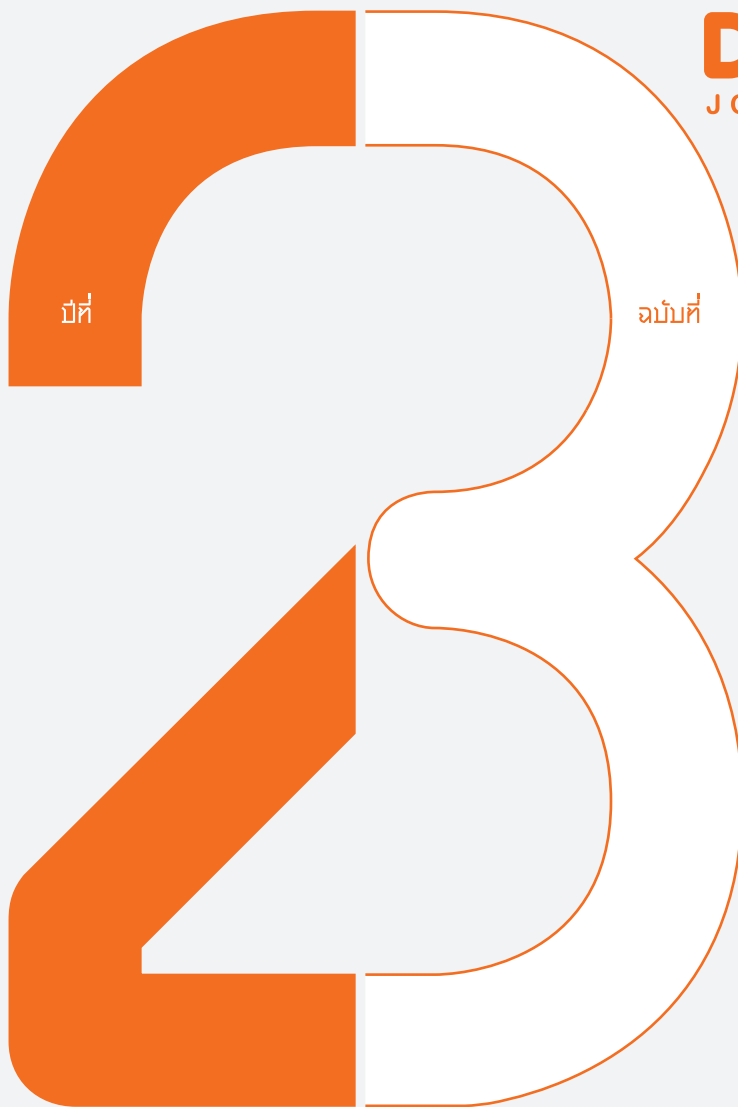




DEC
JOURNAL

กันยายน
-
ธันวาคม
2566

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

กัญชายน
-
ฉันทาตม
2566

รายนามคณะบรรณาธิการ วารสารวิชาการ DEC Journal

ที่ปรึกษา

- อาจารย์ ดร.ชนาทร เจียรกุล
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์
- รองศาสตราจารย์สน สีมাত্রัง
คณาจารย์ประจำคณะมัณฑนศิลป์
- ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง
มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

บรรณาธิการ

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ

- ศาสตราจารย์ ดร.พัชชา 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 กาญจนพ่ายัพ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงส์วรุตม์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- Dr.Bridget Tracy Tan
Nanyang Academy of Fine Arts, University of the Arts
Singapore

เลขานุการคณะกรรมการ

- นางสาวรัตนภรณ์ แก้วไขควั่น

ผู้ช่วยเลขานุการคณะกรรมการ

- นายวุฒิ คงรักษา
- นายก่อภพ หน่อใหม่

ออกแบบปกและจัดรูปเล่ม

- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงส์วรุตม์

จัดพิมพ์รูปเล่ม

- บริษัท โอ.เอส.พรินต์ติ้ง เฮ้าส์ จำกัด
113/13 ซอยวัดสุวรรณศิริ ถนนบรมราชชนนี
แขวงอรุณอมรินทร์ เขตบางกอกน้อย
กรุงเทพมหานคร 10700

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

- อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- รองศาสตราจารย์ ดร.दनัย เรียบสกุล
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร
- รองศาสตราจารย์สมบัติ ประจัญสานต์
คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์
- รองศาสตราจารย์บัณฑิต อินทร์คง
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
- รองศาสตราจารย์นิโรจน์ จรุงจิตวิวัฒน์
วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อิทธิพัชร วิจิตสถิตรัตน์
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- อาจารย์ ดร.วันชัย แก้วไทรสุน
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณวิภา สุนด์ตา
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนนินทร์ มั่นคง
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
- รองศาสตราจารย์พิศประไพ สาระศาลิน
วิทยาลัยการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต
- รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชาย ลิกขา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศุภชัย ศรีขวัญแก้ว
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
- ศาสตราจารย์ ร.ต.อ. ดร.อนุชา แ่งเกสร
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์นันทพัชร น้อยสวัสดิ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- รองศาสตราจารย์อินทิรา นาควัชร
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขาม จาตุรงค์กุล
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- อาจารย์ ดร.พิชัย ตูรงคินานนท์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- รองศาสตราจารย์ปณท ปลื้มชูศักดิ์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมพร แต่มประสิทธิ์
วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

I บทบรรณาธิการ

วารสารวิชาการ DEC Journal ฉบับนี้ เป็นฉบับที่ทีมกองบรรณาธิการภาคภูมิใจกับการทำวารสารมาครบ 2 ปี และมีวารสาร 6 ฉบับ ที่เรามุ่งมั่นทำให้มีคุณภาพของงานวิชาการ ทางด้านศิลปะ และการออกแบบ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่สังคมไทยกำลังพูดถึงเรื่อง “Soft Power” จากความคิดเห็นและตีความหลากหลายความหมาย จนกลายเป็นเรื่องตลกขบขัน สำหรับในฉบับนี้ขอนำเสนอบทความวิจัย 4 เรื่อง และบทความวิชาการ 1 เรื่อง ดังนี้

- การพัฒนาชุดกิจกรรมแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า นิทานพื้นบ้านสำหรับเยาวชน: กรณีศึกษาเรื่องเล่า “คัณฑกุมาร ชาตก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน โดย โสมฉาย บุญญานันต์ และ สุชาติ อิ่มสำราญ นำเสนอการวิจัยเกี่ยวกับการนำเนื้อหาในจิตรกรรมฝาผนังมาพัฒนาเป็นชุดกิจกรรมแบบในสถานที่และแบบออนไลน์ทำให้เกิดการเรียนรู้ใหม่ ๆ
- “ผู้หญิงนุ่งซิ่น-ผู้ชายคาดเป๋า” จากผืนผ้าสู่เก๋ائی ผลิตภัณฑ์ใหม่ ในมิติของผืนผ้าทอจาก โดย ประภากร สุคนธมณี นำเสนอผลงานวิจัยสร้างสรรค์ ศิลปะสิ่งทอร่วมสมัยเพื่อเป็นงานสิ่งทอสำหรับเก๋ائی ที่เชื่อมโยงกับผ้าจากไท-ยวน คูบัว จากภูมิปัญญาเดิมเพิ่มเติมคุณค่า ในมิติใหม่ เกิดการเรียนรู้ร่วมกันกับชุมชน
- การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย โดย ดนัย เรียบสกุล เป็นงานวิจัยสร้างสรรค์ที่ใช้ทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัยด้านต่าง ๆ และมีการแสดงผลงานผ่านนิทรรศการเสมือนจริง โดยนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพสามมิติ ภาพถ่าย วิดีโอ

- การออกแบบของที่ระลึกจากแนวคิดอาคารเก่าชุมชนตรอกบ้านจันทน์ จังหวัดตาก โดย พิชญ์ ทรัพย์อนันต์ และ สมะภรณ์ คล้ายวิเชียร ได้นำเสนอผลวิจัยที่นำทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นจากย่านอาคารเก่า มาสร้างสรรค์ออกแบบของที่ระลึก สะท้อนสถาปัตยกรรมดั้งเดิมของชุมชน

- สัดส่วนความงามในศิลปกรรมไทยทรงบุษบก โดย อานุภาพ จันทรมพร ได้นำเสนอแนวคิดการศึกษาบุษบกกับการออกแบบที่สัมพันธ์กับสถาปัตยกรรมศาลาการเปรียญ ด้วยการหาสัดส่วนทางเรขาคณิต กับการตีความด้านสุนทรียศาสตร์

บทความความทั้ง 5 เรื่องนี้ล้วนมาจากการค้นคว้า การทดลอง การเขียนถ่ายทอดผลงานจากนักออกแบบ นักวิชาการทางศิลปะ นักวิจัย จึงเป็นสิ่งที่กองบรรณาธิการภูมิใจนำเสนอต่อท่านผู้อ่าน เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดทางความคิดของท่านต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
บรรณาธิการวารสารวิชาการ DEC Journal

บทความวิจัย

- การพัฒนาชุดกิจกรรมแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่านิทานพื้นบ้าน
สำหรับเยาวชน: กรณีศึกษาเรื่องเล่า “คัทรนกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนัง
วัดภูมินทร์จังหวัดน่าน 10

Development of Blended Activities to Promote Appreciation Value’s
Folk tale for Youth: a case study of the “Khat Tha Na Khu Marn
Allegory” in the murals at Phu Min temple, Nan Province

โสมฉาย บุญญานันต์ / สุชาติ อิ่มสำราญ
- “ผู้หญิงนุ่งชิน-ผู้ชายคาดเป๋า” จากผืนผ้าสู่เก้าอี้ ผลิตภัณฑ์ใหม่ในมิติของผืน
ผ้าทอจก 29

“Poo Ying Noong Shin – Poo Chai Kad Pao” From woven fabric to
chair, the new products in the dimension of “Jok” fabrics.

ประภากร สุคนธมณี
- การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย 58

The Creation of Products from Cultural Capital of Sukhothai

दनัย เรียบสกุล
- การออกแบบของที่ระลึกแนวคิดจากอาคารเก่าชุมชนตรอกบ้านจีน จังหวัดตาก 96

Souvenir Design Concept from an Old Building in the Trok Ban Chin
Community, Tak Province

พิชญุตม์ ทรัพย์อนันต์ / สะมาภรณ์ คล้ายวิเชียร

• สัดส่วนความงามในศิลปกรรมไทยทรงบุษบก	116
Beauty proportions in Thai art, Busabok style	
อานภาพ จันทรมพร	
หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความเพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสาร	141
วิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	
ขั้นตอนการพิจารณาจากผู้ประเมินพิจารณาบทความ	146
จริยธรรมการตีพิมพ์บทความในวารสารวิชาการ	148
DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร	

การพัฒนาชุดกิจกรรมแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่า นิทานพื้นบ้านสำหรับเยาวชน : กรณีศึกษาเรื่องเล่า “คัทรณกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน

Development of Blended Activities to Promote Appreciation Value's Folk tale for Youth : a case study of the “Khat Tha Na Khu Marn Allegory” in the murals at Phu Min temple, Nan Province

Received : September 13, 2023

Revised : November 22, 2023

Accepted : November 23, 2023

โสเมฉาย บุญญานันต์¹

Soamshine Boonyananta¹

สุชาติ อิ่มสำราญ²

Suchart Imsamraan²

¹ สาขาวิชาศิลปศึกษา, คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อีเมล : soamshine.b@chula.ac.th

¹ Art Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University E-mail : soamshine.b@chula.ac.th

² สาขาวิชาศิลปศึกษา, คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อีเมล : suchart_imsamraan@hotmail.com

² Art Education, Faculty of Education, Chulalongkorn University E-mail : suchart_imsamraan@hotmail.com

งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการทำกิจกรรมส่งเสริมและสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรม ภายใต้โครงการ
Invention to Business (I-2B) จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปีงบประมาณ 2564

บทคัดย่อ

วัดภูมินทร์เป็นวัดที่มีเอกลักษณ์และชื่อเสียงของจังหวัดน่าน ด้านในปรากฏจิตรกรรมฝาผนังเล่าเรื่อง “คัถณกุมารชาดก” มีคุณค่าที่สำคัญหลากหลายประการ แต่กระนั้นเยาวชนและประชาชนจังหวัดน่านยังไม่ค่อยทราบและถูกละเลยไม่เห็นคุณค่า การวิจัยจึงมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าเรื่องเล่า “คัถณกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่านสำหรับเยาวชน การวิจัยแบ่งเป็น 2 ระยะ คือ ระยะพัฒนาชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน และระยะพัฒนาต้นแบบกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน กลุ่มตัวอย่างได้แก่ เยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี เครื่องมือที่ใช้ในวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบความรู้ แบบประเมินการเห็นคุณค่า แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรม ผลการวิจัย พบว่า การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะ “ตำนานเรื่องเล่าในผืนภาพ” แบ่งเป็น 2 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมเรียนรู้เนื้อเรื่องคัถณกุมารชาดก “เล่าขานตำนาน คัถณกุมารชาดก” และกิจกรรมเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ “งามล้ำจิตรกรรมวัดภูมินทร์ สามารถจัดกิจกรรมแบบในสถานที่และแบบออนไลน์ได้ กลุ่มเป้าหมายมีคะแนนเฉลี่ยการทดสอบความรู้หลังทำกิจกรรมมากกว่าก่อนทำกิจกรรม และมีค่าเฉลี่ยความรู้สึกรับรู้คุณค่าหลังทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมในระดับมาก

คำสำคัญ : ชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน, การเห็นคุณค่า, คัถณกุมารชาดก, จิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์

Abstract

Phumin Temple is a unique and famous temple in Nan Province. Inside, decorated a narrative mural called “Khat Tha Na Khu Marn” which has a wide variety of important values. However, the murals are still unknown and unappreciated by Nan province youths and residents. Therefore, this research intends to develop blended activities to promote appreciation values of “Khat Tha Na Khu Marn” narrative in the murals at Phu Min temple for youth. This research is divided into two phases : the blended activities development phase and the art activity prototype to promote appreciation values in the murals at Phu Min Temple, Nan Province Phase. The sample consisted of youths between the ages of 15 - 18 years old. The research instruments include a knowledge test, an appreciation test, an in-depth interview, and a blended activities satisfaction questionnaire. The results are as follows : Art activity “Legends in the Murals” consisted of 2 activities, which are learning the story of Khat Tha Na Khu Marn activity “Telling the Legends of Khat Tha Na Khu Marn” and learning the mural painting of Phumin temple activity “Enchanting Murals of Phumin Temple”. The blended activities can be organized both on-site and online. The tryout results showed that the activities lead to higher mean scores on the knowledge test and Appreciation test compared to before the activities with the statistical significance level at .05. And they were satisfied with the activity set at a high level.

Keyword : Blended Activities, Appreciation Values, Khat Tha Na Khu Marn, Murals at Phu Min Temple

บทนำ

วัดภูมินทร์ ตั้งอยู่ที่ ตำบลในเวียง อำเภอเมืองน่าน จังหวัดน่าน เป็นวัดที่มีเอกลักษณ์และชื่อเสียง ส่วน “คัทรณกุมารชาดก” เป็นเรื่องเล่าพื้นบ้านที่เล่ากันมาปากต่อปาก อีกทั้งยังเป็นชาดกนอกนิบาตที่ปรากฏอยู่ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ เล่าเรื่องราวของพระโพธิสัตว์เสวยชาติเป็น “คัทรณกุมาร” มาขจัดทุกข์เชิญให้มวลมนุษย์เพื่อสั่งสมบารมี โดยทั้งวัดภูมินทร์และจิตรกรรมฝาผนังที่เล่าเรื่องราวคัทรณกุมารชาดกนั้น ประกอบด้วยคุณค่าที่สำคัญ 4 ด้าน คือ ด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านประวัติศาสตร์และการให้ความรู้ ด้านวัฒนธรรมและการขัดเกลาสังคม และด้านศิลปหัตถกรรม แต่กระนั้นนักท่องเที่ยว รวมไปถึงเยาวชนและประชาชนจังหวัดน่านยังไม่ค่อยทราบและถูกละเลยไม่เห็นคุณค่า อีกทั้งสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 และสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมได้ส่งผลกระทบต่อรูปแบบการใช้ชีวิตของคนทั้งโลก การดำเนินชีวิตถูกปรับเปลี่ยน รวมไปถึงรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะ ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาและพัฒนานวัตกรรมชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน (Blended Activities) สำหรับเยาวชนจังหวัดน่าน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าเกิดความตระหนัก ภาควิไมใจ รู้สึกรัก ห่วงแหน ต่อเรื่องเล่า “คัทรณกุมารชาดก” และภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ อีกทั้งเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับเยาวชนจังหวัดน่านให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวในภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์แก่ผู้ที่รู้จักหรือนักท่องเที่ยวในอนาคตต่อไป โดยทฤษฎีการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาชุดกิจกรรมนี้ เป็นแนวทางที่เหมาะสมกับสภาวะการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 และสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น จะทำให้เยาวชนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ จนนำไปสู่การเห็นคุณค่าดังกล่าว ด้วยความที่เยาวชนมีความคุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยี ผสมผสานกับรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบการเผชิญหน้าและรูปแบบการเรียนรู้นอกห้องเรียน หรือการเรียนรู้ออนไลน์ ใช้แหล่งเรียนรู้บูรณาการกับสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เทคโนโลยี และวิธีการสอนที่หลากหลาย

ผลจากการศึกษาในครั้งนี้ ได้ชุดกิจกรรมในรูปแบบผสมผสาน เพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน จำนวน 1 ชุด ซึ่งสามารถนำไปใช้จัดการเรียนการสอนได้จริงในชั้นเรียน และสามารถส่งเสริมให้เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมเกิดการเห็นคุณค่าเรื่องเล่า “คัชนกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน รวมไปถึงเป็นต้นแบบการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าในศิลปวัฒนธรรมสำหรับสถานที่ท่องเที่ยว โบราณสถานในประเทศไทย รวมไปถึงพัฒนาต่อยอดเป็นต้นแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ช่วยให้เกิดรายได้ให้กับชุมชนต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าเรื่องเล่า “คัชนกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่านสำหรับเยาวชน

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) แบ่งเป็น 2 ระยะ คือ

ระยะที่ 1 พัฒนาชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน ประกอบด้วย 1) การรวบรวมข้อมูล เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 2) การออกแบบและจัดทำชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน 3) การทดลองใช้ชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน และ 4) การสรุปผลและวิเคราะห์ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน

ระยะที่ 2 พัฒนาด้านแบบกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ จังหวัดน่าน ประกอบด้วย 1) การออกแบบต้นแบบกิจกรรมศิลปะ 2) การประเมินความเป็นนวัตกรรมของต้นแบบกิจกรรมศิลปะ และ 3) การปรับปรุงต้นแบบกิจกรรมศิลปะ

เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบทดสอบความรู้ แบบประเมินการเห็นคุณค่า แบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรม

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ เยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่านและจังหวัดอื่น ๆ ที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปีใช้วิธีการเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) โดยการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างอ้างอิงตามตารางของทาโร ยามาเน่ ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% และความคลาดเคลื่อน 10% จึงได้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 80 คน

ขอบเขตของการเห็นคุณค่า คือ การให้ความสำคัญจนทำให้เกิดความตระหนักในคุณค่า เช่น รู้สึกหวงแหน เสียหาย ภาคภูมิใจ โดยสามารถสรุปการเห็นคุณค่าในชุดกิจกรรมแบบผสมผสานและต้นแบบกิจกรรมศิลปะได้ ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าเรื่องเล่า “คัถนกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน สำหรับเยาวชน ให้องค์ความรู้ในด้านเนื้อหา คติสอนใจและสิ่งที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง จนเกิดการเห็นคุณค่าของเรื่องเล่า “คัถนกุมารชาดก” ในด้านประวัติศาสตร์และการให้ความรู้ และด้านวัฒนธรรมและการขัดเกลาสังคม

2. ต้นแบบกิจกรรมศิลปะที่ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน เน้นการเห็นคุณค่าของเรื่องเล่า “คัถนกุมารชาดก” และจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน นอกจากจะให้องค์ความรู้ดังกล่าวในข้อ 2.1 แล้ว ยังให้องค์ความรู้ในด้านความงาม การจัดองค์ประกอบของภาพจิตรกรรมฝาผนัง โครงสร้างและคู่สีที่เป็นเอกลักษณ์ สภาพสังคม สถาปัตยกรรม งานหัตถกรรม ภูมิปัญญาพื้นบ้านในอดีต จนเกิดการเห็นคุณค่าในด้านสุนทรียศาสตร์ ด้านประวัติศาสตร์และการให้ความรู้ ด้านวัฒนธรรมและการขัดเกลาสังคม ด้านศิลปหัตถกรรม

ผลการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมแบบผสมผสานเพื่อส่งเสริมการเห็นคุณค่าเรื่องเล่า “คัถนกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน สำหรับเยาวชน ได้แก่ ชุดกิจกรรมศิลปะ “ตำนานเรื่องเล่าในพื้นภาพ”

เป็นการเรียนรู้ตำนานเรื่องเล่าคัทธกุมารชาดกและจิตรกรรมฝาผนัง
วัดภูมินทร์ โดยใช้หลักการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน ไม่ว่าจะ
จะเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน ผสมผสานกับการเรียนรู้นอก
ห้องเรียนหรือการเรียนรู้ทางไกล เช่น การเรียนรู้ผ่านเว็บไซต์ บอร์ด
เกม ใบงาน เป็นต้น เพื่อส่งเสริมการเห็นด้านประวัติศาสตร์และการ
ให้ความรู้ และด้านวัฒนธรรมและการขัดเกลาสังคม องค์ความรู้ใน
กิจกรรมประกอบด้วย เนื้อเรื่อง คติสอนใจ ส่งผลถึงเกิดการเห็นคุณค่า
ของเยาวชน เกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน และเรื่อง
เล่า “คัทธกุมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังดังกล่าว ซึ่งมีคุณค่าด้าน
สุนทรียศาสตร์ ด้านประวัติศาสตร์และการให้ความรู้ ด้านวัฒนธรรม
และการขัดเกลาสังคม และด้านศิลปหัตถกรรม ชุดกิจกรรมแบ่งเป็น
2 กิจกรรม (ภาพ 1-2) ได้แก่

ภาพ 1

กิจกรรมที่ 1 “เล่าขานตำนาน คัทธกุมารชาดก”



ภาพ 2

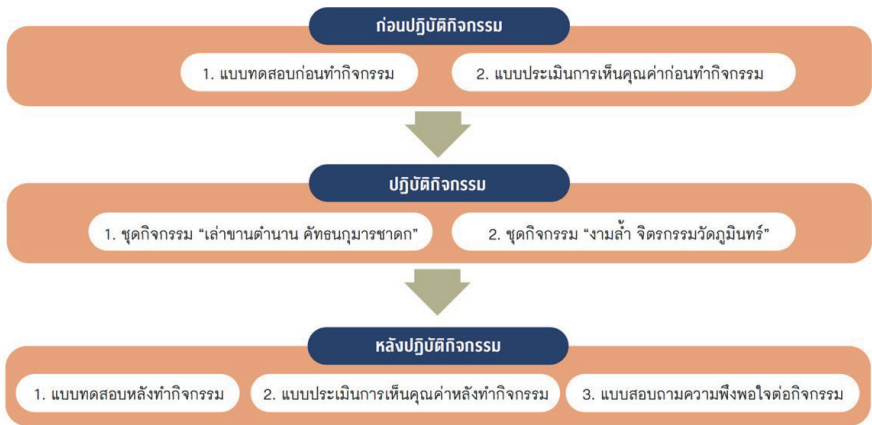
กิจกรรมที่ 2 “งามล้ำจิตรกรรมวัดภูมินทร์”



1.2 กิจกรรมที่ 2 “งามล้ำจิตรกรรมวัดภูมินทร์” เนื้อหาเกี่ยวกับ ความงาม โครงสร้างและคู่มือที่เป็นเอกลักษณ์ การจัดองค์ประกอบของ ภาพจิตรกรรมฝาผนัง สถาปัตยกรรม สถาปัตยกรรม งานหัตถกรรม ภูมิปัญญาพื้นบ้านในอดีต

ภาพ 3

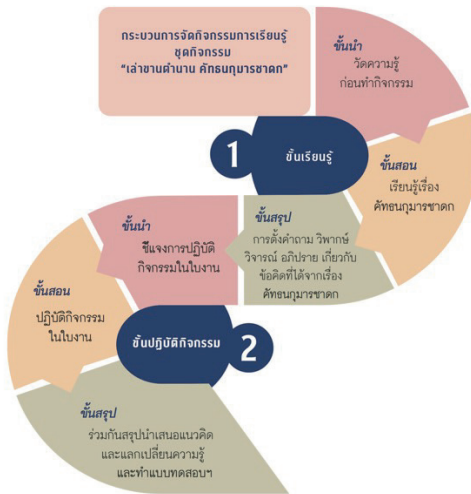
แผนภาพกระบวนการจัดกิจกรรม



กระบวนการจัดกิจกรรมสามารถเลือกจัดได้ตามความเหมาะสม ทั้งกรณีจัดกิจกรรมแบบในสถานที่ (On-site) กรณีจัดกิจกรรมแบบออนไลน์ (Online) และกรณีเรียนรู้ด้วยตนเอง วัดและประเมินผลจากใบงาน “สร้างเรื่อง แบ่งราว” ใบงาน “วาดฮูป สไตร์ล้านน” และคะแนนจากแบบทดสอบก่อนและหลังทำกิจกรรม (ภาพ 3)

ภาพ 4

กระบวนการจัดกิจกรรม “ตำนานเรื่องเล่าในผืนภาพ”



กระบวนการจัดกิจกรรม “ตำนานเรื่องเล่าในผืนภาพ” แบ่งเป็นขั้นเรียนรู้และขั้นปฏิบัติการ โดยในแต่ละขั้นจะประกอบด้วยขั้นตอนย่อย 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ ขั้นสอน ขั้นสรุป (ภาพ 4)

2. ผลการทดลองใช้ชุดกิจกรรมแบบผสมผสาน จากการทดลองจัดกิจกรรมกับเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่านที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี จำนวน 60 คน และเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดอื่น ๆ ที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี จำนวน 20 คน รวมทั้งสิ้น 80 คน เพื่อเปรียบเทียบผลของการทดลองใช้กับเยาวชนสองกลุ่ม ผ่านระบบออนไลน์ด้วยโปรแกรม ZOOM สรุปผลการศึกษาแบ่งเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

2.1 ผลของการเปรียบเทียบการประเมินผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัยและด้านจิตพิสัย ของเยาวชนก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรมพบว่า เยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่าน มีคะแนนเฉลี่ยการทดสอบความ

รู้หลังทำกิจกรรม (9.15) มากกว่าคะแนนเฉลี่ยการทดสอบความรู้ก่อนทำกิจกรรม (6.82) และมีค่าเฉลี่ยความรู้สึการเห็นคุณค่าหลังทำกิจกรรม (4.08) สูงกว่าก่อนทำกิจกรรม (3.86) ส่วนเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดอื่น ๆ มีคะแนนเฉลี่ยการทดสอบความรู้หลังทำกิจกรรม (9.7) มากกว่าคะแนนเฉลี่ยการทดสอบความรู้ก่อนทำกิจกรรม (6.85) มีค่าเฉลี่ยความรู้สึการเห็นคุณค่า (4.03) หลังทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม (3.87) กิจกรรมมีผลทำให้คะแนนการทดสอบและความรู้สึการเห็นคุณค่าหลังทำกิจกรรมสูงขึ้นกว่าก่อนทำกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 1
ผลของการเปรียบเทียบการประเมินผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย ก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ของเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่านที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี จำนวน 60 คน

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	ก่อนกิจกรรม	6.8167	60	1.46706	.18940
	หลังกิจกรรม	9.1500	60	.97120	.12538

ตาราง 2
ผลของการเปรียบเทียบการประเมินผลการเรียนรู้ด้านพุทธิพิสัย ก่อนทำกิจกรรมและหลังทำกิจกรรม ของเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดอื่น ๆ ที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี จำนวน 20 คน

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	ก่อนกิจกรรม	6.8500	20	1.56525	.35000
	หลังกิจกรรม	9.7000	20	.47016	.10513

2.2 ผลการทำงาน “สร้างเรื่อง แปรราว” จำนวน 80 แผ่น พบว่า ชื่อของผู้มีพลังวิเศษ แบ่งเป็น ชื่อที่เป็นชื่อปัจจุบัน ชื่อที่มีความหมายแฝง และชื่อที่เป็นพลังวิเศษ ส่วนพลังวิเศษ ได้แก่ มีร่างกายแข็งแรง เหาะได้ เสกสิ่งของหรือลมฝน หายตัวไปได้ทุกที่ สามารถรับรู้ถึงความคิดและความรู้สึก พุดคุยกับสัตว์ได้ อัจฉริยะ ว่องไว รักษาโรค ทำข้อสอบได้ถูกต้อง พลังที่สามารถทำอะไรก็ได้ ฯลฯ ของวิเศษ แบ่งเป็น อาวุธ สิ่งของ และอื่น ๆ ส่วนที่คล้ายกับเนื้อหาบางส่วนของเนื้อเรื่องคัทธณกุมารชาดก ได้แก่ ดาบ คชพา ไม่เท่า และงาช้าง และภารกิจที่ต้องพิชิต แบ่งเป็น ภารกิจปราบปรามคนชั่ว ช่วยเหลือคนหรือสัตว์ส่วนที่คล้ายกับเนื้อหาบางส่วนของเนื้อเรื่องคัทธณกุมารชาดก ได้แก่ การสร้างความสงบสุข การตามหาทางกลับบ้านเกิด การหยุดยั้งภัยที่กำลังจะสังหารคน การตามหาสมบัติ เป็นต้น

2.3 ผลการสัมภาษณ์เชิงลึกของผู้ร่วมกิจกรรมแบบผสมผสาน แบ่งออกเป็น 2 ระดับ คือ ชั้นความเข้าใจและชั้นการเห็นคุณค่า ดังนี้

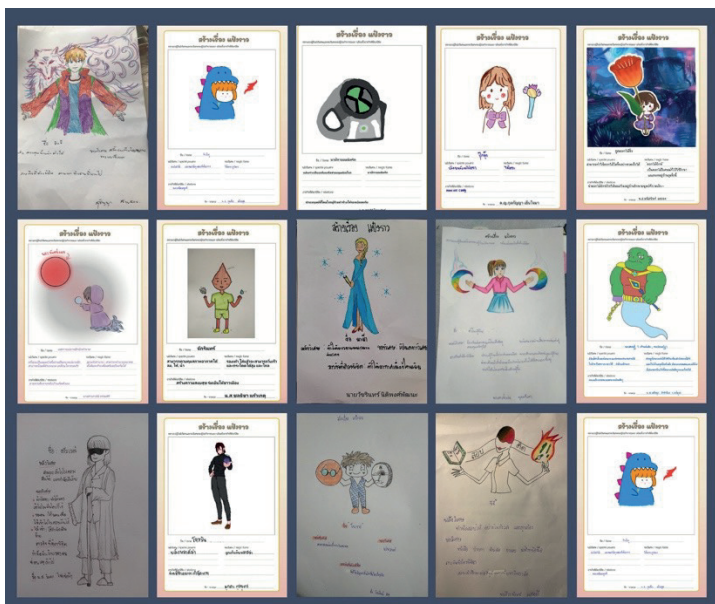
2.3.1 ชั้นความเข้าใจ พบว่า กิจกรรมนี้ทำให้ได้เรียนรู้เรื่องราวของภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เป็นมากกว่าภาพวาดธรรมดา และเรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องราวของคัทธณกุมารชาดก คติสอนใจ รวมไปถึงการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ครึ่งหน้าเมื่อไปเยี่ยมชมหรือมองภาพจิตรกรรมฝาผนังในวัดภูมินทร์ก็จะมีความรู้

2.3.2 ชั้นการเห็นคุณค่า พบว่า รู้สึกตื่นเต้น ตื่นตาตื่นใจ และเพลิดเพลินในการทำกิจกรรม เนื่องการวิดิทัศน์และสื่อต่าง ๆ ออกแบบตัวละครในใบงานให้ดีที่สุดเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่าน รู้สึกเป็นคนจังหวัดน่านมากยิ่งขึ้น ชื่นชมความสามารถของบรรพบุรุษที่สร้างจิตรกรรมนี้ไว้ให้ลูกหลาน อยากบอกต่อหรือเผยแพร่เรื่องเล่าผ่านสื่อออนไลน์ นำเอาเอกลักษณ์ของจิตรกรรมเรื่องราวมาต่อยอดเป็นสื่อต่าง ๆ ที่เข้ากับยุคสมัยควบคู่ไปกับการส่งเสริมการท่องเที่ยวในจังหวัดน่าน

2.4 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อชุดกิจกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมแบบผสมผสาน พบว่า ความพึงพอใจของเยาวชนในท้องถิ่น จังหวัดน่านและจังหวัดอื่น ๆ ค่าเฉลี่ย 3.77 และ 3.92 ตามลำดับ ซึ่งอยู่ในระดับมาก

ภาพ 5

ผลการทำใบงาน “สร้างเรื่อง แบ่งราว”



สรุปและอภิปรายผล

ชุดกิจกรรมศิลปะ “ตำนานเรื่องเล่าในผืนภาพ” แบ่งเป็น 2 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมเรียนรู้เนื้อเรื่องคัทธนูมารชาดก “เล่าขานตำนาน คัทธนูมารชาดก” และกิจกรรมเรียนรู้ภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ “งามล้ำจิตรกรรมวัดภูมินทร์” สามารถจัดกิจกรรมแบบในสถานที่และแบบออนไลน์ได้ กลุ่มเป้าหมายมีคะแนนเฉลี่ยการทดสอบความรู้หลังทำกิจกรรมมากกว่าก่อนทำกิจกรรม และมีค่าเฉลี่ยความรู้สึกการเห็นคุณค่าหลังทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีความพึงพอใจต่อชุดกิจกรรมในระดับมาก จากผลการพัฒนาและทดลองใช้ชุดกิจกรรมแบบผสมผสานกับเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปี ที่อาศัยหรือเรียนอยู่ในท้องถิ่นจังหวัดน่านและจังหวัดอื่น ๆ มีความสนใจร่วมกิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน จำนวน 80 คน แล้วพบว่า หลังทำกิจกรรมมีการเห็นคุณค่าในเรื่องเล่า “คัทธนูมารชาดก” ในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่านเพิ่มมากขึ้น อ้างอิงจากผลการเรียนรู้ด้านจิตพิสัยหลังทำกิจกรรมที่สูงขึ้น ความสนใจในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์หลังทำกิจกรรมมากกว่าก่อนทำกิจกรรม ผลการเปรียบเทียบด้านจิตพิสัยหลังทำกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยความรู้สึกสูงขึ้น และผลการสัมภาษณ์ที่เยาวชนมีทัศนคติในเชิงบวกต่อ “คัทธนูมารชาดก” และจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่าน ซึ่งสอดคล้องกับการเรียนการสอนเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาสามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับผู้เรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ McKinney (2008, อ้างถึงใน กิตติชัย สุราลีโนบล, 2559) ได้เสนอรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาได้ดี ได้แก่ การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think Pair-Share) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียน คิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดคนเดียว จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน นำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียน

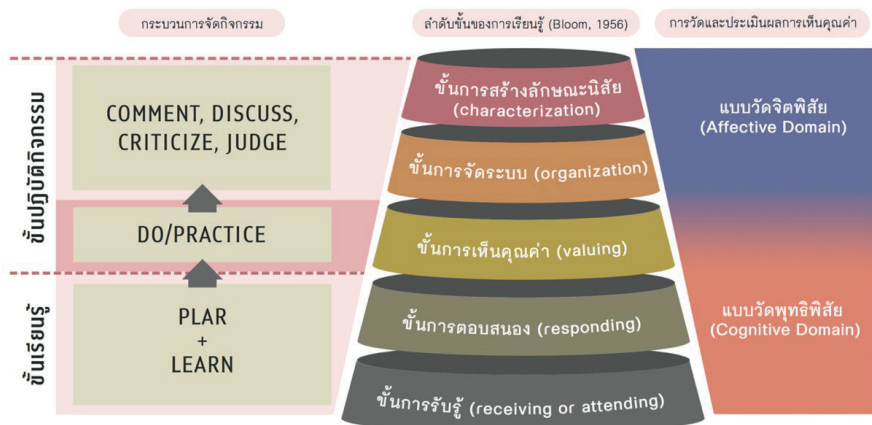
ทั้งหมด และการเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอนซึ่งใช้ได้ทั้งในชั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือชั้นการประเมินผล รวมไปถึง ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพพูลย์ (2564) กล่าวว่า ประสบการณ์ที่จะทำให้บุคคลเกิดภาวะสุนทรีย์นิยม อันจะนำไปสู่ความซาบซึ้งและการเห็นคุณค่านั้น บุคคลต้องได้รับสิ่งเหล่านี้ คือ 1) ความน่ารื่นรมย์ เพลิดเพลิน ทำให้ได้สัมผัสถึง “ความงาม” 2) ประสบการณ์ปัญญา ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่เคยประสบมาก่อน เป็นสิ่งกระตุ้นให้เกิด “ความแปลก” และ 3) ประสบการณ์อารมณ์ เป็นประสบการณ์ความรู้สึก ที่เข้าไปกระทบต่อจิตใจ ทำให้เกิด “ความน่าทึ่ง” ดังนั้น อาจเป็นส่วนหนึ่งของสาเหตุที่ทำให้มีค่าเฉลี่ยความรู้สึกก่อนทำกิจกรรมของเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดอื่น ๆ (3.87) มากกว่าค่าเฉลี่ยความรู้สึกของเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่าน (3.86) แต่เมื่อหลังทำกิจกรรมเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่าน (4.08) กลับมีค่าเฉลี่ยความรู้สึกสูงกว่าเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดอื่น ๆ (4.03) และความสนใจในจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์ก่อนทำกิจกรรมของเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดอื่น ๆ (ร้อยละ 90) สูงกว่าเยาวชนในท้องถิ่นจังหวัดน่าน (ร้อยละ 78.3) เนื่องจากความแปลกใหม่ ไม่เคยพบมาก่อน และเนื่องจากจิตรกรรมฝาผนังและนิทานพื้นบ้าน คือส่วนหนึ่งของศิลปะพื้นบ้าน จึงตรงกับที่ นวลลออ ทินานนท์ (2543) กล่าวว่า การส่งเสริมศิลปะพื้นบ้านโดยระบบการศึกษา เป็นการนำสิ่งที่เป็นศิลปะพื้นบ้านเข้ามา มีบทบาทในหลักสูตรการเรียนการสอน ในทุกระดับตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับอุดมศึกษา โดยเป็นการให้สืบทอดให้คงอยู่ ซึ่งการนำการส่งเสริมศิลปะพื้นบ้านเข้ามาในระบบโรงเรียน ก็ต้องดูความเหมาะสมของทรัพยากรในท้องถิ่น ที่เอื้ออำนวยให้ ว่าโรงเรียนอยู่ในเหล่าทรัพยากรที่เต็มไปด้วยวัตถุดิบใด ก็จะสามารถนำเข้ามาใช้ให้เป็นประโยชน์ได้

ชุดกิจกรรมศิลปะ “ตำนานเรื่องเล่าในผืนภาพ” เป็นชุดกิจกรรมต้นแบบที่จะช่วยส่งเสริมเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน ขององค์การสหประชาชาติ ในเป้าหมายที่ 4 สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการ

ศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป้าหมายย่อย 4.6 คือ สร้างหลักประกันว่าเยาวชนทุกคนและผู้ใหญ่ทั้งชายและหญิงในสัดส่วนสูง สามารถอ่านออกเขียนได้และคำนวณได้ ภายในปี พ.ศ. 2573 อีกทั้งยังส่งเสริม Soft Skill หรือ ทักษะ 4C ในศตวรรษที่ 21 (Camphub, 2564) ได้แก่ 1) Communication ทักษะในการสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น รวมไปถึงทักษะด้านการพูดในที่สาธารณะ 2) Collaboration ทักษะในการทำงานกับผู้อื่น ซึ่งเกี่ยวข้องกับเป็นทักษะในการเป็นผู้นำ ทราบว่าสถานการณ์ไหนต้องนำอย่างไรและทักษะในการทำงานเป็นทีมกับผู้อื่น 3) Critical Thinking ทักษะในการคิดวิเคราะห์และทักษะในการแก้ปัญหา และ 4) Creativity ทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะเอามาใช้ในการทำงานและการคิดแก้ปัญหา

ภาพ 6

กระบวนการจัดกิจกรรมและลำดับขั้นของการเรียนรู้ตามแนวคิดการพัฒนาด้านจิตพิสัยของ Bloom (1956)



หมายเหตุ. ปรับปรุงจาก Taxonomy of Educational Objectives, Handbook The Cognitive Domain, โดย Bloom, B.S. 1956, David McKay, New York

โดยเมื่อเปรียบเทียบกระบวนการจัดกิจกรรมและลำดับขั้นของการเรียนรู้ตามแนวคิดการพัฒนาด้านจิตพิสัยของ Bloom (1956) นั้น ทำให้พบว่า ขั้นเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนที่หลากหลาย และสร้างความสนุกสนานให้กับผู้ทำกิจกรรม (Play & Learn) นั้นตรงกับขั้นการรับรู้ และขั้นการตอบสนอง ที่ผู้ทำกิจกรรมได้รับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับนิทาน ไม่ว่าจะเป็นเนื้อเรื่องหรือสิ่งที่ปรากฏในนิทาน จนเกิดความสนใจ แล้วเกิดการวิพากษ์วิจารณ์ อภิปรายร่วมกันขึ้น ในตอนนี้สามารถวัดได้ ด้วยแบบวัดพุทธิพิสัยอย่างแบบทดสอบ ต่อมาขั้นปฏิบัติกิจกรรม ในขั้นนำและขั้นสอน ซึ่งเป็นการปฏิบัติกิจกรรม (Do/Practice) จะทำให้เกิดการการเห็นคุณค่า (valuing) เนื่องจากผู้ทำกิจกรรมได้รับประสบการณ์เกี่ยวกับค่านิพนธ์นั้น ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อนิทาน พื้นบ้านที่เป็นเนื้อหาของกิจกรรม ขั้นนี้สามารถวัดการเห็นคุณค่าได้ ด้วยแบบวัดพุทธิพิสัยและแบบวัดจิตพิสัย ส่วนขั้นสรุปที่มีการเป็นการนำเสนอแนวคิด และเกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อสรุปการเรียนรู้ ก็ตรงกับขั้นการจัดระบบ (organization) และขั้นการสร้างลักษณะนิสัย (characterization) คือ ขั้นที่ผู้ทำกิจกรรมรับคุณค่าของนิทานพื้นบ้านเข้ามาอยู่ในระบบค่านิยมของตน มีความภาคภูมิใจที่จะบอกต่อ เปิดเผยตัว เข้าใกล้ ทะนุถนอม รักษา ปกป้อง

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. จากผลการวิจัยที่พบว่า กิจกรรมศิลปะ “ตำนานเรื่องเล่าในฝันภาพ” สามารถส่งเสริมการเห็นคุณค่าเรื่องเล่า “คัณฑกุมารชาดก” และจิตรกรรมฝาผนังวัดภูมินทร์จังหวัดน่านของเยาวชนที่มีอายุระหว่าง 15 - 18 ปีได้นั้น อย่างไรก็ตามการเห็นคุณค่าเป็นเรื่องปัจเจกบุคคล ขึ้นอยู่กับตัวบุคคล ประสบการณ์ และความรู้เดิม จึงไม่ควรนำคะแนนการเห็นคุณค่าทางด้านจิตพิสัยหรือความรู้สึกมาประเมินเป็นคะแนนในขั้นเรียนได้ ควรใช้คะแนนจากแบบทดสอบก่อนและหลังทำกิจกรรม และคะแนนความตั้งใจ ความรับผิดชอบ ความเป็นระเบียบเรียบร้อยในการทำใบงานแทน

2. จากผลการวิจัยที่พบว่า ต้นแบบกิจกรรมศิลปะ “ตำนานเรื่องเล่าในฝันภาพ” ได้ออกแบบมาให้สามารถเลือกจัดได้ตามความเหมาะสมทั้งกรณีจัดกิจกรรมแบบในสถานที่ กรณีจัดกิจกรรมแบบออนไลน์ และกรณีเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้จัดกิจกรรมจึงควรมีการวางแผนการจัดกิจกรรมอย่างรัดกุม เช่น การจัดกลุ่ม อุปกรณ์ที่ผู้ทำกิจกรรมต้องเตรียมมาเอง อุปกรณ์ที่ผู้จัดกิจกรรมต้องเตรียมให้ ความพร้อมด้านสถานที่ สัญญาณอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์การเข้าถึงต่าง ๆ เพื่อความราบรื่นในการจัดกิจกรรม อีกทั้งยังสามารถต่อยอดใช้ในการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนในด้านศิลปะ และวัฒนธรรม ให้ผู้เรียนที่มีความสนใจได้เรียนรู้และสืบทอดได้ต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งถัดไป

1. ควรทดลองใช้ชุดกิจกรรมสำหรับกรณีจัดกิจกรรมแบบในสถานที่ในห้องเรียนในสถานศึกษาอื่น ๆ เพื่อความหลากหลายทางบริบทของการจัดกิจกรรม เพื่อทำการปรับปรุงและพัฒนาให้เหมาะสมสำหรับผู้เรียนในโรงเรียนทุกพื้นที่ทั้งของจังหวัดน่านและจังหวัดอื่น ๆ

2. ควรส่งเสริมการทำวิจัย ในบริบทของการพัฒนากิจกรรมศิลปะแบบผสมผสาน ในแหล่งท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ หรือแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถร่วมกิจกรรมศิลปะได้ทั้งในสถานที่จริงและแบบออนไลน์ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมสำหรับการมาเที่ยว หรือเพื่อระลึกลงถึงสถานที่ที่เคยไปเที่ยว ก่อให้เกิดการเห็นคุณค่าในสถานที่ท่องเที่ยวหรือแหล่งวัฒนธรรมนั้น ๆ จนเป็นกิจกรรมประจำสถานที่ท่องเที่ยวได้

เอกสารอ้างอิง

Bloom, B.S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives, Handbook The Cognitive Domain*. David McKay, New York.

Camphub. (2564). *Soft Skill ทักษะ 4C ในศตวรรษที่ 21*. <https://www.camphub.in.th/soft-skill-for-new-generation/>

กิตติชัย สุธาสิโนบล. (2559). *การเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา*. สารานุกรมศึกษาศาสตร์, 51(กรกฎาคม 2559), 97-102.

นวลลออ ทินานนท์. (2543). *ศิลปะพื้นบ้านไทย*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ปุณณรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (2564). *สุนทรียธาตุ*. เอกสารประกอบการสอนวิชา ศิลปะเพื่อคุณภาพชีวิต. สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

“ผู้หญิงนั่งขึ้น-ผู้ชายคาดเป้า” จากผืนผ้าสู่เก้าอี้ ผลิตภัณฑ์ใหม่ในมิติของผืนผ้าทอจก

“Poo Ying Noong Shin – Poo Chai Kad Pao” From woven fabric to chair, the new products in the dimension of “Jok” fabrics.

Received : June 19, 2023

Revised : August 18, 2023

Accepted : November 3, 2023

ประกาศิต สุขคนธมนี¹

Prapakorn Sukonthamane¹

¹ รองศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาประยุกต์ศิลปศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อีเมล : Sukonthamane_p@su.ac.th

¹ Assoc. Prof. in Applied art department, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University, E-mail : Sukonthamane_p@su.ac.th

ภายใต้ชุดโครงการ “การอนุรักษ์และพัฒนาเมืองเก่าราชบุรีเมืองสร้างสรรค์และน่าอยู่เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจฐานวัฒนธรรมและความเป็นอยู่ที่ยั่งยืน” ได้รับสนับสนุนโดย สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ (หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนาระดับพื้นที่ (บพท.)) ปีงบประมาณ 2563

บทคัดย่อ

“ผู้หญิงนุ่งซิ่น-ผู้ชายคาดเป๋า” จากผืนผ้าสู่เก้าอี้ ผลิตภัณฑ์ใหม่ในมิติของผืนผ้าทอจาก ผลงานสร้างสรรค์ ศิลปะสิ่งทอร่วมสมัยเพื่อเป็นงานเคหะสิ่งทอสำหรับบุเก้าอี้ ผลผลิตที่ได้เป็นเก้าอี้ตีนจก 2 ชุด ใน 1 ชุดเก้าอี้จะประกอบด้วยหมอนอิงต่างขนาดกัน ในโครงการ “การพัฒนาศิลปะกับชุมชนและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นเพื่อราชบุรีเศรษฐกิจสร้างสรรค์” เป็นการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์จากผืนผ้าทอตีนจกในมิติใหม่ ที่มุ่งเน้นประโยชน์ใช้สอยเข้ามาเป็นแรงขับเคลื่อนในการสร้างงานจากงานหัตถกรรม สู่งานหัตถศิลป์ที่มีมูลค่าเพิ่ม แต่ยังคงรักษาไว้ซึ่งคุณค่าทางจิตวิญญาณของผืนผ้าทอตีนจกได้เป็นอย่างดี การวิจัยสร้างสรรค์ได้ตอบสนองวัตถุประสงค์ของโครงการ ได้แก่ 1) ศึกษาองค์ความรู้ของทุนวัฒนธรรมในด้านผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เฉพาะเจาะจง ผ้าซิ่นตีนจกและผ้าขาวม้าบ้านคูบัว กระแสของศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและชุมชนในจังหวัดราชบุรี 2) วิเคราะห์ จุดอ่อน จุดแข็ง คุณสมบัติ คุณลักษณะ อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรม กระบวนการผลิต รวมถึงความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ผลงานบูรณาการข้ามศาสตร์ระหว่างหัตถศิลป์ 3) สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สิ่งทอจากผืนผ้าจกในภาพลักษณ์ใหม่ในรูปแบบของเคหะสิ่งทอ 4) สร้างสรรค์ต่อยอดผลิตภัณฑ์ผ่านความร่วมมือกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัด ภาควิชาการศึกษา และภาคเอกชน จากการศึกษาองค์ความรู้ตามวัตถุประสงค์และผลสัมฤทธิ์ของการวิจัย คือ 1) เข้าใจและเข้าถึงวัฒนธรรมดั้งเดิมในด้านผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น กระแสของศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและชุมชนในจังหวัดราชบุรี เฉพาะเจาะจงที่ผ้าตีนจกกลุ่มชาติพันธุ์ไทยวน ตำบลคูบัว 2) แลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้อมูลต่าง ๆ ทั้งด้านแนวความคิดและกระบวนการผลิตตั้งแต่จุดเด่นของวัฒนธรรมการทอผ้าตีนจก รวมถึงความเป็นไปได้ในการทดลองทอจากสร้างสรรค์ผลงานในมิติใหม่ สิ่งที่สังเคราะห์ได้จากความต้องการคือ ความแปลกใหม่ และรูปแบบของการใช้สอยที่แตกต่าง แต่ยังคงความเป็นผ้าจกไท-ยวน คูบัว จังหวัดราชบุรีได้เป็น

อย่างดี นำกรอบความคิดจากชุมชน จากรากวัฒนธรรมการทอผ้า ต่อยอดสู่การออกแบบ 3) ได้ผลิตภัณฑ์ “เก้าอี้” จากผืนผ้าทอตีนจก ร่วมสมัย แรงบันดาลใจจากครอบครัว “ผู้หญิงนุ่งซิ่น” ตัวแทนของผู้ เป็นแม่ และ “ผู้ชายคาดเป๋า” ตัวแทนของผู้เป็นพ่อ ผสมผสานกับ การใช้โครงสร้างของเก้าอี้เป็นหลักแบบเรียบง่าย มีพนักพิง และที่ วางแขน แทนค่าความแข็งของเหล็กด้วยเบาะรองนั่งที่หุ้มจากผ้าทอ จกสีส้นและลวดลายทอยังคงไว้ซึ่งรูปแบบจกไทยวนจากภูมิปัญญา เดิม เพิ่มเติมคุณค่าในมิติใหม่ และ 4) สร้างเรื่องราวและองค์ความรู้ ใหม่ สร้างภาพลักษณ์และภาพจำในมิติใหม่ให้กับความเป็นผ้าตีนจกที่ มีความร่วมสมัย เจาะกลุ่มผู้บริโภคที่แตกต่างไปจากเดิม เกิดการเรียนรู้ ร่วมกันกับชุมชนและนำไปสู่การตลาดพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบเพื่อ ราชบุรีเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ : เก้าอี้, ผลิตภัณฑ์ใหม่, ผ้าทอจก, ทูทางวัฒนธรรม, ไทยวน

Abstract

“Poo Ying Noong Shin-Poo Chai Kad Pao”. “Jok” fabrics are made of modern chair upholstery fabrics from woven cloth. Two Jok-upholstered chairs were included. Each chair set has backrest cushions of varied sizes. Under the project’s title, “The Development of Art in Community and the Development of a Local Product for Ratchaburi Creative Smart City,” Jok-fabric-based creative works were shown. It underlined the workpieces’ use as the source of craftsmanship’s value. Despite this, Jok textiles retained their spiritual value. The following objectives were achieved by this research and its creative elements : 1) Examine the knowledge repositories of cultural capital in local items, particularly Jok textiles and Pa Khao Ma fabrics from Baan

Khu Bua, as well as modern art and culture trends related to Ratchaburi Province's way of life and community. 2) Evaluate the strengths, weaknesses, attributes, cultural identity, production method, and potential to integrate several handcraft disciplines into workpieces. 3) Photograph Jok cloth goods as house textiles. 4) Collaborate with the provincial culture office, educational, and private sectors to generate commodities. According to information repositories on the cultural capital of local items, modern art and culture movements in Ratchaburi Province are tied to lifestyle and community. Jok, a famous Tai-Yuan cloth, was the subject of this investigation. After that, concepts, production procedures, and the possibilities of Jok fabrication with fresh dimensions were discussed. According to a demand data synthesis, Tai-Yuan Jok fabrics from Khu Bua Sub District, Ratchaburi Province, would have unique patterns and applications while retaining their individuality. It was also suggested that the chairs, upholstered in contemporary Jok textiles, incorporate the community's view of fabrication's cultural roots. Chairs were designed by families. "Poo Chai Kad Pao" meant dads, whereas "Poo Ying Noong Shin" meant mothers. Simple aluminum chairs with backrests and armrests were used to incorporate these. While the Tai-Yuan fabric designs were kept, the metal structure was replaced with chair cushions in kaleidoscopic Jok textiles. In the new dimensions, manufacturing values were increased by creating stories, making knowledge accessible, and creating images and recognitions for Jok textiles' modern brand. It also used unique consumer

targeting orientations to learn and test exemplary items for Ratchaburi Province's sustainable economy.

Keywords : Chair, New products, Jok fabric, Cultural capital, Tai-yuan

บทนำ

โครงการวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของแผนโครงการใหญ่ของมหาวิทยาลัยศิลปากรที่ความร่วมมือกับจังหวัดราชบุรี ซึ่งแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของราชบุรีผ่านการบูรณาการเชิงปฏิบัติการกับหลายหน่วยงาน ทั้งภาครัฐและเอกชน โดยมีผลิตภัณฑ์ผ้า เชรามิก เครื่องจักสาน และผลิตภัณฑ์ เทคนิควิธีการอื่น ๆ ของผลิตภัณฑ์หัตถศิลป์ในจังหวัดราชบุรี เป็นเครื่องมือในการสื่อสารทดลอง เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ ภายใต้แนวคิดเมืองราชบุรี เมืองน่าอยู่ (Livable City) ตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ.2560-2579) และกรอบวิจัยของหน่วยบริหารและจัดการทุนวิจัยด้านการพัฒนาระดับพื้นที่ (บพท.) ที่กำหนดทิศทางของเมืองศูนย์กลางที่น่าอยู่ ซึ่งเชื่อมโยงกับทุนสังคมวัฒนธรรมของเมืองเดิม เพื่อรักษาคุณค่าและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์มากยิ่งขึ้น

ความสำคัญทางด้านประวัติศาสตร์ของเมืองราชบุรีต่างเชื่อมโยงกับแหล่งวัฒนธรรมในย่านภูมิภาคและประวัติศาสตร์ของไทย หลักฐานทางศิลปกรรม หัตถศิลป์ จากกลุ่มผู้คนที่เข้ามาอยู่อาศัยที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตและเศรษฐกิจท้องถิ่นในปัจจุบัน ผ่านการสืบสานสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ทางหัตถศิลป์ต่าง ๆ ความสำคัญทางด้านประวัติศาสตร์ของเมืองราชบุรีต่างเชื่อมโยงกับแหล่งวัฒนธรรมในย่านภูมิภาคและประวัติศาสตร์ของไทย หลักฐานทางศิลปกรรม หัตถศิลป์ จากกลุ่มผู้คนที่เข้ามาอยู่อาศัยที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตและเศรษฐกิจท้องถิ่นในปัจจุบัน ผ่านการสืบสานสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ทางหัตถศิลป์ต่าง ๆ เช่น ผลิตภัณฑ์โอท็อปของจังหวัดราชบุรี ผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับผ้าทอจาก ผ้าขาวม้า ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา ผลิตภัณฑ์เครื่องจักสาน และรวมถึงผลิตภัณฑ์ร่วมสมัยอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อวิถีชีวิตในปัจจุบัน จากการหารือกับสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดทำให้ทราบถึงแผนงานที่ทางสำนักงานได้มีโครงการที่จะนำผ้าจากมาประยุกต์ร่วมกับผลิตภัณฑ์เชรามิก เกิดเป็นการบูรณาการระหว่างงานเชรามิกและงานทอเข้าด้วยกันสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์แนวหัตถศิลป์ใหม่ขึ้น

จากการเชื่อมโยงหาแนวทางการพัฒนาสืบสานผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น ราชบุรีไปด้วยกัน และในส่วนของผ้าชิ้น ผ้าทอตีนจก และผ้าขาวม้า นำความเป็นไปได้เชื่อมโยงเข้าสู่รายวิชาศิลปะสิ่งทอ 2 หรือร่วมกัน ถึงแนวทางในการปฏิบัติงาน โดยมีระยะห่างทางกายภาพ คือ การจัดทำห้องทดลองทางศิลปะ หัตถศิลป์ และการออกแบบ (Distancing Participatory Art & Craft Experimental Laboratory หรือ Art & Craft Lab) โดยแบ่งปันข้อมูลร่วมกับชุมชนและผู้ประกอบการรายย่อย ผ่านการศึกษา กำหนดขอบเขตวิจัย การลงพื้นที่ทำงานร่วมกับชุมชน การปฏิบัติการทดลองการสร้างสรรคผ่านโจทย์ที่กำหนดร่วมกัน โดยคำนึงถึงคุณค่าของอัตลักษณ์ในแต่ละผลิตภัณฑ์ทั้งในมิติของ ศิลปวัฒนธรรม สังคม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ความเป็นไปได้ในการบูรณาการได้ผลลัพธ์เป็นงานออกแบบลวดลายผ้า เพื่อนำไปสู่การทดลอง พัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบเพื่อราชบุรีเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน และจัดการประเมินผลและศึกษาความเป็นไปได้ในการผลิตเชิง เศรษฐกิจต่อไป

ผ้าชิ้นตีนจกไทยวน บ้านคูบัว จังหวัดราชบุรี เป็นหนึ่งในตระกูล ผ้าทอจกที่สำคัญของเมืองราชบุรี งานหัตถกรรมที่สืบสานและต่อยอดกันมาแต่ยายาย ผ้าจกตระกูลคูบัว มีลายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ และโดดเด่นอยู่ด้วยกัน 8 ลายหลัก ได้แก่ ลายกาบ ลายกาบซ้อนหัก ลายกาบดอกแก้ว ลายดอกเขีย ลายโค้งแก้ง ลายโค้งแก้งซ้อนเขีย ลายแก้ว หน้าหมอน และลายหักนกคุ้ม แต่ละลวดลายล้วนมีความหมายที่สืบทอด และทอดต่อ ๆ กันมาจากบรรพบุรุษ สามารถทอผสมผสานจับคู่ลายหลักร่วมกับลายทอประกอบอื่น ๆ จัดชุดสี วางตำแหน่งลาย ได้ตามแต่ใจและประสบการณ์ของช่างทอแต่ละคน ดังนั้น ผลงานเก่าอี้ “ผู้หญิงนุ่งซิ่น ผู้ชายคาดเป่า” แนวความคิดในการออกแบบ เป็นแรงบันดาลใจจากครอบครัว เมื่อใดก็ตามที่ลูกเหนื่อยล้า เมื่อใดที่เด็กกลับบ้าน บ้านนั้นจะมีพ่อและแม่คอยเป็นดั่งให้หนุน และเป็นอกให้ซบได้เสมอ ดังนั้นแล้ว “ผู้หญิงนุ่งซิ่น” จึงเป็นสื่อแทนดั่งของแม่ และ “ผู้ชายคาดเป่า” เป็นสื่อแทนอกของพ่อ ด้วยลวดลายบนผืนผ้า จาก ผืนผ้าชิ้นตีนจก ผ้าชิ้นซิว และผ้าทอสีพื้น การสร้างภาพลักษณ์และ

ภาพจำใหม่ต่อผ้าตีนจก แต่ยังคงเอกลักษณ์ที่โดดเด่นแบบเดิม คือ ความแปลกใหม่ที่ต้องการ และการสร้างประโยชน์ใช้สอยในมุมมองใหม่ที่แตกต่าง เปลี่ยนบริบทการใช้งานจากเครื่องนุ่งห่มเป็นเฟอร์นิเจอร์ของใช้ของตกแต่ง จึงเป็นการตอบโจทย์ในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานในกระบวนการวิจัยได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัยสร้างสรรค์

1. ศึกษาองค์ความรู้ของทุนวัฒนธรรมในด้านผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เฉพาะเจาะจง ผ้าขึ้นตีนจกและผ้าขาวม้าบ้านคูบัว กระแสของศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและชุมชนในจังหวัดราชบุรี
2. วิเคราะห์ จุดอ่อน จุดแข็ง คุณสมบัติ คุณลักษณะ อัตลักษณ์ ทางศิลปวัฒนธรรม และความเป็นไปได้ด้านกระบวนการผลิต รวมถึงความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ผลงานบูรณาการข้ามศาสตร์ ระหว่างหัตถศิลป์
3. สร้างสรรค์ต่อยอดผลิตภัณฑ์ผ่านความร่วมมือกับสำนักงาน วัฒนธรรมจังหวัด ร่วมมือกับการแบ่งปันข้อมูลระหว่างบุคลากร ทางการศึกษา ภาคเอกชน ตัวแทนผู้ประกอบการของจังหวัดราชบุรี เพื่อนำไปสู่การทดลองพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบเพื่อราชบุรีเศรษฐกิจ สร้างสรรค์อย่างยั่งยืน
4. สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สิ่งทอจากผืนผ้าจกในภาพลักษณ์ใหม่ในรูปแบบของเคหะสิ่งทอ

กรอบแนวคิดการวิจัย

แนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสิ่งทอร่วมสมัย จากวัฒนธรรม ไทยวน บ้านคูบัว ตำบลคูบัว จังหวัดราชบุรี สู่ภาพลักษณ์ และอัตลักษณ์ภูมิปัญญาในมิติใหม่ที่มีประโยชน์ใช้สอยที่แตกต่างไปจากเดิม จากลวดลายและสีเส้นบนผืนผ้าสู่เก้าอี้-เคหะสิ่งทอจากอัตลักษณ์ภูมิปัญญาสู่ภาพลักษณ์ใหม่บนความร่วมมือ (ภาพ1)

ภาพ 1

กรอบแนวคิดและแนวทางการวิจัยสร้างสรรค์



การดำเนินงานวิจัย/สร้างสรรค์

การศึกษารวบรวมข้อมูลมรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรม ทุนทางวัฒนธรรมผ้าทอไท-ยวน เริ่มจากศึกษาข้อมูลเบื้องต้นจากทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นในเรื่องผ้าทอตีนจกไทยวน ของเมืองราชบุรี วิเคราะห์ ความหมาย อัตลักษณ์ เทคนิควิธีการทอและการทอสร้างสรรค์ ผ่านสำนักวัฒนธรรมจังหวัดราชบุรีและตัวแทนศิลปินประจำจังหวัด จากนั้นสำรวจวิธีการทำงานร่วมกับบุคลากรในพื้นที่ ทารือกับกลุ่มผู้ประกอบการ ผลิตภัณฑ์ชุมชน ศิลปินท้องถิ่น และคณะทำงาน วิเคราะห์ ข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมมาพัฒนาและสร้างกิจกรรมสร้างสรรค์ Art & Craft Lab ที่จะป็นกรอบพื้นฐาน (Platform) สำคัญในการทำงาน บูรณาการระหว่างศาสตร์ร่วมกัน ร่วมสร้างสรรค์โดยคณะนักวิจัย/นักศึกษา ร่วมกับชุมชน ผู้ประกอบการท้องถิ่น ศิลปินท้องถิ่น ศิลปินรับเชิญ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ให้บุคลากรดังกล่าวมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ให้ข้อเสนอแนะต่อการทดลองการผลิต เทคนิค

วัสดุ วิธีการ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่เป็นเอกลักษณ์แตกต่างไปจากผลิตภัณฑ์เดิม ผลผลิตและผลลัพธ์ที่ได้ คือผลงานผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ต้นแบบเฉพาะบุคคล ที่สามารถวิเคราะห์ ถอดบทเรียน วิธีการผลิต และความ เป็นไปได้ในเชิงเศรษฐกิจชุมชน มืองค์ประกอบร่วมของแนวคิดการ ขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์บนพื้นฐานการใช้องค์ความรู้ การรู้ การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพยากรเส้นทางปัญญา ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การส่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยี และนวัตกรรมสมัยใหม่ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติและศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ, 2552)

ขอบเขตของประชากรและพื้นที่สร้างสรรค์ ศึกษาข้อมูลเบื้องต้น ในเรื่องภูมิปัญญาวัฒนธรรมผ้าทอไท-ยวนทั้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องเบื้องต้น ทั้งภาคเอกสารและสืบค้นจากงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง เนื้อหา ข้อมูลที่สอดคล้องและเป็นประโยชน์ และการลงพื้นที่เก็บข้อมูล การ สอบถาม พูดคุย และร่วมแสดงความคิดเห็นซึ่งกันและกัน มุ่งเน้นการ ศึกษาเพื่อการสร้างสรรค์เชิงศิลปวัฒนธรรม จากลวดลายผ้าชิ้นตินจก กลุ่มชาติพันธุ์ไท-ยวน บ้านคูบัว ตำบลคูบัว จ.ราชบุรี โดยการศึกษา ผ้าทอจากแหล่งเรียนรู้และแหล่งทอผ้า ได้แก่ 1) ศูนย์ทอผ้าจากบ้าน ยายช้อน กำลังหาญ ผู้ให้ข้อมูล; ป้าพิมพ์ ชมพูเทศ 2) สหกรณ์ การเกษตรไทยวน ราชบุรี และจิตอาสาถิ่นฐานบ้านคูบัว ผู้ให้ข้อมูล; อ.ดร.อุดม สมพร 3) ศูนย์ทอผ้าจากร้านผ้าผืน ผู้ให้ข้อมูล; คุณจิราภา สุขเกษม และ 4) กาดวิถีชุมชนคูบัว ตั้งอยู่ในวัดโฆลงสุวรรณคีรี

ขอบเขตด้านเนื้อหาและเทคนิคการสร้างสรรค์งานวิจัย เป็น วิจัย/สร้างสรรค์เชิงปริมาณ ศึกษากระบวนการทอผ้าตีนจก และ เทคนิคการสร้างสรรค์อื่น สืบหาความต้องการและศักยภาพของ ชุมชน นำเสนอแนวความคิดและการออกแบบสร้างสรรค์จากทุน วัฒนธรรมการทอผ้า นำเรื่องราวจากลวดลายผ้าจกดั้งเดิมมาออกแบบ เชิงประยุกต์ ลด ตัดทอน ใช้วัสดุให้เกิดความร่วมมือ จากลวดลายจก บนผืนผ้าชิ้นตินจกสู่กระบวนการทอประยุกต์ ให้ชิ้นงานมีความแปลก ใหม่ แปลกตา สร้างภาพร่างผลงานผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากลวดลาย ผ้าทอจากสู่บริบทผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีความเป็นไปได้และสอดคล้อง

ต่อยอดจากทิววัฒนธรรมดั้งเดิมและต่อยอดสร้างสรรค์ผืนผ้าจากนั้นเป็นผลิตภัณฑ์เก้าอี้-เคหะสิ่งทอในมิติใหม่ เพื่อประโยชน์ใช้สอยในมุมมองใหม่ สร้างผลงานทดลองต้นแบบผลิตภัณฑ์

ผู้หญิงไทย-ยวน หัตถทอผ้าตั้งแต่ยังเด็ก เริ่มจากการทอผ้าพื้น และเริ่มจกด้วยลายง่าย ๆ บ้างทอผ้าสำหรับไว้ใช้เองและสำหรับคนในครอบครัว ผ้าที่ใช้ในวิถีชีวิตของชาวไทยวนมีอยู่ด้วยกันหลายชนิด ทั้งที่ทอเป็นผ้าพื้น สำหรับสวมใส่ในชีวิตประจำวัน และผ้าผืนที่ทอด้วยเทคนิคจกในงานพิธีต่าง ๆ เช่น ผ้าปรกหัวนาค หรือผ้าปรกหัวนาคจก เป็นผ้าทอที่ใช้คลุมศีรษะของนาคตอนก่อนจะเข้าโบสถ์ ผู้ที่จะทอผ้าปรกหัวนาคนี้ได้ จะเป็นแม่ของนาค หรือพี่สาว น้องสาว คนในครอบครัวของนาคเท่านั้น ลวดลายที่นิยมนำมาทอมักเป็นลวดลายจากธรรมชาติใกล้ตัว เช่น ลายดอกพิกุล ลายดอกเขีย ลายช้าง ลายม้า เป็นต้น หรือ หมอนจก นิยมทอด้วยลายจกหน้าหมอนบริเวณหน้าหมอนทั้งสองฝั่ง ขนาดประมาณ 4x6 นิ้ว จะใช้สีแดง สีดำ และสีเหลืองเป็นสีหลัก นิยมจกด้วยลายที่ละเอียด วิจิตรบรรจงบ่งบอกถึงคุณลักษณะของช่างทอที่มีฝีมือ ทั้งลายนาค ลายนาคอุ้มหน่วย ลายกาบขนาค ลายนาคช้องช่อ ลายกาบดอกแก้ว ลายกาบนกคู่ หรือลายดอกแก้ว แบบต่าง ๆ ล้วนแล้วแต่เป็นจินตนาการของช่างทอทั้งสิ้น อีกประเภทผ้าทอที่สำคัญคือ ผ้าชิ้น หรือผ้าถุง สำหรับสวมใส่ของผู้หญิงไทย-ยวน ซึ่งชิ้นแต่ละประเภทก็จะมีคามพิเศษต่างกัน ลักษณะของผ้าชิ้นไทย-ยวน ประกอบด้วยผ้า 3 ส่วน ประกอบด้วย 1) ส่วนหัวชิ้น ทอเป็นแถบผ้าสีขาวอยู่บนสุดและทอต่อด้วยแถบสีแดง 2) ส่วนตัวชิ้น เป็นส่วนกลางของผืนผ้าที่มีขนาดใหญ่ที่สุดมีหลายลักษณะ ทั้งที่เป็นแถบสีดำทั้งผืน แถบสีเขียว หรือแถบสีแดงสลับเขียว และ 3) ส่วนตีนชิ้น เป็นส่วนเชิงหรือปลายสุดของผืนผ้า มีขนาดกว้างประมาณ 9-12 นิ้ว แล้วแต่การประกอบลายของช่างทอ ทุกตีนชิ้นจะต้องมีแถบสีเหลืองหรือเรียกว่าแถบเหลืองทอดติดอยู่ส่วนสุดท้ายของชิ้นเสมอ ผ้าชิ้นปกติที่ใช้ในชีวิตประจำวัน จะไม่เน้นตีนจก ทอเป็นผ้าพื้นเรียบ ๆ แต่ผ้าที่เย็บต่อด้วยตีนจกจะเป็นผ้าที่มีความพิเศษไว้สำหรับใส่ในงานพิธี งานบุญ หรืองานมงคลต่าง ๆ ความพิเศษของลวดลายผ้าจกของชาว

ไท-ยวนราชบุรีที่บันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร มีอยู่ด้วยกัน 8 ลายหลัก (ภาพ 2) ได้แก่ ลายกาบ ลายกาบซ้อนหัก ลายกาบดอกแก้ว ลายดอกเซีย ลายโค้งแก้ง ลายโค้งแก้งซ้อนเซีย ลายหน้าหมอน และลายหักนกคู้ แต่ละลวดลายล้วนมีความหมายที่สืบทอดและทอดต่อกันมาจากบรรพบุรุษ เป็นการเรียกชื่อตามลายที่ทอเป็นแถบใหญ่สุดตรงส่วนกลางของผืน เรียกว่าลายหลัก ซึ่งช่างทอสามารถทอผสมลายหลักเหล่านี้ให้เกิดเป็นลายอื่น ๆ ได้ตามแต่จินตนาการของช่างทอแต่ละคน เช่น ลายเซียซ้อนเซีย ลายเซียซ้อนหัก ลายกาบหักดอกแก้ว ลายเกี่ยวซ้อนกาบ เป็นต้น และทอผสานกับลายประกอบย่อยอื่น ๆ ทอขนานกันไปกับลายหลัก เช่น ลายมะลิเลื้อย ลายดอกแก้ว ลายข้าวตอก ลายนกหมู่ ลายหนามเตย เป็นต้น (ประภากร สุคนธมณี, 2564, 94-98)

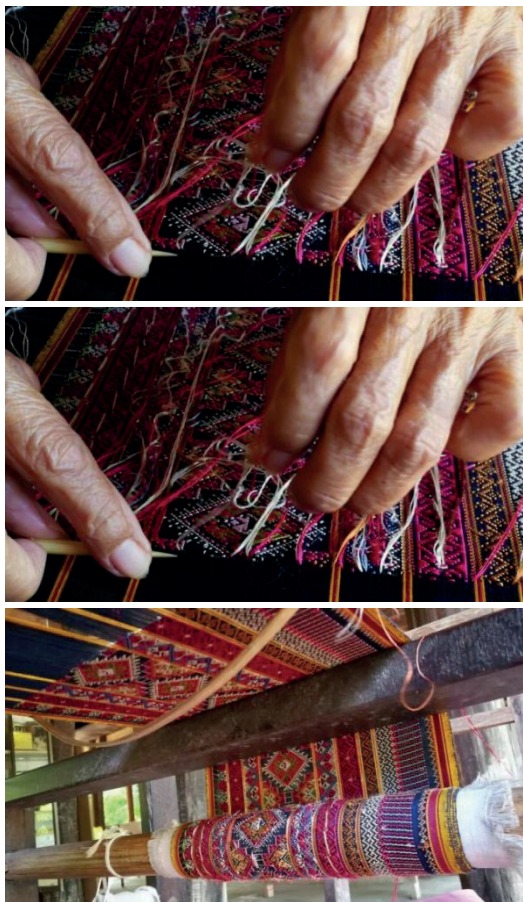
ภาพ 2

ลายผ้าขึ้นต้นจาก 8 ลายเอกลักษณ์ของชาวไทยวน คูบัว จ.ราชบุรี โดยจะเรียกชื่อตามลายที่ทอเป็นแถบใหญ่ที่สุดบนผืนผ้า และทอขนานไปด้วยลายประกอบอื่น ๆ ขนานไปบนผืนผ้าด้วย



ภาพ 3

การทอด้วยเทคนิคจกส่วนตีนขึ้น ศูนย์ทอผ้าจากบ้านยายซ้อน กำลังหาญ ผู้ทอโดยป้าพิมพ์ ชมพูเทศ ทายาทรุ่นที่ 2 ของบ้านคุณยายซ้อน การทอส่วนตีนขึ้นของชาวไทวนที่สืบทอดกันมาแต่บรรพบุรุษนั้น จะใช้ชนม่นในการสะกิดเส้นไหมพิเศษที่นำมาเป็นลายจกขึ้นมาด้านบน ที่ถือว่าเป็นส่วนด้านหลังของผืนผ้า สะดวกในการมัดเก็บบมของเส้นไหมที่นำมาทอ และลายด้านสวยจะอยู่ด้านล่างระหว่างทอ ซึ่งช่างทอจะต้องมีความชำนาญในการทอเป็นอย่างมาก



ภาพ 4

การแต่งกายของชาวไทย-ยวนแบบดั้งเดิม ผู้ชาย นิยมสวมเสื้อและกางเกงที่ย้อมด้วยคราม เป็นสีครามน้ำเงิน หรือสีดำ คาคกระเป๋ากักที่เอว ผู้หญิง นิยมสวมเสื้อเข้ารูปสีครามน้ำเงินผ่าหน้ามีแถบสีแดงตรงกลางเรียกว่า แล็บแดง สวมผ้าซิ่นที่เป็นเอกลักษณ์พิเศษของชาวไทย-ยวน ทั้งผ้าซิ่นตีนจก, ผ้าซิ่นชีว (ซิ่นสีเขียว), ผ้าซิ่นแล้ (ซิ่นเหลือง) และผ้าซิ่นตา



การวางแผนเตรียมแนวทางสำหรับการบูรณาการสร้างสรรค์

จากการสัมภาษณ์ปราชญ์ชุมชน ช่างทอ ผู้ผลิต ผู้ประกอบการ ข้อมูลจากแหล่งชุมชนที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่เชิงวัฒนธรรม ได้เป็นข้อสรุปแยกเป็นประเด็นดังนี้ 1) วัฒนธรรมการใช้ผ้า ภูมิปัญญาและวิถีชีวิต ได้แก่ ประเภทของผ้า วัสดุที่ใช้ในการทอ ลวดลายและความหมาย สีสันทัน เทคนิค เรื่องเล่าจากผืนผ้า 2) การถ่ายทอดรูปแบบความรู้และภูมิปัญญา วัฒนธรรมการใช้ผ้า ภูมิปัญญาที่ยังคงอยู่ และการถ่ายทอดวัฒนธรรมรุ่นสู่รุ่น 3) ผลัดกันจากภูมิปัญญาท้องถิ่น เกี่ยวกับประเภท รูปแบบ และการใช้สอยผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นเดิมสู่การออกแบบในมิติใหม่ และการบูรณาการร่วมกันของชุมชนและนักวิจัย ได้เป็นข้อสรุป 4) องค์ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดของการออกแบบ/สร้างสรรค์ และ 5) การใช้ประโยชน์จากงานศิลปะในมุมมองอื่น ๆ สร้างความยั่งยืนให้แก่สินค้าจากภูมิปัญญาท้องถิ่น นอกจากองค์ความรู้เดิมที่มีอยู่ของชุมชนแล้วนั้น การทำซ้ำผลผลิตจากภูมิปัญญาดั้งเดิมอาจไม่เพียงพอ ยังคงต้องมีการปรับเปลี่ยน แปรเปลี่ยนผลผลิตให้เกิดเป็นสินค้า ผลผลิต หรือผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรม ตอบสนอง

ความต้องการของกลุ่มคนในพื้นที่เป้าหมาย ตามยุคสมัยที่เปลี่ยนไป
 เป็นการพัฒนากฎมิตินโยบายทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ให้เกิดภาพ
 ลักษณะในบริบทใหม่ ต่อยอดสิ่งเดิม เพิ่มเติมเป็นสิ่งใหม่ สร้างฐานผู้
 บริโภคที่ขยายแตกต่างไปจากเดิม (ภูวนาถ รัตนรังสิกุล, 2565)

ภาพ 5

บ้านพิมพ์ ชุมพูเทศ สาธิตการนุ่งผ้าขึ้นตีนจก ส่วนของผ้าขึ้นตีนจก ประกอบด้วย หัวขึ้น ตัวขึ้น และตีนขึ้น
 ตามลำดับจากผืนผ้า เป็นหนึ่งในที่มาของแรงบันดาลใจการออกแบบชิ้นงานสร้างสรรค์ “ผู้หญิงนุ่งขึ้น”



แนวความคิดการออกแบบและแนวทางการกำหนดงานออกแบบ

ศึกษาอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมทางด้านกระบวนการผลิตต่าง ๆ จากกลุ่มหัตถกรรมทอผ้าจากบ้าน คูบัว อ.เมือง จ.ราชบุรี ข้อสังเกตที่พบคือ ใช้เวลาในการทอส่วนตีนจกแต่ละผืนนาน 3-5 เดือน ได้งานละเอียดและมีความปราณีตมาก จากนั้นจึงนำมาเย็บต่อประกอบเข้ากับส่วนตัวชิ้น และหัวชิ้น จึงจะได้เป็นผืนผ้าชิ้นที่สวยงาม ดังนั้น จากอัตลักษณ์ดั้งเดิม กระบวนการทอ และข้อสังเกตจากกระบวนการเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน จากการแต่งกายแบบดั้งเดิมของชาวไท-ยวน ในจังหวัดราชบุรี ผู้ชาย นิยมสวมเสื้อ และกางเกงที่ย้อมด้วยครามเป็นสีครามน้ำเงินหรือสีดำ คาดกระเป๋าก้นที่เอวสำหรับใส่สัมภาระออกไปทำงานนอกบ้าน ส่วนผู้หญิงนิยมนุ่งผ้าชิ้นที่ทอขึ้นเอง ทั้งผ้าชิ้นที่ทอด้วยสีพื้นผ้าชิ้นที่ทอด้วยเทคนิคการจก ดังนั้น การสร้างสรรค์ผลงาน “ผู้หญิงนุ่งชิ้น - ผู้ชายคาดเป๋า” ต้องการนำเสนอและสร้างสรรค์ผลงานด้วยภาพลักษณ์ของความเป็นผืนผ้าทอตีนจกให้เป็นผลิตภัณฑ์ในมิติใหม่ แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายของผู้ชาย (พ่อ) และผู้หญิง (แม่) สร้างเรื่องราวเพื่อสร้างมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ ดึงความงามจากการแต่งกายที่มีมาแต่โบราณมาออกแบบและใช้ความพิเศษจากลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์บนผืนผ้าชิ้นตีนจกมานำเสนอเป็นจุดเด่น เปลี่ยนแนวทางและประโยชน์ใช้สอยบนผืนผ้าให้มีความแตกต่างไปจากเดิม แต่กระบวนการสร้างสรรค์ยังคงผสมผสานแนวความคิดและเทคนิควิธีการทอจากแบบดั้งเดิมไว้เพียงปรับเปลี่ยนวัสดุการทอ รูปลักษณ์ และประโยชน์ใช้สอย ให้ความร่วมสมัยและเหมาะสมกับแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์โดยกำหนดแนวทางไว้ 4 ประเด็นหลัก ดังนี้

1. ความงามของผืนผ้า เลือกดึงความพิเศษจากลวดลายจกที่เป็นเอกลักษณ์ของผืนผ้าทอไท-ยวน ราชบุรี ทั้ง 8 ลาย มาออกแบบจัดองค์ประกอบ และจัดวางในมุมมองใหม่ แต่ยังคงกลิ่นอายของอัตลักษณ์ไท-ยวน ราชบุรี

2. ระยะเวลาในการทอจกสร้างสรรค์ ลดเวลา ลดขั้นตอน เปลี่ยนวัสดุการทอให้ง่ายต่อการสร้างสรรค์

3. ความสะดวกสบายในการใช้งาน และความแข็งแรง-ปลอดภัย เลือกใช้วัสดุโครงสร้างหลักและไม้เป็นฐานเก้าอี้ ผืนผ้าทอห่อหุ้มบน ฟองน้ำที่มีความยืดหยุ่น รับน้ำหนักจากการใช้งานได้เป็นอย่างดี ผลงานผืนผ้าจากสำหรับเป็นเก้าอี้นั่ง เป็นที่นั่งพักผ่อน เอนกายนอนเหมือน นอนหนุนตักพ่อ-แม่

4. หน้าที่ใช้สอยและกลุ่มเป้าหมาย ปรับเปลี่ยนหน้าที่การใช้งาน ให้แตกต่างจากเดิม เมื่อสินค้าเปลี่ยน กลุ่มเป้าหมายและกลุ่มผู้บริโภค ย่อมเปลี่ยนตาม

กระบวนการสร้างสรรค์

การทอผ้าแบบดั้งเดิมของกลุ่มไท-ยวน คูบัว จังหวัดราชบุรี ผสมผสานแนวความคิดและเทคนิควิธีการทอจากแบบใหม่ ปรับเปลี่ยนวัสดุ การทอให้มีขนาดที่แตกต่าง สามารถทำให้เกิดมิติและภาพลักษณ์ใหม่ของผืนผ้า แต่ยังคงความคุ้นชินของความเป็นผืนผ้าจากได้ มีกระบวนการสร้างสรรค์ แบ่งเป็นกระบวนการทางเส้นยืน และกระบวนการทางเส้นพุ่ง ดังนี้

กระบวนการทางเส้นยืน ใช้เส้นใยสังเคราะห์สีดำเป็นเส้นทางยืน ขนาดหน้ากว้าง 1 เมตร (100 เซนติเมตร) และขนาดความยาว 10 เมตร นำมาร้อยตะกอ สืบพันหวีและโยงเข้ากับกึ่งทอผ้าแบบพื้นบ้าน เตรียมทอ

กระบวนการทางเส้นพุ่ง เป็นการผสมผสานการทอด้วยวัสดุที่มีความแตกต่างจากการทอผ้าจากแบบดั้งเดิม ด้วยขนาดของเส้นทอพิเศษสำหรับจกมีความใหญ่มากขึ้น ทำให้ผลลัพธ์ของผืนผ้ามีความแตกต่างเช่นกัน มีกระบวนการ 2 ส่วน ดังนี้ ส่วนที่ 1 เป็นการนำเศษผ้าที่เหลือจากการจัดงาน กิจกรรมต่าง ๆ (Event) ที่เกี่ยวกับผ้ามาใช้เป็นวัสดุทอหลัก โดยนำมาต้มทำความสะอาด แบ่งย่อยเป็นสี่พื้น และย่อยสี่ใ้เล็กลงตามแบบร่าง ตัดให้เป็นแถบเส้นตามหน้าผ้าขนาดกว้าง 1 นิ้ว โดยตัดริมผ้าให้ขาดแบบสลับข้างเพื่อให้เส้นผ้าทั้งหมดเชื่อมต่อกันสามารถนำมาหมุนเป็นใจกลมสำหรับทอพุ่งเป็นเส้นพุ่ง ปกติและตัดเป็นเส้นขนาด 1 เซนติเมตรโดยตัดให้แต่ละเส้นขาดจาก

กันใช้สำหรับการทอจากเส้นพิเศษ สีที่ทำการย้อม ได้แก่ สีดำ สำหรับเป็นตัวขึ้นสีแดง สีเหลือง สีขาวและสีเขียว สำหรับจกเป็นลวดลายหักนกคู่ ส่วนที่ 2 เป็นการเตรียมเส้นพุ่ง เพื่อทอสอดปีตรหว่างแถวของการทอจก ใช้วิธีการปั่นและกรอใส่หลอด สำหรับบรรจุในกระสวยทอผ้าทอพุ่งปกติ

กระบวนการทอ แบ่งการทอเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) การทอผ้าพื้น โดยใช้เส้นผ้าตัดเส้นม้วนเป็นก้อน (ใจ) นำมาพุ่งทอสอดเป็นเส้นพุ่งปกติ และ 2) การทอจก นอกจากเส้นผ้าทอเป็นเส้นปกติแล้ว ใช้เส้นผ้าตัดเส้นทอจกเป็นเส้นพุ่งพิเศษร่วมด้วยเพื่อจกให้เป็นลวดลายตามที่ต้องการ

ภาพ 6

การย้อมผ้า ใช้ผ้าฝ้ายสีขาวที่เหลือทิ้งจากอุตสาหกรรม และงานกิจกรรมต่าง ๆ เป็นการสร้างเศรษฐกิจหมุนเวียนทางหนึ่ง จากวัสดุเหลือใช้ในกิจการหนึ่งเปลี่ยนผ่านให้เป็นสิ่งใหม่ในอีกกิจการหนึ่งได้อย่างสมบูรณ์ หลังจากนำผ้าเหลือทิ้งกลับมาทำความสะอาด และทำการย้อมสี ตามแบบร่างก่อนนำมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ใหม่



ภาพ 7

ตัดผ้าที่ย้อมแล้วให้เป็นเส้นผ้าสำหรับเตรียมทอ ขนาดตัดที่ความกว้าง 1 นิ้วต่อเส้น ตัด 15 เส้น (โดยไม่ตัดให้ริมผ้าขาดจากกัน) ม้วนให้เป็นก้อนกลม (1ก้อนทอ เท่ากับผ้า 35 เซนติเมตร สามารถทอได้ประมาณ 10 เซนติเมตร)



ภาพ 8

การม้วนผ้าเป็นใจ (ก้อนทอ) สำหรับเตรียมทอเป็นเส้นพุ่งและเส้นจกพิเศษ



ภาพ 9

แบบร่างผลงาน “ผู้หญิงนุ่งซิ่น-ผู้ขายคาคเป่า” ที่ผ่านแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ การพูดคุย และคัดเลือกแล้ว “ผู้หญิงนุ่งซิ่น” แรบบันดาลใจส่วนหนึ่งจาก “ซินซิว” (ซิว=สีเขียว) ทอส่วนสีพื้นจะเป็นการใช้เส้นผ้าม้วนเป็นก้อนทอสลักับเส้นไหม ทอสอดสลัสีตามแบบร่าง



ภาพ 10

การทอและการจกลาย ลายหนามเตยมีลักษณะคล้ายลายจิกแซกทอด้วยเส้นผ้าสีส้ม, ลายข้าวหลามตัดทอด้วยเส้นผ้าสีครีมแทรกระหว่างลายหนามเตย, ลายนกคู่กินน้ำอ่วมต้น เป็นนก 2 ตัวหันหน้าเข้าหากันทอด้วยเส้นผ้าสีเหลือง ส่วนหัวซึ่งเป็นผ้าพื้นต่อด้วยส่วนตัว และส่วนตีนทอด้วยการจก ใช้คู่สีในการจกเป็นสีสดใสให้ลายจกเด่นขึ้นมาจากพื้นผ้าที่ทอด้วยสีแดงไล่ไปหาสีดำ (งานสร้างสรรค์นี้เริ่มทอจากส่วนบนของผืนผ้าไล่ลงไปส่วนปลายทำให้ลายผ้าที่ทอด้วยเทคนิคจกส่วนเชิงผ้ากลับหัวในระหว่างการทอสามารถเริ่มทอจากส่วนเชิงผ้าขึ้นมาด้านบนได้เช่นกัน เพื่อให้ลายจกที่ทำการจกไม่กลับหัวระหว่างทอ)



ภาพ 11

กระบวนการทอจากในงานวิจัยสร้างสรรค์ เป็นการใช้เส้นผ้าทอเป็นทั้งเส้นพุ่งปกติและเส้นพุ่งพิเศษ โดยวิธีการจากเส้นพุ่งพิเศษนั้นจะตัดทิศทางของเส้นผ้าลงไปตามด้านล่างของเส้นยืน ที่ระหว่างการทอสามารถมองเห็น ลวดลายที่ทำการทอได้ชัดเจน ซึ่งจะแตกต่างจากวิธีการทอของไทวนที่ปลายเส้นไหมอยู่ด้านบน ลวดลาย ทอด้านสวยอยู่ด้านล่าง



ภาพลักษณ์ใหม่จากผืนผ้าที่ทอจากลวดลายขึ้นดินจก

การนำเสนอภาพลักษณ์ใหม่ของผืนผ้าด้วยผลิตภัณฑ์เก๋อี้-สิ่ง ทอในมิติใหม่ เป็นการเพิ่มมูลค่าและคุณค่าของผลงานสร้างสรรค์ สู่ เศรษฐกิจชุมชน จากผืนผ้า เป็นเก๋อี้ที่นั่ง เป็นเฟอร์นิเจอร์ เป็นเคหะ สิ่งทอรูปแบบใหม่ ที่คำนึงถึงคุณค่าของอัตลักษณ์ ในมิติของศิลป วัฒนธรรมอย่างเป็นรูปธรรม ด้วยเก๋อี้จากลายผ้าจก 2 ตัว สู่การจด สิทธิบัตรเพื่อรับรองแนวคิดของการออกแบบผลิตภัณฑ์ เลขที่คำขอ 2202000371-2202000372 วันที่ยื่นจด 31 มกราคม พ.ศ.2565 ถือ ได้ว่าเป็นผลพลอยได้จากสิ่งใหม่ของการวิจัยสร้างสรรค์ เป็นจุดเริ่ม ที่ต้องการสื่อและสร้างแรงบันดาลใจให้กับชุมชน ให้รักและหวงแหน ความเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น และให้เก๋อี้ขึ้นแสดงออกถึงตัวตนของ ชาวไท-ยวนราชนบุรี

นอกจากผลิตภัณฑ์สิ่งทอใหม่นี้ที่เห็นเป็นรูปธรรมนำเสนอต่อ ชุมชน ยังเห็นความเป็นนามธรรมที่ชัดเจนของภาพความร่วมมือร่วมใจ กันของกลุ่มชุมชน ช่างทอ และนักวิจัย มีส่วนร่วมในการออกแบบ

ปรับเปลี่ยนร่าง และแสดงความคิดเห็นต่อลวดลายที่นำมาทอบนผืนผ้าจกใหม่ จากลวดลายจกขนาดเล็ก ทอขยายขึ้นเป็นลวดลายจกขนาดใหญ่ เป็นการสร้างความคุ้นเคยด้วยลวดลายเดิมแต่อาจไม่คุ้นชินจากแบบแผนเดิมที่เคยเป็นมา จากงานหัตถกรรมสู่งานหัตถศิลป์ที่มีกลิ่นอายของภูมิปัญญาท้องถิ่น จากชุมชนไทยวน ตำบลคูบัว จังหวัดราชบุรี นำมาต่อยอดจนเกิดเป็นความสำเร็จร่วมกันระหว่างนักวิจัย ช่างทอ และผู้ประกอบการ เกิดเป็นประโยชน์ใหม่สู่กระแสโลกในยุคปัจจุบัน สร้างเป็นเรื่องราวของชุมชน จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน สู่กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ร่วมกัน เผยแพร่เรื่องราวต่าง ๆ ของชุมชน ผ่านโลกออนไลน์ในแพลตฟอร์ม Facebook : Smart Ratchaburi นำเสนอเรื่องราวผ่านผืนผ้าทั้งรูปแบบผ้าทอตีนจกเดิม และรูปแบบใหม่ในการสร้างสรรค์ สร้างตลาด สร้างเครือข่าย นำพาทั้งงานหัตถกรรมและงานหัตถศิลป์ให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างต่อไป

สรุปและอภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัย องค์ความรู้ของทุนวัฒนธรรม และผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น และได้ทำการศึกษาผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น ที่มีความโดดเด่นทั้งทางประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม จากการสำรวจพื้นที่ เฉพาะเจาะจงที่แหล่งทอผ้าจก ชาติพันธุ์ ไทย-ยวน บ้านคูบัว ผ่านการลงพื้นที่และรวมถึงการนำกลุ่มนักศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมในการลงพื้นที่และเรียนรู้ เก็บข้อมูลวิเคราะห์ ผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับผ้าทอตีนจก ผ้าขึ้น และผ้าขาวม้า ผลที่ได้จากการลงพื้นที่ การมีส่วนร่วม ตลอดจนการดำเนินการวิจัย/สร้างสรรค์เป็นผลงานผลิตภัณฑ์สิ่งทอ ได้เป็นข้อสรุปที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนี้

1. การออกแบบที่มีชุมชนเป็นส่วนร่วม แลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน นำมาสู่การออกแบบลวดลายผ้าสำหรับงานสร้างสรรค์ จากชุดสี ลวดลายทอจากอัตลักษณ์ สู่เอกลักษณ์ของชุดสีและลวดลายแบบใหม่ ได้ภาพลักษณ์ใหม่เป็นผลิตภัณฑ์สิ่งทอจากเทคนิคจก

2. ได้ผลงานผลิตภัณฑ์สิ่งทอสร้างสรรค์ ที่มีประโยชน์ใช้สอยเป็นเก้าอี้-เคหะสิ่งทอร่วมสมัยที่ยังคงนำเสนอซึ่งความงามของผืนผ้า

จากไท-ยวน สามารถวิเคราะห์ ถอดบทเรียน สู่การพัฒนา ปรับจุดอ่อน ด้านเวลาในการผลิตให้สั้นลงและง่ายขึ้น ถ่ายทอดการเรียนรู้เชิง เทคนิคของการทอจกแบบร่วมสมัย ต่อยอด แปรเปลี่ยนในรูปแบบ ผลิตภัณฑ์อื่นได้และสร้างความเป็นไปได้ในเชิงเศรษฐกิจชุมชน สร้าง งานส่วนเพิ่มเติมจากผืนผ้าสู่ผลิตภัณฑ์เก๋ๆ

3. สร้างความร่วมมือกับหลายภาคส่วนในจังหวัดราชบุรีทั้งภาค รัฐ และเอกชน หาแนวทางเพื่อทำให้เมืองราชบุรีมีชื่อเสียงและดำรง ไว้ซึ่งรากทางวัฒนธรรมการทอผ้าที่สืบทอดมาแต่บรรพบุรุษ ส่วนหนึ่งของ โครงการวิจัยฯ ได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการนำเทคนิคการทอผ้าให้ นักเรียนโรงเรียนเทศบาล 5 พลโทยอินทราชภูมิ ได้ฝึกปฏิบัติการ ทอผ้าแบบง่าย เป็นการปลูกฝังและสร้างความเข้าใจในวิธีการทอแก่ เยาวชน

4. การศึกษาและต่อยอดองค์ความรู้ ผลงานสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ เคหะสิ่งทอใหม่นี้ สามารถขับเคลื่อนและนำพาวัฒนธรรมดั้งเดิมจาก ประวัติศาสตร์ ประเพณีนิยม สู่การเล่าเรื่องด้วยงานศิลปะร่วมสมัย ในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงสูง ส่งผลให้การเผยแพร่ศิลปหัตถกรรมของ ชาวไท-ยวน เป็นที่รู้จักในภาพลักษณ์ใหม่ที่เกิดจากการจัดวาง สร้างสรรค์ และสร้างภาพจำในมุมมองใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม และยังเป็นการ สร้างมูลค่าเพิ่มเชิงพาณิชย์ให้กับสินค้าผลิตภัณฑ์สิ่งทอในรูปแบบใหม่ ด้วย

วิเคราะห์ผลลัพธ์จากผลงานผลิตภัณฑ์ความเป็นไปได้ในเชิงเศรษฐกิจ ชุมชน

การอนุรักษ์ควรควบคู่ไปกับการพัฒนา จากการอนุรักษ์ สืบสาน ต่อยอด สู่การประยุกต์ศิลป์ และยืนหยัดเป็นสิทธิบัตรการออกแบบ สามารถสร้างสรรค์ให้กับชุมชนเกิดเป็นมูลค่าเพิ่ม เชิงเศรษฐกิจ ด้วย ความที่ผืนผ้าชิ้นทอด้วยลวดลายผ้าจากที่เป็นเอกลักษณ์นี้ ถือได้ว่าเป็นทุนทางวัฒนธรรมดั้งเดิม ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่มีคุณค่า เป็นจุด เด่นของอัตลักษณ์ที่สำคัญของเมืองราชบุรี เป็นสิ่งที่ควรแก่การอนุรักษ์

และสืบสานให้ชนรุ่นหลังได้รับรู้ และอีกทางคู่ขนานคือการเชื่อมโยงหาแนวทางการพัฒนา สืบสานผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น จากการลงพื้นที่ทำงานร่วมกับชุมชน ช่างทอ และผู้ประกอบการ ทำให้ได้เห็นกระบวนการทอที่ซับซ้อน ละเอียดอ่อน ใช้ระยะเวลาในการทอผ้าจากแต่ละผืนค่อนข้างนาน ทำให้ผืนผ้าเมื่อทอเสร็จจึงมีราคาสูง และการใช้ประโยชน์จากผืนผ้าเป็นไปเพียงเพื่อการนุ่งห่ม เป็นเสื้อผ้า-เครื่องแต่งกาย

กระบวนการสร้างสรรค์ผืนผ้าจากในรูปแบบใหม่ มีการให้ชุมชนและภาคส่วนอื่น ๆ มีส่วนร่วมตั้งแต่การทอสร้างสรรค์จากผืนผ้า แปรรูปเปลี่ยนเป็นงานผลิตภัณฑ์ การตัดเย็บเบาขึ้นรูปผืนผ้า การขึ้นโครงสร้างของเก้าอี้ ผลงานในแต่ละขั้นตอน เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยสร้างงานและเศรษฐกิจของชุมชนร่วมกัน จากการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ ประมวลผล และสร้างกระบวนการเรียนรู้ร่วมกัน ผ่านกระบวนการทอสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์สิ่งทอร่วมสมัย ด้วยวิธีการทอบนกี่ทอผ้าแบบเดิม แต่ให้ผลลัพธ์การทอเร็วขึ้น ระยะเวลาในการทอสร้างสรรค์เป็นลวดลายน้อยลง ได้ผลิตผลชัดเจนตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ประเมินผลลัพธ์ร่วมกับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ผู้ประกอบการที่มีใจเพียงกลุ่มทอผ้า และการตัดเย็บแต่เป็นกลุ่มเพิ่มเติมกลุ่มงานอุตสาหกรรมทำมือในชุมชน สังเคราะห์ถึงจุดอ่อน จุดแข็ง ภาพลักษณ์พร้อมแนวคิดที่เกิดขึ้นในกรอบของศิลปวัฒนธรรม อัตลักษณ์ท้องถิ่นที่ไม่แปรเปลี่ยน การถ่ายทอดองค์ความรู้จากกระบวนการวิจัยสู่การเรียนการสอน การออกแบบและสร้างสรรค์ เห็นถึงความเป็นไปได้ในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ผ่านโครงสร้างของกระบวนการทั้งหมด ดังนั้น การทอผ้าตื้นจกจากฐานรากเดิมของชุมชน ช่างทอและผู้ประกอบการ นอกจากจะเป็นการอนุรักษ์ภูมิปัญญาเทคนิคการทอผ้าจากแล้ว ยังสร้างความภูมิใจให้แก่นักเหง้าของบรรพบุรุษ สามารถนำองค์ความรู้เหล่านั้นมาต่อยอดและถ่ายทอดเป็นบทเรียนเปลี่ยนผ่านเป็นการประยุกต์สู่กระบวนการสร้างสรรค์ในมิติใหม่

ภาพ 12

“ผู้หญิงนั่งขึ้น-ผู้ชายคาดเป้า” บนโครงสร้างเหล็กแบนสีดำ ที่ออกแบบให้มีความเรียบง่ายและอ่อนช้อย



ภาพ 13

ผลงาน “ผู้หญิงนั่งขึ้น-ผู้ชายคาดเป้า” พร้อมหมอนอิงรูปทรงและขนาดต่าง ๆ



ภาพ 14

ผลงาน “ผู้หญิงนั่งขึ้น”



“ผู้หญิงนั่งขึ้น” แรงบันดาลใจมาจาก “แม่” หรือหญิงชาวไท-ยวน ที่มีการแต่งกายแบบดั้งเดิม โดยทั่วไปหญิง ไท-ยวนนิยมทอผ้าขึ้นไว้ใช้เอง ซึ่งลักษณะของผ้าขึ้นไท-ยวน ประกอบด้วย 1) ส่วนหัวขึ้น ทอเป็นแถบผ้าสีขาวอยู่บนสุดและทอต่อด้วยแถบสีแดง 2) ส่วนตัวขึ้น เป็นส่วนกลางของผืนผ้าที่มีขนาดใหญ่ที่สุด และ 3) ส่วนตีนขึ้น เป็นส่วนเชิงหรือปลายสุดของผืนผ้า ทุกตีนขึ้นจะต้องมีแถบสีเหลือง หรือเรียกว่าเล็บเหลืองทอติดอยู่ส่วนสุดท้ายของขึ้นเสมอ เกร็ดลักษณะหนึ่งที่สำคัญของผืนผ้าส่วนตีนขึ้นนี้คือ การจก จากการวิเคราะหผืนผ้าขึ้น ถอดแบบสู่การออกแบบและกระบวนการสร้างสรรค์ เป็นลวดลายของเก้าอี้มีการไล่เรียงตามลำดับของส่วนประกอบของผ้าขึ้นไท-ยวน ตั้งแต่ส่วนหัวทอด้วยแถบผ้าสีขาวต่อแดง ส่วนตัวทอด้วยลายริ้วสีดำ และส่วนตีนขึ้นทอด้วยลายจกนกคู่ ให้เหมือนเก้าอี้ตัวนี้แทนटकของผู้เป็นแม่เวลาเราหนุนนอน พร้อมหมอนอิงรูปทรงและขนาดต่าง ๆ ที่มีการทอและจกเข้าคู่กัน

ภาพ 15

ผลงาน “ผู้ชายคาดเป่า”



“ผู้ชายคาดเป่า” แรงบันดาลใจจาก “พ่อ” การแต่งกายแบบดั้งเดิมของชาวไท-ยวน ในจังหวัดราชบุรี ผู้ชาย นิยมสวมเสื้อ กางเกงที่ย้อมด้วยคราม เป็นสีครามน้ำเงินหรือออกไปทางสีดำ คาดกระเป๋าลูกที่เอวสำหรับใส่สัมภาระออกไปทำงานนอกบ้าน ซึ่งจากภาพผลงานผ้าทอบนเก้าอี้หลักเป็นสีเข้ม ทอลายคาดตรงกลาง กอปรกับการวางหมอนอิง คล้ายการคาดกระเป๋าลูกของผู้ชายชาวไทยวน

ข้อเสนอแนะ

กระบวนการทอสร้างสรรค์ในครั้งนี้ เป็นการนำใหม่เข้ามาใช้ในการทอ เส้นผ้าที่นำมาทอมีขนาดและความแตกต่างจากเส้นใยใหม่หรือเส้นใยสังเคราะห์ที่กลุ่มชุมชนใช้อยู่เดิม การทอจากประยุกต์ที่สร้างสรรค์ด้วยเส้นผ้าผนวกกับลวดลายที่มีรูปแบบมาแต่บรรพบุรุษเดิม ในกระบวนการทอ จึงมีการปรับเปลี่ยน ประเมิน และปรับปรุงเส้นผ้าทอให้เหมาะแก่การจกกลายสร้างสรรค์ ดังนี้

1. เส้นผ้าที่นำมาเป็นเส้นทอและเส้นจกพิเศษ และทอร่วมกับเส้นพุ่งปกติที่ใช้เป็นไหมซัมเมอร์เบอร์ 16 มีขนาดเส้นที่แตกต่างกันมาก (เส้นผ้าขนาด 2 สอด มีความกว้างเท่ากับ 1 เซนติเมตร, เส้นไหมขนาด 10 สอด ถึงจะมีความกว้างเท่ากับ 1 เซนติเมตรเท่ากัน) ความเหลื่อมของขนาดเส้น ทำให้เวลาจกกลายเกิดความไม่สม่ำเสมอ ดังนั้น ควรจกกลายให้เต็มแถวระหว่างทอเพื่อไม่ให้เกิดความไม่สมดุลบนผืนผ้าที่จกแต่ละลายนั้น ๆ

2. เส้นผ้าที่นำมาทอเป็นเส้นจกพิเศษ เมื่อตัดเป็นเส้นยาวขนานไปกับความกว้างของหน้าผ้า ก่อนนำมาทอไม่ได้ทำการเย็บริม ทำให้เวลาจกกลาย ล้วงขึ้น-ลง ทำให้เกิดริ้วผ้าหลุดออกมาเป็นเส้น ๆ เมื่อจกเป็นลายทอทำให้เห็นเป็นเส้นด้ายเล็ก ๆ อยู่บนชิ้นงานด้วย เกิดเป็นความไม่เรียบร้อยของชิ้นงาน

3. ด้วยขนาดหน้ากว้างของเส้นยืน มีขนาด 1 เมตร หรือ 100 เซนติเมตร เป็นขนาดที่แคบไปสำหรับการนำไปตัดเย็บเป็นเฟอร์นิเจอร์ ขนาดผ้าที่ทอสำเร็จ 1×2.5 เมตร ได้ออกมาเป็นแก้อีขนาด 0.75×2.35 เมตร ขนาดที่หายไปคือส่วนที่พับเย็บหุ้มกับเบาะทำให้เหลือพื้นที่การใช้สอยของเบาะน้อยลง สามารถเพิ่มขนาดหน้ากว้างของเส้นยืนให้มีขนาดมากกว่า 1 เมตร จะทำให้เมื่อตัดเย็บเป็นเบาะรองนั่ง หรือเฟอร์นิเจอร์อื่นได้ขนาดหน้ากว้างที่เหมาะสมและได้มาตรฐานมากขึ้น

4. พ่นสเปรย์กันน้ำบนผืนผ้าชิ้นงานก่อนการใช้งาน เพื่อป้องกันเหงื่อ หรือคราบน้ำที่จะมาติดบนผืนผ้าได้ และยังสามารถเช็ดทำความสะอาดได้ง่ายมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ประชากร สุคนธณี. (2564). *๘ นาง ๘ อัตลักษณ์ ไทยวน ราชบุรี*. ใน โครงการการบริหารจัดการองค์ความรู้จากศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นเพื่อพัฒนาสู่แผนการเรียนรู้การสอนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและเชื่อมโยงแหล่งเรียนรู้ตลอดชีวิตในชุมชนต่อยอดคุณค่าสู่สังคมอย่างยั่งยืน (หน้า 94-98). กรุงเทพฯ: สนับสนุนทุนวิจัยโดยกองทุนส่งเสริม ววน. และหน่วยบพท.

ภูวนาท รัตนรังสิกุล. (2565). *ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและศูนย์สร้างสรรค์การออกแบบ. (2552,19 มกราคม). รายงานการศึกษาเบื้องต้นเศรษฐกิจสร้างสรรค์. <https://www.nesdc.go.th>.

การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ จากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย

The Creation of Products from Cultural Capital of Sukhothai

Received : October 28, 2023

Revised : November 23, 2023

Accepted : November 24, 2023

दनय रेयबसकुल ¹

Danai Reabsakul ¹

¹ รองศาสตราจารย์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร
อีเมล : portfoliodanai@gmail.com

¹ Associate Professor in Department of Art and Design, Faculty of Architecture Art and Design.
E-mail : portfoliodanai@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม สุโขทัย เป็นส่วนหนึ่งของโครงการ New Outlook on the Old Capital City : A Workshop on Preserving and Promoting Cultural Heritage, Identities, and Expressions through Contemporary Design in Sukhothai Province ดำเนินงานโดย สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจากองค์การยูเนสโก และความร่วมมือจาก มหาวิทยาลัยนเรศวร มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ วิทยาลัยการอาชีพศรีสัชชนาลัย สถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ชุมชนทอผ้า และผู้ประกอบการด้านเครื่องประดับ ในจังหวัดสุโขทัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเผยแพร่ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย และจัดแสดงผลงานผ่านนิทรรศการเสมือนจริง โดยศึกษาข้อมูลด้านเอกสาร จัดอบรมให้ความรู้ ลงพื้นที่ ออกแบบ และผลิตผลงาน ซึ่งใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย แบบประเมินการจัดอบรม และแบบประเมินความพึงพอใจ นิทรรศการเสมือนจริง ผลการวิจัยพบว่า การเผยแพร่ ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย มีผู้เข้าร่วม จำนวน 58 คน จาก 3 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดพิษณุโลก จังหวัดอุตรดิตถ์ และจังหวัดสุโขทัย โดยให้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ สถาปัตยกรรม โดยคุณธีรศักดิ์ ธนศิลป์ นักโบราณคดี กองโบราณคดี กรมศิลปากร ด้านเมืองสร้างสรรค์ โดยคุณวีรวิทย์ ฉันทวรารักษ์ ผู้อำนวยการ อพท.4 ผู้ประสานงานหลัก เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์สุโขทัย ด้านเครื่องประดับสุโขทัย โดยคุณกริชเพชร อัฐวงศ์ ด้านเครื่องจักสาน โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง ด้านสิ่งทอสุโขทัยโดย อาจารย์ ดร.รัชชัย อยู่ยั้ง รวมถึงด้านการสร้างสรรค์งานออกแบบจากวัฒนธรรม โดย คุณวิษระวิชญ์ อัครสดีสุข ซึ่งผู้เข้าร่วมการอบรมได้รับความรู้ด้าน

อัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย ตระหนักถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมของไทย กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมในการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ และสามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปใช้ในผลงานออกแบบและชุมชนในอนาคต เกิดแรงบันดาลใจในการประยุกต์งานออกแบบร่วมสมัยจากต้นทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งเมื่อแนวความคิดในการประยุกต์ใช้วัฒนธรรมเกิดการเรียนรู้ ก็จะส่งผลต่อความหลากหลายของผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ กระทั่งเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาเศรษฐกิจในประเทศและระดับสากลต่อไป ผลงานสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจจากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัยด้านต่าง ๆ มีทั้งหมด 4 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือจำนวน 5 ลาย ได้แก่ ลายบัวแห่งภูมิปัญญา ลายสัญลักษณ์สุโขทัย ลายพิรุณ ลายเผาเทียนเล่นไฟ และลายในน้ำมีปลาในนามีข้าว สร้างสรรค์ร่วมกับเทคโนโลยีเออาร์ (Augmented Reality) มาร่วมกับลายผ้าทอ เครื่องประดับเงินจำนวน 4 ชุด ประกอบด้วย ชุดลายสังคโลก ชุดจักสาน ชุดสังคโลก ชุดปลาตะเพียน ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายที่ตัดเย็บจากผ้าทอและผ้าพิมพ์ลาย จำนวน 10 ชุด ผลิตภัณฑ์รองเท้าจากผ้าพิมพ์ลาย จำนวน 10 คู่ และการจัดแสดงผลงานผ่านนิทรรศการเสมือนจริง โดยนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ภาพสามมิติ ภาพถ่าย วิดีโอ โดยมี จำนวน 4 โซน ประกอบด้วย โซนที่ 1 จัดแสดงเครื่องแต่งกายหญิง และ ชาย ที่ใช้ผ้าทอและผ้าพิมพ์ลายจากโครงการ โซนที่ 2 จัดแสดงผ้าทอ โซนที่ 3 จัดแสดง รองเท้าและเครื่องประดับ และโซนที่ 4 จัดแสดงแบบร่างผลงานออกแบบของเยาวชนที่เข้าร่วมอบรม โดยประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญจากสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม จำนวน 5 ท่าน พบว่าข้อมูลมีประโยชน์ นำไปใช้ต่อยอดได้ ภาพประกอบและวิดีโอผลงานสวยงาม ชัดเจน ข้อมูลมีความชัดเจน ถูกต้อง ข้อมูลสื่อความหมาย เข้าใจง่าย การออกแบบโครงสร้างสามมิติ แปลนของพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ระบบเมนูง่ายต่อการใช้งาน ขนาด

ตัวอักษร รูปแบบตัวอักษร สวยงาม อ่านง่าย การเข้าถึงระบบทำได้
ง่าย สะดวก รวดเร็ว ข้อมูลมีปริมาณเพียงพอตามความต้องการ ความ
รวดเร็วในการแสดงข้อมูล (เช่น ภาพ วิดีโอ ข้อความ)

คำสำคัญ : ผลិតภัณฑ์, ทูนาทางวัฒนธรรม, สุขุทัย

Abstract

This research article was part of the project “New Outlook on the Old Capital City : A Workshop on Preserving and Promoting Cultural Heritage, Identities, and Expressions through Contemporary Design in Sukhothai Province”, and it was conducted by the Office of Contemporary Art and Culture, Ministry of Culture. It received budget support from UNESCO and the cooperation from Naresuan University, Uttaradit Rajabhat University, Srisatchanalai Industrial and Community Education College, Institute of Culture and Arts of Srinakharinwirot University, weaving community, and jewelry entrepreneurs in Sukhothai Province. The purposes were to educate young people in terms of cultural capital in Sukhothai, to create products from cultural capital of Sukhothai, and to display works through a virtual exhibition. The research was conducted by studying relevant documents, organizing the training to provide knowledge, visiting the area, designing, and creating products. The research instruments were interviews with experts in Sukhothai cultural capital, training assessment form, and satisfaction assessment form regarding the virtual exhibition. The results of the research showed that, in terms of providing

knowledge to the youth regarding Sukhothai cultural capital, there were 58 participants from three provinces, including Phitsanulok, Uttaradit, and Sukhothai. The knowledge about history and architecture was provided by Mr. Teerasak Thanusilp, an archaeologist at Archaeological Research and Development Group, Archeology Division, Fine Arts Department, the knowledge about the creative city was provided by Mr. Weerawit Chanthawarang, Director of Designated Areas for Sustainable Tourism Administration (DASTA) 4 as the main coordinator of Sukhothai Creative City Network, the knowledge about jewelry was provided by Mr. Kritphet Attawong, the knowledge about basketry was provided by Assistant Professor Dr.Kritphet Attawong, the knowledge about Sukhothai textiles was provided by Dr.Thadchai Yuying, and the knowledge about the creation of designs from culture was provided by Mr. Wisharawish Akarasantisook. It was found that the participants in the training received knowledge about the cultural identity of Sukhothai Province. They were aware of the importance of Thai arts and culture and were stimulated to have creativity and participation in the development of the creative city. Also, the knowledge could be extended to use in design works and future communities. Additionally, they were inspired to apply contemporary design from cultural capital. When the concept of applying culture was learned, it would affect the variety of creative products, even playing a part in the development of the domestic and international economy. In terms of creating the products

that were designed using inspiration from various aspects of Sukhothai cultural capital, there were four products, including 1) five hand-woven fabric products consisting of Lotus of Wisdom, Sukhothai Symbol, Pikul, Firework Festival, and A Fertile Land of Fish and Rice, 2) Augmented Reality (AR) technology combined with woven fabric patterns, 3) four sets of silver jewelry, consisting of Celadon Pattern Set, Wicker Set, Celadon Set, and Thai Carp Set, and 4) 10 sets of apparel products made from woven and printed fabrics and 10 pairs of shoe products made from printed fabrics. Regarding displaying works through the virtual exhibition which presented creative works in various forms such as 3D images, photographs, and videos, there were four zones, consisting of Zone 1 showing women's and men's clothing using woven fabrics and printed fabrics from the project, Zone 2 showing fabrics, Zone 3 displaying a variety of shoes and accessories, and Zone 4 displaying design sketches of the youth who participated in the training. It was assessed by five experts from the Office of Contemporary Art and Culture, Ministry of Culture. It was revealed that the information was useful and could be used further. The illustrations and videos were beautiful and clear. The information was clear and accurate. Also, the information was meaningful and easy to understand. As for 3D structural design and the plan of the virtual museum, it was revealed that the menu system was easy to use. The font size and font style were beautiful and easy to read. Accessing the system was easy, convenient,

and fast. The amount of information was sufficient to meet the needs. Moreover, the speed of displaying information (e.g., images, videos, and texts) was high.

Keywords : products, cultural capital, Sukhothai

บทนำ

จังหวัดสุโขทัยมีประวัติและเอกลักษณ์เป็นที่รู้จักของชาวไทยและชาวต่างชาติ เนื่องด้วยองค์การยูเนสโกได้คัดเลือกอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย อำเภอศรีสัชนาลัย ให้เป็นมรดกโลก ภายใต้ชื่อเมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร จากการประชุมคณะกรรมการมรดกโลก ครั้งที่ 15 เมื่อปี พ.ศ. 2534 ทั้งยังได้รับคัดเลือกเป็นเครือข่ายเมืองสร้างสรรค์ (Creative Cities Network) ประจำปี พ.ศ. 2562 สาขาหัตถกรรมและศิลปะพื้นบ้าน (Crafts and Folk Art) อันแสดงถึงเมืองที่มีกิจกรรมทางวัฒนธรรมอันหลากหลาย และมีส่วนสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งที่มีรากฐานความมั่นคงทางสังคมและวัฒนธรรม มีการรวมกลุ่มกันอย่างหนาแน่นของการทำงานสร้างสรรค์ และมีความโดดเด่นเรื่องวิถีชีวิต เป็นส่วนหนึ่งของความภาคภูมิใจกับผู้คนในท้องถิ่นและคนไทยทั่วประเทศ จึงมีการส่งเสริมและจัดกิจกรรมเพื่ออนุรักษ์ภูมิปัญญาและทุนทางวัฒนธรรมเสมอมา

ทุนทางวัฒนธรรมเกี่ยวข้องกับคุณค่า ความรู้ภูมิปัญญา และงานสร้างสรรค์อันเกิดจากการค้นคว้าและค้นพบ โดยผู้ทรงความรู้ในท้องถิ่น รวมทั้งค่านิยมและความเชื่อที่ผูกพันสังคม ทำให้เกิดการจัดระเบียบของสังคมหรือสร้างกฎกติกาที่เป็นคุณค่าต่อสังคมโดยรวม ซึ่งมีสิ่งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ (ดิเรก ปัทมสิริวัฒน์, 2545) ทุนทางวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งมีคุณค่า และสามารถนำมาประยุกต์ให้เกิดประโยชน์กับคนในชุมชนและสังคมเป็นวงกว้าง ซึ่งต้องมีการอนุรักษ์พัฒนาและให้ความรู้กับการศึกษากับเยาวชน เพื่อเป็นสร้างความเข้าใจวัฒนธรรมของตนเอง และเมื่อถึงโอกาสในการหยิบยกมาใช้ประโยชน์ จะสามารถเลือกใช้และสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสมและเกิดคุณค่า ดังเช่นแผนปฏิบัติการ ระยะเวลา 5 ปี ของกระทรวงวัฒนธรรม ได้ส่งเสริมให้เกิดการสร้างความร่วมมือในระดับชุมชนให้เพิ่มมากขึ้น โดยการใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นจุดเด่นของชุมชนมาพัฒนา ต่อยอด และสร้างรายได้ในรูปแบบวิสาหกิจ ชุมชนเพื่อสังคม รวมทั้งส่งเสริมการพัฒนาและต่อยอดผลิตภัณฑ์เพื่อชุมชน โดยใช้พื้นฐาน จากการนำทรัพยากรและทุนทางวัฒนธรรมในสังคม มาใช้

ในกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อให้เกิดประโยชน์ แก่กลุ่มบุคคล และสังคม โดยมุ่งผลสัมฤทธิ์ที่เป็นเทคโนโลยีและนวัตกรรม ซึ่งสามารถ ถ่ายทอดองค์ความรู้ ที่ได้รับจากฐานสู่รุ่นได้อย่างเป็นระบบ จนเกิด เป็นเข้มแข็งของวิสาหกิจในสังคมเพื่อคนสังคมอย่างยั่งยืน (กระทรวง วัฒนธรรม, 2566)

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 ได้ส่งเสริม สนับสนุน การผลิตและพัฒนาสื่อตำราเรียน สื่อความรู้ สื่อฝึกทักษะ ทั้งใน ลักษณะสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณภาพและมาตรฐาน สามารถเชื่อมโยงผ่านระบบเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัย หลากหลาย และเข้าถึงได้ รวมถึงจัดการศึกษาผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลและเครือข่าย สังคม รูปแบบต่าง ๆ เพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้และเรียนรู้ตลอด ชีวิตของคนทุกช่วงวัย (สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวง ศึกษาธิการ, 2560) ดังจะเห็นได้จากกิจกรรมให้ความรู้ในยุคสมัยนี้ จะตอบสนองความสะดวกสบายในการให้ความรู้ ทั้งการจัดกิจกรรม อบรมออนไลน์ หรือ โครงการที่ใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี จึงเป็น รูปแบบที่ทำให้ผู้คนสามารถเข้าร่วมได้ทุกที่ ทุกเวลา ดังเช่น การจัด ทำนันทนาการเสมือนจริง หรือ สื่อนันทนาการเสมือนออนไลน์ ถือเป็น เรื่องที่ทันสมัยและน่าสนใจ ซึ่งช่วยเพิ่มความสะดวกสบาย ประหยัด เวลาให้แก่ผู้ชมได้ (Foo, 2008) การใช้เทคโนโลยี นวัตกรรมและ การออกแบบมาเป็นส่วนหนึ่งของทางเชื่อมให้วัฒนธรรม ที่เป็นมรดก ของชาติเข้าถึงประชาชนและเยาวชน ในรูปแบบที่สอดคล้องกับ ยุคสมัย พุทธทางวัฒนธรรมของไทยในแต่ละท้องถิ่นจะได้มีการเรียนรู้ ส่งเสริมถึงความเข้าใจ สานต่อในการอนุรักษ์ ก่อให้เกิดแนวทางการ พัฒนา และแรงบันดาลใจในประยุกต์ใช้อย่างต่อเนื่อง ดังเช่นงานวิจัย เรื่องการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสู่โจทย์นี้ ที่ต้องการ เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน ที่ใช้วัฒนธรรมผ่านงานออกแบบ ผลิตภัณฑ์ที่หลากหลาย และการเผยแพร่องค์ความรู้ด้วยนวัตกรรม เพื่อเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายสูงสุด ตลอดจนการนำไปใช้ต่อยอดด้านการ ออกแบบต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เผยแพร่ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย
2. สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย
3. จัดแสดงผลงานผ่านนิทรรศการเสมือนจริง

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

ตอนที่ 1 เผยแพร่ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย

ตอนที่ 2 สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย

ตอนที่ 3 จัดแสดงผลงานผ่านนิทรรศการเสมือนจริง

ตาราง 1

แสดงขั้นตอนการดำเนินงาน

ตอนที่	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินงาน / กิจกรรม	กลุ่มตัวอย่าง / ผู้เชี่ยวชาญ	สื่อ / เครื่องมือวิจัย / การวิเคราะห์ข้อมูล
1	เผยแพร่ว่าให้ความรู้กับเยาวชนด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย	1. ประชาสัมพันธ์เปิดรับสมัครเยาวชน 2. ออกแบบกำหนดการและประสานงานวิทยากร 3. เตรียมสื่ออุปกรณ์สำหรับการอบรม 4. จัดอบรมออนไลน์	กลุ่มตัวอย่าง: เยาวชนจาก 3 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดพิษณุโลก จังหวัดอุตรดิตถ์ จังหวัดสุโขทัย ผู้เชี่ยวชาญ : 1. คุณธีรศักดิ์ ธนศิลป์ นักโบราณคดี กองโบราณคดี กรมศิลปากร	1. จัดอบรมให้ความรู้เรื่อง ทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย 2. สื่อ วิดีโอภาพประกอบ ในการจัดอบรมแต่ละหัวข้อ 3. เทมเพลต ขนาด A3 ลายผ้า และเครื่องประดับสำหรับ

		เรื่องทุนทางวัฒนธรรม สุโขทัย 5. ออกแบบเครื่องมือนิเวศ 6. ประเมินผล	2. คุณวิริวิทย์ ฉันทรวงศ์ ผู้อำนวยการ อพท.4 ผู้ประสานงาน หลัก เครือข่าย เมืองสร้างสรรค์ สุโขทัย 3. คุณกริชเพชร อรุณวงศ์ ผู้เชี่ยวชาญด้าน เครื่องประดับ สุโขทัย 4. ผู้ช่วย ศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง ผู้เชี่ยวชาญด้าน จักสาน 5. อาจารย์ ดร. รัชชัย อยู่ยิ่ง ผู้เชี่ยวชาญด้าน สิ่งทอสุโขทัย 6. คุณวิษระวิชญ์ อัครดีสุข ผู้เชี่ยวชาญด้าน การสร้างสรรค์ งานออกแบบ จากวัฒนธรรม	แจกเยาวชนใช้ ในการออกแบบ ผลงาน 1. แบบสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ ด้านทุนทาง วัฒนธรรม สุโขทัย (ใช้การวิเคราะห์ ข้อมูลด้วยการสรุป และจัดหมวดหมู่ ของเนื้อสำหรับ ใช้ในนิทรรศการ เสมือนจริง) 2. แบบประเมิน การจัดอบรม เรื่องทุนทาง วัฒนธรรม สุโขทัย ออนไลน์ (ใช้การวิเคราะห์ ผลประเมินด้วยค่า เฉลี่ย และ S.D.)
--	--	---	--	---

ตอนที่	วัตถุประสงค์	วิธีดำเนินงาน / กิจกรรม	กลุ่มตัวอย่าง / ผู้เชี่ยวชาญ	สื่อ / เครื่องมือวิจัย / การวิเคราะห์ข้อมูล
2	สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย	1. เยาวชนและผู้วิจัยออกแบบผลิตภัณฑ์ 2. คัดเลือกผลงานจากเยาวชนโดยผู้เชี่ยวชาญ 3. พัฒนาผลงานเพื่อเหมาะสมกับการผลิตเป็นชิ้นงานจริง 4. ผลิตผลงานต่าง ๆ ด้วยผู้ประกอบการในจังหวัดสุโขทัย 5. ถ่ายภาพและบันทึกวิดีโอผลงานออกแบบ	ผู้เชี่ยวชาญ : 1. รองศาสตราจารย์ ดร.दनัย เรียบสกุล ผู้วิจัยและหัวหน้าโครงการ 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง ผู้เชี่ยวชาญด้านจักสาน 3. อาจารย์ ดร.รัชชัย อยู่ยั้ง ผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งทอสุโขทัย	1. ผลงานออกแบบลายผ้าทอขนาด A3 2. ผลงานออกแบบเครื่องประดับขนาด A 3

3	จัดแสดง ผลงานผ่าน นิทรรศการ เสมือนจริง	1. ออกแบบ นิทรรศการ เสมือนจริง 2. ลงพื้นที่อุทยาน ประวัติศาสตร์ สุโขทัย 3. เตรียมสื่อต่าง ๆ สำหรับใช้ ในนิทรรศการ เสมือนจริง 4. เผยแพร่ นิทรรศการ เสมือนจริง - สื่อออนไลน์ - นิทรรศการ - หนังสือ 5. ออกแบบเครื่อง มือวิจัย 6. ประเมิน นิทรรศการ เสมือนจริง 7. สรุปผลและ วิเคราะห์	ผู้เชี่ยวชาญ : 1. กาญจนา ตุ้มกลีบ ผู้อำนวยการ สถาบันศิลป วัฒนธรรมร่วม สมัย 2. จาริรัช วีระหงส์ นักวิชาการ วัฒนธรรม 3. แสงทิwa นราพิชญ์ นักวิชาการ วัฒนธรรม ชำนาญการ พิเศษ4. 4. อจินไทย เฮงรวมญาติ นักวิชาการ วัฒนธรรม ชำนาญการ 5. พลอยไพลิน สายแสง นักวิชาการ วัฒนธรรม ชำนาญการ	1. แบบประเมิน นิทรรศการ เสมือนจริง (ใช้การวิเคราะห์ ผลประเมินด้วยค่า เฉลี่ย และ S.D.)
---	---	--	---	---

ตอนที่ 1 การดำเนินงาน เผยแพร่ ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย

ผู้วิจัยได้ประสานงานและวางแผนการจัดอบรม ให้ความรู้แก่เยาวชน ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักขององค์การยูเนสโก ผู้มอบทุนที่ต้องการให้ความรู้ด้านทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย ที่เป็นเมืองมรดกโลก เมื่อปี พ.ศ. 2534 โดยมีผู้เข้าร่วมการอบรมมาจากสถาบันต่าง ๆ ในจังหวัดใกล้เคียงและที่เป็นเครือข่ายของโครงการ ซึ่งได้แก่ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ จังหวัดอุตรดิตถ์ และวิทยาลัยการอาชีพศรีสัชชนาลัย จังหวัดสุโขทัย โดยมีรองศาสตราจารย์ ดร.ดนัย เรียบสกุล เป็นผู้ดำเนินรายการอบรม วิทยากรมีจำนวน 6 ท่าน ได้แก่ คุณธีรศักดิ์ ธนศิลป์ นักโบราณคดี กองโบราณคดี กรมศิลปากร ด้านเมืองสร้างสรรค์ โดยคุณวีรวิทย์ ฉันทวรพงศ์ ผู้อำนวยการฝ่ายอำนวยการ อพท.4 ผู้ประสานงานหลัก เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์สุโขทัย ด้านการความมั่งคั่งอันเป็นเอกลักษณ์ของเครื่องประดับสุโขทัย โดยคุณกริชเพชร อัฐวงศ์ ด้านเครื่องจักสาน โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง ด้านสิ่งทอสุโขทัยโดยอาจารย์ ดร.รัชชัย อยู่ยั้ง รวมถึง การให้ความรู้จากประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์งานออกแบบจากวัฒนธรรม โดยนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จอย่าง คุณวิษระวิชัย อัครสดีสุข

โดยการอบรมครั้งนี้ ดำเนินการในรูปแบบออนไลน์ เพื่อให้เยาวชนและวิทยากรสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างสะดวก โดยไม่ต้องเดินทางไกลและยังสามารถรับชมการบรรยายย้อนหลังอีกด้วย

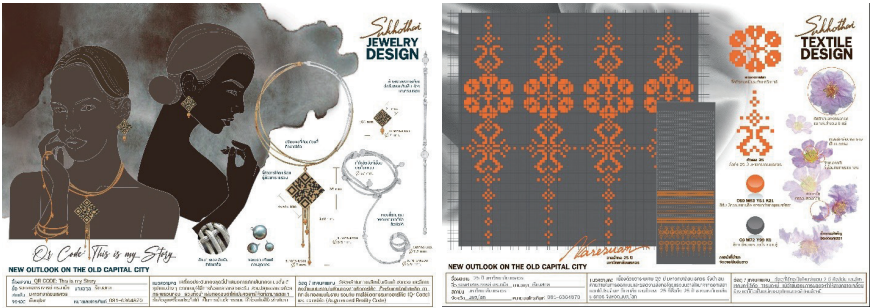
ภาพ 1

ตัวอย่างภาพที่ใช้ประชาสัมพันธ์และการจัดอบรม



ภาพ 2

ตัวอย่างผลงานออกแบบที่ขนาด A3 ที่ใช้ในการอบรม



ภาพ 3

เบื้องหลังการซ้อมการอบรมระบบออนไลน์



ตอนที่ 2 การดำเนินงานสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรม สู่ชัชชัย

หลังการจัดอบรม เยาวชนได้สร้างสรรค์ผลงานเป็นผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ จำนวน 49 ผลงาน แบ่งเป็น ผลงานผ้าทอจำนวน 20 ผลงาน ผลงานเครื่องประดับ 29 ผลงาน และคัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่านได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.ดนัย เรียบสกุล (ผู้วิจัยและหัวหน้าโครงการ) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง (ผู้เชี่ยวชาญด้านเครื่องจักสานและการออกแบบผลิตภัณฑ์) และอาจารย์ ดร.รัชชัย อยู่ยิ่ง (ผู้เชี่ยวชาญด้านสิ่งทอ)

ลายผ้าทอที่คัดเลือกจากเยาวชนจำนวน 6 ผลงาน ประกอบด้วย ลายผ้าทอ จำนวน 3 แบบ และ เครื่องประดับ จำนวน 3 แบบและ โดยผลงานทั้งหมดจะนำมาพัฒนาแบบตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้ประกอบการ เพื่อให้สามารถผลิตได้จริงตามระยะเวลาและงบประมาณ โดยรองศาสตราจารย์ ดร.ดนัย เรียบสกุล (ผู้วิจัยและหัวหน้าโครงการ) รวมทั้งจะมีการออกแบบเพิ่มเติมอีก จำนวน 3 ผลงาน ประกอบด้วย ลายผ้าทอ จำนวน 2 แบบ และ เครื่องประดับ จำนวน 1 แบบ

ภาพ 4

การคัดเลือกผลงาน แนะนำการออกแบบแก่เยาวชน และการมอบเกียรติบัตรผู้เข้าร่วมอบรมออนไลน์



ตาราง 2

แสดงรายละเอียดลายผ้าทอ

ลำดับ	ชื่อลาย	ผู้ออกแบบ	ผู้ทอ	ที่อยู่ผู้ทอ
1	บัวแห่ง ภูมิปัญญา	นางสาวเมษา แซ่โล่ สถาบัน : มหาวิทยาลัย นเรศวร จังหวัด พิษณุโลก	ผู้ทอ : นางมาลินี ชมภู ผู้ทำเครื่องเส้นยืน : นางบัว จูติ ผู้เริ่มต้นลวดลาย : นายรัชชัย อยู่ยิ่ง	57 หมู่ 11 ตำบลป่าจั่ว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย 64130 ชื่อแหล่งชุมชนทอผ้า : บ้านแม่ราก ตำบลป่าจั่ว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย
2	สัญลักษณ์ สุโขทัย	นางสาวเมธาวี คงวิชัย สถาบัน : มหาวิทยาลัย นเรศวร จังหวัด พิษณุโลก	ผู้ทอ : นางแพรวพรรณ ฐรี ผู้เริ่มต้นลวดลาย : นางสาวอุทุมพร แสงทอง ผู้เริ่มต้นลวดลาย : นายรัชชัย อยู่ยิ่ง	83 หมู่ 5 ตำบลป่าจั่ว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัด สุโขทัย 64130 ชื่อแหล่งชุมชนทอผ้า : บ้านป่าจั่ว ตำบลป่าจั่ว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัด สุโขทัย
3	พิบูล	นายอัมรินทร์ พิงชัยภูมิ สถาบัน : วิทยาลัย การอาชีพ ศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย	ผู้ทอ : นางเสนาะ พลชื่น ผู้ทำเครื่องเส้นยืน : นางบัว จูติ ผู้เก็บลายร้อย ตะกอล : นางบัว จูติ	249 หมู่ 6 ตำบลป่าจั่ว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย 64130 ชื่อแหล่งชุมชนทอผ้า : บ้านทุ่งพล้อ ตำบลป่าจั่ว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัด สุโขทัย

4	ในน้ำมี ปลา ในนา มีข้าว	รอง ศาสตราจารย์ ดร.ณัย เรียบสกุล สถาบัน : มหาวิทยาลัย นเรศวร จังหวัด พิษณุโลก	ผู้ทอ : นางแพรวพรรณ ฐิริ ผู้ทำเครื่องเส้นยืน : นางบัว จูติ ผู้เก็บลายร้อย ตะกอล : นางบัว จูติ ผู้เริ่มต้นลวดลาย : นางสาวอุทุมพร แสงทอง	97 หมู่ 6 ตำบลป่าจั่ว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย 64130 ชื่อแหล่งชุมชนทอผ้า : บ้านทุ่งพล้อ ตำบลป่าจั่ว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย
5	เผาเทียน เล่นไฟ	รอง ศาสตราจารย์ ดร.ณัย เรียบสกุล สถาบัน : มหาวิทยาลัย นเรศวร จังหวัด พิษณุโลก	ผู้ทอ : นางสุนิสา ทะวัน ผู้ทำเครื่องเส้นยืน : นางบัว จูติ ผู้เริ่มต้นลวดลาย : นางสาวอุทุมพร แสงทอง	35 หมู่ 1 ตำบลป่าจั่ว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย 64130 ชื่อแหล่งชุมชนทอผ้า : บ้านป่าจั่ว ตำบลป่าจั่ว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย

ภาพ 5

ลายผ้าทั้ง 5 แบบ ที่ผ่านการพัฒนา เพื่อส่งให้ชาวบ้านทอเป็นชิ้นงานต่อไป



ภาพ 6

บรรยากาศการทอผ้าของชาวบ้านจังหวัดสุโขทัย

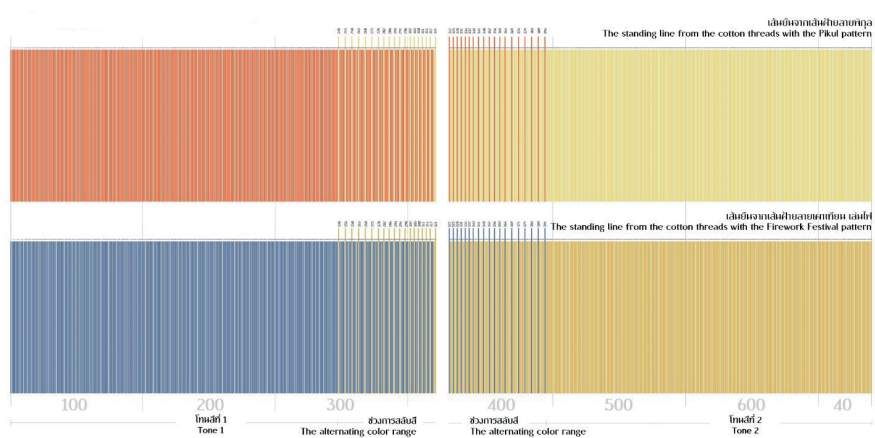


การสร้างสรรคผลิตภัณฑ์ผ้าทอครั้งนี้ แม้จะมีข้อจำกัดเรื่องระยะเวลา แต่สิ่งที่ผู้วิจัยได้พยายามทดลองสร้างสรรค์และแลกเปลี่ยนเทคนิคกับกลุ่มชาวผ้าก็คือ การทดลองไล่โทนสีในผืนผ้า ซึ่งถือเป็นเรื่องใหม่ของชุมชนนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการจัดเรียงเส้นยืนตามจำนวนจริงที่ต้องใช้ โดยจัดวางลำดับและสีในคอมพิวเตอร์ และให้ผู้วางเส้นยืนชิงเส้นฝ้ายตามตารางที่กำหนดให้ ผลที่ได้คือได้ผืนผ้าที่ได้สีได้อย่างกลมกลืน สำหรับจำนวนเส้นยืนที่ใช้ในการไล่สีผ้ามีดังนี้

1. เส้นยืนของผ้าลายบัวแห่งภูมิปัญญา ใช้จำนวน เส้น 320 เส้น
2. เส้นยืนของผ้าลายสัณฐานสุโขทัย ใช้จำนวน เส้น 560 เส้น
3. เส้นยืนของผ้าลายพิบูล ใช้จำนวน เส้น 640 เส้น
4. เส้นยืนของผ้าลายเผาเทียนเล่นไฟ ใช้จำนวน เส้น 640 เส้น
5. เส้นยืนของผ้าลายในน้ำมีปลาในน้ำมีข้าว ใช้จำนวน เส้น 320 เส้น

ภาพ 7

การทดลองไลโทไนสีในผ้าทอ



การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ

ผลงานเครื่องประดับที่คัดเลือกจากเยาวชน จำนวน 3 ผลงาน ประกอบด้วย เครื่องประดับชุดลายสังคโลก เครื่องประดับชุดปลาตะเพียน และเครื่องประดับชุดจักสาน โดยผลงานทั้งหมดจะนำมาพัฒนาแบบตามข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้สามารถผลิตด้วยเทคนิคและทักษะของผู้ประกอบการ โดยผู้วิจัยออกแบบเพิ่มเติมอีกจำนวน 1 ผลงาน ประกอบด้วย เครื่องประดับชุดสังคโลก ผลงานเครื่องประดับทั้งหมดมีรูปแบบดังนี้

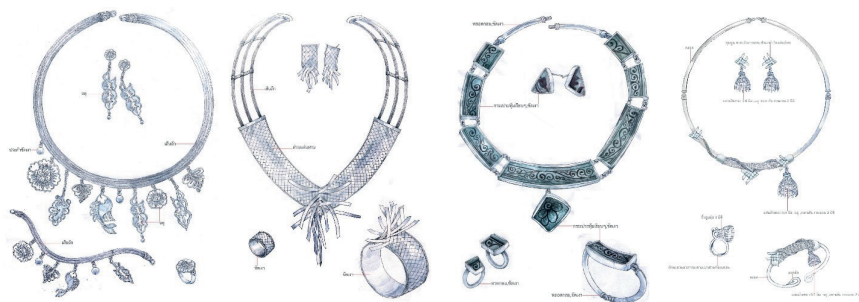
ตาราง 3

แสดงรายละเอียดเครื่องประดับ

ลำดับ	ชื่อผลงาน	นิสิตผู้ออกแบบ	ผู้ผลิต	ที่อยู่ผู้ผลิต
1	ลายสังคโลก	บัณฑิตา หาญณรงค์ สถาบัน : วิทยาลัยการอาชีพ ศรีสัชชนาลัย จังหวัดสุโขทัย	ร้านลำตัด เงินโบราณ	14 ม.3 ตำบล ท่าชัย อำเภอ ศรีสัชชนาลัย จังหวัด สุโขทัย
2	จักสาน	ทินภัทร ชัยบุตร สถาบัน : มหาวิทยาลัย ราชภัฏอุดรดิตถ์ จังหวัดอุดรดิตถ์		
3	สังคโลก	รองศาสตราจารย์ ดร.दनัย เรียบสกุล สถาบัน : มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก		
4	ปลา ตะเพียน	ศิวกร สิมมา สถาบัน : มหาวิทยาลัย ราชภัฏอุดรดิตถ์ จังหวัดอุดรดิตถ์	ร้านบ้าน ทองสม สมัย	43 ตำบล ท่าชัย อำเภอศรีสัชชนาลัย จังหวัดสุโขทัย 64190

ภาพ 8

แบบร่างเครื่องประดับที่ผ่านการพัฒนา เพื่อส่งให้ผู้ประกอบการผลิตเป็นชิ้นงาน



ภาพ 9

บรรยากาศการผลิตเครื่องประดับเงิน โดยร้านลำตัดเงินโบราณ



การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกาย

ผ้าทอที่ทอเสร็จจะนำมาใช้ในการจัดเย็บเครื่องแต่งกายร่วมกับ ผ้าพิมพ์ลายและผ้าทออื่น ๆ ของจังหวัดสุโขทัยซึ่งมี จำนวน 10 ชุด โดยมีแนวความคิดในการออกแบบจากลวดลายของผ้าทอที่เป็นเอกลักษณ์และมีความหมาย เป็นแรงบันดาลใจในการนำลวดลายต่าง ๆ มาเพิ่มมูลค่าด้วยการนำไปผลิตเป็น ผ้าพิมพ์ลาย และนำอัตพลีลักษณะต่าง ๆ ที่ได้แรงบันดาลใจจากการอัดกลีบของผ้าสไบ รวมถึงนำผ้าทอสีสันสดใสจากแหล่งชุมชน จังหวัดสุโขทัยมาผสมผสาน สร้างให้เครื่องแต่งกายชุดนี้มีเอกลักษณ์โดดเด่น

ภาพ 10

แบบร่างเครื่องแต่งกายที่ผ้าทอและผ้าพิมพ์ลายจากงานวิจัย



ภาพ 11

แบบร่างเครื่องแต่งกาย และเบื้องหลังการตัดเย็บผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายจากผ้าทอและผ้าพิมพ์ลาย



การออกแบบผลิตภัณฑ์รองเท้า

รองเท้าออกแบบด้วยการใช้เศษผ้าที่เหลือจากการตัดเย็บเครื่องแต่งกายมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด รองเท้าผู้ชายมีรูปทรงสวมใส่ง่าย มีลักษณะเปิดส้นเท้า เพิ่มความโดดเด่นด้วยสายรัดรูปแบบต่าง ๆ สำหรับรองเท้าส้นสูงของผู้หญิง ออกแบบให้โชว์เท้าและเรียวยาวด้วยความสูง 4 นิ้ว และมีสายรัดแบบต่าง ๆ เช่นเดียวกัน

ภาพ 12

แบบร่างรองเท้าที่ใช้เศษผ้าพิมพ์ลายและเบี่ยงหลังการผลิต



ตอนที่ 3 การดำเนินงานจัดแสดงผลงานผ่านนิทรรศการเสมือนจริง

ผู้วิจัยและทีมงานเลือกใช้แนวความคิดในการประยุกต์สถาปัตยกรรมของวัดศรีชุม และ โบสถ์คริสต์โนกุบิ เป็นการผสมผสานศิลปะด้านสถาปัตยกรรมตะวันตกและตะวันออกเข้าไว้ด้วยกัน โดยวัดศรีชุมเป็นศาสนโบราณสถานในเขตอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย สันนิษฐานว่าสร้างในสมัยพ่อขุนรามคำแหง มีอายุเกือบ 700 ปี สำหรับโบสถ์คริสต์โนกุบิในเมืองนางาซากิ บนเกาะคิวชู ประเทศญี่ปุ่น สร้างขึ้นระหว่างศตวรรษที่ 18 - 19 ซึ่งองค์การยูเนสโกประกาศขึ้นทะเบียนมรดกโลก ปี 2018 หลังจากออกแบบแล้ว ทีมงานได้ลงพื้นที่ในการถ่ายภาพ 360 องศา เพื่อใช้ประกอบนิทรรศการเสมือนให้สมจริงมากขึ้น

ภาพ 13

วัดศรีชุม ณ อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย และ โบสถ์คริสต์โนกุบิ เมืองนางาซากิ บนเกาะคิวชู ประเทศญี่ปุ่น



ผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการเผยแพร่ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย

การเผยแพร่ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย ด้วยระบบออนไลน์ มีวิทยากร จำนวน 6 ท่าน ได้แก่ คุณธีรศักดิ์ หนูศิลป์ นักโบราณคดี กองโบราณคดี กรมศิลปากร ด้านเมืองสร้างสรรค์ โดยคุณวิริวิทย์ ฉันทวรพงศ์ ผู้อำนวยการ ฝ่ายอำนวยการ อพท.4 ผู้ประสานงานหลัก เครือข่ายเมืองสร้างสรรค์สุโขทัย เครื่องประดับสุโขทัย โดยคุณกริชเพชร อัฐวงศ์ ด้านเครื่องจักสาน โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง ด้านสิ่งทอสุโขทัยโดย อาจารย์ ดร.รัชชัย อยู่ยิ่ง รวมถึง การให้ความรู้จากประสบการณ์ด้านการสร้างสรรค์งานออกแบบ จากวัฒนธรรม โดย คุณวิระวิชัย อัครสถีสุขมีเยาวชนเข้าร่วมอบรม จำนวน 69 คน ประกอบด้วย นิสิต นักศึกษาจาก 3 สถาบันการศึกษา ประกอบด้วย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 13 คน เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ จังหวัดอุดรดิตถ์ จำนวน 29 คน วิทยาลัยการอาชีพศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย 27 คน โดยมีอาจารย์สถาบันละ 2 ท่าน

รวมจำนวน 6 ท่าน เข้าร่วมอบรมและดูแลนิสิตนักศึกษา รวมทั้งมี
 วิทยากรผู้ร่วมบรรยายจำนวน 6 ท่าน ซึ่งมีการบันทึกการอบรม
 ออนไลน์ และ เก็บไว้ภายใต้เว็บไซต์ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
 ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร และมีผู้ประเมินผล
 จำนวน 58 คน ซึ่งผู้เข้าร่วมการอบรมได้รับความรู้ด้านอัตลักษณ์ทาง
 ศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย มีค่าเฉลี่ย 3.84 เกิดแรงบันดาลใจ
 ในการประยุกต์งานออกแบบร่วมสมัยจากต้นทุนทางวัฒนธรรม มีค่า
 เฉลี่ย 3.72 ตระหนักถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมของไทย มีค่า
 เฉลี่ย 3.81 กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วมใน
 การพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 3.79 และสามารถต่อยอดองค์
 ความรู้ไปใช้ในผลงานออกแบบและชุมชนในอนาคต มีค่าเฉลี่ย 3.74

ภาพ 14

บรรยากาศการการอบรมด้านทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย โดยวิทยากร



ตอนที่ 2 ผลงานสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย

ผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย มีทั้งหมด 4 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ผ้าฝ้ายทอมือ จำนวน 5 ลาย ได้แก่ ลายบัวแห่งภูมิปัญญา ลายสัญลักษณ์แห่งสุโขทัย ลายพิรุณ ลายเผาเทียนเล่นไฟ ลายในน้ำมีปลาในนามีข้าว ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับจำนวน 4 ชุด ได้แก่ ชุดลายสังคโลก ชุดจักสาน ชุดสังคโลก และชุดปลาตะเพียน ทุกชุดประกอบด้วย ต่างหู สร้อย กำไล และแหวน โดยผลิตด้วยวัสดุเงินเป็นหลัก ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายสุภาพสตรี สุภาพบุรุษ ตัดเย็บด้วยผ้าทอ ผ้าพิมพ์ลายและผ้าทอจากจังหวัดสุโขทัยจำนวน 10 ชุด และผลิตภัณฑ์รองเท้าสุภาพสตรี สุภาพบุรุษ ตัดเย็บด้วยผ้าพิมพ์ลาย จำนวน 10 คู่

ภาพ 15

ผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพ 16

ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพ 17

ผลิตภัณฑ์รองเท้า และ รองเท้าที่เสร็จสมบูรณ์



ตอนที่ 3 ผลการจัดแสดงผลงานผ่านนิทรรศการเสมือนจริง

นิทรรศการเสมือนจริงเป็นการนำเสนอผลงานทั้งหมดที่เกิดจากการดำเนินการอบรม และ ให้ความรู้เกี่ยวกับ เมืองสุโขทัยในด้านต่าง ๆ กับเยาวชน นำเทคโนโลยีของคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต มาผสมผสานสร้างสรรค์สื่อให้เป็นสามมิติ โดยใช้แนวความคิดในการประยุกต์สถาปัตยกรรมของวัดศรีชุม และ โบสถ์คริสต์โนกูปิ สำหรับการออกแบบ เป็นการผสมผสานศิลปะด้านสถาปัตยกรรมตะวันตก และตะวันออกเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วย ภาพ วิดีโอ ทำให้ผู้ชมเสมือนได้เดินชมในสถานที่จริง นิทรรศการจัดแสดงทั้งหมด 4 โซน ได้แก่ โซนที่ 1 จัดแสดงผลภัณฑ์เครื่องแต่งกายสุภาพสตรี สุภาพบุรุษ โซนที่ 2 จัดแสดงผลภัณฑ์ผ้าทอ โซนที่ 3 จัดแสดงผลภัณฑ์รองเท้าจำนวน และ เครื่องประดับ โซนที่ 4 จัดแสดงแบบร่างผลงานออกแบบของเยาวชนที่เข้าการอบรม ซึ่งออกแบบให้นิทรรศการเสมือนจัดแสดงอยู่ในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย อำเภอเมืองสุโขทัย จังหวัดสุโขทัย โดยเลือกใช้พื้นที่บริเวณหลังวัดมหาธาตุ ขนาด 35 เมตร x 35 เมตร และมีการลงพื้นที่อุทยานฯ เพื่อบันทึกภาพบรรยากาศสถานที่จริงแบบ 360 องศา เพื่อใช้ประกอบนิทรรศการให้สมจริงมากที่สุด โดยสามารถเข้าชมนิทรรศการเสมือนจริงได้ที่ลิงค์ <https://archmis.arch.nu.ac.th/linda/SukhothaiVRexhibition/>

ภาพ 18

ภาพประชาสัมพันธ์และบรรยากาศนิทรรศการเสมือนจริง



หมายเหตุ. จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ลินดา อินทราลักษณ์, อาจารย์นิภัฏรา บุรีเพ็ญ, รองศาสตราจารย์ ดร. ดนัย เรียบสกุล, 2566

สรุปและอภิปรายผล

การอบรมเผยแพร่ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรม สุโขทัย โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ งานสถาปัตยกรรมของ สุโขทัย เครื่องประดับ เครื่องจักสาน สิ่งทอ เมืองสร้างสรรค์ และให้ความรู้ด้านการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรม ในรูปแบบออนไลน์ มีความสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาองค์กรเพื่อวัฒนธรรมที่ พนิต สุภา ธรรมประมวล (2560) ที่นำเสนอในงานวิจัยเรื่อง การอนุรักษ์ พื้นฟู และพัฒนาศักยภาพทุนทางวัฒนธรรมชุมชนลาวแก้ว ตำบลทองเอน อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี ที่ต้องขยายให้การศึกษาด้าน วัฒนธรรม แก่บุคลากรทุกฝ่าย เพื่อให้เกิดการถ่ายทอดและเรียนร่วมน กัน อีกทั้งยังใกล้เคียงกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ที่ส่งเสริมการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ในชุมชน ผ่านการพัฒนาแหล่ง เรียนรู้ที่มีมาตรฐานและหลากหลาย อาทิ พิพิธภัณฑ์ห้องสมุด แหล่ง เรียนรู้ของชุมชน ฯลฯ ทั้งยังสอดคล้องกับ ความสนใจและวิถีชีวิต ของผู้เข้ารับบริการแต่ละกลุ่มเป้าหมาย และสามารถให้บริการได้ อย่างทั่วถึง อีกทั้งยังส่งเสริมการพัฒนาระบบเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อ การศึกษา การจัดการเรียนการสอน และ การเรียนรู้ตลอดชีวิต ที่มี ความยืดหยุ่น หลากหลาย สามารถเข้าถึงได้โดยไม่จำกัดเวลาและ สถานที่ ซึ่งผลการประเมินการจากผู้เข้าร่วมการอบรมออนไลน์ได้รับ ความรู้ด้านอัตลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดสุโขทัย มีค่าเฉลี่ย 3.84 และ S.D. 0.81 ตระหนักถึงความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมของ ไทย มีค่าเฉลี่ย 3.81 และ S.D. 0.85 กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และการมีส่วนร่วมในการพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ย 3.79 และ S.D. 0.83 เกิดแรงบันดาลใจในการประยุกต์งานออกแบบร่วมสมัย จากต้นทุนทางวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ย 3.72 และ S.D. 0.85 และสามารถ ต่อยอดองค์ความรู้ไปใช้ในผลงานออกแบบและชุมชนในอนาคต มีค่า เฉลี่ย 3.74 และ S.D. 0.85 ทั้งยังมีข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ เช่น การอบรมมีประโยชน์สามารถใช้ในการคิดหัวข้อศิลปนิพนธ์ได้ เนื้อหา

การอบรมส่งผลให้เกิดความเข้าใจภูมิปัญญาของท้องถิ่นตนเองและแรงบันดาลใจในการประยุกต์ใช้ในงานออกแบบอื่น ๆ ได้ ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับ บุศรา วัชรภาพ (2553) ที่ศึกษาเรื่อง การจัดการทุนทางวัฒนธรรม : ชุมชนบ้านคลองวัว หมู่ที่ 5 ตำบลเมืองใหม่ อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม พบว่าสิ่งที่พัฒนาชุมชนได้คือการส่งเสริมให้บุคลากรในท้องถิ่นได้ความรู้ด้านประวัติศาสตร์ท้องถิ่น การฟื้นฟูวัฒนธรรมของตนเอง

ผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบจากทุนทางวัฒนธรรมสุโขทัย และสร้างสรรค์เป็นผลงานที่มีคุณค่าและมูลค่าโดยการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญให้ผลิตจริงมีทั้งหมด 4 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายทอมือ จำนวน 5 ลาย ได้แก่ ลายบัวแห่งภูมิปัญญา ลายสัญญาแห่งสุโขทัย ลายพิรุณ ลายเผาเทียนเล่นไฟ และลายในน้ำมีปลาในนามีข้าว ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ จำนวน 4 ชุด ได้แก่ ชุดลายสังคโลก ชุดจักสาน ชุดสังคโลก และชุดปลาตะเพียนทุกชุดประกอบด้วย ต่างหู สร้อย กำไล และแหวน โดยผลิตด้วยวัสดุเงินเป็นหลัก ผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายสุภาพสตรี สุภาพบุรุษ ตัดเย็บด้วยผ้าทอ ผ้าพิมพ์ลายและผ้าทอจากจังหวัดสุโขทัย จำนวน 10 ชุด และผลิตภัณฑ์รองเท้าสุภาพสตรี สุภาพบุรุษ ตัดเย็บด้วยผ้าพิมพ์ลายจำนวน 10 คู่ ซึ่งสอดคล้องกับ สัญญา สดประเสริฐ และคณะ (2563) ที่ระบุความสำคัญของทุนทางวัฒนธรรมมาใช้พัฒนาเศรษฐกิจ ในงานวิจัยเรื่อง กลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมในการพัฒนาศักยภาพทุนทางทรัพยากรและทุนทางวัฒนธรรมไทย ไว้ว่าทุนทางวัฒนธรรมสามารถนำวัฒนธรรมไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเสริมสร้างผลิตสินค้าและบริการได้โดยใช้แนวความคิดการสร้างสรรค์คุณค่า รวมทั้งยังเชื่อมโยงกับ อาทิตย์ บุตดาตวง และสุภรณ์ ไซยอำพร (2555) ที่ศึกษาเรื่องความสามารถในการนำทุนทางสังคมออกมาใช้ของชุมชนบ้านบางไพร อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม ที่กล่าวถึงทุนทางวัฒนธรรมที่เด่นชัดที่สุด คือ เครือข่ายทางสังคม ที่มีความเข้มแข็ง รองลงมาคือ ความรู้และภูมิปัญญา ซึ่งรวมทั้งยังนำเสนอว่าทุน

ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม คือ การนำเอาองค์ความรู้จากตัวบุคคล ชุมชน ภูมิปัญญา ปรากฏท้องถิ่น จนเกิดกระบวนการนำไปใช้พัฒนา เป็นจารีต ประเพณีวัฒนธรรม นำไปสู่การใช้ประโยชน์และความภาคภูมิใจในความเป็นตัวตนของตนเอง

นิทรรศการเสมือนจริงมีการออกแบบให้นิทรรศการเหมือนจัดแสดงอยู่ในอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย จังหวัดสุโขทัย โดยเลือกบริเวณหลังวัดมหาธาตุ ที่ตั้งอยู่ส่วนกลางและเป็นวัดที่มีความสำคัญของกรุงสุโขทัย โดยใช้แนวความคิดในการประยุกต์สถาปัตยกรรมของวัดศรีชุม และ โบสถ์คริสต์โนกุปี สำหรับการออกแบบ เป็นการผสมผสานศิลปะด้านสถาปัตยกรรมตะวันตกและตะวันออกเข้าไว้ด้วยกัน มีการถ่ายภาพ 360 องศา สำหรับใช้ประกอบการออกแบบ เพื่อจำลองให้เหมือนการเข้าชมในสถานที่จริงมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วันทนา สุวรรณรศมี (2551) กล่าวว่า พิพิธภัณฑ์เสมือนเป็นสารสนเทศเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์ที่พัฒนาขึ้นใน รูปแบบของเว็บไซต์ เพื่อเผยแพร่ผ่านระบบระบบอินเทอร์เน็ตประกอบด้วยข้อมูลความรู้เกี่ยวกับวัตถุ ที่จัดแปลผลในพิพิธภัณฑ์และกิจกรรมต่าง ๆ ที่ให้กลุ่มเป้าหมายเข้าชมและร่วมกิจกรรมเพื่อเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง นอกเหนือจากการเดินทางไปยังสถานที่จริง โดยนิทรรศการเสมือนจริงนี้นำเสนอ ข้อมูล ภาพถ่าย วิดีโอผลงานที่มีความหลากหลาย เพื่อบริการศรัทธา มีความน่าสนใจและเพลิดเพลินในการเข้าชม สัมกับการใช้นวัตกรรม และระบบอินเทอร์เน็ตอย่างเต็มที่ ดังเช่นบุญชู บุญลิขิตศิริ และคณะ (2558) กล่าวว่ารูปแบบที่นำเสนอเนื้อหา ในรูปแบบดิจิทัลไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง ภาพ 3 มิติ วิดีทัศน์ เป็นต้น โดยอาศัย ระบบอินเทอร์เน็ตในการเผยแพร่ ผู้เข้าชมสามารถเข้าถึงเสมือนผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ตได้ทุกที่ และทุกเวลา ซึ่งนิทรรศการเสมือนจริงในงานวิจัยนี้นำเสนอผ่าน 4 โซน ได้แก่ โซนที่ 1 จัดแสดงผลวัตถุเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี สุภาพบุรุษ โซนที่ 2 จัดแสดงผลวัตถุผ้าทอ โซนที่ 3 จัดแสดงผลวัตถุเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ โซนที่ 4 จัดแสดงแบบร่างผลงานออกแบบของเยาวชนที่เข้าการอบรม สำหรับโซนสุดท้ายเป็นความตั้งใจในการนำเสนอผลงานเยาวชนที่เข้า

ร่วมอบรม เพื่อให้พวกเขาเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และภูมิปัญญาของสุโขทัยที่เลือกนำมาใช้ออกแบบ โดยประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญจากสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม จำนวน 5 ท่าน พบว่าข้อมูลมีประโยชน์ นำไปใช้ต่อยอดได้ มีค่าเฉลี่ย 5.00 และ S.D. 0.00 ภาพประกอบและวิดีโอผลงานสวยงาม ชัดเจน ค่าเฉลี่ย 5.00 และ S.D. 0.00 ข้อมูลมีความชัดเจนถูกต้อง มีค่าเฉลี่ย 4.80 และ S.D. 0.45 ข้อมูลสื่อความหมาย เข้าใจง่าย มีค่าเฉลี่ย 4.80 และ S.D. 0.45 การออกแบบโครงสร้างสามมิติ แพลนของพิพิธภัณฑสถานเหมือนจริง มีค่าเฉลี่ย 4.80 และ S.D. 0.45 ระบบเมนูง่ายต่อการใช้งาน มีค่าเฉลี่ย 4.60 และ S.D. 0.55 ขนาดตัวอักษร รูปแบบตัวอักษร สวยงาม อ่านง่าย มีค่าเฉลี่ย 4.60 และ S.D. 0.55 การเข้าถึงระบบทำได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว มีค่าเฉลี่ย 4.60 และ S.D. 0.55 ข้อมูลมีปริมาณเพียงพอตามความต้องการ 4.40 และ S.D. 0.55 ความรวดเร็วในการแสดงข้อมูล (เช่น ภาพ วิดีโอ ข้อความ) 4.40 และ S.D. 0.55 ซึ่งสอดคล้องกับ กลวัชร คล้ายนาค (2551) ที่วิจัยเรื่อง การสร้างพิพิธภัณฑสถานเหมือนจริงเพื่อส่งเสริมการศึกษา สถาปัตยกรรมไทย : กรณีศึกษาเรือนไทยลื้อ ที่ต้องการทราบถึงประสิทธิภาพผลการเรียนรู้ของพิพิธภัณฑสถานเหมือนจริง ซึ่งผู้วิจัยให้ความสำคัญด้านเนื้อหาและการออกแบบ ซึ่งได้ผลประเมินอยู่ในระดับมาก และมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า นิทรรศการเหมือนจริงเป็นการส่งเสริมวัฒนธรรมโดยใช้เทคโนโลยีที่ดี เช่นเดียวกับ ดนัย เรียบสกุล (2565) ได้นำเสนอขั้นตอนการสร้างสรรค์ จากกระบวนการสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมไว้ว่า เพื่อสร้างความน่าสนใจและเข้ากับยุคสมัย นักออกแบบอาจเลือกนำนวัตกรรมมาใช้ร่วมกับการสร้างสรรค์ผลงาน เพราะวัฒนธรรมและนวัตกรรมสามารถอยู่ร่วมกันได้ เป็นการทำให้วัฒนธรรมแบบดั้งเดิมน่าสนใจ แปลกใหม่และมีการปฏิสัมพันธ์กลุ่มเป้าหมายมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. การเผยแพร่ให้ความรู้กับเยาวชน ด้านทุนทางวัฒนธรรมสู่ขุขััย

1.1 ควรวางแผนเป้าหมาย หรือ วัตถุประสงค์ของการให้ความรู้ ซึ่งจะทำให้ผู้จัดงานสามารถสรุปเนื้อหา รวมถึงการเชิญวิทยากรที่เกี่ยวข้อง และการได้มาซึ่งผลงานปลายทางได้อย่างเหมาะสม

1.2 การอบรมออนไลน์จะเกี่ยวข้องกับระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งควรมีแผนสำรองหา การหาเครือข่ายอินเทอร์เน็ต หรือ Router สำรอง

1.3 ควรนัดหมายวิทยากรเพื่อทดลองระบบ เป็ดสไลด์ ภาพประกอบ และวิดีโอก่อนวันงาน

1.4 ชี้แจงให้วิทยากร หรือ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ทดลองระบบด้วยเครื่องมือจริงที่จะใช้ในวันอบรม

1.5 บันทึกการบรรยายเพื่อใช้ประโยชน์ในการเผยแพร่และใช้ในการวิเคราะห์หลังการจัดกิจกรรม

1.6 เตรียมทีมงานสามารถช่วยจับเวลาหรือสรุปคำถามต่าง ๆ ได้ เพื่อช่วยผู้ดำเนินรายการ

2. การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จากทุนทางวัฒนธรรมสู่ขุขััย

2.1 ลวดลายผ้าทอ หรือ เครื่องประดับ ควรปรึกษาผู้ทอหรือผู้ประกอบการว่ามีข้อจำกัดในการผลิตเรื่องใดบ้าง เพื่อให้ผลงานมีความเหมาะสมใกล้เคียงความตั้งใจของผู้ออกแบบมากที่สุด

2.2 ควรมีเครือข่าย หรือ ผู้ที่จะช่วยตรวจเช็คผลงาน ระหว่างผลิตกับผู้ทอผ้าหรือผู้ประกอบการ เพื่อช่วยเหลือหากเกิดข้อสงสัยหรือปัญหาระหว่างการผลิต

2.3 เครื่องประดับที่ผลิตด้วยวัสดุเงิน ผู้วิจัยต้องพิจารณาและสรุปความหนาของวัสดุเงิน ที่ต้องมีความหนามากพอและ เหมาะกับงบประมาณที่ตั้งไว้

2.4 การตัดเย็บเครื่องแต่งกายที่มีการติดต่อด้าจำนวนมาก ผู้วิจัยหรือนักออกแบบต้องวางแผนการใช้ผ้าให้เหมาะสม เพื่อการสั่งผ้า หรือ การซื้อผ้าจะได้เพียงพอ เหมาะสม โดยไม่ต้องซื้อสำรองไว้จำนวนมาก

2.5 การผลิตรองเท้าต้องระบุตำแหน่งของลายผ้า ตำแหน่งของสีที่ใช้ชัดเจน อาจใช้การพิมพ์แบบติดตัวอย่างผ้า เพื่อสร้างความเข้าใจกับผู้ผลิตมากยิ่งขึ้น

2.6 การถ่ายภาพด้วยนักเดิน ตามที่งานวิจัยนี้ได้ทดลองไว้ มีความจำเป็นต้องวางแผนคัดเลือกเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับที่เหมาะสมกับทักษะการเดินรูปแบบต่าง ๆ

2.7 ควรมีผู้เชี่ยวชาญด้านการเดินและการเคลื่อนไหว เพื่อให้ลิส้า ทำทางมีความถูกต้องตามหลักการ ความสวยงามและดึงดูดสายตาของนักเดินได้สูงสุด

3. การจัดแสดงผลงานผ่านนิทรรศการเสมือนจริง

3.1 ออกแบบและแผนผังของงานนิทรรศการฯ เพื่อให้ผู้วิจัยทราบว่าต้องการเตรียมสื่อประเภทไหนบ้าง เพื่อใช้ประกอบในนิทรรศการฯ

3.2 การถ่ายภาพ 360 องศา ณ สถานที่จริง สามารถช่วยสร้างบรรยากาศความสมจริงได้อย่างมาก

3.3 นิทรรศการเสมือนจริงในงานวิจัยนี้ ได้ใช้การบันทึกวิดีโอคนกล่าวต้อนรับบนกรีนสกรีน แม้จะมีบทพูดไม่มาก แต่จำเป็นต้องมีการฝึกซ้อม เพื่อความรวดเร็วในการทำงาน

3.4 หากข้อมูลใช้ 2 ภาษา ควรมีการวางแผนระยะเวลาในการดำเนินงานอย่างรอบครอบ ทั้งการแปลและการตรวจเช็ค เพื่อให้มีความถูกต้องและเสร็จทันตามกำหนดการ

3.5 ผลงานนิทรรศการเสมือนจริงควรหาที่ฝากระบบที่มีความเสถียร เพื่อป้องกันการสูญหายและการเข้าถึงผลงานได้สะดวกขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงวัฒนธรรม. (2566). *แผนปฏิบัติการราชการ ระยะเวลา 5 ปี ของกระทรวงวัฒนธรรม*. กระทรวงวัฒนธรรม.
- กลัซเซอร์ คล้ายนาถ. (2551). *การสร้างพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเพื่อส่งเสริมการศึกษาสถาบันยุวธรรมไทย : กรณีศึกษาเรือนไทยลื้อ*. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ดนัย เรียบสกุล. (2565). *Cultural Creativity การสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรม: สุโขทัย*. ภาพพิมพ์. สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม.
- ดิเรก ปัทมสิริวัฒน์. (2545). *ถึงเวลา...แปลงวัฒนธรรมเป็นทุน*. สถาบันที่ปรึกษาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- บุญชู บุญลิขิตศิริ และคณะ. (2558). *รูปแบบพิพิธภัณฑ์ศิลปวัฒนธรรมเสมือนภาคตะวันออก*. มหาวิทยาลัยบูรพา.
- บุศรา วัชรภาพ. (2553). *การจัดการทุนทางวัฒนธรรม: ชุมชนบ้านคลองวัว หมู่ที่ 5 ตำบลเหมืองใหม่ อำเภออัมพวา จังหวัดสมุทรสงคราม*. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579. (2560). ของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ.
- พนิตสุภา ธรรมประมวล. (2560). *การอนุรักษ์ พื้นฟู และพัฒนาศักยภาพทุนทาง วัฒนธรรม ชุมชนลาวแง้ว ตำบลทองเอน อำเภออินทร์บุรี จังหวัดสิงห์บุรี*. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี.
- วันทนา สุวรรณวิทย์. (2551). *รูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริงเพื่อการศึกษา*. เทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สัญญา สดประเสริฐ, พระครูใบฎีกาวิชาต พรสุทธิขังพงศ์, พระครูปลัดประวิทย์ ทรัพย์อุไรรัตน์ และพระครูใบฎีกาธีรยุทธ ภูโคกห้วย. (2563). *กลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคมในการพัฒนาศักยภาพทุนทางทรัพยากรและทุนทางวัฒนธรรมไทย*. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์พุทธปัญญาศรีทวารวดี.
- สำนักเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- อาทิตย์ บุตดาตวง และสุภรณ์ ไชยอำพร. (2555). *ความสามารถในการนำทุนทางสังคมออกมาใช้ของชุมชนบ้านบางไพร อำเภอบางคนที จังหวัดสมุทรสงคราม*. คณะพัฒนาสังคมและสิ่งแวดล้อม สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- Foo, S. (2008). *Online virtual exhibitions: Concepts and design*. Considerations.

การออกแบบของที่ระลึก

แนวคิดจากอาคารเก่าชุมชนตรอกบ้านจีน จังหวัดตาก

Souvenir Design Concept from an Old Building in the Trok Ban Chin Community, Tak Province

Received : September, 21 2023

Revised : November, 21 2023

Accepted : November, 24 2023

พิชญุตม์ ทรัพย์อนันต์ ¹

Pitchayut Sup-anan ¹

สะมาภรณ์ คล้ายวิเชียร ²

Samaporn Clayvichien ²

¹ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร อีเมล : s_pitchanut@gmail.com

¹ 1Product and Packaging Design Program, Department of Art and Design, Faculty of Architecture art and design Naresuan University. E-mail:s_pitchanut@gmail.com

² อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร อีเมล : Samapornc@nu.ac.th

² Main Advisor, Product and Packaging Design Program, Department of Art and Design, Faculty of Architecture art and design Naresuan University. E-mail : Samapornc@nu.ac.th

บทคัดย่อ

การออกแบบของที่ระลึกแนวคิดจากอาคารเก่าชุมชนตรอกบ้านจีน จังหวัดตาก มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา รวมไปถึงศิลปะต่าง ๆ และวัฒนธรรมท้องถิ่น 2) เพื่อออกแบบของที่ระลึกจากแนวคิดจากอาคารเก่าชุมชนตรอกบ้านจีน จังหวัดตาก ได้ดำเนินการวิจัยโดยทำการศึกษารวบรวมข้อมูลภาคเอกสาร และสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของชุมชนตรอกบ้านจีน จังหวัดตาก แล้วนำข้อมูลที่ได้มากำหนดแนวทางในการออกแบบของที่ระลึกจากแนวคิดจากอาคารเก่าชุมชนตรอกบ้านจีน

ผลการวิจัยพบว่า 1) เอกลักษณะเฉพาะตัวของบ้านแต่ละหลังทำให้เป็นจุดท่องเที่ยวที่น่าสนใจและเป็นที่ประทับใจสำหรับผู้สนใจด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของชุมชนนี้ ผู้วิจัยเลือกบ้านในชุมชนตรอกบ้านจีนที่มีนักท่องเที่ยวมาถ่ายรูปมากที่สุด 4 อันดับ ดังนี้ 1.1) บ้านโสภณธร (ใต้) เป็นเรือนไม้ทรงไทยขนาดใหญ่ ประกอบด้วยเรือนหลายหลัง ได้แก่ เรือนนอนแฝดมีทางเดินผ่านกลางทั้งสองเรือน เรือนครัวและเรือนทาส สร้างด้วยไม้สักและยึดองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันตามเทคนิคโบราณ คือ ใช้เดือยสลัก หลังคาทรงจั่วสูง มุงกระเบื้องดินเผา หน้าจั่วและบันลุ่มเป็นไม้แกะสลักทั้งหลัง มีซุ้มประตูโค้งใช้เป็นทางขึ้นลงไปยังท่อน้ำ ลักษณะการวางผังเรือนขนานตามแนวถนนซอยตรอกบ้านจีนและแม่น้ำปิง 1.2) บ้านตระกูลอยู่สวัสดิ์ ประกอบด้วย เรือนใหญ่และเรือนครัว ที่มีชานเชื่อมเรือนทั้งสองไว้ด้วยกัน เรือนทั้งหมดสร้างด้วยไม้สัก และยึดองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันตามเทคนิคโบราณ ใช้เดือยสลัก หลังคาทรงจั่วสูง มุงกระเบื้องดินเผา ประดับลวดลายฉลุไม้ตกแต่งแบบตะวันตก ตั้งแต่เครื่องยอดจั่ว หน้าจั่ว บันลุ่ม ช่องลมระบายอากาศ และชายคา รวมทั้งมีข้อสันนิษฐานว่าผนังที่เอียงโค้งได้ขายคามีลักษณะร่วมบางอย่างคล้ายคลึงสถาปัตยกรรมสมัยอาณานิคมของอังกฤษในประเทศพม่า 1.3) บ้านตระกูลวงศ์เสรี เป็นเรือนไทยชั้นเดียวยกใต้ถุน ตัวเรือนใหญ่กว้างขวางตรอก ด้านหน้าเรือนเป็นส่วนค้าขายพบปะผู้คน ประตู

จึงเป็นแบบบานเฟี้ยมสามารถเปิดด้านหน้าได้ตลอดในช่วงเวลาค้าขาย ส่วนภายในเรือนจะเป็นที่อยู่อาศัยของสมาชิกในครอบครัว ด้านหลังเป็นยุ้งข้าวขนาดใหญ่และห้องน้ำซึ่งเป็นเรือนหลังแรก ๆ ที่มีห้องน้ำ และ 1.4) บ้านตระกูลสุวรรณเพ็ญเป็นเรือนแถวค้าขายชั้นเดียว ยกใต้ถุนหลังคาทรงจั่วสูง มุงกระเบื้องดินเผา องค์กรประกอบของอาคาร ส่วนต่าง ๆ เป็นไม้สัก ตั้งแต่ฐานราก เสาคาน พื้นผนัง ประตู หน้าต่าง และยึดองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันตามเทคนิคโบราณ คือ ใช้เดือยสลัก ลักษณะการใช้งานด้านหน้าถนนตรอกเรือนจีนเป็นส่วนค้าขาย พบปะผู้คน จึงมีประตูเป็นบานเฟี้ยมแบบลูกฟัก สามารถเปิดได้ตลอดแนวเพื่อทำการค้าขายและปิดในเวลากลางคืน มีชานไว้วางของขาย พื้นส่วนใหญ่จะยกระดับจากชาน เจ้าของเรือนสามารถนั่งเล่นนอนเล่นได้ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาจัดทำหุ่นจำลองเรือนทั้ง 5 หลัง ในอัตราส่วน 1:125 ให้มีรายละเอียดใกล้เคียงกับของจริง 2) จากการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภค จึงได้ออกแบบตราสัญลักษณ์ของชุมชนตรอกบ้านจีน 1 รูปแบบ แผ่นพับให้ความรู้เกี่ยวกับบ้านทั้ง 4 หลัง โมเดลของที่ระลึก จำนวน 4 ชิ้นงาน

คำสำคัญ : ชุมชนตรอกบ้านจีน, ของที่ระลึก, การออกแบบ

Abstract

Designing a souvenir concept from an old building in the Trok Ban Chin community, Tak Province, with the objective 1) To study the history, including various arts and local culture. 2) to design souvenirs from ideas from old buildings in the Trok Ban Chin community, Tak Province, conducting research By conducting a study to collect information on documents, and conducting in-depth interviews with experts about the history of the Trok Ban Chin community in Tak Province. The information obtained was then used to

determine guidelines for designing souvenirs based on ideas from the old buildings of the Trok Ban Chin community.

The results of the research found that : 1) The uniqueness of each house makes it an interesting and impressive tourist spot for those interested in the history and culture of this community. The researcher chose the top 4 houses in the Trok Baan Chin community that had the most tourists taking photos, as follows:

1.1) Baan Sophonon (South) is a large Thai wooden house consisting of several houses, including a twin bedroom with a passage through the middle of the two houses. The kitchen and slave house are made of cotton wood and hold the various elements together according to the ancient technique of carving. The roof is tall, the tile is burnt, the screen is carved and the wind is molded. There are curved doors used as a way down to the water. The house features parallel walls along the axis of the streets along the houses of China and the Pining River.

1.2) The Yusawat family house is composed of a large house and a kitchen with two welded houses together. The whole house is made of wood and contains various elements. Included in the ancient technique, the carved roofs are tall, the soil tile mosquitoes are decorated with western wood patterns, ranging from the cutting machine to the windscreen, the ventilation channels and the barracks, as well as the assumption that the curved walls under the man have some similarities in common to the contemporary English architecture in the country.

1.3) Wongseri Family House is a Thai house in the suburban class. The large house is adjacent to the front of

the house, it is a shopping area for people. The door is like a barbecue that can be opened in front during commercial hours. The interior will be home to family members. The back is a large mess and the bathroom, which is the first back house with a bathroom.

1.4) The Suwanpen family house is a one-storey merchant house. It is housed under a high-rise roof pavement. The elements of the building are made of wood from the roots, poles, wall floor, doors, windows, and housing elements. They are combined according to the traditional technique of carving. The appearance of the front of the street is that the Chinese houses are a commercial part. People meet, therefore, the doors are fuzzy. They can be opened all the way to trade and closed at night. There are bars for sale. Most of the floors are lifted from the stairs. The house owners can sit and sleep.

The researcher used the information obtained from the study to create models of all 5 houses in the ratio of 1:125 with details close to the real ones.

2) Based on the analysis of consumer behavior, we have designed a Chinese community logo, one pattern, five fold-up panels, five models of souvenirs.

Keywords : Trok Ban Chin Community, souvenir, design

บทนำ

“บ้านจีน” หรือ “ตรอกบ้านจีน” เป็นสัญลักษณ์ของความร่ำรวยทางวัฒนธรรมและการค้าขายในพื้นที่นี้ โดยเฉพาะในระหว่างยุคสมัยสุโขทัยถึงยุคสมัยอยุธยาที่มีการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างไทยและจีนอย่างกว้างขวางและเป็นที่รู้จักในวงกว้างในชื่อ “บ้านจีน” หรือ “ตรอกบ้านจีน” (สำนักงานวัฒนธรรม จังหวัดตาก, 2566) ตรอกบ้านจีน ตั้งอยู่บนถนนตากสิน อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก ใกล้ ๆ วัดสี่ตลาราม ชุมชนตรอกบ้านจีนแห่งนี้เป็นที่อาศัยของชาวไทยและชาวจีน (แต่จิว) ที่มาอพยพมาตั้งถิ่นฐานและเป็นศูนย์กลางในกิจการการค้า การเงิน การขนส่งเรือแม่เหล็ก ในยุคสนธิสัญญาเบาว์ริง ตรอกบ้านจีนเจริญรุ่งเรืองทั้งทางธุรกิจ การเมือง การปกครอง การทหาร และราชการ เนื่องจากพื้นที่ติดอยู่ริมแม่น้ำปิง และเป็นท่าเรือขนถ่ายสินค้าจากที่ต่าง ๆ พอสินค้าขึ้นมากบริเวณนี้ แม้ค่าก็จะรับขึ้นมายาขยบริเวณตรอกบ้านจีน แล้วก็มีแม่ค้าจากชุมชนอื่น ๆ มารับสินค้า เพื่อนำไปขายอีกทอด นอกจากจะเป็นตลาดค้าขายแล้ว ในตรอกบ้านจีนก็ยังมีบริษัทค้าไม้ระหว่างเชียงใหม่ - กรุงเทพฯ มีบ้านนายอากรบ่อนเบี้ย รวมถึงบ้านของเศรษฐีอีกหลายๆ คน โดยในตลาดนั้น มีถนนทางเดิน มีการมุงหลังคาชนกันทำให้ถนนเป็นที่ร่ม สามารถเดินเชื่อมถึงกันได้ทั้งตรอก เรียกว่าเป็นตลาดใหญ่มากเมื่อช่วงร้อยกว่าปีก่อน แต่ในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ได้รับผลกระทบจากการทิ้งระเบิด การค้าขายจึงหยุดชะงัก ชาวบ้านในตรอกต้องอพยพไปอยู่ถิ่นอื่น พอหลังสงครามสงบก็มีการขยายตลาดขึ้นไปทางทิศเหนือ ชาวบ้านในตรอกที่อพยพไปอยู่ที่อื่นบางคนก็ไม่ได้กลับมาอยู่ในตรอกนี้ แล้วบางคนมีลูกหลานก็ส่งไปเรียนในกรุงเทพฯ จึงทำให้ตรอกบ้านจีนเงียบเหงาลงไปอย่างมาก เหลือเพียงร่องรอยของความรุ่งเรือง ก็คือบ้านเรือนเก่า ๆ ภายในชุมชนที่ยังคงลักษณะของสถาปัตยกรรมเดิมไว้ค่อนข้างสมบูรณ์ ชาวชุมชนตรอกบ้านจีนได้รวมตัวกันเพื่อดูแลรักษาฟื้นฟู และซ่อมแซมบ้านเก่าที่ยังมีอยู่ในต่อให้มีชีวิตชีวมากขึ้น กลายมาเป็นแหล่งท่องเที่ยวอีกแห่งหนึ่งในจังหวัดตากที่นักท่องเที่ยวสามารถมาเดินชมบ้านเก่า ๆ ได้ (สำราญ โลกพันธุ์ไพบูลย์, 2528)

จึงกล่าวได้ว่า ชุมชนตรอกบ้านจีน เป็นชุมชนหนึ่งที่มีศักยภาพสูง ทั้งทางด้านมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าในด้านงานสถาปัตยกรรม เรือนพักอาศัยและเรือนร้านค้า (ศาลากลางเมืองตาก, 2501) แต่ในช่วงนี้ประสบปัญหาว่า ลูกหลานในชุมชนตรอกบ้านจีนไปเรียนไกลบ้าน จำนวนนักท่องเที่ยวก็ลดลง จึงทำให้ชุมชนตรอกบ้านจีนเงียบเหงาลงไปอย่างมาก ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะออกแบบของที่ระลึก แนวคิดจากอาคารเก่าชุมชนตรอกบ้านจีน จังหวัดตาก โดยใช้ข้อมูลที่ได้ศึกษามาออกแบบของที่ระลึกเป็นหุ่นจำลองบ้านเรือนเก่า ๆ ภายในชุมชน ซึ่งของที่ระลึกเป็นมากกว่าสัญลักษณ์แห่งการเดินทาง เป็นสะพานเชื่อมระหว่างผู้คนกับสถานที่ เป็นสื่อกลางของวัฒนธรรม และประเพณี และเป็นแรงขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจของชุมชน ความสำคัญอยู่ที่ความสามารถในการปลูกความทรงจำ สนับสนุนเศรษฐกิจท้องถิ่น อนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรม และส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและวัฒนธรรมทั่วโลก

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาประวัติความเป็นมา รวมไปถึงศิลปะต่าง ๆ และวัฒนธรรมท้องถิ่น
2. เพื่อทราบถึงพฤติกรรมของผู้บริโภค และปัจจัยต่าง ๆ ในการเลือกซื้อ
3. ออกแบบของที่ระลึกสำหรับชุมชนตรอกบ้านจีนสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดตาก

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่องการออกแบบของที่ระลึกสำหรับชุมชนตรอกบ้านจีน สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดตาก มีขั้นตอนและวิธีการดำเนินงานวิจัย 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานการออกแบบของที่ระลึกสำหรับชุมชนตรอกบ้านจีนสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดตาก

ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบของที่ระลึกสำหรับชุมชนตรอกบ้าน
จีนสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดตาก โดยในขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัย
ได้แบ่งขั้นตอนการออกแบบเป็น 3 ขั้นตอนย่อย คือ ขั้นตอนการผลิต
(Pre-Production), ขั้นตอนการผลิต (Production), และสุดท้าย
หลังการผลิต (Post-Production)

2.1 ขั้นตอนการผลิต (Pre-Production)

2.1.1 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ทำการศึกษา มา รวมถึงสังเกต
พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่มาเยี่ยมชมชุมชนตรอกบ้านจีน จังหวัด
ตาก เพื่อทำการวิเคราะห์แนวทางในการออกแบบของที่ระลึกสำหรับ
ชุมชนตรอกบ้านจีนสำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดตาก

2.1.2 เตรียมอุปกรณ์และวัสดุต่าง ๆ ที่จะใช้ในการแบบการ
ออกแบบของที่ระลึกสำหรับชุมชนตรอกบ้านจีนสำหรับส่งเสริมการ
ท่องเที่ยวจังหวัดตาก

2.2 ขั้นตอนการผลิต (Production)

2.2.1 ตัดชิ้นไม้ให้ได้ขนาดตามสัดส่วนที่กำหนดไว้

2.2.2 นำเปลือกไม้มาลอกให้บาง แล้วทำการติดเป็นหลังคา

2.2.3 ใช้เครื่องเจียรสลายอ่อน ขุดบริเวณที่เป็นหน้าต่าง

2.2.4 นำเรซินเทลงไปตามร่องไม้ของปีกไม้ที่จะนำมาเป็นฐาน

2.2.5 นำมาประกอบกัน รวมไปถึงหุ่นจำลองต้นไม้ และเรือแจว

2.3 ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) เก็บรายละเอียด
ต่าง ๆ เพื่อความสวยงามของโมเดล

ผลการวิจัย

การออกแบบของที่ระลึกสำหรับชุมชนตรอกบ้านจีน โดยใช้ข้อมูล
ที่ได้ศึกษามาวิเคราะห์ในการของที่ระลึก โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงาน
ดังนี้

1. ผลการศึกษาการออกแบบของที่ระลึกสำหรับชุมชนตรอกบ้าน
จีน สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดตาก

1.1 กลุ่มเป้าหมายเป็นนักท่องเที่ยวที่มาเยี่ยมชมชุมชน
ตรอกบ้านจีน จังหวัดตาก

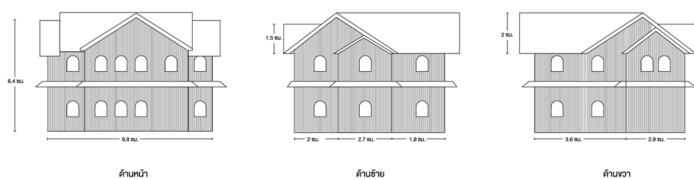
1.2 แรงบันดาลใจมาจากเอกลักษณ์เฉพาะตัวของบ้านเรือนในชุมชนตรอกบ้านจีน ซึ่งแต่ละหลังนั้นเป็นจุดท่องเที่ยวที่น่าสนใจและเป็นที่ประทับใจสำหรับผู้สนใจด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของชุมชนแห่งนี้ ผู้วิจัยเลือกบ้านในชุมชนตรอกบ้านจีนที่มีนักท่องเที่ยวนิยมถ่ายภาพมากที่สุด 4 อันดับ มาทำเป็นหุ่นจำลองบ้านเรือน ในอัตราส่วน 1:125 ให้มีรายละเอียดใกล้เคียงกับของจริง ดังนี้

1.2.1 บ้านโสภโณตร (ใต้) สร้างใน พ.ศ. 2444-2446 (ภาพ 1) โดยหลวงบริรักษ์ประชากร (ตังกวย) เป็นเรือนไม้ทรงไทยขนาดใหญ่ ประกอบด้วยเรือนหลายหลัง ได้แก่ เรือนนอนแฝดมีทางเดินผ่านกลางทั้งสองเรือน เรือนครัว และเรือนทาส สร้างด้วยไม้สักและยึดองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันตามเทคนิคโบราณ คือ ใช้เดือยสลักหลังคาทรงจั่วสูง มุงกระเบื้องดินเผา หนาจั่วและบันลมเป็นไม้แกะสลักทั้งหลัง มีซุ้มประตูโค้งใช้เป็นทางขึ้นลงไปยังท่อน้ำ ลักษณะการวางผังเรือนขนานตามแนวแกนถนนซอยตรอกบ้านจีนและแม่น้ำปิง (ประดับดาว สิทธิวงศ์, 2560) นอกจากนี้เป็นเรือนพักอาศัยแล้ว ยังใช้เป็นที่พักรับรองแขกบ้านแขกเมือง ข้าราชการชั้นผู้ใหญ่ ที่ขึ้นล่องระหว่างจังหวัดเชียงใหม่กับกรุงเทพมหานคร จึงเป็นเรือนที่มีพร้อมเครื่องเรือนเครื่องใช้ ขาดาสบรวารจำนวนมาก และยานพาหนะ เรือเกวียน ช้างม้า วัว ควาย รถยนต์ หลังจากหลวงบริรักษ์ประชากร (ตังกวย) ถึงแก่กรรมเมื่อวันที่ 18 พฤศจิกายน 2501 เรือนหลังนี้ได้ถูกทิ้งร้าง เมื่อเรือนได้ตกทอดมาสู่เจ้าของปัจจุบันคือ นายศรีศักดิ์ - นางศรีรวมุ โสภโณตร จึงได้มีการปรับปรุงซ่อมแซม

1.2.2 บ้านตระกูลอยู่สวัสดิ์ เรือนหลังนี้เป็นของนายริด อยู่สวัสดิ์ บรรพบุรุษตระกูลอยู่สวัสดิ์ เดิมเป็นชาวบ้านน้ำรั่ม อาชีพค้าไม้สักต่อมาได้ซื้อที่ดินบริเวณห้าแยกใกล้ทางลงท่าหลวง โดยปลูกเป็นเรือนไม้ชั้นเดียวเพื่ออยู่อาศัยในยุคแรก มีลักษณะสถาปัตยกรรมแบบเรือนแถวค้าขายไม้ชั้นเดียว สร้างด้วยไม้สักและยึดองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันตามเทคนิคโบราณคือ ใช้เดือยสลัก หลังคาทรงจั่วสูง มุงกระเบื้องดินเผา หนาจั่วและบันลมเป็นไม้ ด้านหน้าถนนเป็นส่วนค้าขาย ประตูจึงเป็นบานเฟี้ยม สามารถเปิดด้านหน้าได้ตลอดในช่วง

ภาพ 1

ภาพด้านของบ้านตระกูลโสภโณตร



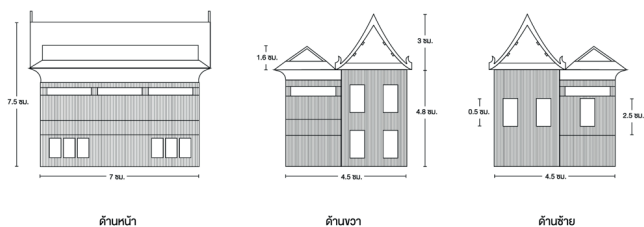
ภาพ 2

หุ่นจำลองบ้านตระกูลโสภโณตร



ภาพ 3

ภาพด้านของบ้านตระกูลโสภโณตร



ภาพ 4

หุ่นจำลองบ้านตระกูลอยู่ลู่สวัสดิ์



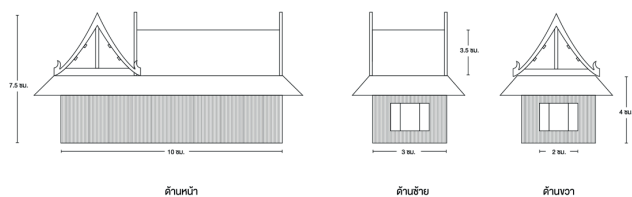
เวลาค้าขาย ส่วนภายในเรือนจะเป็นที่อยู่อาศัยของสมาชิกในครอบครัว ด้านหลังเป็นบริเวณสวนครัว สวนหลังเรือน สวนผลไม้ ที่พักนั่งพักผ่อน ห้องน้ำ ยุ้งข้าว โคกพลู และศาลปู่ย่าของตระกูลอยู่ส่วสี่ตี (บริษัท สถาปนิก สฤษดิ์ จำกัด, 2562)

1.2.3 บ้านตระกูลวงศ์เสรี เดิมเป็นที่ดินของนางมัม โสภโณตร ได้ยกให้นายยิด นางพวง วงศ์เสรี ปลุกเรือนอยู่อาศัย ใน พ.ศ.2460 และตกทอดมาถึงนายเสรี-นางแพง ทายาทรุ่นที่สองของตระกูล ทำการค้าขายจำพวกของชำ ยารักษาโรค เต้าเจี้ยว โดยเฉพาะก๋วยเตี๋ยวไทยที่ทำเส้นเอง เพาะถั่วงอกเอง ภายหลังขยายกิจการจนมีโรงสีข้าว ทำมาหากินขยันจนได้ แหวนคนขยันของชาติ เรือนหลังนี้เป็นเรือนไทยชั้นเดียวยกใต้ถุน ตัวเรือนใหญ่กว้างขวางนตรอก ด้านหน้าเรือนเป็นส่วนค้าขายพบปะผู้คน ประตูกั้นเป็นแบบบานพับสามารถเปิดด้านหน้าได้ตลอดในช่วงเวลาค้าขาย ส่วนภายในเรือนจะเป็นที่อยู่อาศัยของสมาชิกในครอบครัว ด้านหลังเป็นยุ้งข้าวขนาดใหญ่และห้องน้ำ ซึ่งเป็นเรือนหลังแรกๆ ที่มีห้องน้ำ (นครินทร์ น้ำใจดี, 2555)

1.2.4 บ้านตระกูลสุวรรณเพ็ญ เรือนหลังนี้สร้างขึ้นก่อน พ.ศ.2566 เดิมเป็นที่ดินของนายริด-นางทองคำ อยู่ส่วสี่ตี ต่อมายกให้นางปุกเงิน ลูกสาวเพื่อใช้เป็นเรือนหอเมื่อสมรสกับนายอินทร์ สุวรรณเพ็ญ สามีผู้มีอาชีพเป็นทนายความ ส่วนนางปุกเงินเปิดหน้าร้านทำการค้าขายจำพวกเครื่องใช้ต่าง ๆ เสื้อผ้าและเครื่องแกว ส่วนภายในเรือน ถัดไปจะเป็นส่วนที่อยู่อาศัยของสมาชิกในครอบครัว ด้านหลังเป็นนอกชานที่นั่งพักผ่อน และเรือนครัว ห้องน้ำ ยุ้งข้าว และสวนผลไม้ที่อยู่หลังเรือนยาวไปจนถึงติดกับถนนหลังเรือน (ถนนตากสินในปัจจุบัน) ลักษณะทางสถาปัตยกรรมของเรือนหลังนี้ เป็นเรือนแถวค้าขายชั้นเดียว ยกใต้ถุนหลังคาทรงจั่วสูง มุงกระเบื้องดินเผา องค์กรประกอบของอาคารส่วนต่าง ๆ เป็นไม้สัก ตั้งแต่ฐานราก เสาคาน พื้นผนัง ประตูหน้าต่าง และยึดองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันตามเทคนิคโบราณ คือ ใช้เดือยสลัก ลักษณะการใช้งานด้านหน้าถนนตรอกเรือนเงินจะเป็นส่วนค้าขาย พบปะผู้คน จึงมีประตูเป็นบานพับแบบลูกฟักสามารถเปิดได้ตลอดแนวเพื่อทำการค้าขายและปิดในเวลากลางคืน

ภาพ 5

ภาพด้านของบ้านตระกูลวงศ์เสรี



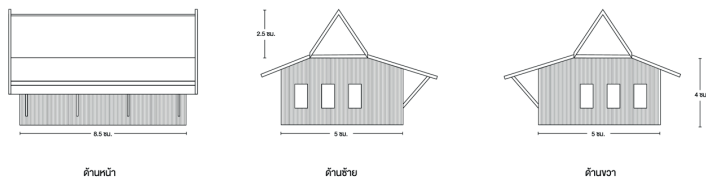
ภาพ 6

หุ่นจำลองของบ้านตระกูลวงศ์เสรี



ภาพ 7

ภาพด้านของบ้านตระกูลสุวรรณเพ็ญ



ภาพ 8

หุ่นจำลองของบ้านตระกูลสุวรรณเพ็ญ



ภาพ 9

หุ่นจำลองของท่าเรือบ้านจันทองอยู่



มีχανไว้วางของขาย พื้นที่ส่วนใหญ่จะยกกระดบัจากขาน เจ้าของเรือนสามารถนั่งเล่นนอนเล่นได้

2. ผลการออกแบบของที่ระลึกสำหรับชุมชนตรอกบ้านจัน สำหรับส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดตาก

2.1 การหาวัสดุตามธรรมชาติ เพื่อนำมาทำเป็นงานออกแบบ เนื่องจากทางผู้วิจัย มีเศษไม้เหลือใช้เป็นจำนวนมาก ตัวของบ้านจะเลือกใช้ไม้หมอนของรถไฟเก่าในการจัดทำตัวฐานของโมเดลจะเลือกใช้ปีกไม้ที่มีรูปแบบเป็นอิสระ ไม่ซ้ำแบบกัน ทำให้ชิ้นงานนั้นมีชิ้นเดียวในโลก

2.2 การออกแบบกราฟิกและแผ่นพับให้ความรู้

2.2.1 การกำหนด Mood & Tone ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ของชุมชน จะออกแบบให้อยู่ในลักษณะเป็นทรงกลม ให้มีความรู้สึกคล้ายกับตราประทับของจัน และเลือกใช้สีสีแดงและทอง ซึ่งเป็นสีที่เป็นจุดเด่นในการสื่อถึงความเป็นจัน

2.2.2 ลักษณะกราฟิกและแผ่นพับให้ความรู้ จัดทำเป็นแผ่นพับถูกแบ่งเป็น 6 ช่อง เมื่อพับแล้วจะมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส แต่ละช่องจะมีประวัติความเป็นมาของแต่ละบ้าน หน้าปกตัวตราสัญลักษณ์จะถูกวางบนพื้นสีแดงที่รูปของประตูบานเพี้ยมลูกฟัก ที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชน ด้านหลังของแผ่นพับจะเป็นแผนที่ของชุมชนตรอกบ้านจัน นักท่องเที่ยวสามารถเยี่ยมชมบ้านพร้อมทั้งได้รับความรู้ของแต่ละบ้านด้วย

ตราสัญลักษณ์ของชุมชนตรอกบ้านจีน จังหวัดตาก



แผ่นพับด้านหน้าของชุมชนตรอกบ้านจีน จังหวัดตาก



ภาพ 12

แผนที่ด้านหลังของชุมชนตรอกบ้านจีน จังหวัดตาก



สรุปและอภิปรายผล

สรุปผลจากการศึกษาปัญหาและความต้องการของผู้บริโภคเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบของที่ระลึกแนวคิดจากอาคารเก่าชุมชนตรอกบ้านจีน จังหวัดตาก ผู้วิจัยได้ศึกษาและดำเนินงานวิจัยเป็นระยะเวลาประมาณ 4 เดือน โดยทำการศึกษารวบรวมข้อมูลภาคเอกสารและสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของชุมชนตรอกบ้านจีน จังหวัดตาก พบว่า ชุมชนตรอกบ้านจีนนั้น ถือว่าเป็นชุมชนที่มีเรื่องเล่าความเป็นมาอย่างยาวนาน มีประวัติศาสตร์อันทรงคุณค่า เคยเป็นสถานที่การค้าขายที่สำคัญของภาคเหนือตอนล่าง เป็นท่าเรือขึ้นล่องระหว่างเชียงใหม่-กรุงเทพมหานคร และจุดโดดเด่นอีกประการหนึ่งของชุมชนตรอกบ้านจีนนี้คือ มีสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ภายในชุมชนที่สวยงาม และยังคงถูกรักษาไว้เป็นอย่างดี แต่

ในปัจจุบันสถานที่แห่งนี้ ชบเซาลงเป็นอย่างมาก ผู้คนส่วนใหญ่ต่างไปใช้ชีวิตข้างนอกชุมชน บ้างก็ออกไปด้วยหน้าที่การงานนอกชุมชน จึงทำให้ภายในชุมชนตรอกบ้านจีนแทบจะร้างคนอยู่อาศัย คนในชุมชนขาดรายได้จากการท่องเที่ยวไป ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าชุมชนตรอกบ้านจีน เป็นชุมชนหนึ่งที่มีศักยภาพสูง ทั้งทางด้านมรดกทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่าในด้านการสถาปัตยกรรมเรือนพักอาศัย และเรือนร้านค้า ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะออกแบบของที่ระลึกแนวคิดจากอาคารเก่าชุมชนตรอกบ้านจีน จังหวัดตาก โดยใช้ข้อมูลที่ได้ออกแบบของที่ระลึกเป็นหุ่นจำลองบ้านเรือนเก่า ๆ ภายในชุมชน โดยมีขอบเขตการออกแบบคือ

1. หุ่นจำลองบ้านเรือนเก่าของชุมชนตรอกบ้านจีน 4 หลัง โดยเลือกบ้านในชุมชนตรอกบ้านจีนที่มีนักท่องเที่ยวมาถ่ายรูปมากที่สุด 4 อันดับ นำมาสร้างเป็นหุ่นจำลองให้มีรายละเอียดใกล้เคียงกับของจริง ในอัตราส่วน 1:125 ดังนี้คือ

1.1 บ้านของตระกูลโสภโณตร

1.2 บ้านของตระกูลอยู่สวัสดิ์

1.3 บ้านของตระกูลวงศ์เสรี

1.4 บ้านของตระกูลสุวรรณเพ็ญ

2. ตราสัญลักษณ์ของชุมชนตรอกบ้านจีน 1 รูปแบบ แผ่นพับให้ความรู้เกี่ยวกับบ้านทั้ง 4 หลัง โมเดลของที่ระลึก จำนวน 5 ชิ้นงาน พร้อมทั้งกราฟิกแผ่นพับให้ความรู้ ได้แก่ 1) ตราสัญลักษณ์ของชุมชน 2) แผ่นพับให้ความรู้พร้อมแผนที่ของชุมชนตรอกบ้านจีน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะของการออกแบบของที่ระลึกแนวคิดจากอาคารเก่าชุมชนตรอกบ้านจีนจังหวัดตากมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ชักจูงแต่ละชิ้นมีระยะเวลาในการทำค่อนข้างนาน หากมีอุปกรณ์ที่สามารถช่วยทุ่นแรง ก็จะสามารถทำให้ระยะเวลาในการทำชิ้นงานนั้นสั้นลง

2. ขึ้นงานมีขนาดที่ค่อนข้างเล็ก ทำให้ไม่สามารถใส่รายละเอียดลงไปได้อย่างครบถ้วน หากขยายสัดส่วนของตัวบ้านให้มีขนาดใหญ่ขึ้น จะสามารถทำให้ตัวบ้านมีรายละเอียดที่ครบสมบูรณ์

3. เนื่องด้วยเวลาในการทำวิจัยถูกจำกัดไว้ที่ 4 เดือน ทำให้ชิ้นงานแต่ละชิ้นไม่สมบูรณ์มากนัก หากมีระยะเวลาที่เพิ่มขึ้น จะสามารถทำให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- นครินทร์ น้ำใจดี. (2555). *แนวทางการพัฒนาการจัดการแหล่งการเรียนรู้ตรอกบ้านจีน ตำบลระแหง อำเภอเมืองตาก จังหวัดตาก*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการทรัพยากรวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- บริษัท สถาปนิก สุข จำกัด. (2562). *โครงการอนุรักษ์และฟื้นฟู ตรอกบ้านจีน เมืองตาก*. สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2566 จาก <https://www.facebook.com/profile.php?id=100070125623356>
- ประดับดาว สิทธิวงศ์. (2560). *หุ่นกระบอกคณะสังวาลศิลป์ จังหวัดตาก*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการดนตรีและนาฏศิลป์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ศาลากลางเมืองตาก. (2501). *เรื่องเมืองตาก*. ธนบุรี : โรงพิมพ์โรงเรียนการช่างวุฒิมศศึกษา.
- สำนักงานวัฒนธรรม จังหวัดตาก. (2566). สืบค้นเมื่อ 21 กันยายน 2565, จาก <https://www.trokbanchintak.com/page-about-2/>
- สำรวย โลกพันธุ์ไพบูลย์. (2528). *ประวัติศาสตร์เมืองตาก*. หนังสือที่ระลึกเนื่องในงานตากสินมหาราชานุสรณ์ และ งานกาชาด จังหวัดตาก. ม.ป.ท.

สัดส่วนความงามในศิลปกรรมไทย ทรงบุษบก

Beauty proportions in Thai art, Busabok style

Received : July, 31 2023

Revised : October, 31 2023

Accepted : November, 23 2023

อานูภาพ จันทรัมย์พร¹

Arnuphap Chantharamporn¹

¹ อาจารย์ประจำภาควิชาประยุกต์ศิลปศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อีเมล : chantharamporn_a@su.ac.th

¹ Lecturer in Applied art department, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University. E-mail : chantharamporn_a@su.ac.th

บทคัดย่อ

สถาปัตยกรรมทรงบุษบก เป็นศิลปกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองการใช้งานในพระพุทธรศาสนา พิธีกรรม สถาบัน ราชัตริย์ นั่นคือ การเทศน์ ดังนี้แล้ว การออกแบบและการประดับประดาเพื่อสร้างให้เกิดความสำคัญและความศักดิ์สิทธิ์ มีคติความเชื่อเป็นแนวความคิดในการออกแบบและสร้างสรรค์ ดังที่ทราบกันมา หากแต่เมื่อเราได้ศึกษาบริบทของศิลปกรรม ทรงบุษบกและความเกี่ยวเนื่องกับการใช้พื้นที่ทั้งเพื่อใช้ในการเทศน์แสดงธรรม และการจัดวางตำแหน่งองค์ประกอบในพื้นที่ศาลาการเปรียญ จากการรวบรวมศึกษาเปรียบเทียบในหลายพื้นที่พบว่า แนวทางการทำให้เกิดสุนทรียภาพในพื้นที่กับการใช้สอยที่ดีและยังสะท้อนคติความเชื่อในทางพระพุทธรศาสนา นั้น เกิดจากการกำหนดแนวทางการออกแบบที่ใช้หลักวิชาแม้ว่าไม่ได้อธิบายอย่างชัดเจน เนื่องจากโดยทั่วไปเราทราบและรับรู้ความงามในศิลปกรรมไทยทรงบุษบกและพื้นที่อันเกี่ยวเนื่องแต่ไม่ทราบถึงที่มาหรือเหตุแห่งความงามทั้งหมดได้ การศึกษาจึงใช้กระบวนการถอดรหัสออกมาเป็นหลักวิชาทางศิลปะเพื่อแสดงให้เห็นแนวทางการออกแบบและการสร้างสรรค์ทั้งหมด ในการศึกษาศิลปกรรมทรงบุษบกแบบไทยประเพณีโดยใช้ธรรมาสันเป็นทรงบุษบกอันเป็นโครงสร้างสถาปัตยกรรมขนาดเล็กเป็นตัวอย่างของการศึกษาโดยเปรียบเทียบกัน จากข้อสังเกตในสมมติฐานที่เชื่อว่า มีแนวทางในการกำหนดสัดส่วนความงามให้ลงตัวด้วยระบบหรือหลักวิชาที่แน่ชัดได้ มีวิธีเทียบเคียงหรือหาสัดส่วนทางเรขาคณิตบางประการในการออกแบบและการสร้างสรรค์ศิลปกรรม ธรรมาสันทรงบุษบกแบบประเพณีของไทยจนเกิดความนิยม

ในการใช้ทรวดทรงผสมกับการใช้งานที่สมบูรณ์เป็นอย่างดี ผลจากการศึกษาเกิดข้อค้นพบในการอธิบายสัดส่วนความงามต่อศิลปกรรมทรงบุษบกที่ไม่ใช่การอาศัยความพึงพอใจเฉพาะตัวของช่าง หากแต่เกิดจากการออกแบบปรับสัดส่วนหาความลงตัวสู่การใช้ตามวัตถุประสงค์และยังสามารถนำไปอธิบายและกำหนดการใช้ทฤษฎีสัดส่วนในศิลปกรรมไทยได้อีกด้วย

คำสำคัญ : สัดส่วน, ความงาม, บุษบก

Abstract

Style Busabok Architecture is an art created as a response to the use of Buddhism, rituals, and the monarchy; that is, as a form of preaching. Therefore, creation, invention, design, and decoration produce significance and sacredness. In design and creativity, there are tenets and concepts that we comprehend. The context of Busabok art and its relation to the utilization of space are both for use in proclaiming Dharma and positioning elements in the sermon pavilion area. From a compilation of comparative studies in numerous fields, it was determined that the approach to creating aesthetics in areas that required excellent usability and reflected the beliefs of Buddhism was derived from the design principles-based guidelines. The grandeur of Thai Dhamma arts is known and acknowledged by us. However, we are unaware of the beauty's origin or purpose. Therefore, the study employed the decoding procedure as an artistic subject to demonstrate all design and creative approaches. The pulpit was used as

a comparative example of a small architectural structure in the study of the traditional Thai form of Busabok art. It is believed, based on the observations in the hypothesis, that there exists a distinct system or theory for determining the ideal proportions of beauty. In the design and creation of traditional Thai Busabok-style pulpit art, it is possible to identify or compare certain geometric proportions. As a result of the study, there were discoveries in explaining the proportion of beauty in Busabok art that does not rely on the individual preferences of the artist. But it comes from designing and adjusting the proportions to find the perfect use for the intended purpose and can also be used to explain and define the use of proportion theory in Thai art as well.

Keywords : Proportions, Beauty, Busabok style

บทนำ

ทรงบุษบกในศิลปกรรมไทยนั้น สำหรับผู้มีพื้นฐานหรือผู้สนใจศิลปกรรมไทยย่อมทราบดีถึงที่มาของคำว่า บุษบก จากภาษาบาลีว่า ปุสสะ กับคำว่า ปก หมายถึง สิ่งที่ประดับประดาด้วยดอกไม้ที่นั้งอันประดับด้วยลายวิจิตรจึงเรียกว่าบุษบก แนวคิดการสร้างบุษบกคือสิ่งที่ต้องปกคลุมประกอบด้วยลวดลายต่าง ๆ มีดอกไม้ พรรณไม้ เป็นต้น อย่างวิจิตรอลังการ (ฉวีงาม มาเจริญ, 2520) ทรงบุษบกเอามาเสริมหรือปรับใช้กับสิ่งที่แสดงความยิ่งใหญ่ ศักดิ์สิทธิ์ มีคุณค่าสูง เช่น สำหรับประกอบสถาปัตยกรรมในพระบรมหาราชวังและสำหรับอารามในพระพุทธศาสนา อาจมีขนาด สัดส่วน รายละเอียดองค์ประกอบ แตกต่างกันไปตามพื้นที่และวัตถุประสงค์ที่กำหนดใช้สอย แต่โดยรูปลักษณะพื้นฐานแล้วมีเค้าโครงที่ใกล้เคียงกัน ลักษณะที่บ่งบอกได้เด่นชัดว่า เครื่องประกอบโครงสร้างใดจะเป็นธรรมาสน์นั้น จะแสดงลักษณะที่เด่นชัดเกี่ยวกับขอบเขตการนั่งของพระสงฆ์มีบันไดทางขึ้น พื้นที่การจัดวางเพื่อการเทศน์หรือประกอบพิธีกรรมทางศาสนา ในบางกรณีก็สามารถนำมาใช้สอยแทนกันได้เปลี่ยนไปตามบริบทและการใช้งานในเวลานั้น ๆ เช่น เมื่อไม่ได้ใช้เทศน์ก็เปลี่ยนเป็นที่ประดิษฐานพระพุทธรูป ตั้งโกศพระเถระหรือพระมหากษัตริย์ในบางท้องถิ่นเช่นประเพณีการทำศพใส่โกศของจังหวัดเพชรบุรี อาจปรากฏประวัติการสร้างบุษบกไว้สำหรับวางโกศงานศพต่อเมื่อเสร็จสิ้นพิธีแล้วจึงถวายให้วัดเพื่อใช้เป็นธรรมาสน์ต่อไป ในสัดส่วนที่ใช้เพื่อแสดงฐานานุศักดิ์ชั้นสูงนั้นศิลปกรรมช่างหลวงหรือผลงานที่สร้างสรรค์ตามอย่างช่างหลวงจึงถือเป็นมาตรฐานความงามของศิลปกรรมไทยแบบประเพณีที่นำมาใช้ในการศึกษาแต่ถึงกระนั้นก็ตามการสร้างสรรค์ต่างกันตามแต่ละพื้นที่หรือสกุลช่างเพื่อให้ได้ทรงบุษบกยอมทำให้เกิดรสนิยมด้านความงามที่แตกต่างกัน จึงกำหนดให้สัดส่วนของศิลปกรรมธรรมาสน์แตกต่างกันไปด้วย ขอบเขตการศึกษาเปรียบเทียบ ณ ที่นี้ต้องการอธิบายหลักการสร้างความงามด้วยทรงบุษบกของธรรมาสน์จึงไม่นับรวมรูปแบบอื่นๆ เป็นต้นว่า รูปแบบธรรมาสน์ ตั้งหรือเก้าอี้ทรงปราสาททรงบุษบกแบบพื้นบ้าน ทั้งนี้เนื่องจากว่าธรรมาสน์เหล่า

นั้นย่อมมีอิสระทางด้านการออกแบบ ไม่ใช่แบบแผนและยึดหลักรูปแบบประเพณี (กรมศิลปากร, 2559) ดังนั้นแล้วธรรมเนียมทรงบุษบกนี้เองที่เป็นสิ่งแทนแสดงความเชื่อมโยงศิลปะไทยแบบประเพณีที่เป็นผลงานช่างหลวงสามารถใช้อธิบายการออกแบบสัดส่วนในศิลปกรรมธรรมเนียมทรงบุษบกได้ และเป็นพื้นฐานอย่างมีนัยยะสำคัญที่เชื่อว่า การศึกษาศิลปะไทยประเพณี เพื่อการสร้างสถาปัตยกรรมขนาดใหญ่ ๆ ได้ต้องศึกษาหรือฝึกหัด การออกแบบ การทำภาพร่าง การทำโครงสร้างและความเข้าใจทั้งหมดจากรูปทรงของบุษบกเป็นปฐมภูมิ ก่อนการปรับปรุง พลิกแพลง ผสมผสานปรับเปลี่ยนไปได้อย่างมีความหลากหลาย

คติความเชื่อพื้นฐานเบื้องต้น ปัจจัยแห่งการกำหนดทำให้เกิดทรงบุษบก

เมื่อจะนิยามถึงทรงบุษบกโดยทั่วไปเพื่อให้เข้าใจตรงกันย่อมทราบดีว่ามองดูจากลักษณะโครงสร้างภายนอก โครงสร้างผังสี่เหลี่ยมมีส่วนตัวเรือนที่มีฐานยกพื้นสูงและยอดทรงปราสาท การเกิดทรงบุษบกที่คลี่คลายเป็นการออกแบบเพื่อการใช้งานย่อมมีเหตุผลจากวัตถุประสงค์ในการใช้งาน ยิ่งกว่านั้นคือการแสดงออกถึงแนวความคิดและการสร้างความรู้สึกผ่านการเห็น จากโครงสร้างการกำหนดการลดหลั่นกันของเส้นรอบรูป การสะท้อนความคิดโดยถือคติทางศาสนาเป็นหัวใจสำคัญในการแสดงออก รูปทรงที่ถ่ายทอดจึงมีพัฒนาการเกี่ยวเนื่องกับสถาปัตยกรรมทางศาสนา การออกแบบรูปทรงมีเงื่อนไขในการสะท้อนความงาม ความสง่า โดดเด่น มีพลัง และสามารถน้อมนำรู้สึกถึงความศักดิ์สิทธิ์สมฐานะ ถึงแม้ว่าการสร้างบุษบกมีวัตถุประสงค์เพื่อการเสริมความอลังการด้วยการตกแต่ง แต่ภูมิปัญญาของช่างไทยที่สั่งสมประสบการณ์และทรวัดทรงสถาปัตยกรรมหลากหลายมายาวนาน แสดงให้เห็นปรัชญาทางศาสนาในการออกแบบทรงบุษบก โดยสามารถวิเคราะห์ปัจจัยแห่งการเกิดรูปทรงบุษบกได้ 4 ประการดังนี้

1. การกำหนดให้เกิดอาคารยอดทรงจอมแห จากหน้าที่ใช้สอยของบุขบก สร้างความรู้สึกสง่า มีพลังเบาลอย การเลือกใช้รูปทรงที่ชะลุดแหลมสูงแบบทรงจอมแหแทนโครงสร้างเส้นตั้งหลัก ประกอบกับเส้นรอบรูปที่โค้งเว้าย่อมส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวสู่พื้นที่ว่างด้านบน เป็นความมุ่งหมายให้จินตนาการความรู้สึกจากฐานสู่ยอด คือความหมายในการอธิบายความเป็นรูปธรรมสู่นามธรรม จากพื้นดินสู่ท้องฟ้าโดยมีส่วนเชื่อมกันเป็นตัวเรือน (โชติ กัลยาณมิตร, 2539)

2. การกำหนดลดหลั่นปริมาตรมากไปสู่น้อย จากโครงสร้างโดยรวมทั้งหมดของบุขบกมักสอบเรียวขึ้นด้านบน เกิดจากการกำหนดการไล่ระดับปริมาตรความหนาแน่นจากส่วนฐาน ไหลลดระดับความกว้างลง โดยเฉพาะชั้นหลังคาในทรงจอมแหนั้นแสดงการลดหลั่นปริมาตรมากสู่น้อย จากด้านล่างสู่ด้านบนจนไปสู่ปริมาตรเรียวเล็ก นำสายตาให้รู้สึกค่อย ๆ หายไปในอากาศ

3. การแสดงระดับชั้น ทรงบุขบกและรายละเอียดการตกแต่งแสดงระดับชั้นปริมาตรชั้น ๆ แนวนอน ในรูปทรงบุขบกที่มีการตกแต่งอย่างสมบูรณ์เต็มที่ประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ที่สะท้อนคติความเชื่อในจักรวาลวิทยาที่มีอิทธิพลจากวรรณกรรมทางศาสนา เนื้อหาแสดงความเป็นฐานานุศักดิ์ภูมิชั้นต่าง ๆ และศูนย์กลางความสำคัญจากภายในสู่ภายนอก นำมาสู่การออกแบบสัณฐานรูปทรงเป็นวงล้อมเป็นชั้นและเป็นชั้น

4. รสนิยมทางสุนทรียภาพ จากความสับสนเนื่องในการใช้รูปทรงบุขบมายาวนานจนกระทั่งเป็นแบบอาคารและเครื่องหลังคาอย่างหนึ่งของศิลปะไทยประเพณี เพราะลักษณะรูปทรงสร้างความกลมกลืนกับพื้นที่และสถาปัตยกรรมแวดล้อมด้วย ตามอย่างโครงสร้างหลังคาอาคารของไทยที่เน้นชะลุดสูงแหลม ให้ดูสง่าเอ็ดฉาย รสนิยมความงามในการใช้เส้นโค้งประกอบกันตามตำแหน่งและส่วนตกแต่งให้เกิดความต่อเนื่องลื่นไหลอ่อนช้อย เป็นคติต่อความนิยมในการใช้ทรงบุขบกเนื่องด้วยทรงจอมแหและการตกแต่งลายกนกให้ความรู้สึกอ่อนหวานกลมกลืนทั้งรูปทรงและเนื้อหาที่คล้ายตามกัน

แนวทางการศึกษาวิเคราะห์ความงามเรื่องสัดส่วนสถาปัตยกรรม ไทยทรงบุษบก

ในศิลปกรรมแบบไทยประเพณีเราจะเห็นได้ว่าความนิยมในการใช้ทรงบุษบกมาประกอบเข้าเป็นเครื่องใช้ที่มีหน้าที่ใช้สอย ย่อมเกี่ยวข้องกับการแสดงความหมายของความสำเร็จในวัตถุหรือบุคคลที่จะประกอบร่วมกับสถาปัตยกรรมทรงบุษบกนั้น ดังนั้นความมุ่งหมายอย่างสำคัญในการสร้างสรรค์ทรงบุษบกเพื่อกำหนดออกมาให้เห็นนี้ ย่อมแสดงความเป็นระดับชั้นของบุคคลและฐานานุศักดิ์อย่างชัดเจน ทั้งนี้ใช้ความหมายดังกล่าวจะถูกนำเสนอหรือแสดงออกได้ด้วยการใช้ทรงบุษบกแต่เพียงอย่างเดียว ในการใช้โครงสร้างความคิดทรงบุษบกอาจเห็นแบบอย่างของการใช้รายละเอียดแบบอื่น ๆ ได้มากมาย และอาจไม่ใช้ทรงบุษบกก็ได้ในการแสดงความสำเร็จและฐานานุศักดิ์ ประเด็นสำคัญคือความนิยมในการใช้ทรงบุษบกจนดูเหมือนกลายเป็นอัตลักษณ์ที่สำคัญของสถาปัตยกรรมไทยไปเสียแล้ว ไม่ว่าจะเป็นส่วนยอดของหลังคา ภูฏีภาคาร พระเมรุมาศ ธรรมาสน์ (เกรียงไกร เกิดศิริ, 2560) การวิเคราะห์และจัดประเภทเพื่อการอธิบายเรื่องสัดส่วนของสถาปัตยกรรมทรงบุษบกนั้นสามารถตรวจสอบลักษณะรูปทรงได้จากลักษณะภายนอก โดยอาศัยการเปรียบเทียบจากการสังเกต การมองเห็น การสร้างความรู้สึกลึก ๆ ที่สำคัญคือการรู้ถึงความมุ่งหมายในการกำหนดให้ทรงบุษบกนั้น ๆ มีหน้าที่ในการแสดงออกหรือบริบทอย่างไรของการใช้งานที่ต่างกัน เงื่อนไขที่ทำให้สัดส่วนมีความแตกต่างกันเป็นส่วนหนึ่งในการอธิบายสุนทรียภาพหรือการแสดงออกที่เหมาะสมอันเกี่ยวกับพื้นที่ที่แสดงความหมายด้วยเช่นกัน ดังที่กล่าวมาข้างต้น การเกิดการออกแบบที่สืบเนื่องมาจากสถาปัตยกรรมโบราณที่เรียกว่าปราสาท คือการจำลองอาคารเรือนซ้อนชั้น ยิ่งซ้อนชั้นได้มากเท่าไรก็เป็นการสร้างจินตนาการให้รู้สึกได้ว่าอาคารที่สามารถซ้อนชั้นได้แสดงควมยิ่งใหญ่อลังการ ทั้งนี้เป็นการส่งผ่านอุดมคติในศาสนาสู่การสร้างอาคารทรงปราสาทที่ไม่สามารถทำเรือนซ้อนชั้นอย่างแท้จริงได้ การใช้งานจริงภายในอาคารที่เป็นเพียงชั้นเดียว

จึงแสดงความซับซ้อนด้วยด้วยการทำลายจำลองประดับฐาน และซ่อนซุ่มบัญชาประกอบเป็นชั้นหลังคา สัดส่วนในอุดมคติที่ถูกจำลองมาให้เห็นในรูปทรงของบุษบกจึงเป็นแต่เพียงการแสดงออกอย่างตัดทอนย่อ่นลง อย่างไรก็ตามเมื่อคลี่คลายพัฒนาไปเป็นรูปแบบมาตรฐานงานช่างหลวง อาจไม่ได้มีความมุ่งหมายในการแสดงให้เห็นความสืบเนื่องกับปราสาทอย่างเด่นชัด คงเสนอเพียงแนวคิดเรื่องการซ้อนชั้นเป็นแบบอย่างของการกำหนดการออกแบบที่สำคัญในการนำไปปรับปรุงใช้เพื่อการแสดงความวิจิตรพิสดารหรืออลังการของสถาปัตยกรรม ก็อาจคงเหลือแต่เพียงส่วนที่เป็นยอดของบุษบกนั้นเองที่เป็นเครื่องหมายบ่งบอกได้อย่างแน่ชัดที่สุด หัวใจของบุษบกก็ยังคงอยู่ที่ส่วนของยอดหรือหลังคาตามข้อกำหนด

สมมติฐานในสัดส่วนความงามของทรงบุษบก

หลักวิธีอันสำคัญที่คาดว่า การออกแบบทรงบุษบกต้องแสดงออกเป็นแบบพื้นฐานคือการมีเครื่องยอด และส่วนสูงสุดของเครื่องยอดนั้น แสดงความหมาย ความรู้สึกที่เป็นอันหนึ่งอันเดียว จะมีส่วนตกแต่งประดับประดายอดส่วนย่อย ๆ อีกอย่างไรก็ตามก็ต้องขึ้นามีทิศทางจุดสิ้นสุดของรูปทรงในศูนย์กลางของยอด ในความคิดที่ทิศทางของสิ่งสร้างความรู้สึกมั่นคงและเคลื่อนไหวสู่จุดปลายสูงสุดนั้น การเลือกรูปทรงสามเหลี่ยมหน้าจั่วและเน้นส่วนสูงให้ยอดแหลมมีแกนเป็นหลัก พื้นฐานของรูปทรงที่ใช้เป็นเครื่องยอดหรือหลังคาของสถาปัตยกรรมต่อมาจึงปรับทรวดทรงให้เกิดความรู้สึกอ่อนหวาน สร้างความลดหลั่นกันของชั้นหลังคา ควบคุมอยู่ในรูปทรงจอมแห เหตุผลในการมองเห็นความงามและใช้สัดส่วนรูปทรงจอมแหในการกำหนดเป็นยอดหรือหลังคาบุษบกนั้น ช่างไทยมองเห็นความงามจากการสร้างความรู้สึกที่ต่อเนื่องกันของเส้นที่จะนำสายตาไปสู่การมองหรือความเชื่อมโยงกับท้องฟ้าที่มีพลังที่สุด แนวคิดนี้เป็นการแสดงอุดมคติในการเชื่อมโยงโลกหรือภพภูมิอันเป็นสวรรค์ สังเกตได้ว่าพัฒนาการของสถาปัตยกรรมไทยก็พัฒนาปรับปรุงเน้นความเชื่อมโยงความเป็น

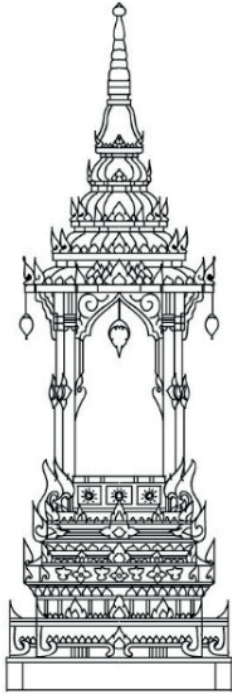
ปริมาตรด้านล่างกับพื้นที่ว่างในอากาศ เส้นรอบรูปเช่นนี้เป็นการแสดงความงามที่ลงตัวและทำให้สถาปัตยกรรมโดดเด่น กลมกลืนไปกับความคิดทางพุทธศาสนา แม้ว่าบุขบพัฒนาการจากการสร้างปราสาทหรือการพยายามทำปราสาทจำลองโดยหากเปรียบเทียบกับสถาปัตยกรรมที่เป็นการสร้างปราสาทแบบเรือนซ้อนชั้นจริง (สมคิด จิระทัศนกุล, 2546) หรือการทำหลังคาถลดหลั่นหลาย ๆ ชั้นจะเห็นว่าสถาปัตยกรรมอื่น ๆ ที่มีที่มาจากทรงปราสาทอันไม่ได้มีความมุ่งหมายในการทำทรงบุขบนั้นจะเผยให้เห็นส่วนมีหน้าที่เพื่อการใช้งานเช่น ส่วนผนังหรือส่วนคอสองในแต่ละชั้น นั่นคือสามารถมองกำหนดเห็นการใช้งานเป็นชั้นหรือเป็นลำดับสัดส่วนได้ ทรงบุขบมีความพยายามทำให้เส้นรอบรูปและมิติปริมาตรมีความต่อเนื่องอย่างที่สุดจึงลดทอนหรือตัดส่วนที่แสดงรูปแบบและการใช้งานจริงออกไป เช่น ทำหลังคาถลดต่อเนื่องกัน และตัดส่วนที่แสดงความเป็นห้องหรือช่วงเสาของแต่ละซุ้มไป

ทรงบุขบที่มีการกำหนดระยะสัดส่วนเท่ากันทั้งสามส่วน

สัดส่วนประเภนี้เราพบได้ในการกำหนดบุขบที่มีขนาดการใช้งานขนาดเล็กเป็นส่วนใหญ่ หรือปรากฏในธรรมาสน์ที่มีรูปแบบเรียบง่าย อาจเป็นการสร้างสรรค์แบบพื้นบ้านที่มีกระบวนการคิดทำตามอย่างทรงบุขบที่เป็นแบบแผน การออกแบบที่เรียบง่าย การกำหนดสัดส่วนรูปทรงอย่างง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เป็นแนวคิดของการสร้างธรรมาสน์ทรงบุขบประเภทนี้ โดยมองความงามผ่านความสมมาตรและระยะสูงต่ำในแต่ละช่วงที่มีการกำหนดให้เท่ากันทั้งหมด อาจเป็นกระบวนการคิดอย่างการเริ่มต้นการออกแบบสร้างสรรค์บุขบในระยะเริ่มต้น เนื่องจากการสังเกตสัดส่วนธรรมาสน์ในสมัยอยุธยาตอนต้นที่หลงเหลืออยู่กระทั่งปัจจุบันมักปรากฏการใช้สัดส่วนเช่นนี้ โดยรวมความรู้สึกจากระยะสามส่วนที่เท่ากันนั้นจึงสร้างความรู้สึกที่แข็งแรง หนักแน่น แข็งแรงบึกบึนตามไปด้วย (ภาพ 1)

ภาพ 1

ภาพลายเส้นลายฐานรูปทรงบุษบกที่กำหนดสัดส่วนทั้งสามอย่างเท่า ๆ กัน



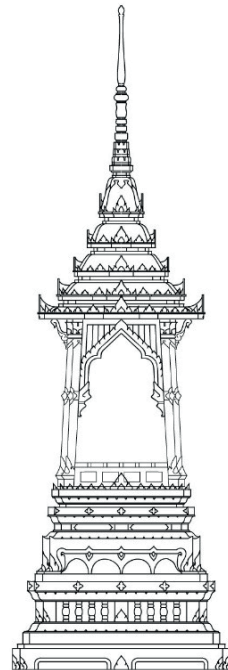
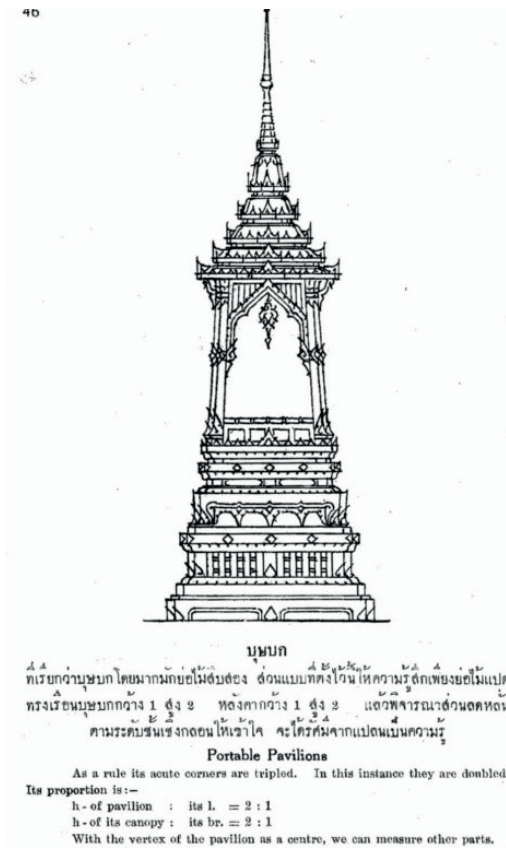
ทรงบุษบกที่มีสัดส่วนฐานและยอดเท่ากัน

การสร้างและการกำหนดสัดส่วนทรงบุษบกเช่นนี้พบได้มากเช่นเดียวกัน มักเป็นธรรมเนียมที่เน้นการประดับที่ฐานและส่วนยอดมาก (พระพรหมพิจิตร, 2495) ส่วนตัวเรือนธรรมาสันนั้น ทำสัดส่วนแคบพอที่นั่งหรือพอดีกับขนาดของตัวคน เพดานที่นั่งไม่สูงมาก แนวความคิดในการออกแบบสร้างสรรค์ธรรมาสันลักษณะนี้เป็นการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อวัตถุประสงค์ในการเสริมสร้างความสง่างามให้กับ

พระสงฆ์ที่นึ่งเทศน์ ส่วนของฐานและยอดที่ล้อมผู้นั่งบนล่างและการ
 ประดับประดาอย่างมากละหุสูงชันขึ้นขั้บเน้นความสำคัญของผู้นั่งให้
 เด่นชัดเจน เป็นจุดสนใจอย่างมาก ตัวอย่างของทรงบุษบกประเภทนี้
 พบได้ในรูปแบบธรรมาสน์สมัยอยุธยาตอนปลาย มักมีขนาดใหญ่และ
 สูงเพรียวทั้งส่วนฐานและยอด (ภาพ 2)

ภาพ 2

ภาพลายเส้นทรงบุษบกที่มักใช้เป็นแบบอย่างในการศึกษาและกำหนดลัต์ส่วนความงาม และลายเส้นที่
 ทดลองถอดวิเคราะห์ศึกษา จากผลงานของพระพรหมพิจิตร



หมายเหตุ. จาก (2495), พุทธศิลป์สถาปัตยกรรมภาคต้น, โดย พระพรหมพิจิตร, 2475, กรมศิลปากร.

ทรงบุษบกที่เน้นความสูงของสัดส่วนของยอด

ลักษณะเช่นนี้ มักปรากฏลักษณะของฐานและตัวเรือนที่เรียบง่าย สัดส่วนของฐานและเรือนอาจเพียงพอเท่า ๆ กันหรือแตกต่างกันไม่มากนัก เน้นความสูงของยอดมากและนิยมสร้างความซับซ้อน วัตถุประสงค์เพื่อเน้นการมองเห็นเป็นจุดเด่นในระยะไกล การกำหนดการออกแบบเช่นนี้เกี่ยวข้องกับพื้นที่ภายในอาคารศาลาการเปรียญ ทั้งความสูงและขนาด อาจมีลักษณะของการเลียนแบบอาคารที่มียอดซับซ้อนหรือการซ้อนชั้นหลังคาที่มีอยู่แล้ว และอาจปรากฏลักษณะของการเลียนแบบรูปทรงสถูปด้วย การตกแต่งทำรายละเอียดเน้นความสำคัญของส่วนยอดเสมือนเมื่อบุษบกตั้งอยู่ให้ส่วนยอดเป็นจุดเด่นน่าสนใจสำคัญ เป็นการสร้างให้ความรู้สึกสูงส่งมากในพื้นที่สูง (ภาพ 3)

ภาพ 3

ภาพลายเส้นแสดงฐานลักษณะของทรงบุษบกที่เน้นความสูงของส่วนเรือนและยอด

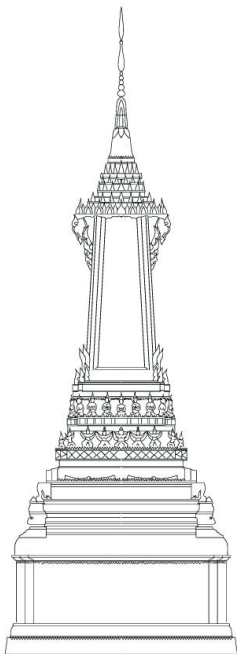


ทรงบุษบกที่เน้นความสูงของฐานมากกว่าส่วนยอด

ลักษณะเช่นนี้อาจพบได้น้อย เพราะธรรมเนียมทรงบุษบกโดยทั่วไปมีลักษณะเช่นเดียวกับสถาปัตยกรรมไทยที่ให้ความใส่ใจเรื่องของการแสดงออกความงาม ความอลังการณเกี่ยวกับเครื่องยอดและหลังคา (ปฏิพัทธ์ ดาระดาช, 2538) แต่ลักษณะของธรรมเนียมที่เห็นความชัดเจนในการสร้างส่วนของชุดฐานที่มีความสูงความส่วนอื่นจะสะท้อนความมุ่งหมายเฉพาะ ไม่ว่าจะเป็นการแก้ไขปัญหาให้สัดส่วนความสูง การใช้งานการนั่งแสดงความโดดเด่น การมุ่งแสดงความสำคัญของผู้นั่งบนธรรมมาสน์ อีกทั้งยังทำให้สอดคล้องไปกับสภาพแวดล้อมทางสถาปัตยกรรมที่อยู่เคียงกันด้วย เช่นนี้แล้ว ระดับความสูงของพื้นนั่งย่อมเน้นการแสดงความสำคัญหรือโดดเด่นต่อเฉพาะตัวบุคคลมากที่สุด (ภาพ 4)

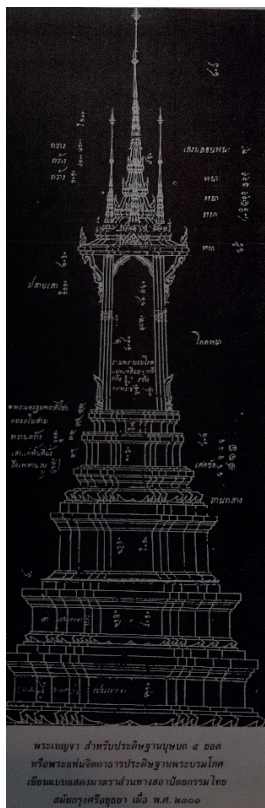
ภาพ 4

ภาพลายเส้นแสดงลักษณะสัณฐานทรงบุษบกที่เน้นความสำคัญของการยกฐานที่สูงมาก



ภาพ 5

ภาพลายเส้นทรงบุษบกเสริมฐานสูงเรียกว่า พระเบญจา สำหรับประดิษฐานบุษบก 5 ยอด หรือพระแท่น
จิตกาธาร ประดิษฐานพระบรมโกศ เขียนแบบแสดงสัดส่วนสถาปัตยกรรมไทย สมัยกรุงศรีอยุธยา เมื่อ
พ.ศ.2301



หมายเหตุ. จาก ลายไทย ภาพไทย 1, ปฏิพัทธ์ คาระดาศ 2538, งานดี.

ธรรมาสันทรังษีที่ปรากฏการลดหลั่นสัดส่วนจากหลักวิธี การสร้างความงามเพื่อความงามที่สมบูรณ์ เกือบทั้งหมดในการกล่าว ถึงสัดส่วนความงามในศิลปกรรมไทยโบราณนั้น ตามทฤษฎีศิลป์อาจ ไม่ได้กล่าวถึงการจัดวาง การกำหนดด้วยการใช้สัดส่วนทองคำ ซึ่งใน ข้อสังเกตหรือความรู้สึกโดยสำนักที่สัมพันธ์กับธรรมชาติ ความงามใน ธรรมชาติ แม้แต่ร่างกายของมนุษย์เองย่อมเป็นที่ทราบดีอยู่แล้วว่า ช่องการลดหลั่นในอัตราส่วนของคำเสมอ หากวิเคราะห์อาจจะพบ ว่ามีความสัมพันธ์กับลำดับเลขฟีโบนอกซี หลักฐานทางประวัติศาสตร์ ด้านศิลปกรรมของไทยสามารถเทียบเคียงความสัมพันธ์ของสัดส่วน 1:1.6184 ได้แม้ว่าจะไม่เป็นทฤษฎีที่สามารถอธิบายได้อย่างเด่นชัดนัก และถ่ายทอดบอกกล่าวกันตามสายสกุลช่าง มิได้มีการสร้างแนวทาง ทฤษฎีการสร้างสรรค์ การออกแบบ หรือแม้แต่การบันทึกอย่างเป็น ลายลักษณ์อักษรก็ไม่ค้นพบหลักฐานที่เด่นชัด การถ่ายทอดสู่การ สร้างสรรค์ผลงานขึ้นต่อ ๆ มาจึงเป็นลักษณะของการใช้การสังเกต ฝึกหัด การใช้ความชำนาญ ความเชี่ยวชาญ มากกว่าการใช้ข้อกำหนด ในการตรวจสอบแบบแผนตามอย่างประเพณีที่เป็นกฎเกณฑ์อย่าง เฉพาะ เมื่อมีความชำนาญจากประสบการณ์แล้วก็ใช้เพียงแต่ความ รู้สึกเฉพาะตัวของครูช่างในการกำหนดสัดส่วนศิลปกรรมธรรมาสัน ทรังษีเท่านั้น

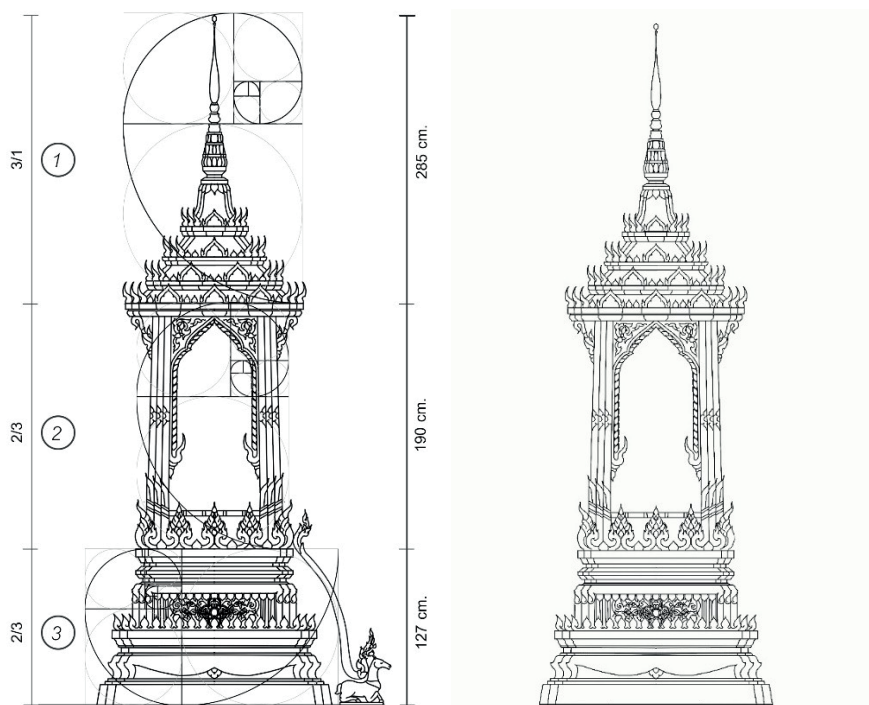
พัฒนาการทางด้านรูปทรงในสถาปัตยกรรมของไทยเป็นการ พัฒนาตามรสนิยมอย่างเป็นเฉพาะตามสกุลช่าง แม้จะมีการอ้างอิง ตามหลักความเชื่อทางพุทธศาสนาอยู่มากแต่ก็ไม่ได้ปรากฏคัมภีร์หรือ การกำหนดเป็นการเฉพาะ ดังเช่นการปรากฏร่องรอยคติความเชื่อทาง จักรวาลวิทยาในศิลปกรรมธรรมาสันทรังษีเป็นการสอดแทรกรายละเอียด ในโครงสร้างรูปทรงทำให้เกิดการอธิบายความหมายหรือการตีความ ที่เกี่ยวข้อง คือการสร้างรูปทรงอธิบายภพภูมิในแต่ละชั้นได้

นอกจากเรื่องสัดส่วนทองคำที่นำมาใช้ในการออกแบบและการ สร้างสรรค์โดยการส่งผ่านการกำหนดความชำนาญของกลุ่มช่างหรือ การปฏิบัติตามอย่างการกระทำมาเป็นประเพณีแล้ว ยังอาจสันนิษฐาน เพิ่มเติมต่อได้อีกว่า สัดส่วนศิลปกรรมธรรมาสันทรังษีมีหน้าที่สนองการ

ใช้งานของมนุษย์คือพระสงฆ์นั้น มีความคิดด้านการออกแบบที่เอา
สัดส่วนร่างกายมนุษย์มาเปรียบเทียบหรืออธิบายลักษณะความงาม
ของบุษบกด้วย (ภาพ 6)

ภาพ 6

ภาพถ่ายเส้นแสดงลักษณะของทรงบุษบกบางหลังที่มีเค้าโครงลักษณะของการใช้สัดส่วนการลดหลั่นของ
สัดส่วนทองคำมากำหนดความงามทั้งโครงสร้างและรายละเอียด



ทรงบุษบกที่ไม่อ้างอิงลักษณะโครงสร้างและผังแบบประเพณี

บุษบกในรูปแบบนี้จัดอยู่ในแบบเบ็ดเตล็ด แบบพิเศษ อาจทำผังทรงกลมตั้งแต่ฐานถึงยอด ทำโครงสร้างผังหลายเหลี่ยม ไม่มียอดหรือยอดทรงพิเศษ เกิดจากการตีความทรงบุษบกที่ไม่จำเป็นต้องเป็นไปอย่างแบบแผนประเพณีเสมอไป ตีความเรื่องความงามใหม่ แสดงความหมายหรือคติความเชื่อตามอย่างที่ได้คิดได้ หรือผสมผสานการสร้างรูปทรงตามความงามและการใช้สอยตามรสนิยมหรือความพึงพอใจ เราจะพบลักษณะเช่นนี้ได้มากในศิลปกรรมพื้นบ้าน เช่น ธรรมาสน์เสาเดี่ยวแบบภาคอีสาน หรือโขงพระเจ้าของภาคเหนือ (ภาพ 7) โดยการมองอย่างคร่าว ๆ อาจเข้าเกณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการกำหนดสัดส่วนทั้งโครงสร้างและรายละเอียดแต่ไม่อาจจัดลักษณะทรวดทรงได้ตามอย่างศิลปะแบบไทยประเพณี อาจเกิดจากการจำลองหรือลอกเลียนสถาปัตยกรรมขนาดใหญ่แล้วนำมาใช้เพื่อสื่อความหมายเป็นบุษบก

ภาพ 7

บุษบกธรรมาสน์วัดพระแท่น จ.อุดรธานี บุษบกศิลปะพื้นบ้านอีสานที่ไม่อ้างอิงการจัดสัดส่วนในการสร้าง



สัดส่วนสถาปัตยกรรมทรงบุษบกเปลี่ยนแปลงไปจากวัสดุใหม่

จากการเกิดพัฒนาการของสถาปัตยกรรมไทยสมัยใหม่ เป็นสถาปัตยกรรมไทยประยุกต์ หรือสถาปัตยกรรมไทยเครื่องคอนกรีต ความพยายามลอกเลียนทรงบุษบกอยู่และอาจลดทอนรายละเอียดลงไปเพื่อให้เข้ากับวัสดุสมัยใหม่มากขึ้น โดยทั่วไปการเกิดสิ่งก่อสร้างทรงบุษบกด้วยอิฐถือปูนไม่ใช่เรื่องที่เกิดขึ้นใหม่ พบเห็นเค้าโครงทรวดทรงเช่นนี้มาตั้งแต่สมัยอยุธยา หากแต่ว่าความพยายามสร้างสรรค์ให้เกิดรูปทรงบุษบกที่ร่วมสมัยหรือความพยายามสร้างสรรค์ในแนวคิดสมัยใหม่ที่ให้ความสำคัญกับความมั่นคงแข็งแรง ง่ายต่อการบำรุงรักษานั้น มีส่วนทำให้ทรงบุษบกที่เกิดขึ้นจากเทคนิคเหล่านี้แสดงความเป็นมวลปริมาตรที่หนาแน่นทั้งโครงสร้างส่วนใหญ่และรายละเอียดโดยรวมดูแน่นทึบแข็งแรงมีพลังมากกว่าเน้นความอ่อนช้อยหรืออ่อนหวาน อาจไม่คำนึงถึงความเป็นระเบียบแบบแผนทางประเพณีอย่างเคร่งครัดอีก ตัวอย่างเช่น การใช้ทรงบุษบกประกอบกับอาคารตึกภูมิสงฆ์ ศาลาการเปรียญ เมรุเผาศพ ศาลาสวดศพ (ภาพ 8)

ภาพ 8

ตัวอย่างบุชบกสมัยใหม่ เปลี่ยนหน้าที่ปรีบท และทรวดทรง นำไปประกอบสร้างเป็นเมรุเผาศพที่วัดเชิงท่า
บางปะอิน จ.พระนครศรีอยุธยา ภาพโดย อานุกาพ จันทรัมย์พร พ.ศ.2564



องค์ความรู้จากการศึกษาและการประยุกต์ใช้สัดส่วนความงามใน ศิลปกรรมประเพณีไทยทรงบุษบก

ประการสำคัญยิ่งเมื่อได้ศึกษาความหลากหลายของศิลปกรรมไทยทรงบุษบกพบว่า การกำหนดสัดส่วนทรงบุษบกนั้นเป็นความงามที่มีการพิจารณา การคัดกรองและการทดลองผ่านการใช้งานมาอย่างยาวนาน ไม่ใช่การเกิดขึ้นจากการกำหนดแบบไม่มีเหตุผลหรือตามรสนิยม (กรมศิลปากร, 2561) แต่เป็นไปตามความมุ่งหมายในการสื่อถึงความงามให้ลงตัวและมีประสิทธิภาพที่สุดและสอดคล้องกับความคิดทางศาสนาด้วย จากแนวความคิดการแสดงความรู้สึกเชื่อมโยงพื้นดินกับท้องฟ้าหรือที่ว่างในอากาศนั้น เป็นลักษณะเฉพาะที่เป็นเสมือนข้อกำหนดให้สถาปัตยกรรมทรงบุษบกนั้นต้องใช้เพื่อเกี่ยวข้องกับศาสนาเท่านั้น รวมทั้งสถาปัตยกรรมในสถาบันกษัตริย์ด้วย การแสดงฐานานุศักดิ์ของสถาปัตยกรรมประเภทนี้เป็นเหตุผลให้การปรับเปลี่ยนหรือนำไปใช้เพื่อวัตถุประสงค์อื่นค่อนข้างยาก ทั้งที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่าการสร้างสรรค์สถาปัตยกรรมไทยที่ไม่ได้มีข้อกำหนดที่เป็นแบบแผนชัดเจนนั้นสามารถพัฒนารูปทรงและสัดส่วนได้อย่างหลากหลาย แต่ทรงบุษบกเป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมที่มีความลงตัวผ่านพัฒนาการมาหลายร้อยปีจนกระทั่งความเข้าใจในปัจจุบันนั้น เมื่อกล่าวถึงทรงบุษบกย่อมเป็นที่ทราบกันได้โดยทันทีและนึกถึงสถาปัตยกรรมที่มียอดแหลมทรงจอมแหเป็นอัตลักษณ์ ไม่ว่าแนวคิดจากการแสดงถึงการตกแต่งมากน้อยอย่างไรก็ตาม สัดส่วนความงามในศิลปกรรมไทยทรงบุษบกที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาอย่างยาวนานนั้นอาจไม่ได้ถูกอธิบายถึงที่มาของการเกิดความงามในสัดส่วนอย่างมีแบบแผน (ปิยลดา เทวกุล ทวีปรังสีพร, หม่อมหลวง, 2557) อาจสร้างสรรค์ปรากฏลักษณะตามอย่างแบบสกุลช่าง หรือการเกิดทดลองการกำหนดสัดส่วนตามความนิยม รสนิยม ความคุ้นเคย หากแต่เมื่อได้ย้อนกลับไปศึกษาสัดส่วนของบุษบกที่มีความหลากหลายเหล่านั้นกลับพบว่า กระบวนการออกแบบเป็นไปตามอย่างเฉพาะที่ มีการคำนึงถึงบริบทแวดล้อมและพื้นที่การใช้งาน การติดตั้ง และตำแหน่งของการมองเห็นการใช้งานในพิธีต่าง ๆ กัน แม้เกี่ยวข้องกับคติทางศาสนาเหมือนกัน

ฉะนั้นทรงบุษบกที่นำไปประกอบกับรูปแบบสถาปัตยกรรมทรงต่างกัน ย่อมแสดงผลถึงสัดส่วนที่เปลี่ยนแปลงไปและการกำหนดสัดส่วนความงามที่เกี่ยวข้องกับสถาปัตยกรรมที่ประกอบด้วย ไม่ว่าจะเป็นอาคาร ตึก เรือพระราชมหิ ราชรถ มีใช้แต่เพียงหน้าที่การใช้งานหรือตำแหน่ง แห่งที่ของทรงบุษบกเท่านั้น และความแตกต่างกันของวัสดุที่ใช้เพื่อ การสร้างสรรค์ย่อมปรากฏการแสดงลักษณะรูปทรงบุษบกที่แตกต่าง กัน ไม่ว่าจะเป็นวัสดุอย่างชั่วคราว เช่น งานแทงหยวก ปราสาทผึ้ง ปราสาทเทียน ตลอดจนโลหะและอิฐปูน โดยเฉพาะความเปลี่ยนแปลง เมื่อมีพัฒนาการเกิดสถาปัตยกรรมไทยเครื่องคอนกรีต เช่น เมรุเผาศพ จะเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงอย่างท้าทายต่อสถาปัตยกรรมไทยทรง บุษบกมากที่สุด ทั้งลดทอด การคำนึงถึงการผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อ การใช้งาน การนำไปประกอบกับอาคารสมัยใหม่ ลดทอนทั้งรูปทรง และฐานานุศักดิ์ในการกำหนดรูปทรงบุษบกอย่างเดิม อย่างไรก็ตาม สัดส่วนความงามแบบประเพณีก็สามารถอธิบายและแสดงข้อกำหนด ได้อย่างมีเหตุผล เช่นสูตรการลดหลั่นกันของสัดส่วนต่าง ๆ ที่ถูกบันทึก ไว้ และการอ้างอิงการออกแบบด้วยการใช้สัดส่วนทองคำและลักษณะ ความงามความสมดุลด้วยร่างกายมนุษย์ แบบร่างหรือตำราอันกล่าว ถึงการออกแบบสถาปัตยกรรมไทยทรงบุษบกเหล่านี้แม้ว่าเราพบได้ น้อยและอาจแสดงความแม่นยำหรือชัดเจนได้ไม่มาก แต่การศึกษา เป็นการแสดงให้เห็นอย่างแน่ชัดแล้วว่า การเข้าถึงความงาม หรือการ ออกแบบเพื่อความมุ่งหมายให้เกิดความงามอย่างมีความสมบูรณ์นั้น ไม่ได้เกิดขึ้นอย่างเลื่อนลอยหรือใช้ความพึงพอใจเฉพาะบุคคล เพราะ สามารถพิสูจน์และอธิบายได้จากการศึกษาตรวจสอบและสังเกต ผลงานที่สำเร็จขึ้นมาแล้วในอดีต

รายการอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2559). *มณฑลศิลป์ไทย-อาเซียน*. อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- กรมศิลปากร. (2561). *องค์ความรู้เรื่องรูปแบบ ลวดลายประดับ และวัสดุก่อสร้าง ของปราสาท
สมัยอยุธยา พระนครศรีอยุธยา : เทียนวัฒนา*.
- เกรียงไกร เกิดศิริ. (2560). *งานพระเมรุ : ศิลปะสถาปัตยกรรม ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม
เกี่ยวเนื่อง*. มติชน.
- ฉวีงาม มาเจริญ. (2520). *บุษบกธรรมาสน์*. การศาสนา.
- โชติ กัลยาณมิตร. (2539). *สถาปัตยกรรมไทยเดิม*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ปฏิพัทธ์ ดาระดาช. (2538). *ลายไทย ภาพไทย ๑*. งานดี.
- พระพรหมพิจิตร. (2495). *พุทธศิลป์สถาปัตยกรรมภาคต้น*. กรมศิลปากร.
- สมคิด จิระทัศนกุล. (2546). *คติ สัญลักษณ์ และความหมาย ของซุ้มประตู-หน้าต่างไทย*.
อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- ปิยลดา เทวกุล ทวีปริงสีพร, หม่อมหลวง. (2557). *คำ ความคิด สถาปัตยกรรม ว่าด้วยทฤษฎี
สถาปัตยกรรมในโลกโพลีโมเดิร์น*. ลายเส้น.

กันยายน
-
ธันวาคม
2566

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความ เพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นวารสารเผยแพร่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์และตีพิมพ์เพื่อเผยแพร่ความก้าวหน้าผลงานวิชาการ บทความวิจัยและบทความวิชาการทางด้านศิลปะ การออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบภายใน เครื่องเคลือบดินเผา ออกแบบเครื่องแต่งกาย ประยุกต์ศิลปศึกษา ออกแบบเครื่องประดับ ศิลปะการออกแบบดิจิทัล ศิลปะการออกแบบหัตถศิลป์และหัตถกรรม 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 บ่มพื้นฐานทางวิชาการผ่านการเรียบเรียงจากงานสร้างสรรค์ 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 เครื่องมือวิจัยและวิธีดำเนินการวิจัย 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 รวมเว้นวรรค ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 18 pt ตัวหนา

2.4 ชื่อผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจกชื่อเรื่อง หากมีผู้เขียนบทความหลายคนที่ยังสังกัดต่างหน่วยงานกันให้ใช้ตัวอักษรอารบิกตัวเล็กกำกับเหนือตัวอักษรสุดท้ายของนามสกุลแต่ละคนใส่เครื่องหมายจุลภาค (, comma) ถัดจากตัวอักษรอารบิก ตามด้วยเครื่องหมายดอกจัน (asterisk) สำหรับรายละเอียดสถานะของผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 14

2.5 ที่อยู่ผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจกชื่อผู้เขียนบทความ ให้เขียนเรียงลำดับตามตัวอักษรอารบิกที่กำกับไว้ในส่วนของชื่อผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 12

2.6 อีเมลผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาของที่อยู่ผู้เขียนบทความ ให้ใส่อีเมลของผู้เขียนบทความที่สามารถติดต่อได้ในระหว่างดำเนินการ 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) เพื่อแสดงสิ่งสำคัญของประเด็นในแต่ละหัวข้อโดยเรียบเรียงอย่างต่อเนื่อง นำไปสู่ความคิดเห็นของผู้เขียนในประเด็นของเนื้อหาบทความ

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 โดยเก็บข้อมูลทั้งหมดเป็นความลับและไม่เปิดเผยชื่อ-นามสกุล รวมถึงหน่วยงานที่สังกัดทั้งของผู้เขียนและผู้ประเมินบทความ (double-blinded) จนกว่าต้นฉบับบทความจะได้รับการเผยแพร่ ใช้เวลาพิจารณาแต่ละบทความประมาณ 1 เดือน

3. ผลการประเมินบทความ

บทความที่ผ่านการประเมิน คือ บทความที่ได้รับผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิในระดับ ดี ดีมาก ดีเด่น ทั้งนี้ ผลการพิจารณาของผู้ประเมินบทความถือเป็นสิ้นสุด โดยไม่มีการทบทวนบทความที่ไม่ผ่านการประเมินหรือทบทวนระดับผลการประเมินอีกครั้ง หรือเปลี่ยนแปลงผู้ประเมินบทความใหม่ในทุกกรณี

4. การแจ้งผลการประเมินบทความ

กองบรรณาธิการวารสารจะส่งผลการประเมินให้ผู้ส่งบทความ ได้ทราบภายใน 7 วัน นับตั้งแต่ได้รับผลการประเมินจากผู้ประเมิน ท่านสุดท้าย หากมีข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงจากผู้ประเมิน ให้ผู้ส่งบทความปรับแก้ไขภายใน 15 วัน แล้วส่งกลับมายังกองบรรณาธิการ นับตั้งแต่วันที่ได้รับทราบผลการพิจารณาจากกองบรรณาธิการ หากผู้ส่งบทความไม่เห็นด้วยกับข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงของผู้ประเมิน ให้ทำหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรชี้แจงรายละเอียดให้กองบรรณาธิการพิจารณา

5. การตอบรับการเผยแพร่บทความ

บทความที่ผ่านการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ประเมิน จะได้รับการพิจารณาอีกครั้งจากกองบรรณาธิการ แต่เป็นในรายละเอียดของรูปแบบบทความ การใช้ภาษา และการพิสูจน์อักษร โดยพิจารณาจากความง่ายต่อการอ่านบทความ จากนั้นกองบรรณาธิการจะแจ้งข้อเสนอมให้ผู้ส่งบทความแก้ไขปรับปรุง เมื่อแก้ไขปรับปรุงเสร็จสมบูรณ์แล้ว ให้ถือวันที่บรรณาธิการให้ความเห็นชอบแก้ไขบทความครั้งสุดท้ายเป็นวันแก้ไขบทความ และให้ถือวันที่บรรณาธิการมีหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรแจ้งการเผยแพร่บทความ 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 โดยยึดแนวทางหลักการ

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

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผู้เขียนบทความต้องรับรองว่าผลงานที่เผยแพร่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อนและเป็นผลงานใหม่
2. ผู้เขียนบทความต้องศึกษารูปแบบการเขียนบทความตามเกณฑ์ของวารสารกำหนดให้ถูกต้องตามองค์ประกอบ
3. ผู้เขียนบทความต้องเขียนและนำส่งผลงานตนเองทั้งหมด หากในผลงานมีการกล่าวถึงผลงานเขียนของผู้อื่น ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง และต้องมีการระบุให้ชัดเจนไว้ในเอกสารอ้างอิง ภายในบทความและเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ
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. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณากลับกรองคุณภาพของบทความ เพื่อเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบ
2. บรรณาธิการมีหน้าที่ดำเนินการเผยแพร่บทความในวารสาร ตามรูปแบบ องค์ประกอบ และหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนด
3. บรรณาธิการต้องปกปิดข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ
4. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความที่เคยตีพิมพ์มาแล้ว มาเผยแพร่ซ้ำ
5. บรรณาธิการต้องจัดลำดับการเผยแพร่บทความให้เป็นไปตาม เกณฑ์ที่กำหนดอย่างเคร่งครัด
6. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความของตน มาเผยแพร่ในวารสาร ที่รับผิดชอบขณะเป็นบรรณาธิการ
7. บรรณาธิการต้องไม่มีประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความ ผู้ประเมิน และผู้บริหาร
8. บรรณาธิการต้องกำกับไม่ให้เกิดการละเมิดสิทธิ แทรกแซง กระบวนการพิจารณา การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสาร

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

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

การส่งบทความ สิ่งที่ผู้เขียนบทความต้องนำส่ง

1. ใบสมัคร ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ DEC Journal
2. ไฟล์ต้นฉบับบทความที่จัดพิมพ์ด้วย Microsoft word ในแบบฟอร์มตามที่วารสารได้เตรียมให้ โดยพิจารณาว่าเป็นบทความวิจัยหรือบทความวิชาการ โดยผู้เขียนสามารถปรับหัวข้อตามเหมาะสมแต่ควรรีดยึดขนาดของตัวอักษร 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 : ทักแนะและข้อคิดเห็นในวารสารแต่ละฉบับเป็นของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน มิใช่เป็นความคิดเห็นของกองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ทั้งนี้ กองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยกับความคิดเห็นดังกล่าวเสมอไป



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

DEC
JOURNAL

วารสารวิชาการ DEC Journal

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เลขที่ 31 ถ.หน้าพระลาน แขวงพระบรมมหาราชวัง

เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200

โทรศัพท์: 02-221-5874, 02-221-5832

โทรสาร: 02-225-4350

