ากรณีใด ถึงแม้ว่าจะมีการแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอของผู้ประเมินแล้วก็ตาม

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณากลั่นกรองคุณภาพของบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบ

2. บรรณาธิการมีหน้าที่เผยแพร่บทความในวารสารให้เป็นไปตามรูปแบบ องค์ประกอบ และหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนด

3. บรรณาธิการต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ให้แก่บุคคลอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ

4. บรรณาธิการต้องไม่เผยแพร่บทความที่เคยตีพิมพ์เผยแพร่แล้ว

5. บรรณาธิการต้องลำดับการเผยแพร่บทความให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างเคร่งครัด

6. บรรณาธิการต้องไม่เผยแพร่บทความของตนเองในวารสารที่รับผิดชอบขณะเป็นบรรณาธิการ

7. บรรณาธิการต้องไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความ ผู้ประเมิน และผู้บริหาร

8. บรรณาธิการต้องมีหน้าที่กำกับดูแลไม่ให้เกิดการแทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าทางหนึ่งทางใด

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความมีหน้าที่รักษาความลับและไม่เปิดเผยข้อมูลบางส่วนหรือทั้งหมดของบทความ

2. ผู้ประเมินบทความต้องแจ้งให้บรรณาธิการวารสารทราบและปฏิเสธการประเมินบทความ หากพบว่ามีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความที่ตนเป็นผู้ประเมิน เช่น เป็นผู้ร่วมโครงการที่ปรึกษา หรือเหตุผลอื่นที่ไม่อาจให้ข้อคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะอย่างอิสระได้

3. ผู้ประเมินบทความควรประเมินบทความในสาขาวิชาหรือเรื่องที่ตนเชี่ยวชาญ พิจาณาจากความสำคัญของเนื้อหาในบทความที่มีต่อสาขาวิชาหรือเรื่องที่ตนเป็นผู้ประเมิน รวมถึงคุณภาพของการวิเคราะห์และความเข้มข้นของผลงาน

4. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินบทความตามหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนดภายใต้หลักวิชาการ ปราศจากอคติ ประเมินบทความตามข้อเท็จจริง ไม่จงใจเบี่ยงเบนผลการประเมิน และไม่ถือความคิดเห็นส่วนตนที่ไม่มีข้อมูลมารองรับอย่างเพียงพอ เป็นเกณฑ์ในการตัดสินผลการประเมินบทความ

5. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินและวิจารณ์เนื้อหาเชิงวิชาการและให้ข้อคิดเห็นเชิงวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนบทความในเชิงรายละเอียด เพื่อการปรับปรุงแก้ไขบทความ โดยคำนึงถึงความก้าวหน้าทางวิชาการเป็นสำคัญ

6. ผู้ประเมินบทความต้องระบุผลงานวิจัยหรือผลงานวิชาการสำคัญที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทความที่ประเมิน แต่ผู้เขียนบทความไม่ได้อ้างถึงเข้าไปในการประเมินบทความ หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดของบทความที่เหมือนหรือมีลักษณะซ้ำซ้อนกับผลงานชิ้นอื่นที่เคยมีผู้ศึกษาไว้แล้ว ต้องแจ้งให้บรรณาธิการทราบ

7. ผู้ประเมินบทความต้องไม่แทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าทางหนึ่งทางใด

Criteria for Article for the Publication on Journal of Fine Arts

Journal of Fine Arts (JOFA), Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University

For 2 Issues per Year, 8 Articles per Issue

Issue 1 January - June and Issue 2 July - December

https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal

1. Categories of Publicized Articles

1.1 Research Articles, Academic Articles or Articles on Creative Work Project that present bodies of knowledge, concepts, theories, methodologies, research works or processes that are related to subjects of liberal arts such as visual art, designing, applied art, music, performance art, art media, media designing, photographic art, philosophic art, aestheticism, art histories or archaeology

1.2 Book Reviews or Article Reviews that are related to subject of liberal arts as mentioned in Item 1.1

Each article should have specific agendum that need clears description or analysis in accordance with academic principles, or should be supported with literature review that enables the conclusion of the analysis on such an agendum, which might be the collection and processing of knowledge from various sources , which allow systematic analysis. In addition, the author should clearly express his/her academic opinion clearly.

2. Preparation of Article

2.1 Font Style: The article, in both Thai and English languages, must be composed on A4 paper, with TH Sarabun New Font in the size of 16 point. Footnotes should be written with the same font in the size of 14 point. In all cases, all the numbers used must be written with Arabic Numbers.

2.2 Article File: Each File should be a '.docx' file.

2.3 Image Files: All image files should be '.jpg', 'jpeg', 'RAW' or 'TIFF' files with the resolution of 300 pixels or higher. The size of each file should not be inferior to 500 KB. The number that shows the order of each image must concur with the number mentioned in the contents.

3. Compositions of Article

Compositions of an article must be in the following order: 3.1 Title, Author, Abstract and Keywords; 3.2 Contents, References and Images; and 3.3 Bibliography and Acknowledgment.

3.1 Title, Author, Abstract and Keywords

3.1.1 Title should be written in Thai and English languages, separated for Thai and English language abstracts. A title should be concise and comprehensible. If the long title of the original research report is used, such a title should be shown as a descriptive footnote on the same page of the English and Thai title.

3.2.2 Author should indicate first name - family name, academic title and work unit or academic institute of the author, written in Thai and English languages, separated for Thai and English language abstracts. In case of an individual study written by a student in the graduate level, the first name - family name, academic title and worn unit of the advisor should be indicated after the name of the author.

3.2.3 Abstract must have Thai and English versions with at least 350 but no more than 500 words (based on the Word Count function of Microsoft Word version 2013 or any newer version).

3.2.4 Keywords should be in Thai and English languages, separated for Thai and English language abstracts. There should be at least 3 and no more than 5 keywords.

3.2 Contents, References and Images

3.2.1 Number of Words for each article, for the content only (not including number of words in Thai and English language abstract), there should be no less than 5,000 words and no more than 10,000 words (based on the Word Count function of Microsoft Word version 2013 or any newer version). An article that is the proceeding of an academic conference with the content that is the conclusion and summary of the findings from a research work or individual study in the graduate level, which has no addition or extension from the original content to be complete and concurrent to the standards for an academic article, is not accepted.

3.2.2 References include 1) in-text references in the name-year system in Turabian style (see also **JOFA's Handbook http://bit.ly/2VK4AEV**), and 2) footnotes in the orders of the numbers at the bottom of each page; if a footnote has a reference, the reference is in the form of an in-text reference or the one in the name-year system.

3.2.3 Images, Charts, Maps, Graphics and so on should be inserted in the context. Each image must be in the same page of the part of the content that refers to it with the consideration of readability, with the related data such as number of order, description and source clearly shown in the same system as the in-text reference, or name-year system.

In case where the author of an article owns a copyright of data, the copyright ownership must be shown as follows: '© first name-family name in English language Date/Month/A.D. of the creation of the data).

For example, (© Pitchaya Soomjinda 08/08/2018).

The author should be the owner of the copyright of at least 50 percent of all of such data in the publicized article.

3.3 Bibliography and Acknowledgment

3.3.1 Bibliography should be written in accordance with Turabian style: (see also **JOFA's Handbook http://bit.ly/2VK4AEV**).

3.3.2 Acknowledgment (if any) must follow the Bibliography and contain no more than 150 words (based on the Word Count function of Microsoft Word version 2013 or any newer version).

3.4 Book Review or Article Review

3.4.1 Title of a Book Review should begin with "Book Review of" phrase, followed by the title of the book and first name - family name of the author of the reviewed book in Thai and English language. In case of an article review, the title should begin with "Review of Article of" phrase, followed by the title of the article and first name - family name of the author of the article in both Thai and English languages. If the title of the reviewed book or article is in English language, it is unnecessary to add Thai title.

3.4.2 Author of the Article's first name - family name, and academic title and work unit or academic institute must be indicated in both Thai and English languages.

3.4.3 Title of Book or Article is to be in the form of bibliography and in English language in accordance with all the requirements set by the Journal. If it is referring to a book or article in Thai language, the Thai title should be romanized in accordance with the rules set by the Royal Institute of Thailand; and the name of the references in the bibliography should be translated into English language.

As for a book, put parentheses at the end of the reference. In the parentheses, identify ISBN number of the book. As for an article, put parentheses at the end of the reference, in the parentheses, add Hyperlink or QR Code that leads to the article directly (if any).

4. Submission of Article and Contact

4.1 Submission of Article

The Author should submit the genuine copy of the Article, attached with the Article Submission Form, through Thai Journals Online (Thai JO) System of Thai-journal Citation Index (TCI) Center. As for a thesis of individual study of a graduate level student, the article should submitted together with the Quality Assurance Form from the advisor. It is agreed that the day on which the Author submits the article is the day of the receipt of the article.

https://www.tci-thaijo.org/index.php/finearts Journal/submission/wizard

4.2 Contact

Secretary of Fine Art Journal
Publication Department, Journal of Fine Arts
Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University
239 Huai Kaeo Road, Suthep Sub-district, Mueang District, Chiang Mai Province 50200
Telephone Number: +66-5394-4829; Fax Number: +66-5321-1724
E-mail: journal_2011@finearts.cmu.ac.th

5. Consideration, Evaluation and Publication of the Article

5.1 Acceptance or Denial for Article

The Academic Unit of the Publication Department will initially consider and screen the submitted articles, check the plagiarism with the Turnitin software and report the outcome to accept or deny each article to each author within 15 days from the day on which the article is received. If an article has pattern or compositions that do not meet the requirements.

The Journal's Coordinator will return the article to the author and the author has to submit the revised article within 15 days. The Coordination Unit will coordinate with the author in step by step.

The article with the quality that does not meet the requirements or does not fit in any category of the publicized articles or over 25% similarity index detected by Turnitin software, or is not revised to meet the requirements of the Journal will be denied and given back to the author within the given period of time.

5.2 Evaluation of Article

The Coordination Unit will present the article accepted by the Academic Unit of the Publication Department to 2 peer reviewers, who are experts or people related to the contents of the article, chosen by the Academic Unit of the Publication Department, for approval for the publication of the article in accordance with the evaluation criteria set by the Journal. All the information, the author's and the reviewing peers' first names - family names, and work units are kept secret (double-blinded) until the article is publicized. The period of time spent on the consideration on each article is 1 month.

5.3 Result from Article Consideration

Each article that passes the evaluation by peer viewers must be evaluated to be in the Good, Very Good or Excellent Levels. If the article is evaluated by the two viewers to fail the evaluation, it is granted that that article dries not meet the evaluation for the criteria.

As for an article that is evaluated not to pass the evaluation by 1 from the 2 peers will be evaluated by the third peer and if the article is still evaluated not to pass the evaluation, it is granted not to pass the evaluation.

The result from the evaluation by the peer viewers is deemed ultimate and strictly binding. An article that does not pass the evaluation will not be reviewed again by either same reviewers or new ones in any case.

5.4 Notification of the Result from Article Evaluation

The Coordination Unit of the Journal will send the result of the evaluation by each of all the reviewers to the author of the article within 7 days from the day on which the unit receives the result from the evaluation by the last reviewer. If there is any suggestion or recommendation for improvement from reviewers, the author of the article should revise the article and submit the revised article within 1 month from the day on which the Coordination Unit notifies the result from the evaluation. Disagreeing with the suggestions or advice on improvement by the reviewers, the author should submit a letter to give detailed explanation to the Academic Unit of the Publication Department for consideration.

5.5 Acceptance of Article

An article that has been revised in accordance with the suggestions by the reviewers will be considered again by the Academic Unit of the Publication Department. However, this consideration focuses only on the pattern, language and proofreading on the basis of readability. Afterward, the Coordination Unit will inform the author of the article to make adjustments in accordance with the instructions from the Publication Department. After the adjustments, it is granted that the day on which the editor approve the final version of the article is the article revision day and the day on which the Publication Department literally notifies the day of the publication of the article is regarded as the day on which the article is accepted.

5.6 Article Publication

An article that is literally accepted by the Publication Department of the Journal will be publicized through Thai Journals Online (Thai JO) System of Thai-journal Citation Index (TCI) within 30 days from the day of the issuance of the letter of the article acceptance. The publication of articles must be in the order of the days on which the Editor-in-Chief of the Journal literally informs the authors of the publication as in Item 5.5. The order of publication is fixed and robust and subjects to no change or review in any case.

Ethics for the Publication of Articles in Journal of Fine Arts

Journal of Fine Arts is the medium that publicizes research works, relative works, discoveries or new academic issues in the field of arts by researchers, academics, artists, students and people who are interested in the subject in order to ensure that the publication of academic works by the Journal is accurate, with quality, transparent and accountable in accordance with the principle of good governance, which can truly guarantee the quality of the academic works that are publicized, in accordance with international academic standards.

Based on the aforementioned rationale, the Publicatikon Department of the Journal of Fine Arts sets the code of conducts, good practices and ethics for the publication of academic works for the operations by the Journals and all the related parties which are the responsibilities for 3 groups of people, namely, authors of articles, editors of the Journal and peer reviewers, to study on, understand and follow, as follows.

Roles and Responsibilities of Article Author

1. Each author has to confirm that each of their publicized works is new and has never been published or publicized anywhere else before.

2. Each author has to compose his/her articles accurately in accordance with the compositions, pattern and criteria set by the Journal.

3. Each author has to refer to others' works in case where such works are used in his/her article, through the references and bibliography in order to show the evidence of the research and study efforts.

4. Each author must report all the facts that happen from the research or academic study with academic integrity without corrupting the data or giving false data and without the overwhelming focus on academic advantages until causing ignorance or violation to individuals' personal rights or human rights.

5. Each author must not publicize articles with the same title in more than 1 academic journal nor should each author plagiarize any statement from any of his/her former works without referring to the former work in accordance with the academic principle until there is the misleading that it is a new work.

6. Each author must indicate sources of fund for his/her research project in his/her article.

7. Each of all the authors of an article, whose names are shown in the article, must truly take parts in researching, studying and composing the article.

8. Since the beginning of the submission of his/her article, each author has to inform the Publication Department of any conflict of interests.

9. Each author must submit the evidence to prove the permission from the Research Ethical Committee of the institute that conducts the operation or any other related work unit in case where the article relies on information from the research works on human beings or animals.

10. Each author must not interfere or intervene in the process of article consideration or evaluation or any execution by the Journal in any way.

11. Any article that does not pass the evaluation by peer reviewers should be denied and cannot be evaluated again or presented again in any case although is has been adjusted in accordance with the suggestions from reviewers.

Roles and Responsibilities of Editor

1. Each editor has to screen the articles to assure the quality of articles to be publicized in the Journal that he/she is in-charge of.

2. Each editor has the publicize articles in the Journal in accordance with the pattern, compositions and criteria set by the Journal.

3. Each editor must not disclose data of authors and reviewers of articles to any other irrelevant individual during the periods of article evaluation.

4. Each editor must not publicize any article that has been publicized before.

5. Each editor must set the order of the publication of articles with strict adherence to the predetermined criteria.

6. Each editor must not publicize his/her own article in the Journal that he/she is in-charge of while being the editor.

7. Each editor must not have any conflict of interest with any author, reviewer or administrator.

8. Each editor must supervise and manage to ensure that there is no intervention to the process of article consideration or evaluation or any execution by the Journal in any way.

Roles and Responsibilities of Article Reviewer

1. Each reviewer is responsible for keeping the entire information of an article or any part there of secret without being disclosed.

2. Each reviewer must inform the editor of the Journal and deny to evaluate an article if finding out that he/she has any conflict of interest with the author of the article that he/she will evaluate, such as a case where he/she is the advisor of the project or a case of any other cause that disables him/her from giving suggestions or advice in the free manner.

3. Each reviewer should evaluate an article in the field or subject that he/she has expertise, considering the significance of the contents of the article that he/she reviews, as well as the quality of the analysis and the depth of the work.

4. Each reviewer should evaluate each article in accordance with the criteria set by the Journal under academic principles, and without bias; and should evaluate each article on the bases of facts without intention to deviate the result from the evaluation and without using personal assumption that is not sufficiently supported by data as a criterion for the evaluation for any article.

5. Each reviewer must evaluate and critique contents in the academic manner and give academic opinions that are useful for the author of an article in details in order to facilitate the adjustment of the article, with the main focus on academic advancement.

6. Evaluating an article, each reviewer must indicate any key research work or academic work that is concurrent with the contents of the article he/she reviews but the author of the article does not refer to. If the entire article or any part thereof is similar to or can be assumed to plagiarize any other work, the reviewer must notify the editor immediately.

7. Each reviewer must not interfere or intervene in the process of article consideration or evaluation or any execution by the Journal in any way.

ทัศนะและข้อคิดเห็นในวารสารแต่ละฉบับเป็นของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน มิใช่เป็นความคิดเห็นของกองบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์หรือคณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กองบรรณาธิการวารสารวิจิตรศิลป์หรือคณะวิจิตรศิลป์ ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยกับความคิดเห็นดังกล่าวเสมอไป

Statements of fact and opinion are made on the responsibility of the authors alone and do not represent the views of the editors or the Faculty of Fine Arts, Chiang Mai University. In any case, the editors and the Faculty of Fine Arts reserve the right to either agree or disagree with those facts and opinions.

ดาวน์โหลด **คู่มือวารสารวิจิตรศิลป์** เพื่อดูรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับกับการจัดทำฉบับ template รูปแบบการอ้างอิงและบรรณานุกรมตามหลักเกณฑ์ Turabian และแบบประเมินต้นฉบับวารสารได้ที่

http://bit.ly/2VK4AEV

Download JOFA's Handbook for more details about template for manuscript preparation, Turabian citation guide, and manuscript evaluation form

JO FA JOURNAL OF FINE ARTS วารสารวิจิตรศิลป์