

ปีที่ 4
ฉบับที่ 2

DEC
JOURNAL
Art and Design

DEC Journal : Art and Design

คณะนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ISSN: 3088-1277 (print) ISSN: 3088-1323 (online)

มฤณภาดม
-
สิงหาคม
2568



DEC
JOURNAL
Art and Design



รายนามคณะบรรณาธิการ

DEC Journal : Art and Design

ที่ปรึกษา

- รองศาสตราจารย์อาวิน อินทร์ชัย
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์
- รองศาสตราจารย์สน สีมাত্রัง
คณาจารย์ประจำคณะมัณฑนศิลป์
- ศาสตราจารย์เกียรติคุณสุชาติ เกาทอง
มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

บรรณาธิการ

- รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

กองบรรณาธิการจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

- ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิศวรรณกุล
คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ศาสตราจารย์ ดร.ปานฉัตร 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
- Dr.Bridget Tracy Tan
Nanyang Academy of Fine Arts, University of the Arts, Singapore

กองบรรณาธิการจากผู้ทรงคุณวุฒิภายใน

- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โกเมศ กาญจนพ่ายัพ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงษ์สุวรรณ
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เลขานุการคณะบรรณาธิการ

- นางสาวรัตนภรณ์ แก้วไขควัน

ผู้ช่วยเลขานุการคณะบรรณาธิการ

- นางสาวมุกดา จิตพรมมา
- นางสาวกณิศา คุณภัทรชนนทร

ออกแบบปกและจัดรูปเล่ม

- อาจารย์ ดร.จิรายุ พงษ์สุวรรณ

จัดพิมพ์รูปเล่ม

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

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำปี

- รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตสานต์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิรัชญา วันจันทร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิยศ สรรคบุรานุรักษ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธวัชชัย ช่างเกวียน
สาขาทัศนศิลป์และออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ฐิติ สมบูรณ์เอนก
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร
- รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชาย สิกขา
คณะศิลปกรรมศาสตร์และวัฒนธรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกภูมิวงศา
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต เหล่าวัฒนพงษ์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
- รองศาสตราจารย์ ดร.दनัย เรียบสกุล
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- รองศาสตราจารย์อรอนงค์ ฤทธิ์ฤทัย
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อดิยศ สรรคบุรานุรักษ์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

- รองศาสตราจารย์ ดร.รงค์กร อนันตสานต์
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- อาจารย์ ดร.วรุฒ ทรัพย์ศรีสัญญา
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- อาจารย์ธนาคม สิทธิอัฐกร
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิตดาดี บุญญะเดช
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์จิรัชญา วันจันทร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- อาจารย์ ดร.ทเนศ บุญประสาน
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- รองศาสตราจารย์ปณท ปลื้มชูศักดิ์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุญชู บุญลิขิตศิริ
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัชธรรม ศิลป์สุพรรณ
คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

บทบรรณาธิการ

ตลอดช่วงเวลาของการทำวารสาร เหตุบ้านการเมืองก็ไม่เคยหยุดนิ่ง ในช่วงเดือน พฤษภาคม-สิงหาคม มีสถานการณ์ชายแดนไทย-กัมพูชาที่เป็นปัญหามายาวนานของความไม่ชัดเจนในเรื่องเขตแดนของทั้งสองประเทศ และ เหตุการณ์สันเสีเือนวงการสงฆ์ที่ทำให้ ศรัทธาของพุทธศาสนิกชนไทยลดลงไป เพราะเป็นสิ่งที่ประชาชนต่างก็คาดไม่ถึงต่อชาวที่ตน ได้รับทราบ อย่างไรก็ตาม ประชาชนไทยก็ควรจะได้รับรู้ข่าวสารด้วยวิจารณญาณ ที่อยู่บนฐานของข้อมูลและทำความเข้าใจต่อปรากฏการณ์อย่างเป็นกลาง

วารสารวิชาการ DEC Journal : Art and Design ปีที่ 4 ฉบับที่ 2 นี้ได้เปลี่ยนชื่อวารสารแล้วจากชื่อเดิม เพื่อสร้างความเข้าใจให้ง่ายขึ้นแก่ผู้อ่าน วารสารนี้มุ่งเน้นการเผยแพร่บทความที่เกี่ยวข้องกับด้านศิลปะ และการออกแบบ โดยฉบับนี้มีบทความวิจัย และบทความวิชาการที่น่าสนใจ จำนวน 7 บทความดังนี้

1. ไทย-ยวน : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมผ้าทอสู่การสร้างชุดสีเพื่อประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่ กรณีศึกษา ต.คูบัว จ.ราชบุรี ของ วรุษา อุดระ ได้นำเสนอผลการศึกษา และวิเคราะห์มรดกภูมิปัญญา หออัตลักษณ์ของสีในสวดลายและสีบทโครงสร้างผ้า อีกทั้งการสร้างชุดสีเพื่อนำไปประยุกต์สู่การออกแบบ

2. การศึกษานิทานคติชนน้ำเต้าปั้งสู่การสร้างสรรค์ประติมากรรมประยุกต์ ของ อาณุภาพ จันทรัมย์พร ได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ตำนานการสร้างโลกของกลุ่มคนไท ด้านวัฒนธรรม ความเชื่อ ทศนคติต่อสังคมไทย แล้วนำมาสังเคราะห์สู่การสร้างสรรค์ประติมากรรมประยุกต์เป็นศิลปกรรมร่วมสมัยในยุคปัจจุบัน

3. บทบาทของแนวคิดชีวลอกเลียนในการออกแบบนวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์ ของ นฤดี ภูริตนริักษ์ และ โกเมศ กาญจนพ่ายัพ ได้นำเสนอผลการวิจัยจากการศึกษาเรื่องแนวคิดชีวลอกเลียน คือ การลอกเลียนรูปร่างและรูปแบบของธรรมชาติ การลอกเลียนกระบวนการของธรรมชาติ คุณสมบัติด้านสิ่งแวดล้อมของธรรมชาติ

4. แนวทางการพัฒนารูปแบบชุดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า ของ ชุตติภา อัครเลิศพรากร, จูติรัตน์ โพธิ์สัตย์, ญัฐกมล นครพัฒน์, ปฎิภาณ เจริญสุข, มนัสนันท์ วรรณวงษ์, สุธิพงษ์ สุดสังข์, อภิสร่า กอประสิทธิ์นิยม และ โสมฉาย บุญญานันต์ ได้นำเสนอชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กเบต้า ด้วยแนวทางการสอนแบบผสมผสานให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย

5. อัตชาติพันธุ์วรรณนาในกระบวนการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ : การสะท้อนตัวตน เพื่อสร้างสรรค์ ของ ปัทมดา นิรันพรพุทธา ได้นำเสนอ การวิจัยแนว อัตชาติพันธุ์วรรณนา เพื่อ เชื่อมประสบการณ์ส่วนตัวกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ผ่านการเล่าเรื่องและการสะท้อน ตนเอง

6. แฟชั่นหมุนเวียน : แนวทางความยั่งยืนสู่นาคของอุตสาหกรรมแฟชั่น ของ เดชชาติ ศรีอยู่พุ่ม ได้นำเสนอ กรณีศึกษาวิเคราะห์แบรนด์แฟชั่นของอุตสาหกรรมใน ประเทศไทย ทั้งในเรื่องของการรีไซเคิลเส้นใยผ้า การหลอมพลาสติกเป็นวัสดุใหม่ และการนำ ขยะมาใช้โดยตรง เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจหมุนเวียน

7. จากคลื่นเสียงสู่คลื่นศิลป์ : การเปลี่ยนแปลงเสียงเป็นภาพในงานออกแบบร่วมสมัย ของ ภาพแพรว รัตสาร, ปวินท์ บุญนาค และ ศิวรี อรัญนารถ ได้นำเสนอ ผลการสำรวจ การเปลี่ยนประสบการณ์เสียงเป็นภาพในงานออกแบบสถาปัตยกรรม การออกแบบผลิตภัณฑ์ และการออกแบบแฟชั่น

กองบรรณาธิการหวังว่าบทความทั้ง 7 เรื่องนี้จะกระตุ้นความสนใจใคร่รู้ให้กับ ผู้สนใจในศาสตร์ของศิลปะและการออกแบบ เพราะความรู้นั้นไม่อาจจะหยุดกับที่ หากแต่คง ต้องตรวจสอบ ยืนยัน หรือ การสร้างแรงบันดาลใจต่อการค้นคว้าต่อไป

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อาริรุ้งเรือง
บรรณาธิการ DEC Journal : Art and Design

สารบัญ / TABLE OF CONTENT

บทความวิจัย	หน้า
• ไท-ยวน : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมผ้าทอสู่การสร้างชุดสีเพื่อประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่ กรณีศึกษา ต.คูบัว จ.ราชบุรี Tai-Yuan: Cultural Heritage of Woven Fabrics to Create a Color Scheme for Applied in New Contexts, a Case Study of Khu Bua Sub District, Ratchaburi Province วรัชชา อุตรระ	10
• การศึกษานิทานคติชนน้ำเต้าปungaสู่การสร้างสรรค์ประติมากรรมประยุกต์ A Study of the Folktale NamTao Pung Toward the Creation of Applied Sculpture อานุภาพ จันทรัมย์พร	34
• บทบาทของแนวคิดชีวลอกเลียนในการออกแบบนวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์ The Role of Biomimicry in Innovation Furniture Design นฤติ ภูรัตนรักษ์ และ โกเมศ กาญจนพายัพ	58
• แนวทางการพัฒนารูปแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta) The Guidelines for Developing a Model of Art Learning Activities Package for Children in Generation Beta ชุดิภา อัครเลิศพลากร, ฐิติรัตน์ โพธิ์สัตย์, ณัฐกมล นครพัฒน์, ปฏิภาณ เจริญสุข, มนสนันท์ วรรณวงษ์, สุธิพงษ์ สุดสังข์, อภิสร กอประสิทธิ์นิยม และ โสมฉาย บุญญานันต์	88

สารบัญ / TABLE OF CONTENT

บทความวิชาการ	หน้า
• อัตชาติพันธุ์วรรณาในกระบวนการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ : การสะท้อนตัวตนเพื่อสร้างสรรค์ Autoethnography in Fashion and Textile Design: Self-Reflection for Creativity ปติตตา นรินพรพุทธา	112
• แฟชั่นหมุนเวียน : แนวทางความยั่งยืนสู่อนาคตของอุตสาหกรรม แฟชั่น Circular Fashion: A Sustainable Approach to the Future of Fashion เดชชาติ ศรีอยู่พุ่ม	134
• จากคลื่นเสียงสู่คลื่นศิลป์ : การเปลี่ยนเสียงเป็นภาพในงานออกแบบ ร่วมสมัย Frequency to Form: Sound Visualization in Contemporary Design Practices ภาพแพรว รัตสร, ปวินท์ บุญนาค และ ศิวรี อริญารณ	156

ไท-ยวน : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ผ้าทอสู่การสร้างชุดสีเพื่อประยุกต์ใช้ ในบริบทใหม่ กรณีศึกษา ต.คูบัว จ.ราชบุรี ¹

วรุษา อุดระ ²

รับบทความ : 26 กุมภาพันธ์ 2568

แก้ไข : 7 เมษายน 2568

ตอบรับตีพิมพ์ : 21 เมษายน 2568

¹ ภายใต้ชุดโครงการวิจัย เรื่อง“ผ้าทอไท-ยวน : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสู่งานสร้างสรรค์เพื่อประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่”
กรณีศึกษา ต.คูบัว จ.ราชบุรี

² อาจารย์สังกัดคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อีเมล : marchwinn@gmail.com

บทคัดย่อ

โครงการ “ไท-ยวน : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมผ้าทอสู่การสร้างสรรค์ชุดสี เพื่อประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่กรณีศึกษา ต.คูบัว จ.ราชบุรี” มีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมผ้าทอชาติพันธุ์ไท-ยวน ต.คูบัว จ.ราชบุรี 2) วิเคราะห์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมผ้าทอชาติพันธุ์ไท-ยวน ต.คูบัว จ.ราชบุรี เพื่อค้นหาลักษณะของสีในลวดลายและสีบนโครงสร้างผ้า 3) สร้างชุดสีเพื่อนำไปประยุกต์เป็นแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์และต่อยอดผลิตภัณฑ์ผ้าทอไท-ยวนในบริบทใหม่ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยเก็บข้อมูลด้วยแบบสำรวจและแบบสัมภาษณ์

ผลการวิจัยพบว่าลายและโครงสร้างผ้าขึ้นและผ้าขึ้นตีนจกของไท-ยวน ต.คูบัว อ.เมือง จ.ราชบุรี ได้ถูกผลิตภายใต้โครงสร้างดั้งเดิมที่ได้รับสืบทอดกันมา แต่มีช่องทางให้สร้างสรรค์ด้วยการใช้สีและการปรับเปลี่ยนตำแหน่งของลาย โดยโครงสร้างประเพณีนิยมคือสีเอกรงค์ของสีแดง แทรกด้วยเหลือง เขียว น้ำเงิน และขาว ใช้สีตัดกันรุนแรง เนื่องจากในอดีต ผ้าเป็นสื่อสื่อสารสถานะและใช้ในงานพิธีกรรม ปัจจุบันบริบทของผ้าทอเปลี่ยนไปเป็นผลิตภัณฑ์และสินค้าทางวัฒนธรรม โดยนำแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์กับทฤษฎีความเข้มของสีมาผสานเข้ากับสีดั้งเดิมเป็นพื้นฐานสร้างชุดสี 2 กลุ่ม คือ กลุ่มสีสร้างความกระตือรือร้น และกลุ่มสีสร้างความผ่อนคลาย ภายใต้โครงสร้างรูปแบบเดิมที่ได้รับการสืบทอดกันมา โดยนำชุดสีที่ได้มาสร้างสรรค์เป็นชุดผลงานผลิตภัณฑ์ผ้าทอในบริบทใหม่ เพื่อเพิ่มทางเลือกและคงเอกลักษณ์กลิ่นอายของความเป็นไท-ยวน ต.คูบัว อ.เมือง จ.ราชบุรี

คำสำคัญ : ไท-ยวน, มรดกภูมิปัญญา, วัฒนธรรมผ้าทอ, สัตยงู, สี, ลวดลาย, บริบทใหม่

Tai-Yuan: Cultural Heritage of Woven Fabrics to Create a Color Scheme for Applied in New Contexts, a Case Study of Khu Bua Sub District, Ratchaburi Province ¹

Varusa Utara ²

Received : February 26, 2025

Revised : April 7, 2025

Accepted : April 21, 2025

¹ Under the research project “Tai-Yuan Woven Textiles: Cultural Wisdom Heritage Towards Creative Work for Application in New Contexts” Case Study of Ku Bua Sub-district, Ratchaburi Province

² Lecture in Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University E-mail: marchwinn@gmail.com

Abstract

The objectives of Tai-Yuan: Cultural heritage of woven fabrics to create a color scheme for applied in new contexts, a case study of Khu Bua Sub District, Ratchaburi Province were to explore the cultural heritage of Tai-Yuan woven fabrics of Khu Bua Sub District, Ratchaburi Province, analyze the cultural heritage of Tai-Yuan woven fabrics to discover the identities of the colors in the patterns and the colors in the woven fabric schemes, and create color schemes for applying with creative design and further production of the Tai-Yuan woven fabrics. The qualitative data were collected by questionnaires and interviews.

The findings revealed that the patterns and the schemes of Sinh and Tai-Yuan Tin Jok Sinh woven fabrics of Khu Bua Sub District, Mueang District, Ratchaburi Province were produced under the cultural heritage process. However, creativities were still allowed through the use of colors and the shuffles of the patterns. The traditional color scheme was red monochrome inserted with yellow, green, blue and white, with an aggressive contrast of hue. In times past, woven fabrics represented one's status and were for ritual ceremonies. Nowadays, the contexts of woven fabrics have changed. They have become general and cultural products by applying with constructive economy and the theory of color intensity combined with original colors creating two major color schemes. The color schemes consist of the calming colors and the stimulating colors under the traditional color schemes. The resulting color schemes are adopted to create woven fabric products in the new contexts in order to offer more options and preserve the cultural heritage identities of Tai-Yuan of Khu Bua Sub District, Mueang District, Ratchaburi Province.

Keywords : Tai-Yuan, Cultural heritage, Woven fabrics, Sign, Color, Motif, New contexts

จังหวัดราชบุรี เป็นจังหวัดหนึ่งที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์มากถึง 8 ชาติพันธุ์ ที่กระจายตัวอยู่ทั่วของพื้นที่ซึ่งสะท้อนถึงวิถีชีวิตและภูมิปัญญาความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนที่โดดเด่นคือภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมการทอผ้า ที่เป็นรากเหง้าเฉพาะถิ่น โดยเฉพาะกลุ่มไท-ยวน ราชบุรี เป็นกลุ่มวัฒนธรรมหนึ่งที่สืบเชื้อสายมาจากบรรพบุรุษชาวโยนก เชียงแสนแห่งอาณาจักรล้านนาในอดีต กลุ่มไท-ยวนมีความสามารถในการทอผ้าจาก เมื่ออพยพ ไปตั้งถิ่นฐานอยู่ที่ใดนั้นได้สืบทอดภูมิปัญญาศิลปะแห่งการทอผ้าจากนั้นสืบทอดกันมา ดังเช่นกลุ่ม ชาติพันธุ์ไท-ยวนที่มาตั้งรกรากที่จังหวัดราชบุรีเช่นกัน ได้มีการสืบทอดวัฒนธรรมการทอผ้าจาก ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรมของชาวไท-ยวน เมืองเชียงแสน จนกลายเป็นผ้าทอ พื้นเมืองที่เป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงของจังหวัดราชบุรีมาจนถึงปัจจุบัน ซึ่งลวดลายสีสันบนผืน ผ้าทอนั้นยังแสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ชุมชน กลุ่มคน หรือ กลุ่มชาติพันธุ์ โดยเป็นตัวแทน ของการถ่ายทอดความเชื่อ อุดมคติ ความศรัทธา และสภาพแวดล้อมความเป็นอยู่ ภูมิปัญญา ของคนในพื้นที่นั้น ๆ ตามจินตนาการและประสบการณ์ของตน ไม่ว่าจะเป็นสีสันในลวดลายหรือ การจัดวางสีสันบนโครงสร้างผ้าชิ้นและผ้าขาวม้าล้วนถูกใช้เป็นเครื่องมือสื่อความหมาย หรือ สัญลักษณ์ (Sign) ตามแนวคิดทฤษฎีสัญญาวิทยา ของ โรลิ่งด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) เป็นรูปแบบการศึกษาสิ่งต่าง ๆ ของสัญลักษณ์ในชีวิตประจำวันที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อทางวัฒนธรรม แต่ถูก กลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้เสมือนธรรมชาติ ซึ่งสื่อแนวคิด คุณค่า และความเชื่อที่ผูกติดกับสังคม ในพื้นที่นั้น ที่รับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสทางกายภาพหรือที่เรียกว่า “มายาคติ” ในทางคติชน วิทยา “คติ” หมายถึงความรู้ันเกิดจากการสะสมประสบการณ์ชีวิตของมนุษย์ ส่วน “มายา” เป็นคำที่ทำให้ลักษณะของความมั่งคั่งจริงและไม่จริงอยู่ระหว่างความจริงและจินตนาการ มายาคติ จึงอยู่ในฐานะของความคิดที่ผ่านจากประสบการณ์จนถือเป็นความรู้ระดับหนึ่ง แต่มีอาจกล่าว ได้ว่าเป็นความจริงทั้งหมดโดยความคิดนี้มีผลต่อการแสดงออกของมนุษย์ (พิเชฐ สายพันธ์, 2542) ผ้าทอของกลุ่มชาติพันธุ์ไท-ยวนใน ต.คูบัว จ.ราชบุรี เป็นชุมชนโบราณในสมัยทวารวดี ที่มีการสืบทอดวัฒนธรรม การทอผ้าจากนั้นมีสีสันที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนใช้เป็นเครื่องมือสื่อ ความหมายในเชิงสัญลักษณ์ทางความเชื่อ เช่น สีขาว ที่หัวชิ้นที่นิยมใช้ผ้าฝ้ายสีขาวเย็บต่อกับผ้า สีแดง ส่วนที่เป็นแถบผ้าสีขาว เรียกว่า ผ้าขาว เพื่อป้องกันคุณไสยหรือ สีแดงที่ใช้ในการจก ทั้งแดงสด และแดงคร่ำ คนไท-ยวนมีความเชื่อว่าสีแดงเป็นสีแห่งพลังและความสดใส (อุดม สมพร, 2540, น. 34) ซึ่งสีไม่ได้เพียงแค่อสีให้เห็นถึงแนวคิด คุณค่า และความเชื่อ ของแต่ละ พื้นที่เท่านั้นแต่ยังเป็นตัวบ่งบอกถึงกลุ่มชาติพันธุ์ที่แสดงออกถึงเผ่าพันธุ์ของตน ซึ่งสัญลักษณ์ ที่เกี่ยวข้องในเรื่องสีนั้นเกี่ยวข้องกับศาสตร์ความรู้ที่หลากหลาย เราไม่อาจปฏิเสธได้ว่าสีเป็น วัฒนธรรมส่วนหนึ่งของชีวิตที่อยู่รอบตัวเราและมีสภาพเป็นสัญลักษณ์โดยมนุษย์เป็นผู้กำหนด

(อคิน รพีพัฒน์, 2551) อีกทั้งยังเป็นทัศนธาตุที่สำคัญต่อบทบาทการรับรู้คุณค่าและมีอิทธิพลต่อจิตใจของมนุษย์และสร้างความสนใจดึงดูดสายตาของผู้คนให้เข้าหาวัตถุเหล่านั้น

อย่างไรก็ตามในปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมตามบริบทของกระแสแห่งการเวลา อาทิเช่น ผู้คนหันไปใช้ผ้าสำเร็จรูปจากโรงงานไม่ได้ทอผ้าใช้เองในครัวเรือนเหมือนในอดีต ทำให้ส่งผลกระทบก่อให้เกิดวิกฤตกับผ้าทอพื้นบ้านในแต่ละแห่ง นับวันยิ่งถูกกลืนไปกับวิถีชีวิตใหม่ถึงแม้ปัจจุบันจะมีงานวิจัยหลายชิ้นที่แสดงถึงการอนุรักษ์และพัฒนาผ้าทอพื้นบ้านก็ตาม แต่ไม่ใช่แค่ลดทอนลายบนผืนผ้าเพียงเท่านั้นที่จะเป็นตัวบ่งบอกแต่ละชาติพันธุ์ แต่สีสันทนพื้นผิวนั้นก็ยังเป็นตัวการในการจำแนกกลุ่มชาติพันธุ์นั้น ๆ หากแต่ถูกกลบเกลื่อนให้เป็นที่รับรู้อย่างคุ้นชิน โดยวิเคราะห์ร่วมกับทฤษฎีทางศิลปะและการถอดความด้วยแนวคิดทฤษฎีสัญญาวิทยาเพื่อสร้างชุดสีที่ใช้เป็นแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ผ้าในบริบทใหม่ เพื่อเชื่อมโยงกับวิถีชีวิต การศึกษาโครงการวิจัย “ไท-ยวน : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมผ้าทอสู่การสร้างชุดสีเพื่อประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่ กรณีศึกษา ต.คูบัว จ.ราชบุรี” เป็นเครื่องมือในการจำแนกและดิสสัสนในลวดลายหรือการจัดวางสีสันทนโครงสร้างผ้าชิ้นนั้นออกมาเป็นระบบชุดสี เพื่อเป็นแนวทางในการอนุรักษ์และประยุกต์ใช้องค์ความรู้จากทุนทางวัฒนธรรมการทอผ้าในผลิตภัณฑ์ผ้าทอท้องถิ่นกระแสนศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและชุมชนไท-ยวน ต.คูบัว จ.ราชบุรีได้อย่างต่อยอดยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมผ้าทอชาติพันธุ์ไท-ยวน ต.คูบัว จังหวัดราชบุรี
2. วิเคราะห์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมผ้าทอชาติพันธุ์ไท-ยวน ต.คูบัว จังหวัดราชบุรี เพื่อค้นหาลักษณะของสีในลวดลายและสีบนโครงสร้างผ้า
3. สร้างชุดสีเพื่อนำไปประยุกต์สู่แนวทางการออกแบบสร้างสรรค์และต่อยอดผลิตภัณฑ์ผ้าทอไท-ยวนในบริบทใหม่

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพที่เน้นการสร้างสรรคผลงานควบคู่เป็นไปตามระเบียบวิธีวิจัยและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของโครงการ โดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

ขั้นที่ 1 : การศึกษารวบรวมข้อมูลมรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรมผ้าทอไท-ยวน

- 1.1 ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นในเรื่องภูมิปัญญาวัฒนธรรมผ้าทอไท-ยวนทั้งข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งทฤษฎีและปฐมภูมิ
- 1.2 ศึกษากระบวนการออกแบบและทฤษฎีต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์สร้างสรรค์ทางศิลปะสู่การสร้างชุดสีที่สามารถถ่ายทอดความเป็นอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ของผ้าทอไท-ยวน
- 1.3 ลงสำรวจในพื้นที่เพื่อศึกษามรดกภูมิปัญญาผ้าทอไท-ยวน รวมทั้งศึกษาบริบทของพื้นที่ เพื่อรวบรวมข้อมูลสร้างรูปแบบในการออกแบบสร้างสรรค์และต่อยอดผลิตภัณฑ์ผ้าทอไท-ยวนในบริบทใหม่

ขั้นที่ 2 : วิเคราะห์ข้อมูลและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผ้าทอภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมผ้าทอกลุ่มไท-ยวน ต.คูบัว จ.ราชบุรี

- 2.1 เก็บรวบรวมข้อมูลที่สำคัญเพื่อนำมาวิเคราะห์ ที่มา ความหมาย ลวดลาย สีเส้นของผ้าทอเพื่อให้ได้อัตลักษณ์ของสีไท-ยวนดั้งเดิม
- 2.2 วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อสร้างรูปแบบที่เหมาะสมในการสร้างผลงานทดลองต้นแบบผลิตภัณฑ์

ขั้นที่ 3 : สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อจัดระบบชุดสี

- 3.1 สร้างชุดสีจากอัตลักษณ์ของสีไท-ยวนเดิม
- 3.2 ทดลองแนวทางในการประยุกต์ใช้สีไท-ยวนสร้างรูปแบบที่เหมาะสมในการสร้างผลงานทดลองต้นแบบ/ผลิตภัณฑ์ผ้าทอจากชุดสีในบริบทใหม่ : สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อจัดทำภาพร่างต้นแบบผลิตภัณฑ์

ขั้นที่ 4 : สร้างผลงานทดลองต้นแบบ/ผลิตภัณฑ์ผ้าทอ จากชุดสี 1 ชุด สรุปวิเคราะห์ถอดบทเรียนผลงานผลลัพธ์ผลงานผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ต้นแบบ

โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นการวิจัย/สร้างสรรค์เชิงศิลปวัฒนธรรมในชุมชนดั้งเดิมที่มีทุนทางวัฒนธรรมด้านผ้าทอและผืนผ้าทอจากไท-ยวน ต.คูบัว จ.ราชบุรี ได้แก่ แหล่งชุมชนและวัฒนธรรมผ้าทอภายใน ต.คูบัว จ.ราชบุรี ผู้ประกอบการ ภาคเอกชนและภาครัฐที่เกี่ยวข้อง

ผลการวิจัย

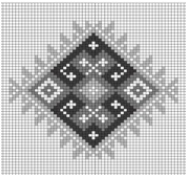
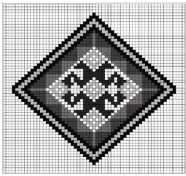
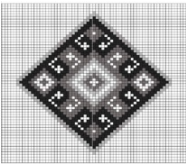
จากการทบทวนวรรณกรรมและการเก็บข้อมูลจากชุมชนพื้นที่ศึกษาเพื่อวิเคราะห์มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมผ้าทอชาติพันธุ์ไท-ยวน ต.คูบัว จ.ราชบุรี เพื่อค้นหาอัตลักษณ์ของสีในลวดลายและสีบนโครงสร้างผ้าทอ พบว่ารูปแบบลวดลายของผ้าขึ้นและผ้าขึ้นตีนจกจะถูกผลิตภายใต้โครงสร้างรูปแบบเดิมตามรสนิยมที่ได้รับการสืบทอดจากคนรุ่นก่อน แต่มีช่องทางการสร้างสรรค์ให้กับผู้ทอคือการใช้สีและการปรับเปลี่ยนตำแหน่งของลาย ซึ่งลวดลายเฉพาะถิ่นของผ้าขึ้นตีนจกกลุ่มไท-ยวน ต.คูบัว จ.ราชบุรี ที่ได้รับสืบทอดต่อกันมาประกอบด้วย 8 ลายหลักดั้งเดิม ได้แก่ ลายดอกเซีย ลายไก่อ้งแก้ง ลายหน้าหมอน ลายกาบ ลายกาบดอกแก้ว ลายไก่อ้งแก้งซ้อนเซีย ลายกาบซ้อนหัก และลายหักนกคู่ เป็นลายขนาดใหญ่หรือลายประธานที่อยู่กึ่งกลางของแถบตีนขึ้น ซึ่งผ้าขึ้นตีนจกแต่ละผืนจะถูกเรียกชื่อตามลายหลักที่จก (ดังตาราง 1 การวิเคราะห์ลวดลายหลักดั้งเดิมของผ้าขึ้นตีนจกไท-ยวน ต.คูบัว จ.ราชบุรี) แต่เนื่องจากในอดีตมีข้อจำกัดในเรื่องของสีที่ได้จากกระบวนการย้อมสีธรรมชาติทำให้โทนสีภายในชุมชนไม่แตกต่างไปจากเดิมมากนักโดยมักเน้นสีแดง เป็นเอกลักษณ์ร่วมของชาติพันธุ์ไท-ยวน ปัจจุบันสีเส้นของเส้นด้ายมีมากขึ้นตามความก้าวหน้าทางกระบวนการวิทยาศาสตร์ เช่น สีชมพู สีฟ้า ฯลฯ แต่ยังคงรูปแบบ ลวดลาย และโครงสร้างตามประเพณีนิยม ซึ่งโครงสร้างของผ้าขึ้นแต่ละชนิดของไท-ยวนที่ได้รับการสืบทอดจากคนรุ่นก่อนในอดีตจะสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ของช่างทอและโอกาสการใช้งานที่สอดคล้องไปกับวิถีชีวิต เช่น ผ้าขึ้นแล หรือ ขึ้นแลห์ (ดำปึก) เป็นผ้าขึ้นที่ใช้ในชีวิตประจำวันใช้เริ่มฝึกหัดทอผ้าเพื่อเป็นพื้นฐานในการทอผ้าที่มีเทคนิคที่ซับซ้อนต่อไป เมื่อชำนาญแล้วจึงขยับมาเป็นขึ้นเลื่อน หรือขึ้นเลื่อนที่มีความซับซ้อนมากขึ้น เป็นผ้าที่ลูกสาวจะทอให้ผู้เป็นแม่เพื่อเป็นการตอบแทนพระคุณ

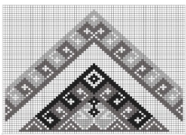
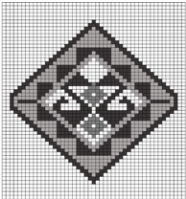
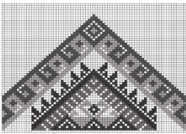
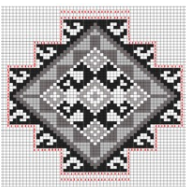
ในการทอผ้ามีลักษณะเป็นพื้นสีดำสลับริ้วสีครามมีแถบริ้วสีแดงคาดที่คอตัวขึ้นและคอตีน แล้วค่อยเรียนรู้การจกผ้าที่เป็นงานที่มีความละเอียดประณีตสูงขึ้นตามช่วงวัย รวมทั้งการนุ่งผ้าขึ้นตีนจกสีต่างกันยังเป็นสัญญาณในการบอกช่วงวัยของสตรีชาวไท-ยวนโดยขึ้นของคนสาวจะมีลักษณะเด่นตรงตีนขึ้นที่มีสีสดใส เช่น สีแดง สีเขียว และสีเหลืองสด ในขณะที่ขึ้นของผู้สูงวัยตีนขึ้นจะมีสีค่อนข้างเข้ม เช่น สีแดงเลือดหมู สีเขียวออกดำ (บุญชัย ทองเจริญ บัวงาม, 2550, น.41) ซึ่งจากการศึกษากลุ่มสีผ้าขึ้นตามประเพณีนิยม สีเส้นและลวดลายผ้าและผ้าขึ้นตีนจกไท-ยวน ต.คูบัว อ.เมือง จ.ราชบุรี ด้ายเส้นยืน ด้ายพุ่ง และในผ้าจก ซึ่งพบว่าโครงสร้างตามประเพณีนิยมนั้นนิยมการใช้สีแท้ที่ติดกันอย่างรุนแรง เช่น สีคราม สีแดง สีเหลือง สีเขียว สีดำ และสีขาว เมื่อนำมาวิเคราะห์ร่วมกับทฤษฎีสี (Color Theory) จะพบว่าโครงสร้างตามประเพณีนิยมของผ้าขึ้นและผ้าขึ้นตีนจก ต.คูบัว อ.เมือง จ.ราชบุรี เป็นแม่สีที่อยู่ในวงจรสี โครมสีโดยรวมของผ้าทอไท-ยวนราชบุรีเป็นเอกรงค์ของสีแดง เป็นสีที่อยู่ในกลุ่มวรรณะร้อน

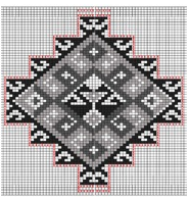
แต่มีการจัดของสีเพื่อให้เกิดความโดดเด่นและเป็นเอกภาพบนผืนผ้า เช่น การใช้คู่สีข้างเคียงตรงข้ามของวงจรัสสี และการใช้ค่าความเข้มของสี (Intensity) โดยใช้สีขาว ที่เรียกว่า สีอ่อนหรือสีจาง (Tint) เช่น แทรกด้วยสีขาวเพื่อทำให้เกิดไฮไลต์และการใช้สีดำ ที่เรียกว่า สีคล้ำ หรือสีหม่น (Shade) เข้าไปผสมเพื่อให้เกิดความประสานกลมกลืนของคู่สีตรงข้ามที่เป็นสีที่ใช้ตามประเพณีนิยม (ดังตาราง 2 การวิเคราะห์ชุดสีแบบดั้งเดิมของผ้าชิ้นและผ้าชิ้นตีนจกไท-ยวน ต.คูบัว อ.เมือง จ.ราชบุรี)

ตาราง 1

การวิเคราะห์ลวดลายหลักดั้งเดิมของผ้าชิ้นตีนจกไท-ยวน ต.คูบัว จ.ราชบุรี

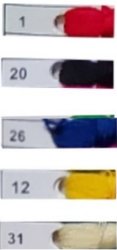
ลำดับ ที่	ลวดลาย	การถอดลายผ้า	ความหมาย แก่น/สาระ
1.	 ลายดอกเซีย		รูปทรงเหมือนขนมเปียกปูนด้านนอกจะมีขีดสั้นๆ และขีดยาวสลับไปมา ส่วนด้านในเป็นลายกูด
2.	 ลายกาบ		เป็นลายจกมาตรฐานของผ้าจกไท-ยวน จ.ราชบุรี ใช้ทอทั้งผ้าชิ้นและหน้าหมอน มีลักษณะคล้ายกาบของลำไยฝัดและมียกนอนอยู่ในรัง 4 ตัว เรียกว่าลายนกนอน
3.	 ลายหน้าหมอน		มีรูปทรงคล้ายกับสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน ด้านในเป็นลายกูด มักปรากฏอยู่ในลายของหน้าหมอนจกจึงเป็นที่มาของชื่อลาย

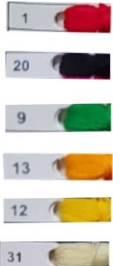
ลำดับ ที่	ลวดลาย	การถอดลายผ้า	ความหมาย แก่น/สาระ
4.	 ลายโค้งแก้ง		มีลักษณะเป็นสามเหลี่ยมที่เกิดจาก เส้นลายกุดทำมุมต่อกัน สาเหตุที่ เรียกว่าโค้งแก้งเพราะมีลักษณะ เก้ ๆ กัง ๆ
5.	 ลายกาบดอกแก้ว		มีลักษณะเหมือนขนมเปียกปูนที่ซ้อน ข้างในเป็นลายกาบและมินกหันหน้า เข้าหากัน 2 ตัว ตรงกลางมีดอกแก้ว
6.	 ลายโค้งแก้งซ้อนเขีย		เกิดจากการผสมกันของลายโค้ง และลายดอกเขีย โดยมีลักษณะเป็น สามเหลี่ยมที่เกิดเส้นทำมุมกัน โดยมี เส้นลายผักกูดซ้อนอยู่ด้านบนลายเขีย
7.	 ลายกาบซ้อนหัก		เป็นลายที่เกิดจากการผสมผสานลาย กาบกับลายหักเข้าไว้ด้วยกัน ด้านใน เป็นลายกาบและลายนกงอน ด้าน นอกจะเรียกว่าลายหัก ซึ่งเรียกตาม ลักษณะการหักงอไปมาของลาย

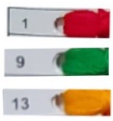
ลำดับ ที่	ลวดลาย	การถอดลายผ้า	ความหมาย แก่น/สาระ
8.			เกิดจากลายกุดผสมกับลายหักโดยมีลักษณะเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูนที่ด้านในเป็นลายกุดและมียกหันหน้าเข้าหากัน 2 ตัว ตรงกลางมีดอกแก้ว
	ลายหักนกคู่		

ตาราง 2

การวิเคราะห์ชุดสีแบบดั้งเดิมของผ้าซิ่นและผ้าซิ่นตีนจกไท-ยวน ต.คูบัว อ.เมือง จ.ราชบุรี

ลำดับ ที่	ประเภทผ้า	ชุดสี	สัดส่วน
1.			 5% : 15% : 80%
2.			 5% : 10% : 15% : 20% : 50%
	ซิ่นเลื่อน		

ลำดับ ที่	ประเภทผ้า	ชุดสี	สัดส่วน
3.	 ผ้าซิ่นชีงัว		 5% : 10% : 15% : 20% : 50%
4.	 ซิ่นตาเลียน		 5% : 5% : 15% : 75%
5.	 ซิ่นตาห่ม		 10% : 10% : 5% : 25% : 50%
6.	 ซิ่นตีนจก		 2.5% : 2.5% : 5% : 15% : 25% : 50%

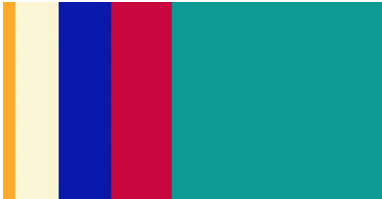
ลำดับ ที่	ประเภทผ้า	ชุดสี	สัดส่วน
7.	 ผ้าขาวม้าแดง		 15% : 25% : 60%

เนื่องจากปัจจุบันรูปแบบการใช้ผ้าทอพื้นบ้านเปลี่ยนไปเป็นการใช้ที่นอกเหนือจากจุดมุ่งหมายเดิม เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงทำให้ผ้าทอและผ้าขึ้นดินจกถูกเปลี่ยนและประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์และสินค้าทางวัฒนธรรมประกอบกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีทำให้สีสังเคราะห์หรือสีย้อมวิทยาศาสตร์ ทำให้ผ้าทอมีสีสันที่หลากหลายและสดใสขึ้นจากเดิมที่สีย้อมเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติซึ่งการใช้สีในการทอผ้าจากไม้ซ้อบังคับตายตัวทำให้ช่างทอสามารถสร้างสรรค์งานผ้าจกของแต่ละพื้นให้มีความหลากหลายกันไปภายใต้กฎเกณฑ์โครงสร้างการทอผ้าขึ้นและผ้าขึ้นดินจก จากการสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อจัดระบบชุดสีที่ยังคงกลืนอายุและความเป็นเอกลักษณ์ เพื่อสร้างชุดสีที่นำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์และต่อยอดผลิตภัณฑ์ผ้าทอไท-ยวนในบริบทใหม่ ด้วยกันอยู่ 2 กลุ่มสีใหญ่ คือ กลุ่มสีที่สร้างความกระตุน และ กลุ่มสีที่สร้างความผ่อนคลาย ซึ่งในทางจิตวิทยาศิลปะสีเป็นเครื่องมือสำคัญในการกระตุ้นอารมณ์การรับรู้และเปลี่ยนแปลงอารมณ์ความรู้สึกด้วยความสัมพันธ์ของเนื้อสีที่ถูกนำมาจัดในวงล้อสีซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ฝั่งคือ กลุ่มสีในวรรณะร้อนและวรรณะเย็น รวมทั้งคำนึงน้ำหนักและความเข้มของสีที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ โดยกลุ่มสีที่สร้างความกระตุนจะเป็นเนื้อสีแท้ที่มีความอิ่มตัวสดใสที่ช่วยปลุกเร้าประสาทการรับรู้ให้ตื่นตัวในเชิงบวกก่อให้เกิดความน่าสนใจ ความแปลกใหม่ความตื่นตัว สนุกสนาน มีชีวิตชีวา และในส่วนกลุ่มสีที่สร้างความผ่อนคลายซึ่งสัมพันธ์กับค่าความเข้มของสี (Intensity/Saturation) โดยการลดความเข้มของสีด้วยการผสมขาวกลายเป็นสีอ่อน (Tint) เพื่อให้การปล่อยสัญญาณหรือคลื่นของ

สีมีกำลังกระตุ้นประสาทการรับรู้ให้อ่อนลง หรือการลดความเข้มให้น้ำหนักกลาง ๆ ส่วนใหญ่จะนิยมผสมสีเทา สีจาง หรือสีโทน (Tone) เพราะสีเทาเป็นสีที่มนุษย์คุ้นเคยเมื่อหยุดการมองชั่วคราวหรือการหยุดพักด้วยการปิดเปลือกตา สีเทาจึงสื่อถึงนัยยะแห่งการพักผ่อนบรรเทาหรือลดความตึงเครียดด้วยการเว้นพักการรับรู้สีสิ่งที่มียูร์อบ (ปทุมรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, 2560) โดยเปรียบเทียบกับกลุ่มด้ายหนังสือตัวอย่างสีใหม่ประดิษฐ์ที่ชาวบ้านคุ้นเคยและใช้กันในชุมชน โดยยังคงโครงสร้างของผ้าชิ้นและลายคงเดิม แต่ปรับสีเส้นตามชุดสีใหม่ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มชุดสีย่อย ได้แก่ สีสดใส (Colorful) สีพาสเทล (Pastel) และกลุ่มสีตุ่นหรือสีที่มีความอึมตัวของสีน้อย (Dull color) ซึ่งการใช้สีไม่จำเป็นที่จะต้องใช้สีในวรรณะเดียวกันหรือใช้สีแทนตัวมันอย่างเดียวยังสามารถประสานสีต่างวรรณะกัน หรือค่าของสีที่ต่างกันได้ โดยปริมาณการใช้สีสัดส่วนของสีจะประมาณ 70% ต่อ 30% หรือ 80% ต่อ 20% เช่น ในหนึ่งภาพใช้สีในวรรณะร้อน 80% ใช้สีในวรรณะเย็น 20% ซึ่งผ้าชิ้นสีแบบประเพณีนิยมมีการใช้สัดส่วนการประสานสีวรรณะร้อนกับวรรณะเย็นโดยใช้สีแดงที่เป็นวรรณะร้อนในสัดส่วนที่มากกว่าสีเขียวจะเห็นได้จากตาราง 2 การวิเคราะห์ชุดสีแบบดั้งเดิมของผ้าชิ้นและผ้าชิ้นดินจกไท-ยวน ต.คูบัว อ.เมือง จ.ราชบุรี นอกจากสามารถประสานด้วยวรรณะสีแล้วยังสามารถผสานด้วยค่าความเข้มของสีเพื่อสร้างความดึงดูดให้ผ้าไม่จืดชืดเกินไป (ดังตาราง 3 ตารางการสังเคราะห์ชุดสี)

ตาราง 3
ตารางการสังเคราะห์ชุดสี

ลำดับที่	กลุ่มสี	ชุดสี	สัดส่วน
1.	กลุ่มสีที่สร้างความกระตุ้น สีสดใส (Colorful) 		 5% : 5% : 15% : 25% : 50%
			 5% : 5% : 10% : 20% : 60%

ลำดับ ที่	กลุ่มสี	ชุดสี	สัดส่วน
			 5% : 10% : 15% : 20% : 50%
2.	กลุ่มสีสร้าง ความผ่อนคลาย สีพาสเทล (Pastel) 	 	 5% : 5% : 15% : 75%  2% : 5% : 13% : 25% : 55%
3.	กลุ่มสีสร้าง ความผ่อนคลาย กลุ่มสีตุน (Dull color) 		 5% : 5% : 10% : 15% : 65%

ลำดับ ที่	กลุ่มสี	ชุดสี	สัดส่วน
			 5% : 10% : 15% : 20% : 50%

การสร้างชุดสีเพื่อประยุกต์ใช้ในบริบทใหม่ ชุดสีใหม่ประกอบด้วย 3 กลุ่มชุดสีย่อย ได้แก่ สีสดใส (Colorful) สีพาสเทล (Pastel) และกลุ่มสีทึบหรือสีที่มีความอิ่มตัวของสีน้อย (Dull color) แบ่งสัดส่วนของชุดสีออกเป็น 100% โดยปริมาณการใช้สัดส่วนของสีจะแบ่งเปอร์เซ็นต์ตามวรรณะของสีประมาณ 70% ต่อ 30% หรือ 80% ต่อ 20% ซึ่งการใช้สีไม่จำเป็นต้องใช้สีในวรรณะเดียวกันหรือใช้สีแท้ในตัวมันอย่างเดียวสามารถประสานสีต่างวรรณะกัน หรือค่าของสีที่ต่างกันได้ โดยผู้วิจัยสามารถแสดงผลงานสร้างสรรค์ได้ดังนี้

1) ผ้าแขวน ทอตามโครงสร้างผ้าชิ้นที่คุ้นเคยและทอกันเป็นประจายู่ทั่วไป ขนาด 210 x 88 เซนติเมตร จำนวน 8 ชิ้น วัตถุประสงค์การใช้งาน คือ ผ้าแขวนประดับตกแต่ง ผู้ใช้สามารถพลิกผืนผ้าอีกด้านเพื่อให้ได้ผ้าผืนยาวสำหรับใช้เป็นม่านกันประตูหรือหน้าต่างได้

ภาพ 1

ผ้าแขวนโทนสีสดใส (Colorful) โทนสีทึบ (Dull Color) และโทนสีพาสเทล (Pastel)



ภาพ 2

ผ้าแขวนโทนสีสดใส (Colorful)



ภาพ 3

ผ้าแขวนโทนสีตุ่น (Dull Color) และโทนสีพาสเทล (Pastel)



2) ชุดรองภาชนะ แร้งบันดาลใจมาจากลายจก 8 ลายหลักดั้งเดิม ได้แก่ ลายดอกเซีย ลายโค้งแก้ง ลายหน้าหมอน ลายกาบ ลายกาบดอกแก้ว ลายโค้งแก้งซ้อนเซีย ลายกาบซ้อนหัก และลายหักนกคู่ โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่มชุดสีใหญ่ 3 ชุดสีย่อย วัตถุประสงค์การใช้งาน คือ เป็น ที่รองภาชนะต่าง ๆ อาทิ จาน ชาม แก้วน้ำ เมื่อไม่ได้ใช้งาน ผู้ใช้สามารถนำมาติดบนแผ่น แม่เหล็กเป็นภาพแขวนผนังหรือตู้เย็น ช่วยประดับตกแต่งบ้านเรือนและช่วยในการจัดเก็บ ประหยัดพื้นที่ใช้สอยอีกทางหนึ่ง

ภาพ 4

ชุดรองภาชนะ โทนสีสดใส (Colorful)



ภาพ 5

ชุดรองภาชนะ โทนสีตุ่น (Dull Color)



ภาพ 6

ชุดรองภาชนะ โทนสีพาสเทล (Pastel)



3) กริปต็อก (Griptok) วัตถุประสงค์การใช้งาน คือ ใช้ติดบริเวณด้านหลังโทรศัพท์มือถือ เพื่อความสวยงามเพิ่มความสะดวกในการจับหรือวางทิ้งในแนวนอน มี 2 แบบ คือ แบบผ้า โดยคงความรู้สึกนุ่มนวลของผ้าในขณะใช้งาน เห็นลายเส้นด้ายนูนเด่นชัดเจน และแบบเคลือบเรซิน เพื่อความแข็งแรงคงทน ดูแลทำความสะอาดง่าย และให้รูปลักษณ์มันวาว

ภาพ 7

กริปต็อกแบบผ้า



ภาพ 8

แสดงการใช้งานกริปต็อกแบบผ้า



ภาพ 9

กริปติดแบบเคลือบเรซิน



สรุปและอภิปรายผล

สี เป็นทัศนธาตุที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้และกระตุ้นความรู้สึกได้รวดเร็วที่สุดกว่าทัศนธาตุที่เป็นองค์ประกอบอื่น ๆ สามารถสร้างการรับรู้และอารมณ์ความรู้สึกแก่ผู้พบเห็นโดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้พบเห็นเป็นเครื่องมือที่ใช้สื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ทางความเชื่อ สีสັນในลวดลายหรือการจัดวางสีสັນบนโครงสร้างผ้าขึ้นเป็นมรดกทางภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดกันมานั้นจะสะท้อนสอดแทรกเรื่องราวความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตน ถ่ายทอดวิถีการดำเนินชีวิตที่แฝงอยู่ในค่านิยม ความเชื่อ ความศรัทธา และประเพณีกลุ่มสีผ้าขึ้นตามประเพณีนิยม สีสັນและลวดลายผ้า รวมถึงผ้าขึ้นตีนจกไท-ยวน ต.คูบัว อ.เมือง จ.ราชบุรี ที่นิยมใช้สีด้าเป็นเส้นยืน และพุ่งด้วยเส้นพุ่งสีแดงเป็นหลักและในผ้าขึ้นชนิดต่าง ๆ นิยมใช้สีด้าเป็นเส้นยืนในผ้าขึ้นทุกประเภทพุ่งด้วยสีแดง สีด้า สีเขียว สีน้ำเงินและแซมด้วยสีเหลือง และในส่วนผ้าตีนจกนิยมใช้จากด้วยสีแดง พื้นสีด้าเป็นหลัก และแทรกด้วยสีเหลือง สีเขียว สีน้ำเงิน และสีขาว โครงสีตามประเพณีนิยมนั้นนิยมการใช้สีแท้ที่ตัดกันอย่างรุนแรง เช่น สีคราม สีแดง สีเหลือง สีเขียว สีด้า และสีขาว ซึ่งเป็นแม่สีที่อยู่ในวงสี โครงสีโดยรวมของผ้าทอไท-ยวน จ.ราชบุรี จะเป็นเอกรงค์

ของสีแดง ซึ่งคนไทย-ยวนมีความเชื่อว่าสีแดงเป็นสีแห่งพลังและความสดใส กอปรกับวัฒนธรรมรวมของเอเชีย ที่สีแดงจะสื่อความหมายถึงชีวิต จากการสังเคราะห์ข้อมูลระบบชุดสีแบบประเพณีนิยมและรูปแบบการสืบทอดสีสันและลวดลายผ้าและผ้าขึ้นดินจากไท-ยวน ต.คูบัว อ.เมือง จ.ราชบุรี การเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีทำให้สีสังเคราะห์หรือสีย้อมวิทยาศาสตร์ทำให้มีเส้นด้าย หรือไหมประดิษฐ์สีสันหลากหลายขึ้น จากเดิมสีย้อมเป็นสีที่ได้จากธรรมชาติด้วยความหลากหลายของสีทำให้กลืนอายของสีที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนหายไป จากการที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อจัดระบบชุดสีที่ยังคงกลืนอายและความเป็นเอกลักษณ์ เพื่อสร้างชุดสีที่นำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์และต่อยอดผลิตภัณฑ์ผ้าทอไท-ยวน ในบริบทใหม่ 2 กลุ่มสีใหญ่ คือ กลุ่มสีที่สร้างความกระตุน และ กลุ่มสีที่สร้างความผ่อนคลาย ซึ่งอ้างอิงมาจากหนังสือตัวอย่างสีใหม่ประดิษฐ์ที่ชาวบ้านคุ้นเคยและใช้กันในชุมชน โดยยังคงโครงสร้างของผ้าขึ้นและลายคงเดิม แต่มีการปรับสีสันตามชุดสีใหม่ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มชุดสีย่อย ได้แก่ สีสดใส (Colorful) สีพาสเทล (Pastel) และกลุ่มสีดุ่นหรือสีที่มีความอ้อมตัวของสีน้อย (Dull color) จากนั้นได้นำมาสร้างสรรค์ผลงานเป็นผลิตภัณฑ์ในบริบทใหม่ ประกอบด้วย ผ้าแขวน ชุดรองภาชนะ และ กริปต็อก (Griptok) ซึ่งผลงานทั้ง 3 ชุด ได้ปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอ เปลี่ยนวัตถุประสงค์ในการใช้งาน มีความสวยงาม สร้างสรรค์ ที่สำคัญคือสามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาต่อยอดภูมิปัญญาผ้าทอแก่ชุมชนที่มีได้จำกัดอยู่เพียงเพื่อเป็นเครื่องนุ่งห่ม

ข้อเสนอแนะ

1. ปัญหาเส้นยืนที่มีอยู่ในชุมชนส่วนใหญ่จะนิยมสีดำเป็นหลักซึ่งเป็นสีตามประเพณีนิยมในอดีตในการทำผ้าจก ทำให้การทอเส้นพุ่งไม่ว่าจะสีอะไรก็ตามจะมีสีของเส้นสีดำเข้าไปผสมด้วยโดยเฉพาะโทนสีพาสเทล (Pastel) ทำให้ไม่ได้สีแท้ตามชุดสีที่ออกแบบไว้ ถ้าชุมชนมีสีอ่อนจะเป็นสีฟ้าหรือสีชมพูซึ่งมีผลทำให้สีเพี้ยนตามอิทธิพลของสีเส้นยืน ซึ่งผ้า 1 ผืน เกิดจากการผสมผสานเข้าด้วยกันของเส้นยืนกับเส้นพุ่ง จึงต้องคำนึงถึงเส้นยืนที่ชาวบ้านมีอยู่แล้ว เพราะการขึ้นเส้นยืนหนึ่งชุดนั้นจะขึ้นทีละปริมาณมาก ๆ และอาจสร้างภาระเพิ่มให้ช่างทอในชุมชนได้

2. ตัวชิ้นงานกริปต็อก (Griptok) แบบเคลื่อนเบรชนั้นมีการทดลองใช้ด้ายนอกชุมชน ซึ่งมีขนาดเส้นใหญ่กว่าทำให้จกได้ชิ้นใหญ่และรวดเร็วกว่ารวมทั้งมีความแข็งแรงทนทานกว่า เพราะเป็นเส้นใยอะคริลิก (Acrylic) แต่เส้นใยเกิดการละลายตอนใช้ความร้อนในการเข้ชิ้นงานทำให้สีซึมเข้าหากันทำให้ชิ้นงานลวดลายหายไปแต่ในส่วนที่เป็นไหมประดิษฐ์ของชุมชน

ที่ทดลองทอผสมไปด้วยไม่เกิดการละลายและลวดลายยังมีความคมชัด ซึ่งในเรื่องของเส้นใยที่เป็นวัสดุมีความน่าสนใจในการศึกษาเพื่อเป็นทางเลือกและสร้างความหลากหลายของผลิตภัณฑ์จากผ้าต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- บุญชัย ทองเจริญบัวงาม. (2550). *ภูมิปัญญาผ้าจากไท-ยวน “มรดกแม่” แห่งบ้านคูบัวคุณบัวทองอยู่ กำลังหาญ*. กองศิลปกรรม สำนักพระราชวัง.
- ปณณรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (2560). *จิตวิทยาศิลปะ : สุนทรียศาสตร์เชิงประจักษ์*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิเชฐ สายพันธ์. (2542). *จินตภาพบางลำพู : รายงานโครงการวิจัยชุมชนศึกษา = The imaginary Banglamphu in social meaning : community study*. สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อคิน รพีพัฒน์. (2551). *วัฒนธรรมคือความหมาย : ทฤษฎีและวิธีการของคลีฟฟอร์ด เกียร์ซ*. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- อุดม สมพร. (2540). *ผ้าจากไท-ยวน ราชบุรี*. ม.ป.ท.

การศึกษานิทานคติชนน้ำเต้าปุง สู่การสร้างสรรค์ประติมากรรมประยุกต์

อานูภาพ จันทรัมย์พร¹

รับบทความ : 18 มีนาคม 2568
แก้ไข : 6 พฤษภาคม 2568
ตอบรับตีพิมพ์ : 22 พฤษภาคม 2568

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำภาควิชาประยุกต์ศิลปศึกษา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : chantharamporn_a@su.ac.th

บทคัดย่อ

นิทานคติชน “น้ำเต้าปุง” เป็นที่รับรู้มาอย่างยาวนานเกี่ยวข้องกับตำนานการสร้างโลกของกลุ่มคนไท แต่ในปัจจุบันความเชื่อทางวิทยาศาสตร์อาจทำให้การศึกษานิทานที่กึ่งเป็นตำนานความเป็นมาของชนชาติและเรื่องราวเกินจริงเหนือจินตนาการถูกมองเป็นเรื่องไม่น่าเชื่อถือหรือมีความสำคัญที่นำมาใช้เพื่อการศึกษา โครงการวิจัย “การศึกษานิทานคติชนน้ำเต้าปุงสู่การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมประยุกต์” เกิดขึ้นจากความต้องการในการศึกษานิทานคติชนน้ำเต้าปุงเพื่อทำความเข้าใจและเข้าใจความหมายที่ซ่อนเร้นในเรื่องราว คำอธิบายของนิทานยังสืบทอดและส่งผลเกี่ยวเนื่องทางวัฒนธรรม ความเชื่อ ทศนคติบางประการต่อสังคมไทย แม้ว่าโดยส่วนใหญ่อาจไม่รู้จักนิทานคติชนน้ำเต้าปุงแล้ว จากที่มาของนิทานคติชนน้ำเต้าปุงยังให้รายละเอียดความเชื่อมโยงในหลายพื้นที่และหลายกลุ่มชาติพันธุ์ที่มีความเชื่อและวัฒนธรรมร่วมกัน มีความผิดแผกแตกต่างกันออกไปบ้างตามสำนวนและการต่อเติมเสริมเป็นตำนานมุขปาฐะที่สมบูรณ์และไม่สมบูรณ์ รวมทั้งยังเห็นการผสมผสานกับความเชื่อที่เป็นนิทานทางศาสนาปรากฏหลักฐานเป็นร่องรอยทางประเพณีและศิลปกรรมจึงล้วนให้ความหมายที่ต่างกันใน การนำไปบอกเล่าหรือตอบสนองความคิดและทัศนคติเฉพาะของกลุ่มชาติพันธุ์ เหล่านี้เป็นข้อสงสัยที่ต้องใช้การศึกษารวบรวมเนื้อหาและตีความนัยต่าง ๆ ที่ซ่อนอยู่โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจและลำดับเรื่องราวนิทานน้ำเต้าปุงให้สัมพันธ์กับแนวความคิดที่ตีความจากสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในนิทาน ทั้งความหมายโดยตรง ความหมายเชิงนัย แล้วสร้างเป็นรูปแบบเพื่อการสื่อสารได้ ในโครงการวิจัยนี้ใช้กระบวนการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมประยุกต์เป็นส่วนในการนำเสนอเรื่องราวที่วิเคราะห์จากนิทาน ด้านกระบวนการศึกษาเนื้อหาใช้การเปรียบเทียบเรื่องเล่านิทานจากหลายสำนวนและหลายแหล่งที่มา ทั้งยังได้ศึกษาจากส่วนใดส่วนหนึ่งของนิทานที่เป็นส่วนย่อยในเรื่องเล่านิทานอื่น ๆ ยังปรากฏไปผสมผสานกับวรรณกรรมทางพุทธศาสนาและคติชาติพันธุ์พื้นบ้านในพื้นที่เฉพาะหลายกลุ่ม จากผลการศึกษาเปรียบเทียบเรื่องนี้จึงสามารถวิเคราะห์ความหมายจากตำนานความเชื่อเรื่องการเกิดของโลก ความเชื่อยิ่งใหญ่เหนือธรรมชาติ ตัวแทนคติชนเพศหญิง หรือน้ำเต้า การนับถือบูชา “แม่” เป็นหัวใจสำคัญของนิทานน้ำเต้าปุง ให้ความเชื่อเรื่องความเกี่ยวข้องกันในความเป็นเครือญาติ นำมาสู่การออกแบบแนวทางการสื่อสารให้สารให้สาธารณชนในปัจจุบันรับรู้ความเข้าใจในประเด็นหัวใจสำคัญของการนับถือธรรมชาติและกำเนิดจากกรรมมารดา เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมกัน ปลอดภัย กระตุ้นจิตสำนึกเรื่องราวความเชื่อคติเดิมอีกครั้งในรูปแบบประติมากรรมประยุกต์เป็นศิลปกรรมร่วมสมัยในยุคปัจจุบัน

คำสำคัญ : นิทานคติชน, น้ำเต้าปุง, ประติมากรรมประยุกต์

A Study of the Folktale NamTao Pung Toward the Creation of Applied Sculpture

Arnuphap Chantharamporn¹

Received : March 18, 2025

Revised : May 6, 2025

Accepted : May 22, 2025

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

Abstract

The folktale “NamTao Pung” has long been recognized as being connected to the creation myths of the Tai people. However, in the present day, scientific beliefs may lead to the study of semi-legendary folktales, national origins, and fantastical narratives being viewed as unreliable or lacking sufficient importance for academic purposes. The research project “A Study of the Folktale NamTao Pung Toward the Creation of Applied Sculpture” was initiated to explore the folktale NamTao Pung to uncover and understand its hidden meanings. The interpretation of this folktale has been passed down through generations and continues to influence Thai cultural beliefs, attitudes, and perspectives. Although the tale is now relatively unknown to most people, its origins provide insights into shared beliefs and cultural connections across different regions and ethnic groups. These variations arise from differing oral traditions, adaptations, and additions, shaping both complete and fragmented versions of the tale. Moreover, the tale’s integration with religious myths is evident in traces found in traditions and artistic expressions, each carrying distinct meanings in how they are narrated or interpreted within specific ethnic groups. These uncertainties require a comprehensive study, involving the collection and interpretation of hidden meanings within the narrative. The objective is to understand and systematically organize the NamTao Pung folktale in relation to the symbolic concepts embedded in the story both its literal and metaphorical meanings, ultimately transforming these interpretations into a communicable form. This study incorporates applied sculpture design as a method of conveying the NamTao Pung folktale’s analyzed themes. The research involves comparing different versions and origins of the story, as well as examining smaller portions that appear within other folk narratives. It also investigates how the folktale has merged with Buddhist literature and traditional beliefs among various ethnic groups in specific areas. From the comparative study of this topic, it is possible to analyze the meanings derived from myths, particularly those related to the creation of the world, grand supernatural beliefs, and the representation of feminine folklore or the gourd (NamTau). The veneration of the “Mother” is a central theme in NamTau Pung, emphasizing beliefs in kinship and interconnectedness. This has led to the design of communication strategies aimed at helping the modern public understand and appreciate the core values of reverence for nature and the concept of birth from the maternal womb. These strategies seek to evoke

feelings of warmth and safety while reviving awareness of traditional beliefs through applied sculpture, transforming them into contemporary art forms in the present era.

Keywords : Folktale, NamTao Pung, Applied Sculpture

นิทานคติชนน้ำเต้าปุงกลายเป็นเรื่องที่รู้จักและรับรู้น้อยในสังคมไทยปัจจุบันเช่นเดียวกับนิทานพื้นบ้านและวรรณกรรมทางศาสนาอื่น ๆ อันเนื่องด้วยว่า เป็นเรื่องราวทางความเชื่อที่เนื้อหาเป็นเรื่องมายาคติเกินจริง จึงถูกมองว่าไม่เกี่ยวข้องกับวิถีวัฒนธรรมความเป็นไทยในปัจจุบัน จึงปรากฏร่องรอยเรื่องเล่านิทานน้ำเต้าปุงเป็นนิทานพื้นบ้าน เป็นคติชนของกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ที่หลากหลายในดินแดนประเทศไทย แม้โดยไม่ใช่รู้จักอย่างกว้างขวางแต่เนื้อหาเรื่องราวกลับแสดงที่มามีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงเป็นญาติกันของกลุ่มชนในตระกูลภาษาไท-กะได ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นิทานคติชนน้ำเต้าปุงจึงเป็นเรื่องราวที่กล่าวถึงการเกิดบรรพบุรุษของกลุ่มเชื้อสายไท การสร้างบ้านแปงเมืองและความเชื่อคล้ายศาสนาในรูปของนิทาน ตำนานการปกครองและโยกย้ายถิ่นฐาน ยังคงสืบเนื่องความเชื่อทางวัฒนธรรมไทยมาจนถึงปัจจุบันไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ถึงแม้ว่าจะไม่รู้จักนิทานคติชนน้ำเต้าปุงแล้วก็ตาม ในวัฒนธรรมไทยที่เป็นวัฒนธรรมหลวงหรือวัฒนธรรมกระแสหลักมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดมุมมองที่สะท้อนคติความเชื่อทางพุทธศาสนาจึงครอบงำความเชื่อใดเทมสมัยบรรพกาลให้ลึ้มและลบเลือนไปไม่ถูกกล่าวถึงอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งความเชื่อบางประการเกี่ยวกับกระบวนทัศน์ของธรรมชาติ การกำเนิดโลก เพศสภาวะและความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิดยังมีส่วนที่ขัดแย้งกับความเชื่อในทางพุทธศาสนาที่เป็นความเชื่อกระแสหลักที่กำหนดวัฒนธรรมและประเพณีการสร้างสรรค เป็นเหตุให้นิทานคติชนน้ำเต้าปุงไม่เป็นที่รับรู้อย่างกว้างขวางและไม่ได้ได้รับการส่งเสริมให้มีคุณค่าเทียบเท่ากับวรรณกรรมทางศาสนา เหลือเพียงร่องรอยกระจัดกระจายเป็นเรื่องเล่า นิทาน ผสมตำนานที่มาของกลุ่มชนและเมืองในกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ที่มีเค้าของวัฒนธรรมไทเดิม ความเชื่อโบราณที่เก่าแก่กว่าในกลุ่มพงศาวดารล้านนา-ล้านช้าง เรื่องเล่านิทานของกลุ่มคนไทเผ่าต่าง ๆ และกลายเป็นอนุภาคแทรกในเรื่องอื่น ๆ ที่ไม่มีความสำคัญมากนัก ร้อยรอยความเชื่อเกี่ยวกับนิทานคติชนน้ำเต้าปุงยังปรากฏอยู่ในกลุ่มชาติพันธุ์นอกเหนือดินแดนประเทศไทย ในเชียงตุง ในรัฐฉานของพม่า ในดินแดนสิบสองปันนา สาธารณรัฐประชาชนจีน ในเมืองแถน เตียนเบียนฟู ประเทศสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม เป็นต้น ทั้งกระบวนการศึกษาที่ยังไม่ได้มีการเปรียบเทียบและทำความเข้าใจความสำคัญมากนักของคติความเชื่อเหล่านี้ซึ่งมีลักษณะรูปแบบที่สัมพันธ์กับการก่อเกิดศาสนาโบราณแม้ยังไม่สมบูรณ์จากพัฒนาการทางสังคมในยุคสมัยที่ก่อนจะเกิดการเปลี่ยนแปลง แต่ในคติความเชื่อคล้ายคลึงกันนี้เป็นหลักความคิดที่มีมาก่อนในดินแดนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่เก่าแก่ถึง 2000 กว่าปีมาแล้ว ทั้งก่อนหน้าและร่วมสมัยการเข้ามาของวัฒนธรรมและความเชื่อในพุทธศาสนา รวมทั้งศาสนาอื่น ๆ ดังนั้นเรื่องราวบางประการในนิทานคติชนน้ำเต้าปุงจึงมีส่วนผสมการเกิดเป็นความเชื่อในสังคมไทยที่ครอบด้วยคติความเชื่อ ความคิด และความศักดิ์สิทธิ์ของศาสนา นิทาน

จึงถูกมองข้ามด้วยกระบวนทัศน์ที่เป็นคติพื้นบ้านไป จึงเป็นเรื่องที่น่าเสียดายหากไม่ได้ศึกษาถึงคุณค่าของนิทานที่เคยเชื่อว่าน่าจะมีอิทธิพลต่อความนึกคิดจนกระทั่งสื่อสารออกมาในรูปแบบวัฒนธรรมประเพณีและศิลปกรรมและทำความเข้าใจจากการตีความสัญลักษณ์ที่ประกอบกันในประเด็นต่าง ๆ

ในอีกประการหนึ่ง ถึงแม้ว่าปรากฏรูปแบบการสร้างสรรคศิลปกรรมที่เกี่ยวข้องกับนิทานคติชนน้ำเต้าป๋งอยู่บ้างตั้งแต่สมัยโบราณ หากแต่ก็ไม่เกิดความต่อเนื่องจากอิทธิพลทางศาสนาที่ทำให้รูปแบบของพิธีกรรมและการสร้างสรรค์ของศิลปกรรมเปลี่ยนไปด้วย การศึกษาเพื่อการตีความและสร้างสรรค์สื่อความหมายการระลึกถึงเรื่องราวตามนิทานคติชนจึงเป็นที่มาและเป้าหมายของการกำหนดแนวทางการวิจัยในโครงการนี้

วัตถุประสงค์ของการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ

1. เพื่อวิเคราะห์และตีความนิทานคติชนของกลุ่มคนไท
2. ใช้การตีความและเนื้อหาสร้างรูปทรงสู่การสร้างสรรคประติมากรรม
3. สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีหน้าที่เฉพาะเป็นศิลปกรรมติดตั้งในพื้นที่ใช้สอยร่วมกับ

ผู้ชมได้

สมมติฐานของการศึกษาและการสร้างสรรค์ผลงาน

การวิจัยจากการศึกษานิทานคติชนน้ำเต้าป๋ง อยู่ในการตั้งกรอบความคิดว่า มุ่งหมายในการถอดรหัสความหมายและเรื่องราวได้กระจ่างจากการตีความ นำมาสู่การประยุกต์ใช้สื่อสารแสดงออกโดยคาดการณ์วิธีการนำเสนอด้วยประติมากรรมประยุกต์ เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้เรื่องราวที่มาผสานกับศิลปะที่มีส่วนร่วมในการรำลึกถึงเรื่องราวและความตระหนักในความหมายที่เป็นแก่นแท้ นัยของแม่และการให้กำเนิดจากการร่วมแสดงตนประกอบผลงานสร้างสรรค์ โดยกำหนดการแบ่งขอบเขตและแนวทางการศึกษา 2 ส่วน ส่วนประการแรก คือ การศึกษาเรื่องนิทาน ตำนาน ประวัติความเป็นมา วิเคราะห์และตีความ ส่วนประการที่สอง คือการนำเอาเรื่องราวและความบันเทิงใจในการศึกษาและความหมายจากการถอดรหัสสัญลักษณ์ในเรื่องราวข้างต้นมาออกแบบรูปทรง การกำหนดใช้ การสร้างสรรค์ เป็นผลงานประติมากรรมประยุกต์ สู่กระบวนการนำเสนอจัดแสดงและประเมินคุณค่า

กระบวนการศึกษาเรื่องราวที่มา

เรื่องราวโดยย่อ เรื่องราวเป็นตำนานอยู่ในพงศาวดารล้านช้าง ในลาว ภาคอีสาน ภาคเหนือของไทย และภูมิภาคลุ่มแม่น้ำโขง แรกเริ่มของนิทานเป็นเทพนิยาย กล่าวถึงสิ่งศักดิ์สิทธิ์และการสร้างโลก (กรมศิลปากร, 2548) เนื้อหาปรากฏในปริเฉทที่ 2 เล่าว่า กาลเก่าเล่ามามีคนผู้ใหญ่ 3 คน คือ ปูลางเซิง ขุนเด็ก ขุนคาง ทั้งสามสร้างบ้านเมืองที่ราบลุ่ม ได้ข้าวได้ปลาไม่เช่นไรหัวผีแฉน ผีแฉนสั่งลูกน้องให้มาบอกกล่าว แต่ขุนทั้งสามไม่สนใจจึงโกรธบันดาลให้น้ำท่วมบ้านเมือง ขุนทั้งสามต้องพาลูกเมียลอยอยู่จิงรอดชีวิต น้ำจึงพัดพาไปเมืองฟ้าเบื้องบน พญาแถนถามว่ามาด้วยเหตุอันใด พวกเขาจึงเล่าเหตุการณ์ทั้งปวง พญาแถนจึงว่าได้ใช้ให้คนไปบอกกล่าวแล้วหลายครั้ง แต่ไม่ฟัง จึงอนุเคราะห์ให้คนทั้งสามและครอบครัวอาศัยอยู่บนเมืองฟ้าเมืองแถน ไม่ให้อดอยากยากเข็ญ แต่มนุษย์เหล่านั้นอยู่ไม่ได้ ไปเฝ้าพญาแถน ขอยื่นอยู่เมืองบนบกแทน อยู่เมืองฟ้าบ่เป็น จึงขออนุญาตกลับไปอยู่เมืองคนแต่เดิม พญาแถนส่งมาอยู่ตำบล นาบ่อนน้อยอ้อยหนู พร้อมให้ควายเขาถูงมาช่วยทำนา อยู่มาสามปี ควายก็ตายและจากนั้นไม่นานก็เกิดครื่อน้ำเต้า 3 ลูก ออกมาจากรูจุมกควาย เมื่อน้ำเต้าโตเต็มที่มีขนาคใหญ่มาปรากฏว่าภายในน้ำเต้ามีผู้คนอาศัยอยู่มากมาย ปูลางเซิงจึงเอาเหล็กซีไฟแดงเจาะน้ำเต้าคนก็เบียดเสียดกันออกมา จากนั้นขุนคางจึงเอาส่วเจาะรูให้กว้างขึ้นก็มีคนไหลออกมาจากรูน้ำเต้ามากมายนับได้สามวันสามคืนจนหมด พวกที่ออกมาจากรูเหล็กแดง แบ่งออกเป็น 2 พวก คือ ไทล่ง กับไทล่ ส่วนพวกที่ออกมาจากรูส่ว 3 พวกได้แก่ ไทเลิง ไทล่อ และไทขวาง

ในหนังสือประวัติศาสตร์ลาวของ เดิม กล่าวว่า พวกออกมาจากรูส่ว ผิวขาว เป็น ไต ออกทางเหล็กซีเจาะเป็นพวกผิวคล้า เป็นข้า หรือ ข่อย นานวันเรียก ข้า เป็นข้าทาสของพวกไท และพวกลาว อยู่ตามป่า เมื่อปูลางเซิงและขุนผู้ใหญ่ทั้งสองเจาะน้ำเต้าให้คนหลังไทล่อออกมามากมายแล้ว ขุนทั้งสามจึงได้สอนให้คนช่วยกันทำมาหากิน ทอผ้าและให้อยู่สมสู่กันเป็นผัวเมีย คนทั้งหลายที่เกิดมาจากรูส่วให้เป็น ไท ที่เกิดจากรูซี ให้เป็น ข้า

ต่อมาคนเหล่านี้ มีจำนวนมาก ขุนทั้งสามไม่สามารถปกครองทั่วถึง จึงพากันไปร้องทุกข์ถึงพญาแถน พญาแถนได้ส่งพญา 2 องค์ลงมาช่วย คือ ขุนครุ กับ ขุนครอง แต่ก็ปรากฏว่าไม่สามารถปกครองให้อยู่ดีกินดีได้ “สร้างบ้านก็บู้เรื่อง สร้างเมืองกะบ่กว้าง” ขุนทั้งสามจึงเอาขุนสององค์นี้ขึ้นไป พญาแถนจึงส่งเทพดาลงมาอีกองค์ คือ ขุนบรม มาเป็นผู้ปกครอง ได้มอบอาญาสิทธิลงโทษให้มุขมนตรีลงมาช่วยอีก การปกครองราบเรียบ ต่อมาขุนบรมอยากให้อยู่ดีกินดีจึงวอนพญาแถนช่วยอีกครั้ง พญาแถนจึงส่งพระวิชณุกรรมลงมาสอนทำไร่ไถนา ทอผ้า รุ่งจักรพรรณ์ไม้ รักษาโรค ส่งเทพอัปสรสององค์ ลงมาเป็นชายาขุนบรม พระนางเอตแดง (เอตแดง แอดตะแดง) และพระนางยมพลา (ยมลา) พระวิชณุกรรมสอนปลูกบ้าน ฟ้อนรำ คนตรีด้วย ต่อมาพญาแถนสั่งให้ขุนบรมไม่มารบกวนอีก และแถนจะไม่ลงมาเบื้องล่างอีก ต่างฝ่ายต่างอยู่

ตั้งแต่นั้นมาผีและคนไม่สามารถไปมาได้อีก ขุนบรมได้สร้างบ้านเมืองรุ่งเรือง มีลูกชาย 7 คน ไปสร้างบ้านเมืองเองเพื่อขยายไททนให้กว้างขวาง คนสุดท้าย ท้าวเจ็ดเจืองให้อยู่แทนพ่อไม่ให้ชิงอำนาจกัน ขุนบรมสาปแช่งต่อมาขุนบรมและนางทั้งสองตายไป แบ่งเมือง เองข้าง 4 ท่อน ไชว์ข้างขวา แจกให้ลูกชาย 4 คน ที่เกิดจากนางแอดแดง เองข้างสามท่อน ไชว์ไว้ข้างซ้ายให้ลูกชาย 3 คน ที่เกิดจากนางยมพลา พร้อมแจกข้าทาส ให้ลูกทั้ง 7 คน (สมบุญธอมสุวรรณ, 2549)

การศึกษาด้านการวิเคราะห์เรื่องราว และแนวความคิดการถอดรหัสความสำคัญของเรื่องราวนิทานคติชนน้ำเต้าปุง อยู่ในหลักวิธีการถ่ายทอดเฉพาะหัวใจหรือเรื่องราวที่เป็นแก่นสำคัญในการแสดงความหมายโดยคำนึงถึงการสร้างรูปทรง การออกแบบรูปทรงและการสร้างองค์ประกอบศิลป์ คือการประกอบกันของรูปทรงเพื่อเป็นแนวทางสู่การกำหนดการสร้างประติมากรรมประยุกต์ที่มีหน้าที่เฉพาะต่อไป

แม้ว่ามีส่วนประกอบเรื่อง การอ้างอิงที่มา เรื่องราวที่ต่อเนื่องและเกี่ยวข้องขยายต่อไปจากนิทานคติชนน้ำเต้าปุงนั้น แต่ประเด็นที่เป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญของการแสดงความสัมพันธ์กับเรื่องที่กำหนดเป็นที่มาของการสร้างสรรค์คือ รูปทรงจากน้ำเต้าปุงนั้น การตั้งต้นที่มาจากรูปทรงน้ำเต้าปุงเป็นตัวแทนของเรื่องราวที่เกี่ยวข้องทั้งหมดในการศึกษาจากนิทานคติชนนั้นก็เป็นสมมติฐานที่เป็นการกำหนดแนวทางการแสดงออกให้ผู้ชมสามารถมองย้อนไปมีสำนึกหรือการตั้งคำถามไปสู่ที่มาของเรื่องเพื่อความเข้าใจ หรือกระตุ้นอารมณ์และเรื่องราวจากการร่วมแสดงออกในผลงาน

การวิเคราะห์แก่นความเชื่อสำคัญในนิทานคติชนน้ำเต้าปุง

นิทานคติชนน้ำเต้าปุงเป็นรูปแบบนิทานที่เป็นตำนานด้วย แต่ความน่าเชื่อถือที่จะเอาเหตุผลทางข้อเท็จจริงปัจจุบันไปกล่าวถึงย้อนความคิดคติชนของคนโบราณนั้นย่อมไม่สามารถเข้าใจที่มาและความหมายได้อย่างแท้จริง เพียงได้แต่คาดเดาคิดเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ โดยนิทานจะได้สะท้อนความคิดว่า มีผู้สร้างโลก หรือมีโลกที่เกิดขึ้นโดยยังไม่มีผู้คน หรือโลกที่เกิดขึ้นแล้วคนสามารถเดินทางไปมาหาสู่หลายภพภูมิได้ หรือเป็นยุคสมัยที่มีทั้งผู้มีชีวิต ติดต่อกับโลกทางจิตวิญญาณ อาจมีวิญญาณหลายระดับชั้น (ผี) มีดินแดนในโลกหลังความตาย เป็นที่อยู่อาศัยของบรรพบุรุษที่ล่วงลับแล้ว ยังส่งผลติดต่อสู่ลูกหลานทางใดทางหนึ่งให้ทั้งผลดีและผลร้าย มีชีวิตหลังความตายที่มีระบบการควบคุมการปกครองและใช้ชีวิตอยู่เช่นเดียวกับเสมือนตอนมีชีวิต มีทั้งความเชื่อการกลับมาของบรรพบุรุษ การเวียนว่ายตายเกิด การไปอยู่ในดินแดนหลังความตายและไม่หวนกลับมาเกิดอีก สิ่งศักดิ์สิทธิ์สูงสุดผู้สร้างโลกอยู่ในรูปนามธรรมเช่น

เดียวกับความเชื่อเรื่องของพระเจ้า แสดงสภาวะอารมณ์ได้ผ่านปรากฏการณ์ทางธรรมชาติต่าง ๆ การอ้อนวอนร้องขอ และทำทนายได้ในบางทัศนะ

ผู้สร้าง พระเจ้า หรือแทน ก็ได้สะท้อนมุมมองความเป็นบิดา หรือนิทานไม่ได้แสดง มุมมองความเป็นพ่อ นิทานมักจะแสดงความเป็นอิสระจากผู้ปกครอง การทำทนายอำนาจจาก ความเดือดร้อน ความทุกข์ร้อนด้านทรัพยากร และผู้ปกครองก็มีบริวารในรูปแบบมนุษย์ที่มี สถานะสูงกว่าคนธรรมดา มักปรากฏในรูปแบบของผู้เฒ่าซึ่งอาจหมายถึงตัวแทนบรรพบุรุษที่ อยู่ในโลกลหลังความตายและกลายเป็นผู้ปกครองหลายลำดับชั้นเช่นเดียวกันกับที่เคยมีชีวิตอยู่ ในโลกมนุษย์

แนวความคิดเกี่ยวกับการกำเนิดชีวิตและสรรพสิ่ง

นิทานคติชนน้ำเต้าปึงสะท้อนความหมายทั้งหมดจากการถือกำเนิดขึ้นจากธรรมชาติ และจากการบันดลขึ้นจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหนือการอธิบาย นั่นคือไม่อธิบายการเกิดขึ้นอย่างมี เหตุผลตามธรรมชาติอย่างเป็นทอดๆหรือเป็นระบบที่ต่อเนื่องกัน นิทานคติชนเหล่านี้สะท้อน การเน้นการอธิบายความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มชนของตนและความสัมพันธ์กับคนกลุ่มเผ่าพันธุ์อื่นๆ การประทานให้เกิดภาวะแห้งแล้งหรือน้ำท่วมครั้งใหญ่ก่อนการเกิดแผ่นดินงอกงามเสมือนเป็น สภาวะการเห็นปรากฏการณ์ธรรมชาติที่เกิดขึ้นและอาจสังเกตเป็นวงจรซ้ำตามเวลาหรือฤดูกาล อธิบายเหตุการณ์การเกิดภาวะอดอยากแห้งแล้ง การเกิดน้ำท่วมใหญ่มีกลุ่มคนอาศัยอยู่น้อย และเป็นบรรพชนรุ่นแรกๆ ต่อมาขยายสมาชิกขึ้นมาและเกิดเรื่องราวความขัดแย้งกันสู่การ อพยพแยกย้ายหรือเปลี่ยนแปลงโครงสร้างสังคมกลุ่มเล็กให้เกิดการปกครองกันที่มีระดับชั้น มากยิ่งขึ้น ดังนั้นการเกิดภัยพิบัติครั้งใหญ่อาจมีความหมายเสมือนการล้างหรือหมดไปของสมัย เก่า ๆ มีการเกิดใหม่ของโลกและเป็นสภาวะการกำหนดการเกิดขึ้นจากผีฟ้าหรือการบันดล ของแถนนั่นเอง เกิดพรรณพืชที่เป็นอาหารและผูกพันมาตั้งแต่สมัยก่อนหน้าที่ที่รู้จักและปรากฏ อยู่ในนิทานหลาย ๆ ตำนานด้วยคือ “ข้าว” เช่นนั้นการรู้จักการทำนาและการปลูกข้าวเป็น อาหารมาก่อนหน้าจึงอาจเป็นเรื่องราวที่มาก่อนคำอธิบายคติชนในรูปของนิทานก็เป็นได้ ความสัมพันธ์กับผีฟ้าและการรู้จักการทำนาจึงไม่มีคำอธิบายที่เป็นเหตุเป็นผล แต่การเรียนรู้ เหล่านี้สะท้อนการสืบเนื่องมาจากบรรพบุรุษทั้งที่เป็นข้อเท็จจริงและความเชื่อเรื่องความสัมพันธ์ กับผีบรรพชน มนุษย์กลุ่มแรกที่กำหนดขึ้นในนิทานคติชนน้ำเต้าปึงจึงย่อมรู้จักไถนาทำนาได้ ตลอดชีวิต และเป็นวิถีที่แสดงความสำคัญของชุมชนเกษตรกรรมที่จะขยายออกไปในรูปแบบ ความสัมพันธ์กับความเจริญอยู่รอดจากทรัพยากรอาหารซึ่งสะท้อนการพัฒนาจนเกิดระบบ การปกครองและชุมชนเมืองในเรื่องราวตอนท้าย

การประทานสัตว์สำคัญหรือสัตว์ศักดิ์สิทธิ์ในรูปแบบของ “ควาย” เชื่อมโยงกับการเกิดขึ้นของบรรพชนกลุ่มแรก ๆ อาจมีเพียงจำนวนน้อยและให้ความสำคัญกับมนุษย์คู่แรกด้วยกัน การมีองค์ความรู้เรื่องการทำนาท่อน้ำ การใช้แรงงานควาย การสะท้อนว่ามีอุปกรณ์ในการทำนาต่างเหล่านี้ย่อมแสดงความเจริญในวัฒนธรรมก่อนหน้านี้ไม่ว่ามีศาสนาหรือไม่หรือเป็นแต่เพียงความเชื่อเก่าก่อนอย่างไร ชุมชนกลุ่มภาษาไทย-กะไดย่อมรู้จักการทำนาปลูกข้าวมาก่อน มีนวัตกรรมการใช้แรงงาน การสร้างผลผลิตประหนึ่งการให้ความสำคัญของข้าวเป็นอาหารหลัก เรื่องราวเกี่ยวกับการใช้ควายแต่ไม่เกี่ยวข้องกับการบริโภคเนื้อหรือการฆ่าสัตว์อันตรายใดร้าย แสดงเรื่องราวชุมชนที่พึงพาการเกษตรให้ความสำคัญกับการทำนาทั้งข้าวและความเป็นที่พึงของการอยู่รอด การตายลงของควายจากการทำงานหนักก่อให้เกิดเป็นความเจริญเติบโตขึ้นเป็นน้ำเต้าปung

การเกิดเถาน้ำเต้าปungออกมาจากงูมกควาย คือการแสดงร่องรอยของภูมิปัญญาการสนทนา การเลี้ยงควายมาก่อน ความสามารถในการงูมกคือการกำหนดทิศทาง การใช้กำลังบังคับ และการแสดงสถานะภาพที่เหนือกว่าของมนุษย์ที่จะเกิดขึ้นใหม่ การตายของควายทำนากับการเกิดเถาน้ำเต้าจากงูมกควายนั้น สะท้อนความต่อเนื่ององค์ความรู้และภูมิปัญญาการทำนามากกว่าการมีความหมายจากการประทานมาจากผีฟ้าหรือเถาน อย่างไรก็ตาม ภาพความคิดของกลุ่มชนเหล่านี้ในโลกหลังความความตายจึงเป็นชุมชนหมู่บ้านใช้ชีวิตในโลกนี้ด้วยควายอยู่เช่นเดียวกัน ภาพของชีวิตหลังความตายเป็นสภาพสถานะเช่นที่ใช้ชีวิตอยู่ในโลกนี้เอง มนุษย์เกิดจากน้ำเต้าปung

การเกิดน้ำเต้าปungอาจมีที่มาต่าง ๆ กันไปบ้างในรายละเอียดอาจเป็นนิทานที่กล่าวถึงการเกิดน้ำเต้าอยู่หลายครั้ง น้ำเต้าอาจลอยมาไม่ทราบที่มาจากเกิดน้ำท่วมใหญ่ หลังน้ำท่วมพัดพาสิ่งต่าง ๆ ไปมาเสียแล้วตกเมล็ดอยู่บนพื้นดินเป็นเถาและผล หรือเกิดจากซากควายตามที่ได้รับการประทานมาจากผีบรรพชน ไม่ว่าจะเกิดจากเมล็ดน้ำเต้าโดยข้อเท็จจริงหรือไม่นั้น เป็นการกำหนดให้เกิดขึ้นโดยเถานในสายตาของมนุษย์ (ผี) บรรพชน ที่เรียกว่า “ปู่ลางเจิง” คือผู้เป็นบริวารของสิ่งมีอำนาจสูงสุด สถานะเป็นเพศชายยืนเสียอื้ออึงของผู้คนเบียดเสียดแน่นหนาในน้ำเต้าปungผลใหญ่นั้น ในข้อเท็จจริงแล้วคงเป็นขนาดของน้ำเต้าที่ใหญ่มหึมาแต่ นิทานสร้างจินตนาการให้เราคิดว่าเกิดขึ้นมีผู้คนจากแหล่งกำเนิดเดียวกันย่อมมีความหมายว่าเกี่ยวข้องทางสายเลือดทางใดทางหนึ่ง (สุนัยมานุษยวิทยาสิรินธร, 2542) รูปลักษณะภายนอกและการใช้งานผลน้ำเต้าเป็นภาชนะมาก่อนหน้าและถูกสมมติให้เป็นครุฑของมารดา โดยรูปลักษณะการตีความแล้วคือลักษณะของมดลูกสตรีในธรรมชาติตนเอง น้ำเต้าในเรื่องราวคดีชนนี้ เป็นสิ่งแทนมดลูกหรืออวัยวะเพศหญิงก็ได้ การพรึงพรุชของผู้คนกลุ่มแรก ๆ ผ่านการใช้เหล็กชีเผาไฟแทงออก การใช้ “เหล็กชี” คือการใช้เหล็กเผาไฟแดงจี้ เจาะเข้าไปในน้ำเต้าหรือปล้องไม้โบราณ แทนความหมายการร่วมเพศก่อเกิดขึ้นเป็นมนุษย์ตามข้อเท็จจริงนั่นเอง

เหล็กซีที่เป็นวัตถุ สะท้อนความหมายความเป็นเพศชายที่ไม่อาจรู้ที่มันจะไปและไม่แสดงความเชื่อมโยงกับสับริพชนมากนัก เปรียบเทียบกับขนาดของน้ำเต้าปุงตัวแทนมารดาที่มีขนาดใหญ่มาก นั่นคือสถานะของสตรีที่เป็นใหญ่ครอบครองสถานะแม่ผู้ให้กำเนิดมนุษย์จำนวนมาก เภสัชยจึงไม่มีสถานะความสำคัญที่ต้องแสดงความเกี่ยวข้องกับการเกิดขึ้นของมนุษย์ที่ชัดเจน ความเชื่อเรื่องนิทานคติชนในสถานะที่ผู้หญิงมีความสำคัญในการกำหนดจำนวนทรัพยากรรวมทั้งจำนวนคนได้มากกว่านั้นเป็นคติเรื่องผู้หญิงเป็นใหญ่มาก่อนหน้าโครงสร้างทางสังคมจะเปลี่ยนแปลงไป

กลุ่มคนก่อนหน้าเกิดจากเหล็กซีโดนเขม่า เป็นเหตุให้มีผิวกายดำแต่กำเนิดจึงมีคำอธิบายถึงการเป็นต้นบรรพชนของกลุ่มคน “ข้า” และขยายกระจายไปเป็นกลุ่มอื่น ๆ กลุ่มผิวคล้ำอาจหมายถึงบรรพชนพื้นเมืองในภูมิภาคนี้ที่มีผิวกายคล้ำอยู่ในบางเผ่าพันธุ์ ต่อมาเสียงยังอื้ออึงดังอยู่ในน้ำเต้าปุงมาก ปู่ลางเจิงจึงใช้วิธีผ่า เจาะ ผลน้ำเต้าปุงนั้นด้วยส่ว ผู้คนชายหญิงที่หลังไหลออกมาจากรูส่วนนี้จึงมีผิวขาวและเป็นบรรพบุรุษของคนไท

การวิเคราะห์ความแตกต่างกันของคนสองกลุ่มนั้นเสมือนการอธิบายการเกิดจากแม่คนเดียวกันแต่ต่างพ่อ การร่วมเพศซ้ำ และหากวิเคราะห์ตามชาติพันธุ์ที่คาดว่าอาศัยอยู่ก่อนหน้าในภูมิภาคนี้เช่นชาวข่า ซึ่งมีรูปแบบการอยู่อาศัยเป็นสังคมที่พึ่งพาการยังชีพด้วยการอาศัยป่าและทรัพยากรจากป่ามากกว่า ในขณะที่กลุ่มคนพูดภาษาตระกูลไท-กะไดนั้น รู้จักการทำนา สืบต่อมาช้านานจึงเป็นสังคมในระบบชุมชนเมืองมากกว่า การใช้สืผิวในการอธิบายรูปลักษณ์และทัศนคติความงามย่อมแสดงสถานะทางเศรษฐกิจและแนวความคิดการเกิดการแบ่งชนชั้นจากวิถีการดำรงชีวิตที่ต่างกันในยุคแรก อย่างไรก็ตามทั้งสองกลุ่มใหญ่และกลุ่มย่อยทั้งหมดย่อมสะท้อนการกำเนิดจากแหล่งเดียวกันและสมพงศ์กันเป็นเครือญาติร่วมกันทั้งหมด (เรไร สืบสุข และคณะ, 2523)

จากนัยความหมายเรื่องแม่ผู้เป็นใหญ่ การให้กำเนิดและเครือญาติร่วมกันในภูมิภาคนั้น อาจทิ้งช่วงขาดหายไปเนื่องจากความรู้ทางปรัชญาและศาสนามีอิทธิพลมากกว่า เป็นเหตุผลและเป็นที่ยอมรับมากกว่า ในทัศนะแบบปัจจุบันนิทานคติชนน้ำเต้าปุงย่อมเป็นเรื่องที่ไม่น่าเชื่อถือ ไม่สมเหตุผลที่จะเป็นจริงได้ทั้งทางหลักวิทยาศาสตร์เองหรือการสะท้อนในรูปของตำนานการปกครองต่าง ๆ ของบรรพชนโบราณ แต่เป็นแค่โครงให้เราได้เห็นร่องรอยแนวความคิดและภาพแห่งความเป็นหลักความรู้สำคัญ ๆ ในบางประการที่กล่าวมา โดยสาระสำคัญคือแนวความคิดเรื่องการเกิดจากครรภ์มารดา

การนับถือแม่ ผิบรรพชนหญิงผู้เป็นใหญ่

นิทานคติชนน้ำเต้าปุง มีหัวใจหลักสำคัญอยู่ที่การให้ความสำคัญจากการเกิดของมนุษย์เผ่าพันธุ์ต่าง ๆ จากมารดา ซึ่งแทนผลน้ำเต้าปุงเป็นครรภ์มารดาและมดลูก (สุจิตต์ วงษ์เทศ, 2559) มีทัศนคติการมองน้ำเต้าที่เป็นทั้งพืชพันธุ์ธัญญาหารร่วมกับความหมายในเชิงความอุดมสมบูรณ์และสัญลักษณ์แห่งความเป็นมงคล ล้วนเชื่อมโยงกับความหมายการเคารพบูชาแม่ทั้งสิ้น ประหนึ่งน้ำเต้าเป็นรูปร่างให้ตระหนักสำนึกอยู่เสมอในสายสัมพันธ์ของผู้เป็นมนุษย์กับแม่ และให้ย้อนตระหนักคิดถึงการได้เคยอยู่อาศัยในครรภ์มารดา การรับรู้นับถือบรรพชนเพศหญิงในระดับจิตวิญญาณนี้เป็นระดับของผู้ควบคุมความอุดมสมบูรณ์ ทรัพยากรทั้งปัจจัยการดำรงชีวิตทั้งหมดรวมทั้งมนุษย์ด้วย ในที่สุดจึงมีความสำคัญต่อการกำหนดคติความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับวิถีทางปฏิบัติและจารีตประเพณีเดิมผ่านสำนึกนี้ การนับถือแม่ในวิถีปฏิบัติจริงและผิบรรพชนเพศหญิงในโลกแห่งจิตวิญญาณจึงสื่อสารด้วยการใช้น้ำเต้าแทนเป็นรูปสัญลักษณ์ที่กล่าวถึงการเกิดใหม่อยู่เสมอ การเวียนว่ายตายเกิดหรือการไม่ดับในสายตระกูลที่เชื่อมโยงอยู่กับผิบรรพชนเสมอ ตลอดชีวิตไม่มีใครสามารถจดจำการดำรงอยู่ในครรภ์มารดาได้ นิทานคติชนน้ำเต้าปุงจึงเป็นส่วนหนึ่งในการกล่าวถึงการเกิดจากแม่อยู่เสมอและมีพลังอำนาจในชีวิตจริงตั้งแต่ปกป้องมนุษย์ในครรภ์จนกระทั่งเป็นผู้นำคุ้มครองเป็นใหญ่ในสถานะผู้ปกครอง ผู้มีอำนาจทางเศรษฐกิจชุมชน ทรัพยากร และมีอำนาจต่อเนื่องขนานไปกับชีวิตมนุษย์หลังความตายสืบถึงลูกหลานด้วยสัญลักษณ์

บรรดาพี่น้องในน้ำเต้าปุงแตกเป็นเผ่าพันธุ์ต่าง ๆ ผิสีทั้งขาวและดำต่างกัน วัฒนธรรมการดำรงอยู่ การใช้พื้นที่และวิถีการทำมาหากินแตกต่างกัน แต่นิทานคติชนน้ำเต้าปุงทั้งที่เป็นนิทานหัวใจสำคัญของเรื่องและนิทานที่สืบเนื่องต่อไปเป็นเรื่องย่อยต่าง ๆ ยังคงคติความหมายการให้ความสำคัญกับบรรพชนเพศหญิงเป็นใหญ่ การนับถือบูชาแม่ และสิ่งสำคัญคือการแสดงความเชื่อมโยงติดต่อกันของกลุ่มชนเผ่าต่าง ๆ มาตั้งแต่โบราณ แม้ว่านิทานจะไม่สามารถอธิบายรายละเอียดความแตกต่างของคนและกลุ่มชาติพันธุ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีรายละเอียดครบถ้วนจำนวนกลุ่มเผ่าพันธุ์ต่าง ๆ ล้วนคลุมเครือไม่สามารถชี้เฉพาะเจาะจงได้เลย แต่ใจความสำคัญก็คือกล่าวถึงถึงการเกิดจากครรภ์มารดาเดียวกัน เป็นพี่น้องท้องเดียวกันคือเครือญาติร่วมกันทั้งหมดไม่ว่ามีความแตกต่างอย่างไร สะท้อนความหมายความรู้จัก การติดต่อ การแต่งงานกันผสมผสาน ที่แยกออกได้ชัดเจนและที่แยกออกจากกันไม่ได้ ในการรับรู้ที่ไม่ไกลไปถึงเทพเจ้าสูงสุด ผีฟ้า หรือแกน ผิบรรพชนเพศหญิงหรือแม่เป็นตัวอย่างของระบบความเชื่อที่มีความใกล้ชิดและเข้าใจนำมาเปรียบเทียบกับอธิบายคติต่าง ๆ ได้ง่ายที่สุดและทรงพลังที่สุดเช่นเดียวกัน

แนวทางการสร้างสรรค์ศิลปะสมัยใหม่จากเรื่องราวนิทาน

วรรณกรรมเรื่องเล่าและนิทาน เป็นศิลปะแขนงหนึ่งและในขณะเดียวกันในโครงการวิจัยนี้ก็มีความบังคาลใจเบื้องต้นที่สำคัญในความต้องการแสดงออกให้เห็นความสำคัญของเรื่องและที่มานั้นมีอิทธิพลต่อการรับรู้และสร้างสรรค์เป็นตัวอย่างศิลปกรรมมาแล้วในอดีต เป็นที่แน่ชัดว่าวรรณกรรมเรื่องเล่าแบบนิทานเป็นการเล่าเรื่องที่ผสมกับเรื่องที่เหนือข้อเท็จจริง เป็นจินตนาการที่เหนือจริงโดยไม่ต้องมีเหตุผลที่เอามาเทียบกับสภาวะความเป็นจริงในปัจจุบัน ดังนั้นย่อมเป็นทั้งสิ่งที่เป็นแนวทางในการขึ้นนำการสร้างสรรค์ทางอ้อมด้วยการให้อิสระในการตีความ การสร้างรูปทรง แม้แต่การเล่าเรื่องเสริมเติมต่อดังที่เราเห็นตัวอย่างมาแล้วข้างต้น

การคลี่คลายรูปทรงจากเรื่องหรือนิทาน

ใช้วิธีการลดทอนรูปทรง โดยเอาเฉพาะแก่นเรื่องรูปทรงที่สำคัญ คือ น้ำเต้าปูง โดยรูปทรงน้ำเต้านั้นมีวิธีการสร้างรูปที่ออกแบบให้มีหน้าที่เฉพาะอย่างให้เห็นพื้นที่ว่างภายใน ให้พื้นที่ว่างภายในสามารถใช้ได้หรือมีความหมายแสดงอาการ ผ่าออก แตกออก หรือประกอบกันได้เป็นรูปทรงใหม่ สามารถตีความรูปทรงของน้ำเต้าโดยไม่ต้องอาศัยลักษณะที่เป็นอย่างคุ้นชิน หรือรูปแบบที่สมดุลเป็นรูปลักษณะมาตรฐานที่เข้าใจกัน แต่การวิจัยสามารถกำหนดการสร้างรูปทรงน้ำเต้าปูงที่มีที่มาจากพืชพันธุ์ลักษณะใกล้เคียงกันหรือลักษณะอย่างเดียวกัน รวมทั้งมีจินตนาการส่วนตัวของผู้วิจัยที่สามารถออกแบบหรือสร้างสรรค์ต่อจากลักษณะที่เป็นจริง รูปทรงน้ำเต้าปูงบางส่วนจึงถูกคลี่คลาย ลดรูปและลดทอนรายละเอียดและมีส่วนที่แต่งเติมมากกว่าข้อเท็จจริงอันเนื่องจากการสร้างสรรค์ในแนวคิดศิลปะสมัยใหม่ในเรื่องราวโบราณ

อย่างไรก็ตาม การศึกษาและการใช้ที่มาของเค้าโครงน้ำเต้า ก็ยังมีส่วนสำคัญในการวิเคราะห์เชิงลึก เช่นการศึกษาโครงสร้างภายใน รูปทรงและพื้นผิวรายละเอียดภายในที่สามารถนำมาปรับปรุงด้วยวัสดุใหม่ นำมาประยุกต์ใช้หรือสร้างแนวทางการแสดงออกใหม่ในบริบทหรือการสร้างสรรค์ในเงื่อนไขอื่น ๆ ได้อีก

ความบังคาลใจจากบริบทของเรื่องราวละและวิถีคติชน

นิทานคติชนให้เรื่องราวการกล่าวถึงบริบทในสิ่งแวดล้อมที่เป็นเรื่องราวการกำเนิดจาก

ธรรมชาติที่เป็นใหญ่ ความสัมพันธ์กับปรากฏการณ์ธรรมชาติ ผีฟ้า ผีบรรพชน และแม่ นำมาสู่การสร้างภาพขณะที่เป็นสัญลักษณ์ของเรื่องราวน้ำเต้าปุงในคติชนแบบพื้นบ้าน ทั้งเครื่องปั้นดินเผาและเครื่องจักสานพื้นบ้านที่มีลักษณะลอกเลียนรูปทรงน้ำเต้า คติสัญลักษณ์ความเป็นมงคลของการใช้รูปน้ำเต้าจึงปรากฏอยู่ในเครื่องมือเครื่องใช้แบบพื้นบ้านที่มีหน้าที่และความหมายแสดงถึงการกำเนิด การเก็บเมล็ดพืชพันธุ์ เก็บกักสัตว์ เป็นที่มาของการใช้เทคนิคการสร้างรูปประติมากรรมสมัยใหม่โดยอาศัยการประกอบเส้นอย่างเครื่องจักสาน ในมิติที่ทับซ้อนกันของปริมาณเส้นที่สร้างสรรค์ขึ้นนั้น ได้แสดงความเคลื่อนไหว ความมีชีวิต ความงามของการทับซ้อนกันของมิติภายนอกภายใน เป็นกระบวนการวิธีหนึ่งในการใช้รูปทรงและการแสวงหาเทคนิค รวมทั้งวัสดุที่สามารถถ่ายทอดรูปสัญลักษณ์ ให้ใกล้เคียงกับบริบทของวิถีชีวิตที่ใกล้ชิดวัฒนธรรมการเกษตรและธรรมชาติที่เป็นแนวคิดคติชนนับถือเป็นความยิ่งใหญ่และความศักดิ์สิทธิ์ (อารีถาวรเศรษฐ์, 2546)

การสร้างสรรค์ในบริบทของสภาพแวดล้อมและเรื่องราว

นิทานคติชนนั้น ได้ให้ฉากทัศน์ของความใกล้ชิดธรรมชาติ ความยิ่งใหญ่ของปรากฏการณ์และคติการเคารพธรรมชาติ มีสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์แทนความหมายของความเป็นจิตวิญญาณของสรรพสิ่งต่าง ๆ ด้วยล้วนแต่มีที่มาจากธรรมชาติทั้งสิ้น พร้อมทั้งวัตถุที่ก่อกำเนิดเป็นสิ่งประดิษฐ์โดยพื้นฐานที่เรียบง่าย มีเหตุผลและความหมายที่สื่อ ๆ ไม่มีความซับซ้อน สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้สะท้อนรูปแบบชุมชนบุพกาลพื้นฐานวิถีชีวิตอย่างพื้นบ้าน และการพึ่งพาอาศัยธรรมชาติจากการเกษตรกรรม จึงเป็นที่มาของการศึกษาเครื่องมือเครื่องใช้ที่ดัดแปลงพื้นบ้านที่เป็นวัฒนธรรมเครื่องจักสาน การใช้อย่างหลากหลายและการผสมผสานในเกิดทรงภาพเช่นต่าง ๆ เป็นการบอกเล่าที่อ่านเชื่อมโยงถึงกัน

การออกแบบประติมากรรมประยุกต์

แนวทางการออกแบบตั้งแต่กระบวนการร่างแบบ และการสร้างต้นแบบสามมิติที่หาความเป็นไปได้ในการกำหนดเป็นรูปประติมากรรม โดยเฉพาะประติมากรรมประยุกต์ที่ผู้ชมสามารถเข้าไปประกอบในพื้นที่ว่างภายใน เป็นการแสดงความเชื่อมโยงเกี่ยวกับเรื่องราว คติความเชื่อการเกิด โดยทั่วไปประติมากรรมนั้นเป็นความรู้ที่เกี่ยวกับการสร้าง โครงสร้าง มวลและรูปทรงเป็นสำคัญ ในการวิจัยเพื่อกำหนดให้การสร้างสรรค์ประติมากรรมมีรูปแบบเป็น

ประติมากรรมประยุกต์ (ฉัตรชัย อรรถปักษ์, 2548) หรือประยุกต์ศิลป์นั้นอาจกำหนดให้มีหน้าใช้สอยตามอย่างผลงานผลิตภัณฑ์หรือหัตถกรรมพื้นบ้านอันเป็นที่มาหรือความบันดาลใจของรูปทรงและพื้นผิวก็ได้ แต่ในที่นี้ การปรับปรุงการสร้างสรรค์ประติมากรรมให้เป็นประติมากรรมประยุกต์เป็นกระบวนการผสานการออกแบบ โดยกำหนดหน้าที่เฉพาะให้ผู้ชมสามารถเข้าไปใช้พื้นที่ภายใน ในสถานะของการแสดงออกและมีประสบการณ์ในการรับรู้สภาวะภายในของรูปทรงตามเรื่องราวที่คาดการณ์ไว้

การถ่ายทอดรูปทรงจากการตีความในจินตนาการหรือเรื่องเล่าของนิทานคติชนย่อมมีความสำคัญและเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการสื่อสารความหมายโดยอาศัยรูป คือรูปทรงประติมากรรมและ เรื่อง คือการเข้ามามีส่วนร่วมของผู้ชมและการแสดงออก ดังนั้นจึงถือว่าทั้งผลงานประติมากรรมและแนวทางในการประยุกต์สู่การแสดงออกของผู้ชม เสมือนทั้งหมดนั้นเป็นงานศิลปกรรมที่สมบูรณ์ในตัวเอง อันจะขาดอย่างใดอย่างหนึ่งเสียไม่ได้ องค์ประกอบสามส่วนนี้ถือเป็นหลักการและแนวทางปฏิบัติสู่การออกแบบประติมากรรมประยุกต์ และนิยามในโครงการวิจัยนี้

การสังเคราะห์เรื่องราวนิทานคติชนน้ำเต้าป๋ง เหลือเพียงรูปทรงสัญลักษณ์ในความหมายที่เป็นหัวใจสำคัญ คือ รูปทรงน้ำเต้า แต่ก็ได้ตีความรูปลักษณ์ สายพันธุ์และลักษณะที่จะเปลี่ยนแปลงไปได้ตามทัศนะและจินตนาการของผู้วิจัย ซึ่งอาจแสดงวิธีการกำเนิดตามนิทานทั้งการเจาะและการแตกออก หรือประกอบกันได้หลายหน่วย จึงไม่ใช่การออกแบบตามข้อเท็จจริงหรือการตีความตามเรื่องราวในประเด็นโดยเดียวกัน

การนำออกสู่การจัดแสดงนิทรรศการและการมีส่วนร่วมของผู้ชมในผลงานเป็นความตั้งใจเบื้องต้นในการสร้างสรรค์ผลงานประยุกต์ศิลป์ ดังนั้นผลของน้ำเต้าเสนอในรูปแบบนิทรรศการทำให้ผลงานเป็นลักษณะของกิจกรรมที่ทำให้ผู้ชมเกิดปฏิสัมพันธ์ เกิดความคิด การตั้งคำถาม และหาคำตอบที่เข้าใจได้ง่ายผ่านการอธิบายด้วยข้อความประกอบเพียงเล็กน้อย เป็นประติมากรรมที่ผู้คนเข้าใจบริบทใหม่ของการเข้าชมผลงานในหอนิทรรศการศิลปะที่แต่เดิมมักหวงห้ามมิให้เกิดการสัมผัสผลงาน แต่ผลงานการวิจัยที่จัดในนิทรรศการนี้แสดงให้เห็นว่า ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการเข้าไปแสดงความคิด ทำทาง การให้ความหมาย และสัมผัสบรรยากาศการมองจากภายนอกสู่ภายในได้ อันเป็นประเด็นสำคัญเรื่องเวลาหรือสถานะที่อยู่ของบุคคลเมื่อศึกษาหรือชื่นชมผลงาน

สถานะความเป็นภาษาและการสร้างการรับรู้ ภายนอก-ภายใน

ผู้ชมผลงานสามารถเข้าใจความหมายในการนำเสนอ การออกแบบรูปทรงที่ทำให้เห็น

มิติภายในจากความโปร่งของโครงสร้างเส้นและการแสดงให้เห็นมิติภายใน จึงสามารถเข้าใจลักษณะที่สื่อถึงความเป็นประยุคศิลป์ได้ไม่ยาก แม้ว่าจะยังไม่มีส่วนร่วมเข้าไปใช้พื้นที่ภายในผลงาน การสัมผัสรับรู้ความเป็นภาชนะยังเกิดขึ้นจากการเห็นมิติที่ทับซ้อนกันของเส้น ซึ่งเป็นทั้งส่วนที่จะปรากฏตามมุมของรูปทรงที่สร้างขึ้น การกำหนดให้เกิดพื้นผิว อีกทั้งยังเกิดจากการกำหนดรูปทรงโดยตั้งใจให้เห็นความซับซ้อนหรือการทับซ้อนกันของเส้นและมิติอย่างมีนัยสำคัญ (ชลูด นิ่มเสมอ, 2531) โดยคำนึงถึงการสร้างสุนทรีย์ภาพพื้นฐานควบคู่กับสถานะของผลงานประติมากรรมประยุคต์ที่มีผู้ชมเป็นส่วนร่วมอย่างหนึ่งในการจัดแสดงผลงาน

การรับรู้ทางการเห็นจากโครงสร้างโปร่งที่มีขอบเขตกับประติมากรรมลอยตัว เป็นกระบวนการสร้างพลังความเคลื่อนไหวอย่างนุ่มนวลอย่างหนึ่งในรูปทรง ที่ทำให้สามารถเสนอรูปทรงเดียวกันในรูปลักษณะหลายมุมมอง แม้มีการกำหนดพื้นที่การใช้งานเด่นชัดอยู่ แต่การพิจารณาผลงานด้วยการจัดแสดงพื้นที่เดินรอบก็เป็นส่วนหนึ่งในการบอกเล่าความรู้สึกมีชีวิตที่นุ่มนวลได้เช่นเดียวกัน จากพื้นที่ซึ่งพิจารณารูปทรงและความซับซ้อนของมิติจากภายนอก การใช้ทั้งประสาทสัมผัสทางการเห็นและการสัมผัสรูปทรงผนวกกับการได้เข้าสู่การใช้พื้นที่ที่เป็นมิติภายในรูปทรง ซึ่งการออกแบบที่คำนึงถึงสัดส่วนของร่างกายมนุษย์ที่จะสามารถเข้าไปประกอบในชิ้นงานได้ การมองจากภายในสู่ภายนอกจึงเป็นอีกความรู้สึกหนึ่งที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับวัตถุนั้น การบรรจุร่างกายมนุษย์ภายในประติมากรรมจึงเป็นการแสดงสถานะการอยู่ในคร่อมารดาและการกำเนิดจากแม่อย่างเข้าใจได้ง่าย

ภาพ 1

ประติมากรรมประยุคต์ น้ำเต้าปุง เกิดแต่เต้า หมายเลข 2 จัดแสดงที่หอศิลปะบรมราชกุมารี คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ เมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2567



ภาพ 2

ประติมากรรมประยุกต์ น้ำเต้าปุง เกิดแต่เต้า หมายเลข 5 จัดแสดงที่หอศิลป์บรมราชกุมารี คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ เมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2567



ภาพ 3

ประติมากรรมประยุกต์ น้ำเต้าปุง เกิดแต่เต้า หมายเลข 1 จัดแสดงที่หอศิลป์บรมราชกุมารี คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ เมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2567



ผลจากการวิเคราะห์เรื่องราวที่มาจากนิทานคติชนทำให้เราทราบได้ถึงกรอบแนวคิดในอดีตของกลุ่มชนในอดีต โดยเฉพาะกลุ่มชนที่ใช้ภาษาในตระกูลไท-กะได แม้ว่าเรื่องราวรายละเอียดจะมีส่วนที่แตกต่างกันไปบ้างตามเรื่องเล่าที่ถูกเสริม ถูกแต่งเติมผสมผสานหรือแสดง ความเชื่อมโยงหลายเรื่องราวและหลายเหตุการณ์เข้าด้วยกัน ในบางทีคนอาจมีมุมมองในเรื่องราวเหล่านี้ อย่างมีเหตุผล แต่ก็ เป็นเหตุผลที่เกิดขึ้นมีส่วนประกอบขึ้นในมุมมองทางสังคมของอดีตอย่างแท้จริง และให้ที่คนซึ่งบางมุมมองของเรื่องราวเหล่านั้นขัดแย้งกันอยู่ในที่ บ้างตอบได้ เรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้า บ้างเป็นการแสดงทัศนะที่กล่าวถึงความเป็นจริงและเกินจินตนาการมากกว่าการรับรู้โดยปกติทั่วไป เรื่องเล่านิทานแบบต่าง ๆ นี้เอาไปผสมผสานกับอีกหลายเรื่องที่มีวัตถุประสงค์ในการใช้เป็นการสร้างจินตนาการเพื่อการสอน การเรียนรู้ การเปรียบเทียบ การแสดงความเห็นเฉพาะกลุ่มหรือแม้แต่ทัศนะของผู้เล่าเอง เนื้อหาและสาระสำคัญของนิทานในยุคหลังจึงห่างไกลจากแก่นความคิดทางความสัมพันธ์ในเรื่องคติชน โดยอาจมีพัฒนาการจากการสร้างบ้านแปงเมือง มีอิทธิพลจากภายนอก และการพัฒนาสู่ความเป็นวัฒนธรรมของกลุ่มเฉพาะตนขึ้นมา จากปัจจัยที่เรารับรู้ได้ว่ามีผลต่อการสร้างความเปลี่ยนแปลงในคติชนครั้งใหญ่อย่างมากจากพุทธศาสนา ผลที่สร้างให้เกิดการวิเคราะห์ให้เห็นได้ว่า อาจเกิดการผสมผสานกับคติทางศาสนาจนกลายเป็นเรื่องเล่านิทานคติชนใหม่ขึ้น อาจ ผสานอยู่เพียงเล็กน้อยอย่างกลมกลืน ในขณะที่อาจมองแยกส่วนออกจากกันอย่างเด็ดขาดก็ได้

การรับรู้เรื่องราวทางด้านนิทานคติชนน้ำเต้าปึงนั้น จึงแทบกลายเป็นแต่เพียงสำนวนที่เทียบได้กับเรื่องราวการกล่าวถึงต่อ ๆ กันในยุคหลังดังเช่น “คนเกิดจากกระบอกไม้ไผ่” ก็ มีนัยความหมายเช่นเดียวกัน

รูปแบบการสร้างสรรคและความหมาย

จากตัวอย่างที่กล่าวมาทั้งหมดเกี่ยวกับการสร้างสิ่งของเครื่องใช้พื้นบ้าน การใช้ผล น้ำเต้าเป็นภาชนะและงานหัตถกรรมพื้นบ้านต่าง ๆ รวมทั้งการถือเอาเป็นการอธิบายการกำเนิดมนุษย์ สัญลักษณ์รูปทรงผลน้ำเต้าถูกนำมาใช้ประโยชน์ด้วยหลายกรรมวิธี เช่น การใช้ผลแห้งเป็นภาชนะบรรจุน้ำหรือเมล็ดพืช การเจาะการเคาะเป็นเครื่องดนตรี การเป่าให้เกิดเสียง การผ่าผ่านเป็นชิ้นภาชนะขนาดเล็ก การสานการถักห่อหุ้ม การใช้เขวนตากแห้งแสดงความหมาย และการประกอบพิธีกรรม เช่น การเขวนเพื่อแสดงความเป็นป่าหรือพื้นที่ต้นกำเนิด (ต่อมา ผสมผสานกับคติความเชื่อทางพระพุทธศาสนา) และกลายเป็นสัญลักษณ์มงคลที่เป็นภาพวาดไปในที่สุด ในพัฒนาการที่เป็นภาชนะนั้นอาจแสดงความเชื่อมโยงที่ต่อเนื่องยาวนานมากที่สุดใน การแทนความหมายถึงความเป็นครุฑมารดาหรือมดลูกของแม่ ตั้งแต่การทำเลียนแบบ

รูปทรงน้ำเต้าในศิลปะก่อนประวัติศาสตร์เพื่อเป็นภาชนะบรรจุสิ่งสำคัญต่าง ๆ ประกอบการฝังศพ
นัยความหมายนั้นยังสืบต่อมาเป็นทั้งภาชนะบรรจุร่าง บรรจุกระดูกและโกศดั่งที่ทราบกันดีมา
จนกระทั่งปัจจุบัน แม้รูปร่างรูปทรงของน้ำเต้าจะเปลี่ยนไปเป็นภาชนะรูปทรงต่าง ๆ และ
ต่อมาก็ใช้หม้อแทน ก็เป็นความหมายที่เกี่ยวข้องกับผู้หญิงหรือแม่อยู่เช่นเดิมไม่เปลี่ยนแปลง
นัยของน้ำเต้าเป็นเป็นสัญลักษณ์แสดงเพศหญิงอย่างลึกซึ้งที่เข้าใจด้านรูปทรงได้เสมอ

จากความเปลี่ยนไปของรูปทรงน้ำเต้าเนื่องจากความไม่ซับซ้อนของรูปทรงและสามารถ
ให้รูปทรงภาชนะแบบอื่น ๆ แทนได้ หากไม่มีเรื่องราวนิทานคติชนในการอธิบายย่อมไม่สามารถ
แสดงความหมายและความเชื่อมโยงที่เกี่ยวข้องกับนิทานคติชนน้ำเต้าปุงได้ การสร้างสรรค์หรือ
แนวทางในการฟื้นความทรงจำ การให้ความสำคัญกับรูปทรงน้ำเต้านั้นเป็นการอธิบายความ
หนักแน่นและแสดงให้เห็นความเชื่อมโยงต่อเนื่องถึงที่มาปัจจุบันอันเป็นรากหรือแก่นที่ยังคง
อยู่เป็นร่องรอยคติความเชื่อแสดงระดับความสำพันธของมนุษย์จากภายในของตนเอง จาก
ตนเองกับแม่ และพี่น้อง ทั้งนี้รูปทรงน้ำเต้าที่สร้างสรรค์หรือตีความนำมาสร้างการออกแบบ
และรูปทรงเครื่องใช้ตลอดจนหม้อหรือภาชนะต่าง ๆ นั้น อาจเป็นรูปหรือเอาสายพันธุ์น้ำเต้า
ในรูปทรงที่มีความหลากหลาย หรือรวมเอารูปแบบของพืชพรรณประเภทเดียวกัน เช่น แดง
บวบ หรือพืชเถาที่มีรูปทรงคล้ายคลึงกันได้

การสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมประยุกต์

รูปทรงน้ำเต้าและนิทานคติชนน้ำเต้าปุงให้แนวทางการสร้างสรรค์ประติมากรรมขนาดเล็กมานาน ให้การสร้างสรรค์สิ่งของเครื่องใช้ รูปทรงภาชนะและการตกแต่งจากรูปลักษณ์ของ
ลักษณะน้ำเต้ามานาน แต่ไม่ได้ถูกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ประติมากรรมประยุกต์ในสถานะ
ที่เป็นศิลปกรรมที่สื่อถึงเรื่องราวที่มาจากคติความเชื่อ น้ำเต้าปุง จากข้อสันนิษฐานความเก่าแก่
ของนิทานคติชนน้ำเต้าปุงมากกว่า 1,000 ปี ไม่พบประติมากรรมขนาดใหญ่ที่แสดงหรือสะท้อน
คติความเชื่อเรื่องนิทานคติชนอย่างชัดเจน พร้อมทั้งกับความทรงจำหรือความเชื่อเรื่องนิทาน
คติชนน้ำเต้าปุงที่เลือนลางไปจากวัฒนธรรมไทยมาก แล้วเมื่อเรายอมรับว่าชุมชนในภูมิภาค
เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ล้วนมีบรรพชนร่วมกัน เรื่องราวที่เคยเชื่อกันในรูปแบบนิทานเรื่องเล่า
ก็ย่อมมีการกระจายออกไปและสืบทอดไปมากจากอิทธิพลความเชื่อทางพุทธศาสนาที่แสดง
ความสำคัญและมีพลังมากกว่า แต่คติความเชื่อในนิทานคติชนน้ำเต้าปุงนั้นนอกจากอธิบาย
ที่มามีการกำเนิดของมนุษย์ การเกิดโลก ความเชื่อในผีฟ้า ผีบรรพชน ยังสั่งสอนด้านศีลธรรม
และสะท้อนอารมณ์ความรักต่อแม่และบุตร ความรู้สึกปกป้องและปลอดภัย ความยิ่งใหญ่ของ
สภาวะมารดา เป็นแรงบันดาลใจและเป้าหมายทั้งหมดที่ผู้วิจัยมีความต้องการนำมาสู่การ

สร้างสรรค์ประติมากรรมประยุคต์ให้เชื่อมโยงกับบริบทสิ่งของเครื่องใช้พื้นบ้านนั้นคือ เครื่องจักสานที่มีทั้งความเกี่ยวข้องกับลักษณะรูปทรงและหน้าที่ใช้สอยในการบรรจุสิ่งมีชีวิตเช่นเดียวกับมนุษย์ จากที่มาของรูปทรงและแนวความคิดดังกล่าวทั้งหมด จึงตีความการคลี่คลายรูปทรงน้ำเต้าที่เป็นทั้งลักษณะของการคลี่ออก การผ่า การแตก การบิดโดยทั้งลักษณะที่อาจเกิดขึ้นได้ การกระทำให้เกิดการประกอบเป็นรูปทรงใหม่ในการรักษาเค้าโครงที่มาของรูปทรงน้ำเต้าปungไว้ ทั้งนี้โดยกำหนดให้เป็นไปอย่างการนำเสนอและการมีส่วนร่วมในการแสดงออกของผลงานนั้นคือ ประติมากรรมประยุคต์ที่มีหน้าที่เฉพาะให้ผู้ชมสามารถเข้าไปใช้พื้นที่ภายในหรือเห็นความหมายของพื้นที่อันอยู่ภายในและสามารถเข้าไปประกอบร่วมเป็นส่วนหนึ่งของผลงาน จำลองสภาวะของการเกิดจากท้องแม่อีกครั้งหนึ่ง

ภาพ 4

ประติมากรรมประยุคต์ น้ำเต้าปung เกิดแต่เต้า หมายเลข 3 จัดแสดงที่หอศิลปะบรมราชกุมารี คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ เมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2567



ภาพ 5

ประติมากรรมประยุกต์ น้ำเต้าปุง เกิดแต่เต้า หมายเลข 4 จัดแสดงที่หอศิลป์บรมราชกุมารี
คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากรวิทยาเขตพระราชวังสนาม
จันทร์ เมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2567



การอภิปรายผล

ผลจากการออกแบบและการสร้างสรรค์ประติมากรรมประยุกต์ โดยลดทอนเหลือเพียง
รูปสัญลักษณ์น้ำเต้าปุงนั้น มีความจำเป็นที่ต้องการอาศัยการนำเสนอ การจัดแสดงในรูปแบบ
นิทรรศการศิลปะ ผู้เข้ามามีส่วนร่วมโดยทั่วไปที่มีประสบการณ์ในการชมนิทรรศการศิลปะนั้น
มักเข้าใจว่า การชมนิทรรศการทัศนศิลป์จะต้องดูด้วยสายตาอย่างเดียวเท่านั้นมีอาจสัมผัสได้
แต่โครงการวิจัยสร้างสรรค์ประติมากรรมประยุกต์นี้เน้นการมีส่วนร่วมกับผู้ชมที่จะสามารถใช้
สัมผัสสัมผัสทั้งหมตรับรู้ โดยเฉพาะการเข้าไปมีส่วนร่วมกับพื้นที่ภายในของปริมาตรประติมากรรม
นั้น ด้วยเหตุที่ประติมากรรมประยุกต์ออกแบบมีขนาดที่ใหญ่เพื่อสัมผัสและรองรับขนาดของ
มนุษย์ จึงเป็นเหตุผลที่แสดงให้เห็นภายนอกได้เชื่อมโยงกับเรื่องราวของความเป็นแม่ ในขนาด
ที่ผู้ใช้พื้นที่ภายในประติมากรรมย่อมรู้สึกมีประสบการณ์การเห็นออกสู่สภาพแวดล้อมภายนอก

ในพื้นที่อันจำกัด สถานการณ์การเปลี่ยนผ่านจากภายนอกสู่ภายใน และภายในออกสู่ภายนอกนั้น เป็นทั้งประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากตัวผู้ชมเองและเกิดจากประสบการณ์การเห็นในเหตุการณ์ หรือสถานการณ์การจัดแสดงในเวลาเดียวกัน ความเข้าใจในอารมณ์เรื่องราวของความเป็นแม่ จึงรับรู้ได้ไม่ยาก ในขณะที่รูปทรงน้ำเต้าแตกต่างหลากหลายกันอาจเป็นข้อสงสัยทั้งนี้เนื่องจากการรับรู้เรื่องราวความเชื่อจากตำนานนิทานคติชนน้ำเต้าปุงนั้นจากหายและลืมนั่นไปเสียหมดแล้ว เป็นที่แน่ชัดจากการตอบรับว่าไม่ยึดถือความเชื่อจากนิทานเหล่านี้และไม่ยอมรับ อย่างเป็นทางการว่าได้จริง อันเนื่องด้วยนิทานคติชนมีการอธิบายความคิดคล้ายกับศาสนาในบางประการจึงย่อมมีที่คนะที่ต่าง ๆ กันตามหลักความเชื่อ หากแต่เรื่องราวที่เป็นหัวใจสำคัญในการพยายามสื่อสารให้ผู้ชมตระหนักหรือรับรู้ถึงสภาวะของการเกิดจากกรรมมารดาอีกครั้ง ความรู้สึกอบอุ่นและปลอดภัยในบางช่วงเวลาเป็นที่ยอมรับความรู้สึกเหล่านี้ตรงกัน

สรุป

สรุปผลโครงการวิจัยจากเรื่องนิทานคติชนน้ำเต้าปุงด้วยการถ่ายทอดสู่การออกแบบ ประติมากรรมประยุกต์เองและการนำออกสู่การจัดแสดงในสถานศิลปะประยุกต์ที่มีหน้าที่เฉพาะ ตามความมุ่งหมายขั้นต้นที่ต้องการสร้างการวิจัยเชิงประยุกต์ที่ควบคู่กับการสร้างสรรค์ศิลปกรรม ได้ จึงเกิดเป็นการวิจัยด้านศิลปะที่มีลักษณะเฉพาะขึ้น ผลสรุปที่เป็นข้อค้นพบคือการสร้างความสนใจในเรื่องราวนิทานคติชนขึ้นมาอีก เกิดข้อสังเกตในการศึกษาร่องรอยจากหลักฐานทางศิลปกรรมและเป็นแนวทางหนึ่งในการส่งเสริมการศึกษาและวิเคราะห์เรื่องราวนิทานคติชนอื่น ๆ ได้มากยิ่งขึ้น การย้อนกลับไปศึกษานิทานคติชนทำให้เกิดความเข้าใจในแนวคิดของบรรพชนก่อนหน้า ระบบความคิด และประเพณี ซึ่งมีส่วนที่ตกทอดมาสู่ปัจจุบันอย่างน่าสนใจ โดยรูปแบบที่สื่อความหมายและสัญลักษณ์ที่นำมาตีความใหม่ในรูปของน้ำเต้าปุงยังผ่านลักษณะการออกแบบที่เป็นลักษณะเฉพาะตัวของผู้วิจัยเองทั้งยังคำนึงถึงควมมีส่วนร่วมในการแสดงออกและการสร้างสรรค์บรรยากาศจากการแสดงออกร่วมกันในสถานะของประติมากรรมประยุกต์ ในอีกประการหนึ่งการส่งเสริมให้เกิดการสร้างสรรคผลงานประยุกต์ศิลป์ที่มีหน้าที่เฉพาะเช่นนี้ในปัจจุบันยังเป็นเรื่องใหม่ที่ยังเป็นระเบียบวิธีวิจัยที่มีตัวอย่างชัดเจนมากนัก ในโครงการวิจัยนี้ย่อมเป็นกรณีศึกษาสู่การนำไปพัฒนาการสร้างสรรคและการออกแบบผลงานประยุกต์ศิลป์ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร. (2548). *กำเนิดชนชาติไทยและหลักฐานการอยู่อาศัยของกลุ่มชนในประเทศไทย. รุ่งศิลป์การพิมพ์.*
- ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2548). *องค์ประกอบศิลปะ. พิมพ์ดี.*
- ชลูด นิ่มเสมอ. (2531). *องค์ประกอบของศิลปะ. ไทยวัฒนาพานิช.*
- เรไร สืบสุข, สุขสามาน ยอดแก้ว, และ รัชฎาพรณ เศรษฐวัฒน์. (2523). *วรรณกรรมพื้นบ้าน ไทยทรงดำ อำเภอยะย้อย จังหวัดเพชรบุรี (รายงานวิจัย). วิทยาลัยครูเพชรบุรี.*
- ศุณย์มานุษยวิทยาสิรินคร. (2542). *สังคมและวัฒนธรรมในประเทศไทย. เรือนแก้วการพิมพ์.*
- สมบูรณ์ หอมสุวรรณ. (2549). *ไทยพวนสุพรรณบุรี พงศาวดารล้านช้าง (ขุนบรม) ธรรมเนียม การปกครองเมืองพวน-เชียงขวาง อักษรไทยน้อย-ไทยปัจจุบัน. มหาวิทยาลัยศิลปากร.*
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2559). *วัฒนธรรมร่วม อุษาคเนย์ในอาเซียน. นาดาเอก.*
- อารี ถาวรเศรษฐ์. (2546). *คติชนวิทยา. พัฒนาศึกษา.*

บทบาทของแนวคิดชีวลอกเลี่ยน ในการออกแบบนวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์

นฤดี ภูรัตนรักษ์¹
โกเมศ กาญจนพ่ายัพ²

รับบทความ : 26 พฤษภาคม 2568

แก้ไข : 1 กรกฎาคม 2568

ตอบรับตีพิมพ์ : 8 กรกฎาคม 2568

¹ นักศึกษาหลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : nuiaruedee@gmail.com

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., หลักสูตรปริญญาตรีบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อีเมล : karnchanapayap_g@silpakornu.edu

บทคัดย่อ

มนุษย์ได้สังเกตและศึกษาลักษณะทางกายภาพองค์ประกอบต่าง ๆ ทางชีวภาพ เรียนรู้ในพฤติกรรมของสิ่งมีชีวิตที่เกิดขึ้นในระบบนิเวศและปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ จนนำมาสู่ศาสตร์การพัฒนานวัตกรรมแก้ปัญหามีกลยุทธ ที่เรียกว่า ชีวลอกเลียน (Biomimicry) หมายถึงการลอกเลียนธรรมชาติ หรือ การนำแบบอย่างจากธรรมชาติมาใช้ในการพัฒนาเทคโนโลยี นวัตกรรม หรือ แนวคิดใหม่ ๆ ที่จะสร้างประสิทธิภาพของการออกแบบที่ดีกว่า ในบทความนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะเผยแพร่ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ บทบาทของแนวคิดชีวลอกเลียนต่อการออกแบบ นวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์ รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลทฤษฎีที่เกี่ยวข้องที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญต่อหลักการ กระบวนการที่มีความเหมาะสมและสามารถนำมาบูรณาการประยุกต์ใช้ได้จริงกับการออกแบบนวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์ โดยเลือกใช้วิธีดำเนินการวิจัยด้วยการศึกษาจากงานวิจัย และคัดเลือกผลงานการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ แนวคิดชีวลอกเลียน ของนักออกแบบสากล เป็นหลักเกณฑ์ในการนิเทศศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบกับสองทฤษฎีในการออกแบบ คือ ทฤษฎีจากชีววิทยาสู่การออกแบบ กับ ทฤษฎีจากการออกแบบสู่ชีววิทยา และใช้แบบสอบถามความเห็นในการเก็บข้อมูล บทสรุปและอภิปรายผลการการวิจัย จนได้แนวคิดทางการออกแบบ นวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์ลอกเลียนธรรมชาติที่เหมาะสม คือ การลอกเลียนรูปร่างและรูปแบบของธรรมชาติ การลอกเลียนกระบวนการของธรรมชาติ การลอกเลียนคุณสมบัติด้านสิ่งแวดล้อมของธรรมชาติและการลอกเลียนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ผู้วิจัยจึงให้ข้อเสนอแนะต่อการนำแนวคิดชีวลอกเลียนมาใช้ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ จะส่งผลลัพธ์ที่ตอบโจทย์การใช้งาน ประสิทธิภาพของผู้ใช้งาน ส่งเสริมความยั่งยืน ความสัมพันธ์ที่ดีกับธรรมชาติ ได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น เกิดนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้น เพิ่มความรู้สึกผ่อนคลายและเชื่อมโยงธรรมชาติ ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม (Eco-Impact) ส่งเสริมความยั่งยืน (Sustainability) ในการออกแบบ เป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ไม่ได้ให้แก่ ของใช้ แต่ให้ทางเลือกของการอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างมีจิตสำนึก แต่เป็นการออกแบบที่ตอบโจทย์ทั้งมนุษย์และโลก สร้างประสบการณ์ใหม่ที่มีความหมายลึกซึ้งและยั่งยืน

คำสำคัญ : แนวคิดชีวลอกเลียน, ทฤษฎีการออกแบบลอกเลียนธรรมชาติ, นวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์ลอกเลียนธรรมชาติ, แนวคิดการลอกเลียนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ

The Role of Biomimicry in Innovation Furniture Design

Naruedee Phurattanak ¹

Gomesh Karnchanapayap ²

Received : May 26, 2025

Revised : July 1, 2025

Accepted : July 8, 2025

¹ Doctoral candidate, Ph.D. in Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University,
E-mail: nuinaruedee@gmail.com

² Assistant Prof. Dr., Ph.D. in Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University,
E-mail: karnchanapayap_g@silpakorn.edu

Abstract

Humans have observed and studied the physical characteristics of various biological components, learning about the behaviors of living organisms occurring in ecosystems and natural phenomena. This has led to the science of developing strategic problem-solving methods known as “Biomimicry”, which means mimicking nature or using examples from nature in the development of technology, innovations, or new ideas that create better design efficiency. This article aims to disseminate information related to the role of biomimicry concepts in the design of furniture innovations, gathering and analyzing relevant theoretical data that the researchers consider important for principles and processes that are appropriate and can be practically integrated into furniture innovation design. By choosing to conduct the research through a literature review and selecting furniture design works that primarily use the concept of biomimicry from international designers as criteria for this case study, data is analyzed by comparing it with two design theories: the theory from biology to design and the theory from design to biology. A survey questionnaire is used to collect data, followed by a summary and discussion of the research results. Finally, the concept of innovatively designed furniture inspired by nature emerged, which involves mimicking the shapes and forms of nature, imitating natural processes, replicating the environmental properties of nature, and reflecting the relationship between humans and nature. Therefore, the researcher suggests that applying the concept of biomimicry in furniture design will result in solutions that meet user needs, enhance user experience, promote sustainability, and foster a deeper relationship with nature. Innovations that are more efficient are created, enhancing the feeling of relaxation and connecting with nature, reducing the impact on the environment (Eco-Impact), and promoting sustainability in design. This is the starting point for continuous learning and development, not just providing ‘goods’ but offering ‘choices for living in harmony with nature with consciousness.’ It is a design that meets the needs of both humans and the Earth, creating a new experience that is deeply meaningful and sustainable.

Keywords: Biomimicry Concept, Biomimicry Design Theory, Biomimicry in Furniture Innovation, The Concept of Imitating the Relationship Between Humans and Nature.

คำว่า ชีวลอกเลียน มาจากคำว่า ชีวิต และ เลียนแบบ เป็นแนวทางการปฏิวัตินวัตกรรมที่พยายามแก้ปัญหาที่เป็นความท้าทายของมนุษย์ โดยการเลียนแบบรูปแบบ กลยุทธ์ หรือ วิธีที่ระบบนิเวศในธรรมชาติควบคุมตนเองได้ จุดมุ่งหมายคือการนำแรงบันดาลใจจากวิศวกรรมธรรมชาติมาแก้ปัญหาที่เป็นความท้าทายที่เร่งด่วนที่สุดสำหรับทุกชีวิตบนโลก จากข้อมูลของสถาบันชีวลียนแบบ ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้ให้คำจำกัดความได้ว่าเป็น “แนวทางสำหรับนวัตกรรมที่แสวงหาแนวทางแก้ไขที่ยั่งยืนต่อความท้าทายของมนุษย์ โดยการจำลองรูปแบบและกลยุทธ์ที่ผ่านการทดสอบตามเวลาของธรรมชาติ ที่มีเป้าหมาย คือ การสร้างผลิตภัณฑ์ กระบวนการและนโยบายในวิถีชีวิตแบบใหม่ที่จะสามารถปรับตัวเข้ากับชีวิตบนโลกในระยะยาวได้ดี” (Biomimicry Institute, 2024)

ชีวลอกเลียน หรือ การเลียนแบบทางชีวภาพ คืออะไร? การเลียนแบบทางชีวภาพเป็นกระบวนการที่อิงจากการสังเกตโลกของเราและวิวัฒนาการ มีการพัฒนาที่ใช้เวลา ผ่านมาแล้ว 3.8 พันล้านปี ในอดีตสิ่งมีชีวิตทางชีววิทยา (สัตว์ พืช จุลินทรีย์) สามารถพัฒนากลยุทธ์เพื่อความอยู่รอด เพิ่มประสิทธิภาพการจัดการทำงานทางชีววิทยาและปรับปรุงแบบให้เข้ากับหน้าที่ของสิ่งมีชีวิตทางชีววิทยา ดังที่ Janine Benyus นักชีววิทยาชาวอเมริกัน ผู้เชี่ยวชาญด้านการลอกเลียนชีวภาพชื่อดังกล่าวไว้ว่า “ธรรมชาติได้แก้ไขความท้าทายทั้งหมดที่เราเผชิญอยู่แล้ว ความล้มเหลวกลายเป็นฟอสซิล และสิ่งที่อยู่รอบตัวเรากำลังคอยแจ้งสำคัญในการอยู่รอด” Benyus เป็นนักวิทยาศาสตร์คนแรกที่บุกเบิกแนวความคิดเกี่ยวกับการลอกเลียนทางชีวภาพในช่วงปลายทศวรรษ 1990 โดยการพัฒนาคอนเซ็ปต์พื้นฐานที่ว่ามนุษย์ควรลอกเลียนวิถีทางของธรรมชาติอย่างมีสติ หาวิธีแก้ไขปัญหามาจากผลิตภัณฑ์และเป็นแนวทางนโยบายที่มุ่งเน้นเทคโนโลยีประกอบกับการนำบทเรียนของธรรมชาติไปปฏิบัติจริง สำหรับ Janine Benyus ได้มองการลอกเลียนทางชีวภาพว่า ธรรมชาติเป็นต้นแบบการศึกษาระบบต่าง ๆ ของธรรมชาติและเลียนแบบ โดยใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบหรือกระบวนการต่าง ๆ ที่มีเป้าหมายในการแก้ปัญหาของมนุษย์ เป็นการวัดการใช้มาตรฐานทางนิเวศวิทยาเพื่อตัดสินความถูกต้องของนวัตกรรมของมนุษย์ เป็นที่เล็งใช้วิธีการสังเกต ประเมินและประเมินคุณค่าของธรรมชาติ (Benyus, 2024)

สิ่งที่ไม่ใช่การเลียนแบบทางชีวภาพคืออะไร? ชีวลอกเลียน หรือ การลอกเลียนทางชีวภาพ คือ การออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากชีวภาพประเภทหนึ่ง แต่ไม่ใช่การออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจทางชีวภาพ ทั้งหมดจะถือเป็นการลอกเลียนทางชีวภาพ ปัจจัยสำคัญที่ทำให้การลอกเลียนทางชีวภาพแตกต่างจากวิธีการออกแบบที่ได้รับ แรงบันดาลใจจากชีวภาพอื่น ๆ คือ การเน้นการเรียนรู้และจำลองวิธีแก้ปัญหาการฟื้นฟูที่ระบบสิ่งมีชีวิตมีสำหรับความท้าทาย

ด้านการงานเฉพาะ ตัวอย่างเช่น ชีวิตฐาน หมายถึงการออกแบบที่มีลักษณะคล้ายกับองค์ประกอบต่าง ๆ จากชีวิต (พวกมัน “ดูเหมือน” ธรรมชาติ) ในขณะที่การออกแบบทางชีวภาพนั้นมุ่งเน้นไปที่การใช้งาน (พวกมัน “ทำงานเหมือน” ธรรมชาติ) ความแตกต่างที่สำคัญ คือ การดูว่าธรรมชาติดำเนินไปอย่างไร

ความสับสนยังเกิดขึ้นระหว่างการใช้ประโยชน์ทางชีวภาพและการเลียนแบบทางชีวภาพ แบบแรกหมายถึงการใช้วัสดุชีวภาพหรือสิ่งมีชีวิตในการออกแบบหรือเทคโนโลยี เช่น การใช้ไม้เป็นเฟอร์นิเจอร์ หรือผนังที่มีชีวิตของพืชเพื่อช่วยฟอกอากาศในอาคารสำนักงาน การใช้ประโยชน์ทางชีวภาพอาจเป็นประโยชน์และบางครั้งการออกแบบการลอกเลียนทางชีวภาพก็รวมเอาสิ่งนี้ไว้ด้วยเหตุนี้ อย่างไรก็ตามหากเพียงเพราะนักออกแบบพิจารณาสิ่งมีชีวิตเพื่อหาทางแก้ปัญหาก็ใช้วัสดุจากธรรมชาติก็ไม่ได้หมายความว่า การออกแบบนั้นเป็นการลอกเลียนทางชีวภาพ มนุษย์ได้สร้างความสำเร็จทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ช่วยปรับปรุงสภาพความเป็นอยู่ของมนุษย์ แต่ยังขัดขวางระบบของโลกด้วยวิธีที่รุนแรงอีกด้วย เป็นผลให้นักวิจัย นักออกแบบ และนักวิทยาศาสตร์รุ่นปัจจุบันต้องเผชิญกับปัญหาเร่งด่วน คือ การหาวิธีแก้ปัญหาก็ไม่เพิ่มปัญหาที่มีอยู่ การลอกเลียนธรรมชาติ จึงมีจุดมุ่งหมายเพื่อลอกเลียนธรรมชาติ ไม่ใช่เพื่อทำลายธรรมชาติ “การลอกเลียนทางชีวภาพเป็นเรื่องเกี่ยวกับคุณค่าของธรรมชาติ สำหรับสิ่งที่เราเรียนรู้ ไม่ใช่สิ่งที่เราสามารถสกัด เก็บเกี่ยว หรือเลี้ยงในบ้าน” (Benyus, 2002)

แนวคิดชีวลอกเลียน มีพื้นฐานอยู่บนแนวคิดหลัก คือ ธรรมชาติดำเนินการตามหลักการของความประหยัดและมีประสิทธิภาพอยู่เสมอ โดยไม่ก่อให้เกิดของเสีย ดังที่นักเคมีชาวฝรั่งเศสชื่อ Antoine Lavoisier กล่าวไว้ในปี 1774 ว่า “ไม่มีอะไรสูญหาย ไม่มีอะไรถูกสร้างขึ้น ทุกสิ่งถูกเปลี่ยนแปลง” (Andrea, et al., 2012) ไม่ว่าการประยุกต์ใช้จะเป็นอย่างไร ประสิทธิภาพการเลียนแบบทางชีวภาพจะเป็นส่วนหนึ่งของกลยุทธ์ระดับโลกในการพัฒนาอย่างรับผิดชอบ และยังยืน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างสมดุลระหว่างการใช้ทรัพยากรของโลก เมื่อแปลกลยุทธ์ของธรรมชาติให้เป็นแนวทางปฏิบัติที่เป็นไปได้ ศาสตร์แห่งการเลียนแบบทางชีวภาพจะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญ 3 ประการ คือ

1. เลียนแบบ การเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์และอิงจากการวิจัย จากนั้นจำลองรูปแบบกระบวนการ และระบบนิเวศของธรรมชาติเพื่อสร้างการออกแบบที่สร้างใหม่มากขึ้น
2. จริยธรรม ประสิทธิภาพของการทำความเข้าใจว่าชีวิตทำงานอย่างไร และสร้างสรรค์การออกแบบที่สนับสนุนและสร้างผลลัพธ์ที่เอื้อต่อชีวิตอย่างต่อเนื่อง
3. เชื่อมต่อ(ซ้ำ) แนวคิดที่ว่าเราทุกคนเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติและค้นหาคุณค่าในการยอมรับระบบที่เชื่อมโยงถึงกันของชีวิต เชื่อมต่อ(ซ้ำ) เป็นแนวทางปฏิบัติที่กระตุ้นให้เราสังเกตและใช้เวลามากขึ้นกับธรรมชาติ เพื่อทำความเข้าใจว่าเราเชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกับธรรมชาติอย่างไร และสัมผัสประสบการณ์ว่าชีวิตและกลยุทธ์ทางชีววิทยาของมันเป็นทำงานอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เผยแพร่ข้อมูล บทบาทของแนวคิดชีวลอกเลียนในการออกแบบนวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์
2. รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎี หลักการ กระบวนการแนวคิดชีวลอกเลียน
3. บูรณาการข้อมูลเพื่อให้เกิดการนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงกับ การออกแบบนวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์

วิธีดำเนินการวิจัย

จากตัวอย่างผลงานวิจัย เรื่อง การออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจทางชีวภาพ กรณีศึกษาประสบการณ์การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ของนักศึกษาศาสนาปัตติกรรมภายใน 38 คน ภาควิชาสถาปัตติกรรมภายในและการออกแบบสิ่งแวดล้อม คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัย Hacettepe Çankaya/ ANKARA (ELIBOL et al., 2021) โดยมีจุดมุ่งหมายของการศึกษา คือ การหิยบายกระบวนการออกแบบ การเปลี่ยนแปลงแรงบันดาลใจ ทางเลือกที่ได้สัมผัสแนวคิดชีวลอกเลียน โดยสังเขป เพื่อสร้างความตระหนักถึงแหล่งที่มาของ แรงบันดาลใจจากชีวภาพ ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์

จึงได้กำหนดกรอบแนวคิดของการวิจัยไว้ดังนี้

1. ขั้นตอนพื้นฐานและขั้นตอนย่อยของกระบวนการ
2. การออกแบบที่พัฒนาขึ้นในกระบวนการที่ขับเคลื่อนด้วยแนวทางการแก้ไข
3. การออกแบบที่พัฒนาขึ้นในกระบวนการที่ขับเคลื่อนด้วยปัญหา
4. กิจกรรมการออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจทางชีวภาพ

ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามความเห็นเป็นเครื่องมือประกอบการวิจัยในการเก็บข้อมูลการลอกเลียนทางชีวภาพสามารถพิจารณาเกี่ยวกับการออกแบบโดยทั่วไปที่แบ่งออกเป็น กลุ่มวัสดุ ในสาขาวัสดุศาสตร์ กลุ่มกลศาสตร์/ ไดนามิก ในด้านวิศวกรรมทั่วไปและการเคลื่อนที่ กลุ่มโครงสร้าง ในสาขาวิศวกรรมโครงสร้างและสถาปัตติกรรม กลุ่มรูปทรง ในด้านสถาปัตติกรรมและศิลปะ โดยใช้ 2 วิธีการ ตามข้อมูลในตาราง ต่อไปนี้

ตาราง 1

กระบวนการออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากชีวภาพโดยอาศัยปัญหา

ลำดับ ขั้นตอน	กระบวนการออกแบบ	กลุ่ม วัสดุ	กลุ่ม กลศาสตร์	กลุ่ม โครงสร้าง	กลุ่ม รูปทรง
ขั้นตอนที่ 1	คำจำกัดความของปัญหา	✓	✓	✓	-
ขั้นตอนที่ 2	ปรับกรอบปัญหาใหม่	✓	✓	✓	✓
ขั้นตอนที่ 3	ค้นหาสารละลายทางชีวภาพ	✓	-	-	-
ขั้นตอนที่ 4	กำหนดสารละลายทางชีวภาพ	✓	-	-	-
ขั้นตอนที่ 5	การสกัดหลักการ	✓	✓	✓	✓
ขั้นตอนที่ 6	การประยุกต์ใช้หลักการ	✓	✓	✓	✓

ตาราง 2

กระบวนการออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากชีววิทยาที่ขับเคลื่อนด้วยแนวทางการแก้ไข

ลำดับ ขั้นตอน	กระบวนการออกแบบ	กลุ่ม วัสดุ	กลุ่ม กลศาสตร์	กลุ่ม โครงสร้าง	กลุ่ม รูปทรง
ขั้นตอนที่ 1	การระบุสารละลายทางชีวภาพ	✓	-	-	-
ขั้นตอนที่ 2	กำหนดสารละลายทางชีวภาพ	✓	-	-	-
ขั้นตอนที่ 3	การสกัดหลักการ	✓	✓	✓	✓
ขั้นตอนที่ 4	กรอบแนวทางการแก้ไขใหม่	✓	✓	✓	✓
ขั้นตอนที่ 5	การค้นหาปัญหา	✓	✓	✓	-
ขั้นตอนที่ 6	คำจำกัดความของปัญหา	-	✓	✓	-
ขั้นตอนที่ 7	การประยุกต์ใช้หลักการ	✓	✓	✓	✓

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากตัวอย่างผลงานวิจัย โดยกำหนดกระบวนการออกแบบไว้ 2 แนวทาง คือ

1. กระบวนการออกแบบที่ขับเคลื่อนด้วยแนวทางการแก้ไข (SOLUTION ORIENTED DESIGN PROCESS) หมายถึง แนวทางการออกแบบที่เริ่มต้นจากการ “เข้าใจปัญหา” และพัฒนาแนวทางแก้ไขอย่างเป็นระบบ จนเกิดเป็นผลลัพธ์ของงานออกแบบ โดยเน้นที่ “ปัญหาเป็นตัวตั้ง” มากกว่าเริ่มจากแรงบันดาลใจหรือความงาม

2. กระบวนการออกแบบที่ขับเคลื่อนด้วยปัญหา (PROBLEM DRIVEN DESIGN PROCESS) แนวทางการออกแบบที่เริ่มต้นจากการระบุ “ปัญหา” ที่แท้จริงในบริบทหนึ่ง แล้วใช้กระบวนการออกแบบเพื่อตอบสนองหรือแก้ไขปัญหานั้นโดยเฉพาะ โดยให้ “ปัญหา” เป็นจุดตั้งต้นของความคิด ไม่ใช่ความสวยงาม แรงบันดาลใจ หรือความรู้สึกส่วนตัวของนักออกแบบ ผู้วิจัยจึงได้ใช้วิธีดำเนินการวิจัยด้วยข้อมูลดังแสดงในภาพแผนผัง ต่อไปนี้

ภาพ 1

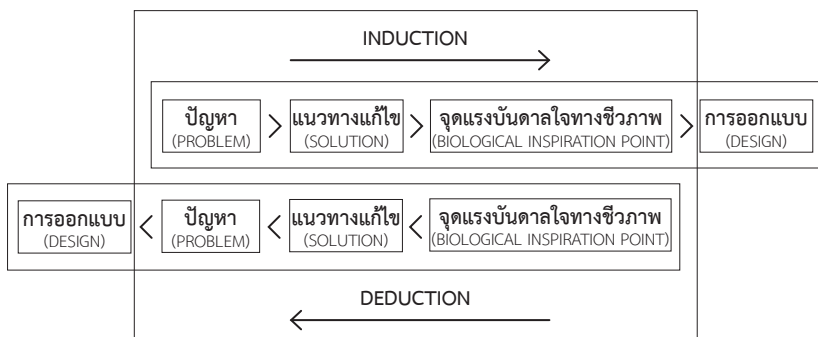
ขั้นตอนพื้นฐานและขั้นตอนย่อยของกระบวนการ



หมายเหตุ. Design Process. จาก Biomimicry in Furniture Design. โดย Tavsana & Sonmez, 2015, Procedia - Social and Behavioral Sciences. Copyright 2015 by Tavsana & Sonmez.

ภาพ 2

ผลสรุปจากกิจกรรมการออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากชีวภาพ



หมายเหตุ. Design Process. จาก Biomimicry in Furniture Design. โดย Tavsana & Sonmez, 2015, Procedia - Social and Behavioral Sciences. Copyright 2015 by Tavsana & Sonmez.

จากการศึกษาตัวอย่างผลงานวิจัยในกิจกรรมการออกแบบที่ได้รับ แรงบันดาลใจจากชีวภาพ นี้ได้ผลลัพธ์ให้เห็นถึงข้อเสนอแนะจากการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงแนวคิดที่สำคัญสองกระบวนการในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ

1. กระบวนการออกแบบที่ขับเคลื่อนด้วยแนวทางการแก้ไข
2. กระบวนการออกแบบที่ขับเคลื่อนด้วยปัญหา

ผลงานวิจัยนี้พบว่ามีความสัมพันธ์และความแตกต่างร่วมกันระหว่างกระบวนการทั้งสองนี้ ในการค้นหาจุดเริ่มต้นและการตัดสินใจในการออกแบบขั้นสุดท้าย ในทั้งสองกระบวนการจะเห็นได้ว่าขั้นตอนสุดท้าย การประยุกต์ใช้หลักการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเฉพาะเมื่อเปรียบเทียบกับขั้นตอนอื่น ๆ ในแต่ละกระบวนการ การดำเนินการตามการวิจัยและการวิเคราะห์ที่เห็นในขั้นตอนเริ่มต้น ทำให้เกิดการร่างภาพ การพัฒนาการออกแบบและการใช้แนวคิดทางวิชาชีพในขั้นตอนสุดท้าย อาจกล่าวได้ว่าในทั้งสองกระบวนการ ขั้นตอนแรกเกี่ยวข้องกับขั้นตอนการเตรียมการที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยการออกแบบ ในขณะที่ขั้นตอนสุดท้ายสามารถสังเกตการเปลี่ยนแปลงข้อมูลเกี่ยวกับผลลัพธ์การออกแบบได้ คิดว่ากระบวนการเชิงเส้นทั้งสองนี้เชื่อมโยงกับวิธีสำคัญสองวิธี วิธีการอุปนัยและวิธีการนิรนัย ภายในขอบเขตนี้ มีการเสนอทฤษฎีการออกแบบและมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกระบวนการต่าง ๆ คือ

ทฤษฎีการออกแบบลอกเลียนธรรมชาติ 2 แนวทาง

1. จากชีววิทยาสู่การออกแบบ เป็นแนวทางที่ขับเคลื่อนด้วยวิธีแก้ปัญหาของสิ่งมีชีวิตและเลียนแบบมาสู่การสร้างนวัตกรรม

2. การออกแบบสู่ชีววิทยา เป็นแนวทางที่ขับเคลื่อนด้วยปัญหาสู่การศึกษาวิธีแก้ปัญหาของสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติเลียนแบบและนำมาแก้ปัญหาให้ดีกว่าเดิม

การวิเคราะห์ข้อมูล

แนวคิดชีวลอกเลียน (Biomimicry) หมายถึง การศึกษาวิธีที่นักออกแบบ นักวิทยาศาสตร์ หรือวิศวกร นำแรงบันดาลใจจากธรรมชาติมาวิเคราะห์ แยกแยะ และประยุกต์ใช้กับการออกแบบผลิตภัณฑ์ ระบบ หรือวิธีการใหม่ ๆ ที่เป็นนวัตกรรม โดยมีเป้าหมายเพื่อความยั่งยืน ในกรณีศึกษานี้มีความสำคัญอย่างยิ่งในทางวิชาการและการใช้ประโยชน์ ผู้วิจัยจึงได้สังเคราะห์และสรุปกรอบแนวคิด หลักการ ทฤษฎี งานวิจัยและกระบวนการที่เกี่ยวข้องไว้ในบทความดังต่อไปนี้

หลักการของการลอกเลียนทางชีวภาพ 3 เรื่อง (Learn Biomimicry, 2025)

เรื่องที่ 1. ธรรมชาติเป็นแบบอย่าง หมายถึง มองว่าธรรมชาติเป็นแบบอย่างในการแก้ไขปัญหาของมนุษย์ ด้วยการสังเกตว่าสิ่งมีชีวิตและระบบนิเวศทำงานอย่างไร การเลียนแบบทางชีวภาพจะพยายามพัฒนานวัตกรรมของมนุษย์ที่เลียนแบบวิธีแก้ปัญหาที่พบในโลกธรรมชาติ เช่น โครงสร้างของใบไม้ซึ่งขับไล่ น้ำและสิ่งสกปรก ได้สร้างแรงบันดาลใจด้านวัสดุศาสตร์ ในการสร้างพื้นผิวที่สามารถทำความสะอาดตัวเองได้

เรื่องที่ 2. ธรรมชาติเป็นที่ปรึกษา หมายถึง แทนที่จะมองว่าธรรมชาติเป็นสิ่งที่ต้องควบคุมหรือครอบงำ แต่พยายามเรียนรู้จากธรรมชาติเพื่อขอคำแนะนำ โดยเข้าใจว่าโลกธรรมชาติทำงานอย่างมีประสิทธิภาพและความสมดุล เช่น การทำความเข้าใจว่าปลวกควบคุมอุณหภูมิในเนินดินอย่างไร แล้วจึงนำไปสู่นวัตกรรมในระบบบำบัดความเย็นแบบระบบระบายความร้อนพื้นฐานที่สุดของการจัดจ่อ (Passive Cooling) ในอาคาร

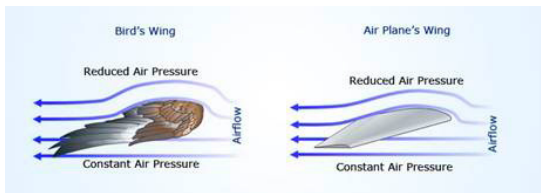
เรื่องที่ 3. ธรรมชาติเป็นมาตรการ หมายถึง ธรรมชาติยังทำหน้าที่เป็นตัวชี้วัดความยั่งยืน ระบบของธรรมชาติทำงานภายในขอบเขตของระบบนิเวศ โดยใช้ทรัพยากรอย่างชาญฉลาด และสร้างของเสียเพียงเล็กน้อยหรือไม่มีเลย สนับสนุนให้นักออกแบบสร้างระบบที่ยั่งยืนและเป็นวงกลมโดยใช้ความสามารถของธรรมชาติในการ Re-Cycle ทรัพยากรและพลังงานเป็นเกณฑ์มาตรฐานสำหรับความสำเร็จ ตัวอย่างเช่น พืชสร้างพลังงานผ่านการสังเคราะห์แสง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ไม่ก่อให้เกิดผลพลอยได้ที่เป็นอันตรายและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพภายในขอบเขตของระบบนิเวศ

ทฤษฎีชีวลอกเลียน 3 ระดับ (Biomimicry Theory) โดย Janine Benyus เป็นผู้บุกเบิกแนวคิดชีวลอกเลียน (Benyus, 2002)

ระดับที่ 1. การลอกเลียนรูปแบบ (Form) คือ การคัดลอกรูปร่าง โครงสร้าง ลักษณะทางกายภาพภายนอกของธรรมชาติ องค์ประกอบหรืออวัยวะต่าง ๆ ที่มองเห็นได้ด้วยตาลอกแบบรูปลักษณ์ โครงสร้างเพื่อใช้ประโยชน์ แต่ยังไม่เข้าใจลึกถึงกระบวนการหรือระบบที่อยู่เบื้องหลัง เช่น การออกแบบวัตถุที่มีรูปแบบอากาศพลศาสตร์ของปีกนก หรือ โครงสร้างทางสถาปัตยกรรมที่ได้รับแรงบันดาลใจจากโครงสร้างรังผึ้ง เกิดขึ้นจากการศึกษารูปแบบขององค์ประกอบทางธรรมชาติที่ฝังใ้้นวัตรกรรมมากมาย เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพ แข็งแรงขึ้น หรือ เบากว่า

ภาพ 3

การเปรียบเทียบการไหลของอากาศระหว่างนกและเครื่องบิน (ภาพจาก Harold Rowett)



หมายเหตุ. ภาพแสดงมุมปะทะระหว่างอากาศกับปีกของนก angle of attack วิศวกรจึงออกแบบให้ปีกของเครื่องบินมีการทำมุมกับแนวปะทะของอากาศเพื่อเพิ่มแรงสำหรับเครื่องบิน. จาก *อุณหภูมิมิ* มีผลต่อการบินมากกว่าที่คิด, โดย ณัฏฐ์สุพล ชูดิธนานนท์, 2562, (<http://www.thaiphysoc.org/article/156/>).

ระดับที่ 2. การลอกเลียนกระบวนการ (Process) คือ ลอกเลียนกระบวนการทำงาน วิธีการ หรือกลไกในธรรมชาติ ศึกษาว่าธรรมชาติทำสิ่งต่าง ๆ อย่างไร ที่เกี่ยวข้องกับเคมี วัสดุ การสังเคราะห์ พลังงาน ฯลฯ ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นในระบบนิเวศที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ ซึ่งอาจรวมถึงวิธีที่สิ่งมีชีวิตผลิตวัสดุควบคุมอุณหภูมิ หรือ การซ่อมแซมตัวเอง เช่น นักวิทยาศาสตร์อาจศึกษาวิธีที่พืชสังเคราะห์สารเคมีผ่านการสังเคราะห์แสงเพื่อสร้างเทคโนโลยีพลังงานสะอาด หรือวิธีที่สัตว์รักษาบาดแผลเพื่อพัฒนาวัสดุที่รักษาตัวเอง

ภาพ 4

คั่นพบวัสดุชนิดใหม่ที่ใช้รักษาบาดแผลด้วยวิธีเลียนแบบธรรมชาติ



หมายเหตุ. ภาพแสดงการออกแบบวัสดุชนิดใหม่ TrAPs ที่ใช้รักษาบาดแผลด้วยวิธีเลียนแบบธรรมชาติ นักวิจัยได้พืดเอ็นเอนส่วนหนึ่งให้อยู่ในรูปแบบโครงสร้างสามมิติ คือ DNA สายเดี่ยวที่สามารถจับกับโมเลกุลเซลล์ด้านหนึ่งก่อนที่จะจับอีกด้านหนึ่งกับโครงค้ำยันคอลลาเจน. จาก คั่นพบวัสดุชนิดใหม่ที่ใช้รักษาบาดแผลด้วยวิธีเลียนแบบธรรมชาติ, โดย ส.เจริญ, 2566, (<http://www.scharoen.com/tharticle/คั่นพบวัสดุชนิดใหม่/>). สงวนลิขสิทธิ์ 2566 โดย ส. เจริญ.

ระดับที่ 3. การลอกเลียนระบบนิเวศ (Ecosystem / System) คือ ลอกเลียนระบบของธรรมชาติ ที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ที่สุดในการลอกเลียนระบบนิเวศ ความเชื่อมโยงและการหมุนเวียนทรัพยากร การเข้าใจธรรมชาติในมุมมององค์รวม นำไปสู่การออกแบบที่ยั่งยืน เชื่อมโยงกับระบบเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม เพื่อสร้างระบบที่ฟื้นฟูพึ่งพาตนเองและมีประสิทธิภาพ เช่น ระบบนิเวศสามารถแจ้งการวางผังเมืองระบบการเกษตร กระบวนการทางอุตสาหกรรมส่งเสริมการออกแบบที่ลดของเสียนำวัสดุกลับมาใช้ใหม่และเพิ่มความยืดหยุ่น หรือ ระบบตามธรรมชาติในพฤติกรรมของสิ่งมีชีวิต

กฎพื้นฐาน 9 ประการที่สนับสนุนแนวคิดของการเลียนแบบทางชีวภาพ (Life's Principles) เป็นแนวคิดที่พัฒนาโดย Biomimicry Institute และ Biomimicry 3.8 (Biomimicry Institute, 2023)

1. ธรรมชาติวิ้งตามแสงแดด หมายถึง ปรากฏการณ์ที่สิ่งมีชีวิตตอบสนองต่อแสงแดดโดยการเคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนทิศทางการเคลื่อนไหวของพืชตามแสง (Phototropism) เช่น พืชที่เจริญเติบโตไปในทิศทางของแสงเพื่อเพิ่มโอกาสในการสังเคราะห์แสง ยอดของต้นไม้โค้งไปหาหน้าต่างที่มีแสง ผีเสื้อบินหาแสงเพื่ออบอุ่น หรือ นกอพยพใช้ตำแหน่งดวงอาทิตย์ในการนำทาง เป็นต้น

ภาพ 5

ผังเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออกเฉียงเหนือของ EEC



หมายเหตุ. ภาพแสดงการออกแบบผังเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออกเฉียงเหนือของ EEC. จาก ส่องผังเมืองระยอง เมืองนี้ที่ตื่นน่าอยู่จริงไหม?, โดย น่ายู, 2565, (<http://nayoo.co/rayong/blocgs/eec-landuse/>). สงวนลิขสิทธิ์ 2566 โดย น่ายู.

2. ธรรมชาติใช้พลังงานตามที่ต้องการเท่านั้น หมายถึง ธรรมชาติไม่ใช้พลังงานเกินความจำเป็น ใช้เท่าที่จำเป็นเพื่อประสิทธิภาพและความยั่งยืน ธรรมชาติจึง “ประหยัดพลังงานอย่างเป็นระบบและเลือกใช้พลังงานที่หาได้ง่าย” เช่น ต้นไม้ใช้พลังงานจากแสงอาทิตย์ในการสังเคราะห์แสงเพียงพอแค่สร้างอาหารให้ตัวเอง แมงมุมสร้างใยเฉพาะขนาดที่จำเป็นเพื่อดักอาหารไม่มากเกินไปจนเปลืองโปรตีนในตัวเอง เป็นต้น

3. ธรรมชาติเหมาะสมกับรูปแบบการทำงาน หมายถึง การที่โครงสร้าง (form), ระบบ (system), หรือพฤติกรรม (behavior) ในธรรมชาติมีความสอดคล้องกับหน้าที่ (function) ที่ต้องการ อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด “Form fits function” รูปร่างเกิดจากหน้าที่ และหน้าที่ก็กำหนดรูปแบบ ธรรมชาติไม่สร้างสิ่งที่เกินความจำเป็น “ทุกอย่างเหมาะสมพอดีกับการใช้งาน” เช่น รูปร่างปลา กลู่มและเพรียวเหมาะกับการว่ายน้ำในน้ำอย่างมีประสิทธิภาพ หรือ โครงสร้างหกเหลี่ยมของรังผึ้งใช้วัสดุน้อยที่สุดแต่แข็งแรงที่สุดสอดคล้องกับหน้าที่ในการจัดเก็บน้ำผึ้งหรือดูแลลูกมด เป็นต้น

4. ธรรมชาติ Re-Cycle ทุกสิ่ง หมายถึง ในระบบธรรมชาติ ไม่มีคำว่า ‘ของเสีย’ อย่างแท้จริง เพราะ ทุกสิ่งถูกใช้ซ้ำ แปรรูป หรือย่อยสลายจนกลายเป็นวัตถุดิบให้ชีวิตอื่นต่อไป อย่างเป็นวงจร (cycle) ที่เชื่อมโยงกัน “ของเสียของสิ่งหนึ่ง เท่ากับเป็น วัตถุดิบของอีกสิ่งหนึ่ง” ธรรมชาติไม่สร้างขยะถาวร เพราะทุกสิ่งถูก Re-Cycle โดยระบบนิเวศ เช่น อุจจาระสัตว์ เป็นปุ๋ยธรรมชาติ เป็นแหล่งอาหารให้แมลงและจุลินทรีย์ กลายเป็นธาตุอาหารให้พืช เป็นต้น

5. ความร่วมมือตอบแทนธรรมชาติ หมายถึง การอยู่รอดไม่ได้เกิดจากการแข่งขันเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากความร่วมมือการให้และรับที่สมดุลกัน ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับสิ่งแวดล้อม

หรือระหว่างสิ่งมีชีวิตด้วยกันเอง ธรรมชาติดำรงอยู่ได้ เพราะมีระบบของการ “พึ่งพา” และ “ตอบแทน” ซึ่งกันและกันอย่างยั่งยืน เช่น ต้นไม้กับเชื้อราไมคอร์ไรซา (mycorrhizae) ต้นไม้ให้น้ำตาลที่สร้างจากการสังเคราะห์แสงแก่เชื้อรา แลกเปลี่ยนน้ำและแร่ธาตุกับรากไม้

6. ธรรมชาติเกี่ยวกับความหลากหลาย หมายถึง ธรรมชาติเปรียบเสมือน ธรรมชาติที่เก็บสะสม “ความหลากหลายทางชีวภาพ” ไว้เป็นทุนสำคัญของชีวิต ทั้งในแง่ระบบนิเวศ เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม เช่น ยารักษาโรคจำนวนมากมาจากพันธุ์พืชในป่า แรงบันดาลใจทางนวัตกรรม เช่น ปีกนกในอากาศยานศาสตร์ เป็นต้น

7. ธรรมชาติต้องการความเชี่ยวชาญในท้องถิ่น หมายถึง สิ่งมีชีวิตและระบบนิเวศในธรรมชาติมักปรับตัวอย่างลึกซึ้งกับบริบทเฉพาะของพื้นที่นั้น ๆ ทั้งในด้านภูมิอากาศ วัสดุทรัพยากร ปริมาณน้ำ ดิน สัตว์ หรือแม้แต่จังหวะฤดูกาล เช่น พืชทนแล้งในทะเลทราย มีรากลึกเพื่อดูดน้ำ มีใบเล็กหรือมีขนเพื่อลดการคายน้ำ บ้านที่สร้างตามลมและแดดของพื้นที่ ไม่ใช่เครื่องปรับอากาศ เป็นต้น

8. ธรรมชาติควบคุมความส่วนเกินจากภายใน หมายถึง ธรรมชาติมีระบบควบคุมภายในเพื่อรักษาสสมดุล เช่น วัสดุที่เสื่อมสภาพเองตามเวลา โดยไม่ต้องรื้อถอน ระบบที่ไม่ผลิตส่วนเกิน เช่น zero waste system เป็นต้น

9. ธรรมชาติใช้พลังแห่งขีดจำกัด หมายถึง ธรรมชาติเข้าใจว่าทรัพยากรมีจำกัด เวลาและพื้นที่ก็มีจำกัด จึงออกแบบให้เกิด “ประสิทธิภาพสูงสุดในเงื่อนไขที่มีอยู่” เช่น ขนนก ต้องแข็งแรงพอให้บิน แต่เบาที่สุด ธรรมชาติใช้โครงสร้างกลวง ลายตาข่ายละเอียด ขั้วจำกัดร่อนน้ำหนัก กลายเป็นโอกาสให้เกิดวัสดุอัจฉริยะ หรือ การออกแบบโดยใช้วัสดุน้อย ลดต้นทุน ลดผลกระทบ ออกแบบพื้นที่ขนาดเล็กให้ใช้ได้หลากหลายหน้าที่ เป็นต้น

กระบวนการลอกเลียนทางชีวภาพอย่างไร (Biomimicry Design Process)

โดย Biomimicry Institute และ Biomimicry 3.8 คือ ชุดกระบวนการที่ช่วยให้ค้นออกแบบวิศวกร นักวิทยาศาสตร์ หรือผู้คิดนวัตกรรม สามารถนำแรงบันดาลใจจากธรรมชาติมาแปลงเป็นการออกแบบที่มีประสิทธิภาพและยั่งยืน มี 5 ขั้นตอนหลัก (Baumeister, et al., 2012)

1. แปลปัญหาของมนุษย์ให้เป็นคำถามที่ธรรมชาติตอบได้ (Biologize the Challenge) สังเกตและศึกษาธรรมชาติเพื่อสร้างความเข้าใจว่าสิ่งมีชีวิตแก้ปัญหาในสภาพแวดล้อมได้อย่างไร วิถีทางชีววิทยา นิเวศวิทยาและวิทยาศาสตร์ธรรมชาติอื่น ๆ เช่น การศึกษาและตั้งคำถามว่า “มีสิ่งมีชีวิตใดบ้างที่สามารถควบคุมอุณหภูมิภายในร่างกายหรือลำตัวได้?” เพื่อรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับระบบธรรมชาติที่ต้องการศึกษาการลอกเลียนแบบ

2. ค้นหาว่าสิ่งมีชีวิตใดมี กลยุทธ์ทางชีวภาพ ที่ตอบโจทย์ปัญหานั้น (Discover Biological Strategies) ศึกษาจากธรรมชาติ ผ่านงานวิจัย วารสาร หรือสิ่งเกตุการณ์ อาจใช้

ชีววิทยา วัสดุศาสตร์ นิเวศวิทยา ฯลฯ ระบุความท้าทายในการออกแบบวิธีที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การปรับปรุงการขนส่ง การสร้างอาคารที่ประหยัดพลังงานมากขึ้น หรือ การพัฒนาวัสดุใหม่ วิศวกรอาจศึกษาว่าปลาและสัตว์ทะเลว่ายน้ำอย่างไร มองไปที่ธรรมชาติเพื่อดูว่าปัญหาที่คล้ายคลึงกันได้รับการแก้ไขอย่างไร

3. แยกหลักการออกแบบที่อยู่เบื้องหลังกลไกธรรมชาติ (Abstract the Design Strategies) เป็นขั้นตอนหลังจากระบุความท้าทายที่คล้ายคลึงกันแล้ว คือ การดึงกลยุทธ์ หรือ หลักการพื้นฐาน เปลี่ยนพฤติกรรมหรือโครงสร้างในธรรมชาติให้กลายเป็นหลักการออกแบบที่นำไปใช้ได้จริง เช่น ช่องลมระบายอากาศแบบต่อเนื่อง ใช้ความต่างอุณหภูมิ เป็นหลักการจากรังปลวก หรือ การศึกษารูปทรงเรขาคณิตโครงสร้างของปีกนก เพื่อทำความเข้าใจว่าระบบของปีกนกลดแรงต้านได้อย่างไรนำไปเพิ่มประสิทธิภาพการใช้พลังงาน

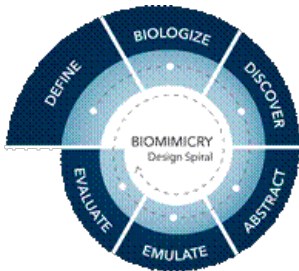
4. นำหลักการนั้นมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบของมนุษย์ (Emulate the Solution) เมื่อเข้าใจและเลียนแบบกลยุทธ์ตามธรรมชาติแล้วจะถูกแปลงเป็นการออกแบบของมนุษย์ พัฒนาแนวคิดให้เป็นต้นแบบ หรือผลิตภัณฑ์ อาจใช้เทคนิคทางวิศวกรรม การวางระบบ หรือ การสร้างวัสดุใหม่ การออกแบบผลิตภัณฑ์ แนวคิดใหม่เกี่ยวกับวิธีแก้ปัญหาตามธรรมชาติ เป้าหมายไม่จำเป็น ต้องสร้างแบบจำลองธรรมชาติที่แน่นอน แต่เพื่อจับสาระสำคัญและหน้าที่การทำงาน (Function)

5. ประเมินผลและปรับปรุง (Evaluate & Refine) พิจารณาความสอดคล้องกับ หลัก Life's Principles ประเมินความยั่งยืน ประสิทธิภาพ และผลกระทบที่พัฒนาผ่านการลองผิดลองถูกจะต้องได้รับการทดสอบและปรับแต่งเพื่อให้แน่ใจว่ามีประสิทธิภาพในบริบทของมนุษย์ เช่น การสร้างต้นแบบ การทดสอบและการปรับเปลี่ยนเพื่อปรับปรุงการออกแบบ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการลอกเลียนทางชีวภาพในส่วน of หลักการ ทฤษฎีชีวลอกเลียน 3 ระดับ (Biomimicry Theory) กฎพื้นฐาน 9 ประการที่สนับสนุนแนวคิด (Life's Principles) และ กระบวนการ (Biomimicry Design Process) ทั้ง 5 ขั้นตอนหลัก ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นพบเครื่องมือประกอบการวิจัยที่มีประโยชน์สำหรับการเรียนรู้ขั้นตอนที่สำคัญต่อความสำเร็จของหลักการออกแบบทางชีวภาพ คือ เกลียวการออกแบบ การเลียนแบบทางชีวภาพ (Biomimicry Design Spiral) เพื่อสะท้อนถึงขั้นตอนการเรียนรู้ และการทำซ้ำอย่างต่อเนื่องซึ่งเป็นแบบอย่างของกระบวนการที่ไม่เป็นเชิงเส้นและวนซ้ำ ขั้นตอนต่าง ๆ จะแสดงตามลำดับ แต่สามารถทบทวนขั้นตอนก่อนหน้านี้และแก้ไขผลงานไปพร้อมกัน เป็นแนวทางการออกแบบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ โดยเฉพาะจากรูปแบบ กระบวนการ และระบบในสิ่งมีชีวิต จุดมุ่งหมายเพื่อสร้างนวัตกรรมที่ยั่งยืน

ภาพ 6

เกลียวการออกแบบการเลียนแบบทางชีวภาพ (Biomimicry Design Spiral)



หมายเหตุ. จาก Biomimicry in Furniture Design. โดย Tavsana & Sonmez, 2015, Procedia - Social and Behavioral Sciences. Copyright 2015 by Tavsana & Sonmez.

โครงสร้างของเกลียวการออกแบบการเลียนแบบทางชีวภาพ (Biomimicry Design Spiral) คือ เครื่องมือคิดเชิงกระบวนการ ที่ถูกพัฒนาขึ้นโดย *Biomimicry 3.8* ประกอบด้วย 6 ขั้นตอนหลัก (แบบวนซ้ำ)

1. DEFINE หมายถึง กำหนดโจทย์ ตั้งปัญหาที่ต้องการแก้ โดยเน้นที่ หน้าที่ (Function) เช่น เราต้องการควบคุมอุณหภูมิ, เราต้องการกันน้ำ, เราต้องการลดการใช้พลังงาน ไม่ใช่เราจะทำตึกแบบไหน แต่คือ ตึกควรทำหน้าที่อะไรให้ชีวิตดีขึ้น?

2. BIOLOGIZE หมายถึง แปลงโจทย์มนุษย์ เป็นคำถามทางธรรมชาติ เช่น ธรรมชาติจัดการกับปัญหานี้อย่างไร? สิ่งมีชีวิตใดบ้างที่กันน้ำโดยไม่ใช้พลังงาน?

3. DISCOVER หมายถึง ค้นหาธรรมชาติที่ทำหน้าที่นั้นได้ดี โดย สังเกต วิจัย ค้นหาแรงบันดาลใจในธรรมชาติที่แก้ปัญหาแบบเดียวกัน

4. ABSTRACT หมายถึง ถอด หลักการ” ออกมาจากธรรมชาติ สกัด กลยุทธ์ ที่ธรรมชาติเพื่อใช้ในการออกแบบ เช่น ใบบัว มีพื้นผิวระดับนาโนที่ไล่น้ำ หลักการคือ micro/nanostructured surface = water repellence

5. EMULATE หมายถึง เลียนแบบหลักการที่สกัดออกมา นำแนวคิดธรรมชาติมาสร้างสิ่งใหม่ เช่น วัสดุ ระบบ สถาปัตยกรรม พลังงาน ฯลฯ ไม่ใช่การ ลอกแบบ แต่เป็นการเลียนแบบแนวทางที่ธรรมชาติใช้ ให้เหมาะกับงานออกแบบของมนุษย์

6. EVALUATE หมายถึง ประเมินความยั่งยืน ตรวจสอบว่าสิ่งที่ออกแบบ สอดคล้องกับหลักชีวิต (Life's Principles) หรือไม่ เช่น ใช้พลังงานหมุนเวียนหรือไม่ก่อให้เกิดมลพิษหรือของเสีย สร้างเงื่อนไขที่ดีต่อชีวิตรอบข้าง

จากการศึกษารวบรวมข้อมูลของเครื่องมือประกอบการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ค้นพบ **จุดเด่น** ของเนื้อหา นั้นจะไม่ใช่แค่ การลอกแบบรูปร่าง (Form Mimicry) แต่เน้นที่ การเข้าใจกลไกในธรรมชาติ (Process & System Mimicry) สนับสนุนการคิดแบบองค์รวมและยั่งยืน (Sustainable Innovation) สร้างวัฒนธรรมการออกแบบที่ตั้งคำถามว่า ธรรมชาติจัดการเรื่องนี้อย่างไร? (How would nature do this?) จนเกิดเป็นประเด็นที่ส่งผลข้อค้นพบต่อมา คือ

ความท้าทายต่อกระบวนการออกแบบชีวลอกเลียน จะไม่ใช่แค่เรื่องหาแรงบันดาลใจจากธรรมชาติให้เจอ แต่คือ การเข้าใจอย่างลึกซึ้งให้สามารถแปลงเป็นการออกแบบที่ใช้งานได้จริง ทำให้เกิดผลกระทบเชิงบวกโดยไม่ย้อนแย้งกับธรรมชาติ ซึ่งกระบวนการนี้มีความท้าทายในหลายระดับ ทั้งทางเทคนิค สังคม วัฒนธรรม และเชิงระบบ ผู้วิจัยได้ทำการสรุปความท้าทายแนวทางแก้ไข ต่อกระบวนการออกแบบชีวลอกเลียน ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 3

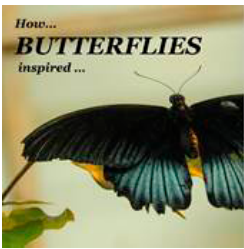
ตารางเปรียบเทียบ สรุปความท้าทาย แนวทางแก้ไข ต่อกระบวนการออกแบบชีวลอกเลียน (Biomimicry Design Process) ที่สามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนหรือการอบรมได้ทันที

ความท้าทาย	ประเด็นเนื้อหา คำอธิบาย	แนวทางแก้ไข
ขาดความรู้ด้านชีววิทยา	ขาดพื้นฐานชีววิทยาและการสื่อสารข้ามศาสตร์ ผู้ออกแบบมักไม่มีพื้นฐานทางชีววิทยา	- สร้างทีมร่วมกับนักชีววิทยา - จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ “Biology for Designers”
ขาดแหล่งข้อมูลที่ใช้งานง่าย	กลยุทธธรรมชาติยังหาได้ยากหรือซับซ้อน	- ใช้ฐานข้อมูลเช่น AskNature.org - พัฒนาเครื่องมือค้นหาทางชีวภาพที่ใช้ภาษานักออกแบบ
ความซับซ้อนทางเทคโนโลยี	กลไกธรรมชาติบางอย่างยังเลียนแบบได้ยาก ยังไม่สามารถจำลองธรรมชาติได้เต็มรูปแบบ	- วิจัยร่วมกับวัสดุศาสตร์ (Nanotechnology) - ทดลองในระดับเล็กก่อนขยายจริง
เศรษฐกิจ ต้นทุนสูง-ผลตอบแทนไม่ชัด	การลอกเลียนธรรมชาติเพิ่มต้นทุนการออกแบบ	- เน้น <i>long-term value</i> และ <i>sustainability ROI</i> (Return on Investment) - ใช้ตัวอย่างความสำเร็จเพื่อดึงดูดผู้สนับสนุน
วิธีผลิตไม่ยั่งยืนจริง	แม้ได้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติ แต่กระบวนการผลิตยังสร้างมลพิษ	- ตรวจสอบทุกขั้นตอนด้วย <i>Life's Principles</i> - พัฒนาเทคนิคการผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม
ความเข้าใจผิดเรื่อง biomimicry	เข้าใจว่าแค่ “ถือประสิทธิภาพ” หรือแค่เรื่องดีไซน์ภายนอก	- สื่อสารว่า biomimicry คือ “การเรียนรู้ระบบ-ฟังก์ชัน-ความยั่งยืน” - ใช้กรณีศึกษาเปรียบเทียบแบบถูกกับผิด
การสื่อสารข้ามศาสตร์ลำบาก	นักออกแบบ-นักชีววิทยา-วิศวกรพูด “คนละภาษา”	- ใช้เครื่องมือ visual เช่น design spiral หรือ blueprint ร่วมกัน - จัดทีมข้ามศาสตร์ที่มี “ตัวกลาง” ทางภาษาหรือนักประสานงาน

ผู้วิจัยได้รวบรวมตัวอย่างผลงานนวัตกรรมในหลายสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับงานวิศวกรรม โครงสร้าง สถาปัตยกรรม การออกแบบตกแต่งภายใน การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ และวัสดุ ที่มีมนุษย์เป็นผู้ออกแบบเพื่อแก้ปัญหาในการดำรงชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสรุปกรอบแนวคิด สังเคราะห์หลักการ ทฤษฎี งานวิจัยและกระบวนการที่เกี่ยวข้องไว้แสดงตามข้อมูลในตาราง ต่อไปนี้

ตาราง 4

ตัวอย่าง “แรงบันดาลใจทางชีวภาพ” สู่การประยุกต์ใช้ “แนวคิดชีวลอกเลียน”

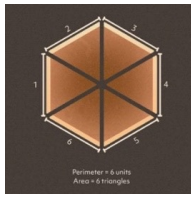
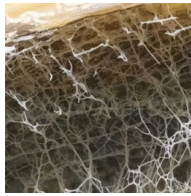
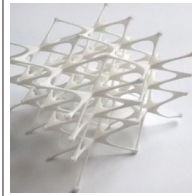
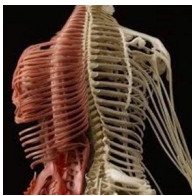
สถาปัตยกรรมและการออกแบบอาคาร (Thearchitectsdiary, 2023) สตูดิโอ 505 บริษัทออสเตอร์เลือกแบบอาคารโลตัสในเมืองหวู่จิน ประเทศจีน อาคารนี้แล้วเสร็จในปี พ.ศ. 2556		
ภาพแรงบันดาลใจทางชีวภาพ	การประยุกต์ใช้ “แนวคิดชีวลอกเลียน”	หลักการการประยุกต์ใช้และประโยชน์
		การออกแบบตัวอาคารได้รับแรงบันดาลใจจากดอกบัว 3 ระยะ ชั้นของอาคารแสดงถึงดอกตูม ดอกที่บานเต็มที่ และดอกบานพร้อมฝักเมล็ด การออกแบบอาคารมีจุดมุ่งหมายเพื่อจับภาพดอกบัวสามขั้นตอน
การขนส่งและการบิน (4dproducts, 2023) วิศวกรที่ออกแบบเครื่องบิน A380		
ภาพแนวคิดชีวลอกเลียน	ภาพผลงานการประยุกต์ใช้	หลักการการประยุกต์ใช้และประโยชน์
		นกอินทรี มีขนพิเศษที่ปลายปีก ขณะที่บินชนที่ปลายปีกขนาดใหญ่จะขดตัวจนเกือบตั้งตรง เพื่อป้องกันไม่ให้อากาศจากใต้ปีกม้วนงอจนเกิดการเสียดสีที่ด้านบนของปีกวิธีนี้ปีกจะได้รับแรงยกขึ้นที่เรียกว่าแรงยกส่งผลให้ประหยัดเชื้อเพลิงได้สูงสุดถึง 3%
พลังงานและทรัพยากรหมุนเวียน (Justenergy, 2020) นักวิทยาศาสตร์ เยอรมนี		
ภาพแนวคิดชีวลอกเลียน	ภาพผลงานการประยุกต์ใช้	หลักการการประยุกต์ใช้และประโยชน์
		ปีกของผีเสื้อเลือกหลายสีดำที่ดูดซับพลังงานจากดวงอาทิตย์ได้ดีมาก สามารถสร้างฟิล์มบาง ๆ ที่นำไปใช้ในเซลล์แสงอาทิตย์เพื่อการผลิตพลังงานที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นได้ แผ่นเหล่านี้สามารถดูดซับแสงได้ทุกมุมไม่เหมือนเซลล์แสงอาทิตย์ในรูปแบบเดิม

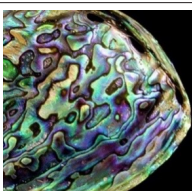
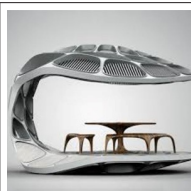
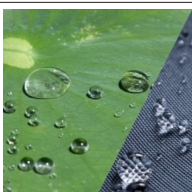
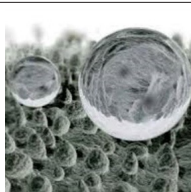
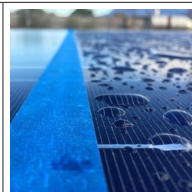
การแพทย์ ยาและการดูแลสุขภาพ (4dproducts, 2023) George de Mestral นักประดิษฐ์ ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ ปี 1984		
ภาพแนวคิดชีวลอกเลียน	ภาพผลงานการประยุกต์ใช้	หลักการการประยุกต์ใช้และประโยชน์
		พืชใช้วิธีการขยายพันธุ์โดยการสร้างเมล็ดที่มีลักษณะเป็นตะขอน เพื่อให้สามารถเกาะเกี่ยวกับสิ่งมีชีวิตอื่น เพื่อใช้เป็นพาหนะในการขยายพันธุ์ไปยังแหล่งต่าง ๆ การค้นพบนี้ทำให้เกิดแนวคิดมาต่อยอดและประดิษฐ์เป็น Velcro หรือ “แถบตีนตุ๊กแก”
การออกแบบผลิตภัณฑ์ (4dproducts, 2023) วิศวกรของ Cornell University		
ภาพแนวคิดชีวลอกเลียน	ภาพผลงานการประยุกต์ใช้	หลักการการประยุกต์ใช้และประโยชน์
		หนังปลาหมึกยักษ์ พัฒนาวัสดุที่ยืดหยุ่นได้ด้วยการปรับเปลี่ยนพื้นผิวแบบ 3 มิติ ผลิตภัณฑ์สังเคราะห์ที่สามารถเปลี่ยนรูปร่าง ขนาด สีและพื้นผิวได้ตามต้องการ นวัตกรรมนี้จำลองมาจากชีวิตจริงของปลาหมึกยักษ์และปลาหมึก การใช้งานมีตั้งแต่การบรรจุและการขนส่ง

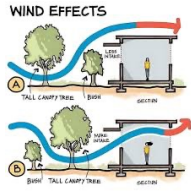
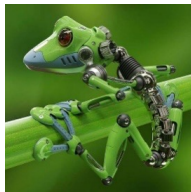
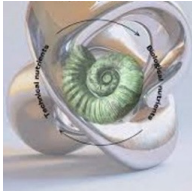
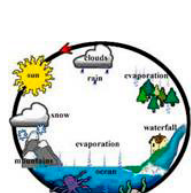
จากอดีตถึงปัจจุบัน แรงบันดาลใจทางชีวภาพ ได้มีอิทธิพลกับการนำไปใช้แก้ปัญหาในการออกแบบตลอดจนกระบวนการผลิต ผลิตภัณฑ์นวัตกรรมที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและเป็นประโยชน์ต่อมนุษย์อย่างมาก ในหลายสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับงานโครงสร้าง สถาปัตยกรรม การออกแบบตกแต่งภายใน การออกแบบเฟอร์นิเจอร์และวัสดุ บทความนี้จะกำหนดขอบเขตของการศึกษาในเรื่อง บทบาทของแนวคิดชีวลอกเลียนในการออกแบบนวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์ ซึ่งถือเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์แห่งการออกแบบวิถีชีวิตของมนุษย์ให้เกิดความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้นในการใช้ชีวิตประจำวัน โดยให้ความสำคัญทั้งในด้านรูปทรง โครงสร้าง หรือ วัสดุที่ใช้ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่จะมีลักษณะเพื่อความสวยงามและการใช้งานจริง และมีการศึกษาการออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจจากสิ่งมีชีวิตทั้งขนาดมหภาคและขนาดจุลภาคในธรรมชาติ การออกแบบนวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์จึงถูกสร้างขึ้นภายใต้แนวคิดชีวลอกเลียนและได้นำไปใช้ในชีวิตประจำวันอย่างแท้จริง ผู้วิจัยจึงได้แสดงให้เห็นถึงการวิเคราะห์ข้อมูลตามตัวอย่าง ดังต่อไปนี้ (Pathak, 2019)

ตาราง 5

ตัวอย่าง ทฤษฎีการออกแบบลอกเลียนธรรมชาติ จากชีววิทยาสู่การออกแบบเปรียบเทียบกับ การออกแบบสู่ชีววิทยา

ชีวภาพต้นแบบที่ศึกษา	หลักการการศึกษาที่เกิดขึ้น ในธรรมชาติ	ชีววิทยาสู่การออกแบบ	การออกแบบสู่ชีววิทยา
1. โครงสร้างที่แข็งแรงแต่เบา			
			
โครงสร้างรังผึ้ง กระดาดรังผึ้งในโต๊ะ แก้อั้วที่ต้องการความแข็งแรงแต่เบา กับ ไม้แปรรูปที่มีโครงสร้างคล้ายรังผึ้งภายใน ทำให้ใช้วัสดุ น้อยลงแต่ยังทนทาน			
			
โครงสร้างกระดูกกลาง (Lizoňová, & Tončíková, 2019) เบาะนั่งมีรูพรุนแบบนุ่มพิมพ์ 3 มิติ กับ โครงเฟอร์นิเจอร์โลหะที่เป็นขาโต๊ะ หรือ โครงเก้าอี้ที่มีโครงภายในแต่ยังรับ น้ำหนักได้ดี			
			
โครงสร้างกระดูกมนุษย์ (Lizoňová, & Tončíková, 2019) เก้าอี้ที่เลียนแบบรูปร่างกระดูกเพื่อความแข็งแรงและเบา กับ แก้อั้วที่เลียนแบบโครงสร้างกระดูกเพื่อความแข็งแรงและเบา			

ชีวภาพต้นแบบที่ศึกษา	หลักการการศึกษาที่เกิดขึ้นในธรรมชาติ	ชีววิทยาสู่การออกแบบ	การออกแบบสู่ชีววิทยา
2. ความยืดหยุ่นและการรองรับแรงกด			
			
โครงสร้างใยแมงมุม (Lizoňová, & Tončíková, 2019) เบาะรองนั่งที่ทำจากเส้นใยสังเคราะห์เลียนแบบใยแมงมุม กับ กระดาษที่มีการเคลือบสารสะท้อนแสง UV ที่ทำให้ก้นไม่เป็นขน เหมือนกับเส้นใยของแมงมุม ใช้ในการออกแบบเก้าอี้หรือที่นั่งที่ต้องการความยืดหยุ่นและรองรับน้ำหนัก			
			
Bamboo Flexibility (Lizoňová, & Tončíková, 2019) เก้าอี้หรือโซฟาที่มีความยืดหยุ่นสูงโดยใช้ ไม้ หรือ โลหะ ที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นเลียนแบบความยืดหยุ่นของไม้ไผ่			
3. วัสดุที่เลียนแบบธรรมชาติ			
			
การเคลือบที่ได้แรงบันดาลใจจากเปลือกหอย (Lizoňová, & Tončíková, 2019), (Learn biomimicry, 2025). ใช้การเคลือบผิววัสดุให้ทนต่อรอยขีดข่วนและการกัดกร่อน เช่น การเคลือบโลหะหรือไม้ด้วยวัสดุที่เลียนแบบโครงสร้างเปลือกหอยที่มีรูปร่างเหมือน เปลือกหอยที่เปิดออก กับ คอนกรีตที่ซ่อมแซมตัวเองได้จากแบคทีเรียบาซิลลัสที่สร้างหินปูนซึ่งอาศัยอยู่ตามหิน			
			

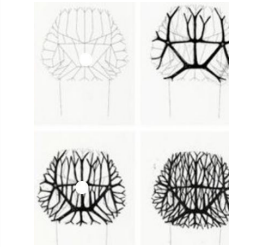
ชีวภาพต้นแบบที่ศึกษา	หลักการศึกษานี้เกิดขึ้นในธรรมชาติ	ชีววิทยาสู่การออกแบบ	การออกแบบสู่ชีววิทยา
ผิวใบบัว ทำความสะอาดพื้นผิวด้วยตัวเอง (Lizoňová, & Tončíková, 2019) ใช้พื้นผิวไม้หรือโลหะที่สามารถป้องกันฝุ่นและน้ำเกาะตัวได้เหมาะกับเฟอร์นิเจอร์กลางแจ้ง แก้วอียิปต์กันน้ำและทำความสะอาดตัวเองได้โดยใช้หลัก ผิวใบบัว กับ พื้นผิวไมโครนาโนคล้ายใบดอกบัวการสะสมของฝุ่นหรือสิ่งสกปรกจะลดลง เพราะสิ่งสกปรกจะไม่เกาะติดกับพื้นผิว			
4. ระบบอัจฉริยะจากธรรมชาติ			
			
การกรองอากาศด้วยต้นไม้ (Lizoňová, & Tončíková, 2019) โต๊ะหรือชั้นวางของที่มีโครงสร้างช่วยกรองอากาศ หรือปรับอุณหภูมิโดยเลียนแบบกระบวนการของต้นไม้ กับ เครื่องกรองอากาศ			
			
กลไกการพับแบบยืดหยุ่น (Lizoňová, & Tončíková, 2019)			
5. ความยั่งยืนและการรีไซเคิล			
			
เลียนแบบกระบวนการหมุนเวียนสารในธรรมชาติ (Learn biomimicry, 2025). วัสดุที่สามารถหมุนเวียนได้ มีอยู่การใช้งานยาวนาน เช่น โลหะผสมจากธรรมชาติหรือไม้ที่ผ่านกระบวนการบำบัดที่เลียนแบบการเติบโตของต้นไม้			

สรุปและอภิปรายผล

ผู้วิจัยได้ค้นพบคุณค่าความสำคัญในบทบาทของแนวคิดชีวลอกเลียนที่มีอิทธิพลสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ดีต่อการพัฒนานวัตกรรมในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ร่วมสมัยดังที่ได้ทำการศึกษาและยกตัวอย่างตามตาราง 4 การใช้แรงบันดาลใจทางชีวภาพที่นำไปสู่การประยุกต์ใช้แนวคิดชีวลอกเลียน และ ตามตาราง 5 การนำทฤษฎีชีวีวิทยาสู่การออกแบบเปรียบเทียบกับ การนำทฤษฎีการออกแบบสู่ชีวีวิทยาลอกเลียนธรรมชาติ จากผลการศึกษาผู้วิจัยได้ค้นพบ 4 แนวทางการออกแบบนวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์ลอกเลียนธรรมชาติ ที่จะเป็นแนวทางเพื่อสร้างนวัตกรรมให้กับการออกแบบผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ในอนาคตต่อไปได้ คือ การลอกเลียนรูปร่างและรูปแบบของธรรมชาติ การลอกเลียนกระบวนการของธรรมชาติ การลอกเลียนคุณสมบัติด้านสิ่งแวดล้อมของธรรมชาติ การลอกเลียนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ ผู้วิจัยจึงได้สังเคราะห์และสรุปกรอบแนวคิด หลักการ ทฤษฎี งานวิจัยและกระบวนการที่เกี่ยวข้องไว้ในบทความดังต่อไปนี้

ตาราง 6

แนวทางการออกแบบนวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์ลอกเลียนธรรมชาติ

แนวทางที่ 1. การลอกเลียนรูปร่างและรูปแบบของธรรมชาติ		
ภาพนวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์	ภาพแนวคิด	หลักการการประยุกต์ใช้
		Vegetal เก้าอี้พลาสติกแบบวางซ้อนกันได้ ใช้ แนวคิดในการออกแบบ คือ การทำเก้าอี้ที่ดูราวกับเติบโตตามธรรมชาติ แนวความคิด “ผัก” มีโครงสร้างกิ่งก้านเรียบที่ถักทอเป็นสามระดับเพื่อสร้างโครงที่นั่งทรงกลมที่ไม่สม่ำเสมอเล็กน้อย ด้านล่างเก้าอี้มีความมั่นคงด้วยซี่โครงที่ยื่นออกมาจากขาเพียง ผู้ออกแบบ Ronan & Erwan Bouroullec

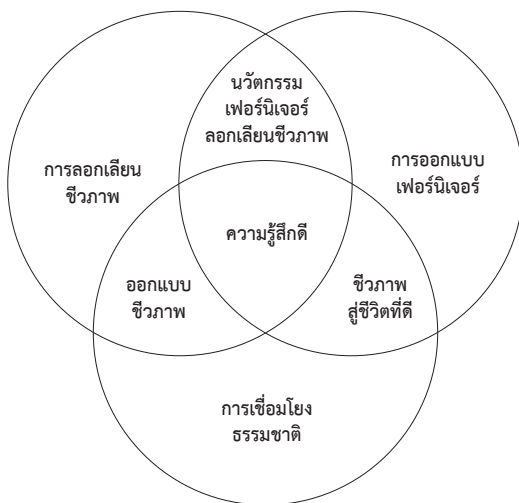
แนวทางที่ 2. การลอกเลียนกระบวนการของธรรมชาติ		
		เก้าอี้เลียนแบบชีวภาพแทนที่เบาะ โครงสร้างจากการพิมพ์ 3 มิติ แนวความคิด จากเซลล์พืชซึ่งสามารถพิมพ์แบบ 3 มิติจากวัสดุชนิดเดียว ผู้ออกแบบ Lilian Van Daal
แนวทางที่ 3. การลอกเลียนคุณสมบัติสิ่งแวดล้อมของธรรมชาติ		
		ผู้ออกเฟอร์นิเจอร์หล่อทราย เพื่อเลียนแบบกระบวนการสร้างหินตามธรรมชาติ Kajsa Melchior ดีไซน์เนอร์ชาวสวีเดนได้สร้างสรรค์คอลเลกชันเฟอร์นิเจอร์และแสงไฟที่มีเงาออร์แกนิก ซึ่งมีรูปร่างเหมือนการก่อตัวทางธรณีวิทยาโดยใช้แรงดัน น้ำ และอากาศ ผู้ออกแบบ Kajsa Melchior
แนวทางที่ 4. การลอกเลียนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ		
		รังนก การออกแบบของธรรมชาติ ที่อบอุ่นคือแรงบันดาลใจที่นักออกแบบในการสร้างที่อยู่อาศัยของมนุษย์ที่สะดวกสบาย ผู้ออกแบบ Simple Nest Chair Concept

จากการอธิบายในตาราง 6 แนวทางการออกแบบนวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์ลอกเลียนธรรมชาติ คือ การลอกเลียนรูปร่างและรูปแบบของธรรมชาติ การลอกเลียนกระบวนการของธรรมชาติ การลอกเลียนคุณสมบัติสิ่งแวดล้อมของธรรมชาติ และการลอกเลียนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติที่จะเป็นแนวทางเพื่อสร้างนวัตกรรมให้กับการออกแบบผลิตภัณฑ์เฟอร์นิเจอร์ในอนาคตต่อไปได้ (Naylor, 2023)

ผู้วิจัยจึงได้คิดค้นแผนภูมิความสัมพันธ์ของแนวคิดชีวลอกเลียนในการออกแบบนวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์ โดยกำหนดให้มี 3 หลักการที่มีความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกัน คือ การลอกเลียนชีวภาพ การออกแบบเฟอร์นิเจอร์และการเชื่อมโยงธรรมชาติ จนทำให้เกิดผลเป็นการสร้างความรู้สึกดี

ภาพ 7

ผู้วิจัยคิดค้นแผนภูมิความสัมพันธ์ของแนวคิดชีวโลกเลียนในการออกแบบนวัตกรรมเฟอร์นิเจอร์



ผลการศึกษาวิจัยในข้อมูลทั้งหมดนี้ ผู้วิจัยค้นพบคุณค่าความสำคัญในบทบาทของแนวคิดชีวโลกเลียนที่มีอิทธิพลและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนานวัตกรรมการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ร่วมสมัย มีประเด็นที่จะเป็นประโยชน์ ดังนี้

1. เกิด 4 หลักการที่จะสามารถนำมาประยุกต์ใช้ต่อการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ คือ

1.1 การลอกเลียนรูปร่างและรูปแบบของธรรมชาติ คือการนำ “ฟอร์ม” (Form) และ “แพทเทิร์น” (Pattern) ที่ปรากฏในธรรมชาติมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ เช่น เส้นโค้งของใบไม้ โครงสร้างรังผึ้ง รูปทรงเกลียว เปลือกหอย เส้นสายของกิ่งไม้ ฯลฯ โดยมีเป้าหมายเพื่อให้ชิ้นงานมีทั้ง ความสวยงามตามธรรมชาติ (organic aesthetics) และ ประโยชน์ใช้สอยที่ดีขึ้น จากรูปทรงที่เหมาะสมกับร่างกายและสภาพแวดล้อม ทำให้เฟอร์นิเจอร์ไม่เพียงใช้งานได้ แต่ยัง “รู้สึกดี” และ “กลมกลืน” กับมนุษย์และสิ่งแวดล้อม รูปทรงจากธรรมชาติช่วยให้ผู้ใช้งานรู้สึกผ่อนคลาย เกิดความสัมพันธ์เชิงบวก และนำความงามแบบ organic มาสู่ชีวิตประจำวัน

1.2 การลอกเลียนกระบวนการของธรรมชาติ คือ การนำรูปแบบของการทำงานตามกลไกธรรมชาติ (Natural Processes) มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ โดยเน้น “กระบวนการ” เป็นการออกแบบที่ไม่เพียงคำนึงถึง “สิ่งที่ธรรมชาติดูเหมือน” แต่รวมถึง “ธรรมชาติทำงานอย่างไร” ไม่ใช่แค่ “รูปลักษณ์” เพื่อให้การออกแบบนั้น ยั่งยืน มีประสิทธิภาพ

และสอดคล้องกับวงจรชีวิตของธรรมชาติ เช่น การผลิต การใช้งาน และการย่อยสลาย เฟอร์นิเจอร์ที่ได้จึง ไม่ใช่แค่สวย แต่เป็นมิตร ยั่งยืน และเคารพต่อชีวิตรอบตัว

1.3 การลอกเลียนคุณสมบัติด้านสิ่งแวดล้อมของธรรมชาติ หมายถึง การนำลักษณะการทำงานหรือกลไกทางธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับการอยู่รอดหรือการอยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมอย่างสมดุล มาใช้ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้พลังงาน ลดผลกระทบต่องานแวดล้อม และส่งเสริมความยั่งยืน โดยมีเป้าหมายหลัก คือ ลดการใช้พลังงานและทรัพยากร ส่งเสริมการใช้วัสดุหมุนเวียนและย่อยสลายได้ สร้างประสบการณ์ผู้ใช้งานที่สอดคล้องกับธรรมชาติ (Biophilic design) ทำให้เฟอร์นิเจอร์ เป็นมิตร กับทั้งมนุษย์และสิ่งแวดล้อม

1.4 การลอกเลียนความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ คือ การออกแบบที่นำความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติมาปรับใช้ เพื่อสร้างเฟอร์นิเจอร์ที่เชื่อมโยงสร้างความกลมกลืน และส่งเสริมความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งกับธรรมชาติ (Nature Connectedness) เชื่อมโยงกับทฤษฎี เช่น Biophilia, Ecopsychology โดยไม่ใช่แค่เลียนแบบรูปลักษณ์ธรรมชาติเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเลียนแบบบทบาทและความสัมพันธ์ที่ธรรมชาติมีต่อมนุษย์ และมนุษย์มีต่อธรรมชาติ จึงไม่ใช่แค่การเลียนแบบธรรมชาติ แต่คือการออกแบบเพื่อให้มนุษย์รู้สึกว่าเขาเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติอย่างแท้จริง

1.5 การนำแนวคิดและหลักการนี้ไปประยุกต์ใช้กับงานออกแบบควรจะต้องคำนึงถึงการนำความรู้และแรงบันดาลใจจากธรรมชาติ ไม่ใช่แค่ในแง่ของ รูปลักษณ์ แต่รวมถึงกระบวนการ และ หลักการทำงาน ของธรรมชาติ มาปรับใช้ในทุกขั้นตอนของการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ เพื่อให้ได้ชิ้นงานที่มีประสิทธิภาพ เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อผู้ใช้งาน ชีวลอกเลียนในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ไม่ใช่แค่เลียนแบบธรรมชาติ แต่คือคิดและทำเหมือนธรรมชาติทำ เพื่อให้เกิดการออกแบบที่ทั้งฉลาด ยั่งยืน และมนุษย์ใช้แล้วรู้สึกผ่อนคลาย เป็นหนึ่งเดียวกับโลกธรรมชาติ

1.6 ผลลัพธ์เมื่อแนวคิดชีวลอกเลียน (Biomimicry) ถูกนำมาใช้ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ คือ การเกิดการออกแบบเชิงนวัตกรรม ที่ตอบโจทย์การใช้งาน ส่งเสริมความยั่งยืน ความสัมพันธ์ที่ดีกับธรรมชาติและประสบการณ์ของผู้ใช้งาน ได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น เฟอร์นิเจอร์มีประสิทธิภาพสูงขึ้น เพิ่มความรู้สึกผ่อนคลายและเชื่อมโยงธรรมชาติ ลดผลกระทบต่องานแวดล้อม (Eco-Impact) ส่งเสริมความยั่งยืน (Sustainability) เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ ในการออกแบบ เป็นจุดเริ่มต้นของการเรียนรู้และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ไม่ได้ให้แก่ ของใช้ แต่ให้ ทางเลือกของการอยู่ร่วมกับธรรมชาติอย่างมีจิตสำนึก แต่เป็นการออกแบบที่ตอบโจทย์ทั้งมนุษย์และโลก พร้อมสร้างประสบการณ์ใหม่ที่ลึกซึ้ง ยั่งยืน และมีความหมาย

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาค้นคว้าการนำแนวคิดชีวลอกเลียน (Biomimicry) มาสู่การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ โดยให้คำนึงถึงประโยชน์ของการออกแบบไม่ใช่แค่ สวยเหมือนธรรมชาติ แต่ทำงานได้อย่างธรรมชาติ อย่างแท้จริง พร้อมตอบโจทย์ทั้ง การใช้งาน ความยั่งยืน และประสบการณ์ผู้ใช้อย่างสมดุล ผู้วิจัยจึงมี ข้อเสนอแนะหลัก 7 ประการ ดังนี้

1. เริ่มจาก “ถามธรรมชาติ” ไม่ใช่ “เลียนแบบธรรมชาติ” อย่างถามว่าจะทำเก้าอี้ให้เหมือนต้นไม้มองดี แต่ควรถามว่าธรรมชาติจัดการกับการรองรับน้ำหนักหรือความสบายอย่างไร แล้วค่อยหาวิธีนำมาประยุกต์

2. เน้นเลียนแบบหลักการมากกว่ารูปลักษณ์ ธรรมชาติมีเหตุผลในการสร้างทุกสิ่งรูปร่าง โครงสร้าง วัสดุ ล้วนตอบสนองต่อการอยู่รอด ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ควรเลียนแบบระบบการกระจายน้ำหนัก การระบายอากาศ หรือการยืดหยุ่น มากกว่าลอกแค่ใบไม้หรือลายเปลือกไม้

3. คำนึงถึงวงจรชีวิต (Life Cycle Thinking) ออกแบบให้เฟอร์นิเจอร์สามารถถอดประกอบได้ รีไซเคิล (Recycling) ได้หรือย่อยสลายได้ พิจารณาตั้งแต่วัสดุต้นทาง การผลิต การใช้งาน การย่อยสลายหรือการกลับเข้าสู่ระบบหมุนเวียน

4. ใช้วัสดุธรรมชาติหรือวัสดุชีวภาพอย่างมีวิจารณญาณ ไม่ใช่แค่ “ไม้ธรรมชาติ” เท่านั้น แต่รวมถึงวัสดุใหม่ ๆ เช่น ไบโอพลาสติก (Biodegradable Plastic) เห็ดรา (mycelium) ป่าน เศษวัสดุเกษตร ฯลฯ และควรตรวจสอบความยั่งยืนในการจัดหาวัสดุ

5. ออกแบบเพื่อเชื่อมโยงมนุษย์กับธรรมชาติ (Biophilic Experience) เพิ่มประสบการณ์สัมผัสธรรมชาติผ่านเฟอร์นิเจอร์ เช่น กลิ่นไม้ พื้นผิวธรรมชาติ แสง เงา หรือ เสียง ไม่จำเป็นต้อง ปลุกต้นไม้ เสมอไป แต่ควรทำให้ผู้ใช้งาน รู้สึกใกล้ชิดธรรมชาติ

6. ทดลองและประเมินอย่างต่อเนื่อง (Iterative Design) แนวคิดชีวลอกเลียนต้องอาศัยการทดลอง เรียนรู้จากความผิดพลาด และปรับปรุง ใช้กระบวนการประเมินทั้งทางเทคนิค (วัสดุ/โครงสร้าง) และทางประสบการณ์ (ความรู้สึกผู้ใช้)

7. ร่วมมือกับนักชีววิทยา/นักวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม นักออกแบบไม่จำเป็นต้องเข้าใจธรรมชาติเชิงลึกทุกเรื่องการทำงานร่วมกับผู้รู้ด้านธรรมชาติจะทำให้การออกแบบมีมิติเชิงวิทยาศาสตร์มากขึ้น และหลีกเลี่ยงความเข้าใจผิด

ข้อเสนอแนะเหล่านี้จะช่วยให้งานออกแบบ ฉลาดขึ้น ยั่งยืนขึ้น และมีคุณค่าต่อทั้งมนุษย์และโลกมากขึ้น การออกแบบเฟอร์นิเจอร์โดยใช้แนวคิดชีวลอกเลียนไม่ใช่แค่ คัดลอกธรรมชาติ แต่คือการ เข้าใจธรรมชาติในระดับระบบ

เอกสารอ้างอิง

- ณัฏฐ์สุพล ชูดิธินภานนท์. (2562). *อุณหภูมิมีผลต่อการบินมากกว่าที่คิด*. (<http://www.thaiphysoc.org/article/156/>)
- น่ายู่. (2565). *ส่องผังเมืองระยอง เมืองนี้ที่ดินน่ายู่จริงไหม?*. <http://nayoo.co/rayong/blocgs/eec-landuse/>
- ส.เจริญ. (2566). *วัสดุชนิดใหม่ที่ใช้รักษาบาดแผลด้วยวิธีเลียนแบบธรรมชาติ*. <http://www.scharoen.com/tharticle/ค้นพบวัสดุชนิดใหม่/>
- Andrea, I. W., Robin, F., Hendry, A., & Paul, N. (2012). *Antoine Lavoisier (1743–1794) : Philosophy of chemistry* (6th ed.). North Holland.
- Benyus, J. (2002). *Biomimicry : Innovation inspired by nature* (21st ed.) Harper Perennial.
- Benyus, J. (2024). *Biomimicry is learning from and then emulating nature's forms, processes, and ecosystems to create more sustainable designs*. <https://biomimicry.net/what-is-biomimicry/>.
- Biomimicry Institute. (2023). *The biomimicry design process*. <https://toolbox.biomimicry.org/>
- Biomimicry Institute. (2024). *Design for transformation*. <https://d4t.biomimicry.org/>
- ELÍBOL, G. C., TÜRKKAN, V. D., & BEZCI, İ. (2021). Biologically inspired design : A case study on furniture design experiences of interior architecture students. *Journal of Science*, 9(4), 679-689.
- 4dproducts. (2023). *The vast potential of self-healing materials*. <https://4dproducts.co.uk/healing-by-design-harnessing-biomimicry-and-embracing-natures-wisdom-in-future-product-design/>.
- Justenergy. (2020). *Everything you need to know about wind energy*. <https://justenergy.com/blog/everything-you-need-to-know-about-wind-energy/>.
- Learn biomimicry. (2025). *50 of the world's best biomimicry examples (so far)*. <https://www.learnbiomimicry.com/blog/best-biomimicry-examples>
- Lizoňová, D., & Tončíková, Z. (2019). Exploring the application of nature-inspired geometric principles when designing furniture and interior equipment. *Acta Facultatis Xylogiae Zvolen*, 61(1), 131–145.

- Naylor, R. (2023). The role of biomimicry in furniture design. <https://furniturenews.net/resources/the-role-of-biomimicry-in-furniture-design>.
- Pathak, S. (2019). Biomimicry : Innovation inspired by nature. *International Journal of New Technology and Research (IJNTR)*, 5(6), 34-38.
- Tavsana, F., & Sonmezb, E. (2015). Biomimicry in furniture design. In social and behavioral sciences, *7th world conference on educational sciences, (WCES-2015) 05-07 February 2015*, (pp. 2285 – 2292). Procedia - Social and Behavioral Sciences.
- Thearchitectsdiary. (2023). *Biomimicry in architecture – Towards a sustainable approach*. https://thearchitectsdiary.com/biomimicry-in-architecture-towards-a-sustainable-approach/#google_vignette.

แนวทางการพัฒนารูปแบบชุดกิจกรรม การเรียนรู้การสอนศิลปะสำหรับเด็ก ในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta)

ชุตติภา อัสวเลิศพลากร¹ จูฑิตรีรัตน์ โพธิ์สัตย์² ฌัญจกมล นครพัฒน์³
ปฏิกิภาณ เจริญสุข⁴ มณีนันท์ วรรณวงษ์⁵ สุธิพงษ์ สุดสังข์⁶
อภิสรรา กอประสิทธิ์นิยม⁷ โสมฉาย บุญญานันต์⁸

รับบทความ : 1 กรกฎาคม 2568

แก้ไข : 11 สิงหาคม 2568

ตอบรับตีพิมพ์ : 18 สิงหาคม 2568

¹ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : chutip_a_sa@hotmail.com

² นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : thitirut.pp@gmail.com

³ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : polaroidployy@gmail.com

⁴ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : Patipan.jrs@gmail.com

⁵ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : Manas8709@gmail.com

⁶ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : sutiphng.sudsang@gmail.com

⁷ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : Ingeng1906@gmail.com

⁸ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : soamshine.b@chula.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมฯ และ 2. เพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมฯ ศิลปะสำหรับเด็กในเจนเบต้า (Generation Beta) ระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างการสำรวจคือ ผู้ปกครองเด็กเจนแอลฟา-เบต้าในปัจจุบันและอนาคต ครูศิลปะ นิสิตศิลปศึกษา จำนวน 69 คน ใช้การเลือกแบบบังเอิญ, กลุ่มตัวอย่างการสัมภาษณ์คือ ครูสอนศิลปะระดับชั้นประถมศึกษา ผู้ปกครองของเจนแอลฟา-เบต้า และแพทย์ด้านเวชกรรม สาขาจิตเวช จำนวน 7 คน และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญประเมินชุดกิจกรรมคือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนและออกแบบสื่อกิจกรรมสำหรับเด็กประถม จำนวน 3 ท่าน ใช้การเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือวิจัยคือ 1) แบบสอบถามแนวทางการพัฒนากิจกรรมฯ ศิลปะสำหรับเด็กเจนเบต้า 2) แบบสัมภาษณ์แนวทางการพัฒนากิจกรรมฯ ศิลปะสำหรับเด็กเจนเบต้า 3) รูปแบบชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กเจนเบต้า และ 4) แบบประเมินรูปแบบชุดกิจกรรมจากผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยสถิติเชิงพรรณนา และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติบรรยาย โดยใช้ค่าเฉลี่ย

ผลการวิจัย พบว่า 1) ชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กเจนเบต้า ด้วยแนวทางการสอนแบบผสมผสาน การเรียนรู้ตามอัธยาศัยและการเรียนรู้แบบร่วมมือ ประกอบด้วยกิจกรรมโดยแบ่งตามเทคนิคศิลปะ 6 ด้าน แบ่งตามหมวดเนื้อหาได้ 7 หมวด เช่น กิจกรรมการตกแต่งร่าง 2) ผลจากการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีระดับความเหมาะสมในระดับมากทุกด้าน โดยผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่า ชุดกิจกรรมมีแนวทางการสอนที่น่าสนใจ มีการเชื่อมโยงกับธรรมชาติ และมีการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ คาดว่าน่าจะเหมาะกับการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย แต่ควรเพิ่มเติมรายละเอียดเนื้อหา ขั้นตอนกิจกรรม และประยุกต์กับผู้เรียนที่มีความต้องการเฉพาะ

คำสำคัญ : เจเนอเรชันเบต้า, กิจกรรมการสอนศิลปะ, ชุดกิจกรรมศิลปะ

The Guidelines for Developing a Model of Art Learning Activities Package for Children in Generation Beta

Chutipa Asavalertplakorn¹ Thitirut Photysat² Natkamol Nakornpat³ Patiphan Charoensuk⁴ Manassanan Wannawong⁵ Sutiphong Sudsang⁶ Apisara Korprasitniyom⁷ Soamshine Boonyananta⁸

Received : July 1, 2025

Revised : August 11, 2025

Accepted : August 18, 2025

¹ Master student Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: chutipa_asa@hotmail.com

² Master student Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: thitirut.pp@gmail.com

³ Master student Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: polaroidploys@gmail.com

⁴ Master student Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: Patipan.jrs@gmail.com

⁵ Master student Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail:

⁶ Master student Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: sutiphng.sudsang@gmail.com

⁷ Master student Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: Ingeng1906@gmail.com

⁸ Assistant professor, Ph.D Art Education Department of Art, Music, and Dance Education Faculty of Education Chulalongkorn University, E-mail: soamshine.b@chula.ac.th

Abstract

The objectives of this research were: 1) to explore approaches for developing an art activity model, and 2) to propose a development model of art activities for Generation Beta children at the lower primary education level. The survey sample consisted of 69 participants, including parents of current and future Generation Alpha and Beta children, art teachers, and art education students, selected through accidental sampling. The interview sample included seven participants: primary school art teachers, parents of Generation Alpha and Beta children, and a physician specializing in psychiatry, selected through purposive sampling. The group of experts for evaluating the activity set comprised three specialists in teaching and designing learning materials for primary school children, also selected through purposive sampling. The research instruments were: 1) a questionnaire on guidelines for developing art activities for Generation Beta children, 2) an interview form on guidelines for developing art activities for Generation Beta children, 3) a prototype set of art activities for Generation Beta, and 4) an expert evaluation form for the activity set. Qualitative data were analyzed using descriptive statistics, and quantitative data were analyzed using descriptive statistics with mean values.

The results revealed that: 1) the art activity set for Generation Beta, based on blended learning, self-directed learning, and collaborative learning approaches, comprised activities categorized into six art technique areas and seven content-based categories, such as the “Transforming Cartoon” activity; 2) expert evaluation indicated a high level of suitability in all aspects. Experts commented that the activity set offered engaging teaching approaches, incorporated connections to nature, and adapted technology appropriately. It was considered suitable for the target group’s learning; however, it was recommended that more detailed content, activity steps, and adaptations be added for learners with special needs.

Keywords: Generation Beta, Art Learning Activities, Art Learning Package

ในโลกที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งความผันผวนทางเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และสังคม และจากรายงาน Global Risks Report 2025 ที่ได้กล่าวถึงความเสี่ยงที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งว่าโลกจะเผชิญกับปัญหาของเทคโนโลยีที่รวดเร็วทำให้มีความเสี่ยงในการรับข้อมูลข่าวสาร สังคมที่ยังไม่ความไม่เท่าเทียม รวมถึงสภาพอากาศสุดขั้ว มีมลพิษในอากาศ น้ำ ดิน สูญเสียความหลากหลายทางชีวภาพ (World Economic Forum, 2025)

ในแวดวงวิชาการได้การแบ่งกลุ่มประชากรตามช่วงเวลาการเกิด หรือที่เรียกว่า “เจนเนอเรชัน” (Generation) เพื่อศึกษาแนวโน้มพฤติกรรม ความคิด และค่านิยมของผู้คนในแต่ละยุค หนึ่งในกลุ่มที่กำลังเป็นที่สนใจมากขึ้นในช่วงเวลาปัจจุบันในปี พ.ศ. 2568 หรือ ค.ศ. 2025 นี้ ถือเป็นจุดเริ่มต้นของยุคใหม่ ที่เด็กรุ่นใหม่จะถือกำเนิดขึ้น นั่นคือ “เจนเนอเรชันเบต้า” (Generation Beta) ซึ่งหมายถึงเด็กที่เกิดระหว่างปี ค.ศ. 2025–2039 โดยถือเป็นรุ่นถัดจาก “เจนเนอเรชันแอลฟา” (Generation Alpha) เด็กกลุ่มนี้จะเติบโตท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่รุนแรงทั้งทางสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ การเมือง และเทคโนโลยี (McCrindle, 2014) และคาดว่าจะมีบทบาทสำคัญต่ออนาคตของโลกในอีกไม่กี่ทศวรรษข้างหน้า โดยเด็กในเจนเนอเรชันนี้เป็นเด็กที่เกิดมาพร้อมกับการใช้เทคโนโลยีและ AI อย่างรูปแบบ ซึ่งมีแนวโน้มที่เด็กจะติดหน้าจอมากขึ้น เมื่อเทียบกับพฤติกรรมจากเจนเนอเรชันแอลฟา ทำให้พัฒนาการของเด็กไม่เป็นไปอย่างเหมาะสม ทำให้ร่างกายอ่อนแอ ขาดปฏิสัมพันธ์กับผู้คน (ภัสราไพ จ้อยเจริญ, 2568)

จากสภาพปัญหาทั้งทางด้านเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม และสังคม จึงนำมาสู่การออกแบบกิจกรรมที่ตอบสนองต่อความเปลี่ยนแปลงของสังคม และพฤติกรรมของเด็กเจนเนอเรชันเบต้า ที่ผสมผสานเทคโนโลยีแต่ยังสามารถส่งเสริมทักษะด้านอื่น ๆ ไปพร้อมกันด้วย

ลักษณะการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กเจนเนอเรชันเบต้าสามารถเทียบเคียงได้กับลักษณะของเด็กเจนเนอเรชันแอลฟา ซึ่ง Fernando and Premadasa (2024) ระบุว่าแนวโน้มที่จะเรียนรู้ได้จากการมีส่วนร่วมในหลากหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นด้านภาพ เสียง การเคลื่อนไหว รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งแตกต่างจากรูปแบบการเรียนรู้ในอดีตที่มักเน้นการฟังหรือการจดจำเพียงอย่างเดียว กิจกรรมการเรียนรู้ที่ต้องใช้การคิดวิเคราะห์และการร่วมมือกับผู้อื่นยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ครบถ้วนและมีคุณค่า การจัดการเรียนรู้สำหรับเด็กเจนเนอเรชันแอลฟาที่มีประสิทธิภาพจำเป็นต้องมีความยืดหยุ่น และสามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนได้ การบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับการเรียนการสอนอย่างเหมาะสมจึงเป็นสิ่งจำเป็น การส่งเสริมทักษะด้านดิจิทัล การเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ และการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้จึงเป็นภารกิจสำคัญของครู ผู้ปกครอง และนักออกแบบนวัตกรรมการศึกษา ในศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็นต้องร่วมมือกันอย่างใกล้ชิด เพื่อพัฒนาและสร้างระบบการศึกษาที่ทันสมัยและตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนยุคใหม่อย่างแท้จริง

แนวทางการเรียนการสอนแบบเดิมที่มุ่งเน้นแบบฝึกหัดและการประเมินผลด้วยการท่องจำ ส่งผลให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจ เกิดความเครียด และรู้สึกเบื่อหน่ายต่อการเรียนรู้ อีกทั้งการละเลยบริบททางวัฒนธรรม ความสนใจ และประสบการณ์ชีวิต ส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้ขาดความหมาย และไม่เชื่อมโยงกับความเป็นจริง เนื่องจากเด็กเจนเนอเรชันแอลฟามีศักยภาพในการเรียนรู้สูง หากได้รับการส่งเสริมด้วยแนวทางที่เหมาะสม จะทำให้เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ระบบการศึกษาจึงควรมุ่งเน้นการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตจริง ใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ และส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การมีส่วนร่วม และความคิดสร้างสรรค์ แทนการเรียนรู้เพื่อสอบเพียงอย่างเดียว เพื่อให้ผู้เรียนเติบโตเป็นพลเมืองที่มีวิจรรย์ญาณ มีทักษะที่จำเป็น และสามารถรับมือกับโลกยุคใหม่ได้อย่างมั่นคง (Yusuf, 2023) โดยเฉพาะกับการเรียนศิลปะ ที่ช่วยสร้างสุขภาวะที่ดีให้กับผู้เรียน เสริมสร้างทักษะที่สำคัญต่อการใช้ชีวิต แม้กับคนที่อยู่นอกรวงการศึกษาก็ตาม จึงควรส่งเสริมให้เด็กได้เรียนศิลปะ โดยแนวทางการสอนศิลปะที่เหมาะสม จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ในลักษณะที่เหมาะสมกับผู้เรียนได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta)
2. เพื่อนำเสนอแนวทางการพัฒนารูปแบบกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta)

อุปกรณ์และวิธีดำเนินการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

- ระยะที่ 1** ระยะศึกษาข้อมูล สัมภาษณ์ เพื่อนำมาพัฒนารูปแบบชุดกิจกรรม
- ขั้นที่ 1** ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในประเด็น ดังนี้
- 1) สถานการณ์โลกในอนาคต
 - 2) การใช้เทคโนโลยีในการสอน
 - 3) พัฒนาการเด็กเจนเบต้า
 - 4) แนวทางการออกแบบกิจกรรมศิลปะ

- ขั้นที่ 2 สำรวจข้อมูลและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
- ขั้นที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์
- ระยะที่ 2** ระยะพัฒนารูปแบบชุดกิจกรรมและให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน
 - ขั้นที่ 1 นำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาพัฒนาเป็นรูปแบบชุดกิจกรรม
 - ขั้นที่ 2 นำรูปแบบชุดกิจกรรมให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินผล
 - ขั้นที่ 3 สรุปผลจากแบบประเมินผลชุดกิจกรรม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็กเจนเบต้า ได้แก่ ผู้ปกครองเด็กเจนเนอเรชันแอลฟา-เบต้า ผู้ปกครองเด็กเจนเนอเรชันเบต้าในอนาคต ครูศิลปะ นิสิต-นักศึกษาศิลปศึกษา ผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการเด็ก และบุคคลทั่วไป

กลุ่มตัวอย่างการสำรวจ โดยเลือกตัวอย่างแบบบังเอิญ

1. ผู้ปกครองของเจนเนอเรชันแอลฟา-เบต้า
2. ผู้ปกครองเด็กเจนเนอเรชันเบต้าในอนาคต
3. ครูศิลปะ
4. นิสิต-นักศึกษาศิลปศึกษา

กลุ่มตัวอย่างการสัมภาษณ์ โดยเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง

1. ครูสอนศิลปะระดับชั้นประถมศึกษา
2. ผู้ปกครองของเด็กเจนเนอเรชันแอลฟา-เบต้า
3. แพทย์ด้านเวชกรรม สาขาจิตเวช

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญการประเมิน

ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนและออกแบบสื่อกิจกรรมสำหรับเด็กประถม มีประสบการณ์ทำงานเฉพาะด้านไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 3 ท่าน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสอบถามแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า
2. แบบสัมภาษณ์แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า
3. รูปแบบชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กเจนเนอเรชันเบต้า
4. แบบประเมินชุดกิจกรรมศิลปะในงานวิจัยเรื่อง “แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta)” สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างที่มีความเกี่ยวข้องกับเด็ก

เจนเนอเรชันแอลฟาและเบต้า ทั้งในด้านการสอน และด้านพัฒนาการเด็ก จำนวน 69 คน

2. ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ ครูศิลปะระดับชั้นประถมศึกษา ผู้ปกครองเด็กเจนเนอเรชันแอลฟา-เบต้า และแพทย์ด้านเวชกรรม สาขาจิตเวช รวมกันทั้งหมด 7 ท่าน

3. ผู้วิจัยนำรูปแบบชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเจนเนอเรชันเบต้าไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนและออกแบบสื่อกิจกรรมสำหรับเด็กประถมประเมิน และนำข้อมูลมาสรุปผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง 1

ตารางการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอน ศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta)

อันดับ	รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม			
เพศ			
1	หญิง	33	47.8
2	ชาย	27	39.2
3	LGBTQ+	9	13
อายุ			
1	16-28 ปี (Gen Z)	40	58
2	29-45 ปี (Gen Y)	25	36.2
3	46-60 ปี (Gen X)	4	5.8
สถานะ			
1	บุคลากรทางการศึกษา	50	72.6
2	นิสิต/นักศึกษา	11	15.9
3	บุคคลทั่วไป	7	10.1
4	ผู้ปกครอง	1	1.4

อันดับ	รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ท่านรู้จักเจนเบต้า (Generation Beta) หรือไม่			
1	รู้จัก	34	49.3
2	เคยได้ยิน	24	34.8
3	ไม่รู้จัก	11	15.9
ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาของเด็กเจนเบต้า			
ท่านคิดว่าการเรียนการสอนในรูปแบบใดเหมาะสมสำหรับเด็กเจนเบต้า (ตอบได้หลายข้อ)			
1	การศึกษาตามความสนใจ	52	75.4
2	Blended Learning (ผสมผสาน Online และ On-site)	35	50.7
3	ในห้องเรียน (On-site)	25	36.2
ท่านคิดว่าความรู้หรือทักษะใดบ้างที่มีความสำคัญต่อเด็กเจนเบต้า (ตอบได้หลายข้อ)			
1	เทคโนโลยี เช่น AI, Metaverse, การรู้เท่าทันเทคโนโลยี	55	79.7
2	สุขภาพกาย-ใจ เช่น สุขภาพจิตใจ	53	76.8
3	สิ่งแวดล้อม เช่น การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	44	63.8
ท่านคิดว่าเนื้อหาด้านศิลปะแบบใดที่ควรให้เด็กเจนเบต้าศึกษา (ตอบได้หลายข้อ)			
1	ความคิดสร้างสรรค์	56	81.2
2	ศิลปะกับเทคโนโลยี เช่น Digital Art	53	76.8
3	ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art)	52	75.4
ตอนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กเจนเบต้า			
ด้านการจัดสภาพแวดล้อม			
1	เรียนรู้ในห้องเรียน	39	56.6
2	เรียนรู้ในสภาพแวดล้อมแบบธรรมชาติ	23	33.3
3	เรียนรู้ในห้องเรียน	4	5.8
สื่อการสอนและวัสดุอุปกรณ์ (ตอบได้หลายข้อ)			
1	วัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้ ดิน หิน และ บอร์ดเกม/การ์ดเกม (อันดับที่ 1 ร่วม)	39	56.5
2	VR/AR (เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน/ความเป็นจริงเสริม)	37	53.6
3	เกมดิจิทัล	36	52.2

เจนเอเรชั่นแอลฟาและเบต้า ทั้งในด้านการสอน และด้านพัฒนาการเด็ก จำนวน 69 คน

2. ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ ครูศิลปะระดับชั้นประถมศึกษา ผู้ปกครองเด็กเจนเอเรชั่นแอลฟา-เบต้า และแพทย์ด้านเวชกรรม สาขาจิตเวช รวมกันทั้งหมด 7 ท่าน

3. ผู้วิจัยนำรูปแบบชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเจนเอเรชั่นเบต้าไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนและออกแบบสื่อกิจกรรมสำหรับเด็กประถมประเมิน และนำข้อมูลมาสรุปผล

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง 1

ตารางการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถาม แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเอเรชั่นเบต้า (Generation Beta)

อันดับ	รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม			
เพศ			
1	หญิง	33	47.8
2	ชาย	27	39.2
3	LGBTQ+	9	13
อายุ			
1	16-28 ปี (Gen Z)	40	58
2	29-45 ปี (Gen Y)	25	36.2
3	46-60 ปี (Gen X)	4	5.8
สถานะ			
1	บุคลากรทางการศึกษา	50	72.6
2	นิสิต/นักศึกษา	11	15.9
3	บุคคลทั่วไป	7	10.1
4	ผู้ปกครอง	1	1.4

อันดับ	รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
ท่านรู้จักเจนเบต้า (Generation Beta) หรือไม่			
1	รู้จัก	34	49.3
2	เคยได้ยิน	24	34.8
3	ไม่รู้จัก	11	15.9
ตอนที่ 2 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาของเด็กเจนเบต้า			
ท่านคิดว่าการเรียนการสอนในรูปแบบใดเหมาะสำหรับเด็กเจนเบต้า (ตอบได้หลายข้อ)			
1	การศึกษาตามความสนใจ	52	75.4
2	Blended Learning (ผสมผสาน Online และ On-site)	35	50.7
3	ในห้องเรียน (On-site)	25	36.2
ท่านคิดว่าความรู้หรือทักษะใดบ้างที่มีความสำคัญต่อเด็กเจนเบต้า (ตอบได้หลายข้อ)			
1	เทคโนโลยี เช่น AI, Metaverse, การรู้เท่าทันเทคโนโลยี	55	79.7
2	สุขภาพกาย-ใจ เช่น สุขภาพจิตใจ	53	76.8
3	สิ่งแวดล้อม เช่น การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม	44	63.8
ท่านคิดว่าเนื้อหาด้านศิลปะแบบใดที่ควรให้เด็กเจนเบต้าศึกษา (ตอบได้หลายข้อ)			
1	ความคิดสร้างสรรค์	56	81.2
2	ศิลปะกับเทคโนโลยี เช่น Digital Art	53	76.8
3	ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art)	52	75.4
ตอนที่ 3 แบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กเจนเบต้า			
ด้านการจัดสภาพแวดล้อม			
1	เรียนรู้นอกห้องเรียน	39	56.6
2	เรียนรู้ในสภาพแวดล้อมแบบธรรมชาติ	23	33.3
3	เรียนรู้ในห้องเรียน	4	5.8
สื่อการสอนและวัสดุอุปกรณ์ (ตอบได้หลายข้อ)			
1	วัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้ ดิน หิน และ บอร์ดเกม/การ์ดเกม (อันดับที่ 1 ร่วม)	39	56.5
2	VR/AR (เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน/ความเป็นจริงเสริม)	37	53.6
3	เกมดิจิทัล	36	52.2

อันดับ	รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ
รูปแบบกิจกรรม			
1	กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (ร่วมมือกันทำตามเป้าหมาย)	58	84.1
2	กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม	9	13
3	กิจกรรมการเรียนรู้แบบเดี่ยว	2	2.9
เทคนิคทางศิลปะ (ตอบได้หลายข้อ)			
1	การประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ เช่น ตัด พับ ปะ แปะกระดาษ ร้อยลูกปัด	47	68.1
2	ศิลปะดิจิทัล เช่น วาดภาพหรือปั้น ด้วยเทคนิคดิจิทัล	44	63.8
3	การวาดภาพ ระบายสี	43	62.3

จากแบบสอบถามแนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจเนอเรชันเบต้า (Generation Beta) พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามแบ่งเป็นเพศหญิงร้อยละ 47.8 เพศชายร้อยละ 39.2 และ LGBTQ+ ร้อยละ 13 โดยมีอายุ 16-28 ปี (Gen Z) ร้อยละ 58 อายุ 29-45 ปี ร้อยละ 36.2 และ 46-60 ปี ร้อยละ 5.8 ซึ่งมีสถานะเป็นบุคลากรทางการศึกษา ร้อยละ 72.6 นิสิต/นักศึกษา ร้อยละ 15.9 บุคคลทั่วไป ร้อยละ 10.1 และผู้ประกอบการ ร้อยละ 1.4 โดยผู้ตอบสอบถามร้อยละ 49.3 ระบุว่ารู้จักเด็กเจเนอเรชันเบต้า รองลงมาคือเคยได้ยิน ร้อยละ 34.8 และไม่รู้จักร้อยละ 15.9

แบบสอบถามในตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับการศึกษาของเด็กเจเนอเรชันเบต้า (Generation Beta) โดยพบว่ารูปแบบการเรียนสอนที่เหมาะสมกับเด็กเจเนอเรชันเบต้ามากที่สุดคือ การศึกษาตามความสนใจ ร้อยละ 75.4 รองลงมาคือ Blended Learning (ผสมผสาน Online และ On-site) ร้อยละ 50.7 และ ในห้องเรียน (On-Site) ร้อยละ 36.2 ตามลำดับ ส่วนทักษะที่มีความสำคัญต่อเด็กเจเนอเรชันเบต้ามากที่สุดคือ ทักษะทางเทคโนโลยี ร้อยละ 79.7 รองลงมาคือ สุขภาพกาย-ใจ ร้อยละ 76.8 และ สิ่งแวดล้อม ร้อยละ 63.8 ตามลำดับ ในขณะที่เนื้อหาด้านศิลปะที่ควรให้เด็กเจเนอเรชันเบต้ามากที่สุดคือ ความคิดสร้างสรรค์ ร้อยละ 81.2 รองลงมาคือ ศิลปะกับเทคโนโลยี ร้อยละ 76.8 และ ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art) ร้อยละ 75.4 ตามลำดับ แบบสอบถามในตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กเจเนอเรชันเบต้า (Generation Beta) โดยพบว่าการจัดสภาพแวดล้อมการที่ที่เหมาะสมกับเด็กเจเนอเรชันเบต้ามากที่สุดคือ การเรียนรู้นอกห้องเรียน ร้อยละ 56.6 รองลงมาคือ การเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมแบบธรรมชาติ

ร้อยละ 33.3 และ การเรียนรู้ในห้องเรียน ร้อยละ 5.8 ตามลำดับ ส่วนสื่อการสอนและวัสดุอุปกรณ์ที่เหมาะสมกับเด็กเจนเนอเรชันเบต้ามากที่สุดคือ วัสดุธรรมชาติ เท่ากับบอร์ดเกม/การ์ดเกม ร้อยละ 79.7 รองลงมาคือ สื่อการสอนและวัสดุอุปกรณ์ ร้อยละ 53.6 และ เกมดิจิทัล ร้อยละ 52.2 ตามลำดับ ในขณะที่รูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กเจนเนอเรชันเบต้ามากที่สุดคือ กิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ (ร่วมมือกันทำตามเป้าหมาย) ร้อยละ 84.1 รองลงมาคือ กิจกรรมการเรียนรู้แบบกลุ่ม ร้อยละ 13 และ กิจกรรมการเรียนรู้แบบเดี่ยว ร้อยละ 2.9 ตามลำดับ ส่วนเทคนิคทางศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กเจนเนอเรชันเบต้ามากที่สุดคือ การประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ร้อยละ 68.1 รองลงมาคือ ศิลปะดิจิทัล ร้อยละ 63.8 และ การวาดภาพ-ระบายสี ร้อยละ 62.3 ตามลำดับ

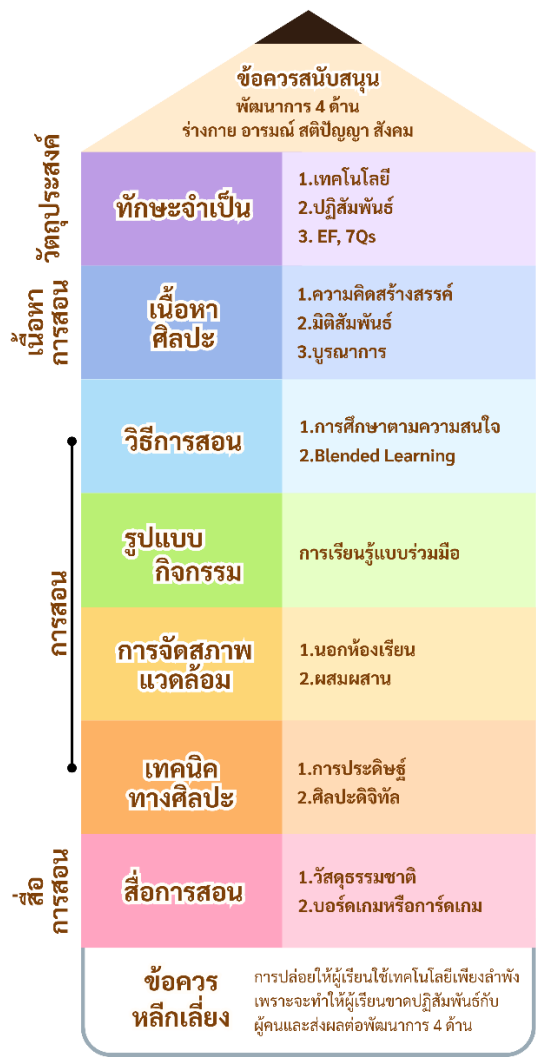
ผู้ตอบแบบสอบถามได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่าควรจะมีการเรียนรู้เทคโนโลยีไปพร้อมกับทักษะด้านอื่น และควรมีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นและโลกภายนอกด้วยเช่นกัน

ผลจากการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง พบว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับเด็กเจนเนอเรชันเบต้าคือ Blended Learning โดยควรส่งเสริมการเรียนรู้ตามความสนใจ และการเรียนรู้ตลอดชีวิต ส่วนเนื้อหาด้านศิลปะที่ควรส่งเสริมมากที่สุดคือด้านมิติสัมพันธ์ รองลงมาคือด้านความคิดสร้างสรรค์ และด้านศิลปะปฏิสัมพันธ์ ตามลำดับ การจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนควรเป็นสภาพแวดล้อมแบบผสมผสาน นอกจากนี้ยังควรให้ความสำคัญกับวัสดุ เพราะวัสดุสามารถใช้สื่อสารความรู้สึกได้ ส่วนในด้านของทักษะครูในอนาคตควรจะต้องมีความเข้าใจในตัวเด็ก มีทักษะด้านจิตวิทยา สื่อสารกับเด็กด้วยเหตุผลและเชื่อมโยงกับชีวิตจริง ปรับการสอนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ รวมถึงมีทักษะด้านเทคโนโลยีและตามทันความสนใจของเด็กในยุคดิจิทัล

จากการศึกษา วิเคราะห์ผลการสำรวจและการสัมภาษณ์ คณะผู้วิจัยจึงได้ออกแบบโมเดลแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กเจนเนอเรชันเบต้า จัดทำเป็นแผนภาพได้ดังนี้

ภาพ 1

ภาพโมเดลแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า



แนวทางการสอนศิลปะแบ่งได้เป็นทั้งหมด 7 องค์ประกอบ จัดได้เป็น 4 กลุ่มใหญ่ คือ

- 1. วัตถุประสงค์** คือ ต้องการให้ผู้เรียนมีทักษะจำเป็นที่คาดว่าจะเจอเรชันเบต้าฟิงมี คือ ทักษะด้านเทคโนโลยี ทักษะด้านปฏิสัมพันธ์ และทักษะการจัดการอารมณ์ เช่น EF และ 7Qs
- 2. เนื้อหาการสอน** คือ ควรส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก รองลงมา คือ มิตสัมพันธ์และบูรณาการ ตามลำดับ
- 3. การสอน** คือ
 - 1) ควรออกแบบโดยให้ผู้เรียนศึกษาได้ตามความสนใจ และ Blended Learning เพื่อให้ผู้เรียนมีความอิสระในการเรียน ศึกษาในประเด็นที่สนใจ สามารถศึกษาได้ทุกที่ทุกเวลา
 - 2) ควรมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นด้วยการทำงานร่วมกับเพื่อน
 - 3) การจัดสภาพแวดล้อม ควรให้ผู้เรียนได้ศึกษาภายนอกห้องเรียนร่วมกับภายในห้องเรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และมีประสบการณ์นอกห้องเรียน เช่น พิพิธภัณฑ์ สวนสาธารณะ สถานที่สำคัญ เป็นต้น
 - 4) เทคนิคในการจัดกิจกรรมศิลปะ ควรเน้นให้ผู้เรียนทำงานประดิษฐ์เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ทักษะหลากหลาย เช่น ความคิดสร้างสรรค์ การใช้กล้ามเนื้อที่ต้องสัมพันธ์กับสายตา เป็นต้น และควรมีกิจกรรมเทคนิคศิลปะดิจิทัล เพื่อเสริมทักษะดิจิทัลร่วมด้วย
- 4. สื่อการสอน** ควรใช้วัสดุธรรมชาติให้ผู้เรียนได้ใกล้ชิดกับธรรมชาติและได้ฝึกความคิดสร้างสรรค์จากการประยุกต์ นอกจากนี้ควรมีสื่อที่กระตุ้นความสนใจให้กับผู้เรียนด้วยบอร์ดเกมหรือการ์ดเกม นอกจากนี้ 7 องค์ประกอบดังกล่าวแล้ว ยังมีข้อควรปฏิบัติ คือ ควรสนับสนุนด้านพัฒนาการผู้เรียนให้มีความสมบูรณ์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และมีข้อควรหลีกเลี่ยงในการให้ผู้เรียนใช้เทคโนโลยีและ AI เพียงลำพัง แต่ควรออกแบบให้เป็นกิจกรรมที่สร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นด้วย

จากโมเดลแนวทางการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า ผู้วิจัยได้ออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กเจนเนอเรชันเบต้า โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ภาพ 2

ภาพรวมชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับผู้เรียนเจนเนอเรชันเบต้า ประกอบด้วยกล่องชุดกิจกรรม สมุดคู่มือกิจกรรม และวัสดุอุปกรณ์



ตาราง 2

ตารางชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กเจนเอเรชั่นเบต้า



รูปแบบชุดกิจกรรมโดยมีแนวทางการสอนด้วยการเรียนรู้แบบผสมผสาน การศึกษาตามอัธยาศัย และการเรียนรู้แบบร่วมมือ มีอุปกรณ์ทั้งหมด 3 ส่วน ประกอบด้วย

1. กล่องกิจกรรมสำหรับใส่อุปกรณ์ต่าง ๆ
2. สมุดกิจกรรมสำหรับบันทึกโดยภาพกิจกรรมเป็นรูปแบบภาพการ์ตูน
3. วัสดุอุปกรณ์มีทั้งหมด 2 รูปแบบ คือ วัสดุธรรมชาติ เช่น ดิน ไม้ และวัสดุสังเคราะห์ เช่น กระดาษ สีเทียน พู่กัน



คู่มือทำกิจกรรมแบ่งตามความยาก-ง่ายทางเทคนิคศิลปะ ดังนี้

1. วาดภาพ
2. ระบายสี
3. งานปั้น
4. ภาพพิมพ์
5. กิจกรรมรวมเทคนิคศิลปะโดยนำมาแตงนิทาน
6. กิจกรรมส่งเสริมด้านเทคโนโลยีด้วยการทำภาพเคลื่อนไหว

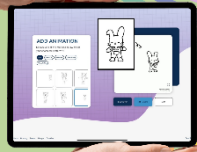
โดยเนื้อหาไล่ลำดับจากสิ่งใกล้ตัวไปหาสิ่งไกลตัวหรือสอดคล้องกับเทคนิคศิลปะ



รูปแบบกิจกรรมออกแบบให้อยู่ในรูปแบบชุดกล่องกิจกรรมเพื่อให้ง่ายต่อการจัดเก็บและขนย้ายอุปกรณ์ ในด้านการลำดับเนื้อหาและเทคนิคการสอน ได้แบ่งตามการไล่ลำดับความยาก-ง่ายของเทคนิคศิลปะ ด้านเนื้อหาไล่ลำดับจากจากสิ่งใกล้ตัวไปหาสิ่งไกลตัวหรือสอดคล้องกับเทคนิคศิลปะและได้ออกแบบใจหายให้สอดคล้องกับการส่งเสริมพัฒนาการ 4 ด้าน คือ ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และทักษะด้านเทคโนโลยีร่วมด้วย ซึ่งผู้วิจัยจะขอแนะนำตัวอย่างกิจกรรม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 3

ตารางภาพตัวอย่างกิจกรรมและชิ้นงาน

ภาพรวมตัวอย่างกิจกรรม	
 การ์ตูนแปลงร่าง   ตัวอย่างกิจกรรม ขั้นตอนการจัดกิจกรรม • ให้นักเรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 3-5 คน • ให้นักเรียนช่วยกันคิดเรื่องราวและวาดเป็นการ์ตูนช่อง • เลือกชิ้นที่ชอบและสร้างสรรค์ตัวละครจากจินตนาการ • นำตัวละครไปใส่ในโปรแกรม Animated Drawing Meta Fair เพื่อจัดทำเป็นภาพเคลื่อนไหว และพากย์เสียงประกอบ • แต่ละกลุ่มนำเสนอเรื่องราว พร้อมสื่อประกอบการเล่าเรื่อง ทักษะที่ได้ • เทคโนโลยี • ปฏิสัมพันธ์ • พัฒนาการทางร่างกายและจิตใจ • ความคิดสร้างสรรค์ • การสื่อสาร อุปกรณ์ที่ใช้ • สื่อศิลปะแบบผสม • Animated drawing meta fair ชิ้นงาน • การ์ตูน Stop motion เรื่อง การตูนแปลงร่าง	
ภาพการ์ตูนช่อง	แปลงร่างเป็นภาพเคลื่อนไหว
	

ตัวอย่างกิจกรรมจากหัวข้อ กิจกรรมส่งเสริมด้านเทคโนโลยีด้วยการทำภาพเคลื่อนไหว คือ “การตูนแปลงร่าง” เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้ฝึกการใช้สื่อศิลปะแบบผสมผสานและฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยี โดยอุปกรณ์ที่ใช้ คือ สื่อศิลปะแบบผสม และ Animated Drawing Meta Fair ซึ่งขั้นตอนการทำกิจกรรมมีดังนี้ ขั้นที่ 1 ให้ผู้เรียนจับกลุ่ม กลุ่มละ 3-5 คน ช่วยกันคิดเรื่องราวและนำมาวาดเป็นการตูนช่องในกระดาษขนาด A4 โดยใช้เทคนิคศิลปะแบบใดก็ได้ ขั้นที่ 2 ให้ผู้เรียนเลือกฉากที่ประทับใจมาสร้างสรรค์ตัวละครตามจินตนาการ จากนั้นนำตัวละครไปใส่ในโปรแกรม Animated Drawing Meta Fair เพื่อจัดทำเป็นภาพเคลื่อนไหว และใส่พากย์เสียงประกอบ เป็นชิ้นงานการตูน Animation เรื่อง การตูนแปลงร่าง ขั้นที่ 3 เมื่อได้ชิ้นงานสมบูรณ์แล้วให้ออกมานำเสนอเรื่องราว พร้อมสื่อประกอบการเล่าเรื่อง โดยกิจกรรมนี้ ผู้เรียนจะได้ทักษะ คือ เทคโนโลยีจากการใช้โปรแกรม ปฏิสัมพันธ์และการสื่อสารจากการทำงานกลุ่ม พัฒนาการทางร่างกาย จิตใจ และความคิดสร้างสรรค์จากการทำงานศิลปะ

ผู้วิจัยนำชุดกิจกรรมไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนและออกแบบสื่อกิจกรรมสำหรับเด็กประถม จำนวน 3 ท่าน ในการประเมินชุดกิจกรรม โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ตาราง 4

ตารางคะแนนแบบประเมินชุดกิจกรรมศิลปะในงานวิจัยเรื่อง “แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การสอนศิลปะสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta)” สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ระดับความเหมาะสม
ด้านเนื้อหา			
1	เนื้อหาที่น่าสนใจเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย	4	มาก
2	มีเนื้อหาสอดคล้องการพัฒนาทักษะชีวิต 4 ด้าน	4.67	มากที่สุด
3	ภาษาที่ใช้สามารถสื่อความหมายและเข้าใจง่าย	4.67	มากที่สุด
4	มีความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา	3.67	มาก
5	เนื้อหาสามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของเจนเบต้าได้	4.67	มากที่สุด
รวมคะแนน		4.33	มาก
ด้านการออกแบบ			
6	มีการออกแบบที่ทันสมัย น่าสนใจ	4	มาก
7	มีระยะเวลาในการเรียนรู้เหมาะสม	4.33	มาก
8	ความเหมาะสมและถูกต้องของกราฟิกและภาพประกอบ	4.33	มาก

ข้อที่	ข้อความ	ค่าเฉลี่ย	ระดับความเหมาะสม
9	การออกแบบครอบคลุมเนื้อหา	4	มาก
10	วิธีการนำเสนอมีความน่าสนใจ และแสดงเนื้อหาสาระชัดเจน	3.67	มาก
	รวมคะแนน	4.07	มาก
ด้านรูปแบบกิจกรรม			
11	รูปแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมกับเจนเบต้า	4	มาก
12	รูปแบบกิจกรรมสามารถส่งเสริมทักษะชีวิต 4 ด้าน	4.33	มาก
13	รูปแบบกิจกรรมมีความสอดคล้องในเนื้อหาเป้าหมายการพัฒนาผู้เรียนในประเทศ	4.33	มาก
14	รูปแบบกิจกรรมนี้สามารถนำไปจัดการเรียนรู้ได้จริง	5	มากที่สุด
15	รูปแบบกิจกรรมสามารถกระตุ้นความสนใจของเด็กเจนเบต้า	4	มาก
	รวมคะแนน	4.33	มาก
ด้านความรู้			
16	การจัดลำดับข้อมูลมีความถูกต้องและเอื้อให้เกิดการเรียนรู้	4.33	มาก
17	ชุดกิจกรรมมีความสอดคล้องกับเนื้อหา สามารถปฏิบัติได้	4.67	มากที่สุด
18	รูปแบบชุดกิจกรรมมีส่วนช่วยส่งเสริมการเรียนรู้	4.67	มากที่สุด
19	รูปแบบกิจกรรมสามารถใช้ในการเรียนรู้ได้	4.33	มาก
20	รูปแบบกิจกรรมมีส่วนส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้อย่างครอบคลุม	4.33	มาก
	รวมคะแนน	4.47	มาก

จากผลการประเมินชุดกิจกรรมศิลปะในงานวิจัยเรื่อง “แนวทางการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ การสอนศิลปะ สำหรับเด็กในเจนเอเรชันเบต้า (Generation Beta)” สำหรับผู้เชี่ยวชาญพบว่า ในทุกด้านมีความเหมาะสมในระดับมาก โดยในด้านความรู้ มีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงที่สุด คือ 4.47 ด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ 4.33 และ ด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ย คือ 4.07 ตามลำดับ โดยผู้เชี่ยวชาญได้ให้ความคิดเห็นด้านเนื้อหาว่ามีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น และควรเพิ่มเนื้อหาให้มีความละเอียดขึ้น ด้านการออกแบบ ควรมีสีสันที่สดใสและเชื่อมโยงกับธรรมชาติและมีขั้นตอนการสอนที่ชัดเจนมากขึ้น ด้านรูปแบบกิจกรรม ควรเพิ่มเติมด้านการจัดสภาพแวดล้อม มีกิจกรรมที่พัฒนาอารมณ์-สังคม ที่ชัดเจนรวมถึงเชื่อมโยงกับนโยบายชาติเพื่อนำมาประยุกต์ในการจัดกิจกรรมด้านความรู้ ควรเรียบเรียงกิจกรรมให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันเพิ่มเติม โดยผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านได้กล่าวถึงข้อดี-ข้อเสียและข้อเสนอแนะ ดังนี้

ท่านที่ 1: มีข้อดีที่มีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ แต่ควรชูจุดเด่นของธรรมชาติมากกว่าเทคโนโลยี โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือช่วยเสริมความโดดเด่นของธรรมชาติ และควรมีเนื้อหาให้ครบทุกด้าน รวมถึงไล่เรียงความซับซ้อนของเทคนิคไปตามลำดับด้วยเช่นกัน

ท่านที่ 2: ข้อดีคือมีแนวทางการสอนมีความน่าสนใจและคาดว่าจะเหมาะกับการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย มีการเชื่อมโยงวัสดุอุปกรณ์ธรรมชาติและวัสดุรอบตัว แต่ขั้นตอนในการทำกิจกรรมแต่ละกิจกรรมยังไม่ละเอียดมากพอ และระบุถึงเนื้อหา สื่อ ผลลัพธ์ โดยควรศึกษาและวิเคราะห์เพิ่มเติมเรื่องเวลาในการจัดกิจกรรม การร้อยเรียงกิจกรรมให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการทำกิจกรรมของกลุ่มเป้าหมาย

ท่านที่ 3: กิจกรรมน่าสนใจ มีการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้ แต่การออกแบบดูเหมาะสมสำหรับเด็กอ่อน ซึ่งไม่สอดคล้องกับเนื้อหาของกิจกรรม และควรแบ่งกิจกรรมให้สั้นลงสำหรับเด็กที่มีช่วงสมาธิไม่ยาวนาน

สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า เด็กในเจนเนอเรชันเบต้าเป็นเด็กที่เกิดมาพร้อมกับการใช้เทคโนโลยีและ AI อย่างเต็มรูปแบบ โดยผลจากแบบสอบถามผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง กับเด็กเจนเนอเรชันเบต้าล้วนให้ความสำคัญกับเทคโนโลยี แต่ก็มีความกังวลเรื่องการใช้เทคโนโลยีที่มากเกินไป และผลจากการสัมภาษณ์ พบว่าควรมีการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) ส่วนเนื้อหาด้านศิลปะที่ควรส่งเสริมที่สุดคือด้านมิติสัมพันธ์ นอกจากนี้ยังมีคำแนะนำว่าควรให้ความสำคัญกับวัสดุ ครูควรมีทักษะทางจิตวิทยาในการสื่อสารกับนักเรียน และมีทักษะด้านเทคโนโลยีอีกด้วย สอดคล้องกับ ภัสราไพ จ้อยเจริญ (2568) ที่ได้ระบุว่า เด็กในเจนเนอเรชันเบต้าเติบโตมากับ AI อย่างเต็มรูปแบบ ซึ่งมีทั้งข้อดีที่ทำให้เด็กได้เรียนรู้อย่างหลากหลาย แต่ในขณะเดียวกันก็สามารถส่งผลกระทบต่อพัฒนาการ และการเจริญเติบโตได้ จึงควรส่งเสริมพัฒนาการของเด็กให้ครบทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านร่างกาย มีความแข็งแรง เคลื่อนไหวได้คล่องแคล่ว 2) ด้านสติปัญญา มีความรู้เท่าทันสื่อ 3) ด้านอารมณ์ จิตใจ มีความอดทนและยับยั้งชั่งใจ 4) ด้านสังคม มีความสามารถในการสื่อสาร

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า รูปแบบกิจกรรมสามารถจัดเป็นกิจกรรมด้วยแนวทางการสอน ได้แก่ การเรียนรู้แบบผสมผสาน ศึกษาตามอัธยาศัย และการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยแบ่งกิจกรรมตามเทคนิคศิลปะ 6 ด้าน คือ 1) วาดภาพ 2) ระบายสี 3) งานปั้น 4) ภาพพิมพ์ 5) แต่งนิทาน 6) Stop motion และแบ่งตามหมวดเนื้อหาได้ 7 หมวด คือ 1) ตนเอง 2) ภาษาและเทคโนโลยี 3) สิ่งแวดล้อม-วัสดุธรรมชาติ 4) วิถีชีวิต 5) สังคม 6)

สุขภาพกาย-ใจ 7) ศิลปะ โดยผลจากการประเมินความเหมาะสมของชุดกิจกรรมศิลปะที่ ออกแบบสำหรับเด็กในเจนเนอเรชันเบต้า (Generation Beta) โดยผู้เชี่ยวชาญ พบว่าทุกด้านมี ความเหมาะสมในระดับมาก โดยจำแนกค่าเฉลี่ยแต่ละด้านได้ดังนี้ : ด้านความรู้มีค่าเฉลี่ยสูง ที่สุดคือ 4.47 รองลงมาคือด้านเนื้อหาและด้านรูปแบบกิจกรรมที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากันอยู่ที่ 4.33 และด้านการออกแบบมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.07 ตามลำดับ

ผลการประเมินความเหมาะสมในด้านความรู้ ซึ่งมีค่าเฉลี่ยสูงสุด แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมมีความสอดคล้องกับพัฒนาการและพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็กในยุคปัจจุบัน ที่ เติบโตมาท่ามกลางเทคโนโลยีอัจฉริยะ และมีรูปแบบการเรียนรู้แบบดิจิทัลเป็นส่วนหนึ่งของ ชีวิต (McCrinkle & Fell, 2021)

ผลการประเมินความเหมาะสมด้านเนื้อหา และด้านรูปแบบกิจกรรม ซึ่งได้คะแนน เฉลี่ย 4.33 เท่ากัน ผู้เชี่ยวชาญเห็นว่า มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน โดยเนื้อหามีความ เชื่อมโยงกับธรรมชาติ วัสดุรอบตัว และชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับแนวคิดของ Dewey (1934) ที่เชื่อว่าการเรียนรู้ควรมีฐานจากประสบการณ์ของผู้เรียน และควรเชื่อมโยงกับโลกจริง อย่างไรก็ตาม ผู้เชี่ยวชาญแนะนำให้เพิ่มเติมรายละเอียดเชิงลำดับขั้นของทักษะ และเพิ่ม กิจกรรมที่พัฒนาทักษะด้านอารมณ์และสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Eisner (2002) ที่ มองว่าศิลปะไม่เพียงแค่สร้างทักษะเท่านั้น แต่ยังพัฒนา “การมองเห็นคุณค่า” และการเข้าใจ บริบทของมนุษย์อีกด้วย นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่ระบุว่านักเรียนระดับประถมศึกษาตอนต้นควรรู้จักทัศนธาตุและใช้อุปกรณ์ ศิลปะเป็น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) จึงเหมาะสมกับการนำมาให้นักเรียนประถมศึกษา ตอนต้นได้เรียนรู้

ส่วนผลการประเมินความเหมาะสมด้านการออกแบบกิจกรรม ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ย 4.07 แม้จะอยู่ในระดับมาก แต่ยังมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการใช้สีสัน ความชัดเจนของขั้นตอน และ ความเหมาะสมกับช่วงสมาธิของเด็ก สอดคล้องกับที่ Anderson & Krathwohl (2001) ระบุว่าเด็กช่วงปฐมวัยถึงประถมศึกษาตอนต้น เด็กจะมีระยะเวลาในการจดจ่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สั้น จากข้อมูลนี้จึงนำมาสู่การปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาสภาพแวดล้อมในช่วงเวลานั้นเพื่อปรับให้เหมาะสมกับการใช้งานจริง
2. สำหรับการศึกษาในครั้งต่อไป ควรมีการศึกษากับเด็กเจนเนอเรชันเบต้าในช่วงอายุอื่น ๆ เช่น เด็กปฐมวัย หรือเด็กมัธยมศึกษา เพื่อให้มีข้อมูลอย่างครอบคลุมในทุกช่วงวัย

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551, 11 กรกฎาคม). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. https://academic.obec.go.th/images/document/1559878925_d_1.pdf
- ภัสร์ไพจิตร จ้อยเจริญ. (2568). *AI mazing เส้นสำรวจ ร่วมมือ สร้างเด็กปฐมวัย Gen Beta*. [Symposium]. ห้องประชุมดวงเดือน พิศาลบุตร คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. Minton, Balch & Company.
- Eisner, E. W. (2002). *The Arts and the Creation of Mind*. Yale University Press
- Fernando, P. A., & Premadasa, H. K. S. (2024). Use of gamification and game-based learning in educating Generation Alpha: A systematic literature review. *Educational Technology & Society*, 27(2), 114-132.
- McCrindle, M. (2014). *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations*. McCrindle Research.
- McCrindle, M., & Fell, A. (2021). *Generation Alpha: Understanding Our Children and Helping Them Thrive*. Hachette Australia.
- World Economic Forum. (2025, January 15). *Global Risk Report*. <https://www.weforum.org/publications/global-risks-report-2025/digest/>
- Yusuf, A. (2023). Futuristic Curriculum Concept for Generation Alpha in Indonesia: A Case Study. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi Educational Administration: Theory and Practice*, 29(2). 130-150. <https://kuey.net/index.php/kuey/article/view/642>

อัตชาติพันธุ์วรรณนาในกระบวนการ ออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ : การสะท้อนตัวตนเพื่อสร้างสรรค์

ปัทิตตา นีรันพรพุทธา ¹

รับบทความ : 21 พฤษภาคม 2568

แก้ไข : 11 สิงหาคม 2568

ตอบรับตีพิมพ์ : 18 สิงหาคม 2568

¹ ดร. ภาควิชาออกแบบแฟชั่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อีเมล : pathitta.n@bu.ac.th

บทคัดย่อ

ในกระบวนการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ การเข้าใจตัวตนผ่านประสบการณ์และสภาพแวดล้อมของนักออกแบบมีบทบาทสำคัญในการสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์ การวิจัยแนว “อัตชาติพันธุ์วรรณา (Autoethnography)” เป็นวิธีเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ผ่านการเล่าเรื่องและการสะท้อนตนเอง (self-reflection) วัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้ คือ การวิเคราะห์บทบาทของอัตชาติพันธุ์วรรณาในการพัฒนากระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์และสร้างอัตลักษณ์ในงานออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ บทความนี้ใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพแบบศึกษากรณีหลายกรณี (multiple case study) ภายใต้กรอบอัตชาติพันธุ์วรรณา โดยใช้กรณีหลักจากวิทยานิพนธ์ปริญญาเอกของผู้วิจัย พร้อมกรณีศึกษาเพิ่มเติมอีก 2 กรณีจากผู้เขียนท่านอื่น เพื่อเปรียบเทียบและวิเคราะห์ร่วมกัน ข้อมูลเก็บจากการบันทึกและสะท้อนประสบการณ์ส่วนตัว การวิเคราะห์กระบวนการคิด สื่อสาร และทดลองทางสุนทรียศาสตร์ที่อยู่ในขอบเขตของแฟชั่นและสิ่งทอ และการพิจารณาบริบทสังคมและวัฒนธรรม ผลการศึกษาพบว่าการสะท้อนประสบการณ์ส่วนตัวช่วยให้นักออกแบบเชื่อมโยงแรงบันดาลใจกับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และอารมณ์ได้อย่างลึกซึ้ง ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การตัดสินใจ และการนำเสนอผลงานที่มีความหมายและเอกลักษณ์ นอกจากนี้ อัตชาติพันธุ์วรรณายังทำหน้าที่ในการผสมงานวิจัยกับการออกแบบเพื่อสร้างผลงานที่มีมิติสังคมและวัฒนธรรม ข้อจำกัดของงานนี้ คือจำนวนกรณีศึกษาที่จำกัดและมุมมองการตีความที่ขึ้นกับผู้เขียนบทความ อาจไม่ครอบคลุมบริบททั้งหมด แต่แสดงศักยภาพในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่มีรากฐานจากตัวตนนักออกแบบและสะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ในบริบทร่วมสมัย

คำสำคัญ : อัตชาติพันธุ์วรรณา, กระบวนการออกแบบ, การสะท้อนตัวตน, การออกแบบแฟชั่น, การออกแบบสิ่งทอ

Autoethnography in Fashion and Textile Design: Self-Reflection for Creativity

Pathita Nirunpornputta ¹

Received : May 21, 2025

Revised : August 11, 2025

Accepted : August 18, 2025

¹ Lecturer in Fashion Design Department, School of Fine and Applied Arts, Bangkok University
E-mail: pathitta.n@bu.ac.th

Abstract

Creating unique and meaningful work is essential in the fashion and textile design process, where understanding identity through designers' personal experiences and environments plays a vital role. *Autoethnography* is a research approach that connects personal experience with social and cultural contexts through storytelling and self-reflection. This study aims to analyse and evaluate the role of autoethnography in developing creative thinking and constructing identity in fashion and textile design. It focuses on exploring autoethnography as a tool that enhances creativity, deep meaning, and identity within the design process. Using a qualitative multiple case study methodology framed by autoethnography, this research draws on the author's doctoral thesis as the main case, supplemented by two additional designers' cases for comparative analysis. Data were collected through recording and reflecting on personal experiences, analysing design processes, and reviewing social and cultural contextual content. Findings reveal that documenting and reflecting on personal experiences enable designers to deeply connect their inspiration with social, cultural, and emotional contexts. This leads to enhanced creative thinking, decision-making, and presentation of meaningful, unique work. Moreover, autoethnography can serve as a strategic approach that integrates research with design to create works rich in social and cultural dimensions. Limitations include a small number of cases and the subjective nature of interpretation, yet this approach demonstrates strong potential in supporting creativity rooted in designers' identities and contemporary contexts.

Keywords: Autoethnography, Design Process, Self-Reflection, Fashion Design, Textile Design

ถ่ายทอดตัวตนผ่านผลงานที่มีความหมายและเอกลักษณ์ แนวทางวิจัย “อัตชาติพันธุ์วรรณา (autoethnography)” เป็นวิธีการที่ผสมผสานประสบการณ์ส่วนตัว (auto) กับบริบทชาติพันธุ์และวัฒนธรรม (ethno) ผ่านการบรรยายและสะท้อนตนเอง (graphy) เพื่อเชื่อมโยงความหมายเชิงลึกของตัวตนกับสังคมและวัฒนธรรมที่กว้างขึ้น ในบริบทของแฟชั่นและสิ่งทอ การใช้อัตชาติพันธุ์วรรณาเป็นเครื่องมือวิจัยช่วยให้นักออกแบบสามารถบันทึกและสะท้อนประสบการณ์ส่วนตัวควบคู่กับการวิเคราะห์บริบททางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์และการสร้างอัตลักษณ์ที่สะท้อนค่านิยมและภูมิปัญญาท้องถิ่นได้อย่างลึกซึ้ง แม้แฟชั่นและสิ่งทอจะมีจุดเน้นที่แตกต่างกัน แฟชั่นมุ่งเน้นการใช้สิ่งทอเป็นวัสดุหลัก ขณะที่งานสิ่งทอให้ความสำคัญกับการส่งต่อองค์ความรู้และมรดกวัฒนธรรม (tangible and intangible heritage) ทั้งสองสาขามีบทบาทสำคัญในการสะท้อนและถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านการออกแบบ ผู้เขียนเริ่มสนใจแนวคิด autoethnography ขณะศึกษาระดับปริญญาเอกด้านแฟชั่นและสิ่งทอในสหราชอาณาจักร ผ่านคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและประสบการณ์การฟังการนำเสนอที่ผสมผสานบทกวี ดนตรี และอารมณ์ นำไปสู่การตั้งคำถามเกี่ยวกับขอบเขตการนำเสนอความรู้และความรู้สึกในงานวิจัย

จากการศึกษาพบว่า autoethnography ถูกใช้ในหลากหลายสาขา เช่น ศึกษาศาสตร์ แพทยศาสตร์ และศิลปะ แต่ในบริบทภาษาไทย ยังมีการประยุกต์ใช้น้อยในแฟชั่นและสิ่งทอ บทความนี้จึงมุ่งเสนอแนวทางการใช้ autoethnography เพื่อสนับสนุนกระบวนการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอในการสะท้อนตัวตนและสร้างสรรค์ผลงานที่มีเอกลักษณ์ ตลอดจนช่วยให้กระบวนการ วิจัย สะท้อนความคิด ความรู้สึก และการสังเคราะห์ของนักออกแบบได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูล

กรอบสมมติฐานและลักษณะเด่นของงานวิจัยแบบอัตชาติพันธุ์วรรณาในประเทศไทย

การวิจัยแบบอัตชาติพันธุ์วรรณาในประเทศไทยมีลักษณะเด่นที่เน้นการสำรวจวัฒนธรรมและความสัมพันธ์ในสังคมท้องถิ่น เพื่อให้เข้าใจลึกซึ้งถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลในสังคม และมักถูกใช้เป็นส่วนหนึ่งในงานศึกษาศาสตร์ รวมถึงมักใช้ร่วมกับ “จิตตปัญญาศึกษา (Contemplative Education)” ทว่า จิตตปัญญา

ศึกษาและอัตชาติพันธุ์วรรณามีความคล้ายคลึงและแตกต่างกัน กล่าวคือ ทั้งสองแนวคิดเน้นการไตร่ตรองตนเอง (self-reflection) แต่จิตตปัญญาศึกษามุ่งเน้นการพัฒนาภายในและจิตวิญญาณ ขณะที่อัตชาติพันธุ์วรรณาเป็นแนวทางการวิจัยที่ใช้ประสบการณ์ส่วนตัวในการวิเคราะห์ประเด็นทางสังคมและวัฒนธรรมร่วมด้วย (ปราณี อ่อนศรี, 2557; นริสรา ญาณะ, 2565)

ตัวอย่างเช่น งานวิจัยแบบฉันทัน (งานวิจัยมุมมองที่หนึ่ง) ศักดิ์ชัย อนันต์ตรีชัย และคณะ (2557) นำเสนอแนวทางการวิจัยแบบ “จิตตปัญญาศึกษา” คือการศึกษาผ่านมุมมองส่วนบุคคล มุ่งเน้นการศึกษาที่สะท้อนความเป็นมนุษย์และประสบการณ์ชีวิตของนักวิจัยเอง งานวิจัยรูปแบบนี้ศึกษาทั้งเรื่องราวภายนอกและสะท้อนภายในของตัวนักวิจัยด้วย โดยงานเขียนเล่มนี้นำเสนอหลักการและวิธีการทำวิจัยที่เชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวกับการสะท้อนความรู้สึกของผู้วิจัยต่อข้อมูลที่ศึกษา รวมถึงการสำรวจความนึกคิดภายในใจของผู้วิจัย เพื่อให้เข้าใจตัวตนและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการวิจัย (ศักดิ์ชัย อนันต์ตรีชัย และคณะ, 2557) มุ่งเน้นให้เห็นความสำคัญของการวิจัยที่ผสมผสานการศึกษาทางจิตใจและการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ว่านักวิจัยไม่เพียงแต่เป็นผู้สังเกตการณ์เท่านั้น แต่ยังเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการศึกษาจึงจะทำให้สามารถถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ที่มีความหมายแก่ผู้เรียนและผู้อ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

งานเขียนบทความวิจัยของ นริสรา ญาณะ (2565) นำเสนอเรื่องการใช้ อัตชาติพันธุ์วรรณา (Autoethnography) ในการทำความเข้าใจเครื่องมือวิจัยนี้ และการนำเสนอสะท้อนความคิดและประสบการณ์เรียนรู้จากครูของตน โดยเล่าถึงความรู้สึกนึกคิดต่อการวิจัยแบบอัตชาติพันธุ์วรรณา และทดลองถ่ายทอดประสบการณ์ที่มีต่อครูของตนเอง ตามที่ Hammersley & Atkinson (1995) กล่าวว่า การสะท้อนกลับ (reflexivity) เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างองค์ความรู้ ที่เสียงของนักวิชาการมีความสำคัญและการสะท้อนกลับช่วยให้ นักวิจัยสามารถแสดงความคิดเห็นในวงวิชาการได้ (Dauphinee, 2010) ทั้งนี้ เธอได้นำเสนอว่า สิ่งที่นักวิจัยสมัยใหม่ให้ความสนใจเป็นพิเศษ คือการผลักดันให้นักวิจัยเห็นความสำคัญของการตีความผ่านชั้นมโนสำนึก 3 ระดับ ได้แก่ มโนสำนึกสังขม (pre-consciousness), มโนสำนึกสามัญ (common consciousness) และจิตใต้สำนึก (unconsciousness) โดยการสะท้อนตนเอง (self-reflexivity) ที่นำหลักคุณธรรมบางประการที่อาจเอื้อให้เกิดสันติขึ้นในสังคมโลก มาเป็นส่วนหนึ่งของฐานคติในการตีความและการปฏิบัติงานวิจัยทุกขั้นตอน โดยเธอมีความเห็นว่า อัตชาติพันธุ์วรรณา คือความท้าทายใหม่ที่เกิดการเปลี่ยนแปลงภายในตนเองอย่างสำคัญ เพราะผู้วิจัยต้องฝึกคิด วิเคราะห์ ตีความ ไตร่ตรอง และสะท้อนกลับไปกลับมาระหว่างตนเองกับวัฒนธรรมรอบตัว ในงานเขียน “ครูของฉัน” (นริสรา ญาณะ, 2565) สะท้อนความคิดว่างานวิจัยแบบอัตชาติพันธุ์วรรณาช่วยให้เข้าถึงสาระสำคัญได้ง่ายขึ้น เนื่องจากการเล่าเรื่อง

เชื่อมโยงกับความทรงจำ สร้างความรู้สึกมีส่วนร่วมผ่านประสบการณ์ เรื่องเล่า และความสัมพันธ์ของผู้คนและเหตุการณ์ได้ชัดเจนขึ้น

จิรวุฒิ พงษ์โสภณ (2563) ถ่ายทอดความรู้สึกหลังทำคุณิพนธ์ของตนในหัวข้อเรื่อง “ความเป็นผู้พ่ายแพ้ในระบบการศึกษา : อัตชาติพันธุ์วรรณนาผ่านชีวิตผู้วิจัย” โดยนำเสนอบทความสะท้อนประสบการณ์การทำวิจัยแนวจิตตปัญญาศึกษาด้วยระเบียบวิธีวิจัยแบบอัตชาติพันธุ์วรรณนา ภายใต้หัวข้อ “ความเป็นครูในความเป็นมนุษย์ : ข้อค้นพบจากการวิจัยแนวจิตตปัญญาศึกษา” เล่าเรื่องอุปสรรคและความคิดที่เปลี่ยนไปในช่วงเวลายากลำบาก พร้อมสะท้อนย้อนคิดถึงช่วงเวลานั้นว่า ประสบการณ์ทั้งหมดเปรียบเสมือนของขวัญล้ำค่า เป็นการซ่อมแซมอุปสรรคและประสบการณ์ความเป็นมนุษย์ในหลากหลายมิติ เพื่อให้มีขุมปัญญาที่เพียงพอในการถ่ายทอดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพแก่ลูกศิษย์ โดยตระหนักดีว่าไม่อาจมาถึงจุดนี้ได้หากขาดวิธีการเรียนรู้ในแนวจิตตปัญญาศึกษา และสรุปว่า งานวิจัยแนวจิตตปัญญาศึกษาช่วยให้ผู้เขียนได้ทบทวนประสบการณ์ความเป็นมนุษย์และความเป็นครูภายในตน จนเกิด “การคลี่คลายปมปัญหาภายในใจ” ของตนเอง โดยประสบการณ์ที่ผู้วิจัยเปรียบเสมือน “ของขวัญล้ำค่า” เกิดขึ้นผ่านกระบวนการสะท้อนตนเองอย่างลึกซึ้ง (self-reflection) ที่ผู้วิจัยบันทึกความคิดและความรู้สึกระหว่างการวิจัย โดยมีการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์ส่วนตัวกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมอย่างต่อเนื่อง กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้วิจัยสามารถมองเห็นความหมายที่แฝงอยู่ในประสบการณ์ชีวิตและเรียนรู้ที่จะยอมรับปัญหาและอุปสรรคได้อย่างสร้างสรรค์ นำไปสู่ “การคลี่คลายปมปัญหาในใจ” ผ่านการตีความและไตร่ตรองจนเกิดความเข้าใจในตนเองและบริบทโดยรอบมากขึ้น กระบวนการนี้จึงไม่ใช่เพียงแค่การบันทึกประสบการณ์ แต่เป็นการสร้างความรู้และการเติบโตทางจิตใจควบคู่ไปกับการวิจัย

ผู้เขียนขอสรุปประเด็นความสำคัญว่า การสะท้อนความคิด คือการสร้างองค์ความรู้ผ่านการไตร่ตรองนึกคิดด้วยตัวผู้วิจัยเอง เพียงแต่หากใช้เพียงจิตตปัญญาศึกษา (Contemplative Education) จะเป็นการเน้นสะท้อนภายในและการพัฒนาจิตใจ ผ่านการฝึกสติและการตระหนักรู้ในตัวเอง เพื่อส่งเสริมการเติบโตทางจิตใจและอารมณ์ ขณะที่อัตชาติพันธุ์วรรณนา (Autoethnography) ใช้ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัยเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม เพื่อสร้างความเข้าใจในมิติที่กว้างขึ้นเกี่ยวกับมนุษย์และสังคมเป็นหลักสำคัญ

ความสัมพันธ์และ ความสำคัญ ของ อัตชาติพันธุ์วรรณนา ในงานวิจัยแพชชั่นและสิ่งทอ

ในขณะที่แพชชั่นมักเกี่ยวข้องกับความทรงจำทางวัฒนธรรม และมีแนวโน้มที่สะสมและการถ่ายทอดอดีตผ่านวัฒนธรรมทางวัตถุและภาพเป็นกลไกขับเคลื่อน (Jenss, 2015) เพราะเครื่องแต่งกายเป็นส่วนสำคัญที่ไม่อาจแยกออกจากวิถีชีวิตของมนุษย์ และถือเป็นหนึ่งในปัจจัยพื้นฐานที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต ตลอดจนเครื่องแต่งกายทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสาร

อัตลักษณ์ วัฒนธรรมประเพณี และลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล ความสัมพันธ์ระหว่างแฟชั่นและสิ่งทอมีความผูกพันอย่างลึกซึ้งในบริบททางสังคมและวัฒนธรรม สิ่งทอที่เป็นวัสดุพื้นฐานของเสื้อผ้ามีความหมายทางวัฒนธรรมและประเพณีที่สำคัญ ตัวอย่างเช่น เสื้อผ้าแบบดั้งเดิมที่ทำจากผ้าชนิดเฉพาะสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและมรดก การศึกษาเกี่ยวกับแฟชั่นและสิ่งทอร่วมกันทำให้เข้าใจวิถีที่วัฒนธรรมทางวัตถุ (material culture) มีอิทธิพลและถูกหล่อหลอมโดยค่านิยมของสังคมและการพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ อีกทั้งแฟชั่นเป็นสื่อที่มีพลังสำหรับการแสดงออกถึงตัวตนและการส่งสัญญาณทางสังคม โดยแฟชั่นทำหน้าที่สำคัญในการตรวจสอบการปฏิสัมพันธ์ระหว่างอัตลักษณ์ส่วนบุคคล ความแตกต่างทางชนชั้น และวัฒนธรรมการบริโภค อันมีรากฐานมาจากวัฒนธรรมทางวัตถุ ตลอดจนแฟชั่นยังทำหน้าที่เป็นจุดเชื่อมต่อที่ซึ่งการแสดงออกของบุคคลพบกับอัตลักษณ์ร่วม และเชื่อมโยงความชื่นชอบทางสุนทรียะกับความเป็นจริงทางเศรษฐกิจและสังคม คือ จุดตัดระหว่างอำนาจของบุคคลและโครงสร้างสังคม (Nabirye et al. (2025) การเข้าใจแฟชั่นในฐานะปรากฏการณ์ทั้งในระดับบุคคลและส่วนรวมเผยให้เห็นถึงบทบาทของมันในการหล่อหลอมอัตลักษณ์และสะท้อนถึงพลศาสตร์ทางวัฒนธรรม โดยการพิจารณาความเชื่อมโยงระหว่างแฟชั่นและสิ่งทอ นักวิจัยสามารถสำรวจได้ว่าเสื้อผ้าทำหน้าที่เป็นรูปแบบหนึ่งของการสื่อสาร สื่อถึงข้อความที่ซับซ้อนเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของบุคคลและกลุ่มในกรอบสังคมและวัฒนธรรม

ด้วยเหตุนี้ การใช้อัตตาธิปไตยหรือการสะท้อนคิด (autoethnography) คือ การวิจัยที่เชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวของนักวิจัยกับมิติทางวัฒนธรรม สังคม และการเมือง โดยไม่เพียงแต่สะท้อนความคิดส่วนตัว (self-reflection) เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ยังนำประสบการณ์เหล่านั้นมาวิเคราะห์ในบริบทที่กว้างขึ้น เช่น กระบวนการทางสังคม โครงสร้างทางสังคม หรือวัฒนธรรม ที่ช่วยให้นักวิจัยสามารถเข้าใจประสบการณ์ได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น การใช้วิธีการอัตตาธิปไตยหรือการสะท้อนคิดจะทำให้สามารถสะท้อนถึงประสบการณ์ส่วนตัวของนักวิจัยในระหว่างกระบวนการเก็บข้อมูล และทำให้เกิดการตีความและอธิบายมุมมองของผู้วิจัยในขณะที่ศึกษาสังคมและวัฒนธรรมมากขึ้น (Ellis & Adams, 2014; Dauphinee, 2010)

อย่างไรก็ตามการสะท้อนความคิดในการทำวิจัยเดิมที่เป็นส่วนสำคัญที่มักถูกหลีกเลี่ยงในงานวิจัยเชิงวิชาการ แม้ว่าจะเกี่ยวข้องกับมนุษย์ สังคม และวัฒนธรรมโดยตรงก็ตาม (ethnographic research) ตามที่ Delamont (2009) ได้กล่าวไว้ในบทความ *The only honest thing: autoethnography, reflexivity and small crises in fieldwork* ได้ชี้ให้เห็นว่า ในการทำวิจัยอัตตาธิปไตยหรือการสะท้อนคิดนั้น มักไม่ค่อยมีการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับอุปสรรค ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย หรือความรู้สึกนึกคิดระหว่างกระบวนการเก็บข้อมูล แม้ว่าข้อมูลเหล่านี้จะเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการวิจัยก็ตาม โดยเฉพาะงานวิจัยทางด้านแฟชั่นและสิ่งทอ ที่เกี่ยวข้องกับสังคม และวัฒนธรรมโดยตรงก็ตาม และมักเกี่ยวข้องเกี่ยวกับ “ความทรงจำ (memory)”

(ผู้เขียนได้นำเสนอประเด็นนี้ในหัวข้อถัดไป) โดย Delamont (2009) เชื่อว่าการใช้วิธีการวิจัยอย่างอัตชาติพันธุ์วรรณนา จะช่วยให้นักวิจัยสามารถสะท้อนประสบการณ์ส่วนตัว และนำเสนอข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับอุปสรรคหรือความรู้สึกที่เกิดขึ้นระหว่างการเก็บข้อมูล ซึ่งเป็นประโยชน์ในการทำ ความเข้าใจและสร้างความรู้ในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อัตชาติพันธุ์วรรณนาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้การศึกษามีความลึกซึ้งยิ่งขึ้น ตามที่ Ellis and Adams (2014) ได้กล่าวไว้ว่า อัตชาติพันธุ์วรรณนา คือการบรรยายเรื่องราวที่เชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัว (autobiographical) กับมิติทางวัฒนธรรม สังคม และการเมือง โดยวิธีนี้จะมองเห็นประสบการณ์ส่วนตัวเป็นแหล่งความรู้ที่สำคัญในการเข้าใจประสบการณ์ทางวัฒนธรรม ด้วยเหตุนี้การวิจัยแบบอัตชาติพันธุ์วรรณนาจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการศึกษาและทำความเข้าใจประสบการณ์ชีวิตในบริบททางสังคมและวัฒนธรรม นอกจากนี้ยังเป็นวิธีการที่ผสมผสานระหว่างวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์และสุนทรียศาสตร์ของมนุษยศาสตร์ รวมถึงความละเอียดอ่อนทางศิลปะและวรรณกรรม ซึ่งสะท้อนถึงเป้าหมายการวิจัยที่เน้นการเข้าใจร่วม การบำบัดรักษา และการรับมือกับปัญหาภายในสังคม (Ellis & Adams, 2014)

กรณีผู้วิจัยใช้อัตชาติพันธุ์วรรณนา เป็นเครื่องมือวิจัยในงานแฟชั่นและสิ่งทอ

ภาพ 1

ผลงานการปักทอผ้ากับช่างทอผ้าท้องถิ่น อ.ปัว จ.น่าน ปี 2562



วิจัยภาคสนามลงพื้นที่ในชุมชนทอผ้าท้องถิ่น

หัวข้อดุษฎีนิพนธ์ว่าด้วยเรื่อง An exploration of safeguarding cultural heritage textiles in Thailand: the perspectives from expected and unanticipated preservers (การสำรวจการปกป้องมรดกทางวัฒนธรรมสิ่งทอในประเทศไทย : มุมมองจากผู้รักษาที่คาดหวังและไม่คาดหวัง) เป็นหัวข้อวิจัยของผู้เขียนบทความเองในปี 2565 โดยในดุษฎีนิพนธ์นั้น มีการนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนความคิดของนักวิจัยในงานวิจัยภาคสนาม (field research) ซึ่งช่วยให้เข้าใจถึงการเชื่อมโยงระหว่างนักวิจัยและกลุ่มคนที่ศึกษามากขึ้น ผ่านบทบาทต่าง ๆ เช่น นักวิจัยในงานวิจัยระดับปริญญาเอก ผู้ปฏิบัติงานด้านสิ่งทอ และผู้สังเกตการณ์ โดยการสะท้อนความคิดเหล่านี้จะช่วยเพิ่มมิติของการสร้างความรู้ให้ลึกซึ้ง และยังช่วยให้มีเสียงของนักวิจัยในงานวิจัยของตนเอง ซึ่งทำให้การสะท้อนความคิดในงานวิจัยไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือในการศึกษาทางสังคม แต่ยังเป็นเครื่องมือในการสร้างการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการในกระบวนการสร้างความรู้ (Hammersley & Atkinson, 1995; Dauphinee, 2010) ในเชิงรูปธรรม การนำแนวคิดอัตตาธิปไตยวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้สะท้อนผ่านกระบวนการฝึกทอผ้าโดยนักวิจัยในฐานะคนนอก-คนใน (insider-outsider) มีปฏิสัมพันธ์กับวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างลึกซึ้ง ทำให้เกิดการเลือกใช้สีและวัสดุที่สอดคล้องกับความทรงจำและประสบการณ์ส่วนตัวที่สะท้อนถึงความเคารพและการเชื่อมโยงกับชุมชน โดยขอขยายความเพิ่มดังนี้

ผู้เขียนบทความนี้เป็นนักวิชาการด้านแฟชั่น และมีมุมมองว่างานด้านแฟชั่นและสิ่งทอมักต้องพัฒนาไปพร้อมกัน แม้จะมีประเด็นหลักที่แตกต่างกัน เช่น ผู้เขียนทำงานด้านแฟชั่นเป็นหลัก จึงมองสิ่งทอเป็นวัสดุสำคัญในการสร้างสรรค์งานแฟชั่น ขณะที่ผู้ทำงานด้านสิ่งทออาจมองว่าสิ่งทอเป็นวัสดุในการเก็บข้อมูลทางวัฒนธรรม ทั้งในรูปแบบจับต้องได้และไม่ได้ (tangible and intangible) และเน้นเรื่องการสืบสานจากรุ่นสู่รุ่น เป็นต้น ความลึกซึ้งในมุมมองนี้สะท้อนผ่านเครื่องมือวิจัยอัตตาธิปไตยวัฒนธรรม ซึ่งผู้เขียนได้สะท้อนผ่านดุษฎีนิพนธ์ของตนเอง (Nirunpornputta, 2022) โดยเน้นค้นหาความหมายของการอนุรักษ์มรดกวัฒนธรรมท้องถิ่นด้านการทอผ้า และระบุว่าใครคือผู้ทำหน้าที่อนุรักษ์ โดยถ่ายทอดความรู้สึกทั้งของผู้ถูกสังเกตการณ์และผู้สังเกตการณ์

ตัวอย่างเช่น ความรู้สึกของนักวิจัยเมื่อได้ทอผ้าแบบดั้งเดิมเป็นครั้งแรก ภายใต้การสอนของช่างทอท้องถิ่นในชุมชนอำเภอบัว จังหวัดน่าน งานวิจัยจึงไม่ใช่แค่การนำเสนอข้อมูลวัฒนธรรมท้องถิ่น ลวดลายผ้าท้องถิ่น หรือกระบวนการทอผ้าและการถ่ายทอดองค์ความรู้เท่านั้น แต่ยังแสดงมุมมองของคนนอกชุมชนที่ต้องเรียนรู้และฝึกฝนทอผ้าในสังคมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้วิจัยได้บันทึกถึงการทอผ้าดั้งเดิมที่ต้องใช้เวลา ความเพียรพยายาม และความอดทน รวมถึงสังเกตว่าการทำงานเป็นแบบมุ่งเน้นที่ละงาน (single-tasking) ต่างจากทักษะในยุคปัจจุบันที่นิยมทำหลายอย่างพร้อมกัน (multi-tasking) นอกจากนี้ ยังมีการตั้งคำถามจากนักท่องเที่ยวในเมืองใหญ่ที่เห็นผู้วิจัยนั่งทอผ้าได้เรื่อยหลัก ว่าทำไมผู้หญิงที่ดูอายุน้อยจึงมา

นั่งทอดผ้า บนทีกเหล่านี้จึงกลายเป็นประเด็นที่กระตุ้นการตั้งคำถาม นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ และสะท้อนมุมมอง ค่านิยม และแนวคิดของทั้งคนเมืองและคนท้องถิ่นได้อย่างชัดเจน (Nirunpornputta, 2022)

อีกตัวอย่างหนึ่งในย่อหน้าหนึ่ง ได้นำเสนอ *Reflexivity Doing fieldwork at home, but doing research outside a home country* ว่าด้วยเรื่องการถูกตั้งคำถามจากบุคลากรทางวิชาการในประเทศไทย และ การถูกตั้งคำถามจากอาจารย์ชาวต่างชาติ ว่าด้วยเรื่องเหตุผลที่ทำวิจัยเกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรม ของประเทศบ้านเกิดตนเอง (ประเทศไทย) (Nirunpornputta, 2022) จากคำถามที่อาจไม่ได้เกี่ยวข้องกับหัวข้อกับงานวิจัยโดยตรง แต่เป็นประเด็นหนึ่งในเส้นทางการทำวิจัยที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนออุปสรรค และ ความยากต่อการทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเทศเกิดของตนเอง โดยผู้วิจัยได้นำเสนอข้อสนับสนุนจาก Pole และ Hillyard (2016) ที่กล่าวว่า การทำงานวิจัยภาคสนามในเมืองบ้านเกิดของนักวิจัยอาจเป็นเรื่องยากมากกว่าการทำงานภาคสนามในสถานที่ที่แปลกหรือพิเศษ เพราะการทำวิจัยในพื้นที่ที่คุ้นเคยอาจทำให้เกิดความซับซ้อนในด้านความสัมพันธ์และการรับรู้จากทั้งนักวิจัยและผู้เข้าร่วมงานวิจัยเอง ซึ่งอาจส่งผลต่อความเป็นกลางและการตีความข้อมูลที่เกิดขึ้นจากสภาพแวดล้อมนั้น จึงได้ศึกษาหากระบวนการวิจัยผ่านการสะท้อนตัวตน และ การค้นคว้าหาทฤษฎีจนได้พบกับเครื่องมือวิจัยสำคัญในการค้นข้อมูล คือ การเป็น “คนนอก-คนใน (insider-outsider)” ซึ่ง Jorgensen (1989) ได้เคยกล่าวถึงรูปแบบการมีส่วนร่วมสองประเภท คือ “การมีส่วนร่วมในฐานะภายใน” (insider participation) และ “การมีส่วนร่วมในฐานะภายนอก” (outsider participation) เพื่อการมองในมุมมองที่แตกต่างและให้ได้มุมมองทั้งสองฝั่งที่เกิดจากประสบการณ์ของตนเอง โดยที่นักวิจัยควรทำหน้าที่ทั้งในฐานะภายในและภายนอกในระหว่างการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม (participant observation) ซึ่งลักษณะเด่นของกระบวนการวิจัยแบบอัตชาติพันธุ์วรรณานั้นสามารถเข้าถึงการให้ความหมายแบบ *คนใน (insider)* โดยเข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของสังคมโลกที่เรากำลังศึกษา จะช่วยให้ผู้วิจัยเข้าถึงข้อมูลบางอย่างได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งจะเปิดเผยความรู้สึกของผู้เขียนได้หลายมิติ ตั้งแต่ความสุข โศกเศร้า เจ็บปวด ตื่นเต้น ตีใจ เป็นต้น (Custer, 2014)

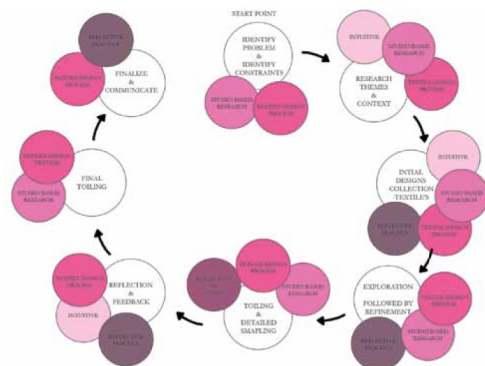
การสะท้อนทางอัตชาติพันธุ์วรรณาเกี่ยวกับแนวคิดเชิงสิ่งทอแฟชั่นและประสบการณ์ส่วนบุคคล

Short (2017) ได้สะท้อนแนวคิดผ่านบทความการวิเคราะห์และสะท้อนถึงวิธีที่นักออกแบบและศิลปินใช้ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจริงเพื่อสื่อสารและพัฒนาผลงานของผู้เขียนที่ทำงานด้านสิ่งทอแฟชั่น ซึ่งมุ่งพัฒนาคอลเลกชันที่แสดงออกและสะท้อนถึงประสบการณ์และความทรงจำส่วนตัวของผู้เขียน โดยมีการนำการศึกษาอัตชาติพันธุ์วรรณาเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ โดยผู้เขียนเริ่มจากการสำรวจและสะท้อนตนเอง และจดบันทึกความรู้สึกนึกคิด

แล้วจึงรวบรวมข้อความจากบันทึกส่วนตัว ก่อนเข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์ และนำมาทำผลงานคอลเลกชันแฟชั่นเครื่องแต่งกาย คอลเลกชัน Klexos โดย Short (2017) เล่าว่าเธอได้รับผลกระทบทางอารมณ์ที่รุนแรงจากการจากไปของคุณพ่อของเธอ เธอจึงใช้เวลาในการค่อย ๆ สะท้อนแนวคิดของตนเอง Short (2017) เขียนในบทความว่าการเก็บบันทึกสะท้อนความคิดของตนเองให้มีสติและยังช่วยให้สังเกตรูปแบบที่เกิดขึ้นในผลงานและกระบวนการคิดของตนเอง และเชื่อว่าการใช้กระบวนการสะท้อนตนเองในการออกแบบทำให้สามารถตระหนักถึงแง่มุมต่าง ๆ ของการสร้างสรรค์ และเข้าใจตนเองในฐานะนักออกแบบได้ดีขึ้น โดยมีการบรรยายว่าด้วยเรื่องความเป็นตัวตนเอง และการเป็นนักออกแบบว่า ทั้งสองสถานะนั้นสามารถ “ไร้เส้นการแบ่งสถานะ” ด้วยการสะท้อนความคิดต่อตนเอง และ บริบทสังคมรอบตัวที่เกิดขึ้นกับตัวเธอในช่วงเวลานั้น ตลอดจนแนวคิดของการเป็นนักออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ เธอสรุปว่าวิธีการนี้เปิดโอกาสให้สองด้านนี้หลอมรวมเข้าด้วยกันได้อย่างสมบูรณ์ ผลงานของ Short (2017) แต่ละชิ้นจึงสะท้อนเรื่องราวของตนเอง เป็นการเดินทางในการทดลองตลอดกระบวนการทำงานที่ไม่อาจจำลองขึ้นใหม่ได้อย่างสมบูรณ์ สิ่งทอแต่ละชิ้นเป็นส่วนหนึ่งควรเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่เป็นธรรมชาติ วิธีการที่อภิปรายในงานอัตชาติพันธุ์วรรณนาช่วยให้เธอดังคำถามใหม่เกี่ยวกับกระบวนการออกแบบสิ่งทอเชิงสร้างสรรค์ว่า การออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอนั้นควรทำเช่นไรเมื่อต้องการนำเสนอเชื่อมโยงกับเรื่องราวส่วนตัว สะท้อนประสบการณ์ส่วนบุคคล

ภาพ 2

กระบวนการคิดของ Andrea Short ปี 2016



หมายเหตุ. From “An Autoethnographic Reflection on Conceptual Fashion Textiles,” By A. Short, 2017, *Fashion-Scope (Art&Design)*, (15), 128-138. (<https://thescope.org/assets/Uploads/2d1ef46b0e/15.17.-Short.pdf>)

ในงานเขียนบทความของ Short (2017) ที่ใช้อัตตาธิปไตยวรรณกรรมนั้นถูกดำเนินการจากการจดบันทึกความรู้สึกนึกคิดและสะท้อนความคิดของตนเอง ก่อนที่จะเริ่มการทำกระบวนการออกแบบแฟชั่นเพื่อทำงานให้เป็นรูปธรรม ดังนั้น เธอนำเสนอตัวอย่างข้อความสั้น ๆ อธิบายแต่ละกระบวนการเพื่อค้นหาหัวข้อหลักและหากระบวนการสร้าง เทคนิคและรายละเอียดในคอลเลกชัน (techniques and details) ในการทำคอลเลกชันของเธอ ดังตัวอย่างเช่น

“I was constantly picking sawdust out of his beard and white paint from his shirts. These samples now carry traces of time and memories....When he first died I found myself talking aloud more often; I thought if I kept mindlessly talking, I could interrupt the thoughts and emotions that were slowly seeping in. After someone dies, it can be hard to clear away the layer of fog that clouds your mind. Even now, months afterwards, I still have moments where nothing seems clear; every day and moment melts into itself.” (Short, 2017, p. 132).

โดยเธออธิบายเสริมจากข้อความที่เธอจดบันทึกไว้ว่า การขยายแนวคิดเรื่องการบันทึกแต่ละช่วงเวลาให้ครอบคลุมถึงสิ่งปลูกสร้างจากประวัติศาสตร์ของอาคารเป็นสิ่งที่น่าหลงใหลสำหรับเธอ เพราะมองว่าส่วนที่น่าสนใจและสำคัญที่สุดของการออกแบบคือการคงไว้ซึ่งแก่นแท้ของช่วงเวลา เธอจึงทดลองโดยการเคลื่อนพื้นที่วัสดุต่าง ๆ ภายในบ้านด้วยน้ำยาลาเท็กซ์ โดยใช้พู่กันแต้มระบายแต่ละส่วนของบ้านอันเป็นความทรงจำเกี่ยวกับพ่อ เพื่อเปรียบดั่งการพยายามคงสภาพเดิมที่พ่อของเธอได้ทิ้งร่องรอยเอาไว้ เช่น การเคลื่อนตะปูขึ้นสนิมทุกตัว ลึนชักที่เปิดค้างอยู่ และกระดานไวนิลแผ่นเล็กทุกแผ่น ซึ่งอธิบายบรรยากาศ และความรู้สึกในช่วงเวลาเคลื่อนวัสดุพื้นผิวเหล่านั้นว่า ความเจ็บของสถานที่ที่กระทบความรู้สึกอย่างยิ่ง เมื่อขึ้นของลาเท็กซ์แห้งสนิท เธอจึงค่อยลอกออก พร้อมกับเศษฝุ่นไม้และสีบางส่วนที่ติดออกมาด้วย แต่กระบวนการทดลองนี้ เป็นเพียงส่วนหนึ่งของการทดลองงานในการสร้างคอลเลกชันของเธอ แต่ทำให้เธอตกตะกอนทางความคิดเป็นหัวข้อว่าด้วยเรื่อง “ความทรงจำในอดีตและวัยเด็กของข้าพเจ้า การเติบโตขึ้นมาในพื้นที่ที่สร้างโดยคุณพ่อ” โดย Short อ้างอิงถึงคำพูดของ Kay Lawrence (เคย์ ลอว์เรนซ์) ศิลปินด้านสิ่งทอว่า “สำหรับข้าพเจ้า คุณค่าของมน้อยู่ที่กระบวนการสร้างสรรค์ ไม่ใช่เพียงแค่การจัดแสดงต่อสาธารณะ” (Short, 2017, p. 132) ด้วยเหตุนี้ การสร้างแบบพิมพ์ลาเท็กซ์เหล่านี้ของ Short ช่วยให้เห็นความทรงจำในอดีตและวัยเด็กของตนเองให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น การเติบโตขึ้นมาในพื้นที่ที่พ่อของเธอเป็นผู้สร้าง สิ่งเหล่านี้จึงเป็นตัวแทนของสถานที่สำคัญที่เต็มไปด้วยความทรงจำที่ Short มีร่วมกับพ่อ และนำไปสู่กระบวนการ

ทางการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอในลำดับต่อไป เช่น การเลือกใช้วัสดุโปร่งแสงและกึ่งโปร่งแสง คุณภาพสูง เช่น ผ้าไหมออร์แกนซ่า ถูกนำมาใช้เพื่อถ่ายทอดความรู้สึกเปราะบาง และความรู้สึกเปิดเผยต่อผู้คนรอบข้างหลังการจากไปของพ่อ การทดลองนำผ้าลูกไม้เคลือบด้วยลาเท็กซ์ เหมือนกับที่เธอเคยทดลองบนพื้นผิววัสดุภายในบ้านเพื่อเก็บร่องรอยช่วงเวลาของคุณพ่อเอาไว้ ผ้าไหมเครปจีบระบายจะดูเบาและพลิ้วไหว แต่กลับถูกถ่วงด้วยภาระหนักอึ้งของผ้าลูกไม้ที่ถูกเคลือบนี้ นำเสนอการผสมผสานระหว่างความงามและความตึงเครียด เป็นต้น

ภาพ 3-4

การทดลองการสร้างแบบพิมพ์ลาเท็กซ์บนพื้นที่ของพ่อของ Andrea Short



หมายเหตุ. From “An Autoethnographic Reflection on Conceptual Fashion Textiles,” By A. Short, 2017, *Fashion-Scope (Art&Design)*, (15), 128-138. (<https://thescope.org/assets/Uploads/2d1ef46b0e/15.17.-Short.pdf>)

ภาพ 5

ผลงานจากคอลเลกชัน Klexos (2016) สร้างสรรค์โดย Andrea Short โดยชุดตกแต่งลูกไม้
ซิลิโคนที่ได้จากการทดลอง



หมายเหตุ. From “An Autoethnographic Reflection on Conceptual Fashion Textiles,”
By A. Short, 2017, *Fashion-Scope (Art&Design)*, (15), 128-138. (<https://thescope.org/assets/Uploads/2d1ef46b0e/15.17.-Short.pdf>)

วิจัยด้านสตรีนิยม (feminist) ผิวดำ Fashioning My Garden of Solace: A Black Feminist Autoethnography

Osei (2019) นำเสนอแนวคิดผ่านการใช้เครื่องมือวิจัย โดยระบุจำเพาะเจาะจงว่า “อัตชาติพันธุ์รื้อรณาเชิงสตรีนิยมผิวดำและการเล่าเรื่อง (อัต) ชีวิตประวัติ” เป็นเครื่องมือในการสื่อสารแนวคิดของตนเอง หัวข้อของ Osei นำเสนอแนวคิด สตรีนิยมผิวดำ (Black Feminist) โดยนำเสนอเรื่อง ความสำคัญของแฟชั่นและวัฒนธรรมวัตถุในฐานะกลยุทธ์ทางสังคมและการเมืองที่ช่วยเสนอความเข้าใจเกี่ยวกับประสบการณ์ชีวิตของตนเองในฐานะผู้หญิงผิวดำชาว กานา-แคนเอรูน-อเมริกัน โดยสำรวจมรดกข้ามรุ่นเกี่ยวกับวิธีการที่แม่และตนเองได้เผชิญกับความขัดแย้ง และการไม่ได้รับการยอมรับของมรดกศิลปะและวัฒนธรรมของผู้หญิงผิวดำ ผ่านการเคลื่อนไหวที่ดำเนินการผ่านการทำกิจกรรมเกี่ยวกับการทดลองทำสวนดอกไม้ เพื่อสะท้อนความคิดเรื่องการสร้างตัวตนผ่านแฟชั่น ซึ่งงานของ Osei (2019) คือการสะท้อนตัวตน การสร้างสไตล์แฟชั่นที่ในตอนท้ายหันกลับมาเคารพและนำเสนอความเป็นอัตลักษณ์ชนชาติของตนเอง มากกว่าการติดตามสไตล์เทรนด์แฟชั่นเท่านั้น

ในบทความ Osei (2019) อธิบายว่าแฟชั่นและความงามเป็นพื้นที่แห่งเสรีภาพเชิงจินตนาการที่ทำให้เธอสามารถนิยามอัตลักษณ์ของตนเองโดยปราศจากการถูกจำกัดจากการเหยียดเชื้อชาติและการกดขี่ทางเพศ โดยเธอยกตัวอย่างความรู้สึกการแต่งหน้าเพียงแค่การใช้ลิปสติกหรือมาสคาร่านั้นทำให้เธอคิดว่า เธอเป็นศิลปินที่กำลังวาดภาพบนผืนผ้าใบที่กำลังเฉลิมฉลองอัตลักษณ์ของเธอเอง แต่มากกว่านั้นเธออธิบายว่า วิธีการแต่งหน้าเพื่อแสดงอัตลักษณ์ส่วนตัวของบุคคลนั้น ยังสามารถเป็นกลยุทธ์ทางสังคมและการเมืองในการยืนยันความเป็นมนุษย์ของผู้หญิงผิวดำได้อีกด้วย สไตล์และความงามสามารถเป็นเครื่องมือในการสื่อสารทางสังคม ช่วยลบล้างอคติที่ไม่เป็นธรรม ตลอดจนเสริมสร้างความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับความเป็นมนุษย์ของผู้หญิงผิวดำได้ โดย Osei เล่าเรื่องความสนใจต่อแฟชั่นและความงามอาจมีเหตุผลมาจากการถูกเหยียดสีผิว และ กดขี่ทางเพศตั้งแต่สมัยยังเด็ก พอเธอเริ่มโตเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น Osei สนใจวิธีการใช้เครื่องสำอาง เครื่องประดับ ตามสุนทรียศาสตร์ และ เลือกการแต่งกายตามมุมมองของเธอเอง โดยเธอศึกษาจากนิตยสารแฟชั่นต่าง ๆ ของตะวันตก เช่น Seventeen TeenVogue Glamour และ InStyle ที่มีกระแสมีคัลต์ในการแต่งตัว โดยได้รับการสนับสนุนจากคุณแม่ ถึงแม้ว่าคุณแม่ของเธอจะบอกเธอว่า ความรู้และปัญญาควรมีความสำคัญกว่าโลกของความงามและแฟชั่นก็ตาม

ในย่อหน้าหนึ่งของบทความ Osei (2019) ยังนำเสนอการสะท้อนตัวตนผ่านการทำสวนกับคุณแม่ของเธอ ซึ่งเธออธิบายว่าการได้ลงมือปฏิบัติในการเรียนรู้และทำสวนกับคุณแม่ของเธอทำให้เธอสะท้อนแนวคิดของเธอได้ชัดเจน และ พื้นฟูความเป็นผู้หญิงผิวดำชาวแอฟริกัน ถึงแม้ยังมีข้อโต้แย้งกับคุณแม่ของเธอว่าด้วยเรื่องการค้นหาความหมายของความงามในแบบ

ของตัวเอง นอกจากนี้ Osei หยิบยกแนวคิดของ Carol Tulloch ที่กล่าวว่า “การสร้างตัวตนผ่านการรวมกันของเสื้อผ้าและเครื่องประดับ ทรงผมและการดูแลความงามที่อาจจะ หรือไม้อาจจะ ‘เป็นแพชั่น’ ในขณะนั้น” หมายถึง สไตล์คือการสร้างอัตลักษณ์ผ่านเสื้อผ้า เครื่องประดับ ทรงผม และกิจวัตรการดูแลความงาม โดยการที่ Osei เล่าเรื่องเธอทำสวนกับคุณแม่ของเธอนั้น ไม่เพียงแต่ทำให้แม่มีความสุข แต่ยังเป็นวิธีหลีกเลี่ยงหนีจากการเหยียดเชื้อชาติ เพศ และการต่อต้านต่างชาติในระบบสังคม ซึ่งอาจเป็นวิธีการหนึ่งของคุณแม่ที่ได้มีโอกาสใช้สุนทรียศาสตร์ได้เต็มที่ภายในบริเวณพื้นที่สวนของครอบครัวตนเอง ซึ่งคุณแม่ของเธอได้นำเสนอ “สไตล์” ผ่านการจัดสวนดอกไม้เหล่านั้นนั่นเอง ด้วยเหตุนี้ การสร้างสรรค์ตัวตนผ่านแพชั่นและความงามในมุมมองของ Osei นั้นเธอคิดว่าเป็นได้มากกว่าการดูแลรูปลักษณ์ภายนอก แต่สามารถเป็นเครื่องมือในการปลดแอกตนเองจากการกดขี่ระดับโลกที่ผู้หญิงผิวดำต้องเผชิญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการกดขี่ข้ามวัฒนธรรม และกรอบภาพลักษณ์แบบยังมือนอคติ

ภาพ 6

สวนของคุณแม่ของ Kryl Osei



หมายเหตุ. From “Fashioning My Garden of Solace: A Black Feminist Autoethnography,” by K. Osei, 2019, *Fashion Theory*, 23(6), 733-746. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1362704X.2019.1657272>

จากกระบวนการสะท้อนความคิดที่มีต่อค่านิยมของสังคม ประสบการณ์ที่พบเจอ และการได้ลงมือทำสวนกับคุณแม่ออง Osei ทำให้เธอค้นพบตัวตนที่แท้จริงของเธอ (self-discovery) เคารพและเข้าใจเชื้อชาติดั้งเดิมของตนเองและภาคภูมิใจมากขึ้น และเกิดกระบวนการรื้อ-สร้าง-ทบทวน และจัดลำดับใหม่ (deconstructing, re-evaluating and reordering) จนเกิดสไตล์ ภายใต้แนวคิด “Black is beautiful. (ความงามแห่งผิวดำ)” ซึ่งก่อนหน้านี้ Osei เคยมองว่า ความงามของตัวเองในฐานะคนผิวดำจะได้รับการยอมรับหรือมีค่าได้เมื่อถูกมองผ่านกรอบของ วัฒนธรรมหรือมาตรฐานความงามของผู้หญิงแอฟริกัน-อเมริกันที่มีอำนาจ (hegemonic African-American womanhood) เท่านั้น ตามอุดมคติที่หล่อหลอมลักษณะของผู้หญิงแอฟริกัน-อเมริกันที่สังคมยอมรับและให้ความสำคัญมากกว่าการมองว่าความงามของเธอมีคุณค่าในแบบ ที่เธอเป็นอย่างแท้จริง ซึ่งรวมถึงรากเหง้ากานาและแคเมอรูนของเธอเอง ดังนั้น การสร้างเสริมภาพ ผ่านการแสดงออกถึงตัวตนผู้หญิงวัฒนธรรมของตัวเธอ นั้นไม่ใช่เพียงการนำเสนอสไตล์แฟชั่นของเธอเพียงอย่างเดียว แต่คือการแสดงสัญลักษณ์ของความเป็นมนุษย์ การยอมรับเชื้อชาติ และ สะท้อนปัญหาด้านปัญหาด้านการต่อต้านผิวสีด้วยเช่นกัน

สรุปและอภิปรายผล

บทความนี้นำเสนอตัวอย่างการเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนบุคคลผ่านการเล่าเรื่องและการสะท้อนตนเองเข้ากับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ แฟชั่นและสิ่งทอ โดยใช้แนวทางวิจัยอัตชาติพันธุ์วรรณา (Autoethnography) เป็นเครื่องมือ สำคัญในกระบวนการออกแบบ ทำให้ผลงานมีความหมายลึกซึ้งยิ่งขึ้น และสามารถสื่อสาร อารมณ์ ความรู้สึก รวมถึงมิติของผู้วิจัยได้มากกว่าการนำเสนอผลการวิจัยเพียงอย่างเดียว การศึกษานี้ทบทวนประสบการณ์ของผู้วิจัยแสดงเส้นทางการค้นคว้า ตั้งแต่การเผชิญเหตุการณ์ ต่าง ๆ การรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ และการสังเคราะห์องค์ความรู้ ซึ่งให้เห็นว่ากระบวนการ วิจัยไม่ได้อาศัยเพียงเครื่องมือหลักเท่านั้น แต่ยังต้องมีเครื่องมือสนับสนุนในแต่ละขั้นตอนด้วย

ผู้เขียนนำเสนอความเข้าใจเกี่ยวกับ “จิตตปัญญาศึกษา (Contemplative Education)” และอัตชาติพันธุ์วรรณา ที่ทั้งสองมีความคล้ายคลึงและแตกต่างกันในบางแง่มุม โดยเน้นย้ำถึง ความสำคัญของการสะท้อนตัวตน (self-reflection) และการวิเคราะห์บริบททางสังคมและ วัฒนธรรม กระบวนการเหล่านี้มีบทบาทสำคัญต่อการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ อีกทั้ง บทความได้ยกรณีกิจศึกษาของนักวิจัยสามท่านในสาขาสิ่งทอ แฟชั่น และสไตล์แฟชั่น เพื่อแสดง แนวทางปฏิบัติในการนำการสะท้อนตนเองมาใช้ในการงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งช่วยสนับสนุน

การสร้างสรรคที่มีรากฐานจากตัวตนของนักออกแบบ และสะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ของผลงานในบริบทปัจจุบัน

ตัวอย่างกรณีศึกษา

กรณีแรก ผู้เขียนสะท้อนประสบการณ์การลงพื้นที่เก็บข้อมูลการทอผ้าท้องถิ่น โดยใช้บทบาทของนักวิจัยทั้งในและนอกชุมชน เพื่อสะท้อนความรู้สึกรู้สึกและความเข้าใจในกระบวนการวิจัยเกี่ยวกับการอนุรักษ์ผ้าท้องถิ่น กระบวนการนี้สะท้อนบทบาทของนักวิจัยในฐานะ “คนใน-คนนอก” (Insider-outsider) ซึ่งช่วยให้การตีความและการสร้างสรรคงานทอผ้ามีความลึกซึ้งและเข้าใจสถานะของตนเองได้ชัดเจนมากขึ้น

กรณีที่สอง ผู้เขียนใช้ประสบการณ์ส่วนตัวในการสูญเสียบิดา เป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนาเทคนิคและรายละเอียด (techniques and details) ในการออกแบบคอลเลกชันเสื้อผ้าอย่างมีความหมายและอารมณ์สะท้อนตัวตน

กรณีที่สาม ผู้เขียนเน้นสะท้อนความสำคัญของสโตร์แฟชั่นที่สะท้อนตัวตน และการนำเสนอปัจเจกบุคคลพร้อมกับการเคารพจากเหง้าของตนเอง รวมถึงใช้แฟชั่นเป็นเครื่องมือสื่อสารประเด็นทางสังคมและวัฒนธรรม

ทั้งสามกรณีศึกษาแสดงให้เห็นชัดเจนถึงการนำกระบวนการสะท้อนตนเองมาใช้ในการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เพื่อสนับสนุนการออกแบบที่มีรากฐานจากตัวตนของนักออกแบบ และสะท้อนความเป็นเอกลักษณ์ในบริบทของสังคมร่วมสมัยอย่างแท้จริง

ข้อแตกต่างที่สำคัญเมื่อเทียบกับวิธีวิจัยทั่วไป คือ อัตชาติพันธุ์วรรณา (Autoethnography) เปิดโอกาสให้นักออกแบบทำหน้าที่เป็นทั้งผู้สังเกตและผู้ถูกสังเกตการณ์ (insider-outsider) ซึ่งนำไปสู่การวิเคราะห์และตีความที่มีมิติทางอารมณ์และประสบการณ์เฉพาะตัวมากขึ้น ส่งผลให้ผลงานออกแบบมีความหลากหลาย มีความลึกซึ้ง และสามารถสะท้อนเรื่องราวเชิงวัฒนธรรมในมุมมองที่ไม่ถูกจำกัดด้วยกรอบทฤษฎีภายนอกเพียงอย่างเดียว

สุดท้ายนี้ สำหรับวิชาการและนักออกแบบ บทความนี้เสนอแนวทางให้ใช้กระบวนการสะท้อนตนเองผ่านอัตชาติพันธุ์วรรณา เป็นเครื่องมือในการพัฒนางานสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นการวิเคราะห์ประสบการณ์ส่วนตัว การนำเสนอเรื่องเล่าเชิงวัฒนธรรม หรือการพัฒนาความเข้าใจในบริบทท้องถิ่นและสังคม เพื่อสร้างผลงานที่ไม่เพียงแต่สวยงาม แต่ยังมีคุณค่าเชิงวัฒนธรรมและความหมายลึกซึ้ง เหมาะสมกับบริบทของยุคปัจจุบันที่เน้นความหลากหลายและความเป็นตัวตน

ตาราง 1

ตารางสรุปแนวคิดร่วมของกรณีศึกษาทั้ง 3 ตัวอย่าง โดยเน้นจุดสำคัญที่สะท้อนการใช้แนวคิดอัตชาติพันธุ์วรรณนาในงานสร้างสรรค์แฟชั่นและสิ่งทอ

หัวข้อ/ ประเด็น	กรณีศึกษา 1: การทอผ้าท้องถิ่น (Nirunpornputta, 2022)	กรณีศึกษา 2: ประสบการณ์จากการสูญเสีย บิดาและออกแบบแฟชั่น (Short, 2017)	กรณีศึกษา 3: สตรีนิยมผิวสีและแฟชั่น (Osei, 2019)
บริบทของ การสะท้อน ตัวตน	นักวิจัยในฐานะ “คนนอก-คนใน” (Insider-Outsider) ลงพื้นที่ชุมชนทอผ้า ท่ามกลางวัฒนธรรมท้องถิ่น	สะท้อนความโศกเศร้าส่วนตัวเพื่อพัฒนาเทคนิคและรายละเอียดในงานออกแบบแฟชั่น	สะท้อนตัวตนในฐานะผู้หญิงผิวดำผ่านแฟชั่นและความงามในบริบททางสังคมและการเมือง
บทบาท ของอัตชาติ พันธุ์วรรณนา	เครื่องมือในการเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวกับสังคม วัฒนธรรม และการอนุรักษ์ผ้าท้องถิ่น	ใช้ประสบการณ์ส่วนตัวเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ถ่ายทอดความรู้สึกผ่านรายละเอียดงานออกแบบ	เครื่องมือสื่อสารแนวคิดสตรีนิยมผิวสี ถ่ายทอดเรื่องราวและความหมายของแฟชั่นเป็นกลยุทธ์ทางสังคมและการเมือง
การ แสดงออก เชิงรูปธรรม ในงาน	การเลือกสีและวัสดุสะท้อนวัฒนธรรมและความทรงจำในชุมชน การทอผ้าด้วยความเพียร อดทน และความหมายเชิงสัญลักษณ์	รายละเอียดเทคนิคการออกแบบที่สะท้อนอารมณ์และความรู้สึกจากประสบการณ์ส่วนตัว	ใช้แฟชั่น ความงาม เครื่องสำอาง และกิจกรรมทาสวน เป็นกระบวนการสร้างสรรค์เชิงแนวคิด เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์และการปลดแอก
ความ สัมพันธ์กับ บริบท สังคม- วัฒนธรรม	แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างคนนอกและคนในชุมชน การตั้งคำถามและสะท้อนค่านิยมของชนเมืองและชุมชนท้องถิ่น	นำเสนอความรู้สึกส่วนตัวในงานแฟชั่นที่สะท้อนปัจเจกและบริบทการสูญเสียในสังคม	การต่อสู้กับอคติทางเชื้อชาติและเพศ ผ่านแฟชั่นและสุนทรียศาสตร์ในสังคมที่มีการกดขี่และเหยียดสีผิว
บทบาท ของผู้ สร้างสรรค์	นักวิจัยมีบทบาทเป็นทั้งผู้สังเกตการณ์และผู้มีส่วนร่วมในวัฒนธรรมชุมชน ผ่านการลงมือทำงานจริง คือ การทอผ้า	นักออกแบบที่ถ่ายทอดความรู้สึกส่วนตัวลงในงานแฟชั่น เพื่อสร้างความหมายใหม่ที่ลึกซึ้ง	ผู้สร้างสรรค์แฟชั่นใช้แฟชั่นเป็นพื้นที่ของเสรีภาพ และเครื่องมือทางสังคม-การเมืองในการแสดงตัวตนและต่อสู้
ความ สำคัญของ การสะท้อน ตัวตน	เป็นกระบวนการสำคัญที่ทำให้เข้าใจบทบาทและสถานะของตัวเองในชุมชนและในงานวิจัย	เป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญของงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนความรู้สึกและอารมณ์ส่วนตัว	เป็นกลไกสำคัญในการสร้างและยืนยันอัตลักษณ์ผ่านแฟชั่นและความงาม พร้อมทั้งสร้างเสรีภาพและความภูมิใจในตนเอง
ประเภท ของ ผลลัพธ์ (Type of Out- comes)	ชิ้นงานกายภาพ (Physical outcomes): ผลงานทอผ้าจริง พร้อมกระบวนการตีความเชิงวัฒนธรรม	งานเชิงแนวคิด (Conceptual outcomes) (primary) และ ผลิตชิ้นงานกายภาพ (secondary) ที่เป็นตัวแทนแนวคิด	งานเชิงแนวคิด (Conceptual outcomes): ผลงานเชิงแนวคิดและพื้นที่สื่อสารตัวตน โดยไม่มีชิ้นงานแฟชั่นจับต้องได้ แต่สะท้อนกระบวนการคิดและการพัฒนาสไตล์แฟชั่นอย่างเป็นระบบ

เอกสารอ้างอิง

- จิรวิทย์ พงษ์โสภณ. (2563). ความเป็นครูในความเป็นมนุษย์: ข้อค้นพบจากการวิจัยแนวจิตตปัญญาศึกษา. *วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน*, 12(34), 5–22.
- นริศรา ญาณะ. (2565). งานวิจัยแบบอัตชีวประวัติผู้บรรณา: สะท้อนประสบการณ์เรียนรู้จากครูของฉัน. *วารสารครุศาสตร์ ราชภัฏเชียงใหม่*, 1(2), 1–16. <https://so07.tci-thaijo.org/index.php/cmredujo/article/view/1025>
- ปราณี อ่อนศรี. (2557). จิตตปัญญาศึกษา: การศึกษาเพื่อพัฒนามนุษย์ในศตวรรษที่ 21. *วารสารพยาบาลทหารบก*, 15(1), 7–11. <https://he01.tci-thaijo.org/index.php/JRTAN/article/view/18422>
- ศักดิ์ชัย อนันต์ตรีชัย, หิมพรรณ รักแต่งาม, จิรัชกาล พงศ์ภคเชียร, และ เพรศพรณ แดนศิลป์. (2557). งานวิจัยแบบฉันทัน (งานวิจัยมุมมองที่หนึ่ง). ศูนย์จิตตปัญญาศึกษามหาวิทยาลัยมหิดล.
- Custer, D. (2014). Autoethnography as a transformative research method. *The Qualitative Report*, 19(37), 1–13. <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2014.1011>
- Dauphinee, E. (2010). Add theoretical grounding to grounded theory: Toward multi-grounded theory. *International Journal of Qualitative Methods*, 9(2), 151–164. <https://doi.org/10.1177/160940691000900205>
- Delamont, S. (2009). The only honest thing: Autoethnography, reflexivity and small crises in fieldwork. *Qualitative Research*, 9(1), 1–15. <https://doi.org/10.1080/1745782080270350>
- Ellis, C., & Adams, T. E. (2014). Autoethnography: An overview. *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum: Qualitative Social Research*, 12(1), 10. <https://doi.org/10.17169/fqs-12.1.1589>
- Hammersley, M., & Atkinson, P. (1995). *Ethnography: principles in practice* (2nd ed.). Routledge.
- Jenss, H. (2015). *Fashioning memory: Vintage style and youth culture*. Bloomsbury Publishing.
- Jorgensen, D. L. (1989). *Participant observation: A methodology for human studies*. SAGE Publications.

- Nabirye, A., Okwir, A., & Special, K. (2025). The sociology of fashion: Identity, class, and consumerism. *Journal of Humanities and Social Sciences*, 6, 31–36.
- Nirunpornputta, P. (2022). *An exploration of safeguarding cultural heritage textiles in Thailand: The perspectives from expected and unanticipated preservers* (PhD thesis). Heriot-Watt University, Scottish Borders, United Kingdom.
- Osei, K. (2019). Fashioning my garden of solace: A Black feminist autoethnography. *Fashion Theory*, 23(6), 733-746. <https://doi.org/10.1080/1362704X.2019.1657272>
- Pole, C., & Hillyard, S. (2016). *Doing fieldwork*. SAGE Publications.
- Short, A. (2017). An autoethnographic reflection on conceptual fashion textiles. *Fashion-Scope: Art & Design*, (15), 128-138. <https://thescope.org/assets/Uploads/2d1ef46b0e/15.17.-Short.pdf>

แฟชั่นหมุนเวียน : แนวทางความยั่งยืน ส่วนอนาคตของอุตสาหกรรมแฟชั่น

เดชชาติ ศรีอยู่พุ่ม¹

รับบทความ : 26 พฤษภาคม 2568

แก้ไข : 14 กรกฎาคม 2568

ตอบรับตีพิมพ์ : 10 สิงหาคม 2568

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์, ภาควิชาออกแบบแฟชั่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อีเมล : dejchat.s@bu.ac.th

บทคัดย่อ

อุตสาหกรรมการผลิตทั่วโลกเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลให้ทรัพยากรธรรมชาติลดลง และก่อให้เกิดปัญหาขยะล้นโลกในปัจจุบัน เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวภาคอุตสาหกรรมจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อความยั่งยืนมากขึ้น อย่างเช่น หลักเศรษฐกิจหมุนเวียนที่สามารถประยุกต์ใช้ในการจัดการทรัพยากรให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดและลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม วัตถุประสงค์ของการศึกษานี้จัดทำขึ้นเพื่อส่งเสริมแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนในอุตสาหกรรมแฟชั่นที่เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่ใช้ทรัพยากรสิ้นเปลืองและสร้างมลพิษเป็นจำนวนมาก โดยทำการศึกษาในประเด็นหลัก ได้แก่ การออกแบบเพื่อความยั่งยืน กระบวนการผลิต และการนำของเหลือใช้กลับมาใช้ประโยชน์ผ่านการผลิตซ้ำ เนื้อหาทั้งหมดมุ่งเน้นให้เห็นถึงผลลัพธ์ของการประยุกต์ใช้เศรษฐกิจหมุนเวียนในอุตสาหกรรมแฟชั่น เพื่อช่วยลดการใช้ทรัพยากร แก้ไขปัญหาขยะ และขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสู่แนวทางสีเขียวตามเป้าหมายการพัฒนาอย่างยั่งยืน (SDGs) กรณีศึกษาวิเคราะห์แบรนด์แฟชั่นทั้งสามแนวทางของอุตสาหกรรมแฟชั่นในประเทศไทยแสดงให้เห็นว่าแต่ละแบรนด์มีแนวทางที่แตกต่างกัน ทั้งการรีไซเคิลเส้นใยผ้า การหลอมพลาสติกเป็นวัสดุใหม่ และการนำขยะมาใช้โดยตรงโดยไม่ผ่านกระบวนการแปรรูปเพิ่มเติม แม้กระบวนการเหล่านี้มีต้นทุนเป็นความยุ่งยากซับซ้อน แต่สามารถลดปัญหาขยะและสร้างคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้ บทสรุปนี้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของความจริงจังและการดำเนินงานที่เป็นรูปธรรมในการผลักดันเศรษฐกิจหมุนเวียนในอุตสาหกรรมแฟชั่น พร้อมข้อเสนอแนะแนวทางให้นักออกแบบแฟชั่นที่ต้องการพัฒนาโมเดลเศรษฐกิจหมุนเวียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นเพื่อสร้างสมดุลระหว่างความยั่งยืนและความสามารถในการแข่งขันในตลาดแฟชั่น

คำสำคัญ : เศรษฐกิจหมุนเวียน, แฟชั่นยั่งยืน, ประสิทธิภาพการใช้ทรัพยากร, การรีไซเคิล, อุตสาหกรรมแฟชั่น

Circular Fashion: A Sustainable Approach to the Future of Fashion

Dejchat Sriyooopum ¹

Received : May 26, 2025

Revised : July 14, 2025

Accepted : August 10, 2025

¹ Assistant Prof., Fashion Design Department, School of Fine and Applied Arts, Bangkok University
E-mail : dejchat.s@bu.ac.th

Abstract

The manufacturing industry is a key factor contributing to the depletion of natural resources and the growing issue of excessive waste to the world. To address this problem, the industrial sector has increasingly emphasized sustainable production, as demonstrated by the adoption of circular economy principles to maximize resource efficiency and minimize environmental impact. This article aims to promote the circular economy concept within the fashion industry, one of the most resource-intensive and waste-generating sectors. It examines key aspects such as sustainable design process, production methods, and waste reutilization through recycling and repurposing. The content highlights the importance of applying circular economy practices in the fashion industry to reduce resource consumption, reduce waste, and drive the sector toward green solutions in alignment with the Sustainable Development Goals (SDGs). This case study of three brands analyzes the approaches taken by the apparel industry in Thailand. The findings reveal that each brand employs different strategies, including textile fiber recycling, plastic melting for new material production, and direct repurposing of waste without additional processing. Although these processes are cost of complexion, they significantly reduce textile waste and add value to products. This article underscores the importance of concrete policies and operational strategies in advancing the circular economy within the fashion industry. It also provides recommendations for fashion businesses seeking to develop effective circular economy models, striking a balance between sustainability and fashion market competitiveness.

Keywords: Circular Economy, Sustainable Fashion, Resource Efficiency, Recycling, Fashion Industry

อุตสาหกรรมแฟชั่นถือเป็นหนึ่งในภาคอุตสาหกรรมที่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมอย่างรุนแรง ทั้งในด้านการกระบวนการผลิต การใช้พลังงาน และระบบการขนส่ง โดยได้รับการจัดอันดับให้เป็นอุตสาหกรรมที่ก่อมลพิษเป็นลำดับที่สองของโลก รองจากอุตสาหกรรมพลังงาน (United Nations Environment Programme, 2018) จากข้อมูลขององค์การการค้าและการพัฒนาแห่งสหประชาชาติ (United Nations Conference on Trade and Development: UNCTAD) พบว่าอุตสาหกรรมแฟชั่นมีการใช้น้ำมากกว่า 93,000 ล้านลูกบาศก์เมตรต่อปี เพื่อรองรับกระบวนการผลิตและการแปรรูปสิ่งทอ นอกจากนี้ ข้อมูลยังระบุว่า มีขยะสิ่งทอมากถึง 500,000 ตันถูกทิ้งลงในมหาสมุทรในแต่ละปี ส่วนใหญ่เป็นเส้นใยสังเคราะห์ที่ไม่สามารถย่อยสลายได้ตามธรรมชาติ ซึ่งก่อให้เกิดผลกระทบต่อระบบนิเวศทางทะเลอย่างรุนแรง ทั้งยังพบว่าอุตสาหกรรมแฟชั่นปล่อยก๊าซเรือนกระจกคิดเป็นสัดส่วนประมาณร้อยละ 8 ของการปล่อยก๊าซเรือนกระจกทั้งหมดของโลก เพื่อรับมือกับปัญหาดังกล่าวการนำนโยบายด้านเศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) มาประยุกต์ใช้จึงได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นในระดับโลก โดยมุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ การนำวัสดุกลับมาใช้ใหม่และการออกแบบระบบผลิตที่ไม่ก่อให้เกิดของเสีย ทั้งนี้แนวทางเศรษฐกิจหมุนเวียนได้รับการนำเสนออย่างชัดเจนในการประชุม SD Symposium 2020 ภายใต้หัวข้อ “Circular Economy Actions for a Sustainable Future” ได้กล่าวถึงแนวคิดระบบเศรษฐกิจหมุนเวียน โดยสรุปว่ามีเป้าหมายหลัก 4 ด้าน ได้แก่ 1) การพัฒนานโยบายด้านการผลิตภาคอุตสาหกรรมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม 2) การส่งเสริมการจัดซื้อจัดจ้างที่ยั่งยืน 3) การจัดการของเสียและขยะอย่างมีระบบ และ 4) การสนับสนุนการใช้วัตถุดิบหมุนเวียนในทุกขั้นตอนของห่วงโซ่อุปทาน การประชุมครั้งนี้มีตัวแทนจากภาครัฐ ภาคเอกชน เกษตรกร และผู้ประกอบการร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาเศรษฐกิจหมุนเวียน โดยมีประเด็นสำคัญ เช่น ภาคเกษตรกรรม : การพัฒนาการเกษตรตามแนวทางเศรษฐกิจหมุนเวียน การส่งเสริมให้เกษตรกรเลือกปลูกพืชให้เหมาะสมกับสภาพภูมิประเทศ การบริหารจัดการน้ำอย่างมีประสิทธิภาพผ่านระบบหมุนเวียนและการใช้ซ้ำเพื่อลดการปล่อยน้ำทิ้ง รวมถึงการนำของเหลือจากภาคเกษตรมาใช้ประโยชน์ เช่น การทำปุ๋ยจากตอข้าว หรือการนำฟางข้าวมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ภาคอุตสาหกรรม : การให้ความสำคัญกับการใช้พลาสติกรีไซเคิลแทนพลาสติกที่ไม่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ การลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจก การจัดซื้อจัดจ้างที่เป็นธรรมโดยสนับสนุนเกษตรกรและแรงงานในชุมชน ตลอดจนการเลือกใช้พลังงานสะอาดและพลังงานหมุนเวียน ข้อเสนอจากการประชุมนี้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการบริหารจัดการทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด ผ่านระบบเศรษฐกิจหมุนเวียนที่ช่วยนำทรัพยากรกลับมาใช้ซ้ำ เพื่อลดปริมาณขยะให้น้อยที่สุด หรือ

มุ่งสู่เป้าหมายขยะเป็นศูนย์ (Zero Waste) (Jirapan, 2020)

แนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนเป็นกลไกสำคัญในการจัดการขยะของเหลือใช้และลดปริมาณของเสียจากกระบวนการผลิต ซึ่งส่งผลดีต่อองค์กรในหลายด้าน เช่น การลดการผลิตที่เกินความจำเป็น การลดการออกแบบที่สิ้นเปลือง การลดพลังงานในการขนส่ง และการลดการใช้ทรัพยากรใหม่ เป็นต้น (Ghosh, 2020) แนวทางเศรษฐกิจหมุนเวียนไม่เพียงช่วยลดต้นทุนด้านทรัพยากร แต่ยังสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) ที่กำหนดโดยองค์การสหประชาชาติ ซึ่งครอบคลุม 17 เป้าหมายด้าน สังคม สิ่งแวดล้อม และเศรษฐกิจ เพื่อสร้างอนาคตที่ยั่งยืนสำหรับคนรุ่นต่อไป (United Nations Environment Programme, 2018; UN News, 2019) เป้าหมาย SDGs เชื่อมโยงกับเศรษฐกิจหมุนเวียนผ่านการพัฒนานวัตกรรมที่ช่วยปรับเปลี่ยนรูปแบบอุตสาหกรรม **จากเดิมที่เน้นการผลิตให้คุ้มทุนสูงสุด มาเป็นการผลิตที่คำนึงถึงผลกระทบต่อโลก** เนื่องจากปัจจุบันโลกกำลังเผชิญวิกฤตหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นพลังงาน ภาวะโลกร้อน การขาดแคลนแรงงาน และภาวะเศรษฐกิจถดถอย (McDonald & Nicioli, n.d.; Igini, 2023) การนำกรอบแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนมาใช้สามารถช่วยสร้างเสถียรภาพให้ระบบเศรษฐกิจ ยกตัวอย่างเช่น ด้านพลังงานมีการส่งเสริมให้ผู้ประกอบการใช้พลังงานสะอาด ไม่เพียงช่วยลดต้นทุนจากเชื้อเพลิงแบบดั้งเดิม แต่ยังช่วยลดมลพิษทางอากาศ ด้านความเท่าเทียมเปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถแสดงศักยภาพของตนได้ โดยปราศจากการเลือกปฏิบัติ ด้านการจ้างงานลูกจ้างได้รับค่าตอบแทนที่เป็นธรรมช่วยสร้างความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นในสังคม ด้านนวัตกรรมการใช้เครื่องจักรแทนแรงงานมนุษย์ในงานที่มีความเสี่ยงสูง เช่น งานที่เกี่ยวข้องกับสารเคมีหรืออุตสาหกรรมที่ส่งผลเสียต่อสุขภาพ (Jirapan, 2020; SET Social Impact, 2566) การผสมผสานแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนเข้ากับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนสามารถนำไปปรับใช้ได้ทั้งในภาคอุตสาหกรรมการผลิตขนาดใหญ่จนถึงขนาดย่อม จากความสำคัญที่กล่าวมาเราจึงควรศึกษาว่าเศรษฐกิจหมุนเวียนคืออะไรและหาแนวทางนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างไร

เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy)

เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) เป็นระบบเศรษฐกิจที่มุ่งลดของเสียและส่งเสริมการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างคุ้มค่า โดยเน้นการนำวัสดุเก่ากลับมาใช้ซ้ำอย่างต่อเนื่อง ให้ความสำคัญกับการออกแบบที่รับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมและสังคม โดยเน้นการใช้วัสดุที่สามารถรีไซเคิลและนำกลับมาใช้ใหม่ได้ ออกแบบให้ผลิตภัณฑ์มีความทนทาน ซ่อมแซมง่าย และยืดอายุการใช้งาน เพื่อลดของเสียและส่งเสริมการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า ซึ่งช่วยลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและสนับสนุนความยั่งยืนในอุตสาหกรรมแฟชั่นแตกต่างจากระบบ

เศรษฐกิจแบบเส้นตรง (Linear Economy) ซึ่งมีลักษณะ “ผลิต-ใช้-ทิ้ง” ทำให้เกิดขยะจำนวนมากโดยขาดระบบจัดการที่รองรับปัญหามลพิษ มักเน้นการสร้างสรรคเสื้อผ้าที่ตอบสนองเทรนด์แฟชั่นอย่างรวดเร็วและใช้วัสดุราคาถูกเพื่อผลิตจำนวนมาก ทำให้สินค้าใช้งานได้สั้นและถูกทิ้งอย่างรวดเร็วหลังการใช้ ส่งผลให้เกิดขยะแฟชั่นจำนวนมากและสิ้นเปลืองทรัพยากรอย่างมหาศาล (Ghosh, 2020) แนวคิดของเศรษฐกิจหมุนเวียนให้ความสำคัญกับการออกแบบและการผลิตที่ช่วยลดของเสียและนำทรัพยากรกลับมาใช้ซ้ำ ผ่านหลักการสำคัญ ดังนี้

1. การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่รับผิดชอบต่อสังคม
 - การสร้างผลิตภัณฑ์และบริการที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม
 - การคำนึงถึงการจัดการของเสียตั้งแต่ต้นน้ำจนถึงปลายน้ำอย่างมีประสิทธิภาพ
2. การใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์สูงสุด
 - การใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าและลดการสูญเสียในทุกกระบวนการผลิต
 - การนำเศษวัสดุจากการผลิตกลับมาใช้ใหม่เพื่อลดของเสีย
3. การนำกลับมาใช้ซ้ำและผลิตใหม่
 - การรีไซเคิลทรัพยากรเพื่อนำกลับมาผลิตใหม่
 - การซ่อมแซมผลิตภัณฑ์เพื่อยืดอายุการใช้งาน
 - การพัฒนานวัตกรรมเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการรีไซเคิล
4. การใช้พลังงานสะอาด
 - เปลี่ยนมาใช้พลังงานหมุนเวียน เช่น พลังงานแสงอาทิตย์และพลังงานน้ำ
 - ลดการพึ่งพาพลังงานเชื้อเพลิงฟอสซิลเพื่อลดมลพิษทางอากาศ
5. การลดขยะและปิดช่องโหว่ของทรัพยากร
 - เลือกใช้วัสดุที่สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้
 - มีระบบจัดเก็บและนำขยะกลับเข้าสู่กระบวนการรีไซเคิล
6. นวัตกรรมและการบริหารจัดการ
 - พัฒนาเทคโนโลยีเพื่อปรับปรุงกระบวนการผลิต
 - เพิ่มประสิทธิภาพการใช้พลังงานและลดการใช้ทรัพยากรที่ไม่จำเป็น

เศรษฐกิจหมุนเวียน (Circular Economy) มุ่งเน้นจัดการทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพลดของเสียให้น้อยที่สุด และนำของเหลือใช้กลับเข้าสู่กระบวนการผลิตใหม่ เพื่อเพิ่มอัตราความยั่งยืนของทรัพยากร (Ghosh, 2020) เป็นแนวคิดนี้ตอบโจทย์กับปัญหาการขาดแคลนทรัพยากรในปัจจุบัน โดยสามารถนำมาปรับใช้เพื่อสร้างผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรม ดังนี้

1. การวางแผนปรับระบบการผลิต
 - ปรับเทคนิคที่ใช้ในการผลิตให้สอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาที่ยั่งยืน
 - ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิต

- คำนึงถึงผลกระทบต่อเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม
2. การปรับตัวตามสถานการณ์ปัจจุบัน
 - นักออกแบบต้องมีความยืดหยุ่นและไม่ยึดติดกับวิธีการเดิม
 - พร้อมทดลอง ปรับใช้ และเรียนรู้แนวทางใหม่ๆ ในการแก้ปัญหา
 - ป้องกันผลกระทบแบบลูกโซ่โดยมีระบบแก้ไขปัญหาย่อยอย่างเป็นขั้นตอน
 3. อาศัยความร่วมมือกัน
 - ระบบเศรษฐกิจหมุนเวียนต้องอาศัยความเชี่ยวชาญหลายด้าน
 - สร้างความร่วมมือกับองค์กรภายนอกที่มีประสบการณ์ด้านสิ่งแวดล้อม เทคโนโลยี และการจัดการทรัพยากร
 - ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้เพื่อพัฒนาระบบการผลิตให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
 4. การเป็นต้นแบบการเปลี่ยนแปลง
 - เปลี่ยนโดยการกระทำเพื่อให้เกิดการยอมรับ
 - ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างหน่วยงาน
 - ให้ความสำคัญกับเศรษฐกิจหมุนเวียน
 5. การให้ความรู้
 - การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความเข้าใจและความร่วมมือ
 - ส่งเสริมให้สังคมตระหนักถึงประโยชน์ของเศรษฐกิจหมุนเวียน
 - นำความรู้ไปประยุกต์ใช้ทั้งการทำงานและชีวิตประจำวัน
 6. การลงทุนด้านนวัตกรรม
 - พัฒนาเทคโนโลยีและเครื่องจักรที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต
 - ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าเพื่อลดของเสีย
 - ออกแบบกระบวนการผลิตใหม่ให้เหมาะสมกับแนวทางเศรษฐกิจหมุนเวียน

การประยุกต์แนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนกับอุตสาหกรรมแฟชั่น

แฟชั่นเครื่องแต่งกายถูกตีตราว่าเป็นสินค้าฟุ่มเฟือย โดยเฉพาะในรูปแบบการผลิตแบบแฟชั่นรวดเร็ว (Fast Fashion) ที่ส่งผลให้เกิดการบริโภคสินค้าแฟชั่นเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว นำไปสู่การผลิตเกินความต้องการ ทำให้เกิดปัญหาสินค้าค้างสต็อกจำนวนมาก จนนำไปสู่เหตุการณ์เช่นถ้ำเสื้อผ้าที่ขายไม่ได้ไปกองทิ้งในพื้นที่ทะเลทรายที่เรียกว่า Jelly Landfill ที่เรียกขานนี้มีสาเหตุมาจากการผลิตอุตสาหกรรมแฟชั่นเกินความต้องการของตลาด การเก็บสต็อกสินค้าในปริมาณมากเกินความเหมาะสม ตลอดจนการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ไม่คำนึงถึงการใช้งานในระยะยาว ส่งผลให้สินค้าจำนวนมากไม่สามารถจำหน่ายได้ทัน และกลายเป็นขยะ

เหลือทิ้ง (Business Waste, 2024; Igini, 2023) เสื้อผ้าที่ล้าสมัยและไม่สามารถระบายออกจากสต็อกได้อย่างมีประสิทธิภาพถูกส่งออกต่อไปยังประเทศกำลังพัฒนาเพื่อทำการฝังกลบ โดยเฉพาะบริเวณที่ห่างไกล เช่น พื้นที่ทะเลทรายหรือพื้นที่ที่ขยะขนาดใหญ่ ซึ่งกลายเป็นปลายทางของขยะเหล่านี้ (McDonald & Nicioli, 2023) ความมั่งคั่งในการจัดการของผู้ประกอบการ รวมถึงการขาดระบบเศรษฐกิจหมุนเวียนที่มีประสิทธิภาพเป็นปัจจัยที่ทำให้เสื้อผ้าเหล่านี้ไม่ถูกนำกลับมาใช้ประโยชน์ เมื่อขยะสิ่งทอเหล่านี้ย่อยสลายในหลุมฝังกลบส่งผลให้เกิดก๊าซมีเทน ซึ่งเป็นก๊าซเรือนกระจกที่ทำให้เกิดภาวะโลกร้อน นอกจากนี้กระบวนการย่อยสลายของวัสดุสังเคราะห์ในเสื้อผ้ายังก่อให้เกิดมลพิษทางเคมีจากสารย้อมสี พลาสติก และสารเคลือบต่าง ๆ ซึ่งสามารถแพร่กระจายสู่ชั้นบรรยากาศและแหล่งน้ำ ส่งผลกระทบต่อระบบนิเวศและสุขภาพของมนุษย์ในระยะยาว (UN News, 2019; United Nations Environment Programme, 2018) หากปล่อยให้ปัญหาเหล่านี้ทิ้งไว้ภาวะโลกร้อนจะเข้าสู่ขั้นวิกฤต ดังนั้นเพื่อเป็นการปกป้องโลกและปรับแนวคิดผู้ผลิตสินค้าแฟชั่นให้ดีขึ้น การนำแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนมาประยุกต์ใช้ในอุตสาหกรรมแฟชั่นจะช่วยให้ไม่เพียงแต่ลดจำนวนขยะและรักษาสິงแวดล้อมให้ดีขึ้น แต่ช่วยสร้างความมั่นคงทางทรัพยากรและส่งเสริมความยั่งยืนของอุตสาหกรรมในระยะยาว บทความนี้จะวิเคราะห์หลักการดังกล่าวผ่าน 3 มิติที่สำคัญในด้านการออกแบบสินค้าแฟชั่น ได้แก่ การออกแบบ กระบวนการผลิต และการนำของเหลือใช้กลับไปผลิตใหม่ (CircularClub, 2022; Jirapan, 2020) คือ

1. มิติการออกแบบเพื่อความยั่งยืน

- ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีฝีมือในการสร้างผลิตภัณฑ์ที่ทนทาน ซ่อมแซมได้ และรีไซเคิลได้
- ออกแบบให้ชิ้นส่วนสามารถถอดแยกได้ หรือใช้แนวคิด Cradle to Cradle (C2C) ออกแบบผลิตภัณฑ์และระบบการผลิตที่เพื่อให้สามารถนำกลับมาใช้ใหม่ได้ทั้งหมดโดยไม่เกิดของเสียหรือมลพิษ เช่น การออกแบบเส้นใยทอผ้าที่สามารถนำกลับมารีไซเคิลได้ 100 % หรือเส้นใยทอผ้าไม่ผสมสิ่งทอเคมีหลายชนิดและการใช้สีย้อมที่ไม่เป็นมลพิษ เป็นต้น
- เลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เช่น วัสดุรีไซเคิล วัสดุชีวภาพ (Biomimetic) และวัสดุที่ย่อยสลายเองได้

2. มิติกระบวนการผลิตที่ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

- ปรับใช้เทคโนโลยีการผลิตที่ช่วยยืดอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์
- ใช้นวัตกรรมควบคุมการผลิต เพื่อลดของเสียและเพิ่มประสิทธิภาพ
- ส่งเสริมการใช้พลังงานสะอาด และลดปริมาณเศษวัสดุ
- สนับสนุนการจ้างงานที่เป็นธรรม โดยให้โอกาสส่งเสริมอาชีพในชุมชน และปฏิบัติตามมาตรฐานสิทธิมนุษยชน

3. มิติการนำของเหลือใช้กลับเข้าสู่ระบบผลิตใหม่

- ออกแบบผลิตภัณฑ์ให้สามารถนำกลับมาปรับปรุงสภาพ หรือใช้ผลิตซ้ำได้
- สร้างระบบเก็บและติดตาม ผลิตภัณฑ์หลังจำหน่าย เพื่อรีไซเคิลหรือซ่อมแซม
- ให้ความรู้แก่ลูกค้าเกี่ยวกับการรีไซเคิล และมีบริการซ่อมแซมเพื่อยืดอายุการใช้งาน
- สนับสนุนโปรแกรมรับคืนสินค้า เพื่อให้เข้าสู่กระบวนการรีไซเคิลและนำกลับมาใช้ใหม่

ภาพ 1

แผนภาพวงจรแฟชั่นหมุนเวียน : การออกแบบ กระบวนการผลิต และการนำของเหลือใช้กลับมาใช้ใหม่



หมายเหตุ. แผนภาพวงจรแฟชั่นหมุนเวียน : การออกแบบ กระบวนการผลิต และการนำของเหลือใช้กลับมาใช้ใหม่. โดย OpenAI, 2025, (<https://chat.openai.com/chat>)

กระบวนการของแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนทั้งสามมิติสามารถประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นได้อย่างหลากหลายโดยไม่จำกัดอยู่เพียงผลิตภัณฑ์ที่เน้นวัสดุจากธรรมชาติเท่านั้น ทั้งนี้แนวคิดดังกล่าวสามารถต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างยืดหยุ่นและสร้างมูลค่าเพิ่มอย่างยั่งยืน บทความนี้นำเสนอกรณีศึกษาแบรนด์สินค้าแฟชั่นในประเทศไทยจำนวน 3 แบรนด์ ซึ่งได้ประยุกต์ใช้หลักการของเศรษฐกิจหมุนเวียนในการออกแบบและดำเนินธุรกิจอย่างเป็นรูปธรรม ดังนี้

1. กรณีศึกษาแบรนด์ Circular : การเปลี่ยนขยะสิ่งทอให้เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่

Circular เป็นแบรนด์ที่ดำเนินกิจการภายใต้หลักเศรษฐกิจหมุนเวียน ก่อตั้งโดย คุณจิโรจน์ พจนาวราพันธ์ แห่งบริษัท แสงเจริญแกรนด์ จำกัด (SC Grand) ซึ่งมีจุดเด่นของแบรนด์ คือ การแปรสภาพขยะสิ่งทอทุกประเภทให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยไม่มีการใช้เส้นใยจากการปลูกฝ้ายใหม่เลย ทั้งนี้มีการนำแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนมาใช้ในการผลิตสิ่งทอรีไซเคิล ดังนี้

1.1 ผลิวัตถุดิบจากเศษผ้า โดยทั่วไปกระบวนการผลิตผ้าต้องเริ่มจากการปลูกฝ้าย ปั่นด้าย และทอผ้า แต่ลดขั้นตอนการผลิตฝ้ายลงโดยนำเศษผ้าและเศษด้ายที่เป็นของเสียจากโรงงาน กลับเข้าสู่กระบวนการผลิตใหม่ กระบวนการนี้ช่วยลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์ จุดเด่นของเส้นใย คือ การคัดแยกและผสมเส้นใยจากเศษผ้าเก่าทำให้เกิดสีเฉพาะตัว โดยไม่ต้องใช้สารเคมีฟอกย้อม และการคัดแยกวัตถุดิบเป็นขั้นตอนสำคัญ เนื่องจากผ้าต่างชนิดมีโครงสร้างเส้นใยที่แตกต่างกัน การแยกสีและชนิดเส้นใยต้องอาศัยความชำนาญ

1.2 จากผ้าทอเศษผ้าสู่เสื้อผ้าสำเร็จรูป นอกจาก SC Grand เป็นผู้ผลิตผ้าจากขยะสิ่งทอได้เองแล้วยังขยายไปสู่การผลิตเสื้อผ้าสำเร็จรูปภายใต้แบรนด์ Circular เพื่อตอบโจทย์ผู้บริโภคที่ให้ความสำคัญกับผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์ความยั่งยืน เช่น เสื้อผ้าสโตร์มินิมอล ที่เหมาะกับการใช้ชีวิตในเมือง ให้ความสำคัญกับความเรียบง่าย สวมใส่สบาย การใช้ไซเคิลชุดยูนิฟอร์มเก่าจากองค์กรภายนอก เช่น โครงการรีไซเคิลชุดยูนิฟอร์มพนักงานสายการบินไทย นำเสื้อผ้าเก่าของพนักงานมารีไซเคิลเป็นเสื้อใหม่ให้ใส่ได้อีกครั้ง และ Circular OEM ร่วมมือกับแบรนด์เสื้อยืด เช่น รับทำเสื้อยืดคอลเลกชันพิเศษร่วมกับแบรนด์ยี่ห้อ โดยผลิตคอลเลกชันเสื้อยืดที่ใช้สิ่งทอรีไซเคิล เป็นต้น

1.3 การนำขยะของเสียกลับมาใช้ซ้ำ แนวคิดสำคัญของเศรษฐกิจหมุนเวียนคือ การรวนนำเอาของเหลือใช้กลับมาใช้ซ้ำเพื่อผลิตผ้าผืนใหม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้าวเก่า เศษผ้า หรือด้ายทอที่หมดอายุการใช้งาน แม้การผลิตเสื้อผ้าจากขยะสิ่งทอจะช่วยลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม อย่างไรก็ตามความท้าทายสำคัญ โดยเฉพาะด้านการสร้างความเข้าใจและการสื่อสารกับผู้บริโภค เพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมในกระบวนการรีไซเคิล ตัวอย่างหนึ่งของการสร้างแรงจูงใจให้ผู้บริโภคเข้ามามีส่วนร่วมคือ โครงการ Circular T-shirt Club ซึ่งมอบส่วนลดมูลค่า 100 บาทให้แก่ลูกค้าที่นำเสื้อยืดเก่ามาแลกซื้อสินค้าใหม่ภายในร้าน โดยเสื้อผ้าที่รับคืนจะถูกนำเข้าสู่กระบวนการรีไซเคิลต่อไป ทั้งนี้ แนวทางดังกล่าวเป็นกลยุทธ์ทางการตลาดที่มุ่งส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้บริโภคในการจัดการของเสีย และสนับสนุนการหมุนเวียนทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปกรณีศึกษา Circular แสดงให้เห็นว่าอุตสาหกรรมเครื่องแต่งกายสามารถปรับตัวสู่แนวทางเศรษฐกิจหมุนเวียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่เพียงช่วยลดขยะ แต่ยังสร้างเอกลักษณ์ให้กับแบรนด์ และตอบโจทย์ผู้บริโภคที่ใส่ใจสิ่งแวดล้อม

ภาพ 2

สไตล์การออกแบบแพ็คเกจของ แบรนด์ circular



หมายเหตุ: โครงการรับส่วนลด 100 บาท โดยเข้าร่วม “CIRCULAR T-Shirt Club”, โดย Circular-Club, 2022, <https://circular-club.com/th/blog/circular-t-shirt-club>

2. กรณีศึกษาแบรนด์ Pipatchara: การผสมผสานแฟชั่นและการจัดการสิ่งแวดล้อมแบบยั่งยืน

Pipatchara ก่อตั้งโดย คุณกวิพชรา แก้วจินดา เป็นแบรนด์แฟชั่นที่ผลิตเสื้อผ้า กระเป๋า และเครื่องประดับจากวัสดุ รีไซเคิลเป็นหลัก โดยเน้นการใช้เทคนิคการผลิตที่ยั่งยืนและผสมผสานงานฝีมือจากชุมชนในประเทศไทย ช่วยขับเคลื่อนแบรนด์ให้เติบโตอย่างมีประสิทธิภาพ แบรนด์เริ่มต้นจากการร่วมมือกับชุมชนในจังหวัดแม่ฮ่องสอนในการผลิตสินค้าผ่านการใช้เทคนิคมาคราม (Macramé) การถักเชือกหนังเพื่อสร้างลวดลายบนกระเป๋าถือเป็นครั้งแรก ซึ่งได้รับการตอบรับที่ดีในตลาด แต่จุดที่ทำให้ Pipatchara กลายเป็นที่รู้จักและโดดเด่นในวงการแฟชั่นคือการนำขยะพลาสติกมารีไซเคิลเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์แฟชั่นต่าง ๆ โดยใช้เทคโนโลยีในการหลอมละลายพลาสติกจากขวดน้ำแล้วแปรรูปให้กลายเป็นแผ่นพลาสติกที่สามารถนำไปใช้ในการผลิตใหม่ได้

2.1 Infinitude คือ การหลอมขยะพลาสติกที่ไม่ใช้แล้วให้กลายเป็นแผ่นพลาสติกที่มีเอกลักษณ์ใหม่การออกแบบของ Pipatchara ใช้รูปแบบการต่อชิ้นส่วน (Modular) เป็นการร้อยต่อชิ้นงานต่อเนื่องกันในแบบซ้ำ ๆ ซึ่งคล้ายกับการทำมาลัยเครื่องแขวนไทย โดยการใช้ห่วงเหล็กวงกลมในการร้อยแผ่นพลาสติกเพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะเฉพาะตัว ทั้งเสื้อผ้าและกระเป๋า รูปแบบนี้ช่วยให้สินค้ามีความน่าสนใจและโดดเด่นในตลาด กลุ่มเป้าหมายของ Pipatchara คือผู้ที่มีความสนใจในแฟชั่นที่โดดเด่นและมีความหมายต่อสิ่งแวดล้อม เมื่อใส่เสื้อผ้าแฟชั่นของแบรนด์จะทำให้เป็นที่จับตา สร้างบทสนทนากับคนในแวดวงสังคมได้ (Conversational Piece) ช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดี ซึ่งเหมาะสำหรับการใช้ในงานปาร์ตี้ และงานกลางคืน โดยมีแนวคิดเดียวกับแบรนด์ฝรั่งเศสอย่าง Paco Rabanne ที่มีการใช้เทคนิคการเชื่อมต่อวัสดุเช่นกัน ได้รับความนิยมในช่วงยุค 1970 แต่ Pipatchara เสริมคุณค่าเพิ่มขึ้นไปด้วยการนำเสนอความยั่งยืนโดยการใช้ขยะมาสร้างผลงาน

2.2 การมีส่วนร่วมของชุมชนกับ Pipatchara ไม่เพียงแต่เป็นแบรนด์แฟชั่นที่สร้างสรรค์การออกแบบที่มีเอกลักษณ์ แต่ยังใช้กลยุทธ์พัฒนาสังคมด้วยการสร้างงานให้ชุมชน โดยการจ้างแรงงานจากชาวบ้านในชุมชนเพื่อนำมาผลิตสินค้า ด้วยการถ่ายทอดเทคนิคและกระบวนการผลิตจากแบรนด์ไปยังชุมชน ซึ่งทำให้ผลงานออกแบบของแบรนด์เป็นการร่วมมือกันระหว่างแฟชั่นและฝีมือของคนในชุมชน

2.3 การสร้างคุณค่าการนำขยะกลับมาใช้ใหม่ Pipatchara โดดเด่นด้วยการใช้ขยะพลาสติกมาทำให้เกิดประโยชน์ใหม่ในการผลิตสินค้า โดยการสร้างรายได้ให้กับชุมชนผ่านการทำงานร่วมกับชาวบ้านในการผลิตสินค้า นอกจากนี้ การที่แบรนด์รีไซเคิลรีไซเคิลและการออกแบบที่ยั่งยืน เปิดให้ลูกค้ามีส่วนในการรักษาสິงแวดล้อมโดยรับบริจาคพลาสติก เป็นตัวอย่างของแบรนด์แฟชั่นที่รับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม เมื่อผู้บริโภคเลือกใช้ผลิตภัณฑ์

ของ Pipatchara ไม่เพียงแต่ได้ใช้สินค้าเพื่อความสวยงามแต่ผู้บริโภคยังได้แสดงตัวตน ในฐานะผู้บริโภคที่ใส่ใจสิ่งแวดล้อม สังคม และวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มการบริโภค สินค้าในอนาคตที่ให้ความสำคัญกับคุณค่าความคิดที่สอดแทรกอยู่ภายในมากกว่าความหรูหรา ฉาบฉวยภายนอก ซึ่งตรงกับแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนและแฟชั่นยั่งยืน

สรุปกรณีศึกษา Pipatchara เป็นตัวอย่างที่ดีของการสร้างสรรค์แฟชั่นที่ไม่เพียง แต่ให้ความสำคัญกับการออกแบบและสุนทรีย์ะ แต่ยังมุ่งเน้นไปที่การสร้างผลกระทบเชิงบวก ให้กับสังคมและสิ่งแวดล้อม ผ่านการใช้วัสดุที่รีไซเคิลและสร้างรายได้ให้กับชุมชน รวมถึง ส่งเสริมการตระหนักรู้เกี่ยวกับความยั่งยืนในวงการแฟชั่นได้อย่างแท้จริง

ภาพ 3

สไตล์การออกแบบแฟชั่นของ แบรนด์ Pipatchara



หมายเหตุ. ผลิตภัณฑ์จากขยะพลาสติกนำมาหลอมให้นำกลับมาใช้ใหม่. โดย Pipatchara, 27 มิถุนายน 2568, [Image attached] [Status update], Facebook, https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1113206974162986&set=pb.100064210804392.-2207520000&type=3&locale=th_TH3

3. กรณีศึกษาแบรนด์ Designed by Wishulada: การสร้างสรรค์ศิลปะจากวัสดุเหลือใช้เพื่อนาคตยังยืน

Designed by Wishulada ก่อตั้งโดย คุณวิชุลดา ปันทรานวงศ์ ผู้ก่อตั้ง บริษัท เวิร์นทวร์ด จำกัด ซึ่งเป็นวิสาหกิจชุมชนที่มุ่งเน้นการให้บริการด้านการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากวัสดุเหลือใช้ทุกประเภท ด้วยแนวคิดที่มุ่งลดขยะตั้งแต่ต้นทางของผู้ผลิตและผู้บริโภค โดยนำวัสดุเหลือใช้มาผลิตผลงานที่มีคุณค่าและประโยชน์ใหม่ภายใต้คอนเซปต์ “Trash to Treasure” ที่ชุบชีวิตวัสดุเหลือใช้ให้กลับมามีคุณค่าอีกครั้ง

3.1 กระบวนการและการออกแบบ Designed by Wishulada สร้างสรรค์ผลงานที่โดดเด่นโดยการนำวัสดุเหลือใช้ เช่น เศษผ้าจากอุตสาหกรรมภายในประเทศมาแปรรูปเป็น กระเป๋า โคมไฟ เคสโน้ตบุ๊ก หรือ ของชำร่วยต่าง ๆ ที่ทำขึ้นตามคำสั่ง (Made to Order) โดยกระเป๋าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากแนวหินปะการังในท้องทะเล เป็นตัวอย่างที่นำเศษผ้าที่ถูกตัดทิ้งมาออกแบบและทำมือให้กลายเป็นงานฝีมือที่มีสีสันและลวดลายไม่ซ้ำกัน ทำให้กระเป๋าทุกใบมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและผลงานศิลปะแนวจัดวาง (Installation Art) นอกจากสินค้าทางแฟชั่น แบรนด์ยังมีผลงานศิลปะแนว Installation ที่สะท้อนถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมผ่านการใช้วัสดุเหลือใช้เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบ เช่น ผลงาน “A Waiting Materials” ที่นำวัสดุเหลือใช้มาทำเป็นงานศิลปะในห้องพัสดุหุของโรงแรมเพนินซูล่า โดยผลงานนี้ไม่เพียงแค่การตกแต่งห้องพัก แต่ยังเป็นการสร้างการรับรู้ถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมจากการใช้วัสดุเหลือใช้มาแปรรูปให้กลายเป็นสิ่งสวยงาม

3.2 การสร้างงานและอาชีพในชุมชน Designed by Wishulada เป็นวิสาหกิจชุมชนที่ได้รับความร่วมมือจากชุมชนอำเภอบางใหญ่ จังหวัดนนทบุรี ในการรับซื้อและคัดแยกขยะจากชุมชน เพื่อนำมาแปรรูปและสร้างสรรค์ผลงาน นอกจากนี้ยังมีการจ้างคนในชุมชนทำความสะอาดและช่วยสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งทำให้เกิดการสร้างอาชีพให้กับชุมชนและเสริมสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจให้กับผู้คนในพื้นที่ ช่วยแก้ปัญหาด้านเศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อมในชุมชน

3.3 วิสัยทัศน์ต่อการนำขยะมาทำงานสร้างสรรค์ คือ การเป็นผู้นำในการกระตุ้นสังคมให้ตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อม และสร้างแรงบันดาลใจในการหมุนเวียนวัสดุเหลือใช้ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด สามารถนำขยะมาใช้ซ้ำให้เกิดประโยชน์อีกครั้ง นอกจากนี้ยังมุ่งหวังให้ผู้คนได้ตระหนักถึงศักยภาพในการสร้างงานและอาชีพจากวัสดุที่ดูเหมือนไร้ค่า จากแนวคิดที่ว่า “ไม่มีสิ่งใดที่เป็นสิ่งไร้ค่า ทุกคนล้วนมีศักยภาพในการทำให้โลกนี้ดีขึ้น”

สรุปกรณีศึกษา Designed by Wishulada เป็นตัวอย่างของการใช้ “ศิลปะและการออกแบบ” มาช่วยแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อม โดยใช้วัสดุเหลือใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความสวยงามและคุณค่าในตัวเอง พร้อมกับการสร้างงานและอาชีพให้กับชุมชนทำให้ทุกชิ้นงานไม่เพียงแต่สวยงามแต่ยังสะท้อนถึงความสำคัญของการใช้วัสดุให้เกิดประโยชน์สูงสุดในทุกมิติ

ภาพ 4

สไตส์การออกแบบแฟชั่นของ แบรนด์ Designed by Wishulada



หมายเหตุ. การพัฒนาเศษผ้าให้กลายเป็นกระเป๋าหลากหลายสีสน. โดย Wishulada, 15 มิถุนายน 2568, [Image attached] [Status update], Facebook, [https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1343643210855363&set=pb.100056290913217.-2207520000&type=3&locale=th_TH]

ตาราง 1

ตารางเปรียบเทียบกระบวนการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ และการใช้วัสดุเหลือใช้ในอุตสาหกรรมแฟชั่นเชิงหมุนเวียน

แบรนด์	การออกแบบ	การผลิต	การนำกลับมาใช้ซ้ำ
แบรนด์ที่ 1. Circular	ผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าสำเร็จรูปภายใต้แบรนด์ Circular : เสื้อผ้าทุกชิ้นผลิตจากผ้าทอที่สร้างขึ้นจากเส้นใยรีไซเคิลของแบรนด์เอง ความร่วมมือกับแบรนด์แฟชั่นอื่น ๆ : การออกแบบและผลิตคอลเลกชันร่วมกับแบรนด์แฟชั่นต่าง ๆ เพื่อสร้างความหลากหลายทางสไตล์ ขยายโอกาสในการใช้ผ้ารีไซเคิลของ SC Grand ในวงการแฟชั่นมากขึ้น	การผลิตสิ่งทอ : ผ้าทั้งหมดผลิตจากโรงงาน SC Grand ซึ่งเป็นโรงงานของแบรนด์เอง ตั้งแต่การปั่นด้ายไปจนถึงการทอผ้า โดยใช้เครื่องจักรที่ทันสมัยและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม แผนกตัดเย็บและการผลิตเสื้อผ้าสำเร็จรูป : ขยายกระบวนการผลิตจากโรงงานทอผ้าไปสู่การตัดเย็บเสื้อผ้าสำเร็จรูป โดยใช้แรงงานในชุมชน เพื่อสร้างอาชีพและส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น	การรับซื้อเศษผ้าและเศษด้าย : นำเศษวัสดุที่เหลือจากโรงงานผลิตเสื้อผ้ากลับเข้าสู่กระบวนการผลิตใหม่ ผ่านระบบการรีไซเคิลที่มีประสิทธิภาพ โครงการรีไซเคิลเสื้อผ้าเก่า : ส่งเสริมให้ลูกค้านำเสื้อยืดเก่า หรือชุดยูนิฟอร์มเก่ามารีไซเคิล เพื่อนำไปผลิตเป็นเสื้อผ้าใหม่
แบรนด์ที่ 2. Pipatchara	ผลิตภัณฑ์แฟชั่นจากการทอหมวขะพลาสดิก (Infinitude) : การนำขยะพลาสดิกมาหลอมให้กลายเป็นแผ่นวัสดุที่มีลักษณะเป็นแพทเทิร์น (Infinitude) โดยวัสดุนี้สามารถนำมาใช้ผลิตทั้งเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ ผลิตภัณฑ์กระเป๋าสานสำหรับผู้หญิง : กระเป๋าถือที่ผลิตจากการถักเชือกมาครามา (Macramé) โดยช่างฝีมือในชุมชน	เทคโนโลยีนวัตกรรมรีไซเคิล หมอขะพลาสดิก เป็นกระบวนการที่ช่วยแปลงขยะพลาสดิกที่ไม่ใช้แล้ว เช่น ขวดน้ำ, จาน, ช้อน ล้อม ซึ่งสามารถนำมาทำการตัดแต่งและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ตามรูปแบบที่ต้องการ เช่น เครื่องแต่งกาย หรือผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่มีดีไซน์ทันสมัยและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม	การ เก็บขยะเพื่อนำกลับมารีไซเคิล เช่น พลาสดิกเก่าพรี ซึ่ง เป็นพลาสดิกที่ไม่ได้รับการจัดการ และทิ้งไว้อย่างไร้ประโยชน์ รวมถึง การร่วมมือกับวิสาหกิจชุมชนกลุ่ม YOLO เพื่อช่วยในการรวบรวมขยะพลาสดิก ในพื้นที่และนำไปใช้ในการผลิตผลงานใหม่ เช่น ผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม
แบรนด์ที่ 3. Designed by Wishulada	ผลิตภัณฑ์กระเป๋าสานผ้าตัดเย็บ ที่ผลิตจาก เศษผ้าไหม คละสีและ ลวดลาย โดยการตัดเย็บจากวัสดุเหลือใช้ ซึ่งทำให้แต่ละใบมี สีสัน และลายที่แตกต่างกัน ผลงาน ศิลปะจิตตาวงผลิตจากขยะ ผลงานศิลปะจิตตาวง หรือ Installation Art ที่ถูกสร้างสรรค์จากขยะที่ผ่านกระบวนการคัดแยกแล้ว มาประยุกต์ใช้ในการสร้างรูปทรงต่าง ๆ โดยการแปลงขยะเหล่านี้เป็นผลงานศิลปะที่มีความหมาย และสามารถจัดแสดงในโครงการต่าง ๆ	กระเป๋าสานรูปเศษผ้าที่มีสีสัน ลวดลายต่าง ๆ โดยใช้ เทคนิค การสาน และ การเย็บติดปะต่อกัน โดยการทำงานร่วมกับ ช่างตัดเย็บฝีมือแรงงานในชุมชน นำ เศษวัสดุเหลือใช้ประกอบสร้าง ศิลปะ การใช้ เศษวัสดุเหลือใช้ ในการ สร้างสรรค์งานศิลปะ โดยการประยุกต์ใช้ เทคนิคการออกแบบสามมิติ เพื่อสะท้อนแรงบันดาลใจและความตั้งใจในการสร้างความตระหนักถึง ปัญหาสิ่งแวดล้อม โดยร่วมมือกับ ชุมชน	แหล่งรับซื้อของเก่าขยะรีไซเคิล จากแหล่งต่าง ๆ เพื่อนำมาผ่านกระบวนการรีไซเคิลใหม่ เช่น พลาสดิก เศษผ้า หรือวัสดุอื่น ๆ รับซื้อขยะพลาสดิกโดยตรงจากชาวบ้านในย่านนันทบุรี เพื่อส่งเสริมการจัดการขยะในชุมชนและช่วยลดปริมาณขยะที่ถูกทิ้งให้รับบริจาคของเหลือใช้มาจากผู้ติดตาม ที่ชื่นชอบผลงาน

จากตารางแสดงให้เห็นถึงความพยายามในการใช้วัสดุเหลือใช้มาแปรรูปให้เกิดประโยชน์ใหม่ เพื่อช่วยลดขยะและส่งเสริมความยั่งยืนในอุตสาหกรรมแฟชั่น แม้แต่ละแบรนด์จะมีจุดเริ่มต้นและกระบวนการที่แตกต่างกัน แต่ทั้งสามแบรนด์ได้สร้างโมเดลที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของตัวเองโดยใช้หลักการของเศรษฐกิจหมุนเวียนที่มีการนำวัสดุจากขยะหรือเศษวัสดุกลับมาใช้ใหม่ ดังนี้

จากข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการดำเนินงานของทั้ง 3 แบรนด์ในมิติของการออกแบบการผลิต และการนำของเหลือใช้กลับมาใช้ซ้ำ นำผลมาวิเคราะห์เพื่อเปรียบเทียบแนวทางการปฏิบัติจริงในอุตสาหกรรมแฟชั่นตามหลักเศรษฐกิจหมุนเวียน ซึ่งอภิปรายข้อมูลจากตารางได้ดังนี้

จุดที่คล้ายคลึงของทั้งสามแบรนด์ คือ

1. การนำกลับมาใช้ซ้ำ ทั้งสามแบรนด์เลือกที่จะนำวัสดุเหลือใช้หรือขยะมาผลิตใหม่ แบรนด์แรกใช้เศษผ้าจากโรงงานอุตสาหกรรม, แบรนด์ที่สองใช้ขยะทะเลและเศษวัสดุจากโรงงานอุตสาหกรรม, และแบรนด์ที่สามใช้ขยะจากร้านรับซื้อของเก่าและจากชุมชน
2. การผลิตในระบบหมุนเวียน แม้ว่าวัสดุที่นำมาจะต่างกัน แต่ทั้งหมดต่างมีการนำขยะหรือเศษวัสดุมาผลิตใหม่ในระบบหมุนเวียน ซึ่งเป็นการใช้ทรัพยากรเข้าไปซ้ำมาและลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

จุดที่แตกต่างของทั้งสามแบรนด์ คือ

1. กระบวนการผลิต
 - 1.1 แบรนด์ที่หนึ่ง ใช้กระบวนการปั่นเส้นใยจากเศษผ้าเพื่อนำมาทอเป็นผืนผ้าใหม่
 - 1.2 แบรนด์ที่สอง ใช้พลาสติกจากขยะหลอมรวมแล้วนำมาตัดตามรูปแบบเพื่อนำไปประกอบชิ้นงาน
 - 1.3 แบรนด์ที่สาม ใช้ขยะที่ได้มาโดยตรงในการผลิตสินค้าโดยไม่ผ่านกระบวนการแปรรูป
2. กลุ่มเป้าหมาย
 - 2.1 แบรนด์ที่หนึ่ง กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ที่ต้องการแฟชั่นเรียบง่าย ใช้ได้จริงและสนใจในวัสดุรีไซเคิล
 - 2.2 แบรนด์ที่สอง กลุ่มเป้าหมายเป็นตลาดระดับโลกที่ชื่นชอบสินค้าหรูหราและมีชื่อเสียงระดับโลก
 - 2.3 แบรนด์ที่สาม กลุ่มเป้าหมายคือผู้ที่สนใจในงานศิลปะและงานกราฟต์ ซึ่งมักเป็นกลุ่มคนในประเทศที่ชื่นชอบการสนับสนุนธุรกิจในท้องถิ่นและสินค้ามีเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

สรุป

จากกรณีศึกษาทั้งสามแบรนด์ที่ประยุกต์ใช้แนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียนในอุตสาหกรรมแฟชั่นสามารถสรุปข้อดีของแต่ละแบรนด์ได้ดังนี้

1. แบรนด์ Circular

มีจุดเด่นในการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับแบรนด์สินค้าอื่น ๆ ส่งผลให้เกิดการขายวงรับรู้เกี่ยวกับปัญหาขยะสิ่งทอในระดับที่กว้างขึ้น ทั้งยังส่งเสริมการรีไซเคิลสิ่งทอควบคุมวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์ตั้งแต่เริ่มต้นการผลิตจนถึงหลังการใช้งาน

2. แบรนด์ Pipatchara

โดดเด่นในการนำขยะพลาสติกจากสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลกระทบต่อระบบนิเวศมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ผลงานแฟชั่น โดยเน้นการออกแบบที่สร้างการรับรู้ถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมผ่านรูปแบบการนำเสนอแฟชั่นโชว์ ซึ่งสามารถเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ผู้บริโภคและสังคมในวงกว้าง

3. แบรนด์ Designed by Wishulada

ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจฐานราก โดยเน้นการเป็นวิสาหกิจชุมชนที่สร้างโอกาสในการประกอบอาชีพและเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจในท้องถิ่น พร้อมทั้งช่วยลดปริมาณขยะในชุมชนผ่านกระบวนการออกแบบและผลิตผ่านวิสาหกิจชุมชน

จากการวิเคราะห์จุดเด่นของทั้งสามแบรนด์พบว่ามีจุดแข่งร่วมกันในด้านการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ถึงแม้แต่ละแบรนด์จะมีรูปแบบการนำเสนอกลยุทธ์การออกแบบ และกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างกัน แต่ล้วนแสดงให้เห็นถึงความมุ่งมั่นในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมแฟชั่นให้สอดคล้องกับแนวคิดความยั่งยืน และการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยสามารถสรุปแนวทางของแฟชั่นหมุนเวียน (Circular Fashion) โดยสรุปแนวทางแฟชั่นหมุนเวียนได้ ดังต่อไปนี้

สรุปสาระสำคัญของแฟชั่นหมุนเวียน

แฟชั่นหมุนเวียน (Circular Fashion) เป็นแนวทางในการพัฒนาอุตสาหกรรมแฟชั่นที่ให้ความสำคัญกับการจัดการตลอดวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์ โดยมุ่งเน้นการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่แล้วในระบบให้เกิดประโยชน์สูงสุดก่อนการใช้ทรัพยากรใหม่ อีกทั้งยังส่งเสริมการพัฒนาและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีนวัตกรรมเพื่อสร้างวัสดุและผลิตภัณฑ์ที่มีความน่าสนใจและมีศักยภาพในการใช้งานจริง อย่างไรก็ตามแนวคิดแฟชั่นหมุนเวียนมิใช่เพียงการออกแบบวัสดุ

อย่างยั่งยืนเท่านั้น หากแต่เป็นการจัดการทรัพยากรในระบบอุตสาหกรรมแฟชั่นโดยรวม โดยมีเป้าหมายเพื่อลดของเสียให้น้อยที่สุดและหมุนเวียนทรัพยากรกลับเข้าสู่ระบบการผลิตซ้ำอย่างมีประสิทธิภาพ ความสำเร็จของการประยุกต์ใช้หลักเศรษฐกิจหมุนเวียนในอุตสาหกรรมแฟชั่นขึ้นอยู่กับนโยบาย การดำเนินการอย่างจริงจังและความพร้อมของบุคลากรที่เกี่ยวข้อง หากสามารถดำเนินการได้อย่างเป็นระบบจะช่วยส่งเสริมให้เกิดแฟชั่นอย่างยั่งยืนในระยะยาว ทั้งนี้การขับเคลื่อนแฟชั่นหมุนเวียนจำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องของการจัดการทรัพยากรและขยะของเสีย ซึ่งถือเป็นความท้าทายที่ต้องการความมุ่งมั่นและการทดลองที่ต่อเนื่องในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีคุณภาพ นอกจากนี้การส่งเสริมองค์ความรู้ด้านแฟชั่นหมุนเวียนแก่เยาวชนและบุคลากรรุ่นใหม่จะเป็นกลไกสำคัญในการสร้างแรงบันดาลใจและขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรมแฟชั่นในอนาคตแนวทางที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ เช่น การพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนด้านแฟชั่นหมุนเวียนในระดับอุดมศึกษา การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมด้านสิ่งทออย่างยั่งยืน ตลอดจนความร่วมมือกับองค์กรด้านสิ่งแวดล้อมเพื่อรวบรวมข้อมูล วางแนวทางการดำเนินงาน และส่งเสริมระบบนิเวศของอุตสาหกรรมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมอย่างแท้จริง (OpenAI, 2025)

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาแบรนด์แฟชั่นหมุนเวียน

1. การปรับตัวขององค์กร องค์กรแฟชั่นควรให้ความสำคัญกับการปรับโครงสร้างและรูปแบบการดำเนินงานให้สอดคล้องกับแนวทางแฟชั่นยั่งยืนโดยบูรณาการแนวคิดดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของอัตลักษณ์ของแบรนด์ ซึ่งจะช่วยสร้างความแตกต่างและเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์ในระยะยาว
2. การใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม ควรส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมในการออกแบบและผลิตวัสดุที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีที่วัสดุมีข้อจำกัดด้านคุณภาพหรือการใช้งาน การสร้างทางเลือกใหม่ ๆ ในการพัฒนาวัสดุจึงเป็นกลยุทธ์สำคัญที่สะท้อนถึงความสามารถในการแข่งขันภายใต้กรอบแนวคิดเศรษฐกิจหมุนเวียน
3. การบริหารจัดการด้านรีไซเคิลวัสดุและแปรรูปวัสดุเหลือใช้ยังคงเป็นความท้าทายที่สำคัญ ทั้งในด้านคุณภาพของวัตถุดิบและความซับซ้อนของกระบวนการผลิต องค์กรจึงควรมีการวางแผนและจัดการกระบวนการผลิตอย่างครบวงจรตั้งแต่ต้นน้ำจนถึงปลายน้ำ เพื่อให้สามารถควบคุมคุณภาพของผลิตภัณฑ์และลดผลกระทบสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. ความท้าทายทางด้านตลาดของแฟชั่นหมุนเวียน ได้แก่ ด้านต้นทุนการผลิตและการรีไซเคิลวัสดุ รวมทั้งข้อจำกัดของกลุ่มผู้บริโภคที่มักเป็นกลุ่มเฉพาะที่มีความตระหนักรู้ด้านสิ่งแวดล้อมและยินดีจ่ายสินค้าในราคาสูง เป็นปัจจัยหลักของการสร้างแบรนด์แฟชั่นหมุนเวียน

ยังไม่คุ้มค่าในการขยายโอกาสทางการตลาด องค์กรจึงควรกำหนดกลยุทธ์การตลาดที่สอดคล้องกับตลาดอย่างดี โดยศึกษาความต้องการและเข้าใจพฤติกรรมของผู้บริโภค กำหนดราคาที่เหมาะสมเหตุผล สร้างผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์กับการใช้งานและสวยงามดึงดูดใจ และที่สำคัญคือการถ่ายทอดเรื่องราว (Storytelling) ของแบรนด์เน้นสื่อสารข้อมูลความเป็นมา กระบวนการผลิตชิ้นงานที่ใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม ช่างฝีมือที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะ และผลกระทบเชิงบวกและการเปลี่ยนแปลงที่ทำให้ผู้บริโภคตระหนักรู้ด้านแฟชั่นหมุนเวียนจนสามารถประยุกต์ใช้กับการดำเนินชีวิตประจำวันได้ในที่สุด

เอกสารอ้างอิง

- Business Waste. (2024). *Fashion waste facts and statistics*. <https://www.businesswaste.co.uk/your-waste/textile-recycling/fashion-waste-facts-and-statistics/>
- CircularClub. (2022). *Circular t-shirt club: เสื้อยืดหมุนเวียนเปลี่ยนโลกใบนี้ให้ยั่งยืน*. <https://circular-club.com/th/blog/circular-t-shirt-club>
- Ghosh, S. K. (Ed.). (2020). *Circular economy: global perspective*. Springer.
- Igini, M. (2023). *10 Concerning fast fashion waste statistics*. <https://earth.org/statistics-about-fast-fashion-waste/10>
- Jirapan. (2020). รวมพลังคนทุก GEN ร่วมหาแนวทางสร้างโลกยั่งยืนด้วย Circular economy @ SD symposium 2020: circular economy - actions for sustainable. <https://www.sdperspectives.com/circular-economy/scg-sd-symposium-2020-2/>
- McDonald, A., & Nicioli, T. (2023). *What is fast fashion, and why is it so controversial?*. <https://edition.cnn.com/style/what-is-fast-fashion-sustainable-fashion/index.html>
- OpenAI. (2025). ChatGPT (Version GPT-4o) [Large language model]. <https://chat.openai.com/chat>
- Pipatchara. (2568, 27 มิถุนายน). ภาพถ่ายแฟชั่นจากวัสดุรีไซเคิล. This [Image attached] [Status update]. Facebook. https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1113206974162986&set=pb.100064210804392.-2207520000&type=3&locale=th_TH
- SET social impact. (2566). Ep2: set se101 online offering ss2 – “circular fashion กับ sc grand” โดย คุณจิรโรจน์ พจนาวราพันธุ์. <https://www.setsocialimpact.com/Article/Detail/77662>
- UN News. (2019). *UN launches drive to highlight environmental cost of staying fashionable*. <https://news.un.org/en/story/2019/03/1035161>
- United Nations Environment Programme. (2018). *Putting the brakes on fast fashion*. <https://www.unep.org/news-and-stories/story/putting-brakes-fast-fashion>
- Wishulada. (2568, 15 มิถุนายน). ภาพถ่ายผลงานศิลปะจากวัสดุเหลือใช้. This [Image attached] [Status update]. Facebook. https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1343643210855363&set=pb.100056290913217.-2207520000&type=3&locale=th_TH

จากคลื่นเสียงสู่คลื่นศิลป์ : การเปลี่ยนเสียง เป็นภาพในงานออกแบบร่วมสมัย

ภาพแพรว รัตธาร ¹

ปวินท์ บุณนาค ²

ศิวัรี อรัญนารล ³

รับบทความ : 12 มิถุนายน 2568

แก้ไข : 15 กรกฎาคม 2568

ตอบรับตีพิมพ์ : 11 สิงหาคม 2568

¹ นิสิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อีเมล : parbpraew.ra@kmitl.ac.th

² ดร. สาขาวิชานฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อีเมล : pawin.b@chula.ac.th

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชานฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อีเมล : siwaree.a@chula.ac.th

บทคัดย่อ

เสียง โดยธรรมชาตินั้นเป็นปรากฏการณ์ที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า แต่ด้วยความรู้ทางวิทยาศาสตร์ทำให้เราสามารถถอดรหัสเสียงออกมาเป็นภาพได้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น คลื่นความถี่เสียง การถอดรหัสเสียงโซมาติก หรือปรากฏการณ์ซินเนสทีเซีย เป็นต้น ความรู้เหล่านั้นนอกจากจะเป็นข้อมูลให้นักวิทยาศาสตร์ได้ทำการค้นคว้าต่อยอด ยังเป็นแรงบันดาลใจให้กับศิลปินนักออกแบบที่มีความสนใจในการผสมผสานการรับรู้ทางประสาทสัมผัสที่หลายหลายในผลงานสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความเป็นไปได้ทางการออกแบบใหม่ ๆ บทความนี้จะสำรวจการเปลี่ยนประสบการณ์เสียงเป็นภาพในงานออกแบบสถาปัตยกรรม การออกแบบผลิตภัณฑ์ และการออกแบบแฟชั่น ที่ได้หยิบยืมเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และการตีความทางสัญศาสตร์ ไปสู่งานออกแบบที่สร้างสรรค์ โดยการวิเคราะห์จากการศึกษาตัวอย่างงานออกแบบที่เกี่ยวข้องของแต่ละแขนง ในยุคสมัยต่าง ๆ ประกอบกับงานวิจัยในด้านการเปลี่ยนเสียงให้เป็นภาพ ซึ่งจากการศึกษาพบว่าแนวทางการออกแบบที่นักออกแบบใช้ ประกอบไปด้วยการประมวลผลรูปร่างรูปทรงของเสียงผ่านการคำนวณทางคณิตศาสตร์และเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ การใช้สัญลักษณ์แทนเสียงมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ การใช้ปรากฏการณ์ทางกายภาพที่เกิดจากเสียงอย่างปรากฏการณ์โซมาติก รวมไปถึงการออกแบบที่สร้างการตอบสนองระหว่างเสียงกับรูปทรง การศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าเสียงได้เปิดโอกาสให้เกิดนวัตกรรมใหม่ ๆ ในงานออกแบบ ทำให้เกิดการสร้างสรรค์และมอบประสบการณ์ที่แตกต่างให้กับผู้ใช้

คำสำคัญ : การถอดรหัสเสียง, พหุประสาทสัมผัส, สถาปัตยกรรม, การออกแบบ

Frequency to Form: Sound Visualization in Contemporary Design Practices

Parbpraew Ratarasarn¹

Pawin Bunnag²

Siwaree Arunyanart³

Received : June 12, 2025

Revised : July 15, 2025

Accepted : August 11, 2025

¹ Doctoral candidate, in Creative Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University
E-mail : parbpraew.ra@kmitl.ac.th

² Dr., in Creative Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University
E-mail : pawin.b@chula.ac.th

³ Asst.Prof. Dr., in Creative Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University
E-mail : siwaree.a@chula.ac.th

Abstract

Sound, by nature, is a phenomenon that cannot be seen with the naked eye. However, scientific understanding allows us to decode the image of sound in various forms, such as sound frequency waves, cymatics, or the phenomenon of synesthesia. This knowledge not only serves as valuable information for scientists to explore further but also inspires artists and designers interested in blending multisensory perception into their creative works, generating new possibilities in design. This article examines the transformation of sound experiences into visual elements in architectural design, product design, and fashion design. These fields have adopted scientific tools, mathematical principles, and semiotic interpretations to create innovative design outcomes. Through the analysis of theoretical frameworks that support the translation of sound into visual imagery, along with case studies from various disciplines and historical periods, the study identifies several key design approaches. These include processing the shape and form of sound through mathematical calculations and scientific instruments, using symbols as representations of sound to inspire design, applying physical phenomena such as cymatics, and designing a responsive interaction between sound and form. This study demonstrates that sound opens up opportunities for innovation in design, fostering creativity and offering users unique and engaging experiences.

Keywords: sound visualization, visual music, multi-sensory, architecture, design

ภาพและเสียงเชื่อมโยงและมีอิทธิพลต่อกันอย่างลึกซึ้ง ความสัมพันธ์กันของทั้งสองสิ่ง เป็นศาสตร์ที่ผู้คนศึกษากันมาอย่างยาวนาน การถอดรหัสการรับรู้ทางการได้ยินให้เป็นภาพที่สามารถรับรู้ได้ด้วยจักขุประสาทนั้น เป็นแนวคิดหนึ่งที่ได้รับ ความสนใจจากผู้เชี่ยวชาญในหลากหลายสาขา โดยมีการคิดค้นหลักการทั้งในเชิงทฤษฎีของการแปลงเสียงเป็นภาพ ไปจนถึงการใช้เสียงเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานในเชิงสุนทรียศาสตร์

ในยุคกรีกโบราณ นักคณิตศาสตร์ พีทาโกรัส (Pythagoras) เชื่อว่าหลักการของเสียงดนตรีและสี สามารถอธิบายได้ด้วยหลักการทางคณิตศาสตร์ เขาจึงได้สร้างบันไดเสียงและคอร์ดนตรียิ่งขึ้นอีกทั้งยังสร้างทฤษฎีสี่ ที่ล้วนแต่ใช้การคำนวณจากทฤษฎีบทพีทาโกรัส ส่วน อริสโตเติล (Aristotle) ก็ได้ตั้งสมมุติฐานว่าคู่สีที่กลมกลืนกัน และเสียงดนตรีที่สอดคล้องประสานกันนั้น มีความเชื่อมโยงกันทางตัวเลข (Spence & Stefano, 2022) ถึงแม้ว่าแนวคิดเหล่านี้จะยังไม่ได้ตั้งจากหลักการทางวิทยาศาสตร์ แต่ก็แสดงให้เห็นว่าเหล่านักปราชญ์ ต่างเริ่มตั้งข้อสังเกตถึงความสัมพันธ์กันระหว่างสีและเสียงดนตรีมาตั้งแต่โบราณ ต่อมาเมื่อนักวิทยาศาสตร์ได้เข้าใจปรากฏการณ์ของแสงและเสียงมากขึ้น จึงพบว่าคุณสมบัติของแสงและสีมีความสัมพันธ์กันในเรื่องคลื่นความถี่ (Frequency) และความยาวคลื่น (Wavelength) (เกรียงศักดิ์ รักษาเดช, 2022) ถึงแม้ว่าจะยังมีข้อถกเถียงอีกมากมาย แต่จากความรู้นี้ก็ได้มีการพัฒนาแนวทาง เทคนิค และเครื่องมือใหม่ ๆ ในการแปรเปลี่ยนเสียงให้เป็นภาพขึ้น ซึ่งดึงดูดความสนใจของผู้คนจากสาขาต่าง ๆ นอกเหนือแวดวงวิทยาศาสตร์

ทางสุนทรียศาสตร์ บรรดาศิลปินต่างก็พยายามแสวงหาวิธีที่จะเชื่อมช่องว่างระหว่างประสบการณ์ทางการได้ยินเข้ากับภาพ ตั้งแต่ช่วงปลายคริสต์ศตวรรษที่ 19 การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคมทำให้ศิลปินในแขนงต่าง ๆ เริ่มมีความพยายามที่จะท้าทายกฎเกณฑ์เดิม มองหาแนวทางใหม่ ๆ ในการขยายขอบเขตของการแสดงออกในการสร้างสรรค์ผลงานของตน เมื่อถึงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 กล้องถ่ายรูปเริ่มมีความแพร่หลาย กลายเป็นสินค้าที่มวลชนสามารถซื้อได้ กล้องบราวน์ของบริษัทโกดักที่วางจำหน่ายในปี 1900 ขายได้ถึง 10 ล้านตัวภายใน 5 ปี (Schewe, 2018) กล้องถ่ายรูปเหล่านี้ได้เข้ามาทำหน้าที่แทนจิตกรรมเลียนแบบธรรมชาติเสมือนจริง ทำให้แนวทางของศิลปินมุ่งไปที่การถ่ายทอดจิตวิญญาณที่เป็นนามธรรม ในธรรมชาติมากกว่าที่จะเป็นรูปลักษณะทางวัตถุ ดนตรีที่มีความเป็นนามธรรมโดยธรรมชาติ จึงเป็นแรงบันดาลใจอย่างดีให้แก่บรรดาศิลปิน รวมถึง วาซีลี คานดินสกี (Wassily Kandinsky) ศิลปินผู้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาศิลปะนามธรรม และหนึ่งในศิลปินที่ได้รับอิทธิพลจากดนตรีในการสร้างสรรค์ผลงานที่เห็นได้ชัด

คานดินสกีมองว่าดนตรีคือรูปแบบของของศิลปะที่บริสุทธิ์ เนื่องจากสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกได้โดยไม่ต้องพรรณนาถึงสิ่งที่เป็นรูปธรรม และนำดนตรีมาถ่ายทอดเป็นภาพวาดในลักษณะนามธรรม โดยศิลปินที่คานดินสกีได้รับอิทธิพลอย่างมากก็คือ อาร์โนลด์ เชินแบร์ก (Arnold Schoenberg) ทั้งคู่ได้มาเป็นเพื่อนกันหลังจากที่คานดินสกีได้เข้าชมคอนเสิร์ตของเชินแบร์กในปี 1911 เชินแบร์กเป็นนักดนตรีผู้ละทิ้งขนบการประพันธ์ดนตรีคลาสสิกแบบเดิมที่อยู่บนกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เช่น ระบบบันไดเสียงเมเจอร์-ไมเนอร์ หรือการใช้เมโลดี้อย่างมีแบบแผน เขาพัฒนาแนวคิดใหม่ที่ใช้โน้ตทั้ง 12 ตัวอย่างอิสระโดยไม่มีการกำหนดกฎเกณฑ์เสียง (atonal music) เห็นได้ว่าศิลปินทั้งคู่ มีความพยายามในการละทิ้งภาพหรือเสียงที่คุ้นเคยสู่ความนามธรรม นอกจากนี้ ทั้งคู่ยังมีความสนใจในความสัมพันธ์ระหว่างสีกับเสียงดนตรี โดยเชินแบร์กได้มีการใช้แสงสีบนเวทีอุปรากร ส่วนคานดินสกีมีภาวะที่เรียกว่าซินเนสทีเซีย (synesthesia) ซึ่งเป็นภาวะที่ทำให้สามารถมองเห็นสีได้เมื่อได้ยินเสียง และได้อาศัยประสบการณ์นี้ในเชื่อมโยงสีและรูปทรงเข้ากับการได้ยิน (อภริรักษ์ เจียรพินิจนันท์ และชัยศ อิชฎีวรพันธุ์, 2567)

ไม่เพียงแต่ดนตรี เสียงในสภาพแวดล้อมก็ได้รับความสนใจในแวดวงศิลปะมากขึ้นเมื่ออาร์. เมอร์เรย์ เชฟเฟอร์ R. Murray Schafer (1977) นักประพันธ์ดนตรีและนักวิชาการด้านนิเวศวิทยาของเสียง ได้บุกเบิกแนวคิดเรื่องภูมิทัศน์ทางเสียง (Soundscape) ในหนังสือ The Soundscape : Our Sonic Environment and the Tuning of the World เชฟเฟอร์ (1977) ได้ให้ความสำคัญกับการเปลี่ยนไปและการสูญหายไปของเสียงในธรรมชาติที่เชื่อมโยงกับพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ แนวคิดของเชฟเฟอร์ทำให้เกิดการตระหนักถึงความสำคัญของเสียงที่มีต่อสภาพแวดล้อม และทำให้มีการศึกษาภูมิทัศน์ทางเสียงกันอย่างแพร่หลายมากขึ้นในหลากหลายศาสตร์ รวมถึงในศาสตร์ของทัศนศิลป์ ที่ได้้นำแนวคิดไปต่อยอดกับงานที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ข้ามผัสสะ เช่น ศิลปะจัดวาง ซาวด์อาร์ต เป็นต้น (Salisi, 2021)

ไม่เพียงแต่งานทางด้านศิลปะ หลักการในการเปลี่ยนประสบการณ์เสียงเป็นภาพยังได้รับการนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบสาขาต่าง ๆ ที่ได้นำองค์ประกอบภาพที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเสียงมาผสมผสานในงาน เพื่อแก้ปัญหาและเชื่อมโยงประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสรูปแบบใหม่ ๆ บทความนี้ได้ทำการสำรวจการผสมผสานการเปลี่ยนเสียงเป็นภาพในงานออกแบบสมัยใหม่ผ่านตัวอย่างผลงานของสถาปนิกและนักออกแบบในช่วงครึ่งศตวรรษที่ผ่านมา เพื่อให้มองเห็นโอกาสสำหรับแนวทางการสร้างสรรค์ที่นำออกแบบจะสามารถนำไปต่อยอดได้ต่อไป

ถอดรหัสการได้ยินให้เป็นภาพ

การเปลี่ยนประสบการณ์เสียงเป็นภาพเป็นการผสมผสานข้ามศาสตร์ระหว่างฟิสิกส์ จิตวิทยา และการตีความเชิงสัญลักษณ์ เสียงเป็นคลื่นเชิงกลที่เกิดจากการสั่นสะเทือนของวัตถุ ทำให้เกิดการอัดตัวและขยายตัวของคลื่นเสียง เดินทางผ่านตัวกลางไปยังหู จากนั้นหูก็จะส่งสัญญาณไปยังสมองเพื่อตีความเป็นการได้ยิน แตกต่างจากการมองเห็นซึ่งมาจากแสงที่เป็นคลื่นที่มีการแผ่รังสีแม่เหล็กไฟฟ้า เคลื่อนที่ได้โดยไม่ต้องอาศัยตัวกลาง ทั้งสองอย่างนี้ทำงานต่างกันอย่างสิ้นเชิง ทำให้การมองเห็นเสียงได้อย่างแท้จริงยังเป็นสิ่งที่ทำไม่ได้ในปัจจุบัน ดังนั้นเมื่อศิลปินและนักออกแบบต้องการที่จะถ่ายทอดแรงบันดาลใจที่ได้รับจากสื่อบรรยากาศให้กลายเป็นภาพ จึงต้องอาศัยการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับคุณสมบัติของเสียงด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น การคำนวณทางคณิตศาสตร์ การศึกษาทางประสาทวิทยา จิตวิทยา และสรีรศาสตร์ เป็นต้น

การเปลี่ยนประสบการณ์เสียงเป็นภาพในเชิงศิลปะ อาศัยการวิเคราะห์องค์ประกอบของเสียง เช่น คลื่นเสียง (Wave form) ความถี่ (frequency) ระดับเสียง (pitch) ความดัง (loudness) และจังหวะ (rhythm) เพื่อสร้างภาพที่สอดคล้องกัน (Zhang et al., 2018) แนวคิดนี้มีรากฐานสำคัญมาจากศิลปินในกลุ่มนามธรรม โดยเฉพาะวาซิลี คานดินสกี ที่ละทิ้งงานศิลปะเลียนแบบธรรมชาติแบบดั้งเดิม และถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกผ่านสี รูปร่าง และองค์ประกอบภาพที่ไม่แสดงรูปลักษณะใด ๆ (non-figurative) มาเรียบเรียงเหมือนกับการประพันธ์ดนตรี (เอกรักษ์ เจริญพินิจนันทน์ และชัยศ อิชฎีวรพันธุ์, 2567) ทฤษฎีของคานดินสกีเกี่ยวกับความเชื่อมโยงระหว่างดนตรีและศิลปะภาพนั้น ได้ถูกถ่ายทอดลงในหนังสือ Concerning the Spiritual in Art (1912) ซึ่งได้อธิบายในเรื่องของจิตวิทยาสัมผัสเสียง โดยมีพื้นฐานมาจากภาวะซินเนสทีเซีย ซึ่งประสบการณ์ทางเสียงจะกระตุ้นให้เกิดการเชื่อมโยงกับภาพ เช่น โน้ตเสียงสูงเชื่อมโยกับสีสดใสและอารมณ์ที่สนุกสนาน ในขณะที่เสียงต่ำจะทำให้เกิดภาพที่มืดกว่าและอารมณ์ที่หม่นหมอง เป็นต้น

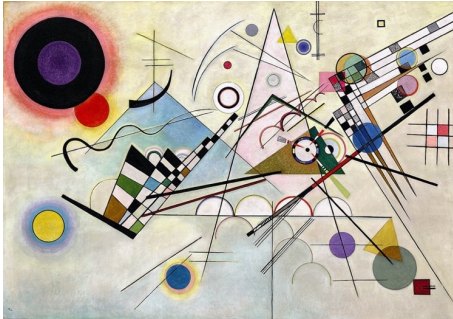
ในขณะที่คานดินสกีสร้างสรรค์งานที่มุ่งเน้นการถ่ายทอดจิตวิญญาณของศิลปิน ออสการ์ ฟิชซิงเงอร์ (Oskar Fischinger) ผู้สร้างภาพยนตร์แอนิเมชันเชิงนามธรรมได้พัฒนาแนวทางการถอดรหัสของเสียงที่เป็นระบบและมีหลักการมากขึ้น โดยแสดงดนตรีผ่านรูปทรงเรขาคณิตและการเคลื่อนไหว ฟิชซิงเงอร์ใช้ทั้งสี ขนาด และตำแหน่งของรูปทรงเรขาคณิต มาแทนระดับความดัง-เบาของเสียง เสียงสูง-ต่ำ และประเภทของเครื่องดนตรีต่าง ๆ (O'Neill, 2023) ซึ่งแนวทางของศิลปินเหล่านี้ได้ปูทางให้กับศิลปินในยุคหลังอีกมากมาย

ในปัจจุบัน ความก้าวหน้าในด้านเทคโนโลยี วัสดุศาสตร์ มัลติมีเดีย และประสบการณ์เสมือนจริง ทำให้การแปลงเสียงเป็นภาพทำได้ง่ายขึ้นโดยไม่ต้องอาศัยเครื่องมือที่ซับซ้อน ทำให้ศิลปินและนักออกแบบสามารถสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียงได้ด้วยวิธีที่

หลากหลายมากขึ้น การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีทำให้เกิดความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ในแต่ละสาขาวิชา

ภาพ 1

Composition VIII โดย Wassily Kandinsky



หมายเหตุ. From Vasily Kandinsky, by Guggenheim Museum, n.d., Retrived July 10, 2025, from (<https://www.guggenheim.org/artwork/1924>). Copyright by Guggenheim Museum.

พื้นที่ของเสียง

“ผมคิดว่าสถาปัตยกรรม และดนตรี เป็นศิลปะที่มีจิตวิญญาณเหมือนกัน คุณอาจเลือกที่จะไม่มองภาพวาดหรือรูปปั้นได้ แต่ดนตรีจะพาคุณเข้าไปอยู่ในห้วงมิติของเวลาและโอบกอดคุณไว้ เช่นเดียวกับสถาปัตยกรรม และสิ่งที่น่าสนใจจะเกิดขึ้นเมื่อดนตรีเป็นแรงบันดาลใจให้กับสถาปัตยกรรม” (Steven Holl Architects, 2024)

อาจไม่ใช่เรื่องบังเอิญที่ว่าสถาปนิกชื่อดังของโลกหลายต่อหลายคนเป็นนักดนตรีด้วย เช่น แดเนียล เลเบสกินด์ (Daniel Libeskind) ผู้ออกแบบพิพิธภัณฑิยว ในกรุงเบอร์ลิน หรือ ยานนิส เซนาคิส (Iannis Xenakis) ผู้ออกแบบฟิลลิปส์ พาวิลเลียน (Phillips Pavilion) ในงาน 1958 Brussels World's Fair เนื่องจากสถาปัตยกรรมและเสียงเป็นจุดตัดที่น่าสนใจของศาสตร์ที่อาศัยประสบการณ์ในพื้นที่ แนวคิดของเสียงจึงได้ถูกนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบงานสถาปัตยกรรมทั้งในแง่องค์ประกอบด้านสุนทรียศาสตร์ และการดึงดูดประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสอยู่บ่อย ๆ

ฟิลลิปส์ พาวิลเลียนเป็นสถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นเพื่อจัดแสดงนวัตกรรมทางด้านภาพและเสียงของบริษัทฟิลลิปส์ ในงานเวิลด์ เอ็กซ์โป ที่กรุงบรัสเซลส์ ในปีค.ศ. 1958 ยานนิส เซนาคิส ซึ่งในขณะนั้นทำงานให้กับเลอ กอร์บุซีเย ได้รับมอบหมายให้เป็นผู้รับผิดชอบโครงการนี้ เซนาคิสเป็นทั้งสถาปนิกและนักประพันธ์เพลง เขาออกแบบฟิลลิปส์ พาวิลเลียน โดยใช้แนวทางที่ปฏิวัติวงการด้วยการถ่ายทอดวิธีการประพันธ์ดนตรีของตนเองให้กลายเป็นสถาปัตยกรรม โดยตรงผ่านการคำนวณทางคณิตศาสตร์ เซนาคิสได้ประพันธ์เพลงที่ชื่อ *Metastaseis* ขึ้น โดยได้แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ของเขาที่มีต่อเสียง เช่น เสียงของการปฏิวัติในกรีซช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง เขาใช้เสียงเหล่านั้นมาพัฒนาระบบโน้ตเพลงขึ้นมาใหม่ในแบบของเขาเอง โดยใช้หลักการทางคณิตศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสูตรในการประพันธ์เพลง และเขาก็ได้นำบทเพลง *Metastaseis* มาแปลงเป็นรูปทรงพาราโบลาไฮเพอร์โบลิกของอาคารด้วยสูตรทางคณิตศาสตร์เดียวกัน (Zwenger, 2017) งานหลักที่จัดแสดงอยู่ภายในชื่อว่า *Poème électronique* เป็นภาพยนตร์สั้นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติโดยเลอ กอร์บุซีเย ร่วมกับนักประพันธ์เอ็ดการ์ วาเรซ (Edgar Varèse) ระหว่างที่ผู้ชมเคลื่อนตัวเข้าออกห้องแสดงผลงานหลักงานหลัก จะได้ยินบทประพันธ์ความยาว 2.45 นาทีของยานาคิส ที่ชื่อว่า *Concret PH* ซึ่งเป็นเสียงของถ่านที่ถูกโม่มาทับซ้อนกัน ผลงานทั้งหมดถูกออกแบบมาให้ผสมผสานสถาปัตยกรรม ภาพเคลื่อนไหว แสง และเสียงเข้าด้วยกันเป็นเหมือนผลงานแสดงทางศิลปะหนึ่งชิ้น ให้ผู้ชมสามารถรับประสบการณ์ทั้งในมิติของพื้นที่และเวลา (Kiourtsoglou, 2022)

ภาพ 2

ฟิลลิปส์ พาวิลเลียน

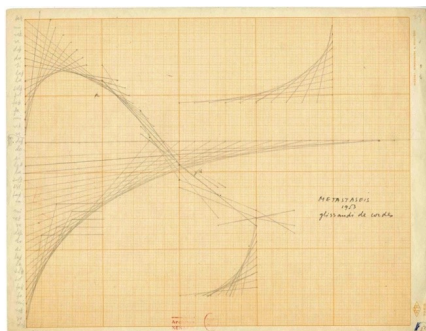


หมายเหตุ. From *Notation als Entwurf: Iannis Xenakis' Philips-Pavillon*, by Zwenger, S., 2017, (<https://doi.org/10.1515/9783868598377-011>)

ผลงานของเซนาคิส นับได้ว่าเป็นการแปลงโครงสร้างดนตรีเป็นรูปแบบสถาปัตยกรรมโดยตรงที่สุด โดยมีหลักการทางคณิตศาสตร์ควบคุมทั้งโน้ตเพลงและรูปทรงของอาคาร แนวทางนี้แสดงให้เห็นถึงการบรรจบกันอย่างแท้จริงของดนตรี คณิตศาสตร์ และสถาปัตยกรรม ซึ่งเสี่ยงทำงานเป็นทั้งแรงบันดาลใจทางแนวคิด และประสบการณ์ทางกายภาพของผู้ชม

ภาพ 3

ภาพร่างของโน้ตดนตรี *Metastaseis* เซนาคิสได้คำนวณกลีซานโด (การเลียงโน้ตดนตรีหลายเสียงติด ๆ กัน) ออกมาเป็นรูปทรง ไฮเพอร์โบลิกพาราโบลอยด์ และได้นำมาเป็นรูปทรงของฟิลลิปส์ พาวิลเลียน



หมายเหตุ. From *Graphic Score on Graph Paper*, by Xenakis, D. R., 2025, (<https://www.iannis-xenakis.org/en/archives/>)

การออกแบบสถานพยาบาล Maggie's Centre Barts ในลอนดอน ของสตีเวน ฮอลล์ (Steven Hall) ได้ใช้อาศัยการถอดรูปแบบของโน้ตดนตรีเช่นกัน แต่ด้วยแนวคิดที่แตกต่างออกไป สถานพยาบาลแห่งนี้เป็นส่วนหนึ่งของโรงพยาบาลเซนต์ บาธโธโลมิว (St Bartholomew Hospital) โรงพยาบาลที่เก่าแก่ที่สุดในลอนดอน และโบสถ์เซนต์ บาธโธโลมิว เดอะเกรท (St Bartholomew the Great) ที่สร้างขึ้นในคริสต์ศตวรรษที่ 12 ฮอลล์จึงต้องการที่จะสร้างอาคารสมัยใหม่ ที่ยังเก็บกลิ่นอายของเรื่องราวในประวัติศาสตร์เพื่อให้ผู้ใช้งานอาคารได้รับประสบการณ์ที่ชวนให้นึกถึงวันเวลาอันยาวนานของสถานที่ เขาได้รับแรงบันดาลใจจากเสียงเพลงในโบสถ์ และได้ศึกษาโน้ตดนตรีโบราณของชาวกรีกที่เรียกว่านูมส์ (neume) ระบบโน้ตที่มาก่อนหน้าที่จะมีการคิดค้นโน้ตดนตรีแบบบรรทัดห้าเส้นที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน ซึ่งในสมัยยุคกลางเป็นระบบโน้ตดนตรีที่ใช้เขียนเพลงฮิมน์ (Hymn) ฮอลล์ได้ออกแบบด้านหน้าของอาคารเป็นลวดลายของนูมส์ โดยเน้นที่คุณสมบัติของวัสดุและแสงเป็นสื่อกลาง เขาใช้แผงกระจกสีต่าง ๆ

แทนตัวโน้ต จัดเรียงอยู่ภายในกระจกสีขาวขุ่น เมื่อมองจากภายในก็จะเห็นแสงฉายสีสั่นลงบน พื้นภายในอาคาร สร้างสภาพแวดล้อมที่แสงเปรียบเสมือนเสียง (Steven Holl Architects, 2024)

ภาพ 4

โน้ตดนตรีโน้ต และภาพสเก็ตซ์อาคาร Maggie's Centre Barts ของสตีเวน ฮอลล์



หมายเหตุ. ภาพซ้าย *From Neumes and Illuminated Manuscripts*, by Music Printing History, n.d., Retrived July 10, 2025, from (<https://musicprintinghistory.org/>) ภาพขวา *From Maggie's Centre Barts / Steven Holl Architects*, by ArchDaily, Retrived July 10, 2025, from (<https://www.archdaily.com/885886/maggies-centre-barts-steven-holl-architects>)

ภาพ 5

Maggie's Centre Barts



หมายเหตุ. *From Maggie's Centre Barts / Steven Holl Architects*, by ArchDaily, n.d., Retrived July 10, 2025, from (<https://www.archdaily.com/885886/maggies-centre-barts-steven-holl-architects>)

สิ่งที่ทำให้ผลงานของฮอลโลโดตเด่นคือการใช้ดนตรีในการเล่าเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ และมอบประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสให้กับผู้มาเยือน ผู้เยี่ยมชมอาคารของฮอลโลจจะได้สัมผัสกับพื้นที่ที่แสง วัสดุ และรูปทรงทำงานร่วมกันเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่ชวนไปกับประสบการณ์ทางเสียง แม้จะไม่มีเสียงจริงก็ตาม

ผลงานที่ชนะการประกวดแบบของอาคารแสดงดนตรี Sverdlovsk Philharmonic Concert Hall ในเมืองเยคาเตรินเบิร์ก ประเทศรัสเซีย โดย Zaha Hadid Architects บริษัทสถาปนิกของ ซาฮา ฮาดิด (Zaha Hadid) ผู้ล่งลับ เป็นหนึ่งในตัวอย่างของการออกแบบที่ได้แรงบันดาลใจมาจากคลื่นเสียง ถึงแม้ว่าดนตรีอาจจะไม่ใช่แรงบันดาลใจหลักของฮาดิด แต่เธอหมักเน้นแนวคิดนามธรรมที่เกี่ยวกับความเคลื่อนไหว คลื่นเสียงซึ่งมีความเป็นรูปร่างนามธรรมสามารถตอบแนวความคิดของฮาดิดได้เป็นอย่างดี ด้วยเน้นที่การเลียนแบบรูปลักษณ์ไดนามิกและการไหลของคลื่นเสียงให้กลายเป็นพื้นที่และโครงสร้างภายนอกอาคารมีเส้นสายราวกับเส้นเสียงที่เคลื่อนไหวอยู่ ส่วนภายในห้องแสดงคอนเสิร์ตก็ยังคงใช้แนวทางนี้ด้วยการเลียนแบบรูปแบบธรรมชาติของการสะท้อนของเสียงอีกด้วย (Zaha Hadid Architects, n.d.)

ภาพ 6

Sverdlovsk Philharmonic Concert Hall โดย Zaha Hadid Architects



หมายเหตุ. From *Sverdlovsk Philharmonic Concert Hall*, by Zaha Hadid Architects, n.d., Retrived July 10, 2025, from (<https://www.zaha-hadid.com/architecture/sverdlovsk-philharmonic-concert-hall/>)

ถึงแม้เสียงจะเป็นปรากฏการณ์ที่มองไม่เห็น แต่สถาปนิกก็ได้แสดงให้เห็นถึงความสามารถ ในการทำให้สิ่งที่จับต้องไม่ได้กลายเป็นรูปธรรม สถาปนิกได้นำเอาการสร้างภาพจากเสียงมา ใช้ทั้งในฐานะเครื่องมือออกแบบรูปทรงของโครงสร้าง การนำมาเป็นสัญลักษณ์เพื่อบอกเล่าและ เก็บรักษาเรื่องราวของพื้นที่ และองค์ประกอบด้านสุนทรียศาสตร์ นำไปสู่การสร้างอาคารที่ ตอบสนองประสบการณ์การรับรู้ของมนุษย์ และด้วยเครื่องมือที่เอื้ออำนวยในการวิเคราะห์ ปรากฏการณ์เสียงมากขึ้น

เสียงที่จับต้องได้ในผลิตภัณฑ์

นักออกแบบผลิตภัณฑ์ได้นำแนวทางแปลงข้อมูลเสียงให้เป็นภาพมาเป็นเครื่องมือใน การออกแบบวัตถุที่จับต้องได้ โดยไม่ได้มีจุดประสงค์แต่เพียงความงามทางสุนทรียศาสตร์ เท่านั้น แต่ยังเป็นสะพานเชื่อมประสาทสัมผัส ทำให้ผู้ใช้มีโอกาสได้มีปฏิสัมพันธ์กับเสียงในอีก รูปแบบหนึ่ง โดยใช้หลักการที่ได้รับอิทธิพลมาจากสาขาวิชาต่าง ๆ เช่น การประมวลผล สัญญาณเสียง และจิตวิทยาการรับรู้ การออกแบบข้ามศาสตร์เหล่านี้ช่วยเสริมการออกแบบ ผลิตภัณฑ์โดยให้ผู้ใช้ได้ตอบกับเสียงในรูปแบบที่แตกต่างออกไป

ตัวอย่างหนึ่งในการแปลงข้อมูลเสียงให้เป็นงานออกแบบสามมิติ คือผลงานคอลเลกชัน แจกัน Sound Vases ของบริษัทโกลบอล วิวส์ (Global Views Company) ผู้ผลิตสินค้า ตกแต่งบ้านในสหรัฐอเมริกา ที่ได้สร้างสรรค์คอลเลกชันแจกันเซรามิกโปรตุเกสขึ้น กระบวนการ ออกแบบแจกันนี้เริ่มต้นจากการการบันทึกเสียงร้องเพลงของนักร้องในอารามอัลโคบาซา (Alcobaça Monastery) อารามคาทอลิกของคณะนักบวชซิสเตอร์เซียนที่ได้ขึ้นทะเบียนเป็น มรดกโลกทางวัฒนธรรมของประเทศโปรตุเกส จากนั้นนักออกแบบได้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ ประมวลผลเสียงร้องและแปลงคลื่นความถี่ของเสียงเป็นรูปทรงสามมิติที่นำมาเป็นโครงสร้าง ของแจกัน และใช้เครื่องพิมพ์ 3 มิติพิมพ์แม่แบบสำหรับหล่อแจกันขึ้นมา (Global Views, 2024) วิธีการนี้สะท้อนให้เห็นว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์สามารถรักษาลักษณะอันสันของเสียง ไว้เป็นวัตถุได้ เหมือนกับที่ภาพถ่ายสามารถบันทึกความทรงจำทางภาพได้ โดยเปลี่ยน ปรากฏการณ์ที่มองไม่เห็นให้กลายเป็นสิ่งที่จับต้องได้และถาวร

ภาพ 7

จากเสียงร้องของนักร้องที่บันทึกภายในอารามอัลโคบาซา สุวีโครงสร้างของแจกัน Sound Vases

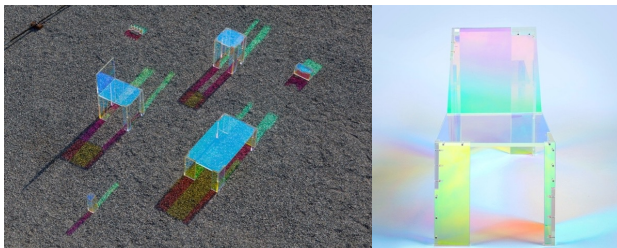


หมายเหตุ. From Sound Vases [Video], by Global Views and STUDIO A Home, 2024, (<https://youtu.be/ao1cvoalxqE>)

นักร้องแบบคนอื่น ๆ ก็ได้สำรวจแนวคิดที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของการสร้างภาพเสียงในการออกแบบผลิตภัณฑ์ เช่น เฟอร์นิเจอร์คอลเลกชัน The French Touch โดยสตูดิโอออกแบบ Joogii ของจูเลียต มุตซ์เก เฟลิปเปल्ली (Juliette Mutzke-Felippelli) และดีโอโก เฟลิปเปल्ली (Diogo Felippelli) ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากดนตรีแนวเฮาส์ของฝรั่งเศสและศิลปินอย่าง Daft Punk ในยุค 90 คอลเลกชันนี้ประกอบด้วยชิ้นงานต่าง ๆ เช่น แก้ว โต๊ะ แจกัน และเครื่องประดับ ที่ทำจากอะคริลิกและฟิล์มไดโคริก ทำให้เกิดสเปกตรัมสีรุ้งเมื่อสะท้อนกับแสง ผลงานโครงสร้างของเฟอร์นิเจอร์ที่มีการทับซ้อนกันเปรียบเสมือนการเรียงเรียงดนตรีในยุคนี้ที่นิยมการใช้แซมเพิล (Sample) ทับซ้อนกันหลายชั้นเพื่อสร้างเสียงที่เป็นเอกลักษณ์ นอกจากนั้นทั้งคู่ยังได้จัดทำมิกซ์เทปประกอบคอลเลกชันชิ้นมาด้วยเพื่อมอบประสบการณ์ที่มากขึ้นอีกชั้นให้กับผู้ใช้ (Alioto, 2022)

ภาพ 8

เฟอร์นิเจอร์คอลเลกชัน The French Touch โดยสตูดิโอออกแบบ Joogii



หมายเหตุ. From The French Touch Collection, by Joogii, n.d., Retrived July 10, 2025, from (<https://www.joogiidesign.com/>)

REIFY บริษัทสตาร์ทอัพจากนิวยอร์ก ได้พัฒนาแนวทางในการนำความจริงเสมือนเข้ามาสู่ดนตรี ผ่านประติมากรรมภาพพิมพ์สามมิติที่เรียกว่า โทเท็ม (Totem) ประติมากรรมภาพพิมพ์สามมิติ ที่แปลงดนตรีให้กลายเป็นประสบการณ์ที่จับต้องได้ แต่ละโทเท็มได้รับการออกแบบรูปทรงโดยอิงตามข้อมูลของดนตรีที่รวมถึงคลื่นความถี่ อารมณ์ และลักษณะเฉพาะของดนตรี ผู้ใช้สามารถสแกนประติมากรรมเหล่านี้ผ่านแอปพลิเคชัน augmented reality ภาพประติมากรรมที่โต้ตอบกับเพลง ให้ผู้ฟังได้รับประสบการณ์ที่มากขึ้นในการฟังเพลง

ภาพ 9

การรับชมภาพผ่าน augmented reality ของประติมากรรมโทเท็ม

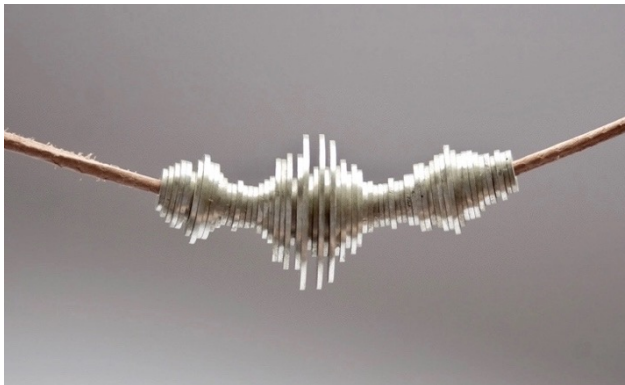


หมายเหตุ. From *What songs look like as 3-D Printed Sculptures*, By Stinson, L., 2015, (<https://www.wired.com/2015/07/reify-3-d-printed-song-sculptures/>)

นอกจากดนตรีแล้ว นักออกแบบยังได้รับแรงบันดาลใจจากเสียงอื่น ๆ เช่น เสียงพูด และภูมิทัศน์ทางเสียง (soundscape) เครื่องประดับจากคลื่นเสียง Soundwave.love โดย เดวิด บิเซอร์ (David Bizer) นักออกแบบจากเบอร์ลิน โดยวิธีการคือ ให้ผู้ที่ซื้อเครื่องประดับส่งเสียงคำพูดที่ต้องการผ่านเว็บไซต์ ไฟล์เสียงนั้นจะถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นคลื่นเสียงที่นำไปผ่านโดยใช้เทคนิคเลเซอร์คัทและการพิมพ์สามมิติ กลายเป็นเสียงที่สวมใส่ได้ และเป็นการออกแบบมีเอกลักษณ์เฉพาะบุคคล (Personalization) แนวทางนี้ไม่เพียงแต่เชื่อมระหว่างประสบการณ์การได้ยินและการมองเห็นเท่านั้น แต่ยังทำให้การออกแบบมีความหมายกับผู้ใช้อีกด้วย (Trendacosta, 2014)

ภาพ 10

เครื่องประดับจากคลื่นเสียง โดยเดวิด บีเซอร์



หมายเหตุ. From *soundwave.love – personalized jewelry shaped by your voice*, By Soundwave.love, n.d., Retrived July 10, 2025, from (<https://soundwave.love/>)

แนวทางในการเชื่อมโยงภาพและเสียงเหล่านี้มีความเกี่ยวข้องกับการรับรู้ปรากฏการณ์ซินเนสทีเซีย ซึ่งประสาทสัมผัสหนึ่งจะไปกระตุ้นประสาทสัมผัสอื่น มีวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์หลายฉบับที่ได้ศึกษาการนำประสบการณ์ซินเนสทีเซียมาประยุกต์กับการออกแบบเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีขึ้นให้กับผู้ใช้ RuiKun et al. (2023) ให้ความสำคัญกับการนำซินเนสทีเซียมาใช้ในการปรับปรุงประสบการณ์ในการใช้ผลิตภัณฑ์ ด้วยการขยายช่องทางการรับรู้ทางประสาทสัมผัสของผู้ใช้ตามแนวคิดพหุประสาทสัมผัส ซึ่งสอดคล้องกับ Merter (2017) ที่เน้นย้ำบทบาทของซินเนสทีเซียในการพัฒนาวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ส่งเสริมประสบการณ์ข้ามผัสสะ (cross-modal sensory) การนำเสนอวิธีการสัมผัสดนตรีด้วยประสาทสัมผัสทางการมองเห็นและทางกายภาพ จึงนับได้ว่าเป็นแนวทางที่เกี่ยวข้องกับซินเนสทีเซียอย่างลึกซึ้ง

เมื่อเทคโนโลยีก้าวการพิมพ์ 3 มิติ วัสดุแข็งได้ตอบ หรือเทคโนโลยีเสมือนจริง มีความก้าวหน้ามากขึ้น การเปลี่ยนประสบการณ์เสียงให้เป็นภาพในการออกแบบผลิตภัณฑ์ก็สามารถพัฒนาอย่างต่อเนื่อง นักออกแบบสามารถค้นหาแนวคิดใหม่ ๆ โดยผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับการคิดสร้างสรรค์เพื่อเสริมสร้างปฏิสัมพันธ์และมอบประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสที่ดีให้กับผู้ใช้

ลักทอเสียงลงบนเสื้อผ้า

หากพูดถึงแฟชั่นและดนตรี คงปฏิเสธไม่ได้ว่าทั้งสองสิ่งนี้เป็นอิทธิพลให้กันและกัน และก่อร่างสร้างวัฒนธรรมร่วมกันมาหลายยุคสมัย แต่นอกเหนือจากดนตรีแล้ว เสียงหรือแม้แต่ความเงียบก็เป็นแรงบันดาลใจให้นักออกแบบแฟชั่นหลายคนได้ค้นหาแนวทางที่ลึกซึ้งในการถ่ายทอดการเคลื่อนไหวของคลื่นเสียง และประสาทสัมผัสทางการได้ยินออกมาเป็นทางลวดลาย โครงสร้าง หรือประสบการณ์ในการสวมใส่

การผสมผสานการสร้างภาพจากเสียงเข้ากับการออกแบบลวดลายบนผืนผ้า เป็นแนวทางหนึ่งที่นักออกแบบแฟชั่นนำมาประยุกต์ใช้ กลุ่มนักออกแบบแฟชั่น ThreeASFOUR จากนิวยอร์ก ได้ออกแบบคอลเลกชัน CymaSCOPE ที่มาจากการศึกษาเกี่ยวกับการถอดรหัสเสียงหรือไซมาติก (cymatics) ซึ่งเป็นวิธีการแปลงเสียงเป็นภาพโดยใช้ความถี่ของคลื่นเสียงไปสร้างแรงสั่นสะเทือนบนพื้นผิวที่มีวัตถุขนาดเล็ก เช่น ทราย แป้ง เกลือ หรือน้ำ แรงสั่นจะทำให้วัตถุนั้นเคลื่อนไหวเกิดเป็นลวดลายเรขาคณิตหลากหลายรูปแบบ (เกรียงศักดิ์ รักษาเดช, 2022) โดย ThreeASFOUR ได้แรงบันดาลใจจากภาพถ่ายของนักวิทยาศาสตร์และช่างภาพ Linden Gledhill ที่บันทึกการสั่นสะเทือนของน้ำที่เกิดจากเสียง จึงได้นำภาพเรขาคณิตที่เกิดจากธรรมชาติเหล่านี้มาผสมผสานเข้ากับการออกแบบเสื้อผ้า (Fragala-Smith, 2018) โดยใช้เทคโนโลยีการพิมพ์ลวดลายดิจิทัลที่มีความซับซ้อน เป็นการนำเอาปรากฏการณ์เสียง มาทำให้เกิดการออกแบบที่มีเอกลักษณ์

ภาพ 11

ชุดจากคอลเลกชัน CymaSCOPE ของ ThreeASFOUR และภาพถ่ายของ Linden Gledhill



หมายเหตุ. ภาพซ้าย From CymaSCOPE, by ThreeASFOUR, 2018, (<https://threeasfour.com/pages/cymascope>) ภาพขวา From Cymatic, by Linden Gledhill Photography, n.d., Retrived July 10, 2025, from (<https://www.lindengledhill.com/new-gallery>)

นอกจาก ThreeASFOUR แล้ว นักออกแบบแฟชั่นชาวดัชต์ ไอริส วาน เฮอร์เพน (Iris Van Herpen) ผู้โดดเด่นในเรื่องของการนำเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์มารวมเข้ากับเสื้อผ้า ก็มีความสนใจในการถอดรหัสเสียงโซมาติกเช่นกัน ในคอลเลกชัน เซย์จาคุ (Seijaku) ปีค.ศ. 2016 วาน เฮอร์เพน ไม่ได้ใช้เพียงลวดลายอันเกิดจากเสียงให้อยู่บนลายผ้าเท่านั้น แต่ยังนำมาใช้ในการออกแบบโครงสร้างของเสื้อผ้าด้วย ซึ่งการถอดรหัสเสียงโซมาติกนั้น ยิ่งคลื่นเสียงมีความถี่สูงเท่าไร รูปแบบที่ออกมา ก็ยังมีรายละเอียดที่ซับซ้อนมากขึ้นเท่านั้น ทำให้การตัดเย็บที่จะสามารถสร้างรูปแบบสามมิติที่สะท้อนถึงคุณสมบัติทางเสียงได้ เป็นเรื่องที่ท้าทายเป็นอย่างมาก ทำให้วาน เฮอร์เพน ได้ทดลองวัสดุใหม่ ๆ เช่น การใช้ไหมที่บางกว่าเส้นผม 5 เท่า ถักทอแล้วย้อมด้วยเทคนิคดั้งเดิมของญี่ปุ่นที่เรียกว่า ชิโบริ เพื่อให้ได้ลวดลายคลื่นเสียง หรือ ชุดเดรสคล้องคอที่ใช้เทคนิคเลเซอร์คัทแล้วยึดกันด้วยลวดสีดำ ขดไปรอบ ๆ ร่างกายเพื่อเลียนแบบคลื่นเสียงในเปลือกหอย เป็นแนวทางใหม่ในการสร้างเครื่องแต่งกายและนวัตกรรมด้านวัสดุ นอกจากนี้เธอยังได้จัดแสดงเสื้อผ้าโดยการผสมผสานศิลปะการแสดงขามสมาธิ (Zen bowl) โดยคาซุมะ นากายะ (Kazuma Nagaya) ศิลปินชาวญี่ปุ่น สอดคล้องกับชื่อคอลเลกชัน เซย์จาคุ ซึ่งแปลว่าการค้นพบความสงบท่ามกลางความวุ่นวาย การแสดงนี้เป็นดังประสบการณ์ที่ทำให้ผู้ชมได้รับรู้เสียงของเสื้อผ้าไปด้วย (Herpen, 2016)

ภาพ 12

ชุดจากคอลเลกชัน เซย์จาคุ ของ ไอริส วาน เฮอร์เพน



หมายเหตุ. From *Seijaku*, by Herpen, I. V., 2016, (<https://www.irisvanherpen.com/collections/seijaku>)

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยียังมีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาการเปลี่ยนเสียงเป็นภาพไปอีกระดับ เมื่อนักออกแบบเกิดแนวคิดเกี่ยวกับเสื้อผ้าที่ได้คิดค้นนวัตกรรมที่ทำให้เสื้อผ้าที่สวมใส่สามารถตอบสนองต่อเสียงได้ หยิง เกา (Ying Gao) หนึ่งในนักออกแบบที่คิดค้นเสื้อผ้าที่ตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมแบบเป็นหลัก ผลงานของเธอมิรากรฐานที่ลึกซึ้งในความสัมพันธ์ระหว่างผู้สวมใส่ เสื้อผ้า และสิ่งเร้าภายนอก ผลงาน *Incertitudes* ในปีค.ศ. 2013 สร้างขึ้นมาเพื่อจะสื่อสารเกี่ยวกับความรู้สึกวิตกกังวล ความไม่แน่นอน ในปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้คน (Gao, 2013) *Incertitudes* ประกอบด้วยผ้าสีขาวที่หุ้มด้วยหมุดสีเงินกว่าพันเล่มที่ยื่นออกมาจากผ้า โดยหมุดจะตอบสนองต่อเสียงผู้คนและสภาพแวดล้อม เคลื่อนไหวเปลี่ยนรูปร่างและลวดลาย คล้ายคลื่นที่เคลื่อนไหว ผลงานของหยิง เกา ไม่เพียงแต่เป็นการทดลองนวัตกรรม และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ในการเปลี่ยนเสียงให้เป็นการเคลื่อนไหวเท่านั้น แต่ยังเป็นการขยายแนวทางการสื่อสารเรื่องราวผ่านเสื้อผ้าอีกด้วย

ภาพ 13

ผลงาน *Incertitude* ของ หยิง เกา (Ying Gao)



หมายเหตุ. From *Incertitudes*, by Ying Gao, 2013, (<http://yinggao.ca/interactifs/incertitudes/>)

การสร้างภาพจากเสียงเป็นแรงบันดาลใจให้กับนักออกแบบแฟชั่นในการค้นหาแนวทางสร้างสรรค์และเทคนิคที่น่าสนใจมากมาย การผสมผสานระหว่างเสียงและแฟชั่นทำให้เสื้อผ้าไม่เพียงแต่สะดุดตา แต่ยังสามารถสื่อสารความหมายที่ลึกซึ้งอีกด้วย การนำเสนอเรื่องราวของเสื้อผ้าผ่านเสียงที่ถ่ายทอดออกมาเป็นรูปร่าง นับเป็นการผสมผสานที่สวยงาม ซึ่งขยายขอบเขตของการออกแบบแฟชั่นออกไป ดังที่วาน เฮอเพน ได้กล่าวไว้ในบทสัมภาษณ์ไว้ว่า

“ดนตรีเป็นแรงผลักดันที่สำคัญในกระบวนการทำงานทั้งหมดของฉัน เป็นทั้งพลังงานและแรงบันดาลใจ เมื่อฟังดนตรี ฉันจะเห็นภาพหรือโครงสร้างโดยอัตโนมัติ ราวกับว่าฉันกำลังแปลคลื่นเสียงเป็นคลื่นของภาพ สิ่งนี้ช่วยให้ฉันพบสมดุลที่เหมาะสมเวลาที่ฉันออกแบบเสื้อผ้า” (Fluoro, 2016)

บทสรุป

การเปลี่ยนประสบการณ์เสียงเป็นภาพในงานออกแบบ เป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานของนักออกแบบ โดยนักออกแบบต่างได้คิดค้นแนวทางของตนเองเพื่อที่จะตีความเสียงออกมาเป็นภาพ ไม่ว่าจะเป็นการคำนวณทางคณิตศาสตร์ การใช้เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ หรือการตีความผ่านสัญลักษณ์ทางศิลปะ นักออกแบบในหลายแขนงยังมองหาการพัฒนาแนวทางอย่างต่อเนื่องจากองค์ความรู้และเทคโนโลยีใหม่ ๆ ที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้เพื่อให้ผลงานออกแบบสามารถตอบสนองจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์ที่ต้องการ และสามารถสร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์

จากการศึกษาประวัติศาสตร์ และตัวอย่างผลงานในการออกแบบสถาปัตยกรรม การออกแบบผลิตภัณฑ์ และการออกแบบแฟชั่น พบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างประสาทสัมผัสทั้งสองนี้ ผังรากลึกอยู่ในประวัติศาสตร์ศิลปะและการออกแบบเสมอมา ตั้งแต่การเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างรูปทรงไปจนถึงขั้นระดับปรัชญา โดยกระแสนิยมของดนตรี วัฒนธรรมทางดนตรี และแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับเสียง เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งอิทธิพลโดยตรงต่อนักออกแบบ เช่น ดนตรีอวองการ์ดที่ผ่านการเรียบเรียงเสียงอิเล็กทรอนิกส์ของยานนาคิส ผู้มองดนตรีเป็นผ่านเลนส์คณิตศาสตร์ หรือ เสียงเยียวยาจิตวิญญาณที่เป็นแรงบันดาลใจในเสื้อผ้าของวาน เฮอเพน ซึ่งสะท้อนถึงความเชื่อในปรัชญาตะวันออก เป็นต้น นอกจากนี้ จากการศึกษาพบว่านักออกแบบที่มีการเปลี่ยนเสียงเป็นภาพ มักอาศัยความรู้จากศาสตร์ข้ามสาขาค่อนข้างมาก การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีด้านวัสดุ สื่อ และนวัตกรรมในการออกแบบ จึงเป็นอีกปัจจัยสำคัญในการพัฒนาผลงานทางด้านนี้ เห็นได้จากผลงานหลาย ๆ ชิ้นที่ใช้การประมวลผลในคอมพิวเตอร์ เครื่องพิมพ์

สามมิติ หรือ การใช้แอปพลิเคชันเข้ามาผสมผสาน ทำให้เกิดความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์งานที่หลากหลาย

ดังนั้น เมื่อหันมาพิจารณาเทรนด์ที่เกี่ยวกับเสียงในปัจจุบัน จะพบว่ามีย่านวัฒนธรรมของเสียงที่น่าสนใจและกำลังได้รับความนิยม ที่สามารถนำมาศึกษาต่อและนำมาต่อยอดในงานออกแบบสาขาต่าง ๆ ได้ เช่น คลิปเสียงตึกตอก พอตแคส เสียงเอเอสเอ็มอาร์ (ASMR) เฉดสีของคลื่นเสียง (colors of noise) หรือแม้แต่เสียงจากปัญญาประดิษฐ์ (AI-generated Sound) เป็นต้น เสียงเหล่านี้สามารถเป็นโอกาสสำหรับความคิดสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ ๆ และนอกจากนี้ยังอาจเป็นแนวทางให้นักออกแบบนำเสียงไปผสมผสานกับประสาทสัมผัสอื่น ๆ เช่น กลิ่น หรือรสชาติ เพื่อเพิ่มประสบการณ์การรับรู้ให้กับผู้ใช้ซึ่งเป็นศาสตร์ที่สำคัญสำหรับนักออกแบบในปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- เกรียงศักดิ์ รักษาเดช. (2022). การแปรเปลี่ยนแฉวโน้ตสิบสองเสียงบทเพลงเอโหนดจากบทประพันธ์ คอนแชร์โตสำหรับเครื่องดนตรี 9 ชนิดให้เป็นสีในวงล้อคู่ 5. *DEC Journal*, 1(1), 11-49. <https://doi.org/10.69598/decorativeartsjournal.1.11-49>
- อภิรักษ์ เจียรพินิจนันท์ และ ชัยยศ อิชฎ์วรพันธุ์. (2567). บทบาทของดนตรีกับการขยายพื้นที่ในการแสดงออกทางศิลปะ. *วารสารวิจัยศิลปกรรมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 15(1). <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal/article/view/254651/179811>
- Alioto, D. (2022). *The shadow of Moroder: Joogii expands French touch collection*. Wallpaper. <https://www.wallpaper.com/design/joogii-french-touch>
- Fragala-Smith, K. (2018). *Interview: ThreeASFOUR x Epson's cymaSCOPE capsule*. TWELV. <https://twelvny.com/fashion/interview-threeasfour-x-epscons-cyma-scope-capsule?page=10>
- Gao, Y. (2013). *Incertitudes*. <http://yinggao.ca/interactifs/incertitudes/>
- Global Views. (2024). *Sound vase collection*. [Video]. YouTube. <https://youtu.be/ao1cvoalxqE>
- Herpen, I. V. (2016). *Seijaku*. <https://www.irisvanherpen.com/collections/seijaku>
- Joogii. (n.d.). *The French touch collection*. Retrived July 10, 2025, From <https://www.joogiidesign.com/>
- Kiourtsoglou, E. (2022). Tools of immersion: Drawing the acoustic atmosphere of the Philips pavilion. In *The sound of architecture: Acoustic atmospheres in place* (pp. 161-176). Leuven University Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctv26dhjbs.14>
- Linden Gledhill Photography. (n.d.). *Cymatic*. Retrived July 10, 2025, from <https://www.lindengledhill.com/new-gallery>
- Analysis of the application of synaesthesia concept in modern product design
- Merter, S. (2017). Synesthetic approach in the design process for enhanced creativity and multisensory experiences. *The Design Journal*, 20, S4519-S4528. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352948>
- O'Neill, S. (2023). Towards a semiotics of visual music. In A. López-Varela Azcárate (Ed.), *The Intermediality of Contemporary Visual Arts*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.110777>
- RuiKun, Y., Abidin, S. Z., & Vermol, V. (2023). Analysis of the application of syn-

- aesthesia concept in modern product design. *Proceedings of the Design Society*, 3, 565-572. <https://doi.org/10.1017/pds.2023.57>
- Salisi, J. (2021). *Remembering R. Murray Schafer*. Simon Fraser University. <https://www.sfu.ca/communication/news-and-community/researchnews/remembering-r--murray-schafer.html>
- Schewe, E. (2018). *How the Brownie camera made everyone a photographer*. JSTOR Daily. <https://daily.jstor.org/how-the-brownie-camera-made-everyone-a-photographer/>
- Soundwavelove. (n.d.). *Soundwavelove – personalized jewelry shaped by your voice*. Retrived July 10, 2025, From <https://soundwave.love/>
- Spence, C., & Stefano, N. D. (2022). Coloured hearing, colour music, colour organs, and the search for perceptually meaningful correspondences between colour and sound. *i-Perception*, 13, 204166952210928. <https://doi.org/10.1177/20416695221092802>
- Steven Holl Architects. (2024). *Designing Maggie’s centre barts, London – Steven Holl Architects*. [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hYRgxANoB2k>
- Stinson, L. (2015). *What songs look like as 3-D Printed Sculptures*. <https://www.wired.com/2015/07/reify-3-d-printed-song-sculptures/>
- ThreeASFOUR. (2018). *CymaSCOPE*. <https://threeasfour.com/pages/cymascope>
- Trendacosta, K. (2014). *Use sound waves to make personalized jewelry*. Gizmodo. <https://gizmodo.com/use-sound-waves-to-make-personalized-jewelry-1499620512>
- Zaha Hadid Architects. (n.d.). *Sverdlovsk philharmonic concert hall*. Retrived July 10, 2025, From <https://www.zaha-hadid.com/architecture/sverdlovsk-philharmonic-concert-hall/>
- Zhang, Y., Pan, Y., & Zhou, J. (2018). Study on application of audio visualization in new media art. *Journal of Physics: Conference Series*, 1098, 012003. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1098/1/012003>
- Zwerger, S. (2017). Notation als Entwurf: Iannis Xenakis’ Philips-Pavillon. In F. Irmgard, G. Claudia, & H. G. H. Franziska (Eds.), *Spatial Expeditions* (pp. 112-121). JOVIS. <https://doi.org/doi:10.1515/9783868598377-011>



DEC
JOURNAL
Art and Design

หลักเกณฑ์การวัดทำต้นฉบับบทความ เพื่อพิจารณาเผยแพร่ใน DEC Journal : Art and Design คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

DEC Journal : Art and Design คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นวารสารเผยแพร่ในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์และตีพิมพ์เพื่อเผยแพร่ความก้าวหน้าผลงานวิชาการ บทความวิจัยและบทความวิชาการทางด้านศิลปะ การออกแบบและสาขาวิชาที่เกี่ยวข้อง เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบภายใน เครื่องเคลือบดินเผา ออกแบบเครื่องแต่งกาย ประยุกต์ศิลปศึกษา ออกแบบเครื่องประดับ ศิลปะการออกแบบดิจิทัล ศิลปะการออกแบบศิลปศึกษา ทัศนศิลป์ หัตถศิลป์และหัตถกรรม ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม ศิลปะการออกแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ ให้แก่อาจารย์ นักศึกษา และนักวิชาการทั้งภายในและภายนอกสถาบัน โดยมีหลักเกณฑ์ในการนำผลงานของผู้สนใจส่งผลงานมาตีพิมพ์ใน DEC Journal : Art and Design ต้องได้รับการตรวจสอบทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรงกับสาขาวิชา 3 คนต่อ 1 บทความ เพื่อให้วารสารมีคุณภาพระดับมาตรฐานสากลที่ส่งเสริมงานวิชาการ มีประโยชน์และสามารถอ้างอิงได้ ผลงานที่ส่งมาต้องมีความน่าสนใจ มีประเด็นสำคัญของผู้เขียนที่ชัดเจนด้วยองค์ความรู้ที่ทันสมัย และต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยเสนอหรือกำลังเสนอเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการใดมาก่อน โดย DEC Journal : Art and Design รับต้นฉบับทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

กำหนดออกปีละ 3 ฉบับ

ฉบับที่ 1 มกราคม - เมษายน

ฉบับที่ 2 พฤษภาคม - สิงหาคม

ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม

1. ประเภทของบทความที่เผยแพร่

1.1 บทความวิชาการ (Academic Article) เป็นบทความที่ผู้เขียนได้เขียนด้วยการนำเสนอแนวคิด วิเคราะห์ วิวิจารณ์ 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 อยู่ลำดับลงมาจากชื่อเรื่อง หากมีผู้เขียนบทความหลายคนที่ตั้งกัต่างหน่วยงานกันให้ใช้ตัวอักษรอารบิกตัวเล็กกำกับเหนือตัวอักษรสุดท้ายของนามสกุลแต่ละคนใส่เครื่องหมายจุลภาค (, comma) ถัดจากตัวอักษรอารบิก ตามด้วยเครื่องหมายดอกจัน (asterisk) สำหรับรายละเอียดสถานะของผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 14

2.5 ที่อยู่ผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากชื่อผู้เขียนบทความ ให้เขียนเรียงลำดับตามตัวอักษรอารบิกที่กำกับไว้ในส่วนของชื่อผู้เขียนบทความ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 12

2.6 อีเมลผู้เขียนบทความ อยู่ลำดับลงมาจากที่อยู่ผู้เขียนบทความ ให้ใส่อีเมลของผู้เขียนบทความที่สามารถติดต่อได้ในระหว่างดำเนินการ ให้ใช้ตัวอักษร TH Sarabun NEW ขนาดตัวอักษร 12

2.7 บทคัดย่อ (abstract) หรือ บทสรุป (summary) ให้มีเพียงย่อหน้าเดียวโดยไม่ใช้หัวข้อย่อยในบทคัดย่อ ระบุความยาวไม่ควรเกิน 250-300 คำ หากเป็นบทคัดย่อภาษาไทยต้องมีบทคัดย่อทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ผู้เขียนบทความควรกำหนดคำสำคัญ (key-words) 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)

เพื่อแสดงสิ่งสำคัญของประเด็นในแต่ละหัวข้อโดยเรียงเรียงอย่างต่อเนื่อง
นำไปสู่ความคิดเห็นของผู้เขียนในประเด็นของเนื้อหาบทความ

2.8.2 บทความวิจัย ประกอบด้วย

1. หน้าชื่อเรื่อง

- ชื่อเรื่อง
- ชื่อผู้เขียนบทความ (ระบุผู้เขียนบทความสำหรับติดต่อ)
- สังกัด (คณะ มหาวิทยาลัย จังหวัด) และอีเมลผู้เขียนบทความ

2. บทคัดย่อ

- บทคัดย่อต้องระบุถึงความสำคัญของเรื่อง วัตถุประสงค์ วิธีการศึกษา ผลการศึกษา และบทสรุป ความยาว 250-300 คำ

3. เนื้อหาบทความ

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

ขั้นตอนการพิจารณาจากผู้ประเมินพิจารณาบทความ

1. การตอบรับหรือปฏิเสธบทความ

กองบรรณาธิการพิจารณาบทความเมื่อได้รับบทความจากผู้เขียน แล้วแจ้งผลการพิจารณาตอบรับหรือปฏิเสธบทความให้ผู้ส่งบทความทราบภายใน 15 วัน หากบทความมีรูปแบบหรือองค์ประกอบไม่ตรงตามหลักเกณฑ์การจัดทำต้นฉบับบทความที่วารสารกำหนด ฝ่ายประสานงานจะติดต่อกับผู้ส่งบทความเพื่อให้ปรับปรุงแก้ไขภายใน 15 วัน

2. การประเมินบทความ

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

3. ผลการประเมินบทความ

บทความที่ผ่านการประเมิน คือ บทความที่ได้รับผลการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิในระดับ ดี ดีมาก ดีเด่น ทั้งนี้ ผลการพิจารณาของผู้ประเมินบทความถือเป็นสิ้นสุด โดยไม่มีการทบทวนบทความที่ไม่ผ่านการประเมินหรือทบทวนระดับผลการประเมินอีกครั้ง หรือเปลี่ยนแปลงผู้ประเมินบทความใหม่ในทุกกรณี

4. การแจ้งผลการประเมินบทความ

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

5. การตอบรับการเผยแพร่บทความ

บทความที่ผ่านการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ประเมิน จะได้รับการพิจารณาอีกครั้งจากกองบรรณาธิการ แต่เป็นในรายละเอียดของรูปแบบบทความ การใช้ภาษา และการพิสูจน์อักษร โดยพิจารณาจากความง่ายต่อการอ่านบทความ จากนั้นกองบรรณาธิการจะแจ้งข้อเสนอให้ผู้ส่งบทความแก้ไขปรับปรุง เมื่อแก้ไขปรับปรุงเสร็จสมบูรณ์แล้ว ให้ถือวันที่บรรณาธิการให้ความเห็นชอบแก้ไขบทความครั้งสุดท้ายเป็นวันแก้ไขบทความ และให้ถือวันที่บรรณาธิการมีหนังสือเป็นลายลักษณ์อักษรแจ้งการเผยแพร่บทความ เป็นวันตอบรับการตีพิมพ์บทความ

6. การเผยแพร่บทความ

บทความที่ได้รับหนังสือตอบรับการเผยแพร่จากบรรณาธิการวารสารแล้ว จะได้รับการเผยแพร่ผ่านระบบ DEC Journal : Art and Design ออนไลน์ (ThaiJO) ภายใน 30 วัน นับแต่วันออกหนังสือตอบรับการเผยแพร่ โดยที่การเผยแพร่ได้เรียงลำดับก่อนหลังตามวันที่บรรณาธิการวารสารมีหนังสือแจ้งการตีพิมพ์ให้ผู้ส่งบทความทราบ ตามลำดับอย่างเคร่งครัด โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงหรือทบทวนไม่ว่ากรณีใด

จริยธรรมการตีพิมพ์บทความใน DEC Journal : Art and Design คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

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

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

บทบาทและหน้าที่ของผู้เขียนบทความ

1. ผู้เขียนบทความต้องรับรองว่าผลงานที่เผยแพร่ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน และเป็นผลงานใหม่
2. ผู้เขียนบทความต้องศึกษารูปแบบการเขียนบทความตามเกณฑ์ของวารสารกำหนดให้ถูกต้องตามองค์ประกอบ
3. ผู้เขียนบทความต้องเขียนและนำเสนอผลงานตนเองทั้งหมด หากในผลงานมีการกล่าวถึงผลงานเขียนของผู้อื่น ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง และต้องมีการระบุให้ชัดเจนไว้ในเอกสารอ้างอิง ภายในบทความและเอกสารอ้างอิงท้ายบทความ
4. ผู้เขียนบทความต้องเขียนข้อเท็จจริงจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ การสร้างสรรค์ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่ค่านิ่งถึงผลประโยชน์ทางวิชาการจนมองข้ามหรือละเมิดสิทธิส่วนบุคคล หรือสิทธิมนุษยชน
5. ผู้เขียนบทความต้องไม่คัดลอกข้อความจากผลงานเดิมของตนเอง ในเรื่องเดียวกันไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่สร้างความเข้าใจว่าผลงานนั้นเป็นผลงานใหม่
6. ผู้เขียนบทความต้องระบุแหล่งทุนสนับสนุนในการทำวิจัย

7. ผู้เขียนบทความที่มีมากกว่า 1 คน ต้องมีบทบาทหน้าที่ในการวิจัย ค้นคว้าและเขียนบทความด้วยกันจริง

8. ผู้เขียนบทความต้องชี้แจงผลประโยชน์ทับซ้อนที่มีอยู่ในบทความให้กองบรรณาธิการทราบ ตั้งแต่เริ่มส่งบทความ

9. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบัน ที่ดำเนินการ หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์

10. ผู้เขียนบทความต้องไม่ละเมิดกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารไม่ว่าในช่องทางใด

11. บทความที่ไม่ผ่านการพิจารณาจากผู้ประเมินให้ ไม่สามารถนำมาประเมินใหม่ หรือนำมาเสนอใหม่ได้อีกครั้ง

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณากลับกรองคุณภาพของบทความเพื่อเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบ

2. บรรณาธิการมีหน้าที่ดำเนินการเผยแพร่บทความในวารสารตามรูปแบบ องค์ประกอบ และหลักเกณฑ์ที่วารสารกำหนด

3. บรรณาธิการต้องปกปิดข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ

4. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความที่เคยตีพิมพ์มาแล้ว มาเผยแพร่ซ้ำ

5. บรรณาธิการต้องจัดลำดับการเผยแพร่บทความให้เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดอย่างเคร่งครัด

6. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความของตน มาเผยแพร่ในวารสารที่รับผิดชอบขณะเป็นบรรณาธิการ

7. บรรณาธิการต้องไม่มีประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความ ผู้ประเมิน และผู้บริหาร

8. บรรณาธิการต้องกำกับไม่ให้เกิดการละเมิดสิทธิ แทรกแซงกระบวนการพิจารณา การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสาร

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความต้องไม่เปิดเผยข้อมูลและรักษาความลับของบทความ

2. ผู้ประเมินบทความต้องแจ้งให้บรรณาธิการวารสารทราบและปฏิเสธการประเมินบทความ หากพบว่าผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียนบทความที่ตนเป็นผู้ประเมิน

3. ผู้ประเมินบทความควรประเมินบทความที่ตรงกับสาขาวิชาที่ตนเชี่ยวชาญ พิจารณาหลักการ แนวคิด เนื้อหา รวมทั้งคุณภาพของการวิเคราะห์และความเข้มข้นของผลงานตามหลักวิชาการ

4. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินตามการวิชาการ ปราศจากอคติ ประเมินตามข้อเท็จจริงตามหลักการวิชาการ ไม่ใช่ความเห็นส่วนตัวที่ไม่มีข้อมูลมารองรับเพียงพอ

5. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินและให้ข้อคิดเห็น วิวิจารณ์เชิงวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนในเชิงรายละเอียดเพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยให้ความสำคัญต่อความก้าวหน้าทางการสร้างความรู้ทางวิชาการ

6. ผู้ประเมินบทความต้องระบุ แสดงให้เห็นผลงานวิชาการที่สำคัญต่อบทความที่ประเมิน แต่ผู้เขียนบทความไม่ได้กล่าวถึง หากมีส่วนใดส่วนหนึ่งหรือทั้งหมดของบทความที่เหมือนหรือมีความซ้ำซ้อนกับผลงานชิ้นอื่นที่เคยมีผู้ศึกษาไว้ก่อนแล้ว ต้องแจ้งให้บรรณาธิการรับทราบ

7. ผู้ประเมินบทความต้องไม่ละเมิด แทรกแซงกระบวนการพิจารณาบทความ การประเมินบทความ และการดำเนินงานของวารสารในทุกช่องทาง

การส่งบทความ สิ่งที่คุณเขียนบทความต้องนำส่ง

1. ใบสมัคร ตีพิมพ์ใน DEC Journal : Art and Design
2. ไฟล์ต้นฉบับบทความที่จัดพิมพ์ด้วย Microsoft word ในแบบฟอร์มตามที่วารสารได้เตรียมให้ โดยพิจารณาว่าเป็นบทความวิจัย หรือบทความวิชาการ โดยผู้เขียนสามารถปรับหัวข้อตามเหมาะสม แต่ควรรีดยึดขนาดของตัวอักษร การจัดหน้ากระดาษตามตัวอย่างจากไฟล์แล้วส่งในระบบ ThaiJO (Submission)

สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม :

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อาริรุ่งเรือง

areerungruang_s@silpakorn.edu

บรรณาธิการ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

โทรศัพท์ : 08-1619-3228

ID Line : supachai.joe

หมายเหตุ : ทักษะและข้อคิดเห็นในวารสารแต่ละฉบับเป็นของผู้เขียนบทความแต่ละท่าน มิใช่เป็นความคิดเห็นของกองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ทั้งนี้ กองบรรณาธิการหรือคณะมัณฑนศิลป์ ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยกับความคิดเห็นดังกล่าวเสมอไป



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



DEC Journal : Art and Design
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
เลขที่ 31 ถ.หน้าพระลาน แขวงพระบรมมหาราชวัง
เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200
โทรศัพท์: 02-221-5874, 02-221-5832
โทรสาร: 02-225-4350

