



The background is a solid orange color. It features several white geometric shapes: a large semi-circle at the top right, a smaller semi-circle at the top left, a large semi-circle at the bottom left, and a large white rectangle at the bottom right. The text 'DEC JOURNAL' is centered within the orange area of the top-left semi-circle.

DEC
JOURNAL

พฤษภาคม
-
สิงหาคม
2567

ที่ปรึกษา

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

บรรณาธิการ

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการ

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

- รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โกเมศ กาญจนพ่ายพ
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
- นายก้องภพ หน่อใหม่

ออกแบบปกและจัดรูปเล่ม

- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงส์วรุตม์

จัดพิมพ์รูปเล่ม

- บริษัท โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์ จำกัด
113/13 ซอยวัดสุวรรณคีรี ถนนบรมราชชนนี
แขวงอรุณอมรินทร์ เขตบางกอกน้อย
กรุงเทพมหานคร 10700

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อติเทพ แจ่มนาลาว
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สະມາຣຸນ ຄຳຍົວເຢີຍ
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร
- รองศาสตราจารย์รณภพ เตชะวงศ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เดือนฤดี รักใหม่
สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์
มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อาจารย์ ดร.สุชาติ ทองลิมา
สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- อาจารย์ ดร.พชรภัก เขาวนโยธิน
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อชิรัชญ์ ไชยพจน์พานิช
คณะโบราณคดี มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นงนุช ภู่มาลี
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- อาจารย์ ดร.วันชัย แก้วไทรสุ่น
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
- รองศาสตราจารย์ ดร.รัตนโชติ เทียนมงคล
คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กันยารัตน์ เมืองแก้ว
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อชิษฐ์ วิจิตรสถิตรัตน์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- รองศาสตราจารย์โน้จัน จรุงจิตวิวัฒน์
สาขาวิชาจิตรกรรมไทย วิทยาลัยเพาะช่าง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปองพล ยาศรี
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

I บทบรรณาธิการ

สถานการณ์ในช่วงเดือนสิงหาคม พ.ศ.2567 นี้มีเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในประเทศไทย หลาย ๆ มิติ ที่มีประเด็นสัมพันธ์กับแวดวงวิชาการ การเมือง นับตั้งแต่การตรวจสอบวุฒิการศึกษาของสมาชิกวุฒิสภา การเผยแพร่บทความในวารสารวิชาการ จนถึงการหลุดจากตำแหน่งของนายกรัฐมนตรีของประเทศไทย คนที่ 30 และก็มี การแต่งตั้งนายกรัฐมนตรีคนที่ 31 ภายหลังไม่กี่วัน และเป็นนายกรัฐมนตรีที่อายุน้อยที่สุดในประเทศไทยในเวลานี้ ในขณะที่เราก็กำเนินชีวิตท่ามกลางการท่าสงครามในต่างประเทศ ทั้งที่กำลังสู้รบกันและที่กำลังจะท่าสงครามระหว่างกัน

ปัญหาภัยพิบัติทางธรรมชาติก็เกิดขึ้นในหลาย ๆ ประเทศ ส่วนในประเทศไทย ณ ขณะนี้ ก็เกิดน้ำท่วมในภาคเหนือหลายจังหวัด และที่กำลังไล่เรียงลงมายังจังหวัดตอนล่างและปลายทางคือกรุงเทพมหานคร อย่างไรก็ตามประเด็นปัญหาเหล่านี้ก็ควรจะได้รับ ความสนใจจากนักสร้างสรรค์ ศิลปิน นักออกแบบ แล้วลองศึกษา สร้างสรรค์ผลงานออกมาไม่ว่าจะสาขาวิชาใดก็ได้ แต่ ก็น่าจะเกิดประโยชน์ต่อสังคม

วารสาร DEC Journal ฉบับนี้มีบทความวิจัยจำนวน 5 บทความ ที่น่าสนใจดังนี้

การสร้างสรรค์ประติมากรรมในพื้นที่สาธารณะ : ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของชุมชนพื้นที่ริมเขื่อนชุมชนคนตลาด อ.เมือง จ.ราชบุรี โดย ภูษิต รัตนภาพ และ ดร.ท สิริรัตน์ เป็นบทความวิจัยที่ได้อธิบายกระบวนการสร้างสรรค์ประติมากรรมในพื้นที่สาธารณะ ขนาดใหญ่ ที่ทำให้เห็นแนวคิด การสร้างสรรค์ การตีความ ขั้นตอนการทำงานต่าง ๆ

พหุวัฒนธรรม ความเชื่อ ความศรัทธา และพฤติกรรมของสังคมผู้สูงอายุในชุมชน สู่การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม : กรณีศึกษา ชุมชนนุฎมาภาค เขตจอมทอง กรุงเทพฯ โดย อนุชา แพงเกสร, สุกานดา ถิ่นฐาน, มนินทรา ทุมโฆสิต และ บุษกร ฮวบแช่ม เป็นการศึกษาในชุมชนนุฎมาภาคอยู่บริเวณวัดโบราณ ที่มีสถาปัตยกรรมแบบพระราชนิยมในสมัยรัชกาลที่ 3 และชุมชนมีมรดกภูมิปัญญาที่หลากหลายในชุมชน และได้การบูรณาการศิลปะการออกแบบ และแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ในรูปแบบที่เหมาะสมสู่การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

การสืบทอดสายใย สำนึกความเป็นคนจีนที่ยึดโยงลูกหลานรุ่นหลังไว้กับรากเหง้าบรรพบุรุษ โดย อาภาพรณ ปลั่งสิริสุนทร ว่าด้วยเรื่องของ การวิเคราะห์การสืบทอดอัตลักษณ์ผ่านการปฏิบัติประเพณีพิธีกรรมของชาวไทย จากแบบที่คุ้นตามาสู่การผลิตของไหว้บรรพบุรุษแบบร่วมสมัย

ศึกษาแนวโน้มและวิเคราะห์ผลงานกราฟฟิตีในช่วงเวลาปี พ.ศ. 2566-2567 ของศิลปินไทย โดย นัทพัทธ์ น้อยสวัสดิ์ ได้นำเสนอข้อสรุปผลจากการสำรวจงานกราฟฟิตี และศิลปิน และจำแนกจัดกลุ่มรูปแบบ แนวคิด กลวิธีการสร้างสรรค์ที่ทำให้เห็นพัฒนาการที่เกิดขึ้นในประเทศไทย

ประวัติศาสตร์และสุนทรียภาพของศิลปะพิกเซล โดย อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์ ได้นำเสนอที่มาของศิลปะพิกเซลตั้งแต่เริ่มต้น จนถึงผลงานศิลปินร่วมสมัยในปัจจุบันทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศที่ผู้วิจัยได้ไปลงพื้นที่ศึกษาด้วยตนเอง

กองบรรณาธิการยังคงมีความตั้งใจในการผลิตวารสารวิชาการทางด้านศิลปะและการออกแบบในขณะที่ยังคงกำลังรอพิจารณาและจะประกาศผลการจัดกลุ่มฐานข้อมูล TCI ในเดือนมกราคม 2568 ซึ่งแน่นอนว่า เรายังคงเปิดรับบทความจากท่านผู้อ่านที่สนใจเผยแพร่งานวิชาการหรือวิจัยของท่าน และโปรดติดตามฉบับที่ 3 ของปีนี้ซึ่งก็มีบทความที่น่าสนใจอีกอย่างแน่นอน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
บรรณาธิการวารสารวิชาการ DEC Journal

บทความวิจัย

- การสร้างสรรค์ประติมากรรมในพื้นที่สาธารณะ ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมและอัตลักษณ์
ของชุมชนพื้นที่ริมเขื่อนชุมชนคนตลาด อ.เมือง จ.ราชบุรี 10

Creating Sculptures in Public Spaces Promotes The Art, Culture, and
Identity of The Community Along The Dam Area and The Market Community
in Muang District, Ratchaburi Province.

ภูษิต รัตนภานพ / ดร.ท สิทธิรัตน์
- พหุวัฒนธรรม ความเชื่อ ความศรัทธา และพฤติกรรมของสังคมผู้สูงอายุในชุมชน
สู่การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม:
กรณีศึกษา ชุมชนวุดากาศ เขตจอมทอง กรุงเทพฯ 31

Multicultural Belief, Faith, and Behavior of District's Aged Society to
The Identity of Creative Recreation Area for A Cultural Tourism:
A Case Study of Wutthakat Community, Jomthong Districts, Bangkok

อนุชา แผงเกษร / สุกานดา ถิ่นฐาน / มนินทรา ทุมไธสิต / บุษกร ฮวบแซม
- การสืบทอดสายใย สำนึกความเป็นคนจีน ที่ยึดโยงลูกหลานรุ่นหลังไว้กับรากเหง้า
บรรพบุรุษ 54

The Consciousness of The Chinese Descendant's Inheritance
to The Antecedent's Roots

อาภาพรณ ปลั่งสิริสุนทร
- ศึกษาแนวโน้มและวิเคราะห์ผลงานกราฟฟิตี ในช่วงเวลาปี พ.ศ. 2566-2567 77

ของศิลปินไทย

Study Trends and Analyze Graffiti During The Year 2023-2024 of Thai Artist

นัทธพัชร น้อยสวัสดิ์
- ประวัติศาสตร์และสุนทรียภาพของศิลปะพิกเซล 95

History and Aesthetics of Pixel Art

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์

การสร้างสรรค์ประติมากรรมในพื้นที่สาธารณะ ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ ของชุมชนพื้นที่ริมเขื่อนชุมชนคนตลาด อ.เมือง จ.ราชบุรี

Creating Sculptures in Public Spaces Promotes The Art, Culture, and Identity of The Community Along The Dam Area and The Market Community in Muang District, Ratchaburi Province.

Received : 29 March 2024

Revised : -

Accepted : 20 June 2024

ภูษิต รัตนานพ ¹

Phusit Rattanapanop ¹

ดรุฑ สีทธิรัตน์ ²

Darut Sithirut ²

¹ อาจารย์ประจำภาควิชาการออกแบบเครื่องประดับ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อีเมล : rattanapanop_p@su.ac.th

¹ Lecturer, in Department of Jewelry Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University E-mail : rattanapanop_p@su.ac.th

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำภาควิชาประยุกต์ศิลปศึกษา คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อีเมล : sithiratn_d@su.ac.th

² Assistant Professor, in Department of Applied Art Studies, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University,
E-mail : sithiratn_d@su.ac.th

งานวิจัย/สร้างสรรค์นี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) กองทุนส่งเสริม
วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (ววน.) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

บทคัดย่อ

โครงการสร้างสรรค์ประติมากรรมในพื้นที่สาธารณะ ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของชุมชน พื้นที่ริมเขื่อนชุมชนคนตลาด อ.เมือง จ.ราชบุรี นักวิจัยได้รวบรวมข้อมูลปฐมภูมิจากการสำรวจพื้นที่ศึกษา ศึกษาค้นคว้า รวบรวมเอกสารด้านประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา วิถีชีวิต และศิลปะที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์เพื่อออกแบบเป็นผลงานประติมากรรมที่สามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ที่แสดงออกถึงจังหวัดราชบุรี หรือแสดงถึงวิถีชีวิตของชาวราชบุรีในครั้งเมื่อนานมาแล้ว มุ่งหมายให้ผลงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นสามารถชวนนึกถึงรากเหง้าเดิมบางอย่างพร้อมทั้งอนุรักษ์ไม่ให้สูญหายไป ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านรูปแบบผลงานประติมากรรมร่วมสมัย ที่ผู้คนสามารถมีปฏิสัมพันธ์หรือใช้ประโยชน์จากผลงานสร้างสรรค์ได้ในทิศทางที่แตกต่างกันไป

ในการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้สามารถสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมขนาดใหญ่จำนวน 2 ผลงาน ติดตั้ง ณ เขื่อนเก่าริมแม่น้ำแม่กลอง หน้าตลาด โดยก๊ อําเภอเมืองราชบุรี และเพื่อผลกระทบตอสังคมที่มากยิ่งขึ้น ผลงานประติมากรรมดังกล่าวยังถูกถ่ายทอดให้อยู่ในรูปแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์ โคมไฟ 3 รูปแบบ ดำเนินการจัดสิทธิบัตร และจัดแสดงผลงานการออกแบบ ในนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ของคณาจารย์คณะมัณฑนศิลป์ ภาควิชาประยุกต์ศิลปศึกษา ปี 2566 โดยผลงานต้นแบบที่เกิดขึ้นดังกล่าวชุมชนสามารถเรียนรู้ ปรับปรุง ต่อยอดและพัฒนาเพื่อนำไปสู่กระบวนการผลิตเพื่อจัดจำหน่ายจนสามารถสร้างรายได้ให้แก่ชุมชนต่อไป

คำสำคัญ : ประติมากรรมบนพื้นที่สาธารณะ, ประติมากรรมร่วมสมัย, เรือเอี่ยมจิ้น, ผ้าขาวม้า, อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

Abstract

The Sculpture Creation for Public Space to promote Art Culture and local Identity. Case study of River Bank area. Ratchaburi Province. Firstly, the researchers collected primary data from a survey of the study area and also research on historical documents, cultural, knowledge, way of life and related arts. Then, analyzed to design a sculpture that can convey Ratchaburi identity or represents the way of life of Ratchaburi people in the past. The researchers want the creative work that is created to bring back the original roots along with preserving it to remain. Therefore, the story is conveyed through the form of contemporary sculpture where people can interact or make use of its in various ways.

In conducting this research, two large-scale sculptures were created and installed at an old dam along the Mae Klong River, mueang Ratchaburi District. And for greater social impact The sculpture has also been translated into three prototype lamp products. Proceed to register a patent and exhibit design work in Department of Applied Arts Studies International Collaboration Profect 2023. For the resulting prototype works, community can be learned, improved, extended and developed to lead to the production process for distribution until being able to continue generating income for the community.

Keyword : Public Arts, Contemporary Sculpture, Pah Khao Mah, Ruea lam Joon, Culture Identity

บทนำ

จังหวัดราชบุรี เป็นจังหวัดที่ได้รับการประชาสัมพันธ์ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยว เมืองรอง มุ่งพัฒนาความสำคัญในเชิงประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และ ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นผลสืบเนื่องกับที่มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้ลงนามใน บันทึกความร่วมมือร่วมกับผู้ว่าราชการจังหวัดราชบุรี นายกเทศบาลเมือง จังหวัดราชบุรี เพื่อพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้และหลักฐานทางศิลปวัฒนธรรม ต่าง ๆ ควบคู่ไปกับการปรับภูมิทัศน์ของราชบุรีเมืองเก่า รวมถึงมหาวิทยาลัย ศิลปากรได้รับการกิจหน้าที่เป็น อว.ส่วนหน้า ในการผลักดันกิจกรรมต่าง ๆ ระหว่างสถาบัน หน่วยงานภาครัฐและเอกชน เพื่อให้เกิดการขับเคลื่อนทาง ศิลปวัฒนธรรมเพื่อผลกระทบที่ดีต่อประชาคมในพื้นที่ ดังจะเห็นได้จาก โครงการวิจัยต่าง ๆ ที่เหล่าคณะนักวิจัยจากมหาวิทยาลัยศิลปากรดำเนินการ ร่วมกับหน่วยงานราชการ จังหวัด เทศบาล และชุมชน ผลลัพธ์และผลกระทบ ที่ดีต่อประชาคมปรากฏเป็นที่ประจักษ์แล้ว

โครงการการสร้างสรรค์ประติมากรรมในพื้นที่สาธารณะ ส่งเสริมศิลป วัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของชุมชน พื้นที่ริมเขื่อนชุมชนคนตลาด อ.เมือง จ.ราชบุรี จึงต้องการสานต่อความร่วมมือและการดำเนินงานดังที่ผ่านมา เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสามารถเสริมสร้างภูมิทัศน์บริเวณเมืองเก่า ได้เป็นอย่างดี ทั้งยังสามารถสร้างความรับรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ที่นักวิจัยได้ถ่ายทอดสู่ผลงาน จากแรงบันดาลใจที่ได้รับ จากการศึกษา รวบรวม วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ โดยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความต้องการที่จะสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมต้นแบบจากการ เสาะหาแรงบันดาลใจจากประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมที่น่าสนใจของ จังหวัดราชบุรี มุ่งหมายให้ผลงานสร้างสรรค์สามารถชวนนึกถึงรากเหง้าเดิม บางอย่างพร้อมทั้งอนุรักษ์ไว้ไม่ให้สูญหายไป สร้างความตระหนักรู้ ไปจนถึง การร่วมกับชุมชนในการสร้างสรรค์ของที่ระลึกต้นแบบต่าง ๆ เพื่อความเป็น ไปได้ในการสร้างอาชีพหรือรายได้ให้แก่ชุมชน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิธีการพัฒนาแนวคิดและเนื้อหาในการสร้างศิลปะในจังหวัด ราชบุรี
2. เพื่อศึกษาพัฒนาผลงานศิลปะสำหรับพื้นที่ราชบุรีโดยร่วมมือในการ พัฒนาแบบกับชุมชน
3. เพื่อพัฒนาผลงานศิลปกรรมที่ชุมชนยอมรับและต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ ชุมชนได้

วิธีดำเนินการวิจัย

โครงการการสร้างสรรคประติมากรรมในพื้นที่สาธารณะ ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของชุมชน พื้นที่ริมเขื่อนชุมชนคนตลาด อ.เมือง จ.ราชบุรี ต้องการสานต่อความร่วมมือและการดำเนินงานดังที่ผ่านมา เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสามารถเสริมสร้างภูมิทัศน์บริเวณเมืองเก่าได้เป็นอย่างดี ทั้งยังสามารถสร้างความรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น ในการดำเนินการวิจัย นักวิจัยได้กำหนดขอบเขตขอบเขตด้านเนื้อหา ซึ่งโครงการวิจัยฯ นี้มุ่งเน้นการศึกษา รวบรวมข้อมูลจากการสำรวจพื้นที่และการพูดคุยกับชุมชน ศึกษาจากเอกสารพุดยภูมิ และนำเสนอเป็นการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่สามารถสะท้อนถึงประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา ฯลฯ จำนวน 2 ผลงานประติมากรรมจากผู้วิจัย 2 ท่าน พร้อมทั้งนำเสนอผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่ต่อยอดจากผลงานประติมากรรมดังกล่าว ขั้นตอนแรกในการดำเนินงาน ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิจากการสำรวจพื้นที่ศึกษา พูดคุยกับสมาชิกในชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องถึงความต้องการ รูปแบบผลงานศิลปะที่จะสามารถถ่ายทอดเรื่องราวหรือเอกลักษณ์บางอย่างของจังหวัดราชบุรี จากนั้นสำรวจพื้นที่บริเวณเขื่อนริมแม่น้ำแม่กลอง หน้าตลาดโคยก็ เพื่อศึกษาสภาพแวดล้อมและภูมิทัศน์โดยรอบ นำข้อมูลเบื้องต้นมาวิเคราะห์หากลั่นกรองเพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลในกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับพื้นที่นั้น ๆ ทั้งทางด้านกายภาพ และบริบทร่วมที่มีความสำคัญอื่น ๆ เช่น การศึกษาข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ ข้อมูลเกี่ยวกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนในชุมชนจากอดีตจนถึงปัจจุบัน

ภาพ 1-2

การพูดคุยกับสมาชิกในชุมชน และการสำรวจพื้นที่ศึกษา



จากนั้นศึกษาค้นคว้า รวบรวมเอกสาร ตำรา หนังสือ บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติมครอบคลุมขอบเขตเนื้อหา ด้านประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา วิถีชีวิต และศิลปะในพื้นที่สาธารณะ โดยได้ศึกษาภูมิทัศน์เมือง ภูมิทัศน์วัฒนธรรม และพื้นที่สาธารณะ ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างประติมากรรม บนพื้นที่สาธารณะเพื่อสนับสนุนเอกลักษณ์ของเมือง ซึ่ง เควิน ลินช์ (Kevin Lynch, 1977, อ้างถึงใน Wikipedia, 2564) สถาปนิกชาวอเมริกันนักวางผัง ได้ให้นิยาม ภูมิทัศน์เมือง ว่าเป็นการรวมองค์ประกอบในการรับรู้ของเมือง จากผู้พบเห็น ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 5 อย่าง คือ ทางสัญจร (paths) ขอบเขต (edges) ย่าน (districts) จุดศูนย์รวม (nodes) และ จุดหมายตา (landmarks) โดยองค์ประกอบทั้ง 5 ประการ จะสร้างมโนทัศน์ ในการรับรู้เมืองของผู้สังเกต หากสภาพแวดล้อมของเมืองมีการจัดองค์ประกอบ ที่เหมาะสม ก็จะทำให้เกิดจินตภาพที่ชัดเจนและส่งผลให้เมืองนั้น ๆ มีความ น่าประทับใจต่อผู้พบเห็นในที่สุด อาจกล่าวได้ว่า ภูมิทัศน์เมือง คือ การรวม เข้าด้วยกันระหว่างสภาพทางธรรมชาติและงานสร้างสรรค์ของมนุษย์ โดยการ ออกแบบหรือปรับปรุงคุณภาพทางทัศนียภาพในสภาพแวดล้อมที่เป็นส่วน ของเมือง เพื่อให้เกิดความร่มรื่น สวยงาม มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันในแต่ละ เมือง องค์ประกอบสภาพแวดล้อมทางกายภาพของเมืองที่นักวิจัยให้ความสำคัญและเล็งเห็นว่าการดำเนินการวิจัยในครั้งนี้จะส่งเสริมภูมิทัศน์เมืองได้ อย่างไร ซึ่งคือ องค์ประกอบ “ย่าน (districts)” เป็นบริเวณพื้นที่ชุมชนที่มี ขนาดของพื้นที่ตามลักษณะเฉพาะของชุมชน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของเมือง มี เอกลักษณ์ของบริเวณอันเกิดจากลักษณะเฉพาะร่วมกันของบริเวณที่ผู้สังเกต เข้าสู่ภายในเมืองได้ โดยแต่ละพื้นที่จะมีสภาพความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันตาม โครงสร้างทางสังคม วิถีชีวิตของชุมชนจะแสดงลักษณะกิจกรรมของผู้คน ที่ปรากฏเป็นย่านที่มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันในเมือง และองค์ประกอบ “ภูมิสัญลักษณ์ (landmarks)” จุดสังเกต หรือ จุดหมายตา เป็นจุดอ้างอิง หรือภูมิสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นจุดหมายตา แตกต่างจากชุมทางตรงที่บุคคลไม่สามารถเข้าสู่ภายในจุดหมายตาได้ โดยทำหน้าที่เป็นสัญญาณชี้แนะสำหรับ สภาพแวดล้อม เช่น ป้าย อาคารสำคัญ อนุสาวรีย์ เป็นต้น

ในการศึกษาเพิ่มเติมถึงการสร้างสรรค์ศิลปะบนพื้นที่สาธารณะทั้ง ในประเทศและต่างประเทศ ผู้วิจัยวิเคราะห์ผ่านผลงานที่น่าสนใจ 2 ผลงาน จักรพันธ์ วิลาลินีกุล ภาควิชาประติมากรรม คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร และพิเชฐ เขียวประเสริฐ ร่วมกัน ออกแบบฝาท่อสาธารณูปโภค จากโครงการวิจัย “การออกแบบประติมากรรม บนที่สาธารณะกับการมีส่วนร่วมของชุมชน” สืบเนื่องจากกรุงเทพมหานคร มีโครงการปรับปรุงทางเดินริมคลองโอ่งอ่าง (ศูนย์ขบวนนโยบายสาธารณะ

สำนักข่าวอิศรา, 2562) เพื่อพัฒนาทางเดินริมคลองให้มีภูมิทัศน์ที่งดงาม
สร้างสรรค์ให้เกิดทางเดินน้ำสายวัฒนธรรม แบ่งรูปแบบการออกแบบงาน
ศิลปะออกเป็น 6 รูปแบบ ประกอบด้วย ประติมากรรมลอยตัว ประติมากรรม
นูนต่ำ ม้านั่ง ฝาต่อระบายน้ำและสาธารณูปโภค ศิลปะกราฟฟิตี้ และรั้วกัน
ทางเดินน้ำ อีกผลงานที่มีชื่อเสียงโด่งดังระดับโลก Cloud Gate ผลงาน
ประติมากรรมสาธารณะของศิลปินชาวอินเดียสัญชาติอังกฤษ อนิช กาปูร์
(Anish Kapoor) ผลงานนี้ติดตั้งอยู่ในสวนสาธารณะ Millennium Park
กลางเมืองชิคาโก ประติมากรรมความสูง 10 เมตร กว้าง 13 เมตร ยาว 20
เมตร ที่ดูรูปร่างคล้ายถั่วขนาดยักษ์ มันจึงมีชื่อเล่นว่า “The Bean”
ประติมากรรมที่มีพื้นผิวแวววาวเงาแวบที่สะท้อนภาพของท้องฟ้า ทิวทัศน์
ตึกรามบ้านช่อง และผู้คนรอบข้างได้อย่างใสแจ๋วจนสร้างความตื่นตาตื่นใจ
ให้กับผู้ชมเป็นอย่างมากขึ้นนี้ ได้แรงบันดาลใจมาจากรูปร่างของโปรทเพลว
เป็นเหมือนแลนด์มาร์กหรือสถานที่ท่องเที่ยวยอดนิยมที่สร้างความชื่นชอบ
ให้แก่กันท่องเที่ยวที่เข้ามาเยี่ยมชมและถ่ายรูปเงาสะท้อนประหลาด ๆ ของ
ตัวเอง

เมื่อมองไปที่ศิลปะบนพื้นที่สาธารณะที่มีประโยชน์ในการใช้งานและเป็น
ศิลปะการออกแบบด้วยนั้น ที่พบมากคือการใช้เป็นม้านั่ง ผู้วิจัยได้ค้นคว้า
บทความ Seatscape & Beyond โดย ปารีฉัตร คำวาส (2565) ที่นำเสนอ

ภาพ 3

Rely Protective Public Seating (2019), Joe Doucet x Partners



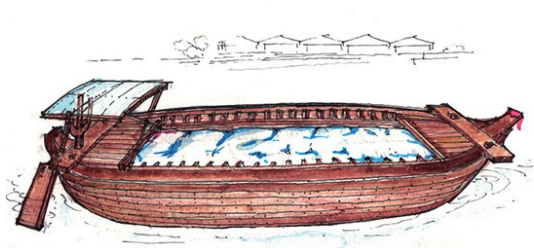
หมายเหตุ. จาก “Seatscape & Beyond” โดย ปารีฉัตร คำวาส, 2022, <https://readthecloud.co/one-bangkok-urban-furniture-competition/> ช่วงเวลาหนึ่ง นិวยอร์กมีเหตุการณ์รถชนคน
โดยผู้ก่อการร้าย ดีไซน์เนอร์ออกแบบโดยคิดว่า จะทำอย่างไรให้ที่นั่งสาธารณะป้องกันการเกิดอุบัติเหตุ
บางอย่างได้ เลยมีการออกแบบทางวิศวกรรมให้ตัวข้อต่อรับแรงกระแทกได้ พร้อมเป็นแบรีเออร์ให้
คนที่นั่งอยู่ปลอดภัย

การออกแบบที่นึ่งสาธารณะจากทั่วโลก ที่นอกจากจะมีวัตถุประสงค์ในการใช้งานเป็นที่นั่ง แต่แฝงไปด้วยการสอดแทรกศิลปะให้อยู่รอบตัวมนุษย์

จากนั้น ได้ศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับวิถีชีวิตดั้งเดิม ประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญา โดยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเรือต่อ โดยเฉพาะเรือเอี่ยมจูน เนื่องจากในบริเวณริมน้ำของพื้นที่แห่งนี้ในอดีตเคยใช้เป็นที่ทำเรือขนส่งสินค้ามากมายซึ่งมีความสำคัญต่อคนในชุมชนเป็นอย่างมาก ซึ่งการขนส่งสินค้านั้นใช้การขนส่งทางเรือเป็นหลัก จากเรือสำเภาสู่การขนถ่ายสินค้าสู่เรือเล็กคือเรือเอี่ยมจูนเพื่อส่งสินค้าต่อไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ตามแม่น้ำลำคลองสายเล็กสายน้อย

ภาพ 4

เรือเอี่ยมจูน



หมายเหตุ. จาก เรื่องที่ 3 เรือไทย, โดย มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน, ม.ป.ป. <https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=39&chap=3&page=t39-3-infode-tail04.html>

ในด้านศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ได้ศึกษาเกี่ยวกับผ้าขาวม้า ผ้ารูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ความกว้างประมาณ 2 คอก ยาวประมาณ 3-4 คอก (ในปัจจุบันขนาดความกว้าง ความยาว นิยมใช้หน่วยวัดเป็นเมตร หรือความกว้าง ความยาวที่จะแตกต่างกันออกไปตามแต่ละท้องถิ่น) โดยมากทอเป็นลายตารางเล็ก ๆ นิยมใช้ด้ายหลายสี หรือบ้างก็เป็นผ้าสีเดียวก็มี ผ้าขาวม้าในประเทศไทยมีชื่อเรียกแตกต่างกันขึ้นอยู่กับท้องถิ่น ส่วนสี และลวดลายของผ้าขาวม้าก็อาจจะแตกต่างกันไปตามความนิยมของท้องถิ่นเช่นเดียวกัน เช่น ทางภาคกลาง ผ้าขาวม้า มักนิยมลวดลายที่มีลักษณะเป็นลายตารางหมากรุก ส่วนทางภาคอีสานอาจจะแบบตารางเล็ก ๆ สะเอียด เป็นต้น (ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ, ม.ป.ป.)

ภาพ 5

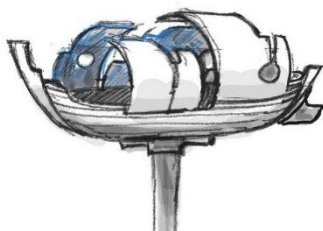
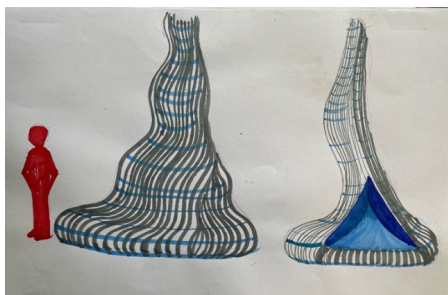
ผ้าขาวม้าบ้านไร่ จ.ราชบุรี



จากนั้นนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์เพื่อออกแบบเป็นผลงานประติมากรรมที่สามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ที่แสดงออกถึงจังหวัดราชบุรี หรือแสดงถึงวิถีชีวิตของชาวราชบุรีในครั้งเมื่อนานมาแล้ว มุ่งหมายให้ผลงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นสามารถชวนนึกถึงรากเหง้าเดิมบางอย่างพร้อมทั้งอนุรักษ์ไม่ให้สูญหายไป ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านรูปแบบผลงานประติมากรรมร่วมสมัย ผู้วิจัยได้นำเสนอแบบร่างแก่นายกเทศมนตรีเมืองราชบุรี นายศักดิ์ชัย พิศาลผล เพื่อปรับปรุงแบบจำลองและพิจารณาพื้นที่ติดตั้งอย่างเหมาะสม รวมถึงการนำเสนอแบบร่างต่อตัวแทนชุมชน คุณชลันธร อำนาจวจิน และคุณณณกุล เพชรนิติกร คณะกรรมการชุมชนคนตลาด

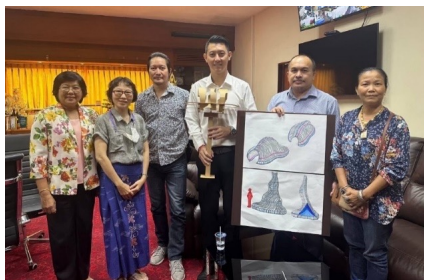
ภาพ 6-7

แบบร่าง 2 มิติ



ภาพ 8-9

การนำเสนอแบบร่าง 2 มิติ และแบบร่าง 3 มิติ แก่นายกเทศมนตรีเมืองราชบุรี นายศักดิ์ชัย พิศาลผล และตัวแทนชุมชน คุณชนันธร อำนาจอิน และคุณนฤมล เพชรนิติกร คณะกรรมการชุมชนคนตลาด



ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานประติมากรรม “ที่นั่งผ้าขาวม้าอัตลักษณ์ชุมชน” โดย ภูษิต รัตนภาพ

ภาพ 10-11

แบบจำลอง 3 มิติสำหรับขยายมาตราส่วนผลงาน และการขึ้นโครงงานประติมากรรม



ผู้วิจัยเลือกใช้วัสดุโลหะและประกอบติดกันด้วยเทคนิคการเชื่อม สาเหตุที่เลือกใช้วัสดุดังกล่าวเนื่องจากมีราคาที่ไม่สูงมาก จัดการได้ง่าย ทนทาน สามารถสร้างรูปร่างได้อิสระ และช่างผู้ประกอบชิ้นงานมีความเชี่ยวชาญในวัสดุและเทคนิคการเชื่อม

ภาพ 12-13

ช่างจะนำเหล็กที่มีลักษณะเป็นเส้นยาวที่เตรียมไว้มาประกอบติดกับโครงงานด้วยเทคนิคการเชื่อมโลหะ จะได้ชิ้นงานที่ได้หลังจากการประกอบแผ่นเหล็กเข้าด้วยกันดังภาพขวา



ภาพ 14-15

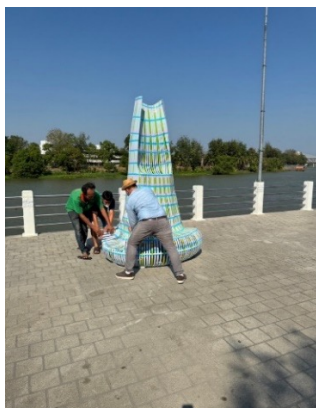
การสาธิตการใช้งานโดยสามารถนั่งได้ 2 ระดับ



ภาพ 16-17
ขั้นตอนการทำสี



ภาพ 18-19
ขั้นตอนการขนย้ายและติดตั้ง



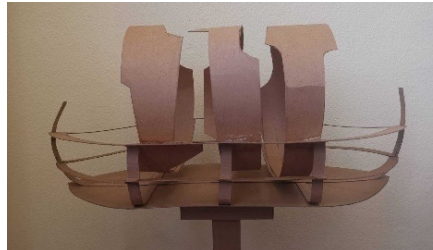
ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม “เลือนราง”

โดย ดร.ท ลิทธิรัตน์

ในการออกแบบชิ้นงานประติมากรรม ผู้วิจัยมีความชื่นชอบและมีความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์งานประติมากรรมร่วมสมัยตามแบบอย่างอิทธิพลจากศิลปะตะวันตกโดยอาศัยรูปทรงเรขาคณิตในการออกแบบเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็นการใช้ระนาบหรือการใช้ปริมาตรในการนำเสนอรูปทรงประติมากรรม ออกแบบงานประติมากรรมที่มีความร่วมสมัยเพื่อเป็นสะพานระหว่างยุคสมัยของคนในอดีตและคนรุ่นใหม่ เมื่อได้แบบร่าง 2 มิติที่พึงพอใจ ผู้วิจัยจึงได้ถอดแบบร่างดังกล่าวมาสร้างเป็นแบบจำลอง 3 มิติขนาดเล็ก ด้วยวัสดุกระดาษ มีหน้าที่สร้างความเข้าใจในการมองเห็นรอบด้านได้ง่ายและชัดเจน เพื่อที่จะได้ปรับเปลี่ยนด้านและมุมต่าง ๆ รวมถึงการขยายหรือลดสัดส่วน ทั้งยังทำให้สามารถเพิ่มรายละเอียดหรือชิ้นส่วนอื่น ๆ ที่ต้องการเพิ่มเติมได้

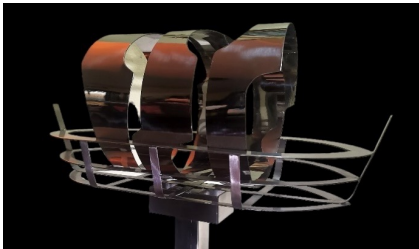
ภาพ 20-21

แบบจำลอง 2 มิติ จากวัสดุกระดาษ



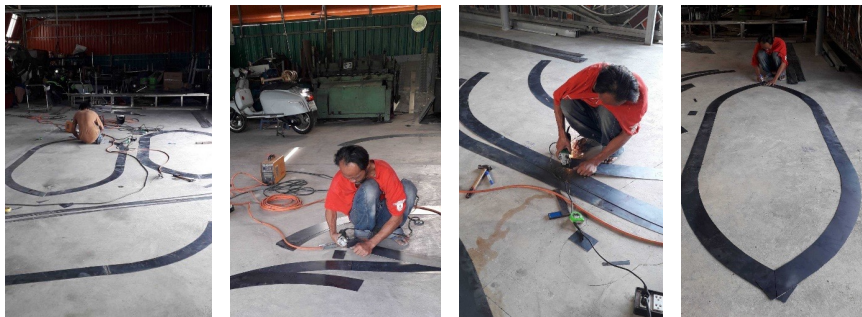
ภาพ 22-23

แบบร่าง 3 มิติ จากวัสดุแอสแตนเลสตีล



ภาพ 24-27

ผู้ปฏิบัติงานขณะกำลังทาบต้นแบบและตัดแผ่นสแตนเลสตีล



นำแบบตัด (pattern) ที่สมบูรณ์ พิมพ์ลงบนแผ่นกระดาดขนาดใหญ่
เท่าชิ้นส่วนจริงแต่ละชิ้นส่วน กระบวนการต่อไปคือการนำแผ่นกระดาด
ดังกล่าวมาเป็นต้นแบบทาบลงบนแผ่นสแตนเลสตีล และทำการคัดลอก
เส้นลงบนแผ่นสแตนเลสตีล เพื่อนำไปตัดเป็นชิ้นส่วนต่าง ๆ ของงาน
ประติมากรรม และประกอบชิ้นส่วนแผ่นระนาบที่ตัดให้เกิดเป็นรูปทรงที่มี
ปริมาตรโดยการเชื่อม

ภาพ 28-29

การประกอบชิ้นงาน



ภาพ 30

ขั้นตอนการทำสี



สรุปและอภิปรายผล

โครงการการสร้างสรรค์ประติมากรรมในพื้นที่สาธารณะ ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของชุมชน พื้นที่ริมเขื่อนชุมชนคนตลาด อ.เมือง จ.ราชบุรี หลังจากกระบวนการการดำเนินงานที่ผ่านมา ทั้งการสำรวจพื้นที่ศึกษา เก็บรวบรวมข้อมูล การศึกษาจากข้อมูลทฤษฎีต่าง ๆ ตลอดจนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานเสร็จสิ้น ผู้วิจัยสามารถนำเสนอผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ ขอบเขต และประโยชน์ที่จะได้รับดังที่ได้ตั้งไว้ ดังนี้

1. ผลงานประติมากรรม “ที่นั่งผ้าขาวม้าอัตลักษณ์ชุมชน”

โดย ภูษิต รัตนภาพ

ชื่อผลงาน : ที่นั่งผ้าขาวม้าอัตลักษณ์ชุมชน

วัสดุ : โลหะ

ขนาด : 150 x 180 x 260 ซม.

จากการสำรวจพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล “โครงการสร้างสรรค์ประติมากรรมในพื้นที่สาธารณะ ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของชุมชน พื้นที่ริมเขื่อนชุมชนคนตลาด อ.เมือง จังหวัดราชบุรี” จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมที่นั่งผ้าขาวม้าอัตลักษณ์ชุมชน ที่นำเอา

ลวดลายและสีเส้นจากผ้าขาวม้าจังหวัดราชบุรี มาอยู่บนโลหะที่มีลักษณะ
สานกัน เกิดเป็นผลงานประติมากรรมที่ไม่เพียงแต่ให้การรับชม แต่ยังมีประโยชน์
ใช้สอยสำหรับการนั่งพักผ่อน เป็นจุดหมายตา ที่ผู้คนมีส่วนร่วมกับผลงานได้
ผู้วิจัยมีความมุ่งหวังว่าผลงานประติมากรรมชิ้นนี้จะช่วยเสริมสร้างภูมิทัศน์
ที่ดี สนับสนุนการเป็นเมืองแห่งศิลปะ และมีที่นั่งพักผ่อนหย่อนใจ ตาม
ความต้องการของชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

ภาพ 31

“ที่นั่งผ้าขาวม้าอัตลักษณ์ชุมชน” โดย ภูษิต รัตนภาพนพ



2. ผลงานประติมากรรม “เลือนราง”

โดย ดร.ชุตินันท์

ชื่อผลงาน : เลือนราง (fade)

วัสดุ : สแตนเลสสตีล

ขนาด : 190 x 400 x 230 ซม.

จากการสำรวจพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูล “โครงการสร้างสรรค์ประติมากรรมในพื้นที่สาธารณะ ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของชุมชน พื้นที่ริมเขื่อนชุมชนคนตลาด อ.เมือง จังหวัดราชบุรี” จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรม “เลือนราง” สะท้อนวิถีชีวิตของคนในชุมชนเมื่อครั้งอดีต ซึ่งใช้การคมนาคมขนส่งและเดินทางโดยทางน้ำเป็นหลัก เรือเอี่ยมจุ่นจึงมีความสำคัญต่อคนในชุมชนนั้น ๆ ในฐานะเป็นเรือขนส่งสินค้าที่สำคัญของเหล่าพ่อค้าที่ขนถ่ายสินค้ามาจากเรือใหญ่ เมื่อกาลเวลาหมุนเวียนเปลี่ยนไป หลายสิ่งย่อมเปลี่ยนแปลงและค่อย ๆ เลือนหายไปจากวิถีชีวิตของผู้คน โลกาวัดวันส่งผลให้การคมนาคมขนส่งทางเรือค่อย ๆ ลดความสำคัญลง ผู้วิจัยจึงต้องการให้ประติมากรรมชิ้นนี้เป็นวันวานเก่า ๆ ให้ชวนนึกถึงสำหรับผู้พบเห็นที่เป็นผู้สูงอายุไปจนถึงวัยซราที่ได้ร่วมสร้างสายธารเศรษฐกิจหรือสำหรับผู้พบเห็นทุกเพศทุกวัย ให้ประติมากรรมชิ้นนี้เป็นเสมือนสิ่งที่เตือนใจ ย้ำเตือนให้รำลึก อนุรักษ์ และหวงแหนวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของตนมิให้เลือนหายไป

ภาพ 32

เลือนราง (fade)



3. การพัฒนาผลงานประติมากรรมที่ชุมชนยอมรับและต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบแก่ชุมชน

- ชื่อผลงาน : โคมไฟผ้าขาวม้า 1 และ โคมไฟผ้าขาวม้า 2
โดย ภูษิต รัตนานพ
วัสดุ : เส้นลวดสแตนเลสสตีล (โคมไฟผ้าขาวม้า 1)
เส้นลวดสแตนเลสสตีลและผ้าขาวม้า (โคมไฟผ้าขาวม้า 2)
ขนาด : 32 x 37 x 53 ซม. (โคมไฟผ้าขาวม้า 1)
34 x 38 x 55 ซม. (โคมไฟผ้าขาวม้า 2)

ภาพ 33-34

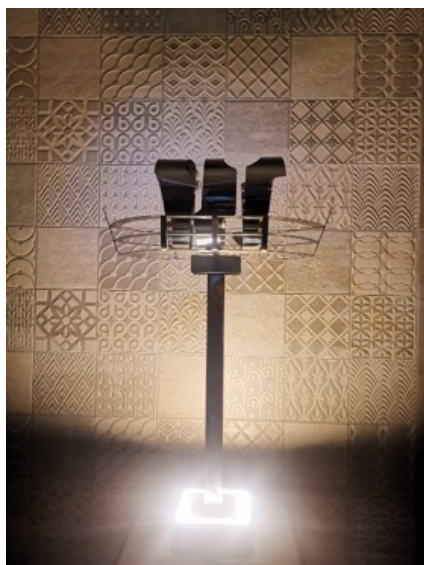
โคมไฟผ้าขาวม้า 1 และ โคมไฟผ้าขาวม้า 2



ชื่อผลงาน : เลือนราง (fade)
โดย ดร.ท สิริรัตน์
วัสดุ : สแตนเลสสตีล
ขนาด : 19 x 43 x 68 ซม.

ภาพ 35

เลือนราง (fade)



โครงการการสร้างสรรค์ประติมากรรมในพื้นที่สาธารณะ ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ของชุมชน พื้นที่ริมเขื่อนชุมชนคนตลาด อ.เมือง จ.ราชบุรี สานต่อความร่วมมือและการดำเนินงานจากที่ผ่านมา เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสามารถเสริมสร้างภูมิทัศน์บริเวณเมืองเก่าได้เป็นอย่างดี ทั้งยังสามารถสร้างความรับรู้ทางด้านประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น นักวิจัยได้มีการรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิจากการสำรวจพื้นที่ศึกษา พูดคุยกับสมาชิกในชุมชนและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง จากนั้นศึกษาค้นคว้า รวบรวมเอกสาร ตำรา หนังสือ บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม ด้านประวัติศาสตร์ ศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญา วิถีชีวิต และศิลปะที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์เพื่อออกแบบเป็นผลงานประติมากรรมที่สามารถ

ถ่ายทอดอัตลักษณ์ที่แสดงออกถึงจังหวัดราชบุรี หรือแสดงถึงวิถีชีวิตของชาวราชบุรีในครั้งอดีต มุ่งหมายให้ผลงานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นสามารถชวนนึกถึงรากเหง้าเดิมบางอย่างพร้อมทั้งอนุรักษ์ไม่ให้สูญหาย ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านรูปแบบผลงานประติมากรรมร่วมสมัย ในขณะเดียวกัน ผู้คนก็สามารถมีปฏิสัมพันธ์หรือใช้ประโยชน์จากผลงานสร้างสรรค์ได้ในทิศทางที่แตกต่างกันไป

ผลการวิจัยสามารถสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมขนาดใหญ่จำนวน 2 ผลงาน ติดตั้ง ณ เชื้อนกเการิมแม่น้ำแม่กลอง หน้าตลาดโคยก็ อำเภอมืองราชบุรี และเพื่อผลกระทบต่อสังคมที่มากยิ่งขึ้น ผลงานประติมากรรมดังกล่าวยังถูกถ่ายทอดให้อยู่ในรูปแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์ 3 รูปแบบ ดำเนินการจัดสิทธิบัตร และจัดแสดงผลงานการออกแบบในนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ของคณาจารย์คณะมัณฑนศิลป์ ภาควิชาประยุกต์ศิลปศึกษา ปี 2566 เนื่องในงานนิทรรศการ The 1st Department of Applied Arts Studies International Collaboration Project 2023 ระหว่างวันที่ 12 – 24 ธันวาคม 2566 ณ หอศิลป์และการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วังท่าพระ กรุงเทพฯ โดยผลงานต้นแบบที่เกิดขึ้นดังกล่าวชุมชนสามารถเรียนรู้ ปรับปรุง ต่อยอดและพัฒนาเพื่อนำไปสู่กระบวนการผลิตเพื่อจัดจำหน่ายจนสามารถสร้างรายได้ให้แก่ชุมชนต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ในการดำเนินการวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยควรวางแผนล่วงหน้าเป็นระยะเวลานาน เนื่องจากการประสานงานไม่เป็นไปตามที่คาดไว้หรือติดปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้ เพื่อลดปัญหาที่อาจเกิดขึ้นอย่างไม่คาดคิดและอาจส่งผลกระทบต่อความล่าช้าในกระบวนการทำงาน

2. ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ผู้วิจัยมุ่งเน้นเพียงแค่การออกแบบต้นแบบเพื่อเป็นแนวคิดในการเรียนรู้ทักษะ มิได้ดำเนินการวิจัยเพื่อหาแผนการตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์ดังกล่าว ในการดำเนินการวิจัยครั้งต่อไป ผู้วิจัยควรมีการวางแผนการตลาดเพิ่มเติมเพื่อผลลัพธ์ที่สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น และให้ผลกระทบสูงสุดแก่ชุมชน

เอกสารอ้างอิง

- ปาริฉัตร คำวาส. (2565, 4 มีนาคม). *Seatscape & Beyond. The Cloud*. <https://readthecloud.co/one-bangkok-urban-furniture-competition/>
- มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (ม.ป.ป.). *เรื่องที่ 3 เรือไทย*. <https://www.sara-nukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=39&chap=3&page=t39-3-infodetail04.html>
- วิกิพีเดีย. (2564, 5 กุมภาพันธ์). *ภูมิทัศน์เมือง*. <https://th.wikipedia.org/wiki/ภูมิทัศน์เมือง>
- ศูนย์ข่าวนโยบายสาธารณะ สำนักข่าวอิศรา. (2562, 17 กันยายน). *ประติมากรรมบนที่สาธารณะ: ผ้าทอริมคลองโอ่งอ่าง กำลังจะเปลี่ยนไป*. <https://www.isranews.org/article/thaireform/thaireform-documentary/80543-bk80543.html>
- ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ. (ม.ป.ป.). *งานศิลป์หัตถกรรมประเภทผ้าขาวม้าร้อยสี - ผ้าขาวม้า*. ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ.

พหุวัฒนธรรม ความเชื่อ ความศรัทธา และพฤติกรรมของสังคมผู้สูงอายุในชุมชน
สู่การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ เพื่อการท่องเที่ยว
เชิงวัฒนธรรม: กรณีศึกษา ชุมชนวุฒากาศ เขตจอมทอง กรุงเทพฯ

Multicultural Belief, Faith, and Behavior of District's Aged Society to
The Identity of Creative Recreation Area for A Cultural Tourism:
A Case Study of Wutthakat Community, Jomthong Districts, Bangkok

Received : 17 April 2024

Revised : 12 August 2024

Accepted : 25 August 2024

อนุชา แพ่งเกษร¹

Anucha Paengkasorn¹

สุกานดา ถิ่นฐาน²

Sukanda Thinthan²

มนินทรา ทุมโกลิต³

Manintra Tumkositi³

บุษกร ฮวบเข้ม⁴

Busakorn Houbcham⁴

¹ ศาสตราจารย์ ภาควิชาออกแบบตกแต่งภายใน คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อีเมล : anuchapangkesorn@gmail.com

¹ Professor (Ph.D.), in Department of Interior Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn university,
E-mail : anuchapangkesorn@gmail.com

² นักศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาศิลปะและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม, คณะมัณฑนศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : mindsukanda.th@gmail.com

² Doctoral degree student, in Culture – Based Design Arts, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn university,
E-mail : mindsukanda.th@gmail.com

³ นักศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาศิลปะและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม, คณะมัณฑนศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : tmanintra@gmail.com

³ Doctoral degree student, in Culture – Based Design Arts, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn university,
E-mail : tmanintra@gmail.com

⁴ นักศึกษาระดับปริญญาเอก สาขาศิลปะและการออกแบบเชิงวัฒนธรรม, คณะมัณฑนศิลป์, มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : busakorn_gang@hotmail.com

⁴ Doctoral degree student, in Culture – Based Design Arts, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn university,
E-mail : busakorn_gang@hotmail.com

ภายใต้ชุดโครงการ “ภูมิทัศน์วัฒนธรรม : การปะทะสังสรรค์ในบริบทของชุมชนดั้งเดิมและการขยายตัวของเมืองสู่การออกแบบพื้นที่ชุมชนสร้างสรรค์
เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมตามแนวคิดท้องถิ่นพัฒนา : กรณีศึกษา ชุมชนวุฒากาศ กรุงเทพฯ” ได้รับสนับสนุนโดย กองทุนสนับสนุนการวิจัย
นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีงบประมาณ พ.ศ. 2565

บทคัดย่อ

ชุมชนนุฎมาภาศอยู่บริเวณวัดโบราณ ที่มีสถาปัตยกรรมแบบพระราชนิยม ในสมัยรัชกาลที่ 3 และชุมชนมีมรดกภูมิปัญญาที่หลากหลายในชุมชน การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการในรูปแบบการวิจัยแบบผสมผสาน จากกลุ่มผู้สูงอายุคนดั้งเดิมในพื้นที่ ศิลปินหรือผู้ทำงานสร้างสรรค์ในพื้นที่ ตัวแทนผู้รับผิดชอบหน่วยงาน นักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ ร่วมกับการบูรณาการศิลปะการออกแบบ และแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ในรูปแบบที่เหมาะสมสู่การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

ผลการวิจัยพบว่า 1) บริบทพื้นที่ชุมชนนุฎมาภาศ มีจุดแข็ง คือ สถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญและมีชื่อเสียง ซึ่งเป็นทรัพยากรทางวัฒนธรรมไทย-จีน ที่ได้รับอิทธิพลมาตั้งแต่ช่วงรัชกาลที่ 3 และเป็นมรดกภูมิปัญญาที่มีการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น เช่น คณะปี่พาทย์ครูทองคำ การละเล่นกระต๊วงแทงเสือ เป็นต้น 2) พฤติกรรมของผู้สูงอายุในพื้นที่ชุมชนนุฎมาภาศมีวิถีชีวิตที่เรียบง่ายใช้ชีวิตอย่างพอเพียง มีความสุขกับสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัย และชอบทำกิจกรรมนันทนาการ เพื่อความสนุกและการผ่อนคลายร่วมกันเป็นกลุ่ม 3) ศักยภาพของต้นทุนวัฒนธรรมในพื้นที่สู่การออกแบบอัตลักษณ์ ให้สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้สูงอายุของคนในชุมชน และส่งเสริมการสร้างสุนทรียศาสตร์ โดยอยู่บนพื้นฐานของการอนุรักษ์และเน้นคุณค่าของสิ่งที่มีอยู่เดิม ที่เป็นเสน่ห์ของพื้นที่ที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้อย่างยั่งยืน

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป พบว่าผู้นำและคนในพื้นที่มีบทบาทสำคัญในการมีส่วนร่วม และการสร้างความเข้าใจในวัตถุประสงค์การออกแบบพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่สามารถส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในชุมชนให้มีคุณภาพที่ดี และช่วยสร้างพื้นที่ชุมชนให้มีความปลอดภัย พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงได้อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ : พหุวัฒนธรรม, อัตลักษณ์, สังคมผู้สูงอายุ, พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

Abstract

The Wutthakat community is located in the area of an ancient temple, it has royal architecture in the reign of King Rama III and the community has a diverse heritage of wisdom in the community. The research project was performed out using a mixed methods research design. A group of local elders was interviewed for qualitative study. Local artists, creatives, agency representatives, academics, and specialists to be evaluated, synthesized, and combined with theories to design a creative recreation area for cultural tourism.

The study indicated that 1) Wutthakat community context Famous tourist destinations, Thai-Chinese cultural resources influenced by King Rama III, and intellectual heritage like the Pi-phat Kru Thongkham group are its strengths, Cockatoo-tiger stabbing game, etc. 2) Wutthakat seniors live simply, be self-sufficient and happy with your home and enjoy group fun and relaxing activities. 3) The possibility of local expenses to develop an identity that matches community elderly behavior and encourage beautiful creation Preservation and emphasis on the area's original attractiveness are its goals.

Based on study results Researchers advise using research results and future research. Local leaders and residents It increase involvement and comprehension. Designing a creative cultural tourism leisure area. In order to enhance the overall well-being of the elderly population and foster the establishment of a secure community. The individual expresses a willingness to engage in sustainable adaptation.

Keyword : Multicultural, Aged Society, Identity, Creative Recreation Area, Cultural Tourism

บทนำ

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความเป็นมายาวนานทางประวัติศาสตร์ ซึ่งประกอบด้วย กลุ่มคนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ศาสนา และ เชื้อชาติ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน จากการหล่อหลอมทางวัฒนธรรมที่แตกต่าง หลากหลายนี้ ทำให้เกิดการผสมผสาน กลมกลืนกัน จนเกิดเป็นวัฒนธรรม ร่วม ซึ่งแสดงออกมาในรูปแบบของการมีส่วนร่วมของประเพณี และเทศกาล ต่าง ๆ ตลอดจนศิลปะ วัฒนธรรม สถาปัตยกรรม ที่ปรากฏให้เห็นได้หลาย แห่ง องค์การยูเนสโกได้มีประกาศปฏิญญาสากลว่าด้วยความหลากหลายทาง วัฒนธรรม (The UNESCO Universal Declaration on Cultural Diversity) (Eriksen, T. H. ,2001) คำว่า “พหุวัฒนธรรม” (multicultural) ถูกนำมา ใช้แทนที่คำดังกล่าว เนื่องจากมีความหมายในเชิงบวกมากกว่าในสังคมไทย

จากการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย ทำให้โครงสร้างประชากรของประเทศ อยู่ในระยะที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งจำนวน ประชากรผู้สูงอายุ มีรายงานข้อมูลผู้สูงอายุของกรุงเทพมหานคร จากฐาน ประชากรในระบบทะเบียนราษฎร ณ เดือนธันวาคม 2566 โดยกรมการ ปกครอง กระทรวงมหาดไทย ซึ่งการนิยาม/คำจำกัดความการนิยามศัพท์ที่ เกี่ยวข้องในรายงานฉบับนี้ จะอ้างอิงคำจำกัดความตามรายงานสถานการณ์ ผู้สูงอายุไทย พ.ศ.2564 ซึ่งได้อธิบายคำนิยามของผู้สูงอายุไว้ว่า “ปัจจุบัน สหประชาชาติยังไม่มีคำนิยามที่แน่นอนว่าอายุเท่าไร จึงจะเรียกว่าเป็น ผู้สูงอายุ (older/elderly person) แต่สหประชาชาติใช้อายุ 60 ปีขึ้นไป ในการนำเสนอสถิติข้อมูลและตัวชี้วัดผู้ที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ” และได้ให้ คำจำกัดความอื่น ๆ ไว้ ดังนี้

- คำว่าสังคมสูงอายุ (aged society) หมายถึง สังคมที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 10 ของประชากรทั้งหมด (หรือประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 7)

- คำว่าสังคมสูงอายุอย่างสมบูรณ์ (complete-aged society) หมายถึง สังคมที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 20 ของประชากรทั้งหมด (หรือประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 14)

- คำว่าสังคมสูงอายุระดับสุดยอด (super-aged society) หมายถึง สังคมที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 28 ของประชากรทั้งหมด (หรือประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 20)

- ผู้สูงอายุ หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป มีสิทธิได้รับ การคุ้มครอง ส่งเสริม และการสนับสนุนในด้านต่าง ๆ

ผู้สูงอายุกับการดำรงอยู่อย่างสมดุลเมื่อมีการก้าวล่วงสู่วัยชราแล้ว การเปลี่ยนแปลงในวัยนี้จะเห็นได้ทางกายภาพ และสภาพสังคมอย่างชัดเจน ถึงแม้จะไม่มีโรคภัยไข้เจ็บ แต่ก็มีภาระของร่างกายและการทำงานของอวัยวะต่าง ๆ ทำให้เกิดความเบื่อหน่ายไม่มีความสุขทั้งทางร่างกายและจิตใจ ซึ่งเชื่อมโยงกับพฤติกรรมที่แสดงออกอย่างเคยชินในชีวิตประจำวันด้วย

ผู้วิจัยมีความคิดว่า หากผู้สูงอายุจะมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ควรเข้าถึงพื้นที่นันทนาการได้โดยง่าย ก็จะห่างไกลจากโรคภัยไข้เจ็บ จึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนทั้งทัศนคติ วิธีคิด และพฤติกรรมต่าง ๆ โดยผู้สูงอายุให้ความสำคัญกับสภาพแวดล้อมภายในศูนย์นันทนาการมากขึ้นกว่าที่เป็นอยู่ เนื่องจากผู้สูงอายุมีเวลาว่างมาก จะทำให้ชีวิตมีดุลยภาพระหว่างร่างกายกับจิตใจ มีความสุข มีความภูมิใจ ที่สามารถช่วยเหลือตนเอง และให้ความรู้จากประสบการณ์แก่คนรุ่นหลังได้มากขึ้นจากพฤติกรรมที่มีปัจจัยด้านความเชื่อ ความศรัทธา และพฤติกรรมของผู้สูงอายุอันเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

ความเชื่อ (belief) คือ การยอมรับว่าสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นความจริง หรือมีการดำรงอยู่จริง โดยอาศัยประสบการณ์ตรง การไตร่ตรอง หรือการอนุมาน ความเชื่อเป็นเจตสิกเกิดขึ้นกับจิต การอยู่คู่กับจิตอย่างอิงอาศัยกัน ซึ่งกล่าวได้ว่า ความเชื่อในฐานะเจตสิกเป็นพลังสัญชาตญาณ สามารถผลักดันจิตให้กระทำต่าง ๆ ออกไป เช่น การคิด การจำ การรับอารมณ์ เป็นต้น ความเชื่อนั้นจะเป็นแรงผลักดันให้เกิดการกระทำที่ถูกและผิด ความเชื่อจึงเป็นพลังพื้นฐานหรืออารมณ์เบื้องต้นของมนุษย์ ที่ทำให้มนุษย์เียงไปสู่การยอมรับและการกระทำที่เป็นความกักตุน เคารพบูชา และการมอบตัวต่อความเชื่อ ความศรัทธานั้น โดยการกระทำที่มีความเชื่อเป็นแรงผลักดันให้เกิดการยึดถือปฏิบัติ หรือทำกิจกรรมพิธีกรรม ซึ่งในที่สุดกลายเป็นวัฒนธรรมประเพณีสืบต่อ ๆ กันมา บางที่ไม่อาจอธิบายได้ด้วยเหตุผล (ราชบัณฑิตยสถาน, 2532).

ศรัทธา (faith) หมายถึง ความเชื่อ ความรู้สึก เลื่อมใส เชื่อถือเชื่อมั่นในสิ่งที่หวังมีความมั่นใจว่าสิ่งที่ยังไม่ได้เห็นหรือเกิดขึ้นนั้นมีอยู่จริง ศรัทธาเปรียบเป็นรากฐานของจุดเริ่มต้นในสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เราจะกระทำในชีวิต ซึ่งศรัทธาที่แท้จริงมาจากศรัทธา ที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาการเป็นพลังของมนุษย์ และของสังคม ที่ครอบคลุมกิจกรรมของมนุษย์ไปในทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านสังคม เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม การเมือง การศึกษา จริยธรรม และด้านวัฒนธรรม (พระธรรมปิฎก, (ป.อ.ปยุตโต), 2553)

พฤติกรรมกับความเชื่อเป็นสิ่งที่อยู่คู่กันมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ ซึ่งรูปแบบและวิวัฒนาการ ความเชื่อความศรัทธานั้นย่อมมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปตามความเชื่อพื้นถิ่น ที่ถูกผสมผสานและบริบทของชุมชนนั้น ๆ

อย่างมีอัตลักษณ์ ซึ่งในปัจจุบันปรากฏการณ์ด้านความเชื่อ และความศรัทธา นั้นจะมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกับสินค้าแฟชั่น ที่มีความเป็นกระแส ซึ่งผู้วิจัยมีความสนใจที่จะวิเคราะห์ สังเคราะห์รูปแบบความเชื่อดังกล่าวเพื่อให้เกิดข้อค้นพบ เกิดกระบวนการการเปลี่ยนแปลง ความเชื่อ ความศรัทธาในปัจจุบันสู่การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการ

“นันทนาการ” เป็นคำใหม่ ที่บัญญัติขึ้นใช้แทนคำ “สันทนาการ” ภาษาอังกฤษคือ “Recreation” ซึ่งมาจากคำ “Create” แปลว่าสร้างขึ้น หรือทำขึ้น เติมคำ “Re” เป็น “Recreate” แปลว่าสร้างขึ้นใหม่หรือทำขึ้นใหม่ เมื่อเป็น “Recreation” ก็ให้ความหมายว่า “การสร้างขึ้นมาใหม่” ซึ่งหมายความว่าคนเราเมื่อประกอบภารกิจประจำวัน ก็เกิดความเครียด ความอ่อนเพลีย เหนื่อยง่าย เมื่อล้าทั้งร่างกายและจิตใจ จึงต้องหาสิ่งที่ทำให้ความเครียด เหนื่อยอ่อนเพลียหายไป ให้กลับมีพลังคืนสภาพปกติ ซึ่งสอดคล้องกับพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2555 ได้ให้ความหมายของคำว่า “นันทนาการ” ไว้ว่า “กิจกรรมที่ทำตามสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และผ่อนคลายความตึงเครียด”

ผู้วิจัยมีความคิดว่า จากความเชื่อ ความศรัทธา และอัตลักษณ์พื้นที่จะสามารถออกแบบนันทนาการสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ ซึ่งสอดคล้องกับ มนสิชา อินทจักร (2552) ได้กล่าวว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทยสำหรับนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น พบว่า องค์ประกอบของการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมมี 6 ด้าน คือ 1) ด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 2) ด้านการมีส่วนร่วมของชุมชนท้องถิ่น 3) ด้านตลาดการท่องเที่ยว 4) ด้านกระบวนการศึกษาสิ่งแวดล้อม 5) ด้านธุรกิจการท่องเที่ยว และ 6) ด้านการสร้างจิตสำนึกแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว

นอกจากนี้การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจะเกิดขึ้นได้ในพื้นที่ที่มีองค์ประกอบอย่างน้อย 1 ใน 4Hs (heritage, history, habitat and handicraft) กล่าวคือ (1) พื้นที่ประเภทที่มีแหล่งเป็นมรดก (heritage) ทำให้เกิดการท่องเที่ยวในทางวัฒนธรรมหรือโบราณคดี (2) พื้นที่ประเภทที่มีแหล่งความเป็นประวัติศาสตร์ (history) จะเป็นแหล่งให้เกิดการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่เป็นประวัติศาสตร์ (3) พื้นที่ประเภทที่มีปรากฏเป็นร่องรอยชุมชนการอยู่อาศัย (habitat) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุด สามารถเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมชุมชน วิถีชีวิต และ (4) พื้นที่ประเภทที่มีงานศิลปหัตถกรรม (handicraft) จะเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมประเภทงานศิลปะ ประเพณี (Smith, 1996 อ้างในชนัญญ์ พงศ์ธราธิก, สุมณตรี นิมนต์พันธ์ และอนันต์ มลารัตน์, 2564)

ชุมชนนุฎมาภาคอยู่บริเวณวัดโบราณได้แก่ วัดราชโอรสารามราชวรวิหาร วัดนางนองวรวิหาร และวัดหนึ่งราชวรวิหาร ซึ่งมีสถาปัตยกรรมแบบพระราชนิยมในสมัยรัชกาลที่ 3 และชุมชนมีมรดกภูมิปัญญาที่หลากหลายในชุมชน ดังนั้นการฟื้นฟูชุมชนดั้งเดิมควบคู่ไปกับการพัฒนาเมือง น่าจะเป็นคำตอบของการปรับตัวรับการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม ที่เกิดกับสังคมของชุมชนนุฎมาภาค เขตจอมทอง ซึ่งเป็นพื้นที่เขตที่เป็นสังคมสูงอายอย่างสมบูรณ์ (complete-aged society) ในอนาคต ซึ่งพหุวัฒนธรรมในรูปแบบของการอยู่ร่วมกันของผู้ที่ผู้ดั้งเดิมและผู้ที่มาอยู่ใหม่ ในบริบทของการพัฒนาเมืองตามแผนการพัฒนาผังเมืองใหม่ควบคู่กับการเรียนรู้วิถีชีวิตประเพณีและวัฒนธรรมดั้งเดิม ทำให้คนที่เข้ามาอยู่ใหม่เข้าใจในวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมเกิดความเคารพพหุวัฒนธรรมในมรดกทางวัฒนธรรมของย่าน จะส่งผลให้ผู้ที่อยู่เดิมเกิดความภาคภูมิใจและเห็นคุณค่าของตน ซึ่งการพัฒนาพื้นที่ทุกรูปแบบมีความสำคัญต่อการเติบโตของเมืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าโครงการนั้นจะเป็นการอนุรักษ์ พื้นฟูหรือสร้างพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่นั้น อันเกิดจากความเชื่อ ความศรัทธา พฤติกรรมของผู้สูงอายุในเชิงบริบทของชุมชนและความเข้าใจในพื้นที่อย่างลึกซึ้ง สู่การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมได้ดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. การศึกษาองค์ประกอบของพหุวัฒนธรรมรวมถึงศิลปะ ความเชื่อ ความศรัทธา ประเพณีท้องถิ่นที่ยังคงอยู่ในวิถีชีวิตปัจจุบัน เพื่อค้นหาลักษณะของพื้นที่
2. การศึกษาพฤติกรรมสังคมผู้สูงอายุในบริบทของชุมชน การอยู่อาศัยร่วมกันของกลุ่มคนดั้งเดิมและกลุ่มคนทีมาใหม่ ที่มีผลต่อรูปแบบกิจกรรมในพื้นที่นันทนาการ
3. การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และแนวความคิด จากความเชื่อ ความศรัทธา และพฤติกรรมของผู้สูงอายุในเชิงบริบทชุมชนนุฎมาภาค

วิธีการดำเนินการวิจัย

เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (mixed methods) การวิจัยนี้ใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลที่สอดคล้องกับเครื่องมือวิจัย คือ แบบสำรวจแบบมีส่วนร่วม และไม่มีส่วนร่วม แบบสัมภาษณ์ แบบสนทนากลุ่ม และแบบประเมิน โดยแบ่งการเก็บข้อมูลเป็น 2 ครั้ง

ครั้งที่ 1 การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ : ข้อมูลส่วนบุคคล และความคิดเห็น โดยสัมภาษณ์ สํารวจ สอบถาม บันทึกข้อมูล ใช้แบบสัมภาษณ์ และภาพถ่าย ชุมชนในบริบทวัฒนธรรม และพื้นที่นันทนาการ

ครั้งที่ 2 การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ : นำข้อมูลทั้งหมดเข้าสู่กระบวนการ สังเคราะห์ เพื่อออกแบบสร้างสรรค์ และนำกลับสู่ชุมชน เพื่อทำการสอบถาม ความคิดเห็น และผู้สนใจภายนอกโดยใช้แบบประเมินการชมนิทรรศการ

สถานที่ดำเนินการวิจัย (venue of the study)

ชุมชนบริเวณที่มีภูมิทัศน์วัฒนธรรมดั้งเดิม ตามแนวถนนวุฒากาศ เขต จอมทอง ระยะทาง 2.5 กิโลเมตร โดยสัมพันธ์กับคลองด่าน อันเป็นที่ตั้งของ ชุมชนวุฒากาศดั้งเดิมจนถึงปัจจุบัน

ประชากรที่ใช้ในการศึกษา (stakeholder)

งานวิจัยนี้มีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูล แบ่งการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ และเชิงปริมาณ โดยไม่จำกัดที่จะต้องเป็นกลุ่มเดียวกัน ดังนี้

1.1 การสำรวจแบบมีส่วนร่วม ได้แก่ ผู้สูงอายุ ศิลปิน ในชุมชนผู้เกี่ยวข้องกับ การท่องเที่ยววัฒนธรรม ในบริบทความเชื่อ ความศรัทธา บนพื้นที่พหุวัฒนธรรม ของชุมชนวุฒากาศ

1.2 การสัมภาษณ์ ได้แก่

- ผู้สูงอายุคนดั้งเดิมในพื้นที่ จำนวน 5 คน
- ศิลปินหรือผู้ทำงานสร้างสรรค์ในพื้นที่รวม จำนวน 3 คน
- ตัวแทนผู้รับผิดชอบหน่วยงานการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) และ กระทรวงวัฒนธรรม จำนวน 1 คน

1.3 การสนทนากลุ่ม

- กลุ่มผู้สูงอายุ ผู้เป็นตัวแทนชุมชน จำนวน 3 คน
- ศิลปินหรือผู้ทำงานสร้างสรรค์ในพื้นที่ ผู้แทนชมรม สมาคม หรือ กลุ่มกิจกรรมในท้องถิ่น เช่น วงปี่พาทย์ มัคคุเทศก์ นักปราชญ์ ท้องถิ่น ผู้ประกอบการในท้องถิ่น จำนวน 3 คน
- ตัวแทนผู้รับผิดชอบหน่วยงานการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมหาชน) และ กระทรวงวัฒนธรรม จำนวน 1 คน
- ประชากรทั่วไป ผู้ให้ความสนใจเข้าร่วมทั้งบุคคลในพื้นที่ หรือ ผู้ประกอบอาชีพจากนอกพื้นที่ แต่จำนวนไม่เกินร้อยละ 20 โดย

มีผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม จำนวน 5 คน ของผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม
จำนวน 1 ครั้ง

1.4 การทำแบบประเมิน โดยมีเกณฑ์คัดเลือกผู้ประเมินผลงานสร้างสรรค์
ที่มีความร่วมสมัย ด้วยแบบประเมิน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะและ
การออกแบบ จากการได้รับชมและมีส่วนร่วมในพื้นที่สร้างสรรค์รวม ทั้งผู้ที่
สนใจในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อย่างน้อย 20 แบบประเมิน

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลตามกระบวนการวิจัย เพื่อหาคำตอบตามวัตถุประสงค์
ประกอบด้วย การรายงานผลการดำเนินงาน 3 ส่วน ได้แก่

1) **ผลการวิเคราะห์ข้อมูลภาคทฤษฎีที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม**
พบว่า บริบทพื้นที่ถนนวุฒากาศเป็นถนนที่วิ่งเกือบขนานไปกับเส้นคลองด่าน
มีชุมชนดั้งเดิมตั้งอยู่ข้างวัดโบราณ ได้แก่ วัดราชโอรสารามราชวรวิหาร
วัดนางนองวรวิหาร และวัดหนึ่งราชมหาราช ซึ่งชุมชนยังคงดำรงอยู่ในบริบท
และมีวิถีชีวิตที่มีความเรียบง่ายตามริมคลอง และเป็นศูนย์รวมครอบครัวศิลปิน
ช่างแขนงต่าง ๆ เช่น อาหาร ศิลปะการแสดงวัฒนธรรมไทย-จีน เป็นต้น โดยมี
สภาพแวดล้อมและลักษณะทางวัฒนธรรมที่ยังคงอยู่ในบริบทชุมชนวุฒากาศ
ซึ่งมีเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเชื้อชาติ และความหลากหลายทางวัฒนธรรม
อันประกอบด้วย สถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญ ศิลปวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลทาง
วัฒนธรรมจีนที่ยังคงเหลือ ผสมผสาน กลืนกลายอยู่ในบริบทความเป็นอยู่
และในสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น สืบเนื่องจากในประวัติศาสตร์ที่มีคนจีนอพยพ
เข้ามาตั้งถิ่นฐานเป็นแหล่งค้าขายในรัชกาลที่ 3 การศึกษานี้ได้พบความน่า
สนใจอยู่ที่ชุมชนวุฒากาศในปัจจุบัน ที่มีความโดดเด่นทางด้านวัฒนธรรมโดย
มีความสัมพันธ์และมีวิถีชีวิตด้วยความเรียบง่าย ซึ่งเป็นการอยู่ร่วมกันในสังคม
พหุวัฒนธรรมในบริบทเส้นทางการค้าในประวัติศาสตร์ ก่อให้เกิดการเรียนรู้
ข้ามวัฒนธรรม จนเกิดกระบวนการผสมผสานทางวัฒนธรรม และเชื่อมโยง
กับพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่เข้ามาในพื้นที่ เพราะชุมชนวุฒากาศเป็น
แหล่งท่องเที่ยวเชิงประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมทางฝั่งธนบุรี ผู้วิจัยนำ
ข้อมูลจากการวิเคราะห์มาเพื่อนำไปสู่กระบวนการเชิงสัญญา ที่ส่งผลให้เกิด
กระบวนการให้ความหมายทางวัฒนธรรม

2) **ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ** ที่ได้จากการสำรวจรวบรวม
และการเก็บข้อมูลด้วยเครื่องมือวิจัย : แบบสัมภาษณ์แบบเจาะจง โดยวิเคราะห์
แจกแจงข้อมูลเป็นข้อค้นพบในการออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการ
สร้างสรรค์

2.1) ข้อค้นพบจากการศึกษาองค์ประกอบของพหุวัฒนธรรมรวมถึง ศิลปะ ความเชื่อ ความศรัทธา ประเพณีท้องถิ่นที่ยังคงอยู่ในวิถีชีวิตปัจจุบัน เพื่อค้นหาอัตลักษณ์ของพื้นที่ พบว่า มีความผสมกลมกลืนกันระหว่างวัฒนธรรมที่ยังคงเกี่ยวโยงความโดดเด่นความสัมพันธ์ที่กลืนกลายของอิทธิพลไทย-จีน ที่สอดคล้องตามอัตลักษณ์ในงานด้านสถาปัตยกรรม อาหารที่มีรสชาตอร่อย และดั้งเดิมสูตรโบราณที่ยังอยู่และสัมผัสได้ในพื้นที่ รวมถึงมีความเชื่อมโยงไปยังการท่องเที่ยวในปัจจุบัน ที่มีการอ้างอิงถึงความเชื่อ ความศรัทธาในพื้นที่ ศักดิ์สิทธิ์ของวัด ที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในพื้นที่ที่ตั้งดูนักท่องเที่ยว ให้เดินทางเข้ามา หนึ่งในกลุ่มนักท่องเที่ยวเป้าหมายที่สำคัญ คือ นักท่องเที่ยวจีน ที่ให้ความสนใจและมีพฤติกรรมการท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม โดยเน้นการมากราบไหว้ตามความเชื่อ ความศรัทธา และมาท่องเที่ยวรูปแบบเนิบช้าในบริบทชุมชนนุภาพาศ

2.2) ข้อค้นพบจากการศึกษาพฤติกรรมสังคมผู้สูงอายุในบริบทของชุมชน การอยู่อาศัยร่วมกันของกลุ่มคนดั้งเดิมและกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีผลต่อรูปแบบกิจกรรมในพื้นที่นันทนาการ พบว่า ปัจจัยด้านพฤติกรรมผู้สูงอายุมีความสำคัญที่ส่งผลต่อการออกแบบพื้นที่วิจัย เนื่องจากพฤติกรรมผู้สูงอายุที่ใช้พื้นที่ในการทำกิจกรรมแบ่งเป็น 2 ช่วงเวลา คือ ช่วงเช้าจะมีกิจกรรมออกกำลังกาย และช่วงบ่ายถึงเย็นจะใช้เป็นพื้นที่กิจกรรมนันทนาการสร้างสรรค์เพื่อผ่อนคลาย และพบปะพูดคุยกันของคนในชุมชน

จากข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม และการลงพื้นที่สำรวจ เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ ทางผู้วิจัยจึงได้ข้อค้นพบที่นำไปสู่การออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพ 1

ภาพพื้นที่สำรวจแบบแผนที่ชุมชนวุดมาภาคเพื่อเดินเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ วันที่ 4 พฤษภาคม 2565



ภาพ 2

ภาพพื้นที่กิจกรรมการสร้างสรรค์ของคนในชุมชนวุดมาภาค



ภาพ 3

ภาพแนวคิดการออกแบบอัตลักษณ์ชุมชนวุฒากาศ



วุฒากาศ

ถนนวุฒากาศ เป็นถนนในเขตธนบุรีและเขตจอมทอง กรุงเทพมหานคร ถนนเชื่อมต่อกับถนนเทอดไทกับถนนจอมทอง เป็นถนนสายขนาด 4 ช่องทางจราจร ไม่มีการกั้นกลาง เขตทางกว้าง 15-18 เมตร มีรถยนต์วิ่งตลอดทั้งวันเป็นระยะ ประชาชนอยู่หนาแน่นและทางในเขตจอมทองประมาณ 1500 เมตร

ชื่อของถนนนี้เชื่อกันว่ามาจากชื่อวุฒากาศ (วุฒา เชื้อลาว) หนึ่งในคณะรัฐมนตรี คนที่ 24 ยุคจอมพล ป. พิบูลสงครามเป็นนายกรัฐมนตรี นอกจากนั้นยังเป็นที่ตั้งของสถานีวุฒากาศ ในเส้นทางรถไฟน้ำขึ้นน้ำลง สายสีลม สถานีนี้ตั้งอยู่บริเวณสี่แยกราษฎร์วุฒากาศ ทำหน้าที่โอนสินค้าไปยังท่าเรือใหม่

ถนนวุฒากาศเป็นถนนที่วิ่งเกือบขนานไปกับเส้นทางคลองดำเนิน มีชุมชนโบราณตั้งอยู่ มีวัดโบราณได้แก่ วัดนางนองวรวิหาร วัดนันทารามวรวิหาร วัดราชโอรส ชุมชนโบราณนี้เป็นชุมชนเก่าแก่มากมีพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว เป็นศูนย์รวมครอบครัวศิลปินช่าง ศิลปะการละเล่นวัฒนธรรมไทย-จีน ได้แก่ การละเล่นการตีหนังตะลุง การเชิดหุ่นสิงโต คบแฉ่งบ้านหม้อกลองยาว เป็นต้น

นวัตวัฒนธรรม ไทย-จีน ชุมชนเก่าแก่ริมน้ำ ริมทางรถไฟ



ภาพ 4

ภาพชุดสีอัตลักษณ์ชุมชนและการถอดองค์ประกอบอัตลักษณ์ การออกแบบกราฟิก

สีอัตลักษณ์ชุมชน



3) กระบวนการออกแบบพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ ชุมชนวุฒากาศ
ซึ่งประกอบด้วยกระบวนการสร้างสรรค์ และรายงานผลภาคปฏิบัติในแต่ละ
การทดลอง ตลอดจนการสรุปผลจากการสร้างสรรค์กิจกรรมต่าง ๆ มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

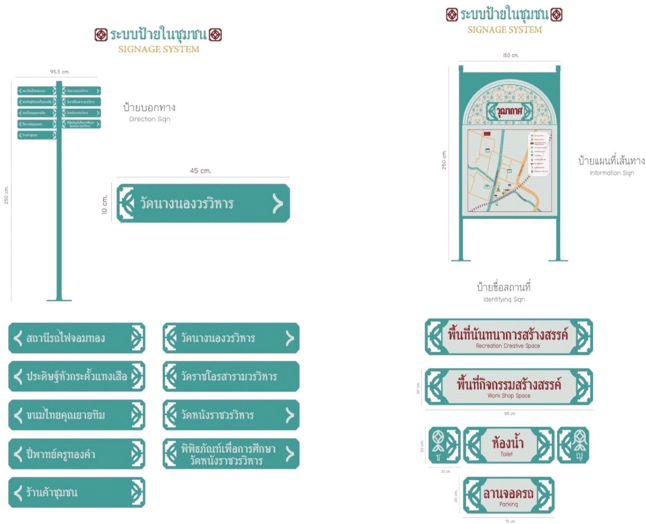
ภาพ 5

ภาพแสดงการถอดอัตลักษณ์พื้นที่ และการใช้ชุดกราฟิกจากสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญ



ภาพ 6

ภาพแสดงการออกแบบระบบป้ายชุมชนนุฎมาภาค เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพ 7

การแสดงผลงานการออกแบบในพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ และการถ่ายทอดองค์ความรู้แก่คนในชุมชน การจัดกิจกรรมเผยแพร่ผลงาน และการประเมินผลงานการออกแบบในพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์จากผู้มีส่วนร่วมในชุมชนนุฎมาภาค



จากการจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้ผ่านผลงานการออกแบบพื้นที่
นันทนาการสร้างสรรค์ และจัดกิจกรรมการสนทนากลุ่มเพื่อเก็บข้อมูลจาก
กลุ่มเป้าหมาย รวมถึงผู้เข้าชมผลงานการออกแบบ ซึ่งมีผลการประเมิน
ผลงานสร้างสรรค์ ดังนี้

ตาราง 1
วิเคราะห์ผลการประเมินการพิจารณาผลงานสร้างสรรค์

รายละเอียด
1. เป็นผลงานใหม่ที่สะท้อนให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ เป็นการนำสิ่งที่มีอยู่แล้วมาประยุกต์ ด้วยเทคนิควิธีใหม่
2. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสื่อสารมรดกทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของความเป็น วิถีชีวิตของผู้คนที่แวดล้อมในภูมิทัศน์วัฒนธรรมได้
3. พัฒนาให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชนอย่างมีส่วนร่วม ในบริบทสังคมผู้สูงอายุ
4. ผลักดันพื้นที่พัฒนาให้เป็นแหล่งท่องเที่ยววัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี
5. ช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตในสังคมผู้สูงอายุ เป็นการอนุรักษ์ฟื้นฟูหรือสร้างพื้นที่นันทนาการ สร้างสรรค์ใหม่ที่เกิดจากความเชื่อศรัทธา
สรุปผลการประเมินผลงานสร้างสรรค์โดยรวมอยู่ในเกณฑ์ : ดีเด่น

ผลการประเมินการพิจารณาผลงานสร้างสรรค์จากกลุ่มเป้าหมาย พบว่า
ผู้เข้าร่วมประเมินมีความคิดเห็นให้ผ่านในแต่ละเกณฑ์การพิจารณา ซึ่งเมื่อ
พิจารณาจากผลการแสดงความคิดเห็น เห็นด้วยทั้ง 1-5 เกณฑ์ ระดับดีเด่น เพราะ
ตอบวัตถุประสงค์และความต้องการพัฒนาพื้นที่ ที่สอดคล้องกับพฤติกรรม
ผู้สูงอายุและชุมชนทั้งคนดั้งเดิม และคนรุ่นใหม่เห็นว่า เป็นพื้นที่ที่สามารถ
มาใช้ประโยชน์ร่วมกันได้

ทั้งนี้จากการทดลองได้รายงานผลภาคปฏิบัติจากการเก็บข้อมูล ผู้ประเมิน
ผลงานสร้างสรรค์ที่มีความร่วมสมัย ด้วยแบบประเมิน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้าน
ศิลปะและการออกแบบจากการได้รับชมและมีส่วนร่วมในพื้นที่สร้างสรรค์

รวมทั้งผู้ที่สนใจในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม อย่างน้อย 20 แบบประเมิน มีข้อเสนอแนะในรายละเอียดเพื่อให้ทางผู้วิจัยได้นำไปพัฒนารูปแบบการ ออกแบบพื้นที่ มีประเด็นดังนี้

- สถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญเพิ่มเติม ด้านร้านอาหารที่โดดเด่น เช่น 1. ขนม เบ็ญจยาสัน (อยู่บริเวณบ้านครูอืด) 2. ร้านกินสปาเก็ตตี้ (อยู่หลังร้าน กาแฟคุณนิล) 3. ผัดไทยยายเซต (อยู่เส้นเลียบทางโค้งหน้าวัดนางนอง เส้นเอกชัย วุฒากาศ) และ 4. ที่ไหว้พระจักรพรรดิ
- พื้นที่นันทนาการที่ออกแบบ ไม่ควรมีห้องน้ำเพราะอยู่ระหว่างเส้นทาง เชื่อมระหว่างวัดและชุมชนอาจทำให้เกิดอันตรายได้เพราะเป็นพื้นที่ สาธารณะและไม่มีหน่วยงานรักษาความปลอดภัยเฝ้าตลอด 24 ชั่วโมง
- เพิ่มไฟฟ้าแสงสว่าง เพื่อความปลอดภัยในเวลากลางคืน

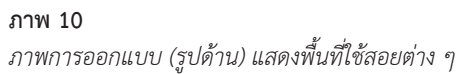
จากข้อมูลและข้อเสนอแนะที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมกิจกรรม จึงนำไปสู่ขั้นตอนการพัฒนาผลงานการออกแบบให้มีความเหมาะสมกับ ความต้องการของคนในชุมชน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ภาพ 8

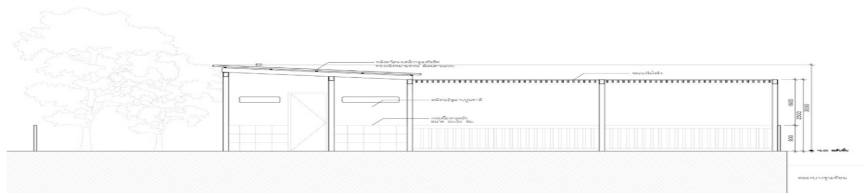
ภาพแผนที่บอกสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญต่าง ๆ ในชุมชนวุฒากาศ เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าถึงแหล่ง ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพการออกแบบแปลนพื้นที่ใช้สอยต่าง ๆ พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ชุมชนวุฒากาศ เพื่อทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น สังสรรค์ สนทนาพูดคุย การถ่ายทอดภูมิปัญญาให้กับผู้สนใจ และการออกกำลังกาย

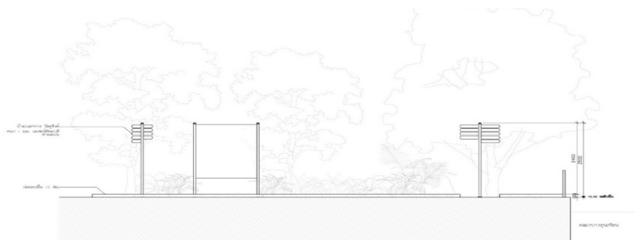


ภาพการออกแบบ (รูปด้าน) แสดงพื้นที่ใช้สอยต่าง ๆ



ภาพ 11

ภาพการออกแบบ (รูปด้าน) แสดงป้ายชุมชนนุฎภาค เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



ภาพ 12

ทัศนียภาพการออกแบบพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ชุมชนนุฎภาค ที่ตอบสนองพฤติกรรมของผู้สูงอายุ ในชุมชนใหม่พื้นที่ทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น สังสรรค์ สนทนาพูดคุย การถ่ายทอดภูมิปัญญาให้ผู้สนใจ ที่ออกกำลังกาย และทางเดินเล่นริมคลองด้าน



ภาพ 13

ทัศนียภาพการออกแบบพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ และอุปกรณ์การออกกำลังกาย



ภาพ 14

ทัศนียภาพการออกแบบพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ ชุมชนวุฒากาศแสดงการออกแบบระบบป้ายชุมชนวุฒากาศ เพื่อให้นักท่องเที่ยวได้เข้าถึงแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม



สรุปและอภิปรายผล

1) จากการศึกษาสภาพการณ์บริบทของการท่องเที่ยวประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ชุมชนวุฒากาศ พบว่า มีความสอดคล้องกับแนวคิดในเรื่องการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งนักวิชาการระบุว่า เป็นการเดินทางเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ โดยมีการออกแบบอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม เพื่อสื่อสารให้เข้าใจ และซึมซับคุณค่าของการแสดงออกซึ่งสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมได้ สอดคล้องกับ Woodward, 1997; พิศิษฐ์ คุณวโรดม, 2509; วนิดา ตรีสวัสดิ์, 2555; เสริมศักดิ์ ขุนพล, 2557 กล่าวว่า อัตลักษณ์ มีส่วนสัมพันธ์กับวัฒนธรรม เพราะวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการเป็นตัวกลางคั่นระหว่างธรรมชาติของมนุษย์ และการหล่อหลอม บุคลิกภาพ (personality) ของคนคนหนึ่ง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของอิทธิพลทางวัฒนธรรม ในเรื่องของ ความเชื่อ ค่านิยม โลกทัศน์ ดังนั้น วัฒนธรรมมีส่วนหล่อหลอมอัตลักษณ์ทั้งในระดับบุคคลและอัตลักษณ์ของกลุ่ม วัฒนธรรมจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างอัตลักษณ์ นอกจากนี้ยังกล่าวสรุปว่า แท้จริงแล้วอัตลักษณ์ คือ เรื่องของภาพลักษณ์ของตัวตนของมนุษย์เรา (images of oneself) ที่ได้จากการมีปฏิสัมพันธ์ในสังคม (social interaction) และเป็นความเข้าใจ ทั้งในระดับที่เรามีต่อตนเองและในลักษณะที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ ในสังคมตลอดชั่วชีวิตของเราก็คือผลรวมของลักษณะเฉพาะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม โดยแสดงออกผ่านคติความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณีที่ยอมรับร่วมกันในกลุ่ม และมีการสืบทอดจากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง โดยกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2560) ได้กล่าวไว้ว่า การใช้คำว่า อัตลักษณ์ และ คำว่า เอกลักษณ์ แสดงให้เห็นถึงวิวัฒนาการของการใช้ภาษาไทยในยุคโลกาภิวัตน์ ที่การสื่อสารจากโลกออนไลน์รวดเร็ว

ขึ้นตั้งใจ อัตลักษณ์ (identity) จึงเป็นลักษณะเด่น เป็นจุดขาย เป็นสัญลักษณ์ รวมทั้งเป็นการแสดงเอกลักษณ์ (uniqueness) แผงไว้ในอัตลักษณ์ของทุกสิ่งในโลก ที่นำมาเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแล้ว พื้นที่ชุมชนวุดมภาคเป็นพื้นที่ที่มีความโดดเด่นในเรื่องเส้นทางทางการเดินทางน้ำ ซึ่งเป็นอีกหนึ่งจุดเด่นของพื้นที่นักท่องเที่ยวนิยมเดินทางมาท่องเที่ยว ในลักษณะทางธรรมชาติมีความสวยงามปลอดภัย อีกทั้งยังมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เมื่อเทียบกับแหล่งท่องเที่ยวอื่น ๆ กล่าวได้ว่าชุมชนวุดมภาคมีศักยภาพในด้านคุณค่าและความมีชื่อเสียงของแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ ทั้งคุณค่าทางอัตลักษณ์ คุณค่าทางความสมบูรณ์ คุณค่าทางสังคม คุณค่าทางวิชาการ และคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์ทรัพยากรการท่องเที่ยว จะเห็นได้ว่า บริบทการท่องเที่ยวในพื้นที่ชุมชนวุดมภาค มีศักยภาพสูงและมีจุดแข็งของพื้นที่ที่ส่งเสริมกิจกรรมการท่องเที่ยวให้มีความโดดเด่นแตกต่างจากที่อื่นได้

2) เมื่อวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรม การเก็บข้อมูล และการลงพื้นที่ ผู้วิจัยจึงสรุปข้อค้นพบเพื่อออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์และแนวความคิดจากความเชื่อศรัทธาและพฤติกรรมของผู้สูงอายุในเชิงบริบทชุมชนวุดมภาค ด้วยการกำหนดกรอบแนวทางการออกแบบภายใต้แนวคิด “พหุวัฒนธรรม ไทย-จีน” คือ “ชุมชนเก๋าริมน้ำ ริมหางรถไฟ” ผลผสมผสานการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่ตอบสนองกับความต้องการ พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมายและผู้สูงอายุในชุมชนวุดมภาค สรุปแบบการนำเสนออัตลักษณ์ทางพหุวัฒนธรรมผ่านกระบวนการวิจัยที่ได้อธิบายไปแล้ว โดยเริ่มจากการสำรวจ การสัมภาษณ์และการสนทนากลุ่มกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่ม เพื่อการพัฒนาร่วมกับสมาชิกในชุมชนและผู้เชี่ยวชาญ โดยการตั้งองค์ประกอบด้านอัตลักษณ์จากพื้นที่ในการแสดงออกซึ่งวัฒนธรรมทางเชื้อชาติ คือ อาหาร และศิลปะ ในบริบทการท่องเที่ยว ที่ใกล้เคียงกับสถานที่ บ้าน วัด โรงเรียน สามเสาหลักที่ประสานเป็นแกนหลักในการพัฒนา ไม่ว่าจะเป็นโลก สังคม สิ่งแวดล้อม เปรียบเสมือนคำสอนของพระพุทธศาสนาที่เรียกว่า “อากาโลโก” และใช้หลักการออกแบบ Universal Design เพื่อตอบรับพฤติกรรมการใช้งานที่หลากหลายของคนในชุมชนและนักท่องเที่ยว ผู้สูงอายุและคนพิการ โดยการออกแบบพื้นที่นั้นเป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมคุณภาพชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดเส้นทางความสัมพันธสู่การออกแบบสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัยของผู้สูงอายุ ที่พิจารณาจากพฤติกรรมภายใน และพฤติกรรมภายนอก จรัสวรรณ เทียนประภาส และพัชริตันศิริ (2536) กล่าวว่า ผู้สูงอายุจะถูกจัดให้อยู่กับบ้านมากขึ้นจะถูกแยกตัวออกจากสังคม บางคนอยู่แต่ในห้องเพราะทางเดินไม่สะดวก จึงได้แต่นั่ง ๆ

นอน ๆ ไม่มีโอกาสเปลี่ยนสิ่งแวดล้อมบ่อย ๆ มีกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นน้อยลง
ขาดเพื่อนวัยเดียวกัน คู่ชีวิตก็ตายจากกัน เพื่อนที่เหลืออยู่ก็น้อยลงขาดการ
เยี่ยมเยียน เพราะต่างมีอุปสรรคต่าง ๆ กัน คนในบ้านก็ออกไปประกอบอาชีพ
กันหมด ทำให้ผู้สูงอายุห่อเหี่ยวลงทุกวัน ผลงานการออกแบบนี้จึงตอบรับ
พฤติกรรมของผู้สูงอายุในชุมชนให้พื้นที่ทำกิจกรรมร่วมกัน เช่น สังสรรค์
สนทนาพูดคุย การถ่ายทอดภูมิปัญญาให้ผู้ที่สนใจ และการออกกำลังกาย
ที่มีความปลอดภัย มีความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ส่งเสริม
ช่วยให้คุณภาพชีวิตโดยรวมที่ดีขึ้น

3) ข้อเสนอของกระบวนการโครงการวิจัย โดยเริ่มต้นจากการศึกษา
ค้นคว้าข้อมูล ทำให้เกิดการตั้งวัตถุประสงค์คือ การศึกษางานศิลปะประกอบของ
พุทธพัฒนธรรมรวมถึงศิลปะ ความเชื่อ ความศรัทธา ประเพณีท้องถิ่น ที่ยังคง
อยู่ในวิถีชีวิตปัจจุบันเพื่อค้นหาอัตลักษณ์ของพื้นที่ การศึกษาพฤติกรรมสังคม
ผู้สูงอายุในบริบทของชุมชนการอยู่อาศัยร่วมกันของกลุ่มคนดั้งเดิมและ
กลุ่มคนทีมาใหม่ที่มีผลต่อรูปแบบกิจกรรมในพื้นที่นันทนาการ และการออกแบบ
อัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากการ
วิเคราะห์ สังเคราะห์และแนวความคิดจากความเชื่อศรัทธา และพฤติกรรม
ของผู้สูงอายุในเชิงบริบทชุมชน วุฒากาศ ทำให้เกิดข้อค้นพบตามที่ได้กล่าวไป
ข้างต้นนี้ ซึ่งข้อค้นพบและแนวการออกแบบอัตลักษณ์พื้นที่นันทนาการ
สร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจากการวิเคราะห์ สังเคราะห์และ
แนวความคิดจากความเชื่อศรัทธาและพฤติกรรมของผู้สูงอายุในเชิงบริบท
ชุมชนวุฒากาศ ภายในการวิจัยครั้งนี้ทำให้พบองค์ประกอบการออกแบบพื้นที่
ที่ตอบรับพฤติกรรมของผู้สูงอายุและกลุ่มนักท่องเที่ยว เพื่อให้เกิดความยั่งยืน
อย่างควบคู่ในการสืบสานวัฒนธรรมกับคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในชุมชน
วุฒากาศ ผ่านการออกแบบพื้นที่ที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ที่มี
วัตถุประสงค์หลักเพื่อพัฒนาให้เป็นพื้นที่นันทนาการสร้างสรรค์ เพื่อการใช้
ประโยชน์ส่วนรวมในชุมชน อีกทั้งยังตอบโจทย์การพัฒนาอย่างยั่งยืน SDGs
ด้านที่ 3 เรื่อง Good Health and Well Being การพัฒนาพื้นที่เพื่อให้มี
คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ลดความเสี่ยงในการเกิดเจ็บป่วยด้วยอุบัติเหตุ และส่งเสริม
พื้นที่การใช้งานในรูปแบบ Universal Design ด้านที่ 11 เรื่อง Sustainable
cities and communities ทำให้พื้นที่ชุมชนมีความปลอดภัย พร้อมรับ
การเปลี่ยนแปลงและมีความยั่งยืน ด้านที่ 16 Peace ส่งเสริมสังคมที่สงบสุข
ลดความรุนแรงทุกรูปแบบและอัตราการตายที่เกี่ยวข้องกับทุกภัยสำคัญ

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะวิชาการ

1) การได้มาซึ่งข้อมูลที่จะนำไปใช้ได้จริงจากกลุ่มเป้าหมาย ควรมีการเจาะกลุ่มนักท่องเที่ยวเพิ่มเติมที่มีความสนใจในเส้นทางนี้จริง ๆ ไม่รวมกับนักท่องเที่ยวที่ผ่านเข้ามา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่นำไปสู่กระบวนการแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงประเด็น

2) เนื่องจากพื้นที่วิจัยนี้เป็นพื้นที่ชุมชนที่มีความดั้งเดิม และมีความผสมผสานกับรูปแบบการท่องเที่ยวปัจจุบัน การเก็บข้อมูลในรูปแบบการนัดหมาย ต้องมีการเผื่อเวลา

3) ผู้นำ และคนในพื้นที่ มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนนโยบายในการนำเสนอการพัฒนาพื้นที่ให้โครงการเกิดขึ้นจริง

ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ

1) ด้านความปลอดภัยและความสะอาด ต้องมีบุคลากรดูแล เพื่อให้มีความสะอาดตลอดเวลาและมีอายุการใช้งานที่ยืนยาวและยั่งยืน สู่พื้นที่ชุมชนในสังคมที่สงบสุข ลดการเกิดความเสียหาย ความรุนแรงทุกรูปแบบ

2) ด้านการบริการนักท่องเที่ยว คนในพื้นที่เพื่อสวมบทบาทการเป็นเจ้าบ้านที่ดี สร้างสัมพันธ์ให้นักท่องเที่ยวเกิดความประทับใจและกลับมาเที่ยวซ้ำอีก

ข้อเสนอในการทำวิจัยในอนาคต

1) ในการทำกิจกรรมอาจขอความร่วมมือจากกลุ่มเอกชนของในการขอทุนสนับสนุนเพื่อได้รับข้อเสนอแนะเชิงเศรษฐกิจพัฒนาพื้นที่ให้ครอบคลุมทุกประเด็นมากยิ่งขึ้น ส่งเสริมการสร้างรายได้ในพื้นที่

เอกสารอ้างอิง

- จรัสวรรณ เทียนประภาส และพัชรี ต้นศิริ. (2536). *การพยาบาลผู้สูงอายุ (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. กรุงเทพฯ: คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ชนัญญ์ พงศ์ธราธิก, สุนนตรี นิมนต์พันธ์และอนันต์ มาลารัตน์. (2564). การพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดประจวบคีรีขันธ์. *วารสาร มจร พุทธปัญญาปริทรรศน์*, 6(3), 77-91.
- พิศิษฐ์ คุณวโรดม. (2509). *อัตลักษณ์และกระบวนการต่อสู้เพื่อชีวิตของผู้ติดเชื้อ HIV*. คณะสังคมวิทยา และมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- มนสิชา อินทจักร. (2552). การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในประเทศไทยสำหรับนักท่องเที่ยวสูงอายุชาวญี่ปุ่น. *วารสารวิชาการการท่องเที่ยวไทยนานาชาติ*. 2552(1), 1-10.
- วนิดา ตรีสวัสดิ์. (2555). วัดมอญจังหวัดราชบุรี : การจัดการภูมิทัศน์และความหมายของอัตลักษณ์ชุมชน. *วารสารร่มพญักษ์*. 30(2), 20-21.
- พระธรรมปิฎก, (ป.อ.ปยุตฺโต). (2553). *พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลศัพท์* (พิมพ์ครั้งที่ 9). มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2532). *พจนานุกรมศัพท์สังคมวิทยา อังกฤษ-ไทย* (ฉบับราชบัณฑิตยสถาน). อมรินทร์พริ้นติ้ง
- เสริมศักดิ์ ขุนพล. (2557). *การออกแบบและพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนเกาะยอ*. รายงานวิจัย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- Eriksen, T. H. (2001). Between universalism and relativism: a critique of the UNESCO concept of culture. *Culture and rights: Anthropological perspectives*, 127-148.
- Smith, V.L. (1997) 'The four Hs of tribal tourism: Acoma - A Pueblo case study', in Cooper, C. and Wanhill, S. (eds) *Tourism Development: Environmental and Community Issues*, London: John Wiley and Sons, pp. 141-151.
- Woodward, K. (Ed.). (1997). *Identity and difference* (Vol. 3). Sage.

การสืบทอดสายใย สำนึกความเป็นคนจีน ที่ขัดแย้งลูกหลานรุ่นหลังไว้กับรากเหง้าบรรพบุรุษ

The Consciousness of The Chinese Descendant's Inheritance to The Antecedent's Roots

Received : 14 July 2024

Revised : 13 August 2024

Accepted : 26 August 2024

อาภาพรรณ ปลั่งศิริสุนทร ¹

Arpapun Plungsirisoon ¹

¹ สาขาวิชาเทคโนโลยีทางธุรกิจดิจิทัล คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อีเมล : arpapun.plu@rmutr.ac.th

¹ Department of Digital Business Technology, Faculty of Business Administration, University of Technology Rattanakosin
E-mail : arpapun.plu@rmutr.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเกี่ยวกับการสืบทอดอัตลักษณ์ผ่านการปฏิบัติประเพณีพิธีกรรมของชาวไทย-จีนอันเป็นวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่า โดยศึกษาประวัติศาสตร์ของบรรพบุรุษที่อพยพจากจีนแผ่นดินใหญ่มายังประเทศไทยในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 18 ถึง 20 ผู้อพยพเหล่านี้ต้องเผชิญกับความท้าทายอย่างมากในการอยู่รอด รวมถึงนโยบายของรัฐบาลที่มุ่งควบคุมลัทธิคอมมิวนิสต์ ซึ่งนำไปสู่การกดขี่ทางการเมืองและการถูกเลือกปฏิบัติจากประชากรไทย แม้กระนั้นชาวจีนอพยพมีส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจภายในประเทศไทยโดยการก่อตั้งธุรกิจและกลายเป็นผู้เล่นหลักในด้านการค้าและพาณิชย์

อย่างไรก็ตาม นโยบายต่อต้านคอมมิวนิสต์และอคติของสังคมทำให้ผู้อพยพชาวจีนหลายคนต้องถูกกลืนกลายเข้ากับสังคมไทย ผ่านการแต่งงานข้ามเชื้อชาติกับชาวไทย และการเปลี่ยนแปลงชื่อ-นามสกุลไทย ส่งผลให้เกิดวิกฤติอัตลักษณ์จีนที่เลื่อนกลางลงในลูกหลานรุ่นหลัง แม้จะมีความท้าทายเหล่านี้ ชุมชนไทย-จีนยังคงพยายามสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมของตนเอาไว้และสร้างเศรษฐกิจจากประเพณี

ปัจจุบัน ท่ามกลางโลกที่เปลี่ยนแปลงไป ความเป็นจีนในกลุ่มลูกหลานรุ่นใหม่ดูเหมือนจะเลื่อนกลางลง ความสนใจในการประกอบพิธีกรรมตามประเพณีเริ่มลดลงและอาจไม่สอดคล้องกับวิถีชีวิตยุคปัจจุบัน ทั้งความเชื่อเรื่องโลภวิญญานการตั้งแท่นบูชาภายในบ้าน ความซับซ้อนของเครื่องเซ่นไหว้จีน บทความนี้สำรวจการเปลี่ยนแปลงของการปฏิบัติพิธีกรรมไทย-จีนจากวิธีการดั้งเดิมไปสู่รูปแบบที่มีการปรับเปลี่ยน โดยวิเคราะห์จากบันทึกทางประวัติศาสตร์ เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สมมติฐานของการวิจัยคือการรักษาและปฏิบัติพิธีกรรมดั้งเดิมมีความสำคัญต่อการเสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวและการสร้างอัตลักษณ์เฉพาะสำหรับชุมชนชาวจีนในไทย ลูกหลานไทย-จีนตระหนักว่าความเป็นคนจีนเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกับรากเหง้าของบรรพบุรุษ สายสัมพันธ์นี้ส่งเสริมความซาบซึ้งในการปฏิบัติประเพณีจีน ซึ่งมีความสำคัญต่อการรักษามรดกทางวัฒนธรรมของพวกเขา ท่ามกลางสังคมที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว ประเพณีพิธีกรรมดั้งเดิมจะยังคงรักษาคุณค่าและจิตวิญญาณให้สืบทอดต่อไปในอนาคตได้อย่างไร หากไม่สามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับยุคสมัยใหม่ การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลและการสื่อสารด้วยภาพมัลติมีเดียเข้ามาประกอบที่อาจมีส่วนช่วยในการสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมให้เข้ายุคเข้าสมัยในหมู่คนรุ่นใหม่ต่อไป

คำสำคัญ : ไทย-จีน, วิถีชีวิตดั้งเดิม, การสืบทอด, พิธีกรรมดั้งเดิม, เครื่องเซ่นไหว้จีน, การอพยพของชาวจีน, การต่อต้านคอมมิวนิสต์, การมีส่วนร่วมทางเศรษฐกิจ, รากเหง้าบรรพบุรุษ, ความสัมพันธ์ในครอบครัว, เทคโนโลยีดิจิทัล, มัลติมีเดีย

Abstract

This article is part of a research project on the transmission of identity through the practice of traditional rituals among Thai-Chinese, a culture rich in heritage. It examines the history of ancestors who migrated from mainland China to Thailand during the 18th to 20th centuries. These immigrants faced significant challenges in their struggle for survival, including government policies aimed at controlling communism, which led to political oppression and discrimination from the Thai population. Despite these difficulties, Chinese immigrants played an important role in driving Thailand's economy by establishing businesses and becoming key players in trade and commerce.

However, anti-communist policies and societal prejudices forced many Chinese immigrants to assimilate into Thai society through intermarriage with Thais and the adoption of Thai names and surnames, resulting in a crisis of Chinese identity that has diminished in subsequent generations. Despite these challenges, the Thai-Chinese community has continued to strive to preserve their cultural heritage and build an economy based on tradition. In contemporary times, the world is rapidly changing, and the Chinese identity among younger generations seems to be fading. Interest in traditional rituals is diminishing and may not align with modern lifestyles. Practices such as ancestor worship, setting up altars at home, and the complexities of Chinese offerings are becoming less prevalent. This article explores the transformation of Thai-Chinese ritual practices from traditional methods to adapted forms by analyzing historical records, documents, and related research. The research hypothesis posits that preserving and practicing traditional rituals is crucial for strengthening family bonds and creating a unique identity for the Chinese community

in Thailand. Thai-Chinese descendants recognize that their Chinese heritage is deeply connected to their ancestral roots. This connection fosters an appreciation for practicing Chinese traditions, vital for preserving their cultural heritage. Amidst a rapidly evolving society, how can traditional rituals retain their value and spirit for future generations? If these practices cannot adapt to the modern era, leveraging digital technology and multimedia communication might help sustain and modernize cultural heritage for the younger generation.

Keyword : Thai-Chinese, identity crisis, inheritance, traditional rituals, Chinese offerings, Chinese immigration, anti-communism, economic participation, ancestral roots, family relations, digital technology, multimedia

บทนำ

ปัจจุบันโลกาภิวัตน์ได้ละลายความแตกต่างของชนชาติและโอบรับความหลากหลายให้เป็นพลังขับเคลื่อนสังคม คนรุ่นใหม่เปิดรับความเป็นพลเมืองโลก ก้าวข้ามพรมแดนความแตกต่างทางวัฒนธรรม เชื้อชาติ ศาสนา เพศ ชนชั้น ฯลฯ นอกจากนี้ ความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีดิจิทัลยังส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรม วิถีชีวิต ค่านิยม ทศนคติ ความเชื่อ และความสัมพันธ์ของผู้คนในสังคม ประเพณีและความเชื่อดั้งเดิมในหลาย ๆ วัฒนธรรมถูกมองเป็นเรื่องโบราณ ล้าหลังคร่ำครึ ขาดผู้สืบทอดและกำลังพร่าเลือนไปในกระแสการพัฒนาไปสู่อนาคตอย่างรวดเร็ว

วัฒนธรรมและประเพณีจึงมีประวัติศาสตร์ความเป็นมาที่ยาวนาน ในสมัยโบราณประเพณีต่าง ๆ เป็นพิธีกรรมบูชาเทพเจ้าสิ่งศักดิ์สิทธิ์ตามฤดูกาล ด้วยสังคมโบราณเป็นสังคมกสิกรรมอาศัยธรรมชาติ ดินฟ้าอากาศเป็นสำคัญ จึงมีความเชื่อว่าฤดูกาลและปรากฏการณ์ทางธรรมชาติต่าง ๆ นั้นเกิดขึ้นด้วยพละนาฎภาพของเทพเจ้าสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การประกอบพิธีกรรมเช่นสรวงบูชาจึงทำขึ้นเพื่อแสดงความเคารพยำเกรงและเพื่อขอพรให้เทพเจ้าสิ่งศักดิ์สิทธิ์อำนวยการช่วยในการเพาะปลูกให้ได้ผลดี อุดมสมบูรณ์ ชีวิตรุ่งเรือง เนื่องจากเงินเป็นอาณาจักรที่กว้างใหญ่ มีชนเผ่าหลากหลายกลุ่มชาติพันธุ์ ทำให้พิธีกรรมประเพณีนั้นมีย่อยแตกต่างกันไปตามท้องถิ่น จนเมื่อสังคมพัฒนาเข้าสู่ยุคอาณาจักรตั้งแต่สมัยราชวงศ์ฮั่นเป็นต้นมา พิธีกรรมเช่นสรวงบูชาถูกใช้เป็นเครื่องมือในการปกครองเชื่อมร้อยประชาชนเข้ากับอำนาจรัฐ สร้างเอกภาพให้กับอาณาจักร โดยมีหลักปฏิบัติตามความเชื่อในลัทธิเต๋า ปรัชญาขงจื้อ และศาสนาพุทธมหายาน

ด้วยส่วนผสมของความเชื่อหลักทั้งสามนี้ ได้แปรเปลี่ยนพิธีกรรมเช่นสรวงที่เคร่งขรึมศักดิ์สิทธิ์ บูชาธรรมชาติเป็นหลัก กลายมาเป็นพิธีกรรมเฉลิมฉลองสนุกสนาน ให้ความสำคัญแก่การบูชาบรรพบุรุษ มีการสวดแทรกตำนาน และการรำลึกถึงวีรบุรุษของชาติ สร้างความรู้สึกร่วมในการสืบทอดคุณค่าทางประวัติศาสตร์ของชนชาติให้แก่ประชาชน โดยมีการรวบรวมเป็นระเบียบแบบแผนตามปฏิทินจันทรคติของจีน ทุกเทศกาลมีข้อกำหนดวันและกิจกรรมในเทศกาลประจำปี ได้แก่ เทศกาลตงจื่อ (ตรุษจีน) เทศกาลจงหยวน (สารทจีน) เทศกาลชิงหมิง (เซ็งเม้ง) เทศกาลตวนอู๋ (เทศกาลเรือมังกร) หยวนเซียว ซึ่งในทุก ๆ เทศกาลนั้นมียกกิจกรรมประเพณีแตกต่างกันไป แต่สิ่งสำคัญที่ทุกเทศกาลมีเหมือนกันคือพิธีกรรมเช่นไหว้เทพเจ้าสิ่งศักดิ์สิทธิ์และบูชาบรรพบุรุษ เครื่องเช่นไหในแต่ละเทศกาลประกอบด้วยเครื่องต้ม อาหาร ธัญพืช เนื้อสัตว์ และขนมหลากหลายชนิดตามแต่ท้องถิ่นและฤดูกาล เครื่องเช่นไหทั่วๆไปไม่ได้เลยในทุกพิธีกรรมก็คือเครื่องกระตาด เป็นของสำคัญในพิธีเช่นไห้ทุก

ประเภท เครื่องกระดาดจะถูกเผาเพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสารความเคารพ ความกตัญญู การขอพรไปถึงเทพเจ้าสิ่งศักดิ์สิทธิ์และบรรพบุรุษ เครื่องกระดาด เช่นไห้วทุกชนิดที่มีมาดั้งเดิมจากในยุคโบราณที่นิยมฝังของใช้ เงินตรา ทรัพย์สินสมบัติ สัตว์เลี้ยงและข้าทาสบริวารไปพร้อมกับผู้ตาย จากหลักฐานการขุดค้นพบหลุมศพโบราณของกษัตริย์ราชวงศ์ซาง ต่อมาจึงเปลี่ยนมาใช้หุ่นจำลองแทน เช่นหลักฐานการขุดค้นพบกองทัพอันดินเผาใต้ดินในสุสานจินซีของเต๋ ต่อมาในสมัยราชวงศ์ถังได้มีการพัฒนาวิธีผลิตกระดาดจนเป็นที่แพร่หลาย จึงมีการประดิษฐ์เครื่องกระดาดเช่น แทนการฝังของใช้และเงินตราจริง เครื่องกระดาดจะถูกเผาเพื่อเป็นสื่อกลางในการสื่อสารความเคารพ ความกตัญญู การขอพร ส่งไปถึงเทพเจ้าสิ่งศักดิ์สิทธิ์และบรรพบุรุษ (สิกขโกศล, 2557)

ในช่วงศตวรรษที่ 19 เป็นช่วงเวลาที่เกิดความเปลี่ยนแปลงมากมาย ในประเทศจีนทั้งปัญหาความอดอยาก สถานการณ์การเมืองที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงระบอบการปกครอง และภาวะสงครามกับชาติตะวันตก ไปจนถึง การเกิดขึ้นของสงครามโลกครั้งที่ 1 และ ครั้งที่ 2 ทำให้เกิดการอพยพครั้งใหญ่ ประชาชนชาวจีนหลังไหลโยกย้ายออกจากแผ่นดินใหญ่ไปยังดินแดนต่าง ๆ จนเกิดเป็นชุมชนชาวจีนโพ้นทะเล (Chinese diaspora) ในหัวเมืองต่าง ๆ ทั่วโลก (Guotu, 2021) โดยปัจจุบันมีชาวจีนโพ้นทะเลมากกว่า 10.7 ล้านคน หรือประมาณ 60 ล้านคน หากนับรวมลูกหลานที่เกิดนอกแผ่นดินจีน ตามข้อมูลขององค์การระหว่างประเทศเพื่อการโยกย้ายถิ่นฐาน (Migration, 2020)

ประเทศไทยมีจำนวนชาวไทยเชื้อสายจีนโดยประมาณกว่า 9 ล้านคน คิดเป็น 14% ของประชากรทั้งหมด (West, 2009) แบ่งตามภาษาถิ่นที่ใช้ เป็น ชาวจีนแต้จิ๋ว 56% ชาวจีนแคะ 16% ชาวจีนไหหลำ 11% ชาวจีนกวางตุ้ง 7% และชาวจีนฮกเกี้ยน 7% (Scott, 2007) ชุมชนชาวจีนโพ้นทะเลในประเทศไทยยังคงยึดถือปฏิบัติตามวัฒนธรรมประเพณีจีนผ่านการประกอบ พิธีกรรมเช่นไหว้ต่าง ๆ อันเป็นการแสดงความเคารพ บูชาเทพเจ้าตาม ลัทธิเต๋า ความศรัทธาในพุทธศาสนาหายาน และแสดงความกตัญญูทดแทนคุณ ต่อบรรพบุรุษผู้ล่วงลับตามปรัชญาขงจื้อ ที่ยึดถือครอบครัวยังเป็นสถาบัน สำคัญ และเป็นรากฐานของสังคม ทั้งยังมี จุดประสงค์เพื่อทำให้ ครอบครัวมีความเหนียวแน่น สานสัมพันธ์ต่อเนื่องกันในเครือญาติและชุมชนชาวจีนโพ้นทะเล ท่ามกลางการปรับตัวและกลืนกลายให้เข้ากับวัฒนธรรมประจำชาติของไทย

จากผลงานวิจัยเรื่อง การสืบทอดความเป็นจีน ผ่านการทำความเข้าใจ ในความหมายและสัญลักษณ์ทางศาสนาของชาวจีนสู่ลูกหลานในสังคมไทย โดย เรือนแก้ว ภัทธนาประวดี ได้สรุปไว้ว่า กระบวนการสืบทอดพิธีกรรม ประเพณีจีนภายในครอบครัวยังขาดแนวทางที่ชัดเจน ไม่มีรูปแบบที่ตายตัว

เป็นการบอกเล่าปากเปล่า ถึงเรื่องราวของบรรพบุรุษรุ่นก่อน อบรมสั่งสอน คติความเชื่อ ค่านิยม ตามที่รับรู้ ปฏิบัติต่อกันมา ให้ซึมซับจากปู่ย่าตายาย จากพ่อแม่ไปสู่ลูกหลานคนรุ่นใหม่ ที่ยังขาดความรู้ที่ลึกซึ้งและมองว่า พิธีกรรม ประเพณีเงินเป็นเรื่องโบราณ มีความสลับซับซ้อน ยุ่งยากเกินกว่าจะเข้าใจ และปฏิบัติตามจนทำให้หลายสิ่งหลายอย่างถูกลดคุณค่าความสำคัญก่อให้เกิดเปลี่ยนแปลงหรือเลือนหายไป (ภัทรานุประวัติ, 2015)

ทั้งนี้ผู้วิจัยในฐานะลูกหลานชาวไทยเชื้อสายจีนเล็งเห็นถึงความสำคัญของปัญหาข้างต้นและ ประารณานาที่จะสืบสานวัฒนธรรมประเพณีอันเป็น อัตลักษณ์และจิตวิญญาณของชาวไทยเชื้อสายจีน ไว้ให้คงอยู่ ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย สังคมโลกถูกพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ทั้งในด้าน เทคโนโลยี วัฒนธรรม การเมือง เศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม ส่งผลไปถึงการรับรู้ ค่านิยม ทศนคติ พฤติกรรม วิถีชีวิตและความสัมพันธ์ของผู้คน เป็นความท้าทายในการจะสืบทอดจิตวิญญาณและคุณค่าทางวัฒนธรรมผ่านพิธีกรรมตามประเพณีเงินเหล่านี้ให้คงอยู่ต่อไป

ความเชื่อ ลัทธิ ศาสนา และพิธีกรรม ในกระบวนการประกอบสร้างสังคมมนุษย์

ความเชื่อและศาสนาเป็นส่วนสำคัญในวิวัฒนาการของมนุษยชาติ โดยมีการศึกษาเชิงมานุษยวิทยาและโบราณคดีที่กล่าวว่า “ในกลุ่มสปีชีส์มนุษย์เรายู่รอดเพื่อความหมายบางอย่างที่ก่อสร้างโลกใบนี้ขึ้นโดยปราศจากความหมายอันแท้จริงภายใต้กฎแห่งกายภาพ” (Rappaport, 1999) มนุษย์ยุคแรกอยู่ท่ามกลางธรรมชาติที่ไม่เข้าใจ ทำให้เกิดความหวาดกลัวและต้องการรู้เรื่องราวเกี่ยวกับโลกที่อาศัยอยู่ การรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสเกี่ยวกับธรรมชาติรอบตัวส่งผลต่อการดำเนินชีวิต ความเจ็บป่วย และความตาย มนุษย์สงสัยในสิ่งที่เกิดขึ้นและพยายามทำความเข้าใจโลกรอบตัว นำไปสู่การเกิดความเชื่อในอำนาจบางอย่างที่ยิ่งใหญ่กว่าธรรมชาติ ความเชื่อและความศรัทธาเป็นประสบการณ์ทางจิตวิญญาณที่ไม่ง่ายที่จะเข้าถึง มนุษย์สร้างสรรค์พิธีกรรมและศิลปะต่าง ๆ ขึ้นมาเพื่อสื่อสารกับพลังอำนาจเหนือธรรมชาติ (Gaer, 1963) พิธีกรรมทำให้มนุษย์เข้าถึงและเชื่อมโยงกับพลังอำนาจเหล่านี้ นำมาซึ่งความหมายและการเคารพบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ (The holy) และไสยศาสตร์ (The occult) ซึ่งเป็นรากฐานของลัทธิและศาสนาต่าง ๆ ที่ปรากฏในทุกวัฒนธรรม ความเชื่อและศาสนาช่วยรวมกลุ่มมนุษย์เข้าด้วยกันและเอาชนะความกลัว เป็นส่วนสำคัญในประวัติศาสตร์มนุษยชาติจนถึงปัจจุบัน (Rappaport, 1999)

ปรัชญา ศาสนา ความเชื่อ และความหมายในพิธีกรรมเซ่นไหว้ตามวัฒนธรรมจีน

ประวัติศาสตร์ความเชื่อของชาวจีนมีความยาวนานและซับซ้อน ก่อนที่จะมีการก่อตั้งราชวงศ์แรกของดินแดนที่รู้จักกันในปัจจุบันว่าประเทศจีน ประกอบไปด้วยอาณาจักรและกลุ่มชนหลายกลุ่ม ซึ่งแต่ละกลุ่มมีความเชื่อและพิธีกรรมที่แตกต่างกันไป ผ่านการเปลี่ยนแปลงมาตลอดอารยธรรมกว่าห้าพันปีตามยุคสมัย ความเชื่อพื้นถิ่นผสมผสานอิทธิพลจากศาสนาและปรัชญาต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทในการพัฒนาระบบสถาบันทางสังคม การเมือง กฎหมาย ส่งผลให้วัฒนธรรม จารีต ประเพณีและพิธีกรรมเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา (สิกโกศล, 2557)

1. ความเชื่อดั้งเดิมเกี่ยวกับธรรมชาติและเทพในวัฒนธรรมจีน

มนุษย์มีความเคารพและกลัวธรรมชาติ เชื่อว่ามีเทพกำกับ เช่น ฟ้า ดิน เดือน ดาว ลม ฝน แม่น้ำ ภูเขา มีพิธีเซ่นไหว้มาแต่โบราณ มีเรื่องราวปรากฏในหนังสือยุชุนชิว (1600-1046 ก่อนคริสตกาล) และยุคจั้นกั๋ว (1046-256 ก่อนคริสตกาล) เช่น คัมภีร์อี้จิง (易经) คัมภีร์จาริตพิธีกรรมหลี่จี้ (禮記) กั๋วอี่ว (國語) วาเชจากแคว้นต่าง ๆ และพงศาวดารจั่วจ้วน (左传年譜) ที่ถูกเล่าขานสืบต่อมาจนถึงปัจจุบัน เช่น ผานกู่ (盤古) เทพผู้ก่อกำเนิดโลก (Hamilton, 2022) เจ็กเซียนฮ่องเต้ (玉皇上帝) เทพเจ้าหยกจักรพรรดิ ผู้ปกครองดินแดนสวรรค์ หม่าโจ้ว (媽祖) ราชีนีแห่งสวรรค์ หรือเทพนริ ผู้คุ้มครองท้องทะเล (Gaer, 1963) เทพธิดาหนิ่ว (女媧) มารดาผู้ให้กำเนิดมนุษยชาติจากก้อนดินริมแม่น้ำเหลือง เทพฟูซี (伏羲) เทพบิดาผู้ประสิทธิ์ประสาทความรู้ทั้งปวงแก่มนุษย์ ผู้สร้างแผนผัง ปากวู (八卦) หรือยันต์แปดทิศของศาสนาเต๋า (Legge, 1891) ตี้จูเอี้ย (地主神位) เทพยดาแห่งผืนดิน ผู้คุ้มครองประจำบ้าน (Gaer, 1963) ฯลฯ

2. ความเชื่อเรื่องชีวิตกับความตายและโลกวิญญาณ ตามวัฒนธรรมจีน

จีนเชื่อว่าจักรวาลประกอบด้วยโลกภูมิ (天下) ที่มนุษย์มีชีวิตอาศัยอยู่ และยมโลก ตี้ยู (地獄) เป็นสถานที่ส่งวิญญาณไปรับการตัดสินและรับโทษหลังความตาย เป็นที่ที่วิญญาณที่ทำบาปต้องชดใช้กรรมก่อนที่จะสามารถไปเกิดใหม่ ส่วนเทพภูมิหรือสรวงสวรรค์ (天) คือภพภูมิที่สถิตของทวยเทพ มีระบบสถาบันการปกครองไม่ต่างจากโลกมนุษย์ โดยมีการแบ่งแยกเป็นลำดับขั้นสูงต่ำตามบารมีหรือความดีที่กระทำ วิญญาณที่ดีสามารถบำเพ็ญเพียรจนกลายเป็นเซียนหรือเทพได้ นอกจากนี้คนจีนเชื่อว่าเมื่อมนุษย์ตายจากโลกภูมิไปแล้วจิตวิญญาณจะยังคงอยู่เป็นพลังงานที่สามารถสร้างผลกระทบต่อความเป็นไปกับคนที่ยังมีชีวิตอยู่ได้ หากได้รับการเคารพบูชาที่ดีวิญญาณนั้นก็จะช่วยเหลือคุ้มครอง หรืออำนวยความสะดวกให้กับมนุษย์ได้ แต่หากวิญญาณนั้น

ถูกละเลยไม่ได้รับการเคารพบูชาที่ถูกต้องจะกลายเป็นภูตผีไม่มีที่ไป อาจทำให้เกิดความหวาดหวั่นกลายเป็นผีร้ายก่ออันตรายหรือโชคร้ายกับมนุษย์ จากหลักฐานการขุดค้นพบสุสานโบราณจากช่วงราชวงศ์ซาง (商朝) 1750–1027 ปีก่อนคริสตกาล เป็นหลักฐานเกี่ยวกับประเพณีการเคารพบูชาผู้ตายหรือบรรพบุรุษที่เก่าแก่ที่สุด ต่อมาช่วงราชวงศ์โจว (周朝) 1027–221 ปีก่อนคริสตกาล ค้นพบป้ายชื่อ-แท่นหลุมศพผู้ตาย เพื่อให้วิญญาณได้กลับไปรวมกับบรรพบุรุษและวงศ์ตระกูลในภพภูมิ อันเป็นแนวคิดประเพณี ที่ส่งเสริมการกตัญญูสร้างความผูกพันต่อเนื่องกับผู้ตายและคนรุ่นหลัง ความตายซึ่งมีอิทธิพลต่อชีวิตของผู้รอดชีวิตและลูกหลาน เชื่อกันว่าบรรพบุรุษมีบทบาทสำคัญในความมั่งคั่ง สุขภาพและความสำเร็จ หากขาดการเคารพบูชาบรรพบุรุษอาจไม่พอใจจนนำความโชคร้ายมาสู่ครอบครัวและส่วนรวมตระกูลครอบครัวตามความเชื่อศาสนาเต๋า (Hsu, O'Connor et al. 2009)

3. ศาสนาเต๋า เป็นศาสนาที่มีความเก่าแก่ที่สุดและมีต้นกำเนิดในจีนที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อวัฒนธรรมและปรัชญาจีน คำว่าเต๋า หมายถึง วิถีเส้นทาง แบบแผน และสาระสำคัญของสรรพชีวิต เป็นแนวคิดในการใช้ชีวิตเรียบง่ายกลมกลืนกับธรรมชาติ มีหลักจริยธรรมสามประการ คือ ความเมตตา ความมั่งคั่ง และความอ่อนน้อมถ่อมตน การปฏิบัติตามหลักการเหล่านี้จะนำไปสู่ชีวิตที่สมดุลและเป็นสุข เต๋ามีรากฐานมาจากปรัชญาจีนโบราณมีความเชื่อในวิญญาณธรรมชาติ การบูชาเทพเจ้าผสมผสานกับความเชื่อเรื่องจักรวาลวิทยาตามระบบหยินหยาง มีคัมภีร์อี้จิงเป็นต้นทางเป็นคัมภีร์โบราณที่ว่าด้วยความเปลี่ยนแปลงเป็นสิ่งที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ ทุกสิ่งในจักรวาลล้วนมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอและต้องปรับตัวเข้ากับการเปลี่ยนแปลงเหล่านั้น เช่นเดียวกับหยิน-หยาง สองพลังที่ตรงข้ามกันแต่ยังเสริมสร้างกันและกันในจักรวาล เป็นสิ่งสำคัญในการรักษาความสมดุลของธรรมชาติและธาตุทั้งห้า หูลิ่ง (五行) ดังปรากฏในแผนภูมิแปดทิศอันเป็นสัญลักษณ์ที่นำไปสู่โหราศาสตร์และการแพทย์แผนโบราณ ในช่วงราชวงศ์ฮั่น ศาสนาเต๋าเริ่มมีการพัฒนาระบบศาสนาที่มีพิธีกรรมการบูชาเทพเจ้าและวิญญาณธรรมชาติเป็นส่วนสำคัญของการปฏิบัติทำให้เกิดศาลเจ้าและนักบวชเต๋ามากมาย ในช่วงราชวงศ์ถังและราชวงศ์ซ่ง ศาสนาเต๋าและศาสนาพุทธมีการผสมผสานกันอย่างลึกซึ้ง มีการแลกเปลี่ยนความคิดและการปฏิบัติทางศาสนา ทำให้ศาสนาพุทธแบบจีนมีการทำสมาธิและการฝึกฝนร่างกายซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิบัติทางจิตวิญญาณในศาสนาเต๋า การทำสมาธิช่วยเสริมสร้างสมาธิและความสงบในจิตใจศาสนาเต๋าแพร่กระจายไปทั่วประเทศจีน การแพร่กระจายนี้ส่งผลให้ศาสนาเต๋ามีการปฏิบัติและพิธีกรรมที่หลากหลาย พัฒนาขึ้นมาเป็นลัทธิย่อยอีกมากมาย นอกจากนี้เต๋ายังแพร่กระจายไปยังประเทศอื่น ๆ เช่น ญี่ปุ่น

เกาหลี และเวียดนาม โดยผ่านทาง การแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและการอพยพของชาวจีนตลอดประวัติศาสตร์ (Legge, 1882)

4. ปรัชญาขงจื๊อ เน้นการสร้างสังคมที่เป็นธรรมและเจริญรุ่งเรืองผ่านหลักคุณธรรม เน้นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ความกลมกลืนของสังคม การปกครองที่ดี และการพัฒนาตนเอง (Legge, 1878) ขงจื๊อเกิดในแคว้นหลู่ (ปัจจุบันคือมณฑลซานตง) ในครอบครัวที่สืบเชื้อสายมาจากราชตระกูล แม้จะเกิดมาในครอบครัวยากจน แต่ขงจื๊อได้รับการศึกษาที่ดีและแสดงความใฝ่เรียนตั้งแต่เยาว์วัย เชื่อว่าการศึกษาและการไตร่ตรองในตนเองนำไปสู่คุณธรรม (สถาอานันท์, 2556) ขงจื๊อเคยรับราชการในรัฐหลู่และเห็นความไม่ยุติธรรมในระบบราชการ ทำให้เขาพยายามแก้ไขความเหลวไหลของแผ่นดิน ด้วยการเดินทางไปแคว้นต่าง ๆ เพื่อปรับปรุงระบบจากภายใน แต่แนวคิดของเขาที่แปลกแยกและบุคลิกที่เฉียบขาด ทำให้ไม่เป็นที่ชื่นชอบของชนชั้นปกครอง จึงต้องลาออกจากหลายตำแหน่ง ในที่สุดขงจื๊อกลับแคว้นหลู่ ศึกษาและรวบรวมคัมภีร์ต่าง ๆ รวมถึงอุทิศตนให้กับการสอนจนมีลูกศิษย์มากมาย จนถึงแก่กรรมในวัย 73 ปี (Gaer, 1963) ลูกศิษย์ของขงจื๊อได้รวบรวมคำสอนเป็นคัมภีร์หลุนอวี่ (論語) และเผยแพร่หลักจริยธรรมของขงจื๊อ (สถาอานันท์, 2556) ปรัชญาขงจื๊อได้รับการเปลี่ยนแปลงและตีความใหม่ในแต่ละยุค เช่น ถูกต่อต้านในยุคจักรพรรดิฉินซีฮ่องเต้ และฟื้นฟูในยุคราชวงศ์ฮั่นและราชวงศ์ซ่ง ซึ่งปรัชญาขงจื๊อกลายเป็นปรัชญาหลักของรัฐ และส่งผลต่อชีวิตสังคมจีนในทุกด้าน หลังจากการเปลี่ยนแปลงการปกครองเมื่อเหมาเจ๋อตงขึ้นมาเป็นผู้นำ ปรัชญาขงจื๊อถูกวิพากษ์วิจารณ์และกวาดล้าง แต่ในยุคใหม่มีการรื้อฟื้นปรัชญาขงจื๊อในฐานะมรดกทางวัฒนธรรม และนำมาประยุกต์ใช้กับโลกปัจจุบัน ทำให้ปรัชญาขงจื๊อยังคงมีบทบาทและอิทธิพลต่อสังคมจีนและเอเชีย (ลิกซโกศล, 2557)

5. ศาสนาพุทธมหายาน เป็นหนึ่งในสามศาสนาใหญ่ในจีน มีความสำคัญเทียบเท่าศาสนาเต๋าและขงจื๊อ ศาสนานี้ถูกปรับให้สอดคล้องกับวัฒนธรรมจีน และได้รับความนิยมในหมู่ชนชั้นปกครองตั้งแต่ปลายราชวงศ์ฮั่น โดยเริ่มจากการสร้างวัดม้าขาว ซึ่งเป็นวัดพุทธแห่งแรกในจีน (Chen, 1964) ม่อจื๊อ ปราชญ์จีน สนับสนุนพุทธศาสนาเนื่องจากเห็นว่ามีหลักธรรมที่ลึกซึ้งและพระสงฆ์มีความประพฤติบริสุทธิ์ (คำวัง, 2562) พุทธศาสนาพุทธมหายานได้รับความนิยมในยุคสามก๊กและเจริญรุ่งเรืองสูงสุดในราชวงศ์ถัง กลายเป็นศาสนาประจำชาติ มีการสร้างวัดและแปลคัมภีร์พุทธมหายาน พระถังซำจั๋งได้เดินทางไปอินเดียเพื่อแปลพระสูตรและเขียนบันทึกการเดินทางที่มีคุณค่าทางประวัติศาสตร์ (ลิกซโกศล, 2552) พุทธศาสนาในจีนต้องผ่านการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง ถูกกดดันจากผู้ปกครองที่เลื่อมใสในศาสนาเต๋า จนถึงขั้นภิกษุและภิกษุณี

ถูกบังคับให้ลาสิกขา คัมภีร์ถูกเผา และวัดถูกยุบ แต่ก็ได้รับการฟื้นฟูและปรับตัวเข้ากับสังคมและวัฒนธรรมจีน มีการเผยแพร่ไปยังประเทศอื่น เช่น ญี่ปุ่น เกาหลี และเวียดนาม ผ่านการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมและการอพยพของชาวจีน (Chen, 1964)

6. จาริต ประเพณี และพิธีกรรม เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมายาวนาน มีความแตกต่างกันตามยุคและถิ่น จาริตหมายถึงกฎเกณฑ์และข้อบังคับที่ควบคุมพฤติกรรมของคนในสังคม เช่น มารยาทและศีลธรรม ประเพณีเป็นการปฏิบัติที่มีแบบแผน แสดงถึงความเชื่อและค่านิยมของสังคม เช่น การเฉลิมฉลองหรือรำลึก พิธีกรรมเป็นชุดการกระทำที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ ศาสนา หรือเวทมนตร์คาถา เช่น การขอพรหรือบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ในวัฒนธรรมจีน จาริตและประเพณีถูกรวบรวมไว้ในคัมภีร์หลี่จี้ (禮記) ซึ่งเป็นคัมภีร์ขงจื๊อเล่มแรก พิธีกรรมสะท้อนจาริตและประเพณีออกมาอย่างเป็นรูปธรรม มักมีลำดับขั้นตอนตายตัว ผู้เข้าร่วมต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด สะท้อนค่านิยมและความเชื่อของสังคม สถานที่จัดพิธีกรรมมักมีความหมายพิเศษ เช่น วัดหรือศาลเจ้า และภาษาที่ใช้ในพิธีกรรมมักเป็นภาษาทางการหรือโบราณ สะท้อนถึงความเคารพต่อพิธีกรรม วันเวลาฤกษ์ยามของจีนยึดตามปฏิทินจันทรคติ ซึ่งมี 12 เดือน แต่ละเดือนมี 29 หรือ 30 วัน ปีจันทรคติมี 354 หรือ 355 วัน พิธีกรรมจีนแบ่งออกเป็นประเพณีตามวงจรชีวิตและประเพณีตามเทศกาลประจำปี (Legge, 1885) โดยประเพณีตามวงจรชีวิต อันเกี่ยวพันกับการรับรู้ถึงช่วงเวลาและการเติบโตของตัวบุคคลให้เข้าใจถึงความเปลี่ยนแปลงและวัฏจักรของชีวิต ได้แก่ พิธีรับขวัญทารก พิธีบรรลุนิติภาวะ (อายุ 15) พิธีแต่งงาน พิธีแยกตัว และพิธีงเด็ก (งานศพ) ส่วนประเพณีตามเทศกาลประจำปี เป็นการระบุเวลาให้ผู้คนได้รับรู้โดยทั่วกันเกี่ยวกับการผันแปรของฤดูกาลและรอบปี เหล่านี้ได้แผ่ถึงปรัชญาของความเป็นไปและการเปลี่ยนแปลงของจักรวาล เช่น เทศกาลตรุษจีน เทศกาลเซ่งเม้ง เทศกาลบ๊ะจ่าง เทศกาลสารทจีน เทศกาลไหว้พระจันทร์ เทศกาลกินเจ เป็นต้น

รูปแบบและส่วนประกอบของพิธีกรรม สะท้อนถึงจาริตประเพณี ความเชื่อ ค่านิยม และวิถีชีวิตของสังคม โดยมีกิจกรรมที่เป็นแบบแผนและมีลำดับขั้นตอน ร่วมกับสัญลักษณ์และเรื่องราวตามความเชื่อลัทธิและศาสนา พิธีกรรมสามารถปฏิบัติได้ทั้งในรูปแบบบุคคลและกลุ่ม เช่น เซ่นไหว้ การถือศีล หรือการกินเจ การปฏิบัติพิธีกรรมจีน โดยรวมจะประกอบไปด้วย แท่นบูชาเทพเจ้าและบรรพบุรุษ เครื่องเซ่นไหว้ อันมีการจัดลำดับ สัญลักษณ์มงคลต่าง ๆ

ภาพ 1

แท่นบูชาที่กึ่ง เทพสูงสุดแห่งสวรรค์ จะถูกติดตั้งไว้ด้านหน้าของบ้านในตำแหน่งที่สูง



หมายเหตุ. ที่มา : The Cloud

ภาพ 2

แท่นตั้งจูเอี๊ยะ เทพแห่งพื้นดิน ผู้พิทักษ์ประจำบ้าน จะถูกตั้งกับพื้นในโถงห้องกลางของบ้านและต้องมีการเปิดไฟไว้ตลอดเวลา



หมายเหตุ. ที่มา : วารสารสารคดี

ภาพ 3

ภาพ แท่นบูชาบรรพบุรุษประจำบ้าน



หมายเหตุ. ที่มา : วารสารศิลปวัฒนธรรม / ไทยรัฐทีวี

ส่วนประกอบพิธีกรรมในเทศกาลต่าง ๆ นั้น สิ่งที่ขาดไปไม่ได้เลยคือ เครื่องเซ่นไหว้ที่ประกอบไปด้วย อาหารคาวหวาน เครื่องดื่ม รวมทั้งเครื่องกระตาศเช่นไหว้ต่าง ๆ บรรจุไว้ซึ่งความเชื่อ ความหมายและสัญลักษณ์มงคลเอาไว้ อันเป็นองค์ประกอบสำคัญในการประกอบพิธีกรรม มีรูปแบบ และลวดลายประดิษฐ์ประดอยอย่างสวยงาม โดยเครื่องกระตาศ จะถูกเผาบริเวณพื้นที่เปิดโล่ง ในพิธีเพื่อเป็นการแสดง ความเคารพบูชาเทพเจ้าและแสดงความกตัญญูทดแทนคุณต่อบรรพบุรุษ ผู้ล่วงลับตามคติความเชื่อของชาวไทยเชื้อสายจีน

"ซุดซาแซ" หมายถึง ซุดของไหว้ที่เป็นเนื้อสัตว์ 3 อย่าง
"ซุดโหวงแซ" ซุดของไหว้ที่เป็นเนื้อสัตว์ 5 อย่าง
 โดยหลักจะเป็น สัตว์ปีก สัตว์บก สัตว์น้ำ



- หมู หมายถึง ความอุดมสมบูรณ์ มาจากลักษณะอ้วนท้วนของหมู นิยมไหว้เป็นหัวหมูหรือเนื้อหมูสามชั้น



- เป็ด หมายถึง ความมีครบความมั่งคั่ง ซึ่งมาจากความสามารถของเป็ดที่ทำได้หลายอย่าง เวลาไหว้ จะไหว้ทั้งตัวเช่นเดียวกับไก่



- ไก่ หมายถึง ความขยันขันแข็ง ไก่จะขยันทุกวันในเวลาเช้า สะท้อนถึงความขยัน ความรับผิดชอบ รู้หน้าที่ของตัวเอง และไก่ยังมี "หงอนไก่" ที่คล้ายกับหมวกขุนนางอีกด้วย



- ปลา หมายถึง เหลือกินเหลือใช้ อย่างอุดมสมบูรณ์ มาจากคำว่า ปลา (魚) ในภาษาจีนกลาง ฟ้องเสียงกับคำว่า เหลือ (剩) จึงเชื่อกันว่า จะทำให้มีเหลือกินเหลือใช้ไม่มีอด



- หมักแห้ง หมายถึง วิชาความรู้ เพราะสมัยก่อนบัณฑิตต้องใช้หมักในการเขียนหนังสือ และหนดหมักที่มีหลายเส้น หมายถึง การมีบริวาร จะทำให้มีคนมาช่วยงานมาก

ผลไม้มงคล



- ส้มสีทอง หมายถึง ความสวัสดิ์ดีมางมงคล



- แอปเปิ้ล หมายถึง สงบสุขสันติภาพ



- องุ่น หมายถึง ความเพิ่มพูนความเจริญก้าวหน้า



-กล้วย หมายถึง กวักโชคลากเข้ามา และขอให้ลูกหลานเติบโตเต็มเมือง



- สาลี่ หมายถึง โชคลาภมาถึง (ควรระวังไม่นิยมไหว้บรรพบุรุษและวิญญาณไร้ญาติ)



- สับปะรด คำจีนเรียกว่า "อั่งไล้" แปลว่า มีโชคมาหา

ขนมและของหวาน



- จันอับ หรือ ขนมแห้ง 5 อย่าง ได้แก่ ถั่วเคลือบ ถั่วตัด งาตัด ข้าวพอง และฟักเชื่อม ภาพรวม หมายถึง ความหวานที่เพิ่มพูน ความเจริญงอกงาม มีความสุขตลอดปีตลอดไป



- ขนมถ้วยฟู หมายถึง ความเจริญรุ่งเรือง เฟื่องฟู



- ขนมเซ่ง และ ขนมเทียน หมายถึง ความราบรื่นในชีวิต ความหวานชื่นในชีวิตที่สมบูรณ์แบบ

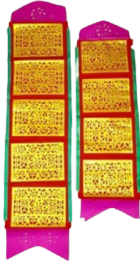


- ขนมไหว้พระจันทร์ หมายถึงพระจันทร์เต็มดวงเป็นสัญลักษณ์ของความเจริญรุ่งเรืองและการกลับมาพบกันของครอบครัว ในเทศกาลนี้ ครอบครัวจะรับประทานขนมไหว้พระจันทร์ร่วมกัน

ชุดกระดาษไหว้เทพเจ้า



- กิมจิ้งเต้า เรียกง่าย ๆ ว่า ถังเงินถังทอง รูปร่างเหมือนถังกลมๆ มีกระดาษเงิน กระดาษทองหุ้ม และมีลายอักษรจีน ใช้สำหรับไหว้เจ้าที่ ไหว้เทพดาฟ้าดิน



- เทียงเถ่าจี้ หรือ จีจู้ย เป็นกระดาษเงินกระดาษทองชิ้นใหญ่ มีกระดาษแดงตัดเป็นลายตัวหนังสือว่า “ผ่องอัน” เป็นคำอวยพร แปลว่า โชคดี ใช้สำหรับไหว้เจ้าที่ ไหว้เทพดาฟ้าดิน และองค์เทพเจ้าต่างๆทุกพระองค์ ปกติจะไหว้คู่กับกิมจิ้งเต้า



- กิมฮวย เป็นการไหว้เพื่อขอพรจากเทพทุกพระองค์ในเรื่องสุขภาพร่ำรวยศักดิ์จะไหว้คู่กับอั้งคิ้ว ถือว่าเป็นการไหว้เจ้าที่ตุ๋นเอี้ย ส่วนมากการไหว้ด้วยกิมฮวยจะมีการปักบนส้ม และถวายแต่องค์เจ้า เพื่อถือเป็นการขอพร



- ตัวกิม เป็นกระดาษเงินกระดาษทองขอบส้ม พับเป็นเคียวเท่าซี่ และมีกระดาษแดงแปะตรงกลาง ใช้ไหว้เจ้าที่ ขอเรื่องความสุข การงานเจริญรุ่งเรืองที่ญาติสนิท



ชุดกระดาษไหว้เจ้าที่

- ตัวกิม เป็นกระดาษเงินกระดาษทองขอบส้ม พับเป็นเคียวเท่าซี่ และมีกระดาษแดงแปะตรงกลาง ใช้ไหว้เจ้าที่ ขอเรื่องความสุข การงานเจริญรุ่งเรืองที่ญาติสนิท



- กิมจั่ว หรือ กิมจิ้งจั่ว หมายถึงกระดาษเงินกระดาษทองเลาะจะไหว้จะทำเป็นชุดก่อนไหว้ลูกหลานต้องนำมาพับเป็นรูปดอกไม้ ใช้ไหว้ได้ทุกอย่าง

ชุดกระดาษไหว้บรรพบุรุษและวิญญาณ



- กิมเตี่ยว กิมเตี่ยน คือทองแท่งที่มาจากกระดาษ หรือเป็นทองแท่งจำลอง ใช้ไหว้บรรพบุรุษ ไหว้คนตาย เสมือนว่าเป็นการเผาทรัพย์สินสมบัติตามไปให้บรรพบุรุษ



- ค้อซี่ เป็นกระดาษทอง ซึ่งก่อนจะไหว้จะนำมาพับเป็นรูปรูปร่างก่อน เช่น พับเป็นเรือ เรียกว่า “เคียวเท่าซี่” เชื่อกันว่าการพับเรือ จะได้มูลค่าสูงกว่าการพับอย่างอื่น ใช้ไหว้ได้ทุกอย่าง รวมทั้งไหว้คนตาย โดยเฉพาะพิธีทำศพเด็ก ลูกหลานต้องพับค้อซี่ ให้มากที่สุด



- อ่วงแซวี่ เป็นกระดาษสีเหลือง อักษรจีนสีแดง ใช้ไหว้บรรพบุรุษ เพื่อให้ท่านอยู่สุขสบายในภพภูมิ ใช้เผาเป็นใบเบิกทางไปสู่สวรรค์สำหรับผู้ตาย



- อิมกังจู้ยี่ คือแบ่งกงเต็กนั่นเอง ปัจจุบันก็มีทั้งแบบคี่ ทั้งเหรียญ แต่ก็ยังมีออกมาในรูปแบบสมารถไหว้กระดาษ กระดาษต่างดัดเสื่อผ้า ของใช้ที่ทำจากกระดาษ เสมือนเป็นการจำลองสิ่งของเครื่องใช้ เพื่อไหว้และเผาไปให้บรรพบุรุษที่ล่วงลับไปแล้วได้ใช้บนสวรรค์

ภาพ 5

เครื่องกระดาดเซ่นไหว้ยุคใหม่สำหรับเผาให้บรรพบุรุษในชุมชนชาวจีนประเทศสิงคโปร์



หมายเหตุ. ที่มา : <https://thesmartlocal.com/>

ภาพ 6

ภาพ จากภาพยนตร์ Hell Bank Presents: Running Ghost (2020) กำกับโดย Mark Lee ผู้กำกับชาวสิงคโปร์ แสดงฉากตัวละครนางเอกซื้อเครื่องเซ่นไหว้เผาให้กับพระเอกที่เป็นผีในวันสารทจีน เกิดบทสนทนาเกี่ยวกับความเชื่อของคนรุ่นใหม่ต่อประเพณี



หมายเหตุ. ที่มา : ผู้วิจัย (ถ่ายภาพหน้าจอรับชม)

เครื่องเซ่นไหว้เงินเป็นการผสมผสานศิลปะและประเพณีเข้าด้วยกัน ตัวอย่างเช่น ขนมไหว้พระจันทร์ที่มีลวดลายสวยงามและละเอียดอ่อน หรือ การเครื่องกระดาศที่มีรูปแบบเฉพาะสำหรับพิธีกรรมต่าง ๆ ศิลปะเหล่านี้ไม่เพียงแสดงถึงทักษะและความคิดสร้างสรรค์ แต่ยังเป็นการสืบสานและถ่ายทอดศิลปะและวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น สีและรูปร่างของเครื่องเซ่นไหว้มีความสำคัญในเชิงสัญลักษณ์ สีที่เข้มมักจะมีความหมายเชิงบวก เช่น สีแดงที่สื่อถึงความโชคดี สีเหลืองที่สื่อถึงความมั่งคั่ง และสีเขียวที่สื่อถึงความเป็นธรรมชาติและความสงบสุข รูปร่างของขนมและอาหารก็มักมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ แม้จะมีการยึดถือประเพณีแบบดั้งเดิม แต่เครื่องเซ่นไหว้เงินยังสามารถปรับตัวตามสมัย เช่น การใช้วัตถุดิบที่ทันสมัยหรือการจัดเตรียมที่สะดวกขึ้น แต่ยังคงรักษาความหมายและสัญลักษณ์ดั้งเดิมไว้ เช่นขนมไหว้พระจันทร์ยุคใหม่มีการผสมผสานวัตถุดิบที่มีความเป็นขนมตะวันตกมากขึ้น ตามความนิยมของผู้คนอย่างใส่ชาเขียวแมคาเดเมีย ใส่คัสตาร์ดลาวา ความสร้างสรรค์ของเครื่องเซ่นไหว้เงินอยู่ที่การออกแบบที่ประณีต คงความหมายเชิงสัญลักษณ์ การใช้วัสดุธรรมชาติ การผสมผสานศิลปะและประเพณี การใช้สีและรูปร่าง การปรับตัวตามสมัย ใช้เทคนิคที่หลากหลาย เช่น เครื่องเซ่นไหว้ยุคใหม่ที่มีการเลียนแบบของใช้ในยุคปัจจุบัน อย่างเครื่องใช้ไฟฟ้า เครื่องสำอาง เสื้อผ้าแบรนด์เนม อุปกรณ์สื่อสารสมาร์ทโฟน ฯลฯ เครื่องเซ่นไหว้เงินไม่เพียงแสดงถึงความเคารพต่อบรรพบุรุษและเทพเจ้า แต่ยังสะท้อนถึงวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย

หลังจากวิกฤตโรคระบาดโควิดที่กระจายไปทั่วโลก ทำให้เกิดกิจกรรมเช่นไหว้ตามพิธีกรรมทางออนไลน์ นอกเหนือจากเครื่องเซ่นทางกายภาพ สื่อดิจิทัลต่าง ๆ ก็มีการออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชันขึ้นเพื่อตอบสนองการปฏิบัติพิธีกรรม แต่ส่วนใหญ่แล้วมักจะเป็นกิจกรรมทางเดียวที่ผู้ปฏิบัติพิธีกรรมจำทำแบบสำเร็จรูปภายในแอปพลิเคชันโดยไม่ได้มีการเชื่อมโยงกับโลกภายนอก ดังอ้างอิงจากบทความวิจัย “Digitizing death: commodification of joss paper on Chinese online cemetery” โดย Yizhou Xu ที่วิพากษ์พิธีกรรมเซ่นไหว้ออนไลน์ในเว็บไซต์สุสานนั้นเป็นเพียงพื้นที่จำลองเป็นการประกอบพิธีกรรมอันขาดมนต์คลัง ไร้ซึ่งจิตวิญญาณ ไม่เชื่อมโยงกับสังคม การให้ความเคารพต่อดวงวิญญาณเช่นนี้จึงกลายเป็นเพียงแค่สินค้าทางดิจิทัลเท่านั้น (Xu, 2022) ซึ่งการออกแบบสื่อดิจิทัลสำหรับพิธีกรรมตามประเพณีจีนยังคงต้องมีการศึกษาด้านการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้และการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ให้มีความสอดคล้องกับผู้คนและรักษาวินัยของประเพณีให้ได้จึงจะสามารถตอบสนองการสืบสานมรดกทางวัฒนธรรมนี้ต่อไปได้

ภาพ 7

ภาพ เครื่องกระดาศเช่นไหว้ดิจิทัลจากเว็บไซต์ 00tang.com



หมายเหตุ. ที่มา : บทความ “Digitizing death: commodification of joss paper on Chinese online cemetery” โดย Yizhou Xu

❖ ความเปลี่ยนแปลงในสังคมจีนและการอพยพย้ายถิ่นครั้งใหญ่

จีนปกครองด้วยระบบราชวงศ์จนถึงรัชสมัยของจักรพรรดิบู๊ยแห่งราชวงศ์ซิง การปฏิรูปทางการเมืองและเศรษฐกิจล้มเหลว สงครามฝิ่น (ค.ศ.1839-1842, 1856-1860) บังคับให้จีนเปิดประเทศและสูญเสียอธิปไตยบางส่วน จลาจลนักมวย (1899-1901) ถูกปราบปรามอย่างหนัก นำไปสู่ปฏิวัติซินไฮ่ในปี 1912 และการก่อตั้งสาธารณรัฐจีน ภายหลังราชวงศ์ซิงล่มสลาย ประเทศเผชิญกับยุคขุนศึกที่ไร้เสถียรภาพ ในปี 1920 พรรคคอมมิวนิสต์จีนก่อตั้งขึ้นและเกิดสงครามกลางเมืองจีนในปี 1927-1949 ขบวนการนักศึกษาเรียกร้องปฏิรูปการเมืองและสังคมจากความคับข้องใจในสนธิสัญญาแวร์ซาย เกิดการรุกรานของญี่ปุ่นในสงครามโลกครั้งที่สอง จนพรรคคอมมิวนิสต์และพรรคก๊กมินตั๋งร่วมมือกันต่อต้าน หลังสงคราม พรรคคอมมิวนิสต์ชนะสงครามกลางเมืองและก่อตั้งสาธารณรัฐประชาชนจีนในปี 1949 จีนเผชิญการเปลี่ยนแปลงใหญ่ทั้งภายในและภายนอก ชาวจีนบอบช้ำจากนโยบายเข้มงวดของพรรคคอมมิวนิสต์ โดยเฉพาะการปฏิวัติวัฒนธรรมจีน การพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมหยุดชะงัก ข้ำร้ายยังเกิดภัยพิบัติภาวะแห้งแล้งในหลายพื้นที่เกษตรกรมรณเสียชีวิตมาก ผู้คนอดอยาก หนีตายอพยพจากแผ่นดินจีนอย่างโกลาหล

ภาพ 8

ภาพ เหมาเจ๋อตุงและคณะเยาวชนเรดการ์ด น้อมน่านโยบายปฏิวัติวัฒนธรรม



หมายเหตุ. ที่มา : Voice TV

การสืบทอดวัฒนธรรมจีนในสังคมไทย

การอพยพย้ายถิ่นของชาวจีนโพ้นทะเลมีมาตั้งแต่สมัยโบราณ ต่อมาในช่วงต้นศตวรรษที่ 15 การอพยพของชาวจีนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะหลังจากมีการเปิดเสรีทางการค้า ส่วนใหญ่เป็นชาวจีนจากมณฑลทางใต้ จนกระทั่งเมื่อจีนแผ่นดินใหญ่เกิดความเปลี่ยนแปลงทางสังคมประชาชนชาวจีนจำนวนมากหาศาลได้รับผลกระทบเกือบทั่วทั้งประเทศทำให้เกิดการหลั่งไหลของชาวจีนอพยพเข้าสู่สยามอย่างท่วมท้นในช่วงศตวรรษที่ 18-19 โดยส่วนใหญ่ชาวจีนที่อพยพมาในยุคนี้ไม่ได้คิดจะตั้งหลักปักฐานอย่างถาวร เพียงแค่หลีกเลี่ยงภัยสงครามจากแผ่นดินแม่และเพียรทำงานส่งเงินกลับแผ่นดินเกิดหวังว่าสักวันจะได้กลับไป แต่เมื่อพรรคคอมมิวนิสต์สามารถเอาชนะพรรคก๊กมินตั๋งและประกาศตั้งสาธารณรัฐประชาชนจีนขึ้น ชาวจีนและลูกจีนที่เกิดในไทยทั้งหลายก็แทบหมดโอกาสที่จะกลับไป (Skinner, 1986)

การกลืนกลายความเป็นคนจีนในสังคมไทย ถึงแม้ชาวจีนมีความสัมพันธ์ทางสังคมที่ดีต่อชาวไทย ชาวจีนในประเทศไทยมักพยายามบูรณาการตัวเองเข้ากับสังคมไทยโดยการเรียนรู้และปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทย โดยการเรียนรู้ภาษาไทยและเข้าร่วมในกิจกรรมของชุมชนท้องถิ่น มีการแต่งงานข้ามเชื้อชาติ และการสร้างครอบครัวแบบผสมผสาน แต่กลับต้องเผชิญกับการเลือกปฏิบัติกีดกันทางสังคมและการเหยียดหยามจากคนไทยโดยเฉพาะชนชั้นปกครองย้อนกลับไปสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว คนจีนในสยาม

ใช้ช่องว่างจากสิทธิสภาพนอกอาณาเขตเป็นคนบังคับในตะวันตกส่งผลให้สยามไม่สามารถบังคับใช้ทั้งกฎหมายและอำนาจในควบคุมคนจีนได้อย่างเต็มที่ ในบริบทนี้จึงทรงมีพระราชบัญญัติเสียตีสี่เหยียนชาวจีน เช่น พวกยิวแห่งบูรพาทิศ ที่สร้างความอับอายและทัศนคติในแง่ลบต่อความเป็นจีน ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เห็นแก่ประโยชน์ทางเศรษฐกิจส่วนตนไม่จงรักภักดีต่อประเทศที่อยู่อาศัยเพราะยึดมั่นในความเป็นจีน แต่พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวทรงตรัสย้ำไว้ว่าไม่ว่าชนเชื้อชาติใดก็ตาม หากมีความจงรักภักดีต่อพระเจ้าแผ่นดินอันเป็นภาพแทนสำคัญของความเป็นชาติไทย ก็ยอมรับพระมหากษัตริย์คุณว่าเป็นคนไทยเข้าสู่ความสัมพันธ์เชิงอุปถัมภ์ ควบคุมให้ชาวจีนนั้นได้รู้สึกว่าเป็นประชากรไทยที่เชื่อและยากที่จะทำลายอำนาจชนชั้นนำทั้งในทางเศรษฐกิจและการเมือง ต่อมาหลังเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 รัฐไทยยังคงตระหนักถึงความจำเป็นในการควบคุมชาวจีนภายใต้รัฐธรรมนูญที่ เมื่อ จอมพล ป. พิบูลสงคราม ขึ้นดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรี ได้เน้นรณรงค์ให้ความสำคัญกับสร้างชาติทาง “วัฒนธรรมไทย” กลายเป็นศูนย์กลางความเป็นไทยแทนที่ “ระบอบกษัตริย์” การขบขันความเป็นไทยที่มีมากขึ้นนี้กลายเป็นการกดทับความเป็นจีนมากยิ่งขึ้นในยุคใด ๆ ต่อมา รัฐบาลไทยต้องเผชิญกับการขยายตัวของกระแสชาตินิยมจีนในไทย ความผันผวนทางการเมืองในช่วงระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 มีการจัดตั้งองค์กรสนับสนุนทั้งปึกษัยและปึกขวา จากพรรคก๊กมินตั๋งและพรรคคอมมิวนิสต์ ภายใต้ความสับสนวุ่นวายของชุมชนชาวจีนในไทยและการเมืองชาตินิยมจีนที่แผ่ขยายเข้ามา จอมพล ป. จึงได้มีมาตรการปลุกระดมกระแสชาตินิยมไทยอย่างหนักและต่อต้านชาวจีนในไทยอย่างเข้มงวด มีการควบคุมกิจกรรมทางเศรษฐกิจของคนจีน สั่งปิดหนังสือพิมพ์จีนและโรงเรียนจีน ทำให้ในลูกหลานชาวจีนขาดช่วงในการร่ำเรียนภาษาจีน รวมทั้งนโยบาย “กลืนกลายจีนให้เป็นไทย” โดยการบังคับเปลี่ยนแซ่เป็นนามสกุลและการใช้ชื่อไทย

ทางด้านเศรษฐกิจ ชาวจีนอพยพจำนวนมากเป็นแรงงานขายจึงถูกชาวไทยตราหน้าไว้ว่าเป็นผู้ที่มาอยู่อาศัยเท่านั้นแต่กลับมาแย่งคนไทยทำมาหากินกลายเป็นเศรษฐกิจใหม่น่าหวั่นไหว จึงไม่แปลกที่การใช้คำว่า ‘เจ๊ก’ ในเชิงดูถูกและเสียตีสี่จะปรากฏขึ้นอย่างสม่ำเสมอในวรรณกรรมร่วมสมัยหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 อันเป็นการสะท้อนความเป็นจริงของสังคม เช่น ลอดลายมังกร อยู่กับก๊ง จดหมายจากเมืองไทย ล้วนเล่าถึงตัวละครชาวจีนโพ้นทะเล เดินทางมาประเทศไทยเพื่อหาชีวิตที่ดีกว่า พวกเขาต้องเผชิญกับความลำบากและความยากจนในช่วงแรก ๆ ต่อสู้จนสามารถก่อตั้งธุรกิจและประสบความสำเร็จได้ แต่ในขณะเดียวกันก็ต้องเผชิญกับความท้าทายและปัญหาต่าง ๆ ทั้งจากการทำธุรกิจและจากภายในครอบครัวแต่ก็สามารถสร้าง

เนื้อสร้างตัวได้ด้วยความขยันหมั่นเพียรและความอดทน ซึ่งไม่ต่างไปจากชีวิตจริงความสัมพันธ์ของชุมชนชาวจีนโพ้นทะเล มีบทบาทสำคัญทั้งในฐานะพ่อค้าและช่างฝีมือ ในภาคธุรกิจชาวจีนเป็นผู้ดำเนินการในภาคการค้าขนาดใหญ่และขนาดเล็ก มีบทบาทสำคัญในตลาดสินค้าเกษตรชาวจีนมีการนำเทคนิคการใช้เครื่องมืออุปกรณ์ใหม่ ๆ เข้ามาและเป็นผู้ประกอบการรายใหญ่ในธุรกิจการเกษตร นอกจากนี้ ชาวจีนยังมีบทบาทในการพัฒนาอุตสาหกรรมหลายประเภท เช่น อุตสาหกรรมสิ่งทอ การทำถ่าน และการแปรรูปอาหาร ชาวจีนที่เข้ามาในประเทศไทยนั้นมีหลายชนชั้นหลากหลายกลุ่มภาษา โดยชาวจีนโพ้นทะเลมีความสามัคคีเป็นพวกพ้องมากเพราะถือว่าอยู่ต่างถิ่นต่างที่ จึงรวมกลุ่มเพื่อช่วยเหลือกัน และมักจะตั้งรกรากอยู่เป็นชุมชนของตัวเอง บ้างอยู่รวมกันตามกลุ่มภาษา บ้างผูกพันกันด้วยแซ่ตระกูล บ้างแบ่งกลุ่มตามอาชีพ ย่านธุรกิจเพื่อสะดวกการดำรงชีวิต ชาวจีนให้ความสำคัญกับการศึกษาและการเรียนรู้ ซึ่งช่วยให้พวกเขามีโอกาสและการทำงานที่ดี ใช้ความขยันและความสามารถในการทำงานเพื่อเข้าถึงโอกาสทางเศรษฐกิจและสังคม ได้ขยายสถานภาพจากชนชั้นกรรมาชีพขึ้นมาเป็นชนชั้นกลางและชนชั้นสูงทางเศรษฐกิจ อาเสีย และ เจ้าสัวผู้มีชื่อเสียงในประเทศไทยหลายคน (เอกสิทธิ์พงษ์, 2566)

การสืบสานความเชื่อในไทย ชาวจีนในประเทศไทยยังคงรักษาวินัยธรรมและประเพณีดั้งเดิมของตนเอง เช่น การฉลองเทศกาลตรุษจีนและการนับถือศาสนาพุทธแบบจีน ศาลเจ้าจีนในไทย ศาสนสถานที่มีมาพร้อมกับความเชื่อของชาวจีนในยุคแรกนั้น คือ ศาลเจ้า ซึ่งเป็นสิ่งก่อสร้างที่เกี่ยวข้องกับศาสนาเต๋าและความเชื่อพื้นถิ่น ด้วย เหตุที่วิถีชีวิตดั้งเดิมของชาวจีนแผ่นดินใหญ่นั้นมีความเชื่อในเรื่องศาสนาเต๋า และคำสอนของ ขงจื้อที่แทรกซึมเข้าสู่ชีวิตความเป็นอยู่ จนได้ผสมผสานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้ชาวจีน อพยพมีจุดร่วมของการนับถือเทพเจ้าจนก่อเกิดกิจกรรมต่าง ๆ ที่กระทำร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็น กิจกรรมในพิธีทางศาสนา เพราะพวกเขามีความเชื่อร่วมกัน ทำให้พวกเขาร่วมใจกันจัดรูป คุกเข่ากราบไหว้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ เกิดความสามัคคีเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (นิลสงวนเดชะ, 2561)

สรุปและอภิปรายผล

พิธีกรรมประเพณีจีนเป็นรูปธรรมของการเชื่อมโยงกับสัญลักษณ์ทางความเชื่อ ค่านิยม ปรัชญา ศิลปะวัฒนธรรมที่มีคุณค่า และประวัติศาสตร์ของชนชาติ โดยส่งผ่านบรรทัดฐานที่ใช้ร่วมกันในครอบครัว ชุมชน และสังคม ให้ลูกหลานชาวไทยเชื้อสายจีนตระหนักถึงและยอมรับรากเหง้าและวัฒนธรรมของตนเอง ผ่านการเข้าใจและเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์

ของบรรพบุรุษที่อพยพมายังประเทศไทย กระบวนการนี้เป็นการผสมผสานระหว่างการรักษาและปฏิบัติตามวัฒนธรรมจีนกับการปรับตัวเข้ากับสังคมไทยอย่างกลมกลืน พิธีกรรมเชิงสัญลักษณ์ถ่ายทอดความหมายและคุณค่าที่ซับซ้อนสู่ผู้คนจากรุ่นสู่รุ่น นอกจากนี้ยังช่วยถ่ายทอดความรู้ทางวัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อที่จำเป็นผ่านพิธีกรรม การมีส่วนร่วมในพิธีกรรมเหล่านี้ช่วยเสริมสร้างความผูกพันทางสังคมและเอกลักษณ์ของความเป็นคนจีนไม่ว่าจะอยู่ที่ใดในโลกใบนี้ รวมทั้งกาลเวลาสืบทอดไปทีไรจะมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัลเข้ามาร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการสืบสานมรดกวัฒนธรรมนี้ให้คงอยู่ต่อไปในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- เจษฎา นิลสงวนเดช. (2561). ศาลเจ้าจีน : ศรัทธาสถานในสังคมไทย. *วารสารภาษาและวัฒนธรรม*, 37(1), 47-70.
- ถาวร สิกขโกศล. (2552). ไช้อ้ว : ยอดนิยายมหัศจรรย์. ศิลปวัฒนธรรม.
- ถาวร สิกขโกศล. (2557). *เทศกาลจีนและการเซ่นไหว้*. มติชน.
- สิทธิเทพ เอกสิทธิพงษ์. (2566). *เป็นจีนเพราะรู้สึก ประวัติศาสตร์สี่พันหมอนใบที่เพิ่งสร้าง*. มติชน.
- สุวรรณา สถาอานันท์. (2556). *กระแสรารปรัชญาจีน : ข้อโต้แย้งเรื่อง ธรรมชาติ อำนาจ และจารีต*. สยามปริทัศน์.
- Chen, K. (1964). *Buddhism in China : A Historical Survey*. Princeton University Press.
- Gaer, J. (1963). *What the great religions believe* [ศาสนาทั้งหลายนับถืออะไร]. สยามปริทัศน์.
- Guotu, Z. (2021). *The overseas Chinese: A long history*. The UNESCO Courier. <https://doi.org/10.18356/22202293-2021-4-8>
- Hamilton, M. (2022, December 02). *Pangu*. Mythopedia. <https://mythopedia.com/topics/pangu>
- Hsu, C.-Y., et al. (2009). Understandings of Death and Dying for People of Chinese Origin. *Death studies*, 33(2), 153-174.
- Legge, J. (1878). *The Chinese Classics*.
- Legge, J. (1882). *The Sacred Books of China: The Yi King*. Clarendon Press.
- Legge, J. (1885). *The Sacred Books of China: The Li Ki*.
- Legge, J. (1891). *The Sacred Books of China: The Texts of Taoism*. Clarendon Press.
- Migration, I. O. f. (2020). *World Migration Report*. https://publications.iom.int/system/files/pdf/wmr_2020.pdf
- Rappaport, R. A. (1999). *Ritual and Religion in the Making of Humanity*. Cambridge University Press.
- Scott, J. L. (2007). *For Gods, Ghosts, and Ancestors: The Chinese Tradition of Paper Offerings*. Hong Kong University Press.
- Skinner, G. W. (1986). *Chinese society in Thailand: an analytical history* [สังคมจีนในประเทศไทย: ประวัติศาสตร์เชิงวิเคราะห์]. มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
- West, B. A. (2009). *Encyclopedia of the Peoples of Asia and Oceania*. Facts On File, Inc.
- Xu, Y. (2022). Digitizing death: commodification of joss paper on Chinese online cemetery. *Journal of Cultural Economy*, 15(2), 151-167.

ศึกษาแนวโน้มและวิเคราะห์ผลงานกราฟฟิตี้ ในช่วงเวลาปี พ.ศ. 2566-2567 ของศิลปินไทย

Study Trends and Analyze Graffiti During the Year 2023-2024 of Thai Artist

Received : 16 July 2024

Revised : 21 August 2024

Accepted : 26 August 2024

นัทธพัชร น้อยสวัสดิ์¹

Natthapat Noisawad¹

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาการออกแบบสื่อสาร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
อีเมล : natthapat99noisawad@gmail.com

¹ Assistant Professor, in Communication Design, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University,
E-mail : natthapat99noisawad@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจแนวโน้มและวิเคราะห์รูปแบบสไตล์ผลงานกราฟฟิต์ที่เกิดขึ้นของศิลปินไทยในช่วง พ.ศ. 2566-2567 โดยมีวิธีการเก็บผลงานของ ศิลปินกราฟฟิต์ชาวไทย จำนวน 200 ผลงาน และสัมภาษณ์ศิลปิน จำนวนไม่น้อยกว่า 10 คน เพื่อสอบถามข้อมูลและขั้นตอนการทำงานของศิลปิน โดยทำการคัดเลือกการสุ่มแบบไม่เจาะจงกลุ่มตัวอย่าง โดยผลการศึกษาพบว่าแนวโน้มรูปแบบผลงานกราฟฟิต์มี 4 รูปแบบคือ 1) แบบตัวอักษรที่พื้นมีมิติลึกลับ 2) แบบพื้นบนกระดาษฉลุ 3) แบบรูปภาพการ์ตูนหรือตัวละคร และสุดท้าย 4) เป็นแบบรูปภาพแฝงการสะท้อนมุมมอง โดยจำนวนที่มีมากที่สุดจากการสำรวจคือ อันดับหนึ่งเป็นแบบตัวอักษรที่พื้นมีมิติลึกลับ และอันดับสองเป็นแบบรูปภาพการ์ตูนหรือตัวละคร และอันดับสามเป็นแบบรูปภาพแฝงการสะท้อนมุมมอง และสุดท้ายคือแบบพื้นบนกระดาษฉลุ และประเด็นเรื่องสถานที่สร้างสรรค์ผลงานกราฟฟิต์อันดับหนึ่งคือ กำแพงสาธารณะ อันดับสองคือ อาคารร้าง และอันดับสามคือ สะพานลอยและใต้สะพานตามลำดับ และประเด็นเรื่องสัตว์ที่นิยมมาสร้างเป็นตัวการ์ตูนหรือตัวละคร อันดับแรกคือ นกนิยมนำมาสร้างเป็นตัวละครมากที่สุด รองลงมาคือ สุนัขและแมว ตามลำดับ และประเด็นสุดท้ายคือเรื่องช่วงเวลาที่ยิยมในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินกราฟฟิต์มากที่สุดคือช่วงกลางคืนถึงเช้ามืด ซึ่งโดยมากศิลปินจะหาเวลาที่ไม่ค่อยมีคนเดินพลุกพล่านเพื่อการทำงานได้สะดวกมากขึ้น

งานวิจัยสรุปได้ว่า กราฟฟิต์ในประเทศไทยในช่วงปี 2566-2567 ได้มีการพัฒนาและขยายตัวอย่างชัดเจน โดยมีทั้งโอกาสและความท้าทายที่ต้องเผชิญ การสร้างความสมดุลระหว่างการแสดงออกทางศิลปะและการจัดการที่มีประสิทธิภาพจะเป็นกุญแจสำคัญในการส่งเสริมและรักษาคูณค่าของกราฟฟิต์ในอนาคต

คำสำคัญ : แนวโน้ม, กราฟฟิต์, ศิลปินไทย

Abstract

This research have a purpose to explore trends and analyze patterns graffiti style that occur among Thai artists in the period 2023-2024, with methods for collecting their works Thai graffiti artist no less than 200 works and interviews with artists. Number of not less than 10 artists to inquire about information and the artist's work process. By selecting random samples without specifying the sample.

The study found that there are 4 styles of graffiti art trends: 1) letters sprayed with deep dimensions 2) sprayed on stencil paper 3) cartoon images or characters. and finally 4) it is a picture that reflects a perspective. The highest number from the survey is that the number one is a type of letter that is sprayed with deep dimensions. and the second is a cartoon image or character. and the third is a picture that reflects perspective. And the last one is spray-painted on stencil paper. And the next issue are places to create graffiti, the first is public walls and the second is abandoned buildings, and the third is overpass and under bridge, respectively. And the next issues are the animals that are most popular to be made into cartoons or characters, the first are birds and second are dogs and cats, respectively. And the last issues are the most popular time for creating the work of graffiti artists. From night to dawn, Most of the time, artists will find a time when there are not too many people walking around to make their work more convenient.

In summary, graffiti in Thailand during the period of 2566-2567 has clearly developed and expanded, presenting both opportunities and challenges. Balancing artistic expression with effective management will be key to promoting and preserving the value of graffiti in the future.

Keyword : Trends, Graffiti, Thai Artists

บทนำ

งานกราฟฟิตี้ เป็นผลงานที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นงานที่ไม่ได้รับการยอมรับในอดีต เพราะเป็นงานที่แอบทำและทำในพื้นที่หวงห้าม ซึ่งเจ้าของพื้นที่ไม่ได้ยินยอมและอนุญาตให้ทำ เพราะเจ้าของพื้นที่ต้องมาล้างมาลบซึ่งสร้างปัญหาและความรำคาญให้กับเจ้าของพื้นที่อย่างมาก โดยผลงานกราฟฟิตี้เหล่านั้นจึงไม่ค่อยได้รับการยอมรับและความนิยม และด้วยปัจจัยเรื่องทักษะการสร้างสรรคในช่วงแรก ศิลปินยังมีทักษะทางศิลปะในการพ่นให้เกิดความสวยงามน้อย จึงสร้างสรรค์ออกมาไม่สวยดูยาก ใช้สียังไม่ดี และส่วนใหญ่เป็นชื่อตัวเองหรือสถาบันการศึกษาของตนเองเพื่อประกาศศักดิ์ตาความยิ่งใหญ่ ซึ่งโดยมากเป็นการขีดเขียนแบบรวดเร็วยังไม่ได้ใช้ความสามารถทางศิลปะมากนัก หลังจากได้เรียนรู้ผลงานผ่านสื่อทางอินเทอร์เน็ตและการทำงานสร้างสรรค์ของศิลปินชาวต่างชาติมากขึ้น และได้ทดลองทำและสร้างสรรค์มากขึ้น จึงทำให้ศิลปินไทยหลายคนได้ก้าวขึ้นมาเป็นศิลปินกราฟฟิตี้อย่างเต็มตัว และเป็นที่ยอมรับทั้งในประเทศไทยและต่างชาติ ส่งผลให้ผลงานสร้างสรรค์กราฟฟิตี้ในยุคหลังเป็นที่เผยแพร่และยอมรับมากขึ้น ซึ่งบางครั้งได้ถูกเชิญหรือว่าจ้างให้ไปพ่นตามสถานที่ต่าง ๆ ที่เป็นแหล่งชุมชนหรือแหล่งท่องเที่ยว สร้างรายได้ให้กับชุมชน กระตุ้นเศรษฐกิจชุมชนนักท่องเที่ยวมีมุก่ายรูปสวย ๆ เกิดการรับรู้และการยอมรับในผลงานกราฟฟิตี้มากขึ้นตามไปด้วย (ณัฐภูมิ มงคลสุข, 2560)

ผลงานกราฟฟิตี้ มีความเป็นขบถทางศิลปะเป็นการแสดงออกทางความคิดและแสดงตัวตนความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปิน หากย้อนกลับไปในช่วงแรก ๆ ของงานกราฟฟิตี้ในต่างประเทศ การแสดงภาพวาดที่เสียดสี หรือแสดงความไม่พอใจของกลุ่มคนที่ไม่ค่อยได้รับการเหลียวแล เช่น คนเร่ร่อนหรือคนยากจนก็จะแสดงออกด้วยการขีดเขียนคำด่าหรือคำด่าหนิที่แสดงออกต่อรัฐบาลที่ไม่มีความเสมอภาคเท่าเทียมกัน ซึ่งงานกราฟฟิตี้จึงกลายเป็นเครื่องมือของการต่อสู้เพื่อความยุติธรรม ความเหลื่อมล้ำและเป็นการต่อสู้ทางการเมือง โดยใช้กราฟฟิตี้เป็นเครื่องมือกระตุ้นความคิดเห็นของกลุ่มคนที่มีความไม่พอใจได้ออกมาเคลื่อนไหวไปสู่การเปลี่ยนแปลง การขีดเขียนหรือพ่นสีเพื่อนำเสนอเนื้อหาหรืออัตลักษณ์ของตน เพื่อการแสดงตัวตนในสังคมให้สังคมได้เห็นความสำคัญ และจดจำอัตลักษณ์เหล่านั้นแทนตัวตนที่แท้จริง (ภูวดล โกศล, 2564)

ผลงานกราฟฟิตี้ส่วนมากจะเกิดขึ้นบนพื้นที่สาธารณะทั่วไปทั้งกำแพงรั้วหรือผนังตึกโดยศิลปินจะแอบซ่อนใช้เวลาค่าคืนที่คนนอนหลับ หรือสถานที่ที่คนไม่ค่อยพลุกพล่านในการทำงานศิลปะเป็นศิลปะมูมมิดที่ศิลปินก็ต้อง

ปกปิดตัวตน ชื่อจริง นามสกุลจริง ใช้นามแฝงเพื่อแสดงตัวตนให้เป็นที่จดจำ (วรินทร์ วงษ์สุนทร, 2562) การที่ศิลปินกราฟฟิตีส่วนใหญ่ไม่เปิดเผยตัวตนต่อสาธารณะเหมือนผลงานของพวกเขานั้นก็เป็นเรื่องความเสี่ยงและความปลอดภัย การเป็นผู้สร้างสรรค์ผลงานแบบเทา ๆ ไม่เป็นที่ยอมรับทำงานหลบ ๆ ซ่อน ๆ มันจึงเป็นรูปแบบที่คนกลุ่มนี้พอใจ และมันคือเป้าหมายหนึ่งของพวกเขายอยู่แล้ว ผลงานกราฟฟิตีที่ปรากฏตามผนังรั้วหรือกำแพงร้างส่วนมากเป็นการพ่นสเปรย์กระป๋องที่หาซื้อได้ตามร้านขายอุปกรณ์ก่อสร้างหรือร้านเครื่องเขียน เป็นงานศิลปะอีกประเภทที่หาซื้ออุปกรณ์ได้ไม่ยากและราคาไม่แพงเกินไปเหมาะกับศิลปินที่มีงบประมาณจำกัด ซึ่งศิลปินบางคนใช้สเปรย์สีเดียวกระป๋องเดียวก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ งานกราฟฟิตีจึงเป็นงานศิลปะสำหรับคนกลุ่มล่าง หรือกลุ่มที่เป็นรากหญ้าจริง ๆ ซึ่งผลงานนั้นใช้ทักษะฝีมือและความสามารถทางศิลปะล้วน ๆ แต่ในช่วงหลังเครื่องมืออุปกรณ์ได้มีการพัฒนา และเอื้อต่อการทำงานมากมีสีให้เลือกมากมายหลากหลายเฉดสี หรือหัวพ่นสเปรย์ก็มีความเลือกพ่นทั้งเล็กใหญ่ จึงทำให้ศิลปินกราฟฟิตีสามารถทำงานได้ง่ายและสวยงามมากขึ้นกว่าแต่ก่อนมาก

ศิลปินกราฟฟิตีชาวไทยในปัจจุบันมีจำนวนมากขึ้นกว่าในสมัยก่อน เพราะด้วยความก้าวหน้าของสื่ออินเทอร์เน็ต และการติดต่อสื่อสารที่สะดวกรวดเร็วขึ้นมาก ทำให้ศิลปินกราฟฟิตีชาวไทยสามารถรับรู้และอัปเดตข้อมูลที่ทันสมัยทั้งเทคนิคและกระบวนการสร้างสรรค์ที่ทัดเทียมศิลปินกราฟฟิตีชาวต่างชาติ โดยรูปแบบที่เกิดขึ้นในงานกราฟฟิตีนั้นหลากหลายรูปแบบหลากหลายสไตล์ ทั้งแนวหลักที่เป็นตัวอักษรหรือเป็นรูปภาพ ตัวการ์ตูน หรือเป็นการผสมผสานกัน ซึ่งในปัจจุบันนี้มีรูปแบบใหม่ ๆ แยกย่อยที่เกิดขึ้นมากมาย รวมถึงเทคนิคการสร้างสรรค์ที่มีการพัฒนาและปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับรูปแบบและเทคโนโลยีใหม่ ๆ เพิ่มมากขึ้น เช่น หัวพ่น สเปรย์ในปัจจุบันมีให้เลือกหลากหลายขนาดทั้งเล็กและใหญ่ หรือใหญ่พิเศษซึ่งเหมาะสมกับพื้นที่ใหญ่มาก ๆ และสามารถพ่นได้เรียบเนียน งานวิจัยนี้มีความประสงค์จะเก็บข้อมูลแนวโน้มและวิเคราะห์ผลงานของศิลปินกราฟฟิตีชาวไทยที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาปี พ.ศ. 2566-2567 ซึ่งจะทำให้ได้ข้อมูลอ้างอิงล่าสุด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาแนวโน้มของผลงานกราฟฟิตีในประเทศไทยช่วงปี พ.ศ. 2566-2567
2. วิเคราะห์รูปแบบของผลงานกราฟฟิตี
3. สืบหาความคิดเห็นของศิลปินกราฟฟิตีเรื่องแนวคิดการสร้างสรรค์

ขอบเขตของโครงการวิจัย

ขอบเขตการทำงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการเก็บผลงานของศิลปินกราฟฟิต์ชาวไทย จำนวน 200 ผลงาน และสัมภาษณ์ศิลปินจำนวนไม่น้อยกว่า 10 คน เพื่อสอบถามข้อมูลและขั้นตอนการทำงานของศิลปิน โดยทำการคัดเลือกการสุ่มแบบไม่เจาะจงกลุ่มตัวอย่าง ศึกษาแนวโน้ม วิเคราะห์ รูปแบบของศิลปินกราฟฟิต์ชาวไทย

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. การเตรียมการและการวางแผน

- 1.1 การกำหนดวัตถุประสงค์และคำถามวิจัย
 - กำหนดวัตถุประสงค์หลักและรองของการวิจัย
 - ระบุคำถามวิจัยที่ต้องการตอบ
- 1.2 การศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
 - ทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างพื้นฐานความรู้
- 1.3 การออกแบบเครื่องมือการวิจัย
 - พัฒนาแบบสอบถาม, แบบสัมภาษณ์ และเครื่องมืออื่น ๆ ที่จำเป็นสำหรับการเก็บข้อมูล

2. การหาข้อมูล

- 2.1 การศึกษาเอกสารและสื่อที่เกี่ยวข้อง
 - รวบรวมข้อมูลจากเอกสารทางการ, สื่อมวลชน และรายงานเกี่ยวกับกราฟฟิต์ในประเทศไทย
 - วิเคราะห์ข้อมูลที่มีอยู่เกี่ยวกับแนวโน้มกราฟฟิต์ในช่วงปี 2566-2567
- 2.2 การศึกษาข้อมูลออนไลน์
 - ตรวจสอบเว็บไซต์, โซเชียลมีเดีย และฟอรัมที่เกี่ยวข้องกับกราฟฟิต์
 - วิเคราะห์แนวโน้ม, ความนิยม และการตอบสนองของสาธารณชนต่อกราฟฟิต์

3. การลงพื้นที่

- 3.1 การเลือกพื้นที่และสถานที่สำคัญ
 - ระบุพื้นที่ที่มีการแสดงกราฟฟิต์อย่างเด่นชัด เช่น พื้นที่ศิลปะสาธารณะ, บริเวณที่มีการจัดงานกราฟฟิต์ และพื้นที่ชุมชนที่มีกราฟฟิต์
- 3.2 การเก็บข้อมูลในพื้นที่
 - ลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลภาพถ่าย, บันทึกข้อมูลสถานที่ และ

รายละเอียดเกี่ยวกับกราฟฟิตี้ที่พบ

- สัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้องในพื้นที่ เช่น เจ้าของพื้นที่, ผู้ดูแลพื้นที่ และสมาชิกในชุมชน

4. การเลือกผลงานกราฟฟิตี้

4.1 การคัดเลือกผลงานที่น่าสนใจ

- เลือกผลงานกราฟฟิตี้ที่มีความหลากหลาย และสะท้อนแนวโน้มในช่วงปี 2566-2567
- พิจารณาคูณลักษณะของผลงาน เช่น รูปแบบศิลปะ, เทคนิคการสร้างสรรค์ และเนื้อหาที่แสดงออก

4.2 การวิเคราะห์ผลงาน

- วิเคราะห์ผลงานที่เลือกเพื่อระบุแนวโน้ม, รูปแบบ และประเด็นที่สำคัญ

5. การสัมภาษณ์ศิลปิน

5.1 การคัดเลือกศิลปิน

- เลือกศิลปินที่มีผลงานโดดเด่นและเป็นที่รู้จักในช่วงปี 2566-67
- ติดต่อศิลปินเพื่อขออนุญาตสัมภาษณ์

5.2 การสัมภาษณ์

- ดำเนินการสัมภาษณ์เพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์, แรงบันดาลใจ และมุมมองของศิลปินต่อกราฟฟิตี้ในช่วงเวลานั้น
- ใช้แบบสอบถามหรือบทสัมภาษณ์ที่ออกแบบไว้ล่วงหน้าเพื่อให้ข้อมูลมีความครบถ้วนและครอบคลุม

5.3 การบันทึกและการวิเคราะห์ข้อมูลสัมภาษณ์

- บันทึกข้อมูลสัมภาษณ์อย่างละเอียด
- วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เพื่อเข้าใจความคิดและประสบการณ์ของศิลปิน

6. การสรุปและรายงานผล

6.1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด

- รวมข้อมูลจากการศึกษาวรรณกรรม, การลงพื้นที่, การเลือกผลงาน และการสัมภาษณ์
- สรุปแนวโน้มและผลกระทบที่พบ

6.2 การจัดทำรายงานวิจัย

- เขียนรายงานวิจัยที่ครอบคลุมการวิเคราะห์, ผลลัพธ์, และข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมและจัดการกราฟฟิตี้

6.3 การนำเสนอผลการวิจัย

- นำเสนอผลการวิจัยต่อกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้อง เช่น องค์กรที่สนใจ และชุมชนศิลปะ

การทบทวนวรรณกรรม

1. วิวัฒนาการของกราฟฟิตี้: แนวคิดและทฤษฎี

- การกำเนิดและการพัฒนา: การศึกษาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์และการวิวัฒนาการของกราฟฟิตี้ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน รวมถึงแนวโน้มที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของกราฟฟิตี้ในระดับโลกและในประเทศไทย โดยการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวโน้มการพัฒนาของกราฟฟิตี้ในบริบทต่าง ๆ
- ทฤษฎีเกี่ยวกับกราฟฟิตี้: การทบทวนทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์กราฟฟิตี้ เช่น ทฤษฎีการแสดงออกทางศิลปะ, ทฤษฎีการสื่อสาร และทฤษฎีการสร้างอัตลักษณ์

2. แนวโน้มและรูปแบบของกราฟฟิตี้ในประเทศไทย

- การศึกษากราฟฟิตี้ในประเทศไทย: การสำรวจงานวิจัยที่มีการวิเคราะห์แนวโน้มการสร้างสรรค์กราฟฟิตี้ในประเทศไทย รวมถึงการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบและเนื้อหาของกราฟฟิตี้
- กราฟฟิตี้และวัฒนธรรมร่วมสมัย: การทบทวนงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการเชื่อมโยงระหว่างกราฟฟิตี้กับวัฒนธรรมร่วมสมัยในประเทศไทย เช่น การสะท้อนความเชื่อ, ความรู้สึก และปัญหาสังคม

3. ความคิดเห็นของศิลปินและประชาชน

- มุมมองของศิลปิน: การทบทวนงานวิจัยและบทสัมภาษณ์ที่รวบรวมความคิดเห็นและประสบการณ์ของศิลปินกราฟฟิตี้เกี่ยวกับการทำงานและการสร้างสรรค์ในประเทศไทย
- ความคิดเห็นของประชาชน: การสำรวจความคิดเห็นของประชาชนเกี่ยวกับกราฟฟิตี้ผ่านการสำรวจ, สัมภาษณ์ และการวิเคราะห์ความคิดเห็นในสื่อสังคมออนไลน์

ผลการศึกษาวิจัย

1. ประเด็นแนวโน้มรูปแบบผลงานกราฟฟิตี้

กราฟฟิตี้เป็นรูปแบบหนึ่งของงานทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการเขียนหรือการวาดภาพบนพื้นผิวในที่สาธารณะ โดยทั่วไปจะใช้สีสเปรย์กระป๋อง โดยแนวโน้มรูปแบบที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ช่วง พ.ศ. 2566-2567 นั้นสามารถแบ่งรูปแบบได้เป็น 4 รูปแบบใหญ่ ๆ ได้ดังนี้คือ

1.1 แบบตัวอักษรที่พ่นมีมิติลึกหนา เป็นผลงานกราฟฟิตี้ที่มักจะเป็นตัวอักษรที่สีสันสวยงามมีการเพิ่มเติมรายละเอียดของภาพแบบ 3 มิติ มีการแรเงา และการออกแบบที่สลับซับซ้อน

ภาพ 1

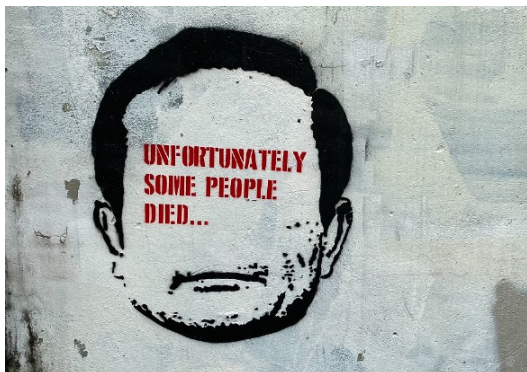
ตัวอย่างภาพกราฟฟิตี้แบบตัวอักษรที่มีมิติลึกหนา



1.2 แบบพ่นบนกระดานฉลุ เป็นผลงานกราฟฟิตี้ที่พ่นไปบนกระดานที่ตัดฉลุเป็นลวดลาย หรือตัวอักษร หรือรูปภาพง่าย ๆ แล้วพ่นสีบนกระดานฉลุลายเพื่อสร้างรูปแบบหรือรูปภาพซ้ำ ๆ ช่วยลดระยะเวลาการทำงานพ่น

ภาพ 2

ตัวอย่างภาพกราฟฟิตี้แบบพ่นบนกระดานฉลุ



1.3 แบบรูปภาพการ์ตูนหรือตัวละคร เป็นผลงานกราฟฟิตี้ที่ ออกแบบเป็นตัวการ์ตูนหรือตัวละครเฉพาะบางอย่างให้มีสไตล์เป็นเอกลักษณ์ เช่น แมว หมี หรือเป็นดวงตา เป็นต้น ไม่มีตัวอักษรมาปะปน ใช้สื่อสารด้วย รูปภาพเพียงอย่างเดียว เป็นผลงานกราฟฟิตี้ที่มีเนื้อหาและรายละเอียดมาก มักจะใช้พื้นที่ใหญ่เช่นกำแพงอาคาร

ภาพ 3

ตัวอย่างภาพกราฟฟิตี้แบบรูปภาพการ์ตูนหรือตัวละคร



1.4 แบบรูปภาพแฝงการสะท้อนมุมมอง เป็นผลงานกราฟฟิตี้ที่ใช้ เพื่อสื่อข้อความสะท้อนความคิดต่าง ๆ แฝงไปกับรูปภาพ เช่น ความคิดเห็น การเมืองหรือสะท้อนความเห็นทางสังคม โดยใช้ตัวแทนหรือสัญลักษณ์ บางอย่างในการสื่อสารข้อความที่ต้องการออกไป บางครั้งมีข้อความประกอบ บางครั้งมีเพียงรูปภาพอย่างเดียว

ภาพ 4

ตัวอย่างภาพกราฟฟิตีแบบรูปภาพแฝงการสะท้อนมุมมอง



จากการสำรวจผลงานกราฟฟิตีในพื้นที่ต่าง ๆ จำนวนไม่น้อยกว่า 200 ชิ้น นั้น ผลปรากฏว่าการจัดเรียงรูปแบบตามจำนวนที่พบเห็นในประเทศไทย

อันดับหนึ่ง คือ แบบตัวอักษรที่พื้นมีมิติลึกลับ น่าแปลกใจที่พบเห็นได้บ่อยแทบจะทุกพื้นที่ว่างที่มีการพ่นกราฟฟิตี เพราะเป็นรูปแบบที่เน้นคำหรือนามแฝงของศิลปิน และด้วยรูปแบบไม่ซับซ้อนมากเป็นตัวอักษรภาษาอังกฤษที่ดัดแปลงให้มีความเฉพาะเจาะจง เช่น มีหัวลูกศร หรือมีการทับซ้อนลูกเล่นตัวอักษรเพื่อสร้างมิติและสามารถเลือกใช้สีได้หลากหลายมากมายทั้งเงา หรือมีโอไลต์สะท้อนแสง

อันดับสอง คือ แบบรูปภาพการ์ตูนหรือตัวละคร ซึ่งผลงานรูปแบบนี้เป็นกระแสที่นิยมตามขึ้นมาเป็นอันดับรอง เพราะมีความสวยงาม สะดุดตา เข้าใจ ดูง่าย สามารถนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ได้สะดวก มีความเป็นแบบเฉพาะสามารถสร้างรูปแบบได้หลากหลาย และด้วยความที่มีรูปแบบของตัวการ์ตูนหรือตัวละครจึงมีความเข้าถึงได้ง่าย ติดตามจดจำได้ง่าย

อันดับสาม คือ แบบรูปภาพแฝงการสะท้อนมุมมอง ผลงานชนิดนี้จะคล้ายกับอันดับที่สอง แต่จะต่างกันตรงที่แบบนี้จะเน้นการสะท้อนความคิดเห็นทั้งในแง่เศรษฐกิจ การเมือง แนววิถีชีวิต หรือแม้แต่เหตุการณ์สำคัญ ๆ เด่น ๆ ที่อยู่ในการสนิยมอยู่ในสังคม นำมาเสนอหรือล้อเลียนตามความคิดเห็นของศิลปิน

อันดับสุดท้าย คือ แบบพ่นบนกระดาษฉลุ จะมีน้อยกว่าเพราะไม่ค่อยได้รับความนิยมจากศิลปินกราฟฟิต์ชาวไทย เหตุเนื่องด้วยรูปแบบจะค่อนข้างจำกัด และไม่สามารถใช้สีได้หลากหลาย และขั้นตอนการทำงานจะยุ่งยากกว่าหากหากใช้สีหลายสี

2. ประเด็นขั้นตอนการทำงานสร้างสรรค์ของศิลปินกราฟฟิต์

จากการเก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ศิลปินกราฟฟิต์คนไทย จำนวน 10 คน ได้ข้อสรุปขั้นตอนการสร้างสรรค์งานกราฟฟิต์ของศิลปินไทย โดยสามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะ คือ 1 .แบบที่คิดวางแผนการทำงานกับแบบที่ 2 เกิดขึ้นโดยฉับพลันหรือทันทีทันใดไม่ได้เตรียมการ ซึ่งผู้วิจัยให้ความสำคัญกับขั้นตอนแบบที่ 1 เพราะเป็นขั้นตอนที่ศิลปินได้เตรียมตัวคิดและวางแผนการทำงานอย่างเป็นระบบ โดยแบบที่ 1 เป็นแบบคิดวางแผนการทำงาน จะสรุปขั้นตอนตามลำดับต่อไปนี้

ขั้นการวางแผนและออกแบบ

กำหนดสถานที่ที่จะไปพ่นโดยคำนึงถึงความเหมาะสมและความเสี่ยงไปพร้อม ๆ กัน ว่าสถานที่นั้นมีความยากหรือง่าย ในการทำงานอย่างไร ต้องเตรียมการหรือเตรียมความพร้อมอะไรไปก่อนหรือไม่ การออกแบบรูปแบบภาพหรือผลงาน ศิลปินจะร่างภาพด้วยดินสอหรือลงสีไม้เตรียมไว้ก่อน หรือศิลปินบางคนใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์หรือไอแพดในการร่างภาพเบื้องต้นเป็นไอเดียไว้ก่อน

1. **ขั้นเตรียมพื้นผิว** ศิลปินจะทำความสะอาดพื้นผิวที่จะทำงาน ให้มีความเรียบ และสามารถติดสีได้ดีขึ้น หรือมีฝุ่นหรือหยากไย่ก็จะเช็ดปัดกวาดพื้นผิวให้สะอาด หรือหากมีผลงานอื่นพ่นอยู่ก่อนหน้า ก็จะทำให้สีขาวทาทับรอยเดิมเพื่อเป็นการเตรียมพื้นผิวสำหรับการพ่น

2. **ขั้นการเตรียมเครื่องมือและวัสดุ** ศิลปินจะเตรียมสีสเปรย์ที่จะใช้ในการพ่น โดยเลือกสีและสียี่ห้อที่ถนัด มีคุณภาพพอเหมาะสมกับงาน และอุปกรณ์ปิดจมูกป้องกันกลิ่น และเสื้อผ้าที่เหมาะสมในการทำงาน

3. **ขั้นการลงมือทำงาน** ศิลปินจะลงมือทำงานตามขั้นตอนที่ตนเองเคยชิน ศิลปินบางคนก็ใช้สีสเปรย์อ่อน ๆ ร่างภาพไปบนกำแพงก่อน ศิลปินบางคนทำงานแบบเดิมก็จะไม่ได้ร่างภาพ ขึ้นอยู่กับผลงานและแนวคิดในแต่ละงาน

4. **ขั้นตอนการเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ผลงาน** ศิลปินจะสร้างความสนใจจากผลงานของตน โดยจะพ่นไปในลักษณะเดียวกันซ้ำ ๆ เพื่อเพิ่มความจดจำและความเป็นเอกลักษณ์ ศิลปินจะถ่ายรูปผลงานของตนเก็บไว้เพื่อเป็น portfolio และนำไปเผยแพร่ในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์ผลงาน

3. ประเด็นเรื่องการใช้สีของศิลปินกราฟฟิตี้

การใช้สีในงานกราฟฟิตี้มีหลายปัจจัยที่ทำให้ศิลปินเลือกใช้สีต่าง ๆ โดยสีที่ใช้มากที่สุดมักจะมีเหตุผลหลัก ๆ เช่น ความเด่นชัด ความสะดุดตา และการมีอยู่ทั่วไปของสีในร้านขายอุปกรณ์ศิลปะและฮาร์ดแวร์ทั่วไป นี่คือลำดับสีที่ใช้บ่อยในงานกราฟฟิตี้

อันดับที่ 1 ดำ นิยมใช้เพื่อสร้างขอบหรือเส้นขีด เพื่เน้นรายละเอียดและทำให้ภาพดูเด่นขึ้น

อันดับที่ 2 แดง นิยมใช้เป็นสีที่ดึงดูดความสนใจ สร้างความสะดุดตา และทำให้ภาพดูมีชีวิตชีวามากขึ้น

อันดับที่ 3 น้ำเงิน ใช้เพื่อสร้างความลึกและเป็นพื้นหลังที่ดี

อันดับที่ 4 เหลือง เป็นสีที่เด่นและสดใสใช้เพื่อเพิ่มความโดดเด่นให้กับภาพ

อันดับที่ 5 เขียว ใช้เพื่อสร้างความหลากหลายและสมดุลในสี

อันดับที่ 6 ส้ม เป็นสีที่เด่นและอบอุ่นใช้เพื่อเพิ่มความสดใสให้กับงาน

อันดับที่ 7 ขาว นิยมใช้ในการเติมสีพื้นหรือเพิ่มความสว่างให้กับพื้นที่

อันดับที่ 8 ม่วง ใช้ในการสร้างความหรูหราและลึกให้กับภาพ

เหตุผลหลักในการเลือกใช้สีเหล่านี้คือ

1. **สร้างความเด่นชัด** สีที่เด่นชัด เช่น ดำและขาวมักใช้เพื่เน้นขอบและรายละเอียดของภาพ

2. **การสร้างความโดดเด่น** สีเช่นแดงและเหลืองมักใช้เพื่อดึงดูดสายตา

3. **การผสมผสานและความหลากหลาย** การใช้หลายสีช่วยให้ภาพดูสมดุลและน่าสนใจมากขึ้น

4. **ความสะดวกในการหา** สีที่มีในร้านขายอุปกรณ์ศิลปะหรือฮาร์ดแวร์ทั่วไปมักจะเป็นสีที่ศิลปินเลือกใช้ การเลือกสีขึ้นอยู่กับการออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินแต่ละคน แต่โดยทั่วไปแล้ว สีที่กล่าวมามักจะพบได้บ่อยในงานกราฟฟิตี้

4. ประเด็นเรื่องสถานที่สร้างสรรค์ผลงานกราฟฟิตี้

การทำกราฟฟิตี้ในประเทศไทยมักจะมีสถานที่ที่นิยมในการสร้างผลงานเพื่อให้เห็นได้ชัดเจนและสะดุดตาผู้คนมากที่สุด สถานที่เหล่านี้เรียงตามลำดับจากมากไปหาน้อยมีดังนี้

อันดับที่ 1 กำแพงสาธารณะ กำแพงของอาคารร้าง กำแพงริมถนน รั้วบ้าน มักจะเป็นที่นิยมที่สุดเพราะสามารถมองเห็นได้ชัดเจน

อันดับที่ 2 อาคารร้าง อาคารร้างเป็นสถานที่ที่ศิลปินกราฟฟิตี้ชอบไปทำงาน เนื่องจากมีความเป็นส่วนตัวและไม่ต้องกังวลเรื่องการถูกขัดขวาง

อันดับที่ 3 สะพานลอยและใต้สะพาน เป็นพื้นที่ที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย และมีการสัญจรของคนและยานพาหนะมาก ทำให้งานกราฟฟิตีเป็นที่สนใจ

อันดับที่ 4 เสาไฟหรือแท่งปูนขนาดใหญ่ เสาไฟ เสาทางด่วน ตู้หรือแท่งปูนเก่า ในย่านชุมชน

อันดับที่ 5 บอร์ดป้ายโฆษณาเก่า บอร์ดป้ายโฆษณาที่ไม่ได้ใช้งานแล้ว มักจะกลายเป็นพื้นที่สำหรับงานกราฟฟิตี เนื่องจากมีพื้นที่กว้างและสูง ทำให้สามารถมองเห็นได้จากระยะไกล

อันดับที่ 6 พื้นที่ที่จัดสรร เป็นพื้นที่ที่เอกชนที่อนุญาตให้มีการพ่นอย่างถูกกฎหมาย เช่น ร้านค้า ร้านอาหาร ผับหรือกัปปังบ้าน

สถานที่เหล่านี้ถูกเลือกจากปัจจัยหลายอย่างรวมถึงความสามารถในการเข้าถึงความเด่นชัด และการมองเห็นของผู้คน โดยรวมแล้วกำแพงสาธารณะและสะพานลอยมักจะเป็นสถานที่ที่มีการทำกราฟฟิตีมากที่สุด

5. ประเด็นเรื่องราวในผลงานกราฟฟิตี

ความหลากหลายของการสะท้อนถึงสังคม วัฒนธรรม และประสบการณ์ส่วนบุคคลของศิลปิน นี่คือเรื่องราวที่พบได้บ่อยในกราฟฟิตี เรียงตามลำดับจากมากไปน้อย

อันดับที่ 1 ข้อความสื่อสารประเด็นสังคมและการเมือง กราฟฟิตีมักถูกใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงออกถึงความไม่พอใจหรือการวิพากษ์วิจารณ์สังคมและการเมือง เช่น การประท้วง การเรียกร้องสิทธิ และการวิจารณ์นโยบายของรัฐบาล

อันดับที่ 2 วัฒนธรรมป๊อปและไอคอน ภาพและตัวละครจากภาพยนตร์ ดนตรี การ์ตูน และวิดีโอเกมมักปรากฏในกราฟฟิตี เพื่อสะท้อนวัฒนธรรมป๊อปที่ศิลปินและคนทั่วไปสนใจ

อันดับที่ 3 ความรู้สึกและประสบการณ์ส่วนตัว ศิลปินกราฟฟิตีมักสะท้อนถึงความรู้สึกส่วนตัวของศิลปิน เช่น ความรัก ความเจ็บปวด ความสุข และความเศร้า

อันดับที่ 4 การแสดงตัวตนด้วยชื่อเฉพาะ การใช้ชื่อหรือนามแฝงของศิลปินเพื่อประกาศตัวตนและสร้างการจดจำในวงการกราฟฟิตี โดยใช้ลายเซ็นหรือตัวอักษรที่เป็นเอกลักษณ์

อันดับที่ 5 ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ภาพของธรรมชาติ สัตว์ และสิ่งแวดล้อมถูกใช้เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับปัญหาสิ่งแวดล้อมและการอนุรักษ์

อันดับที่ 6 ศาสนาและจิตวิญญาณ บางครั้งศิลปินกราฟฟิตีอาจแสดงถึงความเชื่อทางศาสนาและจิตวิญญาณ โดยมีสัญลักษณ์หรือข้อความที่

เกี่ยวข้องกับศาสนา เรื่องราวเหล่านี้สะท้อนถึงความหลากหลายของกราฟฟิตี้ ซึ่งเป็นวิธีการแสดงออกทางศิลปะที่มีความเป็นเอกลักษณ์และสร้างความสัมพันธ์กับผู้พบเห็น

6. ประเด็นข้อความที่ใช้ในผลงานกราฟฟิตี้

ข้อความในผลงานกราฟฟิตี้ ศิลปินมักเลือกใช้ข้อความที่สะท้อนตัวตนและความเป็นเอกลักษณ์ เพื่อความจดจำได้ง่าย และมีข้อความหลากหลายเรียงตามความนิยมมากไปน้อยดังต่อไปนี้คือ

อันดับที่ 1 ใช้ชื่อหรือนามแฝงของศิลปิน

อันดับที่ 2 คำคมและวลีสั้น บทกลอน หรือ บทกวี

อันดับที่ 3 ข้อความเชิงบวกและแรงบันดาลใจ

อันดับที่ 4 ข้อความเกี่ยวกับวัฒนธรรมป๊อป สมัยใหม่ คำแสลงของวัยรุ่น

อันดับที่ 5 สโลแกนและแคมเปญ

อันดับที่ 6 ข้อความซ้ำซ้อนและตลก

7. ประเด็นสัตว์ที่นิยมมาสร้างเป็นตัวการ์ตูน หรือตัวละคร

ในการสร้างสรรค์ผลงานกราฟฟิตี้รูปภาพของสัตว์เป็นหนึ่งในหัวข้อที่ศิลปินนิยมใช้ เนื่องจากสัตว์สามารถแสดงถึงความเป็นธรรมชาติและสัญลักษณ์ต่าง ๆ เรียงตามความนิยมจากมากไปน้อย

อันดับที่ 1 นก นกมักเป็นสัญลักษณ์ของความอิสระและการเคลื่อนไหว นกชนิดต่าง ๆ เช่น นกพิราบ นกฮูกและนกอินทรี มักปรากฏในงานกราฟฟิตี้

อันดับที่ 2 สุนัข สุนัขเป็นสัตว์เลี้ยงที่เป็นที่รักและมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับมนุษย์ มักถูกใช้เพื่อสื่อถึงความซื่อสัตย์และการปกป้อง

อันดับที่ 3 แมว แมวเป็นสัตว์ที่มีบุคลิกอิสระและลึกลับ มักถูกใช้เพื่อสื่อถึงความเฉลียวฉลาดและความสง่างาม

อันดับที่ 4 เสือ เสือเป็นสัญลักษณ์ของความแข็งแกร่งและความกล้าหาญ มักปรากฏในงานกราฟฟิตี้ที่ต้องการแสดงพลังและความดุดัน

อันดับที่ 5 หมาป่า หมาป่าเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นผู้นำและความเป็นกลุ่ม มักถูกใช้เพื่อแสดงถึงความสามัคคีและความเป็นหนึ่งเดียว

อันดับที่ 6 ปลา ปลามักถูกใช้ในงานกราฟฟิตี้เพื่อสื่อถึงความเป็นธรรมชาติและความสงบ เช่น ปลาการ์ปที่สื่อถึงความโชคดีและความอดทน

อันดับที่ 7 ช้าง ช้างเป็นสัญลักษณ์ของความมั่นคงและความจำที่ดี มักถูกใช้เพื่อแสดงถึงความสำคัญของความทรงจำและประวัติศาสตร์

อันดับที่ 8 ม้า ม้าเป็นสัญลักษณ์ของความเร็วและความสง่างาม มักถูกใช้เพื่อแสดงถึงพลังและความเป็นอิสระ

อันดับที่ 9 สิงโต สิงโตเป็นสัญลักษณ์ของความกล้าหาญและราชามักปรากฏในงานกราฟฟิต์เพื่อแสดงถึงความแข็งแกร่งและอำนาจ

อันดับที่ 10 ผีเสื้อ ผีเสื้อเป็นสัญลักษณ์ของการเปลี่ยนแปลงและความสวยงาม มักถูกใช้ในงานกราฟฟิต์ที่ต้องการสื่อถึงความหวังและการฟื้นฟู

สัตว์เหล่านี้ถูกเลือกใช้ไม่เพียงเพราะความงามและความเป็นเอกลักษณ์ของพวกเขาเท่านั้น แต่ยังเพราะความหมายที่แฝงอยู่ในตัวสัตว์แต่ละชนิดที่สามารถสะท้อนถึงข้อความหรืออารมณ์ที่ศิลปินต้องการสื่อถึงผู้ชม

8. ประเด็นช่วงเวลาที่นิยมในการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินกราฟฟิต์

ศิลปินกราฟฟิต์มักเลือกเวลาทำงานตามช่วงเวลาที่มีความสะดวกและปลอดภัยมากที่สุด โดยทั่วไปแล้ว พวกเขามักเลือกทำงานในช่วงเวลาที่มีคนผ่านไปมาน้อยที่สุด เพื่อหลีกเลี่ยงการถูกจับกุมหรือรบกวนจากคนอื่น ช่วงเวลาที่ศิลปินกราฟฟิต์นิยมสร้างสรรค์เรียงจากมากไปน้อยมีดังนี้

อันดับที่ 1 ช่วงกลางคืนถึงเช้ามืด (ประมาณ 22:00 - 04:00 น.) ช่วงเวลานี้มีคนสัญจรน้อยที่สุด ทำให้ศิลปินมีความปลอดภัยและมีความสงบในการทำงานมากขึ้น

อันดับที่ 2 ช่วงเย็น (ประมาณ 18:00 - 22:00 น.) ช่วงนี้มักจะมีคนผ่านไปมาน้อยลงแต่ยังมีแสงสว่างพอทำงานได้

อันดับที่ 3 ช่วงเช้ามืด (ประมาณ 04:00 - 06:00 น.) บางครั้งศิลปินอาจเลือกทำงานในช่วงเวลานี้เพราะมีแสงธรรมชาติเริ่มส่องและคนเริ่มออกมาไม่มากนัก

อันดับที่ 4 ช่วงกลางวัน (ประมาณ 10:00 - 18:00 น.) ศิลปินบางคนอาจเลือกทำงานในช่วงเวลานี้ หากบริเวณที่ทำงานเป็นพื้นที่เปิดหรือได้รับอนุญาต

ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสถานที่และสภาพแวดล้อมที่ศิลปินเลือกทำงานด้วย บางครั้งศิลปินอาจเลือกทำงานในช่วงเวลาที่เหมาะสมกับสถานการณ์และความสะดวกของพวกเขາเอง

ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นจากการทำวิจัย

จากการดำเนินการทำงานวิจัยมาระยะเวลาหนึ่งมีความเรียบร้อยดี และเป็นไปตามแผนการทำงานเบื้องต้น ซึ่งมีอุปสรรคบ้างแต่ก็สามารถก้าวข้ามมาได้แม้ข้อพึงรายงานไว้เป็นข้อมูลดังนี้คือ

1. การเก็บข้อมูลผลงานกราฟฟิต์ที่มีจำนวนมากต้องเลือกทำเลที่ตั้งที่เป็นพื้นที่กว้าง ๆ มีผนังหรือกำแพงใหญ่ จะได้พบกับผลงานที่ดีมีคุณภาพไม่ใช้งานพื้นที่ ๆ ไปที่พบเห็น ซึ่งค่อนข้างหายากขึ้นในปัจจุบันและผลงานบาง

ครั้งก็ทับซ้อนจนแยกไม่ออกกว่าเป็นของชิ้นเดียวกันหรือไม่ หรือของศิลปินคนเดียวกันหรือไม่ และด้วยผลงานมีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบบ่อยข้างบ่อย เมื่อไปพบผลงานต้องเก็บภาพและบันทึกที่ตั้งเอาไว้เพื่อเป็นการอ้างอิงในงานวิจัย

2. การนัดสัมภาษณ์ศิลปินมีอุปสรรคอยู่บ้าง เนื่องจากศิลปินบางคนติดภารกิจต่างประเทศบ้าง ไม่อยู่ประเทศไทยนานหลายเดือน หรือมีงานกะทันหันบ้างก็ต้องเลื่อนนัดการสัมภาษณ์ และศิลปินบางคนก็มีเรขาคณิตที่คอยรับเรื่องให้กว่าจะติดต่อเพื่อนัดสัมภาษณ์ได้ก็ใช้ระยะเวลาเวลานาน ข้อเสนอแนะจากผู้วิจัยคือ การเผื่อเวลาในการติดต่อน่าจะเพิ่มขึ้น เพราะควรมีแผนสำรองในการนัดสัมภาษณ์ หรือติดต่อศิลปินท่านอื่นไว้หลาย ๆ ท่าน

❏ **ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ**

ควรมีการศึกษาระบบการสื่อสารความหมายในภาพผลงานกราฟฟิตี้ของศิลปินไทย ต่อไปเพื่อให้ทราบที่มาที่ไปของแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงาน

เอกสารอ้างอิง

- ณัฐวุฒิ มงคลสุข. (2560). บทบาทของกราฟฟิตีในวงการศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภูวดล โกศล. (2564). กราฟฟิตีในฐานะเครื่องมือการสื่อสารทางการเมืองในประเทศไทย. วารสารการเมืองและสังคมศาสตร์, 23(1), 33-48.
- วรินทร์ วงษ์สุนทร. (2562). กราฟฟิตีในกรุงเทพมหานคร: ศิลปะข้างถนนและการแสดงออกของเยาวชน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.

History and Aesthetics of Pixel Art

Received : 16 July 2024

Revised : 21 August 2024

Accepted : 26 August 2024

อรรถเศรษฐ์ ปรีดากรณ์¹

Auttasead Preedakorn¹

¹ ภาควิชาแอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยสยาม อีเมล : auttasead.pre@siam.edu

¹ Lecturer, in Department of Animation and Creative Media, Faculty of Information Technology, Siam University,
E-mail : auttasead.pre@siam.edu

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติศาสตร์และสุนทรียภาพของ ศิลปะพิกเซล โดยเน้นถึงบทบาทและความสำคัญที่ยังคงมีอยู่ในปัจจุบัน แม้เทคโนโลยีจะก้าวหน้าไปมากแล้วก็ตาม ประกอบด้วยการศึกษางาน ออกแบบและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งวิเคราะห์งานจากมหกรรมศิลปะ Thailand Biennale Chiang Rai 2023 และ BIENNALE ARTE 2024 ผลการวิจัยพบว่า ศิลปะพิกเซลยังคงเป็นที่นิยมและมีคุณค่าทางสุนทรียภาพ โดยสะท้อนความโหยหาอดีตที่ส่งผลต่อการออกแบบในยุคปัจจุบันและอนาคต

คำสำคัญ : ศิลปะพิกเซล, พิกเซล, การโหยหาอดีต, วิดีโอเกม

Abstract

This article aims to study the history and aesthetics of pixel art, focusing on its role and significance in the present day, despite the advancements in technology. The research includes an examination of relevant design works and studies, along with an analysis of artworks presented at the Thailand Biennale Chiang Rai 2023 and BIENNALE ARTE 2024. The findings reveal that pixel art remains popular and holds aesthetic value, reflecting a sense of nostalgia that influences contemporary and future design.

Keyword : pixel art, pixel, nostalgia, video games

ประวัติและความเป็นมาของศิลปะพิกเซล

คำว่า “Pixel Art” ปรากฏครั้งแรกในบทความ “Pixel Art” เขียนโดย อเดล โกลเบิร์ก (Adele Goldberg) และ โรเบิร์ต เฟรกา (Robert Flegal) ในนิตยสาร ACM ฉบับที่ 22 เล่มที่ 12 เดือนธันวาคม ปี ค.ศ.1982 ซึ่งบทความนี้อธิบายถึงการสร้างภาพกราฟิกเชิงทอโลยีโดยใช้การสแกนภาพถ่ายด้วยเครื่องสแกนเนอร์และปรับแต่งด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ ผลลัพธ์ที่ได้คือภาพขาวดำที่ประกอบด้วยจุดเล็ก ๆ เรียงต่อกัน ทั้งนี้ รูปแบบงานพิกเซลได้ถูกสร้างสรรค์มาก่อนหน้านั้นราวสิบปี โดยเป็นโปรแกรมสร้างภาพพิกเซลสำหรับรายการโทรทัศน์ ชื่อว่า “SuperPaint System” ซึ่งถูกพัฒนาขึ้นโดย ริชาร์ด ชูป (Richard Shoup) ในปี ค.ศ.1972 (Emma Grah, 2013)

ก่อนที่จะคำว่า “Pixel” จะถูกบัญญัติขึ้น มีการใช้คำภาษาเยอรมัน “Bildpunkt” (บิลด์-พุงท์) ซึ่งหมายถึงจุดในระนาบพิกัดของเลนส์กล้อง คำนี้ปรากฏครั้งแรกในปี ค.ศ.1884 ในเอกสารขอรับสิทธิบัตรโทรทัศน์ของ เพาล์ นิพโคว์ (Paul Nipkow) ซึ่งต่อมามีคำนี้ได้ถูกเปลี่ยนอย่างไม่เป็นทางการเป็นคำภาษาอังกฤษ เช่น picture point, picture element, image element, และอื่น ๆ (Richard F. Lyon, 2006)

ในปี ค.ศ.1926 อัลเฟรด ดินสเดล (Alfred Dinsdale) ได้เผยแพร่คำว่า “Picture Element” ในการอธิบายระบบโทรทัศน์ในนิตยสาร Wireless World และคำนี้ได้ถูกใช้กันอย่างแพร่หลายอยู่ช่วงหนึ่ง ก่อนที่ วลาดิเมียร์ เค.สวอร์ดกิน (Vladimir K. Zworykin) จะเปรียบเทียบว่า Picture Element เป็นเหมือนกระเบื้องโมเสค (mosaic) จึงมีการใช้คำใหม่มาแทนที่ เช่น resolution elements, positions, spots, sample spots, samples, gray values, raster points, matrix elements, และอื่น ๆ (Richard F. Lyon, 2006)

คำว่า “Pixel” ถูกใช้ครั้งแรกในปี ค.ศ.1969 ในบทความ “Mariner 6 Television Pictures: First Report” ของนิตยสาร Science โดยระบุคำว่า “Resolution elements (“pixels”)” ในตารางข้อมูล จากนั้นมีการค้นพบว่า เฟรดเดอริก ซี.บิลลิงส์ลีย์ (Frederic C. Billingsley) วิศวกรจาก Jet Propulsion Laboratory (JPL) ได้ใช้คำว่า “Pixel” ตั้งแต่ปี ค.ศ.1965 คำว่า Pixel เป็นการรวมกันของคำว่า “pix” หรือ “Picture” และ “Element” โดยคำว่า “pix” เคยปรากฏในนิตยสาร Variety ก่อนปี ค.ศ.1936 และเพิ่มความนิยมไปยังวงการหนังสือพิมพ์และนิตยสารอื่น ๆ อย่างไรก็ดี ริชาร์ด เอฟ ลียง (Richard F. Lyon, 2006) ได้สันนิษฐานว่า คำว่า “Pixel” น่าจะมาจากคำว่า “Pic Cell” หรือ “Picture Cells” โดยพิจารณาจากข้อมูลในบทความ Pixel Art ในปี ค.ศ.1982 ที่ระบุว่า “a bitmap which

indicates the black and white cells or pixels of the image being represented.”

ศิลปะพิกเซลมีจุดเริ่มต้นจากการสร้างภาพความละเอียดต่ำด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ และพัฒนามาเป็นเทคนิคการสร้างภาพกราฟิกเพื่อรองรับข้อจำกัดของหน่วยประมวลผลและหน่วยความจำของคอมพิวเตอร์และวิดีโอเกม แม้ว่าเทคโนโลยีปัจจุบันจะทำให้การสร้างภาพกราฟิกซับซ้อนขึ้น แต่ศิลปะพิกเซลที่มีการจำกัดจำนวนสี ยังถูกนำกลับมาใช้ในสื่อหลากหลาย เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือ และงานกราฟิกคอมพิวเตอร์อื่น ๆ เนื่องจากศิลปะพิกเซลให้ความรู้สึกลึกซึ้ง จึงตอบสนองความโหยหาอดีตของผู้คนในปัจจุบัน (สรรเสรี, 2562)

ด้วยลักษณะกราฟิกที่เรียบง่ายและมีเอกลักษณ์ของศิลปะพิกเซลในวิดีโอเกม ทำให้ตัวละคร สัญลักษณ์ ฉากหลัง และวัตถุในเกมเก่าถูกนำมาสร้างสรรคใหม่ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น Aseprite, Adobe Photoshop, Pixel Studio, Microsoft Paint และ Microsoft Excel ขอบเขตของศิลปะพิกเซลจึงขยายออกจากการ์ตูนในวิดีโอเกมมาสู่งานกราฟิกสองมิติและภาพเคลื่อนไหว หลังจากนั้น ศิลปะพิกเซลถูกพัฒนาต่อในรูปแบบใหม่ เช่น ศิลปะพิกเซลแบบจับต้องได้ (physical pixel art) ที่นำภาพศิลปะพิกเซลมาใช้เป็นต้นแบบแล้วสร้างสรรค์ด้วยวัสดุต่าง ๆ เช่น ศิลปะจากกล่อง (box-art) ในผลงาน Nai Nam Mee Pla, Nai Na Mee Khao – In the water there is fish, in the field there is rice. (2023) โดย ศิลปินโทเบียส เรห์แบร์เกอร์ (tobias rehberger) งานหมุดสี (dot-art) โดยศิลปิน Eric Daigh และงานกระเบื้องโมเสก (mosaic) โดย Sol Calero ศิลปินชาวเบอร์ลิน

ลักษณะเฉพาะของศิลปะพิกเซล

ศิลปะพิกเซลมีลักษณะเฉพาะและข้อจำกัดหลายประการที่สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ด้านหลัก ดังนี้

1. การใช้พิกเซล (pixel) ที่มีขนาดเท่ากัน ศิลปะพิกเซลใช้พิกเซล ซึ่งมีขนาดเท่ากัน แต่ละพิกเซลจะแสดงสีเดียว โดยทั่วไปพิกเซลมักเป็นรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส แต่ในความเป็นจริงอาจมีรูปแบบที่หลากหลายไม่จำเป็นต้องเป็นสี่เหลี่ยมเสมอไป (Alvy Ray Smith, 1995) ศิลปินจะเรียงพิกเซลเหล่านี้เพื่อสร้างภาพต่าง ๆ ในแวดวงวิดีโอเกมเรียกภาพเหล่านี้ว่า สไปรท์ ซึ่งมีลักษณะโปร่งใสบางส่วนเพื่อใช้ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวของตัวละคร ตัวอักษร สัญลักษณ์ ฉากหลัง กราฟิก และวัตถุในเกม

ภาพ 1

สไปรท์ของตัวละคร cozy-people



หมายเหตุ. From cozy-people, by shubibubi, 2021, <https://shubibubi.itch.io/cozy-people>. Copyright © 2024 itch corp.

2. การจำกัดจำนวนสี (limited colour palettes) เอกลักษณะของ พิกเซลอาร์ตคือการใช้จำนวนสีที่จำกัด ซึ่งข้อจำกัดนี้มีต้นกำเนิดจากข้อจำกัดทางเทคโนโลยีของเครื่องเล่นเกมยุคแรก เช่น Famicom ที่เปิดตัวในปี 1983 มีความละเอียด 256x240 พิกเซล และสามารถแสดงผลได้เพียง 25 สีจากพาเลต 54 สีในเวลาเดียวกัน ในปัจจุบันเทคโนโลยีไม่เป็นข้อจำกัดอีกต่อไป ข้อจำกัดจะขึ้นอยู่กับคอนเซ็ปต์ของงานที่ศิลปินต้องการสร้างสรรค์ พิกเซลอาร์ตในวิดีโอเกมและคอมพิวเตอร์ใช้ค่าสีแบบ RGB ซึ่งเกิดจากการผสมแสงสีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน จำนวนสีที่แสดงผลได้นั้นขึ้นอยู่กับสมรรถภาพของหน่วยประมวลผล เช่น เครื่องเล่นเกม Famicom มีการประมวลผลแบบ 8-บิต ซึ่งสามารถแสดงผลได้ 256 สี เครื่องเล่นเกม SNES มีการประมวลผลแบบ 16-บิต ซึ่งสามารถแสดงผลได้ถึง 65,536 สี เป็นต้น เนื่องจากพิกเซลอาร์ตมีการจำกัดจำนวนสี การใช้เทคนิคไล่สี (gradient) จึงเป็นเรื่องยาก ดังนั้นจึงได้มีการพัฒนาเทคนิคการผสมสีเพิ่มลำดับขั้นของสี (shade) และเพิ่มความลึกของสี (depth) ให้กับงาน เช่น

2.1 Anti-Aliasing (AA) กระบวนการทำให้รอยขอบหยักดูเรียบเนียนโดยการใส่สีที่แตกต่างกัน

ภาพ 2

ตัวอย่างจากการใช้เทคนิค Anti-Aliasing (AA) ในการลบรอยหยัก

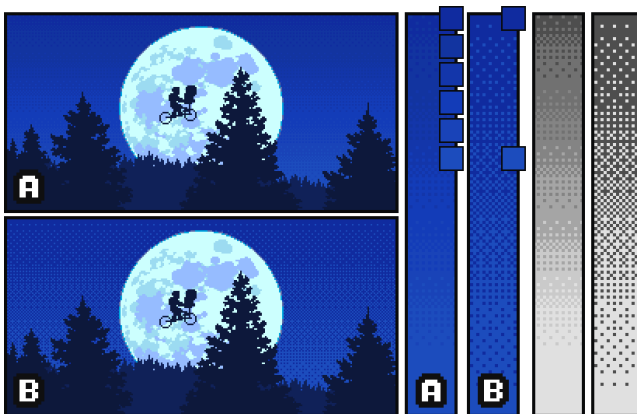


หมายเหตุ. From What is Anti-aliasing, by tembulkarabhinav, 08 Mar 2024, <https://www.geeksforgeeks.org/antialiasing>.

2.2 Dithering การวาดสีสองสีสลับกันในรูปแบบลวดลายต่าง ๆ เพื่อสร้างสีที่สาม

ภาพ 3

การ Dithering สีในงานพิกเซล

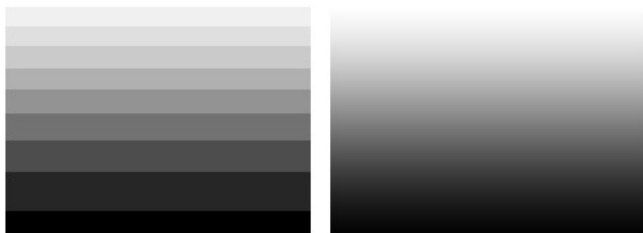


หมายเหตุ. From Dithering for Pixel Artists, by LUX, 18 JAN 2021, <https://pixelparmesan.com/dithering-for-pixel-artists>.

2.3 Color Banding การสร้างชั้นน้ำหนักของสีในงานฟิกเซลอาร์ต โดยสีของภาพจะไล่ระดับจากสีเข้มไปหาสีอ่อน

ภาพ 4

การทำ Color Banding

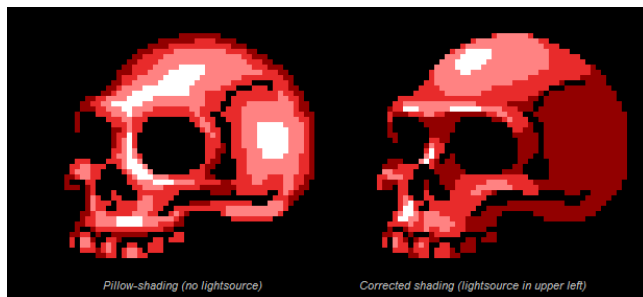


หมายเหตุ. From Techniques that fix color banding, by Lady Caroline, 14 Mar 2015, <https://carolinerutland.wordpress.com/2015/03/14/photoshop-foundations-techniques-that-fix-color-banding/>.

2.4 Pillow Shading การใช้การไล่สีเพื่อระบุแหล่งที่มาของแสง เป็นเทคนิคการ Banding อย่างหนึ่ง คือ การสร้างพื้นที่ของสีเพื่อบ่งบอกแหล่งที่มาของทิศทางแสง โดยศิลปินจำเป็นต้องกำหนดทิศทาง และแม่นยำในการจัดวางแหล่งที่มาของแสง รวมถึงมุมตกกระทบ เพื่อความสมบูรณ์ของภาพ

ภาพ 5

การใช้เทคนิค Pillow Shading



หมายเหตุ. From The Pixel Art Tutorial, by Cure, 28 Nov 2010, https://pixeljoint.com/forum/forum_posts.asp?TID=11299.

2.5 Sel-Out (broken outlines) ย่อมาจาก Selective Outlining หรือเรียกอีกอย่างว่า Broken Outlines เป็นประเภหนึ่งขง Anti-Aliasing คือ มักจะใช้กับฟิกเซลอาร์ตที่มีขอบ (outline) เป็นการสร้างความกลมกลืนระหว่าง เส้นขอบของวัตถุหรือตัวละคร กับฉากหลัง โดยใช้แหล่งที่มาของแสงเป็นตัวอ้างอิงการ ทำให้เส้นขอบของวัตถุหรือตัวละครกลมกลืนกับฉากหลัง โดยใช้แหล่งที่มาของแสงเป็นตัวอ้างอิง

ภาพ 6

การใช้เทคนิค Sel-Out (Broken Outlines)

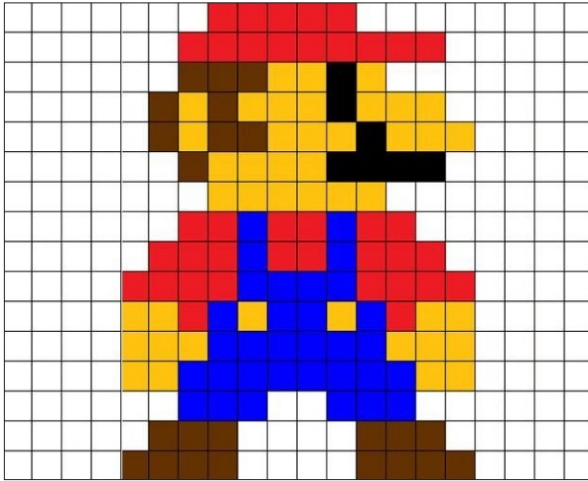


หมายเหตุ. From The Pixel Art Tutorial, by Cure, 28 Nov 2010, https://pixeljoint.com/forum/forum_posts.asp?TID=11299

3. การจัดเรียงตามแนวตาราง (grid) ฟิกเซลอาร์ตถูกสร้างบนกริดที่ประกอบด้วยเส้นตรงแนวดิ่งและแนวนอนตัดกันจนเกิดเป็นตารางสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ เรียกว่า ฟิกเซล ระยะห่างของช่องในตารางกำหนดขนาดของฟิกเซล ซึ่งมีผลต่อขนาดและความคมชัดของกราฟิกในวิดีโอเกม การที่ฟิกเซลอาร์ตต้องจัดเรียงจุดตามแนวตารางทำให้งานศิลปะประเภทนี้สามารถเชื่อมโยงกับศิลปะอื่น ๆ ที่สร้างบนพื้นฐานของกริดได้ เช่น งานถักทอจกสาน (counted-thread embroidery) ครอสสตีตช์ (cross-stitch) งานถักทอลูกบิด (Bead-work) ศิลปะโพสต์อิท (Post-it Art) งานกระเบื้องโมเสก (mosaic) ศิลปะกระเบื้อง (tile art) โพลีโอมิโน (polyomino) และศิลปะลวงตา (optical art)

ภาพ 7

เส้นแนวตารางของ (Grid) ในงานพิกเซลอาร์ต

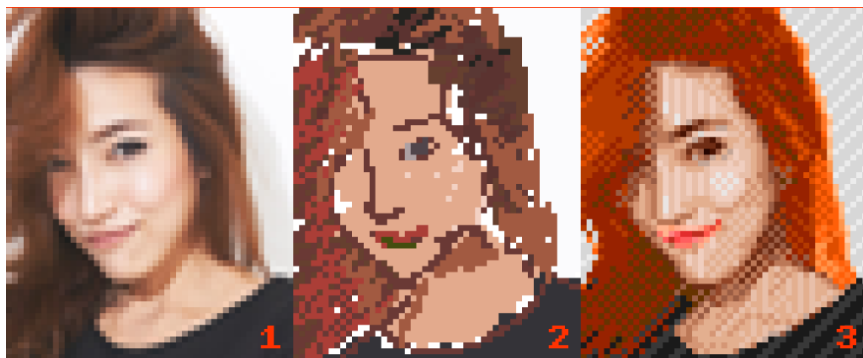


หมายเหตุ. From Art Lesson: Pixel Art, by Jennifer, <https://www.blowingrockmuseum.org/athome/pixel-art>

4. การจัดเรียงอย่างจงใจ (deliberately arranged) การจัดเรียงพิกเซลอย่างจงใจเป็นลักษณะเฉพาะที่ทำให้พิกเซลอาร์ตแตกต่างจาก “โอเอเคาคิ (Oekaki)” เป็นคำภาษาญี่ปุ่นที่แปลว่า “การวาดภาพ” โดยทั่วไปแล้ว คำนี้ถูกใช้เพื่ออ้างถึงการวาดรูปแบบไม่เป็นทางการหรือการวาดเล่น สำหรับในบริบทออนไลน์ “โอเอเคาคิ” มักหมายถึงเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่ให้ผู้ใช้งานสามารถวาดภาพดิจิทัลได้โดยตรงผ่านเว็บเบราว์เซอร์หรือแอป เช่น การใช้เครื่องมือดินสอ พู่กัน และถึงสีในการสร้างสรรค์ผลงานที่เรียบง่าย ในแวดวงพิกเซลอาร์ต “พิกเซลอาร์ตหมายถึงการใช้พิกเซล (Inemiset, 2012)” ศิลปินจะให้ความสำคัญกับการจัดเรียงพิกเซลแต่ละจุดอย่างระมัดระวังและแม่นยำ ทุกพิกเซลต้องอยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสม เนื่องจากการปรับเปลี่ยนเพียงเล็กน้อยสามารถมีผลอย่างมากต่อองค์ประกอบโดยรวม แตกต่างจากโอเอเคาคิที่ใช้เครื่องมือดินสอ ยางลบ และถึงสีในการวาดภาพโดยไม่ต้องจัดเรียงพิกเซลอย่างละเอียด “การวางพิกเซลอย่างระมัดระวังจึงเป็นสิ่งสำคัญ เนื่องจากการปรับเปลี่ยนเพียงเล็กน้อยสามารถเปลี่ยนวิธีการตีความของผู้ชมได้ (Michael Azzi, 2017)”

ภาพ 8

ภาพเปรียบเทียบ หมายเลข 1 ภาพที่มีลักษณะเป็นพิกเซล (pixelated images) หมายเลข 2 ภาพแบบโอเอเคคาจิ (Oekaki) หมายเลข 3 ภาพศิลปะพิกเซล



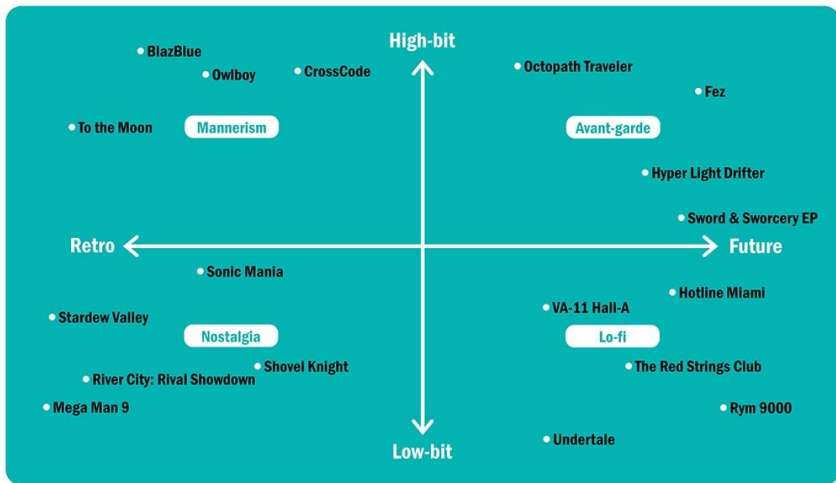
หมายเหตุ. จาก “ศิลปะพิกเซลในงานสร้างสรรค์ด้านศิลปะและการออกแบบ,” โดย สรรเสริญ เจริญทอง, 2563 Art and Architecture Journal, Naresuan University, 11, no.1, 100-115.

การเน้นลักษณะเฉพาะเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์และทักษะในการทำงานภายใต้ข้อจำกัดที่กำหนด ทำให้ศิลปะพิกเซลมีความสวยงามและมีความหมายในภาพลักษณ์ที่ละเอียดต่ำและมีความเป็นเอกลักษณ์ไม่ว่าจะเป็นการสร้างภาพดิจิทัลหรือศิลปะบนพื้นฐานของกริดที่หลากหลาย

ปัจจุบันพิกเซลอาร์ตมีความหลากหลายทางเทคนิคและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี การสร้างผลงานขึ้นอยู่กับโจทย์และตัวศิลปินเอง การจัดหมวดหมู่ความหลากหลายของพิกเซลอาร์ตมีความสำคัญเพราะช่วยให้เข้าใจทางเลือกของศิลปินและผลงาน นอกจากนี้ ยังมีการแบ่งประเภทศิลปะพิกเซลตามยุคสมัย เช่น อนุกรมวิธานพิกเซลอาร์ตของ IMAI Shin's ในเกมสมัยใหม่ Pikuseru Hyakkei (Graphicsha, 2019) บ่งบอกประเภทของพิกเซลอาร์ตคือระหว่าง High-bit/Low-bit กับ Retro/Future ในพิกเซลอาร์ตได้ดังนี้

ภาพ 9

อนุกรมวิธานฟิกเซลอาร์ตของ IMAI Shin's เปรียบเทียบโดยการใช้เกมในยุคสมัยเก่าและยุคสมัยใหม่



หมายเหตุ. From A Philosophy of Pixel Art No. 2: Styles in Pixel Art, by MATSUNAGA Shinji, 08 Nov 2021, <https://mediag.bunka.go.jp/article/article-18409>.

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเทคโนโลยีมักจะนำไปสู่รูปแบบ แต่ก็ไม่ได้กำหนดโดยรวม ตัวอย่างเช่น ฟิกเซลอาร์ต สไตล์ 16 บิต สมัยใหม่ อย่างเกม Stardew Valley ก็เหมือนกับฟิกเซลอาร์ต 16 บิตแท้ ๆ แต่ไม่ได้ถูกจำกัด ด้วยข้อจำกัดทางเทคโนโลยีของเครื่องเล่นเกม 16 บิต เนื่องจากการทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์สมัยใหม่ ศิลปินเลือกสไตล์ ภายใต้ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งไม่ได้จำกัดพวกเขา แต่ให้ตัวเลือกกราฟิกที่หลากหลายกว่าในปี ค.ศ. 1990 การตรวจสอบ จัดหมวดหมู่ ความหลากหลายของศิลปะฟิกเซลในแง่ของสไตล์มีความสำคัญเพียงเพราะมันช่วยให้เราเข้าใจทางเลือกของศิลปิน ผลงาน หรือแม้กระทั่งนิสัย นอกเหนือจากเงื่อนไขทางเทคโนโลยี (Rose Rosarin 2020 A Philosophy of Pixel Art No. 2: Styles in Pixel Art)

การสำรวจและจัดหมวดหมู่ฟิกเซลอาร์ตตามสไตล์ต่าง ๆ มีความสำคัญเพราะช่วยให้เข้าใจทางเลือกของศิลปินและผลงานในมุมมองที่กว้างขึ้น นอกเหนือจากเงื่อนไขทางเทคโนโลยี

มุมมองของศิลปะพิกเซล

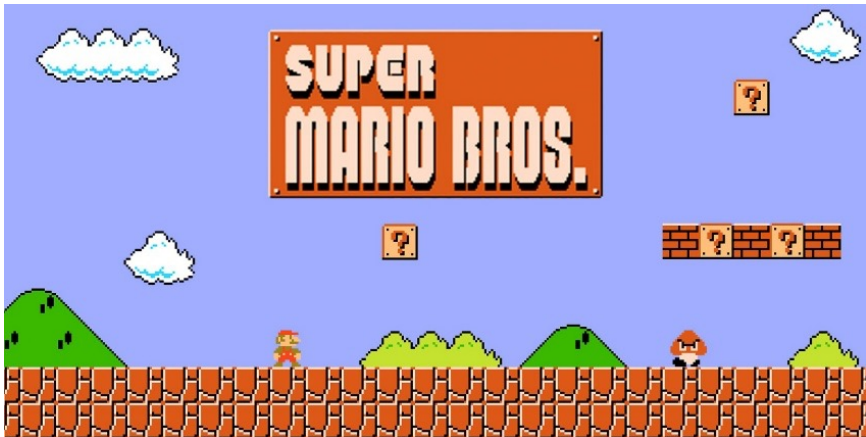
ในศิลปะพิกเซลส่วนใหญ่ ภาพจะอยู่ในกราฟิกระนาบแบบ 2 มิติ แต่ตัวศิลปินนักออกแบบและผู้พัฒนา จะสร้างมุมมองในการจำลอง ความลึก ความยาว ความกว้าง ความสูง เพื่อเพิ่มมิติให้กับฉาก วัตถุหรือ ตัวละคร เป็นการสร้าง มุมมอง 3 มิติลงตา วัตถุประสงค์เพื่อ เพิ่มอรรถรส ความน่าสนใจ สร้างบรรยากาศ ที่ให้ความรู้สึสมจริง มีมิติให้กับผู้เล่น (สรเสรีญ, 2562) มุมมองประเภทต่าง ๆ ของศิลปะพิกเซลมี 7 มุมมอง ดังนี้

1. มุมมองแบบ Side-scroller

มุมมองนี้มีลักษณะการมองจากด้านข้าง โดยตัวละครและฉากจะเคลื่อนที่จากด้านหนึ่งไปยังอีกด้านหนึ่งของหน้าจอ มักใช้ในเกมแพลตฟอร์ม (Platformer) ที่ตัวละครจะเดิน วิ่ง หรือกระโดดจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ตัวอย่างเช่น เกม Super Mario Bros. เกมประเภทนี้มักมีการเลื่อนหน้าจอไปตามการเคลื่อนไหวของตัวละคร

ภาพ 10

ตัวอย่างเกม Super Mario Bros. (1985) มุมมองแบบ Side-scroller



หมายเหตุ. Form Super Mario, by Shigeru Miyamoto, 13 Sep 1985, <https://supermario-game.com>. © 2024 - Super Mario Bros Online.

2. มุมมองแบบ Top-Down

มุมมองจากด้านบนลงมา ทำให้ผู้เล่นเห็นตัวละครและสภาพแวดล้อมจากมุมมองนกบิน มักใช้ในเกมแนววางแผน (Strategy) หรือเกมแนวแอ็คชั่น RPG เช่น เกม The Legend of Zelda: A Link to the Past ซึ่งช่วยให้ผู้เล่นสามารถมองเห็นพื้นที่ขนาดใหญ่และวางแผนการเคลื่อนไหวหรือการต่อสู้ได้ง่ายขึ้น

ภาพ 11

ตัวอย่างเกม The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991) มุมมองแบบ Top-Down



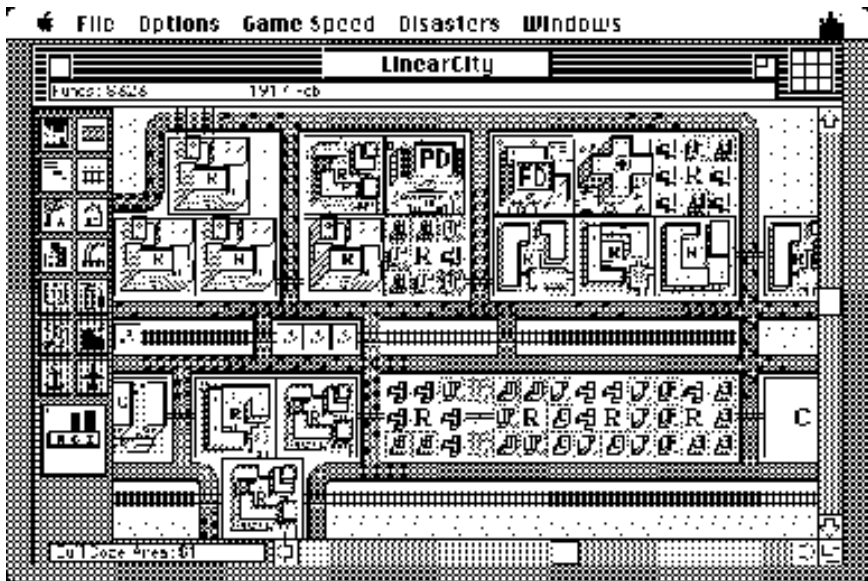
หมายเหตุ. From The Legend of Zelda: A Link to the Past, by Shigeru Miyamoto, 21 Nov 1991, <https://www.nintendo.com/en-gb/Games/Super-Nintendo/The-Legend-of-Zelda-A-Link-to-the-Past-841179.html>. © Nintendo. 2024

3. มุมมองแบบ Top

มุมมองจากด้านบนที่เป็นแนวตั้งลงมาตรง ๆ มักใช้ในเกมกระดาน (Board Games) หรือเกมที่ต้องการการมองเห็นเต็มพื้นที่จากด้านบน เช่น เกม SimCity ที่ให้ผู้เล่นมองเห็นเมืองทั้งเมืองในมุมมองจากด้านบนแบบแนวตั้ง

ภาพ 12

ตัวอย่างเกม SimCity (1989) มุมมองแบบ Top



หมายเหตุ. From SimCity That I Used to Know, by Doug Bierend, 17 Oct 2014, <https://medium.com/re-form/simcity-that-i-used-to-know-d5d8c49e3e1d>.

4. มุมมองแบบ Isometric

มุมมองแบบสามมิติที่มีการหมุนภาพให้เห็นได้ทั้งสามด้าน โดยมุมมองจะถูกตั้งเอียงประมาณ 30 องศา ทำให้เห็นทั้งด้านหน้า ด้านข้าง และด้านบนในเวลาเดียวกัน มักใช้ในเกมส์สร้างเมือง (City-Building Games) หรือเกมส์วางแผน เช่น เกมส์ SimCity 2000 และ Age of Empires

ภาพ 13

ตัวอย่างเกมส์ SimCity (2000) มุมมองแบบ Isometric



หมายเหตุ. Form Why SimCity 2000 remains unrivalled, by Philipp Rüegg, 27 Oct 2023, <https://www.digitec.ch/en/page/why-simcity-2000-remains-unrivalled-30181>.

5. มุมมองแบบ 45 Dimetric

มุมมองที่คล้ายกับมุมมองแบบ Isometric แต่มีการหมุนภาพในมุม 45 องศา มุมมองนี้ให้การรับรู้พื้นที่ในลักษณะที่เป็นธรรมชาติมากขึ้น โดยมักใช้ในเกมจำลองสถานการณ์หรือเกมที่ต้องการรายละเอียดพื้นที่ เช่น เกม The Sims

ภาพ 14

ตัวอย่างเกม TheSim (2000) มุมมองแบบ 45 Dimetric



หมายเหตุ. From A Visual History of The Sims, by MIKE MAHARDY, 05 Sep 2014, <https://www.ign.com/articles/2014/09/04/a-visual-history-of-the-sims>.

6. มุมมองแบบ Oblique

มุมมองนี้มีลักษณะการมองที่ไม่สมมาตร โดยมุมมองด้านหน้าและด้านข้างจะถูกวาดในลักษณะที่ไม่สมดุลกัน มักใช้ในการสร้างภาพกราฟิกเพื่อให้เห็นรายละเอียดทั้งด้านหน้าและด้านข้างในเวลาเดียวกัน เช่น ภาพแผนที่ทางการทหารหรือภาพกราฟิกที่ต้องการแสดงรายละเอียดทางเทคนิค

ภาพ 15

ตัวอย่างเกม *EarthBound* (1994) มุมมองแบบ Oblique



หมายเหตุ. From Retro Let's Play: "Earthbound", by elvis, 15 Aug 2018, <https://forums.overclockers.com.au/threads/retro-lets-play-earthbound-aka-mother-2-1994.1250710>.

7. มุมมองแบบ True Perspective

มุมมองแบบนี้ให้ภาพที่มีความสมจริงมากที่สุด โดยมีการใช้หลักการของการมองเห็นจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง ทำให้วัตถุที่อยู่ใกล้จะมีขนาดใหญ่กว่าวัตถุที่อยู่ไกล มักใช้ในเกมที่ต้องการกราฟิกสมจริง เช่น เกม FPS (first-person shooter) หรือเกมที่ต้องการสร้างประสบการณ์สมจริงในโลกเสมือนจริง (virtual reality)

ภาพ 16

ตัวอย่างเกม *Real Bout: Fatal Fury 2* (1998) มุมมองแบบ True Perspective



หมายเหตุ. From *Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers*, 12 Mar 2024, <https://www.fightersgeneration.com/games/realbout2.html>

การเลือกใช้มุมมองแต่ละแบบขึ้นอยู่กับลักษณะของเกมและประสบการณ์ที่ผู้พัฒนาต้องการให้ผู้เล่นได้รับ มุมมองที่แตกต่างกันสามารถสร้างความรู้สึกและความท้าทายที่หลากหลายให้กับผู้เล่นได้

สุนทรียภาพของศิลปะพิกเซลกับการดำรงอยู่

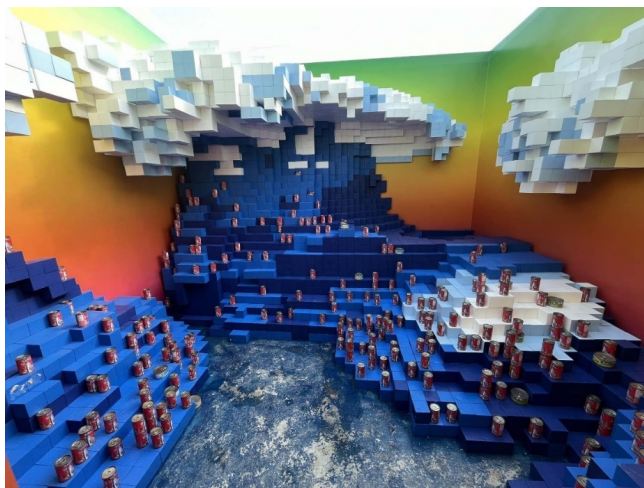
ตั้งแต่การเริ่มต้นของศิลปะดิจิทัล ลักษณะของพิกเซลกลายเป็นสัญลักษณ์สำหรับโลกดิจิทัล และสำหรับหลาย ๆ คน เป็นสัญลักษณ์ของวัยเด็ก ด้วยแนวโน้มของการ “นำวัยเด็กกลับมา” ศิลปินและนักออกแบบดิจิทัลหลายคนเริ่มสร้างงานในรูปแบบพิกเซลอีกครั้ง โดยอัตราความนิยมของศิลปะ

พิกเซลคงที่ตั้งแต่ยุค 1960 เริ่มได้รับความนิยมมากขึ้นในปี 2018 จนถึงปัจจุบัน โดยได้มีการนำศิลปะพิกเซลมาใช่วงการออกแบบอย่างแพร่หลายมากขึ้น อาจกล่าวได้ว่าเป็นสื่อสุนทรียภาพตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันที่ศิลปะพิกเซลได้ถูกนำมาใช้อย่างต่อเนื่อง โดยผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลและลงพื้นที่ที่เกี่ยวข้องกับผลงานการออกแบบด้วยเทคนิคศิลปะพิกเซล ในงานมหกรรมศิลปะ Thailand Biennale Chiang Rai 2023 และ BIENNALE ARTE 2024 - 60th International Art Exhibition เพื่อนำมาวิเคราะห์ปรากฏการณ์ การเปลี่ยนแปลง การพัฒนา และถ่ายทอดสุนทรียภาพศิลปะพิกเซลที่ยังคงคุณค่า ความสำคัญ ในการโยยหาอดีต ของศิลปวัฒนธรรมการออกแบบร่วมสมัย จวบจนปัจจุบันและต่อยอดไปยังอนาคต

“ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว” ผลงานศิลปะพิกเซลที่หลอมรวมศาสตร์ศิลป์หลากหลายแขนง ในมหกรรมศิลปะ Thailand Biennale Chiang Rai 2023 ของศิลปินโทเบียส เรห์แบร์เกอร์ (Tobias Rehberger) นำเสนอผลงาน Nai Nam Mee Pla, Nai Na Mee Khao – In the water there is fish, in the field there is rice. (2023) ที่ได้แรงบันดาลใจจากสุภาษิตของไทยที่หลายคนคุ้นเคยอย่าง “ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว” ด้วยการสร้าง “ห้องใต้น้ำ” หรือห้องใต้ดินที่ผู้ชมสามารถเดินลงบันไดแคบ ๆ เพื่อเข้าไปในห้องสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ ล้อมรอบด้วยทุ่งนา ด้านบนห้องเปิดโล่งราวกับจะทำให้ท้องฟ้าเบื้องบนเป็นหลังคา ภายในห้องมีผลงานประติมากรรมจัดวางหลากหลายสีสันที่จำลองผลงานภาพพิมพ์แม่พิมพ์ไม้ คลื่นใหญ่นอกคานะงาวะ (The Great Wave off Kanagawa, 1829) อันลือเลื่อง ของศิลปินระดับปรมาจารย์ผู้ยิ่งใหญ่ที่สุดของญี่ปุ่น คัทซึชิคะ โฮะคุไซ (Katsushika Hokusai) ออกมาในรูปของกล่องสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ที่เรียงตัวไล่เฉดสีเป็นภาพพิกเซลสามมิติรูปคลื่นยักษ์แตกฟอง บนประติมากรรมคลื่นยักษ์ที่ว่ายนี้ยังประดับด้วยปลากระป๋องหลากสีลวดลายจากทั่วโลก ราวกับเป็นฝูงปลาแหวกว่าย ให้ผู้ชมสามารถหยิบฉวยกลับบ้านไปเป็นที่ระลึกได้อีกด้วย นับเป็นผลงานศิลปะที่หลอมรวมศาสตร์และศิลป์หลากหลายแขนงรวมถึงวัฒนธรรมอันแตกต่างหลากหลายเข้าไว้ด้วยกันอย่างเปี่ยมสีสันสนุกสนานอย่างยิ่ง

ภาพ 17

ผลงาน “ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว” ของศิลปินโทเบียส เรห์แบร์เกอร์

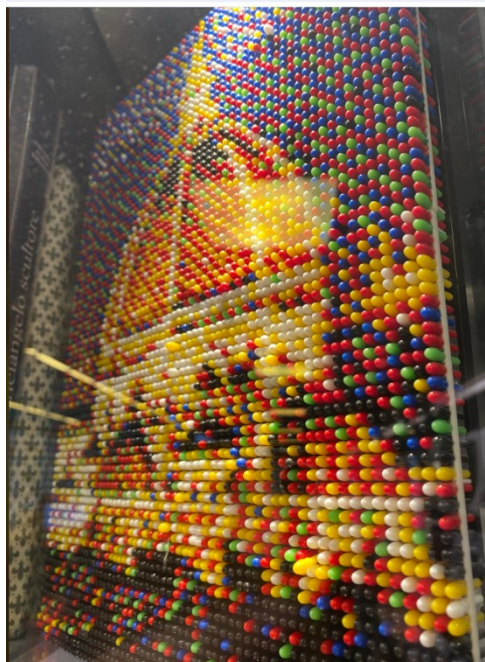


หมายเหตุ. From Art Lesson: Pixel Art, by Jennifer, <https://www.blowingrockmuseum.org/athome/pixel-art>

ศิลปิน Eric Daigh สร้างภาพพอร์ตเทรตที่สร้างจากหมุดสีจำนวนมากหลายพันตัวที่ปักลงในกระดานแต่เมื่อมองใกล้ ๆ จะเห็นว่าภาพพอร์ตเทรตแต่ละภาพประกอบด้วยหมุดสีจำนวนมากหลายพันตัว จากนั้นเขาจะสร้างแผนที่ตารางที่แสดงถึงตำแหน่งที่เขาจะปักหมุดแต่ละตัว ทีละแถว จนเกิดเป็นผลงานศิลปะที่สมบูรณ์ ซึ่งรูปแบบคล้ายกับผลงานศิลปะพิกเซลที่ผู้วิจัยพบในพิพิธภัณฑ์ Gallery of the Academy of Florence ในเมือง Florence ประเทศอิตาลี

ภาพ 18

ภาพโมเสกจากหมุดที่ Gallery of the Academy of Florence



หมายเหตุ. จาก ผู้วิจัย, Gallery of the Academy of Florence ,25 เมษายน 2567

Sol Calero ศิลปินชาวเบอร์ลินที่เกิดในกรุงการากัส สร้างผลงานที่สำรวจธีมเกี่ยวกับการเป็นตัวแทนและอัตลักษณ์ โดยมักจะใช้สภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยลวดลายและสิ่งทอสีสันสดใสเป็นเครื่องมือ สื่อหลากหลายประเภทที่ Calero ใช้ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม วัตถุที่พบเจอ สิ่งทอ วิดีโอ เสียง และการติดตั้งสถานที่เฉพาะแนวคิด Calero มุ่งเน้นไปที่ประเด็นหนักแน่นเกี่ยวกับการต้อนรับและการเป็นส่วนหนึ่ง ในงาน Biennale Arte 2024 ที่เมือง Venice ศิลปินได้รับเชิญให้สร้างผลงานการติดตั้งสถานที่เฉพาะใน Giardini della Biennale โดยใช้ความอ่อนไหวในแบบเฉพาะของศิลปิน ที่นี้แนวคิดของศาลาแห่งชาติจึงถูกปรับเปลี่ยนใหม่ให้กลายเป็นสภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยรูปร่างและสีสันประจุก “คาเลโดสโคป (kaleidoscope)” หมายถึงภาพซึ่งเกิดจากการสะท้อนภาพของแผ่นกระจกหลายแผ่นประกอปกันในกล่อง พร้อมผนังทาสีเรขาคณิต หลังคาลาด เสาและรั้วสีเขียว และ

ระเบียงโค้งโครงงานของ Calero สะท้อนถึงความสนใจอย่างต่อเนื่องของศิลปิน ในวิธีที่วัตถุ รูปแบบสถาปัตยกรรม และการตกแต่งภายใน บ่งบอกถึงการรับรู้ทางวัฒนธรรม และแสดงถึงรูปแบบของการทำให้ตัวเองเป็นที่น่าหลงใหลเช่นเดียวกับที่เห็นบ่อยในสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว

ภาพ 19

ผลงานการสร้างสถานที่ชุมนุมที่ได้รับแรงบันดาลใจจากลวดลายลาตินอเมริกา ของ Sol Calero



จากการศึกษาศิลปะฟิสิกส์ผ่านงานออกแบบและผลงานที่นำเสนอในเทศกาลศิลปะ Thailand Biennale Chiang Rai 2023 และ BIENNALE ARTE 2024 ผู้วิจัยพบว่า ศิลปะฟิสิกส์ยังคงมีบทบาทสำคัญในงานศิลปะร่วมสมัย แม้เทคโนโลยีจะก้าวหน้าไปมาก แต่การใช้ศิลปะฟิสิกส์กลับทำให้ผลงานมีความโดดเด่นด้วยลักษณะเฉพาะที่สะท้อนความเป็นยุคก่อนหน้า การใช้ข้อจำกัดทางเทคนิคของฟิสิกส์ในการสร้างภาพที่มีความหมายลึกซึ้งทำให้ศิลปะฟิสิกส์สามารถเชื่อมโยงกับความรู้สึกโหยหาอดีต ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ยังคงทำให้ศิลปะฟิสิกส์เป็นที่นิยมในปัจจุบัน

การศึกษาในครั้งนี้แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการและการปรับตัวของศิลปะฟิสิกส์จากการเป็นเพียงเทคนิคการสร้างภาพที่ถูกจำกัดด้วยเทคโนโลยีในอดีต สู่การเป็นศิลปะที่มีคุณค่าทางสุนทรียภาพในยุคปัจจุบัน นอกจากนี้ยังพบว่า ศิลปะฟิสิกส์มีความหลากหลายและสามารถนำไปใช้ในสื่อต่าง ๆ เช่น วิดีโอเกม งานกราฟิก และศิลปะดิจิทัล การผสมผสานระหว่างเทคนิคดั้งเดิมและเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้ช่วยสร้างสรรค์ผลงานที่มีความเป็นเอกลักษณ์และมีมูลค่าทางศิลปะสูง

อย่างไรก็ตาม การศึกษานี้ยังพบประเด็นที่น่าสนใจในการศึกษาต่อไป ได้แก่ การสำรวจผลกระทบของศิลปะฟิสิกส์ต่อการออกแบบเชิงพาณิชย์ในยุคดิจิทัล และการวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะฟิสิกส์กับสุนทรียศาสตร์ในงานศิลปะสมัยใหม่ ซึ่งอาจช่วยเปิดมุมมองใหม่ในการนำศิลปะฟิสิกส์ไปประยุกต์ใช้ในบริบทที่หลากหลายยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- Azzi, M. (2017). *Pixel Logic Pixel Art Tutorial PDF Edition*.
- Bierend, D. (2014). *SimCity That I Used to Know*. <https://medium.com/re-form/simcity-that-i-used-to-know-d5d8c49e3e1d>.
- Caroline, C. (2015). *Techniques that fix color banding*. <https://carolinerutland.wordpress.com/2015/03/14/photoshop-foundations-techniques-that-fix-color-banding/>.
- Cure. (2010). *The Pixel Art Tutorial*. https://pixeljoint.com/forum/forum_posts.asp?TID=11299.
- Cure. (2016, February 2). *The history of pixel art*. <https://pixelation.org/index.php?topic=19575.0>
- Elvis. (2018). *Retro Let's Play: "Earthbound" aka "Mother 2" (1994)*. <https://forums.overclockers.com.au/threads/retro-lets-play-earthbound-aka-mother-2-1994.1250710>.
- Fightersgeneration. (2024). *Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers*. <https://www.fightersgeneration.com/games/realbout2.html>
- Goldberg, A., & Flegal, R. (1982). *ACM president's letter: Pixel art*. *Communications of the ACM*, 22(12), 861-862. <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1145/358728.358731>
- Grahn, E. (2013). *Modern pixel art games*. BA, Blekinge Institute of Technology, Sweden.
- Jennifer. (n.d.). *Art Lesson: Pixel Art*. <https://www.blowingrockmuseum.org/athome/pixel-art>
- LUX. (2021). *Dithering for Pixel Artists*. <https://pixelparmesan.com/dithering-for-pixel-artists>.
- Lyon, R. F. (n.d.). *A brief history of 'pixel'*. Foveon Inc., 2820 San Tomas Expressway, Santa Clara CA 95051. https://www.researchgate.net/publication/253194020_A_Brief_History_of_%27Pixel%27
- Lyon, R. F. (2006, February 10). *A brief history of 'pixel'*. *Proc. SPIE 6069, Digital Photography II*. Retrieved December 20, 2018, from <https://doi.org/10.1117/12.644941>
- Mahardy, M. (2014). *A Visual History of The Sims*. <https://www.ign.com/articles/2014/09/04/a-visual-history-of-the-sims>.
- Matsunaga, S. (n.d.). *A philosophy of pixel art*. <https://mediag.bunka.go.jp/writer/matsunaga/?e=true>
- Miyamoto, S. (1985). *Super Mario*. <https://supermario-game.com>.
- Miyamoto, S. (1991). *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. <https://www.nintendo.com/en-gb/Games/Super-Nintendo/The-Legend-of-Zelda-A-Link-to-the-Past-841179.html>.
- Rianthong, S. (2020, June 30). *Pixel art in creative arts and design*. คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/ajnu/article/view/169399>

- Rüegg, P. (2023). *Why SimCity 2000 remains unrivalled*. <https://www.digitec.ch/en/page/why-simcity-2000-remains-unrivalled-30181>.
- Shubibubi. (2021). *cozy-people*. <https://shubibubi.itch.io/cozy-people>.
- Smith, A. R. (1995, July 17). *A pixel is not a little square! (And a voxel is not a little cube)*. Technical Memo 6. <https://www.semanticscholar.org/paper/A-Pixel-Is-Not-A-Little-Square-%2C-A-Pixel-Is-Not-A-%2C-Smith/c3e6e370edbc803f7be1d4d23498d-1b77501610a>
- Tembulkarabhinav. (2024). *What is Anti-aliasing*. <https://www.geeksforgeeks.org/antialiasing>.



DEC
JOURNAL

พฤษภาคม
-
สิงหาคม
2567

หลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความ เพื่อพิจารณาเผยแพร่ในวารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

วารสารวิชาการ DEC Journal คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นวารสารเผยแพร่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์และตีพิมพ์เพื่อเผยแพร่ความก้าวหน้าผลงานวิชาการ บทความวิจัยและบทความวิชาการทางด้านศิลปะ การออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบภายใน เครื่องเคลือบดินเผา ออกแบบเครื่องแต่งกาย ประยุกต์ศิลปศึกษา ออกแบบเครื่องประดับ ศิลปะการออกแบบดิจิทัล ศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์และหัตถกรรม ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ศิลปศึกษา ทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ ให้แก่อาจารย์ นักศึกษา และนักวิชาการทั้งภายในและภายนอกสถาบัน โดยมีหลักเกณฑ์ในการนำผลงานของผู้สนใจส่งผลงานมาตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ DEC Journal ต้องได้รับการตรวจสอบทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรงกับสาขาวิชา 3 คน ต่อ 1 บทความ เพื่อให้วารสารมีคุณภาพพระตำตราบมาตรฐานสากลที่ส่งเสริมงานวิชาการ 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 วิจารณ์ บนพื้นฐานทางวิชาการผ่านการเรียบเรียงจากงานสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะ ออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ของตนเองหรือของผู้อื่น รวมถึงการวิเคราะห์ปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลง การพัฒนา ที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปะ การออกแบบ และสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง ผู้เขียนสามารถใส่ภาพประกอบ ตาราง เพื่อส่งเสริมให้สร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้ง่ายและทำให้บทความมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยการอ้างอิงอย่างเป็นระบบตามมาตรฐาน APA 7th Edition

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

1.2 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่ผู้เขียนได้แสดงผลของการค้นคว้า มีวัตถุประสงค์ชัดเจน เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการทางด้านศิลปะ การออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง มีลักษณะเป็นการเขียนด้วยรูปแบบของหลักการวิจัยประกอบด้วย

ส่วนประกอบ : ผู้เขียนสามารถใส่ภาพประกอบ ตาราง เพื่อส่งเสริมให้สร้างความเข้าใจให้กับผู้อ่านได้ง่ายและทำให้บทความมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ด้วยการอ้างอิงอย่างเป็นระบบตามมาตรฐาน APA 7th Edition ชื่อเรื่อง ชื่อ-นามสกุลและสังกัดของผู้เขียน (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อและคำสำคัญ (ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ) บทคัดย่อความยาว 250-300 คำ) บทนำ วัตถุประสงค์การวิจัย 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 อยู่ลำดับลงมาจากรายชื่อเรื่อง หากมีผู้เขียนบทความหลายคนที่เกี่ยวข้องกันให้ใช้ตัวอักษรอารบิกตัวเล็กกำกับเหนือตัวอักษรสุดท้ายของนามสกุลแต่ละคนใส่เครื่องหมายจุลภาค (, comma) ถัดจากตัวอักษรอารบิก ตามด้วยเครื่องหมายดอกจัน (asterisk) สำหรับรายละเอียดสถานะของผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 14

2.5 ที่อยู่ผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากรายชื่อผู้เขียนบทความ 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 บทคัดย่อต้องระบุถึงความสำคัญของเรื่องประเด็นสำคัญของบทความบทสรุป ความยาว 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) และอีเมลผู้เขียนบทความ

2. บทคัดย่อ

- บทคัดย่อต้องระบุถึงสำคัญของเรื่อง
วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา และบทสรุป
ความยาว 250-300 คำ

3. เนื้อหาบทความ

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

ขั้นตอนการพิจารณาจากผู้ประเมินบทความ

1. การตอบรับหรือปฏิเสธบทความ

กองบรรณาธิการพิจารณาบทความเมื่อได้รับบทความจากผู้เขียน แล้วแจ้งผลการพิจารณาตอบรับหรือปฏิเสธบทความให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 15 วัน หากบทความมีรูปแบบหรือองค์ประกอบไม่ตรงตามหลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความที่วารสารกำหนด ฝ่ายประสานงานจะติดต่อกับผู้ส่งบทความเพื่อให้ปรับปรุงแก้ไขภายใน 15 วัน

2. การประเมินบทความ

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

3. ผลการประเมินบทความ

บทความที่ผ่านการประเมิน คือ บทความที่ได้รับผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิในระดับ ดี ดีมาก ดีเด่น ทั้งนี้ ผลการพิจารณาของผู้ประเมินบทความถือเป็นสิ้นสุด โดยไม่มีการทบทวนบทความที่ไม่ผ่านการประเมินหรือทบทวนระดับผลการประเมินอีกครั้ง หรือเปลี่ยนแปลงผู้ประเมินบทความใหม่ในกรณี

4. การแจ้งผลการประเมินบทความ

กองบรรณาธิการวารสารจะส่งผลการประเมินให้ผู้ส่งบทความได้ทราบภายใน 7 วัน นับตั้งแต่ได้รับผลการประเมินจากผู้ประเมินท่านสุดท้าย หากมีข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงจากผู้ประเมิน ให้ผู้ส่งบทความปรับแก้ไขภายใน 15 วัน แล้วส่งกลับมายังกองบรรณาธิการ นับตั้งแต่วันที่ได้รับการพิจารณาจากกองบรรณาธิการ หากผู้ส่งบทความไม่เห็นด้วยกับข้อเสนอแนะหรือข้อแก้ไขปรับปรุงของผู้ประเมิน ให้ทำหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรชี้แจงรายละเอียดให้กองบรรณาธิการพิจารณา

5. การตอบรับการเผยแพร่บทความ

บทความที่ผ่านการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ประเมิน จะได้รับการพิจารณาอีกครั้งจากกองบรรณาธิการ แต่เป็นในรายละเอียดของรูปแบบบทความ การใช้ภาษา และการพิสูจน์อักษร โดยพิจารณาจากความง่ายต่อการอ่านบทความ จากนั้นกองบรรณาธิการจะแจ้งข้อเสนอให้ผู้ส่งบทความแก้ไขปรับปรุง เมื่อแก้ไขปรับปรุงเสร็จสมบูรณ์แล้ว ให้ถือวันที่บรรณาธิการให้ความเห็นชอบแก้ไขบทความครั้งสุดท้ายเป็นวันแก้ไขบทความ และให้ถือวันที่บรรณาธิการมีหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรแจ้งการเผยแพร่บทความเป็นวันตอบรับการตีพิมพ์บทความ

6. การเผยแพร่บทความ

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

จริยธรรมการตีพิมพ์

จริยธรรมการตีพิมพ์บทความในวารสารวิชาการ DEC Journal คณะ มัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

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

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผู้เขียนบทความต้องรับรองว่าผลงานที่เผยแพร่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อนและเป็นผลงานใหม่
2. ผู้เขียนบทความต้องศึกษารูปแบบการเขียนบทความตามเกณฑ์ของวารสารกำหนดให้ถูกต้องตามองค์ประกอบ
3. ผู้เขียนบทความต้องเขียนและนำเสนอผลงานตนเองทั้งหมด หากในผลงานมีการกล่าวถึงผลงานเขียนของผู้อื่น ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง และต้องมีการระบุให้ชัดเจนไว้ในเอกสารอ้างอิง ภายในบทความและเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ
4. ผู้เขียนบทความต้องเขียนข้อเท็จจริงจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ การสร้างสรรค์ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่คำนึงถึงผลประโยชน์ทางวิชาการจนมองข้ามหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคล หรือสิทธิมนุษยชน
5. ผู้เขียนบทความต้องไม่คัดลอกข้อความจากผลงานเดิมของตนเอง ในเรื่องเดียวกัน ไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่สร้างความเข้าใจว่าผลงานนั้นเป็นผลงานใหม่
6. ผู้เขียนบทความต้องระบุนแหล่งทุนสนับสนุนในการทำวิจัย
7. ผู้เขียนบทความที่มีมากกว่า 1 คน ต้องมีบทบาทหน้าที่ในการวิจัย ค้นคว้าและเขียนบทความด้วยกันจริง
8. ผู้เขียนบทความต้องชี้แจงผลประโยชน์ทับซ้อนที่มีอยู่ในบทความให้กองบรรณาธิการทราบ ตั้งแต่เริ่มส่งบทความ
9. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบัน ที่ดำเนินการ หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์
10. ผู้เขียนบทความต้องไม่ละเมิดกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าในช่องทางใด
11. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาจากผู้ประเมินให้ ไม่สามารถนำมาประเมินใหม่หรือนำมาเสนอใหม่ได้อีกครั้ง

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

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

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความต้องไม่เปิดเผยข้อมูลและรักษาความลับของบทความ
2. ผู้ประเมินบทความต้องแจ้งให้บรรณาธิการวารสารทราบและปฏิเสธการประเมินบทความ หากพบว่าไม่ผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความที่ตนเป็นผู้ประเมิน
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 โดยพิจารณาว่าเป็นบทความวิจัย หรือบทความวิชาการ โดยผู้เขียนสามารถปรับหัวข้อตามเหมาะสม แต่ควรยึดขนาดของตัวอักษร การจัดหน้ากระดาษตามตัวอย่างจากไฟล์ แล้วส่งในระบบ ThaiJO (Submission)

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม :

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
areerungruang_s@silpakorn.edu
บรรณาธิการ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
โทรศัพท์ : 08-1619-3228
ID Line : supachai.joe

หมายเหตุ : ทัศนะและข้อคิดเห็นในวารสารแต่ละฉบับเป็นของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน มิใช่เป็นความคิดเห็นของกองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ทั้งนี้ กองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยกับความคิดเห็นดังกล่าวเสมอไป



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



วารสารวิชาการ DEC Journal
คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถนนพระราม 5 แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200
โทรศัพท์: 02-221-5874, 02-221-5832
โทรสาร: 02-225-4350

