



DEC
JOURNAL

มกราคม
-
เมษายน
2566

วารสารวิชาการ DEC Journal (Online)
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ISSN: 2821-9082 (print) E-ISSN: 2821-9155 (online)

วารสารวิชาการคณะมัณฑนศิลป์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

DEC
JOURNAL



ที่ปรึกษา

- อาจารย์ ดร.ชนาพร เจียรกุล
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์พยุร โมลีรัตน์
ข้าราชการบำนาญ
- ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง
มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

บรรณาธิการ

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ

- ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิสวรรณกุล
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร
- รองศาสตราจารย์ ดร.นิยม วงศ์พงษ์คำ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตสานต์
คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

- รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน
วิทยาลัยการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต
- รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โกเมศ กาญจนพ่ายพ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงษ์วรุตม์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- Dr.Bridget Tracy TAN
Nanyang Academy of Fine Arts, Singapore

เลขานุการคณะบรรณาธิการ

- นางสาวนฤมล โหราเรือง

ผู้ช่วยเลขานุการคณะบรรณาธิการ

- นายวุฒิ คงรักษา
- นางสาวรัตนภรณ์ แก้วไขคว้น
- นายก้องภพ หน่อใหม่

ออกแบบปก

- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงษ์วรุตม์

จัดรูปเล่ม

- อาจารย์พสุกิตต์ จันทร์แจ้ง

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

- พระมหา ดร.ธีรานุวรรตน์ ธนธิตี

หัวหน้าแผนกธรรมศึกษา

วัดพระเชตุพนวิมลมังคลารามราชวรมหาวิหาร

- รองศาสตราจารย์นิโรจน์ จรุงจิตวิวัฒน์

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

- รองศาสตราจารย์บัณฑิต อินทร์คง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์วรชัย รวบรวมเลิศ

คณะอัญมณี มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมลักษณ์ วรรณฤมล กิเยลาโรว่า

คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

- รองศาสตราจารย์ ดร.อุดมศักดิ์ สาริบุตร

ข้าราชการบำนาญ

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขาม จาตุรงค์กุล

หลักสูตรการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

- รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิงศา

คณะครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

- ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร.อนุชา แผงเกษร

ภาควิชาออกแบบตกแต่งภายใน

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

- รองศาสตราจารย์อาวิน อินทร์ชัย

ภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

- รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์

คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นัทรพัชร์ น้อยสวัสดิ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

- รองศาสตราจารย์ ดร.รักศานต์ วรรณวัฑฒวงศ์

ข้าราชการบำนาญจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สามมิติ สุขบรรจง

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ ครุฑะเสน

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพร แต่มประสิทธิ์

วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สະมาภรณ์ คล้ายวิเชียร

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

มหาวิทยาลัยนเรศวร

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศุภชัย ศรีขวัญแก้ว

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

วารสารวิชาการ DEC Journal ฉบับนี้ขึ้นปีที่ 2 ฉบับที่ 1 ซึ่งกองบรรณาธิการมีความตั้งใจให้วารสารมีความเข้มแข็งทางวิชาการและมีคุณภาพ เพื่อนำเข้ารับการประเมินคุณภาพวารสารที่ต้องการเข้าสู่ฐานข้อมูล TCI ในปี พ.ศ.2567 การทำความเข้าใจกับงานศิลปะและออกแบบในบริบทของสังคมไทย อาจมีความจำเป็นในการใช้มุมมองของเราเอง แล้วเทียบเคียงกับหลักคตินิยมจากชุดความรู้หลัก เพื่อเป็นการสร้างฐานความรู้ให้สังคมอื่นได้เห็นและเข้าใจ ในขณะเดียวกันนักวิชาการที่รับชุดความรู้แบบตะวันตกก็ควรจะวิพากษ์ความรู้เช่นกัน ในฉบับนี้เราได้คัดเลือกบทความจำนวน 6 บทความ ประกอบด้วยบทความวิจัย 1 บทความ และบทความวิชาการ 5 บทความ ดังนี้

- การออกแบบเครื่องประดับจากลวดลายตกแต่งสถาปัตยกรรมเรือนขนมปังขิงล้านนา ของ ธนกฤต ใจสุตา, ยงยุทธี ผั่นแปรจิตร และพรพิมล พจนานิรมล เป็นบทความวิจัยที่ได้แสดงให้เห็นกระบวนการออกแบบเครื่องประดับจากการนำลวดลายตกแต่งสถาปัตยกรรมเรือนขนมปังขิงมาใช้เป็นแรงบันดาลใจ

- การวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมพุทธประวัติตอนมารผจญแบบประเพณีไทยด้วยทฤษฎีสุนทรียภาพแห่งรส ของ ศุภโชค ชุมสาย ณ อยุธยา เป็นบทความวิชาการที่ได้นำทฤษฎีสุนทรียภาพแห่งรสของอินเดีย มาใช้อธิบายภาพจิตรกรรมไทยพุทธประวัติตอนมารผจญซึ่งมีความน่าสนใจในการวิเคราะห์งานศิลปะไทย ในขณะที่ย่านมานั้นนักวิชาการส่วนใหญ่ใช้ทฤษฎีของตะวันตกเพียงอย่างเดียว

- “ผ้า” กับวิถีชีวิตวัฒนธรรมอิสลาม ของ คีร์ตา อีสร์น เป็นบทความวิชาการที่ชวนให้ผู้อ่านได้เข้าใจวัฒนธรรมอิสลามในเรื่องของการใช้ผ้ากับวิถีชีวิต แล้วผู้เขียนยังได้นำเสนอการนำวัฒนธรรมอิสลามมาใช้เป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการออกแบบอีกด้วย

- การศึกษารูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทยจากเรื่องแม่นาคของ พัทธนี แสนไชย เป็นบทความวิชาการที่ได้นำเสนอบทวิเคราะห์ภาพยนตร์ผีไทยว่า ตลอดช่วงเวลาที่ภาพยนตร์ไทยหรือหนังผีได้นำเสนอประเด็นอะไร มีสิ่งใดเปลี่ยนแปลงหรือมีพัฒนาการอะไรบ้าง

- การสร้างสรรค์มาสคอตจากบริบททางวัฒนธรรมสู่การเพิ่มมูลค่า ของ อธิวัฒน์ พจนวิบูลศิริ เป็นบทความวิชาการที่ได้ฉายภาพให้เห็นพัฒนาการของการออกแบบมาสคอตในสังคมไทย จากภาพประกอบวรรณคดี การ์ตูน ภาพยนตร์การ์ตูนไทย จนกระทั่งการนำมาใช้ในเชิงการสร้างอัตลักษณ์ขององค์กร จังหวัด

- สื่อการสอนแอปพลิเคชันกับการเรียนสาขาวิชาการออกแบบภายใน ในสถานการณ์โควิด-19 ของ คุณากร ผลสุวรรณ, สืบสาย แสงวชิระภิบาล และภัคพงศ์ หุ่นสี เป็นบทความวิชาการที่นำเสนอการแก้ปัญหาการจัดการเรียนการสอนในช่วงการแพร่ระบาดของโควิด 19 ที่ผ่านมา ในรายวิชาของการออกแบบภายใน โดยการนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาเป็นเครื่องมือช่วยสอน

บทความทั้ง 6 เรื่องนี้จะทำให้ผู้อ่านได้เห็นประเด็นที่น่าสนใจในทางวิชาการด้านศิลปะและการออกแบบที่มีมิติลึกและกว้างขึ้น กองบรรณาธิการหวังว่าผู้อ่านจะได้รับประโยชน์ที่สามารถนำไปอ้างอิงสำหรับการศึกษาค้นคว้า การวิจัยต่อไป

บทความวิจัย

- การออกแบบเครื่องประดับจากลวดลายตกแต่ง
สถาปัตยกรรมเรือนขนมปังขิงล้านนา 11

Design of Jewelry from The Architecture Pattern of Lanna
Gingerbread house

ธนภุต ใจสุตา / ยงยุทธี ผั่นแปรจิตร / พรพิมล พจนานิพัล

บทความวิชาการ

- การวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมพุทธประวัติตอนมารผจญแบบประเพณีไทย
ด้วยทฤษฎีสุนทรียภาพแห่งรส 33

An Analysis of Traditional Thai Paintings Depicting Demon Mara's
Assault applying Rasa Theory of Aesthetics

ศุภโชค ชุมสาย ณ อยุธยา

- “ผ้า” กับวิถีชีวิตวัฒนธรรมอิสลาม 66

Fabric in the Way of Islamic Culture

คีตดา อีสร์น

- การศึกษารูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทยจากเรื่องแม่นาค 101

The Study of Thai Ghost Film Genre from Mae Nak

พัชนี แสนไชย

- การสร้างสรรค์มาสคอตจากบริบททางวัฒนธรรมสู่การเพิ่มมูลค่า 126

The Creation of Mascot form Cultural Context to Value Adding
ธีรวัฒน์ พจน์วิบูลศิริ

- สื่อการสอนแอปพลิเคชันกับการเรียนสาขาวิชาการออกแบบภายใน 158

ในสถานการณ์โควิด-19
Teaching Materials for Applications and Studying in the Field of
Interior Design in the Situation of Covid 19

คุณากร ผลสุวรรณ / สืบสาย แสงวชิระภิบาล / ภัคพงศ์ พุ่งสี่

- หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความเพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสาร 174

วิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

- ขั้นตอนการพิจารณาจากผู้ประเมินพิจารณาบทความ 180

- จริยธรรมการตีพิมพ์บทความในวารสารวิชาการ 182

DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

การออกแบบเครื่องประดับจากลวดลายตกแต่งสถาปัตยกรรม เรือนขนมปังขิงล้านนา

Design of Jewelry from The Architecture Pattern of Lanna Gingerbread house

Received : August 30, 2022

Revised : October 3, 2022

Accepted : March 20, 2023

ธนกฤต ใจสุตา¹

Thanakit Jaisuda¹

ยงยุทธ์ ผันแปรจิตร์

Yongyuth Phanpraejit²

พรพิมล พจนานิรมล

Pornpimol Podjanapimol³

¹ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อีเมล : jaisuda.thanakit@gmail.com

¹Asst. Prof. in Visual Design program, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University Email : jaisuda.thanakit@gmail.com

²อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อีเมล : sorn@hotmail.com

²Lecturer in Visual Design program, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University Email : sorn@hotmail.com

³อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อีเมล : poo01@hotmail.com

³Lecturer in Visual Design program, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University Email : poo01@hotmail.com

บทความวิจัยเป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยสร้างสรรค์ เรื่อง Glory of Memories: การออกแบบเครื่องประดับทองด้วยเทคนิค PVD coating แรงบันดาลใจจากลวดลายทางสถาปัตยกรรม

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลวดลายตกแต่งสถาปัตยกรรมเรือนขนมปังขิงบูรณาการสู่การออกแบบเครื่องประดับที่สะท้อนเอกลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมเรือนขนมปังขิง จังหวัดแพร่ และเพื่อประเมินผลความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อต้นแบบเครื่องประดับ ผู้วิจัยทำการเก็บข้อมูลลวดลายประดับสถาปัตยกรรมคุ้มวงศ์บุรีเพื่อศึกษาวิเคราะห์เอกลักษณ์ของลวดลายใน 3 ประเด็น คือ 1.ลักษณะและโครงสร้างของลาย 2.การจัดองค์ประกอบของลวดลาย และ 3.อิทธิพลและความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏในลวดลาย นำข้อมูลที่ได้ข้างต้นไปบูรณาการสู่การออกแบบเครื่องประดับเพื่อผลิตเป็นชิ้นงานต้นแบบและประเมินผลความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อต้นแบบเครื่องประดับดังกล่าว ผลจากการวิจัยแสดงให้เห็นแนวทางในการออกแบบเครื่องประดับ นำเสนอกระบวนการในการออกแบบและพัฒนาเครื่องประดับโดยใช้เอกลักษณ์ของลวดลายทางสถาปัตยกรรมเป็นฐานในการประยุกต์ใช้เพื่อการออกแบบ เกิดผลิตภัณฑ์เครื่องประดับจำนวน 1 ชุด ภายใต้ชื่อผลงาน Glory of Memories โดยผลจากการประเมินความพึงพอใจต่อผลงานเครื่องประดับดังกล่าวในภาพรวมอยู่ในระดับ พึงพอใจมากที่สุด ซึ่งได้ยืนยันอย่างชัดเจนว่าเอกลักษณ์ลวดลายประดับสถาปัตยกรรมสามารถนำมาออกแบบเป็นเครื่องประดับที่มีเอกลักษณ์ได้ งานวิจัยนี้นำไปสู่แนวทางการพัฒนาการออกแบบที่สอดคล้องกับกระแสการออกแบบร่วมสมัย ซึ่งมีการกล่าวถึงการสร้างเอกลักษณ์ การสร้างเรื่องราว การค้นหาตัวตน และการนำทุนทางวัฒนธรรมมาเป็นจุดขาย

คำสำคัญ : การออกแบบ, เครื่องประดับ, ลวดลายสถาปัตยกรรม, เรือนขนมปังขิง, ล้านนา

Abstract

This research had the objective to study integrated architectural pattern of Gingerbread House to design of jewelry that reflected architectural uniqueness of the gingerbread house, Phrae province and to assess the consumer's satisfaction with the jewelry prototype. The data of Kum Wong Buri architectural pattern were collected to study and analyze the uniqueness of the pattern in 3 points as follows. 1) Characteristics and structure of the pattern 2) Arrangement of components of the pattern and 3) the influence and symbolic meaning appeared in the pattern. The data above were used in designing jewelry to produce into prototype and then assessing the satisfaction of consumers toward such jewelry prototype. The results of the research show a guideline for jewelry design. It presents the process of designing and developing jewelry using unique architectural motifs as inspiration for design. Research on creating 1 set of jewelry under the name Glory of Memories, such jewelry is the result of the overall satisfaction assessment at the highest level of satisfaction. It is a clear confirmation that unique architectural motifs can be used to design unique jewelry. This research leads to a design development approach related to contemporary design trends. Which talks about creating a unique story making identity search and bringing cultural capital as a selling point.

Keywords : Design, Jewelry, Architectural pattern, Gingerbread House, Lanna

บทนำ

ศิลปะในศตวรรษที่ 21 มีทิศทางที่เปลี่ยนแปลงไป มีการใช้วัสดุที่หลากหลาย การนำเสนอแนวคิดมุมมองของนักออกแบบและศิลปินมากขึ้น ศาสตร์ต่าง ๆ ถูกนำมาใช้ผสมผสานในงานศิลปะเพื่อแสดงออกซึ่งเอกลักษณ์ของผลงาน ศิลปะและวัฒนธรรมถูกนำมาใช้ในการพัฒนางานศิลปะในศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างมาก ทั้งเพื่อตอบสนองทางสุนทรีย์ และตอบสนองทางสังคม จากกระแสความต้องการและมุมมองของโลกที่เปลี่ยนไปทำให้การออกแบบเครื่องประดับเริ่มมีการนำเอาอัตลักษณ์ เอกลักษณ์ วัฒนธรรมและภูมิปัญญามาเป็นแนวทางการออกแบบมากขึ้น วรณรัตน์ อินทร์อำ (2536) กล่าวว่า ศิลปะเครื่องประดับในช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 มาจนถึงช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 21 นี้เกิดรูปแบบที่มีความงาม แข็งแรงศิลปะมาก ทั้งเครื่องประดับเทียมและเครื่องประดับแท้ นักออกแบบเครื่องประดับเน้นความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น มีรูปแบบการออกแบบและการผลิตที่หลากหลาย มีการพัฒนาทางด้านเทคโนโลยีสูงมาก ทำให้การผลิตเป็นง่ายขึ้น สวยงามและ มีความละเอียดมากขึ้นจึงทำให้การออกแบบเป็นปัจจัยสำคัญต่อการนำเสนอผลงานมากที่สุด

GiT Information Center (2020) กล่าวถึงแนวคิดในการออกแบบเครื่องประดับของไทยในปัจจุบันว่า เริ่มมีการสร้างเอกลักษณ์ของตนโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นพื้นฐาน รูปแบบของเครื่องประดับจึงสะท้อนความเป็นไทย หรือเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรม นำไปสู่การเล่าเรื่องผ่านชิ้นงานไปพร้อม ๆ กับมูลค่าของวัตถุดิบ กระแสการเล่าเรื่องราวของเครื่องประดับแต่ละชิ้น การค้นหาประวัติความเป็นมาการเชื่อมโยงกับธรรมชาติและสัตว์ วัฒนธรรม ประเพณี ในประเด็นเหล่านี้เป็นคลื่นกระแสหลักที่ก้าวเข้ามาพร้อม ๆ กับลักษณะการบริโภคสินค้าและบริการที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีความโดดเด่นแตกต่างจากสินค้าและบริการทั่วไปของกลุ่ม Millennial ซึ่งเป็นผู้บริโภคกลุ่มที่มีความต้องการในการบริโภคสูง นิยาม “ของมันต้องมี” ซึ่งเกิดขึ้นตามพฤติกรรมของคนกลุ่มนี้ยังทำให้การสร้างเอกลักษณ์ของชิ้นงานไม่อาจมองข้ามได้ ไม่ว่าจะเป็นแบรนด์ระดับโลกหรือท้องถิ่นก็ตาม นักออกแบบผู้ถ่ายทอดความรู้สึกด้วยแนวคิดต่าง ๆ ทางศิลปะผ่านผลงานแต่ละชิ้นงานจึงมีความสำคัญ ด้วยแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานให้ดึงดูดใจผู้บริโภค

ภาพ 1

เครื่องประดับที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรม



การออกแบบเครื่องประดับโดยใช้เอกลักษณ์ของงานสถาปัตยกรรมมาเป็นแรงบันดาลใจ มีปรากฏให้พบบ่อยครั้งในงานออกแบบเครื่องประดับของแบรนด์ต่างประเทศ ซึ่งนอกจากจะสวยงามตามบรรทัดฐานในเชิงศิลปะแล้ว ยังแฝงถึงคุณค่าที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวของสถานที่ อันมีผลต่อการรับรู้ของผู้บริโภคอย่างมาก ตัวอย่างเช่นในงานออกแบบของ Sybarite Jewellery แบรนด์เครื่องประดับสัญชาติอังกฤษ ที่ได้มีการนำเอาหลังคาวิหาร ลวดลายประดับและกลุ่มอาคารมาสร้างสรรค์เป็นแหวนสำหรับสวมใส่ หรือแม้แต่แบรนด์ nOir ที่ได้นำเอาสถาปัตยกรรมทั้งหลังจำลองให้อยู่ในรูปแบบของเครื่องประดับแหวน และสร้อยข้อมือ ซึ่งถือว่าค่อนข้างพิเศษและมีเอกลักษณ์อย่างมาก (ภาพ 1) จากตัวอย่างของงานออกแบบจะเห็นได้ว่านักออกแบบมีทางเลือกในการนำเอาสถาปัตยกรรมมาเป็นแรงบันดาลใจใน 2 รูปแบบ คือ 1.นำเอามาเฉพาะสิ่งที่โดดเด่น เช่น บางส่วนของตัวสถาปัตยกรรม หรือลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ที่ปรากฏ และ 2.นำเอามาทั้งหมด เหมือนยกแบบจำลองทางสถาปัตยกรรมมาไว้บนร่างกาย ก็สุดแล้วแต่จะเห็นไปในทิศทางใด หรือเหมาะกับผู้บริโภคกลุ่มใดนั่นเอง

หมายเหตุ. (ภาพบน) จาก แหวนแบรนด์ Sybarite Jewellery และ(ภาพล่าง) แหวนและสร้อยข้อมือแบรนด์ nOir Architectural rings, how to wear cities on your finger!, โดย Ligthart, E, 2015, <https://www.bizzita.com/blog/trends/architectural-rings-how-to-wear-cities-on-your-finger>

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่ต้องการศึกษาเอกลักษณ์ ลวดลายทางสถาปัตยกรรมในประเทศไทยมาเป็นแนวทาง ในการออกแบบ เครื่องประดับเพื่อถ่ายทอดความงามของศิลปะวัฒนธรรมและสร้าง มูลค่าให้แก่เครื่องประดับ ให้มีความเป็นเอกลักษณ์ โดยผู้วิจัยได้เลือก ศึกษาสถาปัตยกรรมเรือนขนมปังขิงของล้านนา คุ่มวงศ์บุรี เนื่องจาก เป็นรูปแบบของงานสถาปัตยกรรมที่มีความสวยงามและโดดเด่น แสดงถึงความรู้เรื่องทางการค้า เศรษฐกิจ สังคม และอิทธิพล ของอารยธรรมตะวันตกที่เข้ามาสู่ดินแดนของไทยในอดีต ศรีณย์ ศรีธวัชพงศ์ (2017) กล่าวว่า คุ่มวงศ์บุรี เป็นสถาปัตยกรรมอิทธิพล ตะวันตกแบบขนมปังขิง สร้างจากไม้สักทองหลังแรกในจังหวัดแพร่ และพื้นที่ล้านนาตะวันออก มีความโดดเด่นทางรูปแบบสถาปัตยกรรม ซึ่งผสมผสานระหว่างอิทธิพลตะวันตกและอิทธิพลจีนในบริบทล้านนา จึงเกิดรูปแบบสถาปัตยกรรมเครื่องไม้แบบตะวันตกประดับลวดลายฉลุ พุกกษาติแบบล้านนาที่แฝงด้วยสัญลักษณ์เงินตามองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรือน (ภาพ 2)

ดังนั้นการวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษาลวดลายประดับสถาปัตยกรรมขนมปัง ขิงล้านนาเพื่อบูรณาการสู่งานออกแบบเครื่องประดับ พร้อมทั้งประเมิน ผลความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อต้นแบบเครื่องประดับ งานวิจัย การออกแบบเครื่องประดับนี้เป็นงานวิจัยการพัฒนาการออกแบบ เครื่องประดับเชิงพาณิชย์ เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ที่เป็นเอกลักษณ์สะท้อน เอกลักษณ์สถาปัตยกรรมของไทย ส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรม และการออกแบบโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเป็นแนวทาง

ภาพ 2

คุ่มวงศ์บุรี



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาลวดลายตกแต่งสถาปัตยกรรมเรือนขนมปังขิงบูรณาการสู่การออกแบบเครื่องประดับที่สะท้อนเอกลักษณ์ทางสถาปัตยกรรม
2. เพื่อประเมินผลความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อต้นแบบเครื่องประดับ

วิธีดำเนินการวิจัย

การออกแบบเครื่องประดับจากลวดลายตกแต่งสถาปัตยกรรมเรือนขนมปังขิง เป็นการวิจัยเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ มีวิธีการดำเนินงานวิจัยดังนี้

ขอบเขตที่ 1 ระยะเวลาศึกษาเอกลักษณ์ลวดลายทางสถาปัตยกรรมเรือนขนมปังขิง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาคຸ່มวงศ์บุรี ซึ่งเป็นเรือนขนมปังขิงที่มีชื่อเสียงของจังหวัดแพร่เป็นกรณีศึกษา ทำการศึกษาวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างลวดลายประดับตกแต่งคຸ່มวงศ์บุรี จังหวัดแพร่ จำนวน 6 ตัวอย่าง ประกอบไปด้วย 1.ลวดลายประดับจั่ว 2.ลวดลายประดับช่องหน้าต่าง 3.ลวดลายประดับแผงกันแดด 4.ลวดลายประดับราวระเบียง 5.ลวดลายประดับชายคา และ 6. ลวดลายประดับเพดาน

ทำการวิเคราะห์เอกลักษณ์ของลวดลายในประเด็น 1.ลักษณะและโครงสร้างของลาย 2.การจัดองค์ประกอบของลวดลาย และ 3. อิทธิพลและความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏในลวดลาย

ขอบเขตที่ 2 ระยะเวลาบูรณาการสู่ออกแบบเครื่องประดับ

ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดในการออกแบบเครื่องประดับ โดยใช้ข้อมูลผลการวิเคราะห์เอกลักษณ์ลวดลายจากขอบเขตที่ 1 มาบูรณาการร่วมกับเทรนด์การออกแบบเครื่องประดับ และการกำหนดกลุ่มผู้บริโภคออกแบบเครื่องประดับ โดยใช้ทฤษฎีการทับซ้อนในงานศิลปะเป็นแนวทางในการออกแบบ นำไปสู่การผลิตชิ้นงาน

ขอบเขตที่ 3 ระยะเวลาประเมินความพึงพอใจต้นแบบเครื่องประดับ

ผลงานเครื่องประดับที่ได้จะนำไปประเมินความพึงพอใจและการรับรู้ของผู้บริโภคที่มีต่อชิ้นงานต้นแบบ โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้บริโภคเครื่องประดับเพศหญิง ที่ชื่นชอบเครื่องประดับ High end โดยการสุ่มแบบโควต้า จำนวน 100 คน ทำการเก็บข้อมูลในพื้นที่ย่านสยามสแควร์และชิดลม

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลลักษณะทางสถาปัตยกรรม

คຸ່มวงศ์บุรี เป็นสถาปัตยกรรมที่โดดเด่นของจังหวัดแพร่ ที่ได้รับรางวัลอาคารอนุรักษ์ดีเด่นจากสมาคมสถาปนิกสยามในพระบรมราชูปถัมภ์ พ.ศ. 2536 สร้างด้วยไม้สักทองทั้งหลัง เป็นบ้านขนาดใหญ่ มี 2 ชั้น ตัวบ้านประกอบด้วยส่วนที่เป็นมุข ซึ่งอยู่ตรงกึ่งกลางตัวบ้าน ส่วนตรงกลางยื่นออกมาทางหน้าของตัวบ้าน ถัดจากหน้ามุข เป็นห้องโถงกลางประกอบด้วยระเบียงทางด้านหน้า ห้องทางปีกทั้งสองด้านของตัวบ้านใช้เป็นเรือนนอน โดยห้องทางปีกขวาเชื่อมกับหน้ามุขด้วยระเบียงทางด้านหน้าห้อง ถัดจากหน้าห้องทั้งสามเป็นส่วนของ เติ่น ซึ่งเป็นพื้นที่โล่งต่อออกมาภายในชายคาเดียวกันและลดระดับพื้นบ้านลงในส่วนที่เรียกว่า ชม ซึ่งเชื่อมต่อกับคานเป็นพื้นที่ลาดต่ำลงมาอีกระดับหนึ่ง ลักษณะเป็นพื้นที่เว้นช่องว่างระหว่างไม้ ไม้มีหลังคา โดยชานเป็นส่วนเชื่อมต่อไปยังส่วนหลังของตัวบ้าน ซึ่งใช้เป็นห้องครัว ห้องน้ำ ห้องนอนของแม่บ้านและห้องเก็บของ ส่วนรับประทานอาหารใช้พื้นที่ในส่วนของเต็นท์ที่อยู่ระหว่างตัวบ้านและชานบ้าน

2. การวิเคราะห์ลวดลายประดับสถาปัตยกรรม

2.1 ลักษณะและโครงสร้างของลาย ลักษณะของลวดลายเป็นลายฉลุ ที่ปรากฏเป็นลวดลายเครือเถา พันธุ์พฤกษา ที่มีพื้นฐานลายมาจากพืชหรือเถาวัลย์ในธรรมชาติ โครงสร้างของลาย ประกอบไปด้วยตัวออกลาย ลายก้าน ลายดอก และลายใบ และอาจมีลวดลายอื่น ๆ ประกอบเข้าเพิ่มเติม (ภาพ 3) ลวดลายสร้างจากเส้นโค้ง แยกออกจากศูนย์กลาง หรือพุ่งออกจากมุมใดมุมหนึ่ง ซึ่งลวดลายมักถูกบรรจุลงในกรอบหรือช่อง ที่มีรูปทรงต่าง ๆ เช่น กรอบโค้ง ช่องแสงของราวระเบียง เป็นต้น

ภาพ 3

โครงสร้างของลวดลายประดับคัมภีร์บุรี



ตัวออกลาย (ก)



ลายก้าน (ข)



ลายดอก (ค)



ลายใบ (ง)

ภาพ 4

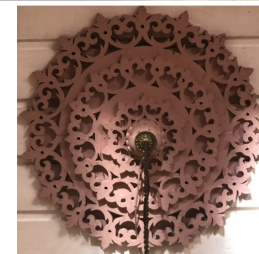
การวางลวดลายประดับคัมภีร์บุรี



ลายแบบแนวตั้ง (ก)



ลายแบบแนวนอน (ข)



ลายแบบรัศมี (ค)

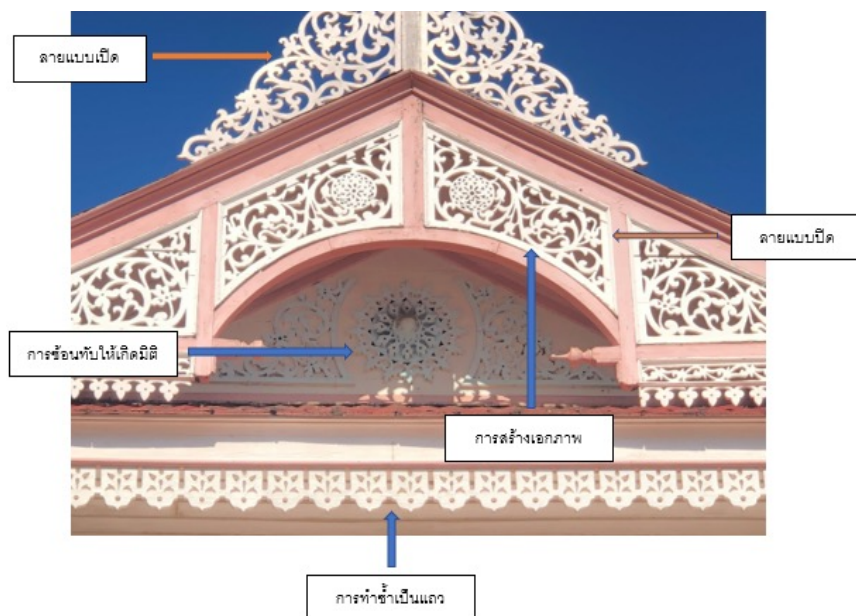
การวางลายมี 3 รูปแบบ คือ 1. ลายแบบแนวตั้ง พบการวางลายแนวตั้งในลวดลายประดับราวบันได และชายคา 2. ลายแบบแนวนอน พบในช่องเหนือประตู ช่องแสง และจั่ว และ 3. ลายแบบรัศมี พบในดาวเพดาน (ภาพ 4)

2.2 การจัดองค์ประกอบของลวดลาย ลวดลายที่พบโดยมาก พบลวดลายอยู่ในกรอบของรูปร่างปิดหรือลายแบบปิด โดยบรรจุลายในช่องรูปทรงเรขาคณิต และพบเห็นการออกแบบลวดลายในรูปร่างเปิดหรือลายแบบเปิดจำนวนน้อย

ลักษณะการจัดองค์ประกอบของลวดลาย ใช้หลักการสมมาตร ในการวางตำแหน่งของลวดลายตกแต่งในสถาปัตยกรรม ส่วนการจัดองค์ประกอบของลายมีทั้งสมมาตร และ อสมมาตร การวางรูปแบบลวดลาย แบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ 1. การทำซ้ำเป็นแนว 2. การซ้อนทับให้เกิดมิติ และ 3. การสร้างเอกภาพ ซึ่งในงานสถาปัตยกรรม ส่วนหน้าจั่วถือเป็นสิ่งที่โดดเด่นที่สุด และพบรูปแบบของการจัดวางองค์ประกอบของลายในทุกแนวทางดังที่ได้กล่าวอย่างชัดเจน (ภาพ 5)

ภาพ 5

การจัดองค์ประกอบของลวดลายบริเวณหน้าจั่วของคุ้ม



2.3 อิทธิพลและความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏในลวดลาย

ลวดลายตกแต่งในคุ้มวงศ์บุรีสร้างจากไม้สัก เป็นลวดลายที่สะท้อนอิทธิพลของต่างชาติที่ส่งผลต่อสภาพสังคมในเวลานั้น อันประกอบด้วยอิทธิพลของชาติตะวันตก อิทธิพลของจีน และอิทธิพลของล้านนา โดยพื้นฐานของลวดลายเป็นลายเครือเถาหรือ ลายพันธุ์พฤกษา ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากล้านนาและจีน โดยเฉพาะลายพุดตาน และลายดอกที่หน้าจั่วใช้กรรมวิธีการซ้อนไม้หลายชั้น เพื่อให้เกิดมิติและโดดเด่น สันนิษฐานว่า น่าจะเลียนแบบมาจากดอกโบตั๋นของจีน ซึ่งเป็นเชิงสัญลักษณ์ หมายถึง มั่นคง ร่ำรวย มีศักดิ์ศรี ส่วนเสาสรในผีเสื้อ ที่ติดปลายยอดจั่วน่าจะได้รับอิทธิพลมาจากตะวันตก ที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบไปจากกาแล และลวดลายฉลุที่พบทั้งหมดเป็นลายพันธุ์พฤกษาก้านขด สื่อถึงฐานะศักดินาของเจ้าเรือน นอกจากนี้การตกแต่งลวดลายในส่วนของช่องลมเป็นการประยุกต์การตกแต่งเลียนแบบห้ายนต์ของล้านนา

3. การบูรณาการลวดลายสู่การออกแบบเครื่องประดับ

3.1 เงื่อนไขการออกแบบ

ในการออกแบบผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีการทับซ้อนในงานศิลปะ เป็นแนวทางในการออกแบบ ซึ่งมาจากการตีความหมาย ลวดลายเกิดจากการซ้อนทับกันของอิทธิพลที่หลากหลายมิติของการซ้อนทับทำให้เกิดความงามและความน่าสนใจ การออกแบบมุ่งเน้นการออกแบบในกลุ่มลูกค้าที่มีกำลังซื้อสูง เครื่องประดับจึงเป็นไปในลักษณะของเครื่องประดับ high end (ภาพ 6) โดยมองว่า ลวดลายที่นำมาออกแบบมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่แสดงถึง ฐานะ และศักดินาของผู้สวมใส่ โดยผู้วิจัยได้สร้างเงื่อนไข (Design Criteria) การออกแบบดังนี้

1. เครื่องประดับจะต้องแสดงเอกลักษณ์ของลวดลายฉลุ ในรูปแบบของการออกแบบลายใหม่ และจัดวางลายในรูปแบบของการทับซ้อน
2. เครื่องประดับจะต้องมีความเชื่อมโยงกับรูปแบบของการสร้างลายในลักษณะของลายพันธุ์พฤกษา อันประกอบไปด้วย ตัวออกลาย ลายก้าน ลายดอก ลายใบ

3. เครื่องประดับจะต้องเหมาะสมสำหรับกลุ่มตลาดที่มีกำลังซื้อสูง และดูทันสมัย ขณะเดียวกันก็สามารถบอกเล่าเรื่องราวได้

จากการกำหนดแนวคิด และเงื่อนไขการออกแบบผู้วิจัยได้ทำการออกแบบและผลิตเป็นต้นแบบเครื่องประดับ จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วยสร้อยคอ ต่างหู และเข็มกลัด

ภาพ 6

แผนภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องประดับ



3.2 กระบวนการออกแบบ

1. ผู้วิจัยได้นำวิธีการสร้างลวดลายที่วิเคราะห้ได้มาสร้างเป็นลวดลายให้กับตัวเรือนเครื่องประดับ โดยออกแบบลายให้อยู่ในรูปแบบของแผ่นฉลุโครงสร้างรูปทรงสามเหลี่ยมแบบเปิด ลักษณะของลายประกอบด้วย ตัวออกลาย ลายก้าน ลายดอก และลายใบ ซึ่งจัดองค์ประกอบแบบสมมาตร คล้ายกับเสาสาระไนปักผีเสื้อที่เป็นลายฉลุที่ประดับอยู่บนจุดสูงสุดของตัวบ้าน

2. ออกแบบชิ้นงานฉลุให้มีหลายขนาด เพื่อนำมาซ้อนทับกันมีลักษณะคล้ายดอกไม้ ซึ่งอ้างอิงมาจากความหมายแฝงของลวดลายพันธุ์พฤกษา ที่ใช้ดอกไม้ พืชพันธุ์ แสดงถึงความมั่นคง ร่ำรวย ความมีศักดิ์ศรีของเจ้าของ

3. สีทองและสีเงิน ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างจุดเด่นให้แก่ชิ้นงาน และมีความหมายแฝงโดยสีทอง หมายถึง คุณค่า รสนิยม ความเจริญรุ่งเรือง และพลังอำนาจของเพศชาย ส่วนสีเงิน หมายถึง ความมีเสน่ห์ ความทันสมัย ความสง่างาม พลังของผู้หญิง นอกจากนี้ยังมีการเลือกใช้บุษราคัม เป็นพลอยหลัก เนื่องจากบุษราคัมเป็นอัญมณีเสริมโชคลาภ เสริมบารมี วาสนา นำพาความโชคดี ความมั่งคั่งร่ำรวยมาสู่ผู้ครอบครอง เป็นอัญมณีที่ทรงอำนาจในการผูกมิตร ทำให้เกิดความซื่อสัตย์ต่อกันไม่มีวันโรยรา

4. เครื่องประดับที่ออกแบบประกอบด้วยชิ้นส่วนหลายชิ้นที่สามารถถอดทำความสะอาดและแก้ไขได้โดยง่าย ทำให้งานดูประณีต

ภาพ 7

แบบร่างและผลงานเครื่องประดับ



หมายเหตุ. (ภาพ ก) แบบร่างเครื่องประดับ (ภาพ ข) ชุดเครื่องประดับ (ภาพ ค) ลักษณะการซ้อนทับและการประกอบตัวเรือน (ภาพ ง) ชิ้นงานโลหะเงินฉลุสำหรับประกอบ

ภาพ 8

ค่าเฉลี่ยการประเมินความพึงพอใจต่อต้นแบบเครื่องประดับรายประเด็น

ค่าเฉลี่ยการประเมินความพึงพอใจต่อต้นแบบเครื่องประดับรายประเด็น



4. ผลการประเมินความพึงพอใจต่อเครื่องประดับต้นแบบ

ประเมินโดยผู้บริโภคเครื่องประดับ high end จำนวน 100 คน พบว่า เครื่องประดับมีผลการประเมินอยู่ในเกณฑ์ พึงพอใจมากที่สุด มีคะแนนเฉลี่ย 4.52 โดยแบ่งผลการประเมินในแต่ละประเด็นดังนี้ (ภาพ 8)

1. เครื่องประดับมีความเป็นเอกลักษณ์สะท้อนความงามของลวดลายทางสถาปัตยกรรม มีคะแนนเฉลี่ย 4.50 ผลการประเมินอยู่ในเกณฑ์พึงพอใจมากที่สุด
2. เครื่องประดับมีความแปลกใหม่ และน่าสนใจ มีคะแนนเฉลี่ย 4.54 ผลการประเมินอยู่ในเกณฑ์พึงพอใจมากที่สุด
3. เครื่องประดับมีความสวยงาม มีมูลค่า และคุณค่า มีคะแนนเฉลี่ย 4.56 ผลการประเมินอยู่ในเกณฑ์พึงพอใจ มากที่สุด
4. เครื่องประดับสามารถสวมใส่ได้ง่าย และง่ายต่อการทำความสะอาดและเก็บรักษา มีคะแนนเฉลี่ย 4.46 ผลการประเมินอยู่ในเกณฑ์พึงพอใจมาก
5. เครื่องประดับสามารถตอบสนองกลุ่มตลาดที่มีกำลังซื้อสูงได้ มีคะแนนเฉลี่ย 4.54 ผลการประเมินอยู่ในเกณฑ์ พึงพอใจมากที่สุด

สรุปและอภิปรายผล

ลวดลายตกแต่งสถาปัตยกรรมเรือนขนมปังขิงล้านนา เป็นลวดลายที่มีเอกลักษณ์ เป็นส่วนหนึ่งในองค์ประกอบ ทางสถาปัตยกรรมที่บ่งบอกถึงสภาพสังคม ฐานะทางเศรษฐกิจ และสัญลักษณ์ที่แสดงถึงอิทธิพลของต่างชาติที่เข้ามาในเวลานั้น ภัทรวดี ศิริวรรณ (2560) กล่าวว่า เรือนขนมปังขิงแสดงถึงพัฒนาการของประวัติศาสตร์ และแสดงถึงทักษะทางช่างพื้นถิ่น และการใช้วัสดุ เพื่อก่อสร้างอาคารให้มีแบบแผนอย่างตะวันตก ลวดลายแบบขนมปังขิงเป็นลวดลายที่มีลักษณะไม่ตรง ขมวด และคดโค้งไปมา หรือเป็นลายขนาดเล็ก และเป็นลวดลายสำหรับคนชั้นสูงระดับคหบดีขึ้นไป ลักษณะลวดลายเหมือนลวดลายดอกไม้พันธุ์พญา ลวดลายของผ้าลูกไม้ หรือลวดลายที่เกิดจากการถักโคเซ โดยลวดลายเป็นลายฉลุ ลักษณะของลวดลายที่ตกแต่งคันทวยบุรี ใช้ไม้ในการผลิตเป็นลายพันธุ์พญาที่ได้รับอิทธิพลมาจากศิลปะล้านนาและศิลปะจีน โครงสร้างของลายประกอบไปด้วยตัวออกลาย ลายก้าน ลายดอก ลายใบ ฉลุออกมาในลักษณะลายเปิด และลายปิด ใช้ในการตกแต่งในส่วนต่าง ๆ ของตัวอาคาร เช่น ช่องลม หน้าจั่ว ราวระเบียง เพดาน ชายคา เป็นต้น โดยมีรูปแบบของลายทั้งแบบลายแนวตั้ง ลายแนวนอน และลายรัศมีเพื่อการประดับในพื้นที่ต่าง ๆ ตามเหมาะสม รูปแบบการจัดเรียงลายใช้หลักการซ้ำ หลักการซ้อนทับ และหลักเอกภาพ

การบูรณาการลวดลายไปสู่การออกแบบเครื่องประดับ ใช้ทฤษฎีการทับซ้อนในการออกแบบร่วมกับการกำหนดเงื่อนไขการออกแบบ นำไปสู่การร่างแบบและผลิตเป็นเครื่องประดับ ภายใต้ชื่อผลงาน Glory of Memories สำหรับกลุ่มผู้บริโภคเครื่องประดับ high end โดยใช้วัสดุหลักในการผลิตคือ โลหะเงิน และพลอยบุษราคัม และเพทาย ซึ่งผลการประเมินความพึงพอใจต่อต้นแบบเครื่องประดับในภาพรวมอยู่ในเกณฑ์ พึงพอใจมากที่สุด โดยมีคะแนนผลการประเมินเฉลี่ย 4.52 ผลการวิจัยยืนยันชัดเจนว่าลวดลายประดับตกแต่งสถาปัตยกรรมเรือนขนมปังขิงล้านนาใช้สร้างสรรค์การออกแบบเครื่องประดับได้อย่างดี โดยก่อให้เกิดเครื่องประดับที่มีเอกลักษณ์ สะท้อนความงามของศิลปะและ

วัฒนธรรม ที่สามารถสร้างเรื่องราว มูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้อย่างมาก สอดคล้องกับ Hashim (2014) กล่าวว่า การนำลวดลายทางวัฒนธรรม มาออกแบบเป็นเครื่องประดับ เป็นจุดแข็งสำคัญในการสร้างจุดเด่นให้กับเครื่องประดับ ที่นักออกแบบจะสามารถใช้เป็นแนวทางในการออกแบบได้อย่างยอดเยี่ยม เครื่องประดับจะมีเอกลักษณ์เฉพาะตน ที่ก่อให้เกิดคุณค่าและมูลค่า อีกทั้งยังเป็นส่วนในการส่งเสริมการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการพัฒนาอุตสาหกรรมของประเทศ

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยการออกแบบเครื่องประดับจากลวดลายตกแต่งสถาปัตยกรรมเรือนขนมปังขิงล้านนาสามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์อื่น ๆ นอกเหนือจากเครื่องประดับได้ อีกทั้งรูปแบบกระบวนการในการวิจัยสามารถนำไปใช้ในการออกแบบเครื่องประดับจากทุนทางวัฒนธรรมในลักษณะอื่น ๆ ที่ใกล้เคียงได้

กลุ่มผู้บริโภคมีความหลากหลาย และชื่นชอบในรูปแบบผลิตภัณฑ์แตกต่างกัน การออกแบบควรพิจารณาถึงความต้องการทางการตลาดควบคู่ไปกับการออกแบบ โดยเฉพาะในงานที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเชิงอุตสาหกรรมและการพาณิชย์

เอกสารอ้างอิง

- ภัทราวดี ศิริวรรณ. (2560). การศึกษารูปแบบสถาปัตยกรรมเรือนขนมปังขิงในประเทศไทย กรณีศึกษากรุงเทพฯ ปริมณฑล และจังหวัดแพร่. *วารสารวิชาการ มทร.สุวรรณภูมิ*, 5(21), 158-168. <https://li01.tci-thaijo.org/index.php/rmutsb-sci/article/view/105357/83668>
- วรรณรัตน์ อินทร์อ่ำ. (2536). *ศิลปะเครื่องประดับ*. โอเดียนสโตร์.
- ศรัณย์ ศรีวัชพงศ์. (2017). รูปแบบสถาปัตยกรรมล้านนาขนมปังขิง กรณีศึกษา คู่ม่วงศ์บุรี จังหวัดแพร่. *สารสาส์น*, 2(2556), 208-218. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sarasatr/article/download/121768/100809/356917>
- GIT Information Center. (2020). *งานออกแบบเครื่องประดับ มูลค่าเพิ่มที่สร้างจากแรงบันดาลใจ*. https://www.tpa.or.th/writer/read_this_book_topic.php?bookID=446
- Hashim, H. (2014). *Integration of Malay Motifs into Jewelry Design Toward Exclusive Products*. In Proceedings of the Colloquium on Administrative Science and Technology. (437–442). https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-981-4585-45-3_42

การวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมพุทธประวัติ ตอนมารผจญแบบประเพณีไทยด้วย ทฤษฎีสุนทรียภาพแห่งรส

An Analysis of Traditional Thai Paintings Depicting Demon Mara's Assault applying Rasa Theory of Aesthetics

Received : 30 August 2022

Revised : 12 October 2022

Accepted : 9 February 2023

ศุภโชค ชุมสาย ณ อยุธยา¹

Subhachog Jumsai Na Ayudhya¹

¹ อาจารย์ประจำภาควิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อีเมล : jumsainaayudhya_s@su.ac.th

¹ Lecturer in Department of Fashion Design Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University

E-mail : jumsainaayudhya_s@su.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอแนวทางการวิเคราะห์ภาพจิตรกรรมพุทธประวัติตอนมารผจญแบบประเพณีไทยด้วยทฤษฎีสุนทรียภาพแห่งรส ซึ่งเป็นทฤษฎีที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในสุนทรียศาสตร์อินเดีย โดยการอธิบายถึงที่มาและแนวคิดของทฤษฎีโดยสังเขป ก่อนที่จะเชื่อมโยงไปสู่วรรณกรรมพุทธประวัติในเหตุการณ์ตอนมารผจญ อันเป็นที่มาของจิตรกรรมพุทธประวัติตอนมารผจญ แล้วอธิบายรายละเอียดในภาพจิตรกรรมที่ตรงกับรสต่าง ๆ ท้ายที่สุดจึงทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของรสที่ปรากฏในรายละเอียดแต่ละส่วนของภาพ การเกิดรสหนึ่งจากรสหนึ่ง และการแปรทิศทางของรสในภาพ โดยทั้งหมดนี้เพื่อมุ่งหมายให้เกิดความเข้าใจลึกซึ้งยิ่งขึ้นต่อความหมายภาพจิตรกรรมตอนมารผจญ อีกทั้งยังอาจเป็นแนวทางสำหรับการนำทฤษฎีสุนทรียภาพแห่งรสไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ หรือในการวิเคราะห์งานจิตรกรรมแบบประเพณีไทยอื่น ๆ ต่อไปด้วย

คำสำคัญ : สุนทรียภาพ, สุนทรียศาสตร์, รส, พุทธประวัติ, มารผจญ, จิตรกรรมแบบประเพณีไทย

Abstract

This article presents the analysis of the Thai traditional painting of assault of Mara by Rasa aesthetics theory that is the important theory of Indian aesthetics. Commence with over-viewing the origin and briefly concept of Rasa, then connect it to the assault of Mara scene in Buddhist literature which is the source of that scene in Thai traditional painting. Finally, analyses the relation of rasas that appear in details of painting, the occurring of one rasa after another, and the shifting of Rasa, to make profound understanding of the meaning of the assault of Mara scene in Thai traditional painting. Furthermore, this article can be the guidance for applying Rasa aesthetics theory with creation or analysis of other Thai traditional paintings.

Keyword : Aesthetics, Rasa, Buddha's life story, Assault of Mara, Thai traditional painting

บทนำ

หลักฐานที่เก่าแก่ที่สุดของทฤษฎีสุนทรียภาพแห่งรส ปรากฏอยู่ในอรรถาธิบายที่ 6 ของคัมภีร์นาฏยศาสตร์ อันว่าด้วยการแสดงนาฏกรรม ซึ่งเขียนโดย ภรตมุนี ที่อาจมีความเก่าแก่ย้อนไปถึงราวระหว่าง 200 ปีก่อนคริสตกาลถึง คริสต์ศตวรรษที่ 20 และเป็นรากฐานของทฤษฎีรสในสุนทรียศาสตร์อินเดียที่สืบทอดต่อมาสู่นักปรัชญาอินเดียในสมัยต่อมา และถึงแม้ว่าทฤษฎีแห่งรสนี้ได้ปรากฏในคัมภีร์ที่ว่าด้วยนาฏกรรมดังกล่าว แต่ในเวลาต่อมาทฤษฎีนี้ก็ได้ข้ามพ้นขอบเขตของนาฏกรรมสู่ศิลปะแขนงอื่น เช่น วรรณกรรม และจิตรกรรม ทฤษฎีแห่งรสจึงกลายเป็นส่วนสำคัญของสุนทรียศาสตร์อินเดียที่ควรนำมาเรียนรู้ศึกษา โดยเฉพาะในการนำมาวิเคราะห์งานศิลปะตะวันตกที่มีรากฐานหรือมีอิทธิพลสืบทอดมาจากศิลปะวัฒนธรรมอินเดีย ซึ่งจิตรกรรมพุทธประวัติแบบประเพณีไทยเองก็เป็นหนึ่งในศิลปะของดินแดนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ได้รับอิทธิพลอย่างมากจากศิลปะอินเดีย อย่างไรก็ตามการวิเคราะห์จิตรกรรมแบบประเพณีไทยโดยใช้ทฤษฎีสุนทรียศาสตร์อินเดียกลับยังไม่ปรากฏหรือเป็นที่นิยมนัก แต่เท่าที่ปรากฏมักเป็นการนำทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ตะวันตกมาใช้

ดังนั้น บทความนี้จึงต้องการแสดงตัวอย่างของการใช้ทฤษฎีแห่งรสของสุนทรียศาสตร์อินเดียมาวิเคราะห์งานจิตรกรรมแบบประเพณีไทย เพื่อที่ในอนาคตอาจมีความสนใจและใส่ใจการศึกษา ตีความ และวิเคราะห์งานศิลปกรรมแบบประเพณีไทยหรือแม้แต่ในศิลปะร่วมสมัยทั้งหลายด้วยทฤษฎีฝ่ายตะวันออกมากยิ่งขึ้น

ทฤษฎีแห่ง “รส” ในสุนทรียศาสตร์อินเดีย

คำว่า “รส” โดยความหมายในภาษาสันสกฤต อาจหมายถึง น้ำหวาน เหล้าจากผลไม้ ใบไม้ น้ำอมฤต หรือหมายถึง แก่นแท้ พรหมอันเป็นความหมายในทางอภิปรัชญา อย่างไรก็ตาม ยังมีอีกความหมายหนึ่งซึ่งเป็นที่เข้าใจได้ทั่วไป นั่นคือความรู้สึกประเภทหนึ่งที่ได้รับรู้ได้โดยประสาทสัมผัสทางลิ้น หรือกล่าวให้เข้าใจโดยง่ายก็คือ “รสชาติ” ที่เรารู้ทางลิ้น ตัวอย่างเช่น รสหวาน รสเค็ม รสเปรี้ยว รสขม ในข้อนี้ ภรตมุนี ได้แสดงไว้ว่า

โบราณจารย์กล่าวไว้ในข้อนี้ว่า คำว่ารสนั้นหมายถึงสิ่งอะไร? แล้วท่านก็ตอบว่า ที่เรียกว่ารสนั้น หมายถึงสิ่งที่รับรู้ได้เพราะการกินหรือการชิม รสนั้นชิมหรือกินอย่างไร? ผู้ชิมหรือผู้กิน เมื่อกินอาหารที่ปรุงขึ้นด้วยเครื่องปรุงต่าง ๆ ชื่อว่าย่อมชิมหรือกินซึ่งรสทั้งหลาย และคนที่ม่ใจคอเป็นปกติดี กินรสเข้าไปแล้วก็เบิกบานสำราญใจเป็นต้น (ภรตมุนี, ม.ป.ป./2541)

จากนั้น ภรตมุนีได้ขยายความต่อไปในเชิงสุนทรียะว่า

ความชอบนี้อุปมาฉันใด ผู้ดูละครที่มีใจคอเป็นปกติดี ก็มีอุปมาฉันนั้น คือกินรสที่เป็นสภาวะ ประทับด้วยการแสดงวาจา อวัยะ และตัวเดิมในเนื้อเรื่อง อันเป็นเหมือนกับข้าวที่แสดงภาวะต่าง ๆ ก็ย่อมเบิกบานสำราญใจเป็นต้น เพราะฉะนั้นข้าพเจ้าจึงกล่าวแลลงว่า นาฏยรส (ภรตมุนี, ม.ป.ป./2541)

จากที่ภรตมุนีได้แสดงไว้นี้ จะเห็นคำสำคัญอีกคำหนึ่งในทฤษฎีแห่งรสของสุนทรียศาสตร์อินเดีย นั่นคือคำว่า สภาวะ อันหมายถึง ภาวะทางจิตที่ประจำอยู่ หรืออารมณ์ที่ตั้งอยู่ภายใน ซึ่งภรตมุนีกล่าวว่า สิ่งนี้เป็นที่เกิดของรสต่าง ๆ หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งก็คือ เป็นสภาวะที่ซ่อนอยู่ภายในจิตใจของบุคคลซึ่งจะสำแดงตนออกมาเมื่อประสบกับองค์ประกอบทั้งสาม อันได้แก่ วิภาวะ คือ เหตุการณ์ที่ปรากฏ, อนุภาวะ คือ ท่าทาง การแปรอารมณ์ความรู้สึกออกมาเป็นกิริยาอาการต่าง ๆ และ วยกิจาริภาวะ คือ เหตุส่งเสริมร่วม ซึ่งภรตมุนี ได้แสดงรสทั้ง 8 คู่กับสภาวะทั้ง 8 ไว้ดังนี้

1. **ศฤงคาระรส** คือ รสแห่งความรัก มีสภาวะได้แก่ รติ คือ ความยินดี
2. **หาสยะรส** คือ รสแห่งความหัวเราะ มีสภาวะได้แก่ หัสยะ คือ ความสนุกสนาน
3. **กรณารส** คือ รสแห่งความเศร้า มีสภาวะได้แก่ โศกะ คือ ความโศก
4. **เราทะรส** คือ รสแห่งความดูร้าย มีสภาวะได้แก่ โกรธะ คือ ความโกรธ
5. **วีระรส** คือ รสแห่งความกล้าหาญ มีสภาวะได้แก่ อุตสาหะ คือ ความกระตือรือร้น
6. **ภยานกะรส** คือ รสแห่งความหวาดกลัว มีสภาวะได้แก่ ภยะ คือ ความกลัว
7. **พีภัสสะรส** คือ รสแห่งความรังเกียจ มีสภาวะได้แก่ ชุคุปสา คือ ความขัง
8. **อัทฤตะรส** คือ รสแห่งความสงสัย มีสภาวะได้แก่ วิสมยะ คือ ความสับสน

ในบรรดารสทั้ง 8 ข้างต้น ภารตมุนีได้กล่าวว่า รสที่เป็นต้นเหตุ เดิมนั้นมี 4 รส อันทำให้เกิด อีก 4 รส ตามมา คือ ศฤงคาระรส เป็นเหตุให้เกิด หาสยะรส, เราทะรส เป็นเหตุให้เกิด กรณารส, วีระรส เป็นเหตุให้เกิด อัทฤตะรส, พีภัสสะรส เป็นเหตุให้เกิด ภยานกะรส ซึ่งความเป็นเหตุและผลของรสทั้งสี่คู่นี้ จะได้กล่าวถึงในลำดับต่อไป ในเวลาต่อมา ได้ปรากฏ รส ลำดับที่ 9 ขึ้นในสุนทรียศาสตร์อินเดีย นั่นคือ ศานตะรส หรือ รสแห่งความสงบ อันมีสภาวะได้แก่ นิรวะหะ คือ ความนิ่งเฉย และแม้จะเป็นที่แน่ชัดว่าในคัมภีร์นาฏยศาสตร์แต่แรก เดิมนั้นไม่มีกรกล่าวถึงศานตะรส แต่ก็ปรากฏสิ่งนี้อยู่ในคัมภีร์นาฏยศาสตร์บางฉบับที่คัดลอกกันมา ซึ่งนักวิชาการต่างเห็นตรงกันว่าเป็นข้อความที่ถูกเติมเข้าไปภายหลัง ในเวลาที่ศานตะรสได้ถูกยอมรับและกลายเป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีรสในสุนทรียศาสตร์อินเดียแล้วนั่นเอง อย่างไรก็ตาม เนื้อความส่วนนี้ที่ถูกเพิ่มเติมเข้าไปในนาฏยศาสตร์ ก็ช่วยให้เราเข้าใจความหมายของศานตะรสได้อย่างชัดเจน ดังนี้

ขึ้นชื่อว่า ศานตะรส ย่อมประกอบด้วยเหตุแห่งเนื้อความของ ตัตวะญาณ (รู้ความจริงอันถ่องแท้) ซึ่งเกิดขึ้นในโมกษ (นิพพาน) และในอัยยัตมธ्यान (ตรัสรู้ในอาตมัน) ที่สั่งสอนกันเพื่อประโยชน์สุดท้าย (นิพพาน) นักปราชญ์จึงทราบว่าเป็นขึ้นชื่อว่า ศานตะรส ประกอบด้วย ความตั้งมั่นแห่งใจที่กั้นกระแสนาณทริย (อินทริยรับรู้ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กาย) และกั้นกรรมทริย (อินทริยทำงาน ได้แก่ มือ เท้า ปาก ท้อง อวัยวะสืบพันธุ์) เป็นความสุขและประโยชน์แก่สัตว์ทั้งปวง

รสที่เรียกว่า ศานตะ นั้นคือ ไม่ทุกข์ ไม่สุข ไม่เกลียด ไม่ริษยา สม่่าเสมอในสัตว์ทั้งปวง ภาวะทั้งหลาย มี ศฤงคาระรส เป็นต้น ทำนองความเห็นว่าเป็น วิกาหารูป ส่วน ศานตะรส เห็นว่าเป็นปรกติรูป วิกาหารูป (รูปที่เปลี่ยนแปลงได้) เกิดจาก ปรกติรูป (รูปที่ไม่เปลี่ยนแปลง รูปที่คงที่) และวิกาหารูปนั้น แฝงตัวอยู่ใน ปรกติรูป นั้นเองอีก

ภาวะมี ศฤงคาระรส เป็นต้นเหล่านั้น อาศัยเหตุการณ์ของตน แล้วเกิดขึ้นจากศานตะ และเมื่อยังไม่ประสบเหตุการณ์อย่างใด ๆ แล้วก็แฝงตัวอยู่ใน ศานตะ นั้นเองอีก (ภารตมุนี, ม.ป.ป/2541)

จากเนื้อหาส่วนนี้จะเห็นได้ว่า ศานตะรสเป็นรสที่สำคัญที่สุดในบรรดารสทั้งหลาย เพราะศานตะรสเองเป็นบ่อเกิดของรสอื่น ๆ ทั้งหมด

อภินวคูปตะ นักบวชและนักปรัชญาแห่งสำนักกัศมีระไศวะในคริสต์ศตวรรษที่ 10 ได้พัฒนาทฤษฎีแห่งรสและศานตะไปสูงสุด โดยมีรากฐานอยู่บนปรัชญาฝ่ายกัศมีระไศวะของเขา ซึ่งได้เชื่อมโยงประสบการณ์ทางสุนทรียะเข้ากับประสบการณ์ทางจิตวิญญาณ โดยถือว่าความเบิกบานทางสุนทรียะนั้นเป็นดั่งพี่น้องร่วมมารดา (สโหทร) กับความเบิกบานทางจิตวิญญาณหรือความเบิกบานในพรหม (พรหมานันตะ) ดังนั้น สำหรับอภินวคูปตะแล้ว ประสบการณ์แห่งศานตะรสก็คือประสบการณ์แห่งธรรมชาติแท้จริงของตัวตนที่เรียกกันว่าโมกษะ หรือความหลุดพ้นนั่นเอง ในแง่นี้จึงไม่มีความแตกต่างทางพื้นฐานใด ๆ ระหว่างประสบการณ์ทางสุนทรียะแห่งศานตะรส และประสบการณ์ทางจิตวิญญาณแห่งความหลุดพ้น ใน อภินวการตีของเขา อภินวคูปตะเขียนอรรถาธิบายนาฏยศาสตร์ของภรตมุนี ได้แสดงไว้ว่า

ดังนั้น อะไรคือสภาวะของศานตะ? คำตอบก็คือดังนี้ว่า ความรู้ในความจริง (ปุรุชชยติ) เท่านั้นแล คือวิธีบรรลุซึ่งโมกษะ และดังนั้นเอง มันจึงสมควรแล้วที่จะถือว่าสิ่งนี้เท่านั้นเป็นสภาวะของโมกษะ ความรู้ในความจริงเป็นอีกชื่อหนึ่งของความรู้ในอาตมัน ความรู้ในสิ่งอื่นใดที่นอกเหนือไปจากอาตมันนี้คือความรู้ในสิ่งทางโลก ด้วยสิ่งใดก็ตามที่แตกต่างไปจากอาตมันแล้วย่อมมิใช่ตัวตน...ด้วยเหตุนี้ อาตมันเท่านั้นที่ครองคุณสมบัติอันบริสุทธิ์ เช่น ความรู้ บรมสุข เป็นต้น และว่างเปล่าจากความยินดีในวัตถุแห่งประสาทสัมผัสอันนึกคิด นี่ละคือสภาวะของศานตะ (Abhinavagupta as cited in Masson & Patwardhan, 1969)

ศานตะรส แก่นของวรรณกรรมทางศาสนา

รามายณะ เป็นวรรณกรรมประเภทมหากาพย์อันยิ่งใหญ่ของอินเดีย ซึ่งประพันธ์โดย วาลมิกิ เล่าถึงเรื่องราวของพระรามต้องแยกจากนางสีดาอย่างโศกเศร้า และทำตามหานาง จนกระทั่งต้องทำสงครามกับฝ่ายราवณะ กระทั่งเมื่อได้กลับมาพบกันแล้ว สุดท้ายนางสีดาก็ถูกกลืนกลับสู่ผืนดิน (พระภูมิเทวี) ผู้ให้กำเนิดนาง ในขณะที่ มหาภารตะ ซึ่งเป็นมหากาพย์อันสำคัญอีกเรื่องหนึ่งซึ่งประพันธ์โดยยาสะ ก็แสดง วีระรส เป็นหลักอันได้แก่การสู้รบระหว่างฝ่ายปาณฑพและเกาฬ ซึ่งแม้ฝ่ายปาณฑพจะได้รับชัยชนะ ทว่าท้ายที่สุดก็เสียชีวิตลงทั้งหมดในการจาริกสู่สวรรค์ เว้นแต่ยุธิษฐิระผู้เป็นพี่ชายคนโต ซึ่งแม้มหากาพย์ทั้งสองเรื่องนี้อาจแสดงรสทางสุนทรียะหลัก ได้แก่ กรูณารส ในรามายณะ และ วีระรส ในมหาภารตะ ทว่า อาณันทวรธนะ นักปรัชญาอินเดียในคริสต์ศตวรรษที่ 9 ได้อภิปรายไว้ใน ธวันยาโลกะ ของเขาว่า ในตอนจบของมหากาพย์ทั้งสองนั้น แท้จริงแล้วเป็นการเน้นให้เห็นถึงความคลายจากโลก (ไวราคยะ) และในบรรดาสรรพสิ่งทั้งหลายที่มีอยู่ในมหากาพย์นี้ ศานตะรสเป็นรสที่มีอิทธิพลสูงสุด เช่นเดียวกับโมกษะที่เป็นเป้าหมายสำคัญที่สุดในชีวิตของมนุษย์ (Anandavardhana as cited in Masson & Patwardhan, 1969)

ในส่วนของวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา เรื่องราวประวัติของพระพุทธเจ้าที่ถูกเรียบเรียงเป็นงานประพันธ์ที่ได้รับต้นเค้ามาจากพระไตรปิฎกและอรรถกถา ย่อมแสดงออกถึงรสทางสุนทรียะเช่นเดียวกัน ในฐานะที่เป็นงานประพันธ์ทางศาสนาอันมุ่งหวังให้ผู้คนเกิดความสนใจศรัทธา ในวรรณกรรมพุทธประวัติ ไม่ว่าจะเป็นมหากาพย์พุทธจริต ของ อัศวโฆษะ หรือ คัมภีร์ลิลิตวิสตระ หรือ คัมภีร์ปฐมสมโพธิ จึงประกอบไปด้วยรสย่อย (ฉันทรส) ต่าง ๆ เช่น ศฤงคารรส วีระรส เราทะรส เป็นต้น โดยมีศานตะรส คือรสแห่งความสงบ ความหลุดพ้น ควบคุมรสอื่น ๆ ไว้ทั้งหมด

คัมภีร์พุทธประวัติแห่งจิตรกรรมพุทธประวัติแบบไทย

จิตรกรรมพุทธประวัติ คือ ประวัติของพระพุทธเจ้า นับตั้งแต่เหตุการณ์ตอนประสูติหรือก่อนประสูติ (จุดจากสวรรค์ชั้นดุสิต) ไปจนเหตุการณ์ปรินิพพานหรือหลังปรินิพพาน (แบ่งพระบรมสารีริกธาตุ) ที่วาดขึ้นตามเนื้อหาของวรรณกรรมหรือคัมภีร์พุทธประวัติข้างต้น ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับธรรมเนียมว่าพุทธศาสนิกายใดจะอ้างอิงพุทธประวัติจากคัมภีร์ใด เช่น ในฝ่ายพุทธศาสนาเถรวาทในดินแดนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ปรากฏมีคัมภีร์พุทธประวัติอยู่หลายฉบับ ได้แก่ สัมภารวิปาก ชินมหา นิทานโดยเฉพาะคัมภีร์ปฐมสมโพธิ ซึ่งมีอยู่หลายสำนวนในกลุ่มชาวไทย มอญ และเขมร โดยสำนวนเก่าแก่ที่สุดคือปฐมสมโพธิภาษาบาลีอักษรธรรมล้านนา แต่งขึ้นที่อาณาจักรล้านนา ซึ่งสำนวนนี้เป็นต้นเค้าของปฐมสมโพธิภาษาไทยหลายภาษา จนสืบเนื่องมาถึงรัตนโกสินทร์แล้วจึงได้รับการชำระเป็นสำนวนใหม่ โดยสมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระปรมานุชิตชิโนรส (รัชชัย กรกฎม, 2554) เมื่อ พ.ศ. 2388 ในปลายรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ดังนั้นจึงเป็นไปได้ว่า เรื่องราวที่ปรากฏในพุทธประวัติจากปฐมสมโพธินี้ น่าจะเป็นที่รู้จักแพร่หลายกันอยู่ในสมัยอยุธยาแล้วกระทั่งต่อมาถึงสมัยรัตนโกสินทร์ และได้ถูกนำมาเขียนเป็นจิตรกรรมพุทธประวัติ อย่างไรก็ตามเหตุการณ์พุทธประวัติตอนสำคัญที่จะนำมาวิเคราะห์สุนทรียภาพในที่นี้ คือตอนมารผจญ อันอาจกล่าวได้ว่าเป็นตอนสำคัญที่สุดในพระชนม์ของพระพุทธเจ้า เพราะเป็นช่วงขณะแห่งการหลุดพ้นจากกิเลสทั้งปวงสู่การตรัสรู้อนุตรสัมมาสัมโพธิญาณ

เนื้อหาของมารผจญ

ในคัมภีร์พุทธประวัติทั้งหลายต่างบรรยายเหตุการณ์ตอนนี้ไว้คล้ายคลึงกัน คือกล่าวถึงเมื่อพระโพธิสัตว์ประทับนั่งบนพระวัชรอาสน์ใต้ต้นโพธิ์ (อัสสัตถพฤกษ์) พญามารและเหล่าเสนามารและกองทัพทั้งหลาย ซึ่งมีรูปลักษณะอันน่าเกลียด น่าสะพรึงกลัว ได้เข้าโจมตีพระโพธิสัตว์ด้วยวิธีการต่าง ๆ ทั้งขัดด้วยอาวุธ ก้อนหิน บันดาลฝน ควณฺ เพลิง ต่าง ๆ อย่างไม่ลดละ พระโพธิสัตว์ก็ทรงไม่หวาดกลัวและบำเพ็ญเพียรต่อไปบนบัลลังก์วัชรอาสน์นั้น ด้วยระลึกถึงบารมีที่ทรงสั่งสมมาในชาติปางก่อนอันไม่มีประมาณ ด้วยเหตุนี้ สิ่งทั้งหลายเหล่านั้นที่เหล่ามารใช้โจมตีพระองค์ เมื่อเข้ามาถึงพระองค์แล้วก็กลับกลายเป็นดอกไม้มาลัยไปสิ้น ดังความว่า

ลำดับนั้น ก็บันดาลเดชให้มหาเมฆตั้งขึ้น ยังวิสโสทกให้ตกท่วมถึงยอดพนสมุทพฤกษ์พลีกลั่น ทั้งแผ่นดินเป็นช่องไหลนองไปทั้งป่าก็มีอาจสามารถแต่หยาดหนึ่ง ๆ ให้ชุบชายฉวีรพระมหาสัตว์ได้ ลำดับนั้น ก็บันดาลฤทธิ์ให้เป็นท่าฝนก่อนศิลาตกลง ทำลายยอดบรรพตน้อยใหญ่บังเกิดเป็นเปลวไฟแลควนตลบมา บนอากาศ ถึงพระโพธิสัตว์ก็กลับกลายเป็นทิพยุบลพาชาติสักการบูชา ลำดับนั้นก็แสดงฤทธิ์ให้เป็นท่าฝน นานาวิธารูวิเศษมีประเภทคือคมข้างเดียวแลคมทั้งสองข้าง บ้างก็เป็นพระขรรค์แลดาบหอก จักรธนูศร เสนาเกาทัณฑ์เป็นต้นให้ตกลงแล้วเป็นควนเป็นเปลวเพลิงมาบนอัมพรประเทศ พอถึงพระกายก็ กลายเป็นทิพยมาลาเลื้อนลอยลงบูชาทั้งสิ้น (ปรมานุชิตชิโนรส, สมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระ, 2438)

จากนั้นทรงตรัสกับมารถึงบุญกุศลที่พระองค์ได้สั่งสมมาซึ่งก่อให้เกิดบัลลังก์นี้ พญามารจึงกล่าวอ้างในการสั่งสมกุศลของตนเองว่าเป็นเหตุให้เกิดบัลลังก์นี้ โดยมีเหล่าเสนามารทั้งหลายเป็นสักขีพยาน แล้วพญามารจึงถามถึงพยานของพระโพธิสัตว์ผู้อยู่เพียงลำพัง พระโพธิสัตว์จึงกล่าวว่ากุศลอันไม่มีประมาณที่ทรงกระทำมาทั้งสิ้นนั้นมีแผ่นดินเป็นพยาน แล้วทรงยื่นพระหัตถ์ใช้พระดัชนี (นิ้วชี้) สัมผัสกับแผ่นดิน แล้วแผ่นดินขานรับอย่างกึกก้องสนั่นไหวกลบเสียงไพโรพมารทั้งหลาย เพื่อเป็นพยานให้แก่พระโพธิสัตว์ จนทำให้พญามารยอมจำนนและเหล่าเสนามารทั้งหลายแตกพ่ายไป อย่างไรก็ตาม ข้อที่น่าสังเกตคือ ในบรรดาคัมภีร์พุทธประวัติฉบับต่าง ๆ นั้น แม้จะมีการกล่าวถึงการที่แผ่นดิน คือพระธรณีกล่าวรับเป็นพยานในกุศลของพระองค์ แต่มีเพียงในคัมภีร์ปฐมสมโพธิ ที่พระธรณีได้ปรากฏตนขึ้นเป็นรูปเทพนารีแล้วบิดเอวกระแสน้ำที่พระโพธิสัตว์ได้หลังทักษิโณทกไว้ตลอดพระชาติทั้งหลายออกจากมวยผมของพระนาง ท่วมเหล่ามารจนแพ้วพ่าย ดังเนื้อความว่า

ในขณะนั้น นางพสุนธรวิวันตาก็มีอาจดำรงกายอยู่ได้ ด้วยโพธิสมาภานุภาพยิ่งใหญ่แห่งพระมหาสัตว์ กออุบัติบันดาลเป็นรูปนารี ผุดขึ้นจากพื้นปฐพียืนประดิษฐานเฉพาะพระพักตร์พระพุทธรูปราชเหมือนดุจร้องประกาศกราบทูลพระกรุณาว่า ข้าแต่พระมหาบุรุษราชข้าพระบาททราบบ้างซึ่งสมาธิธรรมมีที่ พระองค์สั่งสมอบรมบำเพ็ญมาแต่น้ำทักษิโณทกตกลงชุ่มอยู่ในเกศาข้าพระพุทธเจ้านี้ก็มากกว่ามากประมาณมิได้ ข้าพระองค์จะบิดกระแสน้ำสินธุให้ตกไหลหลั่งลงจนเห็นประจักษ์แก่นัยนาในครานี้ แล นางพระธรณีก็บิดน้ำในโมลีแห่งตน อันว่ากระแสชลก็หลั่งไหลออกจากเกศโมลีแห่งนางพสุนธรเป็นทอธารา มาท่วมทรนพ นองท่วมไปในประเทศที่ทั้งปวงประดุจห้องมหาสมุทร...

ครั้งนั้น หม่อมมารเสนาทั้งหลายมีอาจดำรงกายอยู่ได้ ก็ลอยไปตามกระแสน้ำปลาตนาการไปสิ้น ส่วน ศิริเมฆลคชินทรที่นั่งทรงองค์พระยาวสวัตีก็มีบาทาอันพลาดมีอาจตั้งกายตรงอยู่ได้ ก็ลอยตามชลธารไป ตราบเท้าถึงมหาสมุทร อันว่าระเบียบแห่งฉัตรวัชจามรทั้งหลายก็หักทบท้าว ทำลายล้มลงเกลื่อนกลาด แล พระยามาราริราชได้ทัศนากการเห็นมหัศจรรย์ดังนั้น ก็บันดาลจิตพิศวง ครั้นคร้ามขามพระเดชพระคุณเป็นอันมาก (ปรมาณุชิตชินโรส, สมเด็จพระมหาสมณเจ้ากรมพระ, 2438)

จะเห็นได้ว่าเนื้อหามารผจญนี้ได้ถูกบรรยายไว้อย่างพิสดาร สมกับเป็นเหตุการณ์สำคัญที่สุดในพระชนม์ของพระพุทธเจ้า และจากรายละเอียดอันมากมายของตอนนี้ จึงไม่แปลกเลยที่นายช่างตั้งแต่สมัยอยุธยาเป็นต้นมา นิยมวาดตอนนี้ไว้ตอนบนผนังด้านสกัดตรงข้ามกับพระประธาน เพราะเป็นผนังที่มีพื้นที่ขนาดใหญ่พอที่จะสามารถบรรจุภาพที่มีรายละเอียดมากมายดังที่พรรณนาไว้ในเหตุการณ์มารผจญนี้ได้

การวิเคราะห์รหัสในจิตรกรรมพุทธประวัติตอนมารผจญแบบประเพณีไทย

วิวัฒนาการของภาพมารผจญเริ่มขึ้นในศิลปกรรมโบราณของอินเดีย ในศิลปะอินเดียโบราณสมัยราชวงศ์สาตวาหะนะ มีภาพสลักเหตุการณ์มารผจญที่ยังไม่ปรากฏรูปพระพุทธเจ้า หากแต่มีเพียงรูปโพธิบัลลังก์อยู่ตรงกลางภาพ ทางซ้ายของภาพเป็นพญามารกำลังชี้ข้างศิริเมฆลพร้อมทั้งกองทัพนารเข้าโจมตีพระพุทธเจ้า ส่วนทางขวาของภาพเป็นพญามารที่แพ้วพ่ายไล่ข้างหนีไปพร้อมกองทัพ (ภาพ 1) ส่วนในศิลปะสมัยคันธาระ ภาพสลักในเหตุการณ์ตอนนี้จะแสดงรูปพระพุทธเจ้าอยู่ตรงกลาง โดยมีกองทัพนารล้อมเข้าโจมตีพระองค์จากทั้งสองฝั่ง ซึ่งอาจจะมิใช่พญามารปรากฏทางฝั่งขวาและซ้ายของภาพพร้อมกับรูปพญามารที่แพ้วพ่ายไล่ราสอยู่ซ้ายสุดอีกทีหนึ่ง (ภาพ 2) รูปแบบการจัดวางเช่นนี้ยังคงส่งต่อไปในศิลปะคุปตะ (ภาพ 3) ตลอดจนศิลปะในดินแดนนอกอินเดียด้วย (ภาพ 4)

อย่างไรก็ตาม ที่ถ้ำอชันตา หมายเลข 26 มีภาพสลักเหตุการณ์ตอนมารผจญ ซึ่งปรากฏเป็นกองทัพมารทางฝั่งซ้ายของภาพที่กำลังเข้าโจมตีพระพุทธเจ้า และกองทัพมารทางฝั่งขวาที่พ่ายแพ้หนีไปพร้อมกับเบื้องล่างของภาพ มีพญามารที่มุ่งทำร้ายพระพุทธเจ้าอยู่ฝั่งซ้าย และพญามารที่ก้มหน้าเสียใจอยู่ทางฝั่งขวาโดยมีธิดามารเฝ้าปลอบอยู่ (ภาพ 5)

ส่วนภาพจิตรกรรมตอนมารผจญในจิตรกรรมไทยนั้น มีการวางองค์ประกอบของภาพไว้ใกล้เคียงกับภาพสลักที่อชันตา กระนั้นก็มีแบบแผนเฉพาะตนบางประการที่ต่างไปจากที่กล่าวมา นั่นคือบริเวณกึ่งกลางของภาพเบื้องบนจะเป็นตำแหน่งของภาพพระพุทธเจ้าที่ประทับนั่งอยู่บนโพธิบัลลังก์ ส่วนเบื้องล่างได้บัลลังก์ของพระพุทธองค์ ปรากฏมีบุคคลสำคัญอีกคนหนึ่ง คือ พระธรรมิที่กำลังบีบมวยผมเพื่อให้หน้าที่พระโพธิสัตว์ได้หลังทักขิโณทกไว้ไหลออกมา และทางขวาของภาพคือการเข้าโจมตีของพญามารและเหล่าเสนาส่วยทางซ้ายคือการพ่ายแพ้ยอมจำนนของพญามารและเหล่าเสนาทิ้งหลาย (ภาพ 6, 7, 8)



ภาพ 1
ภาพสลักพุทธประวัติตอนมารผจญ ศิลปะอินเดีย
โบราณสมัยราชวงศ์สาตวาหนะ

หมายเหตุ. จาก “Mara attacks the Buddha, Amaravati” โดย Leiden University Libraries, n.d. (<http://hdl.handle.net/1887.1/item:87357>)



ภาพ 2
ภาพสลักพุทธประวัติตอน
มารผจญ ศิลปะคันธาระ

หมายเหตุ. จาก The Freer Indian sculptures (Plate 11), โดย Aschwin Lippe, 1970, Smithsonian Institution.



ภาพ 3
ภาพ (คัดลอก) จากจิตรกรรม
ตอนมารผจญจากผนัง
ถ้ำอชันดา ศิลปะอินเดีย
สมัยคุปตะ
โดย John Griffiths

หมายเหตุ. จาก “Copy of painting inside the caves of Ajanta” โดย Victoria and Albert Museum, 2005, (<https://collections.vam.ac.uk/item/O118419/copy-of-painting-inside-the-oil-painting-griffiths-john/>) free of charge for non-commercial purposes.



ภาพ 4
จิตรกรรมตอนมารผจญเขียนสีบนผืนผ้าไหม ศิลปะ
จีนสมัยห้าราชวงศ์ พบที่หมู่บ้านมั่วเกา เมืองตุนหวง
มณฑลกานซู สาธารณรัฐประชาชนจีน

หมายเหตุ. จาก “Une œuvre – Les assauts de Mara” โดย Musée Guimet, n.d., (<https://www.guimet.fr/blog/les-assauts-de-mara-scenes-de-la-meditation-deveil-du-bouddha-shakyamuni/>)



ภาพ 5
ภาพสลักพุทธประวัติตอนมารผจญ ที่ถ้ำอชันดา
หมายเลข 26 ศิลปะหลังคุปตะ

หมายเหตุ. จาก Ajanta (P. 172), โดย Osamu Takata, 1971, Heibonsha Ltd., Publishers.



ภาพ 6
จิตรกรรมฝาผนัง
ตอนมารผจญใน
พระอุโบสถวัด
ราชสิทธาราม
จ.กรุงเทพมหานคร

หมายเหตุ. จาก มรดก
ภูมิปัญญา จิตรกรรมฝา
ผนังสมัยรัตนโกสินทร์
: วัดราชสิทธาราม วัด
สุวรณาราม และวัด
ทองธรรมชาติ (น. 59),
โดย บัณฑิต ลีวชัยชาญ,
2563, กรมส่งเสริม
วัฒนธรรม.



ภาพ 7
จิตรกรรมฝาผนัง
ตอนมารผจญในพระ
อุโบสถวัดดุสิตาราม
จ.กรุงเทพมหานคร

หมายเหตุ. จาก จิตรกรรมฝาผนังวัดดุสิตาราม (น. 12-13), โดย อภิวัฒน์ อุดลยพิเชษฐ์, 2556, เมืองโบราณ.



ภาพ 8
จิตรกรรมฝาผนังตอน
มารผจญในพระอุโบสถ
วัดคงคาราม จ.ราชบุรี

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก วัดคงคาราม (น. 94-95), โดย น. ณ ปากน้ำ, 2537, เมืองโบราณ.

ทั้งนี้ ผู้เขียนได้เลือกเอาภาพจิตรกรรมฝาผนังตอนมารผจญที่เขียนขึ้นในสมัยรัตนโกสินทร์ มาเป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์สุนทรียภาพแห่งรสในพุทธประวัติตอนนี้ เนื่องจากจิตรกรรมในสมัยนี้ยังคงเอกลักษณ์รูปแบบประเพณีไทยอย่างชัดเจน ในขณะเดียวกันก็ยังคงอยู่ในสภาพค่อนข้างสมบูรณ์ด้วยการบูรณะ ทำให้สามารถเห็นรายละเอียดของภาพได้ และหากแบ่งเนื้อหาภาพทั้งหมดตามที่กล่าวมาข้างต้น ก็จะแบ่งออกได้เป็นสี่ส่วน ซึ่งแต่ละส่วนสามารถนำมาวิเคราะห์ตามหลักสุนทรียภาพแห่งรสได้ ดังนี้

1. ด้านขวาของจิตรกรรม เราพระรส รสแห่งความดูร้าย

แสดงการโจมตีของพญามาร อันประกอบไปด้วยกองทัพมารที่มีหน้าตาดูร้าย สยองเกล้า พร้อมอาวุธครบมือ สอดคล้องกับวิภาวะภาวะ คือ เหตุการณ์ที่ปรากฏ ตามคัมภีร์นาฏยศาสตร์คือ ความโกรธอาฆาตจองเวร ชมเหง โดยมี อนุภาวะ คือ ท่าทาง ได้แก่ การเหินหนี ฉีก จับอาวุธขว้าง ฆ่า ขมวดคิ้ว เม้มปาก และมี วยกิจารภาวะ คือ เหตุส่งเสริม ได้แก่ ความเหลือกลั่น ความดู ความทะนงตัว (ภรตมุนี, ม.ป.ป/2541)

ภาพพญามารที่ปรากฏในจิตรกรรมนั้นค่อนข้างแสดงลักษณะคล้ายกัน คือเป็นรูปยักษ์ที่มีมากกรและถืออาวุธครบ ท่าทางขึงขัง ยืนหรือนั่งด้วยอาการยกเข่าตั้งขึ้นข้างหนึ่ง อันเป็นกิริยาของการท้าทายอีกเหิมอยู่บนพาหนะคือช้างคีรีเมขล โดยอาจมีผู้ที่นั่งอยู่บนคอช้างและท้ายช้าง และที่ตัวช้างเองนั้นก็มักใช้วงจับอาวุธไว้อยู่ (ภาพ 9, 10)

ฝ่ายเสนามารทั้งหลายนั้น ส่วนใหญ่แล้วก็มักเขียนเป็นหน้ายักษ์หรือหน้าอมนุษย์แปลกประหลาดหรือชาวต่างชาติต่างภาษา (ภาพ 11) ซึ่งถือสรรพอาวุธอยู่พร้อมในอาการกำลังวิ่ง หรือขี่พาหนะพิสดารต่าง ๆ พุ่งเข้าหมายทำร้ายพระพุทธองค์ (ภาพ 12)



ภาพ 9
พญามารบนช้างคีรีเมขล์
รายละเอียดยจากจิตรกรรม
ฝาผนังตอนมารผจญใน
พระอุโบสถวัดคงคาราม
จ.ราชบุรี

หมายเหตุ. ปรับปรุง
จาก วัดคงคาราม (น.
95), โดย น. ณ ปากน้ำ,
2537, เมืองโบราณ.



ภาพ 10
พญามารบนช้างคีรีเมขล์ รายละเอียดยจากจิตรกรรม
ฝาผนังตอนมารผจญในพระอุโบสถวัดราชสิทธาราม
จ.กรุงเทพมหานคร

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก มรดกภูมิปัญญา
จิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ : วัดราช
สิทธาราม วัดสุวรรณาราม และวัดทองธรรมชาติ
(น. 59), โดย บัณฑิต ลีวัชชัยชาญ, 2563, กรมส่งเสริมวัฒนธรรม.



ภาพ 11
เหล่าเสนามาร รายละเอียดย
จากจิตรกรรมฝาผนังตอน
มารผจญในพระอุโบสถวัดราช
สิทธาราม จ.กรุงเทพมหานคร

หมายเหตุ. ปรับปรุง
จาก มรดกภูมิปัญญา
จิตรกรรมฝาผนังสมัย
รัตนโกสินทร์ : วัดราช
สิทธาราม
วัดสุวรรณาราม และวัด
ทองธรรมชาติ (น. 59),
โดย บัณฑิต ลีวัชชัยชาญ,
2563, กรมส่งเสริม
วัฒนธรรม.



ภาพ 12
เหล่าเสนามาร รายละเอียดยจาก
จิตรกรรมฝาผนังตอนมารผจญใน
พระอุโบสถวัดสุวรรณาราม
จ.กรุงเทพมหานคร

หมายเหตุ. จาก มรดก
ภูมิปัญญา จิตรกรรมฝาผนัง
สมัยรัตนโกสินทร์ :
วัดราชสิทธาราม
วัดสุวรรณาราม และ
วัดทองธรรมชาติ
(น. 29), โดย บัณฑิต
ลีวัชชัยชาญ, 2563,
กรมส่งเสริมวัฒนธรรม.

2. ด้านบนตรงกลางของจิตรกรรม ศานตะรส รสแห่งความสงบ

แสดงภาพพระพุทธเจ้าประทับนั่งอยู่ในซุ้มเรือนแก้วเหนือวัชรอาสนะที่วาดเป็นฐานชุกชี ณ ใต้ต้นพระศรีมหาโพธิ์ ซึ่งโดยมากมักวาดในปางมารวิชัย คือ แสดงมุกธารามิสปรรตศะ โดยการยื่นพระหัตถ์ขวา ลงมาสัมผัสพื้น ซึ่งในที่นี้คือฐานชุกชี ที่อาจวาดเพียงพอเห็นเป็นอาการ แต่พระหัตถ์ไม่ได้สัมผัสถึงจริง อย่างไรก็ตาม จิตรกรรมมารผจญบางแห่งที่วาดพระพุทธเจ้าอยู่ในปางสมาธิก็มี (ภาพ 13) ทั้งนี้อาจเป็นการตีความเหตุการณ์ลำดับก่อนหรือหลัง การมีชัยชนะของพระองค์ต่อกองทัพมารแล้ว หรืออาจเป็นธรรมเนียมเฉพาะ หรือความไม่ถือเคร่งครัดในเนื้อตามคัมภีร์พุทธประวัติก็อาจเป็นได้ ลักษณะอาการและองค์ประกอบต่าง ๆ ในรูปของพระพุทธเจ้านี้ล้วนแสดงถึงวิภาวะแห่งความนิ่งสงบ ไม่ไหวติงอยู่ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นรูปทรงแห่งการนั่งสมาธิที่ปรากฏเป็นรูปสามเหลี่ยมอันมั่นคง ล้อมด้วยซุ้มเรือนแก้วหรือซุ้มบุษบกที่ทำเป็นยอดแหลมรับกับรัศมีเหนือพระเศียร และยังล้อมรับรูปทรงเดียวกันนี้ในบริเวณที่วาดเป็นต้นโพธิ์อีกด้วย ซึ่งกลายเป็นรูปทรงอันแสดงความสงบมั่นคง สอดคล้องกับในนาฏยศาสตร์ ที่มีคำอธิบายศานตะรสว่า เป็นไปในโมกษะ เกิดขึ้นโดยวิภาวะ ได้แก่ รู้ความจริงอันถ่องแท้ ความปราศจากราคะ และความบริสุทธิ์ในจิตเป็นต้น โดยมีอนุภาวะ ได้แก่ การบังคับอินทรีย์ การประพฤติตามวินัย การเพ่งจิตตนเอง การเข้าสมาธิ ความตั้งในแน่วแน่ การปฏิบัติในทำนองสมาธิ โดยมีวยัจริภาวะ ได้แก่ ความไม่แยแสต่อสิ่งอะไรนิกถิงองค์ภาวนา ตั้งมั่นอยู่ในองค์ภาวนา สะอาด ไม่ไหวติง เป็นต้น (กรตมนี, ม.ป.ป/2541)

ภาพ 13

พระพุทธเจ้าประทับนั่งปางสมาธิบนโพธิบัลลังก์ รายละเอียดจากจิตรกรรมฝาผนังตอนมารผจญในพระอุโบสถวัดสุวรณาราม จ.กรุงเทพมหานคร



หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก มรดกภูมิปัญญา จิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ : วัดราชสิทธิาราม วัดสุวรณาราม และวัดทองธรรมชาติ (น. 111), โดย บัณฑิต ลีวัชชัยชาญ, 2563, กรมส่งเสริมวัฒนธรรม.

3. ด้านล่างตรงกลางของจิตรกรรม วีระรส รสแห่งความกล้าหาญ

แสดงภาพพระธรณี (พสุณทรี/วสุนทรี) ทั้งในอาการนั่ง, นั่งคุกเข่า, หรือยืน (ตาราง 1) ซึ่งความแตกต่างนี้อาจเกิดขึ้นโดยเจตนาจากการจัดวางองค์ประกอบของภาพให้พอดีกับผนัง การออกแบบภาพ หรือเป็นธรรมเนียมที่ทำตามกันมาก็คือ ทว่าสิ่งที่เหมือนกันคือ ทิศทางของลำตัวที่หันไปทางด้านผนังขวา ยึดตัวอย่างสง่าผ่าเผย ไม่หวาดกลัว ต่อหมู่มาร ในขณะที่ส่วนพระพักตร์และพระกรกลับเอี้ยวไปทางผนังซ้าย ในอาการบิดม้วนผมเพื่อให้หน้าทักซิโณทกของพระพุทธเจ้าเมื่อครั้งเสวยชาติเป็นโพธิสัตว์ต่าง ๆ ซึ่งสั่งสมอยู่ในมวณนั้นเอง ไหลเอ่อท่วมกองทัพนารจนพ่ายแพ้ไป ลักษณะภาพเช่นนี้จึงตรงกับที่ภรตมุนีแสดงถึงวีระรสว่า เกิดโดยวิภาวะ ได้แก่ ความไม่เมา ไม่ลุ่มหลง ความตั้งใจเด็ดเดี่ยวแน่วแน่ ช่มอินทรีย์ กำลังกาย ความกล้ากล้า เอาชนะศัตรู ความสามารถ ความมองอาจสง่า ความมีชนบธรรมเนียมดี โดยมีอนุภาวะ ได้แก่ ความมั่นคง ความกล้า ความเสียสละ ความฉลาด เป็นต้น โดยมีวิจริภาวะ ได้แก่ ความมั่นคง ความรู้ ความทะนงตน ความดู เป็นต้น (ภรตมุนี, ม.ป.ป/2541)

ตาราง 1

พระธรณี ในอิริยาบถที่ต่างกัน

วัดราชสิทธิาราม	วัดดุสิตาราม	วัดคงคาราม
		

4. ด้านซ้ายของจิตรกรรม กรุณารส รสแห่งความเศร้า

ก่อนอื่นจำต้องเข้าใจว่า คำว่ากรุณาในที่นี้ ไม่ได้หมายถึงความรู้สึกมีใจกรุณา แต่มีความหมายถึงความโศกสลด และต่างจากภยานกะรส คือ รสแห่งความกลัว เพราะกรุณารสนั้นมีวิภาวะ คือ การถูกขังขัง ทำให้ตกทุกข์ได้ยาก พลัดพรากจากสมบัติ พินาศฉิบหาย ถูกฆ่า ถูกลงโทษ จ้องจำ ล้มหายตายจาก ประสบความเสื่อม เป็นต้น ในขณะที่ ภยานกะรสนั้นมีวิภาวะที่ต่างไป คือ ได้ยินเสียงผิดปกติ เห็นภูตผีปีศาจ สะดุ้ง หวาดเสียว การไปสู่ป่าเปลี่ยว ได้เห็นญาติพี่น้องถูกฆ่า ถูกจองจำ เป็นต้น จะเห็นได้ว่าแม้จะมีความใกล้เคียงกันอยู่ แต่กรุณารสให้ความรู้สึกไปในทางความทุกข์ทรมาน ในขณะที่ภยานกะรสให้ความรู้สึกไปในทางหวาดผวา ซึ่งกรุณารสนี้ นาฏยศาสตร์แสดงไว้ว่ามีอนุภาวะ ได้แก่ น้ำตาตก คร่ำครวญ หน้าถอดสี สะดุ้งกลัว ถอนใจ เป็นต้น โดยมีวิจริภาวะ ได้แก่ เหตุสะเทือนใจ ความหวัหวั่น ความอ่อนเพลีย ความทุกข์ยาก ความซึมเซา ความบ้ำคลั่ง ความเป็นลมชัก ความตาย ความสิ้นสละท้าน (ภรตมุนี, ม.ป.ป/2541) ซึ่งทั้งหมดนี้คล้ายกับที่ปรากฏในภาพจิตรกรรมฝั่งซ้าย ซึ่งแสดงภาพพญามารผู้พ่ายแพ้กำลังยกมือพนมไหว้พระพุทธเจ้า แม้ข้างที่เคยปรากฏว่าจับอาวุธไว้ด้วยวงในฝั่งขวา ก็ทิ้งอาวุธไปหรือจับดอกบัวขึ้นมาไหว้ด้วยเช่นกัน ส่วนเบื้องล่างเป็นทัพมารที่กำลังสับสนอลหมานเพราะถูกขัดด้วยน้ำทักซิโณทกที่ไหลออกมาท่วมจุมหาสมุทร อีกทั้งยังมีเหล่าสัตว์ร้ายในน้ำที่เข้ากัดกิน (ภาพ 14, 15)



ภาพ 14

พญามารพ่ายแพ้ต่อพระพุทธเจ้าและพนมมือถือ
ดอกบัวไหว้พระองค์ รายละเอียดจากจิตรกรรม
ฝาผนังตอนมารผจญในพระอุโบสถวัดคงคาราม
จ.ราชบุรี

หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก วัดคงคาราม (น. 94), โดย
น. ณ ปากน้ำ, 2537, เมืองโบราณ.



ภาพ 15

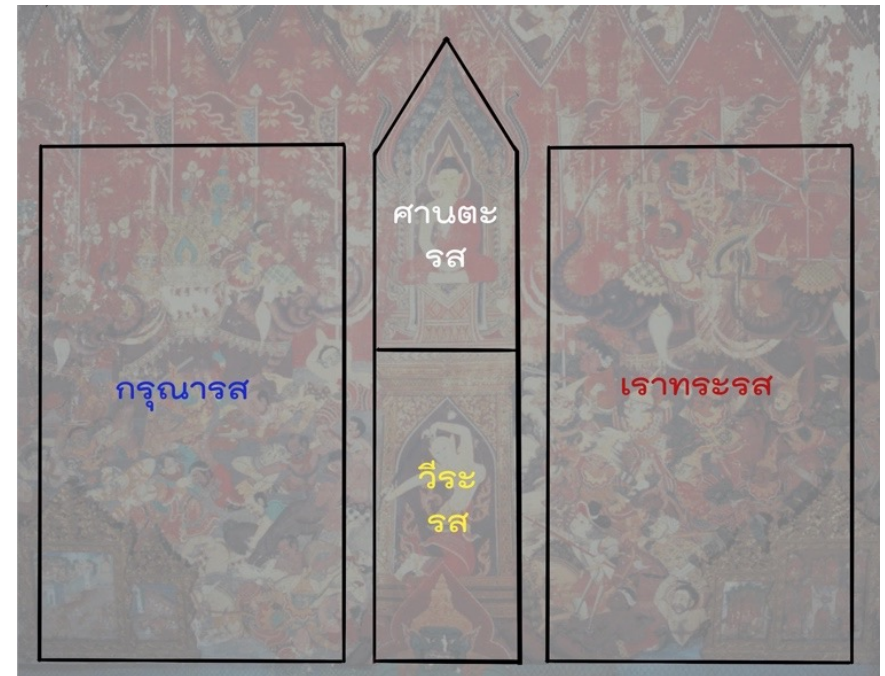
กองทัพมารที่แตกพ่ายด้วย
ถูกน้ำทักซิโตนทกไหลท่วม
รายละเอียดจากจิตรกรรม
ฝาผนังตอนมารผจญใน
พระอุโบสถวัดสุวรรณาราม
จ.กรุงเทพมหานคร

หมายเหตุ. จาก มรดกภูมิปัญญา จิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ : วัดราชสิทธิาราม วัดสุวรรณาราม
และวัดทองธรรมชาติ (น. 113), โดย บัณฑิต ลีวัชชัยชาญ, 2563, กรมส่งเสริมวัฒนธรรม.

ซึ่งจากจากเนื้อหาของภาพจิตรกรรมที่ได้อธิบายไปแล้วนั้น
สามารถกำหนดเป็นพื้นที่ของรสในภาพได้ดังภาพ (ภาพ 16)

ภาพ 16

การกำหนดพื้นที่ของรสในภาพ



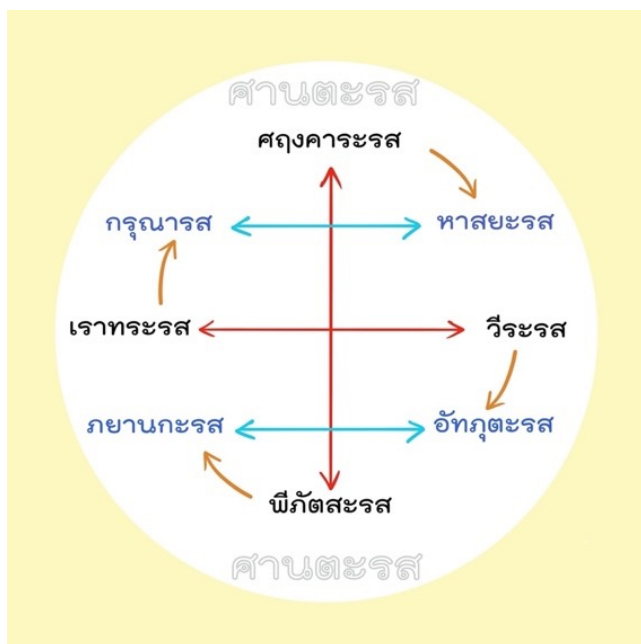
ความสัมพันธ์ของรสต่าง ๆ

จุดที่น่าสนใจคือ แล้วรสทั้งสี่ที่ปรากฏในภาพนี้มีความสัมพันธ์
กันอย่างไร ซึ่งข้อนี้เราอาจย้อนไปดูคำตอบได้จากนาฏยศาสตร์
ข้างต้น ที่ว่า รสที่เป็นต้นเหตุเดิมนั้นมี 4 รส อันทำให้เกิด อีก 4 รส
ตามมา ซึ่งอาจแสดงเป็นตารางได้ดังนี้

ตาราง 2 แสดงรสที่เป็นต้นกำเนิดและรสที่เกิดตามมา

ศฤงคาระรส	>>>>>	หาสยะรส
เราทระรส	>>>>>	กรณารส
วีระรส	>>>>>	อัทฤตะรส
พีภัตสะรส	>>>>>	ภยานกะรส

และจากตารางข้างต้น ผู้เขียนได้นำมาเขียนเป็นผังภาพวงกลม (ภาพ 17) ดังนี้



ภาพ 17
ผังภาพวงกลมของรส
ต้นกำเนิดและรสที่เกิด
ตามมา

จากผังภาพวงกลมนี้เอง ที่นอกจากจะแสดงรสต้นกำเนิดและรสที่เกิดตามมาแล้ว ยังสามารถแสดงรสที่ตรงข้ามกันให้เข้าใจได้ชัดเจนขึ้น กล่าวคือ ศฤงคาระรส (รัก) ตรงข้ามกับ พีภัตสะรส (รังเกียจ), วีระรส (กล้าหาญ) ตรงข้ามกับ เราทระรส (ดูร้าย), หาสยะรส (หัวเราะ) ตรงข้ามกับ กรณารส (เศร้า), อัทฤตะ (สงสัย) ตรงข้ามกับ ภยานกะ (หวาดกลัว)

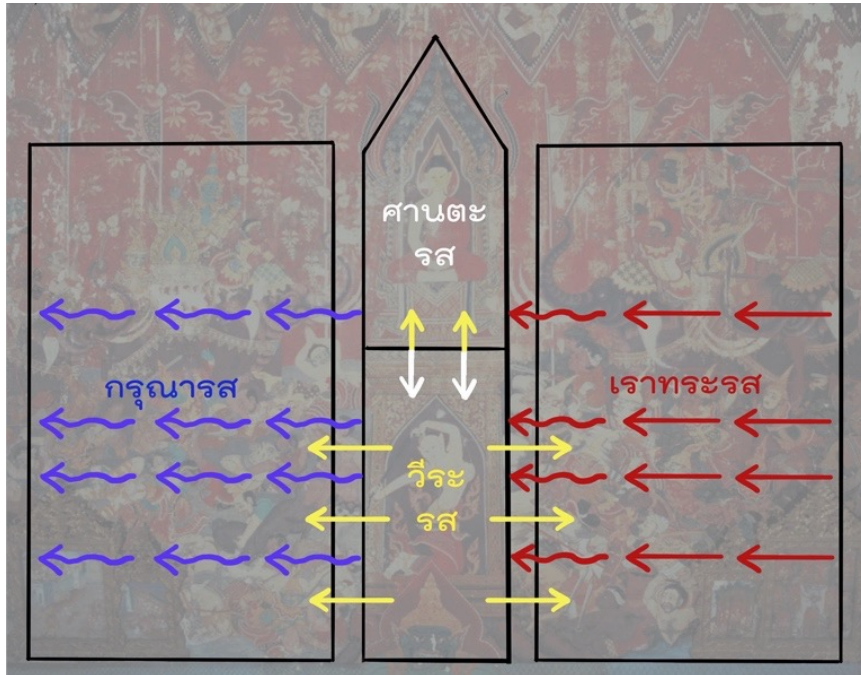
ความสัมพันธ์ของรสในภาพจิตรกรรมมารผจญ

เนื่องจากภาพของพระพุทธรูปเจ้าจอมแสดงศานตะรสเสมอไม่ว่าจะทรงอยู่ในอิริยาบถใด ทั้ง ยืน เดิน นั่ง หรือนอน เพราะทรงอยู่ในพระอาการสงบ สิ้นความสนใจในอารมณ์ กิเลสทางโลก แม้ในภาพตอนมารผจญ อันเป็นช่วงขณะแห่งการถูกโจมตีจากพญามารและกองทัพอันน่าสะพรึงกลัว ภาพของพระพุทธรูปก็ยังคงแสดงในอาการสงบอยู่โดยไม่หวั่นไหว กระนั้น ก็ไม่ใช่การนิ่งเฉยด้วยความฉลาดกลัว แต่เป็นความมั่นพระทัยในกุศลที่สั่งสมมา และพระองค์เองก็ทรงต่อสู้กับมารอย่างกล้าหาญแน่วแน่ด้วยบารมีของพระองค์ ทว่าจากการที่ภาพของพระพุทธรูปเจ้าจอมแสดงศานตะรสเสมอดังกล่าว ภาพของพระพุทธรูปจึงไม่อาจแสดงวีระได้ ความกล้าหาญแน่วแน่ของพระองค์ในการต่อสู้กับพระยามารจึงต้องถูกสำแดงผ่านภาพบุคคลอื่น ผู้เป็นตัวแทนแห่งการสั่งสมบารมีของพระองค์ ซึ่งในที่นี้ก็คือพระธรณีนั่นเอง

จากภาพ 16 เราจะเห็นกึ่งกลางของภาพจิตรกรรม ที่บนสุดได้แก่ ศานตะรส คือ พระพุทธรูป และเป็นแกนเดียวกับวีระรส คือ พระธรณี ที่อยู่เบื้องล่าง พระธรณีแสดงความกล้าหาญด้วยการยึดอกรอย่างสง่างาม ไม่ครั่นคร้ามห่อหุ้มเราทระรสในฝั่งขวาของภาพ จากนั้นทรงบิดเอี้ยวพระพักตร์และพระกรไปยังฝั่งซ้ายของภาพ บิดมวยผมให้น้ำทักษิโณทกไหลออกไปทางฝั่งนั้น อันก่อให้เกิดกรณารส คือ ความเศร้าสลดเสื่อมน้ำของพญามาร ซึ่งการบิดเอี้ยวในที่นี้นอกจากจะเป็นจุดสำคัญในการเชื่อมเนื้อหาภาพทั้งสองฝั่งเข้าด้วยกันแล้ว ยังเป็นจุดแห่งการแปรสที่สำคัญอีกด้วยดังแผนภาพ (ภาพ 18) กล่าวคือ เราทระรสมุ่งเข้าโจมตีศานตะรส ทว่าด้วยวีระรสที่เข้ามาขัดขวางต่อสู้กับเราทระรส จึงก่อให้เกิดกรณารส ซึ่งโดยทั่วไปแล้วควรเกิดขึ้นกับผู้ถูกกระทำด้วยเราทระรส แปรทิศทางกลับไปสู่ฝ่ายผู้กระทำเราทระรสนั่นเองแทน โดยรสทั้งสามนี้ยังคงอยู่ภายใต้รสอันสำคัญที่สุดนั่นคือศานตะรส

ภาพ 18

แสดงความสัมพันธ์ของรสที่ปรากฏในภาพ



ทั้งนี้ หากลองเปรียบเทียบกับการจัดวางภาพในศิลปกรรมมรดกของศิลปะอินเดียช่วงต้น จะเห็นว่ารสที่ปรากฏชัดเจนนั้นมีเพียงคานตะรสที่อยู่ตรงกลางภาพ และเราทะรสที่รายล้อมเท่านั้น ดังนั้น การจัดวางภาพมรดกในจิตรกรรมไทย จึงถือได้ว่าเป็นรูปแบบที่ทำให้เกิดรสต่าง ๆ ได้อย่างน่าสนใจ

บทสรุป

การวิเคราะห์จิตรกรรมตอนมรดกแบบประเพณีไทยด้วยทฤษฎีสุนทรียภาพแห่งรสนี้ ทำให้เราเห็นและสามารถอธิบายถึงอารมณ์ในภาพจิตรกรรมได้อย่างมีหลักการและอย่างเป็นเหตุเป็นผล อีกทั้งทำให้เราได้เห็นถึงความซ้ำของของจิตรกรโบราณผู้วาดจิตรกรรมมรดกเหล่านั้นที่สามารถ “เล่น” กับความสัมพันธ์ของรสได้อย่างน่าสนใจ และแฝงด้วยนัยอันลึกซึ้ง ไม่ว่าแท้จริงแล้วจิตรกรไทยโบราณจะล่วงรู้ถึงทฤษฎีแห่งรสหรือไม่ ส่วนสำคัญอาจเป็นเพราะว่า จิตรกรรมพุทธประวัตินั้นอ้างอิงเนื้อหาจากคัมภีร์พุทธประวัติ ซึ่งโดยธรรมชาติแห่งวรรณกรรมย่อมพรรณานำเสนอความจนสามารถก่อให้เกิดเป็นภาวะแห่งรสตามทฤษฎีแห่งรสได้ แล้วจิตรกรก็นำ เหตุการณ์ ท่าทาง เหตุส่งเสริม ในวรรณกรรมนั้นเองมา เขียนเป็นภาพให้บังเกิดรสหรืออารมณ์ในภาพเหตุการณ์ตอนนั้น ๆ โดยเฉพาะเมื่อจิตรกรรมแบบประเพณีเองมีลักษณะของภาพหลายประการที่หยิบยืมมาจากท่าทางทางนาฏกรรม ในกรณีนี้เอง ทฤษฎีสุนทรียภาพแห่งรสจึงสามารถนำมาใช้เสริมการวิเคราะห์หรือประเมินคุณค่างานจิตรกรรมไทยได้ ควบคู่กับทฤษฎีอื่น ๆ

อย่างไรก็ตาม การนำทฤษฎีสุนทรียภาพแห่งรสมาใช้วิเคราะห์งานจิตรกรรมอาจไม่สามารถใช้ได้กับทุกชิ้นงานและไม่อาจกระทำได้ง่าย ในขณะที่การนำทฤษฎีสุนทรียภาพแห่งรสมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมนั้นมีความเป็นไปได้มากกว่า เนื่องจากงานจิตรกรรมมีธรรมชาติที่ต่างจากนาฏกรรมอันเป็นต้นกำเนิดของทฤษฎี และต่างจากงานวรรณกรรมอันสามารถพรรณานำเสนอความต่าง ๆ จนเกิดเป็นภาวะของรสได้ชัดเจน ดังนั้น เป้าหมายของการวิเคราะห์จิตรกรรมตอนมรดกแบบประเพณีไทยด้วยทฤษฎีสุนทรียภาพแห่งรสในครั้งนี้ ก็เพื่อนำเสนอทฤษฎีที่อาจทำให้เกิดความเข้าใจแก่นเนื้อหาของภาพได้ดียิ่งขึ้น ไม่ใช่การมุ่งหวังเพื่อให้ภาพจิตรกรรมต้องถูกตรงทุกเนื้อหาของทฤษฎี ดังที่ บี.เอ็น.โคสวามี กล่าวว่า

มันคงเป็นความอุตสาหะที่สูญเปล่าในการพยายามที่จะนำทฤษฎีแห่งรสในรายละเอียดอันซับซ้อนของมันมาใช้กับแต่ละชิ้นงานศิลปะ อีกทั้งมันยังมาอาจเป็นไปได้ที่จะชี้ลงไปในแต่ละประติมากรรมหรือจิตรกรรมว่าองค์ประกอบใด ๆ ที่ก่อให้เกิดวิภาวะ อนุภาวะ หรือวอยกิจาริภาวะ ตามตัวอักษรของทฤษฎี สิ่งที่น่ากังวลถึงจริง ๆ ก็คือจิตวิญญาณ และเป็นที่คาดหวังว่ามันจะเข้าใจถึงการเข้าถึงของผู้ชม (B.N. Goswamy, 1986, p.30)

รายการอ้างอิง

- ธัชชัย กรกุม. (2554). *รูปอ้างอิงพระพุทธรูปเจ้าในวรรณกรรมพุทธประวัติ* [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร]. Silpakorn University Repository: SURE.
<http://www.sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/4454>
- น. ณ ปากน้ำ. (2537). *วัดคงคาราม*. เมืองโบราณ
- บัณฑิต ลีชัยชาญ. (2563). *มรดกภูมิปัญญา จิตรกรรมฝาผนังสมัยรัตนโกสินทร์ : วัดราชสิทธิธาราม วัดสุวรรณาราม และวัดทองธรรมชาติ*. กรมส่งเสริมวัฒนธรรม.
- ปรมาณูชิตชีโนรส, สมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระ. (2438). *พระปฐมสมโพธิกถา*. โรงพิมพ์ วัชรินทร์ บริษัท.
- ภรตมณี. (ม.ป.ป.). *นาฏยศาสตร์ [นาฏยศาสตร์]* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรมศิลปากร.
- อภิวันท์ อดุลยพิเชษฐ์. (2556). *จิตรกรรมฝาผนังวัดดุสิตาราม (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. เมืองโบราณ.
- Goswamy, B. N. (1986). *Essence of Indian art*. Asian Art Museum of San Francisco. Leiden University Libraries. (n.d.). Mara attacks the Buddha, Amaravati.
<http://hdl.handle.net/1887.1/item:87357>
- Lippe, Aschwin. (1970). *The Freer Indian sculptures*. Smithsonian Institution.
- Masson, J. L., & Patwardhan, M. V. (1969). *Santarasa and Abhinavagupta's philosophy of aesthetics*. Bhandarkar Oriental Research Institute.
- Musée Guimet. (n.d.). *Une œuvre – Les assauts de Mara*. <https://www.guimet.fr/blog/les-assauts-de-mara-scenes-de-la-meditation-deveil-du-bouddha-shakyamuni/>
- Takata, Osamu. (1971). *Ajanta*. Heibonsha Ltd., Publishers.
- Victoria and Albert Museum. (2005). *Copy of painting inside the caves of Ajanta*. <https://collections.vam.ac.uk/item/O118419/copy-of-painting-inside-the-oil-painting-griffiths-john/>

“ผ้า” กับวิถีชีวิต วัฒนธรรมอิสลาม

Fabric in the Way of Islamic Culture

Received : November 12, 2022

Revised : February 6, 2023

Accepted : March 25, 2023

คีร์ตา อิสรัน¹

Keeta Isran¹

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาการออกแบบประยุกต์ศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

อีเมล : keeta_17@windowslive.com

¹ Lecturer in Faculty of Fine and Applied Art, Prince of Songkla University Pattani of Campus

Email : keeta_17@windowslive.com

บทคัดย่อ

อิสลามเป็นวัฒนธรรมหรือเป็นวิถีการดำเนินชีวิตที่ได้วางรูปแบบแห่งพฤติกรรมตั้งแต่เกิดจนตายตั้งแต่ต้นจนจบของมุสลิมไว้ อิสลามเป็นศาสนาที่เน้นในการปฏิบัติตั้งอยู่บนพื้นฐานแห่งความศรัทธา ซึ่งที่มาของวัฒนธรรมอิสลามมีประเพณีวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับหลักคำสอนที่สำคัญสองส่วน ส่วนที่มาจากคัมภีร์อัลกุรอานและมาจากคำสอนในจริยวัตรของศาสดา

เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตแก่มนุษยชาติ สำหรับวัฒนธรรมในส่วนที่มนุษย์สร้างสรรค์และนำมาใช้เป็นแนวทางตามหลักหน้าที่ในการเป็นผู้ปฏิบัติถ่ายทอดและสืบทอดวัฒนธรรมอิสลาม ในชีวิตที่มุสลิมถือปฏิบัติอย่างถูกต้องและเหมาะสม มนุษย์นั้นเกิดจากดิน ย่อมกลับสู่ดิน การสร้างมนุษย์หรือการที่คนหนึ่งคนใดจะให้กำเนิดบุตรที่แข็งแรงสมบูรณ์ จากวิถีการดำเนินชีวิตตั้งแต่เกิดจนตาย ตั้งแต่ต้นจนจบและเมื่อถึงเวลา พระองค์คือผู้ทรงบังเกิดและได้กำหนดเวลาแห่งความตายไว้เรียบร้อยแล้ว “ผ้า” กับวิถีชีวิตวัฒนธรรมอิสลามนำเสนอเรื่องราว ผ้าสีขาวสัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้ในพิธีกรรม การเกิด การแต่งงาน และตาย ภาพจำในผ้าผืนสีขาว สีของความสะอาด สีของความงามที่บริสุทธิ์ สีที่นำมาใช้ในประเพณี พิธีกรรมที่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิต ผ้ากับความเชื่อ ความผูกพัน สัญลักษณ์ของผ้าขาวที่เชื่อมความสัมพันธ์การประสานร่วมกันเป็นหนึ่งเดียว วิถีชีวิตประจำวันของมุสลิมตามหลักองค์ความรู้และความศรัทธาของการอยู่ร่วมกันในรูปแบบงานศิลปะสื่อผสมการจัดวางกับพื้นที่ การศึกษาที่มาและสัญลักษณ์ของผ้าสีขาว การประกอบร่างสร้างรูปทรง งานเย็บ ปัก ผูก พับ ผ้าสีขาวในวิถีชีวิตมุสลิม

คำสำคัญ : สัมพันธ์, สัญลักษณ์, มุสลิม, ห่อหุ้ม, พื้นที่

Abstract

Islam is a culture or way of life that formulates the behaviors of Muslims from birth to death and from waking to sleeping. Islam is a religion that focuses on practices based on faith. The Islamic culture is originated from cultural traditions associated with two important doctrines; the part derived from the Quran and the part from the teachings of the Prophet's conduct as a guide to humanity's way of life. The human-created culture is applied as a guideline according to the principles of the practices in transmitting and inheriting Islamic culture in the life for the Muslims to practice properly and appropriately. Humans are born from the earth and they must return to the earth. The human creation is when a human gives birth to a healthy child. The way of life is from birth to death and from waking to sleeping. When the time comes, God is the one who was born and set the time of death. "Fabric" and Islamic way of life presents a story of symbolic White Cloth which is used in the rituals, birth, marriage, and death. The white cloth depicts the color of cleanliness, the color of pure beauty, and the traditionally used color in rituals in accordance with the way of life. Cloth has relation to the belief and bond. The white cloth is the symbol of connection, relationship, and unity. The Muslim daily life is based on knowledge and faith of living altogether. In the form of mixed media art, the placement is with the space. The study is on the origin and symbolic meaning of white cloth, assembling and shaping, sewing, embroidering, tying, and folding of white cloth in the Muslim way of life.

Keywords : relationship, symbol, Muslim, wrap, area

บทนำ

ในศาสนาอิสลามสิ่งที่ปฏิบัติสืบทอดกันมาอย่างเป็นแบบแผนโดยวางอยู่บนพื้นฐาน คำสอนจากอัล-กุรอาน และซุนนะห์ เรียกว่าเป็นอิบาดะฮ์ หรือการปฏิบัติศาสนกิจ เช่น การอาบน้ำละหมาด การละหมาด การถือศีลอด การประกอบพิธีฮัจญ์ เป็นต้น ส่วนประเพณีอื่น ๆ อันไม่เกี่ยวกับศาสนกิจ เรียกว่าเป็นมุอามะล๊าต หรือ ประเพณีทางสังคมมุสลิมสามารถปฏิบัติได้หากไม่ขัดกับศาสนบัญญัติ เช่น ประเพณีการทักทาย ทำความเคารพ ฯลฯ ในเรื่องของประเพณี ในเรื่องของพิธีต่าง ๆ เช่น พิธีที่ทำให้แก่เด็กแรกเกิด พิธีแต่งงาน การจัดการเกี่ยวกับความตาย ฯลฯ ก็ล้วนแต่เป็นพิธีหรือประเพณีที่ถูกกำหนดรูปแบบไว้แต่สมัยท่านศาสดา จึงถือว่าเป็นพิธีหรือประเพณีที่เป็นศาสนกิจที่มุสลิมจะต้องปฏิบัติให้ถูกต้อง กรณีการศึกษาที่มาและสัญลักษณ์ของผ้าในวิถีชีวิตประจำวันของมุสลิมที่ปรากฏในเอกสารข้อมูลวัฒนธรรมอิสลาม “ผ้าสีขาว” เป็นจุดเริ่มต้นในวัฒนธรรมอิสลามตามหลักของความศรัทธาและหลักปฏิบัติ อันเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตและการปฏิบัติตนอยู่ในหลักที่ถูกต้อง ตั้งแต่เกิดจนตาย ตื่นจนหลับ กล่าวได้ว่าพฤติกรรมของมุสลิมจะต้องอยู่บนครรลองของอิสลาม รอยต่อการบอกเล่าทางประวัติศาสตร์ “การคลุม” นั้นมีรากเหง้ามาจากการใช้ประโยชน์ มีความสัมพันธ์กับลักษณะทางโลกและศาสนา ดังเช่น สัญลักษณ์ที่สื่อถึงการปฏิบัติตนของผู้สวมใส่และสังคมในแง่ของเครื่องแต่งกาย อิญาบ อ้างอิงถึง “อาภรณ์ที่บางเบา” ความงามที่สะอาด บริสุทธิ์และความผูกพัน “ผ้า” นำไปสู่การเชื่อมโยงความเปลี่ยนแปลงของประเพณีการส่งต่อผ้าสีขาวกับวิถีชีวิตในวัฒนธรรมของมุสลิม ที่สามารถสื่อสารและแสดงออกให้คนต่างศาสนาเข้าใจและรับรู้ ในรูปแบบงานศิลปะสื่อผสมการประกอบขึ้นรูป งานเย็บ ปัก ผูก พับ การจัดวางกับพื้นที่การมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน

จากบทความวิชาการฉบับนี้ผู้เขียนได้นำเนื้อหาการใช้ทฤษฎีพื้นฐานการรับรู้ทางสุนทรียะ โดยมุ่งเน้นสรุปประเด็นผลการศึกษา ค้นคว้าและทดลองการประกอบขึ้นผลงานสร้างสรรค์ เมื่อการรับรู้ ความงามได้จากภายในตัววัตถุ (perception aesthetic) ในขณะที่ทุกสิ่งมีความหมายในตัวของมันเอง ทุกสิ่งกลับไม่ได้สร้างความหมาย ด้วยตัวของมันขึ้นมาเอง มนุษย์เป็นผู้สร้างความหมายให้กับมันทั้งสิ้น และมีได้อยู่ภายใต้วิสัยของมนุษย์ ในบริบทที่เป็นปัจเจกที่จะสร้างความหมายให้กับสิ่งใด ต้องอาศัยมนุษย์อย่างน้อยสองคนขึ้นไปที่จะทำมันให้เกิดความหมายขึ้นมา โดยที่การรับรู้ถึงความหมายของสิ่งต่าง ๆ ของมนุษย์ล้วนต้องอาศัยประสบการณ์จากประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ การมองเห็น การได้กลิ่น การสัมผัส การได้ยินและสภาวะความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ โดยเฉพาะเรื่องของการรับรู้สุนทรียะ เพื่อให้เป็นทางนำและแนวทางในการดำเนินชีวิตจากแก่นแท้และความเข้าใจในกระบวนการการรับรู้ร่วมกัน มนุษย์เป็นผู้ปฏิบัติถ่ายทอดและสืบทอด วัฒนธรรมอิสลามและนำมาใช้โดยวางอยู่บนหลักของศาสนาธรรมา ดังนั้น อิสลามคือการดำเนินชีวิต การเข้าใจและรับรู้บนพื้นฐานของความจริง แก่นแท้ในแนวทางที่ถูกต้องและเหมาะสม “ผ้า” กับวิถีชีวิตวัฒนธรรมอิสลาม ผ้า ที่ใช้สัญลักษณ์เชื่อมโยงกับวิถีชีวิต วิธีการส่งต่อและถ่ายทอดประเพณีทางวัฒนธรรมการอยู่ร่วมกันในสังคม จุดเริ่มต้นของ ผ้ากับวิถีวัฒนธรรมอิสลาม ผ้ากับวิถีชีวิตประจำวัน และผ้ากับประเพณี พิธีกรรม เมื่อผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาและวิเคราะห์ ประเด็นที่นำมาเปรียบเทียบให้ผู้อ่านได้เข้าใจถึงกระบวนการที่เชื่อมโยงไปสู่ กรณีศึกษาผ้าสีขาวกับวิถีชีวิตในวัฒนธรรมของมุสลิม การแสดงออกในรูปแบบงานศิลปะสื่อผสมการประกอบขึ้นรูปงานเย็บ ปัก ผูก พับ การจัดวางกับพื้นที่สร้างมิติการรับรู้ซึ่งกันและกัน

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาหลักความศรัทธาและหลักปฏิบัติทางวัฒนธรรมอิสลาม ประเพณีที่เป็นศาสนากิจที่มุสลิมจะต้องปฏิบัติตามหลักคำสอนในชีวิตประจำวัน
2. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล ผ้าสีขาวกับวิถีชีวิตในวัฒนธรรมของมุสลิม ประกอบสร้างรูปทรงด้วยวัสดุจากผ้า ผ่านงานเย็บ ปัก ผูก พับ แล้วนำไปจัดวางกับพื้นที่

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินการศึกษา

1. ศึกษาค้นคว้าความเป็นมา ผ้า กับวิถีวัฒนธรรมอิสลาม ผ้ากับวิถีชีวิตประจำวัน และผ้ากับประเพณี พิธีกรรม
2. วิเคราะห์ตัวอย่างข้อมูล การประยุกต์ใช้ผ้าสีขาวกับวิถีชีวิตในวัฒนธรรมของมุสลิม
3. ค้นคว้าและทดลองการใช้วัสดุ ผ้า การนำรูปทรงและวัสดุมาประกอบ โครงสร้างการจัดวางกับพื้นที่สู่ผลงานสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การรับรู้พื้นฐานของมนุษย์ เป็นคุณสมบัติของบุคคลหรือสิ่งของที่แสดงออกถึงความเป็นตัวตน เป็นสำนึกที่บุคคลรับรู้ และรู้ว่าตัวเองคือใคร มีลักษณะเป็นอย่างไร มีวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ แบบแผนพฤติกรรม และลักษณะนิสัยอย่างไร เหมือนหรือแตกต่างจากคนอื่น กลุ่มอื่น สิ่งอื่น อย่างไร ในการแสดงออกผ่านสัญลักษณ์ที่มีความหมายเป็นที่เข้าใจร่วมกัน และรับรู้ถึงการแสดงออกทางพิธีกรรม ประเพณี วัฒนธรรม เรื่องเล่า ประวัติศาสตร์ และปรากฏการณ์ทางสังคม ที่ส่งต่อเปลี่ยนแปลงพื้นที่บริบททางสังคมร่วมกัน

พื้นฐานทางการรับรู้ของมนุษย์ สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะใหญ่ ๆ ดังนี้

1. การรับรู้ความงามที่เกิดจากสภาพของความเป็นวัตถุ

การรับรู้คุณค่าของความงามที่เป็นคุณสมบัติภายในตัววัตถุหรือผลงานศิลปะ ปรากฏให้เห็นในลักษณะความเหมาะสมของขนาด สัดส่วน รูปร่าง รูปทรง เส้น สี แสงเงา ฯลฯ การรับรู้ความงามจากธรรมชาติ ความงามในผลงานศิลปะที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น ในลักษณะที่เหมาะสมของการนำทัศนธาตุมาจัดองค์ประกอบศิลป์

2. การรับรู้ความงามได้จากจิตกำหนด

การรับรู้คุณค่าของความงามที่เกิดจากความรู้สึกและจิตใจของแต่ละคนที่เป็นตัวกำหนด โดยคุณค่าของความงามของวัตถุหรืองานศิลปะ ที่ขึ้นอยู่กับความชอบ รสนิยมที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งเปลี่ยนไปตามคติความเชื่อของบุคคลหรือสังคมในแต่ละยุคสมัย

3. การรับรู้ความงามได้จากสภาวะความสัมพันธ์ของวัตถุและจิตใจ

เป็นการรับรู้คุณค่าของความงามที่เกิดจากสภาวะความสัมพันธ์ของวัตถุหรือผลงานศิลปะที่มีคุณค่าความงามอยู่จริง จิตใจต้องอยู่ในสภาพพร้อมที่จะรับรู้และชื่นชมต่อคุณค่าความงามในวัตถุหรือผลงานศิลปะ สร้างหลักเกณฑ์และเครื่องมือในการพิจารณา จึงเป็นการรับรู้คุณค่าของความงามที่สมบูรณ์ ที่เกิดจากสภาวะความสัมพันธ์ของวัตถุหรือผลงานศิลปะที่มีคุณค่าความงามอยู่ในจิตใจอย่างแน่วแน่

เมื่อผ่านกระบวนการวิเคราะห์และศึกษาข้อค้นพบเชิงเปรียบเทียบ ในวัตถุทางศิลปะและความคิด การตัดสินใจ การวางแผน การให้คุณค่าทางสุนทรียะกับวัตถุ ผ่านรูปทรงในลักษณะงานสามมิติที่ออกแบบ เพื่อแปรสภาพการรับรู้ของสิ่งแวดล้อม สู่ศิลปะการจัดวาง Perception of a space ที่ถูกสร้างจากปรากฏการณ์ร่วมกัน โดยศึกษาความสัมพันธ์ สัญญะระหว่างวิถีชีวิต ความผูกพัน วิถีมุสลิม ความหมายของสัญลักษณ์สำคัญของรูปสัญลักษณ์ “สัญลักษณ์” หรือ “สัญลักษณ์” มาจากคำว่า Semiotics และ Semiology ทั้งสองมีความหมายจากรากศัพท์ภาษากรีกคำเดียวกัน คือ Semeion แปลว่า Sign หรือสัญลักษณ์ Semiotics เป็นคำที่นักปรัชญาชาวอเมริกัน Charles S. Peirce (ค.ศ. 1839-1914) ใช้และทำให้เป็นที่รู้จักกันแพร่หลาย การใช้สัญลักษณ์ในงานสร้างสรรค์ ที่ถูกกำหนดโดยสำนึกและไร้สำนึก สัญลักษณ์ที่ทรงพลังในการแสดงออก ส่วนมากจะเป็นสัญลักษณ์ที่มาจากจิตไร้สำนึก การเข้าถึงภายในความรู้สึกได้ตรงและรุนแรงกว่า มาจากส่วนลึกของจิต ที่กลมกลืนไปกับรูปทรงและความหมาย ที่สื่อสารระหว่างกัน

ความหมายที่ได้จากการตีความผลงานกรณีศึกษา ได้แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนเนื้อหาของผลงานกับส่วนรูปทรงของผลงานซึ่งเกิดขึ้นจากการถ่ายทอดมโนทัศน์ ผ่านกระบวนการสร้างอย่างเฉพาะเจาะจง ด้วยการนำหลักการและแนวคิดการใช้ทฤษฎีสัญญาวิทยาและทฤษฎีทางศิลปะ รวมทั้งหลักศรัทธาหลักปฏิบัติในวัฒนธรรมอิสลามที่ถูกต้อง มาใช้เป็นหลักในการตีความส่วนเนื้อหาของผลงาน ที่ผ่านกระบวนการวิเคราะห์และศึกษาข้อค้นพบเชิงเปรียบเทียบ เพื่อจัดลำดับข้อมูลในการช่วยอธิบายความหมายให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ทำให้สามารถสังเคราะห์รูปแบบ ความเหมาะสม จากประสบการณ์และองค์ความรู้ที่แตกต่างกันของผู้ชม ต่อการทำความเข้าใจในผลงานผ่านขั้นตอนการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูล ในกระบวนการแทนความหมายของ กรรมวิธีและเทคนิคอย่างละเอียดมากขึ้น เพื่ออธิบายความหมายและคุณค่าผลงานตามหลักทางทฤษฎี องค์ประกอบในการวิเคราะห์โครงสร้างที่สัมพันธ์กันในการแสดงออก

ศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมของเราเป็นธรรมชาติอันหนึ่งที่ต้องศึกษา สร้างความบันดาลใจที่สำคัญ เป็นแนวเรื่องที่มีความหมายและผูกพันกับเรามา ศิลปะเป็นภาษาสากลที่สามารถสื่อความหมายในระหว่างมนุษย์โดยไม่จำกัดเชื้อชาติ แต่ก็ เป็นเพียงส่วนหนึ่งในเครื่องมือหรือวิธีการศึกษาที่ใช้ในการสื่อความหมาย เนื้อหาหรือแนวเรื่องในงานสร้างสรรค์มาจากการแสดงออกของบุคลิกภาพและเอกลักษณ์ ซึ่งต้องเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดกับชีวิตในแวดวงวัฒนธรรมของแต่ละภูมิภาค ศิลปินจึงแสดงอัตลักษณ์ของตนและเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม (cultural identity) ไปพร้อมกันอย่างมีเอกภาพ

“ขอความสันติสุข ความเมตตาปรานีและความเป็นศิริมงคล จากพระผู้เป็นเจ้าจงมีแด่ท่าน” คำสรรเสริญแด่พระองค์และการแสวงหาความช่วยเหลือและการนำทางจากพระองค์ หากทุกสรรพสิ่งในโลกนี้ที่อัลลอฮ์ทรงสร้างขึ้นมา นั้น พระองค์ได้วางกฎเกณฑ์ และรูปแบบการดำเนินชีวิตอย่างแท้จริง

วัฒนธรรมอิสลาม

วัฒนธรรมอิสลามเป็นวิถีในการดำเนินชีวิตที่ได้วางรูปแบบแห่งพฤติกรรมของมุสลิมไว้อย่างครบสมบูรณ์ที่สุด หากแต่วัฒนธรรมอิสลามแตกต่างจากวัฒนธรรมอื่น ๆ ในความเชื่อว่าวัฒนธรรมอิสลามมิได้สร้างขึ้นโดยมนุษย์ แต่ผู้สร้างและประทานวัฒนธรรมอิสลามให้แก่มนุษย์ชาติก็คือ พระผู้เป็นเจ้า อัลลอฮ์ (ซุบฮาน่า) มนุษย์มีหน้าที่แต่เพียงเป็นผู้รับ ผู้ปฏิบัติ ผู้ถ่ายทอด และสืบทอดวัฒนธรรมด้วยตัวของสาระและการปฏิบัติ จึงไม่มีการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลกระทบกับวัฒนธรรมอื่น ๆ ซึ่งอาจจะเปลี่ยนไปจากสาเหตุของกาลเวลา ค่านิยม และสถานที่ ดังนั้นการตีความในรูปทรง สัญลักษณ์การเชื่อมโยงระหว่างศิลปะและศาสนา บทความนี้แสดงถึงหลักการอธิบายและการยกตัวอย่าง ประเด็นการศึกษาวัฒนธรรมอิสลามในประเพณี ของการแต่งงาน(นิกะห์) ซึ่งในประเพณีดังกล่าวมีการนำผ้ามาใช้ในการผูก การมัดผ้า ประกอบการสร้างรูปทรงเป็นลักษณะเฉพาะในพิธีกรรม เพื่อเป็นกรณีศึกษาในหัวข้อของบทความวิชาการ “ผ้า” กับวิถีชีวิตวัฒนธรรมอิสลาม ผ้า ที่ใช้สัญลักษณ์เชื่อมโยงกับวิถีชีวิต

ผ้าสีขาวกับวิถีวัฒนธรรมของมุสลิม วิธีการส่งต่อและถ่ายทอดประเพณีทางวัฒนธรรมการอยู่ร่วมกัน การแสดงออก ผ่านผลงานในรูปแบบศิลปะสื่อผสม การประกอบขึ้นรูป งานเย็บ ปัก ผูก พับ การจัดวางกับพื้นที่ (การุน ภูมาลี, 2511)

เมื่อมุสลิมคือผู้มีความศรัทธา ความตระหนักว่า ทุกสรรพสิ่งในจักรวาลรวมทั้งทุกชีวิตบังเกิดด้วยความเมตตาปรานีจากพระผู้เป็นเจ้า อัลลอฮ์(ซุบฮาน่า)และทุกชีวิตจะต้องกลับคืนสู่พระองค์ ดังนั้นวิถีชีวิตมุสลิมจึงตั้งอยู่บนพื้นฐานของการรำลึกถึงพระองค์ ด้วยการสรรเสริญ ด้วยกราบขอบพระคุณ ขอความเมตตาจากพระองค์ ขอภัยพิบัติจากพระองค์ ฯลฯ ตลอดเวลา เนื่องจากอิสลามเป็นระบอบที่ประกอบด้วย โครงสร้างที่สำคัญทั้ง 2 ส่วน คือ หลักการศรัทธาและหลักปฏิบัติอิสลามคือการปฏิบัติตนที่ไม่มีพระเจ้าอื่นใด นอกจากอัลลอฮ์และมุฮัมมัดเป็นรอซูลแห่งอัลลอฮ์ การดำรงละหมาด การบริจาคซะกาต การถือศีลอดในเดือนรอมฎอนและการทำฮัจญ์ เมื่ออิสลามเป็นระบอบของการดำเนินชีวิตนั้นอิสลามจึงเน้นในเรื่องของการปฏิบัติ การปฏิบัติอันเป็นพื้นฐานที่สำคัญของมุสลิม เรียกว่า รุกนอิสลาม ซึ่งประกอบด้วย ตามหลักการประการ ดังนี้

หลักศรัทธา 6 ประการ ผู้ที่เป็นมุสลิมจะต้องศรัทธา 1.ศรัทธาในพระผู้เป็นเจ้า อัลลอฮ์ (ซุบฮาน่า) 2.ศรัทธาในบรรดามลาอิกะฮ์ 3.ศรัทธาในบรรดาคัมภีร์อัลกุรอาน 4.ศรัทธาในบรรดาศาสนทูต 5.ศรัทธาในวันพิพากษา 6.ศรัทธาในกฎกำหนดสภาวะการณ

หลักปฏิบัติ 5 ประการ 1.การปฏิญาณตน 2.การนมาซ หรือการละหมาด 5 เวลา 3.การถือศีลอด 4.การบริจาคซะกาต 5.การประกอบพิธีฮัจญ์

ดังนั้นวัฒนธรรมอิสลามในส่วนที่เป็นพฤติกรรมทางวาจาหรือวัฏกรรม อันเนื่องด้วยการเริ่มต้นหรือสิ้นสุด ในการแสดงความรู้สึกต่าง ๆ ความศรัทธาหรือมโนกรรมที่ว่า จากความศรัทธาว่า ไม่มีพระเจ้าอื่นใดนอกจากอัลลอฮ์องค์เดียวเท่านั้น นำไปสู่วิถีการดำเนินชีวิตตั้งแต่เกิดจนตายและตื่นจนหลับ ในช่วงชีวิตที่เราทุกคนต่างถือปฏิบัติด้วยใจที่ศรัทธา (นิพนธ์ จุฑามาศ, 2517)

ความเป็นมาของผ้าในวัฒนธรรมอิสลาม

เมื่อ ผ้า คือรากเหง้าดั้งเดิมของการนำผ้ามาคลุมศีรษะของผู้หญิงมุสลิมจำนวนหนึ่ง ที่พยายามค้นหารากเหง้าดั้งเดิมของการคลุมผ้าของผู้หญิงมุสลิม โดยมีการศึกษาร่องรอยพัฒนาการของกลุ่มชนในอารยธรรมที่แตกต่างกัน ทั้งในอารยธรรมเมดิเตอร์เรเนียน และอารยธรรมเมโสโปเตเมีย การศึกษาต่าง ๆ เหล่านั้น บ่งชี้ว่าการคลุมหน้านั้นมีมาตั้งแต่สมัยโบราณอย่างยาวนาน ก่อนจะเกิดวัฒนธรรมอิสลามและวัฒนธรรมคริสเตียน ถึงแม้ว่าในความรู้ของคนทั่วไป การคลุมหน้าจะมีความสัมพันธ์กับผู้หญิงอาหรับมาอย่างยาวนานก็ตาม แต่ก็มีหลักฐานซึ่งแสดงให้เห็นว่าการคลุมนั้นมีอยู่นานแล้วในวัฒนธรรมที่ไม่ใช่อาหรับ หลักฐานดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าการคลุมในสังคมดั้งเดิมนั้นเกี่ยวข้องกับพวกทาส ระบบการลงโทษผู้กระทำความผิดในศาสนาที่นับถือพระเจ้าองค์เดียว ซึ่งพัฒนาขึ้นในทะเลทรายอาราเบีย นอกจากนี้ก็มีการกล่าวอ้างว่ามีหลักฐานการคลุมไปไกลถึงตำนานเรื่องอดัมและอีฟ (ทั้ง 3 ศาสนาเชื่อว่าอีฟเป็นต้นเหตุให้เกิดความชั่วของอดัมและเป็นมูลเหตุของบาปต่างๆ) ภายใต้ความเชื่อนี้ การคลุมหน้าจึงมีความเกี่ยวข้องกับความจำเป็นที่จะต้องปกปิดธรรมชาติที่ชั่วร้ายและร่างกายที่น่าอัปยศ ในทางตรงกันข้ามก็มีการวิเคราะห์ว่า “ในตะวันออกกลาง การคลุมเป็นประวัติศาสตร์การแต่งกายที่แบ่งแยกผู้หญิงของชนชั้นสูงในระบบของกรีก ยิว และคริสเตียน ซึ่งมีร่องรอยแนวคิดของตะวันตกที่ว่า การคลุมนั้นเกี่ยวข้องกับการแยกตัวของผู้หญิง ความสัมพันธ์ที่แบ่งแยกในศรัทธาที่ไม่ไปด้วยกัน Pluto, Press. (2004). The Women in the Muslim Mask [Veiling and Identity] (Postcolonial Literature). London

เมื่อฮิญาบในสังคมตะวันตกและวัฒนธรรมการแต่งกายเป็นปรากฏการณ์ทางโลกที่เกิดขึ้น แต่ในประเทศอาหรับ คำว่า Libas มีความหมายทั้งในด้านวัตถุ ด้านสังคม และศาสนา ด้วยสัญลักษณ์ที่แฝงฝังอยู่ทั้งที่มองเห็นและมองไม่เห็น ทั้งนี้ก็เพราะการคลุมนั้นมีรากเหง้าและความสัมพันธ์กับลักษณะทางโลกและศาสนา ดังเช่นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายถึงการปฏิบัติตนของผู้สวมใส่และสังคมในแง่ของเครื่อง

แต่งกาย ฮิญาบ ได้อ้างอิงถึง “อาภรณ์ที่บางเบา” ที่มีในกฎหมายนิติของศาสนาอิสลาม ฟัดวา เอล กวินดี (Fadwa El Guind, 1999) อธิบายว่า ฮิญาบ การคลุมเป็นสิ่งที่ยังบอกถึงการกดขี่ทางเพศของสังคมปิตาธิปไตย เอล ซาดาวี กล่าวว่า การที่จะเข้าใจความหมายดังกล่าวของการคลุมหน้านั้น เราจะต้องย้อนกลับไปสู่รากฐานทางประวัติศาสตร์ของการตกเป็นทาส เอล ซาดาวี ตั้งคำถามว่าทำไมการคลุมของผู้หญิงจึงเกิดขึ้น ทั้งที่มันไม่ใช่ลักษณะดั้งเดิม การคลุมของผู้หญิงมุสลิมทุกวันนี้เป็นไปตามบัญญัติในพระคัมภีร์อัลกุรอาน “ซูเราะฮ์ ที่ 24 อันนุร ญุซอที่ 18 : 31 ที่กล่าวว่า “และจงกล่าวเถิด (มุฮัมมัด) แก่บรรดามุอมีนะฮ์ ให้พวกเขาลดสายตาของพวกเขาต่ำลง และให้พวกเขารักษาตัวของพวกเขา และอย่าเปิดเผยเครื่องประดับของพวกเขา เว้นแต่สิ่งที่ที่พึงเปิดเผยได้ และให้เธอปิดด้วยผ้าคลุมศีรษะของเธอ ลงมาถึงหน้าอกของเธอ” มีเชิงอรรถอธิบายความถึงข้อความที่ว่า “อย่าเปิดเผยเครื่องประดับของพวกเขา เว้นแต่สิ่งที่ที่พึงเปิดเผยได้” ว่า “เครื่องประดับมีสองชนิด เครื่องประดับชนิดที่หนึ่ง คนอื่นจะมองเห็น ไม่ได้ นอกจากสามี เช่น แหวนและกำไล เครื่องประดับชนิดที่สองคือเครื่องประดับที่คนแปลกหน้ามองได้ คือ ส่วนภายนอกของเสื้อผ้า” (ฟาริดา สุไลมาน, 2558)

ในพระคัมภีร์ดังกล่าวนี้ถูกตีความโดยผู้ชายในบางประเทศว่าเป็นบทบัญญัติที่กำหนดให้ผู้หญิงมุสลิมปกปิดร่างกายให้มิดชิดในแง่ของเครื่องแต่งกาย ฮิญาบอ้างอิงถึง “อาภรณ์ที่บางเบา” ที่มีกฎหมายบัญญัติอยู่ในศาสนาอิสลามอย่างไรก็ดี อย่างที่ฟัดวา เอล กวินดี (Fadwa El Guind, 1999) อธิบายว่า ฮิญาบ Hijab ไม่ใช่คำอาหรับที่หมายถึงการคลุม ในความเป็นจริงไม่มีคำอาหรับที่มีความหมายพอจะอธิบายการคลุมหัวและปกปิดใบหน้า ตั้งแต่หัวจรดเท้า อย่างเช่นชุดที่เรียกว่า abaya ในซาอุดีอาระเบียและชุด Chador ในอิหร่าน ขณะที่ในประเทศ(รัฐ)อิสลามอื่น ๆ เช่น อียิปต์ มีการปกปิดเพียงแค่ศีรษะ ว่าแต่เดิมการใช้ผ้าคลุมนั้น แต่เป็นการแยกแยะอัตลักษณ์ในสถานภาพของสตรี จากบรรดาภริยาของท่านนบี “นั่นเป็นการเหมาะสมกว่าที่นางจะเป็นที่รู้จักเพื่อที่พวกนางจะไม่ถูกรบกวน” (อัลกุรอาน,

33 : 59) (การปกปิดเช่นนั้น เป็นการป้องกันพวกนางให้พ้นจากคำพูดของพวกมนุษย์เลวทราม และเป็นการแยกพวกนางให้แตกต่างจากพวกทาส) ข้อความอื่นในอัลกุรอานที่อ้างถึงฮิญาบก็เช่นในซูเราะห์ 33 อายะห์ 53 ที่ว่าในปี ฮ.ศ.ที่ 5 ก่อนการประทานโองการเกี่ยวกับฮิญาบ ที่แสดงถึงเกียรติต่อเหล่าสตรีของพวกท่าน “และเมื่อเจ้าขอสิ่งของใดจากพวกนาง พวกเจ้าก็จงขอจากเบื้องหลังม่านกัน นั่นเป็นความบริสุทธิ์ใจยิ่งต่อหัวใจของพวกเจ้า” “พวกนาง” หมายถึงบรรดาภริยาของท่านบี อันจะเห็นได้ว่ารากเหง้าความเป็นมาของการคลุมหน้านั้นคือ ม่านกันที่ไม่ใช่การกั้นระหว่างผู้หญิงกับผู้หญิง แต่เป็นการปิดกั้นระหว่างผู้ชาย ดังมีการอธิบายความข้อความในคัมภีร์ตอนนี่ว่า “คือเมื่อพวกท่านจะขอสิ่งหนึ่งสิ่งใดหรือจะพูดกับพวกนางไม่ควรกระทำแบบเผชิญหน้ากัน ให้พวกเขาทั้งหลายยับยั้งสายตาของพวกเขา หรือการระแวงที่จะเกิดขึ้นได้ นอกจากนั้นก็เพื่อทำให้จิตใจของทั้งสองฝ่ายบริสุทธิ์ในสายตาผู้อื่น” เมื่อเธอสวมฮิญาบแล้ว อย่าลืมสวมอารมณ์ในหัวใจของเธอด้วยความยำเกรงต่อผู้อภิบาลด้วย แล้วสวรรค์จะเป็นของเธออาหมิน



ภาพ 1
การคลุมหัวและร่างกายเพื่อปกปิดใบหน้า ตั้งแต่หัวจรดเท้า ในลักษณะตัวอย่างการแต่งกายชุด Chador

หมายเหตุ. จาก Two Muslim Women Calcutta India, by John Gutmann, 1934, <https://jolita.livejournal.com/1315529.html>

ตามรูปแบบการแต่งกายของมุสลิม จากบทบัญญัติในอิสลามที่ยกมาเป็นตัวอย่างดังกล่าว

1.มุสลิมต้องแต่งกายเรียบร้อย เสื้อผ้าที่ใส่ต้องปกปิดสิ่งที่พึงสวณและเป็นอาภรณ์ประดับกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่ออยู่ในที่ชุมชนหรือในที่ที่มีบุคคลอื่นนอกจากคนในครอบครัว การแต่งกายของชายมุสลิมจำเป็นต้องปิดตั้งแต่สะดือถึงหัวเข่า การเปิดขาอ่อน เช่น นุ่งกางเกงขาสั้นจึงเป็นสิ่งที่ต้องห้ามไม่แต่เฉพาะผู้หญิงแต่รวมทั้งผู้ชายด้วย ทั้งนี้รวมทั้งห้ามมิให้มองขาอ่อนทั้งของคนเป็นและคนตายขณะเดียวกันผ้าถุง (กางเกง กระโปรง) ก็ต้องไม่ยาวเกินกว่าดาตุ้ม การแต่งกายของผู้หญิงมุสลิม จำเป็นต้องปกปิดทั่วร่างกาย ตั้งแต่ศีรษะเว้นไว้แต่ใบหน้าและฝ่ามือ

ดังนั้นผู้หญิงมุสลิมจึงจำเป็นต้องคลุมศีรษะหรือฮิญาบโดยผ้าคลุมศีรษะนั้นต้องปิดลงมาถึงหน้าอก และเสื้อผ้าที่สวมใส่จะต้องไม่บางและรัดรูป ไม่แต่งกายโดยเพื่ออวดเครื่องประดับ ส่วนผู้หญิงที่แก่มาแล้วเป็นท่อนุโลมหากจะแต่งกายไม่มิดชิดเท่าผู้หญิงวัยอื่นๆ (เช่นจะไม่ต้องคลุมศีรษะ ไม่ต้องปกปิดจนเหลือแต่ใบหน้าและฝ่ามือ) แต่การแต่งกายอย่างมิดชิดก็เป็นสิ่งที่ดีกว่าหากนางจะกระทำได้

2.การแต่งกายนั้นต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสะอาด กล่าวคือทั้งร่างกายและเสื้อผ้าต้องสะอาด ภาพลักษณ์ที่ปรากฏจากการแต่งกายต้องอยู่ในภาพแห่งการเป็นผู้ที่มีบุคลิกภาพที่ดี เช่น ทั้งร่างกายและเสื้อผ้าต้องสะอาดเกลี้ยงเกลา ปราศจากกลิ่นและสีแห่งความสกปรก หากเป็นชายก็ต้องไม่ปล่อยให้ผมยุ่งรุงรัง

3.การแต่งกายนั้นต้องแสดงออกซึ่งความเป็นมุสลิม กล่าวคือต้องให้แตกต่างจากศาสนาอื่น เช่นให้สะอาดเรียบร้อย มิดชิด อาทิผู้หญิงต้องคลุมฮิญาบ ผู้ชายควรไว้หนวดเคราและหากปฏิบัติตามแบบฉบับ ท่านศาสดา (คือลฯ) ได้หมดคือควรสวมหมวกและโพกผ้า

ภาพ 2

การนำผ้ามาคลุมศีรษะของผู้หญิงมุสลิม ในการปฏิบัติศาสนกิจที่ถูกต้องตามหลักการแต่งกายในชีวิตประจำวัน



หมายเหตุ. จาก เสาวนีย์ จิตต์หมวด, 2535 วัฒนธรรมอิสลาม, กรุงเทพฯ, กองทุนสง่า, น. 187 - 188

ผ้า ฮิญาบ สัญลักษณ์ที่สะท้อนตัวตนสตรีมุสลิม ฮิญาบ คือ ผ้าคลุมศีรษะของสตรีมุสลิม เป็นหนึ่งกฎเกณฑ์ข้อบังคับที่อิสลามมีบทบัญญัติให้บรรดาสตรีที่บรรลุนิติภาวะต้องแต่งกายมิดชิดเพื่อป้องกันการอวดโฉมที่จะทำให้เกิดตนหาราคะภายในจิตใจของบุรุษเพศ จึงเป็นบัญญัติที่สตรีมุสลิมต้องปฏิบัติด้วยความเข้าใจและจิตศรัทธาที่ว่า สตรีมุสลิมจะต้องปกปิดร่างกายตั้งแต่ศีรษะ เว้นใบหน้าและฝ่ามือ สตรีมุสลิมต้องสวมผ้าคลุมศีรษะหรือฮิญาบ ทุกครั้งที่ออกจากบ้านหรือเมื่อผู้ที่ไม่ใช่ญาติใกล้ชิดเข้ามาในบ้าน การคลุมศีรษะหรือปกปิดร่างกาย เพื่อยับยั้งความชั่วร้ายและไม่ให้เกิดความเสียหายหรือเป็นภัยต่อตัวเอง แต่ก็มีสตรีมุสลิมบางกลุ่มที่ปิดหน้าด้วยเพื่อแสดงว่าเป็นกลุ่มเคร่งครัดในหลักการศาสนา (ณัฏฐินี กาญจนารมณ์และชนิดา ลำทวีไพศาล, 2564)

ผ้าฮิญาบ หรือ ตะละกง ผ้าที่สตรีมุสลิมนำมาสวมใส่ในการละหมาด ความศรัทธาในการควบคุมพฤติกรรมหรือวิถีชีวิตมุสลิมหลักของการละหมาด จึงเป็นพิธีกรรมที่สำคัญที่สุดในข้อปฏิบัติ การละหมาดเป็นหน้าที่ของมุสลิมทุกคนทั้งชายและหญิงจนวาระสุดท้ายของชีวิต โดยถือเป็นความจำเป็นเริ่มตั้งแต่บรรลุนิติภาวะ

การแต่งกายของสตรีมุสลิม จากอดีตถึงปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงไปมาก เราจึงมักพบเห็นสตรีมุสลิม ในแต่ละวัยใช้ผ้าคลุมศีรษะหรือฮิญาบ แตกต่างกันไป เช่น ในวัยเด็กพ่อแม่านิยมซื้อฮิญาบสำเร็จรูปที่สะดวกพร้อมจะสวมใส่ได้เลย มีลักษณะสีสดใสแตกต่างออกไปเพื่อดึงดูดความชอบของเด็กในการสวมใส่สำหรับเด็กนักเรียนผู้หญิงมุสลิม เสื้อผ้าที่สวมใส่ในชีวิตประจำวัน เมื่อถึงวาระโอกาสการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เสื้อผ้าที่สวมใส่จะถูกปรับเปลี่ยนเพื่อให้เข้าสถานการณ์นั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นชุดที่ใส่เพื่อทำพิธีกรรมสำคัญทางศาสนา “ท่านทั้งหลายจงสวมเสื้อขาวจากเครื่องนุ่งห่มของพวกท่านเพราะมันเป็นส่วนหนึ่งจากเครื่องนุ่งห่มที่ดีของพวกท่าน”

ภาพ 3

ผ้าขาว สีขาว ผืนผ้าฮญาบของสตรีมุสลิมในอดีต การคลุมศีรษะโดยใช้ผ้าขาว ความงดงามของผ้าจากรอยเส้นที่ประณีต ผ่านกระบวนการปักเย็บรูปทรงจากลวดลายพรรณพฤกษา



ภาพ 4

การละหมาด สตรีมุสลิมจะสวมใส่ผ้าคลุมละหมาด เรียกว่า ตะละกง ลักษณะเป็นผ้าคลุมผืนยาว สีพื้นคลุมปิดตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า แสดงถึงความสะอาดเรียบร้อยและความอ่อนน้อมต่อพระเจ้า

หมายเหตุ. จาก ศูนย์ประสานการปฏิบัติที่ 5 กองอำนวยการรักษาความมั่นคงภายในราชอาณาจักร, [Image attached].<https://isoc5.net/articles/view/176>

ภาพ 5

ผ้าฮญาบตามรูปแบบข้อบังคับของแต่ละโรงเรียน ฮญาบจะมีลักษณะเป็น ผืนผ้าทรงสามเหลี่ยม มีสีเขียวตลอดทั้งผืน เช่น สีขาว สีดำ สีเขียวอ่อน สีฟ้าอ่อน เป็นต้น ให้สอดคล้องตามหลักปฏิบัติการแต่งกายที่ถูกต้อง



หมายเหตุ. จาก ภาพนักเรียนจากโรงเรียนพินนาวิทย์นราธิวาส การแต่งกายในเครื่องแบบนักเรียนในการใช้ชีวิตประจำวัน, [Image facebook].<https://www.facebook.com/pvnarschool>

ภาพ 6

การพัน การโปก การแต่งกายที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตมุสลิม วัฒนธรรมในพื้นที่ชายแดนใต้ จังหวัดปัตตานี ยะลาและนราธิวาสและบริเวณประเทศ มาเลเซีย ซึ่งมีรูปแบบการคลุมผ้าฮญาบ โดยการนำผ้าท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ตามหลักการปฏิบัติที่ถูกต้อง



หมายเหตุ. จาก Kembara minda, <http://www.kembaraminda7.com/2011/04/kain-lepas-70an-digayakan-semulaoleh.html>[Imagefacebook],<https://www.facebook.com/Khun-LaharnLocalMuseum/photos/pb.100063967563658.-2207520000./2932395926837819/?type=3>

การใช้ผ้าคลุมศีรษะหรือฮญาบของสตรีมุสลิม ในปัจจุบันมีการปรับเปลี่ยนไปตามกระแสสังคมค่อนข้างมาก บางครั้งเหมือนกับแฟชั่นเสื้อผ้าที่มีรูปแบบ ลวดลาย สีสันทัดดึงดูดความน่าสนใจของผู้ใช้ จึงทำให้พบเห็นว่าฮญาบที่ใช้กันเป็นประจำในชีวิตประจำวันของสตรีมุสลิม โดยเฉพาะในวัยรุ่น วัยสาว วัยทำงาน มีหลากหลายรูปแบบทั้งเนื้อผ้า สีสันทัด และลวดลายที่มีการประดับตกแต่งสวยงาม แต่ไม่ว่าการใช้ฮญาบได้เปลี่ยนแปลงไปตามกระแสความนิยมในสังคมอย่างไรแต่สิ่งหนึ่งที่ซ่อนอยู่หลังฮญาบผืนงามเหล่านั้น คือคำสอนของศาสนาที่เตือนใจผู้สวมใส่ไม่ให้ละเลยในการปฏิบัติตามหลักการในศาสนาที่ต้องยึดถือและปฏิบัติ (มุฮัมมัด อะลี กุฎบ, 2561)

ผ้า กับวิถีวัฒนธรรมอิสลาม

ความรู้ ความศรัทธา และการปฏิบัติ (อิหมฺล อีหมฺอัน และอาหมฺล) จากความรู้ (อิหมฺล) จะนำมาประยุกต์ไปสู่ความศรัทธา (อีหมฺอัน) ซึ่งความศรัทธาที่สำคัญที่สุด ที่เปรียบเสมือนเป็นหัวใจของมุสลิมก็คือความศรัทธาว่า อัลลอฮฺ (ซุบฮานา) เป็นพระเจ้าองค์เดียวและ

มุฮัมมัด (ศ็อลลา) คือศาสนทูตจากพระองค์ จากความศรัทธาในพระองค์ก็จะนำมาปฏิบัติไปสู่การปฏิบัติ (อามัล) และเป็นการปฏิบัติในสิ่งที่ถูกต้องดีงาม กล่าวคืออามัลศอลิฮีน หากความรู้ที่มีอยู่นั้นเป็นความรู้ที่ถูกต้องดีงาม (สุรพล ทวีศักดิ์, 2562)

“เพราะฉะนั้นความรู้จึงเป็นรากแก้ว และการเชื่อฟังปฏิบัติตามจึงเป็นรากฝอย การงานจะดีหรือเลวเนื่องมาจากความรู้” (ดิเรก กุลสิริสวัสดิ์ 2513:1252) ดังนั้นศัพท์ อ รับทั้ง 3 คำ ซึ่งคือ 3 “อ” ได้แก่ อิลมุล (ความรู้) อิหม่าน (ความศรัทธา) และอามัล (การปฏิบัติ) จึงมีความสัมพันธ์และเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน กล่าวคือ

อิลมุล
(ความรู้)



อิหม่าน
(ความศรัทธา)



อามัล
(การปฏิบัติ)

เมื่ออิสลามเป็นวิถีในการดำเนินชีวิตตั้งนั้นทุกพฤติกรรมของมุสลิมก็ต้องคืออิสลามหรือกล่าวอีกนัยหนึ่งมุสลิมจะต้องนำเอาอิสลามมาไว้ในตัวในหัวใจ อิสลามจะต้องไปด้วยกันกับมุสลิมทุกอย่างก้าวของชีวิต ในทุกเวลาและทุกสถานที่ ด้วยเหตุนี้มุสลิมทุกคนจึงมีหน้าที่ทั้งการถ่ายทอดวัฒนธรรมอิสลามให้แก่รุ่นต่อไป และมีหน้าที่สืบทอดวัฒนธรรมอิสลามให้คงอยู่ต่อไปโดยไม่ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมไปตามค่านิยมของคนในสังคม ตามกาลเวลาและสถานที่ และด้วยหน้าที่ของมุสลิมดังกล่าวนี้ ในอิสลามจึงไม่มีสถาบันนักบวชที่จะแยกกลุ่มผู้ทำหน้าที่ต่าง ๆ นี้ออกไปต่างหาก เป็นคนอีกกลุ่มหนึ่ง อีกชั้นหนึ่งในสังคม หากแต่พระผู้เป็นเจ้า อัลลอฮ์ (ซุบฮานา) ได้ทรงมอบหมายหน้าที่อันมีเกียรติยิ่งนี้ให้แก่มุสลิมทุกคนทั้งชายและหญิง



ภาพ 7
วิถีชีวิตการเป็นอยู่ของมุสลิมะห์ หญิงสาวเมื่อตั้งครุภักและแรกลอด ผ้า ยังคงเป็นปัจจัยสำคัญในการใช้ชีวิต ผ้าหนึ่งผืนสามารถผูกขึ้นเป็นเปลให้เด็กแรกเกิดในการเลี้ยงดู โอบอุ้มบุตร อีกทั้งผ้ายังคงห่อหุ้มร่างกายและถูกมัดร่างกายให้อบอุ่นยามนอนหลับ

หมายเหตุ. จาก พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่นชุมชนละหาร จังหวัดนราธิวาส จากการกล่อมเด็กของวังยะหริ่งในการนำผ้ามาใช้ในวิถีชีวิต [Imagefacebook]. <https://www.facebook.com/KhunLahamLocalMuseum/photos/pb.100063967563658.2207520000./3081239625286781/?type=3>

ภาพ 8

วัฒนธรรมการเกิดที่ผูกพันกับวิถีชีวิต การโกนผม การตั้งชื่อ อันเกิดจากการส่งต่อของบรรพบุรุษที่ปฏิบัติสืบทอดต่อกันมา



หมายเหตุ. จาก วัฒนธรรมอิสลาม (น. 120-121), โดย เสาวนีย์ จิตต์หมวด, 2535, กองทุนสง่า



ภาพ 9

การห่อศพคนตายและนำเชือกมามัด “กะผั่น” การห่อศพให้มีมิติจิตศรัทธาจรดปลายเท้าในผ้าจำนวน 12 เมตร การทำ आयัล (ศพ) แท้จริงเราเป็นกรรมสิทธิ์ของอัลลอฮ์

หมายเหตุ. จาก Rabu, (9 Februari 2011), <http://makbonda61.blogspot.com/2011/02/ka-in-batik-sarung-vs-kain-batik-lepas.html>

ภาพ 10

ตารางความสัมพันธ์กับวิถีวัฒนธรรมอิสลาม ผ้ากับประเพณี พิธีกรรมในวัฒนธรรมอิสลาม ภาพประกอบ การเปรียบเทียบ วัฒนธรรมการใช้ผ้า ในวิถีชีวิตของมุสลิมตั้งแต่เกิดจนตาย ที่แบ่งโครงสร้างให้เข้าใจ ตัวอย่างจากภาพตาราง การอธิบายและยกตัวอย่างการวิเคราะห์ วัฒนธรรมในชีวิต ประเพณีและการ ปฏิบัติตน ผ้าอาภรณ์ในวิถีชีวิตสิ่งสัมพันธกันในชีวิตประจำวัน

วัฒนธรรมในชีวิต	ประเพณี การปฏิบัติตน	ผ้า อาภรณ์ในวิถี ชีวิตประจำวัน
การเกิด ทารกทุกคนที่เกิดมา จะถูกจำนองด้วยอา กิเเกาะฮของเขา ซึ่งจะ นำไปเชือดไถ่ตัวเขาใน วันที่ 7 พร้อมกับการ ตั้งชื่อและโกนผมของ ทารก	ประเพณีอากิเเกาะฮ เมื่อเด็กอายุ ครบ 7 วัน(การโกนผมและตั้ง ชื่อเด็ก) เด็กผู้ชาย เชือดแพะสองตัว เด็กผู้หญิง เชือดแพะตัวเดียว - เนื้อที่เชือดจะแบ่งเป็นสาม ส่วนแบ่งปันแก่ญาติพี่น้องและ คนยากจน - การขอบคุณต่อความกรุณา ของอัลลอฮ์ และขอให้พระองค์ ดูแลรักษา คุ่มครองทารกนี้สืบไป การวิเคราะห์สรุป ผ้าขาว ในวิถีชีวิตและวัฒนธรรม อิสลาม การเกิด สะท้อนถึงปัจจัย การประยุกต์ใช้ สีที่ส่งผลต่อ ความหมายและการดูแลรักษา คุ่มครอง ทารก	-ผ้า สีขาวบาง ห่อหุ้มตัวเด็กทารก การห่อตัว ให้เสมือนความอบอุ่น ในท้องมารดา -การนำผ้า และ อาภรณ์ มาสวม ใส่ให้เด็กผู้หญิง ในวันที่โกนผม -ใช้ผ้า สีพื้น สีเรียบ สะอาดและ สบายตา -ผ้า ความบริสุทธิ์ ความงาม ความ ปลอดภัย  ผ้าสาหล, ผ้าอ้อม  ผ้า Cutton, ผ้าดิบ สีขาว ความบริสุทธิ์ สันติภาพ ความสงบสุข ความดี ความเรียบ

วัฒนธรรมในชีวิต	ประเพณี การปฏิบัติตน	ผ้า อาภรณ์ในวิถี ชีวิตประจำวัน
		ง่าย ความสะอาด ความไร้เดียงสา ความอ่อนเยาว์ ความหลุดพ้น ความว่างเปล่า ความเบา ความเท่าเทียม การเกิด การแต่งงาน ความตาย
การเข้าสู่ นัต (เด็กผู้ชาย) ชื่อของพิธีกรรม มาโซะยาวิ (ภาษายาวี)	พิธีชลิบอวัยวะเพศของเด็ก ชายในวัย 8 ขวบ-12 ปี - สุนัต ซึ่งมีความหมายเดียวกัน ยืมมาจากภาษาอาหรับ ซุนนะห แปลว่า แนวทางศาสนทูต การ เข้าสู่ นัต ซึ่งเป็นคำของวลี มาซุก ญาวี (แปลว่า เข้าญาวี) ในภาษา มลายู หมายถึง เข้า(ศาสนา) คน ญาวี (มลายูมุสลิม) ด้วยการชลิบที่ ปลายอวัยวะเพศชายเป็นประเพณี ที่เด็กผู้ชายผู้ที่เข้ารับนับถือศาสนา อิสลามจะต้องทำสุนัตเร็วที่สุดเท่า ที่จะเร็วได้ ส่วนเด็กชายมุสลิมจะ ทำสุนัตเมื่อแรกเกิดได้ 3 วัน ประเพณี การปฏิบัติตน หรือ 5-6 วัน หรือก่อนที่จะบรรลุนิติภาว นิติภาวะ เพื่อความสะอาดของ ร่างกายเวลาที่ประกอบพิธีทาง ศาสนา	-ผ้าโสร่ง สวมใส่ในการเข้าพิธีของ เด็กผู้ชาย   -สวมชงเก๊ะ สวมใส่เสื้อผ้า ใส่ เครื่องประดับตกแต่งและสวมใส่ ชงเก๊ะ ผู้ชายจะมีหมวกทรงกลม หรือรีสวมใส่สำหรับเข้าร่วมศาสน กิจ หรือเข้าร่วมในพิธีสำคัญต่าง ๆ ตลอดจนชีวิตประจำวัน 

วัฒนธรรมในชีวิต	ประเพณี การปฏิบัติตน	ผ้า อาภรณ์ในวิถี ชีวิตประจำวัน
	การวิเคราะห์สรุป ผ้า มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต ประเพณี และกิจกรรมทางความเชื่อ เหมาะกับทุกเพศทุกวัยและใช้ใน ชีวิตประจำวันในชุมชน ผ้าเป็น ของที่มีคุณค่า ที่บรรพบุรุษส่งต่อ ความเชื่อ ประเพณีและพิธีกรรม ที่ส่งผลต่อการใช้งานร่วมกัน	- ผ้าลือปัส ผ้าสารพัดประโยชน์ที่ คนมลายูนิยมใช้ตั้งแต่อดีตจนถึง ปัจจุบัน ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจจาก ยุคบรรพบุรุษ ในความเป็นอัต ลักษณ์มลายู เป็นผ้าที่คนมลายู นิยมใช้โพกหัว พันหัว หรือใช้ งานอย่างอื่น เช่น มาโสะยาวี คือการตัดหนังหุ้มปลายอวัยวะ สืบพันธุ์ชาย หรือสามารถใช้ऊ้มเด็กเล็ก ใส่ผลไม้ และอื่น ๆ และมีความ เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต ประเพณี และกิจกรรมทางความเชื่อ เหมาะ กับทุกเพศทุกวัยและใช้เป็นวิถี ชีวิตในชุมชนหรือในงานต่าง ๆ



วัฒนธรรมในชีวิต	ประเพณี การปฏิบัติตน	ผ้า อาภรณ์ในวิถี ชีวิตประจำวัน
การแต่งงาน งานเลี้ยงฉลอง แต่งงานเราเรียกว่า “วะลีมะฮฺ” วัฒนธรรมในชีวิต	นิกะห์ เป็นพิธีแต่งงานของ ผู้ที่นับถือศาสนาอิสลาม เริ่มต้น เมื่อชายหญิงตกลงใจกันและฝ่าย ชายจะส่งผู้ใหญ่ไปสู่ขอเรียกว่า มา โชะมินตะ หรือนินเน การสู่ขอนี้ จะตกลงกันระหว่างผู้ใหญ่ทั้งสอง ฝ่าย เกี่ยวกับเรื่องมะฮฺร สินสอด ทองหมั้น และตกลงเรื่องกำหนด วันแต่งงาน (นิกะห์) การทำพิธีนิ กะห์ในขั้นต้น กำหนดการแต่งงานไว้เพื่อเป็น เกียรติยกย่องแก่ผู้หญิงให้สิทธิแก่ เธอที่จะตอบตกลงยินยอมเข้าพิธี นิกะห์เปิดเผยและมีการรับรู้จาก พยานอย่างชอบธรรม องค์ประกอบของการนิกะฮฺ ประกอบด้วย 1.เจ้าบ่าว เจ้าสาว 2.วะลีหรือผู้ปกครอง 3.พยานจำนวน 2 4.ผู้กล่าวคุฎบะฮฺ หรือ คำอบรม ประเพณี การปฏิบัติตน	-มะฮฺร สินสอด ในการประกอบ พิธีนิกะห์ ตามหลักศาสนา อัน เป็นทรัพย์สินที่วาญิบ ชายต้อง มอบตอนทำสัญญาสมรสหรือได้ ทำการตกลงก่อนที่จะทำสัญญา สมรส เป็นการแลกเปลี่ยนที่ชาย ได้สมรสกับนาง ผ้าคลุมฮิญาบ สำหรับสวมใส่ใน การประกอบพิธีและชุดแต่งงาน ของเจ้าสาว สีขาว สีงาช้างและเรียบ ง่าย ปิดเอวรัดอย่างถูกต้อง ในการ แต่งกายให้ถูกต้องตามหลักปฏิบัติ



วัฒนธรรมในชีวิต	ประเพณี การปฏิบัติตน	ผ้า อาภรณ์ในวิถี ชีวิตประจำวัน
	5.มะฮัร 6.การกล่าวเสนอและตอบรับนิกะฮ์ การวิเคราะห์สรุป ผ้า เชื่อมโยงสายใยครอบครัว เครือญาติ ความผูกพันและประเพณี การแต่งงาน การเฉลิมฉลอง หรือการแสดงความยินดี ในการส่งมอบ แทนสัญลักษณ์ ความงาม ความรัก คุณค่าในการสร้างสรรค์ ประดิษฐ์ผ้า ในพิธีกรรมที่ส่งต่อ ถึงกันจากบรรพบุรุษของคนใน ชุมชน ในพื้นที่นั้น ซึ่งยังคงทำกัน เป็นส่วนใหญ่ในพื้นที่สามจังหวัด ชายแดนใต้	รูปทรงสัญลักษณ์ในพิธีกรรม บุหงา Bunga ภาษามลายูแปล ว่า ดอกไม้ การแสดงถึงความงาม จาก รูปทรงสัญลักษณ์ของ ใบพลู การนำรูปทรงของดอกไม้ใน ประเพณีหรือการเฉลิมฉลอง การแสดงความยินดี สิ่งดีงามใน ความเชื่อตามชนบประเพณีที่ส่ง ต่อจากบรรพบุรุษ เช่น ในงาน นิกะห์ หรือการแต่งงาน สัญลักษณ์ ของการอยู่ร่วมกัน บุหงาซีเร๊ะ (พานหมากพลู)  บุหงาตือเลาะ (ดอกไม้ไข่) บุหงาปูตะ บุตะ แปลว่าดอกเตย (ขนมดอกเตย) (ดอกเตยปาหนัน ดอกมีสีขาว ผลมีลักษณะเป็น เหลี่ยมคล้ายคลึงกับขนมบุหงา ปูตะ

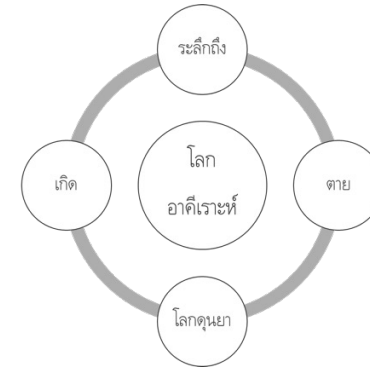
วัฒนธรรมในชีวิต	ประเพณี การปฏิบัติตน	ผ้า อาภรณ์ในวิถี ชีวิตประจำวัน
การตาย ลาอิลาะฮ์อัลลลอฮ์ การตายด้วยจิตใจที่ มั่นคงอยู่กับสัจธรรม อันสูงสุด	อายัล แท้จริงเราเป็นของอัลลอฮ์ และแท้จริงเราเป็นผู้กลับหาอัลลอฮ์ การตายคือการกลับไปสู่ความ เมตตาของพระผู้เป็นเจ้า สิ่งที่ต้องกระทำให้แก่มัยยิดก่อน นำไปฝัง 1.จัดแต่มัยยิดให้สะอาดเรียบร้อย 2.อาบน้ำชำระร่างกายให้สะอาด 3.การนำมัยยิดไปละหมาดญะนาซะฮ์ที่มัสยิด ความตายอยู่ไม่ไกลจากตัว เราเลย หลังสิ้นใจ มุสลิมต้องจัด พิธีฝังศพภายใน 24 ชั่วโมง การวิเคราะห์สรุป ผ้าสีขาว คือ การที่สามารถ สัมผัสและเข้าถึง ดิน ที่สะอาด บริสุทธิ์ น้อมรับในความยำเกรง ต่อพระเจ้า ศาสนาอิสลาม ไม่มีโลกของความ ตาย มีเพียงการใช้ชีวิตกันอยู่ ในปัจจุบัน สิ่งที่เห็นที่เป็นในโลกนี้ เป็นเพียงของชั่วคราว ทุกอย่าง ที่ ผ่านเข้ามาในชีวิต	- ผ้าขาว คลุมร่างมัยยิด - ผ้าฝ่ายสีขาวสะอาด ที่ฟอก จำนวน 3 ผืน ขนาดยาว 12 เมตร การห่อศพ “กะฟีน” การห่อศพให้ มิดชิดศีรษะจรดปลายเท้า “สีขาว” เป็นหลักฐานที่ใช้ส่ง เสริมการกระฟีน เพราะในสี ขาวมันรวมไว้ทุกอย่าง ความ สวยงาม,สะอาด,บริสุทธิ์ หลังจากอาบน้ำแล้วจะกะฟีน ให้ผู้ตายด้วยสีขาว แล้วจึงนำไป ละหมาด “ท่านทั้งหลายจงห่อศพ คนตายของพวกท่านในผ้าสีขาว”    ศาสนาอิสลามไม่มีพิธีการแต่ง กายด้วยชุดสีดำ หรือชุดใดชุด หนึ่งที่แสดงถึงการไว้ทุกข์ ด้วยสี ดำหรือสีอื่น ๆ

ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์

ผ้า ในศาสนาอิสลาม ไม่มีโลกของความตาย มีเพียงการใช้ชีวิตกันอยู่ในปัจจุบัน สิ่งที่เห็นในโลกนี้เป็นเพียงของชั่วคราว ทุกอย่างที่ผ่านมาในชีวิตรวมทั้งผ้าที่ใช้ในชีวิตประจำวันเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในชุดผลงาน ‘โลกดุนยา’ คือโลกที่เราใช้ชีวิตกันอยู่ขณะนี้ในปัจจุบัน สิ่งที่เห็นที่เป็นในโลกนี้เป็นเพียงของชั่วคราว ทุกอย่างที่ผ่านมาในชีวิตคือบททดสอบความเชื่อและความยำเกรงในพระเจ้า เมื่อตายลงจะย้ายไปยังโลกที่สองคือ ‘อาลัมบรซัค’ ซึ่งเป็นโลกของชีวิตในหลุมฝังศพ มนุษย์จะถูกส่งมายังอาลัมบรซัค โดยนำสิ่งใดจากดุนยาติดตัวมาไม่ได้เลย ยกเว้นความดีที่เคยทำไว้ และความดี 3 ประการที่จะมีผลต่อไปถึงชีวิตในโลกหน้า อันได้แก่ การให้ทานที่เขายังมีคุณูปการอยู่ เช่น เคยบริจาคเงินสร้างสิ่งสาธารณะประโยชน์ และยังมีคนใช้ประโยชน์จากสิ่งนั้นอยู่หลังจากที่ผู้บริจาคได้ตาย ความรู้ที่เขาได้เผยแพร่และลูกที่ติคอยขอพรให้ ซึ่ง ดุนยา ที่ว่าเราสามารถเปลี่ยนมันให้เป็นเสบียงเพื่อการเดินทางไปสู่โลกหน้า แต่ทุกวันนี้เราไม่เพียงไม่ได้สนใจจุดยืนของอิสลามต่อดุนยาเท่านั้น แต่เรากลับรับเอาจุดยืนจากค่านิยมเข้ามา ทั้งที่ดุนยา ในพระคัมภีร์สอนอิสลามถูกสร้างมาเพื่อเรา แต่เราถูกสร้างมาเพื่อโลกหน้า ในโลก อาคิเราะฮ์ คือโลกที่ความจริงทุกสิ่งทุกอย่างปรากฏ ชีวิตมนุษย์ไม่ได้จบลงตรงความตาย แต่ความตายคือจุดเริ่มต้นของชีวิตที่แท้จริง

ภาพ 11

โครงสร้างความสัมพันธ์การดำเนินชีวิต การเข้าใจและรับรู้บนพื้นฐานของความจริงแก่กันทั้งในแนวทางที่ถูกต้อง มนุษย์เป็นผู้ปฏิบัติถ่ายทอดและสืบทอดวัฒนธรรมอิสลามและนำมาใช้โดยวางอยู่บนหลักของความศรัทธา อิสลาม คือการดำเนินชีวิต



ภาพ 12

ภาพแบบร่างลายเส้น ช่วงที่ 1 ในชุดผลงานสร้างสรรค์ ชื่อผลงาน โลกดุนยา กำหนดพื้นผิวของการสร้างรูปทรง การกำหนดแบบร่างน้ำหนักขาว เทา ดำ จังหวะของกลุ่มดอกไม้



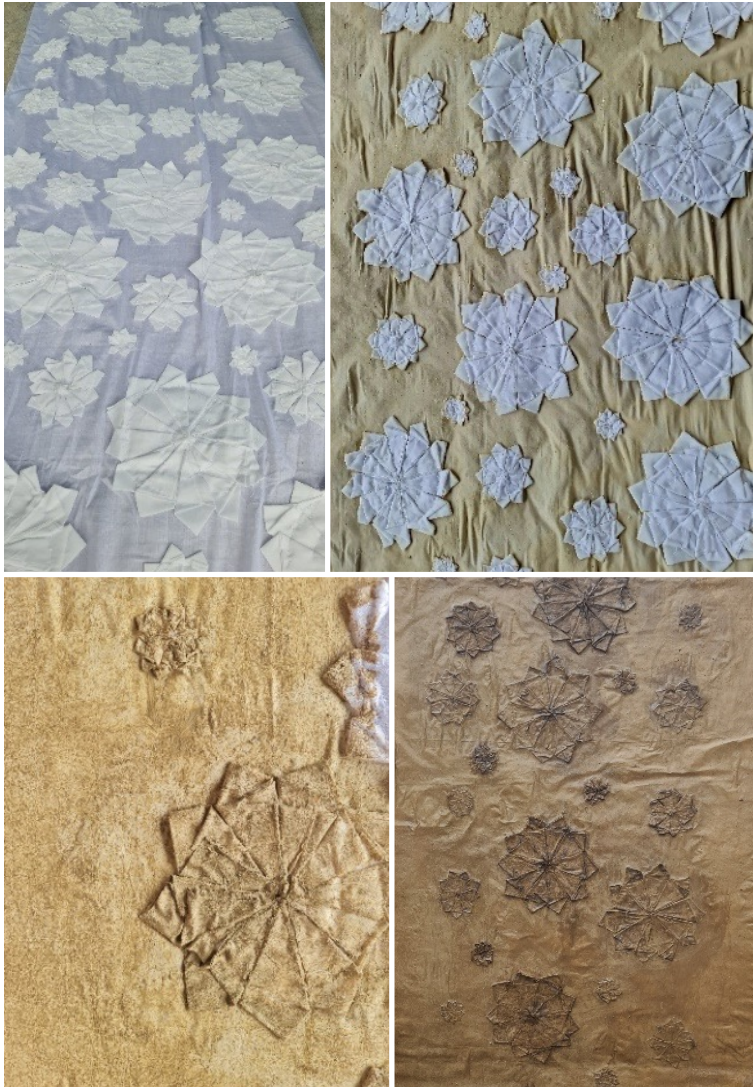
ภาพ 13

ภาพแบบร่างเกรยอน ในช่วงที่ 2 การวาดเส้นสร้างสรรค์การจัดวางจังหวะของกลุ่มรูปทรง พื้นผิว สร้างจังหวะแบบร่างน้ำหนักขาว เทา ดำ ในสัดส่วนของพื้นที่เพื่อประกอบการติดตั้ง



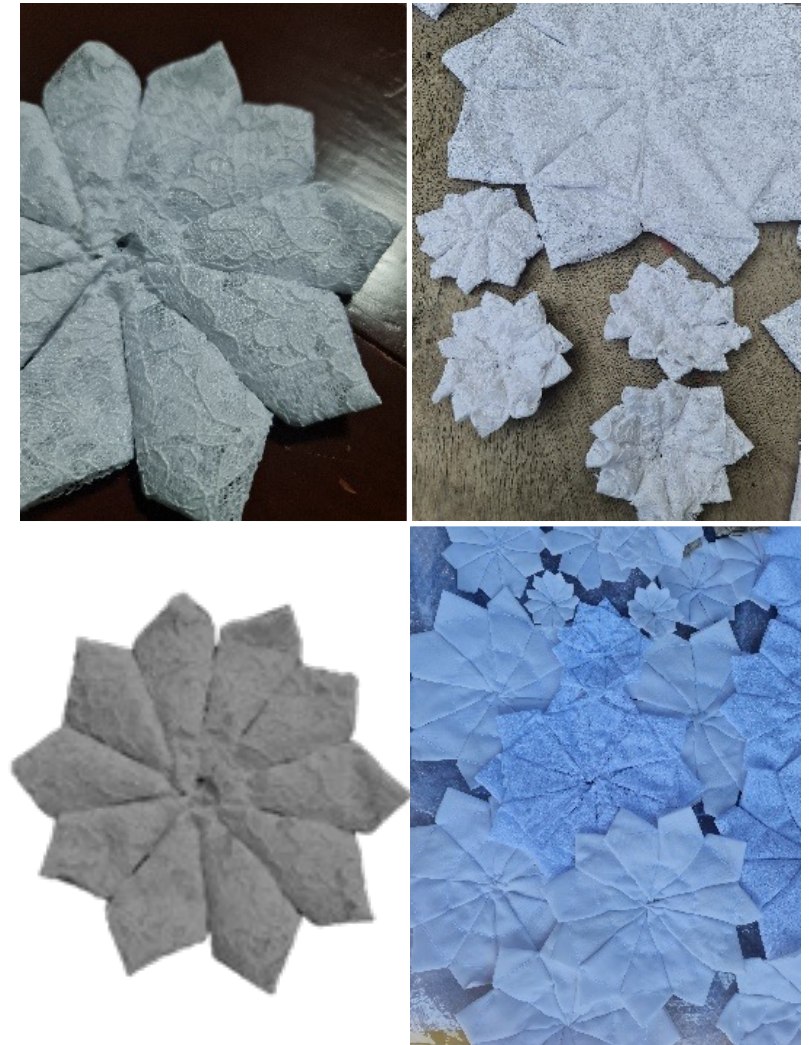
ภาพ 14

กระบวนการสร้างสรรค์ วัสดุและขั้นตอนของการต่อผ้าขาว วัตถุในการสร้างสรรค์ ผ้าขาว วัสดุหลักในชั้นผลงาน โดยการนำผ้ากะพั้นส์ สำหรับการใช้ในพิธีกรรมการทอศพ ที่สำหรับใช้ในการคลุมร่างมัยยิต (ศพ) โดยผ้าฝ้ายสีขาวสะอาด ที่ฟอก จำนวน 3 ผืน ขนาดยาว 12 เมตร มาขึ้นผืนก่อนการประกอบโครงสร้าง ประกอบการนำผ้าและดินมาสร้างพื้นผิว จากวัสดุ ในสัดส่วนของการผสมน้ำดินชนิดต่างๆจากพื้นที่ในสัดส่วนของการทำขึ้นพื้น ด้วย ผ้า และ ดิน



ภาพ 15

ภาพกระบวนการสร้างสรรค์ วัสดุและขั้นตอนของการเย็บ ผูก และพับ ผ้าสีขาว (ผ้าอ้อมของเด็กแรกเกิด) ผ้าลูกไม้สีขาว (ผ้าคลุมยาว ในการประดับตกแต่งชุดในพิธีการแต่งงาน) โดยการนำผ้า ทั้งสองชนิดมาประกอบสร้างสรรค์ในผลงานการเย็บผ้า ในลักษณะดอกไม้ หรือ บุงา Bungo ภาษามลายูแปลว่า ดอกไม้ โดยการนำ ลัญญะ จากรูปทรงสัญลักษณ์ของ ใบพลู จากการพับ การจับกลับ ซึ่งเป็นการนำดอกไม้ในประเพณีหรือการเฉลิมฉลอง การแสดงความยินดี สิ่งดีงามในความเชื่อตามขนบประเพณีที่ส่งต่อจากบรรพบุรุษ





ภาพ 16

ภาพกระบวนการสร้างสรรค์ วัสดุและขั้นตอนของการประกอบโครงสร้าง ในชั้นส่วนต่าง ๆ การนำผ้ามาประกอบและติดตั้งผลงาน โครงสร้างของเหล็กในการประกอบ ผ้ามัดดิน และเย็บติดกันในแต่ละชั้นส่วน ที่มีความหนัก โดยจัดทำโครงแบบแยก เพื่อขนย้ายสำหรับการเดินทางไปประกอบติดตั้งนิทรรศการ

ออกแบบพื้นที่และประสบการณ์การรับรู้ของผลงาน ผ่านการทำความเข้าใจ การใช้ Sense ของการมองเห็น (ชลุต นิมเสมอ, 2531). การได้กลิ่น การสัมผัส โดย ดอกไม้ (Bunga) ในชิ้นงาน ที่ประกอบและติดตั้งจากพื้นที่ในบริเวณส่วนของการจำลองและการติดตั้งจริงในพื้นที่ห้องนิทรรศการ โดยให้ผู้ชมสามารถเข้าไปยืนในพื้นที่การรับรู้ผ่านร่างกายในทิศทางการจัดวางของการยืนละหมาด ซึ่งตรงกับทิศ “กิบลัต” ของคนมุสลิม

ภาพ 17

การประกอบและติดตั้งงานในห้องนิทรรศการ ชื่อผลงาน โลกศุนยา ขนาด 200 x 90 CM. การประกอบและติดตั้งผลงานในพื้นที่มุม 45 องศา ในระยะการมองเห็นในมิติของการจัดวางจากภาพจำลองพื้นที่ และชุดผลงานจริง ชื่อผลงาน โลกศุนยา ขนาด 200 x 90 CM ในห้องจัดแสดงผลงาน ที่สร้างความสัมพันธ์ในการรับรู้ประสบการณ์จากพื้นที่ร่วมกับผู้ชม



สรุปและอภิปรายผล

อิสลาม คือการดำเนินชีวิต การเข้าใจและรับรู้บนพื้นฐานของความจริง แก่นแท้ในแนวทางที่ถูกต้องและเหมาะสม ผ้า ที่ใช้สัญลักษณ์เชื่อมโยงกับวิถีชีวิต (อิทธิพล ตั้งโฉลก, 2520) ถ่ายทอดประเพณีทางวัฒนธรรมการอยู่ร่วมกันในสังคม จุดเริ่มต้นของ ผ้ากับวิถีวัฒนธรรมอิสลาม ผ้ากับวิถีชีวิตประจำวัน และผ้ากับประเพณี พิธีกรรม ในการวิเคราะห์ประเด็นที่นำมาเปรียบเทียบให้ผู้อ่านได้เข้าใจถึงกระบวนการที่เชื่อมโยงไปสู่ กรณศึกษาผ้าสีขาวกับวิถีชีวิตในวัฒนธรรมของมุสลิมที่ผูกพัน ผ้าสีขาวสัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้ในพิธีกรรม การเกิด การแต่งงาน และตาย ภาพจำในผ้าผืนสีขาว สีของความสะอาด สีของความงามที่บริสุทธิ์ สีที่นำมาใช้ในประเพณี พิธีกรรมที่สอดคล้องกับการดำเนินชีวิต การเสนอบทความวิชาการ การศึกษาเชิงสัญลักษณ์ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ ผ้ากับความเชื่อ ความผูกพัน สัญลักษณ์ของผ้าขาวที่เชื่อมความสัมพันธ์การประสานร่วมกันเป็นหนึ่งเดียว วิถีชีวิตประจำวันของมุสลิมตามหลักองค์ความรู้และความศรัทธาของการอยู่ร่วมกัน ในรูปแบบงานศิลปะสื่อผสมการจัดวางกับพื้นที่ การศึกษาที่มา และสัญลักษณ์ของผ้าสีขาว การประกอบร่างสร้างรูปทรง งานเย็บ ปัก ผูก พับ ผ้าสีขาวในวิถีชีวิตมุสลิม

จากความหมายของวัฒนธรรมที่ข้าพเจ้าได้สรุปประเด็นเนื้อหาของบทความ อิสลามเป็นวัฒนธรรม ทั้งนี้เพราะอิสลามเป็นวิถีในการดำเนินชีวิต ซึ่งมีมนุษย์มีหน้าที่แต่เพียงเป็นผู้รับ ผู้ปฏิบัติ ผู้ถ่ายทอด และสืบทอดวัฒนธรรม เมื่ออิสลามเป็นวิถีในการดำเนินชีวิต ดังนั้นทุกพฤติกรรมของมุสลิมก็ต้องคืออิสลามหรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง มุสลิมจะต้องนำเอาอิสลามมาไว้ในตัวในหัวใจ อิสลามจะต้องไปด้วยกันกับมุสลิมทุกอย่างก้าวของชีวิต ในทุกเวลาและทุกสถานที่ ด้วยเหตุนี้มุสลิม

ทุกคนจึงมีหน้าที่ทั้งการถ่ายทอดวัฒนธรรมอิสลามให้แก่รุ่นต่อ ๆ ไป และมีหน้าที่สืบทอดวัฒนธรรมอิสลามให้คงอยู่ต่อไปโดยไม่ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมไปตามค่านิยมของคนในสังคม ตามกาลเวลา และสถานที่ และด้วยหน้าที่ของมุสลิม การอยู่ร่วมกันกับคนต่างศาสนา ให้เข้าใจและรับรู้ถึงความหลากหลายของสังคมพหุวัฒนธรรมที่เราทุกคนต่างถือปฏิบัติ (Charlotte Bonham-carter and David, 2009)

ข้อเสนอแนะ

การวิเคราะห์ข้อสรุปและแผนตารางการเปรียบเทียบการใช้ผ้าสู่วัฒนธรรมในวิถีชีวิตประจำวันของมุสลิม การสะท้อนประเด็นในมุมมองที่มาและความเชื่อ ความผูกพัน อาภรณ์ที่มุสลิมทุกคนใช้ในวิถีชีวิตการดำเนินชีวิต (ในโลกดุนยา) ที่ได้ถูกวางรูปแบบไว้ในพฤติกรรมตั้งแต่เกิดจนตาย ตั้งแต่ต้นจนจบ ความสัมพันธ์ที่ส่งผลให้เกิดปัจจัยภายในของมุสลิม การตระหนักรู้ที่ถูกต้อง และส่งผลภายนอกต่อคนต่างศาสนิกที่นับถือศาสนาต่างกัน แต่สามารถรับรู้และเข้าใจหลักการพื้นฐานจากเนื้อหาที่ผู้เขียนได้เรียบเรียง ในรายละเอียดการอธิบายพร้อมยกตัวอย่างประกอบภาพ “เวลา เมื่อเราตื่น เวลา เมื่อเราตาย” เป็นเส้นทางในช่วงเวลาของ การระลึกถึง (สิ่งที่เป็นปัจจุบัน) ที่ส่งผลต่อการพัฒนารูปแบบและแนวคิดในการสร้างสรรค์ ในขั้นต่อไปของการพัฒนาผลงานการออกแบบและการสร้างโลกดุนยา การอยู่กับปัจจุบันและพร้อมที่จะใช้ชีวิตอย่างมีสติ ในแง่มุมของงานศิลปะ ทุกสิ่งที่ปราศจากรูป เพื่อให้ผู้ชมได้ตีความใหม่ ในคติความเชื่อและโลกปัจจุบันขณะของตนเอง

เอกสารอ้างอิง

- การุณ ภู่มาลี.(2511). *สรรพวิชาในพระมหาคัมภีร์กุรอ่าน*.คณะยุวมุสลิมมัสญิดต้นสน
ชลุต นิมเสมอ. (2531). *องค์ประกอบของศิลปะ*. ไทยวัฒนาพานิช
- ณัฐฉิณี กาญจนภรณ์และชนิดา ลำทวีไพศาล. (2564). *พิพิธภัณฑสถานในบทบาทของพื้นที่ทาง
สังคม*. สร้างสรรค์บรรณกิจ.
- ดิเรก กุลสิริสวัสดิ์. (2512). *ความหมายของอัล-กุรอ่าน*.จุฬาร
- นิพนธ์ จุฑามาศ. (2517). *ธรรมประทีป*. ไทยการพิมพ์
- มุฮัมมัด อะลี กุฎบ. (2561). *เธอผู้อยู่เคียงข้างท่านเราะสูล*. นิตวีดาการพิมพ์
- ฟาริดา สุลไลมาน. (2558). *ผู้หญิงสองวัฒนธรรม บนเส้นทางชีวิตการเมือง*.มูลนิธิอัลฟาฮูดี.
(พิมพ์ครั้งที่1).สำนักพิมพ์ 14 พับลิเคชั่น
- เสาวนีย์ จิตต์หมวด. (2535). *วัฒนธรรมอิสลาม*.กองทุนสง่า รุจิระอัมพร.สำนักพิมพ์ทางนำ
- สุรพล ทวีศักดิ์. (2562). *มนุษย์กับเสรีภาพ มุมมองทางปรัชญา*. (พิมพ์ครั้งที่1).
สำนักพิมพ์สยามปริทัศน์
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2520). *แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง*. อมรินทร์พริ้นติ้ง
แอนด์พับลิชชิ่ง
- Charlotte Bonham-carter and David. (2009). *Contemporary Art the essential
Guide to 200 Groundbreaking*.Artisr. first published. Goodman

การศึกษารูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทย จากเรื่องแม่นาค

The Study of Thai Ghost Film Genre from Mae Nak

Received : November 10, 2022

Revised : March 8, 2023

Accepted : March 25, 2023

พัชนี แสนไชย¹

Patchanee Sanchai¹

¹ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาภาพยนตร์ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

อีเมล : khingginger19@gmail.com

¹ Assistant Professor, Department for Film, Faculty of Management Science, Bansomdetchaopraya Rajabhat University,

E-mail : khingginger19@gmail.com

บทคัดย่อ

“การศึกษารูปแบบภาพยนตร์ตระกูลผีไทยจากเรื่องแม่นาค” มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษารูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทยที่เป็นตำนานของภาพยนตร์ผีไทย และศึกษามุมมองในการเล่าเรื่องที่ถูกลดซ้ำมาแล้ว 33 เรื่อง ซึ่งการถูกผลิตซ้ำไม่ใช่การทำซ้ำแบบเดิมเหมือนต้นฉบับ แต่เป็นการทำซ้ำที่ผ่านกระบวนการออกแบบทางความคิด อาทิ การตีความใหม่ เพิ่มตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง โดยการผลิตซ้ำในแต่ละครั้งนั้นไม่ได้ประสบผลสำเร็จทุกครั้ง มีเพียงแค่ 3 เรื่องเท่านั้นที่ประสบผลสำเร็จจนกลายเป็น “มรดกภาพยนตร์ของชาติ” ได้แก่ 1. พี่มาก...พระโขนง พ.ศ. 2556 ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ได้รายได้ 1,000 ล้านบาท มีมุมมองการเล่าเรื่อง คือ ใช้วิธีการเปลี่ยนชื่อเรื่องเล่าเรื่องผ่านมุมมองใหม่ ตัดทอน เพิ่มเติม ดัดแปลง และคงเดิมไว้ ซึ่งโครงเรื่องหลักของภาพยนตร์แต่ใช้วิธีการพลิกความคาดหมายของผู้ชม 2. เรื่องนางนาค พ.ศ. 2542 ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ได้รายได้ 100 ล้านบาท มีจุดเด่นคือการออกแบบตัวละครนางนาคใหม่ (ผมสั้น สวมผ้าแถบ) เน้นความสมจริงของการแสดงและบรรยากาศในภาพยนตร์ 3. แม่นาค พระโขนง พ.ศ. 2502 ภาพยนตร์ไทยที่ถ่ายทำด้วยระบบ 16 มิลลิเมตร เรื่องแรกที่ได้รายได้ 1 ล้านบาท ถูกผลิตซ้ำผ่านสื่อภาพยนตร์ด้วยการแสดงแบบใช้อารมณ์เกินจริง ถ่ายทอดความสนุกสนานในรูปวัฒนธรรมพื้นบ้านของภาคกลาง โดยรูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทยจากเรื่องแม่นาคเลือกใช้รูปแบบตระกูลผีสยองขวัญตลก และโรแมนติก-ดราม่า เหมือนกัน 2 ฉบับ คือ ฉบับ พ.ศ.2556 และฉบับ พ.ศ.2502 ส่วนฉบับ พ.ศ. 2542 ใช้รูปแบบตระกูลสยองขวัญที่เน้นความสมจริง

คำสำคัญ : ตระกูลภาพยนตร์, ผีไทย, แม่นาค

Abstract

“The Study of Thai Ghost Film Genre from Mae Nak” The purpose is to study the form of Thai ghost film genre, which is the legend of Thai ghost film, and to study the perspective of repeated stories. 33 versions, not original version, but version made through the conceptual design process such as reinterpretation. Add roles and change perspectives. Each copy failed. Only 3 versions succeeded. “National Film Heritage” is the first Thai film “Pee Mak... Phra Khangong” with an income of 1 billion baht in 2013. It is to use the method of changing the title to tell the story from a new perspective, reduction, extension, modification and in keeping with the main plot of the film, but in a way that overturns audience expectations. 2. Nang Nak, 1999, the first Thai film to earn revenue. The highlight of THB 100 million is the new character design of Nang Nak (short hair with wearing a stripe), which highlight the authenticity and production design of the performance in the film. 3. Mae Nak Phra Khanong, 1959 the first 16mm thai film with an income of 1 million baht was reproduced through the film media with overacting. Communicate the fun in the form of folk culture in the central region. Mae Nak’s Thai ghost film genre uses the same horror, comedy and romantic drama. In 2013 and 1959, since 1999 it uses horror realism.

Keywords : Film genre, Thai ghost film, Mae Nak

บทนำ

ภาพยนตร์ผีไทย (Thai ghost film) มีรูปแบบของการเชื่อมโยงตระกูลภาพยนตร์ผีเข้ากับเรื่องของความเชื่อ สิ่งเร้นลับ ภูตผีปิศาจ ความตายเอาमाไว้ในภาพยนตร์จึงเกิดเป็นภาพยนตร์ตระกูลสยองขวัญไทย ภายใต้โครงสร้างของเรื่องเล่าและเทคนิคของภาพยนตร์ คือตัวละครผีเป็นตัวละครสำคัญของเรื่อง โดยมีลักษณะเฉพาะที่เป็นรูปแบบของภาพยนตร์ผีไทยที่แตกต่างจากภาพยนตร์ผีต่างประเทศ คือไม่เน้นไปที่การเล่าเรื่องผีในรูปแบบเดียว ตามขนบ (convention) การเล่าเรื่อง แต่มิทั้งรูปแบบของ ผีที่น่ากลัว ผีแนวตลก ผีผู้คุ้มครอง ผีศักดิ์สิทธิ์ ผีสยองขวัญ ผีเป็นมิตร และผีที่เป็นศัตรู เหตุผลน่าจะมาจากความหลากหลายของผีที่เกี่ยวข้องกับบริบทความเชื่อในวัฒนธรรมไทย (นลินวัลย์ นี้อยู่ และพรตารา ศรีติ, 2558)

ภาพ 1

ศิลปวัฒนธรรม ; แม่นาคเป็นหนังผีอมตะ (2564)



หมายเหตุ. จาก แม่นาค กลายเป็นหนังเมื่อใด เปิดเส้นทางผีอมตะ สู่วรรณคดีถึงฉบับคลาสสิก “นางนาก”, โดย ศิลปวัฒนธรรม, 2564, https://www.silpa-mag.com/culture/article_36132.

ภาพยนตร์ผีไทยมุ่งเน้นไปที่เนื้อหาเรื่องราวเร้นลับชวนขนหัวลุก และมีรูปแบบของตระกูลที่หลากหลาย พร้อมกับมีกลวิธีในการดำเนินเรื่องที่เน้นให้เห็นถึงความน่ากลัวและสยองขวัญของสิ่งที่อยู่

เหนือธรรมชาติ ซึ่งหากกล่าวถึงภาพยนตร์ผีไทยที่ยกให้เป็นตำนานของการกำเนิดภาพยนตร์ผีไทย ที่นำมาจากตำนานแม่นาคแห่งทุ่งพระโขนงเป็นที่กล่าวขานนานนับร้อยปี ว่ากันว่าเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 3 แต่ปรากฏหลักฐานที่เป็นลายลักษณ์อักษรเก่าที่สุดเท่าที่พบคือ หนังสือพิมพ์สยามประเทภ ฉบับมีนาคม ร.ศ. 118 หรือ พ.ศ. 2442 ในสมัยรัชกาลที่ 5 เขียนโดย ก.ศ.ร. กุหลาบ เรื่องนี้เป็นเรื่องที่ “มีคุณค่า” มากเรื่องหนึ่งและอยู่คู่สังคมไทยมายาวนาน จนถูกนำไปผลิตเป็นสื่อรูปแบบต่าง ๆ ทั้งภาพยนตร์ ละครเวที ละครเพลง ละครโทรทัศน์ นิยาย เรื่องสั้น ฯลฯ ตำนานแม่นาคคงปรากฏให้เห็นในสังคมไทยผ่านสื่อต่าง ๆ แทบทุกปีก็ว่าได้ โดยคำว่าแม่นาค นั้นเดิมทีสะกดด้วย ก.ไก่ นาก เป็นโลหะที่นำมาทำเครื่องประดับ แต่ นาค เป็นชื่อใหญ่ ดังนั้นคนโบราณน่าจะชื่อนามากกว่า ทั้งนี้ นาค ที่สะกดด้วย ค.ควาย ฟังจะมานิยมหลัง พ.ศ. 2470 เป็นต้นมา ดังนั้นจึงขอใช้คำว่า นาก ในบทความนี้ แต่ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ใช้คำว่า นาค กันเสียหมด เว้นแต่ภาพยนตร์เรื่อง “นางนาก” ที่สะกดด้วย ก.ไก่ เพียงเรื่องเดียว (ศิลปวัฒนธรรม, 2564)

จากภาพ 1 แม่นาคเป็นหนังผีอมตะและกลายตำนานรักแห่งทุ่งพระโขนงโลดแล่นบนแผ่นฟิล์มมา 100 กว่าปี ถูกสร้างมากกว่า 32 เรื่อง (ศิลปวัฒนธรรม, 2564) โดยถูกสร้างเพิ่มอีกหนึ่งเรื่องในปี พ.ศ. 2565 ภายใต้ภาพยนตร์ที่มีชื่อเรื่องว่า แดง พระโขนง (Kapook, 2565) ในตระกูลภาพยนตร์ตลก-สยองขวัญ เปลี่ยนมุมมองการเล่าเรื่องใหม่ผ่านตัวละคร แดง พระโขนงเล่าถึงเรื่องราวหลังจากผีนางนาก แห่งพระโขนง โดยสมเด็จพระโตได้ปราบและได้นำปั้นเหน่งของนางนากไปบำเพ็ญเพียรกับพระมาก ทุ่งพระโขนงจึงสงบสุขเหมือนที่เคยเป็น 10 ปี ต่อมาความสยองชวนขนหัวลุกได้กลับมาสู่ทุ่งพระโขนงอีกครั้ง เมื่อผีนางนากอาละวาดหลอกหลอนชาวบ้าน หลายคนเชื่อว่าเป็นฝีมือของ “ไอ้แดง” ลูกของนางนากที่สมเด็จพระโตไม่ได้นำร่างไปบำเพ็ญเพียรด้วย ทำให้ชาวพระโขนงต่างหวาดผวและพยายามหาทางที่จะทำให้หมู่บ้านกลับมาสงบสุขดังเดิม



ภาพ 2
Kapook; ใบปิด
ภาพยนตร์เรื่องแดง
พระโขง (2565)

หมายเหตุ. จาก เรื่องย่อ แแดง พระโขง, โดย Kapook, 2565, <https://movie.kapook.com/gallery/252264/605911>

เรื่องราวของแม่นาคถูกนำมาผลิตซ้ำในรูปแบบต่าง ๆ โดยเฉพาะในรูปแบบภาพยนตร์ มาตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 7 มาจนถึงปัจจุบัน ภาพยนตร์เรื่องแรกภายใต้ชื่อเรื่องว่า “นาคพระโขง” พ.ศ. 2470 เป็นภาพยนตร์เรื่องนางนาคที่เก่าแก่ที่สุดโดยพระอมรฤติ ปัจจุบัน ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับแม่นาคผลิตมาแล้วกว่า 33 เรื่อง และมีแนวโน้มว่าจะถูกผลิตซ้ำต่อไปอีก

ดังนั้น “การศึกษารูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทยจากเรื่องแม่นาค” มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษารูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทยที่เป็นตำนานของภาพยนตร์ผีไทย และศึกษามุมมองในการเล่าเรื่องที่ถูกผลิตซ้ำมาแล้ว 33 ฉบับ ซึ่งการถูกผลิตซ้ำไม่ใช่การทำซ้ำแบบเดิมเหมือนต้นฉบับ แต่เป็นการทำซ้ำด้วยกระบวนการออกแบบทางความคิด อาทิ การตีความใหม่ เพิ่มตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง โดยการผลิตซ้ำในแต่ละครั้งนั้นไม่ได้ประสบความสำเร็จทุกครั้ง

ปัจจุบันเรื่องแม่นาคกลายเป็นภาพยนตร์ผีไทยที่เป็นตำนานของวงการภาพยนตร์ผีไทย แต่มีเพียง 3 เรื่องเท่านั้นที่สร้างประวัติศาสตร์แห่งความสำเร็จและถูกยกย่องให้เป็นมรดกภาพยนตร์ของชาติ ได้แก่ 1. แม่นาค พระโขง พ.ศ. 2502 ภาพยนตร์ไทยที่ถ่ายทำระบบ 16 มิลลิเมตร เรื่องแรกที่ได้รายได้ 1 ล้านบาท 2. แม่นาค พ.ศ. 2542 ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ได้รายได้ 100 ล้านบาท และ 3. พี่มาก... พระโขง พ.ศ. 2556 ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกที่ได้รายได้ 1,000 ล้านบาท โดยประโยชน์ของบทความวิชาการเรื่องนี้ก็เพื่อแสดงให้เห็นถึงรูปแบบตระกูลภาพยนตร์และมุมมองการผลิตซ้ำของการเล่าเรื่องภาพยนตร์ผีไทย ด้วยวิธีการรวบรวมองค์ความรู้ทางวิชาการ จากเอกสาร บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ถึงแม้ว่าภาพยนตร์ผีไทยเรื่องแม่นาคได้ถูกผลิตซ้ำเกือบทุกปี แต่ภาพยนตร์เรื่องแม่นาคที่ประสบความสำเร็จใช้เวลาห่างกันยาวนานหลายทศวรรษ ดังนั้นบทความวิชาการเรื่องนี้จึงอยากสะท้อนให้เห็นถึงความสำเร็จต่อวงการภาพยนตร์ไทย หากผู้สร้างจะเลือกหยิบภาพยนตร์ผีไทยอย่างเรื่องแม่นาคมาปิดฝุ่นเล่าใหม่ต้องทำให้ได้ดีกว่า 3 ฉบับที่กล่าวมาข้างต้น โดยการศึกษาในครั้งนี้ได้เรียบเรียงการศึกษาจากปัจจุบันไปหาอดีตเพื่อเชื่อมโยงความทรงจำได้ง่ายขึ้น โดยมีเนื้อหาดังต่อไปนี้

1. รูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทย จากภาพยนตร์เรื่องพี่มาก...พระโขนง พ.ศ. 2556

1.1 รูปแบบตระกูลภาพยนตร์ สร้างในรูปแบบตระกูลภาพยนตร์ ผีตลก-สยองขวัญ (horor comedy) ร่วมเขียนบทและกำกับโดย บรรจง ปิสัญธนะกุล นำแสดงโดย มาริโอ้ เมาเร่อ เป็นพี่มาก กับ ดาวิกา โฮร์เน่ เป็นแม่นาค ภาพยนตร์เรื่องนี้เริ่มฉายตั้งแต่วันที่ 28 มีนาคม พ.ศ. 2556 ถือได้ว่าประสบความสำเร็จด้านรายได้และยังเป็นภาพยนตร์ที่ทำเงินสูงสุดในประเทศไทย ด้วยการเล่าเรื่องในมุมมองใหม่โดยเป็นมุมมองของพี่มาก ใช้เกณฑ์วิเคราะห์ คือ การคงเดิม ซึ่งยังคงการเล่าเรื่องโดยเริ่มเรื่องจากการกลับมาพบกันของนายมากและนางนาก ในขณะที่นางนากได้เสียชีวิตไปแล้ว นอกจากนั้นมีการขยายความหรือการเพิ่มเติม (extension) การตัดทอน (reduction) และการดัดแปลง (modification) โดยมีการเพิ่มเติมตัวละครที่เป็นเพื่อนนายมาก 4 คนที่เริ่มสงสัยว่านางนากไม่ใช่คนภายใต้ความคิดที่ว่า “คนและผีไม่สามารถอยู่ร่วมกันได้” ภาวะวิกฤติของ “พี่มาก..พระโขนง” แบ่งเป็น 2 ช่วง ได้แก่ ช่วงที่นายมากแน่ใจว่า นางนากเป็นผี และช่วงที่นางนากโกรธที่เพื่อนทั้ง 4 คนของนายมากขัดขวางการอยู่ร่วมกันของนายมากและนางนากและเรื่องเริ่มคลี่คลายเมื่อนายมากและนางนากได้เปิดใจพูดคุยกัน ทำให้ปัญหาเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกันระหว่างคนและผีหมดไป โดยทั้งคู่ต่างตกลงใจที่จะอยู่ร่วมกันต่อไปแก่นเรื่องของ “พี่มาก..พระโขนง” ได้แก่ “ความรัก” และ “ความผิดธรรมชาติของการอยู่ร่วมกันระหว่างคนและผี” มีมุมมองการเล่าเรื่องจากจุดยืนของบุคคลที่สาม (The third-person narrator) โดยการเล่าเรื่องผ่านเพื่อนทั้ง 4 คนของนายมากเป็นคนในการดำเนินเรื่อง และมีการดัดแปลงโครงเรื่อง ตัวละครการเล่าเรื่องและตอนจบ (อิทธิพล วรรณสุภากุล, 2558)

หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน, ม.ป.ป.) จากภาพ 3 และภาพ 4 พี่มาก..พระโขนง สร้างปรากฏการณ์ทำเงินพันล้าน และหนังไทยทำเงินสูงสุด ด้วยการพลิกความคาดหมายของผู้ชมตั้งแต่ชื่อเรื่องที่แสดงให้เห็นว่า เรื่องราวจะเล่าจากฝั่งมากเป็นหลัก พร้อมกับนำ

ภาพ 3

แก้ว มีนันทน์ ; พี่มาก..พระโขนง หนังไทยทำเงินสูงสุด (2561)



หมายเหตุ. จาก ย้อนเวลา 6 ปี พี่มาก..พระโขนง ปรากฏการณ์ทำเงินพันล้าน! และหนังไทยทำเงินสูงสุด, โดย แก้ว มีนันทน์, 2561, <https://thestandard.co/5-years-pee-mak/>.

ภาพ 4

Trueid ; เรื่องย่อ พี่มากพระโขนง (2563)



หมายเหตุ. จาก เรื่องย่อ พี่มากพระโขนง, โดย Trueid, 2563, <https://entertainment.trueid.net/synopsis/jemkA8VnElBr>.

นักแสดงวัยรุ่นลูกครึ่ง ทั้ง มาริโอ้ เมาเร่อ และ ดาวิกา โฮร์เน่ มารับบทเป็นมากับมากที่มีภาพจำเป็นคนไทยโบราณ ผสมรวมกับกลุ่มตัวละคร ผีอก เต๋อ ซิน เอ ในบทเพื่อนของมาก ซึ่งนำอารมณ์ขันร่วมสมัยเข้ามาล้อกับภาษาและบรรยากาศแบบย้อนยุคในลักษณะที่เล่นทีจริง และจบเรื่องลงด้วยการฉีกขนบของเนื้อหาและกฎเกณฑ์ธรรมชาติ โดยให้คนกับผีได้ครองรักกันอย่างมีความสุขความแตกต่างเหล่านี้ ทำให้ พี่มาก..พระโขนง ที่เริ่มต้นกลายเป็นที่กล่าวถึงและรับรู้ว่าเป็นภาพยนตร์รักตลกวัยรุ่น ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางกลายเป็นกระแสปากต่อปาก จนขยายฐานผู้ชมไปสู่วัยอื่น ๆ และที่สุดแล้วคือภาพยนตร์แนวครอบครัว เมื่อภาพยนตร์ผีที่มีครบทุกรสชาติเรื่องนี้ ได้แสดงความหลังด้วยการสร้างปรากฏการณ์ดังุดให้ผู้คนต่างพากันจูงลูกหลานและคนเฒ่าคนแก่ไปชมภาพยนตร์นอกนั้น ภาพยนตร์ผีไทยเรื่อง พี่มาก..พระโขนง ยังสร้างประวัติศาสตร์รายได้ของภาพยนตร์ไทยที่สามารถทำรายได้สูงกว่า 1,000 ล้านบาทเป็นครั้งแรก (The Hollywood Reporter, 2013) และยังได้นำไปฉายในต่างประเทศ เช่น อินโดนีเซีย สิงคโปร์ มาเลเซีย ฮองกง ไต้หวัน เป็นต้น (Gthchannel, 2013)

ฉากภาพจำของภาพยนตร์ จากเรื่องราวที่ถูกเพิ่มเติมสร้างสีสันด้วยการเพิ่มเติมตัวละครเพิ่มเข้ามาโดยเน้นไปในรูปแบบความตลกที่โดดเด่นมากกว่าความสยองขวัญแล้ว ยังดัดแปลงแก่นเรื่องใหม่ทำลายกำแพงความรักความสัมพันธ์ที่เป็นไปไม่ได้ ให้กลายเป็นความสัมพันธ์ที่เป็นไปได้สะท้อนให้เห็นว่าความโรแมนติกก็ถูกนำมาใช้เป็นรูปแบบภาพยนตร์ผีไทยด้วย แต่ก็ยังคงภาพคงเดิมไว้ในฉากที่เป็นภาพจำของภาพยนตร์ อาทิ ฉากอุ้มลูกเรือพี่มากที่ทำน้ำ ฉากห้อยหัวที่โบสถ์ของผีแม่นาคฉบับใหม่ ดาวิกา (ภาพ 6) หรือจะเป็นฉากมือยาวเก็บลูกมะนาว เป็นต้น

สรุปได้ว่า รูปแบบตระกูลภาพยนตร์เรื่องพี่มาก.....พระโขนง (2556) ถูกผลิตซ้ำในรูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีตลก-สยองขวัญ (horor comedy) ภายใต้อารมณ์ความรักโรแมนติกและสร้างให้ตอนจบลงเอยให้คนรักกับผี เน้นการเล่าเรื่องในรูปแบบผีตลกมากกว่า

ภาพ 5

Gthchannel ; ปกนิตยสาร The Hollywood Reporter ซึ่งรายงานรายได้ 1,000 ล้าน ของ “พี่มาก..พระโขนง (2565)



หมายเหตุ. จาก ปกนิตยสาร The Hollywood Reporter ซึ่งรายงานรายได้ 1,000 ล้าน ของ “พี่มาก..พระโขนง, โดย gthchannel, 2565, pic.twitter.com/zias6IVAMH.

ภาพ 6

Sanook; ฉากห้อยหัวที่โบสถ์ของผีแม่นาคฉบับใหม่ ดาวิกา (2556)



หมายเหตุ. จาก ใหม่ ทุ้มสุดตัว อาสาเล่นเอง ฉากห้อยหัว “พี่มาก..พระโขนง”, โดย Sanook, 2556, <https://www.sanook.com/movie/34289/>.

สยองขวัญ มุมมองการเล่าเรื่อง คือ ใช้วิธีการเปลี่ยนชื่อเรื่อง และเล่าเรื่องผ่านมุมมองใหม่ ตัดทอน เพิ่มเติม ดัดแปลง และคงเดิมไว้ซึ่งโครงเรื่องหลักของภาพยนตร์กับฉากที่เป็นภาพจำของภาพยนตร์ ที่สำคัญคือ การพลิกความคாதหมายของผู้ชมทั้งเรื่องเล่าและวิธีการเล่าผ่านมุมมองที่มากและจุดยืนจากบุคคลที่สามจึงทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ประสบความสำเร็จในแง่ของรายได้ที่ยังไม่มีภาพยนตร์เรื่องใดทำลายสถิตินี้ได้

2. รูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทย จากภาพยนตร์เรื่องนางนาก พ.ศ. 2542

2.1 รูปแบบตระกูลภาพยนตร์ รูปแบบตระกูลภาพยนตร์เน้นไปที่ความสมจริงและวางรูปแบบให้เป็นภาพยนตร์ผีไทยในรูปแบบของภาพยนตร์ย้อนยุค โรแมนติก-ดราม่า และสยองขวัญ ตอนจบในรูปแบบโศกนาฏกรรมความรัก นำแสดงโดยทราย เจริญปุระ รับบทนางนาก และวินัย ไกรบุตร รับบท นายมาก ใช้ฟิล์ม 35 มม./สี/เสียงสร้างโดยบริษัทสร้างไท เอ็นเตอร์เทนเมนต์ กำกับภาพยนตร์โดย นนทรีย์ นิมิบุตร โดยมีนักแสดงสมทบ อาทิ โคม สึงโหมฬี, ปราโมทย์ สุขสถิตย์, พัชรินา นาคบุญชัย, บุญส่ง อยู่ยั้งยืน, ประชา ถาวรเพียร

2.2 มุมมองการเล่าเรื่อง โดดเด่นด้านการออกแบบตัวละคร การฉีกรูปแบบการออกแบบตัวละครนางนากให้ผมสั้นและใส่ผ้าแถบแทนภาพจำของนางนากในหลาย ๆ ฉบับที่ต้องผมยาวใส่สไบ โดยภาพยนตร์เน้นไปที่การเล่าเรื่องในฉบับหลัก ในรูปแบบผีสยองขวัญ โดยแม่นาคฉบับนี้เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมและยังส่งผลไปถึงวงการบันเทิงอื่น ๆ เช่น วงการละครก็รับออกมาขานรับกระแสเตรียมสร้างเป็นฉบับละครก็มี นิยายก็มีแม้แต่เรื่องของแม่นาคลิเกก็ยังเล่นเรื่องแม่นาค เพลงลูกทุ่งก็ร้องเรื่องแม่นาค กระแสแรงจนถึงขั้นที่เครื่องเช่นไหศาลแม่นาคล้นวัดมหาบุศย์ในช่วงปีที่ภาพยนตร์ออกฉายเลยทีเดียว



ภาพ 7

ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง ; นางนาก พ.ศ.2542

หมายเหตุ. จาก นางนาก, โดย หอภาพยนตร์(องค์การมหาชน), ม.ป.ป., <https://www.faport.or.th/main/heritage/view/99>.

ภาพ 8

ศิลปวัฒนธรรม ; นางนาก หนังสือพิมพ์ พ.ศ.2542 (2564)



หมายเหตุ. จาก แม่นาค กลายเป็นหนังสือเมื่อใด เปิดเส้นทางผีอมตะ สู่วรรณคดี ถึงฉบับคลาสสิก “นางนาก” 2542, โดย ศิลปวัฒนธรรม, 2564, https://www.silpa-mag.com/culture/article_36132, จาก เบื้องหลัง นางนาก 20 ปีที่แล้วฉากห้อยหัวในโบสถ์ ขึ้นไปห้อยหัวจริง!! โดย Major Group, ม.ป.ป.. <https://www.majorcinplex.com/news/more-nangnak>.

งานวิจัยของ (อรุพงศ์ แพทย์คชา, 2560) ศึกษาเรื่อง ลักษณะ การเล่าเรื่องผีผู้หญิงในภาพยนตร์ไทย คือ มโนทัศน์เรื่องผีกับความ เป็นหญิง โดยผีผู้หญิงที่ถูกสร้างในภาพยนตร์ไทยเรื่องแรก คือ เรื่อง นางนาก ที่ถูกสร้างตามความเชื่อและพิธีต่าง ๆ ในการนับถือผี โดย ส่วนใหญ่ผีผู้หญิงจะแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ ผีแค้นรักและผีแค้นสังคม จากประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความรัก เศรษฐกิจและสังคม เป็นต้น หาก นำภาพยนตร์ไทยมาเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ต่างประเทศที่มักเน้น ไปที่ความสยองขวัญและมีรูปลักษณ์ที่จำกัดไม่กี่ประเภท ผีไทยกลับ มีความน่าสนใจและมีความเป็นศิลปะมากกว่าเพราะความเชื่อของผี ไทย ประกอบไปทั้งผีที่นรกแล้ว ผีแนวตลก ผีผู้คุ้มครอง ผีศักดิ์สิทธิ์ ผี สยองขวัญ ผีเป็นมิตร และผีที่เป็นศัตรู และขณะเดียวกันก็ยังมีผีที่มา จากรากวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทย

จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ผีไทยเรื่อง นางนากแต่ละฉบับนั้น จัดอยู่ในรูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทยที่มีความ หลากหลายแต่ภาพยนตร์เรื่องนางนาก 2542 เน้นรูปแบบไป ในแนวทางผีสยองขวัญ ที่มาจากรากวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทยใน บรรยายาศยอนยุค

พงษ์พัฒน์ บรัชชานนท์ (2562) กล่าวว่า ภาพยนตร์ผีเรื่องนี้ช่วย ปลุกชีวิตวงการภาพยนตร์ไทยที่ซบเซาในช่วงเวลานั้นให้กลับมาคึกคัก อีกครั้งและหมายความว่า ‘หนังไทยรายได้เกินร้อยล้านบาท’ รวมไปถึง กลวิธีในการเล่าภาพยนตร์ยอนยุค-ดราม่า-ความรัก ก็ถูกสร้าง ขึ้นมาใหม่ จนกลายเป็นหลักโมเดลให้ภาพยนตร์แนวเดียวกันเรื่องต่อ ๆ มา ต้องทำให้ได้ถึง ไปจนถึงก้าวข้ามไป และไม่เพียงแต่ประสบความสำเร็จ เรื่องรายได้เท่านั้น “นางนาก” ยังกวาดรางวัลสุพรรณหงส์ พ.ศ. 2542 มากถึง 7 รางวัล ได้แก่ ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม, ผู้กำกับการแสดงยอดเยี่ยม, ถ่ายภาพยอดเยี่ยม, กำกับศิลป์ยอดเยี่ยม, ดนตรีประกอบยอดเยี่ยม, เครื่องแต่งกายยอดเยี่ยม และแต่งหน้ายอดเยี่ยม โดยใน ภาพยนตร์มีสิ่งที่น่าสนใจ คือ การออกแบบงานสร้างที่ต้องการให้ สมจริง (realistic) กับยุคสมัย ช่วงรอยต่อรัชกาลที่ 4 จนถึงรัชกาล ที่ 5 ทั้งเรื่องกิริยาท่าทางของหน้าตา ท่าทาง อากัปกริยา ทรงผม

ภาพ 9

MonoFilm.Sales ; ฉากแม่น้ำขึ้นเรือรับพี่มากที่ท่าน้ำและฉากเก็บลูกมะนาว (2560)



หมายเหตุ. จาก Nang Nak Trailer, โดย MonoFilm.Sales, 2560, <https://www.youtube.com/watch?v=tREjNCHsk18&t=8s>.

ถ้อยคำ การแต่งกาย อาหารการกิน ที่อยู่อาศัย ประเพณีและความเชื่อ เป็นต้น นอกจากนั้นก็ถูกตีความใหม่ในการออกแบบตัวละครนางนาก ที่ตัดผมสั้นสวมผ้าแถบจากที่สมัยก่อนเป็นผมยาวห่มสไบ กลายเป็น ภาพจำของแม่นาคในยุคหนึ่งเลยทีเดียว

ฉากภาพจำของภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์ฉบับนางนาก พ.ศ. 2542 เน้นไปที่สร้างบรรยากาศสมจริง (ภาพ 9 และ 10) อาทิ ฉากอุ้ม ลูกเรือพี่มากที่ท่าน้ำ ฉากห้อยหัวในโบสถ์ของผีแม่นาค หรือจะเป็นฉาก มือยาวเก็บลูกมะนาว สร้างภาพจำในภาพยนตร์ที่เน้นไปในรูปแบบผี สยองขวัญ

ภาพที่ 10

Major Group ; ฉากภาพจำห้อยหัวของผีแม่นาค พ.ศ.2542 (ม.ป.ป.)



หมายเหตุ. จาก “เบื้องหลัง นางนาก 20 ปีที่แล้ว ฉากห้อยหัวในโบสถ์ ขึ้นไปห้อยหัวจริง!!,” โดย Major Group, ม.ป.ป., <https://www.majorcineplex.com/news/more-nangnak>.

ถึงแม้ว่านางนาก พ.ศ.2542 กลายเป็นปรากฏการณ์หนังไทย เรื่องแรกที่ทำรายได้ถึงร้อยล้านบาท ซึ่งไม่มีใครคาดคิดว่าจะมีหนังไทยเรื่องหนึ่งเรื่องใดทำรายได้มากขนาดนั้นในช่วงเวลานั้น ว่ากันว่านางนาก ฉบับนี้ คือหนังผีแม่นาคฉบับที่โด่งดังที่สุดเท่าที่สร้างมาที่ว่าได้ หอภาพยนตร์จึงยกให้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นมรดกภาพยนตร์ของชาติ (หอภาพยนตร์(องค์การมหาชน), ม.ป.ป.)

สรุปได้ว่า รูปแบบตระกูลภาพยนตร์เรื่องแม่นาค พ.ศ.2542 ถูกผลิตซ้ำในรูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีสยองขวัญ เน้นไปในทิศทางความรักแบบโศกนาฏกรรม มีจุดโดดเด่นในมุมมองการเล่าเรื่องตามรูปแบบการเล่าในบทประพันธ์แบบต้นฉบับแต่เน้นไปที่การสร้างบรรยากาศในภาพยนตร์แบบสมจริง (Realistic) กับยุคสมัย ช่วงรอยต่อรัชกาลที่ 4 จนถึงรัชกาลที่ 5 รวมถึงการออกแบบตัวละครนางนาก ตัดผมสั้นสวมผ้าแถบจากที่สมัยก่อนเป็นผมยาวห่มสไบและการกำกับการแสดงทั้งในเรื่องกิริยาท่าทางของหน้าตา ท่าทาง อากัปกิริยา ทรงผม ถ้อยคำ การแต่งกาย อาหารการกิน ที่อยู่อาศัย ประเพณีและความเชื่อ ที่มาจากรากวัฒนธรรมของคนไทยภาคกลาง

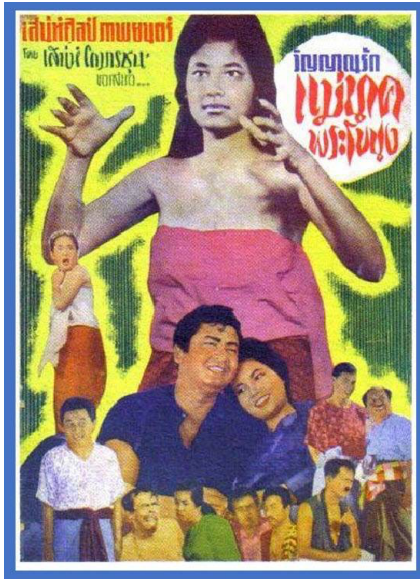
3. รูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทย จากภาพยนตร์เรื่องแม่นาคพระโขนง พ.ศ. 2502

3.1 รูปแบบตระกูลภาพยนตร์ หอภาพยนตร์(องค์การมหาชน) (ม.ป.ป.) แม่นาคฉบับนี้จึงเป็นบันทึกความทรงจำแห่งอารมณ์ความรู้สึก รสนิยมความบันเทิงด้านภาพยนตร์ อิทธิพลความเชื่อ ของสังคมไทยในยุคกึ่งพุทธกาล ถ่ายทอดผ่านสื่อภาพยนตร์ด้วยการแสดงเกินจริงและเทคนิคการถ่ายทำอย่างหนึ่งบ้านเป็นรูปแบบลักษณะของภาพยนตร์ผีไทยที่ผสมผสานรูปแบบตระกูลผีสยองขวัญ ตลก และความโรแมนติก-ดราม่า แม่นาคพระโขนง พ.ศ. 2502 เป็นฉบับที่สร้างโดย เสน่ห์ โกมารชุน กำกับภาพยนตร์โดยรังสี ทัศนพยัคฆ์ รับบทแม่นาคโดยปรีญา รุ่งเรือง และสุรสิทธิ์ สัตยวงศ์ รับบทพ่อมาก ซึ่งออกฉายเมื่อปี 2502 และได้รับการต้อนรับจากผู้ชมเป็นประวัติการณ์ ทำรายได้สูงถึงล้านบาท สำหรับภาพยนตร์ไทยที่ถ่ายทำระบบ 16 มิลลิเมตรฟิล์มสีโกดักโครมพากย์และทำเสียงประกอบสดขณะฉาย และยังทำให้นักแสดงนำอย่างปรีญา รุ่งเรือง กลายเป็นภาพจำของบทแม่นาค ที่ต่อมาเธอได้รับบทเป็นแม่นาคอีก 3 ฉบับ รวมทั้งหมดเป็น 4 ฉบับ ได้แก่ แม่นาคพระโขนง พ.ศ. 2502, วิญญาณรักแม่นาคพระโขนง พ.ศ. 2505, แม่นาคคนองรัก พ.ศ. 2511 และแม่นาคพระโขนง พ.ศ. 2521 นอกจากนี้ปรีญายังเป็นต้นฉบับของเสียงที่ร้องเรียก “พี่มากจ๋า” อีกด้วย (Major Group, 2565)

ภาพยนตร์ดังกล่าวได้รับยกย่องให้เป็นมรดกภาพยนตร์ของชาติ อีก 1 เรื่องจาก 2 เรื่องที่กล่าวมา นับได้ว่าเป็นแม่นาคภาพยนตร์ฉบับที่ได้รับการกล่าวขวัญถึงมากที่สุด จนตัวภาพยนตร์ฉบับนี้กลายเป็นตำนานเสียเอง แล้วตอกย้ำถึงความนิยมของคนไทยต่อเรื่องราวของแม่นาค และสะท้อนความ “มีคุณค่า” ของอมตะตำนานรักแห่งทุ่งพระโขนงได้เป็นอย่างดี

ภาพที่ 11

Major Group ; ใบปิดแม่นาค พระโขนง พ.ศ. 2502 (2565)



หมายเหตุ. จาก “ย้อนพบกับแม่นาค พระโขนง” ที่โด่งดังที่สุดบนโลกภาพยนตร์ก่อนพบกับแดงลูกรัก, โดย Major Group, 2565, <https://today.line.me/th/v2/article/60ZZ1ew>.

ภาพที่ 12

หอภาพยนตร์(องค์การมหาชน) ; แม่นาค โขนง นำแสดงโดยปรีญา รุ่งเรือง (ม.ป.ป.)



หมายเหตุ. จาก แม่นาคพระโขนง, โดย หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน), ม.ป.ป., <https://www.fapot.or.th/main/archive/74>, จาก “แม่นาคพระโขนง” ฉบับปี 2502, โดย หอภาพยนตร์ Thai Film Archive, 2561, <https://www.facebook.com/ThaiFilmArchivePage/posts/pfbid02kPLnvGwK-7CeZBap99xCx3N47mpTMWAQ3e1uPBm4NoXh9fqWEfG2FH2LTBdi3CTt8l>.

3.2 มุมมองการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์ฉบับนี้เน้นไปที่การเล่าเรื่อง

ผีไทยในภาพยนตร์ ภายใต้ความเชื่อว่าผีตายท้องกลมเป็นผีที่เฮี้ยน เพราะเป็นผีตายโหง เหมาะสำหรับการไปทำน้ำมนต์พรายเป็นจุดเริ่มของความสยองขวัญของภาพยนตร์นางนาในฉบับนี้ นอกจากนั้น ภาพยนตร์ยังมีรูปแบบของการเล่าเรื่องผีไทยที่เต็มไปด้วยความเชื่อ ทั้งการสะกดวิญญาณผีลงหม้อแล้วถ่วงน้ำที่กลายเป็นอีกฉากที่เป็นภาพจำในภาพยนตร์จากเรื่องแม่นาค ทั้งการหลอกหลอน สิ่งที่มีเสน่ห์อีกอย่างหนึ่งของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ การพากษ์เสียงที่ตลกขบขัน ทั้งคำแสดงและคำดำที่ไม่คุ้นเคยอย่างคำว่า “อีหอย” ปนบรรยากาศการเล่าเรื่องผี รวมถึงฉากตลกโปกฮาในฉากการพายเรือหนีผี (ภาพ 13)

โดยบรรยากาศของภาพยนตร์เน้นแสดงให้เห็นถึงสีสันของวัฒนธรรมและประเพณี ตั้งแต่เปิดเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครเป็นฉากในวัดในประเพณีก่อพระเจดีย์ทราย แสดงให้เห็นสถานที่ของการพบปะกันของผู้คนในยุคสมัยนั้นว่าเกิดขึ้นที่วัด และฉากแห่ขบวนขันหมากไปขอนางนาที่ทั้งสนุกและคึกคัก ประกอบไปด้วย กลองยาว ฉิ่ง ฉาบ แตรวงอย่างยิ่งใหญ่ภายใต้ความเป็นพื้นบ้าน คือ รูปแบบของการนำเสนอเอกลักษณ์ความเป็นไทยของภาพยนตร์ฉบับนี้

ภาพที่ 13

อมตะหนังไทย Thai Classic Movie; แม่นาคพระโขนง (2563)



หมายเหตุ. จาก “แม่นาคพระโขนง Thai Movie,” โดย อมตะหนังไทย Thai Classic Movie, 2563, <https://www.youtube.com/watch?v=5HHixLL3JgY&t=370s>

ภาพ 14

อมตะหนังไทย Thai Classic Movie; แม่นาคพระโขนง (2563)



หมายเหตุ. จาก แม่นาคพระโขนง Thai Movie, โดย อมตะหนังไทย Thai Classic Movie, 2563,
<https://www.youtube.com/watch?v=5HHixL3JgY&t=370s>.

ภาพ 15

อมตะหนังไทย Thai Classic Movie; แม่นาคพระโขนง (2563)



หมายเหตุ. จาก แม่นาคพระโขนง Thai Movie, โดย อมตะหนังไทย Thai Classic Movie, 2563,
<https://www.youtube.com/watch?v=5HHixL3JgY&t=370s>.

งานวิจัยของสรรัตน์ จีรบรรวิสุทธ (2562) กล่าวถึง ตำนานแม่นาคพระโขนง ในสื่อบันเทิงยุคปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ละครเวที หรือละครโทรทัศน์ ต่างดำเนินตามโครงเรื่องเดียวกันแต่ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันออกไป เช่น การกำหนดภูมิหลัง ความเป็นมาของตัวละคร การขยายความ/การเพิ่มเติม การตัดทอน/การละความ และการดัดแปลงรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทที่ใช้ในการนำเสนอ โดยพลวัตของเรื่องเล่าที่นำมาถ่ายทอดผ่านกระบวนการสื่อสารและบริบททางสังคมและวัฒนธรรม 5 ประการ ได้แก่ แกมโนทัศน์ เรื่องผีกับความเป็นหญิง ผีกับพระ ผีกับแพทย์ ผีกับการเกณฑ์ทหาร และผีกับความเป็นอื่น

หอภาพยนตร์แห่งชาติ ได้รับมอบฟิล์มภาพยนตร์เรื่องนี้ 1 สำเนาจากห้างขายยา ศรีตระการเภสัช จังหวัดอุดรธานี ซึ่งเป็นสำเนาหรือก๊อปปี้ที่เขาใช้อยู่ในหน่วยรพหนังขายยา ตระเวนฉายไปทั่วภาคอีสาน เป็นฟิล์มที่อยู่ในสภาพที่เรียกว่ารุ่งริ่ง แต่ก็ยังเดินเรื่องได้ครบ และหอภาพยนตร์ ฯ ได้ดำเนินการซ่อมสงวนรักษาด้วยการพิมพ์สำเนาเพื่อเก็บรักษา และทำสำเนาฉายใหม่ เพื่อจัดฉาย เป็นหนังไทยเรื่องหนึ่งที่หอภาพยนตร์ ฯ จัดฉายโดยได้รับความสนใจจากผู้ชมเสมอ

สรุปได้ว่า รูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทย จากภาพยนตร์เรื่องนางนาก พ.ศ. 2502 ถูกผลิตซ้ำผ่านสื่อภาพยนตร์ด้วยการถ่ายทอดอารมณ์เกินจริงและเน้นถ่ายทอดเรื่องรูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทยที่ผสมผสานรูปแบบตระกูลผีสยองขวัญ ตลก และความโรแมนติก-ดราม่า โดยมีโครงสร้างการเล่าเรื่องคงเดิมตามต้นฉบับแต่เน้นบรรยากาศของภาพยนตร์เน้นแสดงให้เห็นถึงสีสันของวัฒนธรรมความสนุกสนานผ่านประเพณีในรูปวัฒนธรรมพื้นบ้านของภาคกลาง

บทสรุป

ภาพยนตร์จากตำนานนางนาคทั้ง 3 เรื่อง มีลักษณะของรูปแบบของตระกูลภาพยนตร์ผีไทยนำเสนอหลากหลายรูปแบบไม่ได้เน้นไปที่รูปแบบตระกูลผีสยองขวัญเป็นหลัก แต่เน้นการใช้รูปแบบของตระกูลภาพยนตร์ที่หลากหลาย มีแค่ฉบับนางนาค พ.ศ. 2542 เท่านั้นที่เน้นไปที่ตระกูลสยองขวัญภายใต้โศกนาฏกรรมความรัก ส่วนอีกทั้ง 2 เรื่องมุ่งเน้นไปที่รูปแบบตระกูลภาพยนตร์ที่มีหลากหลายทั้งสยองขวัญ ตลก และโรแมนติก-ดราม่า

รูปแบบตระกูลภาพยนตร์เรื่องพี่มาก.....พระโขนง พ.ศ. 2556 ถูกผลิตซ้ำในรูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีตลก-สยองขวัญ ภายใต้บรรยากาศความรักโรแมนติกและสร้างให้ตอนจบลงเอยให้คนรักกับผี เน้นการเล่าเรื่องในรูปแบบผีตลกมากกว่าสยองขวัญ มุมมองการเล่าเรื่อง คือ ใช้วิธีการเปลี่ยนชื่อเรื่อง และเล่าเรื่องผ่านมุมมองใหม่ ตัดทอน เพิ่มเติม ดัดแปลง และคงเดิมไว้ซึ่งโครงหลักของภาพยนตร์ กับฉากที่เป็นภาพจำของภาพยนตร์ ที่สำคัญ คือ การพลิกความคாதหมายของผู้ชมทั้งเรื่องเล่าและวิธีการเล่าที่เล่าผ่านมุมมองพี่มากและจุดยืนจากบุคคลที่สามจึงให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ประสบความสำเร็จในแง่ของรายได้

รูปแบบตระกูลภาพยนตร์เรื่องนางนาค พ.ศ.2542 ถูกผลิตซ้ำในรูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีสยองขวัญ เน้นไปในทิศทางความรักแบบโศกนาฏกรรม มีจุดโดดเด่นในการสร้างบรรยากาศของภาพยนตร์แบบสมจริง (realistic) กับยุคสมัย ช่วงรอยต่อรัชกาลที่ 4 จนถึงรัชกาลที่ 5 รวมถึงการออกแบบตัวละครนางนาค ตัดผมสั้นสวมผ้าแถบจากที่สมัยก่อนเป็นผมยาวห่มสไบและการกำกับการแสดงทั้งในเรื่องกิริยาท่าทางของหน้าตา อากัปกิริยา ทรงผม ถ้อยคำ การแต่งกาย อาหารการกิน ที่อยู่อาศัย ประเพณีและความเชื่อ ที่มาจากรากวัฒนธรรมของคนไทยภาคกลาง

รูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทย จากภาพยนตร์เรื่องแม่นาคพระโขนง พ.ศ. 2502 ถูกผลิตซ้ำผ่านสื่อภาพยนตร์ด้วยการถ่ายทอดอารมณ์เกินจริงและเน้นถ่ายทอดรูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทยที่ผสมผสานรูปแบบตระกูลผีสยองขวัญ ตลก และความโรแมนติก-ดราม่า โดยมีโครงสร้างการเล่าเรื่องคงเดิมตามต้นฉบับแต่เน้นบรรยากาศของภาพยนตร์เน้นแสดงให้ถึงสีสันของวัฒนธรรม ความสนุกสนานผ่านประเพณีในรูปวัฒนธรรมพื้นบ้านของภาคกลาง

โดยภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องเป็นภาพยนตร์ผีไทย “ขึ้นหิ้ง” และเป็นมรดกภาพยนตร์ของชาติ ด้วยการสร้างมาตรฐาน ของ “รูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทยจากเรื่องแม่นาค” เรื่องต่อ ๆ ไปอีกในอนาคตที่ต้องพยายามหารูปแบบการผลิตซ้ำและวิธีเล่าเรื่องสร้างชนแม่นาคแบบใหม่อยู่เสมอ ๆ ทั้งในแง่การพยายามตีความใหม่ ทำทลายความคิดสร้างสรรค์ไม่ให้ซ้ำกับแนวทางเดิม ภายใต้มาตรฐานของภาพยนตร์ผีไทยจากเรื่องแม่นาคทั้ง 3 เรื่องนี้

รายการอ้างอิง

- แก้ มินานนท์. (2565, 5 ตุลาคม). ย้อนเวลา 6 ปี พี่มาก..พระโขนง ปรากฏการณ์ทำเงินพันล้าน! และหนังไทยทำเงินสูงสุด. <https://thestandard.co/5-years-pee-mak/>
- นลินวัลย์ เนื่อนัยและพรตารา ศรีดี. (2558). คุณลักษณะผู้หญิงในภาพยนตร์
สยองขวัญของ GTH. [วิทยานิพนธ์นิตยศาสตร์บัณฑิต มหาวิทยาลัยนเรศวร].
- พงษ์พิพัฒน์ บรรณานนท์. (2565, 7 ตุลาคม). 20 ปี นางนาก ‘ตำนานความรัก’ ที่ช่วยปลุก
ชีวิตวงการหนังไทย. <https://thematter.co/entertainment/20-years-nang-nak/81198>
- ศิลปวัฒนธรรม. (2564, 4 ตุลาคม). แม่นาค กลายเป็นหนังเมื่อใด เปิดเส้นทางผิอมตะ
สู่แฟนตาซี ถึงฉบับคลาสสิก “นางนาก”. https://www.silpa-mag.com/culture/article_36132
- สรรัตน์ จิรบรรวิสุทธิ์. (2562). พลวัตและการสืบสานตำนานแม่นาคพระโขนงในสื่อบันเทิง
ยุคปัจจุบัน. วารสารนิเทศสยามปริทัศน์. 18(2), 69-96.
- หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). (2565, 4 ตุลาคม). นางนาก. <https://www.fapot.or.th/main/heritage/view/99>. (2565, 8 ตุลาคม). <https://www.fapot.or.th/main/heritage/view/200>
- หอภาพยนตร์ Thai Film Archive. (2565, 4 ตุลาคม). “แม่นาคพระโขนง” ฉบับปี 2502. <https://www.facebook.com/ThaiFilmArchivePage/posts/pfbid02kPLnvGwK7CeZBap99xCx3N47mpTMWAQ3e1uPBm4NoXh9fqWEfG2FH2LTBdi3CTt8l>
- อมตะหนังไทย Thai Classic Movie. (2565, 8 ตุลาคม). แม่นาคพระโขนง Thai Movie . <https://www.youtube.com/watch?v=5HHixL3JgY&t=370s>
- อรุพงศ์ แพทย์คชา. (2560). ลักษณะการเล่าเรื่องผู้หญิงในภาพยนตร์ผีไทย. วารสารนัก
บริหาร. 37(1), 75-82.
- อิทธิพล วรรณสุภากุล. (2558). การเล่าเรื่องของ “พี่มาก..พระโขนง” และสัมพันธ์กับความ
เป็น “แม่นาคพระโขนง”สู่ “พี่มาก...พระโขนง”. วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม.
3(2), 26-38
- Gthchannel. (2022, 2 October). *Pee Mak International Release Date*. twitter.com/zias6IVAMH
- Kapook. (2565). เรื่องย่อ แดง พระโขนง, โดย <https://movie.kapook.com/gallery/252264/605911>

- Major Group. (2565). ย้อนพบกับแม่นาค พระโขนง ที่โด่งดังที่สุดบนโลกภาพยนตร์ก่อน
พบกับแดงลูกรัก. <https://today.line.me/th/v2/article/60ZZ1ew>
(ม.ป.ป). เบื้องหลัง นางนาก 20 ปีที่แล้ว ฉากห้อยหัวในโบสถ์
ขึ้นไปห้อยหัวจริง!! <https://www.majorcineplex.com/news/more-nangnak>.
- MonoFilm.Sales. (2565, 7 ตุลาคม). *Nang Nak Trailer*. <https://www.youtube.com/watch?v=tREjNCHsk18&t=8s>
- Sanook. (2565, 13 ตุลาคม). “ใหม่” ทุ่มสุดตัว อาสาเล่นเอง ฉากห้อยหัว “พี่มาก..พระโขนง”. <https://www.sanook.com/movie/34289/>
- Trueid. (2563, 3 ตุลาคม). เรื่องย่อ พี่มากพระโขนง. <https://entertainment.trueid.net/synopsis/jemkA8VnElBr>
- The Hollywood Reporter. (2013, 8 April). *Pee-Mak: Thailand’s highest grossing box office movie of all time*. <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/pee-mak-approaching-all-time-434716/>

The Creation of Mascot form Cultural Context to Value Adding

Received : November 10, 2022

Revised : February 23, 2023

Accepted : March 22, 2023

ธีรวัฒน์ พจน์วิบูลศิริ¹

Theerawat Pojvibulsiri¹

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาจิตตวิศกรรมสื่อและการเป็นผู้ประกอบการ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ
อีเมล : aksornsanana@gmail.com

¹ Assistant Professor in Department of Imagineer Media Entrepreneurship, Albert Laurence School of Communication Arts, Assumption University
E-mail : aksornsanana@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความ “การสร้างสรรค์มาสคอตจากบริบททางวัฒนธรรมสู่การเพิ่มมูลค่า” นี้ มุ่งเน้นที่จะศึกษาประวัติความเป็นมาตามเส้นเวลา ตั้งแต่เป็นตัวละคร การ์ตูน จนพัฒนามาเป็นมาสคอต รวมไปถึงรูปแบบ และหลักการออกแบบสร้างสรรค์ ตลอดจนการใช้บริบททางวัฒนธรรมมาเป็นแนวความคิดในการออกแบบ สู่การบูรณาการในการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องในสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ข้อมูลเกี่ยวกับมาสคอตในประเทศไทยมีอยู่น้อย ทั้งนี้เนื่องจากพัฒนาการของมาสคอตในประเทศไทยเริ่มมาเมื่อไม่นานนัก โดยเฉพาะมาสคอตที่มีที่มาจากบริบททางวัฒนธรรม ในช่วงแรกนั้นได้อยู่ในรูปแบบของ ตัวการ์ตูนเป็นส่วนใหญ่ จนตัวการ์ตูนหลายตัวถูกพัฒนาต่อมาเป็นมาสคอตที่ได้รับความนิยมและสร้างมูลค่าได้ในต่างประเทศโดยเฉพาะในประเทศญี่ปุ่น นับได้ว่าเป็นตัวอย่างที่ดีในการใช้บริบททางวัฒนธรรมมาออกแบบสร้างสรรค์มาสคอต ความใส่ใจในรายละเอียดตั้งแต่วิคิด การนำเสนอ การนำไปใช้งาน กิจกรรมการผลิตเป็นสินค้าของฝากของที่ระลึกและผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่ช่วยให้มาสคอตนั้นเป็นที่รู้จักในระดับโลก นอกจากประเทศญี่ปุ่นยังมีมาสคอตอีกหลายตัวในหลาย ๆ ประเทศ ที่สามารถก้าวเข้าสู่การเป็นมาสคอตระดับโลก มาสคอตบางตัวสามารถกลายเป็นไอคอนทางวัฒนธรรม (cultural icon) หรือเป็นบริบททางวัฒนธรรมได้ด้วยการใช้งานที่ต่อเนื่องยาวนาน ประกอบกับการสร้างภาพลักษณ์และการประชาสัมพันธ์ที่มีประสิทธิภาพ

ในประเทศไทยมาสคอตนับได้ว่าเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งขององค์กร หน่วยงานราชการ หรือกิจกรรมต่าง ๆ เป็นตัวแทนในการสื่อสารและประชาสัมพันธ์สู่กลุ่มเป้าหมาย แนวโน้มการออกแบบสร้างสรรค์และการใช้งานมีมากขึ้น นักออกแบบสร้างสรรค์ก็มีจำนวนมากขึ้น ในหลายสถาบันการศึกษามีการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสร้างสรรค์มาสคอต โดยเฉพาะการใช้บริบททางวัฒนธรรม เพื่อตอบโจทย์การทำงานต่างวัตถุประสงค์ในรูปแบบที่หลากหลาย ตัวอย่างเช่น การทำงานออกแบบเพื่อชุมชน การพัฒนาสินค้าและผลิตภัณฑ์ นำไปสู่การสร้างมูลค่า และส่งเสริมจนกลายเป็นซอฟต์แวร์ของประเทศต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ : มาสคอต, บริบททางวัฒนธรรม, มูลค่า

Abstract

The article “The Creation of Mascot from Cultural Context to Value Adding” focuses on the history of the timeline, from being a character design, cartoon and developing into a mascot which includes styles and the theory of creation and the use of cultural context to the design concept, towards the integration of teaching and learning in related subjects. There is less information about the mascot in Thailand, because the development started not long ago, especially the mascots that are derived from the cultural context. In the beginning, it was mostly in the form of cartoon characters, developed into mascots which are popular and can create value. In Japan, this is a good example of using cultural context to create the mascots, from the idea generation, presentation, implementation, activities, and the production of the souvenirs, this helps the mascot being known worldwide. Some mascot step into being a global mascot, and some can become the cultural icons or cultural context itself, with long continuous usage together with building image and effective public relations.

In Thailand, mascots are considered as an important part of the organization. government agency or activities as the representatives in communication and public relations to the target groups. The mascot design trend develops in the good way, the numbers of the young designers are increasing, there are many design subjects are still taught which relate to the cultural context, to meet the needs for different purposes, for example, the design for the community. product development, leading to create value and promote until it becomes Thailand soft power in the near future.

Keywords : Mascot, Cultural Context, Value

บทนำ

การออกแบบสร้างสรรค์ตัวละคร (character design) มีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปอย่างมากในปัจจุบัน และเป็นหนึ่งในกระแสหลักสำคัญที่มีการพัฒนาในเรื่องรูปแบบและเทคนิควิธีการอย่างต่อเนื่อง มาสคอต (mascot) หรือตัวนำโชค พัฒนาจากตัวการ์ตูนที่มีอยู่เดิมจนกลายเป็นมาสคอตที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้ อาจจะถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเฉพาะ เพื่อใช้งานในบริษัทหรือช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง มาสคอตก้าวผ่านกาลเวลามาไกลกว่าจุดกำเนิด จากชื่ออุปรากร (opera) มาเป็นสัญลักษณ์ของสินค้าและผลิตภัณฑ์มาสู่ซอฟต์แวร์มูลค่าสูง จากภาพวาดสองมิติ พัฒนาเป็นชุดที่สวมใส่ได้ พัฒนาต่อมาเป็นมาสคอตในลักษณะตัวละครสามมิติ มีชีวิตเคลื่อนไหวได้ จากที่เป็นเพียงตัวแทนขององค์กร สินค้า หรือแบรนด์ มีหน้าที่เพื่อประชาสัมพันธ์ข่าวสาร ถูกเพิ่มหน้าที่และประโยชน์ใช้สอยจนกลายเป็นสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่มีความใกล้ชิดผู้บริโภค สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับองค์กร สินค้า หรือแบรนด์อย่างไม่มีที่สิ้นสุด มิชลิน แมน (Michelin Man) หรือบีเบนดัม (Bebendum) มิกกี้ เมาส์ (Mickey Mouse) สนูปปี้ (Snoopy) โดราเอมอน (Doraemon) หรือคุมามง (Kumamon) ล้วนเป็นตัวละคร การ์ตูน และมาสคอตที่มีชื่อเสียงในระดับโลก เป็นที่จดจำทั้งในรูปร่างรูปทรง สี และรายละเอียดภายในตัวมาสคอต ทั้งหมดสร้างมูลค่ามากมายมหาศาล ในประเทศไทย การออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครมีการพัฒนาเรื่อยมา การลดตัดทอนรูปร่างรูปทรงรายละเอียดจากความเป็นจริง สร้างสรรค์ใหม่จนเกิดเป็นภาพตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะตัวในรูปแบบและรูปลักษณ์ต่าง ๆ ในแต่ละยุคสมัย หลายตัวละครพัฒนาจากการ์ตูนในวรรณคดีของไทย ตัวอย่างมาสคอตไทยในช่วงเริ่มต้น ได้แก่ ตาวิเศษ ปี พ.ศ. 2527 วิเชียรมาสและสวัสดิ์จากกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 13 และ 18 ปี พ.ศ. 2528 และ พ.ศ. 2538 ตามลำดับ ในปัจจุบันหน่วยงานราชการ จังหวัด โรงเรียน บริษัท ห้างร้าน และแบรนด์สินค้าและผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ หันมาสนใจใช้งานมาสคอตมากขึ้น เช่น น้องพลั่ง น้องขาม โก่แก้ว บาร์บีก้อน ก้อตจิ น้องอุ่นใจ หนูตัวน และโกมุ เป็นต้น

ในการออกแบบสร้างสรรค์มาสคอตมักจะใช้ความเป็นตัวตนขององค์กรมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ แต่มาสคอตหลายตัวก็ใช้บริบททางวัฒนธรรมเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ด้วยการบูรณาการการใช้บริบททางวัฒนธรรมมาผสมผสานกับวิชาการออกแบบ ก็เป็นอีกหนึ่งแนวทางในการสร้างสรรค์ตัวละครเพื่อเพิ่มมูลค่า มหาวิทยาลัยที่สอนเกี่ยวกับการออกแบบ บรรจุวิชาที่เกี่ยวข้องกับข้อกับบริบทของทุนทางวัฒนธรรมและวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องในหลักสูตรของตน วิชาภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิชาแรงบันดาลใจ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ วิชาทุนวัฒนธรรมเพื่อการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต เป็นต้น

ภาพ 1

มิชลิน แมน (Michelin Man) มิกกี้ เมาส์ (Mickey Mouse) โดราเอมอน (Doraemon) คุมะมง (Kumamon) โกแกะ น่องอุ่นใจ และโกมุ



หมายเหตุ. จาก Michelin Man, <https://www.creativereview.co.uk/michelin-man-logo/>, Mickey Mouse, https://disney.fandom.com/wiki/Mickey_Mouse, Doraemon, <https://doraemon.fandom.com/wiki/Doraemon>, Kumamon, <https://www.nippon.com/en/japan-topics/b02503/>, โกแกะ, https://shopee.co.th/product/52485756/960720973?utm_campaign=&utm_content=60e91e984a3054237809c4a7-632a9c78151abc56a-668f2e0-comparison%2Bsite--&utm_medium=affiliates&utm_source=an_15200100000, น่องอุ่นใจ, <https://www.ais.th/aunjaiwithkids/>, และโกมุ, <https://www.facebook.com/GOMU-LAND/>.

ผลงานของนิสิตนักศึกษาที่มีการเผยแพร่สู่สาธารณะและได้รับการตอบรับพร้อมทั้งคำชื่นชม บางรายวิชาการบูรณาการระหว่างกัน จนเกิดเป็นผลงานอันเป็นที่ประจักษ์ ผลงานของนักออกแบบรุ่นใหม่เหล่านั้นนับได้ว่าเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการนำบริบททางวัฒนธรรมไปใช้งาน เป็นการช่วยเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ และช่วยประชาสัมพันธ์ความเป็นซอฟต์แวร์ พาวเวอร์ของไทยได้

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาประวัติ รูปแบบ และวิธีการออกแบบสร้างสรรค์ตัวการ์ตูนมาสคอต
2. เพื่อศึกษาการออกแบบมาสคอตจากบริบททางวัฒนธรรม การบูรณาการ และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

ขั้นตอนและวิธีดำเนินการศึกษา

1. ศึกษาประวัติ รูปแบบ และหลักการการออกแบบมาสคอต
2. ศึกษาความเป็นมาของมาสคอตในปัจจุบัน
3. วิเคราะห์การบูรณาการการออกแบบสร้างสรรค์มาสคอตกับบริบททางวัฒนธรรม

การออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครในประเทศไทย

134 | วารสารวิชาการ DEC JOURNAL
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตัวละครจากบริบททางวัฒนธรรม สังคมของและนายักษ์ โดย สวัสดิ์ จุฑะพร หนูมาน สุตสาครและมานิล มังกร โดย ปยุต เงากระจ่าง นื่องขาม โดย ศรีชนา เจริญเนตร และ ธีรวัฒน์ พจนวิบูลศิริ หนูมานและทศ กัญช์ โดย ศิววัตร วีรกุล วิพาสน์พร ศรีพิมพ์ อมรเทพ ธนะกุล และสวโรจน์ รัตนทองคง



การ์ตูน ก่อนจะเป็นมาสคอต

ปีที่ 2 ฉบับที่ 1 มกราคม - เมษายน 2566 **135**

ที่มีชื่อเสียงในแต่ละยุค สร้างสรรค์ผลงานเป็นที่ประจักษ์จนปัจจุบัน (นิโคลาส เวอร์สแตปเป็น, 2564) เช่น ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิลิต (เปล่ง ไตรปิ่น ไม่ทราบปี – 2485) นักวาดการ์ตูนล้อเลียนการเมือง คนแรกของสยาม เหม เวชกร (2446 – 2512) สวัสดิ์ จุฑะรพ (2454 – 2493) ประยูร จรรย์ราช (2457 – 2535) ปยุต เงากระจ่าง (2472 – 2553) จำนัญ เล็กสมทิต (จุมจิม 2479 – 3565) วัฒนา เพ็ชรสุวรรณ (อาวัฒน์ 2482 – ปัจจุบัน) สมชัย กัตถัญญตานันท์ (ชัย ราชวัตร 2484 – ปัจจุบัน) ภักดีแสนทวีสุข (ต่าย 2503 – ปัจจุบัน) และวิสุทธิพรนิมิต (2519 – ปัจจุบัน) เป็นต้น

ภาพ 3

วิวัฒนาการการ์ตูนไทย ภาพลายเส้นที่จารบนหินชนวนบนผนังมณฑปวัดศรีชุม จังหวัดสุโขทัย ผลงานของ ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิลิต และภาพล้อเลียนข้าราชการผลงานพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว



หมายเหตุ. จาก ประวัติการ์ตูนไทย, (น. 15, 20, 25) โดย วรวิชัย เวชบุรุษ, 2548, องค์การการค้าของ สำนักงานคณะกรรมการ สกสค.

จากรายชื่อด้านบนเป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งของนักเขียนการ์ตูนที่มีชื่อเสียงในประเทศไทยเท่านั้น ยังมีนักเขียนการ์ตูนอีกมากที่เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์และขับเคลื่อนวงการการ์ตูนของไทย องค์ประกอบของการสร้างสรรค์ นอกจากตัวละครจะมีความสำคัญแล้ว เนื้อหาเรื่องราว (Story Telling) ก็มีความสำคัญและน่าสนใจไม่แพ้กัน บริบทของเนื้อหาเรื่องราวก็เป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ ในช่วงแรกเนื้อหาจากการเสียดสีบุคคลหรือการเมืองแล้ว เรื่องราวของนิทานพื้นบ้าน และวรรณคดีของไทยอย่าง พระอภัยมณี พระสมุทร สังข์ทอง ชูชก ขุนช้างขุนแผน ศรีธนญชัย หลวิชัยควิระเด่นล้านได รามเกียรติ์ ฯลฯ ถูกนำมาใช้เป็นเรื่องราวในการนำเสนอ ต่อมาก็มีงานเขียนการ์ตูนเรื่องยาวจากนิทานพื้นบ้านและวรรณคดีไทยอย่างต่อเนื่อง การ์ตูนไทยยังพัฒนาต่อไปอีกในหลายช่วงเวลา

การสร้างสรรค์นิยายภาพจากอิทธิพลของการ์ตูนต่างประเทศในแนว ยอดมนุษย์และกำลังภายใน การ์ตูนเล่มละบาท การ์ตูนผี ก้าวเข้าสู่ยุคของอิทธิพลจากการ์ตูนญี่ปุ่น การนำการ์ตูนญี่ปุ่น มาแปลและจัดพิมพ์ต่อเนื่องมาสู่ยุคไทยคอมิก ที่นักวาดการ์ตูนของไทยมีจำนวนมากขึ้น มีสื่ออย่างนิตยสารหรือการ์ตูน รายสัปดาห์ รายเดือนเกิดขึ้น อย่างมากมาย หรือแม้แต่การ์ตูนข้ามชั้นอย่าง ขายหัวเราะ มหาสนุก จนการ์ตูนมาสู่ยุคการ์ตูนทำมือ นักวาดการ์ตูนทั้งมืออาชีพและสมัครเล่น สร้างสรรค์และนำเสนอการ์ตูนของตนเฉพาะกลุ่ม ตัวการ์ตูนจากการสร้างสรรค์เหล่านี้ส่วนหนึ่งกลายเป็นมาสคอตและสินค้าที่เป็นที่รู้จัก และเป็นที่จดจำต่อเนื่อง เช่น นายสุขเล็ก ผลงาน ประยูร จรรย์ราช บักจ๋อกับผีใหญ่มา ผลงานสมชัย กัตถัญญตานันท์ หรือชัย ราชวัตร ปังปอนด์ ผลงานภักดี แสนทวีสุข หรือต่าย ขายหัวเราะ และมะม่วง ผลงานวิสุทธิพรนิมิต เป็นต้น

ภาพ 4

ตัวอย่างตัวการ์ตูนที่พัฒนามาสู่การเป็นมาสคอต นายสุขเล็ก บักจ๋อกับผีใหญ่มา ปังปอนด์ และมะม่วง



หมายเหตุ. จาก นายสุขเล็ก, <https://pantip.com/topic/34368010>, บักจ๋อกับผีใหญ่มา, <https://store.line.me/stickershop/product/3106/th>, ปังปอนด์, <https://m.mgromonline.com/smes/detail/9510000128560>, และ มะม่วง <https://biggo.co.th/s/น้องมะม่วง/>.

ตลอดระยะเวลาหนึ่งร้อยกว่าปีแห่งการสร้างสรรค์ที่ต่อเนื่อง จากวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง การล้อเลียนเสียดสี และการเล่า เรื่องราว กลายเป็นการทุนเพื่อใช้เป็นตราสินค้า พัฒนาต่อเนื่องจน เป็นมาสคอตหรือตัวนำโชค เพื่อการเป็นตัวแทนและประชาสัมพันธ์ องค์กร ศิลปินนักวาดนักออกแบบตัวละครรุ่นใหม่มีเพิ่มขึ้นทุกวัน สถาบันการศึกษาหลายแห่งมีการเรียนการสอนในรายวิชาออกแบบ ตัวละครโดยเฉพาะ บางรายวิชาสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ออกแบบตัว ละครจากบริบททางวัฒนธรรม การใช้เนื้อเรื่องจากนิทานพื้นบ้าน มาสร้างสรรค์ ทั้งการออกแบบตัวการ์ตูน การสร้างนิยายภาพ ศิลปินในรูปแบบของแอนิเมชัน การออกแบบสร้างสรรค์มาส คอตก็ถูกนำเสนอในหลายเวที การทำงานออกแบบเพื่อชุมชน การ สร้างแบรนด์ อุตสาหกรรมภาพยนตร์ สินค้าและผลิตภัณฑ์หลาก หลายประเภท รวมถึงการสนับสนุนจากภาครัฐและเอกชนในด้าน อุตสาหกรรมแอนิเมชัน เทคโนโลยีมีส่วนช่วยในการพัฒนาการออกแบบ สร้างสรรค์ตัวละครด้วยไม่ว่าจะเป็นสินทรัพย์ดิจิทัลในรูปแบบเอ็นเอฟที (NFT - Non-Fungible Token) หรือปัญญาประดิษฐ์อย่าง Midjourney AI ทั้งหมดนี้เพื่อการสร้างซอฟต์แวร์ และก้าว ข้ามไปสู่ยุคจักรวาลอนันต (Metaverse) ในอนาคต

มาสคอต (mascot)

มาสคอตเป็นหนึ่งในรูปแบบของการออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครที่ เป็นตัวแทนและมีบทบาทและเป็นตัวแปรสำคัญ ในการประชาสัมพันธ์ พื้นที่ องค์กร บริษัท ห้างร้าน หน่วยงาน แบนด์ สินค้าและผลิตภัณฑ์ ต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน การออกแบบอาจจะมีที่มาจากตัวการ์ตูน ที่มีมาอยู่ก่อน หรือจะเป็นคน สัตว์ สัตว์ประหลาด สิ่งของ จากนิทาน นิยาย หรือบริบททางวัฒนธรรมอื่น ๆ นำมาปรับปรุงรูปแบบหรือ สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ เพื่อใช้เป็นตัวแทนขององค์กรนั้น ๆ หากเรา พิจารณาการใช้งานมาสคอต ประเทศญี่ปุ่นนับได้ว่าเป็นประเทศ ที่ใช้งานและมีจำนวนมาสคอตมากที่สุดประเทศหนึ่ง มาสคอตหลาย ตัวมีชื่อเสียงและเป็นที่รู้จักในระดับสากล ด้วยการออกแบบ รูปลักษณ์ การสร้างบุคลิกลักษณะและลักษณะนิสัย ทำให้มาสคอตเหล่านั้นเป็น ที่จดจำและได้รับความนิยม สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่าง มหาศาล แต่ก็ไม่ใช่มาสคอตทุกตัว ที่จะประสบความสำเร็จ หลายตัว ไม่ได้ได้รับความนิยม ไม่เป็นที่รู้จักและเลิกใช้ไปในที่สุด ด้วยจำนวนที่เพิ่ม มากขึ้น แทบจะทุกองค์กร หรือแม้แต่แบรนด์ก็หันมานิยมสร้างสรรค์ ตัวละครในรูปแบบมาสคอต เพราะเข้าถึงและจดจำง่าย เป็นมิตร ช่วย ให้องค์กรสามารถสื่อสารกับผู้บริโภคได้ง่ายขึ้น หลายองค์กรต่อยอด มาสคอตของตัวเองด้วยสินค้าและผลิตภัณฑ์ เพื่อการส่งเสริมการขาย และจัดจำหน่ายผ่านช่องทางต่าง ๆ

มาสคอตถูกออกแบบสร้างสรรค์ในหลายบริบทตามยุคสมัยแห่ง การพัฒนาของตัวมาสคอตนั้น บริบททางธุรกิจ กีฬา และบริบททาง วัฒนธรรม ตัวการ์ตูนจากอดีตเมื่อผ่านยุคสมัยถูกปรับเปลี่ยนให้ กลายเป็นมาสคอตประจำองค์กร ทำหน้าที่แตกต่างออกไปจากเดิม แต่มาสคอตบางตัวเป็นมาสคอตแบบเฉพาะกิจ ให้ความร่วมมือกับ องค์กรทั้งในแบบชั่วคราวและถาวร เป็นตัวแทนนำเสนอและสื่อสาร เรื่องราว รวมไปถึงเหตุการณ์สำคัญขององค์กรนั้น พื้นฐานของการ ออกแบบสร้างสรรค์มาสคอต ไม่ต่างกับการออกแบบสร้างสรรค์ตัวละคร หรือตัวการ์ตูนโดยทั่วไป เพียงแต่ต้องคำนึงถึงตัวตน บุคลิกลักษณะ ขององค์กร เพื่อให้ถ่ายทอดออกมาได้ตรงกับสิ่งที่องค์กรนั้นเป็นมาก

ที่สุด อาจารย์ทาคาชิ ยานาเสะ (Takashi Yanase) ผู้สร้างสรรค์ ตัวละครอันปังแมน (Anpanman) กล่าวไว้ว่า “นักออกแบบมีความเป็นที่จะต้องพิจารณาถึงการพัฒนาตัวละครอย่างต่อเนื่อง โดยคงไว้ซึ่งความมีชีวิตชีวาจากของเดิม พัฒนาไปสู่ความเป็นสากลต่อไป” (Mascot Design, 2019). ตามความหมายของคำว่า มาสคอต หมายถึง ตัวนำโชคที่เป็นตัวละครหรือตัวการ์ตูน เป็นตัวแทนขององค์กรและถูกนำเสนอต่อสาธารณชน จุดเริ่มต้นของมาสคอตมาจากสัญลักษณ์มงคลเพื่อผลทางความเชื่อ การนำมาสู่ความโชคดี การบูชาร้องขอ กับเทพเจ้าหรือสิ่งที่มีพลัง มาสคอตในอดีตส่วนใหญ่จะเป็นลวดลายประดับหรือสัตว์มงคลชนิดต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น นกฟีนิกซ์ เป็นตัวแทนของความเป็นอมตะและการเกิดใหม่ มังกรในวัฒนธรรมตะวันออก เป็นตัวแทนของความเป็นเอกภาพและความกลมกลืน มาสคอตในรูปแบบสัญลักษณ์เหล่านี้ ได้กลายเป็นตัวแทนในการกล่าวถึงหรืออ้างอิงถึงแต่ละประเทศในเวลาต่อมา เช่น หมี่ขาว แทนประเทศรัสเซีย สิงโต แทนสหราชอาณาจักร กระทั่ง แทนประเทศสเปน หรือช้างแทนประเทศไทย เป็นต้น

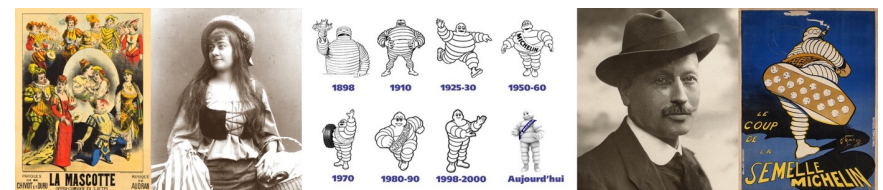
มาสคอตในปัจจุบัน

คำว่า มาสคอต (mascot) ตามความหมายในภาษาไทยหมายถึง สัญลักษณ์นำโชค ในภาษาญี่ปุ่นจะใช้คำว่า ยูรุเคียระ (Yuru-kyara) ส่วนในภาษาอังกฤษตามความหมายจาก Cambridge English Dictionary หมายถึง คน สัตว์ หรือสิ่งของที่นำมาซึ่งความโชคดี หรือสิ่งที่เป็นตัวแทนองค์กร คำว่ามาสคอตมาจากภาษาละติน Masca หมายถึง ผีหรือแม่มด ในปี ค.ศ. 1880 (Mascot Design, 2019) มีการแสดงอุปรากร เรื่อง “La Mascotte” ในประเทศฝรั่งเศส ตัวละครแม่บ้านซึ่งเป็นตัวเอกในอุปรากรเรื่องนั้นมักจะนำสิ่งดี ๆ มาให้กับคนรอบตัวเธอเสมอ ๆ ดังนั้นคำว่า “Mascotte” ในเรื่องจึงหมายถึง ความวิเศษ (magic) ซึ่งหมายรวมถึงความเป็นวีรสตรี (heroine) ได้อีกด้วย เมื่ออุปรากรได้รับความนิยม คำว่า “Mascotte” จึงกลายเป็นคำที่นิยมใช้และถูกแปลเป็นภาษาอังกฤษต่อมา ความ

หมายของ “Mascotte” จึงเปลี่ยนไปตั้งแต่บัดนั้น ส่วนมาสคอตในยุคปัจจุบันที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นมาสคอตแรก คือ มิชลิน แมน (Michelin Man) หรือมีอีกชื่อหนึ่งว่า “บีเบนดัม (Bibendum)” เริ่มใช้เป็นสัญลักษณ์ขององค์กรตั้งแต่ปี ค.ศ. 1894 ในงานนิทรรศการ Lyon International Exhibition ที่มาของมิชลิน แมน เกิดจากการที่พี่น้องมิชลิน (Édouard Michelin และ André Michelin) สังเกตเห็นกองยางรถยนต์ที่วางตั้งไว้ดูคล้ายรูปร่างของมนุษย์ จนหลายปีต่อมา André Michelin ได้เห็นโปสเตอร์โฆษณาร้านอาหารกึ่งบาร์ (Brasserie) ที่วาดโดยศิลปินชาวฝรั่งเศสชื่อ O’Galop หรือ Marius Rossillon ซึ่งเป็นรูปแก้วเบียร์ ประกอบกับคำว่า “เชิญดื่ม” André Michelin จึงได้ว่าจ้างให้ O’Galop ออกแบบมิชลิน แมนให้ นั่นจึงเป็นจุดเริ่มต้นของมาสคอตตัวแรก จนกลายมาเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ของบริษัทมิชลินจวบจนปัจจุบัน

ภาพ 5

อุปรากร La Mascotte, วิวัฒนาการของมาสคอต มิชลิน แมน, Marius Rossillon (O’Galop) และผลงานการออกแบบ



หมายเหตุ. จาก La Mascotte, https://en.wikipedia.org/wiki/La_mascotte, Michelin Man, <https://guide.michelin.com/kr/en/article/features/8-fascinating-facts-michelin-man>, Marius Rossillon, <https://en.wikipedia.org/wiki/O%27Galop> และ Semelle Michelin, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:O%27Galop_-_Semelle_Michelin.jpg

มาสคอตในช่วงแรกจะมีลักษณะเป็นภาพวาดสองมิติแบน ๆ ปรากฏในตราสินค้า โฆษณา โปสเตอร์ และบรรจุภัณฑ์ เมื่อมาถึงปลายศตวรรษที่ 19 สู่ต้นศตวรรษที่ 20 การใช้คน เด็ก หรือสัตว์เป็นตัวแทนขององค์กรเริ่มเข้าสู่ความนิยมมากขึ้น ในปี ค.ศ. 1934 มาสคอตในลักษณะคนสวมชุดก็ได้ปรากฏและเริ่มใช้งานขึ้นที่ดิสนีย์แลนด์ (Disneyland) มิกกี้ เม้าส์ (Mickey Mouse) และมินนี่เม้าส์ (Minnie Mouse) เป็นสองตัวละครแรกที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนมาตั้งแต่เวลานั้น จากดิสนีย์ มาสคอต ที่เป็นคนสวมชุดได้ก้าวสู่วงการกีฬา กีฬาในมหาวิทยาลัย ฟุตบอลโลก กีฬาซีเกมส์ เอเชียนเกมส์ และโอลิมปิก ทั้งในวงการกีฬาและในวงการธุรกิจก็ได้ตระหนักถึงความสำคัญและศักยภาพของมาสคอตแบบคนสวมชุด มีการใช้งานอย่างแพร่หลาย มีการพัฒนาในเรื่องของวัสดุที่ใช้ในการตัดเย็บ และมีรูปแบบที่แตกต่างหลากหลายตั้งแต่บัดนั้นเป็นต้นมา มาสคอตในวงการกีฬา ที่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ได้แก่ Pique จากฟุตบอลโลกที่ประเทศเม็กซิโก ปี พ.ศ. 2529 Beibei, Jingjing, Huanhuan, Yingying และ Nini จากกีฬาโอลิมปิกที่กรุงปักกิ่ง ประเทศจีน ปี พ.ศ. 2551 Miraitowa จากกีฬาโอลิมปิกที่กรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น ปี พ.ศ. 2563 มาสคอตเหล่านี้เป็นที่จดจำและได้รับความสนใจในทุกครั้งที่ปรากฏ ผู้คนให้ความสนใจในตัว มาสคอตว่าจะมีการออกแบบรูปร่างหน้าตาอย่างไร การออกแบบมาสคอตในแต่ละครั้งก็มีที่มาที่ไปและแรงบันดาลใจในการนำเสนอที่แตกต่างกัน สัญลักษณ์ประจำเมือง และความหมายในทางมงคล ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของบริบททางวัฒนธรรมเป็นหนึ่งในทางเลือกสำหรับการนำเสนอ ตัวอย่างเช่น มาสคอตของโตเกียวโอลิมปิก 2020 ที่ออกแบบโดย เรียว ทานิกูชิ (Ryo Taniguchi) “Miraitowa” มาสคอตที่ออกแบบด้วยบริบททางวัฒนธรรมใช้ลายอิจิมัตสึ (Ichimatsu Moyo) ที่เป็นลายตารางหมากรุกสีครามซึ่งเป็นลายดั้งเดิมของประเทศญี่ปุ่น ผสมผสานกับความสมัยใหม่ด้วยรูปร่างรูปทรงและสีของตัวละคร คุมะมง (Kuma-mon) มาสคอตประจำจังหวัดคุมาโมโตะ เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งของมาสคอตที่มีชื่อเสียงในระดับโลก ด้วยบุคลิกที่โดดเด่น ร่าเริง เป็นมิตรกับผู้คน จึงถูก

นำไปผลิตและประกอบสินค้านานาชนิดทั้งในและนอกประเทศญี่ปุ่น ส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัด คุมะมงยังมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สำคัญของประเทศญี่ปุ่น และยังสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจมหาศาลให้กับจังหวัดคุมาโมโตะอีกด้วย ในประเทศไทย มาสคอตที่ถูกทำเป็นสินค้าและผลิตภัณฑ์ได้รับความนิยมเช่นเดียวกัน หลากหลายแบรนด์สร้างมาสคอตของตัวเอง แล้วต่อยอดเป็นสินค้าและผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ แบรินด์ โฮเลน (Holen) เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างของสินค้าที่มีความตั้งใจในการส่งต่อทุนทางวัฒนธรรมไทยด้วยตัวทศกัณฐ์และหนุมาน เป็นของฝากของที่ระลึกที่ได้รับความนิยมทั้งคนไทยและต่างชาติ มีการผลิตผลงานอย่างต่อเนื่อง สินค้าที่มีจำหน่ายในร้านสะดวกซื้อ ห้างสรรพสินค้า หรือร้านหนังสือทั่วไป ในทุกวันนี้มาสคอตถูกใช้เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างองค์กรกับผู้บริโภค มาสคอตกลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คน และยังถูกประยุกต์ใช้ในสื่อต่าง ๆ จากรูปแบบสองมิติ มาสู่มาสคอตที่มีคนสวมชุด จากนั้นก็ถูกออกแบบในรูปแบบสามมิติ ด้วยเทคโนโลยีแห่งการสร้างสรรค์ในยุคปัจจุบัน พัฒนาต่อเนื่องจนกลายเป็นตัวละครที่มีชื่อเสียงและน่าจดจำ และยังถูกผลิตเป็นสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่หลากหลาย กลายเป็นสิ่งหนึ่งที่อยู่กับผู้คนอย่างลงตัว สัมกับความหมายเดิม คือ เป็นสิ่งวิเศษ เป็นสิ่งวิเศษระหว่างองค์กรกับผู้คน

หลักการออกแบบมาสคอต

การออกแบบสร้างสรรค์มาสคอตในปัจจุบันมีอัตราการเติบโตที่สูง มีมาสคอตใหม่ ๆ เกิดขึ้นทุกวัน การไม่มีข้อจำกัดในการออกแบบทำให้มาสคอตได้รับความนิยมอย่างสูง นักออกแบบสร้างสรรค์มาสคอตที่มีความเป็นเอกลักษณ์ (uniqueness) และแตกต่าง โดยอาศัยหลักการออกแบบเบื้องต้น ดังนี้ (Mascot Design, 2019)

1. การวางแนวทางการออกแบบ (design orientation) นักออกแบบจะได้รับแจ้งจากการลูกค้าถึงความต้องการ ในเบื้องต้น จากนั้นก็ต้องหาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของลูกค้า เพื่อค้นหากำหนดค่าสำคัญและธีม ในการออกแบบเพื่อให้ได้รูปแบบเฉพาะตัว มีความเป็นเอกลักษณ์

2. การเลือกต้นแบบ (prototype selection) นักออกแบบมีความจำเป็นในการออกแบบให้ตรงกับโจทย์ที่ลูกค้ากำหนด ต้นแบบในการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็น สัตว์ ต้นไม้ หรือรูปร่างรูปทรงต่าง ๆ จะต้องปรับให้อยู่ในสัดส่วนรูปร่างรูปทรงของมนุษย์ สัตว์และต้นไม้ชนิดต่างๆจะพบบ่อย เพราะเป็นที่รู้จักโดยทั่วไป จดจำง่าย มีอยู่หลายลักษณะในรูปร่างรูปทรงของมนุษย์ เดิมหน้าตาเพื่อสร้างการแสดงออกทางสีหน้า ส่วนสัตว์ประเภทที่ไม่มีตัวตนจริง นักออกแบบจำเป็นต้องสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ โดยใช้พื้นฐานของรูปร่างรูปทรงมนุษย์ แล้วแต่งเติมรายละเอียดเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ บางกรณีอาจจะไม่ได้มีแค่ตัวเดียว อาจจะมีเพื่อน หรือตัวละครรองมาเสริมเพื่อให้เกิดเรื่องราว มีความเป็นมิตร ทำให้ง่ายต่อการเล่าเรื่องเพื่อประชาสัมพันธ์

3. รูปแบบ (style design) เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบมาสคอต เช่นเดียวกับการออกแบบสร้างสรรค์ตัวละคร เป็นความประทับใจแรกที่จะเกิดขึ้น สิ่งสำคัญในส่วนนี้ ได้แก่ หน้าตา ท่าทางการแสดงออก เครื่องแต่งกาย การเคลื่อนไหว รายละเอียด และคู่สีที่ใช้

4. การประยุกต์ใช้ในสินค้าและผลิตภัณฑ์ (peripheral product design) เป้าประสงค์หลักเพื่อเพิ่มมูลค่า ทางเศรษฐกิจและช่วยให้มาสคอตหรือตัวละครนั้นได้มีชีวิตอยู่และใช้งานได้อย่างยาวนาน ทั้งหมดต้องมีการวางแผนอย่างยืดหยุ่นและเป็นขั้นเป็นตอน ชนิดของสินค้าและผลิตภัณฑ์ก็จำเป็นต้องเลือกอย่างถูกต้องเหมาะสม โดยการเลือกสินค้าที่เป็นที่นิยมของตลาด มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี มีเสน่ห์ดึงดูด นักออกแบบเองต้องคำนึงถึงโอกาสและศักยภาพของตัวสินค้า เพื่อที่จะใช้เป็นช่องทางในการสื่อสารและประชาสัมพันธ์องค์กรไปยังผู้บริโภคให้เกิดประสบการณ์ร่วมต่อไป

มาสคอต หนึ่งในรูปแบบของการออกแบบสร้างสรรค์ตัวละคร มีวัตถุประสงค์ในการใช้งานที่ชัดเจน เป็นสิ่งพิเศษที่องค์กรต่าง ๆ เลือกใช้เป็นช่องทางในการสื่อสารและประชาสัมพันธ์ข้อมูลและเรื่องราว ที่เป็นประโยชน์ไปสู่กลุ่มลูกค้าหรือผู้บริโภค มาสคอตเป็นหนึ่งในงานออกแบบสร้างสรรค์ที่ทรงพลัง ผ่านกระบวนการคิดด้วยปัจจัยต่าง ๆ ตามโจทย์ที่ได้รับกลับกรองออกมาเป็นรูปลักษณ์ที่มีความหมาย มีความน่าสนใจ สวยงาม เป็นที่จดจำ ตามบริบทที่กำหนดไว้แล้วพัฒนาเป็นสินค้าและผลิตภัณฑ์หลากหลายรูปแบบที่มีประโยชน์ใช้สอย ตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภค จนทำให้มาสคอตนั้นมีชีวิตและดำรงอยู่ได้ต่อไปในสังคม ใช้งานได้อย่างยาวนาน สู่การเป็นซอฟต์แวร์ พาวเวอร์ และเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้แก่องค์กรนั้นในที่สุด แต่การจะเป็นที่จดจำได้นั้น ปัจจัยสำคัญที่สุดก็คือรูปร่างรูปทรงและรายละเอียด จากนั้นจึงตามมาด้วยบุคลิกลักษณะและการปฏิสัมพันธ์กับผู้คน รูปร่างรูปทรงที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ย่อมสร้างภาพจำให้กับมาสคอตมากกว่ารายละเอียดภายในตัวมาสคอต รายละเอียดที่มากเกินไปอาจทำให้ไม่เป็นที่จดจำ หรือจดจำยาก ผู้สร้างสรรค์จำเป็นที่จะต้องคำนึงถึงความโดดเด่นของรูปร่างรูปทรงของมาสคอตเป็นอันดับแรก

มาศคอตกับบริบททางวัฒนธรรม

ความเชื่อมโยงกันระหว่างการออกแบบสร้างสรรค์มาศคอตกับการใช้บริบททางวัฒนธรรมมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ จะมีความเชื่อมโยงกันมาตั้งแต่แรก อัตลักษณ์ (identity) หรือความเป็นตัวตนถูกนำมาใช้ เช่น บุคคล สัตว์ พืช ผลไม้ ดอกไม้ ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม ข้าวของเครื่องใช้ สถานที่ วัฒนธรรม และคติความเชื่อ เป็นต้น กรณีศึกษาที่เป็นตัวอย่างในการสร้างสรรค์มาศคอตเพื่อตอบโจทย์การเพิ่มมูลค่าให้กับองค์กร ได้แก่ มาศคอตประจำจังหวัดคุมาโมโตะ อย่าง คุมะมง โคะยะมะ คุนโด (Koyama Kundo) ผู้ให้กำเนิดคุมะมง (นิชมิน หิรัญพฤกษ์ และ a-team, 2557) ต้องการสร้างให้ คุมะมงเป็นตัวแทนการส่งความสุขระดับโลก คุมะมงเริ่มใช้งานครั้งแรกในแคมเปญ คุมาโมโตะ เซอร์ไพรส์! ตั้งแต่เดือนมีนาคม พ.ศ. 2553 โดยเริ่มต้นประชาสัมพันธ์ตัวเองที่จังหวัดโอซาก้า จนเกิดเป็นกระแสในอินเทอร์เน็ต เดือนตุลาคมปีเดียวกันจังหวัดคุมาโมโตะจึงได้ทำการเปิดตัวอย่างเป็นทางการ หลังจากนั้นก็มีภารกิจและแคมเปญต่าง ๆ ตามมาอีกมากมาย สร้างกระแสความนิยมให้เกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว ตัวคุมะมงนั้นมีลักษณะเป็นหมีดำตัวอ้วนหน้าตาเป็นมิตร มาพร้อมบุคลิกขี้เล่น มีอารมณ์ขัน เป็นกันเอง ออกแบบโดย มิซุโนะ มะนะบุ (Mizuno Manabu) จากบริษัท Good Design Company มิซุโนะ มะนะบุทำแบบร่างหมีที่มีรูปร่างหน้าตาตลกใจตลอดเวลาไว้ถึง 3,000 แบบ ที่มาของการออกแบบคุมะมงมาจากคำว่า “คุมะ” จากชื่อต้นของจังหวัดคุมาโมโตะ พ้องเสียงกับ “คุมะ” ที่แปลว่าหมี “คุมะมง” จึงหมายถึงชาวเมืองคุมาโมโตะ มิซุโนะ มะนะบุจึงสื่อสารเลือกใช้หมีเพื่อการที่ง่ายที่สุด โดยที่จังหวัดคุมาโมโตะนั้นไม่ได้มีหมีเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัด คุมะมงยังเป็นข้าราชการของจังหวัด หน้าที่คือการประชาสัมพันธ์จังหวัด และการสนับสนุนเศรษฐกิจของท้องถิ่น คุมะมงยังจับมือกับสินค้าและผลิตภัณฑ์หลากหลาย ช่วยเพิ่มมูลค่าและยอดขายให้กับแบรนด์นั้น กลยุทธ์สำคัญคือทุกคนสามารถนำคุมะมงไปใช้งานได้ กลยุทธ์นี้ช่วยเพิ่มความนิยม ความจดจำได้ เมื่อการใช้งาน คุมะมงขยายตัว มูลค่าทางเศรษฐกิจที่ได้กลับมาก็นับว่าคุ้มค่า ทุกวันนี้

คุมะมงเป็นมาศคอตระดับโลก พบเห็นได้ทุกที่ในจังหวัดคุมาโมโตะ เหล่านี้ตอกย้ำการใช้บริบททางวัฒนธรรม เริ่มจากชื่อเมือง มาสู่สัตว์ ผสมผสานการสร้างบุคลิกลักษณะและคู่สี ผ่านการออกแบบ กลายเป็นที่จดจำและได้รับความนิยมไปทั่วโลก

ในประเทศไทย การสร้างสรรค์มาศคอตจากบริบททางวัฒนธรรม จะเป็นที่ยอมรับเมื่อไม่นานมานี้ มาศคอตของไทยเริ่มต้นจากการเป็นตราสินค้าอย่าง โกโก้ แล้วพัฒนามาเป็นมาศคอตสำหรับแคมเปญอย่าง ดาวพิเศษ จากนั้นเริ่มต้นใช้บริบททางวัฒนธรรมในการออกแบบ มาศคอตประจำการแข่งขันกีฬาต่าง ๆ มาศคอตที่ใช้เป็นตัวแทนองค์กรหรือแบรนด์ก็มีหลากหลายรูปแบบ ส่วนใหญ่มีที่มาจากอัตลักษณ์ขององค์กรหรือแบรนด์นั้น ๆ หน่วยงานราชการและโครงการต่าง ๆ ทั้งของรัฐและเอกชนก็นิยมใช้มาศคอตเพื่อสื่อสาร มาศคอตที่ใช้ก็มีการใช้งานทั้งแบบถาวรและแบบเฉพาะกิจ หนึ่งในปัญหาการออกแบบสร้างสรรค์มาศคอตของไทย คือการไม่เป็นที่จดจำ สาเหตุมาจากการไม่ได้นำความเป็นตัวตนขององค์กรหรือแบรนด์มาใช้อย่างถูกต้องเหมาะสม ขาดความใส่ใจในรายละเอียดและข้อมูลที่ใช้ก่อนการออกแบบ บ้างก็ออกแบบคล้ายคลึงกัน มาศคอตประจำการแข่งขันกีฬาด้วยความนิยมใช้สัตว์อย่างอย่างแมวสีสวาดหรือช้าง มาศคอตตัวแรก ๆ ที่ปรากฏ ก็จะเป็นภาพที่จดจำได้มีความคลาสสิก แต่เมื่อใช้สัตว์ชนิดนั้นซ้ำ ก็ยากที่จะจดจำหรือแยกแยะได้ มาศคอตประจำหน่วยงานราชการ ก็นิยมออกแบบเป็นตัวคน เมื่อเปรียบเทียบกับรูปเงาดำ (Sulhoute) ก็ทำให้แยกแยะได้ยากที่สุด มาศคอตเฉพาะกิจหลายตัวที่ใช้ในช่วงเวลาที่กำหนด ก็เป็นอีกหนึ่งตัวอย่างที่ยากในการจดจำ น้องชาม มาศคอตของจังหวัดลำปาง จัดทำขึ้นโดยศูนย์วิจัยและพัฒนาการท่องเที่ยว สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ออกแบบโดย ศรีชนา เจริญเนตร และธีรวัฒน์ พจนวิบูลศิริ จากรูปลักษณะที่ใช้อัตลักษณ์ของจังหวัดลำปางอย่างไก่ขาวและชามตราไก่ มาประกอบกันเป็นมาศคอตที่มีท่อนบนเป็นรูปไก่ขาวและท่อนล่างเป็นชามตราไก่ บุคลิกดูขี้เล่นน่ารัก ประกอบคู่สี แดง-เขียว น้องชาม

ถูกใช้งาน ทำกิจกรรม และผลิตเป็นสินค้าอย่างต่อเนื่อง ตัวอย่างเช่น มาสคอตสวมชุดที่ไปปฏิสัมพันธ์กับผู้คนบนถนนคนเดินกาดกองต้า สติกเกอร์ไลน์น้องชาม และสินค้าที่ระลึกประเภทต่าง ๆ

มาสคอต เมื่อผ่านกาลเวลา ผ่านการใช้งาน ผู้คนจดจำและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนอย่างต่อเนื่อง ในวันหนึ่งตัวมาสคอตเองสามารถกลายเป็นไอคอนทางวัฒนธรรม (cultural icon) หรือเป็นบริบททางวัฒนธรรมเองได้ (Kaufman & Gerstein, 2020) ตัวอย่างเช่น มิกกี้ เม้าส์ (Mickey Mouse) ตัวการ์ตูนที่มีชื่อเสียงและสร้างมูลค่ามากที่สุดตัวหนึ่งของโลก เป็นตัวแทนของดิสนีย์ และสังคมอเมริกันมาอย่างยาวนาน หากเราพิจารณาถึงองค์ประกอบและรายละเอียดในการออกแบบสร้างสรรค์แล้ว จะพบว่าการออกแบบมาสคอตนั้น เส้นรอบรูป (outline) และรูปร่างรูปทรงเป็นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับการสร้างความจดจำได้ให้กับตัวมาสคอต รายละเอียดภายในดูจะเป็นสิ่งรองลงมา ต่างกับภาพจิตรกรรมของไทยที่จะเน้นรายละเอียดแทบจะทุกองค์ประกอบ มาสคอตจากบริบททางวัฒนธรรมไทย ถ้าใส่รายละเอียดมากจนเกินไปแล้ว จะทำให้การมองหรือแยกแยะเส้นรอบรูปและรูปร่างรูปทรงมาสคอตทำได้ยาก ส่งผลให้ยากแก่การจดจำ ซึ่งนอกจากคুমะมง มิกกี้ เม้าส์ และน้องชามแล้ว ยังมีมาสคอตอีกมากที่มีจุดกำเนิดจากการใช้บริบททางวัฒนธรรม ผ่านการออกแบบอย่างประณีต สร้างสรรค์ความสุขให้กับผู้คน เป็นที่ยอมรับ เป็นที่จดจำ หลายมาสคอตกลายเป็นบริบททางวัฒนธรรมเอง ทุกวันนี้การใช้งานมาสคอต กระจายไปแทบทุกวงการ โดยเฉพาะการส่งเสริมการท่องเที่ยว หมู่บ้าน บ้าน ตำบล อำเภอ จังหวัด สนับสนุนให้มีการออกแบบมาสคอตประจำพื้นที่ แต่การออกแบบสร้างสรรค์นั้นต้องคำนึงถึงพื้นฐานของความเป็นตัวตนขององค์กร เพื่อเป็นภาพจำขององค์กร และยังต้องคำนึงถึงรายละเอียด ความจำเป็น และวัตถุประสงค์ในการมีอยู่ของมาสคอตนั้นด้วย ความรู้ความเข้าใจในการใช้งานเป็นสิ่งสำคัญ การที่จะให้มาสคอตท้องถิ่นที่ออกแบบแบบดิบๆแบบคুমะมงนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย แต่ก็สามารถทำได้ มาสคอตที่ไม่เป็นที่จดจำ และไม่ได้ออกแบบอย่างประณีต อายุการใช้งานก็จะสั้น และเสื่อมความนิยมไปในที่สุด

ภาพ 6

เส้นรอบรูปและรูปร่างรูปทรงของมาสคอตกับความจดจำได้



ภาพ 7

มาสคอตจากบริบททางวัฒนธรรม



หมายเหตุ. จาก Kumamon, <https://www.facebook.com/kumamonforever/photos>, Mickey Mouse จาก http://www.china.org.cn/travel/2020-01/10/content_75600029.htm, และน้องชาม, <http://site.sri.cmu.ac.th/sriweb/th/news/index.php?id=MTYyMg==>.

การบูรณาการการออกแบบสร้างสรรค์มาสอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรม

สำหรับการบูรณาการการออกแบบสร้างสรรค์มาสอดคล้องกับบริบททางวัฒนธรรมมีอยู่หลายวิธี ในประเทศไทยมีอยู่หลายโครงการที่สนับสนุนการออกแบบในลักษณะนี้ โดยเฉพาะในวงการการศึกษา การจัดประกวด การฝึกอบรม ตลอดจนการเป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาที่ใช้เรียน ตัวอย่างเช่น โครงการพัฒนาศักยภาพนักออกแบบรุ่นใหม่ รายการชนช้างกราฟิก ของสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม โครงการนี้เป็นการจัดประกวดพร้อมการฝึกอบรมเพื่อออกแบบกราฟิกชุมชน ซึ่งมีมาสอดคล้องชุมชนเป็นองค์ประกอบหนึ่งด้วย และในสาขาวิชากระบวนจินตภาพคอมพิวเตอร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ เป็นหนึ่งในสาขาวิชาที่สอนเกี่ยวกับศิลปะการออกแบบ โดยเฉพาะการออกแบบตัวละครและแอนิเมชัน วิชาแรงบันดาลใจไทย (Thai inspiration) เป็นวิชาที่มุ่งเน้นการเรียนการสอนเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะสมัยต่าง ๆ ของไทย ในแต่ละสัปดาห์ นักศึกษาจะได้เรียนรู้รายละเอียดเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะไทย จากนั้นนักศึกษาต้องนำความรู้ที่เรียนในแต่ละสัปดาห์ไปออกแบบในหัวข้อต่าง ๆ เช่น มาสคอตพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพระปฐมเจดีย์ พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาตินครศรีธรรมราช และพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติพิมาย (ศิลปะทวารวดี ศรีวิชัย และลพบุรี) สติ๊กเกอร์ไลน์สัตว์ประหลาดล้านนา (ศิลปะล้านนา) ของเล่นเครื่องสังคโลกในแคปซูลรูปไข่ (กาชาปอง) (ศิลปะสุโขทัย) หน้าปกหนังสือนิทาน “สินไซ” (ศิลปะอีสาน) และสินค้าและผลิตภัณฑ์ชุมชน (การออกแบบเพื่อชุมชน)

ภาพ 8

ตัวละครจากบริบททางวัฒนธรรมผลงานนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ในวิชาแรงบันดาลใจไทย โดยนางสาวปณิดา หริ่มแก้ว และนางสาวลักขิกา วาริชีนสุข



การบ้าน (assignment) ที่นักศึกษาต้องออกแบบส่วนใหญ่จะเน้นไปที่ทักษะของนักศึกษา ความถนัดในการออกแบบตัวละคร (character design) ผนวกกับการหาแรงบันดาลใจจากทุนทางวัฒนธรรม มาสร้างสรรค์เป็นงานออกแบบนอกเหนือจากการนั่งฟังเนื้อหาในห้องเรียนเพียงอย่างเดียว ผลลัพธ์ที่ออกมานับว่าประสบผลสำเร็จเป็นอย่างดี ผลงานการออกแบบมีความสวยงาม สามารถดึงเอาเอกลักษณ์ในแต่ละยุคสมัยออกมาใช้ได้อย่างลงตัว หลายชิ้นงานออกแบบโดยนักศึกษาต่างชาติ แสดงให้เห็นถึงการทำงานออกแบบโดยไม่มีข้อจำกัดทางวัฒนธรรม สามารถนำไปต่อยอด นำไปประกอบสินค้าและผลิตภัณฑ์ หรือนำไปผลิตเป็นตุ๊กตา ของเล่น และอาร์ตทอย (art toy) ตอบโจทย์วัตถุประสงค์ในการศึกษาในเรื่องของการบูรณาการองค์ความรู้กับงานออกแบบที่นักศึกษานัด

สรุปและอภิปรายผล

การออกแบบสร้างสรรค์ตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นตัวการ์ตูนหรือมาสคอต เพื่อนำไปใช้ในวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันตามยุคสมัยและบริบทแห่งยุคสมัยนั้น จากภาพจิตรกรรมฝาผนังอันวิจิตร ปรับรูปแบบมาสู่ลายเส้นแบบการ์ตูน จากภาพนิ่งสู่ภาพเคลื่อนไหว จากงานในลักษณะสองมิติสู่งานสามมิติ พัฒนาเป็นมาสคอต ประยุกต์ไปในสินค้าและผลิตภัณฑ์ จนในปัจจุบันภาพตัวละครประเภทต่าง ๆ โดยเฉพาะมาสคอตได้ปรากฏอยู่อย่างกลมกลืนกับวิถีชีวิตประจำวันของมนุษย์ไปแล้ว สติกเกอร์ไลน์ สินค้าอุปโภคบริโภค ร้านอาหาร ฯลฯ พัฒนาการของการออกแบบสร้างสรรค์มาสคอตในประเทศไทย นับตั้งแต่เริ่มมีมาสคอตตัวแรกอย่าง โก่แก้ว ในปี พ.ศ. 2519 ก้าวเข้าสู่มาสคอตสำหรับการแข่งขันกีฬา ทั้งกีฬาแห่งชาติ ซีเกมส์ เอเชียนเกมส์ มาสคอตสำหรับองค์กรทั้งภาครัฐและเอกชน มาสคอตบางตัวเกิดจากตัวการ์ตูนที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อเป็นตราสินค้าก่อน แล้วจึงพัฒนาเป็นมาสคอตประจำองค์กร บางตัวถูกออกแบบมาเพื่อใช้เป็นมาสคอตโดยเฉพาะ ซึ่งปัจจุบันมีศิลปินนักออกแบบมาสคอตที่มีชื่อเสียงหลายท่าน ในประเทศไทยหากมีการถ่ายทอดองค์ความรู้ในการออกแบบมาสคอตไปสู่นักเรียน นิสิต นักศึกษา หรือนักออกแบบรุ่นใหม่ อย่างถูกต้องเหมาะสม คำนึงถึงวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ พร้อมทั้งผลักดันการใช้บริบททางวัฒนธรรมเพื่อเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ ประกอบกับการใช้หลักการและทฤษฎีการออกแบบที่เกี่ยวข้อง ดึงเอาความเป็นตัวตนขององค์กรออกมาใช้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ก็จะช่วยให้วงการการออกแบบมาสคอตในประเทศไทย เกิดการพัฒนาให้ดีกว่าที่เป็นอยู่ ในการศึกษาเรื่องมาสคอตกับบริบททางวัฒนธรรมนี้ ทำให้เกิดข้อค้นพบขึ้น ดังนี้

1. มาสคอตเป็นสิ่งวิเศษที่มีประโยชน์และจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับใช้เป็นตัวแทนขององค์กรหรือแบรนด์ ช่วยสื่อสารประชาสัมพันธ์ข่าวสาร และสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับองค์กรหรือแบรนด์ได้

2. แนวความคิดในการออกแบบสร้างสรรค์มาสคอตมาจากความเป็นตัวตนหรืออัตลักษณ์ขององค์กรหรือแบรนด์ ในปัจจุบัน นิยมใช้บริบททางวัฒนธรรมเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ

3. เมื่อมาสคอตถูกใช้งานจนเป็นที่จดจำ ผู้คนมีส่วนร่วมและปฏิสัมพันธ์ มีชีวิตอยู่ในสังคมเป็นเวลายาวนาน จนกลายเป็นไอคอนหรือบริบททางวัฒนธรรมเองได้ แต่การจะเป็นที่จดจำนั้น เส้นรอบรูปและรูปร่างรูปทรงของมาสคอตนั้นเป็นสิ่งสำคัญที่สุด

ด้วยบริบททางวัฒนธรรมที่มีอยู่อย่างมากมายไม่จำกัด เป็นตัวแทนและแสดงความเป็นตัวตนของพื้นที่ หน่วยงาน หรือองค์กร การใช้บริบททางวัฒนธรรมเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ เป็นหนึ่งในปัจจัยที่ทำให้มาสคอตแสดงความเป็นตัวตน มีเอกลักษณ์ ช่วยสร้างเสน่ห์ ความประทับใจ และเป็นที่ยอมรับ ทั้งนี้การออกแบบสร้างสรรค์ก็ควรคำนึงถึง รูปแบบ รูปร่างรูปทรง คูสี บุคลิกลักษณะ ประโยชน์ใช้สอยที่จะเกิดขึ้น ตลอดจนการนำไปประยุกต์ต่อยอด ผสมผสานการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้บริโภคกับตัวมาสคอตนั้นว่ามีมากน้อยเช่นไร ซึ่งจะนำไปสู่ผลลัพธ์แห่งความสำเร็จ มาสคอตที่เป็นที่รู้จักและจดจำได้ มีการสื่อสารกับผู้บริโภคอย่างต่อเนื่องยาวนาน เกิดเป็นความประทับใจ การใช้บริการและการจับจ่ายใช้สอยสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับมาสคอตนั้นก็เป็นไปได้โดยง่าย จากความประทับใจอาจนำไปสู่การซื้อเป็นของฝาก หรือเพื่อการสะสม มูลค่าของสินค้าอาจจะไม่ใช่ว่าปัจจัยหลักในการตัดสินใจซื้อ คุณค่าทางจิตใจกลายเป็นเหตุผลหลัก ในต่างประเทศโดยในประเทศญี่ปุ่น จีน หรือสหรัฐอเมริกา จะเป็นเจ้าตลาดแห่งการเติบโตของการออกแบบมาสคอต ทั้งเป็นผู้สร้างสรรค์มาสคอตต้นฉบับ รวมไปถึงการขายสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้อง ในประเทศไทยจำนวนนักออกแบบมีเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ทักษะ วิธีการและกระบวนการในการทำงานก็แทบจะไม่แตกต่าง การใช้บริบททางวัฒนธรรมก็เริ่มเป็นที่แพร่หลาย ต่างกัน

เพียงมุมมองและการตีความต่อบริบททางวัฒนธรรมนั้น เช่น การใช้ตัวละครต่าง ๆ ในวรรณคดี นิทาน นิยาย องค์ประกอบหรือลวดลายในลายไทย ลวดลายจากสถาปัตยกรรม ข้าวของเครื่องใช้พื้นถิ่น บุคคลสัตว์ พืช คติความเชื่อ เป็นต้น ทั้งหมดนี้เมื่อนำมาประกอบรวมกันด้วยความตั้งใจ แนวโน้มการเพิ่มมูลค่าให้กับตัวละคร การ์ตูน และมาสคอต ก็ดูจะเป็นไปได้ไม่ยาก และจะเป็นแรงผลักดันอีกหนึ่งแรงในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วยงานออกแบบได้ในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

การออกแบบสร้างสรรค์มาสคอตจำเป็นต้องคำนึงถึงความจำเป็นและวัตถุประสงค์ในการใช้งานจริง ว่ามาสคอตนั้นสร้างขึ้นมาจากอะไร และจะช่วยองค์กรหรือแบรนด์เพิ่มมูลค่าได้อย่างไร มาสคอตในประเทศไทยหลายตัวไม่ได้ถูกสร้างจาก อัตลักษณ์ความเป็นตัวตน รูปลักษณ์ภายนอกไม่มีความงาม ไม่เป็นที่จดจำ เมื่อพัฒนาเป็นชุดให้คนสวมใส่ทำให้ออกมาดูแปลกประหลาด หลายตัวสร้างขึ้นเพื่อเป็นตัวแทนส่งเสริมการท่องเที่ยว โดยขาดความรู้ความเข้าใจในบริบทต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทำให้มาสคอตนั้นไม่ได้รับความนิยม นานวันเข้าก็เลิกใช้ไปในที่สุด บางรูปแบบก็มีความใกล้เคียงหรือคล้ายกัน ทำให้มาสคอตไม่เป็นที่จดจำ นักออกแบบที่ควรจะมีพื้นฐานในเรื่องการวาดการออกแบบตัวละคร และความเข้าใจในหลักการหรือทฤษฎีในการออกแบบที่เกี่ยวข้องเสียก่อน หนึ่งในแนวทางการหาแรงบันดาลใจในการออกแบบสร้างสรรค์มาสคอต ที่จะช่วยให้มาสคอต มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ มีความแตกต่าง เป็นที่จดจำ และสามารถใช้งานได้อย่างยาวนาน คือ การใช้บริบททางวัฒนธรรม ตัวละครจากบริบททางวัฒนธรรม ได้แก่ ตัวละครจากวรรณคดี นิทานพื้นบ้าน สิ่งบ่งชี้พื้นถิ่น (Local Indication) ศิลปกรรม ประติมากรรม งานประณีตศิลป์ ตัวละครจากจิตรกรรมฝาผนัง ฯลฯ เมื่อนำมาผสมผสานกับงานออกแบบ ก็จะทำให้เกิด มาสคอตที่มีเอกลักษณ์ มีความแตกต่าง จากนั้นจึงค่อยปรับแต่งให้เกิดความสวยงามลงตัว เพื่อสร้างความประทับใจให้กับผู้คน จนเกิดความต้องการในการอุปโภคและบริโภค ต่อยอดเป็นสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่สามารถเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ ในอนาคตตัวละครจากบริบททางวัฒนธรรมไทยอาจจะก้าวสู่ความเป็นสากลได้อย่างหลากหลายกว่าที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- กฤษตินันท์ วงศ์คำ. (ม.ป.ป.). “มาสคอต” คาแรกเตอร์ตัวการ์ตูนส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมท้องถิ่น (ตอนที่ 1 : มาสคอต คือ อะไร?). สถาบันเอเชียศึกษา. <http://www.ias.chula.ac.th/article/มาสคอต-คาแรกเตอร์ตัวก/>
- กฤษตินันท์ วงศ์คำ. (ม.ป.ป.). “มาสคอต” คาแรกเตอร์ตัวการ์ตูนส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมท้องถิ่น (ตอนที่ 2 : มาสคอตกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม). สถาบันเอเชียศึกษา. <http://www.ias.chula.ac.th/article/มาสคอต-คาแรกเตอร์ตัวก-2/>
- ณิชนัน ธีรฤกษ์ และ a-team. (2557). คุ่มะมิง. *aday*, 14(162), 106-160.
- ธีรวัฒน์ พงษ์วิบูลศิริ. (2565). แรบบิทไทย [เอกสารที่ไม่มีการตีพิมพ์]. สาขาวิชากระบวนจิตภาพคอมพิวเตอร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ.
- เจียรทศ ประพฤติชอบ. (ม.ป.ป.). “การ์ตูน” สื่อที่น่าจับตา มาพร้อมมูลค่าที่จับใจ. *วารสารการสื่อสารและการจัดการนิต้า*, 1(1), 1-13.
- นิโคลาส เวอร์สแตปเปิน. (2564). *การ์ตูนไทย ศิลปะและประวัติศาสตร์*. สำนักพิมพ์ริเวอร์ บุ๊คส์.
- นิทรรศการ การ์ตูนไทยตายแล้ว?. (2558). สมาคมผู้จัดพิมพ์และผู้จำหน่ายหนังสือแห่งประเทศไทย
- นิทรรศการ การ์ตูนไทย ย้อนรอยการ์ตูนในสยาม จากขวัญอินโข่ง สู่การ์ตูนดิจิทัล. (ม.ป.ป.). Sarakadee Lite. https://www.sarakadeelite.com/arts_and_culture/thai-cartoon-history/
- นิรวัน คุระทอง. (2553). *ประวัติย่อการ์ตูนไทย*. บริษัท สตาร์พิกส์ จำกัด.
- ไพโรจน์ ชีระประภา. (2546). *การออกแบบตัวแทนประจำจังหวัดภาคเหนือของประเทศไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]*. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ไพศาล ธีรพงศ์วิญญู. (2561). 140 ปี การ์ตูน เมืองไทย (ประวัติและตำนาน พ.ศ. 2417-2557). สำนักพิมพ์ศรีปัญญา.
- ไลน์สตีกเกอร์ โหเลนคาแรกเตอร์ หนุมานลิงจ๊กจ๊ก ทศกัณฐ์ยักษ์รักจิ้งจอก. (2564). Facebook. <https://www.facebook.com/holenhello/photos/a.1469856100023428/1469856123356759>
- วรชาติ มีชูบท. (2555). *ภาพล้อผีพระหัตถ์ในรัชกาลที่ 6*. บริษัทสร้างสรรค์บุ๊คส์ จำกัด.
- วรวิญญู เวชุนเคราะห์. (2533). *เส้นสายปลายพู่กัน ชีวิตและงานของ 37 จิตรกรนักวาดภาพการ์ตูนไทยในอดีตตราจบปัจจุบัน*. บริษัท เคล็ดไทย จำกัด.

- วรวิญญู เวชุนเคราะห์. (2548). *ประวัติการ์ตูนไทย*. องค์การค้าของสำนักงานคณะกรรมการ สกสค.
- วรภรณ์ มามี. (2565). *การออกแบบสัญลักษณ์นำโชค มาสคอต สำหรับส่งเสริมธุรกิจและการท่องเที่ยวของประเทศไทย*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- หอภาพยนตร์แห่งชาติ. (2563). *หนุมานเผชิญภัยครั้งใหม่ 2500*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Z8x5wL3GIXw&t=71s>
- Admin. (ม.ป.ป.). *มาสคอต คืออะไร? ช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ของธุรกิจได้อย่างไร?*. Vithita Animation. <https://vithita.com/mascot/>
- โอกาสทางธุรกิจ HOLEN Partners 2019. (2019). *Holen*. <https://holenhello.com/pages/partners>
- Get to Know the Tokyo 2020 Olympics Mascots*. (n.d.). JRPpass. <https://www.jrpass.com/blog/get-to-know-the-tokyo-2020-olympics-mascots>
- La Mascotte*. (n.d.). Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/La_mascotte
- Mascot Design*. (2019). SendPoints Publishing Co., Ltd.
- O'Galop*. (n.d.). Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/O%27Galop>
- O'Galop - Semelle Michelin*. (n.d.). Wikimedia Commons. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:O%27Galop_-_Semelle_Michelin.jpg
- Kaufman, J., & Gerstein, D., (2020). *Walt Disney's Mickey Mouse the Ultimate History*. Taschen.

สื่อการสอนแอปพลิเคชันกับการเรียน สาขาวิชาการออกแบบภายใน ในสถานการณ์ โควิด-19

Teaching Materials for Applications and Studying in the Field of Interior Design in the Situation of Covid 19

Received : September 3, 2022

Revised : January 24, 2023

Accepted : March 21, 2023

คุณากร ผลสุวรรณ¹

Kunakorn Phonsuwan¹

สืบสาย แสงวชิระภิบาล²

Suebsai Sangwachirapiban²

ภักพงศ์ ทุ่งสี³

Pakapong Toongs³

¹นิสิตปริญญาโท สาขาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อีเมล : kunakorn.Phonsuwan@g.swu.ac.th

²Master's degree student in Art Education, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

E-mail : kunakorn.Phonsuwan@g.swu.ac.th

³อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ .คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อีเมล : Suebsais@g.swu.ac.th

³Lecturer in Program in Visual Design, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

Email : Suebsais@g.swu.ac.th

³อาจารย์กลุ่มสาระการเรียนรู้ ทัศนศิลป์ แอนิเมชัน ออกแบบ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

อีเมล : modsize@hotmail.com

³Lecturer in Program Visual Art, Animation and Design, Prasarnmit Demonstration School (Secondary),

Srinakharinwirot University

Email : modsize@hotmail.com

บทคัดย่อ

ช่วงสถานการณ์ โควิด-19 ส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ทั่วโลก แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคมเทคโนโลยี การปรับตัวรับพฤติกรรมความเป็นอยู่เปลี่ยนแปลงอย่างสิ้นเชิงในทุก ๆ วงการ ดังเช่นวงการวิชาการออกแบบออนไลน์ที่มีองค์ประกอบได้แก่ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหาสื่อการเรียน แหล่งเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ ระบบติดต่อสื่อสาร ระบบเครือข่าย สารสนเทศ การวัดประเมินผล รูปแบบการเรียนรู้ที่มีความหลากหลายมากขึ้นในวิชาชีพการทำงานที่บ้านก็เป็นส่วนหนึ่งในการแก้ปัญหาได้ในระดับหนึ่ง ในอดีตพื้นที่ของการเรียนรู้มักถูกเน้นให้อยู่ในห้องเรียน แต่เมื่อมีโรคระบาดดังกล่าวเกิดขึ้น บริบทและพฤติกรรมของผู้เรียนและคนในสังคมก็เปลี่ยนแปลงไป การเรียนก็เช่นกัน ดังนั้นการเรียนการสอนการทำงานที่ผสมผสาน และการเชื่อมโยงทางเทคโนโลยีเครือข่าย จึงมีความจำเป็นที่จะทำให้การศึกษา และองค์ความรู้ต่าง ๆ ดำเนินต่อไปได้ การเรียนการสอนและการทำงานแบบผสมผสาน ผู้สอนต้องมีสื่อการสอนที่สามารถให้นักเรียน เรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และสร้างความรู้ด้วยตนเองจากพื้นฐานองค์ความรู้ที่มีอยู่โดยประสานกับทฤษฎีองค์ความรู้ทางการศึกษาได้ เช่น ตามทฤษฎีของบลูม (Bloom Taxonomy) บทความวิชาการนี้ ผู้เขียนได้ทำสื่อการเรียนการสอนผ่านแอปพลิเคชันเนื่องด้วยบริบทสังคมในปัจจุบัน ทุกคนย่อมมีสมาร์ตโฟนเป็นของตนเอง โดยผู้เรียนสามารถสืบค้นในแอปพลิเคชันนอกเวลาเรียนและทบทวนนอกเหนือจากเวลาเรียนได้

คำสำคัญ : สื่อการสอนแอปพลิเคชัน, การออกแบบภายใน, ทักษะ, การสอนแบบผสม

Abstract

The time when the situation of Covid-19 affects the lives of people around the world shows the change in society, technology and adaptation to living habits. Fields such as the professional field of interior design or education that have to adapt to the changing epidemic need to use online teaching and learning that consists of teachers, learners, content, learning materials, learning resources, learning management process communication system Yi team network system, assessment information, more diverse learning styles in the profession, working from home It is part of solving the problem to some extent. In the past, areas of learning were often focused on classrooms, but when such an epidemic emerged, the context and behavior of people in society changed. So is learning mixed work and technological connections, networks are therefore necessary to make education and various turbocharged can continue Mixed teaching and working Teachers must have teaching materials that can allow students to learn by themselves and build their own knowledge based on existing knowledge by coordinating with the theory of knowledge educational, for example, according to Bloom's theory (Bloom Taxonomy). The author has made teaching materials through applications due to the context of today's society. Everyone has their own smartphone. Students can search the application outside of class hours and review lessons outside of class time.

Keywords : Application teaching materials, interior design, skills, blended teaching

บทนำ

ภายใต้สถานการณ์การแพร่ระบาดไวรัสโคโรนา (โควิด-19) และโลกในศตวรรษที่ 21 (Chitchayawanich, K., Pansriket Kongcharoen, P., 2020) ส่งผลกระทบต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ แสดงให้เห็นถึงสภาพการทำงานในวิชาชีพ และการศึกษา ที่มีการเปลี่ยนแปลงทำให้เราต้องปรับตัว ซึ่งบริบทโดยรอบในปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยีและการปรับตัวรับพฤติกรรมความเป็นอยู่เปลี่ยนไปอย่างสิ้นเชิง ประกอบกับความผันผวนของเศรษฐกิจของโลก ที่มีผลทำให้เศรษฐกิจของประเทศไทยตกต่ำอย่างต่อเนื่อง ซึ่งในอดีตพื้นที่ของการเรียนรู้ และการทำงานในวิชาชีพมักมุ่งเน้นให้อยู่ในห้องเรียนและห้องทำงาน ซึ่งองค์ความรู้จะอยู่กับผู้สอนเป็นหลัก และผู้สอนมี หน้าที่สื่อสารให้ความรู้แก่ผู้เรียน ส่วนในวิชาชีพก็จะมีการประชุม การส่งต่องานภายในออฟฟิศของแผนกต่าง ๆ (Bellanca J., ED, Brandt R. ED, 2019)

เมื่อเกิดเหตุการณ์โรคระบาดที่ผ่านมานั้น ทำให้บริบทและพฤติกรรมของคนในสังคมเปลี่ยนแปลงไป รวมทั้งการจัดการเรียนการสอน และการทำงานในวิชาชีพก็เช่นกัน ดังนั้น การออกแบบพื้นที่สำหรับการเรียนการสอน การจัดการเรียนการสอน และการทำงานในวิชาชีพ อาจจะไม่ใช้แค่ห้องสี่เหลี่ยมเหมือนเดิมอีกต่อไป อย่างไรก็ตามการพัฒนาของเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา อาจจะขัดแย้งกับการปรับตัวของการศึกษา และการทำงานในวิชาชีพ เนื่องจากความเหลื่อมล้ำของสังคมไทยและการศึกษาของไทย และปัจจัย อื่น ๆ จากปัญหาดังกล่าวทำให้ผู้สอนไม่สามารถสอนในห้องตามการเรียนปกติได้ จึงต้องมีสื่อการสอนที่สามารถให้นักเรียนเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง และสร้างความรู้ด้วยตนเองจากพื้นฐานองค์ความรู้เดิมที่มีอยู่ โดยบทความวิชาการนี้เป็นการวิเคราะห์สื่อการเรียนการสอนแบบผสมผสานทางออนไลน์ (online) และออนไซต์ (onsite) เนื่องด้วยบริบทของสังคมในปัจจุบันทุกคนย่อมมีสมาร์ทโฟน (smart phones) และ แท็บเล็ต (tablet) เป็นของตนเอง ผู้เรียนจึงสามารถสืบค้นข้อมูลนอกเวลาเรียนหรือทบทวนการเรียนนอกเหนือจากเวลา

เรียนได้ และสามารถพกติดตัวไปได้ทุกที่ ประกอบกับในยุคปัจจุบัน เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการใช้ชีวิตประจำวันของผู้เรียน การทำงานในวิชาชีพก็ต้องการเทคโนโลยีนำไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน เช่นการประชุมผ่านซูม (zoom) หรือการใช้แอปเพื่อการสเก็ตช์งาน

ดังนั้นการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองอาจไม่จำเป็นที่อยู่กับตัวผู้สอนเพียงฝ่ายเดียว แต่ความรู้และการสร้างองค์ความรู้จะอยู่กับผู้เรียนและให้ผู้เรียนได้สืบค้นได้ด้วยตนเอง หรือการทำงานในวิชาชีพเอง ต้องเรียนรู้และสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ด้วยตนเองได้ ครูมีบทบาทในการจัดการความรู้แบบโค้ชชิ่ง (coaching) ในเรื่องของการศึกษา บทความวิชาการนี้ได้กล่าวถึงการทำแอปพลิเคชันและเทคโนโลยี ผสานกับทฤษฎีของการศึกษา (Bloom Taxonomy) (Patricia Armstrong, 2001) โดยมีเนื้อหาครอบคลุมเกี่ยวกับองค์ความรู้ด้านการออกแบบวิชาชีพโดยมีรายละเอียด ดังนี้

การสร้างความรู้ได้ด้วยตนเองที่นำไปสู่การนำเสนอแนวคิดงานการออกแบบภายใน กระบวนการออกแบบภายในนั้นวิชาเบื้องต้นที่นิสิตจะต้องได้เรียนคือวิชาสเก็ตช์แอนดรออิง (sketch and drawing rendering) นิสิตต้องสามารถนำเสนอความคิดในจินตนาการหรือความคิดสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจนและถูกต้อง โดยมีความงามและรูปแบบสอดคล้องกับพฤติกรรมการใช้งานของผู้ใช้งาน ซึ่งการเรียนในวิชานี้เป็นการเรียนปฏิบัติในสตูดิโอปฏิบัติการ เนื่องด้วยสถานการณ์โควิด 19 ทำให้ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนในห้องได้ หรือการสาธิตผ่านกล้อง อาจจะเป็นหนึ่งทางออกในการแก้ปัญหาแต่ทำให้ขั้นตอนบางอย่างหรือเทคนิคบางอย่าง ในการเขียนนำเสนองานออกแบบ ผู้เรียนบางคนอาจจะมีปัญหาไม่สามารถทำได้ กับ การเขียนโครงสร้างที่ถูกต้องหรือเทคนิคบางอย่าง ที่ไม่เหมือนกับการเรียนในสตูดิโอที่เจอกันแบบเห็นหน้า เพราะโดยธรรมชาติวิชานี้เป็นวิชาปฏิบัติและวิชาชีพเฉพาะ ทำให้ผู้เรียนต้องมีความเข้าใจทฤษฎี และหลักการ ก่อนนำไปประยุกต์ใช้เพื่อต่อยอดให้เป็นรูปธรรมได้อย่างชัดเจน โดยการสร้างความรู้ด้วยตนเองจากปัญหาที่พบ เช่น

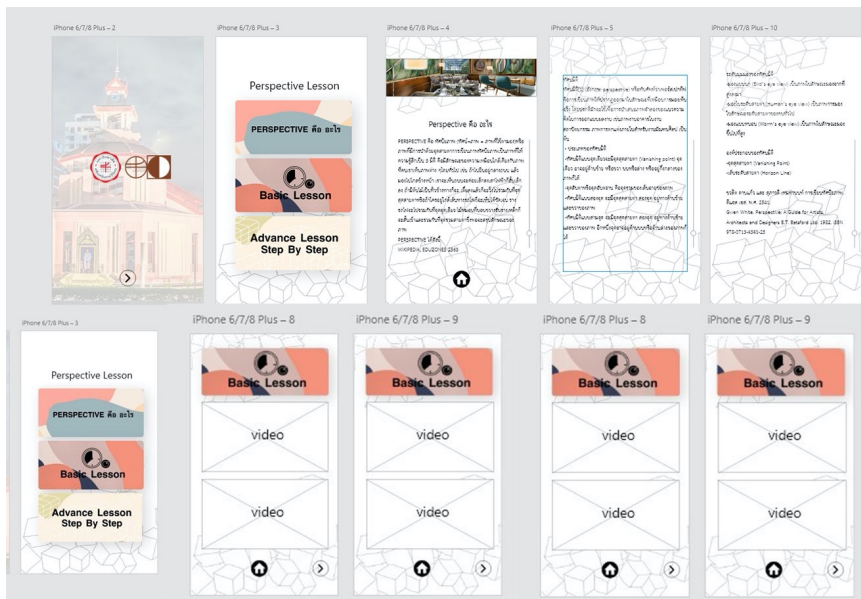
ผู้เรียนไม่สามารถเขียนโครงสร้างได้อย่างถูกต้อง ผู้เรียนต้องมีการสืบค้นองค์ความรู้อื่น ๆ เช่น การอ่านจากหนังสือ การสืบค้นจากโซเชียลมีเดีย (social media) เพื่อตอบปัญหาของตนเองที่พบเจอได้อย่างถูกต้องตรงประเด็น

กรมสานทฤษฎีการศึกษาผ่านแอปพลิเคชันมาใช้ประกอบการสอน ในวิชาชีพการออกแบบภายใน ในบทความวิชาการนี้ การนำทฤษฎีการศึกษาเข้ามาประยุกต์ในแง่ของการสอนในวิชาชีพใช้คือ Bloom Taxonomy กล่าวถึงการจำแนกการเรียนรู้ตามทฤษฎีของบลูม ซึ่งแบ่งเป็น 3 ด้านคือ พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย โดยในแต่ละด้านได้มีการจำแนกระดับความสามารถจากต่ำสุดไปสูงสุด เช่น ด้านพุทธิพิสัยเริ่มจากความรู้ความเข้าใจการนำไปใช้การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และได้มีการปรับปรุงใหม่ให้สอดคล้องกับการเรียนในศตวรรษที่ 21 คือ การจำ (remembering) การเข้าใจ (understanding) การประยุกต์ใช้ (applying) การวิเคราะห์ (analyzing) การประเมินผล (evaluating) และการสร้างสรรค์ (creating) จากทฤษฎีของ บลูม นั้น สอดคล้องกับทฤษฎีของการออกแบบภายใน ซึ่งเกิดจากการจำ การทำความเข้าใจ และการนำไปประยุกต์ต่อยอด และความคิดสร้างสรรค์โดยประเมินผลจากผลลัพธ์ในเชิงประจักษ์เป็นรูปธรรม ทั้งนี้การเริ่มจากองค์ความรู้ด้านจิตพิสัยที่สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนหรือตัวอย่างนั้นมีความสำคัญมากที่จะเป็นแรงขับเคลื่อนไปต่อถึงทางด้านทักษะพิสัย เช่น การวาด การเขียนการสื่อสาร (Pangkasorn, A., 2016) จากทฤษฎี ของ Bloom Taxonomy ผู้เขียนได้นำมาปรับใช้ในการสอนกับนิสิตในวิชาชีพออกแบบภายใน ด้วยกระบวนการการจำ การเข้าใจ การประยุกต์ใช้ การวิเคราะห์ การประเมินผล และการมีความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการในการสอนออกแบบทางวิชาชีพด้วยอยู่แล้ว จากทฤษฎีของ Bloom Taxonomy นำมาประยุกต์ใช้ในการสอนผสมกับวิชาชีพออกแบบภายในดังนี้ การจำ (remembering) ในการเรียนวิชาปฏิบัตินี้ เริ่มแรกต้องเกิดจากการจำ หรือพฤติกรรม การเรียนแบบก่อน ถึงได้ตามมาด้วยความเข้าใจ (understanding) เช่น การเขียนเปอร์สเปคทีฟ เราต้องจำทฤษฎี เมื่อเราจำทฤษฎีได้

อย่างชำนาญแล้ว ถึงตามมาด้วยความเข้าใจนำมาประยุกต์ใช้ในการเขียนมุมที่หลากหลาย และซับซ้อนมากขึ้น (applying) และวิเคราะห์กระบวนการเขียนได้อย่างชำนาญ (analyzing) และประเมินผล (evaluating) ที่จะนำไปสู่การสร้างสรรค์ (creating) ต่อยอดจากองค์ความรู้เดิมได้ต่อไป จากข้อมูลดังกล่าวทำให้ทฤษฎีของ Bloom Taxonomy มีความใกล้เคียงกับกระบวนการออกแบบภายใน และสามารถนำมาปรับใช้ได้เช่นกัน ผู้เขียนได้นำมาปรับใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชันดังกล่าว 1

ภาพ 1

แสดงภาพภายในเมนูของแอปพลิเคชัน



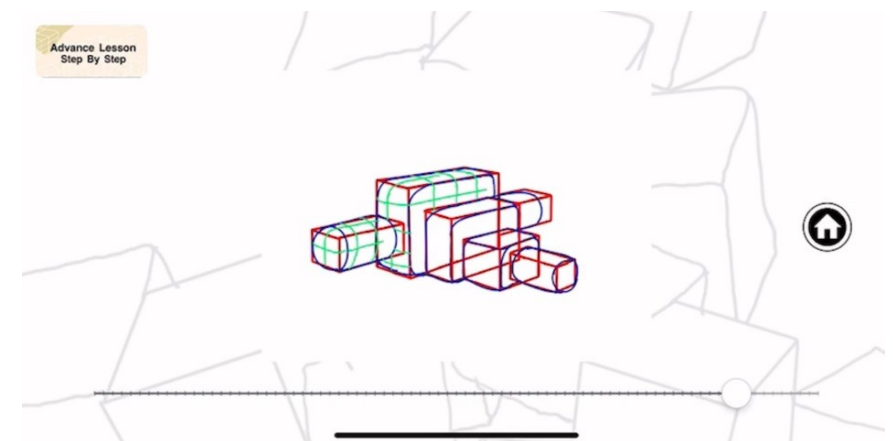
การแทรกเนื้อหาของคลิปวิดีโอที่แสดงให้เห็นถึงที่มาของโครงสร้างและเส้น ว่าเริ่มจากที่ทฤษฎีของบลูม โดยเน้นที่ความจำ และความเข้าใจ (Bloom Taxonomy) เชื่อมโยงไปยังองค์ความรู้ในด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนนั้น ๆ มีความจำเป็น ที่จะทำให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้วิชาชีพ ดังตัวอย่างคือบทเรียนเกี่ยวกับการเขียนไอโซเมตริก (isometric) โดยผู้เรียนสามารถสืบค้นข้อมูลได้ตลอดเวลา

เมื่อมีสมาร์ทโฟน และแอปพลิเคชัน ได้แบ่งแยกบทเรียนจากง่ายไปหายาก คลิปวิดีโอเป็นคลิปวิดีโอไทม์แลป (Time lapse) ดังภาพ

1 การใช้วิดีโอไทม์แลป (Time lapse) สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าใจถึงกระบวนการเขียนตั้งแต่ขั้นเริ่มต้นจนถึงขั้นสุดท้าย และสามารถที่จะย้อนกลับไปดูภายหลังได้ เพราะการเรียนรู้ในวิชาปฏิบัตินั้นการทำซ้ำ ๆ จนชำนาญ หรือการฝึกเขียนบ่อย ๆ จะทำให้ผู้เรียนซึมซับองค์ความรู้ได้ดีกว่าการดูผ่าน ๆ และไม่ได้ฝึกฝน แต่ผู้เรียนมองว่าในแอปพลิเคชัน ยังต้องมีการเพิ่มเนื้อหาให้มากขึ้น และหลากหลายโดยเท่าทันต่อบริบทของสังคม

ภาพ 2

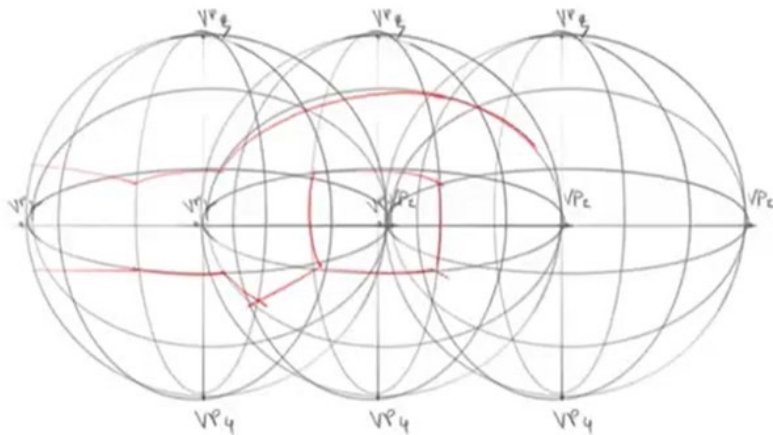
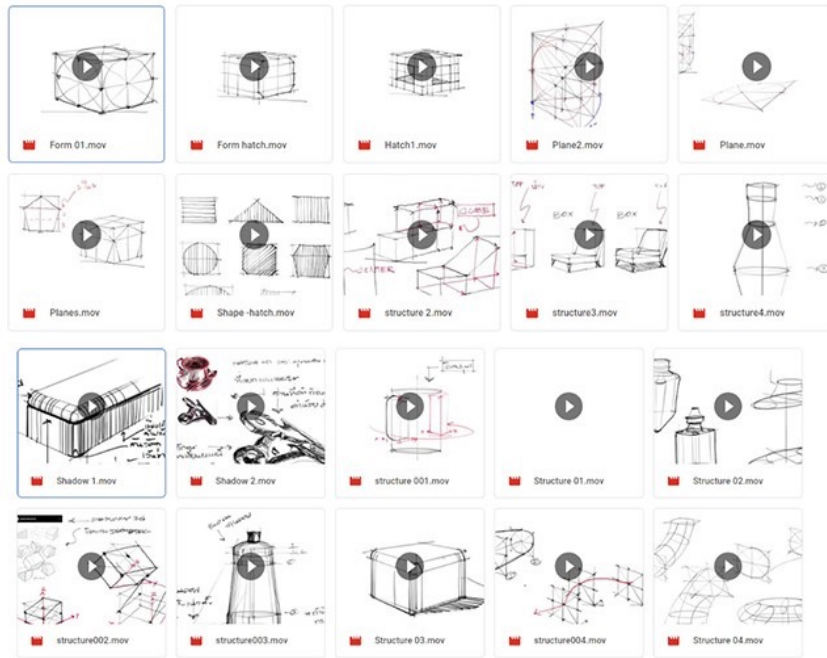
การแสดงขั้นตอนการเขียนไอโซเมตริก



ภาพ 2 เป็นการแสดงขั้นตอนการเขียนไอโซเมตริก การได้ตอบกับผู้เรียนโดยการสัมผัสเลื่อนปุ่มกลมหทางด้านขวาล่าง และเลื่อนไปมา จะแสดงให้เห็นเส้นของวัตถุที่เพื่อบอกที่มาของเส้น ว่าเส้นไหนมาก่อน และหลัง ทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะทำความเข้าใจได้ด้วยตนเอง และนำไปประยุกต์ใช้ตามทฤษฎีของบลูม ได้ผ่านแอปพลิเคชันแต่ในมุมมองของผู้เขียน ยังคิดว่ารูปแบบการเขียนยังมีความซับซ้อนน้อยเกินไป อาจจะต้องเพิ่มเนื้อหาที่มีความซับซ้อนมากขึ้นและนำไปประยุกต์ใช้ กับวิชาชีพ อื่น ๆ ได้หลากหลาย

ภาพ 3

ภาพตัวอย่าง วิดีโอไทม์แลป (timelapse)

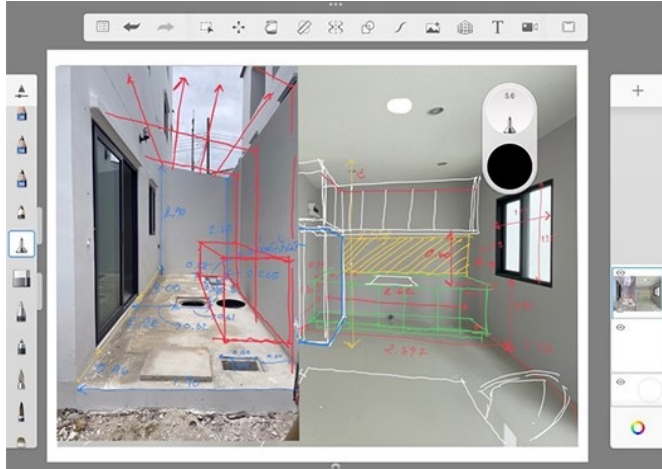


นอกจากแอปพลิเคชัน (application) เป็นทางแก้ไขอย่างหนึ่งแล้ว ออกแบบโดยอ้างอิงมาจาก ทฤษฎีของบลูม เมื่อพิจารณาเปรียบเทียบแนวคิดของ จักรกฤษณ์ โปตาพล (2563) ยังมีทางแก้ไข เช่น การอัปโหลด (upload) การสอนแต่ละสัปดาห์ ให้ผู้เรียนได้ทบทวนด้วยกูเกิลไดรฟ์ (Google drive) ก็เป็นทางแก้ไขอีกทางหนึ่ง ผู้เรียนได้สืบค้นและทบทวน ดังภาพ 3 แอปพลิเคชันสำเร็จรูป หรือ คลาวด์ดาต้า (cloud Data) (Panatakul A, 2013) มีส่วนสำคัญในบริบทของการสอนเพิ่มเข้ามา เช่น การอัปโหลด (upload) อีบุ๊ก (eBook) หรือโปรแกรมเฉพาะทาง จะทำให้การส่งต่องานของผู้เรียน หรืองานในวิชาชีพค่อนข้างสะดวกมากขึ้นโดยผู้เรียน หรือทีมออกแบบในวิชาชีพสามารถเข้าไปแก้ไข และอัปโหลดขึ้นไป หรือดาวน์โหลดลงมาเพื่อแก้ไขและส่งต่องานได้ดีขึ้น นอกจากนี้แอปพลิเคชันที่ออกแบบขึ้นมาแล้ว ยังมีแอปพลิเคชันอื่น ๆ เชื่อมโยงสื่อการสอน โดยผสมผสานทฤษฎีการศึกษา และการนำมาประยุกต์ใช้ในวิชาชีพออกแบบภายใน เป็นการบูรณาการการสอนกับเทคโนโลยีโดยใช้สื่อการสอนดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนในศตวรรษที่ 21 ดังตัวอย่างเช่น แอปพลิเคชัน sketch book

แอปพลิเคชัน sketch book เป็นแอปพลิเคชันที่ไม่มีความซับซ้อน และเป็นแอปพลิเคชันที่สำเร็จรูป ทางไอโอเอส (iOS) และแอนดรอยด์โอเอส (Android OS) เป็นแอปพลิเคชันที่ใช้สร้างงานโดยใช้การวาด เหมือนวาดอยู่บนกระดาษเหมือนจริง โดยแอปพลิเคชันนี้มีดินสopakka หัวแปรงต่าง ๆ ที่มีลักษณะเหมือนกับของจริง และรูปร่างหน้าตาของแอปพลิเคชัน ยังทำความเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนสามารถเข้าถึงคนที่ไม่ได้เรียนการเขียนรูปก็ได้ และมีการบันทึกวิดีโออย่างคลิปวิดีโอไทม์แลปส์ (time lapse video) ได้อีกด้วย ดังภาพ 4 เป็นการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชัน กับการวัดสัดส่วนของเฟอร์นิเจอร์ที่จะนำไปเขียนแบบต่อไป

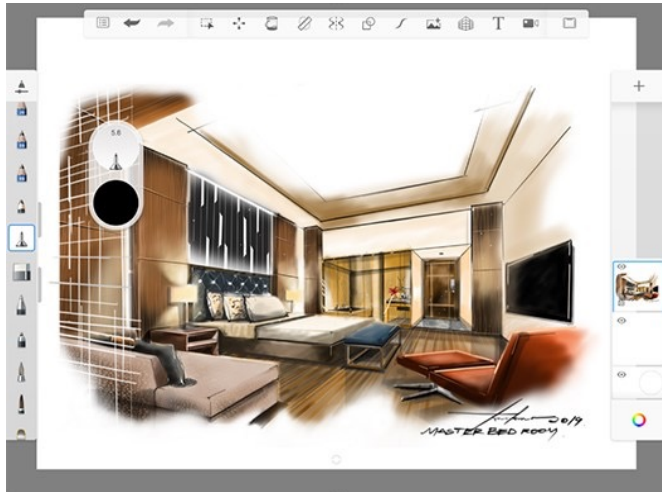
ภาพ 4

ภาพแสดง แอปพลิเคชัน Sketch book ในการประยุกต์ใช้กับงานคำนวณพื้นที่ (site analysis)



ภาพ 5

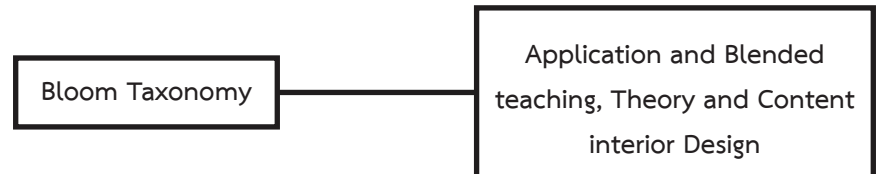
ภาพแสดง แอปพลิเคชัน sketch book ในการประยุกต์ใช้กับงานคำนวณพื้นที่ (site analysis)



แอปพลิเคชันนี้ ยังสามารถนำมาใช้เป็นสื่อการสอน ในวิชาปฏิบัติการการออกแบบภายใน หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยใช้ทฤษฎีของบลูมนำมาผสมผสาน กับการสอนในวิชาปฏิบัติการหรือบูรณาการ ร่วมกับแอปพลิเคชันอื่น ๆ ซึ่งธรรมชาติวิชาปฏิบัติการการออกแบบภายใน และการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น ต้องมีการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการนำเสนอความคิด การนำเสนอแบบร่างทางความคิดเป็นรูปธรรมโดยการสเก็ตช์ การระบุให้เห็นถึงว่าใช้วัสดุหรืออุปกรณ์ มีการเคลื่อนที่เคลื่อนไหว อย่างไร เพราะฉะนั้นเทคโนโลยีแอปพลิเคชันนี้ จึงมีส่วนช่วยในการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ได้เป็นอย่างดี (Chitchayawanich, K., Pansriket Kongcharoen, P.,2020) นอกจากนั้นก็ยังเป็นการประหยัดการใช้สื่อที่เป็นกระดาษได้อย่างมากซึ่งเป็นต้นเหตุของโลกร้อนในปัจจุบัน

ภาพ 6

ภาพแสดงขั้นตอนการของทฤษฎี



จากทฤษฎีทางการศึกษาของบลูม (Bloom Taxonomy) และเนื้อหาของวิชาชีพในการออกแบบภายใน ซึ่งเป็นพื้นฐานของการนำเสนอในวิชาการออกแบบ ผู้วิจัยได้นำมาผสมผสานทฤษฎีของทั้งสองแบบ และนำมาออกแบบแอปพลิเคชัน (Application) สำหรับประกอบสื่อการเรียนการสอน

อภิปรายผล

สรุปประเด็นจากการใช้แอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นเอง และแอปพลิเคชันสำเร็จรูป โดยอ้างอิงทฤษฎีทางการศึกษา ของบลูม (Bloom Taxonomy) ผ่านการสอนออนไลน์ (Online) และการสอน onsite พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจและเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นเอง และนำมาปฏิบัติสู่การสร้างผลงานได้ โดยข้อจำกัดของแอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นนั้นมีข้อจำกัดโดยต้องมีค่าใช้จ่ายสำหรับผู้พัฒนาเป็นรายปี ซึ่งเป็นค่าธรรมเนียมของแอปสโตร์ (App Store) ซึ่งมีราคาสูง นอกจากนั้นแอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นเองยังต้องมีการพัฒนาต่อยอดในด้านหน้าตาการใช้งาน (UX และ UI) และปรับปรุงเนื้อหาเพิ่มเติมอีกหลายส่วน เทคนิคต่าง ๆ ตัวอย่างในการเขียน เช่น การเขียนทัศนียภาพ แบบฟิชอาย (fisheye) ตัวอย่างการเขียนทัศนียภาพแบบซับซ้อน สี่จุด และห้าจุด ตัวอย่างการขึ้นโครงสร้างที่ซับซ้อน ของวัตถุเพื่อฝึกการเขียน ซึ่งเป็นการต่อยอดในระดับที่สูงขึ้นของการเขียนทัศนียภาพ

สื่อการเรียนการสอนนี้เป็นแค่ส่วนประกอบหนึ่ง ที่ไม่ใช่เนื้อหาทั้งหมดของการเรียนการสอน แต่เป็นเครื่องมือสนับสนุนการเรียนรู้ สิ่งที่ทำให้ผู้เรียนใช้ทบทวนเนื้อหา กระบวนการเรียนรู้ แบบฝึกหัดด้านทักษะการเขียนทัศนียภาพ เพื่อเป็นเอกสารประกอบการเรียนของผู้สอนเท่านั้น ทั้งนี้ยังมีผู้เรียนอีกหลายคนที่ไม่สามารถทำความเข้าใจได้ด้วยตัวเอง โดยต้องมีผู้สอนแนะนำแนวทางในการสอนที่มีปฏิสัมพันธ์มากกว่าการใช้แอปพลิเคชัน (application) การใช้ช่องทางของเทคโนโลยีก็เป็นอีกทางออกหนึ่งในการแก้ปัญหาการเรียนการสอน ที่ช่วยเสริมการเรียนรู้ในชั้นเรียนปกติ และการบูรณาการกับเทคโนโลยีและแอปพลิเคชันอื่น ๆ ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างหลากหลายมากยิ่งขึ้น เช่น แอปพลิเคชันสเก็ตช์บุ๊ก (sketch book) จากที่กล่าวมาเรื่องการใช้นวัตกรรมเทคโนโลยีสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการเรียน และการประกอบวิชาชีพออกแบบภายในได้ สามารถช่วยลดการใช้กระดาษ และสะดวกต่อการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี ในอีกทางหนึ่งยังสามารถใช้คลาวด์ดาต้า (cloud data) เช่น

กูเกิลไดรฟ์ (Google drive) มาประยุกต์ใช้ในการเรียนเพื่อช่วยให้การส่งต่องาน หรือตัวอย่างบทเรียนต่าง ๆ ก็สามารถเข้าถึงผู้เรียนได้อย่างรวดเร็ว

ประเด็นการสอนภายในห้องได้นำทฤษฎี และรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ โดยมีตัวอย่างการทำงานในวิชาชีพซึ่งมีความสอดคล้องกับทฤษฎีของบลูม (Bloom Taxonomy) ต้องมีการจำ (remembering) การเข้าใจ (understanding) ในการเขียนแบบ และการนำเสนอแนวความคิดออกมาเป็นรูปธรรม แต่ไม่ใช้การลอกหรือทำซ้ำ ซึ่งจะต้องมีการประยุกต์ใช้ (applying) จากองค์ความรู้เดิมต่อยอดให้สอดคล้องกับบริบทในปัจจุบัน โดยการเขียนแบบ และการนำเสนอทัศนียภาพ ต้องผ่านกระบวนการการวิเคราะห์ (analyzing) ในหลากหลายมิติ และมีการประเมินผล (evaluating) ในแบบทัศนียภาพหรือประโยชน์การใช้งานว่ามีความเหมาะสมกับผู้ใช้ หรือบริบทโดยรอบทุกมิติหรือไม่ โดยเงื่อนไขทั้งหมดของการทำแบบและทัศนียภาพ ต้องมาจากการสร้างสรรค์ (creating) จากที่กล่าวมานั้น ทฤษฎีของบลูม (Bloom Taxonomy) จึงมีความสอดคล้องกับการเรียน และทำงานวิชาชีพออกแบบภายใน

การประยุกต์ทฤษฎีของบลูม (Bloom Taxonomy) มาใช้เป็นการอ้างอิงสำหรับการออกแบบแอปพลิเคชัน และนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้ผลสรุปว่า ผู้เรียนบางคนมีความจำ (remembering) และความเข้าใจ (understanding) ทำให้สามารถนำเสนอผลงานได้ดี ผู้เรียนมีประสบการณ์จากการฝึกฝนมากขึ้นก็จะพบปัญหาให้แก้มากยิ่งขึ้นส่งผลให้เกิดปัญหาต่อผู้เรียน และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้ดียิ่งขึ้น การประยุกต์สู่การเรียนการสอนโดยใช้ทฤษฎีของบลูม (Bloom Taxonomy) (2012) นั้นสามารถนำมาพัฒนากระบวนการสอนด้วยการใช้เทคนิคการประยุกต์ใช้ (applying) จากองค์ความรู้เดิม และต้องผ่านการวิเคราะห์ (analyzing) เมื่อนำมาทดลองใช้งานกับนักศึกษาที่ได้เรียนรู้นั้นปรากฏถึงพัฒนาการทางด้าน

- 1) การประยุกต์
- 2) การวิเคราะห์ ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาเชิงบวกที่เกิดขึ้นกับ

ตัวผู้เรียนโดยสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ (2004) ในประเด็น1) ขั้นปฏิบัติการคิดแบบเป็นนามธรรม อีกทั้งเมื่อนำผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นนั้นมาเปรียบเทียบกับผลการทดลองของวัตถุประสงค์ทางการเรียนรู้ทักษะทางปัญญาของผู้เรียน (Adams, N. E., 2015) พบว่ามีความสอดคล้องกับผลการวิจัยที่แสดงออกได้ถึงการเพิ่มพูนความรู้ และความเข้าใจที่หลากหลายช่องทาง จึงทำให้เกิดประสิทธิผลที่ดีแก่การเรียนรู้ของผู้เรียน ประกอบกับการเรียนที่มีการร่วมมือ (collaborative learning) การแชร์ประสบการณ์ของแต่ละคน การร่วมมือในการทำงานเป็นกลุ่มเพื่อฝึกให้ผู้เรียนสามารถร่วมมือกันทำงานเป็นทีมในวิชาชีพออกแบบภายใน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นที่ยอมรับในความคิดเห็นของผู้เห็นต่างอย่างมีเหตุผล ทั้งนี้ที่กล่าวมาทั้งการพัฒนาออกแบบแอปพลิเคชัน และการอ้างอิงทฤษฎีของบลูม ก็มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเป็นนักสร้างสรรค์ (Creating) และนักแก้ปัญหาได้ทุกมิติ

เอกสารอ้างอิง

- Adams, N. E. (2015). Bloom's Taxonomy of Cognitive Learning Objectives. *Journal of the Medical Library Association*, 103, 152-153.
- Bellanca J., ED, Brandt R. ED (2019), *New Future Skills: Education for the 21st Century*, Chittaruk A., Wongkitrungruang W., Book scape ,Solution Tree Press ISBN 9786168221228
- Chitchayawanich, K., Pansriket Kongcharoen, P. (2020) *Methods of learning management in the 21st century*, Publisher, Chulalongkorn University ISBN 9789740339229
- Panatakul A, (2013) *Design Mobile App*, Publisher , Bangkok: True Digital Content and Media ISBN 9786163260222
- Pangkasorn, A. (2016) *Interior Design Research Summary Report Article* <http://decorate.su.ac.th/wp-content/uploads/Research-Method-for-Interior-Design.pdf>
- Patricia Armstrong (2001) (*bloom's taxonomy*) <https://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/blooms-taxonomy/>

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความ เพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นวารสารเผยแพร่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์และตีพิมพ์เพื่อเผยแพร่ความก้าวหน้าผลงานวิชาการ บทความวิจัยและบทความวิชาการทางด้านศิลปะ การออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบภายใน เครื่องเคลือบดินเผา ออกแบบเครื่องแต่งกาย ประยุกต์ศิลปศึกษา ออกแบบเครื่องประดับ ศิลปะการออกแบบดิจิทัล ศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์และทัศนกรรม ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ศิลปศึกษา ทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ ให้แก่อาจารย์ นักศึกษา และนักวิชาการทั้งภายในและภายนอกสถาบัน โดยมีหลักเกณฑ์ในการนำผลงานของผู้สนใจส่งผลงานมาตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ DEC Journal ต้องได้รับการตรวจสอบทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรงกับสาขาวิชา 3 คนต่อ 1 บทความ เพื่อให้วารสารมีคุณภาพระดับมาตรฐานสากลที่ส่งเสริมงานวิชาการ มีประโยชน์และสามารถอ้างอิงได้ ผลงานที่ส่งมาต้องมีความน่าสนใจ มีประเด็นสำคัญของผู้เขียนที่ชัดเจนด้วยองค์ความรู้ที่ทันสมัย และต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยเสนอหรือกำลังเสนอเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการใดมาก่อน โดยวารสารวิชาการ DEC Journal รับผิดชอบทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

กำหนดออกปีละ 3 ฉบับ

ฉบับที่ 1 มกราคม - เมษายน

ฉบับที่ 2 พฤษภาคม - สิงหาคม

ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม

1. ประเภทของบทความที่เผยแพร่

1.1 บทความวิชาการ (Academic Article) เป็นบทความที่ผู้เขียนได้เขียนด้วยการนำเสนอแนวคิด วิเคราะห์ วิจัย บนพื้นฐานทางวิชาการผ่านการเรียบเรียงจากงานสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ ออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ของตนเองหรือของผู้อื่น รวมถึงการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลง การพัฒนา ที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปะ การออกแบบ และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ผู้เขียนสามารถใส่ภาพประกอบ ตาราง เพื่อส่งเสริมให้สร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้ง่ายและทำให้บทความมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยการอ้างอิงอย่างเป็นระบบตามมาตรฐาน APA 7th Edition

ส่วนประกอบ : ชื่อเรื่อง ชื่อ-นามสกุลและสังกัดของผู้เขียน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อความยาว 250-300 คำ) บทนำ เนื้อหา (สามารถแบ่งเป็นหัวข้อตามที่ผู้เขียนต้องการนำเสนอ) บทสรุป และเอกสารอ้างอิงที่เป็นภาษาไทยและที่แปลเป็นภาษาอังกฤษ

1.2 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่ผู้เขียนได้แสดงผลของการค้นคว้า มีวัตถุประสงค์ชัดเจน เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการทางด้านศิลปะ การออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง มีลักษณะเป็นการเขียนด้วยรูปแบบของหลักการวิจัยประกอบด้วย

ส่วนประกอบ : ผู้เขียนสามารถใส่ภาพประกอบ ตาราง เพื่อส่งเสริมให้สร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้ง่ายและทำให้บทความมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยการอ้างอิงอย่างเป็นระบบตามมาตรฐาน APA 7th Edition ชื่อเรื่อง ชื่อ-นามสกุลและสังกัดของผู้เขียน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อความยาว 250-300 คำ) บทนำ วัตถุประสงค์การวิจัย เครื่องมือวิจัยและวิธีการดำเนินการวิจัย ผลการวิจัย การวิเคราะห์ข้อมูล สรุปและอภิปรายผล และเอกสารอ้างอิง ที่เป็นภาษาไทยและที่แปลเป็นภาษาอังกฤษ

2. การจัดเตรียมต้นฉบับ

2.1 บทความภาษาไทยและภาษาอังกฤษให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun New ขนาดตัวอักษร 14 pt เมื่อรวมภาพประกอบและตาราง ไม่เกิน 15 หน้า ในการจัดเตรียมบทความ

2.2 ใส่เลขหน้ากำกับทุกหน้าที่ด้านล่าง กึ่งกลางของหน้ากระดาษ A4

2.3 ชื่อเรื่องของบทความ ไม่ควรเกิน 100 ตัวอักษร รวมเว้นวรรคให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 18 pt ตัวหนา

2.4 ชื่อผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากชื่อเรื่อง หากมีผู้เขียนบทความหลายคนที่ยังสังกัดต่างหน่วยงานกันให้ใช้ตัวอักษรอารบิกตัวเล็กกำกับเหนือตัวอักษรสุดท้ายของนามสกุลแต่ละคนใส่เครื่องหมายจุลภาค (, comma) ถัดจากตัวอักษรอารบิก ตามด้วยเครื่องหมายดอกจัน (asterisk) สำหรับรายละเอียดสถานะของผู้เขียนบทความให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 14

2.5 ที่อยู่ผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากชื่อผู้เขียนบทความให้เขียนเรียงลำดับตามตัวอักษรอารบิกที่กำกับไว้ในส่วนของชื่อผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 12

2.6 อีเมลผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากชื่อผู้เขียนบทความให้ใส่อีเมลของผู้เขียนบทความที่สามารถติดต่อได้ในระหว่างดำเนินการ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 12

2.7 บทคัดย่อ (abstract) หรือ บทสรุป (summary) ให้มีเพียงย่อหน้าเดียวโดยไม่ใช้หัวข้อย่อยในบทคัดย่อ ระบุความยาวไม่ควรเกิน 250-300 คำ หากเป็นบทคัดย่อภาษาไทย ต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ผู้เขียนบทความควรกำหนดคำสำคัญ (keywords) ของเรื่อง แต่ไม่ควรเกิน 5 คำ ขนาดตัวอักษร 14

2.8 องค์ประกอบของบทความ

2.8.1 บทความวิชาการ ประกอบด้วย

1. ส่วนนำ

- ชื่อเรื่อง
- ชื่อผู้เขียนบทความ
(ระบุผู้เขียนบทความสำหรับติดต่อ)
- ที่อยู่ผู้เขียนบทความ/สังกัด
(คณะ มหาวิทยาลัย จังหวัดและอีเมลผู้เขียนบทความ)

2. บทคัดย่อ บทคัดย่อต้องระบุถึงความสำคัญของเรื่อง ประเด็นสำคัญของบทความบทสรุปความยาว 250-300 คำ

3. เนื้อหา

- บทนำ (introduction)
- เนื้อหาในแต่ละประเด็น
- ส่วนสรุปประเด็น (conclusion) เพื่อแสดง
สิ่งสำคัญของประเด็นในแต่ละหัวข้อโดย
เรียบเรียงอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่ความคิดเห็น
ของผู้เขียนในประเด็นของเนื้อหาบทความ

2.8.2 บทความวิจัย ประกอบด้วย

1. หน้าชื่อเรื่อง

- ชื่อเรื่อง
- ชื่อผู้เขียนบทความ
(ระบุผู้เขียนบทความสำหรับติดต่อ)
- สังกัด (คณะ มหาวิทยาลัย จังหวัด) และ
อีเมลผู้เขียนบทความ

2. บทคัดย่อ

- บทคัดย่อต้องระบุถึงความสำคัญของเรื่อง
วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา และ
บทสรุป ความยาว 250-300 คำ

3. เนื้อหาบทความ

- บทนำ (ความสำคัญของที่มา ปัญหาของงานวิจัย
วัตถุประสงค์การวิจัย)
- วัสดุอุปกรณ์และวิธีการ
- ผลการศึกษา
- อภิปรายผลการศึกษา
- สรุปผลการศึกษา
- กิตติกรรมประกาศ (ถ้ามี)

ขั้นตอนการพิจารณาจากผู้ประเมินพิจารณาบทความ

1. การตอบรับหรือปฏิเสธบทความ

กองบรรณาธิการพิจารณาบทความเมื่อได้รับบทความจากผู้เขียน แล้วแจ้งผลการพิจารณาตอบรับหรือปฏิเสธบทความให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 15 วัน หากบทความมีรูปแบบหรือองค์ประกอบไม่ตรงตามหลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความที่วารสารกำหนด ฝ่ายประสานงานจะติดต่อกับผู้ส่งบทความเพื่อให้ปรับปรุงแก้ไขภายใน 15 วัน

2. การประเมินบทความ

ฝ่ายประสานงานนำต้นฉบับบทความที่ผ่านการพิจารณาจากกองบรรณาธิการแล้ว นำเสนอให้ผู้ประเมินพิจารณาบทความ (peer-reviewer) จำนวน 3 ท่าน โดยกองบรรณาธิการเป็นผู้เลือกจากผู้เชี่ยวชาญหรือเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่สอดคล้องกับบทความ ให้เป็นผู้พิจารณาเผยแพร่บทความตามเกณฑ์ประเมินบทความที่วารสารกำหนด โดยเก็บข้อมูลทั้งหมดเป็นความลับและไม่เปิดเผย ชื่อ-นามสกุล รวมถึงหน่วยงานที่สังกัดทั้งของผู้เขียนและผู้ประเมินบทความ (double-blinded) จนกว่าต้นฉบับบทความจะได้รับการเผยแพร่ ใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความประมาณ 1 เดือน

3. ผลการประเมินบทความ

บทความที่ผ่านการประเมิน คือ บทความที่ได้รับผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิในระดับ ดี ดีมาก ดีเด่น ทั้งนี้ ผลการพิจารณาของผู้ประเมินบทความถือเป็นสิ้นสุด โดยไม่มีการทบทวนบทความที่ไม่ผ่านการประเมินหรือทบทวนระดับผลการประเมินอีกครั้ง หรือเปลี่ยนแปลงผู้ประเมินบทความใหม่ในทุกกรณี

4. การแจ้งผลการประเมินบทความ

กองบรรณาธิการวารสารจะส่งผลการประเมินให้ผู้ส่งบทความได้ทราบภายใน 7 วัน นับตั้งแต่ได้รับผลการประเมินจากผู้ประเมินท่านสุดท้าย หากมีข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงจากผู้ประเมินให้ผู้ส่งบทความปรับแก้ไขภายใน 15 วัน แล้วส่งกลับมายังกองบรรณาธิการ นับตั้งแต่วันที่ได้รับทราบผลการพิจารณาจากกองบรรณาธิการ หากผู้ส่งบทความไม่เห็นด้วยกับข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงของผู้ประเมิน ให้ทำหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรชี้แจงรายละเอียดให้กองบรรณาธิการพิจารณา

5. การตอบรับการเผยแพร่บทความ

บทความที่ผ่านการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ประเมิน จะได้รับการพิจารณาอีกครั้งจากกองบรรณาธิการ แต่เป็นในรายละเอียดของรูปแบบบทความ การใช้ภาษา และการพิสูจน์อักษร โดยพิจารณาจากความง่ายต่อการอ่านบทความ จากนั้นกองบรรณาธิการจะแจ้งข้อเสนอมให้ผู้ส่งบทความแก้ไขปรับปรุง เมื่อแก้ไขปรับปรุงเสร็จสมบูรณ์แล้ว ให้ถือว่าวันที่บรรณาธิการให้ความเห็นชอบแก้ไขบทความครั้งสุดท้ายเป็นวันแก้ไขบทความ และให้ถือว่าวันที่บรรณาธิการมีหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรแจ้งการเผยแพร่บทความ เป็นวันตอบรับการตีพิมพ์บทความ

6. การเผยแพร่บทความ

บทความที่ได้รับหนังสือตอบรับการเผยแพร่จากบรรณาธิการวารสารแล้ว จะได้รับการเผยแพร่ผ่านระบบวารสารวิชาการ DEC Journal ออนไลน์ (ThaiJO) ภายใน 30 วัน นับแต่วันออกหนังสือตอบรับการเผยแพร่ โดยที่การเผยแพร่ได้เรียงลำดับก่อนหลังตามวันที่บรรณาธิการวารสารมีหนังสือแจ้งการตีพิมพ์ให้ผู้ส่งบทความทราบตามลำดับอย่างเคร่งครัดโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงหรือทบทวนไม่ว่ากรณีใด

จริยธรรมการตีพิมพ์

จริยธรรมการตีพิมพ์บทความในวารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นเสมือนพื้นที่กลางในการนำเสนองานวิชาการด้านศิลปะ การออกแบบ และสาขาที่เกี่ยวข้อง จากการสร้างสรรค์ การวิจัย การเขียนงานวิชาการ ให้กับนักวิชาการ นักออกแบบ ศิลปิน อาจารย์ นิสิต นักศึกษา รวมทั้งบุคคลทั่วไปที่สนใจในงานวิชาการ เพื่อเผยแพร่ผลงานวิชาการให้อยู่ในหลักเกณฑ์ ยึดถือความถูกต้อง คุณภาพของผลงาน ความโปร่งใส และปฏิบัติตามจริยธรรมอย่างเคร่งครัด โดยยึดแนวหลักการ

กองบรรณาธิการวารสารจึงได้กำหนดแนวทางปฏิบัติของบทบาทหน้าที่สำหรับบุคคล 3 กลุ่มให้อยู่ในหลักเกณฑ์การเผยแพร่วารสาร ได้แก่ ผู้เขียนบทความ (Author) บรรณาธิการวารสาร (Editor) และผู้ประเมินบทความ (Peer-Reviewer) ให้ทำความเข้าใจและนำไปปฏิบัติตาม ดังนี้

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผู้เขียนบทความต้องรับรองว่าผลงานที่เผยแพร่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อนและเป็นผลงานใหม่
2. ผู้เขียนบทความต้องศึกษารูปแบบการเขียนบทความตามเกณฑ์ของวารสารกำหนดให้ถูกต้องตามองค์ประกอบ
3. ผู้เขียนบทความต้องเขียนและนำส่งผลงานตนเองทั้งหมด หากในผลงานมีการกล่าวถึงผลงานเขียนของผู้อื่น ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง และต้องมีภาระบุให้ชัดเจนไว้ในรายการอ้างอิง ภายในบทความ และรายการอ้างอิงท้ายบทความ
4. ผู้เขียนบทความต้องเขียนข้อเท็จจริงจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ การสร้างสรรค์ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่คำนึงถึงผลประโยชน์ทางวิชาการจนมองข้ามหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคล หรือสิทธิมนุษยชน
5. ผู้เขียนบทความต้องไม่คัดลอกข้อความจากผลงานเดิมของตนเอง ในเรื่องเดียวกัน ไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่สร้างความเข้าใจว่าผลงานนั้นเป็นผลงานใหม่
6. ผู้เขียนบทความต้องระบุแหล่งทุนสนับสนุนในการทำวิจัย
7. ผู้เขียนบทความที่มีมากกว่า 1 คน ต้องมีบทบาทหน้าที่ในการวิจัย ค้นคว้าและเขียนบทความด้วยกันจริง
8. ผู้เขียนบทความต้องชี้แจงผลประโยชน์ทับซ้อนที่มีอยู่ในบทความให้กองบรรณาธิการทราบ ตั้งแต่เริ่มส่งบทความ
9. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบัน ที่ดำเนินการ หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์
10. ผู้เขียนบทความต้องไม่ละเมิดกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าในช่องทางใด
11. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาจากผู้ประเมินให้ไม่สามารถนำมาประเมินใหม่หรือนำมาเสนอใหม่ได้อีกครั้ง

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาถ้อยแถลงของบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบ
2. บรรณาธิการมีหน้าที่ดำเนินการเผยแพร่บทความในวารสารตามรูปแบบ องค์ประกอบ และหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนด
3. บรรณาธิการต้องปกปิดข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ
4. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความที่เคยตีพิมพ์มาแล้ว มาเผยแพร่ซ้ำ
5. บรรณาธิการต้องจัดลำดับการเผยแพร่บทความให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดอย่างเคร่งครัด
6. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความของตน มาเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบขณะเป็นบรรณาธิการ
7. บรรณาธิการต้องไม่มีประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความ ผู้ประเมิน และผู้บริหาร
8. บรรณาธิการต้องกำกับไม่ให้เกิดการละเมิดสิทธิ แทรกแซงกระบวนการพิจารณา การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสาร

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความต้องไม่เปิดเผยข้อมูลและรักษาความลับของบทความ
2. ผู้ประเมินบทความต้องแจ้งให้บรรณาธิการวารสารทราบและปฏิเสธการประเมินบทความ หากพบว่าผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความที่ตนเป็นผู้ประเมิน
3. ผู้ประเมินบทความควรประเมินบทความที่ตรงกับสาขาวิชาที่ตนเชี่ยวชาญ พิจารณาหลักการ แนวคิด เนื้อหา รวมทั้งคุณภาพของการวิเคราะห์และความเข้มข้นของผลงานตามหลักวิชาการ
4. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินตามการวิชาการ ปราศจากอคติ ประเมินตามข้อเท็จจริงตามหลักการวิชาการ ไม่ใช่ความเห็นส่วนตัวที่ไม่มีข้อมูลมารองรับเพียงพอ
5. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินและให้ข้อคิดเห็น วิเคราะห์เชิงวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนในเชิงรายละเอียดเพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยให้ความสำคัญต่อความก้าวหน้าทางการสร้างความรู้ทางวิชาการ
6. ผู้ประเมินบทความต้องระบุ แสดงให้เห็นผลงานวิชาการที่สำคัญต่อบทความที่ประเมิน แต่ผู้เขียนบทความไม่ได้กล่าวถึง หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดของบทความที่เหมือนหรือมีความซ้ำซ้อนกับผลงานชิ้นอื่นที่เคยมีผู้ศึกษาไว้ก่อนแล้ว ต้องแจ้งให้บรรณาธิการรับทราบ
7. ผู้ประเมินบทความต้องไม่ละเมิด แทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารในทุกช่องทาง

การส่งบทความ สิ่งที่คุณเขียนบทความต้องนำส่ง

1. ใบสมัคร ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ DEC Journal
2. ไฟล์ต้นฉบับบทความที่จัดพิมพ์ด้วย Microsoft word ในแบบฟอร์มตามที่วารสารได้เตรียมให้ โดยพิจารณาว่าเป็นบทความวิจัยหรือบทความวิชาการ โดยผู้เขียนสามารถปรับหัวข้อตามเหมาะสมแต่ควรยึดขนาดของตัวอักษร การจัดหน้ากระดาษตามตัวอย่างจากไฟล์ แล้วส่งในระบบ ThaiJO (Submission)

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม :

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อาริรุ่งเรือง

areerungruang_s@silpakorn.edu

บรรณาธิการ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทรศัพท์ : 08-1619-3228

ID Line : supachai.joe

หมายเหตุ : ทักษะและข้อคิดเห็นในวารสารแต่ละฉบับเป็นของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน มิใช่เป็นความคิดเห็นของกองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ทั้งนี้ กองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยกับความคิดเห็นดังกล่าวเสมอไป



<https://so07.tci-thaijo.org/index.php/decorativeartsJournal>



วารสารวิชาการ DEC Journal

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เลขที่ 31 ถนนพหลโยธิน แขวงพระบรมมหาราชวัง

เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200

โทรศัพท์: 02-221-5874, 02-221-5832

โทรสาร: 02-225-4350

