

**CREATIVE - RESEARCH -
INNOVATIONS :
THE IMPORTANT FACTORS
to IMPROVE THAILAND**

**สร้างสรรค์ - วิจัย -
นวัตกรรม : ปัจจัยสำคัญ
ในการพัฒนาประเทศ**



**THE 2nd INTERNATIONAL
ARTS and DESIGNS
Collaborative Exhibition 2020**

การประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้า
ทางศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบ
ระดับชาติ ครั้งที่ 2

Organized by: Faculty of **Fine and Applied Arts**,
Prince of Songkla University (PSU),
Pattani campus, Thailand.

Co-organizer by:

1. Faculty of Fine and Applied Arts,
Burapha University
2. Faculty of Fine and Applied Arts,
Dhurakij Pundit University
3. Faculty of Fine Arts, Banditpatanasilpa Institute



29 MAY 2020

presented by
Faculty of Fine and Applied Arts, Prince of Songkla University

**CREATIVE - RESEARCH -
INNOVATIONS :
THE IMPORTANT FACTORS
to IMPROVE THAILAND**

**สร้างสรรค์ - วิจัย -
นวัตกรรม : ปัจจัยสำคัญ
ในการพัฒนาประเทศ**



**THE 2nd INTERNATIONAL
ARTS and DESIGNS
Collaborative Exhibition 2020**

การประชุมวิชาการด้านความก้าวหน้า
ทางศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบ
ระดับชาติ ครั้งที่ 2

Organized by: Faculty of **Fine and Applied Arts**,
Prince of Songkla University (PSU),
Pattani campus, Thailand.

Co-organizer by:

1. Faculty of Fine and Applied Arts,
Burapha University
2. Faculty of Fine and Applied Arts,
Dhurakij Pundit University
3. Faculty of Fine Arts, Banditpatanasilpa Institute



29 MAY 2020



Principle & Objective

The 2nd International Arts and Designs Collaborative Exhibition 2020 organized to be a forum for exchanging and learning about creative works between artists, lecturers, students and interested persons in every way of all art-works, architecture, and other art fields' designs. The theme of this year is set to be: Creative - Research - Innovation: The Important Factors to Improve Thailand.

This project is a result of the cooperation of public and private universities in the fields of fine arts consisting of 4U PLUS network associates:

- 1.) Faculty of Fine and Applied Arts, Prince of Songkla University, Pattani Campus
- 2.) Faculty of Fine and Applied Arts, Dhurakij Pundit University
- 3.) Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University
- 4.) Faculty of Fine Arts Bunditpatanasilpa Institute

With the aim of this project as a forum for The faculty, students, and interested persons have presented academic works and creative works in the fields fine arts and designs to presented and displayed will be considered by a national qualified expert.

Moreover, there are also any art institutes organizations and international artists and designers from overseas such as Malaysia, China, Philippines, Taiwan, Korea, Italy, Germany, Canada, and USA, etc. which is an opportunity to exchange knowledge, experience and culture in creating designs in various ways that will be beneficial to the development of creative work in the future.

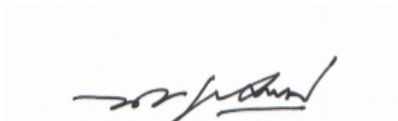


Message from The President, Prince of Songkla University

The 2nd National Conference and International Arts & Designs Exhibition “Creative - Research - Innovations: The Important Factors to Improve Thailand” which the Faculty of Fine and Applied Arts, Prince of Songkla University Pattani Campus be the host of this year’s project which is an extension of the cooperation of both public and private universities in the fields of fine arts consisting of Faculty of Fine and Applied Arts, Prince of Songkla University, Pattani Campus, Faculty of Fine and Applied Arts, Dhurakij Pundit University, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, and Faculty of Fine Arts Buditpatanasilpa Institute (Parties 4U PLUS network). There are also international organizations, art institutions and artists from overseas, both in Asia and Europe, submitting works to presentations such as Malaysia, Indonesia, Singapore, China, Republic of Korea, Taiwan, India, Italy, etc., which is an important opportunity for cognitive exchange knowledge, experience and culture in creating designs in the form of various that will be useful for academic development for creative works in the future.

This project arrangement is a forum for exchanging knowledge on research articles, academic articles, creative work, and articles for creative works between artists, faculty, students and general public which have the opportunity to present academic and creative works in all branches of fine arts contributions in other fields which has been distributed to the public. The work presented and displayed has been considered by highly qualified, experienced and national.

On behalf of Prince of Songkla University I appreciate the participants for presenting the research article, academic article, and exhibition of creative works this time. And thanks to all the operators for making the The 2nd National Conference and International Arts & Designs Exhibition to proceed smoothly with integrity and fulfilled all objectives which can modify the behavior to be in accordance with the current situation. It is a powerful collaboration in which it will continue to create a creative innovation in the fields of arts.



Assistant Professor Dr. Niwat Keawpradub
The President, Prince of Songkla University



Congratulatory Message from Vice President, Prince of Songkla University, Pattani Campus

The cooperation of public and private universities in the fields of fine arts that manages knowledge of art and design on the 2nd National Conference and International Arts & Designs Exhibition 2020 “Creative - Research - Innovations: The Important Factors to Improve Thailand” It is a collaborative management that integrates cooperation from sectors in the academic society to create and bring creative works to be an important factor in national development into people's daily lives to people who interest in the fields of fine arts and to be creative work for the benefit of all people.

I would like to note that in the year of 2020, the world is facing an outbreak of COVID-19 which all parts are affected. The organizing of the 2nd National Conference and International Arts & Designs Exhibition may also be affected. However, there is a chance in the crisis. We live in an age where we can present and appreciate creative works without limitation of location or time anymore by taking advantage of advanced information and communication technology which is an opportunity for at least two groups that are academic workers and artists to create works will have a new channel to present their works in the academic forum including online exhibition. In the field of art lovers, they can admire the works through an academic forum or visit the expansive exhibition across the border for 24 hours.

I believe that the 2nd National Conference and International Arts & Designs Exhibition 2020, regardless of the type of activity, participants will have a good opportunity. This activity will be a gathering of many experienced people by looking at the world with a deep understanding of all dimensions of beauty and meaning to convey the conceptual view to drive the "Creative-research-innovation" is a "significant factor in national development" with interest and is evident.



Associate Professor Imjit Lertpongsombat
Vice President, Prince of Songkla University,
Pattani Campus



Message from Dean of the Faculty of Fine and Applied Arts, Prince of Songkla University

The government's policy has formulated the concept of creative economy and digital economy as one of the key mechanisms to drive the country's economy. Thailand 4.0 is an important framework for driving Thailand's economy that relies on knowledge-based principles, creativity, imagine new ideas or intellectual property of individuals linked to social and cultural costs for developing digital technology including creating new entrepreneurs to be able to drive the economy from the foundation level up to the macro level to focus on the change and upgrade the production process and economic value added in both agricultural and industrial sectors in various dimensions.

The 2nd National Conference and International Arts & Designs Exhibition "Creative - Research - Innovations: The Important Factors to Improve Thailand" which is an extension of the cooperation of both public and private universities in the fields of fine arts consisting of Faculty of Fine and Applied Arts, Prince of Songkla University, Pattani Campus, Faculty of Fine and Applied Arts, Dhurakij Pundit University, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, and Faculty of Fine Arts Buditpatanasilpa Institute (Parties 4U PLUS network) to provide a forum for teachers, students and general public interested in transferring knowledge and creative researches in various fields of fine arts to the public and to develop a sustainable social service and government policies.

On behalf of Faculty of Fine and Applied Arts, Prince of Songkla University, Pattani Campus would like to thank all the participants in the project activities although the duration of project activities our world and our country are facing the epidemic situation of the corona virus infection 2019 (COVID - 19) which is considered as a significant obstacle to the organization of project activities with the cooperation of the 4U PLUS network members, the project activities have been well accomplished and sincerely hope that the knowledge gained from creative research in various fields of fine arts will become an important innovation to enhance community development progress society and the nation.

A rectangular box containing a handwritten signature in blue ink that reads "Sirichai Pummak".

Asst.Prof.Sirichai Pummak
Dean of Faculty of Fine and Applied Arts,
Prince of Songkla University



**Message from Dean of the Faculty of Fine and Applied Arts,
Dhurakij Pundit University**

This year, The IADCE Event and artists' art exhibition have been held for the second time, with the cooperation of 4 institutions including with Faculty of Fine and Applied Arts Burapa Faculty of Fine and Applied Arts Dhurakij Pundit University University Faculty of Fine and Applied Arts Prince of Songkla University Pattani Campus and Faculty of Fine Arts Banditpatanasilpa Institute, as usual In the previous year, We received a lot of works, both the number of submissions and the number of institutions interested in participating. With the organize event was very impressive. And this year too, has received a large number of participants. Although this year the Covid 19 epidemic occurred, but this event was able to be. Thankfully to the Faculty of Fine Arts of 4 institutions that organize events and those who are interested in submitting work very much, because if we lack them this event would not have happened. Finally, I would like to express my most gratitude to the hosts for this year. Faculty of Fine Arts Prince of Songkla University Pattani Campus Very much that did not give up still continuing to hold this event until successful Although we may be far apart and there is a big problem with the epidemic, but it does not hinder this event. I hope that this event is not the last event that we have together. But thought that there would be work and cooperation like this together again in the years to come

Thank you

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'N. Ourairat'.

Assistant Professor Nathakorn Ourairat
Dean of the Faculty of Fine and Applied Arts,
Dhurakij Pundit University



Message from Dean of the Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University

The 2nd National Conference and International Arts & Designs Exhibition “Creative - Research - Innovations: The Important Factors to Improve Thailand” is a project to promote cooperation and relationship between Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University and National & International Art and Design Institutes.

As a part of the 4 Plus network we are important responsibility to promoting the value of art and culture. I am honored to be able to serve and work with all partner as we continue to build and grow a strong arts community for country.

On behalf of Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, I thank 4 Plus network, academics and artists who supported the project until successfully completing their mission. I sincerely hope that the 2nd National Conference and International Arts & Designs Exhibition will be supported in order to drive forward cooperation between Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University and National & International Art and Design Institutes.

Sakesan Tonyapirom.

Associate Professor Dr. Sakesan Tonyapirom
Dean of the Faculty of Fine and Applied Arts,
Burapha University



**Message from the Dean of Faculty of Fine Arts,
Bunditpattanasilpa Institute**

The 2nd National Conference of Art, Culture, and Design on the subject "Creative-Research-Innovations: The Important Factors to Improve Thailand" and the 2nd International Arts & Designs Collaborative Exhibition 2020 is made possible through the cooperation of the 4U PLUS network and aims to promote learning and experiences in creating art works. The activity aims to foster academic cooperation in the arts and design that will contribute to researches in the arts and creative works for national and international audiences. This collaboration will bring benefits to the society, particularly to enthusiasts of arts and design.

This cooperation towards the development of learning and the establishment of arts and design is in-line with Institute's vision to advance artistic knowledge to the society. This will give way to the development of a sustainable society that is consistent with the local society - which includes the environment, nature, the way of life, and culture. This important activity is a product of the collaboration of government and private sectors to promote and support the development of national culture societies and future human empowerment.

I would like to thank everyone for their unequivocal participation in achieving the goals of this endeavor and I sincerely hope that the cooperation we started here will continue to grow stronger.

**Assistant Professor Den WarnJing
Dean of Faculty of Fine Arts,
Bunditpattanasilpa Institute**

PEER REVIEW EXHIBITION

- Emeritus Professor Pongdej Chaiyakut
- Associate Professor Arwin Intrungsi
- Associate Professor Preecha Panklam
- Associate Professor Surachart Ketprasitt
- Dr. Wisit Potiwat

PEER REVIEW

- Associate Professor Supachai Sukechot
- Assistant Professor Dr. Ophat Kaosaiyaporn
- Assistant Professor Dr. Ophat Kaosaiyaporn
- Assistant Professor Dr. Sakorn Chonsakorn
- Assistant Professor Dr. Nongnuch Phoomalee
- Assistant Professor Dounghatai Pongprasit
- Assistant Professor Sittikorn Tapsuwan
- Assistant Professor Chaiwat Padungpong
- Assistant Professor Kamolwan Patcharapornpipat Sarasuk
- Assistant Professor Tippaluk Komolvaniij
- Dr. Preechawut Apirating
- Dr. Atjima Jaroenchit Tananont
- Dr. Sridara Tipian
- Dr. Siwaree Arunyanart
- Dr. Chanakit Thanasuk
- Dr. Kamthorn Kerdthip

CONTENTS

| | |
|--|-----|
| SYMBOL AND FLOWERS | 40 |
| Anchana Nangkala | |
| Designing Mascot to Promote Food Tourism | 45 |
| Chalida Ratchatapongton | |
| GROUP OF PEOPLES WHO TAKE CARE BANGKOK | 52 |
| Chanwit Prompitak | |
| The Beauty of Colored Lights No.1 | 58 |
| Dawan Medlee | |
| Dimension of First Light | 65 |
| Eakaphong Suriyon | |
| Nammorn Kids | 71 |
| Jakapan Suraprasert | |
| Automatic Car Wash Center Design in Gas Station Area | 78 |
| Jinnthaisa Suraprasert | |
| NOSTALGIA PHOTOGRAPHY | 85 |
| Jittamet Chalongpantararat | |
| Community product development from natural resource capital and local wisdom based on the <i>Concept of Sustainable Design</i> : Baan Nammorn Community, Chae Son, Lampang province | 91 |
| Kamolwan Patcharapornpipat Sarasuk | |
| Fashion Lifestyle Products Development from hand woven textile : A case of Nammorn textile, Lampang, Thailand | 99 |
| Kamonsiri Wongmuek | |
| The Relationship of Life Inspiration for Artistic Creation | 106 |
| Kanittha Paungsri | |
| THE EYE OF HOPE | 112 |
| Keeta Isran | |
| CHLOPYRIFOS SAUSAGE PRODUCT LABEL DESIGN | 118 |
| Kethathai Singin | |

| | |
|---|-----|
| “Unable to be seen flower” Graphic design Inspired by garden for the blind | 125 |
| Kirati Srisuchat | |
| PHOTOGRAPHS AND RELATIVE TRUTH | 131 |
| Kitipong Jeenavong | |
| LAN – THREE | 137 |
| Kittipong Keativipak | |
| Illustrating the Significance of Human Rights Advocacy through Poster | 147 |
| Design: Taking a Stand | |
| Lung-Chi Lin | |
| Aesthetic Chinese New Year 2020 in Bangkok | 152 |
| Nalina Angasinha | |
| Guideline to create home decor artwork from the remnants of Nammorn | 159 |
| Hand Woven Fabrics. | |
| Namon Khantachawana | |
| Wall decoration for interior decoration, that was inspired by Chinese arts | 165 |
| and crafts. | |
| Nathakorn Ourairat | |
| Inner Peace | 172 |
| Natikorn Chinyo | |
| Consideration of using social media to enhance the quality of life for | 179 |
| youth through 3D illustrations | |
| Nipat Panayawanan | |
| Lifes in nature inspiration into visual arts | 185 |
| Opas Chomchuen | |
| Night Life | 191 |
| Paithoon Thongdee | |
| Character design from Himmapan Creatures by Computer Graphic Programs | 200 |
| Panuwat Sangiam | |
| Healing of mind | 207 |
| Pasin Viengkaew | |

| | |
|---|-----|
| “Kukur Tihar” Zodiac Illustration Design for Internal Public Relation, CAT Telecom Public Company Limited | 213 |
| Patibut Preeyawongsakul | |
| Digital Image Creation with AI “Regenerating Masterpiece” | 224 |
| Pattarawut Subyen | |
| Identity Design of Public Relation Media for a Lecture on a One Year Anniversary of Dr. Surin Pitsuwan’s Death | 233 |
| Phakdee Tuansiri | |
| My Moon My Man | 244 |
| Ponlarit Samutkalin | |
| Nibong Flourished City | 252 |
| Porhathai Soonsan | |
| Plant Prayer | 274 |
| Pornsawhan Jansook | |
| Reflection of Life through the Old Trees | 281 |
| Porrawan Doungrat | |
| Mixed media painting : “Dahla-Melayu” beauty in mixed culture in Southern Thai border provinces | 290 |
| Pramote Sriplung | |
| Patchwork Design for Ban Nammorn woven fabric | 299 |
| Prashya Priatrakul | |
| Consumerism | 305 |
| Prasitchai Jirapasittinon | |
| Flickering Light | 313 |
| Pratana Jirapasittinon | |
| Memory in Local | 322 |
| Reangsak Padthawaro | |
| The King 9 by Polygon Art | 329 |
| Salinda Malaisri | |
| Condition of mind | 337 |
| Sittikorn Tapsuwan | |

| | |
|--|-----|
| Concepts in the Design of Contemporary Cultural Character for Art Toy Design | 344 |
| Sittisak Ratanaprapawan, Suwatchai Chaiyaphan , Nantiya Na Nongkai | |
| Around the world | 350 |
| Srichana Jaroennet | |
| IDENTITY OF THAI ARCHITECTURE TO MODERN CREATIVE THAI RESTAURANT DESIGN: A CASE STUDY IN CHAPEL OF THEPTHIDARAM WORAVIHARN TEMPLE | 358 |
| Sridara Tipian | |
| The Fallen of Freedom | 367 |
| Sumeth Suwanneth | |
| The Creation of Jewelry : A Chapter of CHAN WAVE No.2 | 374 |
| Suparee Tawongsa | |
| Illustration Reflecting Tai-Yai Culture | 383 |
| Sutatip Homsuwan | |
| Light of Siam | 391 |
| Teerapan Chanapan | |
| “Cute Cat Robot” The Mascot design of RMUTI | 400 |
| Teparit Chaiyajan | |
| Records of Natural Dyes from Forests of Three Southern Border Provinces. | 407 |
| Thanawat Promsuk | |
| Design and renovation of an old 3-storey commercial building for residential Purpose, Prachachuen 2 Road, Bang Sue District, Nonthaburi | 416 |
| Thanit Jungdamrongkit | |
| (Hoop Hug – Timing of I-san’s color) | 426 |
| Thanyarat Asawanonda | |
| Line and Space of the object structure | 434 |
| Thidarat Chumjungreed | |
| The conservation of vernacular Tai-Yuan house architecture, which is reflected through the drawing process | 440 |
| Thongtep Sirisoda, Rawinan Loymek | |
| Point of View / Change / Life | 448 |
| Tippaluk Komolvani | |

| | |
|--|-----|
| “Pathaweethat” the jewelry of faithfulness. | 458 |
| Ukrit Wannaphapa | |
| Movylodge Hostel Design | 464 |
| Vichaya Kulapaditharom | |
| Error Ikat: The Beauty of Imperfection and The Fold of Pattern (No.2) | 471 |
| Vitawan Chunthone | |
| Character Design Process of “Let’s be SDM” | 478 |
| Warakorn Chaitiamvong | |
| The colors of Hala-Bala forest | 489 |
| Winai Sukwin | |
| Laph font design: Headline character, contemporary Thai personality | 497 |
| Wisit Potiwat | |
| Creative of stage costume design by using batik as a component : | 507 |
| A case study of Rosalind’s character in As You Like It | |
| Yuttana Boonarchatong | |

International Artists

Mr.Mohd Mahfudz Bin Abd Rashid (Malaysia)
Ms.Annie Nah Yin Yinn (Malaysia)
Ms.Carla Viparelli (Italy)
Mr.Chan Wai Bung (Malaysia)
Ms.Ding Xin Ning (Malaysia)
Mr.Edem Elesh (USA)
Dr.Doris Hafner (Germany)
Ms.Helena Sharon B Malinis (Philippines)
Mr.John Schevers (Canada)
Ms. Jia Jia (China)
Assoc.Prof. Jiang Jinjun (China)
Ms.Koh Jia Yee (Malaysia)
Mr. Lefty Lai (Malaysia)
Mr. Lew Tau Fei (Malaysia)
Dr. Lin Zhu (China)
Mr.Lung Chi Lin (Taiwan)
Ms MA Ellawyn n cruz (Philippines)
Ms. Saw Yin Rou (Malaysia)
Ms. Shu-Fen Chou (Taiwan)
Mr.Thong Yoong Onn (Malaysia)
YU BYOUNG-HO (Korea)
Mr. Yueyue Samantha Cheah Pei Wen (Malaysia)



Mr.Mohd Mahfudz Bin Abd Rashid (Malaysia)

Songkhla is a home

Digital, 42 x 59.4 cm

The LED LIGHT concept was inspired by night life culture in Thailand. The Gadang character, Songkhla map and Songkhla typography was highlighted in this work, to represent "Songkhla is a home " for the artist perspective. The idea of "GADANG" character was inspired by rumah gadang (big house) "house for the Minangkabau people". As a part of Minangkabau bloodline, Snozze as a graffiti artist would love to share/expend more of his creativity (GADANG) on his work



Ms. Annie Nah Yin Yinn (Malaysia)

Hi & Please Love Us

Digital, 42 x 59.4 cm

My rabbit character using sign language saying Hi & Please everyone to protect & appreciate the flora & fauna in Thailand. Asian Elephant, Eld's deer, Marbled Cat, Leatherback Sea Turtle, Bumblee Bat and Banteng are some of the native animals to Thailand that are highlighted in my artwork



photo Eric M. Swenson

Ms. Carla Viparelli (Italy)

Leaving Pottery

2 panels 132 x 164 cm

Migrants leave their homeland to go live somewhere else; they have to reset completely their life and restart from zero in a new country. They are like fragments of ancient pottery Greek or Etruscan, typical of Mediterranean culture: leaving witnesses of a living civilisation. Each of us is a fragment searching for his lost entirety. Each of us is migrant, travelling down the ages



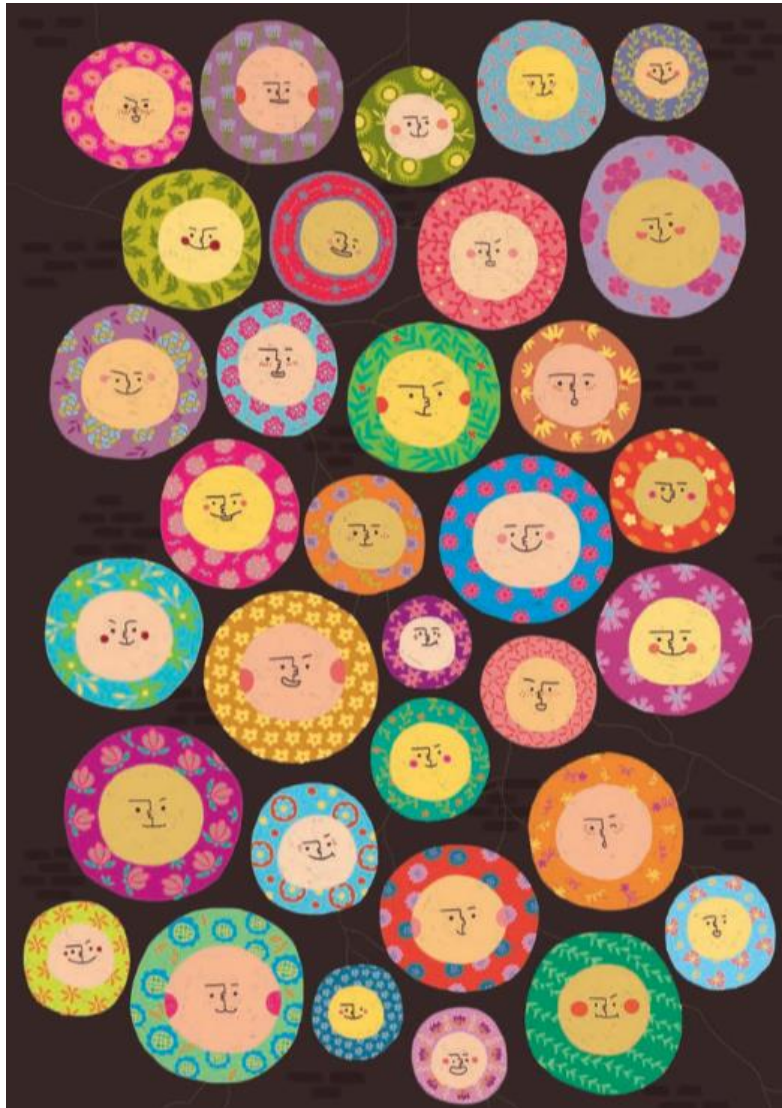
Mr.Chan Wai Bung (Malaysia)

“Let's be Together Forever”

Digital, 42 x 59.4 cm

The creative word in the middle of the poster is a product synthesized from 5 Chinese words (但愿人长久, meaning “let's be together forever”). In these hard times, everyone is looking forward to getting together though being separated by self-isolation, the policy, and worse still the dangerous disease. However, the word keeps everyone aware that “despite living apart, we are connected by the same MOON” (但愿人长久千里共婵娟).

A creative word speaks volumes.



Ms.Ding Xin Ning (Malaysia)

Angel by your side

Digital Illustration, 42 x 59.4 cm

The lord is near the broken-hearted; he is the saviour of those whose spirit are crushed down.”
Psalms 34:18 A caring and loving actions will heal people’s heart. A little actions makes a mickle



Mr. Edem Elesh (USA)

The Anthropocene Stairway

Oil, tar, patina, sand and pencil on aluminum, 60.96 x 121.92 cm

the appearances of life; what we experience, and perhaps another realm beyond our comprehension

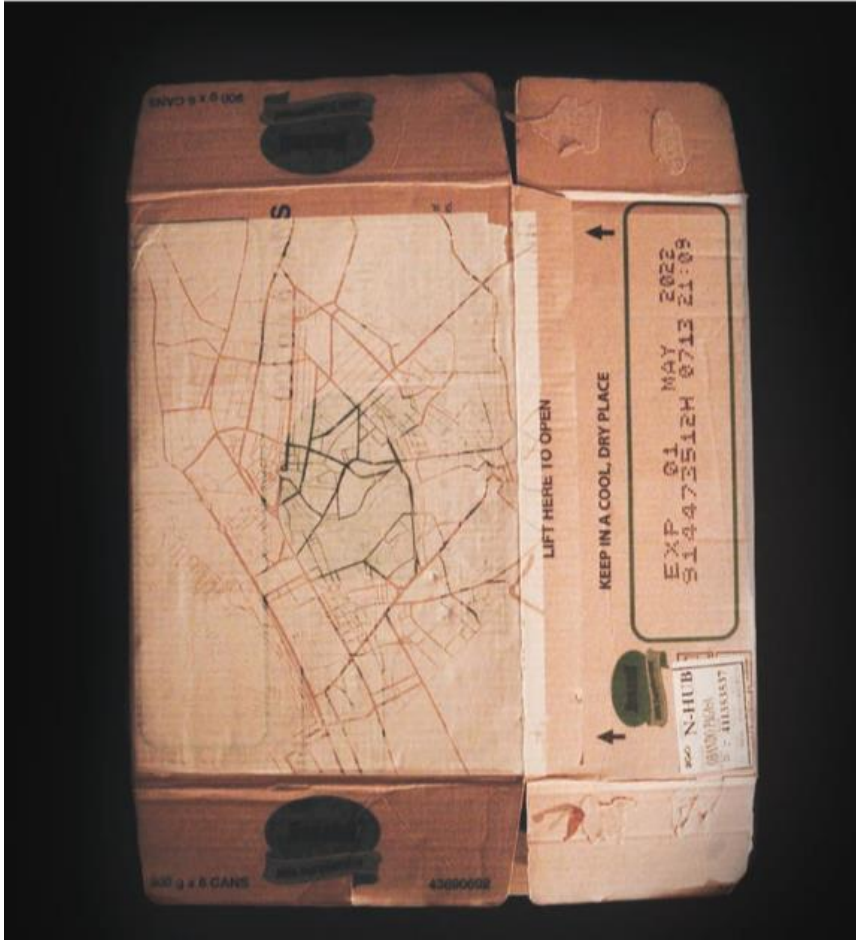


Dr.Doris Hafner (Germany)

Tears of the Sunset

Mixed media on canvas, Diameter 85 cm

When nature shows its sadness about humankind

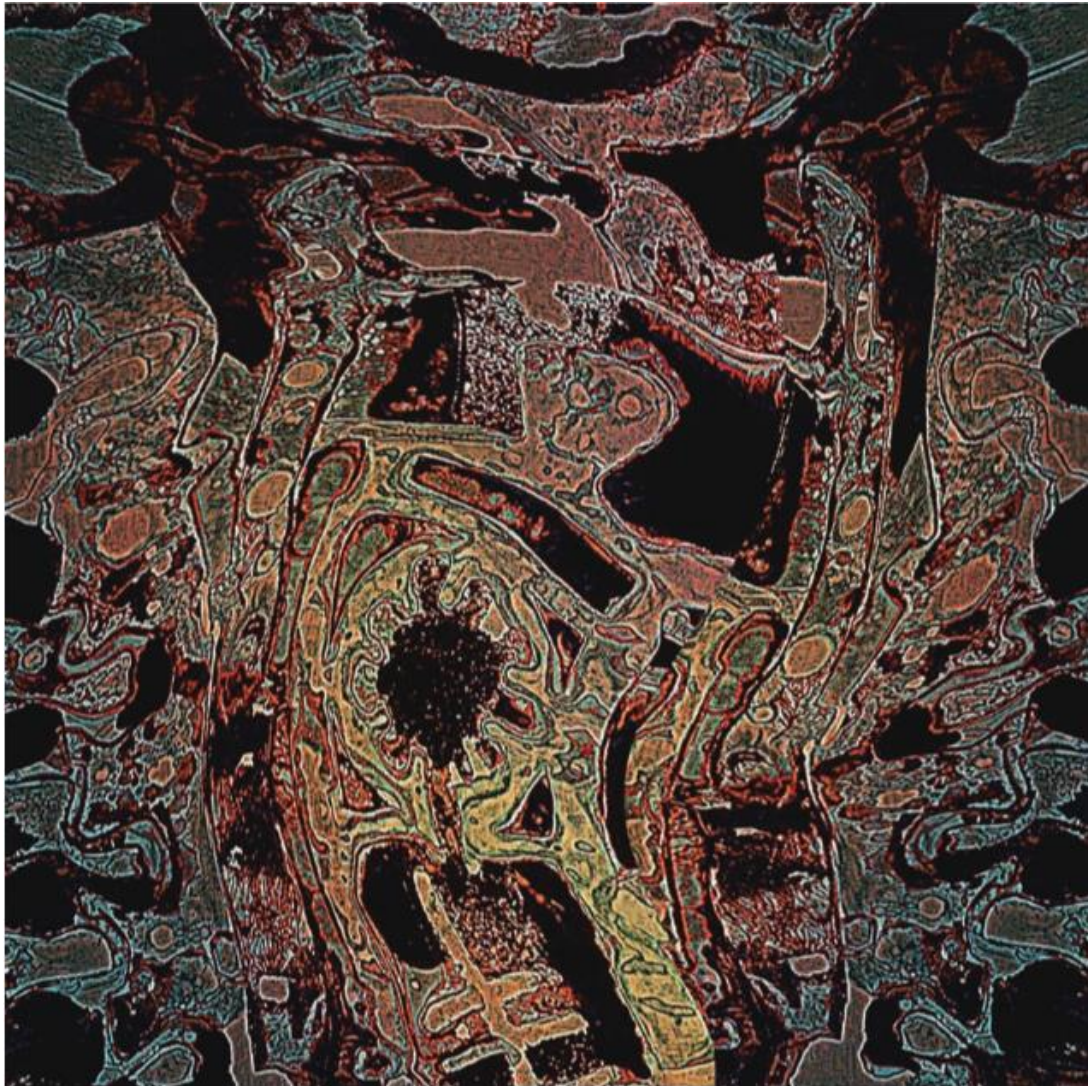


Ms. Helena Sharon B Malinis (Philippines)

Within 4 sqm.

Printmaking (rubber cut to serigraphy) installation Cardboard boxes, dimensions variable (installation art)

Within 4 sqm by Hershey B. Malinis explores printmaking as a medium to present a physical plot: a Filipino family of five below the poverty line, forced to live in a home they call “condominium unit,” which is a confined, rented space made with scrap materials. The artist makes prints of maps in multiples on corrugated boxes which are then assembled to form an enclosed space, depicting that of a "condominium unit." The result represents the realities of poverty: unstable but livable, scarce but sufficient

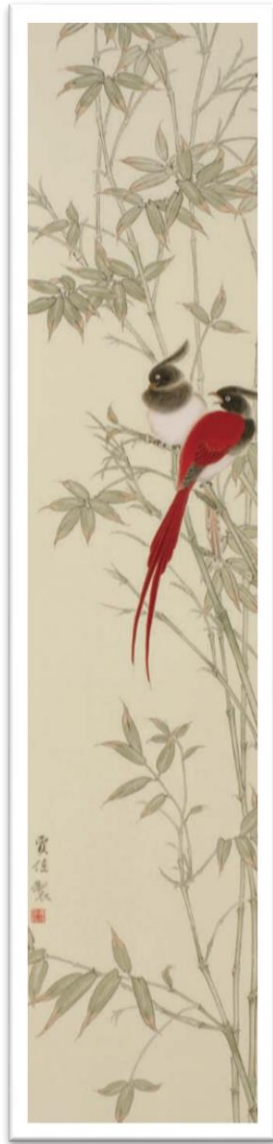


Mr. John Schevers (Canada)

Guardian Spirit

Mixed media, 2.13 x 2.13 m

Mother Earth Spirit with broken wings



Ms. Jia Jia (China)

Jia Jia, Gongbi flower and bird painting "Peace of the Bamboo", 130 x 45cm, through the bamboo and two birds in the picture, the life state of leisurely content, praying for the peace, peace and tranquility of life, to realize the harmonious coexistence of man and nature Coexist in harmony



Assoc.Prof. Jiang Jinjun (China)

In ancient China, Liu Xie once said, "When you look for something, your heart also shakes." I have always loved landscapes since I was a child. Therefore, I was always very excited when facing landscapes with mountains and water, so I was most willing to paint them. Come down. The majesty of the mountains, the agility of the water, and the rendering of clouds are the most beautiful movements between heaven and earth. This is not only my temperament, but also my interpretation of the spirit of traditional Chinese painting. In terms of techniques, I have adopted the "green" landscape painting method, grasping the relatively soft and beautiful hues, and cleverly interspersed with clouds, water and white space to complete the relaxed and romantic picture mood. -Jiang Jinjun



Ms.Koh Jia Yee (Malaysia)

The Summer Hero

Collage, 60.96 x 91.44 cm

A moment in life, flashback the memory with my brother when we enjoy our summer holiday

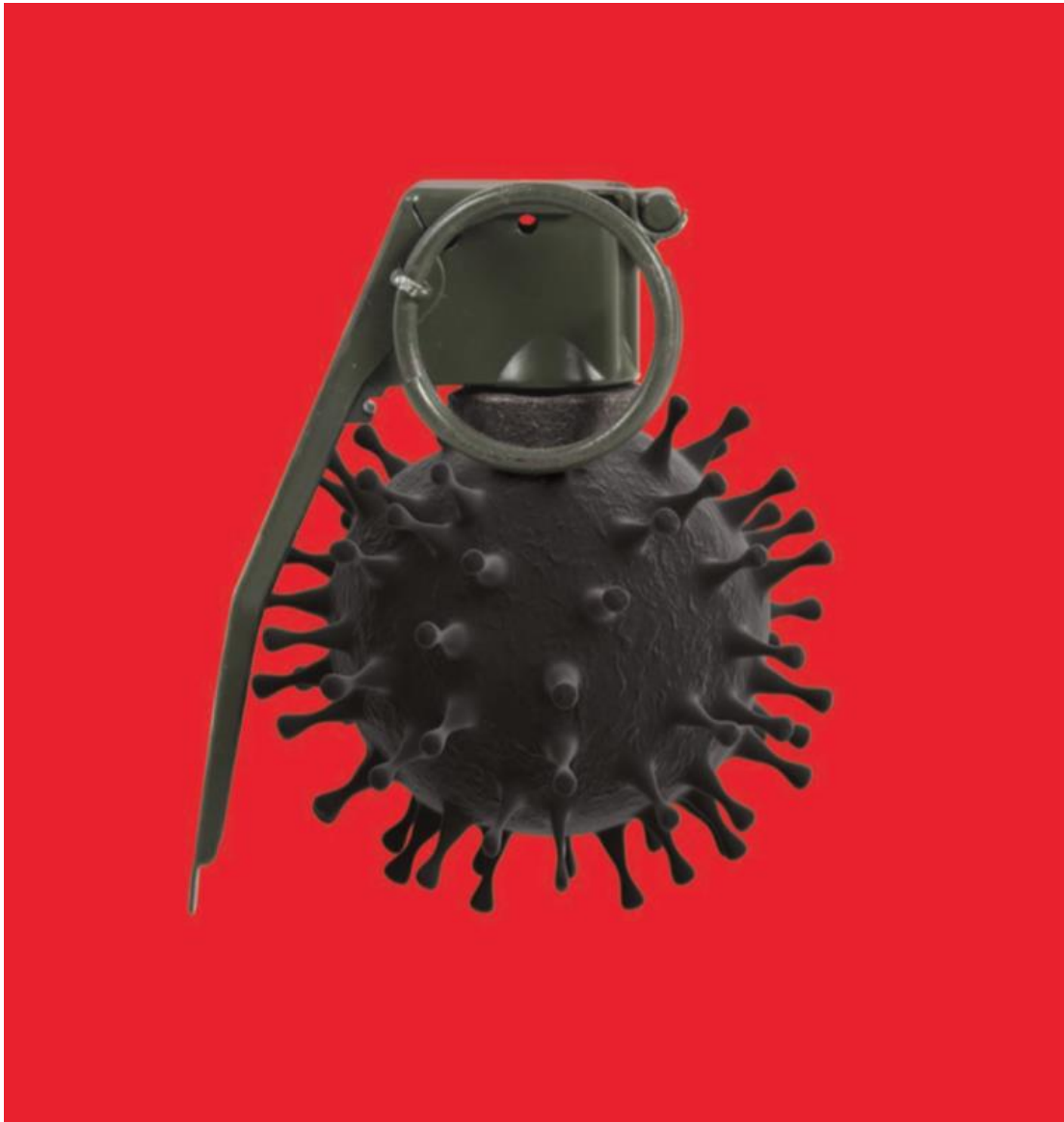


Mr. Lefty Lai (Malaysia)

The blues, the clouds & scarecrows

Digital Painting, 70 x 70 cm

Comments within the text bubble are the most critical weapon to kill a pure and innocent heart

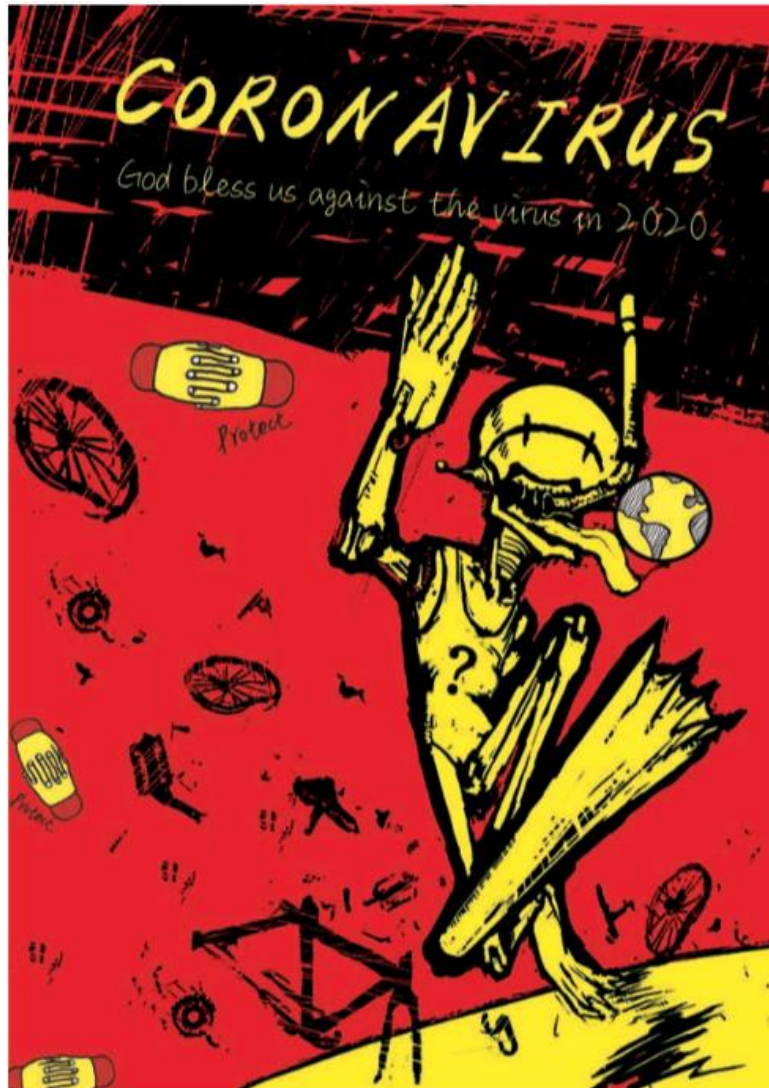


Mr. Lew Tau Fei (Malaysia)

“Captured”

Digital, 42 x 59.4 cm

This poster means to bring to an end. Once we pull the firing pin, the Covid-19 will be defeated



Dr. Lin Zhu (China)

Fighting, the world!

Photoshop Illustrator, A1

The creative inspiration comes from the epidemic situation facing human society since 2020. It may also be the worst worldwide epidemic in human history: COVID19. the author wishes good wishes through this poster design. Wishing the epidemic an early end, world security and peace



Mr.Lung Chi Lin (Taiwan)

Taking A Stand

Photography, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Image Manipulation, Typographic Exploration, 42 x 59.4 cm

The design concept was discovered through the creation of inspirational illustrations based on images of pigeons and flames, two iconic symbols in human rights advocacy. By discussing the design concept and revealing a broad spectrum of connections between human rights advocacy and poster design



Ms MA Ellawyn n cruz (Philippines)

SANGKHLA TOY ARMY

Assemblage Flund Objects, Acrylic Paint

The Sangkhla Toy Army, a collection of assemblage works, is part of an art workshop initiated by De La Salle – College of St. Benilde and facilitated by Ellawyn Cruz. The Toy Army is created by a group of primary school students of La Salle Sangkhlaburi inspired by transforming their inclination in Muai Thai as a form of recreation and sport into robots and superheroes. The army is completely made of found discarded objects painted to be one cohesive army



Ms. Saw Yin Rou (Malaysia)

Human Sacrifier – Pangolin

Digital Illustration, 42 x 59.4 cm

Traditional Chinese Medicine (TCM) are treated with natural remedies. The rising demand for TCM has put the animal species that are used for TCM at risk. Pangolin is one of the most common victim used in TCM. We hope that people can understand the pain of these animals that are being sacrificed for our sake, by urging everyone to see through the eyes of others, to listen with tears of others, and to feel with the heart of others

GREEN INTERIOR DESIGN

Source Reduction & Material Reuse

The project aims to create potential design strategies and an innovative design to avoid environmental harms throughout reusing existing interior nonstructural elements and furniture and reducing waste disposal.



Office Layout
Shu - Fen CHOU 2020



Main Entrance



Working Station



Sales Dept. Area



Hallway



Ms. Shu-Fen Chou (Taiwan)

Green Interior Design

Auto Cade & Construction Work Photos, 42 x 59.4 cm

the project aims to create potential design strategies to avoid environmental harms throughout reusing interior existing nonstructural elements and furniture and reducing waste disposal



Mr.Thong Yoong Onn (Malaysia)

Build

Plaster, cement, sand, brick, stone, soil & old canvas, 187 x 93 cm

The piece explores the time and space of what being built. I observe the buildings and workers in a construction site for inspiration. Buildings can be considered as spaces for people's activities. The interior space of a building allowed habitation. Now is the future past, and it is a representative of time . They are good and bad people around and yet they are all the same in the beginning



YU BYOUNG-HO (Korea)

KaKaoTalk

My work expands the image of blue by simplifying the inspiration in nature with the harmony of colors and planes



Mr. Yueyue Samantha Cheah Pei Wen (Malaysia)

Wedding Monster

Digital Illustration, 42 x 59.4 cm

To stop traditional Chinese wedding banquets which is the main cause of food wastage as many consumables are left uneaten

สัญลักษณ์ และ ดอกไม้

SYMBOL AND FLOWERS

นางสาวอัญชนา นังคลา

MissAnchana Nangkala

สาขา ศิลปะประยุกต์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
181/197 ถ.เจริญประดิษฐ์ ซ.รฐสมิแล5 บ้านพักอาจารย์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ต.รฐสมิแล
อ.เมือง จ.ปัตตานี 94000

E-mail : vilendrof@gmail.com, anchana.n@psu.ac.th

บทคัดย่อ

สังคมไทย มีความเชื่อที่หลากหลาย เชื่อถือสิ่งที่มองไม่เห็นแต่ถือหรือเข้าใจว่ามีฤทธิ์หรืออำนาจเหนือคน สามารถบันดาลให้ดีหรือร้ายหรือให้คุณให้โทษได้ ความเชื่อในจังหวัดชายแดนภาคใต้การนับถือสิ่งลี้ลับ สิ่งเหนือธรรมชาติ ผีसाงเทวดา ยังคงปรากฏอยู่โดยเฉพาะความเชื่อเรื่องวิญญาณของบรรพบุรุษ ครูบาอาจารย์ การสักการะด้วยดอกไม้สด การตกแต่งประดับประดาดอกไม้ต่างๆในการแสดงพื้นบ้าน การละเล่นพื้นบ้าน ประเพณี พิธีกรรมต่างๆ ที่ปรากฏให้เห็นในพื้นที่ มีการประกอบพิธีกรรมเพื่อแสดงความเคารพระลึกถึงหรือเพื่อแสดงความกตัญญูตเวทีก็ยังคงมีอยู่สิ่งเหล่านี้อาจแยกกันอยู่คนละส่วนกับความถูกต้องตามครรลองแห่งศาสนาตน สัญลักษณ์และดอกไม้ ปรากฏในพื้นที่แห่งนี้มาช้านาน และยังคงดำเนินอยู่ในปัจจุบัน

คำสำคัญ : สัญลักษณ์ ดอกไม้

Abstract

Thai society has various beliefs. Trusting things that are not seen but considered or understood to have power or power over people Can be good or bad or allow you to blame Belief in the southern border provinces and the occult of faith Paranormal spirits still appear, especially the spirit of ancestors, teachers, worship with fresh flowers. Decorations decorated with various flowers in folk performances Folk games, traditions, rituals That appears in the area There are rituals to pay respect to, to remember, or to show gratitude still exist. These may be separated from each other in accordance with the correctness of their religion. Symbols and flowers Appeared in this area for a long time And still going on today

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

สังคมไทย มีความเชื่อที่หลากหลาย พระยาอนูมานราชชน (2506) กล่าวว่าความเชื่อถือของชนชาติไทยแต่ดั้งเดิมก็ไม่ต่างกับของชาติอื่นๆ คือมีความคิด ความเชื่อ เชื่อถือสิ่งที่ตามปกติมองไม่เห็นตัว แต่ถือหรือเข้าใจว่ามีฤทธิ์หรืออำนาจเหนือคน อาจบันดาลให้ดีหรือร้ายหรือให้คุณให้โทษได้ ความเชื่อถืออย่างนี้เรียกว่าลัทธิผีสารเทวดา (animism) อันเป็นคติศาสนาที่ตั้งแต่ดั้งเดิมของมนุษย์ก่อนที่จะวิวัฒนาการมาเป็นคติศาสนาอันประณีตขึ้นในปัจจุบัน

สุริวงค์ พงไพบูลย์(2529)กล่าวเฉพาะเจาะจงถึงความเชื่อของชาวภาคใต้ ว่ามีความเชื่อหรือการนับถือสิ่งลึกลับ สิ่งเหนือธรรมชาติ ผีสารเทวดา โดยเฉพาะความเชื่อเรื่องวิญญาณของบรรพบุรุษ ครูบาอาจารย์ การสักการะด้วยดอกไม้สด การตกแต่งประดับประดาดอกไม้ต่างๆในการแสดงพื้นบ้าน การละเล่นพื้นบ้าน ประเพณี พิธีกรรมต่างๆ ที่ปรากฏให้เห็นในพื้นที่ มีการประกอบพิธีกรรมเพื่อแสดงความเคารพระลึกถึงหรือเพื่อแสดงความกตัญญูต่เวทีย

วัฒนธรรมการใช้ดอกไม้เป็นเครื่องสักการะเช่นสรวงวิญญาณหรือพลังอำนาจเหนือธรรมชาติต่างๆ ก็ดำรงมาอยู่ก่อนแล้ว จะเห็นได้ว่าดอกไม้จึงมีความสำคัญและเกี่ยวข้องกับพิธีการดังกล่าวมาตั้งแต่สมัยโบราณตามความเชื่อแบบพราหมณ์ฮินดู และ พุทธมหายาน การใช้ดอกไม้เป็นเครื่องสักการบูชา ทั้งในสิ่งที่มองเห็นและสิ่งที่มองไม่เห็น(ลึกลับ) ที่เกี่ยวกับศาสนา และไสยศาสตร์ การใช้ดอกไม้ ในพิธีสำคัญของชีวิต ตั้งแต่การเกิดไปจนกระทั่งตาย

จากความเป็นมาและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น จึงนำมาซึ่งการสร้างสรรค์ผลงาน “สัญญาะและดอกไม้” โดยศึกษาผ่านคติความเชื่อที่ซ่อนอยู่ในวัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา และวิถีชีวิต ตามกรอบวิจัยสร้างสรรค์ จากอดีต สภาปัจจุบันเพื่อเชื่อมโยงระหว่างคติความเชื่อ รูปแบบของดอกไม้ในวิถีชีวิตที่มีความหลากหลายประปน คติความเชื่อ จากดอกไม้ที่ปรากฏและการให้ความหมายใหม่ ความสำคัญในเชิงสัญญาะสัญลักษณ์ สู่ความรู้สึกที่ซ่อนเร้นภายใน และความหมายทางวัฒนธรรม

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

สัญลักษณ์และความหมายทางวัฒนธรรม ผ่านระบบระเบียบในประเพณี ผ่านระบบระเบียบของศาสนา ผ่านระบบระเบียบวิถีชีวิตที่อาจซุกซ่อนอยู่ในรูปแบบ พิธีกรรม วัฒนธรรมที่ประปรนกันในพื้นที่จังหวัดชายแดนภาคใต้ จากทฤษฎีการแพร่กระจายวัฒนธรรม เพื่อใช้อธิบายถึงการแพร่กระจายทางวัฒนธรรม โดยสอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีสัญศาสตร์และทฤษฎีมายาคติ มาใช้ในการอธิบายคติความเชื่อของดอกไม้ สัญญาะภาพแทนความ นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมรูปดอกไม้ แสดงคุณค่าความหมายร่วม ความงาม ผ่านดอกไม้ที่ถือได้ว่าเป็นภาษาสากล สู่กระบวนการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมร่วมสมัย โดยแสดงออกด้วยองค์ประกอบ หรือแพทเทิล กลุ่มสี รูปทรง ผ่านอารมณ์ ความรู้สึก เทคนิควิธีการทางจิตรกรรมตามหลักแนวคิดสุนทรียภาพซึ่งสามารถสร้างคุณค่าในการรับรู้ได้ 2 คุณค่า คือ คุณค่าทางความงาม (Aesthetics Value) และคุณค่าทางเรื่องราว (Content Value) คุณค่าดังกล่าวสามารถสะท้อนคติความเชื่อ โดยมีดอกไม้ที่ถือเป็นภาษาสากล เป็นสิ่งสื่อสารหรือนำสารนั้นออกมา

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

3.1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐานข้อมูลจากการลงพื้นที่สำรวจเก็บข้อมูล สัมภาษณ์บุคคลในพื้นที่จังหวัดปัตตานี จากสถานที่ต่างๆ เพื่อให้ได้ซึ่งข้อมูล ทักษะคติ ความเชื่อเกี่ยวกับดอกไม้ในพิธีกรรม ลักษณะของวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม ในสังคมจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่มีความเฉพาะตัวของความเชื่อที่ผสมผสาน หลากหลายอันประกอบด้วยศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี พิธีกรรม ที่เกี่ยวข้องกับดอกไม้ที่ปรากฏแสดงออกผ่านรูปทรงดอกไม้ สีเส้น บรรยากาศ ด้วยเทคนิคจิตรกรรม

3.2 นำสิ่งที่ได้จากการศึกษามาวิเคราะห์ตามทฤษฎีมายาคติ และสัญวิทยา ค้นหาแนวทางในการสร้างสรรค์

3.3 การวางแผนและจัดลำดับข้อมูล ทดลองปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงรูปแบบของรูปทรง โครงสร้าง องค์ประกอบ การศึกษา ความสมดุลทางกายภาพ เอกภาพทางศิลปะและความกลมกลืนของกระบวนการสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับเทคนิค วิธีการ ในกระบวนการทำงาน

3.4 จัดทำแบบร่าง วิเคราะห์ สังเคราะห์ และแก้ไขปัญหาร่วมทั้งการพัฒนาแบบร่างตามลำดับจนสมบูรณ์

3.5 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมสีน้ำมัน

3.6 คัดเลือกแบบภาพร่างของผลงาน และลงมือปฏิบัติทำการสร้างสรรค์ผลงานจริง

3.7 วิเคราะห์ผลงาน พร้อมทั้งแก้ไขปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์ เพื่อนำเสนอและติดตั้งผลงานในรูปแบบการจัดนิทรรศการ



ภาพที่ 1 สัญญา และ ดอกไม้

จิตรกรรมสีน้ำมันบนผ้าใบ ขนาด 80x100 ซม.

ที่มา: อัญชนา นังคลา

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานประกอบด้วยความหมายสื่ออารมณ์ความรู้สึกที่แสดงออกได้ด้วยสีและที่แปรงวัสดุในการสร้างสรรค์ประกอบด้วย สีน้ำมัน เพรมผ้าใบ

การสร้างความหมาย และการสื่อความหมาย

การให้ความหมายของดอกไม้ ในเชิงสัญลักษณ์ และความรู้สึก ผ่านรูปทรงดอกไม้ที่เป็นดอกไม้สีที่เราสามารถพบเห็นได้เป็นปกติและธรรมดาอย่างดอกไม้ ดอกหญ้าริมทาง ดอกไม้ธรรมดาริมทางที่ถูกแปลค่าความหมาย ผ่านสีที่เป็นกลุ่มสีตามความเชื่อ การสร้างรูปทรง คล้ายรูปทรงให้มีความรู้สึกพลิ้วไหว ลื่นไหล เคลื่อนไหวในทิศทางอิสระ เขียนรูปทรงดอกไม้ ให้มีความรู้สึก เบา และเคลื่อนไหวในทิศทางอิสระเช่นเดียวกัน ใช้สีและสร้างองค์ประกอบภาพให้เกิดบรรยากาศลึกลับ เร้นลับ

5. สรุป

“สัญลักษณ์ และ ดอกไม้” การสร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัย สรุปลักษณะประสงค์ได้ดังนี้

1. ศึกษาประวัติความเป็นมาคตินิยมความเชื่อเกี่ยวกับดอกไม้ในพื้นที่จังหวัดปัตตานี
2. สร้างสรรค์จิตรกรรมร่วมสมัย ชุด สัญลักษณ์ และ ดอกไม้

จากการศึกษาประวัติความเป็นมาของ ดอกไม้ คตินิยมความเชื่อ ในพื้นที่จังหวัดปัตตานี ผ่านเอกสาร วิจัย หนังสือ ตำรา ประวัติศาสตร์ และการสัมภาษณ์ พบว่าดอกไม้ ที่ปรากฏประกอบด้วยกัน 2 ส่วน

1. ดอกไม้ที่ใช้ในพิธีกรรมที่มีคตินิยมความเชื่อเกี่ยวกับดอกไม้สีแดงในการนำมาสักการะในพิธีเช่นสรวงสิ่งลี้ลับ
2. ดอกไม้ทั่วไปที่สามารถพบตามปกติในพื้นที่ เป็นดอกไม้ธรรมดาที่นำมาตกแต่งประดับประดาใช้ดอกไม้ที่มีสีส้มและสีที่เป็นมงคลคือดอกไม้สีแดง แทนธาตุไฟ ดังปรากฏในการใช้ดอกไม้ในการทำพิธีเบิกโรงมะโย่ง และการเช่นสรวงดวงวิญญาณ

จากการศึกษาการถอดความหมายของดอกไม้ คตินิยมความเชื่อในจังหวัดปัตตานี ได้ชุดความหมายประกอบด้วย 2 ชุดความหมาย

1. ชุดความหมายที่ดอกไม้ถูกแทนค่าตามคตินิยมความเชื่อแบบสืบทอดกันมา
2. ชุดความหมายที่ผู้วิจัยแทนค่าออกมาเป็นสัญลักษณ์ (ประกอบด้วยพอร์มดอกไม้ สี ที่แปรง) ซึ่งสัญลักษณ์นี้ได้มาจากชุดความรู้ที่ได้จากการศึกษาทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกต่อพิธีกรรม โดยแทนค่าความหมายนั้นผ่านรูปทรงดอกไม้สีแดงทำหน้าที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกผ่านสีและที่แปรง

ผลจากการสร้างสรรค์พบว่าสี และ ที่แปรง สามารถสื่อสารความหมาย และทำหน้าที่ร่วมกับรูปทรง (ดอกไม้) กระบวนการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึก(นามธรรม)ผ่านรูปทรงดอกไม้(รูปธรรม) ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางจิตรกรรมร่วมสมัยด้วยเทคนิคสีน้ำมัน

เอกสารอ้างอิง

- ครองชัย หัตถา. (2548). *ปัตตานีพัฒนาการทางภูมิรัฐศาสตร์*. ปัตตานี (Pattani). คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ครองชัย หัตถา. (2541). *ปัตตานี : การค้าและการเมืองการปกครองในอดีต*. ปัตตานี. โครงการปัตตานีศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- จันทร์ฉาย ภัคอธิคาม. (2532). *กรุงศรีอยุธยาในเอกสารหลักฐานสเปน*. กรุงเทพฯ : สมาคมประวัติศาสตร์.
- จรรยา สุภาพ. (2530). *อนุสาร คนใต้*. ปีที่ 7 ฉบับที่ 6 (71) ประจำเดือนมิถุนายน.
- ฐานพงศ์ ลือขจรชัย. (2562). “ปัจจัยที่มีผลต่อการเจรจาในสนธิสัญญา ค.ศ. 1909 ระหว่างสยามกับอังกฤษ (1)”, *เสียดินแดนมลายูประวัติศาสตร์ชาติ ฉบับ Plot Twist*. กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์มติชน, กุมภาพันธ์
- ชวลี ฌ กลาง. (2541). *ประเทศราชของสยามในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ชัยนิมิตร นวรัตน์. ม.ล. (2530). “ยกเมืองสงขลาให้ฝรั่งเศส”, *ศิลปวัฒนธรรม*. ๘ (กุมภาพันธ์), ๕๔-๖๐.
- โชคชัย วงษ์ธานี. (2555). *มิติวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์และภาพอนาคต คีนส์สันติจังหวัดชายแดนภาคใต้*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชารอม আহมัด. (2528). *ความสัมพันธ์ระหว่างเคดาห์และสยาม*. แปลโดย นันทนา ตันติเวสส. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์หัตถศิลป์.
- ธิดา สาระยา. (2532). *(ศรี) ทวารวดี ประวัติศาสตร์ยุคต้นของสยามประเทศ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อักษรสัมพันธ์.
- ตินาร์ บุญธรรม. (2557). *วัฒนธรรมดอกไม้*. สถาบันไทยศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นันทนา ตันติเวสส. (2528). *เมืองประเทศราชของสยามในสมัยรัตนโกสินทร์*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์หัตถศิลป์.

การออกแบบมาสคอตเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงชิมอาหาร

Designing Mascot to Promote Food Tourism

นางสาวชลิดา รัชตะพงษ์ธร

Chalida Ratchatapongton

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เลขที่ 9 แจ้งวัฒนะ แขวงอนุสาวรีย์ เขตบางเขน กรุงเทพมหานคร

E-mail : chalida.ratch@gmail.com

บทคัดย่อ

การออกแบบสร้างสรรค์เรื่องราวของมาสคอตคณะทัวร์ที่เน้นความเป็นครอบครัว พี่น้อง หรือกลุ่มเพื่อนเป็นสำคัญ โดยมีที่มาสอดคล้องกับประเภทของนักท่องเที่ยวตามลักษณะวิถีชีวิต ทศนคติ และพฤติกรรม เพื่อสร้างการจดจำและเข้าถึงได้ง่ายแก่กลุ่มนักท่องเที่ยว ที่มีแนวคิดมาจากอาหารที่เป็นเสมือนศูนย์รวมเรื่องการใช้ชีวิตของผู้คน เป็นวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมและเทรนด์การท่องเที่ยวในรูปแบบใหม่ๆ อาหารจึงเป็นสิ่งที่ดึงดูดใจในการท่องเที่ยวที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรม ตลอดจนวิถีชีวิตของผู้คนในแต่ละพื้นที่ นักท่องเที่ยวกลุ่มนี้จะตะลอนทัวร์ไปท่องเที่ยวทั่วไทย เพื่อความบันเทิงและสันนาการ ตลอดทั้งศึกษาเรียนรู้ วัฒนธรรมใหม่ๆ ในแต่ละท้องถิ่นที่มีอัตลักษณ์ที่ไม่เหมือนใคร การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยได้เปิดแคมเปญรณรงค์กินเที่ยวกระตุ้นเศรษฐกิจเมืองรอง 55 จังหวัดทั่วประเทศ และ มิชลิน ได้สำรวจร้านอาหารและการันตีความอร่อยเผยแพร่ไปทั่วโลกที่ไปเชื่อมโยงอาหารเข้ากับพื้นที่และวัฒนธรรมท้องถิ่นจนประสบความสำเร็จ ทำให้กลุ่มนักท่องเที่ยวทั้งในไทยและต่างประเทศให้ความสนใจการท่องเที่ยวเชิงชิมอาหารศึกษาค้นตามไปด้วย

การออกแบบมาสคอตเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงชิมอาหารในครั้งนี้ จึงมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาองค์ประกอบของที่มาของบุคลิกภาพของมาสคอต และองค์ประกอบทางด้านการออกแบบมาสคอตที่สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ โดยศึกษาจากการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำมาออกแบบลักษณะเฉพาะทางด้านกายภาพและเล่าเรื่องราวของมาสคอตที่มีเอกลักษณ์เฉพาะจากการศึกษาข้อมูลพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว โครงการจัดทำแผนพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยว โดยกรมการท่องเที่ยวกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา

คำสำคัญ : Mascot, มาสคอต, การท่องเที่ยวเชิงชิมอาหาร, การออกแบบเลขศิลป์, ชิม

Abstract

The objective of designing mascot for Food Tourism emphasized on family and friends. The design is to match with tourism of the target group according to the lifestyle, attitude and behavior of the local by remembering the creativity of mascot designing. The concept come from new food trends, lifestyle, culture and tradition. Food then become alluring to those travelling to experience the differences in each area and culture. The Tourism Authority of Thailand promoted the campaign to boost 55 secondary city's economy throughout the country. Michelin guide had explored and guaranteed restaurants and publicize to the world linking the food with the traditional culture of each area. This campaign is very successful and attract not just Thai tourist but also foreigners to Food Tourism.

The objective of designing mascot for Food Tourism is to study the component of the resources of each personality and the design fit for target group. The study by doing data collection, use it to design the physical characteristics, tell the unique story of the mascot and link it to the local product designed especially for the tourists after studying the behaviors of Thai tourists. This project includes activity development plan for creative tourism by The Department of Tourism, Ministry of Tourism and Sports.

Keyword : mascot, Food Tourism, Graphic Design, food tasting

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

อาหารเป็นหนึ่งในปัจจัยสี่ซึ่งเสมือนศูนย์รวมเรื่องการใช้ชีวิตในทุก ๆ วันของผู้คนมายาวนาน ก่อเกิดเป็นวัฒนธรรมขนบธรรมเนียม และเทรนด์การเที่ยวในรูปแบบใหม่ ๆ อาหารจึงเป็นสิ่งดึงดูดใจในการท่องเที่ยวที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมได้ ตลอดจนวิถีชีวิตของผู้คนในแต่ละพื้นที่ โดยเฉพาะในกรุงเทพฯ ซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นหนึ่งในเมืองอาหารริมทางที่สำคัญของโลกจึงเกิดเป็น Food Tourism หรือ การท่องเที่ยวเชิงชิมอาหาร คือเทรนด์ท่องเที่ยวใหม่มาแรงในปี 2019-2020 ซึ่งการท่องเที่ยวลักษณะเช่นนี้ นักท่องเที่ยวมักจะมีวัตถุประสงค์ เพื่อต้องการได้สัมผัสถึงประสบการณ์ทางด้านอาหารในแต่ละพื้นที่ นักท่องเที่ยวกลุ่มนี้จะตะลอนทัวร์ไปท่องเที่ยวทั่วไทยเพื่อความบันเทิงและันทนาการ เที่ยวแบบเรียนรู้วัฒนธรรมใหม่ในเรื่องของอาหารต่างๆ วัตถุดิบเฉพาะถิ่น รสชาติที่มีเอกลักษณ์ ที่มีอัตลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตัวที่ไม่เหมือนใคร

การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ได้เปิดแคมเปญณรงค์กินเที่ยวกระตุ้นเศรษฐกิจเมืองรอง 55 จังหวัดทั่วประเทศ และ Michelin ได้มาสำรวจร้านอาหารในกรุงเทพฯ ภูเก็ต และได้การันตีความอร่อยเผยแพร่ไปทั่วโลก ที่ไปเชื่อมโยงอาหารเข้ากับพื้นที่และวัฒนธรรมท้องถิ่นได้จนประสบความสำเร็จ ทำให้กลุ่มนักท่องเที่ยวทั้งในไทยและต่างประเทศให้ความสนใจการท่องเที่ยวเชิงชิมอาหารคึกคักตามไปด้วย จากพฤติกรรมของนักท่องเที่ยว

เที่ยวยุคใหม่เปลี่ยนไป โดยต้องการเสาะแสวงหาสถานที่ใหม่ ๆ ที่ยังไม่เคยมีใครไปถึง (Off the Beaten Path) ไม่ใช่แค่เพียงท่องเที่ยวอย่างเดียวยังมองหาอาหารท้องถิ่นที่มีความแปลกใหม่ รสชาติแตกต่างแต่ละพื้นที่ อีกทั้งยังชอบเสพเรื่องราวและค้นหาความสามารถของตัวเองผ่านการเรียนรู้ร่วมกับคนในท้องถิ่น และยังมีหัวใจที่ต้องการสนับสนุนสินค้าชุมชนโดยตรง

กลยุทธ์การใช้มาสคอตเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวสามารถเพิ่มโอกาสให้กับเมืองเล็ก ๆ ในการดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยือนได้จากการสร้างการจดจำที่รวดเร็ว ตัวอย่างเจ้าหมีดำแก้มแดงอย่างคুমะมง ที่เป็นตัวแทนของจังหวัดคุมาโมโตะที่ได้รับความนิยมไปทั่วโลก โดยเจ้าคুমะมงนี้เป็นหมีความตัวสีดำเพศผู้ที่มีอายุรวม 6 ขวบ เกิดวันที่ 12 มีนาคม สูงประมาณ 200 เซนติเมตร มีน้ำหนัก 100 กิโลกรัม มีงานอดิเรก คือการกินของอร่อยในจังหวัดและเดินแบบคুমะมง หากมีคนถามว่าทำไมคুমะมงจึงแก้มแดง ก็จะได้คำตอบว่าเพราะว่าคুমะมงออกกำลังกายและกินมะเขือเทศ ซึ่งเป็นของดีของเมืองคุมาโมโตะ นั่นเอง โดยการสร้างการจดจำจากการสร้างสรรค์ออกแบบเรื่องราวของมาสคอตนั้น ยังมีส่วนในการพัฒนาแผนการตลาดส่งเสริมการขายและขยายตลาดจากคุณภาพผลิตภัณฑ์ชุมชนท้องถิ่นให้ทันสมัยและส่งออกสู่ตลาดสากลได้ต่อไปในอนาคต

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบมาสคอตเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงชิมอาหาร มีแนวคิดมาจากการสร้างสัญลักษณ์ที่มีชีวิตให้เป็นตัวแทนของสิ่งที่จะนำมาเสนอ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจและใกล้ชิดกลุ่มเป้าหมาย มีความเป็นกันเอง เข้าถึงได้ง่าย ลักษณะของเรื่องราวที่มาของมาสคอตที่ออกแบบ คือการสื่อสารเรื่องราวถึงสิ่งที่มีความหมายที่ดี ได้ มีภาพลักษณ์ที่แสดงออกถึงความสนุกสนาน เป็นสิ่งที่จะทำให้สินค้าหรือบริการต่าง ๆ นั้น มีชีวิตชีว เกิดความรู้สึกดี อีกทั้งยังสามารถสร้างความน่าสนใจได้ง่ายแก่ผู้บริโภคและสร้างการจดจำสินค้าหรือบริการของการท่องเที่ยวเชิงชิมอาหารได้มากขึ้น องค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบมาสคอตเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงชิมอาหาร ได้สรุปองค์ประกอบสำหรับแนวทางการออกแบบไว้ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านบุคลิกภาพของมาสคอต จากเรื่องราวและที่มาของมาสคอต แบ่งเป็น
 - 1.1 ความเป็นมาของมาสคอต
 - 1.2 ประเภทของมาสคอต
 - 1.3 เพศ
 - 1.4 อายุ
 - 1.5 ลักษณะนิสัย
2. องค์ประกอบทางการออกแบบ
 - 2.1 ลักษณะเฉพาะทางกายภาพ
 - 2.2 ระดับความสมจริง
 - 2.3 สัดส่วนของมาสคอต
 - 2.4 ทฤษฎีองค์ประกอบพื้นฐานทางเลขคณิตสำหรับการออกแบบ

องค์ประกอบพื้นฐานจากหลักการออกแบบ เรื่อง รูปร่าง (Shape) เป็นองค์ประกอบที่ดูมีมิติ การแบ่งรูปร่างเป็นประเภทรูปร่างนั้นมีหลายลักษณะ เช่น ออกแบบรูปร่างเหมือนจริง (Organic Shape) หมายถึงรูปร่างที่เป็นจริงของสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ พืช หรือสิ่งของ ในการออกแบบมาสคอตเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงชิมอาหารจึงนำหลักการออกแบบจากรูปร่างเหมือนจริงของอาหาร และคน มาออกแบบตัดแปลงให้เกิดเป็นรูปร่างของมาสคอตที่เรียบง่าย แต่สามารถสื่อสารได้ชัดเจน ให้เกิดความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์

กลุ่มเป้าหมายเป็นนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย มีอายุระหว่าง 25-34 ปี ทั้งนี้ นักท่องเที่ยวในวัยนี้มีความต้องการอิสระใช้เวลาว่างในการท่องเที่ยว และต้องการหาประสบการณ์การใช้ชีวิต

สถานภาพสมรส กลุ่มนักท่องเที่ยวที่มีสถานะโสดนิยมท่องเที่ยวมากกว่ากลุ่มที่สมรส ระดับการศึกษาส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาที่ระบุว่า เมื่อบุคคลมีระดับการศึกษาสูงขึ้นก็จะนิยมเดินทางท่องเที่ยวมากขึ้น รายได้ต่อเดือนส่วนใหญ่ มีรายได้ต่อเดือนระหว่าง 10,001-30,000 บาท มากกว่าร้อยละ 80 ส่วนใหญ่ประกอบอาชีพ “พนักงานบริษัทเอกชนมากที่สุด” รองลงมา เป็นกลุ่มอาชีพราชการ/พนักงานรัฐวิสาหกิจ และนักเรียน/นักศึกษา

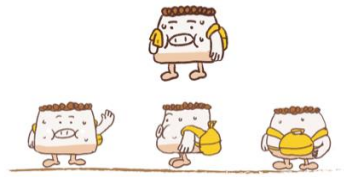
3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

องค์ประกอบในการออกแบบมาสกอตเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงชิมอาหาร ด้านบุคลิกภาพของมาสกอต ได้ออกแบบจากเรื่องราวและที่มาของพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวชาวไทย จากโครงการจัดทำแผนพัฒนากิจกรรมการท่องเที่ยวในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยกรมการท่องเที่ยวกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา พบว่านักท่องเที่ยวชาวไทยมีวัตถุประสงค์หลักของการเดินทาง พบว่านักท่องเที่ยวชาวไทยส่วนใหญ่เดินทางท่องเที่ยวด้วยตนเองมากกว่า และมักจะเดินทางท่องเที่ยวกับเพื่อน/เพื่อนร่วมงานมากที่สุด และการเน้นความเป็นครอบครัว 51.87% พี่น้อง กลุ่มเพื่อนเป็นสำคัญ เพื่อสร้างเรื่องราวการออกแบบมาสกอตให้สอดคล้องกับประเภทของนักท่องเที่ยวตามลักษณะวิถีชีวิต ทัศนคติและพฤติกรรม อัตลักษณ์การท่องเที่ยวเชิงการชิมอาหารของประเทศไทย ซึ่งนับว่าเป็นจุดแข็งของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวไทยมาเป็นพื้นฐานในการออกแบบ

คณะทัวร์ของ Fei gege หรือ ภาษาไทยจะเรียกว่า คุณพี่ไข่มั่น เรื่องอาหารการกินที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่นไม่เหมือนใคร คุณพี่ไข่มั่นเกิดมาจากเมนูอาหารหมูของคนไทยเชื้อสายจีน “ข้าวหมูกรอบข้าวหมูแดง” ซึ่งเป็นวัฒนธรรมอาหารร่วมของคนแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นได้รับความนิยมกับคนทุกเพศทุกวัยตลอดมามีความอร่อยสูงมากแต่ก็มีความขัดแย้งในตัวเองเพราะผลการ ศึกษาทางวิทยาศาสตร์สมัยใหม่พิสูจน์แล้วแน่ชัดว่าการบริโภคไข่มั่นที่มากเกินไปนั้นเป็นอันตรายต่อสุขภาพ

จุดเด่นของหมูกรอบจึงเป็นความอร่อยแต่ก็ทำให้เกิดความรู้สึก “อยากกินแต่ก็กลัวอ้วน” “กลัวๆ กลัวๆ” เหมือนนิสัยของชาวคณะทัวร์คุณพี่ไข่มั่น โดยเฉพาะตัวคุณพี่ไข่มั่นเองที่กลัวๆ กลัวๆ ที่สุดในคณะเป้าหมายของการเดินทางของคณะทัวร์นี้ คือ ตามรอยเสาะแสวงหาแหล่งของกินอร่อย ๆ และแปลกใหม่ พร้อมเรื่องราวน่าสนใจและความสนุกสนานในการเดินทาง กิจกรรมการท่องเที่ยวเป็นหมู่คณะ อันเป็นกิจกรรมที่เป็นที่นิยมของนักท่องเที่ยว เป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยความสามัคคี ต้องใช้ทั้งความอดทนและความประนีประนอม มีผู้นำ มีผู้ตาม และมีความตกลงสนุกสนาน มีเรื่องราวที่เกิดขึ้นระหว่างการเดินทางท่องเที่ยวที่คาดเดาไม่ได้พร้อมเกิดขึ้นแก่หมู่คณะทัวร์ได้เสมอ ๆ ออกแบบเพื่อนร่วมทางอีก 3 คน ให้มีบุคลิกภาพที่ต่างกันไป เพื่อสร้างเรื่องราวให้สอดคล้องตามลักษณะวิถีชีวิต ทัศนคติ และพฤติกรรม การท่องเที่ยวเชิงชิมอาหารอร่อย ๆ และแปลกใหม่ในประเทศไทย พร้อมเรื่องราวน่าสนใจและความสนุกสนานในการเดินทาง ออกแบบโลโก้คณะทัวร์ จากเรื่องราวการตะลอนท่องเที่ยว จากความฮาจากความแตกต่างของผู้ร่วมคณะทัวร์ Fei gege และออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์จากอัตลักษณ์ของสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ ที่คณะทัวร์นี้ได้ไปเยี่ยมเยือน

4. การวิเคราะห์ผลงาน



การออกแบบโลโก้คณะทัวร์ Fei gege และมาสคอตเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงชิมอาหาร โดยออกแบบจากข้าวหมูกรอบซึ่งมีรูปร่างของโครงสร้างหมูกรอบที่มีไขมันเยิ้มออกมาตลอดเวลา สะพายเป้สีเหลืองสดใสและมีผ้าเช็ดเหงื่อตลอดเวลา บุคลิกอ่อนโยนมีความเป็นมิตรสามารถเข้าถึงได้กับทุกคน

FEIGEGE
Group



คณะทัวร์ Fei gege ประกอบไปด้วยสมาชิก 4 ท่าน ออกแบบจากส่วนผสมของข้าวหมูแดงหมูกรอบ



การออกแบบบุคลิกลักษณะ อารมณ์ต่างๆ ของมาสคอต(คุณพี่ไขมัน)

| ชื่อภาษาจีน | SHAOGEGE เซาเกอเกอ | FEIGEGE เฟยเกอเกอ | DANDAN ตันตัน | CHANGCHANGGE ชางเกอเกอ |
|-------------|--|---------------------------------------|---|--|
| ฉายา | ฉายา พี่แดง | ฉายา คุณพี่ไชนัน | ฉายา พี่ไข่ | ฉายา พี่ยาว |
| ชื่อภาษาไทย | เขาคือ หมูแดง | เขาคือ หมูกรอบ | เขาคือ ไข่ต้ม | เขาคือ กุนเชียงสุดพิเศษ |
| บุคลิกภาพ | กระฉับกระฉ่าง มีไฟ, แข็งแรง เป็นผู้นำทัวร์ | ขี้ร้อน ขี้เหนียว อะไรก็ได้ | หลับๆตลอดทริป ขึ้นรถก็หลับ | สนใจในทุกข้อมูล ชอบบันทึก, ถ่ายรูป |
| ขนาด | | | | |
| จุดเด่น | ผู้ดูแลเหมือนจะทรงปัญญา แต่หลงทิศทางตลอดเวลา | ผู้ขี้ร้อนและขี้เหนียว ตลอดการเดินทาง | เพื่อนตัวแข็งกึบพื้นที่ เป็นบล็อกเกอร์นักรีวิวทุกอย่างในโลก | เขาเป็นนักหลับที่หลับได้ยาว ตลอดการเดินทาง |

ตารางรายละเอียดเนื้อหาของมาสคอตและบุคลิกภาพต่าง ๆ ของคณะทัวร์ Fei gege

ช่องทางการเผยแพร่
เผยแพร่เรื่องราวของมาสคอต
เป็นการ์ตูน strip comic
ผ่านช่องทางออนไลน์ ได้แก่
1. Official website
2. Facebook page
3. Weibo page ไซเบอร์มิเดียของจีน
4. Twitter
5. Instagram



ที่มา : <https://www.tat.or.th>

ที่มา : <http://iyatrang.blogspot.com>

ตัวอย่าง การใช้มาสคอตในการประชาสัมพันธ์สินค้าและบริการที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอาหารและการท่องเที่ยว

5. สรุป

งานออกแบบมาสคอตเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงชิมอาหารชุดนี้ได้ออกแบบจากการผสมผสานเรื่อง การวัฒนธรรมร่วมของนักท่องเที่ยวในเอเชีย คือ ไทย จีน บุคลิกภาพของมาสคอตมีต้นแบบจากคณะทัวร์คน จีน ที่มีบุคลิกชัดเจน ที่เน้นความสามัคคี มีระบบแบ่งการหน้าที่ชัดเจนเหมือนกองทหาร เต็มไปด้วยความ สนุกสนาน เออะอะมะเทิ่งในบางเวลา สามารถนำไปเป็นตัวช่วยในการจัดทำออกแบบกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิง ชิมอาหารในสถานที่ต่าง ๆ ของประเทศไทยและใช้ในการออกแบบสื่อโซเชียลมีเดียที่ทันสมัยได้เป็นอย่างดี

เอกสารอ้างอิง

กรมการท่องเที่ยว. (2561). *แผนยุทธศาสตร์พัฒนาการท่องเที่ยว พ.ศ. 2561-2564 ของกรมการท่องเที่ยว*.

(พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : วิไอพี ก๊อปปี้ปริ้น.

ธีระ ปาลเปรม. (2560). *องค์ประกอบและการออกแบบ*. วารสารศิลปะและการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์

มหาวิทยาลัยศิลปากร ปีที่ 5หน้า 87-103. กรุงเทพฯ: บริษัท โอ เอส พรินติ้ง เฮ้าส์ จำกัด.

ประไพพรรณ เปรื่องพงษ์. (2554). *การออกแบบมาสคอตสำหรับงานอีเว้นท์ทางวัฒนธรรมของจังหวัด*

เชียงใหม่. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

SME in Focue. (2562). *Food Tourism กินเพื่อเข้าใจวิถีพื้นเมือง*. ธนาคารกรุงเทพ. (ออนไลน์). แหล่งที่มา :

<https://www.bangkokbanksme.com/en/food-tourism-lifestyle>.

กลุ่มคนที่ดูแลกรุงเทพฯ
GROUP OF PEOPLES WHO TAKE CARE BANGKOK

ชาญวิทย์ พรหมพิทักษ์

Chanwit Prompitak

สาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล คณะนิเทศศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีปทุม 2410/2 ถ.พหลโยธิน เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900

Chanwit.pr@spu.ac.th

บทคัดย่อ

“ภาพหนึ่งภาพมีค่าเท่ากับคำพูดเป็นพันคำ” (A picture is worth a thousand words) เป็นความจริงเสมอ การอธิบายด้วยข้อความยืดยาวไม่สามารถทำให้ผู้ฟัง หรือผู้อ่านเข้าใจได้อย่างถ่องแท้เท่ากับการเห็นภาพ โดยเฉพาะเมื่อภาพนั้น ๆ สามารถถ่ายทอดเรื่องราว บริบทต่าง ๆ ได้อย่างครบถ้วน แม้จะเป็นการถ่ายภาพทิวทัศน์ (Landscape) ในสถานที่ที่เรียงง่ายคุ้นชินก็อาจบอกเล่าเรื่องราวได้มากขึ้น หากมีองค์ประกอบอื่น ๆ รวมด้วยจะยิ่งบอกเล่าเรื่องราวได้มากขึ้นไปอีก

กรุงเทพฯ เป็นเมืองใหญ่ที่ปัญหาหลากหลายรูปแบบ ปัญหาขยะในแม่น้ำลำคลองก็เป็นหนึ่งในหลาย ๆ ปัญหาของกรุงเทพฯ หลายครั้งที่เราละเลยสิ่งสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว ด้วยความคุ้นเคย คุ้นชิน เห็นอยู่ทุกเมื่อเชิ้อวัน รวมถึงเราอาจละเลยกลุ่มคนที่ทำหน้าที่ดูแลกรุงเทพฯ ให้น่าอยู่ เป็นระเบียบเรียบร้อย

ดังนั้น การถ่ายภาพในสถานที่ที่สะท้อนให้เห็นการทำงานของกลุ่มคนที่มีหน้าที่ดูแลกรุงเทพฯ สามารถสะท้อนถึงความพยายามในการทำงานเพื่อให้บ้านเมืองน่าอยู่ น่ามอง เป็นการเชิดชู ยกย่องผู้ที่ทำงานเพื่อสังคม ทั้งยังเป็นกำลังใจให้ผู้ปฏิบัติงานอีกทางหนึ่งด้วย

คำสำคัญ : ถ่ายภาพ, ภาพทิวทัศน์, กรุงเทพฯ

Abstract

“A picture is worth a thousand words” is always true. Explanations with long messages can't make the listener or the reader can understand as genuine as seeing, especially when the picture is able to convey the complete context even when shooting landscapes in a simple, familiar location, they may tell more stories. If there are other elements, the story will tell even more.

Bangkok is a large city with many problems. The garbage in the river is one of many problems in Bangkok. Many times we neglect the entire environment near us, with familiarity seen every day as well as we may neglect the group of people who look after Bangkok to be orderly

Therefore, shooting at the location reflects the work of the group of people responsible for Bangkok, can reflect the work effort to make the country a livable place to glorify praise the person who works for society as well as encouraging the operator in another way

Keywords : Photography, Landscape, Bangkok



ชาญวิทย์ พรหมพิทักษ์ , Chanwit Prompitak

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

การถ่ายภาพทิวทัศน์ (Landscape) เป็นภาพที่พบเห็นได้มากที่สุด เพราะไม่ว่าคนเราจะเดินทางไปยังสถานที่ใด ๆ หรือพบเห็นสถานที่แปลกตา สิ่งที่มีมักจะกันบ่อย ๆ คือการถ่ายภาพเก็บไว้เป็นที่ระลึก หรือเพื่อเป็นสิ่งยืนยันการไปเยือนสถานที่นั้น ๆ ดังนั้น การถ่ายภาพทิวทัศน์จึงเป็นการถ่ายภาพประเภทแรก ๆ ที่ผู้คนมักถ่ายกัน ภาพทิวทัศน์เป็นภาพที่มุ่งถ่ายทอดสวยงามของพื้นที่นั้น ๆ และเมื่อมีองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น บุคคล กิจกรรม สิ่งก่อสร้าง เป็นต้น เพิ่มในภาพ ภาพนั้น ๆ จะเป็นมากกว่าภาพทิวทัศน์ทั่วไป แต่จะกลายเป็นภาพถ่ายที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวในช่วงเวลาที่บันทึกภาพไว้ได้ นอกจากจะทำให้ภาพมีความน่าสนใจมากขึ้นแล้วยังทำให้ภาพมีเสน่ห์มากขึ้นอีกด้วย

2. แนวคิด/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการถ่ายภาพ “ลงเรือลำเดียวกัน” (Unity on the boat) ผู้ถ่ายภาพใช้หลักการถ่ายภาพวิวิทิวทัศน์ เนื่องจากภาพ “ลงเรือลำเดียวกัน” เป็นภาพทิวทัศน์ของคลองในกรุงเทพฯ เป็นภาพมุมมองกว้างที่เน้นให้เห็นทิวทัศน์กว้าง ๆ และมีเรือของเจ้าหน้าที่กรุงเทพมหานครอยู่กลางภาพ จึงกลายเป็นจุดสนใจของภาพ และทำให้ภาพมีเรื่องราวมากขึ้น

โดยหลักการทั่วไปในการถ่ายภาพวิวิทิวทัศน์ ดังนี้

- 1) การถ่ายภาพวิวิทิวทัศน์ในระยะไกล โดยโฟกัสภาพที่ระยะอินฟินิตี้ (infinity) ความชัดลึกสูงมากที่สุด
- 2) ควรถ่ายภาพให้มีฉากหน้า (foreground) เพื่อเพิ่มความรู้สึกของระยะความลึกของภาพ
- 3) ควบคุมและเลือกทิศทางที่มาของแสง โดยทั่วไปมักเลือกให้แสงเข้าด้านข้าง (cross lighting) ทำให้เห็นความสูงต่ำของพื้นที่ที่มีแสงและเงา หรืออาจเลือกให้แสงเข้าด้านหลัง (back lighting) หรือเรียกง่าย ๆ ว่า การถ่ายภาพย้อนแสง (silhouette) โดยเฉพาะในช่วงพระอาทิตย์ขึ้นและพระอาทิตย์ตก ซึ่งการถ่ายภาพลักษณะนี้จะเน้นโครงร่าง และส่วนสว่างโดยรอบวัตถุ แต่ไม่เน้นรายละเอียด

เมื่อพิจารณาหลักการดังกล่าวกับภาพถ่ายจะเห็นว่าเป็นตามหลักการ โดยภาพถ่ายเป็นการภาพระยะไกล เห็นองค์ประกอบภาพชัดเจนตั้งแต่ระยะใกล้จนถึงระยะไกลสุด ภาพ “ลงเรือลำเดียวกัน” จะไม่มีฉากหน้า (foreground) แต่สามารถเห็นระยะลึกของภาพได้จากเรือที่อยู่ระยะหน้าสุด ตรงกลางภาพ และระยะทางของคลองด้านท้ายเรือสามารถแสดงความรู้สึกของภาพได้เป็นอย่างดี เมื่อพิจารณาทิศทางของแสงจะเห็นว่าแสงสว่างที่สะท้อนน้ำจนขาวสว่าง ส่งผลให้วัตถุ (เรือ) เด่นชัดขึ้นมาได้ การใช้แสงลักษณะนี้สอดคล้องกับการใช้แสงในการถ่ายภาพนอกสถานที่ (Outdoor) หลักการสำคัญของการใช้แสงการถ่ายภาพมีสิ่งต้องคำนึงถึง 3 ประการคือ 1) การควบคุมปริมาณแสง 2) การกำหนดทิศทาง และ 3) การเลือกใช้นิตของแสง ประทับใจ สึกขา. 2552: 114)

โดยภาพ “ลงเรือลำเดียวกัน” เป็นภาพที่ใช้ปริมาณแสงมาก แสดงถึงความสดใส มีชีวิตชีวา สอดคล้องกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ แสดงถึงความแข็งแกร่งในการทำงานของกลุ่มคนที่อยู่ในเรือ สำหรับ

ทิศทางของแสงเป็นแสงที่มาจากด้านบนเป็นหลัก สังเกตได้จากผิวน้ำที่อยู่ด้านท้ายเรือที่สว่างมากจนเป็นสีขาว และแสงที่เลือกใช้เป็นแสงแข็ง และแสงมีทั้งแสงแข็ง แสงนิ่ม เพราะมีต้นไม้ช่วยบังแสงไว้บางส่วน ถึงจะแสงแข็งในภาพ แต่แสงไม่ได้สว่างมากเกินไปจนกลบรายละเอียดของภาพ กลับส่งผลให้วัตถุที่อยู่ด้านหน้าตรงกลางภาพเด่นขึ้นอีก

นอกจากใช้หลักการถ่ายภาพทิวทัศน์แล้ว ผู้ถ่ายภาพยังอาศัยแนวคิดเหมือนจริงนิยม (Realism) ในการสร้างสรรค์ผลงานด้วย

แนวคิดเหมือนจริงนิยม (Realism) คือ การถ่ายภาพที่มุ่งถ่ายทอดวัตถุด้วยความเที่ยงตรง และแสดงให้เห็นรายละเอียด ดังนั้น ภาพที่ดีคือภาพที่เหมือนกับสิ่งที่ต้องการถ่ายทอดออกมา แนวคิดนี้มีความคิดว่า “กล้อง” เหมือนกับ “โครงสร้างของดวงตา” ซึ่งทำให้เกิดภาพด้วยวิธีการเดียวกันกับอวัยวะในการรับภาพของมนุษย์ นอกจากนี้ยังมีแนวคิดที่ว่า ภาพถ่ายนั้น ๆ ดูเหมือนของจริงเป็นการสะท้อนรูปแบบเดียวกันกับแสงที่เข้าสู่ดวงตาของเรา เช่นเดียวกับแสงตกกระทบวัตถุแล้วสะท้อนเข้าสู่กล้อง (เวทิต ทองจันทร์, 2557)

อีกแนวคิดหนึ่งที่น่าสนใจสื่อสารในภาพ “ลงเรือลำเดียวกัน” นั่นคือ การสื่อสารผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งระบบสัญลักษณ์เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปจำแนกโดย C.S. Peirce มี 3 ประเภท คือ สัญลักษณ์ (icon) การสื่อสารตามสิ่งที่เห็นในภาพ ดรรชนี (index) คือ การสื่อสารที่ต้องอาศัยการเชื่อมโยงสิ่งที่เป็นเหตุและเป็นผลต่อกัน และสัญลักษณ์ (symbol) คือ สัญลักษณ์ที่เกิดจากการเรียนรู้ร่วมกันของสังคม โดยภาพถ่ายหนึ่งภาพอาจมีลักษณะที่เป็นไปตามประเภทของสัญลักษณ์ทั้ง 3 ประเภทก็ได้

ในภาพ “ลงเรือลำเดียวกัน” เป็นภาพที่มีสัญลักษณ์โดยตรงว่าด้วยภาพลำคลองที่ดูร่มรื่น มีต้นไม้ใหญ่อยู่ทั้งสองฝั่ง แต่เมื่อพิจารณาสีน้ำแล้ว จะเห็นว่าเป็นน้ำไม่สะอาด เมื่อมีองค์ประกอบเพิ่มเติม คือ เรือ ที่มีคนแต่งกายด้วยเสื้อสีเดียวกัน สามารถตีความได้ว่า คนที่อยู่ในเรือลำเดียวกันนี้เป็นกลุ่มที่มีหน้าที่ดูแล ตรวจสอบ ลำคลองให้สะอาด นัยแฝงของภาพคือการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่กรุงเทพมหานครที่ดูแลความสะอาดของแม่น้ำลำคลอง ซึ่งคนกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่มีหน้าที่ในการดูแลกรุงเทพฯ ให้มีสิ่งแวดล้อมที่ดี จึงอาจสรุปได้ว่า การที่ทิวทัศน์สองฝั่งคลองสวยงามร่มรื่นอยู่ได้ เพราะได้รับการดูแลจากเจ้าหน้าที่กรุงเทพมหานครนั่นเอง

การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition) เป็นสำคัญของการถ่ายภาพ เนื่องด้วยเป็นสิ่งสำคัญที่ใช้ในการสื่อสารผ่านภาพถ่าย ทั้งการบอกเล่าเรื่องราว บรรยากาศ อารมณ์ ความรู้สึกต่าง ๆ ล้วนแต่เกิดขึ้นได้จากการจัดองค์ประกอบภาพนั่นเอง

ในการถ่ายภาพ “ลงเรือลำเดียวกัน” ใช้การการจัดองค์ประกอบภาพแบบเป็นเอกภาพ (Unity) โดยการสื่อสารเรื่องราวในภาพต้องเป็นเรื่องเดียวกัน องค์ประกอบต่าง ๆ ที่เพิ่มเติมในภาพต้องเป็นลักษณะที่สอดคล้องกับจุดที่ต้องการเน้น (มังกรดำ. 2547 อ้างถึงใน ประทับใจ ลึกษา. 2552 : 90)

นอกจากนี้ ยังมีการจัดองค์ประกอบภาพแบบจุดแห่งความสนใจ (Point of Interest) เป็นการเน้นจุดเด่นในภาพให้ชัดเจนมากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในภาพ ภาพที่ดีควรมีจุดเด่นเพียงจุดเดียว ในภาพ “ลงเรือลำเดียวกัน” จัดองค์ประกอบภาพตามแนวคิดนี้ โดยใช้ความลึกของภาพ (Perspective) เพื่อเน้นจุดเด่นของภาพ คือ เรือและกลุ่มคนในเรือ ให้เด่นชัดขึ้น ความลึกของภาพ คือ จุดพระยะหว่างเส้นนำสายตา กับเส้นระดับ

สายตา ช่วยทำให้ภาพมีความลึก แต่ละตำแหน่งของจุดดังกล่าวส่งผลต่อความรู้สึกแตกต่างกัน โดยส่วนที่อยู่หน้าสุดจะมีขนาดใหญ่ เห็นได้อย่างชัดเจน และค่อย ๆ เล็กลงเรื่อย ๆ ตามระยะ (ประทับใจ สิกขา. 2552 : 104) ดังนั้น วัตถุที่อยู่ใกล้หน้ากล้องที่สุดจึงเป็นสิ่งที่ต้องการเน้นความสำคัญที่สุด ส่วนวัตถุที่อยู่ในระยะห่างออกไปจะมีความสำคัญลดลงไปตามระยะที่ห่างออกไป หรือในทางกลับกัน หากวัตถุที่อยู่ในระยะไกล แต่อยู่อย่างเด่นชัด ไม่มีสิ่งใดบดบัง หรือรบกวนในระยะใด ๆ เลย หรือมีกรอบภาพ ก็สามารถทำให้วัตถุนั้น ๆ เด่นขึ้นได้เช่นกัน

อีกองค์ประกอบที่สำคัญในภาพ คือ สี (Color) แม้ว่าในภาพจะมีสีเขียวของต้นไม้เป็นส่วนใหญ่ กลุ่มคนที่นั่งอยู่ในเรือก็สวมเสื้อสีเขียว แต่เป็นสีเขียวสะท้อนแสง และอยู่เป็นกลุ่มในเรือ ซึ่งเป็นทำให้สีเขียวสะท้อนแสงของคนกลุ่มดังกล่าว กลายเป็นสีเขียวโดดเด่น (Accent Color) ขึ้นในภาพ ส่งผลให้กลุ่มคนในเรือกลายเป็นจุดเด่นในภาพนั่นเอง

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

การถ่ายภาพทิวทัศน์ (Landscape) เป็นการภาพที่เหมือนจะไม่ต้องใช้เทคนิคอะไร เพียงแค่ยกกล้องขึ้นมองให้ภาพอยู่ในกรอบที่ต้องการ แล้วกดชัตเตอร์ ก็ได้ภาพที่สวยงามแล้ว หากแต่ความเป็นจริงแล้ว การคำนวณแสงให้สอดคล้องกับรูรับแสง เป็นสิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งของการถ่ายภาพทิวทัศน์ เพราะแสงที่สวยงามลงตัว ส่งผลให้ภาพสามารถสื่อความหมายได้มากขึ้น และเมื่อมีองค์ประกอบอื่น ๆ เข้าไปในภาพ ซึ่งในภาพนี้คือภาพเรือที่มีเจ้าหน้าที่กรุงเทพมหานครอยู่ด้วย โดยเลือกให้เรือลำดังกล่าวอยู่กลางภาพ เพื่อเน้นความสำคัญของเรือ



ชื่อภาพ : ลงเรือลำเดียวกัน

ผลงานโดย ชาญวิทย์ พรหมพิทักษ์

4. การวิเคราะห์ผลงาน

จากภาพ “ลงเรือลำเดียวกัน” จะพบว่า ผู้ถ่ายภาพใช้การถ่ายภาพทิวทัศน์ (Landscape) โดยเน้นภาพมุมกว้าง ให้เห็นบรรยากาศโดยรวมของพื้นที่ เพื่อให้เห็นถึงความร่มรื่นของคลอง เลือกให้ภาพเรืออยู่ตรงกลางภาพ และอยู่ในใกล้หน้ากล้อง เน้นให้เรือเป็นจุดแห่งความสนใจ (Point of Interest) ในภาพ ใช้คลองเป็นสิ่งแสดงระยะลึกในภาพ ความลึกของภาพ (Perspective) ช่วยเน้นให้เรือและกลุ่มคนในเรือเด่นชัดมากขึ้น แสดงถึงความสำคัญในภาพ ซึ่งเป็นจุดเน้นเดียวในภาพ เป็นการจัดองค์ประกอบแบบความเป็นเอกภาพ (Unity) ประกอบกับสีเขียวสะท้อนแสงที่กลุ่มคนในเรือสวมอยู่ ส่งผลให้เรือและกลุ่มคนในเรือกลายเป็นจุดเด่นในภาพ เพื่อสื่อถึงการทำงานของ กลุ่มคนในเรือ ซึ่งก็คือเจ้าหน้าที่รักษาความสะอาดสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยมีหน้าที่โดยตรงในการดูแลความสะอาดของคลองในกรุงเทพฯ กลุ่มคนที่ต้องทำงานอย่างหนักเพื่อให้กรุงเทพฯ สะอาด น่าอยู่ และน้อยครั้งที่เราจะสังเกตเห็นการทำงานของเจ้าหน้าที่กลุ่มนี้ เนื่องจากปัจจุบันคนกรุงเทพฯ ค่อนข้างละเลยเรื่องความสะอาดของแม่น้ำลำคลอง เมื่อได้เห็นเจ้าหน้าที่กลุ่มนี้ยังคงปฏิบัติหน้าที่ ตรวจสอบความสะอาดของลำคลอง ก็เป็นการสะท้อนการทำงานด้วยความสามัคคี เพราะงานเกี่ยวกับการรักษาความสะอาดไม่สามารถทำคนเดียวได้ ต้องได้รับความร่วมมือจากหลาย ๆ คน หลาย ๆ หน่วยงานทำงานร่วมกัน อีกทั้งยังที่เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้สังคมน่าอยู่ขึ้นอีกด้วย

5. สรุป

การถ่ายภาพทิวทัศน์ (Landscape) เป็นการถ่ายภาพมุมกว้างเพื่อให้เห็นบรรยากาศโดยรวม โดยจัดองค์ประกอบแบบจุดแห่งความสนใจ (Point of Interest) ด้วยความเป็นเอกภาพ (Unity) เน้นความสำคัญของวัตถุด้วยการใช้ระยะลึก (Perspective) ประกอบกับสีเดียวที่โดดเด่น (Accent Color) โดยภาพสะท้อนถึงกลุ่มที่ทำงานดูแลสิ่งแวดล้อมของกรุงเทพฯ ให้น่าอยู่ แม้จะไม่มีใครสังเกตเห็นก็ตาม อีกทั้งผลงานภาพถ่าย “ลงเรือลำเดียวกัน” ได้รับการคัดเลือกให้จัดแสดงในนิทรรศการภาพถ่ายนานาชาติ “เพื่อสังคมที่ดี” (White Society) ณ Communication Art Gallery มหาวิทยาลัยรังสิต อีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

- ประทับใจ สิกขา. 2552. *เอกสารประกอบการสอน วิชา การถ่ายภาพ 1 (Photography I)*. อุบลราชธานี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี.
- วรวิมล วีระชิงไชย. 2538. *ทฤษฎีถ่ายภาพ: พื้นฐานการถ่ายภาพและการจัดองค์ประกอบภาพ*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- เวทิต ทองจันทร์. 2557. *กระบวนการสร้างสรรค์ภาพถ่ายดิจิทัลสำหรับใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์ของโรงงานหลวงอาหารสำเร็จรูป ที่ ๓ (เต่างอย) จ.สกลนคร (รายงานการวิจัย)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสยาม.

ความงามของแสงสี หมายเลข 1

The Beauty of Colored Lights No.1

ดาววรรณ หมัดหลี

Dawan Madlee

สาขาการออกแบบเครื่องประดับ คณะอัญมณี มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี

E-mail dawanmadlee@gmail.com

บทคัดย่อ

งานสร้างสรรค์แบบนามธรรม เป็นแนวทางที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย ด้วยเป็นลัทธิทางศิลปะสมัยใหม่ช่วงต้น ๆ มีการแหวกแนวจากรูปแบบที่ต้องการแสดงเนื้อหา บอกเล่าเป็นเรื่องราวสื่อสารแรงบันดาลใจ กลายเป็นไม่สามารถจับต้องเรื่องราวใด ๆ ได้อย่างเด่นชัด ซึ่งส่วนใหญ่มักนิยมเน้นการใช้หลักองค์ประกอบศิลป์ในการจัดการทัศนธาตุจนเกิดเป็นความงาม อย่าง “ฮาร์ด เอจ” (Hard Edge) ผลงานศิลปะนามธรรมแบบเน้นความแบนเรียบ รูปร่างหรือรูปทรงเป็นแบบขอบคม ไม่สร้างมิติความลึกกลางตา หรือ “นีโอ-พลาสติกซิสม์” (Neo-Plasticism) ซึ่งเป็นแบบนามธรรมที่ใช้เส้นเรขาคณิตเป็นหลักในการสร้างงาน

แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ เป็นการใช้วัสดุจากแผ่นแก้วสี โดยนำรูปแบบนามธรรมมาใช้ในการจัดการสร้างสรรค์ นำเสนอเพียงรูปร่างรูปทรงเรขาคณิต สัดส่วน สีเส้น ที่วาง ทั้งภายนอกและภายในที่เป็นทัศนธาตุ ร่วมกับหลักองค์ประกอบศิลป์เรื่องความกลมกลืน ชัดแย้ง ตัดทอนและสัดส่วน มีการวางโครงสร้างอยู่ในโทนร้อน 60 ต่อสัดส่วนโทนเย็น 40 ซึ่งโทนเย็นนี้ถูกลดทอนค่าของสีลงเพื่อไม่ให้เกิดความขัดแย้งกันระหว่างโทนสีมากเกินไป สร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยเทคนิคการหลอมแก้วและการยุบตัวของแก้ว (Glass Fusing and Slumping) เป็นรูปทรงสีเหลี่ยมโดยคำนึงถึงขนาดความหนาของแผ่นแก้วและการผสมรวมกันของสีจากการทับซ้อนกัน เกิดเป็นมิติของชิ้นสีที่มีความงามอันเกิดจากการจัดวางแผ่นแก้วสีทับซ้อน ผ่านกระบวนการให้ความร้อนและจัดรูปทรงจนกลายเป็นชิ้นงาน ความงามของแสงสี หมายเลข 1

คำสำคัญ : ศิลปะนามธรรม ศิลปะแก้ว การหลอมแก้ว แก้วยุบตัว

Abstract

Abstract creative work is a method that is widely popular with an early modern art cult. There is a groundbreaking in the form of wanting to show content, tell stories, communicate, inspire. Became unable to clearly handle any story. Which most often emphasize the use of artistic elements in visual element management until becoming aesthetic. Whether "Hard Edge" is a work of art that emphasizes flatness. The shape or shape is a sharp edge. Doesn't create depth, illusion, or "Neo-Plasticism" which is an abstract form that uses geometric lines as the basis for creating works.

The guidelines for creating this work is the use of colored glass sheets by using abstract patterns in creative management. Presenting only shapes, geometries, proportions, colors, spaces, both external and internal that are visual elements together with the artistic elements of harmony, conflict, truncation and proportion. The color scheme is set in the hot tone 60 to the cool tone proportion 40. This cool tone has been reduced to the value of the wood to cause conflicts between the tone is too much. Create workpieces with Glass Fusing and Slumping techniques into square shapes taking into account the glass thickness and the combination of colors from the overlap. Create a dimension of color layers that are beautiful due to the placement of overlapping colored glass sheets. Heat treated and shaped into workpieces " The Beauty of Colored Lights No.1".

Keywords : Abstract Art, Art Glass, Glass Fusing, Glass Slumping

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ศิลปะนามธรรมเป็นชื่อเรียกของลัทธิหนึ่งของศิลปะยุคสมัยใหม่ที่มีแนวคิดปฏิบัติในวงกว้าง โดยข้อคิดหรือลักษณะของศิลปะนามธรรมนี้ได้มีการต่อต้านข้อคิดตามแบบประเพณีนิยมของสมัยก่อนที่เคยปฏิบัติทำกันมานาน โดยลักษณะที่สำคัญสามารถแบ่งเป็น 2 ประการ (กำจร, 2522) ประการแรกคือ การตัดทอนสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติให้มีรูปทรงที่ง่ายขึ้น เหลือแต่แก่นแท้ มีการสร้างงานโดยอารมณ์เป็นพื้นฐาน ศิลปินต้องการแสดงความรู้สึกภายในให้ออกมาอย่างไม่ยั้งคิด ลัทธิที่อยู่ประเภทนี้ ได้แก่ แอ็บสแตรักชัน เอ็กเพรสชันนิสม์ (Abstract Expressionism) เป็นต้น และอีกประการคือ นำรูปทรงพื้นฐาน เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม มาใช้ในการสร้างสรรค์งาน ซึ่งในตัวเองนั้นไม่ได้ต้องการสร้างเรื่องราวใด ๆ เป็นเพียงการตอบสนองความต้องการและความรู้สึกของศิลปินผู้สร้างงานเป็นสำคัญ จากหลักการทั้งสองแนวทางข้างต้นได้รับการพัฒนา การยอมรับและเกิดความนิยมแพร่หลาย (เอมิลา, 2554)

สื่อวัสดุประเภทต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์จากแนวทางของศิลปะลัทธินามธรรมมีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการเขียนภาพสีน้ำมันหรือสีอะคริลิกบนผืนผ้าใบในงานจิตรกรรม การปั้น-หล่อโลหะในงาน

ประติมากรรม หรือแม้แต่การใช้วัสดุผ้าหรือสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ในงานภาพพิมพ์ วัสดุอีกชนิดที่มีความน่าสนใจ ในการนำมาเป็นวัสดุในงานสร้างสรรค์ คือ แก้ว ซึ่งวัสดุแก้วจัดเป็นวัสดุเซรามิกชนิดหนึ่งที่มีวิทยาการมาตั้งแต่ อดีต จากการค้นพบลูกปัดเครื่องประดับจากแก้วที่ผลิตในแถบอียิปต์ และแถบเมโสโปเตเมียตะวันออก หรือ การค้นพบวิธีการทำแก้วโดยบังเอิญจากการก่อไฟบนพื้นทรายซึ่งเกิดการผสมผสานกับสารบางอย่างจนทำให้ พื้นทรายเกิดเป็นแก้วขึ้น (Zerwick, 1990) แก้วมีส่วนผสมหลัก คือ ทรายโดยการใช้ความร้อนเป็นตัวหลอม ละลาย เมื่อเย็นตัวลงจะกลายเป็นแก้ว มีวิวัฒนาการต่อเนื่องเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน ส่วนใหญ่แล้วมีการทำ ผลิตภัณฑ์จากแก้วในหลายรูปแบบ ทั้งในอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ ของใช้ ของตกแต่ง หรือแม้แต่ในงานศิลปะ ด้วยเช่นกัน (สุทธิณี, 2559) ปัจจุบันมีวัสดุแก้วหลายประเภทให้เลือกใช้ตามความต้องการของการใช้งานที่ แตกต่างกันไป เช่น แก้ว แก้ว แก้ว แก้ว ทุกชนิดมีตั้งแต่ขนาดเล็กไปจนถึงขนาดใหญ่ คุณสมบัติของแต่ละ ชนิดจะแตกต่างกันไปตามองค์ประกอบธาตุภายในเพื่อให้เหมาะสมต่อลักษณะการใช้งาน เช่น แก้วที่มีจุด หลอมเหลวต่ำ-สูง มีความเหนียว-เปราะ-แกร่ง มีความโปร่งใส-ความทึบแสง มีการให้สีสันทึบเป็นลักษณะเมทัล ลิก-สีสด-สีด้าน เป็นต้น ซึ่งความแตกต่างเหล่านี้เมื่อผ่านการกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคต่าง ๆ แล้วจึง เกิดความงามที่น่าหลงใหลด้วยความน่าสนใจของวัสดุแก้ว

จากแนวคิดทางศิลปะนามธรรมข้างต้นเมื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ชิ้นงานจากวัสดุแก้วนับ ได้ว่าเป็นสิ่งที่น่าสนใจ ด้วยการเทคนิคการหลอมแก้วและแก้วยู่ตัว จากแผ่นแก้วสีที่มีความโปร่งใสสีสันทึบต่าง ๆ เกิดการพัฒนาและสร้างสรรค์รูปแบบของงานทัศนศิลป์จากวัสดุแก้ว แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน นำเสนอเพียงรูปร่างรูปทรงเรขาคณิต สัดส่วน สีสันทึบ ที่ว่าง ทั้งภายนอกและภายในที่เป็นทัศนธาตุ ร่วมกับหลัก องค์ประกอบศิลป์เรื่องความกลมกลืน ขัดแย้ง ตัดทอนและสัดส่วน เกิดเป็นความงามที่ผสมผสานร่วมกัน ระหว่างศิลปะและวัสดุแก้ว

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ศิลปะนามธรรมที่มีการใช้รูปร่างรูปทรงจากเรขาคณิต

เป็นการแสดงออกผ่านทางรูปทรงเรขาคณิตเป็นหลัก โดยต้นกำเนิดได้พัฒนามาจากลัทธิคิว บิสม์ ซึ่งทำการละทิ้งรูปทรงที่ดูรู้เรื่อง ผ่านการตัดทอน หรือทำให้ง่ายขึ้น โดยการค่อยๆ ถูกรอนออกจน เหลือ แต่นามธรรม โดยมีลัทธิที่ใช้ลักษณะแนวทางมาสร้างผลงาน เช่น นีโอ-พลาสติกซิสม์ (Neo-Plasticism) ศิลปิน คนสำคัญ คือ ของ ปีเอต์ มงเดรียง (Piet Mondrian) ผลงานของเขาซึ่งเป็นแบบนามธรรม ใช้เส้นเรขาคณิต เป็นหลักในการสร้างงาน ยึดถือ การออกแบบองค์ประกอบอย่างเคร่งครัด ในเรื่องการนำเสนอเส้นที่ตัดกัน ได้ มุมฉากระหว่างเส้นนอนระดับสายตาและเส้นตั้งให้มีความสัมพันธ์กันในกรอบสี่เหลี่ยมของภาพที่วาด โดย คำนึงถึงด้านช่องไฟที่ตรงตาม การใช้สีจะใช้แม่สีสดใสรวมทั้งสีขาว สีดำ และสีเทา (Fig.1) และอีกลัทธิคือ ฮาร์ด เฮดจ์ (Hard-edge) ศิลปินคนสำคัญ คือ เอิลส์เวิร์ท เคลลี (Ellsworth Kelly) ลักษณะของผลงานของ จะเป็น ลักษณะเส้นรอบนอกคมชัดในงานจะมีรูปทรงไม่กึ่งรูป และมีการระบายสีเรียบชัดเจน เหตุที่มีการระบายสี ให้เรียบเพราะที่ส่วนจะต้องมีความสมบูรณ์ เท่าเทียมกัน ไม่ต้องการให้ผลของสีสร้างระยะไม่มีการแสดง ระยะใกล้ไกล ไม่ต้องการสร้างบรรยากาศภาพที่ปรากฏ ไม่ต้องการสร้างสิ่งสงสัยใด ๆ (เอมิลา, 2554) (Fig.2)

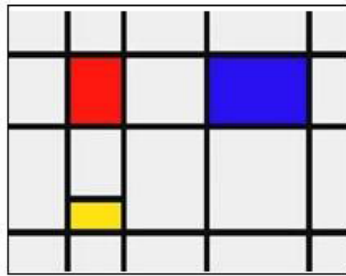


Fig.1 ผลงานของศิลปิน ปีเอต์ มงเดรียง

ที่มา : http://www.artswallpapers.com/wallpaper/piet_mondrian/index.htm



Fig.2 ผลงานของ เอ็ลส์เวิร์ท เคลลี

ที่มา : http://arthistory.about.com/od/from_exhibitions/ig/Color

จากแนวคิดศิลปะนามธรรมที่มีการใช้รูปร่างรูปทรงจากเรขาคณิต นำไปสู่การใช้หลักองค์ประกอบศิลป์ที่ว่าด้วยเรื่องของการจัดการสร้างสรรค์ ความงามของแสงสี หมายเลข 1 ที่นำเสนอเพียงรูปร่างรูปทรงเรขาคณิต สัดส่วน สีเส้น ที่ว่าง ทั้งภายนอกและภายในที่เป็นทัศนธาตุ ร่วมกับหลักองค์ประกอบศิลป์เรื่องความกลมกลืน ชัดแย้ง ตัดทอนและสัดส่วน มีการวางโครงสร้างอยู่ในโทนร้อน 60 เปอร์เซ็นต์ ต่อสัดส่วนโทนเย็น 40 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งโทนเย็นนี้ถูกลดทอนค่าของสีลงเพื่อไม่ให้เกิดความขัดแย้งกันระหว่างโทนสีมากเกินไป ด้วยเทคนิคการตัดแก้ว หลอมแก้ว แก้วยู่ตัว ดังกรอบแนวคิด (Fig.3)

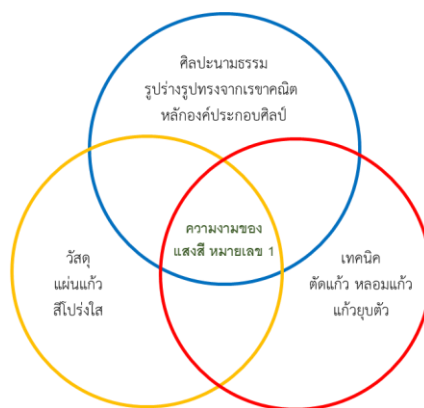


Fig.3 กรอบแนวคิดการสร้างสรรคผลงาน ความงามของแสงสี หมายเลข 1

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

ก่อนการเริ่มกระบวนการสร้างชิ้นงานได้มีการคัดเลือกกลุ่มสีซึ่งมีการวางโครงสร้างอยู่ในโทนร้อน คือ สีเหลือง และสีส้มที่มีความจัดและเข้มของสีที่ปรากฏในแผ่นแก้วอยู่ที่สัดส่วน 60 เปอร์เซ็นต์ ต่อสัดส่วนโทนเย็นคือสีฟ้า ค่อนข้างใสและสีน้ำเงิน 40 เปอร์เซ็นต์ จากนั้นจึงเริ่มกระบวนการสร้างสรรค์ชิ้นงาน (Fig.4) โดยเริ่มต้นทำ ความสะอาดแผ่นแก้วสีที่นำมาใช้ (หมายเลข 1) จากนั้นสร้างแบบร่างเพื่อเป็นต้นแบบในการตัดแก้วแต่ละส่วน (หมายเลข 2) จากนั้นแล้วจึงตัดแผ่นแก้วสีตามรูปร่างที่ได้ออกแบบ (หมายเลข 3) จัดวางองค์ประกอบตาม แบบร่างข้างต้นตามหลักทฤษฎีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ คือ ความกลมกลืน ชัดแย้ง ตัดทอนและสัดส่วน สัดส่วน มีการวางโครงสร้างอยู่ในโทนร้อน 60 เปอร์เซ็นต์ ต่อสัดส่วนโทนเย็น 40 เปอร์เซ็นต์ โดยการจัดวางส่วนนี้ จำเป็นต้องคำนึงถึงสีของแผ่นแก้วแต่ละชิ้นที่มีการทับซ้อนกัน เหตุเพราะเมื่อแผ่นแก้วเกิดการหลอมรวมกัน แล้วทำให้เกิดการผสมกันของสี จึงต้องคำนึงถึงสีใหม่ที่จะเกิดขึ้นก่อนการจัดวางด้วย (หมายเลข 4) จากนั้น เมื่อจัดวางจนได้องค์ประกอบที่พอใจแล้วนำผลงานเข้าสู่เตาอบไฟฟ้า (หมายเลข 5) และใช้ความร้อนที่ อุณหภูมิ 111-670-804 องศาเซลเซียส ตามลำดับ จากนั้นให้อุณหภูมิลดลงอยู่ 482-510 องศาเซลเซียส เพื่อให้องค์ประกอบธาตุของแผ่นแก้วคืนคงรูปอย่างช้า แล้วจึงปิดเตาให้เย็นลงโดยธรรมชาติ เมื่อนำชิ้นงาน ออกจากเตา แผ่นแก้วที่เคยแยกชิ้นจะเกิดการหลอมรวมเป็นแผ่นแก้วที่เกิดการจัดวางองค์ประกอบของแผ่น แก้วสีหลากหลายขนาดและสีนั้นเป็นแผ่นเดียวกัน (หมายเลข 6) หลังจากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการทำให้แก้ว ยุบตัวเพื่อสร้างมิติให้กับชิ้นงานด้วยการนำแผ่นแก้วที่ผ่านเทคนิคการหลอมแล้วไปวางในต้นแบบแม่พิมพ์ สีเหลี่ยม (หมายเลข 7) แล้วจึงนำไปเข้าเตาอบเพื่อให้ความร้อนกับแผ่นแก้ว (หมายเลข 8) อีกครั้งที่อุณหภูมิ 540-700-760 องศาเซลเซียส กระบวนการนี้จะทำให้แผ่นแก้วค่อย ๆ อ่อนตัวลงและเกิดเป็นมิติตามรูปทรง ของแม่พิมพ์ที่วางไว้ (หมายเลข 9) ยื่นไฟจนถึงระยะที่ผลงานลงตามแม่พิมพ์จนพอใจแล้วจึงค่อยลดอุณหภูมิ ลงอย่างช้า ๆ และทำการยื่นไฟที่ 540-565 องศาเซลเซียส เพื่อให้องค์ประกอบธาตุของแผ่นแก้วคืนคงรูป อย่างช้าอีกครั้ง จึงเป็นผลงาน ความงามของแสงสี หมายเลข 1 (หมายเลข 10) ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ทัศนศิลป์ประเภทสื่อวัสดุจากแผ่นแก้วสี

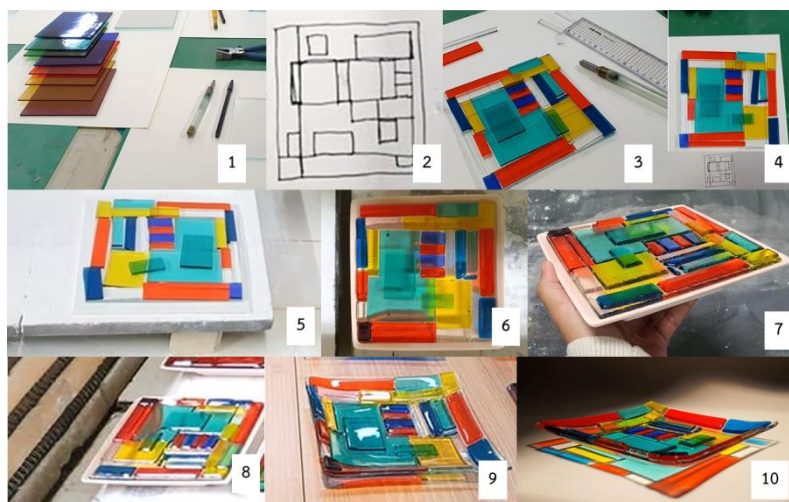


Fig.4 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ความงามของแสงสี หมายเลข 1

4. การวิเคราะห์ผลงาน

วัสดุแผ่นแก้วสี

มีการใช้แผ่นแก้วสีที่มีความโปร่งแต่สีสดใสมาใช้ในการสร้างชิ้นงาน มีการตัดเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมเป็นหลัก สามารถตัดได้ขนาดเล็กมากเท่าที่ต้องการ และเมื่อแผ่นแก้วสีมีการทับซ้อนและหลอมรวมกันแล้วเกิดเป็นชิ้นงานแผ่นแก้วที่มีความสวยงาม คงรูปทรงของสีเดิมได้อยู่อย่างดี รวมทั้งสีได้มีการผสมอย่างลงตัว ไม่เกิดความเสียหายหรือผิดพลาดของการผสมผสานแต่อย่างใด ถือได้ว่าเป็นวัสดุที่เหมาะสมต่อการนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานที่ไม่ต้องการมิติของชิ้นงานที่ซับซ้อนมาก และให้สีที่สดใสคงเดิม

แนวคิดจากศิลปะนามธรรมที่มีการใช้รูปร่างรูปทรงจากเรขาคณิต

ศิลปะนามธรรมที่มีการใช้รูปร่างรูปทรงเรขาคณิตสี่เหลี่ยมในขนาดที่แตกต่างกันเป็นหลัก เกิดจากการจัดวางแผ่นแก้วสีที่มีสัดส่วนของโทนร้อน 60 เปอร์เซ็นต์ ต่อโทนเย็น 40 เปอร์เซ็นต์ ถึงแม้โครงของสีโทนเย็นอาจจะดูมีสัดส่วนเกือบเท่ากับโทนร้อน แต่ด้วยการใช้โทนสีที่ถูกลดค่าของสีลงทำให้โครงสีภาพรวมส่วนใหญ่ถูกโทนร้อนที่มีค่าของสีที่เข้มกว่าคุมไว้ หลักการจัดวางแบบมีจุดเด่นที่ รวมทั้งการกระจายสีที่มีขนาดเล็กทำให้เกิดการกระจายน้ำหนักของสีอย่างกลมกลืนทั่วทั้งงาน

กระบวนการในการสร้างสรรค์

เทคนิคการตัดแก้วสามารถทำให้เกิดความคมชัดของสีจากแผ่นวัสดุแก้วเป็นอย่างดี สามารถตัดได้ตามขนาดที่ได้ออกแบบร่างไว้ เทคนิคการหลอมแก้วทำให้แก้วเกิดการผสมกันอย่างมีมิติในลักษณะงานนูนต่ำ ไม่ได้แบนราบมากจนเกินไป อีกทั้งเทคนิคของการทำให้แก้วยุบซึ่งเกิดจากการให้ความร้อนที่พอเหมาะอย่างช้า ๆ ทำให้ได้รูปทรงตามแม่พิมพ์ที่ต้องการ อีกทั้งความนูนต่ำจากการทำเทคนิคหลอมแก้วยังคงอยู่อย่างสมบูรณ์

5. สรุป

ผลงาน ความงามของแสงสี หมายเลข 1 เป็นการสร้างศิลปะจากแก้วด้วยเทคนิคการตัดแก้ว การหลอมแก้ว และทำให้แก้วยุบตัว ซึ่งผลการสร้างสรรค์นั้นสามารถสะท้อนตามแนวคิดศิลปะนามธรรมที่มีการใช้รูปร่างรูปทรงจากเรขาคณิตซึ่งยึดเป็นแนวในการออกแบบองค์ประกอบเป็นหลัก เป็นการสร้างสรรค์ชิ้นงานทัศนศิลป์ประเภทสื่อวัสดุจากแผ่นแก้วสี เกิดผลงานที่มีมิติจากการทำเทคนิคของกระบวนการที่ต้องใช้ความร้อนในอุณหภูมิที่ค่อนข้างสูง ด้วยความงามจากตัววัสดุเองมีการให้สีที่มีความสวยงามสดใสที่พิเศษอยู่แล้ว และเมื่อผ่านกระบวนการของการสร้างสรรค์ ชิ้นงานจึงเกิดเป็นมิติของสีที่สะท้อนกันไปมาในตัวผลงาน แสงสีที่ปรากฏเกิดความงามที่ไม่ต้องการเรื่องราวในการสื่อความหมาย เป็นเพียงการนำเสนอจากทัศนธาตุและวัสดุอันบริสุทธิ์

กระบวนการทั้งหมดของการสร้างสรรค์งานชิ้นนี้สามารถนำไปพัฒนาแนวคิด เทคนิค รูปแบบได้อีกหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นการประยุกต์ใช้วัสดุอื่น ๆ ที่มีคุณสมบัติ หรือคุณลักษณะใกล้เคียงกันมาผสมผสานในการผลิต แนวคิดในการสร้างสรรค์สามารถเปลี่ยนแนวคิดให้สื่อถึงเรื่องราวต่าง ๆ ได้ หรือรูปร่างรูปทรงที่

สามารถดัดแปลงให้มีมิติได้มากยิ่งขึ้นซึ่งจำเป็นต้องมีการศึกษาเพื่อพัฒนาต่อไปเพื่อการประยุกต์สู่งานทัศนศิลป์หรืองานประยุกต์ศิลป์ที่ตอบสนองต่อความต้องการด้านอื่น ๆ

เอกสารอ้างอิง

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2522). *ศิลปะสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ไทยวัฒนาพานิชย์.

สุทธิณี สุขกุล. (2559). *แก้วผลงานเครื่องปั้นดินเผา : ระบุลักษณะที่พึงพึงในงานศิลปะ*. ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา.

เอมิลา ฆมรานนท์. (2554). *การศึกษาการใช้ศิลปะนามธรรมในการออกแบบงานเลขศิลป์*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.

Zerwick C. (1990). *A short History of Glass*. New York: The coming Museum of Glass.

มิติแห่งแสงแรก

Dimension of First Light

เอกพงศ์ สุริยงค์

Eakaphong Suriyong

ภาควิชาศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

202 ถ.ช้างเผือก ต.ช้างเผือก อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200

Department of Art Faculty Humanities and Social sciences Chiang Mai Rajabhat University

Email : eakpui@hotmail.com

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคผลงานครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อแสดงให้เห็นความสวยงามของแสงแรกของธรรมชาติที่แตกต่างกันของสถานที่และสถานการณ์ และเพื่อนำแนวคิดของแรงบันดาลใจมาจากการสะท้อนของของกระจกที่ประดับตามศาสนสถานมาประกอบแทนค่าด้วยเทคนิคกระบวนการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกมาสร้างสรรคผลงาน

ความสวยงามของแสงแรกบนพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ ในช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกันในแต่ละวัน ในแต่ละสถานที่แต่สิ่งหนึ่งยังคงเหมือนกันคือแสงสว่างที่ออกมาจากดวงอาทิตย์ที่ยังคงมีประกายแสงแห่งพลังงาน ในบางสถานที่อาจจะมีบรรยากาศช่วงเช้าที่ไม่แจ่มใสเต็มไปด้วยหมอกควัน บางสถานที่ก็สามารถมองเห็นแสงสว่างที่มาพร้อมกับการถักทอเส้นสายก้อนเมฆที่สวยงาม

การสร้างสรรคงานครั้งนี้จึงนำเสนองานในมิติของแสงแรกที่มีการเปลี่ยนแปลงตามวันเวลา สถานการณ์ในแต่ละวันที่ไม่มีการเกิดขึ้นซ้ำเช่นเดิมได้ จากสิ่งนี้จึงเกิดแรงบันดาลใจทำให้เกิดแนวความคิดในการสร้างสรรคผลงานที่แทนค่าความหมายตามจินตนาการ ที่ผู้สร้างสรรคได้มีการสร้างสรรคงานกราฟิกขึ้นมาให้มีลักษณะของการซ้อนทับที่มีมิติที่หลากหลายด้วยการเทคนิคกระบวนการของคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อให้เห็นถึงมิติของรูปทรงปริมาตรและความแตกต่างกันความงดงามของแสงแรกก่อให้เกิดภาพลวงตาหรือเสมือนเป็นการเปลี่ยนแปลงของสภาพธรรมชาติที่มนุษย์ไม่สามารถจะควบคุมได้แต่มนุษย์ต้องเรียนรู้และรักษาสมดุลกับความงดงาม อีกทั้งการสร้างสรรคครั้งนี้ได้แฝงนัยยะที่มนุษย์เรานั้นต้องเริ่มต้นแสงแรกของทุกวัน ซึ่งแสงแรกแต่ละวันย่อมเป็นการเริ่มต้นทำในสิ่งที่คาดหวังไว้ มีทั้งควบคุมได้และควบคุมไม่ได้ ซึ่งสิ่งหนึ่งที่เราไม่สามารถจะควบคุมได้ก็คือการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาตินั่นเอง

คำสำคัญ : แสงแรก / แสง Twilight / คอมพิวเตอร์อาร์ต / คอมพิวเตอร์กราฟิก

Abstract

This Art creation will show the beauty of the first light of different nature of places and situation. And bring the concept of inspiration from the reflection of the mirror at temple on the behalf of the value with techic, computer design processes, graphics to create this work.

The beauty of the first light on the area is abundant. At a similar time in each day, in each place. However, one thing remains the same: the bright light that comes out of the sun that still has a light of energy. In some places, there may be a sunny morning atmosphere full of haze. Some places can see the light that comes along with weaving beautiful cloud lines.

The creation of this work presents the work in the first light dimension sway that is changed by date, the situation is not recurrent. This inspired the concept of creating creative ideas that represent the imagination that the creator has created, creating graphics to the characteristics of overlays with a variety of dimensions with computer-graphic process techniques. To see the dimensions of the volume shape and the difference, the beauty of the first light creates an illusion or as a change in the natural state that humans cannot control, but humans need to learn and balance the beauty. In addition, this creation has been a human being that we need to start the first light in every day. The first light each day is the beginning of what we expected. That we can controllable and uncontrol.

“The True is we can’t control the change of nature.”

Keywords : First light /Twilight light / Computer Arts / Computer Graphic

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

แสงแรก หรือแสง Twilight คือแสงที่มีอุณหภูมิสีเย็นลักษณะของแสงจะเป็นสีน้ำเงินหรือส้มจางๆ จะเกิดขึ้นก่อนพระอาทิตย์ขึ้นซึ่งถือได้ว่าเป็นช่วงเวลาที่มีความงดงามจากการสร้างสรรค์ของธรรมชาติ ซึ่งขณะที่พระอาทิตย์จะขึ้นนั้นจะมีแสงสีทองของพระอาทิตย์ที่สร้างประกายแสงออกมาผ่านจากสายหมอกและเส้นสายของการถักทอลวดลายของก้อนเมฆ ซึ่งเป็นช่วงเวลาของภาพที่มีแสงเป็นฉากหลังเป็นบรรยากาศที่เกิดขึ้นได้ภายในเวลาเพียงไม่กี่นาที จะต้องอยู่ในที่ที่เหมาะสมในเวลาที่เหมาะสมเนื่องจากความร้อนจากดวงอาทิตย์ สามารถละลายสายหมอกให้หาย ซึ่งนั่นคือเสน่ห์ของภาพถ่ายธรรมชาติคือเราไม่สามารถเก็บภาพเรื่องราวบรรยากาศเรื่องราวที่มีในธรรมชาติซ้ำ ๆ กันแต่ละวันได้ซึ่งเทคนิคการถ่ายภาพและกระบวนการต่าง ๆ ย่อมมีส่วนในการถ่ายทอดออกมาให้ภาพมีความสมบูรณ์

ผู้สร้างสรรค์มองเห็นความงามของธรรมชาติที่เกิดขึ้นจึงเกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้เทคนิคกระบวนการถ่ายภาพทิวทัศน์ในลักษณะการถ่ายภาพ แสงแรกหรือแสง Twilight ในสถานที่ที่แวดล้อมด้วยธรรมชาติโดยมีการถ่ายภาพในสถานที่ต่างกันและต่างเวลาให้เห็นการขึ้นของพระอาทิตย์ที่มีสีสันสวยงามต่างกันผนวกกับแนวคิดที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากกระจกที่ติดประดับในศาสนสถานที่มีความระยิบระยับเมื่อแสงแดดได้เข้ากระทบพื้นทึ้นั้น เปรียบดังธรรมชาติมิติของแสงที่มีความงดงามหลากหลายบรรยากาศ

การสร้างสรรค์ครั้งนี้จึงเป็นการนำเทคนิคของการถ่ายภาพมาประกอบผนวกกับแนวคิดและมีผสมผสานด้วยเทคนิคการตกแต่งภาพด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อสร้างสรรค์ในรูปแบบงานคอมพิวเตอร์อาร์ต ที่มีการถ่ายทอดเทคนิคของเส้นสายกราฟิก ก่อเกิดรูปทรงปริมาตร 2 มิติให้เกิดการซ้อนทับกับภาพถ่ายทางธรรมชาติเพื่อแทนค่าความความหมายของผลงานคือ ความงดงามตามธรรมชาติที่เป็นความงามที่มีหลากหลายมิติที่เราสามารถสัมผัสกับความงามแต่เราไม่สามารถกำหนดหรือคาดเดาหรือควบคุมการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติได้เสมือนกับชีวิตมนุษย์ที่ต้องอยู่กับธรรมชาติและพร้อมที่รับการเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติที่เกิดขึ้น

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. การถ่ายภาพทิวทัศน์
2. การถ่ายภาพแสง Twilight
3. การจัดองค์ประกอบสำหรับการถ่ายภาพ
4. การออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก
5. คอมพิวเตอร์อาร์ต
6. การตกแต่งภาพ การรีทัชภาพ

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

1. ศึกษาข้อมูล
 - 1.1 ศึกษาข้อมูลสถานที่ท่องเที่ยวในที่มีภูมิประเทศหรือพื้นที่ที่เหมาะสมกับการถ่ายภาพทิวทัศน์ในช่วงแสงแรก โดยศึกษาข้อมูลจากพื้นที่ในจังหวัดเชียงใหม่
 - 1.2 ศึกษาข้อมูลจากแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานจาก หนังสือ นิตยสาร และสื่ออินเทอร์เน็ต เพื่อหาแนวทางและพัฒนาารูปแบบเป็นผลงานที่มีลักษณะเฉพาะของผู้สร้างสรรค์ผลงาน
 - 1.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาหาแนวทางการทำงานเอง พร้อมวางแผนการทำงานเพื่อลงพื้นที่ในการถ่ายทำ
 - 1.4 กำหนดพื้นที่การทำงาน วางแผนการถ่ายทำ ซึ่งประกอบด้วย การเดินทาง ระยะเวลาในการถ่ายทำ และช่วงเวลาการถ่ายทำในแต่ละสถานที่
 - 1.5 ลงพื้นที่ถ่ายทำโดยใช้พื้นที่การถ่ายทำ เช่น แม่กำปอง แม่อน ม่อนแจ่ม ขุนช่างเคี่ยน เป็นต้น

2. สร้างภาพร่าง (Sketch) แสดงรายละเอียดของผลงานตามแนวความคิด สร้างสรรค์ด้วยกระบวนการทางด้านถ่ายภาพ และ เทคนิคการสร้างสรรค์คอมพิวเตอร์กราฟิก เข้าสู่กระบวนการพิมพ์จนได้ภาพที่เสร็จสมบูรณ์ และนำเสนอผลงานโดยนิทรรศการ



ภาพที่ 1 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

| | |
|-----------|--|
| ชื่อผลงาน | มิติแห่งแสงแรก |
| เทคนิค | คอมพิวเตอร์อาร์ต (ถ่ายภาพ + คอมพิวเตอร์กราฟิก) |
| ขนาด | 50 x 100 ซม. |

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

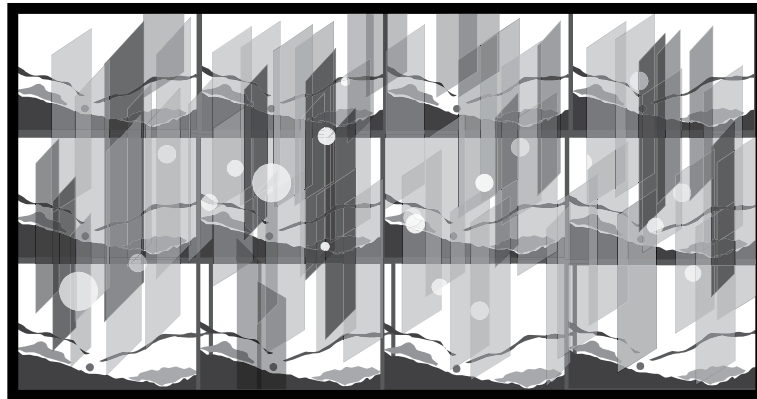
ได้รับแรงบันดาลใจมาจากความสวยงามของแสงแรกที่ปรากฏขึ้นตามจากธรรมชาติ ซึ่งมีสีสันที่มีความสวยงามด้วยพลังของแสงอาทิตย์ที่ส่องสว่าง ทำให้เกิดภาพเกิดเรื่องราวและบรรยากาศที่ไม่มีการซ้ำๆกันในแต่ละวันโดยการสร้างสรรค์ผลงานได้ถ่ายทอดผ่านเทคนิคของการถ่ายภาพและเทคนิคของการตกแต่งภาพและการรีทัชภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยนำเสนอทั้งความงามของแสงจากธรรมชาติและมิติของเส้นสายรูปทรงกราฟิกที่มีการซ้อนทับไปพร้อม ๆ กัน

4. การวิเคราะห์ผลงาน

จากการศึกษาจากสถานที่จริงของบรรยากาศ ความประทับใจที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้รับกับตนเองจึงเกิดแนวคิดที่จะนำความงดงามของบรรยากาศของสิ่งที่พบมาถ่ายทอด พร้อมทั้งได้ศึกษาจากแหล่งองค์ความรู้ต่าง ๆ และสร้างแนวคิดและสร้างภาพร่างของผลงานและถ่ายทอดมาเป็นผลงาน โดยนำแนวคิดมาผสมผสานอยู่ 2 ประเด็น คือ **ประเด็นที่ 1** ความงดงามของแสงแรกในช่วงเวลาไม่กี่นาทีของแต่ละวันก่อนที่พระอาทิตย์จะขึ้น ซึ่งแต่ละวันเราไม่สามารถคาดเดาได้และยืนยันได้เลยว่าบรรยากาศที่เห็นวันนี้และวันต่อมามีทิศทางไปในแนวทางใดมันเลยเป็นความงามที่มีความแตกต่างกันด้วยการสร้างสรรค์สร้างของธรรมชาตินั่นเอง

ประเด็นที่ 2 การแทนค่าความแตกต่างของมิติของแสงในแต่ละวันด้วยการสะท้อนของกระจก โดยได้แนวคิดและแรงบันดาลใจมาจากกระจกที่ประดับที่ศาสนสถานที่จะมีแสงสะท้อนสว่างระยิบระยับในแต่ละวันไม่

เหมือนกันขึ้นอยู่กับพลังแสงอาทิตย์แต่ละวันที่ตกกระทบลงไป จึงมีแนวคิดในการใช้กราฟิกรูปทรงปริมาตร 2 มิติมาแทนค่าความแตกต่างที่มีการซ้อนทับเกิดมิติในภาพ โดยถ่ายทอดผลงานด้วยเทคนิคของการถ่ายภาพที่มีการให้เฉดสีในภาพบรรยากาศภาพที่แตกต่างกันของภาพทิวทัศน์ที่สังเกตเห็นแสงแรกที่ชัดเจนผสมผสานกับกราฟิกที่มีการซ้อนทับด้วยน้ำหนักแสงเงา ค่าความสว่าง ความมืดที่แตกต่างกันจากความคิดที่ตกผลึกแล้วจึงนำแนวคิดดังกล่าวไปสร้างภาพร่างขึ้นมาโดยจัดองค์ประกอบรูปภาพในการสร้างสรรค์ผลงานให้เห็นโครงคร่าว ๆ ดังกล่าวสู่การสร้างสรรคงานศิลปกรรมในรูปแบบภาพกราฟิกลายเส้น ดังภาพที่ 2



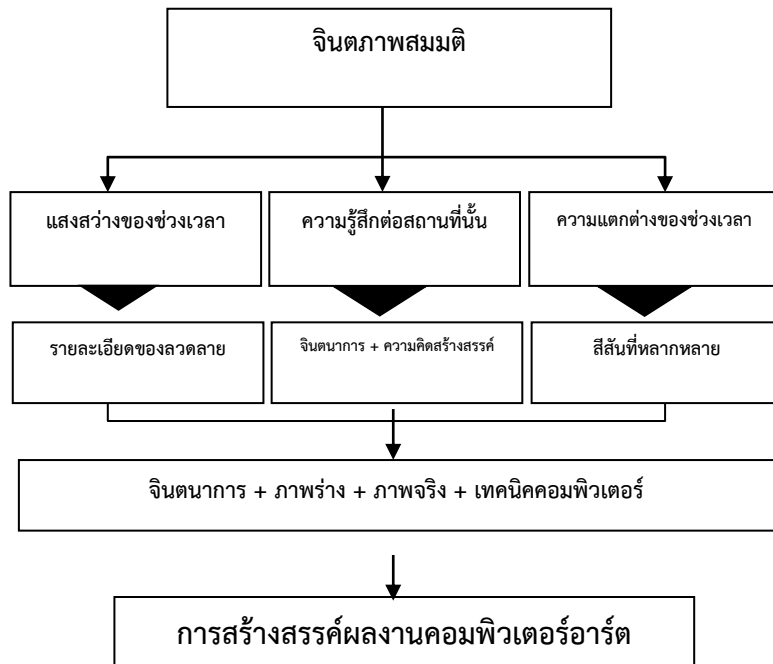
ภาพที่ 2 ตัวอย่างภาพกราฟิกภาพร่างแนวทางการสร้างสรรค์แรงบันดาลใจจากแสงแรกและกราฟิกผสมผสาน
ที่มา: เอกพงศ์ สุริยงค์

สังเคราะห์ข้อมูลองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาความงดงามของแสงในธรรมชาตินำสู่กระบวนการสร้างสรรค์

จากการสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปกรรมโดยได้ทำการสังเคราะห์โดยแยกรายประเด็นเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางสรุปองค์ความรู้ในการสร้างรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน

| กรอบแนวคิด | แสงแรก | มิติแห่งแสงแรก |
|------------|--|------------------------------------|
| สัญลักษณ์ | สังเคราะห์จากเนื้อหา สรุปเพื่อถ่ายทอดเป็นผลงานสร้างสรรค์ | |
| | รูปทรงปริมาตร | การสะท้อนของมิติเรื่องราว |
| | การซ้อนทับของรูปทรง | ความแตกต่างของช่วงเวลา |
| | จุดแสงประกาย | ความงามที่มีลักษณะเฉพาะของธรรมชาติ |



จากการสังเคราะห์ข้อมูลเกิดจินตนาการที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานว่าด้วยเรื่องความงดงามของแสงแรก สร้างสรรค์ด้วยเทคนิคคอมพิวเตอร์อาร์ตที่การผสมผสานเทคนิคการถ่ายภาพและคอมพิวเตอร์กราฟิก

5. สรุป

ผู้สร้างสรรค์ผลงาน เรื่อง มิติแห่งแสงแรก แรงแบบดาลใจสูงงานศิลปะประยุกต์ในรูปแบบคอมพิวเตอร์อาร์ต โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานเกิดความประทับใจ ในความงดงามของแสงแรกแสงก่อนที่พระอาทิตย์จะขึ้นเพื่อส่องแสงสว่างของวัน อีกทั้งได้ศึกษาแนวทางการถ่ายภาพจากแหล่งข้อมูล เอกสารองค์ความรู้ ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ ต่าง ๆ รวมทั้งประสบการณ์การถ่ายภาพของตนเอง ทำให้เกิดแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยการลงพื้นที่และสถานที่ที่สามารถถ่ายภาพแสงแรกตามที่ตั้งวัตถุประสงค์ไว้และผสมผสานกับการตกแต่งภาพ การรีทัช ภาพพร้อมกับการใช้รูปทรงกราฟิก มาผสมผสานในผลงานให้เกิดความงามอันเกิดจากเทคนิคการถ่ายภาพและมีมุมมองมิติที่เกิดจากซ้อนทับที่สร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมกราฟิกที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นงานศิลปะเชิงประยุกต์ ในรูปแบบของงานศิลปะแขนงคอมพิวเตอร์อาร์ต

เอกสารอ้างอิง

นคเรศ รัชควัด. *ถ่ายภาพให้มีพลัง*. กรุงเทพฯ : วีพริ้นท์ (1991), 2562

เอกนถน บางท่าไม้. *การจัดองค์ประกอบสำหรับการถ่ายภาพ*. นนทบุรี : ไอดีซีฯ, 2556

ศักดิ์ระพี นพรัตน์. *พื้นฐานการถ่ายภาพและเทคนิคควบคุมกล้อง*. กรุงเทพฯ : พงษ์วารินการพิมพ์, 2556

เกียรติพงษ์ บุญจิตร. *ตกแต่ง รีทัช Process ภาพ Lightroom + Photoshop*. นนทบุรี : ไอดีซีฯ, 2558

เด็กน้ามอญ

Nammorn Kids

จักรพันธ์ สุระประเสริฐ

JAKAPAN SURAPRASERT

สาขาการออกแบบและธุรกิจแฟชั่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์¹

Jakapan.sur@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันความนิยมในการสวมใส่เครื่องแต่งกายจากผ้าทอมือมีมากขึ้น จากการศึกษาที่มีหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชนเข้าไปมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนหรือกลุ่มทอผ้าทั่วประเทศ ส่วนหนึ่งของแนวทางในการพัฒนาคือรูปแบบเครื่องแต่งกาย มีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างไปจากเดิม เช่น ชุดทำงาน ชุดลำลอง สำหรับวัยรุ่น วัยทำงาน แต่ในเครื่องแต่งกายเด็ก แนวคิดนี้ยังไม่ได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายนัก

ผู้ออกแบบมีความเห็นว่าแนวคิดสตรีทแฟชั่น สามารถเพิ่มแนวทางการในการออกแบบเครื่องแต่งกายของเด็กที่ใช้ผ้าทอหรือผ้าขาวม้าได้หลากหลายขึ้น เนื่องจากในปัจจุบัน เด็กในช่วงอายุ 4-6 ปี ทั้งเพศชายและหญิงส่วนหนึ่งจะมีแนวทางการแต่งกายที่มาจากธรรมเนียมการแต่งกายของผู้ปกครอง และในผู้ปกครองบางกลุ่มของเด็กวัยนี้ยังอยู่ในวัยที่มีความนิยมในสตรีทแฟชั่น

ผู้ออกแบบได้นำหลักการแนวคิดสตรีทแฟชั่นมาตีความ โดยนำผ้าทอของกลุ่มน้ามอญ ตำบลแจ้ซ้อน อำเภอมืองปาน จังหวัดลำปาง มาใช้เป็นวัตถุดิบหลักในการออกแบบ และนำเอกลักษณ์ประจำจังหวัดลำปาง มาสร้างเป็นลายปักในการตกแต่ง เพื่อให้เกิดรูปแบบใหม่และดึงดูดความสนใจให้เด็กและผู้ปกครองสนใจสวมใส่เครื่องแต่งกายจากผ้าทอมือ แนวทางการสร้างรูปแบบในการแต่งกายใหม่ให้กับเด็กในครั้งนี้ จะช่วยให้ผู้ปกครองและเด็ก มีตัวเลือกในการแต่งกายมากขึ้น และอาจจะยังช่วยสร้างรายได้ให้กับชุมชนหรือกลุ่มทอผ้าได้อีกทางหนึ่ง

ผู้ออกแบบได้เลือกโครงร่างเงาของสตรีทแฟชั่นที่เป็นแบบตัวหลวม นำเอกลักษณ์ของจังหวัดลำปาง มาใช้สร้างลายปัก ใช้ผ้าทอลายทางกับเทคนิคตัดต่อลาย และวัสดุที่ร่วมสมัยที่ทำให้เด็กและผู้ปกครองรู้สึกสนใจที่จะสวมใส่แนวทางนี้

คำสำคัญ : แนวคิดสตรีทแฟชั่น เสื้อผ้าเด็ก ผ้าทอมือ

Abstract

Nowadays, the popularity of wearing costumes from woven fabric or loincloth is increasing. Due to involvement of both public and private agencies in the development of communities or weaving groups throughout the country Part of the approach to development is costume style. The target group is different from the original, such as work wear, casual wear for working teenagers, but only in children's clothing. This concept has not been widely used.

The designer is of the opinion that the concept of street fashion Able to add more ways to design a costume for children who use woven fabric or loincloth Because at present Children between the ages of 4-6 years, both males and females, will have some dress code based on the tastes of their parents. And in some parents of children of this age still in the age of popularity in street fashion.

The designers have interpreted the concept of street fashion to interpret. By using the loincloth of the Nammorn group, Chae Son Subdistrict, Muang Pan District, Lampang Province as the main raw material for the design. And using the Lampang provincial identity to create a embroidery pattern for decoration In order to create a new style and attracting attention to children and parents interested in wearing apparel from woven or loincloth. Guidelines for creating a new style of dress for children this time Will help parents and children There are more dressing options. And may also help generate income for the community or weaving group.

The designer chose the sleek outline of a loose street fashion. Using the unique identity of Lampang to create embroidery Use the pattern loincloth and pattern editing techniques. And contemporary materials that make children and parents feel interested in wearing this approach.

Keywords : Street fashion concept; children's wear; Hand woven fabric

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ในปัจจุบันความนิยมในเลือกใช้เครื่องแต่งกายที่ทำจากผ้าทอมือแพร์หลายมากขึ้น ส่งผลให้ชุมชนหรือกลุ่มทอผ้ามีการปรับตัวจากเดิมที่ทอผ้าจำหน่ายเป็นผืนอย่างเดียว ก็หันมาผลิตเป็นชุดสำเร็จรูปเพื่อจำหน่ายเป็นการสร้างงานและรายได้ให้กับคนในชุมชน โดยส่วนใหญ่จะเน้นรูปแบบชุดทำงาน ชุดออกงานของผู้ใหญ่ และมีการพัฒนาเป็นรูปแบบชุดลำลองสำหรับวัยรุ่น แต่ในเครื่องแต่งกายเด็ก ยังมีการพัฒนาที่ไม่มากนัก รวมถึงผ้าทอมือของกลุ่มน้ำมอญ

ผู้ออกแบบมีความเห็นว่าแนวคิดสตรีทแฟชั่นที่กำลังเป็นที่นิยมในปัจจุบัน จะสามารถเพิ่มแนวทางในการใช้ผ้าทอมือมาเป็นวัตถุดิบสำหรับออกแบบเครื่องแต่งกายของเด็กได้หลากหลายขึ้น เนื่องจากในปัจจุบันเด็กในช่วงอายุ 4-6 ปี ทั้งเพศชายและหญิง ส่วนใหญ่จะมีผู้ปกครองอยู่ในวัยที่ยังสนใจการแต่งกายตามกระแสนิยมอยู่ ซึ่งผู้ปกครองมีอิทธิพลในการเลือกซื้อเครื่องแต่งกายให้ลูกค่อนข้างมาก โดยจะอิงแนวทางที่ตนเองนิยมหรือสนใจมาใช้ในการตัดสินใจเลือกซื้อ

แต่ลักษณะของผ้าทอมือที่มีลายเป็นเส้น และสีสันทันทีอาจจะไม่ดึงดูดความสนใจของเด็กนัก ผู้ออกแบบจึงนำเอกลักษณ์ประจำจังหวัดลำปาง มาพัฒนาเป็นลายปัก เพื่อสร้างจุดสนใจให้กับชุดที่ออกแบบมากขึ้น

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แฟชั่น หมายถึง ความนิยมชนิดใดชนิดหนึ่งของคนหมู่มากในสังคมเวลานั้นๆ โดยคำว่าแฟชั่นยังครอบคลุมถึงความเชื่อซึ่งเป็นที่นิยมของยุคสมัยด้วย ไม่ได้หมายถึงเฉพาะถึงวัตถุสิ่งของเพียงอย่างเดียว

สตรีทแฟชั่น หมายถึง การแต่งตัวแบบจับต้องได้ทำใส่ได้ง่าย โดยสามารถนำเสื้อผ้าที่ไม่ว่าจะถูกหรือแพงมาใส่แบบผสมผสานกันได้ เช่น การนำกางเกงยีนส์มาใส่กับเสื้อเชิ้ตสีพื้น ใส่รองเท้าผ้าใบก็เป็นสตรีทแฟชั่นได้ หรือการนำเสื้อผ้าแนวสปอร์ต มาใส่ให้เป็นแนวสตรีท โดยการผสมกับเสื้อผ้ารูปแบบที่แตกต่างออกไป โดยสตรีทแฟชั่นนั้น มีกระแสในช่วงศตวรรษที่ 20 โดยมีจุดเริ่มต้นมาจากประเทศอังกฤษ เมื่อสงครามเริ่มสงบผู้คนก็เริ่มหันมาพัฒนาในเรื่องของตนเองกันมากขึ้น มีการแต่งตัวที่บ่งบอกถึงความชอบของแต่ละคน มีการแบ่งกลุ่มสังคมกันเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของชาติพันธุ์ ศาสนา ไปจนถึงเรื่องของไลฟ์สไตล์ในการใช้ชีวิตและการแต่งตัวด้วย อย่างเช่น สไตล์ Mods, Hippie, B Boy มีการแต่งตัวให้มีความเฉพาะเป็นเอกลักษณ์ของตนเองมากขึ้น เป็นการแสดงออกทางความคิดผ่านเสื้อผ้าที่สวมใส่



รูปที่ 1 แนวการแต่งกายสตรีทแฟชั่นแบบดั้งเดิม

ที่มา <https://1960simages.wordpress.com/tag/mini-skirts>



รูปที่ 2 แนวการแต่งกายสตรีทแฟชั่นในปัจจุบัน
 ที่มา <https://www.welovestreetfashion.com>

กลุ่มน้ำมอญแจ้ซออน จัดตั้งขึ้นเมื่อวันที่ 12 สิงหาคม 2539 จากการรวมกลุ่มของแม่บ้านบ้านศรีดอนมูล ตำบลแจ้ซออน อำเภอเมืองปาน จังหวัดลำปาง ที่มีความสนใจและรักงานทอผ้าแบบพื้นเมือง ซึ่งหลายคนก็มีพื้นฐานการทอผ้าอยู่บ้างแล้วอีกทั้งอุปกรณ์และกี่ทอผ้าก็มีกันเกือบทุกบ้าน จึงคิดที่จะใช้เวลาว่างหลังการทำงานมาสร้างรายได้เสริมจึงช่วยกันคิดและออกแบบลวดลายจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวและภูมิปัญญาดั้งเดิมที่สืบทอดมาจากรุ่นปู่รุ่นย่าสร้างสรรค์เป็นผลงานผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ นำออกมาจำหน่าย และได้รับการส่งเสริมและพัฒนาเป็นสินค้าโอท็อปประจำจังหวัดลำปาง



รูปที่ 3 รูปผลงานและผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือของกลุ่มน้ำมอญ
 ที่มา <http://nammorndesign.com>

การแต่งกายของเด็ก ช่วงวัยเด็กนั้นนับเป็นช่วงที่สำคัญของการเจริญเติบโตทางสรีระและพัฒนาการทางความคิด ปัจจัยที่สำคัญซึ่งทำให้ลูกน้อยเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพในอนาคตนั้น คือการเลือกเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมกับกิจกรรมและช่วงวัยของเด็ก เพราะสรีระของเด็กมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

เด็กในวัยเตรียมอนุบาล (3-6 ขวบ) เป็นช่วงวัยที่มักเรียนรู้สิ่งใหม่ ชอบเลียนแบบ ทำกิจกรรม เป็นวัยที่ต้องมีการปรับตัวเพื่อให้สามารถเข้ากับเพื่อนใหม่ได้ เข้าร่วมสังคมได้ เริ่มรู้จักเลือกสิ่งของที่ตนเองชอบ ดังนั้นผู้ปกครองควรเปิดโอกาสให้ลูกมีส่วนร่วมในการเลือกซื้อเสื้อผ้าด้วยตนเอง โดยอาจเลือกจากแฟชั่นที่ได้รับ

ความนิยมสำหรับเด็กในวัยนี้ รวมไปถึงเลือกเสื้อผ้าที่เหมาะสมกับการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น กิจกรรมกลางแจ้ง ก็ควรเลือกเสื้อผ้าที่มีความสามารถในการป้องกันแสงยูวี เพื่อลดผลกระทบของผิวหนังเด็ก หรือกิจกรรมภาคสนามที่ต้องลุย ก็ควรเลือกเสื้อผ้าที่สามารถซักทำความสะอาดสิ่งสกปรกออกได้ง่าย ช่วยลดการใช้สารเคมี เช่น ผงซักฟอกที่เข้มข้นในการซักผ้าสกปรก ที่อาจทำให้เกิดภาวะระคายเคืองต่อผิวหนังและสุขภาพของลูกได้

การมีกิกซ์แอนด์แมตซ์ ถือเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญ ต้องให้ความพิถีพิถันเป็นพิเศษ เพราะเป็นปัจจัยที่สามารถช่วยส่งเสริมพัฒนาการของลูกได้โดยเฉพาะในเรื่องของสี สัน ลวดลาย เพราะจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการในเรื่องของจินตนาการ เด็กจะรู้จักความแตกต่างในเรื่องของสี สันและลวดลายที่เห็นจากเสื้อผ้าของเด็กนั้นจะทำให้เกิดสะดุดตาและช่วยให้เด็กอารมณ์และสมองมีพัฒนาการที่ดีขึ้น การมีกิกซ์แอนด์แมตซ์ ถือเป็นกิจกรรมที่ช่วยเพิ่มพัฒนาการให้กับลูกได้ โดยการนำเอาเสื้อผ้ามามิกซ์แอนด์แมตซ์กันไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้าเก่า หรือเสื้อผ้าใหม่ที่มีอยู่ เช่น การหยิบเอาเสื้อเชิ้ตมาสวมใส่ทับซ้อนกัน ผูกชายเสื้อด้านข้างหรือพับปลายแขนให้ดูแล้วเท่สำหรับเด็กผู้ชาย ส่วนเด็กผู้หญิงนั้นอาจหาเสื้อผ้าที่ตัดต่อลูกไม้ผ้าฝ้ายเนื้อบาง ใส่กับท่อนล่างอย่างกระโปรงยีนส์ สามารถเลือกสีสันตัดกัน หรืออาจเป็นโทนสีเดียวกันทั้งเสื้อและกระโปรงก็ได้ ขึ้นกับความชอบส่วนตัว ให้ลูกลองเลือกเรียนรู้ด้วยตนเองสำหรับการสวมใส่ จะทำให้เด็กรู้สึกมั่นใจและเป็นการสร้างความภูมิใจ การสร้างสรรค์ผลงานการมีกิกซ์แอนด์แมตซ์ด้วยตนเอง



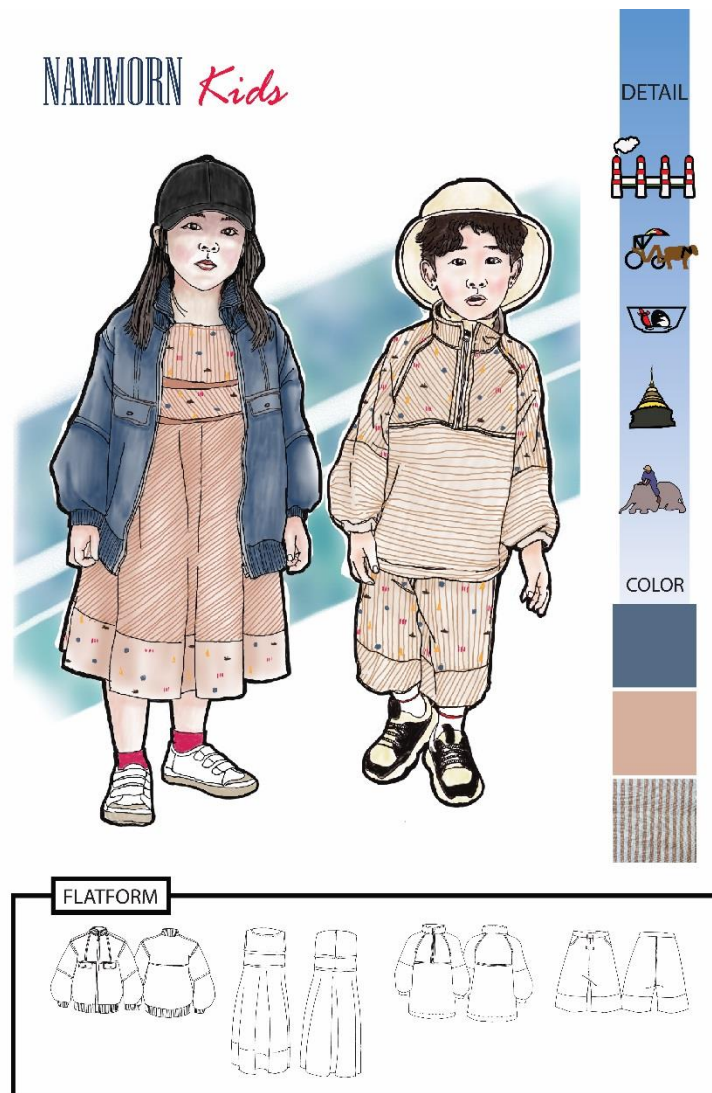
รูปที่ 4 แนวการแต่งมิกซ์แอนด์แมตซ์ในเด็ก

ที่มา <https://www.rakluke.com>

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

- 3.1. สืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับแนวความคิดสตรีทแฟชั่น
- 3.2. วิเคราะห์ผ้าทอมือจากกลุ่มน้ำมอญ
- 3.3. เลือกแนวทางการออกแบบ โดยใช้การมีกิกซ์แอนด์แมตซ์ การตัดต่อ การสร้างลายปัก
- 3.4. สร้างผลงานต้นแบบผ่าน Ipad

4. การวิเคราะห์ผลงาน



รูปที่ 5 ผลงานการออกแบบ เด็กน้ำมอญ

Nammorn Kids

จากการออกแบบที่นำแนวคิดสตรีทแฟชั่นมาใช้ในการพัฒนารูปแบบเสื้อผ้าเด็กอายุ 4-6 ปี โดยใช้ผ้าทอมือจากกลุ่มน้ำมอญ ผู้ออกแบบได้นำลักษณะโครงร่างแบบตัวหลวมจากแนวสตรีทแฟชั่นมาใช้ นำการมิกซ์แอนด์แมตช์มาจัดรูปแบบการสวมใส่ นำเอกลักษณ์ประจำจังหวัดลำปางมาพัฒนาเป็นลายปัก เพื่อให้เสื้อผ้ามีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

5. สรุป

แนวทางในการสร้างรูปแบบการแต่งกายสตรีทแฟชั่นจากผ้าทอมือให้กับเด็กในครั้งนี้ จะช่วยให้ผู้ปกครองและเด็ก มีตัวเลือกในการแต่งกาย และอาจจะช่วยเพิ่มช่องทางในการจำหน่ายและรายได้ให้กับกลุ่มทอผ้ามากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

<https://www.gqthailand.com>

<https://www.m-culture.go.th>

<https://www.welovestreetfashion.com>

<https://www.thaikidssong.com>

<https://www.ellethailand.com>

การออกแบบศูนย์บริการล้างรถระบบอัตโนมัติในสถานีบริการน้ำมัน

Automatic Car Wash Center Design in Gas Station Area

จินนธิศา สุระประเสริฐ

JINNTHISA SURAPRASERT

สาขาการออกแบบภายใน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์¹

nassama.pie@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

ในปัจจุบัน ความต้องการใช้บริการธุรกิจบริการดูแลรักษารถยนต์มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น แต่มีปัญหาในด้านการขาดแคลนแรงงานและมีการแข่งขันที่สูงเพื่อแย่งชิงส่วนแบ่งตลาด การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามาในการทำความสะอาดสามารถลดปัญหาการขาดแคลนแรงงาน อีกทั้งยังใช้เวลาในการดูแลรักษารถยนต์ที่น้อยลง รวมถึงลดพื้นที่ในการให้บริการในพักคอยเนื่องจากผู้เข้ารับบริการจะต้องอยู่ในระหว่างรับการบริการ

การออกแบบศูนย์บริการล้างรถระบบอัตโนมัติภายในบริเวณสถานีบริการน้ำมันที่มีข้อจำกัดด้านพื้นที่ ต้องคำนึงถึงการใช้งานที่เหมาะสม ทั้งด้านขนาดของรถยนต์ที่เข้ารับบริการ การจัดพื้นที่ใช้สอยให้มีประสิทธิภาพทั้งบริเวณล้างรถยนต์ด้วยเครื่องจักร พื้นที่ทำงานของผู้ให้บริการในการเช็ดรถให้แห้ง และพื้นที่สำหรับติดตั้งงานระบบ โดยมีแนวคิดในการออกแบบให้มีความเรียบง่าย โดดเด่นด้านการออกแบบ และมีการบำรุงรักษาที่สะดวกและเหมาะสม รวมถึงต้องคำนึงถึงโครงสร้างที่แข็งแรง และมีระยะที่เหมาะสมสำหรับการติดตั้งเครื่องจักรสำหรับล้างรถด้วยระบบอัตโนมัติได้

ผลงานสร้างสรรค์ที่แล้วเสร็จมีความเรียบง่าย ตรงตามความต้องการของเจ้าของโครงการ มีการแบ่งพื้นที่ใช้สอยได้อย่างเหมาะสม โดยแยกพื้นที่ในการล้างรถยนต์และพื้นที่ส่วนเช็ดแห้งอย่างชัดเจนและมีระยะห่างมากเพียงพอเพื่อไม่ให้น้ำจากพื้นที่ส่วนแห้งกระเซ็นเข้ามาในพื้นที่ส่วนแห้ง อีกทั้งมีการเลือกใช้วัสดุที่ทนทาน ดูแลรักษาง่าย

คำสำคัญ : การออกแบบ, ศูนย์บริการล้างรถอัตโนมัติ, สถานีบริการน้ำมัน

Abstract

At present, the demand for car care services business is likely to increase. However, there are problems with labor shortages and high competition to compete for market share. Using the technology of cleaning can reduce the labor shortage. It also takes less time to maintain the car and reducing waiting areas for customers since the customers are required to stay in the car during the service.

The consideration of the automatic car wash shop design that placed within a limited space gas station area. The design should take into account the proper use as the size of cars, the efficient use of space in washing car area by machinery, the workspace of the service provider to wipe the car dry and the serviced space for installing the system. The design concept is simple and outstanding while the space has convenient and appropriate for maintenance. The considering of structure and space that suitable for installing machines for washing cars with automatic systems.

The design is simple according to the needs of the project owner with appropriate space management. The area for washing cars and wiping areas is clearly separated and there is enough distance that water will not spill onto the wiped car. As well as choosing materials that are durable and easy for maintenance.

Keywords : design; automatic car wash center; gas station

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ในปัจจุบัน ความต้องการใช้บริการธุรกิจบริการดูแลรักษารถยนต์มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น แต่มีปัญหาในด้านการขาดแคลนแรงงานและมีการแข่งขันที่สูงเพื่อแย่งชิงส่วนแบ่งตลาด ทำให้ผู้ประกอบการหลายรายในธุรกิจบริการทำความสะอาดให้ความสำคัญในการนำเทคโนโลยีในการทำความสะอาดที่มีประสิทธิภาพสูงเข้ามาช่วยเพื่อลดปัญหาการขาดแคลนแรงงาน อีกทั้งยังใช้เวลาในการดูแลรักษารถยนต์ที่น้อยลง รวมถึงลดพื้นที่ในการให้บริการในพักคอยเนื่องจากผู้เข้ารับบริการต้องนั่งในรถยนต์ตลอดเวลาที่รับบริการ

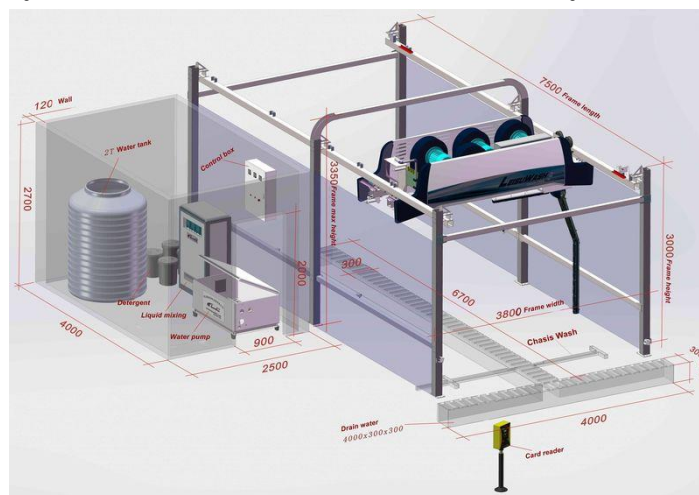
การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ เกิดจากความต้องการในการออกแบบศูนย์บริการล้างรถระบบอัตโนมัติภายในบริเวณสถานีบริการน้ำมันที่มีข้อจำกัดด้านพื้นที่ และต้องคำนึงถึงระบบที่นำมาใช้ในอาคาร โดยมีความต้องการพื้นที่ 3 ส่วนคือ 1) พื้นที่ส่วนล้างรถ ซึ่งเป็นส่วนที่ติดตั้งระบบล้างรถอัตโนมัติ โดยต้องคำนึงถึงระยะในการติดตั้งเครื่องจักร โดยไม่ต้องคำนึงถึงขนาดของคน (human scale) 2) พื้นที่ส่วนเช็ดแห้ง โดยส่วนนี้ต้องคำนึงถึงขนาดและระยะที่ผู้ให้บริการต้องทำกิจกรรมในการเช็ดรถ 3) ส่วนห้องเครื่อง ซึ่งมีการติดตั้งอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับระบบล้างรถอัตโนมัติ โดยพื้นที่ส่วนนี้มีระยะกำหนดให้ชัดเจนจากผู้ผลิตเครื่องจักรที่ใช้ในการล้างรถ

แรงบันดาลใจในการออกแบบ ได้วิเคราะห์ความต้องการของเจ้าของโครงการ เพื่อนำมาออกแบบร้านล้างรถให้มีความเรียบง่าย มีความเหมาะสมในการดูแลรักษา และมีความโดดเด่น โดยไม่ขัดแย้งกับอาคารข้างเคียง ซึ่งเป็นส่วนร้านค้าของทางสถานีบริการน้ำมัน

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการออกแบบนั้น มีการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและมีผลต่อการใช้งานดังนี้

2.1 ศึกษาข้อมูลด้านขนาด สัดส่วนของเครื่องจักรที่ใช้ซึ่งเป็นข้อมูลจากทางโรงงาน (รูปที่ 1)



ภาพที่ 1 แสดงขนาดและสัดส่วนของอาคารในการติดตั้งเครื่องจักร

2.2 ศึกษาข้อมูลด้านขนาดและสัดส่วนของมนุษย์ รวมถึงพฤติกรรมในการใช้อาคารของผู้ให้บริการและผู้รับบริการ

2.3 ศึกษากฎหมายที่เกี่ยวข้องกับประเภทอาคาร

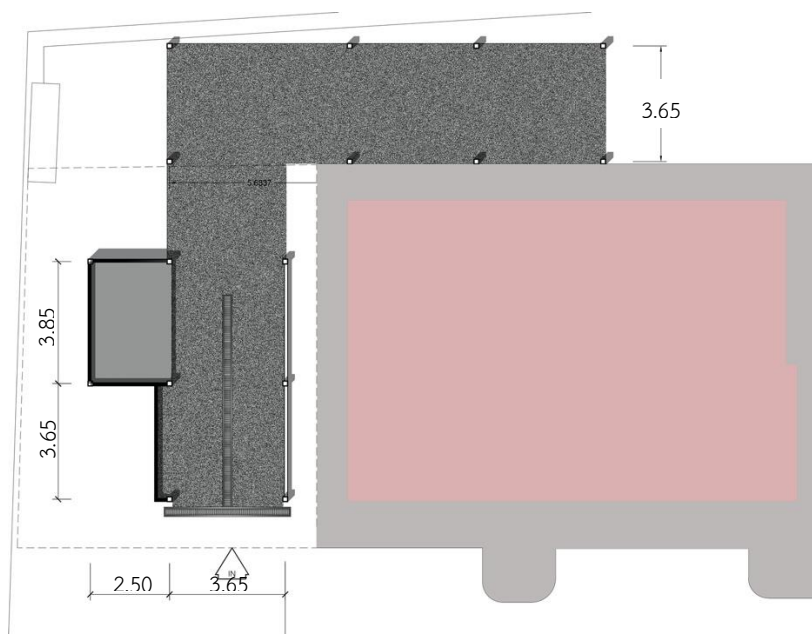
3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

การออกแบบโครงการศูนย์ล้างรถระบบอัตโนมัติ นั้น มีกระบวนการในการออกแบบดังต่อไปนี้

3.1 วิเคราะห์โครงการ และวิเคราะห์พื้นที่ในการก่อสร้าง เพื่อทราบถึงทิศทาง แดด ลม ที่ส่งผลกระทบต่องานออกแบบ รวมถึงความต้องการพื้นที่ใช้สอย โครงการนี้แบ่งพื้นที่อาคารเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนเปียก ซึ่งผู้เข้ารับบริการสามารถขับรถเข้าไปใช้บริการรับการล้างรถโดยเครื่องจักรล้างรถอัตโนมัติ จึงไม่ต้องลงจากรถยนต์ ดังนั้นจึงคำนึงถึงเพียงแค่วัสดุในการติดตั้งเครื่องจักร ซึ่งเป็นระยะที่ทางโรงงานได้กำหนดมา และส่วนเซ็ดแห้งซึ่งเป็นบริเวณที่ผู้ให้บริการจะทำการเซ็ดรถให้แห้ง ดังนั้นการออกแบบต้องคำนึงถึงขนาดและสัดส่วนของมนุษย์ให้เหมาะสมกับกิจกรรม ในส่วนห้องเครื่องนั้น จะมีการกำหนดระยะจากอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้กับเครื่องจักรล้างรถอัตโนมัติ

การออกแบบร้านล้างรถอัตโนมัติที่มีพื้นที่อยู่ในบริเวณสถานีบริการน้ำมัน ต้องได้รับความเห็นชอบทั้งจากเจ้าของโครงการและทางองค์กรที่เป็นเจ้าของสถานีบริการน้ำมัน โดยต้องคำนึงถึงข้อกำหนดในการสร้างร้านค้า เช่น อัตลักษณ์ของการออกแบบอาคารต้องไม่ซ้ำกับอัตลักษณ์

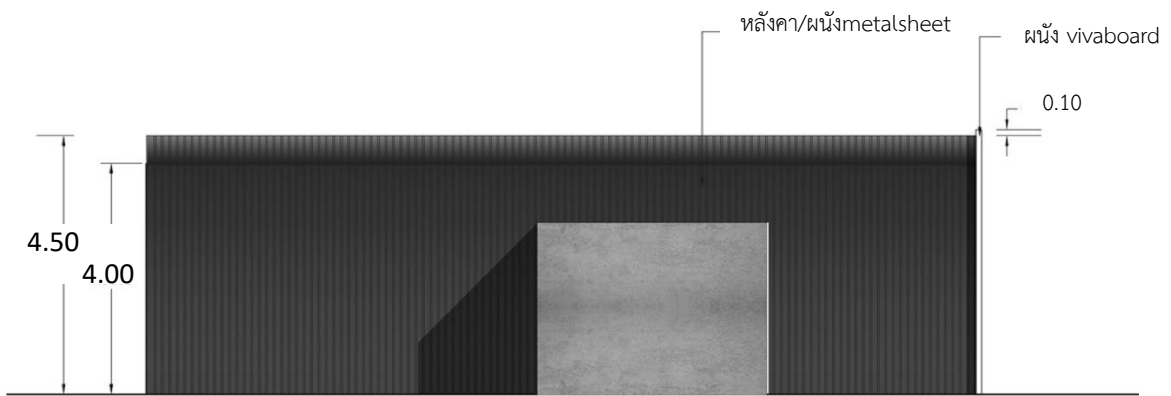
- องค์กรที่เป็นเจ้าของสถานบริการน้ำมัน และรูปแบบของอาคารต้องผ่านการเห็นชอบจากทางองค์กร
- 3.2 กำหนดแนวคิดที่จะใช้ในการออกแบบ โดยคำนึงถึงเจ้าของโครงการ ประเภทของอาคาร รวมถึงโครงสร้าง และวัสดุที่ใช้ในการก่อสร้างอาคาร
 - 3.3 ค้นคว้าทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง สำหรับใช้ในการออกแบบ ทั้งด้านขนาด กฎหมาย และโครงสร้างที่เหมาะสม
 - 3.4 วิเคราะห์ Zoning, Circulation, จัดทำ Bubble Diagram ของพื้นที่ใช้สอย และสร้าง 3 schematic จากนั้นเลือกทางเลือกที่ดีที่สุด และนำมาพัฒนาแบบจนได้ผลงานที่ตรงตามความต้องการของเจ้าของโครงการ ซึ่งประกอบด้วย ผังพื้น รูปด้าน และนำเสนอด้วยรูปแบบทัศนียภาพเพื่อให้ผู้ใช้เข้าใจได้ง่าย
 - 3.5 นำเสนอผลงานออกแบบด้วยโปรแกรม Auto CAD, Sketch Up และ Photoshop ในรูปแบบผังพื้น, รูปด้าน และภาพทัศนียภาพ ดังต่อไปนี้



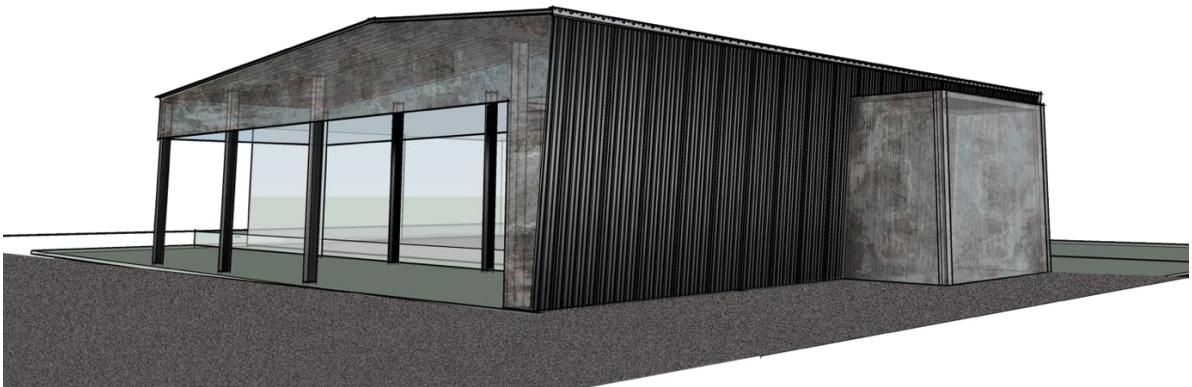
ภาพที่ 2 แสดงผังพื้นของอาคาร



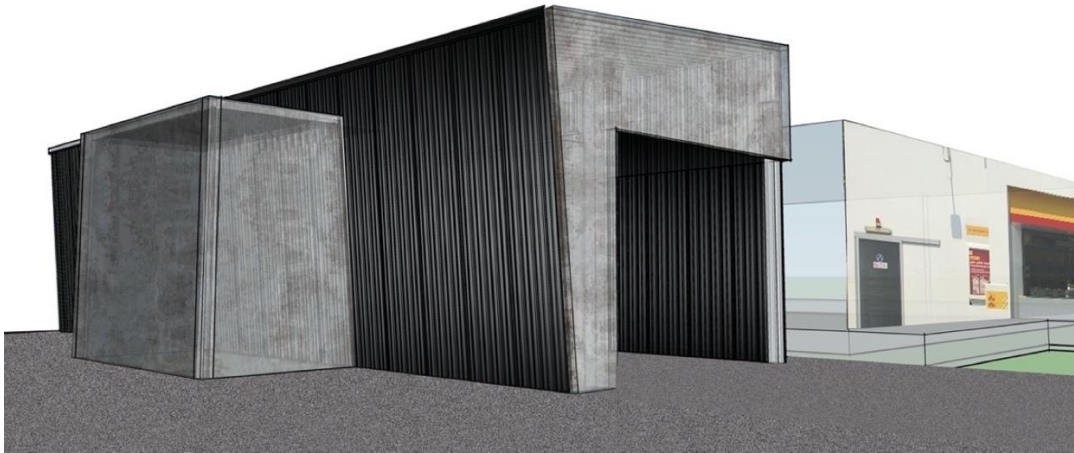
ภาพที่ 3 แสดงรูปด้านหน้าของอาคาร



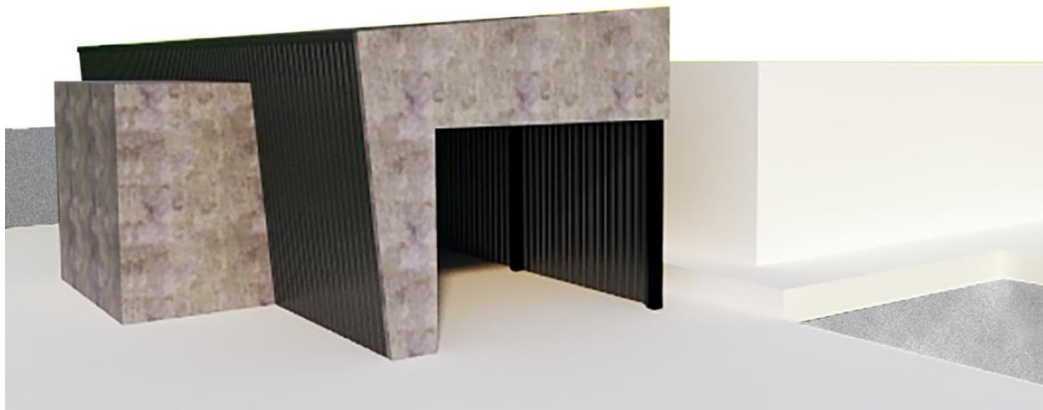
ภาพที่ 4 แสดงรูปด้านซ้ายของอาคาร



ภาพที่ 5 แสดงทัศนียภาพด้านหลัง โดยใช้โปรแกรม sketch up ร่วมกับโปรแกรม photoshop



ภาพที่ 6 แสดงทัศนียภาพด้านหน้า โดยใช้โปรแกรม sketch up ร่วมกับโปรแกรม photoshop



ภาพที่ 7 แสดงทัศนียภาพด้านหน้าโดยใช้โปรแกรม sketch up

4. การวิเคราะห์ผลงาน

การออกแบบร้านล้างรถอัตโนมัติภายในบริเวณสถานีบริการน้ำมัน มีข้อควรพิจารณาในหลายประเด็นดังต่อไปนี้

4.1 การจัดพื้นที่

การจัดพื้นที่สำหรับร้านล้างรถระบบอัตโนมัติ แบ่งเป็นพื้นที่ส่วนเปียกในการล้างรถ ซึ่งเป็นส่วนที่ติดตั้งเครื่องจักรสำหรับล้างรถ โดยการออกแบบขนาดและสัดส่วนของพื้นที่ส่วนนี้ถูกกำหนดโดยระยะในการติดตั้งเครื่องจักรซึ่งเป็นข้อกำหนดมาจากทางโรงงาน เช่นเดียวกับขนาดของพื้นที่ส่วนบริการซึ่งเป็นพื้นที่สำหรับอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ส่วนพื้นที่ในการเข้ตรถยนต์ให้แก่นั้น จัดวางให้อยู่ห่างจากพื้นที่เปียกใน

ระยะที่น้ำจากพื้นที่เปียกจะไม่กระเซ็นไปโดนส่วนที่เช็ดแห้ง และมีพื้นที่เพียงพอที่ผู้ให้บริการจะทำงานได้อย่างสะดวก ซึ่งส่วนนี้ต้องคำนึงถึงระยะและสัดส่วนของมนุษย์

4.2 รูปแบบในการออกแบบ

รูปแบบของอาคารเป็น modern style ที่มีความเรียบง่าย มีการใช้วัสดุที่ทนทาน และมีการดูแลรักษาง่าย โครงสร้างเป็นโครงสร้างเหล็กที่มีความแข็งแรงและเหมาะสมต่อการติดตั้งระบบล้างรถอัตโนมัติ และสามารถก่อสร้างได้อย่างรวดเร็ว

5. สรุป

งานออกแบบร้านล้างรถระบบอัตโนมัติในสถานีสถานีบริการน้ำมัน เป็นการสร้างสรรค์ผลงานที่ต้องคำนึงถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องในหลายด้าน ทั้งด้านสภาพพื้นที่ที่มีความจำกัด ทั้งเรื่องอัตลักษณ์ของอาคารที่ควรเข้ากันกับอัตลักษณ์ของสถานีสถานีบริการน้ำมัน โดยยังคงความแตกต่างและตรงตามข้อกำหนด รวมถึงการเลือกใช้โครงสร้าง และวัสดุที่ง่ายต่อการบำรุงรักษา เพื่อให้มีการใช้งานที่มีประสิทธิภาพและเหมาะสม

เอกสารอ้างอิง

Leisuwash Leibao 360 Car Wash System. สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2563, จาก

<http://carwashtouchless.com/product/leisuwash-leibao-360-automatic-vehicle-wash-system/>

Neufert Ernst, & Neufert Peter. (1980). *The handbook of building types : Architects' Data* (3rd edition). Great Britain Blackwell Science.

อัษฎากานต์ อัษฎาฐานนท์ และคณะ. (2545). *การศึกษาวิเคราะห์โครงการศูนย์บริการล้างรถอัตโนมัติ*. สืบค้นเมื่อ 5 เมษายน 2563, จาก <http://library.dip.go.th/multim5/ebook/IV%20กสอ57%20ล95.pdf>

การถ่ายภาพระลึกกาลเวลา

NOSTALGIA PHOTOGRAPHY

จิตรเมธ ฉลองพันธรัตน์

Jittamet Chalongsantarat

มหาวิทยาลัยศรีปทุม 2410/2 ถ.พหลโยธิน เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900

Jittamet.ch@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การถ่ายภาพเป็นการสื่อสารของมนุษย์ช่องทางหนึ่งที่สามารถรับรู้และบอกเล่าผ่านภาพถ่ายได้โดยง่ายจากการมองเห็น การถ่ายภาพเป็นการบันทึกเหตุการณ์ที่สำคัญ ถ่ายทอดประสบการณ์ หรือบันทึกช่วงเวลาที่น่าสนใจ ผ่านอุปกรณ์การถ่ายภาพในแต่ละยุคสมัย ผู้ถ่ายภาพเป็นผู้กำหนดเรื่องราวหรือสื่อสารข้อความบางอย่างผ่านภาพถ่ายดังกล่าวด้วยชั้นเชิงหรือเทคนิคที่แตกต่างกันออกไป เพื่อส่งเสริมให้ภาพถ่ายดังกล่าวมีรูปแบบที่น่าสนใจและมีคุณค่ามากขึ้น เช่นเดียวกับรูปแบบในการถ่ายภาพระลึกกาลเวลา (Nostalgia Photography) คือการถ่ายภาพโดยใช้การสื่อความหมายเพื่อส่งผ่านความรู้สึก ด้วยการนำสัญลักษณ์ (icon) เป็นสื่อกลางเพื่อระลึกกาลเวลาในอดีต บอกเล่าเรื่องราวหรือประสบการณ์ที่ผ่านมาในอดีต

ผู้ถ่ายภาพสามารถสื่อสารหรือนำเสนอมุมมองในอดีตผ่านเทคนิคการถ่ายภาพระลึกกาลเวลา (Nostalgia Photography) การถ่ายภาพในลักษณะนี้นับได้ว่ามีคุณค่าในเชิงประวัติศาสตร์ เพราะภาพถ่ายสามารถที่จะทำให้ผู้รับชมได้ระลึกถึงกาลเวลาในอดีต ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งในการสะท้อนให้เห็นถึงช่วงเวลาแห่งประวัติศาสตร์นั่นเอง

คำสำคัญ : การถ่ายภาพ, ระลึกกาลเวลา, การสื่อความหมาย, ประสบการณ์, อดีต

Abstract

Photography is a mean of human communication that can be easily perceived and narrated through images from vision. Photography records important events, conveys experiences, or imprints memorable moments through photographic equipment in each era. Photographers design stories or communicate certain messages through photographs with diversified tactics or techniques in order to stimulate particular photographs to be more interesting and valuable. This is similar to Nostalgia Photography. Nostalgia Photography is a type of photography that uses interpretation to convey feelings. With the use of symbols (icons) as medium to remind people of their time and memory, Nostalgia Photography narrates stories or past experiences.

Photographers can communicate or present their past perspectives through Nostalgia Photography. This type of photography is considered of historical value. It is because photographs can make viewers remember their time in the past which is regarded as part of reflections of historical period itself.

Keywords : Photography, Time and Memory, Interpretation, Experience, Past



ผู้สร้างสรรค์ผลงาน : จิตรเมธ ฉลองพันธ์รัตน์ , Jittamet Chalongsantarat

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

การถ่ายภาพพระลึกลับกาลเวลา (Nostalgia Photography) เป็นการถ่ายภาพในลักษณะที่ทำให้ภาพนั้นส่งผ่านความรู้สึกว่าหวนคิดถึงอดีต โดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพเพื่อนำไปสู่การสื่อความหมาย เช่น การถ่ายภาพสถานที่สำคัญในอดีตเพื่อสื่อให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย หรือแม้กระทั่งการถ่ายภาพหนึ่งด้วยกล้องถ่ายภาพระบบฟิล์มเพื่อส่งผ่านความรู้สึกให้เป็นภาพในยุคสมัยเก่านั้นเอง แต่ในบทความนี้จะเป็นการถ่ายภาพโดยนำสัญลักษณ์ (icon) คือ การถ่ายภาพงานประติมากรรมรูปปั้นบุคคลสำคัญ เป็นสื่อกลางในการสะท้อนถึงยุคสมัยในอดีตมาอยู่คู่กันกับวิถีชีวิตในปัจจุบัน เพื่อเป็นการสร้างความหมายใหม่ให้ภาพถ่าย และสามารถสะท้อนถึงรากเหง้าความเป็นมาของประชาชนชาวไทย

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ใช้แนวคิดการโหยหาอดีต (Nostalgia) เป็นแนวคิดหลักในการประกอบสร้างผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ โดยใช้การถ่ายภาพเชิงสัญลักษณ์ (icon) เป็นจุดสนใจหลักที่นำไปสู่ความหมายของภาพถ่ายจนกลายเป็นชิ้นงานนี้

ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ใช้แนวคิดการถ่ายภาพเชิงสัญลักษณ์ โดยใช้สัญลักษณ์รูป (icon) ของพระบรมราชานุสาวรีย์พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ณ สวนลุมพินี ซึ่งถือได้ว่าเป็นงานประติมากรรมแบบรูปธรรม (Realistic) ที่มีลักษณะโดดเด่นเฉพาะตัว โดยเฉพาะงานประติมากรรมในลักษณะรูปปั้นบุคคลสำคัญย่อมมีเรื่องราวมากมายที่ให้ผู้ชมหลังได้ระลึกถึงคุณงามความดีของบุคคลเหล่านั้น รูปปั้นพระบรมราชานุสาวรีย์พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวนับเป็นสิ่งสะท้อนให้ระลึกถึงรัชสมัยของพระองค์ทรงเป็นผู้ปกครองสยามประเทศในฐานะกษัตริย์แห่งราชวงศ์จักรีและจอมทัพไทย พระองค์ทรงปฏิบัติพระราชกรณียกิจนานับประการซึ่งนับได้ว่าเป็นคุณูปการแก่ปวงชนชาวไทยอย่างล้นพ้น โดยมีพระราชกรณียกิจหนึ่งที่ส่งผลต่อปวงชนชาวไทยทั้งประเทศจนถึงปัจจุบันนั้นคือการประกาศให้ประเทศสยามเข้าร่วมกับฝ่ายสัมพันธมิตร อันนำมาสู่การแก้ไขสนธิสัญญาที่ไม่เป็นธรรมที่ทำไว้กับหลายประเทศนั่นเอง

มัย ตะตียะ.(2549).งานประติมากรรมแบบรูปธรรม (Realistic) เป็นรูปแบบประติมากรรมไทยร่วมสมัย ที่ถ่ายทอดตามความเป็นจริงจากความรู้สึกประทับใจหรือความสะเทือนใจ นับว่าเป็นรูปแบบที่ต่างไปจากอดีตอย่างประติมากรรมไทยประเพณีที่อาศัยแบบจากธรรมชาติแต่เน้นรูปแบบที่แตกต่างไปจากสิ่งที่มีอยู่ส่วนการสร้างประติมากรรมร่วมสมัยผู้สร้างอาจดูจากแบบจริงหรืออาศัยความนึกถึงได้เช่นกัน แต่แสดงรูปแบบให้ดูว่ามีตัวตนอยู่จริง

(Nick Lacay , 1998) ฉากหลัง (Background) ในแนวคิดการถ่ายภาพทิวทัศน์ (Landscape) ฉากหลังจะเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงเรื่องของ “สถานที่” ในภาพถ่าย โดยมีการใช้เทคนิคการถ่ายภาพและการให้ความหมายแฝงจากการใช้มุมมอง ช่วงความชัด ขนาดภาพ ความยาวโฟกัสของเลนส์ ประกอบในภาพถ่ายเพื่อสื่อความหมาย

ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำฉากหลังที่เป็นมุมมองของความเป็นเมืองหลวงอันทันสมัย ดิกรามบ้านช่อง ชีวิตความเป็นอยู่แบบสังคมเมือง การจราจรอันเต็มไปด้วยการโดยสารมากมายหลายช่องทาง สะท้อนให้เห็น

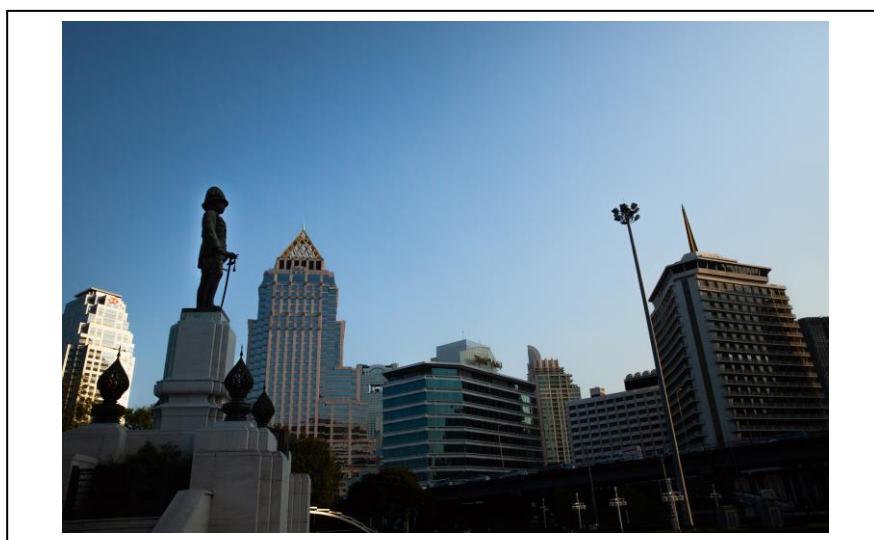
ถึงความทันสมัยในปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความหลากหลายในสังคมไทย สื่อสารให้ชัดแย้งกับสัญลักษณ์ (icon) เพื่อสื่อสารความหมายถึงการเปลี่ยนแปลงของเวลา

พัฒนา กิตติอาษา.(2546) ได้อธิบายถึงการโหยหาอดีตไว้ว่า การโหยหาหรือถวิลหาอดีต (Nostalgia) เป็นวิธีการมองโลกหรือการให้ความหมายใหม่แก่ประสบการณ์ชีวิตของมนุษย์อย่างหนึ่ง โดยเน้นความรู้สึกของจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกของผู้คนในปัจจุบันขณะที่มีต่ออดีตที่ผ่านพ้นไปแล้ว เราต้องถวิลหาอดีตก็เพราะมันเป็นไปได้ที่จะย้อนกลับไปหาอดีตในโลกของความเป็นจริง นอกเสียจากการสร้างหรือจำลองมันขึ้นมาใหม่ในรูปแบบของเรื่องเล่าและความทรงจำรูปแบบต่าง ๆ

จึงกล่าวได้ว่าการถ่ายภาพระลึกกาลเวลา (Nostalgia Photography) เป็นแนวคิดในการสร้างภาพถ่าย ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการถ่ายภาพ โดยใช้องค์ประกอบต่างๆ เช่น สัญลักษณ์ (icon) และฉากหลัง (Background) นำมาสื่อสารเพื่อให้ได้ความหมายอันนำมาผูกโยงเป็นเรื่องราวที่สามารถสะท้อนให้ระลึกถึงอดีตได้ เพื่อให้ผู้ที่ได้รับชมภาพได้ระลึกถึงความเป็นมาในอดีต โดยผ่านการเล่าเรื่องโดยการจัดองค์ประกอบของการถ่ายภาพให้สื่อไปถึงอดีตนั่นเอง

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายโดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพระลึกกาลเวลา (Nostalgia Photography) เป็นรูปแบบหนึ่งในการถ่ายภาพที่นำเสนอการเล่าเรื่องราวผ่านการจัดองค์ประกอบของภาพที่จำเป็นที่จะต้องมีการกระบวนการคิดที่สะท้อนอดีตเพื่อนำพาให้เกิดการระลึกถึงกาลเวลาที่ผ่านมามีนัยยะสำคัญในภาพที่ถ่ายทอดออกมา ดังนั้นการถ่ายภาพในรูปแบบดังกล่าวเป็นการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดของผู้ถ่ายภาพที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ในอดีตกาล โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานเลือกใช้สัญลักษณ์ (icon) เป็นจุดสนใจหลัก และจึงนำมาจัดวางในองค์ประกอบภาพที่เหมาะสม เพื่อถ่ายทอดผ่านภาพถ่ายให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงความรู้สึกนึกคิดของช่างภาพ จนถึงการระลึกถึงกาลเวลาดังกล่าวร่วมกัน



ภาพที่ 1 ชื่อภาพ : สยามประเทศ

4. การวิเคราะห์ผลงาน

จากภาพถ่ายจะเห็นได้ว่า ผู้สร้างสรรค์ผลงานเลือกที่จะถ่ายภาพพระบรมราชานุสาวรีย์ของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ณ สวนลุมพินี โดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพวิวทิวทัศน์ (Landscape) และใช้เลนส์มุมกว้าง (Wide Len) เพื่อให้เห็นบรรยากาศโดยรอบ กำหนดให้พระบรมราชานุสาวรีย์อยู่ทางซ้ายของภาพและให้อาคารในย่านสีลมที่เต็มไปด้วยตึกสูงมากมายอยู่รายล้อมพระบรมราชานุสาวรีย์ นับเป็นการสร้างจุดเด่นในภาพ (Point of view) ประกอบกับการควบคุมระยะชัดลึกของภาพถ่าย (Depth of field) ที่มีค่ารูรับแสงค่อนข้างแคบ ส่งผลให้ภาพดังกล่าวมีความชัดเจนด้านพระบรมราชานุสาวรีย์ และฉากหลังที่เป็นตึกสูงในกรุงเทพมหานครอันเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความเจริญของประเทศไทย ผู้สร้างสรรค์ผลงานยังใช้เทคนิคการเล่าเรื่องด้วยภาพ ผ่านมุมมอง (Angle) มุมกล้องจากมุมต่ำจะทำให้สิ่งที่ภาพดูยิ่งใหญ่และถือเป็นการแสดงออกถึงความเคารพต่อสถาบันกษัตริย์ผ่านสายตาประชาชนที่อยู่ด้านล่าง ในการถ่ายภาพพระบรมราชานุสาวรีย์ของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ท่ามกลางเมืองหลวงนั้นสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างของยุคสมัย แต่อีกนัยหนึ่งเองก็สะท้อนให้เห็นถึงการเจริญเติบโตของประเทศไทยโดยมีพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวเป็นผู้ดำริสร้างขึ้น ซึ่งถือได้ว่าเป็นการสะท้อนถึงรากเหง้าความเป็นมาของประเทศไทยนั่นเอง

การถ่ายภาพโดยใช้เทคนิคการถ่ายภาพระลึกกาลเวลา (Nostalgia Photography) ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้สื่อสารความหมายของภาพดังกล่าวสื่อถึงความเคารพและระลึกถึงของประชาชนชาวไทยที่มีต่อพระราชกรณียกิจต่าง ๆ ของพระมหากษัตริย์ ผู้เป็นประมุขหรือผู้นำสูงสุดทรงดำริไว้แต่อดีต โดยมุ่งเน้นไปที่การสร้างความสำเร็จของประเทศไทยที่เดิมเรียกว่า “สยามประเทศ” สะท้อนให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

5. สรุป

การถ่ายภาพระลึกกาลเวลา (Nostalgia Photography) เป็นเทคนิคการถ่ายภาพที่ผู้ถ่ายภาพสร้างขึ้นเพื่อต้องการสื่อความหมาย และสะท้อนถึงอดีตในแง่มุมต่างๆ ผ่านภาพถ่ายโดยมุ่งเน้นการถ่ายทอดความรู้สึกโหยหาอดีต จึงถือได้ว่าการถ่ายภาพในลักษณะนี้มีคุณค่าในเชิงประวัติศาสตร์ เพราะภาพถ่ายสามารถที่จะทำให้ผู้รับชมได้ระลึกถึงกาลเวลาในอดีต ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งในการสะท้อนให้เห็นถึงช่วงเวลาแห่งประวัติศาสตร์นั่นเอง

เอกสารอ้างอิง

ณัฐกร สงคราม.(2557) *การถ่ายภาพ : เทคนิคและการนำไปใช้เพื่อการสื่อสาร*, พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

กฤษณ์ ทองเลิศ.(2554) *การถ่ายภาพเชิงวารสารศาสตร์*, พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์ ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา ฝ่ายเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

พัฒนา กิติอาษา.(2546).*มานุษยวิทยากับการศึกษา ปรัชญาการณโหยหาอดีตในสังคมไทยร่วมสมัย* กรุงเทพฯ : ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร

Nick Lacey. *Image and Representation*. New York:

Macmilan Press,1998.

มัย ตะตียะ.(2549).*ประติมากรรมพื้นฐาน*.กรุงเทพฯ:

หจกเอมีเทรตติ้ง

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนจากทุนทรัพยากรธรรมชาติผสมทุนภูมิปัญญา
บนพื้นฐานของแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน : ชุมชนบ้านน้ำมอญ
แจ้ซอน จังหวัดลำปาง

Community product development from natural resource capital and local
wisdom based on the *Concept of Sustainable Design*
: Baan Nammorn Community, Chae Son, Lampang province

กมลวรรณ พัชรพรพิพัฒน์ สารสุข
Kamolwan Patcharapornpipat Sarasuk
43 ประชาราษฎร์ 5 ตลาดขวัญ เมืองนนทบุรี นนทบุรี 11000
E-mail Kamolwan.pat@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันการสร้างแบรนด์สินค้าของชุมชนต่างจังหวัดจากการสร้างผลิตภัณฑ์แปรรูปจากวัตถุดิบที่ผลิตในชุมชนกำลังเป็นที่นิยม อีกทั้งการซื้อวัตถุดิบของชุมชนจากแบรนด์สินค้าจากกรุงเทพฯไปผลิตเป็นสินค้าในแบรนด์ของตนเองเป็นที่นิยมมากขึ้นเช่นกัน จากการลงพื้นที่เก็บข้อมูลสอบถามและสัมภาษณ์คนในชุมชนบ้านน้ำมอญ พบว่าชุมชนมีศักยภาพในการทำเครื่องจักรสาน ทอผ้า ปักผ้าและย้อมสีผ้าได้ ซึ่งกระบวนการทั้งหมดเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม หากแต่ตัวผลิตภัณฑ์เดิมของชุมชนยังขาดความทันสมัยและการสื่อสารการสร้างบุคลิกภาพและจุดจำ

ข้าพเจ้าจึงต้องการนำเสนอต้นแบบในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่ผลิตภัณฑ์ในชุมชนบ้านน้ำมอญ โดยนำแนวคิดการออกแบบจาก ตั้งอยู่บนกรอบพื้นฐานของแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน ผสมผสานทุนทรัพยากรธรรมชาติผสมทุนภูมิปัญญา สร้างเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ สร้างอัตลักษณ์ลดทอนการปักของชุมชนที่เล่าเรื่องราวของหมู่บ้านริมสายน้ำแ่แจ้ซอน ซึ่งจะช่วยส่งเสริมให้ชุมชนยกระดับความสามารถและสามารถอยู่ได้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ : ผลิตภัณฑ์ชุมชน, ทุนทรัพยากรธรรมชาติ, ทุนภูมิปัญญา, การออกแบบเพื่อความยั่งยืน

Abstract

Nowadays the creation of communities brand products by creating processed products from raw materials produced in the community is becoming popular among upcountry communities. Also, the purchase of community raw materials from Bangkok brand products to produce as products in their own brands is becoming increasingly popular as well. From the field gathering data and interviewing people in Baan Nammorn found that the people in this community have some potential of doing wickerwork, weaving, embroidering and dyeing in which the whole process is environmentally friendly. But, the community original product is lacking of modern design and communication, creating personality and memorability.

Therefore, I, as the designer, aim to present the community product development model from natural resource capital and local wisdom based on the *Concept of Sustainable Design*. The new product model is developed from the original ones. Also I create the identity of the embroidery pattern that tells the story of the Chae Son waterfront village. Thus, the people community and communities brand can be able to improve their potential and can survive on its own sustainability.

Keywords : Community product, natural resource capital, local wisdom, Sustainable Design

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ชุมชนบ้านน้ำมอญ เป็นชุมชนที่อุดมไปด้วยทุนทรัพยากรธรรมชาติ และความรู้ภูมิปัญญาที่บรรพบุรุษสั่งสมมาให้ ในปัจจุบันชุมชนกลายสภาพจากที่อยู่อาศัยต้นสายน้ำแร่ เป็นแหล่งท่องเที่ยวและพัฒนาผลิตภัณฑ์ของชุมชนจำหน่ายเพื่อนำรายได้กลับมาสู่ชุมชนมากขึ้น ทั้งนี้การแข่งขันในตลาดผลิตภัณฑ์ชุมชน ทั้งผลิตภัณฑ์ต้นแบบดั้งเดิมของชุมชน และการนำวัตถุดิบของชุมชนไปผลิตต่อเป็นที่เป็นที่นิยมมากขึ้น ดังนั้นชุมชนน้ำมอญจึงต้องปรับตัวตามเพื่อให้สามารถคงอยู่ได้ โดยการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ให้สามารถเพิ่มราคาขายจากเดิมได้ ส่งผลให้สามารถแข่งขันกับรายอื่นในตลาดได้ จากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้ลงพื้นที่สำรวจชุมชน พบว่าผลิตภัณฑ์เดิมของชุมชนมีจุดเด่นที่กระบวนการผลิตและวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม หากแต่ยังขาดการสื่อสาร การสร้างบุคลิกภาพและจุดจำ โดยให้การออกแบบจากทุนทรัพยากรธรรมชาติผสมผสานทุนภูมิปัญญา และตั้งอยู่บนกรอบพื้นฐานของแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน เพื่อพัฒนามูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ของชุมชน

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทุนทรัพยากรธรรมชาติผสานทุนภูมิปัญญา

หมู่บ้านน้ำมอญ ตั้งอยู่ในตำบลแจ้ซ้อน อำเภอเมืองปาน จังหวัดลำปาง รายล้อมด้วยอุทยานแห่งชาติแจ้ซ้อนอันเป็นทุนทรัพยากรธรรมชาติที่มีบรรยากาศของความร่มรื่น สองฝั่งข้างทางถนนที่ลัดเลาะไปตามทางของบ้านต่างๆเต็มไปด้วยต้นตะเพียนหนู แอ่งน้ำ และสายน้ำแร่แจ้ซ้อนที่ไหลผ่านหมู่บ้าน ชุมชนนี้จึงมีวิถีชีวิตที่เติบโตมาพร้อมกับสายน้ำแร่ ทั้งการทำงานจักสาน ประเภทหมวกและชะลอมใส่ไข่ต้มที่บ่อน้ำร้อน และการทอผ้าทอน้ำมอญ ผลิตภัณฑ์เหล่านี้เป็นเสมือนแหล่งผลิตรายได้หลักของชุมชนที่สะท้อนให้เห็นถึงการนำเอาทุนทรัพยากรธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์และมีความหลากหลายและภูมิปัญญาดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้กับความคิดสร้างสรรค์ของคนรุ่นใหม่ ในส่วนของกลุ่มทอผ้า ซึ่งเป็นกลุ่มหลักของชุมชนน้ำมอญ เรียกตนเองว่า “กลุ่มน้ำมอญ แจ้ซ้อน” เกิดจากการรวมกลุ่มของแม่บ้านบ้านศรีดอนมูล กลุ่มคนกลุ่มนี้มีความสนใจและสืบสานงานทอผ้าจากภูมิปัญญาดั้งเดิมที่สืบทอดมาจากรุ่นปู่ย่า โดยลักษณะเด่นของผ้าทอน้ำมอญนั้นคือย้อมด้วยสีที่ได้จากธรรมชาติ อาทิ ใบจากต้นตะเพียนหนู หรือต้นแห้ว จะสามารถย้อมเป็นสีเขียวและสีเทา (สุทธิพร บุตรประสะ, 2562) อันเป็นสีเอกลักษณ์ของชุมชน นำน้ำแร่แจ้ซ้อนมาใช้ในการย้อมสี ทำให้สีธรรมชาติติดทนนาน มีความเข้มของสีมากขึ้น ซึ่งกระบวนการผลิตต่างๆยังเป็นรูปแบบดั้งเดิมทั้งหมดที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม



ภาพที่ 1 ทุนทรัพยากรธรรมชาติอุทยานแห่งชาติแจ้ซ้อนและทุนภูมิปัญญาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มน้ำมอญ
ที่มา: ออนไลน์, <http://nammorndesign.com/>และผู้สร้างสรรค์ผลงาน


2.2 แนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน

หลักแนวคิดทางการออกแบบเพื่อความยั่งยืนให้ความสำคัญกับสิ่งแวดล้อม หรือการออกแบบเพื่อช่วยลดปัญหานำไปสู่ความยั่งยืน ที่ครอบคลุมในภาพกว้างเพื่อให้ใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าที่สุด สามารถนำแนวคิดแนวคิดการลด (Reduce) เพื่อการลดการใช้ทรัพยากรที่ต้องผลิตใหม่ ประยุกต์การลดเข้าสู่การกระบวนการผลิตเพื่อลดเสียต่อสิ่งแวดล้อม การรีไซเคิล (Recycle) ประยุกต์ใช้ด้านวัสดุ โดยการนำวัสดุรีไซเคิล และแนวคิดการใช้ซ้ำ (Reuse) โดยการนำกลับมาใช้ใหม่เพื่อสร้างมูลค่าซึ่งเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาสิ่งแวดล้อมจากอุตสาหกรรมแฟชั่น (ปรีดา ศรีสุวรรณ และพัชรา อุทิศวรรณกุล, 2019) โดยหลักแนวคิดทั้งการผลิตและการตกแต่งทางการออกแบบเพื่อความยั่งยืนจะไม่เน้นออกแบบเพียงเพื่อความสวยงามที่มาพร้อมกับประโยชน์ใช้สอยเท่านั้น หากแต่ยังคำนึงถึงความเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ให้อัจฉริยะวิถีชีวิตของผลิตภัณฑ์เพื่อเป็นการปรับปรุงการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ไม่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

2.3 การกำหนดออกแบบบุคลิกภาพและจุดจำ

การสร้างควมยั่งยืนด้วยการใช้ทรัพยากรธรรมชาติให้เกิดประโยชน์สูงสุดโดยไม่ส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม และการกำหนดออกแบบบุคลิกภาพของชุมชนบ้านน้ำมอญ นับเป็นปัจจัยสำคัญที่จะสื่อสารให้รับรู้ถึงตัวตนของชุมชน ดังนั้นการสร้างเรื่องราวผ่านการออกแบบบุคลิกภาพ จะสร้างภาพจำที่โดดเด่นให้เห็นซ้ำๆ ในสายตาผู้ซื้อหรือกลุ่มเป้าหมาย การพยายามหาช่องทางหรือโอกาสในการสื่อสารบุคลิกภาพและจุดจำของผลิตภัณฑ์ชุมชนทุกมิติที่จะทำได้ จะได้ให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้สิ่งเหล่านี้สามารถจดลิขสิทธิ์ได้ที่กรมทรัพย์สินทางปัญญาหากไม่ต้องการให้ถูกลอกเลียนแบบ(จิตรี์ ตันตเสถียร และคณะ, 2556)

ตารางที่1: ตัวอย่างการกำหนดออกแบบบุคลิกภาพและจุดจำ

| ตราสินค้าและผลิตภัณฑ์ | บุคลิกภาพ | จุดจำ |
|---|--|--|
| ซาโอริ ฟอร์ สึนามิ (SAORI for TSUNAMI) จำหน่ายผลิตภัณฑ์สินค้าไลฟ์สไตล์  | พลิกวิกฤติจากเหตุการณ์สึนามิ ปี 2457 ไม่ท้อแท้ต่อชีวิต พยายามสร้างใหม่ เกื้อกูล ผสมผสาน | การปะติดปะต่อ หลากสีสัน มีชิ้นเดียวแบบเดียวในโลก เป็นแบบอิสระไม่ซ้ำกัน |

2.4 การปักมือ

การปักเป็นการเสริมแต่งเครื่องแต่งกายเพื่อให้เห็นคุณค่า มูลค่าของผลิตภัณฑ์และความสวยงามยิ่งขึ้น การปักด้วยมือ เป็นแนวโน้มที่กำลังได้รับความนิยมท่ามกลางกระแสโลกยุคโลกาภิวัตน์ ถือว่าเป็นงานฝีมือที่ต้องการความละเอียดเป็นพิเศษ และยังช่วยทำให้เกิดสมาธิจดจ่อขณะที่ทำ อีกทั้งยังการส่งเสริมงานศิลปาชีพของชาวชนบทแทบทุกแห่ง โดยเฉพาะทางภาคเหนือ สตรีที่ว่างจากการทำไร่ร่นา จะมาทอผ้า เย็บผ้า ถักผ้า หากแต่ไม่ค่อยมีความรู้เกี่ยวกับการออกแบบลาย ว่าลายปักชนิดใดเหมาะสมที่จะปักรูปแบบใดหรือ จะวางลายปักอย่างไร ใช้คู่สีอย่างไร และจุดเด่นของชิ้นงานอยู่ที่ลวดลายที่มีความสวยงามตามสมัย มีการออกแบบลายใหม่ ๆ อยู่เรื่อย ๆ มีทั้งรูปสัตว์ รูปดอกไม้ หรือใบหน้าคน เป็นต้น (สุนันทา แซ่เจา, 2551)

การปักมี 2 ลักษณะ คือ การปักอย่างหยาบ เป็นการปักด้วยไหมเส้นใหญ่ บนเนื้อผ้าหยาบ ลายขนาดใหญ่ ถ้าเป็นลายที่ติดต่อกัน เช่น การปักไขว้หรือการปักสอดไหม จะช่วยเพิ่มความหนาของเนื้อผ้าขึ้นได้ เหมาะสำหรับปักผ้าที่ใช้เป็นประเภทตกแต่งเครื่องเรือน เครื่องใช้ต่าง ๆ มากกว่าที่จะปักตกแต่งเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย **การปักอย่างละเอียด** เป็นการปักด้วยไหมเส้นเล็กบนเนื้อผ้าบาง ลายขนาดธรรมดา หรือค่อนข้างเล็ก อาจใช้กับเนื้อผ้าหนาได้ แต่ต้องให้ไหม เข็ม และผ้าสัมพันธ์กันเหมาะสมสำหรับตกแต่งเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โดยมีวิธีการปัก ได้แก่ 1.การปักหน้าเดียว หรือเป็นการปักให้ดูสวยงามแต่ด้านหน้าด้านเดียว

2.การปักสองหน้า หรือการปักให้เหมือนกันทั้งสองด้าน 3.การปักแรงๆ เป็นการปักเหลือบสีแรงๆให้ดูเหมือนจริง จะใช้ทักษะทางศิลปะมากที่สุด เพราะผู้ปักต้องรู้เรื่องการจัดแสงเงา การไล่สี เป็นต้น

3.กระบวนการในการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานประเภทการตกแต่งเพื่อเพิ่มมูลค่าผ้าขาวม้า มีขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ระบุวิเคราะห์รูปแบบของผลิตภัณฑ์เดิมเพื่อวางแนวทางในการพัฒนามูลค่าเพิ่ม

การนำแนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืนกับชุมชนบ้านน้ำมอญ สามารถแบ่งออกเป็นแง่ต่างๆ ได้แก่ ความยั่งยืนในแง่ของสิ่งแวดล้อม คือชุมชนจะใช้การใช้เศษผ้าจากทอผ้าเส้นใยธรรมชาติ หรือวัสดุจากธรรมชาติทั้งกระบวนการ ลดของปริมาณเสียที่เกิดจากการผลิต ส่วนความยั่งยืนในแง่ของงานศิลปวัฒนธรรมชุมชน เช่นการนำวัตถุดิบทุนทรัพยากรธรรมชาติของชุมชนมาใช้เป็นวัตถุดิบหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการสืบสานภูมิปัญญาดั้งเดิมให้คงอยู่โดยอาจผสมผสานแนวความคิดความทันสมัยเข้าไป และความยั่งยืนในแง่ของการใช้งาน คือ ชุมชนผลิตได้ด้วยตนเอง สินค้าสามารถใช้งานได้ตลอดและหลากหลายโอกาส มีความเรียบง่าย แสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์หรือภาพลักษณ์ของชุมชนน้ำมอญ

การวิเคราะห์ศักยภาพเดิมของชุมชนบ้านน้ำมอญ เพื่อยกระดับความสามารถและเพื่อให้ชุมชนสามารถอยู่ได้ด้วยตนเองอย่างยั่งยืน พบว่าชุมชนมีความสามารถในการทำงานจักสานในระดับต้น เช่น สานหมวก สานชะลอมไซในรูปแบบต่างๆ ซึ่งยังไม่สามารถออกแบบรูปแบบของผลิตภัณฑ์เองได้ แต่สามารถแกะลายหรือขึ้นแบบตามรูปภาพได้ หรือการปักผ้าลายเส้น ที่มีสามารถทำได้อย่างปรารถนา หากแต่ไม่สามารถออกแบบลายได้ด้วยตนเอง โดยผู้นำชุมชนจะหาภาพลวดลายจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งบางภาพก็ไม่ได้สื่อถึงภาพลักษณ์ของชุมชน หรือแนวทางที่ต้องการสื่อสาร

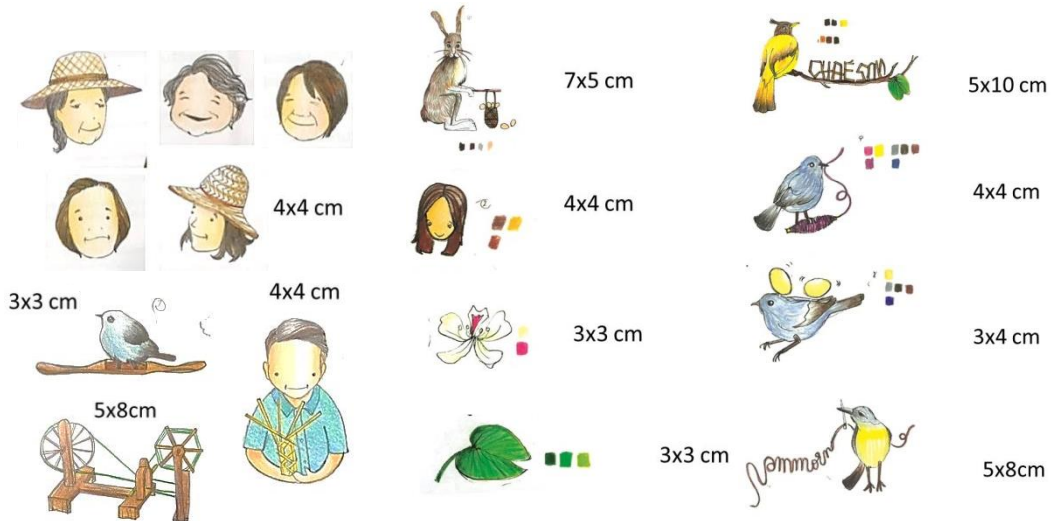
จากการเลียนแบบสู่ความแตกต่าง แนวทางในการพัฒนามูลค่าเพิ่ม คือการสร้างอัตลักษณ์ลวดลายของชุมชนจากทุนทรัพยากรธรรมชาติและทุนภูมิปัญญาที่มี โดยกำหนดดังนี้

ตารางที่2: การกำหนดออกแบบบุคลิกภาพและจุดจำชุมชนบ้านน้ำมอญ

| ตราสินค้าและผลิตภัณฑ์ | บุคลิกภาพ | จุดจำ |
|-----------------------|---|--|
| ชุมชนน้ำมอญ | เรียบง่าย สบายๆ น่ารัก เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม | สีอ่อนและสีแนวธรรมชาติ มีเรื่องราวของตัวละครจากสัตว์ป่าในอุทยานแห่งชาติแจ้ซ้อนและการดำเนินชีวิตในชุมชน |

ขั้นที่ 2 การพัฒนาแบบร่าง

ผู้สร้างสรรค์ผลงานเลือกการปักหน้าเดียว แบบถมและแบบเดินเส้น โดยปักลงบนผ้าดิบก่อนและนำชิ้นงานไปจัดองค์ประกอบบนผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ชุมชนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับหลากหลายผลิตภัณฑ์ โดยลวดลายที่ออกแบบตามลำดับ ได้แก่ กระจ่ายป่าตัมไข่ คุณอ้อผู้นำชุมชน คุณยายและแม่ๆช่างทอ คุณตาसानตะกร้า ดอกเสี้ยวและใบเสี้ยว สัญลักษณ์ของแจ้ซ้อน นกชนิดต่างๆที่พบในอุทยานแห่งชาติแจ้ซ้อน ได้แก่ นกชนเทาหางแดง นกเต่าลมหลังเทา นกปรอทหัวเหลืองจุก โดยสัตว์ทั้งหลายกำลังทำกิจกรรมของชุมชน เช่น ปักผ้า สอยไหม เล่นไข่ตัม เล่นจรวดทอผ้า เป็นต้น



ภาพที่ 2 ภาพการออกแบบร่างลายปัก

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นที่ 3 การร่างภาพ

เมื่อได้ลวดลายที่ต้องการก็เริ่มออกแบบโดยการลอกลายรูปลงบนผ้าที่จะปัก เมื่อปักเสร็จแล้วจึงจัดองค์ประกอบและวางลายปักบนผลิตภัณฑ์ต้นแบบ



ภาพที่ 3 ภาพการออกแบบร่างลายปัก

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นที่ 4 การพัฒนาผลิตภัณฑ์เดิม

ตารางที่ 3: การพัฒนาผลิตภัณฑ์ดั้งเดิมของชุมชน ได้แก่ พัฒนาลายปัก

ต้นแบบเดิมของชุมชนบ้านน้ำ

มอญ



ภาพร่างลายปักแบบเดิมของ
ชุมชนที่ลอกเลียนจากอินเทอร์เน็ต

ต้นแบบที่ถูกพัฒนาแล้ว



ภาพลายปักที่สื่อเรื่องราวของ
ชุมชนน้ำมอญ

ภาพผลงานสร้างสรรค์ ชื่อ “เรื่องเล่าจากบ้านน้ำมอญ” เป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่ถูกพัฒนาแล้วตาม
ศักยภาพของชุมชน



ภาพที่ 5 ภาพผลงานสร้างสรรค์ “เรื่องเล่าจากบ้านน้ำมอญ”

ที่มา: ผู้สร้างสรรค์ผลงาน

4. การวิเคราะห์และอภิปรายผลงาน

จากการรวบรวมข้อมูลสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้สร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ให้แก่ชุมชนบ้านน้ำมอญเพื่อการพัฒนามูลค่าเพิ่ม โดยใช้แนวคิดการออกแบบเพื่อความยั่งยืน ได้แก่

1. การสร้างความยั่งยืนในแง่ของงานศิลปวัฒนธรรมชุมชน โดยการนำเอาทุนทรัพยากรธรรมชาติมาผสมกับทุนภูมิปัญญา เปลี่ยนจากการลอกเลียนแบบ มาสร้างอัตลักษณ์ลวดลายของชุมชน การลวดลายปักรูปต่างๆที่เกิดขึ้นเป็นการปักเส้นเดียวและการถักเส้นบนผ้าดิบ สามารถนำไปประดับตกแต่งกับผลิตภัณฑ์อื่นๆได้

2. ความยั่งยืนในแง่ของสิ่งแวดล้อม โดยวัสดุที่ใช้ เป็นวัสดุที่หาง่ายในชุมชน เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

5. สรุป

อรรถประโยชน์ของผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ สามารถนำไปใช้ในการเพิ่มมูลค่าให้แก่ผลิตภัณฑ์ของชุมชนบ้านน้ำมอญ ผลงานสำเร็จสร้างความแตกต่างและเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์รูปแบบเดิม โดยเพิ่มเรื่องราวจากทุนที่ชุมชนมี เกิดโอกาสในการขายที่ส่งต่อเรื่องราวของแต่ละชุมชนได้ ขึ้น เป็นการช่วยส่งเสริมให้ผลิตภัณฑ์ของชุมชนได้รับการพัฒนา ก่อให้เกิดความยั่งยืนในแง่มุมมองต่างๆที่เป็นปัจจัยเอื้อหนุนให้ชุมชนสามารถคงอยู่ต่อไปได้

เอกสารอ้างอิง

จิตรี ตันทเสถียร และคณะ. (2556). *สรรสร้างแบรนด์สร้างสรรค์*. ปทุมธานี: สำนักพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม.

ปรีดา ศรีสุวรรณและพัชชา อุทิศวรรณกุล. (2562). *การออกแบบแฟชั่นยั่งยืน*. Veridian E-Journal, Silpakorn University, Volume 12, Number 5, September –October 2019. สืบค้น 5 มีนาคม 2563, จาก <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/182016/150851>

สุทธิพร บุตรประสะ. ชุมชนบ้านน้ำมอญ. (8 กันยายน 2562). สัมภาษณ์.

สุนันทา แซ่เจา. (2551). *การปักผ้าด้วยมือ*. สืบค้น 29 กุมภาพันธ์ 2563, จาก

<https://www.gotoknow.org/posts/211730>

การพัฒนาผลิตภัณฑ์สินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ สไตล์มินิมอลจากผ้าทอน้ำมอญ
จังหวัดลำปาง

Fashion Lifestyle Products Development from hand woven textile
: A case of Nammorn textile, Lampang, Thailand

กมลศิริ วงศ์หมึก

KAMONSIRI WONGMUEK

110/1-4 ถนนประชาชื่น หลักสี่ กทม 10210

Kamonsiri.won@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

การทดลองออกแบบและนำเสนอการสร้างคอลเลกชันผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์เพื่อพัฒนาสินค้าผ้าทอน้ำมอญของชุมชนบ้านศรีดอนมูล จังหวัดลำปาง ภายใต้ตราสินค้าน้ำมอญ ดีไซน์ เพื่อสะท้อนวิถีชีวิตของชุมชน โดยอาศัยการศึกษาข้อมูลจากชุมชนท้องถิ่น เอกลักษณ์และรูปแบบของสินค้าของชุมชน รวมทั้งการศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องมาใช้เป็นแนวทางพัฒนา ทำให้ได้สินค้าต้นแบบ 1 คอลเลกชันเพื่อทดลองทดสอบตลาดต่อไป โดยหากได้ผลที่เป็นที่น่าพอใจก็จะเป็นแนวทางในการพัฒนาแบรนด์สินค้าของชุมชนให้แข็งแกร่งในอนาคต และมีแนวทางที่ชุมชนจะสามารถปรับประยุกต์ ต่อยอดใช้กับผลิตภัณฑ์อื่นๆของชุมชนในอนาคต อันจะเป็นโอกาสในการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน

คำสำคัญ : ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ ผ้าทอมือ คอลเลกชัน

Abstract

The collection design of fashion lifestyle products for the hand-woven fabric of Nammorn textile, Baan Sridonmul Community, Lampang Province, under the brand “Nammorn Design” was created to convey the community’s lifestyle. By studying the story of the local community, its identity, product style and reviewing the literature of design theory to develop design works. The result is a collection of fashion lifestyle product for market testing. If the feedback is satisfactory, it will be a guideline for the community to design and apply the local materials to commercial products by themselves which will be an opportunity for sustainable community development.

Keywords : Fashion Lifestyle Products, Hand Woven Textile, Collection

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ผ้าทอน้ำมอญ เป็นผลิตภัณฑ์ผ้าทอมือจากชุมชนบ้านศรีดอนมูล ตำบลแจ้ซ้อน อำเภอเมืองปาน จังหวัดลำปาง ที่ได้รางวัลมาตรฐาน OTOP 5 ดาว และมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน จุดเด่นของผ้าทอน้ำมอญ เป็นผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความลงตัวของกระบวนการนำเอาภูมิปัญญาดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้กับความคิดสร้างสรรค์ของคนรุ่นใหม่ เกิดเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของผ้าทอน้ำมอญรักษาคุณค่าด้วยการย้อมฝ้ายด้วยสีธรรมชาติช่วยรักษาเนื้อผ้าให้คงทนสวยงามตามแบบธรรมชาติ สีที่ไม่เท่ากันทั้งผืนกลายเป็นเสน่ห์ของผืนผ้า ผ้าทอมือย้อมสีธรรมชาติเกิดจากกระบวนการทำมือ สีแต่ละผืนมีชิ้นเดียวในโลก สีที่ใช้ย้อมเกิดจากภูมิปัญญาพื้นบ้านและคุณประโยชน์ของพืชพรรณรอบตัว ต้นไม้หายากบางชนิด ที่ไม่เพียงแต่ให้ความสวยงามเท่านั้นแต่ยังช่วยรักษาคุณภาพของเส้นใยอีกด้วย ผลงานผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ ที่สวยงามของกลุ่มน้ำมอญแจ้ซ้อน นำออกมาจำหน่ายในช่วงเทศกาลตามสถานที่ท่องเที่ยวและหน่วยงานราชการจนเป็นที่ถูกตาต้องใจของผู้พบเห็นและได้รับการส่งเสริมและพัฒนาเป็นสินค้าโอท็อปประจำจังหวัดลำปาง นับเป็นความภูมิใจของคนในชุมชน

ผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายทอมือของบ้านน้ำมอญ ที่ถูกพัฒนาเป็นสินค้าขาย ส่วนใหญ่เป็นผ้าผืน และเสื้อผ้าฝ้าย ในส่วนของเครื่องประกอบการแต่งกาย รวมทั้งผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์อื่นๆ ไม่ได้มีให้เห็นมากนัก ในขณะที่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์เป็นการสร้างโอกาสในการเข้าถึงตราสินค้าของชุมชน และการตอบรับในวงกว้างมากขึ้น เนื่องจากสินค้าสามารถเชื่อมโยงกับลูกค้าได้ในระยะยาว สะท้อนความเป็นตัวตนของผู้ใส่มากกว่าแฟชั่นที่ตามกระแส นอกจากนี้พฤติกรรมในการซื้อสินค้าของผู้บริโภค ไม่ได้ต้องการซื้อเพียงแค่เสื้อผ้าเพื่อแต่งตัวอย่างเดียว แต่ต้องการแบรนด์ที่มีสินค้าครบทุกอย่างตั้งแต่หัวจรดเท้า รวมทั้งของใช้และของตกแต่งบ้านต่อเนื่อง (รัชนิยา ศรีวัฒนชัย , 2559) ผู้ออกแบบจึงมีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าทอน้ำมอญ ของชุมชนบ้านศรีดอนมูลให้เป็นคอลเลกชันของผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์เพื่อเป็นแนวทางในการที่จะชุมชนสามารถนำไปต่อยอดสร้างแบรนด์ได้อย่างยั่งยืน

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 คอลเลกชัน

คอลเลกชันคือ กลุ่มของสินค้า และผลิตภัณฑ์ที่ถูกออกแบบมาเพื่อขายปลีกหรือผู้บริโภคโดยตรง กลุ่มของผลิตภัณฑ์เหล่านี้อาจจะได้รับแรงบันดาลใจจากแนวโน้มการออกแบบ จากแนวทางการออกแบบที่สะท้อนถึงสังคมและวัฒนธรรม (Elinor Renfrew, Colin Renfrew 2009)

การพัฒนาสินค้าหลายรายการในคอลเลกชัน จะมีแนวความคิดหลัก หรือแนวทางกลาง ที่เชื่อมต่อไปยังสินค้าผลิตภัณฑ์ชิ้นอื่นๆในคอลเลกชัน

โดยแนวความคิดหลักจะมีอิทธิพล แรงบันดาลใจ แนวคิดการออกแบบหรืออาจเป็นวัสดุที่เป็นตัวเชื่อมโยงการออกแบบผลิตภัณฑ์อื่นๆในคอลเลกชันด้วยกัน (Dessy Tsoleva,2016)

2.2 สินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์

ประเภทสินค้าของตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ เป็นการรวมกันของประเภทสินค้าสองส่วนหลักได้แก่ กลุ่มสินค้าแฟชั่นเครื่องแต่งกายและกลุ่มสินค้าไลฟ์สไตล์ที่สอดคล้องกันกับรูปแบบการดำเนินชีวิตและความต้องการของผู้บริโภค

2.2.1 สินค้าแฟชั่น ได้แก่ สินค้าในกลุ่มสินค้าแฟชั่นเครื่องแต่งกาย สินค้าแฟชั่นเครื่องประดับ ตกแต่งประกอบการแต่งกาย สินค้าเครื่องประดับหรือจิวเวลรี่และสินค้าเกี่ยวกับความงาม

2.2.2 สินค้าไลฟ์สไตล์ คือ กลุ่มสินค้าที่ตอบสนองความต้องการและรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้บริโภคที่มีภาพลักษณ์หรือบุคลิกภาพตราสินค้าในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ประเภทของกลุ่มสินค้าไลฟ์สไตล์จึงสามารถจำแนกได้ตามวิถีชีวิตของผู้บริโภค ในด้านที่อยู่อาศัย การคมนาคม การติดต่อสื่อสารและรูปแบบการดำเนินชีวิต (ศิริ อริญารณ, 2558)

ทั้งนี้ข้อมูลจากเว็บไซต์ของกรมส่งเสริมการส่งออก กระทรวงพาณิชย์ ได้จัดกลุ่มสินค้าได้เป็น 6 ประเภทคือเฟอร์นิเจอร์และชิ้นส่วน ของขวัญของชำร่วยและเครื่องตกแต่งบ้าน เครื่องใช้บนโต๊ะอาหารและในครัว เคหะสิ่งทอ ของเล่นและเครื่องเขียนเครื่องใช้สำนักงาน (กมลวรรณ พชรพรพิพัฒน์ สารสุข และกมลศิริ วงศ์หมึก, 2562)

การสร้างสรรคผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ของชุมชนใช้แนวทางการสร้างคอลเลคชั่นเพื่อตอบสนองต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้บริโภค สร้างความน่าสนใจมากขึ้น เพิ่มโอกาสในการซื้อสินค้าที่มีความหลากหลาย ง่ายต่อการสื่อสารสินค้าเป็นกลุ่ม โดยนำเสนอแนวทางสินค้าในคอลเลคชั่นเป็นสไตล์เดียวกัน

2.3 สไตล์มินิมอลลิสม์

กลุ่มน้ำมอญแจ้ซ้อ้น ชุมชนบ้านศรีดอนมูลเป็นชุมชนที่รักธรรมชาติ มีวิถีความเป็นอยู่ที่เรียบง่าย ผืนผ้าสะท้อนความเป็นตัวตนของชุมชน โดยการผลิตผ้าทอมือเปรียบเหมือนงานศิลปะ ชุมชนจะพิถีพิถันเน้นความสวยงามของผืนผ้าที่แสดงออกที่ตัววัสดุเป็นหลัก สอดคล้องกับการนำเสนอผลงานศิลปะตามลัทธิมินิมอลลิสม์

ลัทธิจูลนิยมหรือลัทธิมินิมอลลิสม์ คือศิลปะและความงามที่ว่าด้วย “ความน้อย” ที่เกิดจากการลดทอนปัจจัยต่างๆของรูปทรงจนเหลือแต่แก่นแท้ หรือรูปทรงเรขาคณิตที่เรียบง่ายที่สุดเท่าที่จะทำได้ (รัชฎากร ชัยเรืองรัตน์, 2554) มินิมอลลิสม์ ได้รับอิทธิพลทางความคิดมาจากงานจิตรกรรมนามธรรมแบบเรขาคณิต (Geometric Abstraction) ของกลุ่มเบาเฮาส์ และศิลปินในกระแสเคลื่อนไหวทางศิลปะ De Stijl อย่าง พีต มอนเดรียน (Piet Mondrian) ที่ลดทอนรูปแบบและเรื่องราวในภาพวาดจนเหลือแต่รูปทรงเรขาคณิต เส้นสาย และสีสันพื้นฐานอันเรียบง่าย (ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์, 2561)

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ผู้ออกแบบเลือกที่จะทดลองผลิตคอลเลกชันสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์จำนวน 10 ชิ้น ประกอบไปด้วย กระเป๋าใส่เอกสาร กระเป๋าถือใส่เงิน กระเป๋าเล็กใส่โทรศัพท์ หมวก ผ้ารองจาน แผ่นรองแก้ว ผ้าเช็ดปาก พวงกุญแจ ซึ่งอยู่ในหมวดของของขวัญของชำร่วย เครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร โดยพิจารณาจากสินค้าที่ซื้อขาย ซื้อเป็นเซ็ทได้ และสามารถซื้อใช้เองและเป็นของฝากได้

โดยนำแนวทางการออกแบบตามลัทธิมินิมอลลิสม์มาใช้ เน้นประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก ใช้รูปทรงเรขาคณิต ผลิตง่ายไม่ซับซ้อน และนำเสนอความเป็นธรรมชาติของผ้าฝ้ายทอมือเส้นของผืนผ้าได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ผู้ออกแบบได้ศึกษาวิเคราะห์ผลงานคอลเลกชันสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ของแบรนด์อื่นๆ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบด้วย

3.1 การวิเคราะห์ผลงานคอลเลกชันสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ของแบรนด์อื่นๆ



ภาพที่ 1 ภาพสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ของแบรนด์ MINI ของแบรนด์ BMW



ภาพที่ 2 ภาพสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์

ที่มา: <https://ifworlddesignguide.com/entry/257326-mini-lifestyle-produktkollektion>

ที่มา <https://www.press.bmwgroup.com/global/article/detail/T0280132EN/the-new-styles-from-the-bmw-lifestyle-collections-bmw-lifestyle-presents-new-design-concepts-colours-and-materials-for-its-collection-lines?language=en>

จากการวิเคราะห์ผลงานคอลเลคชั่นสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ของแบรนด์สินค้าในระดับสากล ทำให้เห็นความเชื่อมโยงในโทนสีที่ใช้ วัสดุ และสไตล์การออกแบบที่นำมาใช้ อันจะเป็นแนวทางเพื่อใช้ในการกำหนดองค์ประกอบการออกแบบสินค้าต่อไป

3.2 การเลือกองค์ประกอบในการออกแบบ

ดังที่กล่าวข้างต้น จากการวิเคราะห์ผลงานสินค้าคอลเลคชั่นแฟชั่นไลฟ์สไตล์ของแบรนด์สินค้าในระดับสากล พบว่าในการออกแบบควรคำนึงองค์ประกอบที่ต้องสอดคล้องกันดังนี้

3.2.1 โทนสีที่นำมาใช้ เนื่องจากการผลิตเพื่อเชิงพาณิชย์ การศึกษาแนวโน้มของสีสากลจึงมีความสำคัญ Pantone LLC เป็นบริษัทที่เป็นที่รู้จักและเป็นที่ยอมรับเรื่องสีในอุตสาหกรรมการออกแบบมาเป็นเวลานานกว่า 20 ปี ซึ่งในปี 2020 นี้ Pantone ได้ออกมาประกาศอย่างเป็นทางการว่า สีแห่งปี 2020 คือสี Classic Blue 19-4052 ซึ่งทาง Pantone ได้ให้ความหมายถึงสีแห่งปีว่าเป็นสีที่ไร้กาลเวลา แสดงความหรูหรา สง่างาม ในขณะที่เดียวกันก็เป็นสีแห่งความสงบและผ่อนคลายกลับมาสู่จิตวิญญาณของผู้คน และยังเชื่อว่าสี Classic Blue นั้นจะสร้างความเชื่อมั่นเพื่อให้ทุกคนสามารถก้าวไปสู่ยุคใหม่ มีแรงผลักดันให้กลับมาอีกรอบอีกครั้ง (Announcing the Pantone color of the year 2020 ,2019)



ภาพที่ 3 รหัสสีประจำปี คศ 2020

ที่มา: <https://www.pantone.com/color-intelligence/color-of-the-year/color-of-the-year-2020>

ผู้ออกแบบได้เลือกแนวทางที่จะนำกลุ่มสีฟ้า-น้ำเงินมาใช้เป็นชุดสี Monochromatic color เพื่อสร้างเอกภาพของคอลเลคชั่น

3.2.2 วัสดุ นอกจากผ้าทอมือของชุมชนซึ่งคือผ้าฝ้ายและผ้าขาวม้า ผู้ออกแบบได้เลือกวัสดุที่ประกอบในการผลิตต้นแบบเป็นผ้าที่ให้อารมณ์เดียวกัน ไม่ว่าจะเป็น ผ้าลินิน ผ้าทอใยธรรมชาติ ผ้าฝ้ายผสมผ้าแคนวาส และหนัง โดยเลือกโทนสีน้ำเงินเป็นหลัก การใช้ผ้าที่มีผิวสัมผัสที่แตกต่างกัน แต่ยังคงคุมโทนสีเดียวกัน ทำให้สามารถสร้างความน่าสนใจภายใต้ความมีเอกภาพของคอลเลคชั่น

3.2.3 สไตล์ที่นำมาใช้ การออกแบบครั้งนี้ ต้องการสื่อสารให้เห็นแนวคิดมินิมอลลิสม์ ลงบนผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายทอมือจากชุมชน ทั้งนี้ผู้ออกแบบเลือกสื่อสารลงในรูปฟอร์มเรขาคณิต ซึ่งรูปฟอร์มเรขาคณิตมีมากมายหลายแบบและมีความหมายในเชิงจิตวิทยาที่แตกต่างกัน ผู้ออกแบบเลือกทรงสี่เหลี่ยมมาพัฒนา เนื่องจากรูปร่างสี่เหลี่ยมบ่งบอกถึงความน่าเชื่อถือ ในขณะที่ยังมีความรู้สึกแบบดั้งเดิมที่มีอำนาจ (ความหมายทาง

จิตวิทยาที่อยู่เบื้องหลัง, ม.ป.ป.) และนอกจากนั้นสีเหลี่ยมยังเป็นรูปทรงพื้นฐานที่ไม่ซับซ้อน สามารถผลิตได้ง่ายสำหรับคนในชุมชน

3.3 การทดลองออกแบบ

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล ทำให้ได้ผลงานการออกแบบ และต้นแบบที่เป็นคอลเลคชั่นผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์จากผ้าทอน้ำมอญ ชุมชนศรีดอนมูล จ.ลำปาง ตามภาพ



ภาพที่ 4 แบบร่างและต้นแบบคอลเลคชั่นผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์

ที่มา: ผู้วิจัย

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้นำแนวทางการสร้างคอลเลคชั่นเพื่อพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่แปรรูปจากผืนผ้าฝ้ายทอมือเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับชุมชน เน้นการเชื่อมโยงสี วัสดุ และสไตล์การออกแบบลงบนผลิตภัณฑ์ชิ้นต่างๆเพื่อนำเสนอความเรียบง่ายเป็นธรรมชาติของชุมชน แนวทางการออกแบบที่ไม่มาก เพื่อนำเสนอผืนผ้าอันเป็นเสน่ห์และเอกลักษณ์ของผ้าทอน้ำมอญ ชุมชนบ้านดอนศรีมูล จ.ลำปาง การผลิตที่ไม่ซับซ้อน ชุมชนสามารถผลิตเองได้ และใช้แนวคิดในการต่อยอดในการสร้างคอลเลคชั่นอื่นต่อไปได้

5. สรุป

การสร้างสรรค์ผลงานสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์คอลเลคชั่นนี้เป็นเพียงตัวอย่างหรือต้นแบบเพื่อนำไปทดสอบตลาด ถ้าผลตอบรับเป็นที่พอใจ ชุมชนสามารถนำกระบวนการทำงาน ไปประยุกต์ต่อยอดและสร้างสรรค์งานออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นไลฟ์สไตล์ภายใต้ตราสินค้าน้ำมอญดีไซน์ ของชุมชนดอนศรีมูล จังหวัดลำปาง ให้แข็งแรงขึ้น เพิ่มความหลากหลายของสินค้า สร้างการจดจำที่มากขึ้น อันเป็นการช่วยพัฒนาตราสินค้าอย่างยั่งยืน โดยชุมชนสามารถเลือกพัฒนารูปแบบสินค้าจากกลุ่มสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์ที่ถูกจัดเป็นกลุ่มไว้แล้วทั้ง 6 กลุ่มในเนื้อหาที่ได้กล่าวไว้แล้ว และศึกษาข้อมูลแนวโน้มการออกแบบสากลเป็นแนวทางพัฒนาสินค้าและสร้างเป็นคอลเลคชั่น โดยกำหนดองค์ประกอบที่จะเชื่อมโยงผลิตภัณฑ์แต่ละชิ้น ไม่ว่าจะเป็นโทนสี

วัสดุ สไตล์ ซึ่งแนวทางดังกล่าว สามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้กับผ้าโทนสีอื่น ลวดลายอื่น หรือผ้าชนิดอื่นที่
ชุมชนผลิต ต่อยอดให้มีความหลากหลายในจุดขายได้ ทำให้ผลงานมีความน่าสนใจ สร้างโอกาสให้เกิดการซื้อขาย
มากขึ้นและประโยชน์ใช้สอยที่ครอบคลุมไลฟ์สไตล์ของผู้บริโภคมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กมลวรรณ พัชรพรพัฒน์ สารสุข, และกมลศิริ วงศ์หมึก (2561) . *แนวทางในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับ
ผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ที่ผลิตจากผ้าขาวม้าท้องถิ่นด้วยการพิมพ์ลายมงคล*. สืบค้นจาก

[https://finearts.dpu.ac.th/upload/content/files/Exhibition2562/Inside%20ArtCon%20U
SE%20interactive_UPD%20090662.pdf](https://finearts.dpu.ac.th/upload/content/files/Exhibition2562/Inside%20ArtCon%20U
SE%20interactive_UPD%20090662.pdf)

ความหมายและพลังของสีแต่ละสี. Decorative Paint. สืบค้น จาก [https://www.beger.co.th/หลากหลาย
ไอเดียสี/ความหมายและพลังของสีแต่ละสี](https://www.beger.co.th/หลากหลาย
ไอเดียสี/ความหมายและพลังของสีแต่ละสี)

ความหมายของจิตวิทยาที่อยู่เบื้องหลังรูปแบบที่คุ้นเคย. สืบค้นจาก

<http://www.number24.co.th/portfolio-item/%20ความหมายทางจิตวิทยาที่/>

ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์ (2561) . *มินิมอลลิสม์: ศิลปะแห่งการลดทอนและความจริงแท้ของวัตถุ*. Culture.

สืบค้น จาก <https://themomentum.co/minimalism-art/>

รัชนิย์ ศรีวัฒนชัย (2559). *จุดเปลี่ยนธุรกิจแฟชั่นไทย เลิกคลังแบรนด์เนมชื่อไลฟ์สไตล์*. สืบค้นจาก

<https://www.posttoday.com/market/news/435559>

รัชฎากร ชัยเรืองรัตน์ (2554) . *การศึกษางานออกแบบที่มีลักษณะเรียบง่าย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต).
มหาวิทยาลัยศิลปากร, บัณฑิตวิทยาลัย* สืบค้นจาก

[http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Ratsadakorn_Chairuangra
t/fulltext.pdf](http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Ratsadakorn_Chairuangra
t/fulltext.pdf)

ศิริ อริญารณ (2558). *นวัตกรรมตราสินค้าแฟชั่นไลฟ์สไตล์: ทูตวัฒนธรรมกรุงเทพมหานคร สำหรับผู้บริโภค
เจนเนอเรชันเอเชีย. (ปริญญาโทปริญญาตรีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ).*

สืบค้นจาก <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/50432>

Announcing the Pantone color of the year 2020. Introduction. สืบค้นจาก

<https://www.pantone.com/color-intelligence/color-of-the-year/color-of-the-year-2020>

Dessy Tsoleva (2016) . *How to design a commercially strong fashion collection*. สืบค้นจาก

[https://fashioninsiders.co/toolkit/how-to/design-commercially-strong-fashion-
collection/](https://fashioninsiders.co/toolkit/how-to/design-commercially-strong-fashion-
collection/)

Elinor R., Colin R. (2009). *Basics Fashion Design 04 Developing A Collection*. An AVA Book.

(p.10). Lausanne. AVA Publishing SA

ความผูกพันของสิ่งมีชีวิต แรงบันดาลใจต่อการสร้างสรรค์ศิลปะ
The Relationship of Life Inspiration for Artistic Creation

ดร.กนิษฐา พวงศรี

Dr.Kanittha Paungsri

ภาควิชาศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

202 ถ.ช้างเผือก ต.ช้างเผือก อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50200

Department of Art Faculty Humanities and Social sciences Chiang Mai Rajabhat University

Email: kanitthaau@hotmail.com

บทคัดย่อ

“ความผูกพันของสิ่งมีชีวิต แรงบันดาลใจต่อการสร้างสรรค์ศิลปะ” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษารูปลักษณะของแมวซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงที่มีความรักและความผูกพัน 2) เพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ เทคนิคภาพพิมพ์กั๊ดกรดโลหะ

ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้น ได้รับแรงบันดาลใจมาจากการที่ได้เลี้ยงแมว จากการศึกษาพบว่า ความรักและความผูกพันที่มีต่อแมว ทำให้ผู้เลี้ยงรู้สึกมีความสุข รู้สึกถึงความน่ารัก อุปนิสัยซื่ออ่อนของแมว ซึ่งจะช่วยทำให้ผู้เลี้ยงรู้สึกผ่อนคลาย จากความเครียด หรือจากการทำงาน เมื่อมีโอกาสได้ใกล้ชิดหรือมีการสังเกตลักษณะท่าทางของแมวที่อยู่กับคนเลี้ยง หรือเจ้าของ พบว่าแมวก็น่ามีความรู้สึกผ่อนคลาย และรู้สึกปลอดภัยของเช่นกัน ซึ่งจะแสดงออกด้วยลักษณะท่าทางต่าง ๆ ผู้วิจัยเกิดแนวความคิดนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ โดยใช้กระบวนการทางด้านศิลปะภาพพิมพ์เทคนิคภาพพิมพ์กั๊ดกรดโลหะ ในการถ่ายทอดความรู้สึกที่มีต่อแมว

คำสำคัญ : ความผูกพัน / แรงบันดาลใจจากแมว / งานทัศนศิลป์ / ศิลปะภาพพิมพ์

Abstract

“The Relationship of Life Inspiration for Artistic Creation” The objectives are 1) Artistic creation for study the image of cats that are pets with love and deep connection with people. 2) Art for use as inspiration by creation of printmaking etching metal art technique.

The art created was inspired by the raising of cats. From my studied found that love and deep connection to cats makes the owner feel happy, feel adorable. The sweetly of the cats will help the owner to relax the stress from work. I have an observe the behavior of cats with the owners, there cats feels relax and secure which will be demonstrated in various gestures. I have developed the concept to bring inspiration to the creation of the works according to imagination, by using the process of printmaking, etching techniques and metal etching for explain my feelings to the cats.

Keywords : Relationship / Inspiration from cat / Work of Visual Arts / Printmaking

1.ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ความผูกพันของสิ่งมีชีวิต แรงแบบดาลใจต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สื่อให้เห็นถึง ผลงานศิลปะที่สร้างขึ้น โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจาก สัตว์เลี้ยงข้างกาย ไม่ว่าจะเป็นสัตว์เลี้ยงในบ้าน หรือที่ทำงาน การเลี้ยงสัตว์ทำให้มีความสุขในชีวิต จากการได้สัมผัสและเลี้ยงดูทำให้ผู้เลี้ยงมีความรัก ความผูกพัน รู้สึกผ่อนคลาย คลายเครียดจากการทำงาน และมีจิตใจที่อ่อนโยน

การเลี้ยงแมว ไว้เป็นเพื่อนแก้เหงา หรืออาจเป็นการ เลี้ยงที่เป็นการเลี้ยงแบบเป็นงานอดิเรกหรือเป็นการเลี้ยงไว้เพื่อเป็นเพื่อน ซึ่งในปัจจุบันคนส่วนมากนั้นการเลี้ยงสัตว์ถึงเป็นส่วนหนึ่งในชีวิต โดยมีความรัก ความผูกพันจากนิสัยอันซื่อสัตย์ของสัตว์เลี้ยงซึ่งบางคนอาจจะเลี้ยงไว้เพื่อเป็นเพื่อนหรือเพื่อการนันทนาการก็เป็นได้ (ณัฐฐสิริ แฉล้มวงศ์, 2552)

จากการที่ได้อยู่ร่วมกันกับแมว และได้สังเกตเห็นรูปลักษณะต่าง ๆ แมว ซึ่งเป็นสัตว์นักล่าและมีความดุร้ายเมื่อเจอเหยื่อ อย่างเช่น นก หรือหนู แต่ถ้าได้อยู่กับคนเลี้ยง หรือเจ้าของ ที่ได้มอบความรักความอบอุ่น และดูแลเอาใจใส่ ลักษณะของมันจะไม่ใช่นักล่า แต่จะแสดงความเป็นมิตร มีลักษณะท่าทางที่ไม่ต้องระแวงระวัง และรู้สึกผ่อนคลาย ปลอดภัย ผู้วิจัยมีความประทับใจจึงนำมาเป็นแรงบันดาลใจในสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะ โดยใช้ ลักษณะท่าทางต่าง ๆ ผสมผสานกับจินตนาการ ถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะภาพพิมพ์ เทคนิคภาพพิมพ์กัตกรดโลหะ

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม เกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ที่ว่า เป็นพฤติกรรมที่ เกิดจากการเรียนรู้ โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์ นอกจากนี้ยังเน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือการโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งเร้าต่าง

ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่ หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้นมีในตัวบุคคลทุกคน และสามารถที่จะพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยอาศัย การเรียนรู้และบรรยากาศที่เอื้ออำนวย (กรมวิชาการ, 2544)

กล่าวคือ การสร้างสรรค์ผลงานชุด “ความผูกพันของสิ่งมีชีวิต แรงบันดาลใจต่อการสร้างสรรค์ศิลปะ” ใช้หลักทฤษฎีดังกล่าวข้างต้น ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ของความผูกพันต่อสัตว์เลี้ยง การสังเกตรูปลักษณ์ของแมว การโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งเร้าต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่โดยการถ่ายทอดความรู้สึก ผสมผสานกับจินตนาการ และนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคกระบวนการทางด้านศิลปะภาพพิมพ์ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวเนื้อหาของแมวตามจินตนาการ

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

1. ศึกษาข้อมูล

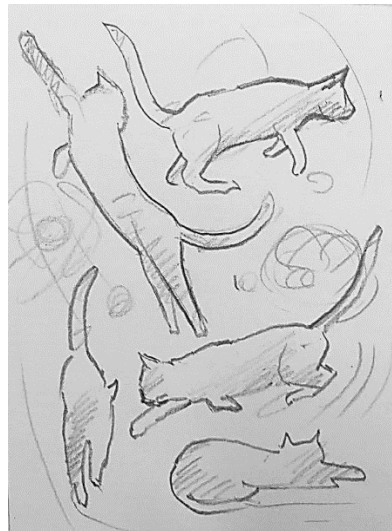
1.1 ศึกษาและสังเกตลักษณะท่าทางของแมว พฤติกรรม ลักษณะท่าทางต่าง ๆ ที่แสดงถึงความรัก ความผูกพัน และความปลอดภัยเมื่ออยู่กับเจ้าของ

1.2 ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ผลงานวิจัย และสื่ออิเล็กทรอนิกส์

1.3 วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำมาสู่การสังเคราะห์

1.4 นำรูปภาพที่แสดงถึงรูปลักษณ์ของแมว มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

2. สร้างภาพร่าง (Sketch) แสดงรายละเอียดของผลงานตามแนวความคิด



ภาพที่ 1 ภาพร่างศึกษาท่าทางของแมวในรูปลักษณ์ต่าง ๆ

ที่มา: กนิษฐา พวงศรี

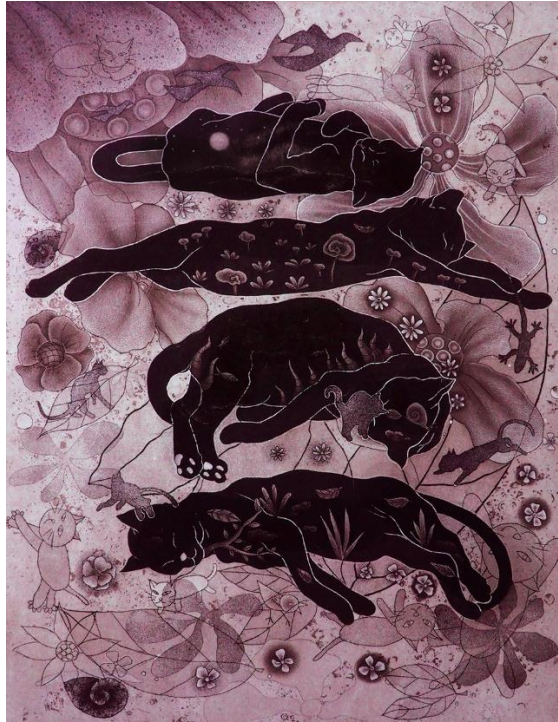


ภาพที่ 2 สร้างสรรค์จินตนาการผสมผสานกับรูปลักษณะของแมว
ที่มา: กนิษฐา พวงศรี



ภาพที่ 3 ภาพร่างที่เสร็จสมบูรณ์
ก่อนนำไปสู่กระบวนการทางด้านศิลปะภาพพิมพ์เทคนิคภาพพิมพ์กั๊ดกรดโลหะ
ที่มา: กนิษฐา พวงศรี

3. ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 4 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

ชื่อผลงาน ความผูกพัน

เทคนิค ภาพพิมพ์กัตกรดโลหะ

ขนาด 50 x 75 ซม.

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ความรักและความผูกพันที่มีต่อแมว ทำให้ผู้เลี้ยงรู้สึกมีความสุข ความน่ารัก อุปนิสัยซื่ออ่อนของแมวจะช่วยให้ผู้เลี้ยงรู้สึกผ่อนคลาย จากความเครียด หรือจากการทำงาน เมื่อมีโอกาสได้ใกล้ชิดหรือมีการสังเกตลักษณะท่าทางของแมวที่อยู่กับคนเลี้ยง หรือเจ้าของ พบว่าแมวก็น่ามีความรู้สึกผ่อนคลาย และรู้สึกปลอดภัยของเช่นกัน ซึ่งจะแสดงออกด้วยลักษณะท่าทางต่าง ๆ ผู้วิจัยเกิดแนวความคิดนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ

4. นำเสนอผลงานในรูปแบบการแสดงผลนิทรรศการ

4.การวิเคราะห์ผลงาน

จากการศึกษา สังเกตได้ว่า เมื่อแมว ได้อยู่กับคน หรือผู้ที่เป็นเจ้าของ ลักษณะของมันจะรู้สึกผ่อนคลาย และปลอดภัย ไม่ต้องระแวงระวังภัยอันตรายใด ๆ สังเกตได้จากการนอนในลักษณะท่าทางต่าง ๆ เป็นท่านอนที่สบาย ก่อนการสร้างภาพร่างนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาลักษณะพฤติกรรมต่าง ๆ ของแมวเวลาที่อยู่กับคน

หรือเจ้าของ จะมีท่าทางที่แตกต่างจากแมวเวลาที่กำลังล่าเหยื่อ การหมอบ คลาน สายตาที่กลมโตเมื่อจ้องเหยื่อ ความระแวดระวังภัย หรือการนั่งที่พร้อมจะพุ่งใส่เหยื่อได้ทุกเมื่อ ซึ่งจะเห็นได้ว่ามีความแตกต่างกัน

จากการศึกษานี้จึงมุ่งศึกษาแต่พฤติกรรมที่อยู่กับเจ้าของ ความน่ารัก ความผูกพัน และความปลอดภัย ภาพร่างจึงมีลักษณะเป็นแมวที่กำลังนอนอย่างไร้กังวลในอิริยาบถต่าง ๆ จากนั้นจึงได้นำลักษณะท่าทางดังกล่าวมาผสมผสานกับจินตนาการทั้งทางด้านรูปแบบและเทคนิค กล่าวคือ รูปแบบจะเป็นกึ่งนามธรรมที่แสดงถึงแมวกับธรรมชาติที่ผ่อนคลาย โดยใช้เส้น และรูปทรง และการจัดองค์ประกอบภาพที่มีความน่าสนใจ ก่อนนำสู่การกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะภาพพิมพ์ เทคนิคภาพพิมพ์กั๊ดกรดโลหะ

ผลงานแสดงถึงลักษณะเฉพาะของเทคนิคภาพพิมพ์กั๊ดกรดโลหะ มีการใช้สีม่วงแดงเจอเข้ากับสีดำ ส่วนที่โลหะถูกน้ำกรดกัดลงไปลึกที่สุด ร่องลึกจะอูมน้ำหมึกมากจึงเกิดเป็นสีเข้ม เช่นน้ำหมึกในรูปทรงแมว และในส่วนของโลหะที่ถูกกัดไม่ลึกมากจะยังคงเป็นสีม่วงแดงน้ำหมึกจะอ่อนลงตามระดับความตื้นลึกของแม่พิมพ์ เช่นในส่วนของพื้นหลัง

5. สรุป

ผู้วิจัยสร้างสรรค์โครงการวิจัยเรื่อง ความผูกพันของสิ่งมีชีวิต แรงบันดาลใจต่อการสร้างสรรค์ศิลปะซึ่งผลงานศิลปะที่สร้างขึ้น ได้รับความบันดาลใจมาจากการที่ได้เลี้ยงแมว จากการศึกษพบว่า ความรักและความผูกพันที่มีต่อแมว ทำให้ผู้เลี้ยงรู้สึกมีความสุข ความน่ารัก ความซื่ออ่อนของแมวจะช่วยให้ผู้เลี้ยงรู้สึกผ่อนคลายจากความเครียด หรือจากการทำงาน เมื่อมีโอกาสได้ใกล้ชิดหรือมีการสังเกตลักษณะท่าทางของแมวที่อยู่กับคนเลี้ยง หรือเจ้าของ พบว่าแมวก็น่ามีความรู้สึกผ่อนคลาย และรู้สึกปลอดภัยของเช่นกัน ซึ่งจะแสดงออกด้วยลักษณะท่าทางต่าง ๆ ผู้วิจัยมีความประทับใจจึงเกิดแนวความคิดนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ โดยใช้กระบวนการทางด้านศิลปะภาพพิมพ์เทคนิคภาพพิมพ์กั๊ดกรดโลหะ ในการถ่ายทอดความรู้สึกที่มีต่อแมว

ผลงานวิจัยชุดนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ กล่าวคือ ผลงานสามารถถ่ายทอดรูปลักษณะของแมวตามจินตนาการซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงที่มีความรักและความผูกพัน รูปลักษณะของแมวสามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน มีความสมบูรณ์ตามแนวคิดที่กำหนดไว้

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2544). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

ณัฐสิริ แฉล้มวงศ์. (2552) *แรงจูงใจที่มีต่อการเลี้ยงสุนัขเพื่อนันทนาการของประชาชนในกรุงเทพมหานคร*.

ปริญญาธิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

คณะกรรมการควบคุม : รองศาสตราจารย์เทวศร์ พิริยะพูนท์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยโรจน์ สายพันธุ์

นัยยะแห่งความหวัง

THE EYE OF HOPE

นางสาวคีตา อีสรัน

Ms.Keeta Isran

78 ถนน สมัยอาณาจักร ตำบล บางนาค อำเภอ เมือง จังหวัด นราธิวาส 96000

E-mail ผู้สร้างสรรค์ภาษาไทย¹

Keeta_17@windowslive.com

บทคัดย่อ

นัยยะแห่งความหวัง การรอคอยความสุขสงบ เปรียบดัง “ความหวัง” สัญลักษณ์ของการแสดงออกถึงความรู้สึกที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอด เรื่องราว ผ่านรูปทรงและโครงสร้าง ในการสื่ออารมณ์ตามแนวเรื่อง เพื่อตีความหมาย ความรู้สึก ผ่านกระบวนการทางเทคนิคในรูปแบบงานทัศนศิลป์ แนวทางการประสานกระบวนการในรูปแบบ ผลงานวาดเส้นและภาพพิมพ์วัสดุผสม โดยแสดงออกผ่านรูปทรงจาก (ใบหน้าคน) กายวิภาคและโครงสร้างทางความความรู้สึก นัยยะ สัญลักษณ์ในการสื่อสาร การเยียวยา ความเห็นอกเห็นใจกันของเพื่อนมนุษย์ ด้วยกรรมวิธีของเทคนิคภาพพิมพ์จากภาพถ่าย ผสมผสานการเย็บมือ บนร่องรอยการบันทึกภาพและการสร้างพื้นผิว ของเขม่าควัน ความเลือนรางของภาพที่ชัดและเบลอ การจดจำภาพของสภาวะการณ์จากข่าวสารและเหตุการณ์รายวัน ภาพสะท้อนความเป็นจริงแท้ในรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม (Semi Abstract) ที่ใช้กระบวนการนำจังหวะและลายเส้นผ่าน ตัว อักษรภาษาอาหรับ การเชื่อมโยงเรื่องราวความสัมพันธ์ ของชีวิต ความศรัทธาและสังคมไทยที่นับถือศาสนาอิสลาม และการแสดงออกสู่เนื้อหาทางศิลปะ ให้เกิดเอกภาพอันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

Abstract

The Eye of Hope Waiting for happiness and peace is like "hope", a symbol of expression that the creator wants to convey the story through shapes and structures. In conveying emotions according to the story line To interpret the feelings through technical processes in the form of visual arts Guidelines for process coordination in the form Line drawing and composite material prints It is expressed through the form of (human face), anatomy, and the structure of the senses, eyes, symbols, communication, healing and human sympathy. With the process of the printing technique from photos Combine hand sewing On the recording traces and the formation of smoky surfaces, clear and blurred image fuzziness Image recognition of situations from daily news and events Reflecting the true reality in the semi abstract art style that uses the process of stroke and line drawing

through Arabic characters. Linking the relationship between life, faith and Thai society in Islam. And expressions to art content to unite and unite.

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ผลงานการสร้างสรรค์ ชุด “นัยยะแห่งความหวัง” เป็นการนำเอาประสบการณ์การใช้ชีวิตในสังคมสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ และประสบการณ์รับรู้ การตระหนักถึงคุณค่าความงามและความกลมกลืนของชีวิตที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ขนบประเพณี ความเชื่อ ความศรัทธาในศาสนา การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบงานจิตรกรรมไทยร่วมสมัย ความสัมพันธ์แห่งวิถีชีวิตของสตรีมุสลิม ที่อยู่อาศัยในท้องถิ่นสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ที่ยังคงพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันอย่างสงบสุข

ข้าพเจ้ารับรู้สิ่งต่างๆ ที่ปลูกฝังภายในจิตใจของมุสลิมะห์ในพื้นที่ จากเรื่องราว ประสบการณ์สิ่งแวดล้อม ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากความผูกพันใกล้ชิดของคนในครอบครัวที่นับถือศาสนาอิสลาม ความเชื่อ ความทรงจำในช่วงเวลาที่สัมพันธ์ถึงสภาวะการณ์ที่เกิดขึ้น การรับรู้ เรื่องราว ในกลุ่มสตรีมุสลิมที่ถ่ายทอดเรื่องราววิถีชีวิต คุณค่าและความงามทางวัฒนธรรม ในความศรัทธาของศาสนาจากบรรพบุรุษมาสู่จิตวิญญาณ ความเป็นเอกลักษณ์และอัตลักษณ์จากตัวตนของข้าพเจ้า

จากเอกภาพในรูปธรรมสู่นามธรรมจากตัวตนของข้าพเจ้า สู่กระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมร่วมสมัย ด้วยเทคนิค การวาดเส้นผสมวัสดุ และการเย็บปักมือด้วยภาษามลายู (ท้องถิ่น)ผสมผสานภาพพิมพ์จากภาพถ่ายที่แสดงจุดโฟกัส การสื่อสารผ่านดวงตาและใบหน้าของสตรีมุสลิม เชื่อมโยงถึงความหวังอันเป็นสาระทางความงามสู่ความรู้สึก จากความประสานกลมกลืนในชุดผลงาน

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ความสูญเสีย จุดเปลี่ยน อันเกิดจากสภาวะอารมณ์ของจิตใต้สำนึก ช่วงเวลาภายใต้ แรงกดดันจากสภาพแวดล้อมทางสังคมที่เกิดขึ้น ความสะเทือนใจ อารมณ์ ความรู้สึก ร่องรอยในความทรงจำ ในวิถีชีวิตความเป็นอยู่อย่างสันติสุข หากเรามีจิตวิญญาณ ความเชื่อ และความศรัทธาในศาสนา พลังแห่งการสร้างสรรค์จากประสบการณ์ทางศิลปะและประสบการณ์ทางศาสนา ที่สามารถเชื่อมโยงเรื่องราวภายในใจ จากความสูญเสีย นั้น ให้กลับกลายเป็นมโนคติภายใน ที่ยังคงอาศัยการพึ่งพา การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อันมีศาสนาเป็นที่ตั้ง ในความหวัง ความสงบและสันติสุข ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้จะหวนกลับมาดังเดิม

การเปลี่ยนแปลง คือ การก้าวสู่จุดหมายปลายทาง จากแนวคิดนี้มีพื้นฐานจากแนวคิดที่อธิบายความเป็นจริง ว่าเป็นจิต/อุดมคติ (จิตนิยม/อุดมการณ์นิยม) มีหลักการพื้นฐานว่าทุกสิ่งมีจุดหมายปลายทาง การเปลี่ยนแปลง เป็นปรากฏการณ์ที่พัฒนาสู่จุดหมายปลายทาง ทุกสิ่งมีจุดหมายปลายทาง ไม่มีอะไรเกิดขึ้นมาลอย ๆ หรือเกิดโดยบังเอิญ แต่มีจุดเริ่มต้นและจุดหมายปลายทาง เช่น พระเจ้า หรือ ความเป็นจริงสูงสุด

อิสลาม คือ ศาสนาของการกระทำที่ถูกต้อง ความคิดที่ถูกต้องและการพูดจาที่ถูกต้อง ซึ่งเกิดขึ้นจากความรักและความศรัทธาในพระเจ้า ดังนั้นการศรัทธา คือ การยอมรับหรือการเชื่อมั่นด้วยจิตใจ กล่าวด้วยวาจาพร้อมปฏิบัติ การศรัทธาของมนุษย์โดยรวมมี 2 ประเภท

1. การศรัทธาที่เกิดจากการเห็นคล้อยตาม โดยการยอมรับในสิ่งที่ได้รับการบอกกล่าว ตามความเชื่อ และความศรัทธาตามหลักคำสอน

2. การศรัทธาที่ตนเองเข้าใจและเรียนรู้ ในสิ่งที่ได้มากกว่าการศรัทธาในข้อ 1

เมื่อทุกคนรู้ว่าศาสนา คือ ที่พึ่งทางใจ ศาสนาทุกศาสนาเกิดขึ้นจากพระศาสดา ในแต่ละศาสนาย่อม เกี่ยวพันเป็นสัจธรรมของชีวิต การปฏิบัติตามหลักคำสอนของศาสนาที่แต่ละคนเชื่อถือ ศรัทธา ย่อมนำไปสู่ ความสุข ความดีงาม และเป็นแนวทางของการสร้างสรรค์ ย่อมเกิดคุณค่าแก่ทุกชีวิตที่ได้ถือปฏิบัติ ย่อมเป็นแสง สว่างและเป็นที่พึ่งทางใจที่ยึดเหนี่ยวได้ ทุกศาสนาล้วนสอนคนให้เป็นคนดี แม้จุดหมายปลายทางของแต่ละคนจะ แตกต่างกัน

ในวิถีแห่งความศรัทธาและวิถีแห่งสตรีมุสลิม ในศาสนาอิสลาม แสดงออกถึง วัตถุประสงค์ของวัฒนธรรม วิถีปฏิบัติเพื่อดำรงไว้ตามหลักหน้าที่ของมุสลิม การศึกษาหลักการของอิสลาม การปฏิบัติตนตามหลักการของ ศาสนาอิสลาม การนำเอาความรู้เกี่ยวกับศาสนาอิสลามที่ถูกต้องไปเผยแพร่ การมีความอดทนในการเผยแพร่ ศาสนาของอัลลอฮ์

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

3.1 การศึกษาด้านฐานข้อมูล ศึกษาและเก็บรวบรวมภาพข้อมูล จากการสำรวจและลงพื้นที่ กลุ่มคน ในบริเวณพื้นที่ในจังหวัดปัตตานี ยะลา และนราธิวาส เพื่อให้ได้ลักษณะของวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อม ใน สังคมชายแดนภาคใต้ จากลักษณะโครงสร้างและรูปร่างทางกายวิภาคของคน ที่แสดงออกผ่านใบหน้าและแวว ตา การได้รับรู้ถึงสภาพชีวิต จากความหวังและความทรงจำ ความรู้สึกทางอารมณ์ ภายในจิตใจของข้าพเจ้าที่ ส่งผลต่อชุดผลงานสร้างสรรค์

จากหลักปฏิบัติและความเชื่อทางศาสนา บนพื้นฐานของความจริงในหลักการทางอิสลามจากสภาวะ เหตุการณ์ สภาพแวดล้อมในสังคมชายแดนใต้ การดำเนินวิถีชีวิตความเป็นอยู่ การนับถือศาสนาอิสลามเป็น ส่วนใหญ่ และการผสมผสานเชื้อชาติหลายศาสนาเข้าด้วยกัน แบบสังคมพหุวัฒนธรรม สะท้อนความเป็น เอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น ในด้านมนุษยวิทยา ภาพสะท้อนสังคมและวิถีชีวิต วัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อ และความศรัทธา

3.2 การวางแผนและจัดลำดับข้อมูล การวิเคราะห์ สังเคราะห์ ค้นคว้า ทดลองปรับปรุงและ เปลี่ยนแปลงรูปแบบของรูปร่าง โครงสร้างองค์ประกอบการวางตำแหน่งสัดส่วน การศึกษา ความสมดุลทาง กายภาพ เอกภาพทางศิลปะและความกลมกลืนของกระบวนการสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับเทคนิค วิธีการ ใน กระบวนการทำงานแต่ละชุดผลงาน ประกอบกับในหลักการทางศิลปะ การจัดวางองค์ประกอบระหว่างรูปร่าง เนื้อหา กระบวนการในการถ่ายทอดให้เกิดความสัมพันธ์ คน (รูปร่างสตรีมุสลิม), เนื้อหา (ความหวัง), กระบวนการวาดเส้น การเย็บปักมือด้วยภาษามลายู (ท้องถิ่น) พื้นฐานของรูปแบบเทคนิค ในการสร้างสรรค์ ผลงานจิตรกรรมวัสดุผสม

3.3 จัดทำแบบร่าง ภาพบันทึก จากภาพคนครึ่งตัว (หญิงมุสลิม) รูปทรงหลักในการสร้างสรรค์ ซึ่งใน ส่วนของแต่ละกระบวนการขั้นตอนของการวาดเส้น เพื่อนำเสนอผลงาน เพื่อรับการวิจารณ์และการแนะนำสู่ กระบวนการวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาร่วมทั้งการพัฒนาแบบร่างตามลำดับจนสมบูรณ์

3.4 รวบรวมข้อมูล ค้นคว้าวัสดุและจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ในแต่ละกระบวนการ เพื่อจัดเตรียมในการ สร้างสรรค์ผลงาน

3.5 จัดการแบบแผนและประมวลความคิด การวิเคราะห์ข้อมูลที่รวบรวมมา เพื่อเป็นแนวทางในการ ปฏิบัติงานจริง

3.6 คัดสรรวัสดุอุปกรณ์ที่ตรงตามกับอารมณ์ความรู้สึก ที่ต้องการถ่ายทอดแทนความหมาย สัญลักษณ์ ตามรูปแบบของหลักการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ให้มีความสัมพันธ์กันระหว่างกระบวนการและ เนื้อหา

3.7 คัดเลือกแบบภาพร่างของผลงานวาดเส้น และลงมือปฏิบัติทำการสร้างสรรค์ผลงานและขยาย ผลงานจริง ในรูปแบบของการคัดลอก ภาพเหมือน รูปทรง ตำแหน่งและสัดส่วนของโครงสร้างตามที่ได้กำหนด ไว้ ในผลงานจิตรกรรม 2 มิติ

3.8 นำรูปแบบกระบวนการ กรรมวิธี ในการทดลองผลงานสร้างสรรค์ และเริ่มขั้นตอนสร้างสรรค์ ผลงานจริง ทั้งเทคนิคและรูปแบบ จิตรกรรมวัสดุการวาดเส้นผสม และการเย็บปักมือด้วยภาษามลายู (ท้องถิ่น)ผสมผสานภาพพิมพ์จากภาพถ่าย อันเป็นแนวทางลักษณะเฉพาะตน

3.9 วิเคราะห์ผลงาน พร้อมทั้งแก้ไขปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์และลงตัวมากยิ่งขึ้น และนำมาพัฒนา ผลงานในกระบวนการขั้นตอนต่อไป เพื่อนำเสนอและติดตั้งผลงาน ตามรูปแบบของการจัดวางในนิทรรศการ



ภาพที่ 1 ภาพผลงาน โดย นางสาว คีร์ตา อิสร์น ชุต นัยยะแห่งความหวัง เทคนิค วาดเส้นวัสดุผสม เขม่า ควันบนพื้นภาพพิมพ์ ขนาด 120x80 Cm. ปีที่สร้างสรรค์ 2563

4. การวิเคราะห์ผลงาน

แนวทางในการวิเคราะห์ดังกล่าวประกอบกันเป็นขอบเขตของการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้อยู่โดยข้าพเจ้าอาศัยหลักการการวิเคราะห์ผลงานจากส่วนใหญ่ไปหาส่วนย่อย เพื่อศึกษาคุณลักษณะหน้าที่และความสัมพันธ์กับส่วนอื่นๆ ในแต่ละส่วน โดยแบ่งออกได้เป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

วิเคราะห์ขั้นที่ 1 ผลงานศิลปะประกอบด้วยรูปทรง (คน) หรือ รูปแบบกับเนื้อหา (แนวเรื่อง)

วิเคราะห์ขั้นที่ 2 รูปแบบ ประกอบด้วยรูปทรงกับพื้นที่ว่าง และเนื้อหาประกอบด้วย เรื่อง และแนวเรื่อง โดยเนื้อหาเป็นผลสัมฤทธิ์สุดท้ายของงาน ซึ่งเนื้อหามีเนื้อหาทางรูปทรง หรือที่เรียกว่าเนื้อหาภายใน กับเนื้อหาทางสัญลักษณ์หรือเนื้อหาภายนอก

วิเคราะห์ขั้นที่ 3 รูปทรงประกอบด้วยทัศนธาตุต่างๆ เช่น จุด เส้น สี น้ำหนัก ลักษณะพื้นผิว เป็นทัศนธาตุ รวมทั้งที่ว่าง จังหวะ สัดส่วน และระยะซึ่งเป็นส่วนประกอบของรูปทรง โดยอาศัยหลักการจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะ

ความเป็นเอกภาพในผลงานการสร้างสรรค์ชุด “นัยยะแห่งความหวัง” เกิดจากการรวมตัวกันอย่างมีระเบียบและดุลยภาพ อันประกอบด้วย เรื่อง แนวเรื่อง และรูปทรง ซึ่งจะกล่าวถึงรายละเอียดในแต่ละส่วนดังต่อไปนี้

เรื่อง นำเสนอเรื่องราววิถีการดำเนินชีวิต จากการบันทึกภาพเหตุการณ์ของผู้หญิงสตรีมุสลิม ความงามและคุณค่าในบทบาทของความเป็นมุสลิมมะห์ ผ่านรูปทรงใบหน้า(คน) ภายใต้ภาพของโครงสร้าง ภาพสะท้อนเรื่องราว ของความทรงจำสู่ความหวัง การตระหนักถึงความเห็นอกเห็นใจกันของคนในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้

แนวเรื่อง แสดงให้เห็นคุณค่าความสัมพันธ์ และวิถีของการดำเนินชีวิต ความหลากหลายของวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ การอาศัยอยู่ร่วมกันในสังคมไทย ผ่านผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบงานจิตรกรรมร่วมสมัยจากวิถีไทย มุสลิม เพื่อสะท้อนเรื่องราว ภาพเหตุการณ์จากบันทึก เรื่องราวรายวัน ความงดงามของหญิงสาว สตรีมุสลิม ผ่านความรู้สึก ถึงความรัก ความสงบ การใช้สัญลักษณ์ของกายวิภาคคน การแต่งกาย อาภรณ์ อัญญา การนำรูปทรงที่ผสมผสานการเย็บปักด้วยมือ การวาดเส้นคือประสานความกลมกลืนของวัสดุและเนื้อหาให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของผู้สร้างสรรค์

รูปทรง เกิดจากการก่อตัวของทัศนธาตุต่างๆ อันได้แก่ เส้น สี น้ำหนัก ลักษณะพื้นผิว และที่ว่าง โดยอาศัยหลักการประสานกลมกลืนและความขัดแย้งในเอกภาพของผลงาน ซึ่งเป็นกฎเกณฑ์ทางธรรมชาติและงานสร้างสรรค์ การจัดวางรูปทรงต่างๆ ด้วยการกำหนดค่าน้ำหนักและสีให้มีความกลมกลืน ในสัดส่วนที่ลงตัวบนพื้นที่ว่างแบบ 2 มิติอย่างเป็นจังหวะเลื่อนไหลกระจายทั่วทั้งภาพ

5. สรุป

การสร้างสรรคที่ผ่านกระบวนการทางความคิด และดำเนินการอย่างเป็นลำดับขั้นตอน สามารถวิเคราะห์ และสังเคราะห์เพื่อให้สามารถมองเห็นพัฒนาการด้านต่างๆ ทั้งในด้านแนวความคิด กระบวนการสร้างสรรค์ และการใช้สัญลักษณ์ผ่านรูปทรงใบหน้าของคน(สตรีมุสลิม) ที่ประกอบกันอย่างสมบูรณ์ลงตัว การทุ่มเทร่างกายแรงใจในการสร้างสรรค์เพื่อให้ได้ผลสัมฤทธิ์ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งใจไว้อย่างบริสุทธิ์

ข้าพเจ้าสร้างขึ้นเพื่อความเชื่อและความศรัทธา ในหลักปฏิบัติและหลักคำสอนในศาสนาอิสลาม ขอศุอาไรให้พื้นที่สามจังหวัดชายแดนใต้ กลับคืนมาสู่ความสุขและความสงบ ว่าผลงานศิลปะที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นด้วยพื้นฐานของความจริง จะเป็นหนึ่งในการกระตุ้นกระบวนการรับรู้ทางสุนทรียะในเรื่องราวที่นำเสนอออกไป แม้ว่าประสบการณ์การรับรู้ของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกัน แต่ผลงานชุดนี้มีเนื้อหาของการสร้างสรรค์ที่สามารถทำความเข้าใจไปในทิศทางอันดีงาม

เอกสารอ้างอิง

ชลุด นิมเสมอ . (2531) . *องค์ประกอบของศิลปะ* . กรุงเทพฯ ฯ : ไทยวัฒนาพานิช

อิทธิพล ตั้งโฉลก . (2550) . *แนวทางการสอนและการสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง* . กรุงเทพฯ ฯ :

อัมรินทร์พรินดีงแอนด์พัลลิซซิง

มานพ วงศ์เสงี่ยม. (2544) .*สตรีที่ประเสริฐ*. กรุงเทพฯฯ:ศูนย์หนังสือมานพ วงศ์เสงี่ยม.

การออกแบบฉลากผลิตภัณฑ์ไส้กรอกคลอรีไพริฟอส

CHLOPYRIFOS SAUSAGE PRODUCT LABEL DESIGN

เกษททัย สิงห์อินทร์

KETHATHAI SINGIN

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี

ipoy12@gmail.com

บทคัดย่อ

คลอรีไพริฟอสนั้นเป็นสารเคมีที่มีพิษสูง เป็นหนึ่งในสารเคมีทางการเกษตร 3 ชนิด คือ พาราควอต ไกลโฟเซตและคลอรีไพริฟอส ที่คณะกรรมการวัตถุอันตรายได้ประกาศยกเลิกการใช้แต่สหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นชาติมหาอำนาจได้มีการแทรกแซง เนื่องจากสินค้าส่งออกประเภทวัตถุดิบหรือผลิตภัณฑ์ทางการเกษตรจำนวนมากใช้สารเคมีเหล่านั้น เพื่อสื่อถึงผู้บริโภคให้ตระหนักว่าการใช้สารเคมีในการเกษตรเป็นประเด็นใกล้ตัวที่ควรให้ความสำคัญ トラบใดที่ยังคงมีการใช้สารเคมีที่เป็นพิษสูงเราไม่สามารถทราบได้เลยว่าจะมีสารพิษตกค้างสะสมในอาหารจำนวนมากเท่าใด การสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมจึงนำเสนอในรูปแบบการออกแบบฉลากผลิตภัณฑ์ไส้กรอกคลอรีไพริฟอส เนื่องจากไส้กรอกนั้นเป็นอาหารแปรรูปที่ได้รับความนิยม ทั้งเป็นอาหารว่างหรือนำไปเป็นส่วนประกอบในอาหารได้หลากหลาย เข้าถึงได้ง่ายมีจำหน่ายทั่วไปตามร้านสะดวกซื้อทั่วไป

คำสำคัญ : คลอรีไพริฟอส ผู้บริโภค ฉลากผลิตภัณฑ์ สารพิษตกค้าง ไส้กรอก

Abstract

Chlorpyrifos is a high toxic chemical among the 3 types of agricultural chemicals; Paraquat, Glyphosphate and Chlorpyrifos which were announced to ban by the Hazardous Substance Committee but was intervened by the US, a powerful country because many of their exported raw materials or agricultural products use those chemicals. To communicate for consumers' awareness that chemicals use in agriculture is a close issue that should be taken into serious consideration. As long as such high toxic chemicals are in use, we do not know how much of the toxic residues accumulate in food. This creation of art work therefore presented the form of label design for Chlorpyrifos sausage product as it is a popular processed food that can be served as either snack or ingredient in a variety of foods, easily accessible and available at general convenience stores.

Keywords : Chlorpyrifos, Consumer, Product Label, Toxic residues, sausage

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

สารเคมีทางการเกษตร 3 ชนิด คือพาราควอต โกลโฟเซตและคลอร์ไพริฟอส โดยมติคณะกรรมการวัตถุอันตรายเมื่อ 22 ต.ค.2562 ที่ห้ามผลิต ห้ามนำเข้า ห้ามส่งออกและมีไว้ในครอบครอง มีผลตั้งแต่วันที่ 1 ธ.ค.2562 เป็นต้นไปนั้นเป็นสารที่มีพิษสูงส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ดิน น้ำ ผลิตผลทางการเกษตร สัตว์และมนุษย์รวมถึงทารกแรกเกิด แม้จะสวมเสื้อผ้าปกปิดมิดชิดก็ไม่สามารถป้องกันการสัมผัสทางผิวหนังได้ จะเกิดแผลไหม้ผิวหนังร่างกายเน่าเปื่อยลุกลามจนบางคนต้องตัดขาทิ้ง ผู้คนจำนวนมากต้องเจ็บป่วยทุกข์ทรมานจนเสียชีวิตไปในที่สุด (แบนสารเคมี แบนความตาย: หารู้ไม่ คนกรุงเทพฯคลุกสารเคมีพอกๆกับชาวนา, ม.ป.ป.) หากได้รับพิษเฉียบพลันจากการดื่มกินเพียงเล็กน้อยจะทำให้เสียชีวิตได้ ไม่มียารักษาหรือยาถอนพิษพิษเรื้อรังทำลายเนื้อเยื่อไต ระบบเมทาบอลิซึม ทั้งยังสัมพันธ์กับการก่อโรคมะเร็งปอด เบาหวาน ออติสซึม อัลไซเมอร์และมะเร็ง(มอนซานโต จีเอ็มโอ และออติสติก—Waymagazine.org | นิตยสาร WAY, ม.ป.ป.) ส่งผลกระทบต่อระบบสืบพันธุ์ การตั้งครรภ์และตัวอ่อนในครรภ์(สรุปชัด! ทำไมต้องแบน ‘พาราควอต-ไกลโฟเซต-คลอร์ไพริฟอส’, ม.ป.ป.)

แม้ว่าสารเคมีทั้ง 3 ชนิดนั้นเป็นพิษสูงและส่งผลกระทบมากมายจนหลายประเทศประกาศห้ามใช้ แต่สหรัฐอเมริกากลับไม่เห็นด้วยกับการยกเลิกใช้สารเคมีเหล่านั้นในประเทศไทย เนื่องจากตามกฎองค์การค้าการค้าโลก (ดับเบิลยูทีโอ) หากประเทศคู่ค้ามีการแบนสารเคมีที่สหรัฐฯใช้อยู่จะไม่สามารถขายสินค้าหรือส่งออกสินค้านั้นได้ ส่งผลกระทบต่อ การส่งออกสินค้าสหรัฐฯในตลาดไทย ซึ่งมีมูลค่าสูงถึงประมาณ 51,000 ล้านบาทต่อปี สินค้าเหล่านั้นเป็นวัตถุดิบสำคัญในอุตสาหกรรมการผลิตอาหารหรือเครื่องดื่ม เช่น ถั่วเหลืองที่เป็นสินค้านำเข้ามากกว่า 1.4 ล้านตันในปี พ.ศ.2561(PBS, ม.ป.ป.)

การสร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจจากผลกระทบของการใช้สารเคมีพิษสูงในครั้งนี้เป็นหนึ่งในผลงานในชุดที่ 2 ผลกระทบจากสารพิษตกค้างสะสมในอาหารต่อผู้บริโภค ต่อเนื่องจากผลงานชุดที่ 1 ผลกระทบต่อผู้ใช้งานหรือตัวเกษตรกรเอง ซึ่งจัดแสดงไปแล้วที่ห้องนิทรรศการ อุทยานศิลปวัฒนธรรมแม่ฟ้าหลวง จังหวัดเชียงรายและหอศิลปวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่ เมื่อเดือนธันวาคม พ.ศ. 2562

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ฉลากของผลิตภัณฑ์คือแถบรายละเอียดที่สำคัญของสินค้า เพื่อให้ข้อมูลที่มีประโยชน์จำเป็นต่อการรับรู้ต่อผู้บริโภค ช่วยในการสื่อความหมายข้อมูลสินค้าและดึงดูดผู้บริโภคให้มีความสนใจสามารถพิจารณาตัดสินใจซื้อสินค้าได้รวดเร็วขึ้น หลักการออกแบบฉลากผลิตภัณฑ์ที่สำคัญ คือการเลือกใช้ภาพ สี ตัวหนังสือที่มีขนาดเหมาะสม อ่านง่ายรวมถึงการจัดวางตกแต่งที่สร้างความน่าสนใจและสื่อถึงผลิตภัณฑ์นั้น ๆ ได้ (“หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์1”, 2013)

เพื่อสื่อถึงผลกระทบการใช้สารเคมีที่มีพิษสูงต่อความปลอดภัยของผู้บริโภค นำมาสู่การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบการออกแบบฉลากผลิตภัณฑ์ใส่กรอกที่มีจำหน่ายทั่วไปในท้องตลาด เป็นฉลากผลิตภัณฑ์ใส่กรอกคลอร์ไพริฟอส สร้างสรรค์ออกแบบฉลากผลิตภัณฑ์จากภาพต้นแบบประธานาธิบดี

สหรัฐอเมริกา ตัวอักษรชื่อสารเคมีคลอรีไฟริฟอสและแถบสัญลักษณ์ประเภทวัตถุเคมีอันตรายเป็นส่วนประกอบสำคัญ นำเสนอผลงานเป็นใบปิดโฆษณาประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ไส้กรอกคลอรีไฟริฟอส

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

สืบค้นข้อมูลของสารเคมีทั้งคุณสมบัติ การใช้งาน ผลิตภัณฑ์ ผลกระทบต่างๆ จากการใช้สารเคมีผลกระทบต่อเกษตรกร ผู้บริโภคและการแทรกแซงจากชาติมหาอำนาจ

วิเคราะห์ข้อมูลนำมาสู่แนวคิดสร้างสรรค์ประเด็นสารพิษตกค้างสะสมในอาหาร

สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติม คัดเลือกภาพต้นแบบประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกา



ภาพที่ 1 ประธานาธิบดี โดนัลด์ ทรัมป์

หมายเหตุ. จาก <https://medium.com/@thinkbooks305/the-thumbs-up-sign-new-symbol-of-white-supremacy-69b6103c35ef>

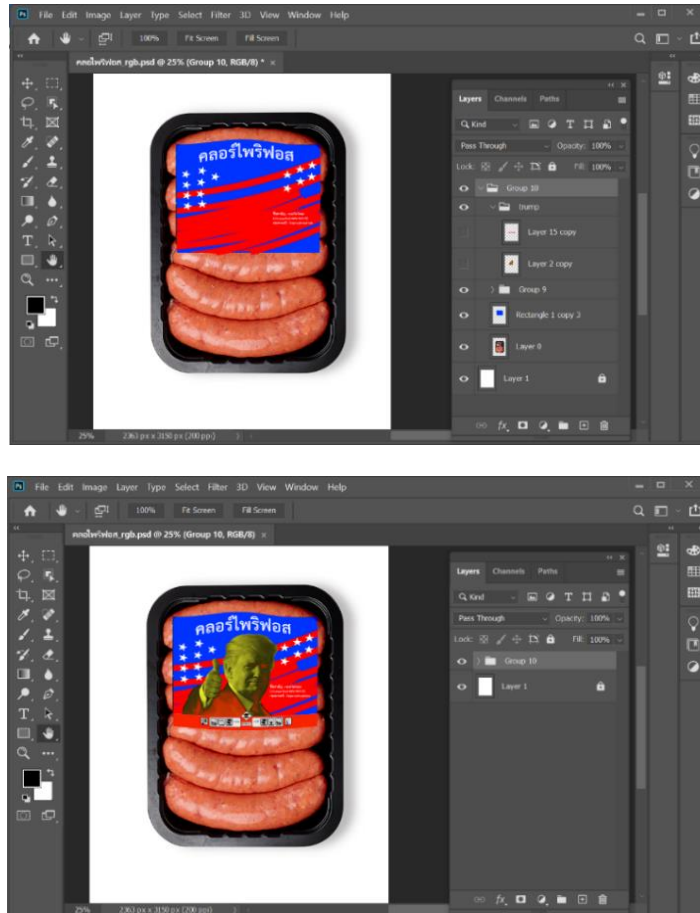
คัดเลือกภาพต้นแบบรูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีจำหน่ายในท้องตลาด ไส้กรอกบรรจุในภาชนะพลาสติกหุ้มด้วยฟิล์มพลาสติกใส ฉลากของผลิตภัณฑ์พิมพ์ลงบนสติ๊กเกอร์ ผู้บริโภคมองเห็นไส้กรอกได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 2 ภาพผลิตภัณฑ์ไส้กรอก

หมายเหตุ. จาก <https://www.braincells.com.au/portfolio-items/british-sausage-company/>

เทคนิควิธีการสร้างสรรค์ ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ตัดต่อ ซ้อนภาพ สร้างฉลากบรรจุภัณฑ์ มีชื่อตราสินค้าเป็นชื่อสารเคมีคลอรีไพริฟอส สีหลักที่ใช้ในการออกแบบฉลากผลิตภัณฑ์คือ สีน้ำเงิน แดงและขาว ซึ่งเป็นสีของธงชาติสหรัฐอเมริกา ใช้สีเทาเข้มเป็นสีพื้นหลังเพื่อขับเน้นให้สีของไส้กรอกโดดเด่นมากขึ้น



ภาพที่ 3 การตัดต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ Adobe Photoshop

ที่มา: เกษหทัย สิงห์อินทร์ 21 มีนาคม 2020

ประเภทของผลงานเป็นเทคนิคการพิมพ์ดิจิทัล สามารถนำไปพิมพ์ซ้ำจำนวนมากหรือปรับเปลี่ยนขนาดชิ้นงานได้ตามความเหมาะสม

วิธีการนำเสนอเป็นภาพพิมพ์ลักษณะเดียวกับใบปิดโฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้าทั่วไป

4. การวิเคราะห์ผลงาน

การสืบค้นข้อมูลของสารเคมีทั้งคุณสมบัติ การใช้งาน ผลิตภัณฑ์และผลกระทบต่างๆ จากการใช้สารเคมี พบถึงผลกระทบทางตรงเห็นผลอย่างรวดเร็วที่เกิดขึ้นกับผู้ใช้งานต่อตัวเกษตรกรเองและผลกระทบจากสารพิษตกค้างสะสมในอาหารต่อผู้บริโภคซึ่งแสดงผลช้าเร็วแตกต่างกันไป นำไปสู่วิธีการสร้างสรรค์และเลือกวิธีการนำเสนอที่แยบยลให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมนั้น ต้องคิดวิเคราะห์มากกว่าการแสดงออกโดยตรงที่นำเสนอบาดแผลความทุกข์หรือความเจ็บปวด

การสะท้อนการแทรกแซงจากชาติมหาอำนาจผ่านภาพจากภาพต้นแบบประธานาธิบดี โดนัลด์ ทรัมป์ ผู้นำประเทศสหรัฐอเมริกา จากการสืบค้นข้อมูลพบว่ามีภาพอริยาบถต่างๆเผยแพร่ไว้จำนวนมาก มักเป็นภาพลักษณะที่แสดงถึงสีหน้าอารมณ์ความรู้สึกต่างๆอย่างชัดเจน มีลักษณะเฉพาะตัว เป็นที่รู้จักจดจำไปทั่วโลก ทำให้ผู้ชมผลงานเข้าใจประเด็นที่จะสื่อสารได้อย่างรวดเร็ว

การเลือกต้นแบบบรรจุภัณฑ์อาหารนับเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน ต้องเป็นบรรจุภัณฑ์ที่คนทั่วไปรู้จักคุ้นชิน มีรูปร่าง รูปทรง ขนาดที่เหมาะสม สามารถจัดวางองค์ประกอบสำคัญต่างๆของฉลากสินค้าได้อย่างชัดเจน

การใช้โปรแกรม Adobe Photoshop ออกแบบสร้างฉลากบรรจุภัณฑ์ หากพิมพ์ด้วยระบบดิจิทัลต้องคำนึงว่าโหมดภาพ CMYK จะมีสีสันทันทีไม่สดใสเท่ากับโหมดภาพ RGB



ภาพที่ 4 เปรียบเทียบโหมดภาพ RGB กับโหมดภาพ CMYK
ที่มา: เกษททัย สิงห์อินทร์ 21 มีนาคม 2020

5. สรุป

การสร้างสรรค์ผลงานที่ได้รับแรงบันดาลใจจากผลกระทบของการใช้สารเคมีพิษสูงนี้ สามารถสื่อสารกับผู้ชมทำให้เกิดคำถาม ความสงสัยและเข้าใจในที่สุด ทั้งที่สื่อสารเคมีเหล่านั้นบางคนอาจไม่เคยรู้จักมาก่อนหรือบางคนอาจพอคุ้นเคย เนื่องจากบริษัทที่จัดจำหน่ายจะมียี่ห้อหรือตราสินค้าของบริษัทเอง แม้กระทั่งในชาวต่างประเทศเองที่อ่านภาษาไทยไม่ออกก็เข้าใจได้ อีกทั้งพบว่าทำให้เกิดการแลกเปลี่ยน ถ่ายทอดประสบการณ์ที่ญาติพี่น้อง คนใกล้ชิดหรือคนรู้จักได้รับผลกระทบ กระตุ้นเตือนให้ทุกคนตระหนักถึงผลกระทบจากสารพิษตกค้างสะสม ร่วมกันลด เลิก การใช้สารเคมีเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดีและช่วยรักษาสิ่งแวดล้อมได้อย่างยั่งยืน



ภาพที่ 5 ผลงาน “ไส้กรอกคลอรีนไฟรฟอส”
ที่มา: เกษหทัย สิงห์อินทร์ 21 มีนาคม 2020

เอกสารอ้างอิง

- บัวคลี, ช. (2018). การออกแบบและพัฒนาฉลากสินค้าด้วยกระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน. *Journal of Fine Arts, Chiang Mai University*, 9(2), 93–144. สืบค้น จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/fineartsJournal/article/view/98254>
- แบนสารเคมี แบนความตาย: ทารูไม่ คนกรุงเทพฯคลุกสารเคมีพอกๆกับชวานา. (ม.ป.ป.). สืบค้น 21 มีนาคม 2020, จาก <https://today.line.me/th/pc/article/>
- ผู้ผลิตบรรจุภัณฑ์ชนิดอ่อน,ของลามิเนตชนิดต่างๆ/Technology. (ม.ป.ป.). สืบค้น 21 มีนาคม 2020, จาก <http://www.siamsuccess.co.th/data/Active-Packaging.htm>
- มอนซานโต จีเอ็มโอ และออสติก—Waymagazine.org | นิตยสาร WAY. (ม.ป.ป.). สืบค้น 21 มีนาคม 2020, จาก <https://waymagazine.org/autismandmonsanto/>
- สรุปชัด!ทำไมต้องแบน ‘พาราควอต-ไกลโฟเซต-คลอรีนไฟรฟอส’. (ม.ป.ป.). www.bangkoklifeneews.com สืบค้น 21 มีนาคม 2020, จาก <https://www.bangkoklifeneews.com/17141760>
- หลักการออกแบบบรรจุภัณฑ์1. (2013, กันยายน 1). สืบค้น 21 มีนาคม 2020, จาก <http://www.prince.com.mercial.net/packagingprinciples1/>
- Braincells. (ม.ป.ป.). British Sausage Company. สืบค้น 21 มีนาคม 2020, จาก <https://www.braincells.com.au/portfolio-items/british-sausage-company/>

Group, S. (2019, เมษายน 15). การออกแบบฉลากสินค้าอย่างไรให้น่าสนใจ - ฉลากสินค้า. สืบค้น 21 มีนาคม 2020, จาก <https://seasongroup.co.th/>

PBS, T. (ม.ป.ป.). Thai PBS | ทำไมสหรัฐฯ ร้อนหนังสือกดดันไทย หลังแบนสารเคมี? LINE TODAY. สืบค้น 21 มีนาคม 2020, จาก <https://today.line.me/th/article/>

Small-milk-box-mockup2.jpg (1000×667). (ม.ป.ป.). สืบค้น 21 มีนาคม 2020, จาก <https://designhooks.com/wp-content/uploads/2018/06/small-milk-box-mockup2.jpg>

The Thumbs Up Sign: New Symbol of White Supremacy - Think - Medium. (ม.ป.ป.). สืบค้น 21 มีนาคม 2020, จาก <https://medium.com/@thinkbooks305/the-thumbs-up-sign-new-symbol-of-white-supremacy-69b6103c35ef>

"ดอกไม้ที่มองไม่เห็น"

การออกแบบลวดลาย ที่ได้แรงบันดาลใจจากสวนเพื่อผู้พิการทางสายตา

“Unable to be seen flower”

Graphic design Inspired by garden for the blind

กิริติ ศรีสุชาติ

KIRATI SRISUCHAT

สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิก คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

kirati.sri@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้อธิบายถึงขั้นตอน กระบวนการคิด และการผลิตผลงาน ลวดลายกราฟิกโดยได้แรงบันดาลใจจากสวนผู้พิการทางสายตา ภายในสวนสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ฯ ซึ่งการเลือกนำเสนอจากสวนแห่งนี้เพราะเป็นสวนที่ให้ผู้ที่พิการทางสายตาสามารถเรียนรู้และจินตนาการถึงดอกไม้ผ่านทางกลิ่น ดอกไม้ทุกประเภทในสวนแห่งนี้จะเน้นดอกไม้ที่มีกลิ่นที่ชัดเจน ลักษณะผลงานมีการใช้ลวดลายจากธรรมชาติมากที่สุดและมีการนำรูปทรงเรขาคณิตมาเป็นส่วนประกอบ เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงลวดลายต่อกันอย่างสวยงาม

กระบวนการออกแบบเป็น 2 ส่วนได้แก่ การค้นหาข้อมูลเพื่อสร้างแนวคิดในการสร้างผลงาน และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้หลักองค์ประกอบ การเล่าเรื่อง และการสื่อสาร กระบวนการทำงานของนักออกแบบมักไม่ค่อยได้รับการอธิบายเท่าใดนักทั้งที่เป็นการทำงานที่มีขั้นตอนอย่างเป็นระบบ ซึ่งในบทความชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์จะอธิบายกระบวนการทำงานของตนทั้งสองส่วนเพื่อเป็นแนวทางให้กับนักออกแบบและผู้สนใจได้เห็นกระบวนการที่เป็นรูปธรรมเพื่อนำไปสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

คำสำคัญ : การออกแบบลวดลาย กระบวนการสร้างสรรค์ สวนเพื่อผู้พิการทางสายตา

Abstract

This article described the graphic design process that motif-inspired design by the first garden for the sight-impaired in Thailand at Queen Sirikit Park. They can enjoy nature and acquaint themselves with various species of aromatic plants by a sense of touch and smell. The design applies natural and geometric patterns to create beautiful patterns of connection.

The design process has two main steps: To discover information to generate ideas for creating works, Using the principles of storytelling and communication to the creative process. In this article, the creators will explain their work processes in both parts as a guideline for designers and interested parties to see concrete operations to create further works.

Keyword : Design pattern, Creative process, Garden for the sight-impaired

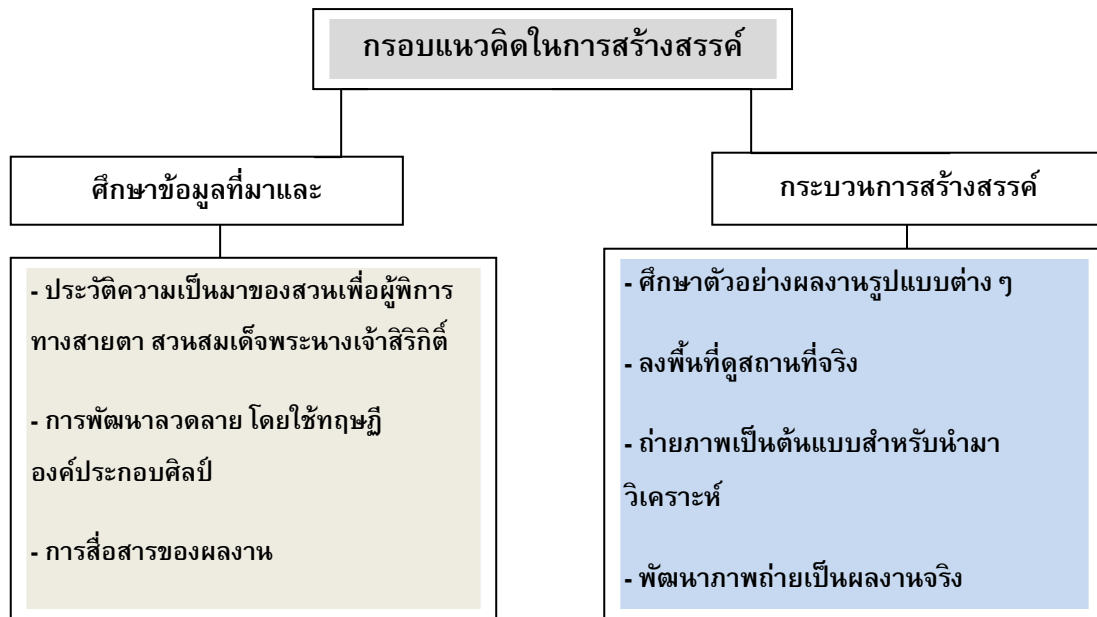
1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

สวนสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ฯ จัดสร้างบนที่ดินของการรถไฟแห่งประเทศไทยด้านทิศใต้ของสนามกอล์ฟรถไฟ เพื่อน้อมเกล้าฯ ถวายในวโรกาสมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษาสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ ครบ 5 รอบ ในวันที่ 12 สิงหาคม 2535 มีพื้นที่ 196 ไร่ 3 งาน 65 ตารางวา โดยมีพื้นที่หลากหลาย เช่น สวนไม้มงคลพระราชทาน 76 จังหวัด สวนพฤกษศาสตร์ อาคารพรรณไม้ไทย เทิดไถ้บรมราชินีนาถ สวนไม้หอมน้อมเกล้าฯ (วีระชัย ณ นคร, และคุณหญิงปราณี เอื้อชูเกียรติ , 2547) แต่มีพื้นที่อีกส่วนหนึ่ง คือสวนพระมหากรุณาธิคุณเพื่อผู้พิการทางสายตา ซึ่งเป็นสวนดอกไม้ของคนตาบอด ความพิเศษของสวนแห่งนี้คือ พืชส่วนใหญ่มีกลิ่น และแต่ละจุดที่เดินผ่านจะมีเสียงบรรยายบอกรายละเอียดเกี่ยวกับพืชชนิดนั้นๆ รวมทั้งมีอักษรเบรลล์ให้ผู้พิการทางสายตาได้อ่าน พืชบางพันธุ์ยังสามารถให้ทดลองจับได้ แบ่งเป็นไม้ดอกไม้กินได้ แต่ทุกประเภทต้องมีกลิ่นที่ชัดเจน

การสร้างสรรคผลงานชิ้นนี้ เกิดจากความต้องการนำเสนอการออกแบบลวดลายโดยได้แรงบันดาลใจจากสวนผู้พิการทางสายตา โดยใช้แนวคิดในการตัดทอนลวดลาย การจัดองค์ประกอบ การใช้คู่สี และสามารถนำลวดลายไปใช้ในการสร้างของที่ระลึกสำหรับสวนฯ ต่อไปได้

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผลงานสร้างสรรค์การออกแบบลวดลาย " ดอกไม้ที่มองไม่เห็น " ที่ได้แรงบันดาลใจจากสวนเพื่อผู้พิการทางสายตา ได้นำข้อมูลที่เกี่ยวข้องและกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์งานดังนี้



3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

3.1 ขั้นตอนพัฒนาข้อมูลสู่การสร้างสรรค์

- ศึกษาข้อมูลของสวนพระมหากษัตริย์คุณเพื่อผู้พิการทางสายตา ความเป็นมา แนวคิดในการจัดตั้งสวน การเลือกดอกไม้เพื่อมาปลูกในสวนแห่งนี้
- ลงพื้นที่ดูสถานที่จริงเพื่อศึกษาแนวทางในการจัดสวน
- สัมภาษณ์พูดคุยกับผู้ดูแลสวนสวนพระมหากษัตริย์คุณเพื่อผู้พิการทางสายตา
- บันทึกภาพข้อมูลเพื่อไปพัฒนาเป็นผลงานออกแบบ

3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

- จากการลงพื้นที่ ทำให้ได้กรอบแนวคิดว่า ดอกไม้สำหรับการจัดสวนเพื่อผู้พิการทางสายตา จะเป็นดอกไม้ หรือต้นไม้ที่มีกลิ่นชัดเจนเป็นเอกลักษณ์ และจะมีตัวอักษรเบลล์เพื่ออธิบายเพิ่มเติม
- การจัดสวน แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดอกไม้กลิ่นฉุน พืชสวนครัวที่มีกลิ่น ต้นไม้ยืนต้นที่มีกลิ่น
- ผู้ออกแบบจึงนำเลือกดอกไม้กลิ่นฉุนที่จัดในสวน มาเป็นกรอบในการพัฒนางานออกแบบ โดยประกอบด้วยดอกพกากรอง พุดสามสี พุดน้ำบุษย์ และพุดซ้อน



ภาพที่ 1 ดอกผกากรอง พุดสามสี พุดน้ำบุษย์ พุดซ้อน ดอกไม้ที่ปลูกในสวนผู้พิการทางสายตา (ทิพย์วิภา วิรัชติ, 2561)



ภาพที่ 2 การพัฒนาแบบร่างสวดลายดอกไม้

4. การวิเคราะห์ผลงาน

จากการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ ได้ศึกษาดอกไม้จากพื้นที่จริง และจากแหล่งข้อมูลอื่นๆ เพื่อศึกษาข้อมูลเชิงลึกที่สามารถนำเสนอเนื้อหาและถ่ายทอดความรู้สึกตามที่ผู้ออกแบบต้องการได้ โดยเน้นการออกแบบที่สามารถสื่อได้ดังนี้

รูปร่าง รูปทรง ตัดทอนดอกไม้ โดยเก็บรายละเอียดที่สามารถสื่อสารได้ถึงดอกไม้ต่างๆ

สี ใช้สีหลักเป็นสีที่มีอยู่ในดอกไม้ แต่จะผสม TINT เพื่อให้มีความมืดในโทนสีเพื่อสื่อสารความมืดมิด

ในจินตนาการของผู้พิการทางสายตา

องค์ประกอบ จังหวะลีลาการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบเป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ



ภาพที่ 4 ผลงานสมบูรณ์

5. สรุปและอภิปรายผลงานสร้างสรรค์

การออกแบบลวดลายกราฟิกที่ได้รับแรงบันดาลใจจากสวนผู้พิการทางสายตา ลักษณะส่วนใหญ่มีการใช้ลวดลายธรรมชาติมากที่สุดและมีการนำรูปทรงทางเรขาคณิตมาเป็นส่วนประกอบเพื่อให้เกิดการเชื่อมต่อกัน

อย่างสวยงาม อันได้แก่ ดอกไม้และใบไม้ที่ผสมผสานกันหลากหลายชนิด กับโครงสร้างการซ้ำ และมีการลดหลั่นที่นำมาเรียงซ้อนกันจนเกิดเป็นลายชั้นที่สองด้านหลัง มีองค์ประกอบหลักเป็นรูปดอกไม้แบบกลีบมน กลีบปลายแหลม และกลีบหยัก มีการเส้นเถาไม้ที่เรียงต่อกันเชื่อมต่อช่อดอกบ้างในบางรูป การใช้เส้นมีการใช้ลักษณะของตัวลายดอกหลายที่มีขนาดแตกต่างกัน ระยะห่างของแต่ละดอกก็มีความแตกต่างกันตามหลักสมดุลแบบสมมาตรและอสมมาตร มีการซ้ำแบบเท่ากันและแบบไม่เท่ากัน ใช้ลวดลายแบบธรรมชาติเป็นหลัก โทนสีที่ใช้โดยส่วนใหญ่เป็นสีโทนร้อน ได้แก่ สีส้ม, สีเหลือง,สีแดง, สีชมพู สีม่วงแดง ตัดกับสีโทนเย็น ได้แก่ สีฟ้า และสีเขียว ใช้สีกลางได้แก่ สีดำ และสีขาวในการออกแบบลวดลาย มีการวาดเป็นลายเส้นเฉพาะส่วนคือ ส่วนดอก ส่วนก้าน ส่วนใบ แล้วนำมาจัดวางเพื่อจัดองค์ประกอบอย่างอิสระร่วมกับรูปทรงอิสระ เพื่อต้องการทดลองให้งานมีความทันสมัย ผลจากการทำงานนั้นทำให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจากต้นแบบที่มีความละเอียดน้อยจนเกินไป จนทำให้ภาพโล่งเกิน จึงต้องเพิ่มมิติจากลายเส้นของดอกไม้ในระยะชั้นที่ 2 เพื่อเพิ่มรายละเอียดของผลงาน จึงทำให้เกิดมิติในผลงานมากขึ้น

6. ข้อเสนอแนะ

จากผลการออกแบบลวดลายที่ได้แรงบันดาลใจจากสวนเพื่อผู้พิการทางสายตาจะเห็นได้ว่าในลวดลายต้นแบบที่ได้ทำการออกแบบไว้นั้น สามารถนำมาพัฒนาเป็นลวดลายที่มีความหลากหลายได้และสามารถพัฒนาเป็นลวดลายอื่นๆ ได้ตามการจัดองค์ประกอบใหม่ๆ ขึ้นอยู่กับนักออกแบบเองที่จะนำส่วนของลวดลายต่างๆ เหล่านี้มาประกอบกันให้เกิดการสร้างสรรค์เป็นลวดลายใหม่ๆตามแนวความคิดของตนเอง

เอกสารอ้างอิง

เกษตร แก้วภักดีและสุชาวดี โพธิ์ล้ำม. (2560). การออกแบบลวดลายที่ได้รับแรงบันดาลใจจาก “แมลงมวนหน้ากาก”. *นเรศวรวิจัย ครั้งที่ 13*, 1774 – 1783.

จันทร์ภา รุจินาม. (2560). การออกแบบเรขศิลป์ด้วยแรงบันดาลใจจากผ้าทอมือจังหวัดน่าน ภายใต้หลักพุทธศิลป์ วิทยานิพนธ์นี้ศิลปมหาบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะการออกแบบ, มหาวิทยาลัยศิลปากร.

เตชิต เฉยม่วง. (2561). การออกแบบลวดลายผ้าบาติกจากพันธุ์ไม้ในวรรณคดี. *วารสารศิลปปริทัศน์*, 6(2), 42-48.

ทิพย์วิภา วิรัชติ. (2561). สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2563, <http://www.suansavarose.com/articles/42300703/www.igetweb.com>.

วีระชัย ณ นครและคุณหญิงปราณี เอื้อชูเกียรติ. สวนสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ฯ. กรุงเทพฯ : มูลนิธิสวนสมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์, 2547.

Howell, K. A. (2015). *Color + pattern : 50 playful exercises for exploring pattern design* Beverly, MA : Rockport.

Savoir, L. A. (2007). *Pattern design : applications and variations*: Beverly, MA : Rockpor.

ภาพถ่ายกับความจริงสัมพัทธ์

PHOTOGRAPHS AND RELATIVE TRUTH

กิติพงษ์ จีนะวงศ์

Kitipong Jeenavong

มหาวิทยาลัยศรีปทุม 2410/2 ถนนพหลโยธิน เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900

Kitipong.je@spu.ac.th

บทคัดย่อ

ภาพถ่ายคือช่องทางสื่อสารที่ผู้ถ่ายภาพจะมีกระบวนการเรียบเรียงตัวสารผ่านภาพถ่ายที่จะสร้างสรรค์ลงไปในการถ่ายภาพนั้น หากแต่มุมมองของผู้ดูภาพจะใช้มุมมองใดในการดูภาพ ถ้าใช้แนวคิดในด้านสุนทรียศาสตร์จะสามารถสร้างความเพลิดเพลินและได้เสพความงามเกิดเป็นความรู้สึกในจิตใจจากงานศิลปะในภาพถ่ายที่ผู้ถ่ายภาพสร้างสรรค์ลงไปนั้น แต่ถ้าดูภาพในเชิงวิเคราะห์ถอดรหัสเนื้อหาสาระที่ผู้ถ่ายภาพใส่ลงไปในการถ่ายภาพผ่านความรู้ ประสบการณ์ ความรู้สึกและบันทึกลงในภาพถ่ายหนึ่งภาพผ่านองค์ประกอบต่างๆที่ปรากฏอยู่ในภาพถ่ายนั้นจะสามารถเข้าใจเนื้อหาสาระที่ผ่านมุมมองและวิธีการที่จะสร้างภาพถ่ายให้มีความดึงดูด น่าสนใจและหยุดสายตาดูภาพได้ ความรู้สึกที่เกิดจากมุมมองสุนทรียศาสตร์ อาจก่อให้เกิดการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพถ่ายผ่านการถอดรหัสที่ผู้ถ่ายภาพพยายามรวบรวมเนื้อหาสาระ กลั่นกรอง จนเกิดระลอกความคิดและบันทึกออกมาเป็นภาพถ่ายหนึ่งภาพ

การถอดรหัสของสารที่ผ่านภาพถ่าย ภายใต้แนวคิดด้านสัญศาสตร์หรือสัญวิทยาจะสามารถเข้าใจและรับรู้ถึงเนื้อหาสาระที่อยู่ในภาพถ่าย การรวบรวมความรู้ ประสบการณ์ของผู้ถ่ายภาพจนเกิดการบันทึกความจริงออกมาเป็นภาพถ่ายที่สามารถมองเห็นเป็นรูปธรรมด้วยตานั้น หากแต่ว่าจะมีมากน้อยเพียงใด และด้านใดบ้างที่คงอยู่ในภาพถ่ายหรือที่เรียกว่า “ความจริงสัมพัทธ์” ภาพถ่าย “ตะ-ลุ-ง-กรูย (ตะลุยกรุง)” จึงเป็นการใช้หลักการแนวคิดทฤษฎีตั้งแต่การตั้งชื่อภาพโดยการ “คำฉวน” ภาพที่เห็นเป็นการแสดง “หนึ่งตะลุง” สิ่งปรากฏในภาพเป็นการใช้ยานพาหนะของตัวละครที่สอดคล้องกับคำว่า “ตะลุยกรุง” และยังสามารถเห็นถึงการแพร่พฤติกรรมของของกลุ่มชาติตะวันตกอยู่ในภาพเดียวกันในการนำเสนอของผู้ถ่ายภาพ

คำสำคัญ : ภาพถ่าย, สุนทรียศาสตร์ , สัญวิทยา , ถอดรหัส , ความจริงสัมพัทธ์

Abstract

Photography is one of several channels of communication. Photographers trend to simultaneously express and capture thoughts, imagination or emotion through what they experience as a creative message within ones' mind which is sent out to audiences. At this point, the first priority in decreasing a communication breakdown between the sender and receiver, the perception of the conceptual aesthetic required to encode the actual meaning or content beyond those still photos. The concept of aesthetic is a tool that cracks the invisible meaning and also able to lead the audience to analyse and dig deep into the photographer's point of view. Once the audience pays their attention to a photograph hanged on the wall in the art gallery and understands nothing about the concept of art or the rules of photographing, the individual feeling can still take place and work quite well.

Encoding message through a photograph among the fields of semiotic will also motivate audiences to acknowledge the content between the world of abstract and concrete. Photographers usually capture the truth from what they are surrounded by or even, their imagination and this is called "Relative Truth". However, there is not a rigid formula to absorb the value of beauty in an art field. The photograph "Ta-Lung-Gui (Ta-Lui-Krung)" is therefore the use of theoretical concepts. Since naming the image using "Volute", the image to see is a representation. The "shadow play"(Nang Ta Lung) that appears in the picture is the use of the vehicle of the character that corresponds to the word "Ta-Lui-Krung"(Travel Around The City) and can also see the diffusion of globalization in the same image in the presentation of the photographer.

Keywords : Photography, Aesthetics, Semiotics , End Code , Relative Truth

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ภาพถ่ายคือภาษาการสื่อสารอย่างหนึ่งที่สามารถสื่อสารกับผู้ที่ได้ดูภาพถ่ายภาพนั้น ซึ่งผู้ดูภาพสามารถตีความทำความเข้าใจภาพทั้งด้านสุนทรียศาสตร์ และด้านการตีความหมาย (ถอดรหัส) จากประสบการณ์องค์ความรู้เฉพาะบุคคลนั้น ภาพถ่ายจึงเป็นเสมือนเครื่องมือ(ตัวสาร)ที่สำคัญในการสื่อสารและการให้ข้อมูลจากผู้สร้างสรรค์ภาพ (ผู้ส่งสาร) ให้กับผู้ดูภาพ (ผู้รับสาร) หากแต่การวิเคราะห์ว่า ภาพถ่ายนั้นมีความจริงที่เป็นข้อมูลในฐานะตัวสารที่ผู้สร้างสรรค์ได้สอดแทรกไว้ในภาพถ่ายอย่างไรนั้น หากใช้หลักความจริงสัมพัทธ์กับภาพถ่าย ทั้งในตัวภาพถ่ายและสารที่ใส่รหัสไว้ในภาพถ่ายเมื่อถอดรหัสออกมาผู้ดูภาพจะทราบจากตัวสารว่าผู้สร้างสรรค์ต้องการถ่ายทอดเนื้อหาอะไรออกมาในภาพถ่ายนอกเหนือจากความงามในด้านสุนทรียศาสตร์

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้สร้างสรรค์ผลงานภาพนำแนวคิดเรื่อง สัญลักษณ์ศาสตร์หรือสัญลักษณ์วิทยา (Semiology or Semiotics) แนวคิดเรื่องเอกลักษณ์ (identity) และเอกลักษณ์ใหม่ (diaspora) และทฤษฎีเรื่อง ความจริงสัมพัทธ์ (Relative Truth) เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยใช้มีรายละเอียดแนวคิด/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

แนวคิดเรื่องสัญลักษณ์ศาสตร์หรือสัญลักษณ์วิทยา (Roland Barthes Semiology or Semiotics) คือการนำภาพถ่ายทำการตีความหมายโดยการใส่รหัส (อ้างถึงในนฤนาท ไกรนรา, 2552:21) กล่าวว่าการนำเอาภาพมาวิเคราะห์โดยวิธีการสัญลักษณ์ศาสตร์หรือสัญลักษณ์วิทยา (Semiology or Semiotics) คือการสื่อความหมายที่กระทำโดยการใส่รหัสสื่อเป็นกระบวนการสื่อสารรูปแบบหนึ่งที่มีข้อตกลงร่วมกันในการใช้เครื่องหมายจำนวนหนึ่งแทนการสื่อสาร จากการทำงานของความหมายของสัญลักษณ์ จะมีความสัมพันธ์ระหว่างรูปของสัญลักษณ์และความหมายของสัญลักษณ์วิเคราะห์ได้ 2 แบบคือ 1. ความหมายตรง (Denotation) คือการเห็นและสามารถเข้าใจถึงรูปร่างและสื่อถึงอะไร 2. ความหมายแฝง (Connotation) คือการตีความหมายที่รวมปัจจัยวัฒนธรรมบริบท ณ. เวลานั้น รวมถึงอารมณ์ความรู้สึกและมีความเกี่ยวข้องกับการตีความหมายของสัญลักษณ์รูปแบบความหมายตรง (Denotation) มาก่อนหน้านี้แล้ว

แนวคิดเรื่องเอกลักษณ์(identity)และเอกลักษณ์ใหม่(diaspora) เอกลักษณ์คือการนำเอาจุดเด่นหลักของสิ่งต่างๆ เช่น บุคคล สถานที่ วัฒนธรรม สิ่งประกอบสร้างใดๆที่ยอมรับเป็นจุดเด่นให้เป็นสิ่งช่วยในการจดจำได้ ระลึกถึงได้ หากแต่ปัจจุบันในยุคโลกาภิวัตน์ ที่ต้องแข่งขันและเพื่อความดำรงชีพ จากการทำมาหากิน การย้ายถิ่นฐาน เทคโนโลยีการสื่อสารที่ง่าย รวดเร็ว ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดเป็น เอกลักษณ์ใหม่ (diaspora) ขึ้นมาได้ หากแต่เพียงจะมีการดำรงคงไว้ในเอกลักษณ์เดิม ไม่ยอมให้วัฒนธรรมใหม่ สิ่งแวดล้อมใหม่ มาเปลี่ยนสิ่งที่เคยภูมิใจ คั่นชิน คั่นเคยและเกิดเป็น เอกลักษณ์ใหม่ ที่มีการผสมผสานกับเอกลักษณ์เดิม

ทฤษฎีเรื่องความจริงสัมพัทธ์ (Relative Truth) ภาพถ่ายที่ผ่านมุมมองของผู้ถ่ายภาพการออกแบบองค์ประกอบที่อยู่ในภาพเกิดจากการปรุงแต่งให้เกิดตามความคิดมาแล้วทั้งสิ้นหากแต่จะหลงเหลือความจริงอยู่มายน้อยเพียงใด เพราะการถ่ายภาพคือการบันทึกสิ่งต่างๆที่เป็นรูปร่าง แสง สี ผ่านกลไก ความคิด เทคนิคการถ่ายภาพที่ทำให้ภาพดูสวยงาม โดดเด่น แต่จะมีสิ่งที่บันทึกไว้หลงเหลือและเคยมีอยู่อย่างแน่นอนเพราะกล้องถ่ายภาพไม่สามารถโกหกได้ กฤษณ์ ทองเลิศ (2550:4) ได้ให้ความสำคัญต่อ “คุณค่าความถูกต้องเป็น

จริง”และแบ่งออกเป็น 3 ประเด็นดังนี้ 1. ความถูกต้องเป็นจริงในเนื้อหาภาพ 2. ความถูกต้องเป็นจริงจากเลนส์ที่ใช้บันทึกภาพ 3. ความถูกต้องเป็นจริงจากความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องกับภาพ

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์กำหนดขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน”ภาพถ่ายกับความจริงสัมพันธ์” 2 ขั้นตอนคือ
ขั้นตอนที่1 ผู้สร้างสรรค์กำหนดแนวคิดหลัก (Main idea) จากโจทย์งานนิทรรศการภาพถ่ายนานาชาติ “บนความเปลี่ยนแปลง” CHANGE ซึ่งถือเป็นข้อตกลงร่วมกันในการใส่รหัสของผู้สร้างสรรค์ภาพและการถอดรหัสของกรรมการในฐานะผู้ดูภาพตามแนวคิดของ Roland Barthes ซึ่งเป็นผู้คิดการสร้างสรรค์รหัสในการเป็นข้อตกลงร่วมกันในการดูภาพ และวิเคราะห์ภาพถ่าย ในที่นี้หมายถึงโจทย์ “บนความเปลี่ยนแปลง”เป็นรหัสให้คณะกรรมการพิจารณา ในส่วนของผู้สร้างสรรค์สร้างรหัสจากการตั้งชื่อภาพ “ตะ-ลุง-กรุย”(ตะลุยกรุย) โดยวิธีการใช้ “คำพวน”หรือการอ่านคำที่เป็นการย้อนคำ และสิ่งที่ปรากฏในภาพมีการเล่น “หนังตะลุง”เป็นคำที่สามารถเห็นในการใช้คำที่ออกเสียง“ตะ-ลุง-กรุย” โดยสิ่งที่ปรากฏในภาพเห็นการใช้ยานพาหนะของตัวละครใน “หนังตะลุง”เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างรหัสอย่างหนึ่งเช่นเดียวกัน

ขั้นตอนที่2 การสร้างสรรค์ผลงาน มีขั้นตอนในการสร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่าย ดังนี้

1. พัฒนาโจทย์การสร้างสรรค์งาน โดยผู้สร้างสรรค์คิด concept หลักในการถ่ายภาพคือ การถ่ายภาพให้เหมือนตาเห็นโดยคงความเป็นจริงไว้มากที่สุดเหมือนผู้ดูภาพจะได้เห็นตามสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์เห็นในขณะถ่ายภาพและจะใช้ขั้นตอนการปรับแต่งแสงสีให้น้อยที่สุดหรืออีกนัยหนึ่งคือเทคนิคการถ่ายแบบ จบหลังกล้อง

2. หาสถานที่ถ่ายภาพที่เหมาะสมกับโจทย์“บนความเปลี่ยนแปลง”และด้วยความโชคดีผู้สร้างสรรค์ได้เห็นการแสดงหนังหนังตะลุงจาก คณะตะลุง “กนิศศิลป์” ในงานวีรชนค่ายบางระจัน อำเภอบางระจัน จังหวัดสิงห์บุรี ซึ่งโอกาสน้อยมากที่จะมีการแสดงหนังตะลุง และถือเป็นความแปลกตา น่าตื่นตื้นในบริบทพื้นที่ภาคกลาง ผู้สร้างสรรค์ภาพถ่ายจึงลงมือเฝ้าดูและบันทึกภาพโดยยังคง concept เทคนิคการถ่ายเหมือนตาเห็นไว้ จึงได้เป็นภาพถ่าย “ตะ-ลุง-กรุย(ตะลุยกรุย)” ซึ่งได้แสดงผลงานสร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่ายที่ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร.เมื่อวันที่ 7-9 พฤษภาคม 2562



ชื่อภาพ ตะ-ลุง-กรุย (ตะลุยกรุย), Motor - Car
ผลงานโดย กิติพงษ์ จีณะวงศ์ , Kitipong Jeenavong

4. การวิเคราะห์ผลงาน

จากการสร้างสรรค์ศิลปะภาพถ่าย ชื่อภาพ ตะ-ลุง-กรุย(ตะลุยกรุย) ชื่อภาษาอังกฤษ Motor-Car จากเทคนิคการถ่ายภาพให้เหมือนตาเห็นทั้งแสง สี ระยะเวลาการมองเห็นการแสดงด้วยตาเปล่าแล้วเลือกใช้เลนส์ใกล้เคียงที่สุด โดยการใช้เลนส์ที่มีขนาดความยาวโฟกัสที่ประมาณ 55-58 มม.:ซึ่งเป็นระยะใกล้เคียงกับระยะสายตามนุษย์ที่สุด เพื่อให้ยังคงความเป็นจริงของสิ่งที่เห็นที่สุดตามปรัชญาของ Noth Winfred (อ้างถึงในกฤษณ์ ทองเลิศ ,2550) กล่าวถึงภาพถ่ายเรื่อง “truth values” ว่าด้วยคุณค่าของความถูกต้องของ ความหมายที่ปรากฏในภาพถ่าย ซึ่งจะดำรงไว้ซึ่งความจริงที่คงคุณค่า

การปรากฏตัวของตัวละครในหนังตะลุงที่ชื่อ “ขวัญเมือง” เป็นตัวละครที่มีลักษณะนิสัยเป็นคนตลก สนุกสนานชอบเล่าเรื่องอรรถาศัยดีเข้าได้กับทุกคน โดยที่มีหน้าที่บอกเล่าฉาก เหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในหนัง ตะลุงปรากฏเป็น 2 ร่างอยู่บนรถทั้ง 2 คันกับการแสดงสีหน้าท่าทางที่แตกต่างกัน เสมือนมีการแข่งขันในการเดินทางบางอย่างในทิศทางของพาหนะที่ไปทางเดียวกัน ประดุจว่าถึงแม้จะเป็นคนคนเดียวกันก็ยังมี การแข่งขันกันภายในบุคคลเองหรือสามารถตีความจากรหัสได้การแสดงได้ว่าเป็น จิตใต้สำนึก ของคนที่ถ่ายทอด ผ่านตัวละคร

การใช้พาหนะรถมอเตอร์ไซด์ ที่ดูและรู้ว่าเป็น Vespa ที่มีต้นกำเนิดจากประเทศอิตาลีหากใช้การตีความ แบบความหมายตรง (Denotation) และเป็นการสื่อถึง เอกลักษณ์ของวัฒนธรรมการทำตัวหนังตะลุงที่ต้องทำ จากหนังควายด้วยมือเหมือนกับ เอกลักษณ์ของการผลิต Vespa ที่จะใช้มนุษย์ผลิตเช่นเดียวกัน หากวิเคราะห์ แบบความหมายแฝง (Connotation) การใช้รูปที่ ขวัญเมือง ขับรถยนต์ที่เข้าใจได้ว่าเป็นรถ Volkswagen ที่ผลิตในประเทศเยอรมัน มีประวัติยาวนานตั้งแต่ก่อนสงครามโลกครั้งที่ 2 หากใช้การตีความแบบความหมาย ตรง (Denotation) แต่ก็สามารถเปรียบเทียบถึงความเก่าแก่ยาวนานของความเป็นมาของ หนังตะลุง เช่นเดียวกันหากวิเคราะห์แบบความหมายแฝง (Connotation) ทั้งนี้การสร้างตัวละคร ขวัญเมือง เกิดจาก เจ้าของคณะหนังตะลุง กนิศศิลป์ เป็นชาวจังหวัดสุพรรณบุรี ไม่ได้มีพื้นเพทางภาคใต้แต่ใช้การจดจำ ฝึกแสดง จนสร้างคณะหนังตะลุงขึ้นมาจึงกลายเป็น เอกลักษณ์ใหม่ ที่มีการผสมผสานกับเอกลักษณ์เดิม ทั้งอุปกรณ์การ แสดง แสง สี และการสร้างตัวละครใน “หนังตะลุง”

การดูภาพและสังเกตจากองค์ประกอบในจอหนังตะลุงที่เห็นการปรากฏของตัวละคร “ขวัญเมือง” ร่วมกับ พาหนะที่ต้นกำเนิดจากทางชาติตะวันตกหมายถึงการยอมรับเอาวัฒนธรรมที่เชื่อในความเป็นเอกลักษณ์ (identity) ของชาติตะวันตกมาผสมผสานกับหนังตะลุงที่เป็นเอกลักษณ์(identity) ของจังหวัดทางภาคใต้ทำให้เกิดจุดเด่นสร้างความน่าสนใจให้มากขึ้นในยุคโลกาภิวัตน์ และสังคมทุนนิยม ถือเป็นการสร้าง เอกลักษณ์ใหม่ (diaspora) ประกอบกับในยุคนี้ที่มีการคมนาคมสะดวก การสื่อสารรวดเร็ว ง่ายตายทำให้เอกลักษณ์ไม่ได้ ขึ้นอยู่กับพื้นที่ที่อยู่เพียงอย่างเดียว (กรณีเจ้าของคณะหนังตะลุง) แต่ยังสามารถสร้างพื้นที่ใหม่ขึ้นมาที่เรียกว่า electronic space จากเทคโนโลยีการสื่อสารและสามารถสร้างเอกลักษณ์รูปแบบต่างๆได้ในยุคโลกาภิวัตน์ จากกรณีดังกล่าวยังเป็นการตอกย้ำในด้านทฤษฎีความจริงสัมพัทธ์ (Relative Truth) ในด้านความถูกต้องเป็นจริงในเนื้อหาภาพ ที่สะท้อนถึงบริบทสังคมไทยได้เป็นอย่างดี

5. สรุป

จากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้ถ่ายภาพและถ่ายทอดออกมาเป็นภาพถ่าย สามารถช่วยในการเข้าใจในวัฒนธรรม เอกลักษณ์ของการแสดงหนังตะลุง เข้าใจในพัฒนาการในการปรับปรุงการแสดงให้ทันสมัยและบริบทของสังคมไทยในปัจจุบันเป็นเอกลักษณ์ใหม่ (diaspora) และยังเห็นการดำรงไว้ในความเป็นเอกลักษณ์ (identity) ดั้งเดิมอยู่บ้าง การใช้แนวคิดด้านสัญศาสตร์หรือสัญวิทยา (Semiology or Semiotics) มาเสริมในด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) และผลงานสร้างสรรค์ภาพถ่ายยังมีความหวังอยากให้ ช่างภาพรักษาจรรยาบรรณผู้ถ่ายภาพโดยรักษาความจริงไว้ให้มากที่สุดเพื่อให้ภาพถ่ายภาพนั้น มีความคงคุณค่ามากที่สุด

เอกสารอ้างอิง

- กฤษณ์ ทองเลิศ. (2550) . รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์. เรื่องความจริงสัมพันธ์ของภาพถ่ายเชิงสารคดีในนิตยสารท่องเที่ยวไทย.สถาบันวิจัยมหาวิทยาลัยรังสิต.
- กนิศ มาเรื่อนกุล. ศิลปิน เจ้าของผู้ก่อตั้ง คณะหนังตะลุง “กนิศศิลป์” ตำบลรั้วใหญ่ อำเภอเมือง จังหวัดสุพรรณบุรี.สัมภาษณ์, 2 เมษายน 2563.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2554). การสื่อสาร ศาสนา กีฬา. กรุงเทพฯ. ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2560). (พิมพ์ครั้งที่ 6)วาทกรรมการพัฒนา อำนาจ ความรู้ ความจริง เอกลักษณ์ และความเป็นอื่น.กรุงเทพฯ.สำนักพิมพ์วิภาษา.
- นฤนาท ไกรนรา (2552). การสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนผ่านสื่อโปสเตอร์. วิทยานิพนธ์ปริญญา นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต.คณะนิเทศศาสตร์.มหาวิทยาลัยรังสิต.
- สำราญ แสงเดือนฉาย. (2556). เอกสารประกอบผลงานนิทรรศการภาพถ่ายนานาชาติ. ความภูมิใจแห่งอาเซียน.
- <http://vespatouring1.blogspot.com/2011/11/piaggio-vespa-px-2011.html> สืบค้น , 4 เมษายน 2563.
- https://www.tungsong.com/NakhonSri/Cultures&Games_Nakhonsri สืบค้น , 1 เมษายน 2563.
- <https://www.magcarzine.com/volkswagen-beetle-history/> สืบค้น , 1 เมษายน 2563.

LAN – THREE

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค

Kittipong Keativipak

สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง^{1***}

Industrial Crafts Design, Faculty of Fine and Applied Art,

Thammasat University, Lampang Campus^{2****}

E-mail Keativipak@yahoo.com¹

บทคัดย่อ

LAN-THREE เป็นการสร้างสรรค์ในงานวิจัย โครงการศึกษาและพัฒนาการนำเอาเส้นใยพืชผักตบชวา มาประยุกต์เข้ากับการดุนลายอลูมิเนียมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องเรือนในสไตล์ล้านนา มุ่งเน้นลักษณะการผสมผสานและประยุกต์ใช้วัสดุ ทั้ง 2 ชนิด คือวัสดุเส้นใยพืชผักตบชวาที่ได้จากธรรมชาติ และวัสดุทางอุตสาหกรรมในวิถีมัปัญญาดุนลายอลูมิเนียม มาพัฒนาเข้าด้วยกัน เพื่อก่อให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ มีความน่าสนใจ มีการพัฒนาทางด้านรูปร่าง รูปทรงและมีการเรียนรู้ถึงเอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะของตัววัสดุเพื่อนำเข้าสู่กระบวนการออกแบบและผลิตผลงาน โดยในการออกแบบเลือกใช้กรรมวิธีการจักสานผสมผสานกับเทคนิคในการดุนลาย นำเข้าสู่การออกแบบ ให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงในกลุ่มชุมชนจากวิถีดั้งเดิม ให้ชุมชนและชาวบ้านได้สร้างสรรค์ผลงานจากสภาพความเป็นจริงที่เป็นอยู่ โดยได้นำชุมชนศิลปหัตถกรรมบ้านถวาย และศิลปหัตถกรรมชุมชนถนนวัวลาย ซึ่งตั้งอยู่ในจังหวัดเชียงใหม่ มาร่วมมือกันในการสร้างสรรค์และพัฒนา เพื่อส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นให้มีสินค้ามากขึ้น รายได้เพิ่มขึ้น แลกเปลี่ยนความคิดอันเกิดจากภูมิปัญญา ได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิด รวมถึงความร่วมมือกันระหว่างชุมชนในการผลิตชิ้นงาน

คำสำคัญ : ออกแบบหัตถอุตสาหกรรม, วัฒนธรรม, ภูมิปัญญา, การผสมผสาน

Abstract

LAN - THREE is a creative result in research. "Study the development and application of fiber from water hyacinth plants when applied in combination with aluminum relief patterns as a design for Lanna style furniture." There is a need for these two materials, the natural fiber from water hyacinth and the industrial material, aluminum, used in traditional relief design, to be combined and developed in order to produce a new product. The study focuses on the development of the form and function of the characteristics of the materials when put them through the production process. Weaving combined with the relief design was chosen as the design process in order for the design to fit with the realities of life in traditional communities. The local people and the community from Baan Ta Wai and Wua Lai Road, in Chiang Mai Province, collaborated to create the new products from real life situations by using local community arts and crafts, which increased the number of products they made while increasing their revenue. Through the exchange of traditional ideas a format could be developed and built on using the ideas and collaboration between the communities in the production of artwork.

Keywords : Industrial Crafts Design, Cultural, Wisdom, Combination

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

การศึกษาและพัฒนาการนำเอาผักตบชวามาประยุกต์เข้ากับการดุนลายอลูมิเนียม เพื่อนำมาออกแบบเครื่องเรือนในสไตล์ล้านนานั้นเป็นการสร้างเสริมองค์ความรู้ เป็นการวิจัยองค์ความรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่น การพัฒนาชุมชนให้มีประสิทธิภาพในการผลิตในทางอุตสาหกรรม การนำเอาผักตบชวามาประยุกต์เข้ากับการดุนลายอลูมิเนียม เพื่อให้ผลงานศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านนั้นมีทางเลือกในการนำเอาวัสดุ และมีมือแรงงานในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ ให้งานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นให้มีทางเลือกและได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิด รวมถึงความร่วมมือกันระหว่างชุมชนในการผลิตชิ้นงาน

การเล็งเห็นถึงความสำคัญและคุณค่าของศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน ที่เกิดขึ้นจากน้ำพักน้ำแรงและฝีมือของคนไทย อีกทั้งยังเกรงว่าจะสูญหายไปตามกาลเวลา โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเครื่องเงินและการดุนลายอลูมิเนียมในจังหวัดเชียงใหม่ ที่ถือว่าเป็นแหล่งผลิตที่ขึ้นชื่อว่ามี ความสวยงามและมีชื่อเสียงระดับประเทศ ซึ่งในปัจจุบันผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสินค้าของเครื่องเงินและการดุนลายอลูมิเนียม ต้องมีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ไปตามยุคสมัยเพื่อเพิ่มความสนใจต่อผู้บริโภค ในกรณีดังกล่าวจึงมีแนวคิดที่จะใช้วัสดุที่มีอยู่ในท้องถิ่น และเป็นที่ยอมรับในตลาดทั้งในและต่างประเทศอย่างผักตบชวา มาทำการประยุกต์ให้มีผลต่อการส่งเสริมการขาย และส่งเสริมให้มีการสืบสานศิลปหัตถกรรมอันปราณีตสวยงาม แสดงถึงวัฒนธรรมอันดีงามนี้ไว้ มุ่งเน้นพัฒนารูปแบบของผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเพื่อขยายตลาดและเพิ่มทางเลือกใหม่ให้แก่กลุ่มผู้บริโภค รวมถึงการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ๆขึ้นตามนโยบายของกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม

อีกทั้งยังช่วยในด้านของการอนุรักษ์และส่งเสริมอาชีพหัตถกรรมพื้นบ้านของไทยให้เป็นที่รู้จัก ดังนั้นการออกแบบสร้างสรรค์ครั้งนี้ได้นำวัสดุจากธรรมชาติคือเส้นใยพืชผักตบชวาและวัสดุอุตสาหกรรมโลหะอลูมิเนียม (โดยใช้กรรมวิธีดุนลายเครื่องเงิน) มาศึกษาคุณสมบัติและลักษณะเฉพาะเพื่อนำมาพัฒนาและออกแบบเป็นเครื่องเรือนในสไตล์ล้านนา ซึ่งการนำเอาสไตล์ล้านนามาประยุกต์เนื่องจากสถาปัตยกรรมล้านนาคืองานที่สร้างขึ้นมาจากศิลปะเครื่องเรือนท้องถิ่นล้านนาจะมีองค์ประกอบที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและสังคมในอดีต เป็นที่มาแห่งปัญญา ความคิด ความรู้ การสร้างสรรค์และความชัดเจนในศาสตร์แห่งการปรุงแต่งแขนงต่างๆด้วยศิลปะวิทยาการร่วมสมัยได้เหมาะสมกับเวลาและเหตุการณ์แห่งยุค ปรากฏให้เห็นตั้งแต่อดีตจนถึงเวลาปัจจุบัน

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) แนวคิดจาก ปิยะวัตติ บุญหลง (2559 : 37-46) กล่าวว่าการศึกษาวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เป็นการวิจัยเพื่อพัฒนาและแก้ไขปัญหาสังคมและชุมชน โดยเป็นงานวิจัยที่เริ่มต้นจากชุมชน สนับสนุนให้ชาวบ้านหรือตัวแทนในชุมชนเป็นคนสร้างองค์ความรู้ใหม่ให้กับตนเองและชุมชน ตระหนักในปัญหา หน้าที่และร่วมกันแก้ปัญหาทางเศรษฐกิจ สังคมและการเมือง ส่งเสริมกิจกรรมกลุ่มทำงานร่วมกันทั้งแก้ปัญหาและพัฒนาอย่างต่อเนื่องยั่งยืนของชุมชน โดยมีแบบแผนดังนี้

1) มุ่งเสรีภาพ (Liberation) หมายถึงความสำเร็จร่วมกันที่มีพื้นฐานของความเสมอภาค มีความเป็นอิสระ (Freedom) ยุติธรรม (Justice) และคำนึงถึงความสมดุลของระบบนิเวศวิทยา

2) การมีส่วนร่วม (Participation) เป็นกระบวนการขับเคลื่อนให้เกิด Action-Reflection(Praxis)

3) มีคุณค่า (Value) เป็นคุณค่าจากความรู้ ความเชื่อ โดยใช้เกณฑ์จากสภาพความเป็นจริงในปัจจุบัน และให้ความสำคัญกับกระบวนการทางประวัติศาสตร์ สมาชิกในกลุ่ม PAR ต้องมีหน้าที่กอบกู้สิ่งที่ดีงามในอดีตขึ้นมา ใช้พลังของภูมิปัญญาท้องถิ่นในการต่อสู้กับการครอบงำในปัจจุบัน

4) สำรวจและปฏิบัติกลุ่ม จะแสวงหาความสำเร็จร่วมกันโดยการตั้งข้อคำถาม สนทนา (Dialogue) เพื่อสำรวจค้นหาแนวทางในการปฏิบัติ โดยเน้นที่การเปลี่ยนแปลงระดับโครงสร้างมากกว่าที่ตัวบุคคล

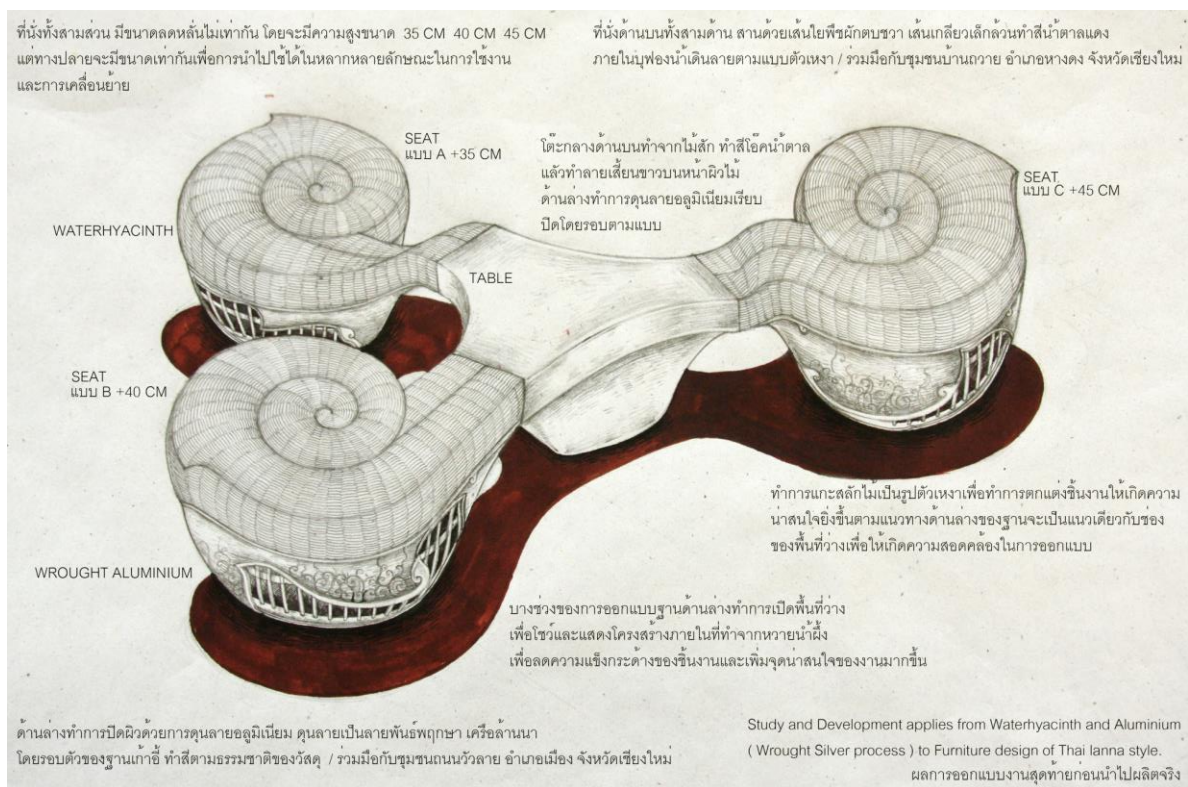
5) ผลิตความรู้ใหม่ด้วยจิตสำนึก ภายใต้พื้นฐานประสบการณ์กลุ่มจะค้นหาสิ่งใหม่ๆท่ามกลางประสบการณ์ที่มีอยู่ด้วยความมุ่งมั่น (วรรณดี สุทธานิรากร, 2556)

2. กรอบแนวคิดในการเข้าสู่การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมได้แนวความคิดจาก วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2537 : 40) กล่าวว่างานศิลปหัตถกรรมสามารถสะท้อนให้เห็นความชาญฉลาดในการเลือกสรรวัตถุดิบที่จะนำมาใช้ ซึ่งชาวบ้านจะมีความรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติของวัตถุดิบแต่ละชนิดเป็นอย่างดี แล้วนำมาดัดแปลง แปรรูปเป็นวัสดุที่ใช้ทำผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ที่สามารถสนองการใช้สอยได้ดี สิ่งเหล่านี้เป็นภูมิปัญญาพื้นบ้านที่ชาวบ้านเรียนรู้จากการสังเกตและการทดลองสืบต่อกันมาแต่บรรพบุรุษ

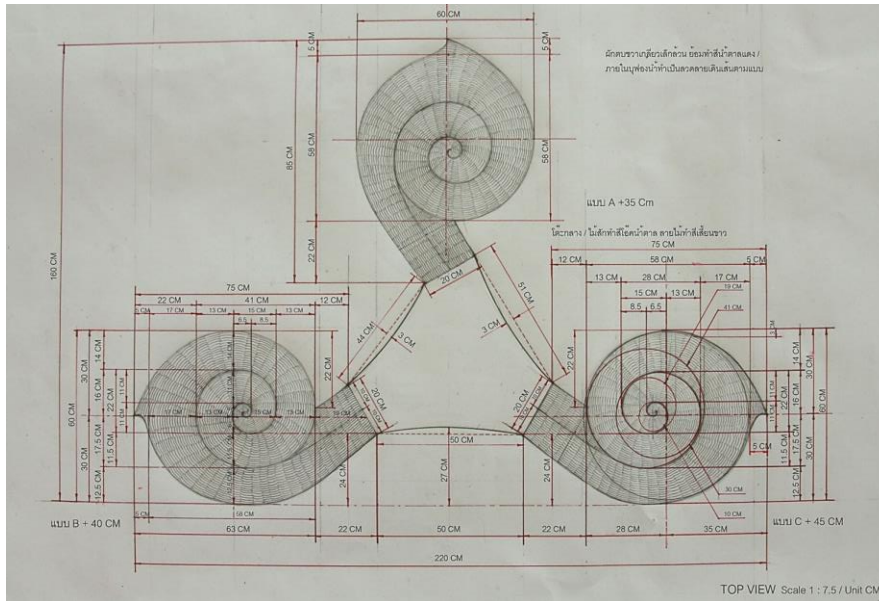
โดยแนวทางในการสร้างสรรค์ ใช้แนวคิดของกิตติพงษ์ เกียรติวิภาค (2560) ได้รวบรวมเอกสารไว้ว่าการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเป็นการออกแบบที่มีกระบวนการคิดและผลิต จากการผสมผสานระหว่างทักษะภูมิปัญญา วัฒนธรรมและความเชี่ยวชาญเชิงศิลปหัตถกรรม ผนวกกับความคิดสร้างสรรค์ทางการออกแบบ

และกระบวนการวิธีเชิงอุตสาหกรรม เพื่อเกิดแบบลักษณะที่เหมาะสมกับรูปแบบวิถีชีวิต รสนิยมร่วมสมัย โดยมี กลิ่นอายทางวัฒนธรรม ทำให้การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม มีความเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่น สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงอุตสาหกรรมในการสนับสนุนส่งเสริมหัตถกรรมไทย ซึ่งมีแนวทางสำคัญ 2 ประการคือการอนุรักษ์หัตถกรรมไทยให้สืบทอด คงความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมไทยประจำชาติ ส่วนอีกแนวคิดหนึ่งคือการส่งเสริมและพัฒนาหัตถกรรมไทยทั้งด้านการผลิต ระบบอุตสาหกรรมและด้านการตลาด เพื่อทำการเพื่อขยายบทบาทหัตถกรรมไทยให้มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศมากขึ้น(กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2543:2) ดังนั้นการออกแบบสร้างสรรค์ผลงาน จึงต้องคำนึงถึงความละเอียดอ่อนทางความคิด ทัศนคติ ความศรัทธาและซุคความเชื่อของคนในชาติเช่นกัน อนึ่งกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จึงได้ทำการสรุปสาระสำคัญ สำหรับใช้วิเคราะห์การออกแบบและพัฒนาดังนี้ 1.ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล สไตล์และความต้องการในสังคม, 2. รู้สึกศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม, 3.การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน ความชำนาญของคนในชุมชน และ 4.ลักษณะในการเปลี่ยนแปลงและความต้องการ ความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบศิลปหัตถกรรม

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์



ภาพที่ 1 ผลงาน LAN – THREE เมื่อวิเคราะห์ข้อมูล ผลลัพธ์คือ “งานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่มีเอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะรวมถึงมีกลิ่นอายทางวัฒนธรรม”



ภาพที่ 2 ขนาดสัดส่วนและรูปแบบของผลงาน LAN - THREE ที่ได้ทำการสร้างต้นแบบเป็นที่เรียบร้อยแล้ว มีความสวยงาม

การประยุกต์ใช้วัสดุและงานศิลปะหัตถกรรมได้อย่างกลมกลืน สมบูรณ์ตามแนวทางที่ได้ออกแบบไว้

4. การวิเคราะห์ผลงาน

แนวคิดคือการออกแบบชุดเก้าอี้พักผ่าน สามที่นั่งสามารถแยกออกไปสามทิศทาง เป็นการจัดองค์ประกอบที่สวยงาม มีเอกภาพ มีสัดส่วนและความสมดุลเพื่อให้เกิดรูปร่างรูปทรงที่แปลกใหม่ น่าสนใจแต่ยังคงไว้ซึ่งประโยชน์ใช้สอยเป็นสิ่งสำคัญ ตามหลักทฤษฎีการออกแบบเครื่องเรือน ให้รองรับกิจกรรมในการใช้งาน โดยการออกแบบมีโต๊ะกลางเป็นจุดศูนย์กลาง ลักษณะการออกแบบจะใช้วัสดุเส้นใยพืชผักตบชวาและการจักสานส่วนของพื้นที่นั่งทางด้านบน ให้เกิดเป็นรูปทรงและลวดลายตามแนวทางแรงบันดาลใจ ส่วนลักษณะการดูแลอายุมีเนื้อมีนำมาประดับรอบตัวฐานทางด้านล่างของชุดที่นั่ง เป็นการนำเอาวัสดุศิลปะหัตถกรรมที่ต่างชนิดกัน รวมถึงภูมิปัญญาในการสร้างสรรค์งานแตกต่างกัน แต่มีคุณค่าและความงามมาประยุกต์ใช้ให้เกิด

แนวทางการคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆที่สามารถอยู่ร่วมกันได้ อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นให้มีรูปแบบที่นำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิด รวมถึงความร่วมมือกันระหว่างชุมชนในการผลิตชิ้นงาน

ผลการวิเคราะห์ ได้อธิบายตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial crafts design framework) ดังนี้

1. ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)

1.1 เครื่องเรือนเป็นลักษณะสไตล์ล้านนาพร้อมสมัย เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานที่มีเอกลักษณ์ สืบสานรูปแบบของไทยล้านนา แต่ยังคงคำนึงถึงรูปแบบในงานออกแบบให้สอดคล้องกับบริบททางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัย โดยในการออกแบบจะเน้นถึงลักษณะความงามของการผลิต วิถีชีวิต ภูมิปัญญา วัฒนธรรม ชีวิตและความเป็นอยู่ของสังคมในชุมชน เป็นการนำเอาตัวהל้าล้านนามาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการพัฒนา แต่ปรับให้รูปร่างรูปทรงที่เกิดขึ้นแปลกใหม่ สามารถใช้งานและตกแต่งพื้นที่ได้ การออกแบบได้มีการแบ่งสัดส่วนและการจัดองค์ประกอบให้สอดคล้องกับการนำเอาวัสดุที่เลือกใช้ คือวัสดุเส้นใยพืชผักตบชวา และการดุนลายอลูมิเนียมมาใช้ตกแต่ง เป็นวัสดุปิดผิวให้เกิดความงามที่ชัดเจน

1.2 การออกแบบเครื่องเรือนจะมีลักษณะการปล่อยพื้นที่ว่างบางส่วน เพื่อให้มองเห็นลักษณะโครงสร้างของตัวเครื่องเรือนและโครงสร้างหยาบขนาดต่างๆที่อยู่ภายใน เนื่องจากในการออกแบบต้องการให้มีส่วนที่ลดทอนความแข็งกระด้างของรูปทรง และเป็นการลดความแน่นของลวดลายที่ทำการดุนลายอลูมิเนียมไม่ให้เห็นถึงลวดลายที่มากจนเกินไป โดยลักษณะดังกล่าวเป็นการออกแบบพื้นที่ว่างของเครื่องเรือน เพื่อเป็นการลดความหนาแน่นของความแข็งกระด้างได้ ซึ่งในส่วนของการปล่อยพื้นที่ว่างนั้นยังคงทำการออกแบบให้เป็นลักษณะตัวเหงา ที่เห็นเพียงมิติขอบนอกเท่านั้น เว้นและปล่อยพื้นที่ว่างให้เป็นรูปตัวเหงาเพื่อมองเห็นถึงลักษณะโครงสร้างที่อยู่ภายในได้ โดยการออกแบบได้ใช้วัสดุหยาบหลายขนาด ทำการเจาะรูแล้วสอดหวายเส้นเล็กให้เป็นชิ้นเดียวกัน เพื่อให้รูปทรงที่ได้ของโครงสร้างภายในคล้ายกับตะกร้า ดังนั้นในการออกแบบโครงสร้าง ภายในจึงต้องพิถีพิถันในการผลิต เพื่อให้เมื่อเว้นหรือปล่อยพื้นที่ว่างนั้น จะเห็นถึงความงามของโครงสร้าง ได้อย่างชัดเจน และเป็นแนวเส้นระนาบเดียวกันได้อย่างสวยงาม

1.3 ด้านล่างมีการออกแบบขาขึ้นออกมาเล็กน้อยที่สุด เพื่อไม่ให้เกิดความผิดเพี้ยนไปจากแบบเดิม เนื่องจากการวางอาจมีพื้นที่ไม่เรียบ ทำให้เวลานั่งจะไม่มั่นคง จึงทำการแก้ไขปัญหา โดยขาแต่ละส่วนทำหน้าที่เป็นตัวรับน้ำหนักทั้งสิ้นที่สุด ทำให้พื้นที่ไม่เรียบเสมอกันสามารถจัดวางได้ และไม่เกิดอันตรายขณะเวลาใช้งาน

2. รู้ลึกศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม

2.1 เลือกใช้วัสดุเส้นใยพืชผักตบชวาชนิดเกลียวในการออกแบบ เพื่อให้การจักสานผักตบชวานั้นออกมามีมิติความถี่ ลวดลายที่มีความประณีต ละเอียดและมีความหนาแน่นของการสาน เห็นถึงรูปร่าง รูปทรงที่ชัดเจนของตัวเหงาได้ ใช้การมัดย้อมทำสีของผักตบชวาสอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่นดั้งเดิม และการออกแบบเลือกใช้สีน้ำตาลแดง ในการย้อมผักตบชวาให้กับเครื่องเรือนในส่วนของที่นั่ง สืบจากแท้จริงแล้วสีแดงและสีดำเป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา แต่ในการออกแบบจำเป็นต้องเลือกสีที่สามารถทำการ

ออกแบบได้และยังคงเอกลักษณ์ในส่วนดังกล่าวไว้ สีน้ำตาลแดงจึงเป็นสีที่ยังคงมีเฉดของสีแดงและสีดำเจือปนอยู่ทั้ง 2 สี เพื่อให้สามารถเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม

2.2 การดูแลลายอลูมิเนียมใช้ลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พฤกษา มาใช้ในการออกแบบ โดยลวดลายดังกล่าวส่วนมากจะเป็นลายดอกไม้ ใบไม้เป็นกลุ่ม พร้อมทั้งลวดลายประดิษฐ์เป็นแถบปลิวประกอบ ซึ่งลวดลายดังกล่าวเป็นลักษณะเด่นของลวดลายล้านนาที่ได้อิทธิพลจากลวดลายประดับแบบจีน และในการออกแบบลายยังมีดอกบัวเป็นองค์ประกอบที่สำคัญเนื่องจากดอกบัวเป็นดอกไม้มงคล แสดงถึงความบริสุทธิ์ ความสมบูรณ์ และความเจริญเติบโต อีกทั้งยังเป็นลวดลายสื่อได้ถึงธรรมชาติที่มีความสอดคล้องกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ประเพณี วัฒนธรรม และลักษณะการทำงานของชุมชนถนนบ้านวัวลายแบบดั้งเดิมอีกด้วย โดยการทำสีวัสดุอลูมิเนียมจะเป็นลักษณะของการรมดำ เป็นการเน้นให้เกิดความงามตามรอยการดูแลและขัดเงาส่วนที่มีความมันวาวให้เพิ่มมากขึ้น อีกทั้งยังแสดงให้เห็นถึงเนื้อของตัววัสดุได้อย่างเต็มที่

2.3 การออกแบบในสไตล์ล้านนาใช้ลักษณะโครงสร้างและความงามของตัวหงา มาเป็นแรงบันดาลใจ เนื่องจากตัวหงาจะมีลักษณะของศิลปะที่มีเอกลักษณ์เด่นชัด มีการจัดเรียงตัวและม้วนตัวจากจุดศูนย์กลาง วนกันรอบตัวรัศมีของวงกลมทำให้เกิดความรู้สึกที่น่าค้นหาและน่าสนใจ ซึ่งตัวหงาในลายไทยนั้นจะเป็นส่วนหนึ่งของรูปทรงนกสามตัว เป็นลายที่ถูกวางอยู่ด้านหน้าตอนล่าง จะมีลักษณะโครงสร้างขมวดกัน หอยคว่ำหน้าลง ปลายยอดชูตั้งขึ้นทำหน้าที่เป็นฐานเป็นตัวรองรับกบและตัวยอดของลายกนก ซึ่งสอดคล้องกับบริบทที่ทำหน้าที่เป็นฐาน เป็นที่รองรับน้ำหนักเหมาะสมกับการออกแบบกับเครื่องเรือน โดยตัวหงารวมถึงงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมส่วนใหญ่ในศิลปะล้านนานั้นจะมีลักษณะที่เด่นชัดคือรูปร่าง รูปทรงจะมีลักษณะที่ อ้วนและกลมมน เพื่อแทนความอิมเมออดมสมบูรณ์ของชนชาวล้านนา เสมือนการได้อยู่ร่วมกับธรรมชาติ ซึ่งรูปทรงที่ปรากฏเด่นชัดคือรูปทรงในงานประติมากรรมงานปูนปั้นตามวัดวาอาราม เป็นต้น

2.4 โครงสร้างเครื่องเรือน เล่นระดับให้มีความสูง- ต่ำ การลดล้นของที่นั่งให้เป็นมิติ ไม่เท่ากัน สอดคล้องกับแนวทางของศิลปะล้านนาในการพัฒนางานออกแบบ ที่จะมุ่งเน้นรูปทรงที่ปรากฏ เป็นลักษณะของการมองไกลเพื่อความเด่นชัดมากกว่ารายละเอียดความถูกต้องของเรื่องสัดส่วน กล่าวคือเป็นการมองไกลเพื่อความเด่นชัด ซึ่งเรียกว่า Long Shot โดยงานทางด้านประติมากรรมล้านนาจะสนใจเรื่องของฟอร์มมากกว่าความถูกต้องทางกายภาพ ทำให้การออกแบบสามารถดึงบริบทดังกล่าวมาใช้ในการพัฒนาให้มีจุดเด่นแปลกใหม่และน่าสนใจได้ อีกทั้งลักษณะรูปแบบทางสถาปัตยกรรมล้านนานั้นจะมีลักษณะการออกแบบเป็นแบบ Human Scale คือจะไม่มีความใหญ่โตมหึมา มีลักษณะการออกแบบที่ใกล้ชิดกับมนุษย์ ซึ่งเป็นบุคลิกที่สำคัญของชาวล้านนา ซึ่งมีความแตกต่างกับวัฒนธรรมคลาสสิกอย่างจีน อินเดีย หรือแม้แต่ นครวัด ที่เรียกว่า Imperial Scale ที่เน้นความใหญ่โตในการออกแบบ ในการออกแบบทำการเล่นมิติ สูง – ต่ำ ออกเป็นสามส่วน ซึ่งแต่ละที่นั่งจะมีขนาดความสูงที่ไม่เท่ากันแต่ยังคงสัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน สามารถนั่งได้ตามหลักการของกายภาพสรีระของมนุษย์ ซึ่งขนาดความสูงที่ได้ออกแบบนั้นจะมีทั้งหมดสามระดับคือ ขนาดความสูง 35 ซม., ขนาดความสูง 40 ซม. และ ขนาดความสูง 45 ซม.

3. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญ

ความสามารถของคนในชุมชน)

3.1 วัสดุและกลุ่มชุมชนที่ใช้ในการทดลอง ในการออกแบบสร้างสรรค์ครั้งนี้ มีทั้งสิ้น 2 กลุ่มได้แก่

1) ศูนย์ศิลปหัตถกรรมบ้านถวาย ต.บ้านถวาย อ.หางดง จ.เชียงใหม่ มาเป็นแหล่งความรู้ เนื่องจากที่ศูนย์ศิลปหัตถกรรมบ้านถวาย มีการผลิตงานศิลปหัตถกรรม การผลิตเครื่องเรือนที่ใช้ฝักตบชาเป็นวัสดุหลักในการผลิตงานอย่างมากมายจนเป็นสถานที่ท่องเที่ยว และจัดจำหน่ายสินค้าจากฝักตบชาที่มีชื่อเสียงแห่งหนึ่งในประเทศไทย ซึ่งฝักตบชาเป็นพืชที่ชงประเภทย่อยน้ำมีความคงทนต่อดินฟ้าอากาศและมีการแพร่พันธุ์เจริญเติบโตได้อย่างรวดเร็ว ทำให้ในปัจจุบันมีฝักตบชาล่องกระจายไปตามแม่น้ำทั่วไปและขยายพันธุ์เป็นจำนวนมาก อันเป็นปัญหา อุปสรรคต่อการคมนาคมทางน้ำและการระบายน้ำทางชลประทาน แต่พืชชนิดนี้ฝักตบชาก็สามารถนำมาแปรรูปเป็นวัสดุเส้นใยพืชจากธรรมชาติที่ดีเยี่ยมเช่นเดียวกัน เนื่องจากสามารถนำไปใช้ทำงานหัตถกรรมเครื่องจักสานได้

2) ศูนย์ศิลปหัตถกรรมงานคุณลายเครื่องเงินและอลูมิเนียม ถ.วัวลาย ต.หายยา อ.เมือง จ.เชียงใหม่ มาเป็นแหล่งความรู้ เนื่องจากในอดีตที่ผ่านมาเครื่องเงินวัวลายเป็นกลุ่มศิลปหัตถกรรมผลิตภัณฑ์เครื่องเงิน ซึ่งปรากฏหลักฐานตั้งแต่ครั้งพญามังรายสร้างเมืองเชียงใหม่ และได้มีความสัมพันธ์อันดีกับเมืองพุกาม จึงมีการเจรจาขอช่างฝีมือมายังเมืองเชียงใหม่เพื่อฝึกเป็นอาชีพเสริมให้กับประชาชน ด้วยเหตุนี้เองทำให้เชียงใหม่มีช่างหัตถกรรมพื้นบ้านที่ได้รับการฝึกฝน และมีการสืบทอดต่อกันมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำเครื่องเงินของช่างบ้านศรีสุพรรณผู้ดีชั้นเงิน จะสลักลวดลายบนชิ้นเงิน เป็นช่างในคุ้มหลวงเมืองเชียงใหม่ในอดีตและได้นำมาถ่ายทอดอย่างต่อเนื่องให้ลูกหลานจนสามารถเป็นช่างฝีมือ จนเป็นที่ได้รับการยอมรับมาจนถึงปัจจุบัน ดังนั้นผลิตภัณฑ์เครื่องเงินและอลูมิเนียมในถนนวัวลาย จึงถือว่าเป็นแหล่งผลิตผลิตภัณฑ์เครื่องเงินและอลูมิเนียม ที่ขึ้นชื่อว่ามีคุณภาพ เป็นที่ยอมรับและมีชื่อเสียงระดับประเทศ ซึ่งในปัจจุบันผลิตภัณฑ์หัตถกรรมสินค้าของเครื่องเงินและอลูมิเนียม ในจังหวัดเชียงใหม่ นั้น จึงมีความต้องการพัฒนาและปรับปรุงเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ไปตามยุคสมัย เพื่อเพิ่มความสนใจต่อผู้บริโภคในปัจจุบันเช่นเดียวกัน

3.2 การออกแบบเครื่องเรือน ใช้การจักสานแบบขัดลายหนึ่งในการออกแบบ เพื่อให้เครื่องเรือนนั้นมีความแข็งแรงของโครงสร้าง อีกทั้งในการออกแบบส่วนที่เหลือของเครื่องเรือนจะมีการผสมผสานใช้วัสดุจากสองชนิด มาตกแต่งเพิ่มเติมจึงไม่ควรทำให้วัสดุที่นำมาใช้เกิดความโดดเด่นหรือมีรายละเอียดมากเกินไป และแย่งกันเป็นจุดเด่น ทำให้งานเสียหลักการจัดองค์ประกอบในเรื่องความงามโดยรวม

3.3 ในการคุณลายอลูมิเนียมจะใช้ชื่อลูมิเนียมเบอร์ 18 และเบอร์ 17 ในการผลิตคุณลายของชิ้นงานในการออกแบบเครื่องเรือน เป็นอลูมิเนียมลักษณะแบบหนาที่เป็นที่นิยมใช้ในการคุณลายแบบนูนต่ำ ไม่ทะลุถึงกันและลวดลายที่ใช้ในการคุณจะใช้ลักษณะลวดลายเครือล้านนา ที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พฤษชาติ

4. ลักษณะในการเปลี่ยนแปลงและความต้องการ ความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบศิลปหัตถกรรม

เป็นแนวความคิดการเปลี่ยนแปลง และความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม 4 ส่วน ได้แก่ **1.การเปลี่ยนแปลงวัสดุ** ทำการจักสานผักตบชวาขึ้นรูปร่าง รูปทรงเป็นตัวเหงาแทนลายปูนปั้น, เปลี่ยนการแกะลายไม้ในอดีตสู่การฉลุลายอลูมิเนียม (โดยใช้วิธีการทำ Mold ไม้กลึง เคลือบชั้นในการผลิต), **2.การเปลี่ยนแปลงหน้าที่** จากลักษณะรูปแบบอาคารภาคเหนือ ที่มีการเล่นมิติผสมตกแต่งลายปูนปั้นตัวเหงา และลายไทยล้านนาที่ประดับวิหาร เข้าสู่การออกแบบชุดเก้าอี้สตูล, **3.การเปลี่ยนแปลงรูปแบบ** จากรูปแบบตัวเหงาประดับอาคาร สู่รูปแบบการสร้างเพื่อเกิดประโยชน์ใช้สอย(การนั่ง) มีการปรับเปลี่ยน ตัดทอน เพิ่มเติม เพื่อให้เกิดความเหมาะสมในการใช้งาน และ**4.การเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค** ออกแบบให้ปรับเข้าสู่ลักษณะการใช้งานในสังคมปัจจุบันให้มีความเหมาะสม การปรับโครงสร้าง วัสดุ ขนาดสัดส่วน และตัดส่วนที่เกินความจำเป็นออก ทำให้วัฒนธรรมนั้นปรับตัวเข้าสู่การใช้งานตามยุคสมัยได้อย่างน่าสนใจ เป็นการสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือนหรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต ทำการออกแบบเครื่องเรือนเป็นลักษณะสามที่นั่ง และส่วนกลางจะเป็นจุดเชื่อมต่อที่นั่งทั้งสามส่วน โดยทำการออกแบบส่วนเชื่อมต่อเปรียบเสมือนโต๊ะกลางและใช้วัสดุไม้ปิดผิวด้านบน เนื่องจากการออกแบบลักษณะการใช้งานตรงส่วนกลาง ของแกนเชื่อมต่อเป็นบริเวณที่ว่าง และไม่ได้ใช้ประโยชน์จึงทำการออกแบบให้มีลักษณะ Design + Function เพื่อให้สามารถใช้งานของ สัมภาระหรือสิ่งต่างๆได้ระหว่างการสนทนาหรือการนั่งพักผ่อน เมื่อส่วนกลางของชุดเครื่องเรือนเป็นโต๊ะกลาง ทำให้เมื่อเวลาแยกชิ้นส่วนของชุดที่นั่งออกทั้งหมด ทำให้ลักษณะการใช้งานในส่วนต่างๆเปลี่ยนไป สามารถเป็นชุดเก้าอี้สตูล สามที่นั่งที่เป็นอิสระต่อกันสามารถจัดวางได้หลากหลายเพื่อให้สามารถจัดองค์ประกอบให้สอดคล้องกับพื้นที่ และจากออกแบบดังกล่าวนี้สามารถที่จะนำเอาทุกชิ้นของชุดที่นั่งมาประกอบเข้าด้วยกันได้ทั้งหมด ถึงแม้ว่าขนาดสัดส่วนความสูงของแต่ละชุดที่นั่งนั้นจะมีขนาดที่แตกต่างกัน แต่การออกแบบได้ออกแบบแก้ไข ปรับปรุง ให้มีจุดตัวเชื่อมต่อมีระดับความสูงที่ปรับมาเท่ากันทำให้การประกอบ การเชื่อมต่อของชุดเครื่องเรือนสามารถประกอบกันได้อย่างพอดี สวยงาม อีกทั้งเวลาประกอบให้กลายเป็นชุดเก้าอี้ยาวนั้นระดับความสูงของชุดที่นั่ง ที่มีขนาดสัดส่วนไม่เท่ากันทำให้เกิดมิติ สูง-ต่ำของชุดเก้าอี้ที่สวยงามแปลกตาและน่าสนใจ ทำให้มองเห็นม้านั่งที่มีการเล่นระดับอย่างชัดเจน ซึ่งในการประกอบแบบสามารถนำมาประกอบกันได้ทุกชิ้นของชุดที่นั่งและโต๊ะกลาง ทำให้เกิดรูปแบบที่ได้หลากหลายได้

5. สรุป

5.1 การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรม จากการนำผักตบชวามาประยุกต์เข้ากับการฉลุอลูมิเนียม ให้เป็นกรณีศึกษาในการที่จะนำเอาวัสดุที่มีอยู่ในชุมชนและท้องถิ่นที่มีชื่อเสียงในจังหวัดเชียงใหม่ มาออกแบบและประยุกต์การใช้วัสดุร่วมกันให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ที่นำเสนอ โดยยังคงมีความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน และการอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรมท้องถิ่นอันได้แก่การจักสานผักตบชวาในชุมชนบ้านถวาย และการฉลุอลูมิเนียมในชุมชนถนนวัวลาย รวมถึงการสร้างโอกาสส่งเสริมและเพิ่มรายได้ให้แก่ท้องถิ่น

5.2 เรียนรู้การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถกรรม ที่ต้องนำเอาวัสดุทั้ง 2 ชนิดมาประยุกต์และ

พัฒนางานออกแบบร่วมกัน เพื่อทราบถึงข้อจำกัดของวัสดุ เอกลักษณะและลักษณะเฉพาะ และขั้นตอนในการผลิต ก่อนนำมาออกแบบและสร้างสรรค์ รวมถึงต้องคำนึงถึงปัจจัย ขั้นตอนในกรรมวิธีการผลิต รูปแบบลักษณะของการประยุกต์และวัสดุประกอบอื่นๆที่เกี่ยวข้องอีกด้วย

5.3. เข้าใจลักษณะแบบอย่างโดยใช้มรดกทางวัฒนธรรมล้านนา เข้ามาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์การออกแบบ เข้าใจถึงลักษณะข้อมูลเบื้องต้นของการออกแบบและศิลปะของสมัยล้านนา เพื่อนำมาประยุกต์ ปรับปรุง หารูปลักษณะและเลือกลักษณะเด่นที่น่าสนใจให้เข้าสู่กระบวนการออกแบบให้เป็นสไตล์ล้านนาประยุกต์ นำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานให้มีเอกลักษณ์ สืบสานรูปแบบอย่างไทยล้านนา แต่ยังคงคำนึงถึงรูปแบบในงานออกแบบให้ทันสมัย สอดคล้องกับบริบททางสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปตามยุคตามสมัยได้

5.4 เรียนรู้ลักษณะแนวทางในการประยุกต์และพัฒนา รูปแบบผลิตภัณฑ์สินค้าหัตถกรรมประเภทอื่นๆ ให้มีความแปลกใหม่ และมีลักษณะที่แตกต่างกันโดยใช้การศึกษาสัดส่วน ปริมาณในการประยุกต์วัสดุและการผสมผสานที่แตกต่างกัน อาจมีการเพิ่มหรือลด ดัดทอนสัดส่วนที่ต้องการออกแบบร่วมกันได้ ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายและได้ผลงานจากวัสดุทรัพยากรที่มีอยู่ รวมถึงภูมิปัญญาในท้องถิ่นตามความเหมาะสมของสังคม ยุคสมัยที่ปรับเปลี่ยนไปตามกลุ่มผู้บริโภคหรือกลุ่มเป้าหมายได้

เอกสารอ้างอิง

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. (2543). *รูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทย*. กรุงเทพฯ: พิมพ์ที่กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2554). *โครงการศึกษาและพัฒนาการนำเอาเส้นใยพืชผักตบชวา มาประยุกต์เข้ากับการดุนลายอลูมิเนียมเพื่อนำมาออกแบบสไตล์ล้านนา*. งบประมาณสนับสนุนกองทุนวิจัยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2560). *พัฒนาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถ*

อุตสาหกรรม Industrial Crafts Design Framework (Grow-Reborn) : วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2549). *โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแนวทางล้านนา*. เชียงใหม่ :

เอกสารประกอบการสัมมนาเรื่องโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ของตกแต่งบ้านแนวทางล้านนา.

ปิยะวัติ บุญ-หลง และคณะ. (2559). *งานวิจัยเพื่อสังคม : หลักการและวิธีการ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย(สกว.).

วรรณดี สุทธินิรากร. (2556). *การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research)*.

กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2537). *ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน*. เล่มที่2. กรุงเทพฯ.: อมรินทร์พริ้นติ้งกรุ๊ป จำกัด

แสงอรุณ รัตกลีกรและคณะ. (2551). *ลักษณะไทย วัฒนธรรมพื้นบ้าน*. พิมพ์ครั้งที่2. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด(มหาชน).

ศิริวัฒน์ แสนเสริม. (2547). *"มิติทางวัฒนธรรมกับการออกแบบ" Design Education 2 รวมบทความทาง*

วิชาการบทความวิจัยทางการออกแบบ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Illustrating the Significance of Human Rights Advocacy through Poster Design: Taking a Stand

Lung-Chi Lin

Art&Design at China-ASEAN International College, Dhurakij Pundit University
110/1-4 Pracha Chuen Road, Thung Song Hong, Lak Si, Bangkok, 10210, Thailand
Lung-chi.lin@dpu.ac.th

Abstract

Every person in the world has the basic right and freedom to make their own decisions. The world is becoming increasingly intricate while facing global human rights issues, such as those related to racism, democracy, women's rights, and the rights of the LGBTQ community. In recent years, within the research on human rights advocacy, graphic designers have not been as fully involved in this important issue as they should have been. This paper aims to illustrate the process of designing a poster to facilitate a better understanding of the significance of human rights advocacy. The proposed design method adopts a visual research approach that utilizes creative thinking, concept sketching, photography, illustration, and typographic exploration. The purpose of this paper is to combine poster design research and creative thinking to stimulate people's understanding of human rights advocacy. This research delivers practical insights into poster design creation.

Keywords : Poster Design, Design Concept, Creative Process

1. Introduction

Jouan (2015) explained that a poster is a piece of communication, including textual and graphic elements that convey a message to a targeted audience. To Grushkin (2015), a successful poster is one that is able to tell the truth. From the past to the present, poster design has been used for many purposes, such as advertisement, propaganda, and promotional events. Posters have always had the tremendous power of delivering a profoundly significant message to people. Harkins (2010) claimed that an awareness of what we are looking at is a key part of understanding the subject. Taking a stand means people standing up for something in which they believe. Without a doubt, graphic designers should take actions to raise awareness of the importance of human rights advocacy. As the significance of human rights people does not always consciously recognize advocacy, creating a provocative and effective poster design can help people to understand the

importance of human rights advocacy. Poster design is both functional and aesthetic; however, its importance and impact are not always appreciated. Specifically, this is true in relation to the topic of human rights advocacy. This study provides a conceptual framework for the design process that illustrates how poster design can play an important role in human rights advocacy by complementing and being mutually beneficial to the advocacy effort during the creative process.

2. Concepts

This study aims to examine the use of poster design to increase people's awareness of the significance of human rights advocacy. Lauer and Pentak (2008) claimed that knowing what one is doing must precede one's actions. To accomplish this, the author developed a conceptual framework (see Figure 1) known as "the creative process" that is geared towards a design process that aims to solve a problem. The design concept was discovered through the creation of inspirational illustrations based on images of pigeons and flames, two iconic symbols in human rights advocacy. Pigeons can be used to symbolize freedom, power, war, wisdom, or peace, while flames represent the power of life, energy, and death. People who are suffering from human rights violations can be represented by pigeons trying to escape burning flames to avoid being killed. Nowadays, people give little consideration to human rights advocacy. In particular, advocating for human rights may not be a priority for the generations born after the 2000s. Due to differences in social values, it may be an unfamiliar task for them. It is an indisputable fact that having a great design concept enables the creation of a significantly enhanced design that is in context. As previously mentioned, the author developed a design concept using the two iconic symbols of pigeons and flames in human rights advocacy to evoke people's awareness of human rights advocacy.

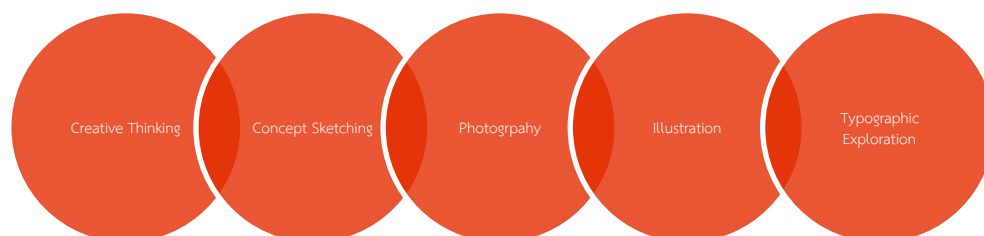


Figure 1: The Creative Process

3. Work process

The present project is based on the author's travel experience in Ho Chi Minh City, Vietnam in January 2020. Most designers embrace their travel experiences as an

open source from which to acquire inspiration. During the Vietnam War, apart from the numerous deaths and injuries caused by American soldiers' use of chemical weapons, people in Vietnam also suffered serious human rights violations. Koutela (2018) noted that human rights must be respected and that national interests must not override the interests of human life. This study utilized personal experiences to create an evocative poster design. First, the author focused on creative thinking to capture the essence of human rights by adopting the most iconic symbols of human rights advocacy, pigeons and flames, as the visual contents. Second, the author photographed images of flames to evoke a visual effect. Third, the author created illustrations by drawing a bird shape combined with the shape of a torch to convey the value of human rights and freedom. Fourth, the author applied computer graphics technology to manipulate the images to create an emotional and visual impact on the viewers. Last, the author used different typefaces to explore different impressions for greater visual attraction. The final resulting artwork is shown in Figure 2.



Figure 2: Taking a Stand by Lung-Chi Lin

4. Analysis

The successful creation of a meaningful design requires a design method that has been carefully considered and planned. In this project, the design approach was one of visual research. Noble and Bestley (2005) asserted that visual research is primarily concerned with the composition of visual elements. Visual research follows similar investigations of the visual content of the designed object. In this project, the process of visual research entailed photo-capturing intriguing visual data that concentrated on the images of pigeons and flames (see Figures 3 & 4). By collecting photos related to the subject and applying photo elicitation, the scope of visual methods or visual research is broadened. A powerful photo not only provides basic information but also offers an effective message. Exploring an original and innovative mix of photographs can make a design captivating. Therefore, visual research is an effective method for facilitating the comprehension and recognition of the entire design process.

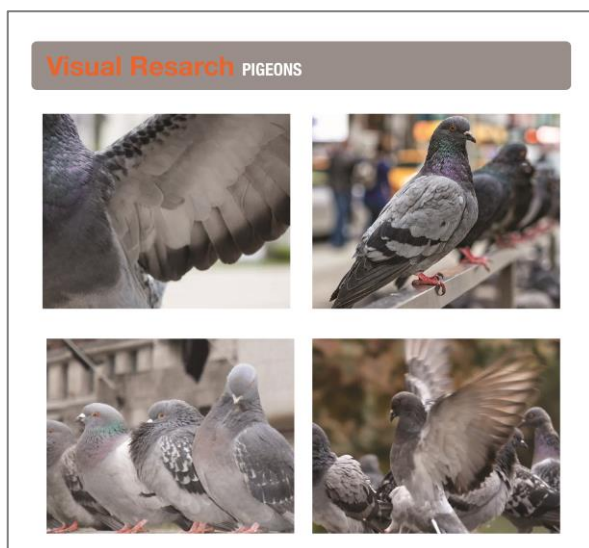


Figure 3: Pigeons

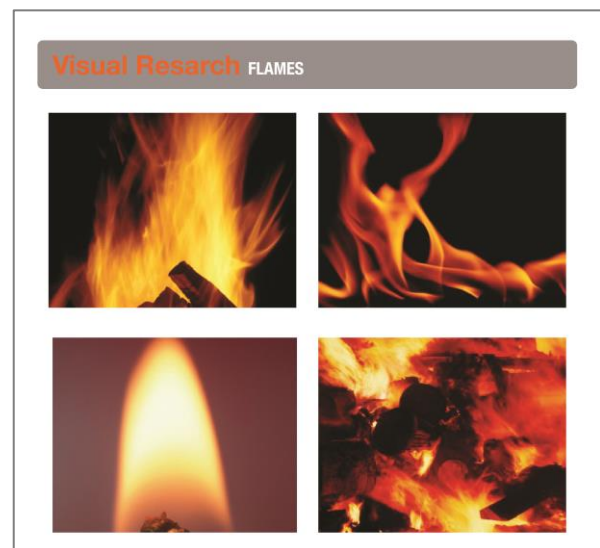


Figure 4: Flames

5. Conclusions

This study examined the use of poster design to illustrate the importance of human rights advocacy. The focus of the study was to explore the development of a design process using visual research. By discussing the design concept and revealing a broad spectrum of connections between human rights advocacy and poster design, this project demonstrated how the design concept could have a major impact on human rights advocacy. The results of this study offer a new way of perceiving human rights advocacy through poster design. All

designers should take a stand to create powerful and meaningful poster designs that advocate for human rights.

References

- Grushkin, Paul. (2015). *One Thing Leads to Another: The Posters and Art of Dan Stiles*. pp.7. Brooklyn, New York: powerHouse Books.
- Harkins, Michael. (2010). *Basic Typography 02*. pp.11. Lausanne, Switzerland: AVA Publishing SA.
- Jouan, Laura. (2015). *Look at Me: New Poster Design*. pp.6. Barcelona, Barcelona: Promopress.
- Koutela, Marianna. (2018 February 13). The violation of Human Rights in Vietnam War. KEDISA Retrieved March 19, 2020, from <https://kedisa.gr/en/the-violation-of-human-rights-in-Vietnam-war/>
- Lauer, David A., & Pentak, Stephen. (2008). *Design Basic*. pp.8. Boston, MA: Thomson Higher Education.
- Noble, Lav, & Bestley, Russell. (2005). *Visual Research*. pp.149. Lausanne, Switzerland: AVA Publishing SA.

สุนทรียเทศกาลตรุษจีน 2020 ในกรุงเทพมหานคร
Aesthetic Chinese New Year 2020 in Bangkok

นางสาวนลินา อังคสิงห์

Miss Nalina Angasinha

อาจารย์ประจำภาควิชาการออกแบบภายใน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

110/1-4 ถนนประชาชื่น หลักสี่ กรุงเทพฯ 10210

E-mail: nalina.ana@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคผลงานศิลปะ มีหลากหลายรูปแบบ ทั้งงานทัศนศิลป์ งานจิตรกรรม การถ่ายภาพ เพื่อสร้างผลงานให้สื่อถึงแนวความคิดและแก่นของเนื้อหาที่จะสื่อสาร ผู้สร้างสรรคผลงานจึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะสื่อสารถึงความกลมกลืนทางด้านวิถีชีวิต และวัฒนธรรมระหว่างไทยจีนที่มีความสัมพันธ์กันมาอย่างยาวนาน ผ่านผลงานภาพถ่าย ชุดสุนทรียเทศกาลตรุษจีน 2020 ในกรุงเทพมหานคร

การสร้างผลงานได้ผ่านการวิเคราะห์ และสรุปรูปแบบงานสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการถ่ายภาพด้วยกล้องมือถือเพื่อสื่อถึงวัฒนธรรมที่กลมกลืนจนเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของคนไทย แสดงผ่านสุนทรียเทศกาลตรุษจีน 2020 ในกรุงเทพมหานคร ผู้สร้างสรรคได้วางแผนการทำงาน ตั้งแต่กระบวนการศึกษาถึงความเป็นมา เริ่มตั้งแต่การอพยพของชาวจีนที่เข้ามาในไทย วัฒนธรรมจีน และสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเทศกาลตรุษจีนศึกษาพื้นฐานการถ่ายภาพและการจัดวางองค์ประกอบภาพ วางแผนการทำงาน เลือกสถานที่ ถ่ายภาพ และคัดเลือกภาพถ่าย

เมื่อได้ผลสรุปขั้นตอนและรูปแบบการสร้างสรรคผลงานแล้ว จึงลงมือดำเนินการตามกระบวนการที่วางแผนไว้ และสร้างสรรคผลงานจริงผ่านการถ่ายภาพด้วยกล้องมือถือ คัดเลือกภาพผลงานและเขียนบทความเพื่อเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ในงานนิทรรศการการแสดงผลงานสร้างสรรค์

คำสำคัญ : ตรุษจีน, กรุงเทพมหานคร, วัฒนธรรมจีน, การถ่ายภาพ

Abstract

Art creation can be found in various form including visual arts, fine arts and photography. To create works conveying concept and content, creator has inspiration to communicate about harmony of living and long relationship between Thai and China through photo series “Aesthetic Chinese New Year 2020 in Bangkok”.

The creation is displayed through mobile phone to narrate harmonious culture with Thai living that we can witness from the aesthetic of Chinese New Year 2020 in Bangkok. The creator plans the project from studying history of Chinese migration to Thailand, Chinese culture, and things relevant to Chinese New Year. Moreover, the creator also studies basic photography and composition, working plan, photo location and photo selection.

After the work process and form is finalized, the process has been completed and works are created through mobile phone. The works are selected and article is made to display in the creative work exhibition.

Keywords : Chinese New Year, Bangkok, Chinese Culture, Photography

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ศิลปะ เป็นการสร้างสรรค์ที่สื่อเรื่องราวได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น ภาพถ่าย สื่อผสม โดยผู้วิจัยได้สื่อสารถึงความสุนทรีย์เทศกาลตรุษจีนปี 2020 ในกรุงเทพมหานครผ่านการถ่ายภาพด้วยกล้องโทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายทอดเรื่องราววัฒนธรรมที่เกิดจากความสัมพันธ์ไทยจีนที่มีมาช้านาน (สมาคมวัฒนธรรมและเศรษฐกิจไทยจีน ความสัมพันธ์ระหว่างไทยกับจีนสมัยโบราณ) ประเทศไทยหรือที่รู้จักกันในสมัยโบราณว่าสยาม และประเทศจีน เป็นประเทศเพื่อนบ้านใกล้เคียงมาช้านาน ชาวไทยและชาวจีนได้ไปมาหาสู่และติดต่อสัมพันธ์กันทั้งทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจและการเมืองมาตั้งแต่โบราณ ความสัมพันธ์มีมายาวนาน ตั้งแต่สมัยสุโขทัย อยุธยา รัตนโกสินทร์ จนถึงปัจจุบัน ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศทั้งสองมีลักษณะที่เอื้อประโยชน์ต่อกันอันญาติมิตร

คนจีนได้มีการอพยพ และติดต่อค้าขายกับคนไทยตั้งแต่สมัยสุโขทัยจนถึงปัจจุบัน ได้มีความสัมพันธ์การค้าขาย สืบเชื้อสาย และถ่ายทอดวัฒนธรรมกลืนเข้ามาในหลายด้าน ทั้งงานศิลปกรรม วัฒนธรรม ความเชื่อ สะท้อนให้เห็นได้ผ่านงานประติมากรรมและงานสถาปัตยกรรม ด้านวิถีชีวิต ด้านถ่ายทอดวัฒนธรรมและความเชื่อ เช่น งานเฉลิมฉลองเทศกาลสำคัญต่าง ๆ เช่น วันขึ้นปีใหม่ เริ่มต้นชีวิตที่ดี ก่อเกิด ความมงคล สิ่งดีงามตลอดปี ดังที่เราเรียกว่า ตรุษ จากสภาพสังคมและเศรษฐกิจเปลี่ยนแปลงไป ตามกาลเวลาทำให้วิถีชีวิตของคนเมืองเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ปัจจุบันสถานที่ที่คนกรุงเทพฯ มักใช้เวลาในการพักผ่อนที่ห้างสรรพสินค้าในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ เพราะมีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน ทั้งอาหารการกิน ความบันเทิง แหล่งจับจ่ายใช้สอยและที่นัดหมายในการพบปะสังสรรค์ อีกทั้งยังมีการจัดงานกิจกรรมร่วมแสดงการต้อนรับเฉลิมฉลองเทศกาลต่าง ๆ ไม่เว้นแม้เทศกาลตรุษจีนในกรุงเทพมหานคร ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงเกิดแรงบันดาลใจที่จะ

ถ่ายทอดสุนทรียเทศกาลตรุษจีน 2020 ในกรุงเทพมหานคร ผ่านการถ่ายภาพด้วยกล้องมือถือ เพื่อให้เห็นถึงความสวยงามและสื่อสารถึงความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมของจีนที่ค่อย ๆ แทรกซึมเข้ามายังประเทศไทย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลความเป็นมา การถ่ายทอดวัฒนธรรมการเฉลิมฉลองวันขึ้นปีใหม่ของจีนที่เผยแพร่เข้ามายังประเทศไทย ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ผ่านเอกสาร และสื่อออนไลน์
2. ศึกษาเรื่องการจัดองค์ประกอบของภาพถ่าย พื้นฐานการถ่ายภาพด้วยกล้องมือถือ
3. วิเคราะห์ และสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่ายชุดสุนทรียเทศกาลตรุษจีน 2020 ในกรุงเทพมหานคร

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 การผสมกลมกลืนทางวัฒนธรรม

ก. **ชาวจีนในประเทศไทย** คือชาวจีนที่อพยพมาจากดินแดนทางตอนใต้ของประเทศจีน คือ มณฑลกว่างตุง ฮกเกี้ยน และไหหลำ ชาวจีนเหล่านี้ได้แก่ชาวจีนกว่างตุง ชาวจีนแคะ (ฮากกา) ชาวจีนแต้จิ๋ว ชาวจีนฮกเกี้ยน และชาวจีนไหหลำ

ข. การผสมกลมกลืนทางด้านการค้า วัฒนธรรม ความเชื่อ และศาสนา สิ่งที่มาพร้อมกับชาวจีนอพยพสู่ประเทศไทย คือ เรื่องของวิถีแบบจีน ทั้งการดำรงชีวิต อาหารการกิน การแต่งกาย สิ่งของเครื่องใช้ ภาษา วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และศาสนา การผสมกลมกลืนระหว่างไทยจีนมีมาก และยาวนานจนเรามักจะกล่าวกันเสมอว่า “ไทยจีนมิใช่อื่นไกลเป็นพี่น้องกัน”

ชาวจีน 5 กลุ่มภาษาในไทย ได้อพยพเข้ามาอยู่ภายใต้พระบรมโพธิสมภารตั้งแต่ก่อนสมัยอยุธยา มาจนปัจจุบันนี้ พวกเขาอยู่ในไทยอย่างมีความสุข อีกทั้งการปฏิบัติต่อชาวจีนโดยไม่มีการแบ่งแยกเชื้อชาติ ชาวจีนก็คงต้องถูกผสมกลมกลืนไปเอง โดยอัตโนมัติด้วยกาลเวลา

2.2 เทศกาลตรุษจีน

ตรุษจีน คือ วันขึ้นปีใหม่ของชาวจีน จีนโบราณเรียกว่า กั้วเหนียน หมายถึง ผ่านปีหรือ หยวนตัน หมายถึง ขึ้นปีใหม่ เทศกาลตรุษจีนใหม่ เดิมเป็นเทศกาลเฉลิมฉลองการเก็บเกี่ยวที่อุดมสมบูรณ์ นักวิชาการเริ่มวิเคราะห์จากคำว่า “เหนียน” ซึ่งปัจจุบันแปลว่า ปี เทศกาลตรุษจีน เรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “กั้วเหนียน” เทศกาลตรุษจีนเป็นการผสมกลมกลืนทางด้านวัฒนธรรม ความเชื่อ ที่แสดงให้เห็นได้จากเทศกาลตรุษจีนที่เกิดขึ้นในกรุงเทพฯ ผ่านองค์ประกอบมากมายที่แสดงจาก สัญลักษณ์ ตัวแทนแห่งความมงคล ประกอบด้วย

1. **สัตว์เทพเจ้าในตำนานของจีน** สัตว์เทพเจ้าในตำนานของจีน ถือเป็นสัตว์มงคลตามความเชื่อ มี 4 สัตว์ศักดิ์สิทธิ์ คือ หงส์ เต่า มังกร กิเลน ซึ่งส่วนมากจะพบเห็นกิเลนและมังกรในการประดับตกแต่งสิ่งต่าง ๆ เป็นตัวแทนของความมงคลมาสู่ครอบครัว

1.1 มังกร ชาวจีนเชื่อถือกันว่ามังกรเป็นสัตว์ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในบรรดาสัตว์ทั้ง 4 ชนิด ในประเทศจีนคนโบราณมีความเชื่อกันว่า มังกร คือสัตว์ที่ทรงพลังและศักดิ์สิทธิ์แห่งฟ้าและดิน เป็นสัญลักษณ์ที่นำมาซึ่งความสุข และความอุดมสมบูรณ์ของบ้านเมือง

ลักษณะของมังกรจีนมี 9 อย่าง หัวของมังกรคล้ายกับหัวของอูฐ หนวดของมังกรคล้ายกับหนวดของมนุษย์ เขาของมังกรคล้ายกับเขาของควาง ตาของมังกรคล้ายกับตากระต่าย หูของมังกรคล้ายกับหูวัว แต่ไม่สามารถได้ยินเสียง คอของมังกรคล้ายกับคองู ท้องของมังกรคล้ายกับท้องกบ เกล็ดของมังกรคล้ายกับเกล็ดปลามังกร มังกรจะมีเกล็ดตลอดแนวสันหลังจำนวน 81 เกล็ด มีเกล็ดตามลำคอจนถึงบนหัว บนหัวมังกรมีรูปลักษณะเหมือนสันเขาต่อกัน เป็นทอดๆ กงเล็บของมังกรคล้ายกับกงเล็บของเหยี่ยว จำนวนเล็บของมังกรแต่ละตัวจะไม่เท่ากัน มังกรที่ยิ่งใหญ่จึงจะมี 5 เล็บ นอกนั้นก็จะเป็น 4 เล็บหรือ 3 เล็บ ฝ่าเท้าของมังกร คล้ายกับฝ่าเท้าของเสือ

1.2 กิเลน ตามตำนานจีนว่ามีรูปร่างเหมือนควาง แต่มีเขาเดียว หางเหมือนวัว หัวเป็นมังกร ดินมีกิบเหมือนม้า เกิดจากธาตุทั้งห้า คือ ดิน น้ำ ไฟ ไม้และโลหะผสมกัน ตัวผู้เรียกว่า “กิ” ถ้าเป็นตัวเมีย เรียกว่า “เลน” หรือ “กิเลน” เชื่อว่า กิเลน มีอายุอยู่ได้ถึงพันปี ถือว่าเป็นยอดแห่งสัตว์ทั้งหลาย เป็นสัญลักษณ์แห่งคุณงามความดี ปรากฏให้เห็นเมื่อใด ก็จะมีผู้ที่มีบุญมาปกครองบ้านเมืองให้อยู่เย็นเป็นสุขเหมือนนั้น

2. อักษรมงคล คำอวยพรภาษาจีนถือว่าเป็นสิริมงคลมาก เป็นการอวยพรที่มักเขียนตัวอักษรไว้บนกระดาษสีแดง แสดงความมงคลและติดไว้ที่หน้าบ้าน เพื่อรับความมงคลตลอดปี มักจะใช้คำดีงาม เช่น 福 (fú) มีความหมายว่า "ความสุข" และมีการติดตัวอักษรกลับหัว เป็นวัฒนธรรมที่แสดงถึงสิ่งดีงามจะเข้ามา, 吉 (jí) มีความหมายว่า "เป็นสิริมงคล"

3. สีมงคล สีแดงกับวัฒนธรรมจีนเป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ได้ ทั้งสองสิ่งผูกพันกันทั้งในบริบทศาสนา ความเชื่อ วัฒนธรรม และการเมือง ความนิยมสีแดงของวัฒนธรรมจีนนั้นสามารถนับย้อนได้ไปสมัยราชวงศ์โจว (Zhou) 1000 ปีก่อนคริสตกาล เนื่องจากสีแดงนั้นเป็นสีของไฟและชาวจีนในเวลานั้นมีความคิดว่าธาตุทั้ง 5 ซึ่งได้แก่ น้ำ, ดิน, ไม้, เหล็ก และไฟทั้งหมดถือกำเนิดขึ้นมาจากไฟ จากความเชื่อบูชาไฟนี้เองทำให้เกิดวิวัฒนาการไปสู่ลัทธิเต๋าตอน 500 ปีก่อนคริสตกาล ภายใต้ระบบธาตุทั้ง 5 ได้แก่ ธาตุน้ำแทนด้วยสีดำ สื่อถึงพลังงานที่สงบ, ธาตุดินแทนด้วยสีเหลือง สื่อถึงพลังงานที่สมดุล, ธาตุไม้แทนด้วยสีเขียว/ฟ้าสื่อถึงพลังงานที่ฟื้นฟู, ธาตุโลหะแทนด้วยสีขาว สัตว์ประจำธาตุคือเสือขาว สื่อถึงพลังงานที่รุ่งโรย และธาตุไฟแทนด้วยสีแดง สื่อถึงพลังงานที่แผ่ขยาย

4. ผลไม้ใช้ในการไหว้เทศกาลตรุษจีนที่นิยม เช่น ส้ม สีเหลืองของผลส้มเป็นสีแห่งความมงคล กล้วยหอมทอง ตัวแทนแห่งความมั่งคั่ง ร่ำรวย สับปะรด ผลไม้แห่งโชคลาภ แก้วมังกรผลไม้แห่งโชคลาภ

5. โคมไฟสีแดง มักถูกนำมาใช้ในหลาย ๆ เทศกาลของจีน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับตรุษจีนหรือปีใหม่ ซึ่งในแต่ละเทศกาลก็จะมีลวดลายของโคมไฟแตกต่างกันไป ชาวจีนจะนำโคมไฟทรงกลมสีแดง 1 คู่ มาแขวนไว้เหนือประตูบ้าน หน้าประตูอาคาร และตามต้นไม้ข้างทาง โดยเชื่อว่าโคมไฟสีแดงจะช่วยขับไล่และปิดเป่าสิ่งชั่วร้ายให้ไกลออกไปได้

6. ดอกโบตั๋น หรือหมู่ตานฮวา ดอกไม้แห่งความร่ำรวยและเป็นดอกไม้ประจำชาติของจีน

2.3 พื้นฐานการถ่ายภาพด้วยกล้องมือถือ

การจัดองค์ประกอบภาพเป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งเพื่อให้ภาพออกมาน่าสนใจ สามารถเน้นจุดเด่นเพื่อเล่าเนื้อเรื่องของผลงานที่ต้องการ งานภาพถ่ายชุดนี้ ใช้หลักการจัดองค์ประกอบของภาพ ดังนี้

กฎสามส่วน หรือจุดตัด 9 ช่อง คือ วิธีการวางตำแหน่งของวัตถุที่อยู่ในภาพของเราไม่จัดให้อยู่ในกลางภาพ และทำให้มันดูสมดุล ลงตัว เพื่อสร้างความน่าสนใจ โดยวางภาพให้อยู่ในกรอบ ที่เกิดจากการสร้างเส้นสมมุติที่ตัดกัน 4 เส้น คือแนวตั้งสองเส้นและแนวนอนสองเส้น จุดตัด 9 ช่อง คือในกรอบมีช่องสี่เหลี่ยม 9 ช่อง และจะมีจุดตัดอยู่ในเฟรม ตำแหน่งที่เหมาะสมกับการวางวัตถุในภาพ กฎสามส่วนเป็นสิ่งที่ทำให้คนที่เริ่มต้นถ่ายภาพสามารถที่จะจัดวางองค์ประกอบ หรือส่วนประกอบต่าง ๆ ในภาพได้อย่างน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

การเปิด Grid สำหรับกล้องมือถือ การเปิดเส้น Grid ขึ้นมาเพื่อเป็นตัวช่วยในการจัดองค์ประกอบภาพ โดยการเข้าไปที่ Camera setting > Grid line เลือก 3x3 เพื่อสร้างเส้นสมมุติที่ตัดกันเป็นจุดตัด 9 ช่อง

เทคนิคการถ่ายภาพให้มีความสมดุลแบบสมมาตร เป็นการจัดสมดุลขององค์ประกอบด้านซ้ายขวาหรือบนล่าง ไม่จำเป็นต้องจัดสมดุลแบบสมมาตร เพียงแต่เราจัดวางแล้วรู้สึกว่าการถ่ายภาพมีน้ำหนักที่เท่ากัน

การใช้เส้นนำสายตา ควรเริ่มตั้งแต่ขอบภาพเข้าไปยังจุดสนใจในภาพ เส้นนำสายตาจะรวมกันและพุ่งไปยังจุดสนใจ มักอยู่บริเวณจุดตัด 9 ช่องที่ และก็มีเส้นแบ่งสัดส่วนของภาพอย่างลงตัว จะทำให้ภาพโดดเด่นมีเรื่องราว โดยการใช้เส้นนำสายตาอาจจะใช้เส้นของถนน เส้นราวบันได หรือเส้นรายละเอียดในภาพที่เรามองแล้วเป็นเส้นที่นำไปยังจุดเด่นที่เราอยากนำเสนอ

การจัดองค์ประกอบโดยใช้เส้นทแยงมุม จุดเด่นอยู่ที่แนวเส้นแทบทั้งหมดในภาพสามารถนำไปยังจุดสนใจได้ เกิดเส้นนำสายตาที่นำเราไปยังจุดสนใจ สิ่งสำคัญคือจุดสนใจควรต้องวางอยู่ในจุดตัด 9 ช่องด้วย

การใช้รูปแบบพื้นผิวที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ การจัดภาพให้พอดีเฟรม การจัดองค์ประกอบของภาพให้ภาพอยู่เต็มกรอบ เหลือพื้นที่ว่างให้น้อย ช่วยให้ผู้ชมโฟกัสภาพและมองเห็นรายละเอียดของภาพได้อย่างชัดเจน

การสร้างกรอบให้ภาพ (Framing) คือ ทำให้คนที่มองภาพมีจุดสนใจอยู่ในกรอบที่เราวางไว้ เทคนิคนี้ใช้ได้ทั้งการถ่ายภาพบุคคลและภาพทิวทัศน์ อาจจะใช้กรอบประตู มุมโค้งงอ ของสถาปัตยกรรม หรือสิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติ

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

ขั้นตอนการดำเนินการถ่ายภาพผลงานสุนทรียะเทศกาลตรุษจีนในกรุงเทพมหานคร ดังนี้ 1) เตรียมงานวางแผนกำหนดเวลา เลือกทีมงานนำเสนอ สถานที่ อุปกรณ์ 2) วิเคราะห์ห้องค์ประกอบสู่กระบวนการถ่ายภาพ 3) เลือกองค์ประกอบที่เหมาะสมตามแบบโครงสร้างงานทัศนศิลป์ที่กำหนดไว้ 4) ทดลองถ่ายภาพตามแบบโครงสร้างงานทัศนศิลป์ที่กำหนด 5) ตรวจสอบภาพถ่ายและความเรียบร้อย 6) ตรวจสอบผลงานภาพถ่ายและคัดเลือกเพื่อแสดงผลงานจริงขนาด A2 7) เขียนบทความ 8) นำผลงานไปจัดแสดง

4. การวิเคราะห์ผลงาน

การสร้างสรรคผลงาน ชุดสุนทรียเทศกาลตรุษจีน 2020 ในกรุงเทพมหานครนี้ ผู้สร้างสรรคได้สร้างผลงานจากการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลข้างต้นและนำเสนอเรื่องราวผ่านผลงานภาพถ่าย จำนวน 2 ภาพ ภาพแรกคือ หมูโคมไฟหน้าทางเข้าอาคาร ภาพที่สองคือ ภาพมังกรยักษ์ โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 แสดงภาพผลงานชุดสุนทรียเทศกาลตรุษจีน 2020 ในกรุงเทพมหานคร

หมูโคมไฟหน้าทางเข้าอาคาร การใช้โคมไฟเป็นตัวแทนความมงคล คำอวยพร แขนงไว้เหนือประตูหน้าประตูทางเข้าอาคารเพื่อช่วยขับไล่และปัดเป่าสิ่งชั่วร้ายให้ไกลออกไป

การใช้สีในภาพ โดยปกติสีแดงเป็นที่แสดงถึงความเป็นมงคล แต่ถ้าใช้สีโทนร้อนมากเกินไปจะทำให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัด ดังนั้นการสร้างสมดุลด้วยโทนสี จึงมีการนำสีโทนเย็นเข้ามาใช้ในการวาดภาพองค์ประกอบของโคมไฟ เช่น ก้อนเมฆเพื่อสื่อถึงสวรรค์, ดอกโบตั๋นสื่อถึงความร่ำรวย และเป็นดอกไม้ประจำชาติของจีน การใช้สีโทนเย็นเข้ามาทำให้รู้สึกสบายตา สบายใจ โดยใช้ในปริมาณที่มากขึ้น สีน้ำเงิน สีฟ้า สีเขียว แสดงถึงธาตุไม้ เพื่อสื่อถึงพลังงานที่ฟื้นฟู, ใช้สีขาวแสดงถึงธาตุโลหะ เพื่อสร้างให้เกิดความสบายตา และลดการใช้สีแดงซึ่งเป็นสีโทนร้อนให้เหมาะสมพอดี ซึ่งความหมายของสีแดงแสดงถึงธาตุไฟ สื่อถึงพลังงานที่แผ่ขยาย

รูปสัตว์มงคล เช่น กิเลน ที่ชาวจีนเชื่อว่ามีอายุอยู่ได้ถึงพันปี ถือว่าเป็นยอดแห่งสัตว์ทั้งหลาย เป็นสัญลักษณ์แห่งคุณงามความดี อวยพรให้บ้านเมืองอยู่เย็นเป็นสุข, มังกร คือสัตว์ที่ทรงพลังและศักดิ์สิทธิ์แห่งฟ้าและดิน เป็นสัญลักษณ์ที่นำมาซึ่งความสุขและความอุดมสมบูรณ์ของบ้านเมือง, หนูเป็นตัวแทนปีนักษัตร 2020

การจัดองค์ประกอบของภาพถ่าย ผู้สร้างสรรคกำหนดจุดโฟกัสให้อยู่ในมุมตัด เก้าช่อง โดยเน้นโคมไฟด้านหน้าเพื่อสร้างให้เกิดจุดเด่นที่บริเวณจุดตัดซ้ายบนของภาพ และใช้การซ้ำรูปทรงและสีของโคมไฟให้เกิดภาพฉากหลัง ใช้เส้นนำสายตาจากเส้นขอบทางเดินนำทางไปยังทางเข้าหลักของห้างสรรพสินค้า เพื่อนำสายตาให้เกิดจุดสนใจ โดยให้การซ้ำกันของตัวโคมเป็นการกระจายน้ำหนักให้กับภาพ ทำให้รู้สึกเกิดความสมดุลจากการซ้ำรูปทรง สี จัดองค์ประกอบของภาพให้ภาพอยู่เต็มกรอบ เหลือพื้นที่ว่างให้น้อย ส่วนพื้นที่ว่างด้านล่างของภาพมีพุ่มไม้สีเขียวทำให้สบายตา และรู้สึกถึงความเบา การลอยตัว ช่วยกระจายและถ่วงน้ำหนักให้เกิดความสมดุลแบบอสมมาตรในภาพ

ภาพมังกรยักษ์ การใช้สีในภาพมีการนำสีโทนเย็นมาใช้ ทำให้รู้สึกสบายตาโดยใช้ สีน้ำเงิน สีเขียว แสดงถึงธาตุไม้, ใช้สีขาวแสดงถึงธาตุโลหะเพื่อสร้างให้เกิดความสบายตา และใช้สีแดงในส่วนประกอบ เช่น จมูก หู ปาก แสดงถึงธาตุไฟ การจัดองค์ประกอบใช้หลักการสร้างจุดเด่น โดยให้ภาพวัตถุอยู่ก่อนข้างกลางภาพ

และใช้เส้นนำสายตาด้วยเส้นขอบวาระเบียงเพื่อนำให้เกิดการพุ่งรวมเข้าสู่จุดกลางภาพ เพื่อเน้นสีระของ มังกรที่ยื่นหน้ามาทักทายผู้คนที่ผ่านไปมา โดยจัดวางองค์ประกอบภาพแบบเต็มกรอบภาพเพื่อเน้นผลงานให้ เด่นมากยิ่งขึ้น และเหลือพื้นที่ว่างในภาพให้น้อย และช่วยเน้นรายละเอียดของตัวมังกรที่สร้างจากกระดาษตาม โครงสร้างที่ตัดไว้ อีกทั้งรายละเอียดของเกล็ด กรงเล็บ ที่สร้างมาเพื่อให้ผู้คนที่รู้สึกใกล้ชิด ขนาดสัดส่วนที่ ใหญ่โตทำให้ดึงดูดผู้คนที่ได้อย่างมาก

5. สรุป

การสร้างผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้แรงบันดาลใจจากการสังเกตเห็นบรรยากาศเทศกาล ตรุษจีนที่จัดขึ้นทุกปีในประเทศไทย มีการขยายพื้นที่สู่ใจกลางกรุงเทพมหานคร ทำให้สนใจอยากสื่อภาพ บรรยากาศความสดใสของเทศกาลตรุษจีน 2020 ในกรุงเทพมหานครผ่านภาพถ่ายด้วยกล้องมือถือ ผู้ สร้างสรรค์ศึกษาข้อมูลความเป็นมา การถ่ายทอดวัฒนธรรมการเฉลิมฉลองวันขึ้นปีใหม่ของจีนที่เผยแพร่เข้า มายังประเทศไทย, ศึกษาองค์ประกอบที่เกี่ยวข้อง ทั้งในเรื่องความหมายของสิ่งมงคล เช่น อักษรมงคล, สัตว์ มงคล ทำให้ทราบถึงสัญลักษณ์มงคล สื่อความหมายและนำมาประดับประดาตามที่ต่าง ๆ จัดแสดงทั้งภายใน และภายนอกอาคาร ผู้สร้างสรรค์ผลงานยังศึกษาเรื่องการจัดองค์ประกอบของภาพถ่ายเพื่อให้เกิดความ น่าสนใจ เพื่อบันทึกภาพความประทับใจไม่ว่าจะเป็นเรื่องวัฒนธรรมและวิถีชีวิตที่มีการถ่ายทอดมายาวนาน และมีการประยุกต์เข้ากับยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วไปตามวิถีการดำเนินชีวิต วางแผน เลือก สถานที่ เตรียมความพร้อม และถ่ายภาพตามแผนที่วางไว้ เลือกภาพที่จะจัดแสดง ความตั้งใจในการสร้าง ผลงานชุดนี้ ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้เทคนิค ได้ทดลองแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นในทุกขณะการทำงาน และหวังว่าผลงานนี้จะถ่ายทอดความรู้ ช่วยจรรโลงใจให้กับผู้สนใจเข้าชมผลงานที่เผยแพร่ในงานนิทรรศการ การแสดงผลงานสร้างสรรค์บ้างไม่มากก็น้อย

เอกสารอ้างอิง

ชินเจียอู๋ ชินนีฮวดใช้.. .เปิดศักราชใหม่ด้วย 9 ของแต่งบ้านมงคลควรมี. สืบค้น 8 มกราคม 2563, จาก <https://home.kapook.com/view205581.html>

บ้านและสวน. 7ดอกไม้มงคลตามความเชื่อจีนที่ปลูกได้ในไทย. สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ 2563, จาก https://www.baanlaesuan.com/141231/plant-scoop/favorable_flower

พรพรรณ จันทโรนานนท์. ประวัติศาสตร์ ชาวจีนในไทยมาจากไหน เปิดประวัติการอพยพยุคแรกเริ่ม ถึงการ ผลสมกลมกลืนทางวัฒนธรรม. สืบค้น 3 กุมภาพันธ์ 2563, จาก https://www.silpa-mag.com/history/article_26173

ถาวร สิกขโกศล. วัฒนธรรมประเพณีจีน. สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ 2563 <https://porn12553.wordpress.com/2010/10/01/วัฒนธรรมประเพณีจีน/>

สัตว์เทพเจ้าในตำนานของจีน. สืบค้น 8 มกราคม 2563, จาก <https://teen.mthai.com/variety/55861.html>

PhotoschoolThailand. 20 วิธีจัดองค์ประกอบภาพเพื่อให้ภาพถ่ายดูน่าสนใจที่สุด. สืบค้น 15 กุมภาพันธ์ 2563, จาก <https://www.photoschoolthailand.com/20-วิธีจัดองค์ประกอบภาพ/>

แนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะจากเศษผ้าทอน้ำมอญเพื่อใช้ในการตกแต่งบ้าน
Guideline to create home decor artwork from the remnants of Nammorn
Hand Woven Fabrics.

ณมน ขันธชะนะ
Namon Khantachawana
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
Email Namon.kha@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์งานศิลปะสามารถทำออกมาได้ในหลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์เป็นหลัก แนวทางการสร้างสรรค์งานศิลปะจากเศษผ้าทอน้ำมอญเพื่อใช้ในการตกแต่งบ้าน มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ที่แตกต่างจากผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่เดิมให้แก่ชุมชนกลุ่มน้ำมอญ ตำบลแจ้ซ้อน อำเภอเมืองปาน จังหวัดลำปาง เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการผลิตซ้ำและต่อยอดไปสู่ผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยนำเศษผ้าทอเหลือใช้มาสร้างมูลค่าเพิ่ม โดยผู้สร้างสรรค์นำต้นแบบจากธรรมชาติมาเป็นแรงบันดาลใจและเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานชิ้นนี้จะสามารถสร้างประโยชน์ให้กับชุมชน เพิ่มยอดทางการขายและเป็นตัวเลือกใหม่สำหรับผู้ซื้อ และผู้สร้างสรรค์เชื่อว่ากลุ่มชุมชนน้ำมอญจะสามารถสร้างผลงานออกมาได้ดีกว่าต้นแบบ อันเนื่องจากทักษะฝีมือที่มีความชำนาญและประสบการณ์ที่อยู่กับผ้าทอน้ำมอญมาอย่างยาวนาน

คำสำคัญ : ผ้าทอน้ำมอญ, ศิลปะจากเศษผ้า, ประยุกต์ศิลป์

Abstract

The art creations can be created in many forms and techniques which depend on the purpose of the designers or art creators. The study of the Guideline to create home decor artwork from the remnants of Nammorn Hand Woven Fabrics has the objective to create a prototype of a home decor product which is different from the existing product for the Nammorn community, Chae Son, Muang Pan District, Lampang Province. This artwork was inspired by the nature of the local community. In order to use as a prototype to reproduce and develop new value added products which will be new options to attract buyers, generate sales and benefit the community. The creator believe that with the long time experienced skill and expertise of the local people in Nammorn community, this

prototype will be definitely applied to be better quality versions under “Nammorn Design” brand later.

Keywords: Nammorn Woven Fabric, Art by rag, Applied Arts

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ผ้าทอน้ำมอญเป็นผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงการนำเอาภูมิปัญญาดั้งเดิมมาประยุกต์ใช้กับความคิดสร้างสรรค์ของคนรุ่นใหม่ เกิดเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นและยังคงรักษาคุณค่าด้วยการย้อมผ้าด้วยสีธรรมชาติ มีการออกแบบลวดลายในทางขวางซึ่งแตกต่างไปจากการทอผ้าแบบดั้งเดิมที่นิยมออกลายตามทางยาว เพื่อสะดวกต่อการปรับเปลี่ยนลายให้ทันต่อความต้องการของตลาดที่มักเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา แต่ก็ยังคงอนุรักษ์ของเก่าซึ่งเป็นภูมิปัญญาของบรรพบุรุษไว้ด้วยการขึ้นลายด้วย “ไก” มีลักษณะเป็นลายเกลียววนออกมาจากเนื้อผ้า (Nammorn Design, ออนไลน์) จากการลงพื้นที่สำรวจกลุ่มฝักอาชีพในชุมชน กลุ่มทอผ้า และผลิตภัณฑ์จากผ้าทอกลุ่มน้ำมอญ ตำบลแจ้ซ้อน อำเภอเมืองปาน จังหวัดลำปาง พบว่ากลุ่มแม่บ้านจะใช้เวลาว่างหลังการทำงานมาสร้างรายได้เสริมจากการออกแบบลวดลายจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวสร้างสรรค์เป็นผลงานผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ นำมาตัดเย็บในรูปแบบเสื้อ กางเกง ผ้าซิ่น/ผ้าถุง ผ้าพันคอ หมวก และกระเป๋า ทำให้เหลือเศษผ้าทอเหลือใช้จำนวนมาก ผู้สร้างสรรค์จึงได้ประยุกต์แนวคิดหลักการใช้ซ้ำ (Reuse) กับการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ให้แก่ชุมชน เพื่อให้สามารถนำเศษผ้าไปสร้างมูลค่าเพิ่มโดยการนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะที่ทำมาจากเศษผ้าทอ เพื่อใช้ในการตกแต่งบ้าน โดยมีธรรมชาติเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์และนำดอกเสี้ยวซึ่งเป็นดอกไม้ประจำพื้นที่นั้นมาใช้ในชิ้นงาน เพื่อสร้างสัญลักษณ์เชื่อมโยงสู่ท้องถิ่น

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์งานศิลปะ การสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์เป็นการดำเนินการในลักษณะต่างๆเพื่อให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดระดับสูง เป็นความสามารถทางสติปัญญาแบบหนึ่งที่จะคิดได้หลายทิศทาง หลากหลายรูปแบบ โดยไม่มีขอบเขตนำไปสู่กระบวนการคิดเพื่อสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่หรือเพื่อการพัฒนาของเดิมให้ดีขึ้นทำให้เกิดผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตน (ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์และคณะ, 2555)

การสร้างสรรค์ศิลปะ หมายถึง การสรรหาหรือคิดค้นรูปทรง หรือหน่วย (unit) ที่มีสาระต่อจุดหมายของการสร้างสรรค์ และจัดระเบียบหน่วยนั้นหรือหน่วยเหล่านั้นให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ เป็นรูปทรงที่มีเอกลักษณ์ หรือลักษณะเฉพาะตัวของศิลปิน (Individual) เป็นต้นแบบ (Originality) และมีเอกลักษณ์ การสร้างสรรค์ตรงข้ามกับการลอกเลียนแบบ (Imitation) ไม่ว่าจะเป็นการลอกเลียนแบบจากธรรมชาติหรือจากสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น (ชุลุด นิมเสมอ, 2559)

ทัศนศิลป์ธาตุและหลักสำคัญของการออกแบบ

ทัศนศิลป์ธาตุ คือ มูลฐานหรือสิ่งสำคัญที่งานทัศนศิลป์ต้องนำมาใช้สร้างงาน ได้แก่ เส้น (line) สี (color) รูปร่างและรูปทรง (shape & form) แสงและเงา (light & shade) พื้นผิว (texture) ที่ว่าง (space) ซึ่งทั้งหมดล้วนเป็นปัจจัยสำคัญทางทัศนศิลป์สำหรับการสร้างงาน (กำจร สุนพงษ์ศรี, 207-208)

หลักสำคัญของการออกแบบ หมายถึง กฎเกณฑ์หรือเทคนิคที่จะนำองค์ประกอบศิลป์มาจัดวางเพื่อสร้างงานศิลปะให้เกิดความงดงามน่าสนใจ ได้อารมณ์ ตามที่ศิลปินต้องการ 9 ประการ คือ เอกภาพ ดุลยภาพ สัดส่วน ความกลมกลืน ความขัดแย้ง จังหวะ การทำซ้ำ การลดหลั่น และทิศทาง

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ได้รับเศษผ้าฝ้ายทอมือมาจากชุมชนบ้านน้ำมอญ มีสีที่เป็นธรรมชาติ กระบวนการสร้างสรรค์นี้ต้องคำนึงถึงความเป็นต้นแบบที่ชาวบ้านสามารถนำไปผลิตซ้ำหรือต่อยอดความคิดได้ ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกใช้รูปทรงธรรมชาติและวิธีการปักเย็บขั้นพื้นฐานมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ลักษณะผลงาน เป็นรูปแบบ 2 มิติ โดยการนำเศษผ้าทอมือมาสร้างรูปทรงเลียนแบบวัตถุในธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ใบไม้ กิ่งก้าน ต้นหญ้า เป็นต้น

ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน ประกอบด้วย

1. การเตรียมผืนผ้าสำหรับทำเป็นพื้นงาน โดยการนำผ้าทอมือมาซึงกับโครงเฟรมขนาด 60x55.5 เซนติเมตร
2. การทำส่วนประกอบต่างๆ ได้แก่ ดอกเสี้ยว ดอกทานตะวันเล็ก ดอกหญ้า ใบไม้ ก้าน ต้นหญ้า โดยสร้างต้นแบบในกระดาษและนำมาทาบกับผ้า ตัดรูปทรงตามแบบ และนำมาเย็บประกอบเป็นรูปทรงดอกไม้ ใสใยโพลีเอสเตอร์ เพื่อเพิ่มปริมาตรของรูปทรง



ภาพที่ 1 การทำกลีบดอกรูปแบบและขนาดต่างๆ

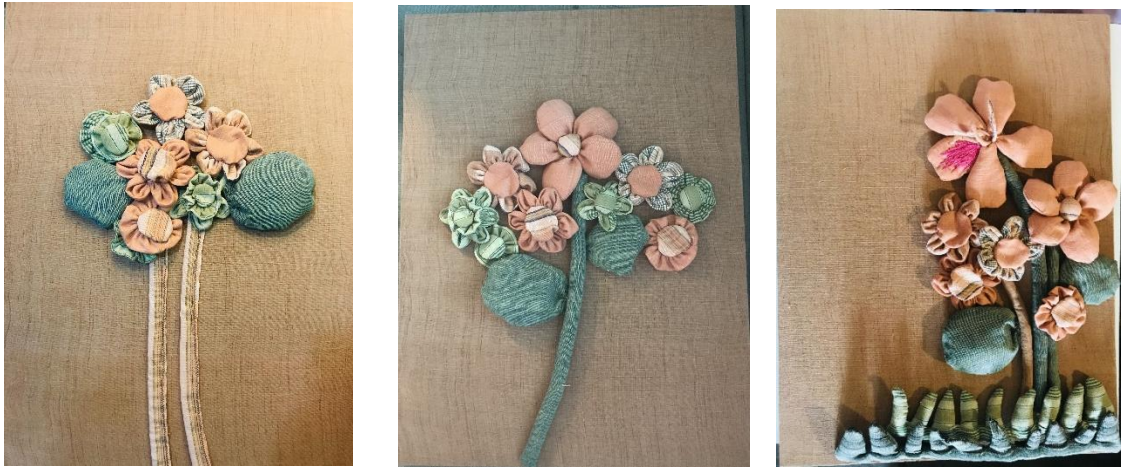
ที่มา : ผู้สร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 2 การทำรูปทรงดอกเสี้ยว

ที่มา : ออนไลน์, <http://www.pttreforestation.com/Storyview.cshtml?Id=23/>และ
ผู้สร้างสรรค์ผลงาน

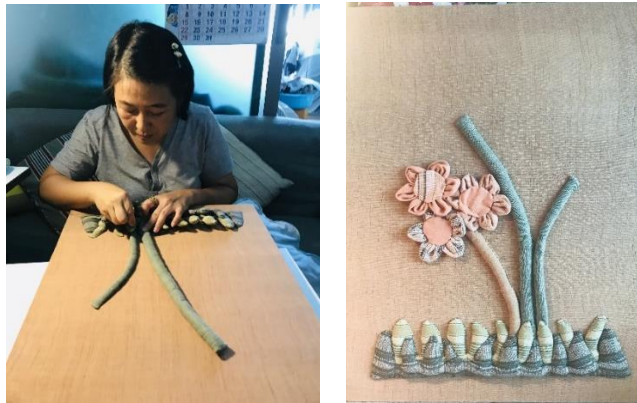
3. นำส่วนประกอบต่างๆมาจัดวางลงบนผืนผ้าที่ซึงไว้บนโครงเฟรม โดยคำนึงถึงหลักองค์ประกอบ เช่น จุดเด่น จุดรอง ขนาดเล็ก ใหญ่ ความหลากหลายของรูปทรง เป็นต้น



ภาพที่ 3 การทดลองจัดวางองค์ประกอบ

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์ผลงาน

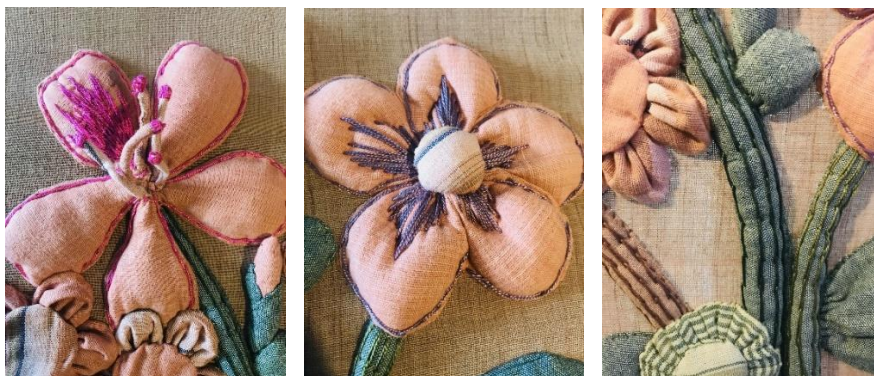
4. การเย็บติดลงบนผืนผ้าบนโครงเฟรม โดยวิธีการเย็บชั้นพื้นฐาน



ภาพที่ 4 การเย็บติดลงบนผืนผ้า

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์ผลงาน

5. ตกแต่งด้วยการปักไหมพรม โดยเลือกใช้สีที่อยู่ในโทนเดียวกัน เพื่อสร้างพื้นผิว (Texture) และเน้นให้เด่นชัดคล้ายกับการตัดเส้นในงานจิตรกรรม



ภาพที่ 5 การตกแต่งด้วยการปักไหมพรม

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 6 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ “ดอกเสี้ยวเมืองปาน”

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์ผลงาน

4. การวิเคราะห์ผลงาน

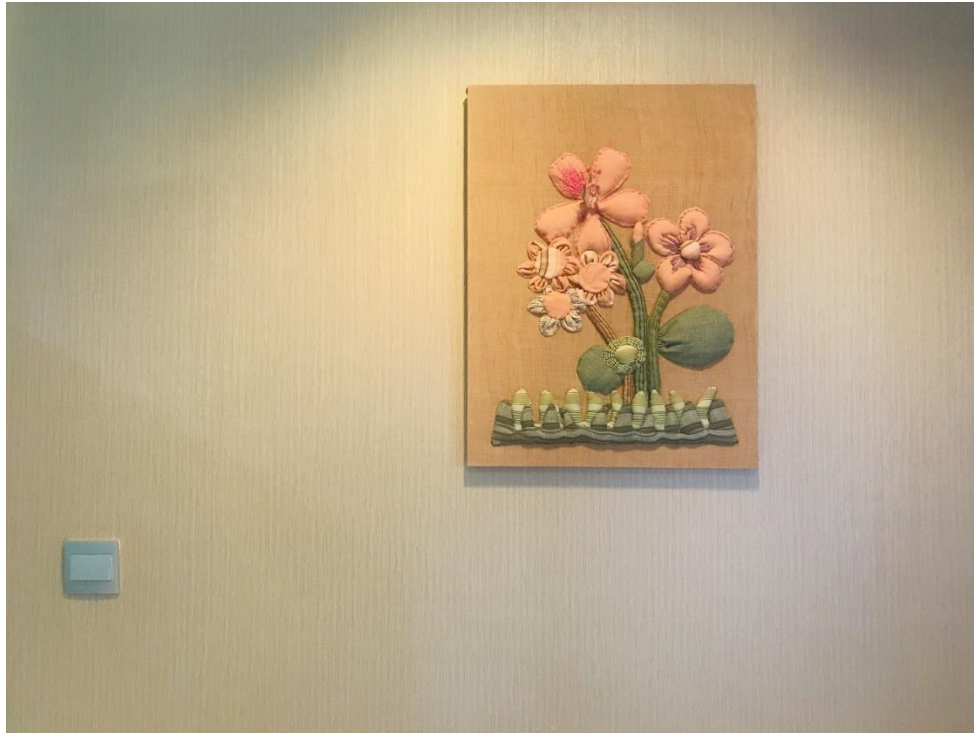
ผลงานชิ้นนี้เกิดจากการนำเศษผ้าทอเหลือใช้มาสร้างสรรค์ให้เกิดผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ เพื่อเป็นต้นแบบในการผลิตซ้ำหรือเพื่อต่อยอดสำหรับกลุ่มแม่บ้านกลุ่มน้ำมอญ และเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มจากเศษวัสดุเหลือใช้ การสร้างผลงานมีแรงบันดาลใจมาจากธรรมชาติ เน้นการนำรูปทรงจากธรรมชาติมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้สร้างสรรค์เลือกรูปทรงพื้นฐานเพื่อง่ายต่อการรับรู้และเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ชิดกับชุมชน

การสร้างสรรค์ผลงานเป็นการนำทัศนธาตุต่างๆ มาใช้ เช่น รูปทรง(Form) สี (Color) ขนาด (Scale) พื้นที่ว่าง (Space) พื้นผิว (Texture) และเส้น (Line) มาจัดองค์ประกอบ โดยการคำนึงถึงความงามความน่าสนใจ และหลักการการออกแบบอันได้แก่ เอกภาพ ดุลยภาพ สัดส่วน ความกลมกลืน ความขัดแย้ง จังหวะ การทำซ้ำ การลดหลั่น และทิศทาง

ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์มีข้อจำกัดในเรื่องของเศษผ้าทอที่มีสีสันทึบและลวดลายที่ไม่ค่อยหลากหลาย การสร้างผลงานจึงเป็นการจัดการกับวัสดุที่มีอยู่ เพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์

5. สรุป

ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลงานชิ้นนี้จะสามารถสร้างประโยชน์ให้กับชุมชน สามารถนำไปผลิตซ้ำหรือต่อยอดให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ เพื่อเพิ่มยอดทางการขายและเป็นตัวเลือกใหม่สำหรับผู้ซื้อ และผู้สร้างสรรค์เชื่อว่ากลุ่มชุมชนน้ำมอญจะสามารถสร้างผลงานออกมาได้ดีกว่าต้นแบบ เนื่องจากมีทักษะฝีมือมีความชำนาญและมีประสบการณ์อยู่กับผ้าทอน้ำมอญมาอย่างยาวนาน



ภาพที่ 7 จำลองการติดตั้งภายในบ้าน

ที่มา : ผู้สร้างสรรค์ผลงาน

เอกสารอ้างอิง

กมลวรรณ พัชรพรพิพัฒน์ สารสุข, (2560). *แนวทางในการพัฒนาศักยภาพทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นประเภทกระเป๋าจากเศษผ้า : กรณีศึกษา ผ้าทอไทลื้อบ้านเฮี้ย อำเภอบัว จังหวัดน่าน*. วารสารวิจิตรศิลป์ 8(1) 60-105.

กัจจกร สุนพงษ์ศรี, (2555). *สุนทรียศาสตร์ : หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชลูด นิมเสมอ, (2559). *องค์ประกอบของศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์.ศุภกรณ์ ดิษฐพันธ์,รศ,ดร..และคณะ, (2555). *ปัจจัยความสำเร็จที่มีต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะของศิลปินไทย: กรณีศึกษา ตลาดศิลปะร่วมสมัยในมลรัฐแคลิฟอร์เนีย นิวยอร์ก ชิคาโก ประเทศสหรัฐอเมริกา, งานวิจัยสำนักศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม*.

Nammorn Design, สืบค้น 7 เมษายน 2563, จาก http://nammorndesign.com/?page_id=120

งานประดับผนังสำหรับการตกแต่งภายใน
ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปหัตถกรรมจีน
Wall decoration for interior decoration,
that was inspired by Chinese arts and crafts.

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ณัฏกร อุไรรัตน์

Assistance Professor Nathakorn Ourairat

83/23 หมู่บ้าน นน-นที ซอย8 ถนนบางกรวย-จตุรพักตรพิมาน ต.มหาสวัสดิ์ อ.บางกรวย จ.นนทบุรี 11130

nathakorn.our@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคผลงานในชุดนี้ ได้ยึดหลักการออกแบบที่ใช้ การซ้ำ (Repetition) โดยใช้รูปทรง ที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 อันขึ้นไป เป็นการซ้ำของรูปทรงกลมเหลี่ยมที่เหมือนกัน ใช้น้ำหนัก ใช้เส้นตั้ง เส้นนอน และการซ้ำของน้ำหนักสีที่คล้ายคลึงกัน โดยใช้การซ้ำประกอบเป็นโครงสร้างงาน เพื่อการประดับตกแต่งผนังภายในอาคาร และทำให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้น โดยนำรูปแบบของหัตถกรรมจีนเช่น เซรามิค พอร์ซเลน ลวดลายผ้า เครื่องจักสานในหัตถกรรมรูปแบบจีน มาสร้างเป็นงานสร้างสรรค์ตกแต่งผนังโดยมีการใส่หลอดไฟเข้าไปในบางจุด เพื่อเพิ่มประโยชน์ใช้สอยตรงตามแนวทางของศิลปะประยุกต์ สิ่งสำคัญของการซ้ำ คือ ส่วนประกอบของการซ้ำ และหลักการจัดองค์ประกอบของการซ้ำ เช่น การเรียงลำดับ การสลับซ้าย – ขวา นอกจากนั้นยังใช้จังหวะ หรือ (Rhythm) ในทางทัศนศิลป์ให้เกิดการเว้นระยะห่าง หรือการซ้ำที่เป็นระเบียบเป็นจังหวะจะโคน จากการเรียงซ้ำ ที่เป็นระเบียบธรรมดาที่มีช่วงถี่ห่างเท่าๆ กัน ก็มาทำให้เป็นการซ้ำที่ซับซ้อนขึ้น และใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง และสี ที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหว (Movement) ทางสายตาก่อให้เกิดการเดินทางของภาพที่มีพลัง นำพาให้สายตา ติดตาม ให้เหมือนมีการเคลื่อนไหวของวัตถุ เช่นเดียวกับคลื่นในทะเล ที่เลื่อนไหลไปอย่างสม่ำเสมอ ให้จังหวะ ต่อเนื่องกันของเส้น สี น้ำหนัก เหมือนจังหวะของดนตรีที่มีการเล่นต่อเนื่องกันด้วยเสียงสูง เสียงต่ำ บรรเลง ได้อย่างต่อเนื่องเป็นจังหวะไม่ขาดระยะ จนเกิดเป็นจังหวะเพลงเกิดการต่อเนื่องแบบก้าวหน้า

แรงบันดาลใจในการสร้างผลงานชิ้นนี้ มาจากการจิตรกรรมและหัตถกรรมของประเทศจีนที่มีประวัติอันยาวนาน สิ่งทอผ้าไหมในสมัยราชวงศ์ฮั่นและถึงไปจนถึงเครื่องจักสาน และเครื่องเคลือบของราชวงศ์หมิง และราชวงศ์ชิง ล้วนแต่เป็นสิ่งที่งดงามล้ำค่า จิตรกรรมงานฝีมือของประเทศจีนที่มีมาแต่โบราณนั้น เป็นงานที่ประณีตงดงามมีเทคนิคล้ำเลิศ ไม่เพียงแต่มีเอกลักษณ์ของชนชาติ และลักษณะเด่นของแต่ละพื้นที่ อย่างชัดเจนเท่านั้น แต่ยังมีมากมายหลากหลายรูปแบบอีกด้วย ซึ่งสะท้อนให้ทั่วโลกได้เห็นสิ่งที้งงดงาม ของประเทศจีนเอง

Abstract

The creations of this artwork is Repetition which is design principles that use two or more identical shapes to be repeated at the same time, hexagon shapes, use weights, use horizontal lines, and similar color weights. By using iterative assemblies into the structure for interior wall decoration. Make it more valuable By using patterns of Chinese handicrafts such as ceramics, porcelain, patterned fabrics, wickerwork in Chinese style handicrafts. To create as a creative work Decorate the wall by inserting light bulbs at some points to increase the utility according to the guidelines of applied art. The importance of repetition is the components of repetition and principles of composition of repetitions such as sorting, switching left-right and still use rhythm or Rhythm in visual arts. To allow the uniform spacing or repetition In rhythm from an orderly sequence of equal intervals. Moreover came to be a more complex iteration and use lines, shapes, shapes, colors that cause movement visually, creating a path of images that have the power to lead the eyes to follow. As if there was a movement of the object itself, like the waves in the sea. That flows consistently, providing a continuous rhythm of color lines, weight, like the rhythm of music that is played continuously with a high tone, low tone, can be played continuously rhythmically until becoming a rhythm resulting from continuous advancement. Inspiration for creating this work came from the painting and handicraft of China that has a long history of silk textiles in the Han and Tang dynasties To wickerwork and ceramics of the Ming and Qing Dynasties all are precious and beautiful things. Painting, craftsmanship of China since ancient times. Is an exquisite work, Superb techniques not only has the distinct characteristics of the people and characteristics of each area clearly But there are also many forms as well Which reflects the whole world to see the beauty of China itself.

ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ที่มาของปัญหา งานออกแบบตกแต่งผนังภายในอาคารที่พักอาศัย และสถานที่ทำงาน โดยเฉพาะการตกแต่ง ผนังมีมากมายหลากหลายปัญหา แต่ในบทความนี้จะสรุปเท่าที่พบหลักๆ มาเสนอเป็นข้อๆ ได้ดังนี้ 1. เรื่องของความสวยงามกลมกลืนของงานสร้างสรรค์กับการออกแบบของตัวบ้าน การใช้วัสดุ รูปทรง สี และการจัดองค์ประกอบที่กลมกลืนกับสิ่งแวดล้อมในบ้าน ช่วยทำให้สภาพแวดล้อมโดยรวมกลมกลืนดูดี และมีผลต่อความรู้สึกของผู้อยู่อาศัยและผู้พบเห็น ซึ่งพฤติกรรม องค์ประกอบส่วนบุคคล และองค์ประกอบทางสภาพแวดล้อม มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันอยากหลีกเลี่ยงไม่ได้ การตกแต่งภายในอาคาร ควรจะจัดรูปแบบให้สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน กลมกลืนกันไม่ขัดแย้งกันมากเกินไป

2. เรื่องของการไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ด้านการใช้สอย ดังนั้นเพื่อให้เกิดประโยชน์การใช้สอยใหม่ อาจจะทำโดยเพิ่มสิ่งต่างๆเข้าไปเพื่อให้เกิดบรรยากาศใหม่ๆ และให้เกิดประโยชน์การใช้สอยใหม่ก็ได้

3. บรรยากาศของบ้านที่เหมาะสมในด้านของการใช้แสงสว่าง บางคนอาจคิดว่าติดหลอดไฟตรงไหนก็ได้ แต่มีแสงสว่างก็น่าจะเพียงพอ ทั้งที่จริงๆแล้วเรื่องแสงไฟเป็นเรื่องสำคัญมากทีเดียว เพราะมีผลต่อบรรยากาศ ในบ้านโดยรวม ทั้งยังดีต่อสุขภาพสายตา หากติดตั้งได้อย่างเหมาะสม

งานสร้างสรรค์ชุดนี้ได้ยึดหลักการออกแบบที่ใช้ การซ้ำ (Repetition) และจังหวะ (rhythm) ซึ่งเป็น 2 ทฤษฎีของหลักการออกแบบ ที่มาจากหลายๆทฤษฎี แต่ในความเป็นจริงแล้วงานสร้างสรรค์นี้ก็ใช้ทฤษฎี เกือบทุกอย่างมาเป็นตัวกำหนดให้การสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีการนำเอา Form ทกเหลี่ยมมาจัดองค์ประกอบ ให้ออกมาดูสวยงามน่าสนใจได้โดยมีได้ใช้องค์ประกอบอื่นมากมายมาช่วย ซึ่งก็สามารถบรรลุถึงวัตถุประสงค์ ของการสร้างงานสร้างสรรค์นี้ได้

งานออกแบบชิ้นนี้สามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่ดีต่อผู้อยู่อาศัยโดยเฉพาะในเรื่องของรูปแบบของการใช้สี ที่ใช้โทนสีไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้ผู้อยู่อาศัยรู้สึกผ่อนคลาย และนั่งสงบเหมาะสมกับการที่อยู่ที่บ้านพักผ่อน อีกทั้งศิลปะตะวันตกแบบจีนนั้นยังมีแนวทางการสร้างศิลปะที่เรียบง่ายใช้สีน้อย มีรายละเอียดแต่พอสมควร ไม่เยอะไปไม่น้อยไป เพราะคงได้รับอิทธิพลทางความเชื่อจากลัทธิขงจื้อที่เน้นความเรียบง่ายในการดำรงชีวิต ทำให้เวลานำมาเป็นงานออกแบบตกแต่งผนังจึงช่วยสร้างอารมณ์ของผู้อยู่อาศัยให้รู้สึกผ่อนคลาย เยียบสงบ คลายความกังวลต่อปัญหา และอุปสรรคจากที่ได้ไปพบเจอมานอกบ้าน

ส่วนที่เป็นแรงบันดาลใจสำหรับการสร้างผลงานชิ้นนี้ได้แก่ การที่ผู้เขียนได้เดินทางไปประเทศจีนบ่อยครั้ง ทั้งที่เมืองหลวงและที่เมืองอื่นๆหลายเมือง จนได้ซึมซับวัฒนธรรมจีนเข้ามาโดยไม่รู้ตัว โดยเฉพาะช่วงที่ได้ไปเรียนภาษาจีนที่เมืองปักกิ่งช่วงหนึ่ง โดยที่โรงเรียนได้จัดสอนพิธีการชงชาและการไปดูงานด้านศิลปวัฒนธรรมอื่นๆมากมาย โดยได้ไปเห็นวัฒนธรรมที่สวยงามรวมถึงได้เห็นถ้วยชามกระเบื้องเคลือบของจีนในสมัยโบราณ จนคิดว่าถ้าเรานำรูปแบบเหล่านั้นมาออกแบบเป็นงานสร้างสรรค์ในรูปแบบต่างๆก็คงจะดีไม่น้อย เพราะอาจจะได้สิ่งใหม่ๆเกิดขึ้นกับการออกแบบในสไตล์ผสมผสานทางวัฒนธรรมก็ได้

งานศิลปะหัตถกรรมฝีมือของจีนที่มีมาแต่โบราณนั้น เป็นงานที่ประณีตงดงาม มีความหมายและประวัติเก่าแก่ แต่การนำเอาเอกลักษณ์ของงานศิลปหัตถกรรมจีนเหล่านี้มาประยุกต์กับงานออกแบบตกแต่งภายใน ในลักษณะงานปฏิมากรรมประดับผนังนี้ยังไม่ค่อยพบเห็นมากเท่าควรนัก จึงเห็นควรนำรูปแบบนี้มาปรับใช้กับงานตกแต่งภายในเพื่อจะสะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์ของชนชาติจีน ที่งดงามอันล้ำค่าที่แสดงออกถึงลักษณะนิสัย ของผู้คนในประเทศ ซึ่งมีคุณค่า และมีประวัติศาสตร์ยาวนานมากกว่า 3000 ปี

แนวคิด/ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดและทฤษฎีที่สำคัญที่นำมาใช้สำหรับงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ได้แก่

การซ้ำกัน (Repetition) คือจังหวะที่เป็นการนำเอาส่วนประกอบของการออกแบบรวมเข้าไว้ด้วยกัน

นพวรรณ วรรณศิริ (2540: น.173-178) ได้แบ่งจังหวะออกเป็น 3 ชนิดคือ

1. จังหวะที่ซ้ำกัน
2. จังหวะที่สลับกัน
3. จังหวะที่ต่อเนื่องกัน

เลอสม สถาปิตานนท์ (2537: น.89-91) ได้กล่าวถึงการสร้างภาพด้วยวิธีการทำซ้ำ ได้หลายวิธีดังนี้

1. การซ้ำด้วยรูปร่าง
2. การซ้ำด้วยขนาด
3. การซ้ำด้วยสี
4. การซ้ำด้วยผิวสัมผัส
5. การซ้ำด้วยทิศทาง
6. การซ้ำด้วยตำแหน่ง
7. การซ้ำด้วยที่ว่าง
8. การซ้ำด้วยแรงดึงดูด

จังหวะ (Repetition) เป็นหลักการหนึ่งของการออกแบบซึ่งมีพื้นฐานมาจากการซ้ำกัน (Repetition) ทางทัศนศิลป์หมายถึงช่วงจังหวะความห่างและความสัมพันธ์ต่อเนื่องที่สม่ำเสมอและไม่สม่ำเสมอของทัศนธาตุ จะยังผลให้เกิดความเคลื่อนไหวและความงาม ประเภทของจังหวะแบ่งออกเป็น 4 ประเภทคือ

1. การจัดจังหวะซ้ำๆกัน
2. การจัดจังหวะสลับไปมา
3. การจัดจังหวะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ
4. การจัดจังหวะไหลลื่น

ที่มา : http://www.digitalschool.club/digitalschool/art/art3_1/lesson1/Page5.php

จริงๆแล้วการทำงานสร้างสรรค์ไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบหรืองานศิลปะประเภทต่างๆยังจำเป็นต้องใช้ องค์ประกอบเกือบทุกชนิดมาใช้ผสมผสานกันเพื่อให้เกิดความน่าสนใจที่สุด แต่สำหรับงานของผู้สร้างสรรค์แล้ว จะกล่าวถึงเฉพาะเรื่องของ การซ้ำกัน และจังหวะ มาเป็นองค์ประกอบหลักของผลงานชุดนี้ และมีอีกทฤษฎีที่ได้นำมาใช้คือการออกแบบภายในที่พิกอาศัยให้ดูกลมกลืนกัน นั่นก็คือทฤษฎีการเรียนรู้ทาง สังคม อัลเบิร์ต แบนดูรา กล่าวไว้ว่า พฤติกรรม องค์ประกอบส่วนบุคคลและองค์ประกอบทาง สภาพแวดล้อม องค์ประกอบทั้ง 3 นี้จะมี ปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน กล่าวคือ พฤติกรรมของ มนุษย์สามารถกำหนดสิ่งแวดล้อม สิ่งแวดล้อมก็ สามารถกำหนดพฤติกรรม พฤติกรรมสามารถ กำหนดองค์ประกอบส่วนบุคคล องค์ประกอบ ส่วนบุคคลก็สามารถกำหนดพฤติกรรมได้เช่นกัน ในทำนองเดียวกัน องค์ประกอบทางสิ่งแวดล้อม และ องค์ประกอบส่วนบุคคลก็มีอิทธิพลซึ่งกันและกัน (ภัทรธิรา ผลงาน : 2544)

กระบวนการในการสร้างสรรค์





1. ขั้นตอนแรกซึ่งก็คือคล้ายๆกับงานสร้างสรรค์ในลักษณะอื่นๆนั่นก็คือ การค้นคว้าหาภาพและรูปแบบมาเพื่อใช้ในการทำงาน โดยหากจากอินเทอร์เน็ต และสื่อสิ่งพิมพ์ไม่ว่าจะเป็นหนังสือ และนิตยสาร เป็นผลงานศิลปะทัศนกรรมจีน ส่วนใหญ่จะเป็นรูปแบบของเครื่องเคลือบลายคราม ในสมัยราชวงศ์หมิงโดยพยายามเลือกภาพและโทนสีไปในทิศทางเดียวกัน และได้เลือกรูปภาพที่สะท้อนให้เห็นถึง กลิ่นอายของศิลปะตะวันออกแบบจีน และนอกจากงานประเภทเครื่องเคลือบจีนแล้วยังมีงานจักสาน ซึ่งก็เป็นทัศนกรรมจีนอีกแขนงหนึ่ง ที่มีประวัติศาสตร์อย่างยาวนาน โดยมีหลากหลายมุมมองซึ่งล้วนแต่ก่อให้เกิด เป็นงานสร้างสรรค์ที่น่าสนใจ
2. สเก็ตซ์ภาพ โดยอาศัยภาพเหล่านี้โดยมาจัดเรียงองค์ประกอบ โดยอันดับแรกก็จะพยายามยึดหลัก องค์ประกอบศิลป์ด้านการซ้ำ และจังหวะ โดยจัดช่วงจังหวะให้มีลักษณะ ซ้ำกันของส่วนประกอบขั้นมูลฐาน เช่น เส้น สี น้ำหนัก รูปร่าง รูปทรง ฯลฯ โดยมีการเว้นพื้นที่ว่าง คั่นอยู่ระหว่างรูปร่าง หรือรูปทรงเหล่านั้น
3. หลังจากนั้นเมื่อผู้สร้างสรรค์ได้นำภาพทั้งหมดมาจัดองค์ประกอบการในโปรแกรม Illustrator ตามแบบสเก็ตซ์ แล้วก็สร้าง Layer ของแต่ละรูปขึ้นซ้อนกัน แล้ว crop รูปภาพให้อยู่ในรูปทรงหกเหลี่ยม
4. ขั้นตอนต่อมาก็นำรูปทรงหกเหลี่ยมมาจัดเรียงในรูปแบบกริด System โดยใช้จังหวะ (Rythm) โดยมี การเว้นระยะความห่างให้เป็นระเบียบ เป็นจังหวะจะโคน ไปจนถึงการจัดให้มีความซับซ้อนขึ้น ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวทางสายตา ดูเหมือนมีการทางเดินของรูปทรง ให้เป็นการซ้ำแบบไหลต่อเนื่องกัน
5. หลังจากลงสีภาพเป็นที่พอใจแล้ว ก็ทำการปรับขนาดทดสอบออกมาเป็นหลายขนาด และทดสอบดูในระยะ ที่แตกต่างกันว่าจะมีผลต่อการมองเห็นอย่างไรบ้าง เมื่อเสร็จเป็นที่พอใจแล้วก็ save เป็นไฟล์เพื่อที่จะนำมา ผลิตหรือนำไปทำการพิมพ์จริงลงบนวัสดุสติกเกอร์ต่อไป
6. นำสติกเกอร์ติดลงบนกล่องพลาสติกกรุบหกเหลี่ยมที่จัดเตรียมไว้เพื่อนำไปประกอบกันเป็นรูปภาพ
7. นำไปติดตั้งประดับผนังโดยยึดตามรูปแบบที่ได้สเก็ตซ์ไว้ตอนต้น

8. ประดับไฟไว้หลังกล่องไฟบางจุดเพื่อเพิ่มความสวยงามและได้เพิ่มให้สร้างงานสร้างสรรค์นี้ให้มีประโยชน์ใช้สอย ในการที่เป็นภาพประติมากรรมประดับฝาผนังเพิ่มมากขึ้น

การวิเคราะห์ผลงาน

เมื่อเวลาที่สร้างผลงานนี้เสร็จเรียบร้อยแล้วก็ได้วิเคราะห์ผลงานนี้ไว้ดังนี้ ส่วนประกอบของงานสร้างสรรค์ ที่มีอยู่ในผลงานนี้มีอยู่มากมายด้วยกัน ทั้ง เส้น สี รูปทรง พื้นผิว ขนาด ทิศทาง พื้นที่ว่าง ได้ถูกนำมาใช้ทั้งหมด แต่ที่ใช้มากที่สุดและโดดเด่นที่สุดคือเรื่องของการซ้ำกัน และจังหวะ โดยการนำมาใช้ในงานนั้นทำให้เกิด Movement ทั้งที่เป็นภาพนิ่ง และจัดองค์ประกอบที่เป็นการซ้ำกัน มีจังหวะทำภาพนี้ดูเคลื่อนไหว ไม่อยู่นิ่ง ลักษณะของจิตรกรรมและทัศนกรรมจีนนั้นให้ทั้งความรู้สึก อ่อนช้อย นุ่มนวล ทำให้ภาพนี้เกิดสิ่งที่เรียกว่ามี Dynamic และก่อให้เกิดการรับรู้ที่ดีซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญของมนุษย์ ทำให้เกิดความคิด และจินตนาการต่อไป ซึ่งการใช้การซ้ำกัน และจังหวะในการสร้างสรรค์งานชุดนี้อาจ จะช่วยด้านประสาทสัมผัส ต่างๆของมนุษย์ด้วย ทำให้เกิดสิ่งที่เรียกว่า ประสบการณ์ (Experience) ตามมา ซึ่งประสบการณ์ที่เป็นผลจาก การรับรู้ นั้น ก็จะทำให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ต่อยอดต่อไปสู่การสร้างสรรค์สิ่งอื่นๆ ตามมาอีกด้วย การเพิ่มเติมในส่วนของประโยชน์ใช้สอยช่วยเพิ่มทำให้งานนี้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้นเพราะนอกเหนือจากความสวยงามที่มีผลต่อจิตใจของผู้พักอาศัยแล้วยังช่วยอำนวยความสะดวก ช่วยเพิ่มแสงสว่างให้กับที่พักอาศัยโดยไม่ต้องเปิดไฟหลักทำให้ได้งานประยุกต์ศิลป์ที่มีคุณค่าและงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยทั้งสองรูปแบบไปได้ในคราวเดียวกัน

สรุป

การสร้างสรรค์ผลงานในชุดนี้ ได้ยึดหลักการทำงานในรูปแบบของการออกแบบ ที่ใช้หลักการของ การซ้ำและจังหวะ ซึ่งเป็นสองทฤษฎีใน Design Function มาใช้ในการสร้างงานสร้างสรรค์หรือ จะเรียกว่าเป็นประติมากรรมก็สุดแล้วแต่ ซึ่งอาจจะพัฒนาไปเป็นปฏิมากรรมลอยตัวหรือเป็นเฟอร์นิเจอร์ ฝ้า โคมไฟ รวมถึงลายผ้าบนปกหมอน หรือเครื่องใช้ไม้สอยต่างๆในบ้านก็เป็นได้ การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบนี้อาจจะต้องอาศัยการวางแผนและการสเก็ชที่มีหลากหลายเพื่อที่จะได้ผลงานที่ออกมาให้ดูดีที่สุด รวมถึงการทดลองประดิษฐ์จริงไปทดสอบใช้งาน เพื่อหาจุดบกพร่องต่างๆมาปรับปรุง สำหรับงานต่อไป สรุปตอนท้ายว่าไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบหรืองานสร้างสรรค์ ในรูปของงานประติมากรรม หรืองานประยุกต์ศิลป์ หรืองานออกแบบภายใน ก็ล้วนต้องมีการวางแผนที่ดีเป็นขั้นเป็นตอน ตั้งแต่ต้นก่อน ลงมือทำ และแล้วเสร็จจนถึงการสรุปภาพเพื่อนำมาพัฒนาในการทำงานสร้างสรรค์ในรูปแบบนี้ และรูปแบบอื่นๆ ต่อไป สุดท้ายนี้ผู้สร้างงานอยากจะให้ผลงานชุดนี้เป็นงานสร้างสรรค์อีกรูปแบบหนึ่งเพื่อที่จะมาเป็นอีกตัวอย่าง ในการสร้างประสบการณ์ด้านความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ ทำให้เกิดแรงบันดาลใจด้านการ ผสมผสานวัฒนธรรมที่ต่างกัน และเกิดบูรณาการร่วมกันของงานด้านศิลปะกับงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอย รวมถึงการวางแผน และพัฒนางานในชิ้นงานชิ้นใหม่ต่อไปในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- เลอสม สถาปิตานนท์. (2537). การออกแบบคืออะไร?. กรุงเทพฯ: 49 กราฟิก แอนด์ พับบลีเคชันส์.
- นพวรรณ วรรณศิริ. (2540). มนุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2557). จิตวิทยาบุคลิกภาพร่วมสมัยและจิตบำบัด. กรุงเทพฯ: หมอชาวบ้าน.
- ภัทรธิดา ผลงาม. (2544). ความพึงพอใจและความต้องการของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาต่อกระบวนการจัดการเรียนการสอนระดับบัณฑิตศึกษาสถาบันราชภัฏเลย. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- ประเสริฐ พิษยะสุนทร. (2555). ศิลปะและการออกแบบเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สนพ.แห่ง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ความสงบภายใน

Inner Peace

เนติกร ชินโย

Netikorn Chinyo

300/165 หมู่ 3 หมู่บ้านบุศรินทร์ ถนนบางกรวย-ไทรน้อย ต.บางรักพัฒนา อ.บางบัวทอง จ.นนทบุรี 11110

E-mail netikornchinyo@yahoo.com

บทคัดย่อ

ความประทับใจเป็นส่วนหนึ่งที่ผลักดันให้ศิลปินหลายคนสร้างสรรค์และแสดงออกมาทางศิลปะ ซึ่งในผลงานชิ้นนี้ได้มีส่วนของความประทับใจในเรื่องของความสงบอันเป็นที่มาของความสงบ เพราะความสุขอันมาจากความสงบนั้นย่อมเป็นความสุขที่แท้จริงและยั่งยืนที่สุดของชีวิตมนุษย์

ความประทับใจจากบรรยากาศอันรื่นรมย์ของพื้นที่เล็กๆที่เป็นเกาะแห่งหนึ่ง มีหมู่บ้านเล็กๆที่มีชาวบ้านอาศัยอยู่ มีวิถีชีวิตที่สงบเรียบง่าย ผู้คนต่างช่วยเหลือเกื้อกูลซึ่งกันและกัน ทิวทัศน์อันสวยงามของทะเล ภูเขาหาดทรายที่น่านรื่นรมย์เป็นรมณีสถานซึ่งต่างกันอย่างสิ้นเชิงกับชีวิตในเมืองใหญ่ที่วุ่นวายและรีบเร่ง

ความสงบของวิถีชีวิตเป็นปัจจัยที่ช่วยขัดเกลาจิตใจให้บรรเทากิเลส ความโลภ ความโกรธ ความหลง ลงไปจึงทำให้เกิดความสงบสุขในชีวิต พุทธศาสนาสอนให้มนุษย์ลดละกิเลสทั้งหลาย ทำจิตใจให้สงบไม่ฟุ้งซ่าน ซึ่งจะก่อให้เกิดความสุขจากภายในของจิตใจตนเอง ผลงานชิ้นนี้จึงแสดงออกถึงความสงบจากบรรยากาศภายนอกของสถานที่ที่เป็นรมณีสถานเพื่อสะท้อนถึงความสงบภายในของจิตใจซึ่งเป็นความสุขอันยั่งยืนของมนุษย์

การผสมผสานความประทับใจเข้ากับประสบการณ์ทางสุนทรียะที่ได้รับจากงานศิลปะและประสบการณ์ชีวิตจึงเป็นที่มาของการทำงานจิตรกรรม “ความสงบภายใน” ชิ้นนี้

คำสำคัญ : ความสงบภายใน

Abstract

Impression is one part that pushes many artists to create and express themselves through art. In this work, there is an impression of the matter of peace, which is the source of happiness. Because the happiness that comes from peace is the most lasting and true happiness of human life

Impressed by the pleasant atmosphere of a small island. There is a small village where villagers live. Have a peaceful, simple lifestyle People are helping each other. Beautiful scenery of the sea the delightful mountains, sandy beaches are a completely different place for life in a busy and hectic city.

Peace of life is a factor that helps to scratch the mind to alleviate desire, greed, anger and passion, resulting in peace in life. Buddhism teaches humans to reduce lust. Calming the mind without distractions Which will result in happiness from the inside of one's own mind This work therefore shows the peace from the outside atmosphere of the place to be a place to reflect the inner peace of the mind, which is the eternal happiness of humans.

Combining the impression with the aesthetic experience gained from art and life experience is the source of this "Inner Peace" painting.

Keywords : Inner Peace

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ได้รับแรงบันดาลใจจากพระพุทธศาสนาในเรื่องของการทำให้สงบมีสมาธิ อันจะนำไปสู่ปัญญาในที่สุด โดยใช้งานศิลปะ วัฒนธรรม ธรรมชาติ และวิถีชีวิตอันเรียบง่ายของชาวบ้านในชุมชนเล็กๆ และสร้างความผสมผสานกลมกลืนกันในงานจิตรกรรม จนเกิดเอกภาพเพื่อถ่ายทอดบรรยากาศอันสงบสุขภายในจิตใจ

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

สร้างการผสมผสานกันระหว่างรูปทรงที่มาจากงานศิลปะ วัฒนธรรม ธรรมชาติ และวิถีชีวิตคนในชุมชน โดยมุ่งเน้นการแสดงออกถึงความสงบเย็น เพื่อเชื่อมโยงกับคำสอนของพระพุทธศาสนา

ธรรมชาติอันงดงามสงบเย็นเป็นรมณีสถาน ช่วยสร้างความสงบงดงามในจิตใจของมนุษย์ได้ในระดับหนึ่ง ในพระพุทธประวัติตอนหนึ่งได้กล่าวว่าพระพุทธองค์ทรงเสด็จไปยังหมู่บ้านในชนบทแห่งหนึ่ง ทรงแสวงหาสถานที่ที่เป็นรมณีสถาน ทรงประทับนั่ง ณ ที่แห่งนั้นจนตรัสรู้เป็นพระสัมมาสัมพุทธเจ้าได้พร้อมไม้ต้นหนึ่งคือต้นพระศรีมหาโพธิ์ ณ ริมแม่น้ำเนรัญชราซึ่งเป็นสถานที่ร่มรื่น อันเป็นรมณีสถาน

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เดินทางไปดูงานศิลปะในอดีตเช่นโบราณสถานในที่ต่างๆเช่น บุโรพุทโธประเทศอินโดนีเซีย ประติมากรรมพระพุทธรูปในพิพิธภัณฑสถานชาติที่ประเทศอินเดีย สถาปัตยกรรมโบราณที่ประเทศเนปาล เป็นต้น



ภาพที่ 1 บุโรพุทโธ

ที่มา : ถ่ายภาพเอง

2. เดินทางไปถ่ายภาพเพื่อเก็บข้อมูลสถานที่ที่เป็นธรรมชาติ เช่นป่าเขา ทะเล รวมทั้งชุมชน ที่อยู่ในพื้นที่ชนบทที่สงบและร่มรื่น



ภาพที่ 2 เกาะยวน้อย

ที่มา : ถ่ายภาพเอง

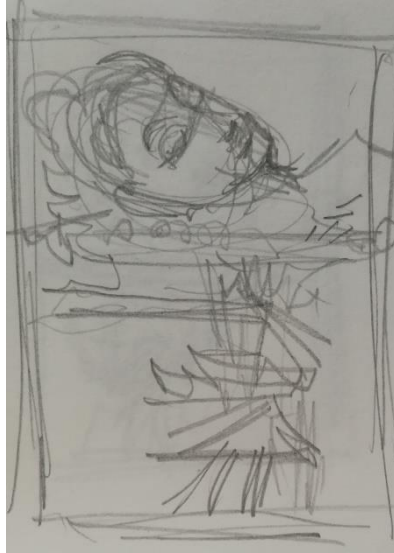


ภาพที่ 4 เรือประมงของชาวชุมชนในเกาะ
ที่มา : ถ่ายภาพเอง

3. ร่างภาพผลงานด้วยดินสอ แสดงออกในรูปแบบกึ่งเหมือนจริง แล้วพัฒนาแบบร่าง ซ้ำต่อซ้ำ จนได้แบบร่างที่ตนพอใจ แล้วนำแบบร่างไปขยายตามสเกลที่จะวาดเป็นชิ้นงานจริง



ภาพที่ 5 แบบร่างชิ้นที่ 1
ที่มา : ถ่ายภาพเอง



ภาพที่ 6 พัฒนาแบบร่างเป็นขั้นที่1
ที่มา : ถ่ายภาพเอง

4. สร้างสรรค์ผลงานจริงในรูปแบบของงานจิตรกรรม (2มิติ) ด้วยเทคนิควาดเส้น โดยใช้เกรยองและหมึกจีนเป็นหลัก



ภาพที่ 7 ภาพร่างก่อนสร้างสรรค์ผลงานจริง
ที่มา : ถ่ายภาพเอง



ภาพที่ 8 ภาพถ่ายผลงานจริง

ที่มา : ถ่ายภาพเอง

4. การวิเคราะห์ผลงาน

วิเคราะห์ผลงานดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์ความลงตัวของการนำองค์ประกอบต่างๆ รูปทรง พื้นผิว พื้นที่ว่างที่นำมาประกอบกันในภาพเช่นความลงตัวของรูปทรงที่แตกต่างอย่างรูปพระพุทธรูปกับรูปทรงจากธรรมชาติรวมทั้งรูปทรงเรื่อและสะพานไม้ที่ทอดยาวไปในภาพ โดยกำหนดให้ภาพหน้าพระเป็นจุดเด่นเป็นประธานของภาพและมีสะพานเป็นจุดรองตามด้วยเกาะเล็กเกาะน้อยเป็นส่วนประกอบ
2. วิเคราะห์ความลงตัวของน้ำหนักอ่อนและเข้มในภาพ โดยกำหนดให้ส่วนที่เป็นจุดเด่นเป็นน้ำหนักอ่อนแล้วให้ส่วนที่เป็นรองค่อยๆ เข้มขึ้นทีละน้อย
3. วิเคราะห์ในส่วนที่เป็นนามธรรมเช่นความลงตัวของเนื้อหาในงานเช่นความเป็นไปได้ของการผสมผสานรูปทรงที่แตกต่างที่มาจากรูปทรงหลายๆชนิด เช่นรูปหน้าพระ รูปสะพานเรื่อ รูปทรงเกาะเล็กเกาะน้อย โดยเน้นให้เกิดความกลมกลืนของรูปทรงทั้งหมด เพื่อแสดงออกในส่วนนามธรรมในเรื่องของ ความสงบ ความงาม ความสุนทรีย์ และจินตนาการ

5. สรุป

ได้สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม "ความสงบภายใน" ซึ่งผู้สร้างผลงานได้แสดงออกซึ่งความคิดจินตนาการ ที่เกิดขึ้นในใจโดยแสดงออกมาในทางศิลปะที่ตนรัก

ประโยชน์ต่อผู้อื่นหรือผู้ที่มีรสนิยมความชื่นชอบในงานศิลปะ ได้รับประสบการณ์ทางสุนทรียภาพใหม่ๆ ที่สะท้อนแนวคิด ความงาม จินตนาการ อันเป็นการช่วยขัดเกลาจิตใจให้อ่อนโยนขึ้น

ประโยชน์ต่อชุมชน โดยได้นำผลงานชิ้นนี้ออกจำหน่าย แล้วนำเงินรายได้บริจาคให้กองทุนรถกู้ภัยเกาะยาวน้อย ตำบลเกาะยาวน้อย เพื่อจัดซื้อรถกู้ภัยเพื่อช่วยเหลือชาวบ้านในชุมชน

การคำนึงถึงการใช้โซเชียลมีเดียเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตสำหรับเยาวชนผ่าน

ภาพประกอบ 3 มิติ

Consideration of using social media to enhance the quality of life for youth through 3D illustrations

นายนิภัทร์ ปัญญวานันท์

Mr.Nipat Panayawanant

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ รังสิต คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์ 9/1 หมู่ 5 ถนนพหลโยธิน ต.คลองหนึ่ง

อ.คลองหลวง ปทุมธานี 12120

E-mail nipat.p@bu.ac.th

บทคัดย่อ

ปัจจุบันสื่อทางด้านโซเชียลมีเดียเข้ามามีบทบาทมากในชีวิตประจำวันของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นโรงงานผลิตเพื่อส่งออกสินค้า กิจการห้างร้าน พ่อค้าแม่ค้าออนไลน์ จนรวมไปถึงการใช้โซเชียลมีเดียเกี่ยวกับเรื่องชีวิตประจำวัน เป็นต้น ปัจจุบันสื่อมีหลากหลายประเภท สื่อหนึ่งที่ได้รับนิยามใช้กันมากในปัจจุบันคือ เฟสบุ๊ก โซเชียลมีเดียเป็นสื่อที่ถูกพูดถึงทั้งในด้านของประโยชน์และผลกระทบด้านลบ สำหรับการเล่นโซเชียลมีเดียกับผู้ที่มีวุฒิภาวะที่มากเพียงพอในผู้ใหญ่จะเลือกใช้อย่างมีประโยชน์โดยการใช้ในการสื่อสาร ณ์ฐนันท์ ศิริเจริญ (2558)

ผลกระทบด้านลบต่อสังคมโดยเฉพาะที่เกิดขึ้นกับเยาวชนเป็นส่วนมากอาจจะเป็นเพราะวุฒิภาวะไม่เพียงพอในการใช้โซเชียลมีเดีย อาจจะมีโพสต์ข้อความหรือไลฟ์สดด้วยอารมณ์ที่ไม่พอใจและด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ด้วยความคึกคะนอง โดยไม่ได้คิดถึงผลที่จะตามมาในภายหลัง จนส่งผลให้เกิดความเสียหายในภายหลัง อย่างตัวอย่างเช่น เมื่อวันที่ 15 กุมภาพันธ์ 2563 จำลองเหตุการณ์ที่ศูนย์การค้าเทอร์มินอล 21 โคราช ระหว่างเกิดเหตุผู้ร้ายได้ใช้โซเชียลมีเดียถ่ายทอดสด (facebook live) มีเนื้อหาที่รุนแรงเป็นตัวอย่างที่ไม่ดีแก่เยาวชน อีกตัวอย่างหนึ่งเมื่อวันที่ 8 เมษายน 2563 กรณีจากกรณีโลกออนไลน์แชร์โพสต์จากเฟสบุ๊กของสาวรายหนึ่ง ระบุข้อความอ้างว่า "เงินเยียวยา 5,000 บาทเข้าบัญชีแล้ว แค่นี้เงินหลังตู้เย็น" เป็นเงินที่เยียวยาจากรัฐบาลให้กับผู้ที่มีผลกระทบเรื่องการขาดรายได้ในสถานการณ์โควิด 19 ซึ่งตนไม่ได้เดือดร้อนอะไร แต่ได้รับเงินจำนวนนี้ทำให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์อย่างดุเดือดในวงกว้างสร้างความไม่พอใจให้กับคนที่เดือดร้อนจริงๆ และยังไม่ได้รับเงินเป็นจำนวนมาก ต้องออกมาโพสต์เพื่อขอโทษต่อสังคมเนื่องจากรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ความหมายของโซเชียลมีเดีย หมายถึงสื่อสังคมออนไลน์ที่เป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมของมนุษย์ผ่านเทคโนโลยี โดยไม่มีข้อจำกัดด้านสถานที่และเวลา

คำสำคัญ : โซเชียลมีเดีย โซเชียลมีเดียกับเยาวชน การยึดติดโซเชียลมีเดีย

Abstract

Nowadays, social media plays a large role in human daily life whether the factory to export the products, stores, online shop including using social media about daily life, etc. Currently, there are many types of media. One of the most popular media nowadays is Facebook. Social Media is broadly mentioned both on the beneficial side and negative side. Using social media with people who are mature enough will be useful in communication. Natthanan Siricharoen (2015)

However, the negative effect on society especially for young people may cause by the insufficient maturity in using social media. They may post comments or live streaming with offensive emotions, impetuosity, without knowing what they are doing and thinking of the consequences. For example, on 15th February 2020, a mass shooting by a Sergeant Major First Class at Terminal 21 in Korat, he used social media to broadcast on Facebook live during the incident with violence which is not good for young people to see it. Another example on 8th April 2020, there was a case that shared from a girl in Facebook and the message stated that “The 5,000 Baht given by the government is just chickenfeed”. The money that she mentioned was the aid from the government giving to those who were affected by Covid-19. The girl, which is not one of those who need the aid, got it and post that message on her Facebook caused a widespread criticism sarcastically. People who are really suffered have not received the money and they did not happy about this. Hence, the girl has to post to apologize that she does not know about the consequence. The definition of the social media refers to media, online society which is the creation of human social interaction through technology without location and time limitation.

Keywords : Social media Social media and youth Attachment to social media

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

โจนส (Jones, Online, 2013) ผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้โซเชียลมีเดียกล่าวว่าโซเชียลมีเดียเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นต่อการสื่อสารแบบออนไลน์ เป็นสิ่งที่เราใช้เพื่อการพูดคุยสร้างปฏิสัมพันธ์เผยแพร่สร้างเครือข่ายของการสื่อสารออนไลน์ โซเชียลมีเดียกระตุ้นให้เกิดการสนทนาแสดงความคิดเห็นโหวตและแชร์เรื่องราวข้อมูลข่าวสารไปสู่กลุ่มผู้ที่มีความสนใจเหมือนกันและที่สำคัญมันคือการสื่อสารแบบสองทางทำให้ประเด็นหลักสำหรับวัยรุ่นคือการสื่อสารที่เชื่อมโยงตลอดเวลาที่ต้องการ

เครื่องมือทางโซเชียลมีเดียปัจจุบันมีผู้ใช้เฟสบุ๊คเป็นจำนวนมากเพราะเฟสบุ๊คนั้นสามารถใช้ได้ทั้งการติดต่อสื่อสารการประกาศข้อความต่างๆ เช่นการหางาน การรับสมัครงาน การโพสต์เรื่องราวส่วนตัว คน

ส่วนมากใช้เฟสบุ๊คจนกลายเป็นหนึ่งในชีวิตประจำวันที่ขาดไม่ได้ไม่ว่าจะทำกิจกรรมใดๆก็ต้องถ่ายรูป หรือ เช็คอินลงเฟสบุ๊ค

สาเหตุคือคนยุคใหม่ล้วนแล้วแต่มีความสุขกับคอมเมนท์ การโพสต์ ยอดไลค์ และยอดติดตามจนดูเหมือนถูกขังอยู่ในโลกโซเชียลโดยไม่รู้ตัว และมีคีย์บอร์ดหรือแป้นพิมพ์บนมือถือเปรียบเสมือนดาบสองคม การพิมพ์มีทั้งข้อดีและข้อเสีย

ข้อมูลจากสถาบันกุมารเวชศาสตร์ของอเมริกา (American Academy of Pediatrics, Online, 2013) ได้นำเสนอผลกระทบด้านลบที่เกิดขึ้นกับเยาวชนที่เสพติดการใช้โซเชียลมีเดียโดยรวบรวมผลการวิจัยกลุ่มเยาวชนที่ใช้โซเชียลมีเดียพบว่าเยาวชนเหล่านั้นใช้เวลากับโซเชียลมีเดียเหมือนกับเป็นงานประจำไม่ว่าจะเป็นเฟสบุ๊ค มายสเปซ (Myspace) เด็กๆเข้าไปในเว็บไซต์เหล่านี้วันละหลายครั้งเพื่อติดต่อกับเพื่อน ๆ หรือ คนที่สนใจในสิ่งเดียวกัน และ 11 พบว่าพวกเขาเหล่านั้นมีโทรศัพท์มือถือ 75% และ คลิกเข้าไปในโซเชียลมีเดียที่เขาใช้เป็นประจำ (ประมาณ 10 ครั้งต่อวัน) 22% และ 25% ของเยาวชน ใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อสื่อสารทางโซเชียลมีเดียเป็นหลัก แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาเทคโนโลยี ของโทรศัพท์ มือถือ ส่งผลอย่างมากต่อความนิยมใช้โซเชียลมีเดีย จึงเป็นผลกระทบด้านลบต่อเยาวชนไม่ว่าจะเป็นความก้าวร้าว ปัญหาทางเพศ การประจานทำให้ผู้อื่นอับอาย เป็นต้น

พฤติกรรม ได้ให้ความหมายของคำว่าพฤติกรรมไว้วางใจ คือกิริยา อาการ บทบาท ลีลา ท่าที การประพฤติ ปฏิบัติ การกระทำที่แสดงออกให้ปรากฏสัมผัสได้ด้วยประสาทสัมผัส ทางใดทางหนึ่งของประสาทสัมผัสทั้งห้าซึ่งสามารถวัดได้ด้วย เครื่องมือ (กันยา สุวรรณแสง, 2547)

ตัวอย่างการถูกทำร้ายกันผ่านสื่อโซเชียล (Cyberbullying) เช่น เมื่อวันที่ 11 ก.ค.2557 ผู้ต้องหาชื่อ นายสุระศักดิ์ พุทธิพล ตามหมายจับศาลจังหวัดร้อยเอ็ดข้อหาข่มขู่ผู้อื่นให้เกิดความตกใจกลัวหมิ่นประมาทด้วยการโฆษณาและกระทำผิดตาม พ.ร.บ.คอมพิวเตอร์ เมื่อช่วงค่ำวันที่ 29 ก.ค.2557 เจ้าหน้าที่ตำรวจได้เข้าจับกุมผู้ต้องหารายดังกล่าว สืบเนื่องจากเมื่อวันที่ 11 ก.ค.2557 ผู้ต้องหาได้ใช้โทรศัพท์มือถือส่งข้อความไปข่มขู่ น.ส.เจ (นามสมมุติ) อายุ 21 ปี อดีตแฟนสาวพร้อมกับโพสต์คลิปวิดีโอขณะมีเพศสัมพันธ์กันลงบนเฟสบุ๊คซึ่งทาง น.ส.เจ ได้แจ้งความร้องทุกข์ไว้ที่ สภ.เขวา จ.ร้อยเอ็ด โดยให้การว่าคบหากันเพราะเข้าใจว่ายังโสด แต่เมื่อทราบว่ามีครอบครัวแล้วจึงบอกเลิก แต่กลับถูกรังควาน โดยนายสุระศักดิ์ พุทธิพล พยายามมาขอคืนดีแต่ตนไม่เล่นด้วยจึงถูกข่มขู่ พร้อมนำคลิปดังกล่าวมาโพสต์ประจาน ซึ่งหลังจากรับแจ้งเจ้าหน้าที่รวบรวมหลักฐานก่อนขออนุมัติศาลออกหมายจับและทำการจับกุมในที่สุด (Sanook, 2557)

ดังนั้นผู้สร้างสรรค์งานเร่งเห็นถึงปัญหาจึงอยากที่จะส่วนหนึ่งในการสะท้อนให้เห็นภาพการใช้เฟสบุ๊ค อีกด้านหนึ่งในมุมที่เลวร้าย โดยแสดงเป็นภาพ 3 มิติ เพื่อเตือนสติการใช้เฟสบุ๊คแบบไม่ระมัดระวังจากกลายผูกมัดตนเองจนตกอยู่ในโลกโซเชียลมีเดียอย่างไม่รู้ตัว

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้สร้างสรรคงานได้ศึกษาปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการใช้โซเชียลมีเดียอย่างไรขอบเขตจนกลายมาเป็นภัยกับตนเองที่มีข่าวให้เห็นอยู่บ่อยครั้ง การโพสต์โดยไม่คำนึงตรรกะตรงให้ตีมีกส่งผลเสียที่แก้ลำบาก เพราะเป็นเรื่องความรู้สึกที่ใกล้ตัวกับชีวิตของทุกคนไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่ก็ตาม



ภาพที่1 ภาพประกอบ 3 มิติ โดยใช้โปรแกรม 3 มิติ

ที่มา : Sebastian Pytka (2561)

แรงบันดาลใจจะศิลปินชื่อ Sebastian Pytka ศิลปินชาวโปแลนด์ได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่สะท้อนให้เราเห็นว่า สิ่งรอบตัวเล็กๆ น้อยๆ ในชีวิตประจำวันนั้นล้วนแล้วแต่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของคนในสังคมปัจจุบันเป็นอย่างมาก

ผู้สร้างสรรคงานได้ศึกษาด้านองค์ประกอบภาพเทคนิคเรื่องการสื่อความหมายของภาพ การใช้โปรแกรม 3 มิติ เพื่อสร้างสรรคงานออกแบบ การใช้สี ศึกษาความหมายของสี ให้สื่อได้อารมณ์หม่นหมอง ให้รู้สึกติดอยู่อารมณ์ในด้านมืดของตนเอง

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรคงานได้คิดและออกแบบฉากและตัวละคร โดยให้ตัวเอฟไฟให้เป็นสีน้ำเงินแทนสัญลักษณ์ของเฟซบุ๊กและมีแขนยื่นออกมา มีมือคอยพิมพ์ข้อความต่างๆ ผ่านแป้นพิมพ์เปรียบเสมือนอาวุธคู่ใจ โดยข้อความที่พิมพ์นั้นมีทั้งดีและไม่ดี บางข้อความอาจจะทำร้ายตนเองอย่างไม่รู้ตัว ไม่ว่าจะทำกิจกรรมอะไรก็ต้องโพสต์เรื่องราวผ่านเฟซบุ๊กจนกลายเป็นยึดติดโซเชียลมีเดียไปเรื่อยๆ โดยไม่รู้ตัว

ด้านเทคนิคใช้โปรแกรม 3 มิติ ตามแบบที่ได้ร่างเอาไว้ตามความคิดตามจินตนาการ แล้วปั้นโมเดลในแต่ละส่วน สร้างมือให้มีโซ่ที่ล่าม แทนการผูกมัดยึดติดกับโซเชียลมีเดีย ใช้แสงและสีให้มีความรู้สึกโดดเดี่ยว มีความกดดัน มุมมืด



ภาพที่ 2 ภาพประกอบ 3 มิติ เทคนิคสร้างสรรค์งานด้วยโปรแกรม 3 มิติ
ที่มา : นิภัทร์ ปัญญวานันท์ (2563)

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ภาพที่ 2 ชื่อภาพ Dark social media การรวบรวมข้อมูลผู้สร้างสรรคงานได้ศึกษาข้อมูลจากวิจัยหาสาเหตุและปัญหาด้านการใช้งานโซเชียลมีเดียผลกระทบต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการใช้โซเชียลมีเดียอย่างเฟสบุ๊คด้วยความขาดสติ คึกคะนอง ขาดความยับยั้งชั่งใจ จนทำให้เสียใจภายหลัง จนกลายเป็นงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ที่สะท้อนให้เห็นถึงด้านมืดของงานใช้งานเฟสบุ๊ค

โดยภาพจะแสดงถึงสัญลักษณ์ของเฟสบุ๊คคือตัวเอฟมีแขนยื่นออกมาเปรียบเสมือนมนุษย์เฟสบุ๊คที่โดนโซเชียลมีเดียกลืนกิน มีคีย์บอร์ดเป็นอาวุธคู่กายในการพิมพ์เพื่อตอบโต้บนโลกออนไลน์มีโซ่ที่ล้อมรอบพันตัวและมีแขนและมีตัวกับดักเวลาเหมือนเขาถูกยึดติดติดกักขังในโลกโซเชียลมีเดียผูกมัดโดยไม่รู้ตัว โดยใช้สีและแสงมาจากด้านบนทำให้ภาพนั้นดูกดดัน โดดเดี่ยว อยู่ในมุมมืด อยู่ในโลกส่วนตัวเพียงลำพัง

5. สรุป

ผลงานชิ้นนี้สร้างสรรค์ขึ้นมาเพราะผู้สร้างสรรคงานนั้นมองถึงปัญหาการใช้โซเชียลมีเดียในด้านมืดอย่างผิดวิธีจนทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ตามมา เช่น ปัญหาทางเพศ ปัญหาสังคม ปัญหาเยาวชน ปัญหาด้านความรุนแรง เป็นต้น ซึ่งการแก้ไขปัญหาคือการร่วมมือกันแก้ไขปัญหอย่างจริงจัง โดยหากสามารถแก้ไขปัญหาคือถูกต้องตรงจุดแล้วนอกจากจะช่วยลดปัญหาที่เกิดขึ้นจากการใช้อินเทอร์เน็ตของเด็กและเยาวชนลงได้แล้ว ยังช่วยในเรื่องของความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับครอบครัวและชุมชน อีกทั้งยังสามารถนำประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตมาใช้ได้ ทั้งเรื่องการพัฒนาทักษะการสื่อสารได้อีกด้วย

ดังนั้นผู้สร้างสรรคงานจึงอยากที่จะเป็นส่วนหนึ่งที่จะผลิตงานชิ้นนี้ขึ้นเพื่อสะท้อนให้เห็นภาพ ในการใช้เฟสบุ๊คอย่างผิดวิธี

เอกสารอ้างอิง

กันยา สุวรรณแสง. (2547). จิตวิทยาทั่วไป (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพมหานคร : อักษรพิทยา.

ณัฐนันท์ ศิริเจริญ. (2558). *กรณีศึกษาการใช้สื่อใหม่ผ่านโซเชียลมีเดียในโทรศัพท์มือถือเพื่อส่งเสริมคุณภาพชีวิตสำหรับผู้สูงอายุกับ สมาชิกในครอบครัว ณ ประเทศนิวซีแลนด์*. สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ ปีที่ 8 ฉบับที่ 3

American Academy of Pediatrics. (2013). The effect of social media to young generation (Online).

Available: <http://www.pediatrics.aappublications.org> [2013, September 4].

Jones, Tyler. (2013). Social media and social network (Online). Available:

<http://www.mediamonitor.in.th/main/knowledge>[2013, September 4].

Sanook: <https://www.sanook.com/news/1639677/> [2014, April 9].

ชีวิตในธรรมชาติ แรงบันดาลใจสู่งานทัศนศิลป์ Lifes in nature inspiration into visual arts

โอภาส ชมชื่น

Opas Chomchuen

วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงใหม่ 167 ถ.พระปกเกล้า ต.ศรีภูมิ อ.เมือง จ.เชียงใหม่ 50300

Email : Opas_6795@hotmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยชีวิตในธรรมชาติ แรงบันดาลใจสู่งานทัศนศิลป์ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาอากัปกริยาต่าง ๆ ของสัตว์ ในธรรมชาติ ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ภายใต้อารมณ์ความรู้สึก 2) เพื่อศึกษาค้นคว้าหาสัญลักษณ์ของสัตว์ต่าง ๆ ในธรรมชาติ นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ เทคนิคศิลปะ ภาพพิมพ์

ชีวิตในธรรมชาติ แรงบันดาลใจสู่งานทัศนศิลป์ สร้างขึ้นจากความประทับใจต่ออากัปกริยาการเคลื่อนไหวของสัตว์ในธรรมชาติ ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ประกอบกับการศึกษาภาพยนตร์สารคดี และอิทธิพลจากผลงานศิลปะ ทำให้เกิดแนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานที่แทนค่าความหมายชีวิตในธรรมชาติตามจินตนาการที่ผู้วิจัยมีต่ออากัปกริยาของสัตว์ต่าง ๆ หลักการในการสร้างจินตภาพสมมติ โดยกำหนดใช้กระบวนการพิมพ์แม่พิมพ์โลหะสีจากแม่พิมพ์แผ่นเดียว (Etching) เป็นหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน ภายใต้อารมณ์ความรู้สึกเกี่ยวกับชีวิตในธรรมชาติ แรงบันดาลใจสู่งานทัศนศิลป์ ผลงานสร้างสรรค์นี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้กล่าวคือผลงานสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อชีวิตในธรรมชาติได้เป็นอย่างดีตามความคิด ประสบการณ์ อารมณ์ ความรู้สึก และจินตนาการส่วนตัวของผู้วิจัย โดยในเรื่องการค้นคว้าหาสัญลักษณ์อื่น ๆ ของลักษณะพื้นผิวสามารถนำมาใช้สนับสนุนให้ผลงานชุดนี้มีความสมบูรณ์ตามแนวความคิดที่กำหนดไว้

คำสำคัญ : ชีวิตในธรรมชาติ / แรงบันดาลใจจากธรรมชาติ / แรงบันดาลใจสู่งานทัศนศิลป์ / งานทัศนศิลป์

Abstract

The object of Lives in nature inspiration into visual arts was 1) to study animal's action in nature for creating emotional and feeling presentation 2) to study image of animals in nature for inspiration into visual art with printmaking.

The researcher found that Lives in nature inspiration into visual arts which created by impression of animal's movement from documentary film and art works. The influence on imagination of researcher in creating art work was the meaning of lives in nature and animal's action. The art works were created by etching technique.

Keywords : Lives in nature / Inspiration from nature / Inspiration into visual arts / Work of Visual Arts

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ธรรมชาติ ไม่เพียงครอบคลุมสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับชีวิตที่เต็มไปด้วยองค์ความรู้อย่างมหาศาลในศาสตร์ให้มนุษย์ได้ศึกษาอย่างไม่รู้จบเท่านั้น ยังเป็นเสมือนครูผู้ประสิทธิ์ประสาท พื้นฐานความรู้ในการสร้างสรรค์ของผู้วิจัยอย่างอเนกอนันต์

ผู้วิจัยเป็นผู้หนึ่งที่ผูกพันใกล้ชิดกับธรรมชาติมาตั้งแต่เกิดโดยเฉพาะในส่วนของสภาพแวดล้อมที่อุดมสมบูรณ์ และสัตว์นานาชนิด เนื่องด้วยผู้วิจัยมีบ้านเกิดอยู่ จ.ฉะเชิงเทรา มีแม่น้ำลำคลอง ป่าชายเลน และป่าจาก บรรยากาศร่มรื่น สวยงาม นอกจากนี้ยังมีครอบครัวของพี่ชายอาศัยอยู่ที่ จ. ชลบุรี ซึ่งจะไปมาหาสู่กันเป็นประจำ ตอนเด็ก ๆ ครอบครัวมักจะพาไปเที่ยวทะเล และพิพิธภัณฑสถานน้ำบางแสน ทำให้ผู้วิจัยมีความชื่นชอบและประทับใจสัตว์ทะเลชนิดต่าง ๆ อีกด้วย ด้วยเหตุนี้ ภาพที่ผู้วิจัยเริ่มหัดวาดในการเรียนวิชาวาดเขียนเมื่อครั้งวัยเยาว์ จึงเป็นเรื่องของสภาพแวดล้อมและสิ่งมีชีวิตจากธรรมชาติที่ประทับใจทั้งใน พุงนา พุงหญ้า ป่าภูเขา ทะเล และสัตว์นานาชนิด

ผู้วิจัยพบว่า การเขียนภาพที่เป็นเรื่องราวจากธรรมชาติ เป็นความสุขโดยตรงที่ธรรมชาติมอบให้ ความรู้สึกที่งดงามนี้ ทำให้ผู้วิจัยเกิดการบันทึกสาระเรื่องราวจากธรรมชาติด้วยการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะอย่างต่อเนื่อง การคลี่คลายและพัฒนาการต่าง ๆ ของรูปแบบและวิธีการนำเสนอก็ล้วนเป็นผลสืบเนื่องมาจากต้นแบบที่เป็นธรรมชาติทั้งสิ้น ธรรมชาติจึงเป็นดังชุมทรัพย์ที่ให้องค์ความรู้ต่อผู้วิจัยอย่างไม่รู้จบ

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีอูต้า (AUTA) ทฤษฎีนี้เป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล โดยมีแนวคิดที่ว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคนและสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบอูต้าประกอบด้วย

1.1 การตระหนัก (Awareness) คือ ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

1.2 ความเข้าใจ (Understanding) คือ มีความรู้ ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

1.3 เทคนิควิธี (Techniques) คือ การรู้เทคนิคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคล และเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน

1.4 การตระหนักในความจริงของสิ่งต่างๆ (Actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองและพยายามใช้ตนเองเต็มศักยภาพ รวมทั้งการเปิดกว้างรับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงานด้วยตนเอง และมีความคิดที่ยืดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิต

องค์ประกอบทั้ง 4 นี้ จะผลักดันให้บุคคลสามารถดึงศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของตนเองออกมาใช้ได้

จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมาแล้วทั้งหมด จะเห็นว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีในตัวบุคคลทุกคน และสามารถที่จะพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยอาศัยการเรียนรู้และบรรยากาศที่เอื้ออำนวย (กรมวิชาการ, 2544)

กล่าวได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานชุด “ชีวิตในธรรมชาติ แรงบันดาลใจสู่งานทัศนศิลป์” ใช้หลักทฤษฎีดังกล่าวข้างต้น โดยใช้ความรู้ ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ของสิ่งที่น่าสนใจมาสร้างสรรค์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ทั้งทางด้านเนื้อหา และเทคนิควิธีการร่วมกันกับเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน ถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตในธรรมชาติในรูปแบบเฉพาะตน

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

1. ศึกษาข้อมูล

1.1. ศึกษาภาพบรรยากาศที่ประทับใจในอดีตโดยเฉพาะเมื่อครั้งที่ได้ใช้ชีวิตอยู่ตามชนบทที่เป็นถิ่นกำเนิดของผู้วิจัย ภาพความทรงจำที่ประทับใจมากและรู้สึกตื่นเต้นทุกครั้งเมื่อได้พบเห็นคือเหล่าบรรดาสัตว์ต่าง ๆ ในชนบทที่มีสีสันสวยงามสะดุดตา ดังเช่น นกเป็ดน้ำ เต่า ปลา หมูป่า ไก่ป่า โดยศึกษาข้อมูลจากพื้นที่ในจังหวัดเชียงใหม่ และจังหวัดฉะเชิงเทรา

1.2. ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร นิตยสาร และภาพยนตร์สารคดี ที่บ่งบอกลักษณะเด่นของสัตว์แต่ละสายพันธุ์ทำให้ได้รู้จักสัตว์ต่าง ๆ ที่มีสีสันสวยงามมากขึ้น

1.3. วิเคราะห์ข้อมูล ด้วยการพรรณนา แยกแยะลดทอนลักษณะของบรรดาสัตว์ต่าง ๆ เพื่อนำมาสู่การสังเคราะห์

1.4. ประมวลผลความจากข้อมูลข้างต้น ตีความ แปรค่าในเชิงศิลปะสู่รูปภาพที่แสดงถึงชีวิตสัตว์ในธรรมชาติ

1.5. นำรูปภาพที่แสดงถึงอากัปกิริยาของชีวิตสัตว์ในธรรมชาติ มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

2. สร้างภาพร่าง (Sketch) แสดงรายละเอียดของผลงานตามแนวความคิด สร้างสรรค์ด้วยกระบวนการทางด้านศิลปะภาพพิมพ์ เทคนิค ภาพพิมพ์กั๊ดกรดโลหะ อัดหมึกสี และเข้าสู่กระบวนการพิมพ์จนได้ภาพที่เสร็จสมบูรณ์ และนำเสนอผลงานโดยนิทรรศการ



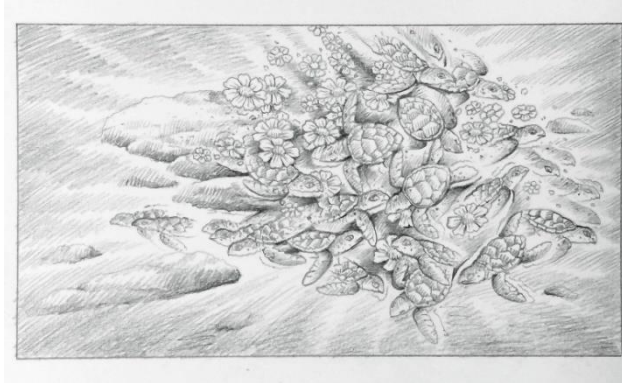
ภาพที่ 1 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์
ชื่อผลงาน ชีวิตในธรรมชาติ 2
เทคนิค ภาพพิมพ์กั๊ดกรดโลหะสีจากแม่พิมพ์แผ่นเดียว
ขนาด 50 x 90 ซม.

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ได้รับแรงบันดาลใจมาจากวิถีชีวิตในชนบทและประสบการณ์จากธรรมชาติตั้งแต่เยาว์วัย สารในงานจะเป็นเนื้อหาเกี่ยวกับวิถีชีวิตในธรรมชาติ ซึ่งมีความสัมพันธ์ระหว่างสรรพสิ่งทั้งหลายที่เชื่อมอยู่ในระบบนิเวศ ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลจากธรรมชาติที่เป็นจริง และถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะตามจินตนาการ

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ศึกษาภาพบรรยากาศที่ประทับใจในอดีตโดยเฉพาะเมื่อครั้งที่ได้ใช้ชีวิตอยู่ตามชนบท ที่เป็นถิ่นกำเนิดของผู้วิจัย ภาพความทรงจำที่ประทับใจ และรู้สึกตื่นเต้นทุกครั้งเมื่อได้พบเห็น คือเราบรรดาสัตว์ต่าง ๆ ในชนบทที่มีสีสันสวยงามสะดุดตาดังเช่น ผีเสื้อน้อยในธรรมชาติ อากัปกริยาการเคลื่อนไหวต่าง ๆ การศึกษาค้นคว้าจึงมุ่งเน้นการหาข้อมูลจริง การสังเกต ลักษณะท่าทาง สังเกตลายเส้น คัดกรองรูปทรง รวบรวมข้อมูลที่น่าสนใจ และนำมาศึกษาเพิ่มเติมร่วมกับการศึกษาจากภาพยนตร์สารคดีหนังสือนิตยสารต่าง ๆ เพื่อให้ได้อากัปกริยาของสัตว์ที่น่าสนใจ ก่อนนำมาสร้างภาพร่างซึ่งเป็นข้อมูลเบื้องต้น จากนั้นจึงจะนำภาพร่างดังกล่าวมาจัดองค์ประกอบรูปภาพในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ เทคนิคศิลปะภาพพิมพ์ สู่อุปกรณ์สร้างสรรคงาน ศิลปกรรมในรูปแบบภาพลายเส้น ดังรูปที่ 2



ภาพที่ 2 ตัวอย่างภาพลายเส้นจากการศึกษาอากัปกิริยาของสัตว์ในธรรมชาติ
ที่มา : โอบาส ชมชื่น

จากการศึกษาลวดลายและอากัปกิริยาของสัตว์ในธรรมชาติและถ่ายทอดออกมาเป็นภาพร่างนั้น ผู้วิจัยได้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ภาพร่างนั้นจึงมีลักษณะเหมือนจริง และการจัดองค์ประกอบภาพ ออกมาในรูปแบบกึ่งนามธรรม ทำให้ได้ลักษณะของรูปภาพ

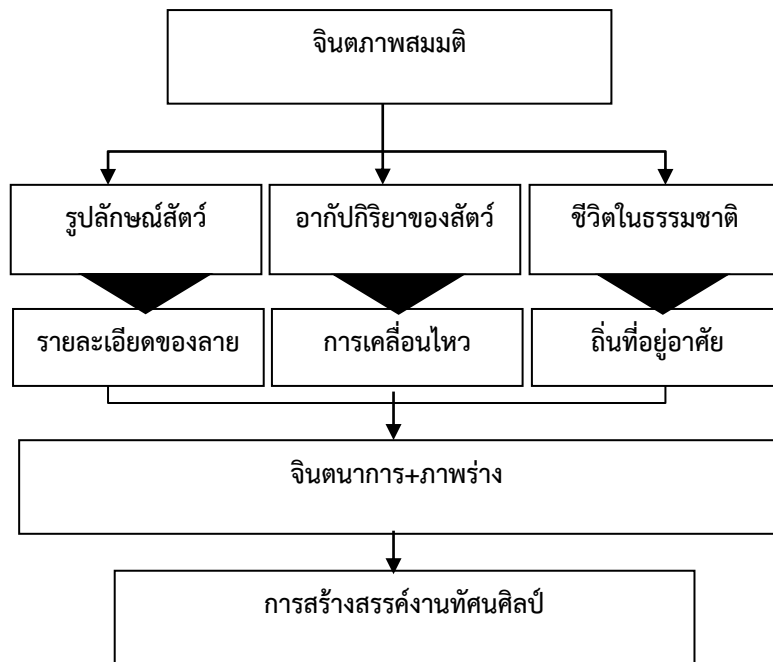
สังเคราะห์ข้อมูลองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาชีวิตในธรรมชาตินำสู่กระบวนการสร้างสรรค์

จากการสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อถอดแบบลักษณะลวดลายของสัตว์ที่อยู่ในธรรมชาติ สู่รูปแบบศิลปกรรม ได้ทำการสังเคราะห์โดยแยกเป็นรายประเด็นเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตารางสรุปองค์ความรู้ในการสร้างรูปแบบการสร้างสรรค์ชีวิตของสัตว์ในธรรมชาติ

| | | | |
|---|-------------------|--|--|
| สัตว์ธรรมชาติ | | เต่า | |
| กรอบแนวคิด | | | |
| เนื้อหา | กายภาพ | ลูกเต่า ที่เพิ่งฟักออกจากไข่ อยู่เป็นฝูง | |
| | บริบท | เต่าครึ่งบกครึ่งน้ำ จะอยู่ทั้งบนบกและในน้ำ | |
| สัตว์ธรรมชาติ | | เต่า | |
| กรอบแนวคิด | | | |
| สังเคราะห์จากเนื้อหา สรุปเพื่อถ่ายทอดเป็นผลงานทัศนศิลป์ | | | |
| สัญลักษณ์ | รูปลักษณะของสัตว์ | พื้นผิว ที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงาน | |
| | อากัปกิริยา | เส้น ที่ได้จากลักษณะการเคลื่อนไหว | |
| | ชีวิตในธรรมชาติ | การอาศัยอยู่ตามธรรมชาติ บริบทต่างๆ | |

จินตภาพสมมติ เพื่อให้เกิดจินตนาการร่วม



จากการสังเคราะห์ข้อมูลวิจัย เกิดจินตนาการที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ว่าด้วยเรื่องชีวิตในธรรมชาติ สร้างสรรค์ด้วยศิลปะภาพพิมพ์ เทคนิคกัฏกรดโลหะสีจากแม่พิมพ์แผ่นเดียว

5. สรุป

ผู้วิจัยสร้างสรรค์โครงการวิจัยเรื่อง ชีวิตในธรรมชาติ แรงบันดาลใจสู่งานทัศนศิลป์ ซึ่งเกิดจากความประทับใจต่ออากัปกริยาการเคลื่อนไหวของพวกสัตว์ในธรรมชาติ ได้นำมาซึ่งเป็นแรงบันดาลใจ ประกอบกับการศึกษาภาพยนตร์สารคดี และนิตยสาร ทำให้เกิดแนวความคิดในการนำลวดลายจากสัตว์มาสร้างสรรค์ให้เกิดค่าน้ำหนักอ่อนแก่ในการแทนค่าความหมายจินตนาการที่ผู้วิจัยมีต่ออากัปกริยาต่าง ๆ ของสัตว์ในธรรมชาติ ผู้วิจัยกำหนดใช้กระบวนการภาพพิมพ์โลหะสีจากแม่พิมพ์แผ่นเดียว เป็นหลักในการสร้างสรรค์ผลงานโดยงานวิจัยชุดนี้ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าสร้างสันขึ้นตามแนวความคิดชีวิตในธรรมชาติแรงบันดาลใจสู่งานทัศนศิลป์

ผลงานวิจัยชุดนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้กล่าวคือผลงานสามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อชีวิตสัตว์ในธรรมชาติ ส่วนในเรื่องการศึกษาค้นคว้าหารูปลักษณะอื่น ๆ สามารถนำมาใช้สนับสนุนให้ผลงานชุดนี้มีความสมบูรณ์ตามแนวคิดที่กำหนดไว้

เอกสารอ้างอิง

กรมวิชาการ. (2544). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

รุ่งโรจน์ จุกมงคล. *สารคดีดูนก*. กรุงเทพฯ : สารคดี, 2536

โรเจอร์ ทอร์รี่ ปีเตอร์สัน. *หนังสือชุดธรรมชาติ นก*. กรุงเทพฯ : มาเกิดตั้งมีเดีย แอสโซซิเอตส์, 2526

สุรินทร์ มัจฉาชีพ. *ชีวิตในสวนสัตว์*. กรุงเทพฯ : รุ่งศิลป์การพิมพ์, 2537

ชีวิตยามค่ำคืน

Night Life

ไพฑูรย์ ทองดี

Paithoon Thongdee

มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต 21 ม.6 ถ.เทพกระษัตรี ต.รัษฎา อ.เมือง จ.ภูเก็ต 83000

Paithoon.t@pkru.ac.th

บทคัดย่อ

ชีวิตล้วนแสดงออกถึงคุณค่าและความหมายของตัวเอง ข้าพเจ้าสังเกต รับรู้และสัมผัสจากประสบการณ์ของสิ่งแวดล้อมธรรมชาติใกล้ตัว จนก่อเกิดรูปจินตนาการทางความคิด จึงต้องการถ่ายทอดสุนทรียภาพของชีวิต โดยเฉพาะสภาพแวดล้อมช่วงเวลากลางคืน ซึ่งเต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก น่าค้นหา ความเงิบ ในขณะที่หลายชีวิตกำลังหลับไหลแต่กลับมีอีกชีวิตที่กำลังเริ่มต้น ข้าพเจ้านำแรงบันดาลใจดังกล่าวมาสร้างสรรค์เป็นผลงานวาดเส้นจำนวน 3 ชิ้น โดยมีวัตถุประสงค์ 1.ศึกษาข้อมูลจากในธรรมชาติจากบรรยากาศและชีวิตกลางคืน 2.สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและความงามของชีวิตกลางคืนในอีกมุมมองหนึ่ง

การดำเนินการศึกษาใช้วิธีการปฏิบัติการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจากบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมของชีวิตในเวลากลางคืน ผ่านการแสดงออกของรูปทรงของสัตว์ พรรณพืช และสภาพแวดล้อม รวมถึงรูปทรงอิสระที่เกิดจากการผสมผสานจินตนาการจากผู้สร้างสรรค์

ผลการศึกษา/สร้างสรรค์พบว่า ลักษณะเด่นของผลงานในโทนขาว-ดำ สามารถถ่ายทอดมุมมองได้ดีในช่วงเวลากลางคืน ด้านเนื้อหารูปทรงพบว่ามีผลการผสมผสานของรูปทรง ได้แก่ รูปทรงบ้าน แมว ต้นไม้ ดอกไม้ป่า และรูปทรงอิสระ และการทับซ้อนของน้ำหลักอันเกิดจากเทคนิคหมึกจีนและการวาดเส้น สามารถสร้างสัมพันธ์ภาพของรูปทรงต่างๆในภาพเขียนได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: ชีวิตยามค่ำคืน

Abstract

Every life expresses its value and meaning. I noticed Recognize and experience from The experience of the natural environment near Until forming a form of thought imagination that wants to convey the aesthetics of life during the night. Which is full of emotions and feelings of search for silence while many lives are asleep but another life is beginning I created that inspiration. Is a drawing of 3 pieces with the objective of 1. Study of data from nature, from atmosphere and night life 2. Create line drawing works that can convey the story and beauty of night life.

Conducting the study using visual arts creative practices. By analyzing data from the atmosphere and environment of life at night Through the expression of the shape of animals, plants and the environment. Including free forms that arise from the combination of imagination from the creator.

Study / creative results show that Outstanding characteristics of the work in black and white tones. Able to convey the angle well during the night In terms of content, the shapes are found in a combination of shapes, such as the house cat shape, the tree, the flower forest and the free shape. And the main water overlapping resulting from Chinese ink technique and line drawing Able to create relationships of various shapes in Works.

Keywords : Nightlife

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ธรรมชาติสามารถก่อให้เกิดแรงบันดาลใจต่อการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ทั้งโครงสร้างของพืชพรรณนานาชนิด สิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ในสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ รวมทั้งบรรยากาศของ แม่น้ำ ลำธาร และภูเขาที่ปรากฏอยู่ในธรรมชาติ ล้วนก่อให้เกิดแรงบันดาลใจต่อข้าพเจ้าในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

การเฝ้าสังเกตสิ่งมีชีวิตและสภาพแวดล้อมในธรรมชาติ ท่ามกลางความเงียบสงบในพื้นที่บ้านของผู้เขียนที่อยู่ในธรรมชาติห่างไกลจากชุมชนที่หนาแน่น จนทำให้เกิดการทบทวนด้านประสบการณ์การรับรู้ ข้าพเจ้าเห็นความสำคัญถึงความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ พื้นที่ภูเขาอันเป็นพื้นที่ต้นน้ำ หากป่ามีความอุดมสมบูรณ์ก็สามารถที่จะกักเก็บน้ำ สามารถหล่อเลี้ยงสรรพชีวิตที่ต้องพึ่งพาอาศัยกันและกัน น้ำเลี้ยงต้นไม้ ต้นไม้เป็นบ้านของนก น้ำรวมตัวก่อให้เกิดเป็นลำธาร มีหม่อมวลปลาแหวกว่ายในสายน้ำ สัตว์ก็สามารถจับปลาเป็นอาหาร เมื่อสัตว์ตายไปอาจเป็นปุ๋ยสร้างความอุดมสมบูรณ์ให้กับต้นไม้ มุมมองแล้ววิถีชีวิตดังกล่าวทำให้ข้าพเจ้าเห็นประเด็นและความหมายของสภาพแวดล้อมที่มีต่อสาระและปรัชญาของชีวิต

ชีวิตของสิ่งแวดล้อมในช่วงเวลากลางคืน เป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นในชุดนี้ เนื่องจากช่วงเวลากลางคืนอาจเป็นช่วงเวลา que แสดงสว่างจากดวงอาทิตย์ได้มีดลง ก่อเกิดจินตนาการในการ

มองของรูปร่างรูปทรงที่ปรากฏในธรรมชาติที่น่าค้นหา ความมีเตออาจมีนัยยะของความลึกลับ ความตาย แต่ใน ความมีจริงแล้ว กลับมีชีวิตต่างๆ ที่ดำรงอยู่เช่นกัน

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ข้าพเจ้าจึงได้รับแรงบันดาลใจจากสภาพของสิ่งมีชีวิตและธรรมชาติที่ปรากฏใน สิ่งแวดล้อม ที่แสดงถึงความเกื้อกูล และต้องพึ่งพาอาศัยในความเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติที่มีความสัมพันธ์ กัน ในมิติและช่วงเวลากลางคืน โดยถ่ายทอดเป็นผลงานวาดเส้นสร้างสรรค์จำนวน 3 ชิ้น

คำสำคัญ: ชีวิตยามค่ำคืน หมายถึง บรรยากาศชีวิตจากสิ่งแวดล้อมในช่วงกลางคืน เช่น เนื้อหาจาก พรรณพืช และการใช้ชีวิตของสัตว์ชนิดต่างๆ ที่ยังคงดำรงเคลื่อนที่และเคลื่อนไหวภายใต้ความลึกลับของ ช่วงเวลา ซึ่งส่งผลต่อแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานวาดเส้นชุดนี้

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ประสบการณ์ในการรับรู้ มีความสำคัญในการพัฒนาสุนทรียภาพของมนุษย์ สุนทรียภาพ อาจแบ่งได้ เป็น 2 ประเภทกว้างๆ คือ ความงามจากสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น และความงามที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แน่แน่นอน ว่าการแปลค่าความงามนั้นเกิดจากประสบการณ์รับรู้ความงามของแต่ละคน ซึ่งมีไม่เท่ากัน หรือมีมุมมองและ ความเห็น วิธีคิดที่ต่างกัน ประสบการณ์ทางสุนทรียะจึงเป็นสิ่งสำคัญในการพัฒนาการรับรู้ความงามและ ยกระดับในด้านจิตวิญญาณของมนุษย์

การสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น ชุด ชีวิตยามค่ำคืน ได้รับแรงบันดาลใจจากประสบการณ์และ สิ่งแวดล้อมใกล้ตัวของผู้สร้างสรรค์ การมองเห็นความงามของบรรยากาศความมืดในเวลากลางคืน ซึ่งได้พบว่า ยังมีสิ่งมีชีวิตที่ยังเคลื่อนไหว และใช้ชีวิตราวกับเวลากลางวัน แสดงถึงความเกื้อกูลระหว่างกัน ของ สภาพแวดล้อมในธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ ภูเขา แม่น้ำ พืชพรรณ และสัตว์ เป็นต้น สิ่งเหล่านี้เป็นปรากฏการณ์ ของสภาพแวดล้อมอย่างหนึ่งที่มีคุณค่า

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น ชุด ชีวิตยามค่ำคืน มีกระบวนการในการดำเนินงานดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเก็บข้อมูล เป็นการลงพื้นที่ภาคสนามในพื้นที่จริง เพื่อทำการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการ วาดเส้น หรือการบันทึกด้วยกล้องถ่ายภาพ เพื่อรวบรวมข้อมูลที่น่าสนใจและมีความตรงกับแรงบันดาลใจอัน เป็นการสนับสนุน แนวความคิดหลักเพื่อนำไปสู่ผลของรูปแบบของผลงานที่มีความชัดเจน และเป็น ลักษณะเฉพาะตน



ภาพที่ 1 ข้อมูลภาพจากสภาพแวดล้อม

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูล เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลสำคัญ โดยการใช้วัตถุประสงค์และแนวความคิดเป็นตัวตั้ง ในการกำหนดเป้าหมายในการถ่ายทอดมุมมองและความงามของชีวิตยามค่ำคืนโดยสามารถแสดงเป็นตารางได้ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์ข้อมูล “ชีวิตยามค่ำคืน” เพื่อหาความเป็นไปได้ในการแสดงออกทางศิลปะ

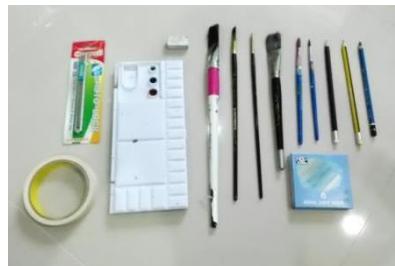
| ภาพ | การแสดงออกทางธรรมชาติ | การแสดงออกทางศิลปะ |
|---------|-----------------------|---------------------|
| แสง | ความมืด, สลัว | โทนน้ำหนักขาว-ดำ |
| ลม | ความเร็ว, ความแผ่วเบา | เส้นที่เคลื่อนไหว |
| สัตว์ | สัญชาติญาณ, ท่วงท่า | รูปร่าง, สรีระ |
| พืชพรรณ | โครงสร้าง | สัดส่วน พื้นผิว |
| น้ำ | ความเคลื่อนไหว | เส้นโค้ง เส้นคลื่น |
| เมฆ | ความคลุมเครือ | โปร่งบาง การซ้อนทับ |

ขั้นตอนที่ 3 การทำภาพร่าง เป็นการประมวลผลจากแรงบันดาลใจและการวิเคราะห์ข้อมูล สู่การสร้างสรรคภาพร่าง เพื่อค้นคว้าให้เกิดรูปแบบความคิดหรือจินตภาพสมมุติ สู่การเป็นหลักสำคัญที่ใช้ในการสร้างสรรคผลงานจริง ทั้งนี้สิ่งที่ปรากฏในภาพร่างและผลงานจริง อาจมีบางส่วนที่สามารถถูกปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม หรือสร้างความความฉับพลัน การเติมต่อ และลดทอนตามจินตนาการในการสร้างสรรคผลงานจริงได้



ภาพที่ 2 การทำภาพร่างผลงานสร้างสรรค์ชุด ชีวิตยามค่ำคืน

ขั้นตอนที่ 4 การสร้างสรรค์ผลงาน เริ่มจากการเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการวาดเส้นสร้างสรรค์ ได้แก่ พู่กันขนาดต่างๆ ดินสอ หมึกจีน กระดาษขาว มีดคัตเตอร์ จานสี กระดาษ และการทานไม้อัดสำหรับรองวาด เป็นต้น



ภาพที่ 3 วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์

4.1 ขั้นตอนแรก เริ่มด้วยการร่างภาพด้วยดินสอลงบนกระดาษ แล้วจึงใช้หมึกจีนผสมน้ำทำน้ำหมึกด้วยค่าน้ำหมึกต่างๆ ในขั้นแรกแล้วทิ้งไว้ให้แห้ง โดยใช้เวลาประมาณ 30 นาที



ภาพที่ 4 ขั้นตอนการร่างภาพและการทำน้ำหมึกด้วยหมึกจีนในระยะแรกของผลงาน ชั้นที่ 1

4.2 ใช้ดินสอชนิด EE ทำน้ำหมึกลงบนกระดาษ เพิ่มความเข้มและควบคุมบรรยากาศภาพรวมของผลงาน ในขั้นตอนนี้สามารถใช้หมึกจีนเพิ่มน้ำหมึกและบรรยากาศของผลงานซ้อนทับได้หลายๆชั้น ตามต้องการ



ภาพที่ 5 ขั้นตอนการทำน้ำหนักด้วยดินสอดำเพื่อควบคุมมิติและบรรยากาศให้ได้ภาพรวมของผลงาน
ชั้นที่ 1

4.3 ใช้ดินสอชนิด EE เหลาปลายให้แหลม ใช้ทำน้ำหนักลงบนกระดาษ เพิ่มความเข้มและควบคุม
บรรยากาศภาพรวมของผลงาน ในขั้นตอนนี้สามารถใช้หมึกจีนเพิ่มน้ำหนักและบรรยากาศของผลงานซ้อนทับ
ได้หลายๆชั้น และสร้างพื้นผิวแบบต่างๆ จนผลงานเสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 6 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ ชั้นที่ 1 ชื่อผลงาน “ชีวิตยามค่ำคืน หมายเลข 1”



ภาพที่ 7 การสร้างสรรค์ผลงานชั้นที่ 2-3



ภาพที่ 8 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ ชั้นที่ 2 ชื่อผลงาน “ชีวิตยามค่ำคืน หมายเลข 2”



ภาพที่ 9 ภาพผลงานเสร็จสมบูรณ์ ชั้นที่ 3 ชื่อผลงาน “ชีวิตยามค่ำคืน หมายเลข 3”

4. การวิเคราะห์ผลงาน

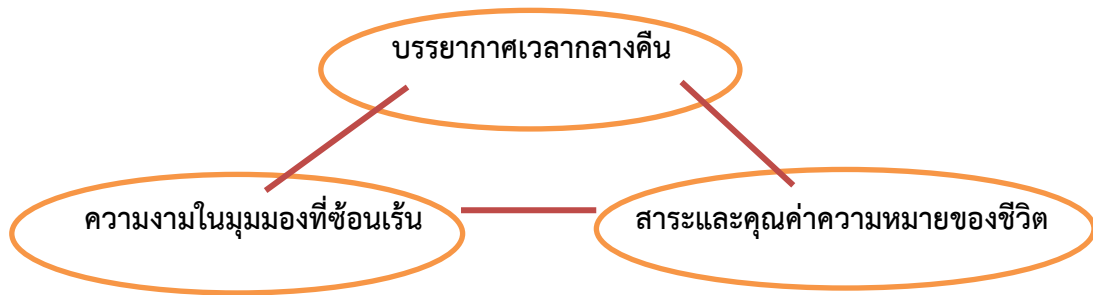
การสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น ชุด ชีวิตยามค่ำคืน ใช้กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อประกอบกับข้อมูลของแรงบันดาลใจ จากการวิเคราะห์ข้อมูลได้แสดงถึงความประทับใจในการแสดงออกของเนื้อหาในปรากฏการณ์ของสิ่งแวดล้อมยามค่ำคืน อันเต็มไปด้วยมิติและพื้นที่ทางจินตนาการที่น่าสนใจและชวนค้นหา โดยสามารถวิเคราะห์ประเด็นคุณค่าของผลงานทั้ง 3 ชั้นได้ดังนี้

ตารางที่ 2 วิเคราะห์ทัศนธาตุผลงานสร้างสรรค์ชิ้นที่ 1-3

| ทัศนธาตุ | การแสดงออก | หลักการองค์ประกอบศิลป์ |
|--------------------|---|--|
| เส้น | มีการใช้เส้นเพื่อกำหนดขอบเขตของรูปทรง มีเส้นโค้งเป็นส่วนมาก และมีเส้นตรงเป็นบางส่วนของผลงาน | ทิศทาง ลักษณะของเส้นมีทิศทางที่หลากหลาย เพื่อสร้างทัศนมิติและบรรยากาศของภูมิทัศน์พื้นที่ |
| รูปร่างและรูปทรง | ปรากฏรูปทรง เรขาคณิต รูปทรงธรรมชาติเป็นส่วนมาก และรูปทรงอิสระ เช่น น้ำ และเมฆ เป็นบางส่วน | ความขัดแย้งและความกลมกลืน ใช้รูปทรงธรรมชาติเป็นกลุ่มใหญ่ในผลงานแต่ก็ยังปรากฏรูปทรงเรขาคณิตในผลงาน ชิ้นที่ 1-2 ในบางส่วนของผลงาน |
| น้ำหนักและบรรยากาศ | ใช้บรรยากาศสี ขาว-ดำ เป็นหลักในผลงาน โดยมีค่าน้ำหนักในกลุ่มเทา เข้มเป็นส่วนใหญ่ และมีการ | ความมีเอกภาพ น้ำหนักสี ขาว-ดำ มีผลต่อสายตาผู้ดู ช่วยทำให้เนื้อหาของผลงานมีความโดดเด่นในเรื่องของ รูปร่างและบรรยากาศ ยามค่ำคืน |
| พื้นผิว | มีพื้นผิว เกิดจากเทคนิคการใช้เส้นและคราบของการดูดซึม การทับซ้อนและความโปร่งบาง ของหมึกจีน บนกระดาษ ทำให้มีพื้นผิวที่มีความหลากหลายมากขึ้น | ความหลากหลาย ของพื้นผิว การทับซ้อน การดูดซึม และความโปร่งบาง ส่งผลต่อความรู้สึกที่มีต่อธรรมชาติ ยามค่ำคืนที่ปรากฏในผลงาน |

5. สรุป

การสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้น ชุด ชีวิตยามค่ำคืน เป็นถ่ายทอดจินตนาการและกระบวนการความคิดที่ได้จากคุณค่าสาระของปรากฏการณ์ของธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ตามวัตถุประสงค์คือ สร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและความงามของชีวิตกลางคืน แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ของชีวิตในธรรมชาติ สะท้อนผ่านช่วงเวลากลางคืน จากการสร้างสรรค์พบว่า การใช้รูปทรงของสัตว์ที่แสดงถึงการซ่อนเร้นตนเองเพื่อการล่าเหยื่อในตอนกลางคืน สามารถสื่อสารถึงแนวความคิดดังกล่าวได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 10 ข้อค้นพบจากการสร้างสรรค์ผลงานวาดเส้นชุด “ชีวิตยามค่ำคืน”

เอกสารอ้างอิง

ชลุด นิมเสมอ. (2531). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

สุชาติ เถาทอง. (2559). *ศิลปะวิจัย สร้างวิชาการแบบปฏิบัติการศิลปะ*. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.

การออกแบบคาแรคเตอร์ดีไซน์จากสัตว์หิมพานต์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก
Character design from Himmapan Creatures by Computer Graphic Programs

ภาณุวัฒน์ เสงี่ยม

Panuwat Sangiam

สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ม.ราชภัฏภูเก็ต

Visual Arts Program, Faculty of Humanities & Social Sciences, Phuket Rajabhat University

E-mail: Panuwat@pkru.ac.th

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคผลงานครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสัตว์หิมพานต์ของไทย และออกแบบสร้างสรรค์คาแรคเตอร์ดีไซน์จากสัตว์หิมพานต์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยเบื้องต้นผลงานชุดดังกล่าวนี้ถือเป็นการทดลอง ผู้สร้างสรรค์จึงคัดเลือกสัตว์หิมพานต์ที่มีความน่าสนใจมา 1 ตัวละคร คือ พยัคฆ์เวเนโตย ซึ่งเป็นตัวละครหิมพานต์ที่มีความพิเศษ เป็นตัวละครที่มีส่วนผสมของสัตว์ 3 ชนิด คือ เสือ ครุฑ และมีหางเป็นหงส์ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้สร้างสรรค์ได้แนวความคิดจากทฤษฎีต่าง ๆ ได้แก่ ทฤษฎีสัญญา หรือรหัสทางวัฒนธรรม และทฤษฎีศิลปะและการออกแบบ อีกส่วนหนึ่งได้ผสมผสานจินตนาการส่วนตัวของตนเองที่ซึมซับมาจากอิทธิพลของการ์ตูนมังงะ และแอนิเมชันของประเทศญี่ปุ่นในยุค 80 เช่น เซนต์เซย์ย่า (Saint Seiya) คิกเทพสวรรค์ ชูราโตะ (Tenku Senki Shurato) และซามูไรทรูเปอร์ (Ronin Warriors) ในการสร้างผลงานชุดนี้ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้เครื่องมือการวาดรูปด้วยคอมพิวเตอร์ โปรแกรม Adobe Illustrator Cs6 เพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัยปัจจุบัน รวมทั้งเมื่อชิ้นงานสำเร็จสามารถที่จะนำไปต่อยอดสู่การสร้างสรรคในบริบทอื่น ๆ ต่อไปได้อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ : คาแรคเตอร์ดีไซน์ สัตว์หิมพานต์

Abstract

The creation of this work has the objective To study information related to the Himmapan creature in Thailand And designing creative character designs from Himmapan creature using computer graphics. Initially, this set of works Considered as an experiment, The creator then selects 1 Himmapan creature that is interesting, namely Payakwentai, which is a Himmapan character is a character that has a mixture of 3 kinds of creature: Tiger, Garuda and Swan's tail. In creation, The creators get ideas from various theories, including the theory of symbols or cultural codes and the theory of Arts and Design. Another part combines the personal imagination that is absorbed by the influence of manga and animation of Japan in the 1980s, such as Saint Seiya, Tenku Senki Shurato and Ronin Warriors. In creating this set of works, The creator used computer drawing tools in Adobe Illustrator Cs6 to be compatible with the present day, including when the finished work can be appropriately extended to create in other contexts.

Keywords: character designs Himmapan creature

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ภาพจินตนาการเกี่ยวกับสัตว์ในตำนานมีปรากฏให้เห็นผ่านผลงานศิลปกรรมมาตั้งแต่สมัยอดีต เช่น อารยธรรมอียิปต์โบราณก็ปรากฏ สฟิงซ์ สัตว์ผสมระหว่างสิงโตกับมนุษย์ ต่อมาในยุคกรีก-โรมัน ก็ปรากฏสัตว์ในตำนานที่โดดเด่นและเป็นที่ยอมรับ อาทิ ม้าเปกาซัส กริฟฟอน ฯลฯ ซึ่งสรรพสัตว์ในตำนานต่าง ๆ เหล่านี้เองถือเป็นหลักฐานสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการอันไร้ขอบเขตของมนุษย์

ตามความเชื่อของศาสนาพุทธและฮินดูเอง ก็ปรากฏสัตว์วิเศษหรือสัตว์ในตำนานเช่นเดียวกัน ซึ่งสรรพสัตว์เหล่านั้นมีถิ่นที่อยู่ในป่าตามวรรณคดี และความเชื่อในเรื่องไตรภูมิ ซึ่งเรียกว่า “ป่าหิมพานต์” อันเป็นสถานที่ซึ่งมนุษย์และสิ่งมีชีวิตไม่สามารถเข้าไปอยู่อาศัยได้ ด้วยเหตุที่เป็นภูเขาสูงและหนาวเย็น ดังนั้นจึงมีเพียงนักบวช นักพรต ผู้วิเศษ และสัตว์ต่าง ๆ ที่เป็นสัตว์พิสดาร หรือที่เรียกว่า สัตว์หิมพานต์นั่นเอง (ปรีชา เถาทอง, 2548: 23)

“ป่าหิมพานต์” ตามตำนานกล่าวไว้ว่า เป็นดินแดนวิเศษที่อยู่บริเวณทิศเหนือของชมพูทวีป ซึ่งมนุษย์ธรรมดา ไม่สามารถจะมองเห็นหรือสัมผัสได้ ความวิจิตรพิสดาร ที่กล่าวถึง ป่าหิมพานต์ในชาดก หรือวรรณกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นลักษณะของป่า ภูมิประเทศ หรือเหล่าสรรพสัตว์ในป่าหิมพานต์ ล้วนเกิดขึ้นจากจินตนาการของมนุษย์ทั้งสิ้น ครั้งโบราณกาลเมื่อพระมหากษัตริย์เสด็จสวรรคต ก็จะไปเสด็จสู่เทวาลัยสถาน ณ เขาพระสุเมรุ จึงมีการสร้างพระเมรุเพื่อประกอบพระราชพิธี ความหมายของเขาพระสุเมรุและพระเมรุ คือสิ่งเดียวกัน เมื่อสร้างพระเมรุไว้ตรงกลางก็จะต้อง สร้างคตไว้รอบ ๆ พระเมรุด้วยคต ที่กล่าวนั้น คือ เขาสัตตบริภัณฑ์ที่ล้อมรอบเขาพระสุเมรุ ซึ่งประกอบไปด้วย เขายุคนธร เขาอิสินธร เขาการวิก เขาสุทสนะ เขาเนมินธร เขาวินตก และเขาอัสสกันณ ด้วยเหตุที่ว่าเขาพระสุเมรุถูกล้อมรอบด้วยเขาทั้งเจ็ดนี้ จึงทำให้บริเวณเขา

พระสุเมรุเป็นป่า และมีสรรพสัตว์อยู่มากมาย เกิดการสร้างสัตว์สมมุตินานาพันธุ์ขึ้น เพื่อร่วมขบวนแห่พระบรมศพไปสู่เขาพระสุเมรุ ด้วยเหตุนี้ทั้งสัตว์จตุบาทและทวิบาทจึงถูกเสกสรรปั้นแต่งขึ้น พร้อมการสร้างบุษบกไว้บนหลังของสัตว์หิมพานต์เหล่านั้น เพื่อรองรับไทยทานสำหรับถวายพระสงฆ์ที่พระเมรุ ช่างโบราณของไทยประดิษฐ์ขึ้นจากจินตนาการเพื่อให้สวยงามผิดแปลกจากสัตว์ธรรมดา เพื่อให้สมกับเป็นสัตว์ในป่าหิมพานต์ซึ่งมีความพิสดารลึกลับซับซ้อนเท่านั้น เช่น หงส์ พญาครุฑ พญานาค แต่ต่อมาได้มีการประดิษฐ์พลิกแพลงให้มีรูปร่างแปลกประหลาดยิ่งขึ้น (เศรษฐมนตร์ กาญจนกุล, 2541) ด้วยเสน่ห์ และจินตนาการความแปลกประหลาดของสัตว์ในป่าหิมพานต์นี้ ผนวกกับความสนใจส่วนตัวที่มีต่อการออกแบบคาแรคเตอร์ดีไซน์ จึงเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้สร้างสรรค์มีความสนใจที่จะสร้างผลงานออกแบบคาแรคเตอร์ดีไซน์จากสัตว์หิมพานต์ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อเป็นแนวทางในการต่อยอดสู่งานออกแบบลักษณะอื่นต่อไป

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสัตว์หิมพานต์ของไทยซึ่งในที่นี่จะคัดเลือกเฉพาะ “พยัคฆ์เวทไทย”
2. เพื่อออกแบบคาแรคเตอร์ดีไซน์สัตว์หิมพานต์ในภาพลักษณ์ใหม่ด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก จำนวน 1 ผลงาน

3. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1 ทฤษฎีสัญญะหรือรหัสทางวัฒนธรรม (Cultural Code) เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมต่าง ๆ เช่น เทศกาลต่าง ๆ การละเล่น ประเพณี การบริโภค การแต่งกาย สถานที่ สัญลักษณ์ เป็นต้น ซึ่งรหัสแบบ Cultural Code นี้ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษา วิเคราะห์ การออกแบบหรือประกอบสร้างเป็นบุคลิกลักษณะตัวแสดง ในส่วนของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย (Costume) ต่าง ๆ อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) และการแสดงต่าง ๆ และภาพฉากหลัง (Background) (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2556: 62)

3.2 ทฤษฎีส่วนประกอบของศิลปะและการออกแบบ (The Element of Arts and Design) หมายถึงปัจจัยพื้นฐานต่าง ๆ ทางศิลปะและการออกแบบ เช่น เส้น สี รูปร่าง รูปทรงต่าง ๆ นั้นมีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมาย และสามารถสื่อสารผ่านการมองเห็น การรับรู้ และความรู้สึกได้โดยเมื่อนำปัจจัยต่าง ๆ มาประกอบ หรือจัดองค์ประกอบโครงสร้างเป็นภาพ คาแรคเตอร์ หรือภาพบุคลิกลักษณะตัวแสดงในลักษณะต่าง ๆ ก็จะสามารถที่จะเกิดการสื่อสารความหมายที่แตกต่างออกไปได้ โดยในการออกแบบบุคลิกลักษณะตัวแสดง (Character Design) นั้น ปัจจัยหรือองค์ประกอบทางศิลปะและการออกแบบต่าง ๆ ถูกนำมาใช้ในการประกอบสร้างเป็นรหัสภาพได้ (นิพนธ์ คุณารักษ์, 2556: 54)

4. กระบวนการในการสร้างสรรค์

1. เลือกสัตว์หิมพานต์ที่สนใจ นำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ซึ่งในที่นี้ ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกพยัคฆ์เวทไทย เพราะเป็นตัวละครที่มีความน่าสนใจ เป็นสัตว์หิมพานต์ที่มีส่วนผสมของสัตว์ 3 ชนิด คือ หัวเป็นเสือ ลำตัวเป็นครุฑ และมีหางแบบหงส์ ซึ่งสัตว์ทั้ง 3 ชนิดล้วนเป็นสัญลักษณ์ของพลังและอำนาจ (ภาพที่ 1)



ภาพที่ 1 ภาพวาดต้นฉบับของพยัคฆ์เวเนโต



ภาพที่ 2 ส่วนผสมของสัตว์ 3 ชนิด

- สืบค้นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร พยัคฆ์เวเนโต ซึ่งได้แก่ ภาพเสือโคร่ง ครุฑ หงส์จากหนังสือสิ่งพิมพ์ และสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้ประกอบเป็นข้อมูลอ้างอิง (Reference) ในการสร้างสรรค์
- กำหนดขอบเขตการสร้างสรรคทั้งกระบวนการ ซึ่งในที่นี้จะใช้โปรแกรมกราฟิก Adobe Illustrator CS6 ผลงานแนวตั้งขนาด A2 รูปแบบจะใช้ลักษณะคำอธิบายเกี่ยวกับส่วนผสมของสัตว์ 3 ชนิดเป็นแนวทางเบื้องต้น ซึ่งข้าพเจ้าจะตีความสัตว์หิมพานต์ชนิดนี้เสียใหม่ตามความคิดและจินตนาการส่วนตัว
- ร่างภาพด้วยดินสอสีบนกระดาษ เพื่อค้นหาสัดส่วนและทิศทาง (ภาพที่ 3)



ภาพที่ 3 ภาพร่างตัวละครด้วยดินสอ



ภาพที่ 4 วาดด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์

- นำภาพร่างไปวาดในคอมพิวเตอร์ ใช้วิธีการถ่ายภาพและนำไปเปิดในโปรแกรม Ai โดยนำภาพร่างที่ถ่ายภาพเอาไว้ใช้เป็นภาพต้นแบบ โดยจะสร้างเป็นเลเยอร์ที่อยู่ด้านล่างสุดและล็อก (Lock) เอาไว้ในขั้นตอนการวาดเส้นนั้น จะเริ่มวาดลายเส้นรอบนอกของตัวละครด้วยเครื่องมือ Pen Tool โดยจะแยกส่วนประกอบต่าง ๆ ของตัวละครแบ่งออกตามเลเยอร์ (Layer) พร้อมตั้งชื่อเลเยอร์ เช่น แขนซ้าย ขาขวา หัว เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อให้ง่ายในการทำงาน และสะดวกในการลงสีและแก้ไขในภายหลัง ซึ่งในการลงเส้นส่วนประกอบต่าง ๆ จะเลือกใช้สีที่มีความแตกต่างกัน เพราะขณะทำงานจะให้แสดงผลเพียงเส้น (Stroke) และปิดส่วนพื้น (Fill) ไว้ โดยเลือก (Selection) ส่วนต่าง ๆ ทั้งหมด แล้วเพิ่มสีพื้น (Fill) ซึ่งในที่นี้จะใช้สีขาว

ก่อนหน้าที่จะลงสีพื้นนั้นเส้นต่าง ๆ จะมีการซ้อนทับกันแต่เมื่อลงสีพื้นไปแล้วจะทำให้มองเห็นส่วนต่าง ๆ ได้ เข้าใจง่ายมากขึ้น (ภาพที่ 4)

6. เมื่อได้ลายเส้นที่สมบูรณ์แล้ว จึงเริ่มลงสี (Fill) ในตัวละคร ซึ่งโครงสร้างของตัวละครจะใช้สีพื้นตัว 2 สี คือ เหลืองแก่ + ปีกเขียว ซึ่งเป็นคู่สีที่ปรากฏจากเอกสารของนายเกริน ศิลป์เพชร ที่คัดลอกจากสมุดข่อยโบราณของช่างครู (พัฒนาเวช วิริยะมานพ, 2521: 14-15) เพื่อให้สีพื้นของตัวละครมีกลิ่นอายของความเป็นไทย ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำเอาเฉดสีไทยโทน ซึ่งคิดค้นโดย ดร.ไพโรจน์ พิทยเมธี มาใช้ โดยการนำมาติดตั้งใน Library Menu >Swatch color เพื่อความสะดวกในการทำงาน

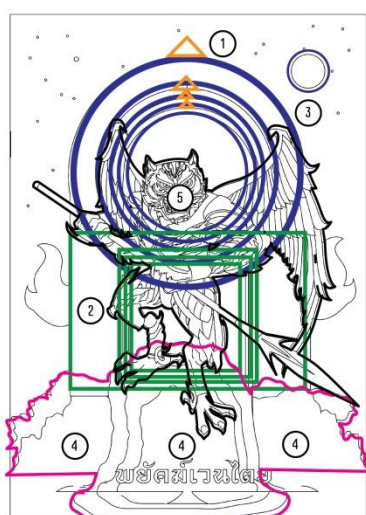
7. ส่วนท้ายสุดคือการวาดฉากหลัง โดยลงสีส่วนรวมไปก่อน และลงโครงสร้างหลักซึ่งเป็นช่องประตู เบื้องหน้าสร้างระยะด้วยรูปไข่คั่นหน้าและหลัง รวมทั้งเพิ่มส่วนประกอบย่อย คือ พระจันทร์ ดวงดาว และตัวอักษร Font KOHO Thailandia™ Bold ซึ่งเป็นแบบอักษรที่สื่อความเป็นไทยแนวสากลอย่างชัดเจน

5. การวิเคราะห์ผลงาน

5.1 ส่วนประกอบของศิลปะ (Element of Art)

5.1.1 วิเคราะห์รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) 1.รูปร่างและรูปทรงเรขาคณิต มีรูปสามเหลี่ยม 4 ขนาดที่วางซ้อนทับกัน หมายเลข 1 รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า และรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส หมายเลข 2 รูปวงกลม หมายเลข 3 รูปร่าง-รูปทรงธรรมชาติ คือ รูปของสัตว์หิมพานต์ พญาคัมภีร์เวท หมายเลข 5 รูปร่างรูปทรงอิสระ ซึ่งเป็นฉากหลัง หมายเลข 4 (ภาพที่ 5)

5.1.2 วิเคราะห์น้ำหนัก (Value) 1.น้ำหนักอ่อน (Tint) รูปทรงของตัวละครพญาคัมภีร์เวท (หมายเลข 1) 2.น้ำหนักกลาง (Tone) พื้นที่ของไข่คั่นที่ตัวละครเหยียบ รูปทรงของกรอบซุ้มประตูรอบตัวละคร (หมายเลข 2) 3. น้ำหนักเข้ม (Shade) พื้นที่ซึ่งเป็นเงามืดภายในซุ้มประตู (หมายเลข 3) (ภาพที่ 6)



ภาพที่ 5 วิเคราะห์รูปร่างและรูปทรง



ภาพที่ 6 วิเคราะห์น้ำหนัก

5.1.3 วิเคราะห์สี (Color) ใช้สีไทยโทน (Thaitone) Tongon T410 Din T7060 Khiaonamlai T4230 KemkhapT5090 มีพื้นที่สีโทนอุ่น (Warm Tone) 25 % ปรากฏบนตัวละครส่วนใบหน้า ลำตัว แขน และขา สีโทนเย็น (Cool Tone) 75 % ในพื้นที่ของเครื่องแต่งกาย ปีก และฉากหลัง (ภาพที่ 7)



ภาพที่ 7 วิเคราะห์สี

5.2 หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ (Principle of Art)

5.2.1 วิเคราะห์จังหวะและทิศทาง ทิศทางหลักในภาพจะเป็นเส้นหยักฟันปลาเริ่มจากจุดแรก คือ พระจันทร์ด้านขวาบน และไล่ไปยังปลายของอาวุธไล่ต่อเนื่องไปถึงส่วนปลายแหลมของหอก และพุ่งลงไปด้านล่างของโชดหิน (ภาพที่ 8)

5.2.2 วิเคราะห์ดุลยภาพ (Balance) ดุลยภาพของภาพเป็นแบบอสมมาตร ซ้ายขวาสองข้างไม่เท่ากัน (Asymmetrical Balance) (ภาพที่ 9)



ภาพที่ 8 วิเคราะห์จังหวะและทิศทาง



ภาพที่ 9 วิเคราะห์ดุลยภาพ

5.2.3 วิเคราะห์จังหวะและความเคลื่อนไหว (Rythm and Movement) จังหวะและความเคลื่อนไหวมีลักษณะหมุนวนในบริเวณโครงสร้างของรูปซุ้มประตู ภายในประตูจะเคลื่อนไหวแผ่อกโดยรอบ บริเวณศีรษะของตัวละคร และจะมีทิศทางเคลื่อนไหวเฉียงลงมาทางด้านล่างขวาตามทิศทางของหอก ส่วนพื้นด้านล่างทิศทางเคลื่อนไหวจะแผ่กระจายออกสู่บริเวณด้านล่าง (ภาพที่ 10)



ภาพที่ 10 วิเคราะห์จังหวะและความเคลื่อนไหว

6. สรุป

การออกแบบคาแรคเตอร์ดีไซน์จากสัตว์หิมพานต์ครั้งนี้ เป็นการทดลองสร้างผลงานตามแนวความคิด เรื่องการนำสัตว์หิมพานต์มาสร้างสรรค์ในภาพลักษณ์ใหม่ แม้จะเป็นการทดลองสร้างสรรค์ผลงานจากตัวละคร เพียงตัวเดียวจากสัตว์หิมพานต์กว่าร้อยตัว แต่ก็ทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดแนวทาง และองค์ความรู้สำคัญ อันสามารถที่จะนำไปสู่การสร้างสรรคงานผลงานออกแบบคาแรคเตอร์สำหรับตัวละครอื่น ๆ ต่อไป ในชุด สัตว์หิมพานต์ ซึ่งแนวทางดังกล่าวนี้นับได้ว่าเป็นการนำภูมิปัญญาอันล้ำค่าของไทยมาสืบสาน รักษา และต่อยอดสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มทางวัฒนธรรมในอนาคตได้ต่อไปอย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2556) *การออกแบบบุคลิกลักษณะเพื่อผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน ประเภทนิยาย*
วิทยาศาสตร์ด้วยทฤษฎีสัญศาสตร์. กรุงเทพฯ: วิทยานิพนธ์หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์
 บัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปรีชา เกาทอง. (2548). *ป่าหิมพานต์ตามพระราชเสาวนีย์*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง.
- พัฒนเวช วิริยะมานพ. (2521). *ปฏิทินบริษัทสายการบินไทย ชุด สัตว์หิมพานต์*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปะศิลป์
 คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เศรษฐมนันตร์ กาญจนกุล. (2541). *เส้นสายลายไทย*. กรุงเทพฯ: สุขภาพใจ.

เยียวยาสภาพจิตใจ

Healing of mind

นายพศิน เวียงแก้ว

Mr.Pasin Viengkaew

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี อ.เมืองอุดรธานี จ.อุดรธานี

pasinviengkaew@gmail.com

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ผลงานชุดเยียวยาสภาพจิตใจนี้ สะท้อนสภาพจิตใจผู้สร้างสรรค์ที่ได้รับผลกระทบจากการสูญเสียความสัมพันธ์จากคู่รัก มีเพียงดนตรีบำบัดและการวาดภาพที่ช่วยคลายความทุกข์ ผู้สร้างสรรค์เปลี่ยนทำนองและอารมณ์เป็นสีและรูปร่างรูปทรงในภาพ ซึ่งเป็นการเยียวยาระหว่างการทำงานให้ลืมเรื่องราวร้ายที่ผ่านเข้ามา

ผลจากการสร้างสรรค์พบว่า สิ่งเรามีผลกระทบต่อรูปแบบของงานและอารมณ์ของตัวผู้สร้างสรรค์ สีสัน กระตุ้นทิศทางอารมณ์ที่แตกต่างไปจากการวาดเส้นสีโทนเดียว การลดทอนรูปทรงให้เหลือน้อยทำให้ง่ายขึ้นต่อการตีความให้อยู่ในขอบเขต สัญลักษณ์ที่ใช้สื่อความหมายชุดนี้ ได้แก่ ตัวละครเล่นกีตาร์แทนตัวผู้สร้างสรรค์ที่กำลังดันเพลงเพื่อเยียวยาจิตใจจากความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนไป ผ่านสีบรรยากาศ ที่วางอันเคว้งคว้างช่วยเติมแต่งอารมณ์ ตัวประกอบแทนเพื่อนที่คอยปลอบประโลมจิตใจ หมอกควันและฟองอากาศเปรียบเสมือนความสัมพันธ์ที่กำลังลอยหายไปใ้อากาศอย่างไร้จุดหมายปลายทาง พื้นระนาบตัดเหลี่ยมดิ่งลึกแสดงสภาวะล่อหลอกให้ลงสู่ความเศร้าหมองในจิตใจ แต่ทว่าผู้สร้างสรรค์ผ่านพ้นจุดนั้นมาได้ด้วยภาพวาดสีกับเสียงดนตรี

คำสำคัญ : เยียวยา, สภาพจิตใจ

Abstract

The healing of mind is my mind reflecting for losing her loved, but there is only music and drawing art for help me to this relieve distress. So I changed the melody and my mood into the color and shape on my creative artworks. Which the all of this is a remedy during work it made me forgot the bad things.

The creative arts work result that the stimulus affected my arts work and feeling, the color arousing my feeling that different from drawing the one line tone. Cutting a few shapes that make it easier to interpret concepts. The symbolic meaning of this arts word is a guitarist is me, who is singing a song to healing the mind for someone changed relationship and through the atmosphere colors, the floating space to help enhance the feeling. Junior artists are my friends who comforting me in my dark day. Smoke and air bubbles are like my relationship floating disappearance into thin air and the plane cut deep into a square, it showed that my mind deep down into the sorrow feeling. However I had passed through this bad situation with color painting and music.

Keywords : Healing, Mind

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

สืบเนื่องจากผลงานชุด “รูปทรงของจิตภาพจากอารมณ์ความรู้สึกซึมซาบแห่งท่วงทำนอง” ที่นำเสนอในการประชุมวิชาการและเสนอผลงานวิจัยและสร้างสรรค์ระดับชาติและนานาชาติ “ศิลปการวิจัยและสร้างสรรค์ ครั้งที่ 9” ได้แรงบันดาลใจจากการบำบัดอารมณ์ทางดนตรีและสิ่งเร้าต่างๆในชีวิตประจำวัน ผลการสร้างสรรค์ได้รูปแบบงานวาดเส้นสีโทนเดียว มีรูปทรงที่หลากหลายในการสื่ออารมณ์ เนื่องมาจากผู้สร้างสรรค์ใช้สิ่งเร้าต่าง ๆ ที่เข้ามาแต่ละวันผนวกกับการตีความเสียงจากทำนองเพลงให้เป็นองค์ประกอบในภาพ ดังนั้นเพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่จากแรงบันดาลใจที่กล่าวมา ผู้สร้างสรรค์จึงเปลี่ยนวิธีการนำเสนอเป็นรูปแบบจิตรกรรมสีอะคริลิกและมีการควบคุมสิ่งเร้าแบบเฉพาะเจาะจงให้สื่ออารมณ์กระชับชัดเจน สิ่งเร้านี้คือทำนองเพลงและผลกระทบจากการสูญเสียความสัมพันธ์จากคนรัก

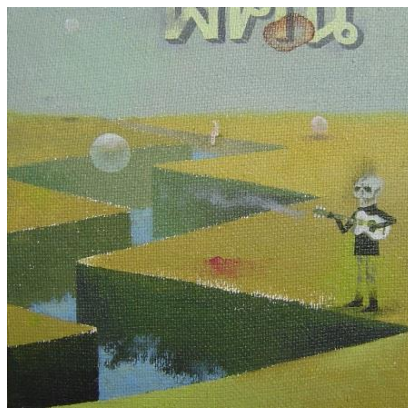
2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ดนตรีบำบัดเป็นวิธีการหนึ่งที่ทั่วโลกใช้รักษาอาการป่วยทางจิตในเบื้องต้น โดยแยกประเภทการรักษาตามอาการของผู้ป่วย ยกตัวอย่างง่ายๆ เมื่อคุณฟังเพลงที่ชอบคุณจะรู้สึกดี เพลงที่คุณไม่เคยฟังอาจจะชอบหรือไม่ชอบก็ได้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์การฟัง ที่สำคัญต้องควบคุมเรื่องทำนองเพลงและระดับเสียงให้เหมาะสมกับโอกาสและความต้องการของผู้ฟังในตอนนั้นด้วย มีศิลปินหลายคนที่ใช้เพลงเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการทำงาน รวมถึงอาชีพอื่นๆอีกมากมายที่ใช้ดนตรีบำบัดเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ของตัวเองในการใช้ชีวิตในรูปแบบต่างๆ

การทำงานในแนวเพื่อฝัน ศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ เป็นการแสดงอารมณ์จากจิตใต้สำนึกอย่างตรงไปตรงมาจากผลกระทบของสิ่งเร้าต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาในช่วงชีวิต ภาพนึ้ฝัน ภาพในความฝัน หรือการบิดเบือนภาพจริง นั้นเพื่อทำให้เกิดความรู้สึกใหม่ รูปแบบใหม่ ที่ต่อต้านจิตสำนึก จิตไร้สำนึกจะแสดงออกมาอย่างบริสุทธิ์ ซึ่งแสดงออกถึงจินตนาการในตัวตนอย่างแท้จริงโดยมีจิตสำนึกคอยควบคุมยับยั้งไม่ให้เกิดเลย

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

ศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลเอกสาร วิเคราะห์ คิดค้นหาสัญลักษณ์เพื่อนำมาประกอบใช้ในการสร้างสรรค์ เตรียมอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ เปิดเพลงที่ช่วยในการบำบัดอารมณ์ เน้นแนวเพลงโปรเกรสซีฟเพื่อเสริมจินตนาการและผ่อนคลายอารมณ์ จากนั้นสร้างสรรค์ผลงานด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบจากจิตไร้สำนึกในแบบออโตเมติกที่ควบคุมโดยสิ่งเร้าจากทำนองเพลงและผลกระทบทางด้านจิตใจ และจบงานด้วยความพึงพอใจจากการสรุปผลด้านการวิเคราะห์ส่วนต่าง ๆ ทั้งหมดในองค์ประกอบและเนื้อหาของภาพจนได้รูปแบบงานในแบบเซอร์เรียลลิสม์ที่มีลักษณะเฉพาะตัว



ภาพที่ 1 ชื่อภาพ รักห่างหายเหมือนตายจาก (Long-lost love like a dead)

เทคนิค สีอะคริลิกบนผ้าใบ

ขนาด 30 X 30 ซม.

ปี พ.ศ. 2562

แนวคิด เมื่อคู่รักไกลห่างกัน เนิ่นนานไปความจืดจางจึงมาเยือน เสมือนร่างที่ไร้วิญญาณ ฉะนั้นต้องผ่านพ้นความรู้สึกเลวร้ายแบบนี้ไปให้ได้



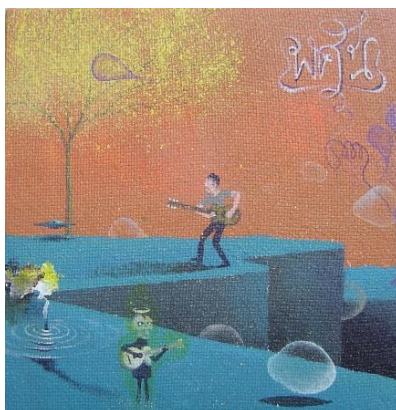
ภาพที่ 2 ชื่อภาพ หลงเหลือไว้แต่ความทรงจำที่ดี (Good memories remain)

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด 30 X 30 ซม.

ปี พ.ศ. 2562

แนวคิด ถึงแม้ความสัมพันธ์ของเราจะเปลี่ยนไป แต่ยังคงมีเรื่องดี ๆ ที่ฉันจะเก็บมันไว้ในความทรงจำ หวังว่าความเจ็บช้ำนั้นจะค่อย ๆ หลุดลงไปตามกาลเวลาที่เวียนผ่าน



ภาพที่ 3 ชื่อภาพ ไม่มีเธอฉันยังมีเสียงและเพื่อนของฉัน (Without you I still have songs and my friends)

เทคนิค สีอะคริลิคบนผ้าใบ

ขนาด 30 X 30 ซม.

ปี พ.ศ. 2562

แนวคิด ฉันต้องอยู่ได้เมื่อไม่มีเธอ ฉันยังมีเสียงเพลง ฉันยังมีเพื่อน ๆ ในจินตนาการของฉันที่คอยปลอบประโลมจิตใจฉันให้ความทุกข์นั้นผ่านพ้นไป

4. การวิเคราะห์ผลงาน

วิเคราะห์ข้อมูลการบำบัดด้วยเสียง (เพลงร็อค) ช่วยกระตุ้นให้การทำงานราบรื่นและส่งผลดีต่อจิตใจ การใช้แนวคิดของลัทธิเซอร์เรียลลิสม์หมายถึงการทำงานจากจิตใต้สำนึก เพื่อฝัน โดยมีอารมณ์ขณะนั้นเป็นตัวสร้างภาพนึกคิดภายใน ทำให้ภาพมีลักษณะผิดแปลกไปจากธรรมชาติแวดล้อมจริง การลดหลั่นรูปร่างรูปทรงสี ให้เกิดมิติ ควบคุมจังหวะ การซ้ำและทิศทางจากความรู้สึก คัดกรองสิ่งเร้าที่ต้องการ สรุปลงจนได้วิธีการสร้างสรรค์ รูปแบบของงาน ชื่อเรื่องและเนื้อหาในภาพแต่ละชิ้น ความต่อเนื่องของการสื่ออารมณ์ความรู้สึกจากการใช้สัญลักษณ์รูปทรงหลักในแต่ละภาพ การเลือกใช้สีตามความรู้สึกให้คล้ายตามไปกับอารมณ์และความหมาย การคิดค้นหาสัญลักษณ์คนเล่นกีตาร์แทนตัวผู้สร้างสรรค์กับสภาวะจิตใจที่เกิดขึ้น ตัวประกอบแทนเพื่อนคลายความเศร้า ฟองอากาศและหมอกควันแทนความไม่แน่นอนไร้จุดหมาย ตัวหนังสือเป็นชื่อผู้สร้างสรรค์แสดงความเป็นตัวตน และพื้นระนาบเหลี่ยมตั้งลึกคอยล่อหลอกให้ตกลงไปในเหวลึกของความหมองเศร้า

เพลง ลัทธิ อารมณ์ องค์ประกอบ จินตนาการของสัญลักษณ์ที่กล่าวมา เพื่อสื่อความหมายให้สอดคล้องกับเรื่องที่ต้องการสร้างสรรค์

5. สรุป

สิ่งเร้ามีผลต่อรูปแบบของงานและอารมณ์ของผู้สร้างสรรค์ การใช้ดนตรีบำบัดควบคู่กับการทำงานศิลปะช่วยผ่อนคลายความทุกข์และเสริมสร้างจินตนาการได้ ด้วยตัวของศิลปะเองนั้นยังมีส่วนช่วยขัดเกลาสติปัญญาของมนุษย์ที่พบเห็นให้มีความเป็นคนไม่มากก็น้อย นอกจากนี้กระบวนการสร้างสรรค์งานสามารถนำไปต่อยอดโดยใช้เทคนิคอื่น ๆ หรือนำกระบวนการไปประยุกต์ใช้บำบัดให้กับผู้สูงอายุและเด็ก ๆ เพื่อเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกายและสมอง และด้วยสิ่งเร้าที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา มีผลให้งานสร้างสรรค์เปลี่ยนรูปแบบใหม่ ๆ ได้อีกมากมาย

เอกสารอ้างอิง

ชลุค นิมเสมอ. (2557). *องค์ประกอบของศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: อมรินทร์.

ดรุณี นาทะสิริ. (2551). การบำบัดโดยการแสดงออก. ใน. *นี่คืองานสังคมสงเคราะห์วิชาชีพ*. โสภณ พร โชคชัย. กรุงเทพฯ: ส.วีรัชการพิมพ์.

บรรณานุกรม. (2562). *Thru Air on Key Strings นิทรรศการศิลปะแห่งเสียงของนักดนตรีผู้หลงรักศิลปะ*.

สืบค้น 9 พฤศจิกายน 2562, จาก https://www.matichonweekly.com/column/article_244161

Brian Morris. (2017). *ดนตรี เสียงเพลงช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์*. สืบค้น 15 ตุลาคม 2562,

จาก <http://thaimusicfest.com/>

Eyedropper Fill. (2562). *เห็นเสียง ได้ยินภาพ หย่อนกลิ่นลงบนบทเพลง ในนิทรรศการ AUDIO*

ARCHITECTURE. สืบค้น 10 ตุลาคม 2562, จาก <https://www.the101.world/audio-architecture/>

- _____. (2017). *ดนตรีบำบัด ตัวช่วยในการผ่อนคลาย*. สืบค้น 15 ตุลาคม 2562, จาก <http://thaimusicfest.com/>
- Judith A. Rubin. (1999). *Art therapy: an introduction*. New York: Psychology press.
- Matthew, G. (2014). *Dada & Surrealism*. Bangkok: The Great Fine Art.
- Piración. (2017, December 23). *FRANK ZAPPA - WAKA JAWAKA 1972 COMPLETO/FULL* : October 2019 [Video file]. https://www.youtube.com/watch?v=6SE_pO8jGag&t=1092s
- South Side Of The Sky. (2017, August 17). *Yes - Yessongs (Full Album - 1973)* : October

การออกแบบภาพประกอบราศีปีจอ
“คูกู ดิฮาร์” สำหรับการสื่อสารภายในองค์กรบริษัท กสท. โทรคมนาคม จำกัด
“Kukur Tihar” Zodiac Illustration Design for Internal Public Relation, CAT
Telecom Public Company Limited

ปฏิบัติ ปรียาวงศากุล

Patibut Preeyawongsakul

หลักสูตรเทคโนโลยีมีเดียและแอนิเมชัน สำนักสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

222 ต.ไทยบุรี อ.ท่าศาลา จ.นครศรีธรรมราช

padibut@gmail.com

บทคัดย่อ

งานชิ้นนี้เป็นหนึ่งในสิบสองชิ้นของภาพประกอบสมุดบันทึก เป็นของที่ระลึกประจำปีของบริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด เป็นรัฐวิสาหกิจ ในสังกัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยทำงานร่วมกับ คณะทำงานจากบริษัท Laugh a Lot X Riders โดยบทความชิ้นนี้จะพูดถึงขั้นตอนการทำงานและบทวิเคราะห์ของ “คูกู ดิฮาร์” ซึ่งเป็นการศึกษาวัฒนธรรมประเพณีของประเทศเนปาลมาออกแบบเป็น ภาพประกอบ เช่น รูปแบบภาพจิตรกรรม Thangka และ รูปแบบภาพจิตรกรรม Mithila โดยบทความจะ อธิบายการวางองค์ประกอบภาพ การจัดลำดับของขนาด-รูปทรงของวัตถุ และการวางโครงสร้างเส้นนำสายตา จากองค์ประกอบสิ่งแวดล้อมของสังคมและวัฒนธรรมของประเทศเนปาล

ปัจจุบันชิ้นงานดังกล่าวเสร็จสมบูรณ์ ผ่านการตรวจสอบและรับรองจากคณะทำงานด้านการสื่อสาร ภายในองค์กรของ กสท.และได้นำไปผลิตและแจกจ่ายจำนวน 10,000 ชิ้น บนสมุดบันทึกประจำปี พ.ศ.2563 ของ กสท.

คำสำคัญ : คูกู ดิฮาร์, การวาดรูปบนระบบดิจิทัล, การออกแบบภาพประกอบ

Abstract

This artwork is one of the twelve illustrations for CAT Telecom Internal Public Relation's planner books. CAT Telecom Public Company Limited is the company the state-owned company that runs Thailand's international telecommunications infrastructure. This artwork was cooperated with Laugh a Lot X Riders agency. This article focuses on the process and analysis of "Kukur Tihar" as it was the artwork that rendered from Nepal's culture representation such as, Thangka art style, Mithila art style. This article also describe the composition of the design elements, lines of sight, that constructed by the environments and cultures in Nepal.

At present, this artwork was finished and approved by the CAT Telecom's board of Internal Public Relation. The artwork was published for 10,000 copies and used on the CAT Telecom's 2020 planner books.

Keywords: Kukur Tihar, Digital Painting, Illustration

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

งานชิ้นนี้เป็นหนึ่งใน 12 ของภาพประกอบสมุดบันทึก ซึ่งจัดทำเป็นสมุดที่ระลึกประจำปีของบริษัท กสท โทรคมนาคม จำกัด เป็นรัฐวิสาหกิจ ในสังกัดกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม โดยทำงานร่วมกับผู้กำกับศิลป์จากบริษัท Laugh a Lot X Riders โดยสองฝ่ายนี้มีหน้าที่ในการกำหนดกรอบของงานและตรวจประเมินเท่านั้น

กรอบแนวคิดของภาพประกอบชุดนี้คือการใช้ลักษณะแบบตะวันออกเข้ามาเป็นตัวเชื่อมโยงกับสมุดบันทึกส่วนบุคคล ทำให้ผู้ใช้มีความรู้สึกมีส่วนร่วมมากขึ้น เพราะชาวเอเชียโดยเฉพาะชาวไทยจะมีความผูกพันกับ โชคชะตาราศี ในส่วนของตัวภาพประกอบนั้น โจทย์ที่ตั้งขึ้นเพิ่มจากการประชุมกับผู้ว่าจ้างและคณะทำงาน ควรมีลูกเล่นที่แต่ละอันควรมีกลิ่นอายของสารสนเทศศาสตร์ อันเป็นหัวใจขององค์กรนี้

ผู้วาดมีหน้าที่ในการออกแบบภาพประกอบได้อย่างอิสระ ภายใต้แนวคิดดังกล่าว

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในขั้นนี้ ผู้วาดรับผิดชอบงานภาพประกอบของปีจอ หรือสุนัข

ปีจอจะมีลักษณะของความเป็นมิตร รักสนุก และซื่อสัตย์ ผู้วาดได้ค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทบาทของสุนัขในวัฒนธรรมตะวันออก พบว่าประเพณีระดับชาติที่เกี่ยวกับสุนัขคือ เทศกาลคูกู ดิฮาร์ (Kukur Tihar) ของประเทศเนปาล

คูกู ดิฮาร์ เป็นเทศกาลขอบคุณสุนัขในฐานะเพื่อนที่ดี และผู้รับใช้ที่ซื่อสัตย์ของมนุษย์ สุนัขจะได้รับการแต้มฝุ่นสี Tikka สีแดงที่หน้าผากเพื่อความเป็นสิริมงคล และมีการให้อาหารปรุงสุก นม ขนม โปรยกليب

ดาวเรืองให้แก่สุนัข เป็นประเพณีที่ปฏิบัติกันทั่วประเทศ (Shradha, 2019) โดยเฉพาะหน่วยงานที่ใช้สุนัขร่วมปฏิบัติกรด้วย เช่น ทหาร ตำรวจ และหน่วยงานด้านความปลอดภัย

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

ขั้นตอนการทำงาน จะเป็นวงรอบการตรวจความก้าวหน้า 4 รอบ ได้แก่

3.1 การเลือกแบบร่าง แต่ละแบบร่างแสดงถึงความแตกต่างของแนวคิด

3.2 การทำงานแบบร่างสี และการปรับเปลี่ยนก่อนลงมือทำผลงานจริง

3.3 ผลงานสุดท้าย และปรับแต่งแก้ไข

ในการทำงานแต่ละรอบนั้น ผู้เขียนจะเป็นผู้ทำงานเองทั้งหมดแต่เพียงผู้เดียว ยกเว้นการตรวจประเมินงานหลังจบขั้นตอน ซึ่งเป็นการประชุมระหว่างคณะทำงานและองค์กรผู้ว่าจ้าง

3.1 การเลือกแบบร่าง

ผู้วาดได้ร่างภาพสุนัขในเทศกาลดังกล่าวเป็นหลัก โดยเริ่มจาก Thumbnail Sketch สามแบบ



ภาพที่ 1 : รูปแบบ Thumbnail Sketch ทั้ง 3 แบบ

แบบที่ 1. การใช้รูปแบบงานเขียนภาพมันดาล่า แทนภาพตัวสุนัข เพราะเป็นคุณุ ดิฮาร์เป็นวันที่บูชาสุนัข เลยจะใช้ภาพสุนัขมาบอกเล่าเรื่องราวกลางมันดาล่า ที่ปกติจะเรื่องของเทพ ประกอบกับเรื่องราวของเนपाल

แบบที่ 2.บอกเล่าเรื่องราวชีวิตประจำวัน ของชาวบ้านในเนपाल ว่าด้วยการทำเกษตรกรรม และหาฝืน โดยมีสุนัขประกอบฉาก และใช้โทรศัพท์มือถือถือในการติดต่อ

แบบที่ 3.รูปลูกหมาในงานคุณุ ดิฮาร์ จัดวางให้คล้ายกับการดูคลิปสัตว์ใน youtube หรือ Instagram แสดงยอดรับชมและปุ่มควบคุมคลิป ประกอบฉากด้วยพื้นหลังที่บอกเล่าเรื่องราวของประเทศเนपाल

คณะทำงานและผู้วาดได้เลือกแบบร่างที่สามที่เป็นลูกสุนัข เพราะแสดงความเป็นมิตรมากกว่ารูปอื่น และน่าจะเข้าถึงกลุ่มผู้ชมที่กว้างกว่า

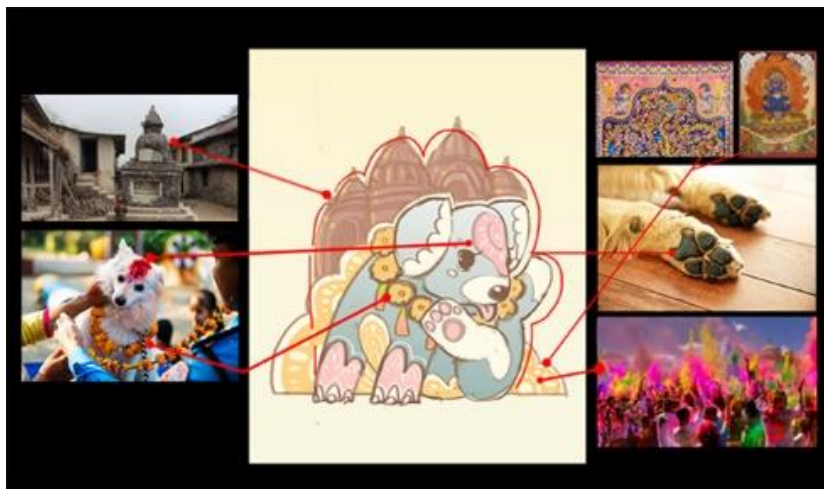
ในแบบร่างที่ 3 ผู้วาดสะท้อนความเป็นสารสนเทศออกมาด้วยการจัดวาง layout คล้ายเว็บไซต์ youtube เนื่องจากเทศกาลดังกล่าวเป็นเทศกาลที่ยังไม่รู้จักแพร่หลายมากนัก เมื่อเทียบกับด้านการท่องเที่ยวอื่นๆของเนपाल เช่นการปีนเขา เดินไต่เขา หรือซาฟารี ซึ่งผู้ที่รู้จักจะได้ทราบมาจากอินเทอร์เน็ตเท่านั้น ซึ่งพ้องกับโจทย์เรื่องสารสนเทศขององค์กร

3.2 การทำงานแบบร่างสี

หลังจากได้แบบร่างแล้ว นำมาออกแบบแบบร่างสี ดังที่แสดงในภาพที่ 2



ภาพที่ 2 : รูปแบบร่างสี



ภาพที่ 3 : การแสดงการใช้แบบอ้างอิงในงานการออกแบบ

<https://www.alamy.com/kathmandu-nepal-october-29-2016-nepal-police-celebrates-kukur-tihar-dog-festival-at-central-police-dog-training-school-image187598933.html>

<https://www.istockphoto.com/th/photo/stupa-near-dingboche-on-mt-everest-base-camp-trek-nepal-gm583797582-99894293>

<https://greensocietyadventure.com/blogs/holi-seven-colors-at-one-time/>

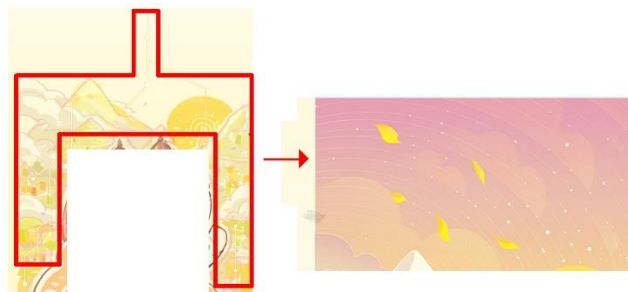
<https://www.amazon.in/PawFriction-Traction-Increase-Your-Quality/dp/B013JL97DM>

เนื่องจากต้องการให้ภาพดูมีความเป็นมิตร ผู้วาดได้ใช้สีน้ำเงินและม่วงเข้ามาทดแทนสีดำ ซึ่งเป็นสีทั่วไปของสุนัข หลังจากนั้นจึงส่งแบบร่างสีเพื่อรับการอนุมัติจากกสท. ซึ่งได้เสนอความเห็นให้ผู้วาดปรับแก้ให้มีรายละเอียดของพื้นหลังมากขึ้น แสดงความเป็นพื้นถิ่นเพิ่มขึ้น และเพิ่มองค์ประกอบที่แสดงถึงนัยยะของระบบสารสนเทศและเทคโนโลยี ดังที่แสดงในภาพที่ 4



ภาพที่ 4 : การแก้ไขรูปแบบร่างสี เพิ่มเติมฉากหลังและเส้นแสง

ผู้วาดจึงปรับแก้ภาพตามข้อเสนอแนะ โดยใช้องค์ประกอบภาพอื่นๆ เพื่อแสดงความเป็นประเทศเนปาล เช่น เทือกเขาหิมาลัย หมู่บ้านในเทือกเขา โรงแรมสำหรับนักเดินทางไกล และความเป็นสังคมเกษตรกรรม โดยที่หลายหมู่บ้านในเนปาลนั้นเป็นเส้นทางเดินเท้า ไม่มีการใช้รถ การสื่อสารพึ่งพาสัญญาณโทรศัพท์ และอินเทอร์เน็ต ผู้วาดใช้เส้นที่มีลักษณะเรืองแสง และสว่าง เชื่อมเข้ากับตัวหมู่บ้านแต่ละหมู่บ้าน



ภาพที่ 5 : การปรับฟอร์มของเส้นแสงในฉากหลัง

ซึ่งในภายหลังพบว่า เส้นแสงที่ลากจากหมู่บ้านไปบรรจบกันบนท้องฟ้า นั้น จะสร้างความสับสนให้กับจังหวะของทางถนนแต่ละหมู่บ้าน จึงเปลี่ยนเป็นเส้นแสงที่วิ่งเข้าหาพระอาทิตย์เป็นแนวโค้ง โดยเป็นนัยยะของสัญญาณสื่อสารบนท้องฟ้า และสามารถให้ใช้เป็นตัวกำกับแนวของเมฆได้

นอกจากนี้ผู้วาดตัดทอนแบบสถาปัตยกรรมของเนปาลให้มีรายละเอียดน้อยลง ความเป็นมิตรมากขึ้นโดยการใช้เส้นโค้งมาเก็บมุมแหลมต่างๆ (Tillman. 2011). เรียงยอดเจดีย์และท่าทางของหมาให้มีความสัมพันธ์กันอยู่ในฟอร์มของรูปอุ้งเท้าสุนัข เจดีย์สถาปัตยกรรมต่างๆ จะตัดแปลงให้มีความโค้งมนมากขึ้น รายละเอียดบนตัวสุนัขได้แก่การป้ายสีที่หน้าผาก (Tikka) และมาลัยดอกดาวเรืองประดับตกแต่งด้วย

รอยแต้มจุดจากศิลปะพื้นเมืองของประเทศเนปาล ใช้รอยฝุ่นสีมาประกอบเพื่อให้สื่อไปถึงความชุกชอน
อลหม่านของลูกสุนัข



ภาพที่ 6 : การปรับรูปทรงของสตูปให้มีความเป็นมิตรมากขึ้น
และจัดองค์ประกอบให้มีความคล้ายอุ้งเท้าสุนัข

ด้านการวางองค์ประกอบ จากภาพที่ 7 มีตัวละครเป็นจุดเด่นหลัก อยู่ในฟอร์มที่
ใหญ่ที่สุดของภาพ ใช้ดวงอาทิตย์และภูเขาเป็นตัวสร้างจุดเด่นรอง โดยให้ดวงอาทิตย์ซ้อนอยู่กับสตูปที่เชิง
เขา เพื่อต้องการเสริมเรื่องความเชื่อของภูมิภาค ส่วนด้านซ้ายของภาพใช้ภูเขาหิมะ อันเป็นสัญลักษณ์ที่
ทุกคนสามารถสื่อไปถึงประเทศเนปาลได้ อีกทั้งยังฟอร์มของสามเหลี่ยมจากภูเขา ช่วยสร้างความ
หลากหลายของรูปทรงในภาพได้อีกด้วย กระจายรูปทรงสี่เหลี่ยมเล็กๆ ให้ไปเป็นหมู่บ้านตามเชิงเขา



ภาพที่ 7 : รูปทรงและขนาดต่างๆที่ใช้ในการออกแบบภาพประกอบ

ด้านการกำหนดเส้นนำสายตา เนื่องจากผู้วาดวางองค์ประกอบให้ตัวละครหลักอยู่
ด้านล่างของภาพ การนำสายตาของภาพจึงต้องทำงานให้แต่ละเส้นชี้เข้าหาตัวหลัก หากเส้นใดไม่ได้ชี้เข้า
หาตัวหลัก ก็จะมีการกำหนดให้มีการทำเส้นรับ เพื่อเชื่อมจังหวะการมองให้นำไปที่ใบหน้าของสุนัขให้ได้

ยกตัวอย่างเช่น เส้นลูกศรแดงด้านบนของภาพที่อยู่บริเวณท้องฟ้า จะไหลลงมาจนถึงพระอาทิตย์ ผู้วาดจึงกำหนดให้มีเส้นเฉียงของหุบเขาขึ้นมาแล้วให้เส้นไปจรดกับตัวสฤป ซึ่งจะเลื่อนลงมาที่ตัวแบบ



ภาพที่ 8 : การใช้เส้นนำสายตาต่างๆเพื่อนำเข้าสู่วัตถุประธานของภาพ

ด้านลวดลาย เนื่องจากประเทศเนปาลเป็นประเทศที่รับวัฒนธรรมทางศิลปะมาจากทั้งแบบพุทธศิลป์ของทิเบตและพราหมณ์ฮินดูของอินเดีย ลวดลายของเนปาลจึงมีหลายลักษณะ ทั้งลวดลายที่มีความประณีตเคร่งครัด สะอาด อย่างรูปแบบ Thangka ที่จะมีการวางตัวละครไว้ตรงกลาง และเล่าเรื่องตัวละครอื่นๆทางด้านข้าง มีฉากหลังที่เล่าเรื่องดินแดนนั้นๆ ในอีกด้านหนึ่ง เนปาลยังมีรูปแบบการวาดภาพที่มีลวดลายความอิสระพลิ้วไหว โดยมีชื่อรูปแบบว่า Mithila Art (Madhubani) ที่เป็นวัฒนธรรมร่วมกับประเทศอินเดีย ที่รูปทรงมีความเป็นอิสระ ประกอบด้วยเส้น จุด มากมาย

ผู้วาดจึงเลือกลักษณะการใช้จุดกลม เส้น จากลวดลายต่างๆมาใช้ในการตกแต่งซึ่งเป็นรูปแบบของ Mithila Art โดยที่ลักษณะของเด่นของลาย Mithila คือการใช้จีบโค้งเรียงกัน ประดับด้วยดอกไม้ หรือ จุด เล็กๆ

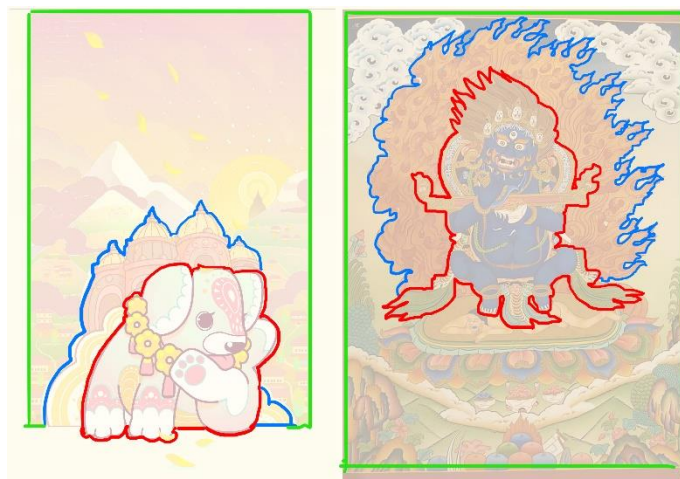


ภาพที่ 9 : การใช้ลวดลายแบบศิลปะ Mithila มาปรับใช้ตกแต่งภาพ

<https://www.saatchiart.com/art/Painting-Elephant/1209915/6418593/view>

<https://www.eventshigh.com/detail/bangalore/3ad28da37cc5da5a0cb5dd9de4d7cafc-madhubani-traditional-indian-art-workshop>

และ ในจัดองค์ประกอบให้มีการเล่าเรื่องฉากหลังโดยวางตัวละครไว้ตรงกลางแบบ และลายเส้นสะอาด ชัดเจนตามรูปแบบของศิลปะ Thangka จากรูปที่ 10 จะเห็นได้ว่า สามารถแบ่งรายละเอียดของภาพเป็น 3 ส่วนเช่นเดียวกัน ได้แก่ วัตถุประธาน (สีแดง) วัตถุเสริมประธาน (สีน้ำเงิน) และภาพวิวทิวทัศน์เป็นพื้นหลัง (สีเขียว) เล่าเรื่องภูมิประเทศ โดยที่จะปรับลักษณะเส้นให้มีความแหลมคมและความละเอียดน้อยลง เพิ่มความมนและสมมาตรเพื่อให้มีความเป็นมิตร และทันสมัยมากขึ้น



ภาพที่ 10 : การใช้ศิลปะภาพเขียนแบบ Thangka มาเป็นโครงสร้างองค์ประกอบภาพ

<https://shakyahandicraft.com/product/mahankala-thangka/>

3.3 ผลงานสุดท้าย

เมื่อแบบร่างดังกล่าวผ่านมติของคณะทำงาน ผู้วาดจึงได้ลงมือทำงานจริง และสำเร็จที่แสดง
ในภาพที่ 11



ภาพที่ 11 : ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์

4. การวิเคราะห์ผลงาน

เพื่อตอบโจทย์ของงานที่ต้องการผนวกจักรราศีแบบตะวันออกเข้ากับภาพลักษณ์ทางสารสนเทศ ผู้เขียนจึงได้นำเอาเทศกาล Kukur Tihar อันเป็นเทศกาลที่อุทิศให้กับการตอบแทนและขอบคุณความซื่อสัตย์ของสุนัข อันเป็นลักษณะของจักรราศีปีจอ ผสมผสานลวดลายกราฟิกแบบสมมาตรที่แสดงถึงความทันสมัยและเทคโนโลยี เข้ากับลวดลายหลักการทำงานศิลปะต่างๆของเนปาล โดยสามารถอธิบายความเชื่อมโยงของแนวคิดเพื่อตอบโจทย์ได้ดังนี้

จักรราศีแบบตะวันออก + ภาพลักษณ์ทางศาสนาศาสตร์



5. สรุปและอภิปรายผล

ปัจจุบันชิ้นงานดังกล่าวเสร็จสมบูรณ์และได้นำไปใช้จริงแล้ว ระหว่างทำงานผู้วาดพบข้อสังเกตเกี่ยวกับการรับรู้ของผู้ชม คือ ทางคณะทำงานฯ ประสงค์ให้ผู้วาดใส่สีสันในภาพให้มากขึ้น บริเวณสลับด้านหลังตัวละคร ในขั้นแรกสุดผู้วาดได้ใช้สลับสีน้ำตาลเก่าตามความจริง ต่อมาจึงได้ปรับให้มีกลีบดอกไม้สีต่างๆ โปรงลงไปเป็นจุดสีเล็กๆ อย่างไรก็ตาม คณะทำงานฯ ยังยืนยันให้เพิ่มเติมสีสันให้มากขึ้น เนื่องจากกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นคนไทย จะมีความเข้าใจโดยพื้นฐานว่า "วัดแขกต้องมีสีสัน" ซึ่งอาจเกิดจากการเคยชินจากศาสนาสถานอื่นดูในไทย หรือเทียบกับวัดพุทธก็ตาม ผู้วาดจึงมีการเปลี่ยนสีตามคำแนะนำของที่ประชุม



ภาพที่ 9 : เปรียบเทียบ “วัดแขก” ตามความเข้าใจของคนไทย(ซ้าย)

และสลับเก่าที่ปรากฏอยู่ทั่วไปในประเทศเนปาล

<https://travel.mthai.com/blog/91583.html>

<https://fotoalbum.photoshelter.com/image/I0000nbiwFycmVbU>

ผู้วาดเห็นว่าในที่สุดแล้วตัวผลงานชิ้นนี้ก็ น่าจะถูกบันทึกในฐานะ "การทำสื่อที่แปรผันตามมุมมองผู้ชม" ได้ จึงปรับแก้ตามข้อเรียกร้อง โดยผู้วาดใส่สีเหลืองและชมพูเจือลงในสตูปมากขึ้น และกระจายสีออกมาในบริเวณใกล้เคียงเพื่อไม่ให้สตูปเด่นกว่าวัตถุอื่น จนทำให้ได้ผลงานออกมามีดังรูป



ภาพที่ 10 : เปรียบเทียบการใช้แบบสีครั้งแรกสุด กับผลงานที่สำเร็จสมบูรณ์

เอกสารอ้างอิง

Shahani, Shradha. "In Nepal, Diwali Is a Time to Worship the Dogs." *Condé Nast Traveller India*, Condé Nast Traveller India, 22 Oct. 2019, www.cntraveller.in/story/nepal-diwali-time-worship-dogs/.

Bryan Tillman. (2011). Shapes and Silhouettes. In Bryan Tillman, *Creative Character Design* (pp. 72). Oxford: Focal Press.

การสร้างภาพวาดดิจิทัลด้วยปัญญาประดิษฐ์ “รีเจนเนอรัลเรทมาสเตอร์พีซ”

Digital Image Creation with AI “Regenerating Masterpiece”

ดร.ภัทรวุฒิ ทรัพย์เย็น

Pattarawut Subyen, Ph.D.

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (Main campus)

9/1 หมู่ 5 ถนนพหลโยธิน ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง ปทุมธานี 12120

E-mail pattarawut.s@bu.ac.th

บทคัดย่อ

งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการนำปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence หรือ AI) และการสอนให้ระบบคอมพิวเตอร์ทำการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง (Machine Learning หรือ ML) มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการสร้างงานภาพวาดดิจิทัล โดยเนื้อหาที่น่าสนใจเสนอเป็นภาพวาดจิตรกรรมของศิลปินระดับโลก (มาสเตอร์พีซ) ที่สร้างขึ้นจากการทำงานร่วมกันของผู้สร้างสรรค์และปัญญาประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ใช้โมเดล ML ที่เรียกว่า ซีแมนติกอิมเมจเซกเมนต์เทชัน (Semantic Image Segmentation) และ อิมเมจสไตล์ทรานส์เฟอร์ (Image Style Transfer) ร่วมกับการการออกแบบซอฟต์แวร์ที่สามารถวาดภาพในรูปแบบสีน้ำมัน โดยผลลัพธ์ที่ได้คือภาพผลงานที่อ้างอิงจากมาสเตอร์พีซที่สร้างขึ้นใหม่จำนวน 3 ภาพ (The Water-Lily Pond, The Scream, and Landscape Painting Class in Kunsthaus) และกระบวนการสร้างงานภาพวาดดิจิทัลโดยใช้ (AI และ ML) ที่สามารถนำไปปรับใช้กับงานออกแบบภาพประกอบดิจิทัลหรือหรือการสร้างภาพด้วยวิธีคอลลาจในงานออกแบบกราฟิกต่อไป

คำสำคัญ : การวาดภาพดิจิทัล, ปัญญาประดิษฐ์, มาสเตอร์พีซ

Abstract

This creative work aims to study how can artificial intelligence (AI) and machine learning (ML) be incorporated into the design process of digital image creation. This work presents new version of world masterpiece painting which generates from the cooperation between creator and AI. This project uses the semantic image segmentation, and style transfer ML model and a custom oil painting software to render the final image. The outcomes of this artistic experiment are three new paintings (i.e., The Water-Lily Pond, The Scream, and Landscape Painting Class in Kunsthaus) and the design process for adapting to digital image illustration and collage graphic design creation.

Keywords: Painting, Artificial Intelligence, Masterpiece

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

การพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในปัจจุบันถือเป็นนวัตกรรมใหม่ที่เข้ามามีบทบาทและส่งผลกระทบต่อในภาคอุตสาหกรรมต่างๆของโลก โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industry) เป็นอุตสาหกรรมหนึ่งที่ AI เข้ามาเปลี่ยนรูปแบบการใช้ชีวิตของคนในสังคม โดยมีเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมศิลปะและการออกแบบ เช่น บริษัทกูเกิ้ล โพรเจ็ค Deep Dream ใช้ AI ในการสร้างภาพใหม่ที่สามารถสื่อสารอารมณ์ผ่านภาพได้มากกว่าภาพต้นฉบับ หรือแอปพลิเคชันอย่าง Prisma Artisto และ Algorithmia ใช้ AI ในการนำสไตล์จากภาพต้นฉบับมาปรับให้เข้ากับภาพถ่ายของผู้ใช้งาน เทคโนโลยี Generative Adversarial Networks (GANs) ใช้ AI ในการสร้างภาพเสมือนจริงความละเอียดสูงที่สามารถพบเห็นได้ในแอปพลิเคชัน ภาพยนตร์ เกมส์ และอื่นๆ (Amato et al, 2019) นอกจากนี้ AI สามารถเรียนรู้ภาพวาดในยุคสมัยต่างๆ และสามารถวาดภาพเหมือนบุคคลขึ้นมาใหม่ ชื่อ Portrait of Edmond Belamy ซึ่งมีสไตล์การวาดภาพที่คล้ายคลึงกับ แรมบรันด์ (Rembrandt) จิตรกรระดับโลกชาวดัตช์ โดยได้ถูกประมูลไปในมูลค่ากว่า 400,000 เหรียญดอลลาร์สหรัฐ ผู้สร้างสรรค์จึงมีแรงบันดาลใจในการทดลองนำ AI และ ML มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการสร้างงานภาพวาดดิจิทัล

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การใช้ AI ในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ศิลปะและการออกแบบมีมาตั้งแต่ยุค 90 โดยแฮโรลด์ โคเฮน (Harold Cohen) ได้สร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับวาดภาพชื่อ แอรอน (ARRON) ซึ่งสามารถวาดภาพบุคคลภายใต้ข้อกำหนดต่างๆที่กำหนดไว้ เช่น การเคลื่อนที่ของแปรงวาดภาพ การกำหนดสีที่ใช้สำหรับส่วนต่างๆของร่างกาย หรือจำนวนสีที่ใช้ในภาพ โดยแอรอนถือเป็น AI ในยุคเริ่มต้นที่สามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านการวาดภาพดิจิทัล (Buchanan, 2001) ต่อมาแนวคิดดังกล่าวได้ถูกนำไปประยุกต์ใช้ในการประพันธ์ดนตรี คอมพิวเตอร์กราฟิก การออกแบบสถาปัตยกรรม การออกแบบผลิตภัณฑ์ และอื่นๆ โดยถูกเรียกเป็นสาขาย่อยหนึ่งชื่อ เจนเนอเรทีฟอาร์ต (Generative Art) หมายถึง การฝึกปฏิบัติที่ศิลปินหรือนักออกแบบใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างข้อกำหนดต่างๆในการออกแบบเพื่อสร้างระบบที่สามารถผลิต และสร้างความหลากหลายของผลงานได้ด้วยตัวเอง โดยที่ศิลปินหรือนักออกแบบต้องใช้เวลาในการสร้าง หรือไม่สามารถทำได้ เช่น การวิเคราะห์ประเภทการประพันธ์ดนตรี การสร้างภาพสามมิติแบบอัตโนมัติ หรือการออกแบบสถาปัตยกรรมที่มีความซับซ้อน (Galanter, 2001) โดยความก้าวหน้าทางด้านการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเจนเนอเรทีฟอาร์ต ถือเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาความรู้ทางด้าน AI เนื่องจากมีความเกี่ยวข้องกับการนำความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์มาประยุกต์ใช้กับคอมพิวเตอร์ ซึ่งต่อมาถือเป็นสาขาย่อยของ AI เรียกว่า คอมพิวเตอร์ครีเอทีวิตี (Computer Creativity) (Boden & Edmonds, 2009)

คอมพิวเตอร์ครีเอทีวิตี เป็นสาขาที่ศึกษาการสร้างซอฟต์แวร์ที่สามารถเลียนแบบพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ โดยอ้างอิงจากการศึกษาทางวิทยาศาสตร์เรื่องจิตใจ ความคิด และความฉลาดของมนุษย์ (Cognitive Science) โดยในปี 2012 ไช่มอน โคลตันสร้าง The Painting Fool ซอฟต์แวร์ที่ผู้ใช้งานสามารถสอนให้ระบบคอมพิวเตอร์ทำการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ เช่น การวิเคราะห์ภาพว่าประกอบไปด้วยอะไรบ้าง เช่น

บุคคล พื้นหลัง หรือวัตถุต่างๆ ซึ่งจุดเด่นนี้ทำให้สามารถสร้างสรรค์งานที่หลากหลายรูปแบบได้มากกว่าแอรอน ที่มีข้อจำกัดอยู่ที่ข้อกำหนดของผู้สร้าง (Colton, 2012)

ในปัจจุบันเทคโนโลยีมีความก้าวหน้ามากขึ้นมีการใช้ AI ในการเรียนรู้สไตล์การวาดภาพแบบต่างๆ เช่น อิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) เอ็กเพรสชันนิสม์ (Expressionism) คิวบิซึม (Cubism) ของจิตรกรระดับโลก เช่น ออัสการ์-โกลด์ มอแน (Oscar-Claude Monet) เอ็ดเวิร์ด มุงก์ (Edvard Munch) ปาโบล รุยซ์ ปีกาโซ (Pablo Ruiz Picasso) เป็นต้น อย่างไรก็ตามกระบวนการการใช้ AI และ ML สำหรับศิลปินและนักออกแบบยังมีพื้นที่ให้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมอีกมาก งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการนำ AI และ ML มาปรับใช้ในกระบวนการสร้างงานภาพวาดดิจิทัล โดยในการทดลองนี้ได้เลือกภาพวาดทิวทัศน์และภาพบุคคลที่เป็นของศิลปินระดับโลกมา คือ The Water-Lily Pond ของ โกลด์ มอแน The Scream ของ เอ็ดเวิร์ด มุงก์ และ Landscape Painting Class in Kunsthaus ของฟินเซนต์ ฟัน โคค เป็นเนื้อหาในการทดลองเทคนิคต่างๆ เพื่อหากระบวนการสร้างสรรค์ภาพที่เหมาะสม เพื่อนำเสนอภาพวาดจิตรกรรมของศิลปินระดับโลกที่มีภาพลักษณะที่ต่างไปจากเดิม

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

3.1 ศึกษาวิธีการใช้งาน AI และ ML และคัดเลือกภาพต้นแบบจากศิลปิน จากนั้นทำการร่างโครง (Outline) ของวัตถุและพื้นผิวบนภาพที่เลือกมา ซึ่งกระบวนการนี้สามารถเทียบได้กับกระบวนการทางคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่า ซีแมนติกอิมเมจเซกเมนต์เทชัน (Semantic Image Segmentation) ซึ่งเป็นกระบวนการให้ความหมายทุกพิกเซลในภาพเพื่อแบ่งประเภทวัตถุหรือพื้นผิวว่าเป็นวัตถุใด เช่น ท้องฟ้า ต้น ไม้ และอื่นๆ หลังจากนั้นจึงสืบค้นฐานข้อมูลจากโมเดลทางคอมพิวเตอร์ที่ใช้ AI ในการสอนคอมพิวเตอร์ให้เรียนรู้ว่าวัตถุหรือพื้นผิวต่างๆ แทนด้วยสีอะไร และจึงกำหนดสีให้วัตถุ เช่น ท้องฟ้าใช้สีฟ้า หรือต้นไม้ใช้สีเขียว ดังภาพที่ 1 (ขั้นตอนที่ 1.1 – 1.4)

ค้นคว้า

ศึกษา AI & Machine Learning Model

คัดเลือก และสไตล์ ภาพวาดมาสเตอร์พีซ

Semantic Image Segmentation

Image Style Transfer



The Scream, and Landscape Painting Class in Kunsthaus



The Scream



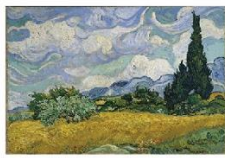
The Water-Lily Pond



Style

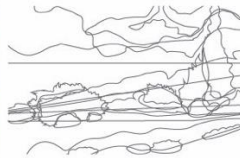
ตัวอย่างกระบวนการ

ขั้นตอนที่ 1



ขั้นตอนที่ 1.1

ภาพต้นฉบับ Landscape painting class in Kunsthaus โดย Vincent van Gogh



ขั้นตอนที่ 1.2

ทำโครงร่าง (outline) วัตถุ

| Label | ID | Color |
|------------|-----|---------|
| sand | 153 | #f6ad13 |
| sea | 154 | #3c3ea7 |
| shelf | 155 | #b3fa8 |
| sky-other | 156 | #9fabff |
| skyscraper | 157 | #d6526e |
| snow | 158 | #959efd |

ขั้นตอนที่ 1.3

พื้นฐานข้อมูลการแทนค่าสีและวัตถุ



ขั้นตอนที่ 1.4

กำหนดค่าสีให้กับวัตถุ

ขั้นตอนที่ 2



ขั้นตอนที่ 2.1

นำภาพค่าสีและวัตถุใส่ใน Software Runwayml



ขั้นตอนที่ 2.2

คอมพิวเตอร์ประมวลผล ค้นหา และเลือกภาพมาแทนค่าในสิ่งที่กำหนดไว้



ขั้นตอนที่ 2.3

ภาพ Output ที่ได้

ขั้นตอนที่ 3



ขั้นตอนที่ 3.1

ภาพต้นฉบับ



ขั้นตอนที่ 3.2

ภาพเทคนิคการวาดและสไตล์ที่เลือกไว้ The Starry Night โดย Vincent van Gogh



ขั้นตอนที่ 3.3

ภาพผลลัพธ์ที่ได้

ขั้นตอนที่ 4



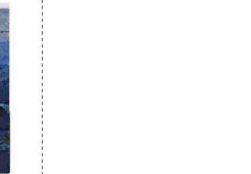
ซอฟต์แวร์วาดภาพสีน้ำมัน



การสร้างภาพที่ 10%



การสร้างภาพที่ 50%



การสร้างภาพที่ 100%

ภาพที่ 1 ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์

3.2 นำภาพที่ได้จากขั้นตอนที่ 1.4 ในภาพที่ 1 มาใส่ซอฟต์แวร์ AI ที่ใช้การเรียนรู้ ML ในการสอนคอมพิวเตอร์ให้ทำได้สิ่งต่างๆ เช่น การรับรู้หน้าหน้าบุคคล (Facial Recognition) การตรวจจับวัตถุ (Object Detection) การแบ่งสัดส่วน (Segmentation) และอื่นๆ โดยในงานชิ้นนี้จะใช้ ML โมเดล Semantic Image Segmentation ในการแทนค่าภาพด้วยพื้นที่สีต่างๆที่กำหนดไว้ โดยคอมพิวเตอร์สามารถเรียนรู้และแยกแยะวัตถุและพื้นผิวต่างๆจากภาพในอินเทอร์เน็ตและจะทำการค้นหาและเลือกภาพที่ดีที่สุดมาแทนค่าในสีที่กำหนดไว้ เช่น สีฟ้าถูกแทนที่ด้วยท้องฟ้า สีเทาถูกแทนที่ด้วยเมฆ สีเหลืองแทนที่ด้วยพื้นดิน และอื่นๆ ดังภาพที่ 1 (ขั้นตอนที่ 2.1 – 2.3)

3.3 นำภาพที่ได้จากขั้นตอนที่ 2.3 ในภาพที่ 1 มาทดลองใส่เทคนิคการวาดภาพดิจิทัลหรือสไตล์ของภาพจิตรกรรมในยุคสมัยต่างๆที่เลือกไว้ โดยในกระบวนการนี้ใช้ ML โมเดล อิมเมจสไตล์ทรานส์เฟอร์ในการเปลี่ยนถ่ายเทคนิคหรือสไตล์ของภาพที่เลือกไว้มาสู่ภาพที่สร้างขึ้น เช่น การนำสไตล์ภาพแบบอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) หรือเทคนิคการใช้แปรงของวินเซนต์ ฟัน โคค (Vincent van Gogh) มาปรับให้เข้ากับภาพที่สร้างขึ้น ดังภาพที่ 1 (ขั้นตอนที่ 3.1 – 3.3)

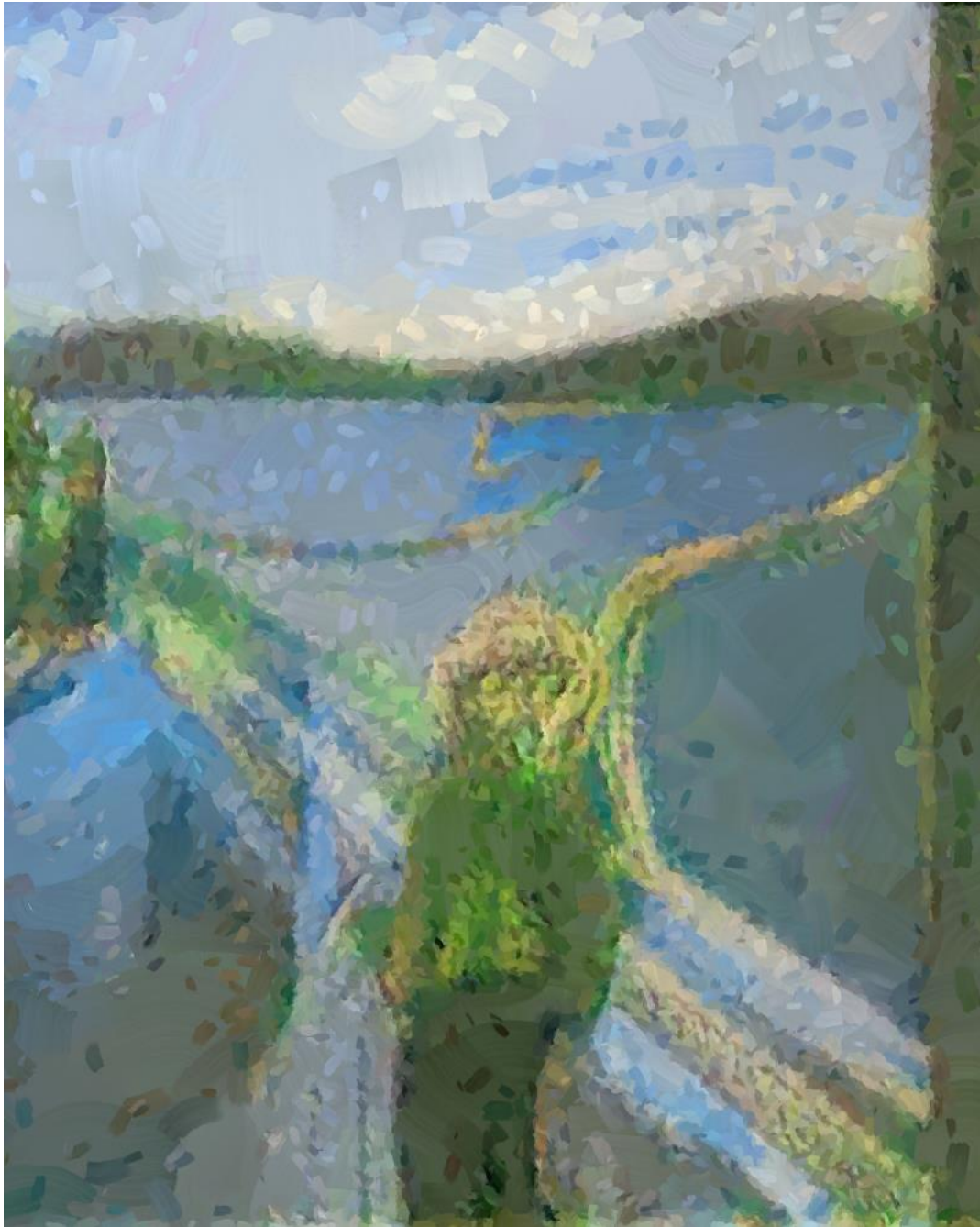
3.4 นำภาพที่ได้จากขั้นตอนที่ 3.3 ในภาพที่ 1 มาวาดใหม่โดยออกแบบซอฟต์แวร์ที่สามารถวาดภาพ (Trace) ในรูปแบบสีน้ำมันที่ยังคงเทคนิคหรือสไตล์ภาพที่ได้จากขั้นตอนที่ 3.3 ดังภาพที่ 1 (ขั้นตอนที่ 4) หลังจากที่ได้ทดลองกระบวนการทั้งหมดแล้วจึงนำกระบวนการดังกล่าวมาทดลองสร้างงานภาพอื่นๆดังภาพที่ 2 – 4



ภาพที่ 2 ภาพใหม่จากต้นฉบับจาก Landscape Painting Class in Kunsthaus



ภาพที่ 3 ภาพใหม่จากต้นฉบับจาก The Water-Lily Pond



ภาพที่ 4 ภาพใหม่จากต้นฉบับจาก The Scram

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ ใช้ AI และ ML มาปรับใช้ในกระบวนการสร้างภาพดิจิทัล โดยเริ่มการทดลองการใช้เทคนิคและโมเดลทางคอมพิวเตอร์ (ซีแมนติกอิมเมจเซกเมนต์เทชั่น และ อิมเมจสไตล์ทรานส์เฟอร์) เพื่อเรียนรู้วัตถุ หรือพื้นผิวต่างๆของภาพวาด เพื่อหาความเป็นไปได้ในการสร้างวัตถุ หรือพื้นผิวใหม่ๆ จากการเรียนรู้ภาพวาดต้นฉบับ ซึ่งจากการทดลองพบว่าโมเดลที่ใช้ยังมีข้อจำกัดเรื่องการเรียนรู้ โดยยังไม่สามารถแยกวัตถุบางประเภทได้อย่างถูกต้อง เช่น พุ่มไม้ กับต้นไม้ หรือ พื้นหญ้าและพื้นถนน (ภาพที่ 1 ชั้นตอนที่ 2.3) จะ

เห็นได้ชัดเจนในภาพที่ 3 The Water-Lily Pond ซึ่งภาพภาพต้นฉบับของโกลด์ มอแน เป็นภาพโคลง แต่โมเดลคอมพิวเตอร์คิดว่าเป็นแม่น้ำ อย่างไรก็ตามปัญหานี้สามารถแก้ไขได้โดยการสร้างการเรียนรู้เพิ่มเติมให้กับโมเดลทางคอมพิวเตอร์ (Train Model) ให้สามารถแยกวัตถุและพื้นผิวให้แม่นยำยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่าการนำภาพที่ 1 ในขั้นตอนที่ 3.3 มาสร้างใหม่โดยใช้ซอฟต์แวร์ในรูปแบบสีน้ำมันนั้นได้ลดทอนรายละเอียดจากสไตล์ของภาพที่เลือกไว้ อย่างไรก็ตามการทดลองกระบวนการสร้างสรรค์ในงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้เป็นเพียงหนึ่งแนวทางหนึ่งจากหลากหลายแนวทางในการนำ AI และ ML มาใช้เท่านั้น ซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนและทดลองหาแนวทางที่แตกต่างออกไปได้ตามภาพที่ 5 ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองสร้างภาพต้นฉบับเองโดยไม่ใช้ภาพวาดจิตรกรรมของศิลปินระดับโลก เป็นต้นแบบ



ภาพที่ 5 ภาพทิวทัศน์ที่ผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองสร้างภาพต้นฉบับเอง

5. สรุป

การนำเสนอการใช้ AI และ ML มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการสร้างงานภาพวาดดิจิทัลในครั้งนี้ เป็นการทดลองศึกษาขั้นตอนและวิธีการที่แตกต่างจากการวาดภาพแบบดั้งเดิม ผลงานที่ออกมาอาจมีความเหมือนกับภาพต้นฉบับทางด้านองค์ประกอบศิลป์ แต่มีความแตกต่างในพื้นที่ผิว สไตล์ สี และรายละเอียดปลีกย่อยจากภาพต้นฉบับเนื่องจากข้อจำกัดทางด้านเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ อย่างไรก็ตามผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้นำเสนอแนวทางการทดลองในกระบวนการสร้างสรรค์งานที่สามารถนำไปพัฒนาใช้ในงานศิลปะและออกแบบอื่นๆต่อไปได้ เช่น การใช้ AI หรือ ML เป็นตัวช่วยในการสร้างสไตล์ในงานภาพประกอบ หรือการสร้างภาพด้วยวิธีคอลลาจในงานออกแบบกราฟิก

เอกสารอ้างอิง

- Amato, G., Behrmann, M., Bimbot, F., Caramiaux, B., Falchi, F., Garcia, A., Geurts, J., Gibert, J., Gravier, G., Holken, H., Koenitz, H., Lefebvre, S., Liutkus, A., Lotte, F., Perkis, A., Redondo, R., Turrin, E., Vieville, T., & Vincent, E. (2019). AI in the media and creative industries. arXiv:1905.04175 [Cs]. <http://arxiv.org/abs/1905.04175>
- Boden, M. A., & Edmonds, E. A. (2009). What is generative art? *Digital Creativity*, 20(1-2), 21-46.
- Buchanan, B. G. (2001). Creativity at the Metalevel: AAAI-2000 Presidential Address. *AI Magazine*, 22(3), 13-13.
- Colton, S. (2012). The Painting Fool: Stories from Building an Automated Painter. In J. McCormack & M. d'Inverno (Eds.), *Computers and Creativity* (pp. 3-38). Springer.
- Galanter, P. (2003). What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory. Generative Art International Conference, Milan, Italy.

การออกแบบอัตลักษณ์สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์งานปาฐกถา
เนื่องในโอกาสครบรอบ 1 ปี การจากไปของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ
Identity Design of Public Relation Media for a Lecture on a One Year
Anniversary of Dr. Surin Pitsuwan's Death

นายภักดี ต่วนศิริ

Phakdee Tuansiri

สาขาวิชาวัตกรรมการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อ คณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์
วิทยาเขตปัตตานี

181 หมู่ที่ 6 ถนนเจริญประดิษฐ์ ตำบลรูสะมิแล อำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี 94000

E-mail phakdee.tu@psu.ac.th

บทคัดย่อ

การออกแบบอัตลักษณ์สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์งานปาฐกถา เนื่องในโอกาสครบรอบ 1 ปี การจากไปของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ ในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบอัตลักษณ์เพื่อการประชาสัมพันธ์งานสัมมนาวิชาการ โดยใช้แนวคิดการออกแบบสิ่งพิมพ์ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบและเป็นงานสร้างสรรค์ที่มุ่งศึกษาและวิเคราะห์สัญลักษณ์ในตัว ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ และนำข้อค้นพบที่ได้มาทำการออกแบบอัตลักษณ์ เพื่อใช้สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์ในการจัดงาน

จากการวิเคราะห์ข้อมูล พบว่ากระบวนการออกแบบอัตลักษณ์เพื่อการประชาสัมพันธ์งานสัมมนาวิชาการ สามารถใช้แนวคิดในการออกแบบสิ่งพิมพ์เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบได้อย่างเป็นระบบ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1)ขั้นตอนเตรียมการออกแบบ 2)ขั้นตอนการออกแบบ และ 3)ขั้นตอนประเมินผลงานออกแบบ ผลงานการออกแบบสามารถนำไปใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีความหลากหลายประเภท อันได้แก่ สื่อออฟไลน์ สื่อออนไลน์ และของที่ระลึกสำหรับผู้เข้าร่วมงาน ทั้งหมดนี้เป็นผลจากกระบวนการออกแบบอัตลักษณ์ ซึ่งเป็นตัวกำหนดองค์ประกอบของผลงานออกแบบทุกชิ้นให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน และยังคงสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ได้ ไม่ว่าจะผลงานออกแบบจะถูกนำไปใช้งานเป็นชุดหรือถูกแยกออกจากกันในการใช้งาน ทำให้เกิดผลงานการออกแบบอัตลักษณ์ที่สามารถนำไปสู่การใช้ประโยชน์ในการประชาสัมพันธ์ได้จริง

คำสำคัญ : การออกแบบอัตลักษณ์, สื่อประชาสัมพันธ์, ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ

Abstract

The study, entitled “Identity Design of Public Relation Media for a Lecture on a One Year Anniversary of Dr. Surin Pitsuwan’s Death,” aimed to investigate the processes of identity design of public relation media for an academic seminar using principles of print media design. Moreover, it was aimed to explore and analyze unique identity of Dr. Surin Pitsuwan in order to design the public relation media for the academic seminar. Results showed that principles of print media design could be systematically applied along the identity designing processes of public relation media for the academic seminar. The processes included 1) preparing the design, 2) designing, and 3) evaluating the media. The media can serve different public relation purposes i.e as online or offline media or as a souvenir. These are the products of identity design processes which ensure that all elements in the design products are in the same direction and are able to reflect the identity regardless of using a set of them or separately use them. Thus, the media are practical and useful for public relation.

Keywords : Identity Design, Public Relations Media, Dr. Surin Pitsuwan

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของ

งานปาฐกถา เนื่องในโอกาสครบรอบ 1 ปี การจากไปของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ จัดขึ้นเพื่อระลึกถึง ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ ซึ่งเป็นบุคคลที่มีบทบาทและคุณูปการสำคัญต่อสังคมไทยและสังคมโลก ทั้งในด้านวิชาการ การเมือง สังคม และประชาคมอาเซียน การเสียชีวิตของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ ถือเป็น การสูญเสียบุคคลสำคัญของชาติ โครงการจัดตั้งสถาบันสมุทรรัฐเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ โครงการที่จะประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ให้เยาวชนและผู้สนใจได้รับรู้ถึงคุณูปการที่ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ ได้สร้างขึ้นเพื่อสร้างแรงบันดาลใจแก่เยาวชน ผ่านสื่อประชาสัมพันธ์

การประชาสัมพันธ์ เป็นเครื่องมือหรือตัวกลางที่ใช้ในการนำข่าวสาร เรื่องราว จากองค์กรหรือหน่วยงานไปสู่ประชาชน สื่ออาจจำแนกได้หลายประเภทหลายหลักเกณฑ์แต่การกำหนดประเภทของสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ จะต้องคำนึงถึงลักษณะที่เป็นรูปธรรม ลักษณะที่พัฒนาได้ประโยชน์ในปัจจุบันและศักยภาพเพื่ออนาคต

การออกแบบอัตลักษณ์สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์งานปาฐกถาเนื่องในโอกาสครบรอบ 1 ปี การจากไปของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ ในครั้งนี้ มีขอบเขตทั้งแบบออฟไลน์ และออนไลน์ รวมไปถึงการสร้างอัตลักษณ์ในงานออกแบบในโครงการนี้ให้เป็นไปในทิศทางอารมณ์ หรือน้ำเสียงเดียวกันทั้งโครงการ โดยผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นการออกแบบอัตลักษณ์เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ โดยมีหลักการและแนวทางการออกแบบที่ชัดเจนและสามารถออกแบบอัตลักษณ์ในงานออกแบบสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์อื่น ๆ ได้

2.แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

อัตลักษณ์องค์กร หรือ Corporate Identity หมายถึงการแสดงให้เห็นถึงภาพลักษณ์ที่ปรากฏต่อสายตาผู้อื่นพร้อม ๆ กับการแสดงถึงความเป็นอัตลักษณ์ขององค์กรนั้นโดยอาศัยองค์ประกอบทางด้านการออกแบบกราฟิก เพื่อสื่อสารภาพลักษณ์และความให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รวมทั้งสร้างความเข้าใจอันดีให้เกิดแก่องค์กรบุคลากรตลอดจนบุคคลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับองค์กรนั้น ๆ อัตลักษณ์องค์กรเป็นสิ่งที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อองค์กรในโลกปัจจุบันซึ่งมีการแข่งขันกันมากขึ้น เนื่องจากแต่ละโครงการต่างมีความต้องการที่จะสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทั้งโครงการ เพื่อต้องการให้เปรียบเสมือนกับการที่คนเรารู้จักปรุงแต่งรูปร่างหน้าตาการแต่งกายให้สวยงามเหมาะสมกับบุคลิกภาพของตนเพื่อดึงดูดความสนใจต่อสาธารณชน

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์ งานปาฐกถาเนื่องในโอกาสครบรอบ 1 ปี การจากไปของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้แนวคิดในการออกแบบสิ่งพิมพ์เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์ โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1)ขั้นตอนเตรียมการออกแบบ 2)ขั้นตอนการออกแบบ และ 3)ขั้นตอนประเมินผลงานออกแบบ

1. ขั้นตอนเตรียมการออกแบบ

ขั้นตอนเตรียมการออกแบบ คือขั้นตอนการวางแผนก่อนการออกแบบ ขั้นตอนนี้มีความสำคัญในการกำหนดให้งานออกแบบสามารถสร้างความแตกต่าง มีความสร้างสรรค์ และน่าสนใจ เพื่อกระตุ้นใจและโน้มน้าวให้คนทั่วไปพิจารณาข้อมูลและตัดสินใจเข้าร่วมงาน ก่อนการออกแบบผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสารและแหล่งข้อมูล ซึ่งรวมถึงการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องในการจัดงานครั้งนี้เพื่อรับทราบความคิด ความต้องการ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์ต่อไป โดยผู้สร้างสรรค์สรุปเป็นโจทย์ในการออกแบบครั้งนี้ตามตารางด้านล่าง

| | | |
|--|--|---|
| สิ่งพิมพ์ประเภท ออฟไลน์ : โปสเตอร์ (Poster), บัตรเข้าชม (ticket), แบนดรอพ (Backdrop) ออนไลน์ : รูปปก (Cover), รูปโปรไฟล์ (Profile picture), แบนเนอร์ (banner) ของที่ระลึก : กระเป๋า (Bag), เสื้อยืด (T-shirt) | ความสำคัญ การสร้างงานออกแบบอัตลักษณ์เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ | กลุ่มเป้าหมาย นักศึกษา นักวิชาการ |
| วัตถุประสงค์ การออกแบบอัตลักษณ์สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์งานปาฐกถาเนื่องในโอกาสครบรอบ 1 ปี การจากไปของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ | ความคิดรวบยอด พลังความรู้อันทรงคุณค่า (ดร.สุรินทร์) | บุคลิกของโปสเตอร์ เรียบง่าย มีเสน่ห์ มีความเป็นสากล |

ตารางที่ 1 โจทย์การออกแบบ

จากข้อมูลเอกสารและแหล่งข้อมูลอื่น ๆ จากการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้อง และจากการสรุปโจทย์การออกแบบ ผู้สร้างสรรค์ได้สรุปแนวคิดหลัก (Key concepts) เพื่อเป็นข้อมูลในขั้นตอนการออกแบบต่อไป “ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ ข้ามพรมแดนจากเด็กปอเนาะสู่เลขาธิการอาเซียน มีบุคลิกภาพที่แท้จริงของความเป็นมุสลิมที่เข้าใจแก่นแท้ของศาสนา ซึ่งเน้นที่ความพอดี ไม่หนัก ไม่เบา กอปรด้วยความอ่อนน้อมถ่อมตน ความมีเมตตาริฉัตรภาพ ความนุ่มนวล ฯลฯ ก่อให้เกิดพลังความรู้อันทรงคุณค่า”

2. ขั้นตอนการออกแบบ

ขั้นตอนการออกแบบผู้สร้างสรรค์ได้นำเอาข้อมูลจากขั้นตอนเตรียมการออกแบบมาวิเคราะห์ โดยการใช้อ็องค์ประกอบพื้นฐานทางการออกแบบมาจัดวางตามหลักทฤษฎีทางการออกแบบ เพื่อเป็นข้อมูลประกอบในการออกแบบอัตลักษณ์ โดยผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดขนาดและรูปแบบ กำหนดรูปแบบภาพ และกำหนดรูปแบบตัวอักษร

2.1 กำหนดขนาดและรูปแบบ การกำหนดขนาดและรูปแบบในการออกแบบอัตลักษณ์ของงานชิ้นนี้ เป็นการควบคุมและกำหนดการใช้สื่อประชาสัมพันธ์ที่มีความหลากหลายประเภท อันได้แก่ สื่อออฟไลน์ สื่อออนไลน์ และของที่ระลึกสำหรับผู้เข้าร่วมงาน ทั้งหมดนี้ต้องมีการกำหนดขนาดให้สามารถออกแบบและผลิตผลงานที่จะนำไปใช้ประชาสัมพันธ์ได้อย่างถูกต้อง เป็นรูปแบบแนวทางเดียวกันและยังคง

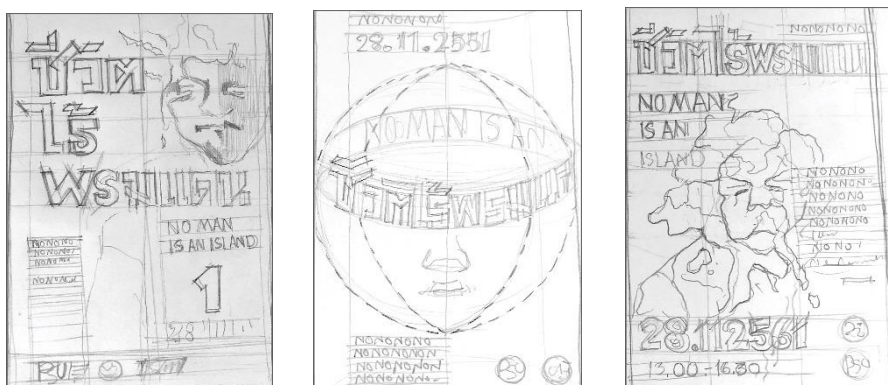
สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ได้ ไม่ว่าจะผลงานออกแบบจะถูกนำไปใช้งานเป็นชุดหรือถูกแยกออกจากกันในการใช้งาน

2.2 กำหนดรูปแบบภาพ การเลือกหรือสร้างรูปแบบภาพประกอบเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอันดับต้น ๆ ในการออกแบบอัตลักษณ์ เพราะภาพประกอบเป็นส่วนช่วยในการโน้มน้าวความรู้สึกของผู้เข้าร่วมงาน การเลือกภาพประกอบในงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ได้วิเคราะห์จากแนวคิดหลัก (Key concepts) คือ การข้ามพรมแดนจากเด็กปอเนาะสู่เลขาธิการอาเซียน ความเรียบง่าย ความอ่อนน้อมถ่อมตน ความมีไมตรีจิตมิตรภาพ ความนุ่มนวล ฯลฯ เป็นเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ ผู้สร้างสรรค์ได้รวบรวมรูปภาพใบหน้าของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ จากเว็บไซต์ จำนวน 50 รูป แล้วทำการเลือกรูปภาพที่แสดงอารมณ์และสามารถสะท้อนแนวคิดหลัก (Key concepts) เพื่อใช้ในการออกแบบภาพสื่อสารหลัก (Key Visual) ในขั้นตอนการออกแบบอัตลักษณ์

2.3 กำหนดรูปแบบของตัวอักษร การใช้ตัวอักษรในงานชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์คำนึงถึงความเป็นสากล โดยการใช้ชุดตัวอักษรไม่มีหัว เป็นตัวอักษรที่ให้ความรู้สึกถึงความร่วมสมัยและเป็นสากล สามารถสะท้อนตัวตนของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ ซึ่งชุดตัวอักษรไม่มีหัว มีลักษณะเหมือนกับชุดตัวอักษรแบบ San Serif ของตัวอักษรในภาษาอังกฤษ โดยเลือกใช้ตัวอักษรลักษณะนี้ในการออกแบบ

กระบวนการในการออกแบบอัตลักษณ์ หลังจากได้กำหนดขนาดและรูปแบบ กำหนดรูปแบบภาพ และกำหนดรูปแบบตัวอักษรที่จะใช้ในงานออกแบบอัตลักษณ์ทั้งหมดแล้วขั้นตอนต่อไปนี้เป็นขั้นตอนการออกแบบภาพสื่อสารหลัก (Key Visual) คือการกำหนดกรอบในงานออกแบบเพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ที่มีความหลากหลาย ซึ่งภาพสื่อสารหลัก (Key Visual) จะเป็นตัวกำหนดแนวคิด องค์ประกอบ สี ภาพ ตัวอักษร รวมถึงอารมณ์ในงานออกแบบอัตลักษณ์ ที่สามารถสื่อสารต่อในงานออกแบบชิ้นอื่น ๆ ได้ โดยมีขั้นตอนในการทำงาน 3 ขั้นตอน คือแบบร่าง แบบร่างสี และแบบร่างที่สมบูรณ์

แบบร่าง การกำหนดแนวคิดของแบบร่างแต่ละแบบต้องผู้สร้างสรรค์ได้มาจากแนวคิดหลัก (Key concepts) ที่ได้ทำการวิเคราะห์มาจากระดับเตรียมการออกแบบ แตกต่างกันไปรูปแบบและหลักการจัดวางองค์ประกอบ



ภาพที่ 1 แบบร่างขนาดย่อ

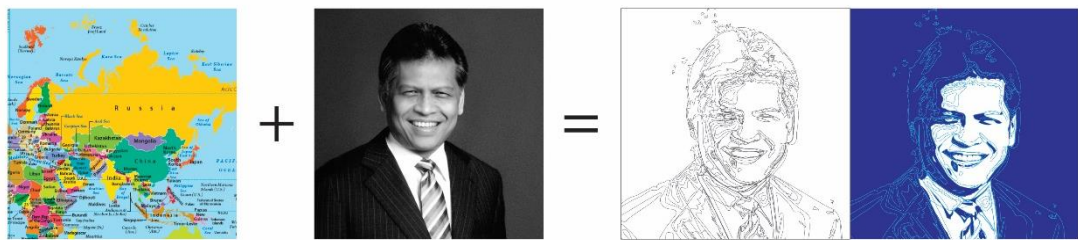
แบบร่างที่ 1. ภาพแสดง ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ ในชุดผู้ชายมุสลิมแบบครึ่งตัวโดยการใช้ตัวอักษรที่ทับลงบนรูปร่าง แสดงถึงความเป็นมุสลิมที่เข้าใจแก่นแท้ของศาสนา

แบบร่างที่ 2. รูปทรงกลมแสดงถึงตัว ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ ภายในรูปทรงมีการซ้อนรูปในหน้าความจากความเป็นเด็กปอเนาะสู่เวทีโลก

แบบร่างที่ 3. รูปใบหน้าของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ โดยการตัดทอนให้เหลือองค์ประกอบของภาพที่เรียบง่าย เน้นใช้เส้นในการสร้างภาพ แสดงอารมณ์และความรู้สึก นุ่มนวล อ่อนน้อมถ่อมตน มีมิตรภาพ

คณะกรรมการจัดโครงการและผู้ออกแบบได้เลือกแบบร่างที่ 3 เป็นรูปใบหน้าของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณผ่านรอยยิ้ม เพราะสามารถแสดงอารมณ์ถึงความรู้สึกนุ่มนวล อ่อนน้อมถ่อมตน มีไมตรีจิตมากกว่าแบบร่างที่ 1 และแบบร่างที่ 2 ทั้งยังเป็นภาพที่บุคคลทั่วไปสามารถจดจำได้เป็นอย่างดี

แบบร่างสี หลังจากคณะกรรมการจัดโครงการสรุปแบบร่างแล้วได้แล้ว ผู้สร้างสรรค์นำมาออกแบบร่างสี



ภาพที่ 2 การวิเคราะห์ผลงาน

ที่มา : <https://www.mapsofworld.com/>

<https://www.vogue.co.th/beauty/in-memory-of-surin-pitsuwan>

Key Visual
Surin
Pitsuwan



01.



02.



03.



04.

Concept : Map

ภาพที่ 3 ผลงานแบบร่างสี ภาพสื่อสารหลัก (Key Visual)

Design 01
Surin Pitsuwan



Poster



Banner



Banner



Tag Holder



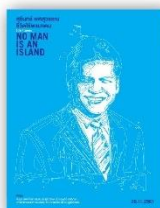
Tag Holder



Bag



Bag



Book



Book



Banner



T-Shirt

ภาพที่ 4 ผลงานแบบร่างสี รูปแบบที่1



ภาพที่ 5 ผลงานแบบร่างสี รูปแบบที่ 2

จากผลงานการออกแบบทั้ง 2 รูปแบบ คณะกรรมการจัดโครงการและผู้ออกแบบต้องการผลงานที่มีความเรียบง่าย มีเสน่ห์ และเป็นสากล และยังพิจารณาเลือกเลือกชุดสีโทนน้ำเงินและฟ้า ซึ่งเป็นชุดสีที่สะท้อนอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ในการจัดงาน และยังหมายถึงขอบฟ้าที่ไม่มีพรมแดน คือตัวแทนของดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ เพื่อใช้เป็นสีหลักในการออกแบบผลงาน ในส่วนการใช้ภาพผู้สร้างสรรค์ได้ทำการวาดใบหน้าของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ ด้วยเทคนิคการตัดทอนเพื่อให้เห็นแค่สาระสำคัญ สามารถสร้างการจดจำได้ เป็นการใช้อองค์ประกอบของภาพที่เรียบง่าย ผสมผสานกับเส้นกราฟิกที่แสดงถึงแผนที่โลก และการเดินทาง การจัดวางองค์ประกอบโดยใช้ระบบกริด แบบไฮราซิเคิล กริด ในการกำหนดคอลัมน์ เพื่อช่วยในการจัดวางตัวอักษรที่มีขนาดแตกต่างกัน ทั้งพาดหัวหลัก พาดหัวรอง และเนื้อหา ให้เป็นระเบียบเรียบร้อย

แบบร่างที่สมบูรณ์ เมื่องานออกแบบได้รับการตรวจจากคณะกรรมการจัดโครงการ



ภาพที่ 6 ผลงานแบบร่างที่สมบูรณ์

ก่อนจะออกมาเป็นผลงานแบบร่างที่สมบูรณ์ได้ มีการปรับและแก้ไขจากผลงานการออกแบบจนมาเป็นแบบร่างที่สมบูรณ์ และได้พัฒนาผลงานการออกแบบอัตลักษณ์ให้อยู่ในสื่อออฟไลน์ สื่อออนไลน์ และของที่ระลึก

3. ขั้นตอนประเมินผลงานออกแบบ

การประเมินผลการออกแบบโดยรวม หลังจากการพัฒนาการออกแบบจาก แบบร่าง แบบร่างสี และแบบร่างที่สมบูรณ์ จนเป็นผลงานการออกแบบอัตลักษณ์ที่ คณะกรรมการจัดโครงการได้ประเมินผลงานตรวจสอบความถูกต้อง และความสวยงาม โดยมีการปรับรูปแบบและแก้ไขตามคำแนะนำของคณะกรรมการจัดโครงการ จนเป็นผลงาน

4. การวิเคราะห์ผลงาน

การออกแบบอัตลักษณ์สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์งานปาฐกถา เนื่องในโอกาสครบรอบ 1 ปี การจากไปของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบเพื่อการประชาสัมพันธ์งานสัมมนาวิชาการ จัดโดยโครงการจัดตั้งสถาบันสมุทรรัฐเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ในวันที่ 28 ธันวาคม พศ. 2561 กลุ่มเป้าหมายคือ นักศึกษา นักวิชาการ โดยใช้แนวคิดในการออกแบบสิ่งพิมพ์เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบอย่างเป็นระบบ โดยมีขั้นตอนดังนี้ 1)

ขั้นตอนเตรียมการออกแบบเป็นขั้นตอนการวางแผนก่อนการออกแบบ ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร และแหล่งข้อมูล ซึ่งรวมถึงการสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องในการจัดงานครั้งนี้เพื่อรับทราบความคิด ความต้องการ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ โดยผู้สร้างสรรค์ได้สรุปเป็นแนวคิดหลัก (Key concepts) เป็นโจทย์ในการ ออกแบบ 2) ขั้นตอนการออกแบบ คือขั้นตอนการออกแบบภาพสื่อสารหลัก (Key Visual) โดยใช้อ็ประกอบ สี ภาพ ตัวอักษร รวมถึงอารมณ์ในงานออกแบบอัตลักษณ์ มีขั้นตอนในการทำงาน 3 ขั้นตอน คือแบบร่าง แบบร่างสี และแบบร่างที่สมบูรณ์ 3) ขั้นตอนประเมินผลงานออกแบบ เป็นขั้นตอนสุดท้ายหลังจากการ ออกแบบทั้งหมดเสร็จสิ้น จนเป็นผลงานการออกแบบอัตลักษณ์ โดยมีคณะกรรมการจัดโครงการประเมินผล งาน ตรวจสอบความถูกต้อง และความสวยงาม มีการปรับแก้ไขตามคำแนะนำของคณะกรรมการจัดโครงการ

ด้านองค์ประกอบศิลป์ ใช้ภาพใบหน้าของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ โดยการตัดทอนให้เหลือ องค์ประกอบของภาพที่เรียบง่าย ผสมกับเส้นกราฟิกที่แสดงถึงแผนที่โลก โดยใช้สีน้ำเงินเป็นพื้นหลังในการ ออกแบบเพื่อเป็นเอกลักษณ์และแนวทางเดียวกัน ใช้ชุดตัวอักษรไม่มีหัว เป็นตัวอักษรที่ให้ความรู้สึกถึงความ ร่วมสมัยและเป็นสากล สามารถสะท้อนตัวตนของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ

ด้านสุนทรียศาสตร์เป็นการออกแบบ มีความร่วมสมัย เรียบง่าย เน้นความพอดี สามารถสร้างการ จดจำได้ง่าย

5. สรุป

ผลงานการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์งานปาฐกถา เนื่องในโอกาสครบรอบ 1 ปี การจากไปของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ เป็นผลงานที่ผ่านกระบวนการออกแบบอย่างเป็นระบบ โดยผ่าน ขั้นตอนเตรียมการออกแบบ ขั้นตอนการออกแบบ และขั้นตอนประเมินผลงานออกแบบ จนทำให้เกิดผลงาน การออกแบบอัตลักษณ์ที่สามารถนำไปสู่การใช้ประโยชน์ในการประชาสัมพันธ์ได้จริง

การออกแบบอัตลักษณ์สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์งานปาฐกถา เนื่องในโอกาสครบรอบ 1 ปี การจากไป ของ ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ ในครั้งนี้เป็นการออกแบบเพื่อใช้งานในสื่อประชาสัมพันธ์ที่มีความหลากหลาย ประเภท อันได้แก่ สื่อออฟไลน์ สื่อออนไลน์ และของที่ระลึกสำหรับผู้เข้าร่วมงาน ทั้งหมดนี้เป็นผลจาก กระบวนการออกแบบอัตลักษณ์ ซึ่งเป็นตัวกำหนดองค์ประกอบของผลงานออกแบบทุกชิ้นให้เป็นไปในทิศทาง เดียวกัน และยังคงสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ได้ ไม่ว่าจะผลงานออกแบบจะถูกนำไปใช้งานเป็นชุดหรือถูกแยก ออกจากกันในการใช้งาน



ภาพที่ 7 การนำผลงานการออกแบบอัตลักษณ์ไปใช้ในวันเปิดงาน
ที่มา:

(https://www.facebook.com/pg/iseams/photos/?tab=album&album_id=2320672058163633&ref=page_internal)

เอกสารอ้างอิง

จิรายุ พงษ์วรุตม์. (2551). *กราฟิกดีไซน์ของโปสเตอร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ทวีวัฒนาการพิมพ์
ศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์. (2558). *ประวัติศาสตร์การออกแบบกราฟิก*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). นนทบุรี: แอคทีฟ พริน
ปาพจน์ หนูนั๊กดี (2553). *หลักการและกระบวนการออกแบบงานกราฟิกดีไซน์*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: ไอ
ดีซีฯ

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. (2550). *การออกแบบสิ่งพิมพ์*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: วิสคอมเซ็นเตอร์

WORLD MAP. (2019). สืบค้นจาก: <https://www.mapsofworld.com/#>

4 ความทรงจำในชีวิตของดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ. (2560). สืบค้นจาก: <https://www.vogue.co.th/beauty/in-memory-of-surin-pitsuwan>

ละครเวที เรื่อง จันทรา มายา อาชาไนย

My Moon My Man

พลฤทธิ สมุทรกลิน

Ponlarit Samutkalin

110/1-4 ถนนประชาชื่น หลักสี่ กรุงเทพฯ 10210

110/1-4 Prachachun Rd. Laksi, Bangkok Thailand 10210

Ponlarit.sam@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

งานสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง My Moon My Man เป็นงานละครเวทีสร้างสรรค์ความยาว 90 นาที ที่จัดทำขึ้นเพื่อจัดแสดงในเทศกาลละครเวทีประจำปี ของภาควิชาศิลปะการแสดงประยุกต์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกประยุกต์ใช้ทฤษฎีทางการละครในการผลิตละครทั้งการเรียนรู้ทางทฤษฎีและปฏิบัติ ผ่านกระบวนการทางศิลปะการละคร บทความจะศึกษากระบวนการความคิดในการสร้างสรรค์ละครเวที โดยใช้หลักคิดและแนวปฏิบัติของทฤษฎีทางการละคร และแรงบันดาลใจจากนิทานพื้นบ้านเรื่องแก้วหน้าม้า เพื่อสะท้อนเรื่องราวในสังคมประเด็นที่ คนเรามักถูกตัดสินไปก่อนจากอีกฝ่ายหนึ่ง เมื่อมีลักษณะอันไม่พึงประสงค์ ไม่เป็นไปตามภาพที่สังคมคาดหวัง เป็นการตัดสินจากเพียงเพศสภาพ รูปลักษณ์ภายนอก และบางครั้งสิ่งที่เป็นกับสิ่งที่เห็นแตกต่างกับสิ่งที่ตนเอง หรือสังคมคิด

คำสำคัญ : ทฤษฎีทางการละคร, กระบวนการสร้างสรรค์, บทละคร

Abstract

The creative work of the theatre show “My Moon My Man” A 90-minute play is the work created during the annual theatre festival of the Applied Performing Arts Department, Faculty of Fine and Applied Arts, Dhurakij Pundit University with the purpose of allowing the students to practice and apply theatrical theories in producing theatre shows, in order to gain knowledge by theories and practical way, through dramatic arts process. The article will show the study of the thinking process in creating the theatrical show based on the concept and guidelines of post-modern theatre theories and inspiration from the Folk Tales “Kaewnamah”, to reflect stories in the society, on the issue that we are often prejudged by others, due to undesirable appearance, not in line with the society's expectation. Judgment is made based on gender, external appearance and sometimes, the being and the being seen are different from what we or people think.

Keywords : theatre theories, creative process, Playwriting

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ภาควิชาศิลปะการแสดงประยุกต์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ได้มีการเรียนการสอนวิชา เกี่ยวกับศาสตร์ด้านศิลปะการแสดง เพื่อให้นักศึกษาได้มีความรู้ และความเข้าใจในศาสตร์และศิลป์ทางด้านศิลปะการแสดงละครเวทีในแนวทางต่างๆ เป็นการเตรียมความพร้อมด้านทักษะการแสดงเพื่อนำไปใช้ได้จริง โดยได้จัดให้มีเทศกาลละครเวทีประจำปีของภาควิชาฯ เพื่อมุ่งสู่วัตถุประสงค์ดังกล่าว

จุดเริ่มเกิดขึ้นจากการกำหนดโจทย์ในการสร้างสรรค์งานครั้งนี้ เป็นการท่าละครที่สะท้อนสังคม ภายใต้กรอบความคิดเรื่อง การมองคนแค่เพียงรูปลักษณ์ภายนอก และตัวตนตัดสิน การเริ่มต้นกระบวนการสร้างสรรค์ผู้วิจัยสนใจที่จะนำแนวคิดและแนวปฏิบัติ ของทฤษฎีการละครร่วมสมัย และหลังสมัยใหม่มาใช้ ไม่ว่าจะป็นวิธีการต่อยอด ตัดปะ ผสมปนเป อ้างอิง ชิ้นส่วนของต่าง ๆ ในประวัติศาสตร์และความทรงจำร่วมเกี่ยวกับ Pop Culture หรือ Mass Media ในอดีตเข้ากับความทรงจำและ จินตนาการของผู้สร้าง

ผู้วิจัยมีจุดประกายใจกับเรื่องราวในสังคมประเด็นที่ คนเรามักถูกตัดสินไปก่อนจากอีกฝ่ายหนึ่ง เมื่อมีลักษณะอันไม่พึงประสงค์ ไม่เป็นไปตามภาพที่สังคมคาดหวัง เป็นการตัดสินจากเพียงเพศสภาพ รูปลักษณ์ภายนอก และบางครั้งสิ่งที่ป็นกับสิ่งที่เห็นแตกต่างกับสิ่งที่ตนเอง หรือสังคมคิด ซึ่งเป็นต้นเหตุของปัญหาต่างๆ

ประเด็นนี้เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ละคร ในแง่ที่จะสร้างสรรค์ให้เป็นเรื่องราวหลักของความขัดแย้ง ความต้องการ และการกระทำของตัวละคร นำไปสู่ความต้องการหากวิธีสร้างบทเรื่อง My Moon My Man เพื่อนำเสนอแก่นความคิดเรื่อง “ การมองให้เห็นส่วนลึกในใจตน และมองให้ทะลุถึงทองแท้ที่อยู่ข้างในของคน” ให้สื่อสารกับผู้ชมว่า เราไม่ควรตัดสินใครที่เปลือกหรือภาพลักษณ์ ให้เปิดใจรับ และใช้ใจให้มองเห็น รู้จัก เข้าใจ ยอมรับในตัวตนและคุณค่าทั้งของผู้อื่น และตนเองได้อย่างมีเมตตา

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด ทฤษฎี หลักการและแนวทางการสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยเชิงสร้างสรรค์ใช้ในกระบวนการมีดังนี้คือ

1. หลักคิดและแนวปฏิบัติ “ร่วมสมัย” ทางการละคร

ได้แก่ แนวคิดในการวางโครงเรื่องของบทละคร (ความคิดหลัก ความขัดแย้ง ตัวละครหลัก การกระทำทางการละคร)

2. หลักคิดและแนวปฏิบัติของการละครหลังสมัยใหม่

ทฤษฎีทางงานละครด้านแนวคิดหลังสมัยใหม่(Post Modern) มีแนวคิดสำคัญเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานครั้งนี้ในด้านของการแลกเปลี่ยนเชื่อมโยงกันและกันของวัฒนธรรมโลก การผสมผสานกลมกลืนของวัฒนธรรมที่หลากหลาย โดยมีการประยุกต์กิจกรรมให้เข้ากับงานและสิ่งที่ต้องการนำเสนอมากขึ้น

ดังกมล ฌ ป้อมเพชร (2552)กล่าวไว้ใน กรณีละครนอก...คอก: ข้อคิดจากโครงการวิจัย “เรื่องเก่าเล่าใหม่ 2 – มหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย” ว่า ผู้สร้างสรรค์งานละครด้วยแนวคิดหลังสมัยใหม่มักเป็นอิสระจากกรอบความคิดด้านทฤษฎีทางการละครต่างๆ และมองใหม่หรือตีความวาทกรรมหลักหรือวาทกรรมบทละครด้วยสายตาที่แยกแยะและรื้อถอนโครงสร้าง แล้วจึงจัดวาง ปูรง ยำหรือเล่าเรื่องนั้นด้วยการใช้เทคนิคและ

แนวทางหลากหลายผสมผสาน ไม่เป็นไปตามขนบหรือแนวคิดใดแนวคิดหนึ่ง โดยมักใช้แนวทางแบบผสมพันธ์ ซ้ำมเผ่าหรือไฮบริด ไม่ยึดขนบละครตะวันตกเป็นหลัก เช่น

- การออกจากกรอบทฤษฎีที่ยึดติดกับการตีความแนวคิดทางการละครของอริสโตเติลเป็น สรรณะ ไม่ยึดโครงสร้างหรือสูตรของบทละครที่พัฒนาแบบขั้นต้น-ตรงกลาง-จบ ไม่เน้น ความหมายที่บทพูดเป็นหลัก แต่สื่อสารด้วยภาพ เสียง มวล และการเคลื่อนไหวที่บนเวที ผสมผสานประเภทของละคร มีลักษณะยั่วเย้าล้อเลียน ที่เล่นที่จริงแบบท้องถิ่นพื้นบ้าน มี ชีวิตชีวาไร้กรอบเกณฑ์มากกว่าจะวางผู้ชมไว้ให้รู้สึกแสดงออกอย่างเป็นทางการ
- ใช้ลักษณะรวมมิตรละครสมัย ที่เลือกบางสิ่งบางอย่างจากต่างยุคต่างสมัยต่างวัฒนธรรมมาวาง ประกอบร่วมกัน เพื่อสะท้อนและล้อเลียนมายาคติที่เป็นจุดร่วมและจุดต่างระหว่างยุคสมัย และวัฒนธรรม

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

งานสร้างสรรค์นี้ผู้วิจัยได้ทำหน้าที่ผู้กำกับการแสดง ร่วมพัฒนาบท ออกแบบงานสร้าง และดนตรี โดยมีกระบวนการทำงานดังต่อไปนี้

การกำหนดความคิดหลักของเรื่อง

จากการกำหนดโจทย์ในการสร้างสรรค์งานครั้งนี้ เป็นการนำละครที่สะท้อนสังคม ภายใต้กรอบ ความคิดเรื่อง การมองคนแค่เพียงรูปลักษณ์ภายนอก ผู้วิจัยนึกไปถึงเรื่อง แก้วหน้าม้า จึงนำมาสู่ความคิด แรกเริ่มในการหาแก่นความคิด ในการสร้างบทละครตั้งประเด็นความคิดหลักดังต่อไปนี้

ผู้ที่มีรูปลักษณ์ภายนอกน่าเกลียดน่าชัง เช่น แก้วหน้าม้า ภายในอาจมีรูปทองอันสวยงามซ่อนอยู่ เช่นเดียวกับตัวละครเอกของเรื่องคือ แก้ว ที่ภายนอกหน้าตาไม่สวย และมีฟันที่ยื่นออกมา แต่มีคุณความดีที่ อยู่ข้างใน ผู้วิจัยจึงได้เริ่มกระบวนการในการสร้างสรรค์ ในการกำหนดการกระทำหลัก

การกำหนด การกระทำหลัก (Main Action)

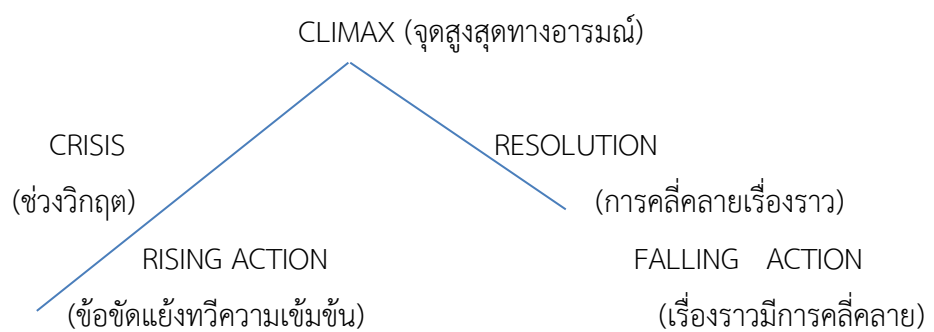
ในการสร้างสรรค์บท จากโครงเรื่องที่ผู้วิจัยกำหนดให้มี ความขัดแย้ง(Conflict) การสร้างความ ขัดแย้งในเรื่องที่จะเป็นตัวขับเคลื่อนให้เรื่องมีความสนุก น่าติดตาม ผู้วิจัยได้กำหนดแนวทางของการสร้าง ความขัดแย้งของเรื่องมาดังต่อไปนี้

คุณค่าที่แท้จริงของความเป็นมนุษย์
เนื้อแท้ในตัวที่ต่างจากคนอื่น
ตัวตนภายใน อัตลักษณ์ส่วนตัวเอง
สิ่งที่เป็นกับสิ่งที่เห็น
ความรักจากใจบริสุทธิ์

คุณค่าเปลือกนอก หน้าตา เพศสภาพ ภาพลักษณ์
เปลือกนอก มายาคติของสังคม
ภาพ รูปลักษณ์ อัตลักษณ์ส่วนรวม
สิ่งที่ตนเอง หรือสังคมคิด
ความรักที่คาดหวัง

จากการกระทำหลักผู้วิจัยได้มีการสร้างสรรค์บทโดยใช้การวางโครงเรื่องให้มีความน่าติดตาม โดยการวางให้มีจุดเริ่มต้นที่ตัวละครหลักคือ มอง ออกไปตามหาพ่อที่ไม่เคยพบหน้ามาก่อน และมีความขัดแย้งต่างๆ เข้ามาปะทะกับตัวละคร เพื่อทวีความเข้มข้นของเรื่อง เช่น ตัวละครมองไม่เห็น การออกจากสังคมชนบท สู่อสังคเมือง การพบว่าพ่อเป็นเพศที่สามที่ต่างจากที่ตัวเองคิด นำไปสู่จุดสูงสุดทางอารมณ์ที่ตัวละครต้องตัดสินใจว่าจะยอมรับพ่อหรือไม่ และท้ายที่สุดนำไปสู่จุดคลี่คลายที่ตัวละครได้เลือกใช้ชีวิตและยอมรับอย่างที่ตนต้องการ

กราฟแสดงการวางโครงเรื่อง เพื่อแสดงอารมณ์ของบทละคร



เรื่องย่อ

มอง ชายหนุ่มต่างจังหวัด ผู้สูญเสียการมองเห็นจากการบาดเจ็บ ได้ออกตามหาพ่อ ผู้ที่เขาไม่เคยได้พบหน้าตั้งแต่เกิดที่เข้ามาทำงานในเมือง เนื่องจากมองต้องการให้พ่อไปงานศพของแม่ตามที่แม่ได้สั่งเสียเอาไว้ ระหว่างการออกตามหา เขาได้รับการช่วยเหลือ จากแก้ว และรู้สึกดีกับเธอแม้ตาจะมองไม่เห็น เขาได้พบกับพ่อที่ทำงานในคลับแห่งหนึ่ง ท้ายที่สุด เมื่อตาของเขามองเห็น เขาได้พบความจริงว่าพ่อของเขาเป็นเพศที่สาม และแก้ว ผู้หญิงที่เขารู้สึกดี ก็มีลักษณะทุกอย่างตรงข้ามกับภาพในความคิดของเขา มองจะตัดสินใจอย่างไรคำตอบขึ้นอยู่กับตัวของเขาเอง

หลักคิดและแนวปฏิบัติของการละครหลังสมัยใหม่

ในงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้มีลักษณะของการใช้หลากหลายวัฒนธรรมอย่างรวมมิตร คณะในยุคสมัย ใหม่ๆ ไร้กรอบใดๆ มากำหนด ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดประเภทของละครให้เป็น Modied Realism หรือการผสมผสานระหว่างแนวสมจริงกับแนวไม่สมจริงเข้าด้วยกัน ที่นำแนวคิดทางการละครหลังสมัยใหม่ มาใช้เช่น การกำหนดเรื่องให้เป็นยุคปัจจุบัน แต่ตัวละครสามารถมาจากวัฒนธรรมอื่นได้ โดยมีการออกแบบตัวละคร และการเลือกใช้เพลงต่างๆ

การสร้างสรรค์ตัวละคร

การออกแบบตัวละคร ผู้วิจัยเริ่มสร้างตัวละครจาก จึงได้เลือกตัวละครที่มี เอกลักษณ์ประจำตัว เพราะมีความน่าสนใจ และมีบุคลิกลักษณะที่เด่นชัดในการที่จะนำมาสร้างเป็นละครเวที และสะท้อนความคิดหลักที่ต้องการนำเสนอตัวอย่างตัวละครแก้ว ตัวละครเอก ฝ่ายหญิงที่ลักษณะภายนอกคือ มีพื้นที่ยื่นออกมาตามลักษณะของตัวละครที่โดนล้อว่า แก้วหน้าม้า ตามมายาคติเดิมที่กล่าวล้อเลียนคนที่หน้าตาไม่สวย แต่ลักษณะภายใน เป็นคนจิตใจดี ชอบ ช่วยเหลือ



ภาพที่ 1 ภาพตัวละครแก้วและมอง ในฉากที่เกิดความรู้สึกประทับใจในกันและกัน

มอง ตัวละครเอกฝ่ายชาย ที่บาดเจ็บที่ตาทำให้มองไม่เห็น ทำให้จินตนาการแทนภาพทุกอย่างตามที่ตัวเองคิดว่าจะเป็น ลักษณะภายในคือ เป็นคนที่โหยหาความรัก เพื่อมาเติมเต็มในสิ่งที่ตนเองขาดในวัยเด็ก



ภาพที่ 2 ภาพตัวละครมอง ในฉากที่มาถามหาพ่อในคลับ

เข้ม พ่อของมอม ที่ไม่เคยเลี้ยงดูลูกตนเอง เพราะอายุที่ตัวเองค้นพบว่า เป็นสาวประเภทสอง แต่ยังรักและหวังดีกับเมีย และลูก ลักษณะภายใน คือ ต้องการการยอมรับจากสังคมและคนรอบข้าง



ภาพที่ 3 ภาพตัวละครเข้ม และเพื่อนในคลับ ในฉากหลังเปิดเผยความจริง เกี่ยวกับพ่อที่แท้จริง

การออกแบบฉาก และสิ่งประกอบการแสดง

การออกแบบฉากครั้งนี้ เป็นการใช้อุปกรณ์ที่เหลือใช้ และนำมารีไซเคิล คือ การใช้แผ่นCD ที่ไม่ได้ใช้แล้ว มาตกแต่งเป็นฉาก ซึ่งแนวคิดคือ แผ่นCD มีความเงา แวววาว สามารถสะท้อนภาพต่างๆ ออกมาได้ในหลายๆลักษณะ ซึ่งตรงกับความคิดหลักของเรื่อง ในเรื่องของการมอม

การใช้หุ่น ประกอบการแสดง โดยมีการออกแบบหุ่นเป็นรูปดวงตา เพื่อสะท้อนภาพมุมมองในความคิดของตัวละครในรูปแบบของละครในแนว Expressionism ที่มีลักษณะของการมองภาพผ่านสายตาของศิลปิน หรือตัวเอง ซึ่งตกอยู่ใต้ความกดดันทางจิตใจ โดยหลักของละครแนวนี้คือ ภาพที่ปรากฏในละครเวทีเป็นภาพที่บิดเบี้ยว เพี้ยนไปจากภาพที่ปรากฏตามความเป็นจริงสากล



ภาพที่4 ภาพฉากใช้แผ่นCD มาเป็นอุปกรณ์สะท้อนการมองเห็น

การออกแบบดนตรีประกอบ

เพลงในเรื่องนี้ที่ เรื่องราวในละครเป็นเหตุการณ์สมัยปัจจุบัน แต่การนำเพลงมาใช้มีการประยุกต์ในแบบของการละครในแนวคิดหลังสมัยใหม่ ซึ่งไม่ใช่ใจกับการเรียงลำดับ หมายความว่าสำหรับแนวคิดหลังสมัยใหม่ อะไรจะขึ้นก่อนขึ้นหลังก็ไม่ใช้สิ่งแปลก งานดนตรีในเรื่องนี้ส่วนใหญ่เป็นการนำเพลงป๊อปร่วมสมัยมาใช้ในฉากที่เป็นคลับที่ตัวละครประกอบอาชีพ นางโชว์ เช่นเพลงเปิดตัว เลือกใช้เพลง Underdog เพื่อสื่อถึงความเป็นคนชายขอบ ของตัวละคร นอกจากนั้น ผู้วิจัยได้เลือกใช้เพลงที่มีท่วงทำนอง คุ่มหู ของผู้ชม เพื่อสื่อถึงความคิดหลักคือ เพลง แก้วหน้าม้า แต่ผู้วิจัยได้ให้ผู้ประพันธ์เพลง ทำดนตรีขึ้นมาใหม่ในลักษณะของดนตรีอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ ที่นิยมเปิดในคลับในยุคปัจจุบัน แต่ยังคงมีทำนองที่หลายคนรู้จักกันดี และนำมาใช้เป็นเพลงปิดเรื่องที่ตัวละครทุกตัวออกมาโชว์ในคลับ

การออกแบบการแสดง

การออกแบบการแสดงครั้งนี้ เป็นการให้นักแสดง ใช้การแสดงในรูปแบบของความสมจริง มีความเป็นธรรมชาติ ซึ่งมีกระบวนการในการทำความเข้าใจในตัวละคร ภูมิหลังต่างๆ เพื่อให้เข้าใจในการกระทำของตัวละคร ซึ่งการออกแบบการแสดงให้ตัวละครแสดงอย่างเป็นธรรมชาติ มีความตรงข้ามกับ ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉากอื่นๆ เช่น หุ่น ที่มีลักษณะที่ตรงข้ามกัน คือมีแนวทางของความไม่สมจริงในลักษณะของภาพทางความคิด ที่อาจไม่สมจริง หรือ บิดๆ เบี้ยวๆ ได้ตามแต่ความรู้สึกของตัวละคร เป็นการนำเสนอภาพความขัดแย้งที่เกิดขึ้น แทนภาพความรู้สึกของตัวละครเอกกับสภาพจิตใจที่เขาต้องเผชิญความรู้สึก



ภาพที่ 5 ภาพการใช้หุ่น มาประกอบฉาก สะท้อนการมองเห็นภาพในความคิดของตัวละคร

4. การวิเคราะห์ผลงาน

จากการใช้แนวคิดและแนวทางปฏิบัติในเชิงทฤษฎีการละครร่วมสมัยและหลังสมัยใหม่มาสร้างสรรค์ละครเรื่องนี้ และนำไปจัดแสดงในโรงละคร พบว่า นักแสดง ผู้ร่วมงานรวมถึง ผู้ชมสามารถเข้าถึง และสนุกตาม เข้าใจถึงการเสียดสีสังคมร่วมสมัยได้ ผู้สร้างสรรค์พอใจกับผลงานครั้งนี้ ในแง่ของความสุขของละครที่ได้จัดประเภทเป็นละครแนวสุขนาฏกรรม และมีสาระแฝงอยู่ แต่ในอีกทางหนึ่ง ผู้ชมอาจไม่ได้รับรู้ในเชิงของการนำทฤษฎีทางการละครหลังสมัยใหม่มาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยคิดว่าทฤษฎีนี้มีประโยชน์มาก

เพราะเป็นการเลือกสรรสิ่งต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์อย่างมีความหมาย และในขั้นตอนการสร้างสรรค์รู้สึกสนุกกับการเลือกสรรมาใช้โดยไม่มีการรอบคอบใด ๆ มากำหนด

5. สรุป

ผู้วิจัยได้ค้นพบข้อความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ในการนำทฤษฎีทางการละครมาประยุกต์ใช้กับงานละคร โดยเฉพาะทฤษฎีร่วมสมัย และหลังสมัยใหม่ที่ผู้วิจัยคิดว่าเหมาะกับการสร้างสรรค์งานละครในยุคนี้ เพราะศิลปะในการเล่าเรื่องให้ผู้ชมในปัจจุบันต้องการความหลากหลายและแปลกใหม่ ซึ่งทฤษฎีหลังสมัยใหม่สามารถทำให้เกิดการประยุกต์และผสมผสานในวัฒนธรรมต่างๆ ที่สามารถนำสร้างสรรค์งานละครได้เป็นอย่างดี ที่สามารถทำให้เกิดมุมมองใหม่ และสื่อสารความคิดที่ต้องการได้ ผู้ชมสามารถตระหนักถึงสาระที่สะท้อนสังคมได้

ในอีกทางหนึ่งทั้งผู้วิจัยและนักศึกษายังได้กระบวนการเรียนรู้ละครเวที ที่สามารถนำไปบูรณาการเข้ากับการเรียนการสอน และประยุกต์ใช้กับการทำงานในเชิงวิชาชีพได้ และ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะว่า ควรให้ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับแนวคิดในเชิงทฤษฎีทางการละครหลังสมัยใหม่กับผู้ชมล่วงหน้า หรือเป็นคู่มือในการชมละครแก่ผู้ชม โดยอาจอยู่ในนิทรรศการหรือสูจิบัตร เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจได้ เพราะแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้ ผู้วิจัยคิดว่ามีประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับการสร้างสรรค์งานละครเวทีร่วมสมัย

เอกสารอ้างอิง

ดังกมล ณ ป้อมเพชร (2552). *กรณีละครนอก..คอก: ข้อคิดจากโครงการวิจัย “เรื่องเก่าเล่าใหม่ 2-มหัศจรรย์ ผจญภัยเจ้าชายหอย”วารสารอักษรศาสตร์, 38(1), 31-99.*

ธีรยุทธ บุญมี (2552). *โลกModern&Post Modern*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สายธาร.

นพมาศ แวหงส์. (2550). *ปริทัศน์ศิลปะการละคร*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พรรณศักดิ์ สุชี.(2514). *การเขียนบทละคร*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

นิบงแห่งความเรืองรอง Nibong Flourished City

พอหทัย ชุ่นสั้น

Porhathai Soonsan

สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

Porhathai.s@yru.ac.th

บทคัดย่อ

ลวดลาย “นิบงแห่งความเรืองรอง” เป็นลวดลายผ้าที่ได้รับการออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นจากเทคนิคการทำผ้าบาติกลายเขียน ภายใต้โครงการวิจัยสร้างสรรค์การออกแบบชุดประจำจังหวัดโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อประชาสัมพันธ์จังหวัดยะลาเป็นวิจัยสร้างสรรค์โครงการหนึ่งที่ได้นำแนวคิดในการนำภูมิปัญญาการออกแบบลวดลายผ้าในท้องถิ่นมาสร้างสรรค์งานออกแบบโดยนักออกแบบได้รับทุนสนับสนุนโครงการวิจัยสร้างสรรค์จากคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา โดยมีวัตถุประสงค์ของงานสร้างสรรค์ดังนี้ 1. เพื่อศึกษาความต้องการ สำหรับเป็นแนวทางในการออกแบบลวดลายผ้าบาติกและเครื่องแต่งกายสตรี ในจังหวัดยะลา 2. เพื่อออกแบบลวดลายผ้าและชุดประจำจังหวัดยะลาโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อให้นางงามนิบงสวมใส่แสดงแบบการแต่งกาย ในงาน “ผ้าไทย ผ้าถิ่นยะลา” ประจำปีงบประมาณ 2562 ลวดลายผ้าจำนวน 1 ลวดลาย และชุดประจำจังหวัด จำนวน 1 ชุด 3. เพื่อประเมินความพอใจ ของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ผู้ใช้ผ้าและผู้สนใจผ้าบาติก ที่มีต่อผ้าบาติกลายเขียนและชุดประจำจังหวัดที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นใหม่

จังหวัดยะลา ยังมีการสินค้าเป็นที่รู้จักและยอมรับในประเทศและต่างประเทศ โดยเฉพาะสินค้าประเภทผ้าบาติกได้รับการคิดสรรให้เป็นสุดยอดผลิตภัณฑ์ OTOP เด่นของจังหวัดสำหรับจุดเด่นของผ้าบาติกจะอยู่ที่ลวดลายผ้าและวิธีการทำ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ในพื้นที่ บาติก (Batik) บาเต๊ะ (Batek) หรือปาเต๊ะ เป็นชื่อที่ใช้เรียกผ้าซึ่งมีวิธีการทำให้เกิดลวดลายด้วยการกันสีด้วยเทียนหรือวัสดุอื่นแล้วนำไปแต้ม ระบาย หรือย้อมในส่วนที่ต้องการให้ติดสี สีจะติดเฉพาะเนื้อผ้าที่ไม่มีรอยเทียนหรือไม่ถูกกันสีเท่านั้น ผ้าบาติกเป็นสินค้าที่ทำด้วยมือที่เป็นเอกลักษณ์และยังเป็นสินค้าภูมิปัญญาท้องถิ่นของจังหวัดยะลา

การออกแบบลวดลายผ้าในครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนาที่เกี่ยวกับภูมิปัญญาวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของคนในจังหวัดยะลาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ร่วมกับการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติของแบบสำรวจเกี่ยวกับแนวทาง ความนิยมและความพึงพอใจในการออกแบบลวดลายผ้าและชุดประจำจังหวัด โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมเพื่อประชาสัมพันธ์จังหวัดยะลา

คำสำคัญ: นิบง บาติก ลวดลายผ้า ออกแบบทุนทางวัฒนธรรม

Abstract

Pattern “Nibong Flourished City” is a pattern of fabric that has been designed and created based on Batik writing techniques. Under the research topic “Designing of Provincial Dress by using Cultural Asset for Promoting Yala province”. The research is a creative project that brings the idea of using local wisdom into design pattern. In which the designers are funded for creative research projects, from Faculty of Humanities and Social Sciences Yala Rajabhat University. With the objectives of the creative work as follows, 1. To study needs for guidance in designing batik pattern and women's clothing In Yala province 2. To design patterns and provincial dress by using cultural asset for promoting Yala province. That is “Nibong” to wear and to show the dress in the "Thai cloth, local cloth, Yala" for the fiscal year 2019, amount 1 set. 3. To assess satisfaction of the group of designer and people who are interested in batik hand writing and provincial dress that newly developed by researcher.

Yala province has products that are known and accepted in the country and abroad. Particularly Batik products have been selected as the top OTOP products in the province. Batik or Batek is the name used to refer the fabric which is produced, causing the pattern to be dyed with candles or other materials and then paint on the part that needs to be colored. The color will stick to only the fabric that has no cracks or discoloration. Batik is a unique handmade product and also a local wisdom of Yala.

Data analysis was performed using descriptive analysis, analysis of wisdom and culture. Production of fabrics, including the dress code of the local people, together with the statistical analysis of the questionnaire regarding the need and possibility of designing fabric patterns and provincial dress.

Keywords : Nibong, Batik, Pattern, Design, Cultural Asset

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

จังหวัดยะลาเป็นจังหวัดใต้สุดชายแดนประเทศไทย คำว่า “ยะลา” มาจากภาษาพื้นเมืองดั้งเดิมว่า “ยาลอ” ซึ่งแปลว่า “แห” ตามประวัติตั้งแต่สมัยสุโขทัยถึงตอนต้นกรุงรัตนโกสินทร์ นั้น “เมืองยะลา” เป็นส่วนหนึ่งของมณฑลปัตตานี ต่อมาในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ได้ทรงโปรดเกล้า ให้มีการปรับปรุงการปกครองส่วนภูมิภาคใหม่ เป็นการปกครองแบบเทศาภิบาล โดยออกประกาศข้อบังคับ สำหรับการปกครอง 7 หัวเมือง ร.ศ. 120 ซึ่งประกอบด้วยเมืองปัตตานี หนองจิก ยะหริ่ง สายบุรี ยะลา ะแงะและเมืองรามัน “เมืองยะลา จึงเป็นจังหวัดหนึ่งของประเทศไทยในปัจจุบัน” สำหรับเมืองยะลา ได้มีการโยกย้ายที่ตั้งมาแล้ว 4 ครั้ง ครั้งที่ 1 ตั้งเมืองอยู่ที่ตำบลบ้านยะลา ครั้งที่ 2 ได้ย้ายไปตั้งที่ตำบลท่าสาป (ฝั่งซ้ายของแม่น้ำปัตตานี) ครั้งที่ 3 ได้ย้ายไปตั้งที่เมืองสะเตง (ทางฝั่งขวาของแม่น้ำปัตตานี) ครั้งที่ 4 ได้ย้ายไปตั้งที่ตำบลบ้านนิบง (นิบง แปลว่า ไม้หลาวชะโอน) จนถึงปัจจุบัน

จังหวัดยะลา ยังมีการสินค้าเป็นที่รู้จักและยอมรับในประเทศและต่างประเทศ โดยเฉพาะสินค้าประเภทผ้าบาติกได้รับการคัดสรรให้เป็นสุดยอดผลิตภัณฑ์ OTOP เด่นของจังหวัดสำหรับจุดเด่นของผ้าบาติกจะอยู่ที่ลวดลายผ้าและวิธีการทำ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ในพื้นที่ บาติก (Batik) บาเต๊ะ (Batek) หรือปาเต๊ะ เป็นชื่อที่ใช้เรียกผ้าซึ่งมีวิธีการทำให้เกิดลวดลายด้วยการกันสีด้วยเทียนหรือวัสดุอื่นแล้วนำไปแต้ม ระบาย หรือย้อมในส่วนที่ต้องการให้ติดสี สีจะติดเฉพาะเนื้อผ้าที่ไม่มีรอยเทียนหรือไม่ถูกกันสีเท่านั้น ส่วนปาเต๊ะเป็นคำเดิม ภาษาชวาที่ใช้เรียกผ้าที่มีลวดลายเป็นจุดว่าติก มีความหมายว่าเล็กน้อยหรือจุดเล็กๆ มีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า ตริติก หรือตารติก ดังนั้นคำว่าบาติกจึงมีความหมายว่าเป็นผ้าที่มีลวดลายเป็น จุดๆ ต่างๆ สำหรับคำว่าบาติก (Batik) เป็นคำที่ จี.พี.รอฟเฟอร์ (G.P.Rouffaer) นำไปเผยแพร่ในปี ค.ศ. 1520 ซึ่งตรงกับความหมายของภาษาอินโดนีเซียว่า ทูลิส (Tulis) แปลว่าเขียนและ ลุกิส (Lukis) หมายถึงการระบาย เทคนิคการทำผ้าบาติกของไทยสามารถแบ่งได้ตามเทคนิคที่ผลิต บาติกลายพิมพ์ เป็นเทคนิคที่เก่าแก่ แหล่งผลิตยุคแรกๆ เช่น ในโรงงานบาติกแถบลุ่มแม่น้ำสุโขทัย ไทลิ่ง โกลก จังหวัดนราธิวาส ผลิตผ้าบาติกลายพิมพ์จากแม่พิมพ์โลหะ นอกเหนือจากแม่พิมพ์โลหะแล้ว ยังมีแม่พิมพ์ไม้ซึ่งเริ่มมีการใช้ที่จังหวัดเชียงใหม่และจังหวัดลำพูน แม่พิมพ์ไม้เป็นแม่พิมพ์ที่เกิดจากการฉลุไม้ มีความหนาไม่สามารถแสดงรายละเอียด ดังนั้นการออกแบบลวดลายที่ใช้กับแม่พิมพ์ไม้ต้องเป็นลายที่ไม่ต้องการแสดงรายละเอียด บาติกลายเขียนระบายสีเริ่มผลิตขึ้นในประเทศไทย เมื่อปลายปี พ.ศ. 2523 มีการนำสีรีแอคทีฟ (Reactive Dry) จากรัฐกลันตันเข้ามาในประเทศไทย สีรีแอคทีฟเป็นสีที่สามารถระบายให้เกิดน้ำหนักร่อนแก่ สามารถแสดง แสง เงา ตื้นลึก ได้อย่างงานจิตรกรรม วิทยาลัยครูยะลา ได้พัฒนาผ้าบาติกลายเขียนระบายสี และได้จัดทำหลักสูตรทำการสอนอย่างเป็นทางการ และยังเผยแพร่ด้วยการจัดแสดงนิทรรศการและเผยแพร่ทางสื่อโทรทัศน์ นับเป็นจุดเปลี่ยนของรูปแบบบาติกไทย นำไปสู่การพัฒนาเป็นอาชีพอย่างกว้างขวางจนถึงปัจจุบัน เทคนิคบาติกแนวใหม่ (นันทา โรจนอุดมศาสตร์, 2536, และนันทา โรจนอุดมศาสตร์, 2547) ได้มีการคิดค้นวิธีและรูปแบบการทำบาติกแนวใหม่ๆ ซึ่งทำให้ผ้าบาติกในปัจจุบันมีลักษณะที่หลากหลายตามความต้องการและความเหมาะสมในการใช้ประโยชน์ต่างๆ เทคนิคที่ผู้ประกอบการได้นำไปใช้อย่างกว้างขวาง เช่น บาติกลายหินแตก บาติกเส้นสีทอง เส้นสีดำ และเส้นสีรีแอคทีฟอื่นๆ บาติกเส้นสีทอง เส้นเงิน เส้นมุกเมทาลิก บาติกเส้นสีลายนูน และการออกแบบลวดลายผ้าด้วยการสร้างพื้นผิวและการเพ้นท์สี

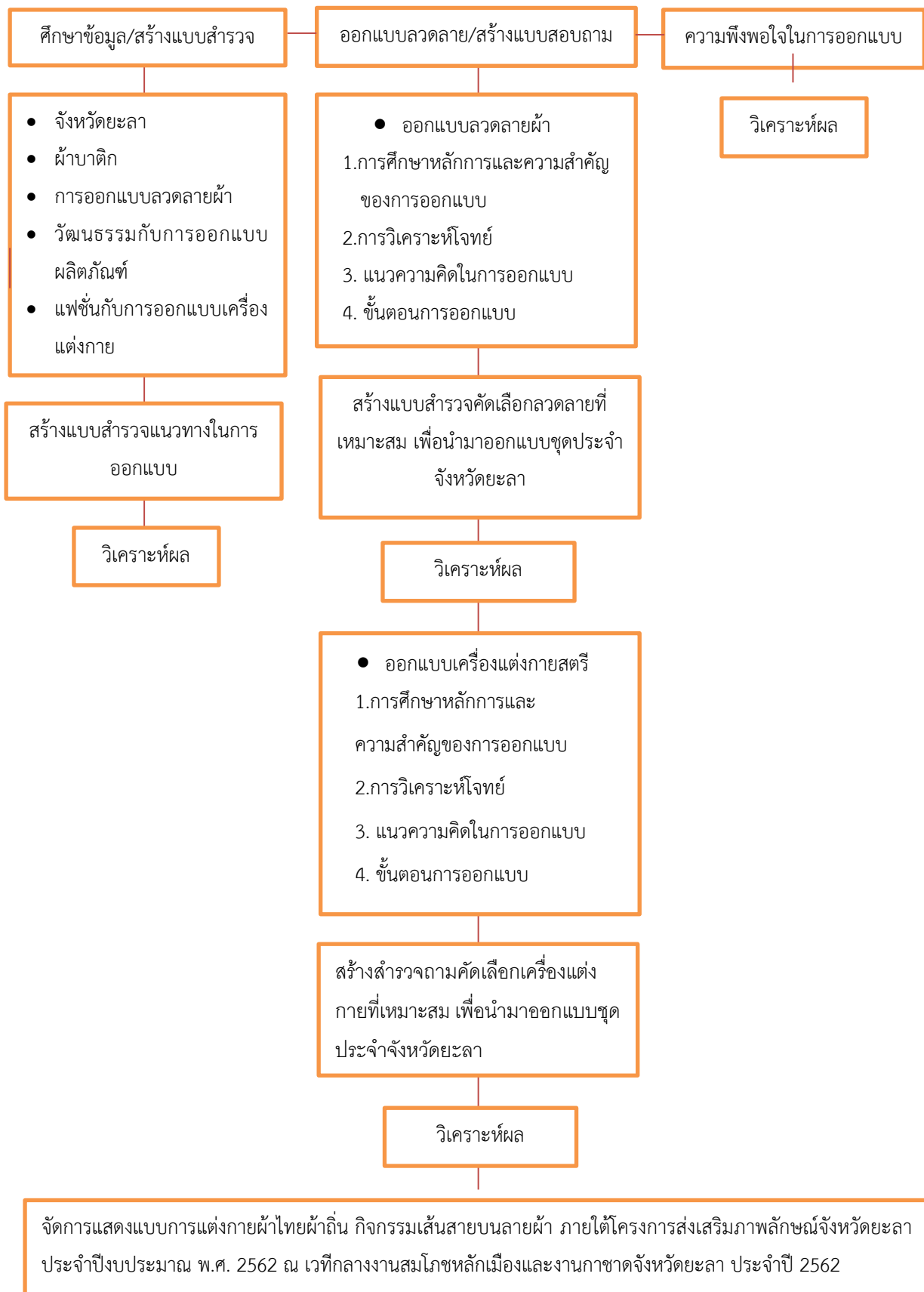
การผลิตผ้าบาติกในประเทศไทยมีมาประมาณ 55 – 60 ปี โดยแพร่เข้ามาทางจังหวัดชายแดนภาคใต้ ซึ่งได้รับเทคนิคการทำผ้าบาติกมาจากประเทศมาเลเซีย ชาวไทยในภาคใต้เรียกผ้าบาติกว่า ผ้าปาเต๊ะ หรือผ้า

บาเต๊ะ โดยรู้จักผ้าบาติกในลักษณะของผ้าพันและผ้าโสร่ง คำว่าโสร่งมาจากภาษาอินโดนีเซียหมายถึง ผ้าถุง จังหวัดยะลาเป็นจังหวัดแรกๆที่ใช้เทคนิคบาติกลายเขียนควบคู่กับจังหวัดนราธิวาส ชาวจังหวัดยะลาได้เริ่มทำผ้าบาติกเป็นอาชีพเมื่อปี 2528 โดยมีการผลิตและมีหน้าร้านขายของในสถานที่เดียวกัน ร้านดังกล่าวถูกตั้งขึ้นโดย รศ.นันทา โรจนอุดมศาสตร์ เพื่อวัตถุประสงค์ที่จะให้นักศึกษาวิทยาลัยครูยะลาในขณะนั้นเห็นว่าการทำผ้าบาติกสามารถสร้างอาชีพที่เลี้ยงตัวได้ ขณะเริ่มก่อตั้งมีสมาชิก 7 คน โดยเรียกชื่อกลุ่มว่ายะลาบาติก เทคนิคที่ใช้คือบาติกเทคนิคลายเขียนระบายสี เมื่อกิจการดังกล่าวดำเนินไปจนสามารถเลี้ยงตนเองได้ รศ.นันทา โรจนอุดมศาสตร์ จึงได้ยกเลิกกิจการให้กับสมาชิกในกลุ่ม กลุ่มยะลาบาติกดำเนินงานโดยคุณมือหามะนอร์ อาแล ซึ่งเป็นหนึ่งในสมาชิกในช่วงบุกเบิกปัจจุบันคุณมือหามะนอร์ อาแล ได้เสียชีวิตลง กลุ่มยะลาบาติกยังคงดำเนินงานต่อไปโดยเครือญาติของคุณมือหามะนอร์ อาแล และยังคงใช้เทคนิคลายเขียนในการสร้างสรรค์ผลงาน ผลิตงานทั้งบาติกเชิงงานจิตรกรรมและผ้าผืน ต่อมาในจังหวัดยะลาได้มีการก่อตั้งกลุ่มบาติกเขียนอีกหลายกลุ่ม ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผู้สำเร็จการศึกษาจากวิทยาลัยครูยะลา นอกจากเทคนิคลายเขียนแล้วเทคนิคบาติกพิมพ์ก็ถูกใช้ เช่นกลุ่มอาดำบาติกและกลุ่มศรียะลาบาติก

ปัจจุบันผ้าบาติกกลายเป็นสินค้าสุดยอดผลิตภัณฑ์ OTOP เด่นของจังหวัดรัฐบาลให้การส่งเสริมและพัฒนาผ้าบาติกอย่างจริงจังตั้งแต่ปี พ.ศ.2516 จนถึงปัจจุบันเป็นระยะเวลา 46 ปีทำให้ผ้าบาติกเป็นสินค้าสำคัญในการช่วยขับเคลื่อนการแก้ไขปัญหา ในการใช้มิติทางศิลปวัฒนธรรม มาสร้างพัฒนาผ้าบาติกให้คนในพื้นที่ โดยทำให้ผ้าบาติกมีมูลค่าเพิ่มขึ้น เป็นที่ต้องการและขยายในตลาดนักท่องเที่ยวทั้งไทย และต่างชาติได้

เพื่อศึกษาความต้องการ สำหรับแนวทางในการออกแบบผลิตภัณฑ์ผ้าและเครื่องแต่งกาย ข้าพเจ้าจึงมีแนวคิดจัดทำโครงการวิจัยสร้างสรรค์การออกแบบชุดประจำจังหวัด โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อประชาสัมพันธ์จังหวัดยะลา เพื่อให้นางงามนิบงสวมใส่แสดงแบบ ในงานการแสดงแบบเครื่องแต่งกายผ้าไทย ผ้าถิ่น กิจกรรมเส้นสานบนลายผ้า โดยสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดยะลา ภายใต้โครงการส่งเสริมภาพลักษณ์จังหวัดยะลา ณ เวทีกลางงานสมโภชหลักเมืองและงานกาชาดจังหวัดยะลา ประจำปี 2562 โครงการวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้จะเป็นสื่อกลางให้ประชาชนทั่วไปได้รู้จักจังหวัดยะลาในอีกแง่มุมหนึ่ง ผ่านทางผืนผ้าและเครื่องแต่งกาย รวมไปถึงเน้นการส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ส่งเสริมการออกแบบลวดลายผ้า และเครื่องแต่งกาย สร้างอาชีพเสริมรายได้ให้กับสินค้าภูมิปัญญาท้องถิ่นผู้ประกอบการผ้าและเครื่องแต่งกาย ในจังหวัดยะลา

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง



3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

กระบวนการในการสร้างสรรค์การออกแบบลายผ้า “นิบงแห่งความเรื่อรอง” มีขั้นตอนทั้งสิ้น 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 นักออกแบบมีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย หนังสือ เพื่อหาข้อมูลพื้นฐานในเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับจังหวัดยะลา ผ้าพื้นเมืองภาคใต้ ผ้าบาติก การออกแบบลวดลายผ้า วัฒนธรรมกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ และแพชชั่นกับการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อหากรอบแนวคิดในการออกแบบ เพื่อนำมาสร้างแบบสำรวจ ชุดที่ 1 ความต้องการในลวดลายผ้าบาติกและนิมรูปแบบเครื่องแต่งกายของคนในจังหวัดยะลา มาสรุปวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเตรียมออกแบบ โดยให้ผู้ตอบแบบสำรวจเลือกตอบคำตอบที่ตรงกับความจริงหรือความคิดเห็นของตน เพียงคำตอบเดียว จากหลายคำตอบ (มากกว่า 2 คำตอบ) มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 2 กลุ่ม 1. สุภาพสตรีที่อยู่ในวัยทำงานช่วงอายุระหว่าง 25 ปี – 55 ปี ที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมืองยะลา จำนวน 100 คน 2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 6 คน

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่ 1 กลุ่มที่ 1 สุภาพสตรีที่อยู่ในวัยทำงานช่วงอายุระหว่าง 25 ปี – 55 ปี ที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมืองยะลา จำนวน 100 คน ดังนี้

| ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|--|------------|------------|
| 1. ท่านนิยมใช้ผ้าบาติก หรือผ้าปาเต๊ะมาตัดเย็บเครื่องแต่งกาย | | |
| 1.1 มากที่สุด | 22 | 22 |
| 1.2 มาก | 54 | 54 |
| 1.3 ปานกลาง | 20 | 20 |
| 1.4 น้อย | 4 | 4 |
| 1.5 น้อยมาก | 0 | 0 |
| รวม | 100 | 100 |
| 2. ผ้าบาติกคือผ้าพื้นถิ่นจังหวัดยะลา | | |
| 2.1 เห็นด้วย | 85 | 85 |
| 2.2 ไม่เห็นด้วย | 14 | 14 |
| 2.3 ไม่แน่ใจ | 1 | 1 |
| รวม | 100 | 100 |
| 3. ท่านชื่นชอบผ้าบาติกประเภทใด | | |
| 3.1 บาติกเขียน | 48 | 48 |
| 3.2 บาติกพิมพ์ | 39 | 39 |
| 3.3 บาติกผสม บาติกเขียน | 6 | 6 |
| 3.4 บาติกแนวใหม่ | 7 | 7 |
| 3.5 บาติกผสมมัดย้อม | 0 | 0 |
| รวม | 100 | 100 |
| 4. หากท่านต้องการผ้าบาติกไปตัดเย็บเครื่องแต่งกายเพื่อใช้ในโอกาสพิเศษ ท่านจะเลือกผ้าบาติกที่ทำจากผ้าชนิดใด | | |
| 4.1 ผ้าฝ้าย | 36 | 36 |
| 4.2 ผ้าลินิน | 15 | 15 |
| 4.3 ผ้าใยสังเคราะห์ | 0 | 0 |
| 4.4 ผ้าไหม | 49 | 49 |
| รวม | 100 | 100 |

| | | |
|--|-----|-----|
| 5. ลวดลายผ้าบาติกชนิดใดที่ท่านมักจะเลือกซื้อมาตัดเย็บเครื่องแต่งกาย | | |
| 5.1 ลวดลายเรขาคณิต | 36 | 36 |
| 5.2 ลวดลายสัตว์ต่างๆ | 10 | 10 |
| 5.3 ลวดลายอิสระ | 15 | 15 |
| 5.4 ลวดลายเครือเถา และพันธุ์พฤกษา | 39 | 39 |
| รวม | 100 | 100 |
| 6. ผ้าบาติกชนิดใดที่ท่านคิดว่าเหมาะสมจะเป็นของฝาก | | |
| 6.1 บาติกเขียน | 48 | 48 |
| 6.2 บาติกพิมพ์ | 39 | 39 |
| 6.3 บาติกผสม บาติกเขียน | 6 | 6 |
| 6.4 บาติกแนวใหม่ | 7 | 7 |
| 6.5 บาติกผสมมัดย้อม | 0 | 0 |
| รวม | 100 | 100 |
| 7. หากพูดถึงจังหวัดยะลาท่านคิดถึงสิ่งใด | | |
| 7.1 แห (ยาลอ) | 31 | 31 |
| 7.2 ต้นหลาซโอิน (นิงง) | 46 | 46 |
| 7.3 ความอุดมสมบูรณ์ | 15 | 15 |
| 7.4 วัตถ้ำ | 0 | 0 |
| 7.5 นก | 8 | 8 |
| รวม | 100 | 100 |
| 8. ท่านชื่นชอบเครื่องแต่งกายพื้นถิ่นชายแดนภาคใต้แบบใดมากที่สุด | | |
| 8.1 ชุดบานง | 34 | 34 |
| 8.2 ชุดกูรง | 9 | 9 |
| 8.3 ชุดเกอบาย่า | 32 | 32 |
| 8.4 ชุดปะบายะย่า | 25 | 25 |
| รวม | 100 | 100 |
| 9. ท่านเลือกสวมใส่เครื่องแต่งกายพื้นถิ่นชายแดนใต้ในโอกาสสำคัญ | | |
| 9.1 ใช่ | 72 | 72 |
| 9.2 ไม่ใช่ | 20 | 20 |
| 9.3 ไม่แน่ใจ | 8 | 8 |
| รวม | 100 | 100 |
| 10. ท่านใส่เครื่องแต่งกายพื้นถิ่นชายแดนภาคใต้ บ่อยแค่ไหน | | |
| 10.1 ทุกวัน | 0 | 0 |
| 10.2 อย่างน้อยสัปดาห์ละ 2 ครั้ง | 29 | 29 |
| 10.3 อย่างน้อยเดือนละ 2 ครั้ง | 41 | 41 |
| 10.4 ใส่เฉพาะโอกาสสำคัญ | 27 | 27 |
| 10.5 ไม่ใส่เลย | 3 | 3 |
| รวม | 100 | 100 |

จากตารางผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่ 1 กลุ่มที่ 1 สุภาพสตรีที่อยู่ในวัยทำงานช่วงอายุระหว่าง 25 ปี – 55 ปี ที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมืองยะลา จำนวน 100 คิดเป็น 100% พบว่า นิยมใช้ผ้าบาติกหรือผ้าปาเต๊ะมาตัดเย็บเครื่องแต่งกายมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 76% เห็นด้วยว่าผ้าบาติกเป็นผ้าพื้นถิ่นจังหวัดยะลาคิดเป็นร้อยละ 85% ชื่นชอบผ้าบาติกที่เป็นผ้าบาติกลายเขียน คิดเป็นร้อยละ 48% ชื่นชอบผ้า

บาติกที่ทำด้วยผ้าไหม คิดเป็นร้อยละ 49% ลวดลายผ้าบาติกมักจะเลือกซื้อมาตัดเย็บเครื่องแต่งกายคือ ลวดลายเครือเถาและพันธุ์พฤกษาคิดเป็นร้อยละ 49% และหากพูดถึงจังหวัดยะลาท่านคิดถึงคำว่านิงคิดเป็น ร้อยละ 46% ผ้าบาติกที่คิดว่าเหมาะสมจะเป็นของฝากคือผ้าบาติกลายเขียนคิดเป็นร้อยละ 49% ชื่นชอบ เครื่องแต่งกายพื้นถิ่นชายแดนภาคใต้แบบชูดบานงมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 34% สวมใส่เครื่องแต่งกายพื้นถิ่น ชายแดนภาคใต้โอกาสสำคัญคิดเป็นร้อยละ 72% และสวมใส่เครื่องแต่งกายพื้นถิ่นชายแดนภาคใต้มากกว่า เดือนละ 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 70%

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่ 1 กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้าน วัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 6 คน

| ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม | จำนวน (คน) | ร้อยละ |
|--|------------|------------|
| 1. ท่านนิยมใช้ผ้าบาติก หรือผ้าปาเต๊ะมาตัดเย็บเครื่องแต่งกาย | | |
| 1.1 มากที่สุด | 1 | 16.7 |
| 1.2 มาก | 4 | 66.7 |
| 1.3 ปานกลาง | 1 | 16.6 |
| 1.4 น้อย | 0 | 0 |
| 1.5 น้อยมาก | 0 | 0 |
| รวม | 6 | 100 |
| 2. ผ้าบาติกเป็นผ้าพื้นถิ่นจังหวัดยะลา | | |
| 2.1 เห็นด้วย | 5 | 83.3 |
| 2.2 ไม่เห็นด้วย | 1 | 16.7 |
| 2.3 ไม่แน่ใจ | 0 | 0 |
| รวม | 6 | 100 |
| 3. ท่านชื่นชอบผ้าบาติกประเภทใด | | |
| 3.1 บาติกเขียน | 3 | 50 |
| 3.2 บาติกพิมพ์ | 3 | 50 |
| 3.3 บาติกผสม บาติกเขียน | 0 | 0 |
| 3.4 บาติกแนวใหม่ | 0 | 0 |
| 3.5 บาติกผสมมัดย้อม | 0 | 0 |
| รวม | 6 | 100 |
| 4. หากท่านต้องการผ้าบาติกไปตัดเย็บเครื่องแต่งกายเพื่อใช้ในโอกาสพิเศษ ท่านจะเลือกผ้าบาติกที่ทำจากผ้าชนิดใด | | |
| 4.1 ผ้าฝ้าย | 1 | 16.7 |
| 4.2 ผ้าลินิน | 1 | 16.7 |
| 4.3 ผ้าใยสังเคราะห์ | 0 | 0 |
| 4.4 ผ้าไหม | 4 | 66.6 |
| รวม | 6 | 100 |
| 5. ลวดลายผ้าบาติกชนิดใดที่ท่านมักจะเลือกซื้อมาตัดเย็บเครื่องแต่งกาย | | |
| 5.1 ลวดลายเรขาคณิต | 1 | 16.7 |
| 5.2 ลวดลายสัตว์ต่างๆ | 1 | 16.7 |
| 5.3 ลวดลายอิสระ | 2 | 33.3 |
| 5.4 ลวดลายเครือเถา และพันธุ์พฤกษา | 2 | 33.3 |
| รวม | 6 | 100 |
| 6. ผ้าบาติกชนิดใดที่ท่านคิดว่าเหมาะสมจะเป็นของฝาก | | |
| 6.1 บาติกเขียน | 3 | 50.0 |
| 6.2 บาติกพิมพ์ | 2 | 33.3 |
| 6.3 บาติกผสม บาติกเขียน | 0 | 0 |
| 6.4 บาติกแนวใหม่ | 1 | 16.7 |

| | | |
|---|----------|------------|
| 6.5 บาติกผสมมดัย้อม | 0 | 0 |
| รวม | 6 | 100 |
| 7. หากพูดถึงจังหวัดยะลาท่านคิดถึงสิ่งใด | | |
| 7.1 แห (ยาลอ) | 2 | 33.3 |
| 7.2 ต้นหลาซโอิน (นิงง) | 2 | 33.3 |
| 7.3 ความอุดมสมบูรณ์ | 1 | 16.7 |
| 7.4 วัดถ้ำ | 0 | 0 |
| 7.5 นก | 1 | 16.7 |
| รวม | 6 | 100 |
| 8. ท่านชื่นชอบเครื่องแต่งกายพื้นถิ่นชายแดนภาคใต้แบบใดมากที่สุด | | |
| 8.1 ชุดบานง | 2 | 33.3 |
| 8.2 ชุดกูรง | 1 | 16.7 |
| 8.3 ชุดเกอบาย่า | 2 | 33.3 |
| 8.4 ชุดบะบายะย่า | 1 | 16.7 |
| รวม | 6 | 100 |
| 9. ท่านเลือกสวมใส่เครื่องแต่งกายพื้นถิ่นชายแดนใต้ในโอกาสสำคัญ | | |
| 9.1 ใช่ | 6 | 100 |
| 9.2 ไม่ใช่ | 0 | 0 |
| 9.3 ไม่แน่ใจ | 0 | 0 |
| รวม | 6 | 100 |
| 10. ท่านใส่เครื่องแต่งกายพื้นถิ่นชายแดนภาคใต้ บ่อยแค่ไหน | | |
| 10.1 ทุกวัน | 0 | 0 |
| 10.2 อย่างน้อยสัปดาห์ละ 2 ครั้ง | 1 | 16.7 |
| 10.3 อย่างน้อยเดือนละ 2 ครั้ง | 3 | 50.0 |
| 10.4 ใส่เฉพาะโอกาสสำคัญ | 2 | 33.3 |
| 10.5 ไม่ใส่เลย | 0 | 0 |
| รวม | 6 | 100 |

จากตารางผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่ 1 กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 6 คนคิดเป็น 100% พบว่า ความนิยมใช้ผ้าบาติกหรือผ้าปาเต๊ะมาตัดเย็บเครื่องแต่งกายมากและมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 83.4% เห็นด้วยว่าผ้าบาติกเป็นผ้าพื้นถิ่นจังหวัดยะลา คิดเป็นร้อยละ 100% ซึ่งชอบผ้าบาติกที่เป็นผ้าบาติกลายเขียน คิดเป็นร้อยละ 50% ซึ่งชอบผ้าบาติกที่เป็นผ้าบาติกลายพิมพ์ คิดเป็นร้อยละ 50% ซึ่งชอบผ้าบาติกที่ทำด้วยผ้าไหมคิดเป็นร้อยละ 66.6% ลวดลายผ้าบาติกมักจะเลือกซื้อมาตัดเย็บเครื่องแต่งกายคือลวดลายเครือเถาและพันธุ์พฤกษา คิดเป็นร้อยละ 33.3% และลวดลายอิสระคิดเป็นร้อยละ 33.3% และหากพูดถึงจังหวัดยะลาท่านคิดถึงต้นหลาซโอิน (นิงง) คิดเป็นร้อยละ 33.3% และคิดถึงแห (ยาลอ) คิดเป็นร้อยละ 33.3% ผ้าบาติกที่คิดว่าเหมาะสมจะเป็นของฝากคือผ้าบาติกลายเขียน คิดเป็นร้อยละ 50% ซึ่งชอบเครื่องแต่งกายพื้นถิ่นชายแดนภาคใต้แบบชุดบานง คิดเป็นร้อยละ 33.3% ซึ่งชอบเครื่องแต่งกายพื้นถิ่นชายแดนภาคใต้แบบชุดเคบาย่าคิดเป็นร้อยละ 33.3% สวมใส่เครื่องแต่งกายพื้นถิ่นชายแดนภาคใต้โอกาสสำคัญ คิดเป็นร้อยละ 100% และสวมใส่เครื่องแต่งกายพื้นถิ่นชายแดนภาคใต้มากกว่าเดือนละ 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 66.7%

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบลวดลายผ้านิงงแห่งความเรียงรอง มีขั้นตอนดังนี้

1. การศึกษาหลักการและความสำคัญของการออกแบบ (Principle and Importance of Design) ศึกษาการศึกษาหลักการและความสำคัญของการออกแบบ และวัตถุประสงค์ในการออกแบบลวดลาย

ผ้า “นิบงแห่งความเรื่อรอง” พร้อมทั้งนำผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่ 1 ความต้องการในลวดลายผ้าบาติกและนิมรูปแบบเครื่องแต่งกายของคนในจังหวัดยะลา

2. การวิเคราะห์โจทย์ (Program Analysis) การวิเคราะห์โจทย์ในการออกแบบ จำเป็นต้องคำนึงถึง

2.1 อะไร (What) เราต้องการทำอะไรนี้เป็นคำถามแรกที่นักออกแบบทุกคนต้องเจอ ซึ่งเป็นคำถามที่สำคัญที่สุดในการออกแบบ การออกแบบในครั้งนี้คือการออกแบบลวดลายผ้า เพื่อนำมาตัดเย็บเครื่องแต่งการสตรี ช่วงลวดลายที่ออกแบบสามารถสื่อความหมายของคำวานิบงได้

2.2 ใช้ที่ไหน (Where) ลวดลายผ้าที่เราออกแบบลวดลายนั้นจะนำมาใช้ตัดเย็บเครื่องแต่งการสตรีและนางงามนิบงสวมใส่ในงานจัดการแสดงแบบการแต่งกายผ้าไทยผ้าถิ่น กิจกรรมเส้นสายบนลายผ้าภายใต้โครงการส่งเสริมภาพลักษณ์จังหวัดยะลา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 ณ เวทีกลางงานสมโภชหลักเมืองและงานกาชาดจังหวัดยะลา ประจำปี 2562

2.3 เพื่อใคร (Who) ใครคือกลุ่มคนที่ใช้ผ้า หรือจะพูดอีกอย่างคือใครคือกลุ่มเป้าหมายในการออกแบบลวดลายผ้าในครั้งนี้ คือนางงามนิบงสวมใส่ในงานจัดการแสดงแบบการแต่งกายผ้าไทยผ้าถิ่น กิจกรรมเส้นสายบนลายผ้า ภายใต้โครงการส่งเสริมภาพลักษณ์จังหวัดยะลา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 ณ เวทีกลางงานสมโภชหลักเมืองและงานกาชาดจังหวัดยะลา ประจำปี 2562 และสตรีวัยทำงานอายุ 25 – 50 ปี ที่ชื่นชอบการแต่งการแบบพื้นถิ่นภาคใต้ และชื่นชอบในการสวมใส่ผ้าบาติก

2.4 ทำอย่างไร (How) โดยคำนึงถึงบรรทัดฐานในงานออกแบบที่มีหลักอยู่ 3 ข้อ ได้แก่

2.4.1 การตอบสนองประโยชน์ใช้สอย (Function) การออกแบบลวดลายผ้าในครั้งนี้เพื่อจะนำไปตัดเย็บเป็นเครื่องแต่งกายสำหรับสุภาพสตรี เพราะฉะนั้นขนาดของลวดลายจะต้องมีความเหมาะสมกับเครื่องแต่งกาย กล่าวคือลวดลายจะไม่ใหญ่หรือเล็กจนเกินไป เมื่อนำผ้าที่ผ่านการออกแบบมาแล้วมาตัดเย็บลวดลายที่ออกแบบไว้จะยังคงสื่อความหมายแนวความคิดของที่ออกแบบไว้

2.4.2 ความสวยงามพึงพอใจ (Aesthetic) เป็นความพึงพอใจแรกที่คนสัมผัสได้ก่อนมนุษย์แต่ละคนต่างมีการรับรู้เรื่องความสวยงามและความพึงพอใจในเรื่องของความงามได้ไม่เท่ากัน ความงามจึงเป็นประเด็นที่ถกเถียงกันมากและไม่มีกฎเกณฑ์การตัดสินที่เป็นตัวแต่เชื่อว่างานที่มีการจัดองค์ประกอบที่ดีคนส่วนใหญ่ก็มักจะมองว่าสวยงามได้เหมือนกัน

2.4.3 การสื่อความหมาย (Meaning) งานออกแบบนั้นจะมีคุณค่าก็ต่อเมื่อมันสามารถสื่อความหมายออกมาได้ งานออกแบบลวดลายผ้าในครั้งนี้ จะต้องสื่อความหมายถึงความเป็นยะลาหรือนิบงให้ได้มากที่สุด

3. แนวความคิดในการออกแบบ (Concept Design) นิบงแห่งความเรื่อรอง แนวคิดในการออกแบบนี้ได้มาจากการสรุปวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถาม ชุดที่ 1 ความต้องการในลวดลายผ้าบาติกและนิมรูปแบบเครื่องแต่งกายของคนในจังหวัดยะลา สรุปวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเตรียมออกแบบ โดยให้ผู้ตอบแบบสำรวจเลือกตอบจากระดับความต้องการ โดยใช้ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 2 กลุ่ม จำนวน 106 คน

4. ขั้นตอนการออกแบบ (Design Process)

4.1 การออกแบบภาพร่างขั้นต้น (Preliminary Design) สร้างแบบร่างการออกแบบลวดลายผ้าในกระดาษ A3 นักออกแบบใช้ต้นไม้ชนิดหนึ่งที่คนในท้องถิ่นเรียกว่าต้นนิบง (ต้นหลาซโอน) มาจัดวางองค์ประกอบ ผู้วิจัยได้ออกแบบบาติกลายเขียนให้เป็นแบบการเขียนภาพจิตรกรรม โดยการออกแบบลวดลายซ้อนทับกันของใบของต้นหลาซโอนซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของการออกแบบลวดลายในครั้งนี้ จนเกิดมิติโดย

ระบายผ้าบาติกลายเขียนที่ออกแบบด้วยสีรีแอกทีฟ ซึ่งมีจุดเด่นในการระบายไล่สีเข้มหรืออ่อนได้ ใช้สีเหลืองทองเป็นสีที่มีน้ำหนักอ่อนที่สุด แล้วไล่ค่าน้ำหนักของสี สีส้ม สีแดง สีน้ำตาล และสีที่เข้มที่สุดคือสีดำ เพื่อให้เกิดความลึกของผลงาน นำองค์ประกอบของเส้น จุด รูปทรงของใบเครือเถา เถาวัลย์ มาเป็นองค์ประกอบเพื่อส่งเสริมองค์ประกอบหลักให้เด่นมากยิ่งขึ้น สามารถมองเห็นลวดลายได้ชัดเจน เนื่องจากงานออกแบบลวดลายผ้าบาติกลายเขียนในครั้งจะต้องนำไปตัดเย็บสำหรับนางงามนิบงสวมใส่ในการแสดงแบบ เพื่อประชาสัมพันธ์จังหวัดยะลา ในงาน "ผ้าไทย ผ้าถิ่นยะลา" ประจำปีงบประมาณ 2562

4.2 การสร้างสรรค์ผลงาน (Detail Design)

การเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการผลิตผ้าบาติก ดังนี้

- 1) เฟรมชิงผ้าบาติกขนาด 170 X 220 ซม.
- 2) ผ้าไหมขนาด 160 X 200 ซม.
- 3) เตาต้มเทียน, เทียนเขียนผ้า, จันดิ่ง ขนาด S M L, หม้อต้มเทียน, หม้อต้มผ้า
- 4) สีรีแอกทีฟ, สีเหลืองทอง, สีส้ม, สีน้ำตาล, สีดำ
- 5) น้ำยากันสติก

การสร้างสรรค์ผลงาน

- 1) วาดรูปตามแบบร่างลงบนผ้าไหมที่ชิงไว้บนเฟรม ด้วยดินสอ
- 2) เขียนเส้นเทียนด้วยจันดิ่งลงบนลวดลายที่ใช้ดินสอวาดไว้บนผ้าไหม เพื่อให้เกิดสีขาวของผ้าไหมแล้วลงสีเหลืองทอง นับเป็นการลงสีขั้นที่ 1 หลังจากนั้นรอผ้าแห้ง ลงเส้นเทียนเพื่อให้เส้นเทียนมีสีเหลืองทอง ลงสีส้มบนผ้าแล้วรอให้ผ้าแห้ง นับเป็นการลงสีขั้นที่ 2 เขียนเส้นเทียนลงบนผ้าเพื่อเก็บสีส้ม หลังจากนั้นลงสีขั้นสุดท้าย คือสีน้ำตาลและสีดำรอผ้าแห้ง
- 3) เคลือบน้ำยาซีลีเกต (น้ำยากันสติก) บนผ้าบาติกที่เขียนเสร็จแล้ว ด้วยการใช้ฟู่กันชุบน้ำยาซีลีเกต ทาบนผ้าบาติก รอ 6 ชั่วโมง แล้วนำมาล้างน้ำสะอาดจนน้ำยาซีลีเกต (น้ำยากันสติก) ออกจนหมด
- 4) นำผ้าบาติกที่ผ่านการเคลือบน้ำยากันสติกแล้วมาต้มลงในน้ำเดือด ที่ผสมเกลือและผงซักฟอก ต้มจนเทียนหลุดออกจากผ้าจนหมดอันอันเสร็จขั้นตอนการผลิตผ้าบาติก พร้อมนำไปตัดเย็บเป็นเครื่องแต่งกายสตรี จากขั้นตอนการออกแบบจึงทำให้ได้ผ้าบาติก จำนวน 3 ชิ้นดังนี้



Fig.1 ผ้าบาติกลายเขียน “นิบงแห่งความเรียงรอง 1,2 และ 3” ตามลำดับให้ประชากรกลุ่มตัวอย่างคัดเลือกลวดลายผ้า เพื่อนำไปตัดเย็บชุดประจำจังหวัดยะลา
ที่มา : พอหทัย ชุ่นสั้น, ออกแบบ (2562)

5. การคัดเลือกแบบลวดลายผ้า

5.1 สร้างแบบสอบถามชุดที่ 2 คัดเลือกลวดลายผ้า เพื่อนำไปตัดเย็บชุดประจำจังหวัดยะลาในแนวคิด"นิบงแห่งความเรียงรอง" เพื่อให้นางงามนิบงสวมใส่แสดงแบบ ในวันที่ 30 พฤษภาคม 2562 ในเวทีผ้าไทย

ผ้าถิ่น กิจกรรมเส้นสายบนลายผ้า ภายใต้โครงการส่งเสริมภาพลักษณ์จังหวัดยะลา ณ เวทีกลางงานสมโภชหลักเมืองและงานกาชาดจังหวัดยะลา ประจำปี 2562 โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 2 กลุ่มคือ 1. สุภาพสตรีที่อยู่ในวัยทำงานช่วงอายุระหว่าง 25 ปี – 55 ปี ที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมืองยะลา จำนวน 100 คน 2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 6 คนจากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลขคณิตของระดับความพึงพอใจ มาสรุปวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อคัดเลือกลวดลายผ้า

โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยให้ผู้ตอบตอบตามระดับความคิดเห็นของตนเอง โดยกำหนดสัญลักษณ์ หรือให้ความหมายระดับมาตรฐาน 5 = พึงพอใจมากที่สุด, 4 = พึงพอใจมาก, 3 = พึงพอใจปานกลาง, 2 = พึงพอใจน้อยและ 1 = พึงพอใจน้อยที่สุด

เกณฑ์การวิเคราะห์พิจารณาช่วงของค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) ดังนี้ 4.50 – 5.00 หมายความว่า มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด 3.50 – 4.49 หมายความว่า มีระดับความพึงพอใจมาก 2.50 – 3.49 หมายความว่า มีระดับความพึงพอใจปานกลาง 1.50 – 2.49 หมายความว่า มีระดับความพึงพอใจน้อย 1.00 – 1.49 หมายความว่า มีระดับความพึงพอใจน้อยมาก

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่ 2 กลุ่มที่ 1 สุภาพสตรีที่อยู่ในวัยทำงานช่วงอายุระหว่าง 25 ปี – 55 ปี ที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมืองยะลา จำนวน 100 คน ดังนี้

| ข้อ ที่ | ด้านโครงสร้างของลวดลายผ้า | ลวดลาย 1 | | | ลวดลาย 2 | | | ลวดลาย 3 | | |
|------------|--|-----------|-----|--------------------------|-----------|-----|--------------------------|-----------|-----|------------------------------|
| | | n = 100 | | ระดับ ความพึง พอใจ | n = 100 | | ระดับ ความพึง พอใจ | n = 100 | | ระดับ ความ พึง พอใจ |
| | | \bar{X} | SD | | \bar{X} | SD | | \bar{X} | SD | |
| 1 | ลวดลายผ้ามีมิติและประณีตในการออกแบบ | 4.48 | .64 | มาก | 4.23 | .52 | มาก | 4.07 | .76 | มาก |
| 2 | มีการจัดวางองค์ประกอบบนผืนผ้าได้ดี | 4.52 | .45 | มากที่สุด | 4.37 | .47 | มาก | 4.32 | .82 | มาก |
| 3 | เหมาะแก่การนำมาตัดเย็บเครื่องแต่งกายพื้นถิ่นภาคใต้ | 4.52 | .72 | มากที่สุด | 4.19 | .68 | มาก | 4.21 | .48 | มาก |
| 4 | สีสันทันมีความโดดเด่นสะดุดตา | 4.57 | .46 | มากที่สุด | 4.35 | .71 | มาก | 4.27 | .57 | มาก |
| 5 | สีสันทันเหมาะกับแนวความคิดที่วางไว้ | 4.68 | .61 | มากที่สุด | 4.37 | .57 | มาก | 4.49 | .69 | มาก |
| 6 | ลวดลายผ้าสามารถสื่อถึงแนวความคิดที่วางไว้ | 4.20 | .62 | มาก | 4.08 | .60 | มาก | 4.04 | .66 | มาก |
| 7 | ลวดลายมีความแปลกใหม่ สวยงาม ไม่ซ้ำใคร | 4.18 | .58 | มาก | 3.99 | .62 | ปาน กลาง | 4.1 | .71 | มาก |
| 8 | ขนาดของลวดลายเหมาะสมกับขนาดของผ้า ขนาด 150 X 200 cm | 4.32 | .74 | มาก | 4.21 | .54 | มาก | 4.31 | .63 | มาก |

| ข้อ ที่ | ด้านโครงสร้างของลวดลายผ้า | ลวดลาย 1 | | | ลวดลาย 2 | | | ลวดลาย 3 | | |
|------------|---|-----------|------|--------------------------|-----------|------|--------------------------|-----------|------|------------------------------|
| | | n = 100 | | ระดับ ความพึง พอใจ | n = 100 | | ระดับ ความพึง พอใจ | n = 100 | | ระดับ ความ พึง พอใจ |
| | | \bar{X} | SD | | \bar{X} | SD | | \bar{X} | SD | |
| 9 | ลวดลายผ้าที่ออกแบบนี้สามารถนำไปเป็นสินค้าของที่ระลึกของจังหวัดยะลาได้ | 4.60 | .68 | มากที่สุด | 4.43 | .69 | มาก | 4.51 | .52 | มากที่สุด |
| 10 | ลวดลายผ้าที่ออกแบบนี้สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกได้ | 4.60 | .84 | มากที่สุด | 4.55 | .63 | มากที่สุด | 4.45 | .55 | มาก |
| รวม | | 4.46 | 0.63 | มาก | 4.27 | 0.60 | มาก | 4.26 | 0.63 | มาก |

จากตารางผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่ 2 กลุ่มที่ 1 พบว่า ประชากรกลุ่มตัวอย่างอย่างสุภาพสตรีที่อยู่ในวัยทำงานช่วงอายุระหว่าง 25 ปี – 55 ปี ที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมืองยะลา จำนวน 100 คน คิดเป็น 100% ให้ค่าเฉลี่ย ระดับพึงพอใจลวดลายที่ 1 คิดถึงเป็น 4.46 ระดับพึงพอใจมาก ลวดลายที่ 2 คิดถึงเป็น 4.27 ระดับพึงพอใจมาก ลวดลายที่ 3 คิดถึงเป็น 4.26 ระดับพึงพอใจมาก

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่ 2 กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 6 คน

| ข้อ ที่ | ด้านโครงสร้างของลวดลายผ้า | ลวดลาย 1 | | | ลวดลาย 2 | | | ลวดลาย 3 | | |
|------------|--|-----------|-----|--------------------------|-----------|-----|--------------------------|-----------|-----|------------------------------|
| | | n = 100 | | ระดับ ความพึง พอใจ | n = 100 | | ระดับ ความพึง พอใจ | n = 100 | | ระดับ ความ พึง พอใจ |
| | | \bar{X} | SD | | \bar{X} | SD | | \bar{X} | SD | |
| 1 | ลวดลายผ้ามีมิติและประณีตในการออกแบบ | 4.50 | .56 | มากที่สุด | 4.50 | .56 | มากที่สุด | 4.50 | .56 | มากที่สุด |
| 2 | มีการจัดวางองค์ประกอบบนผืนผ้าได้ดี | 4.67 | .63 | มากที่สุด | 4.50 | .56 | มากที่สุด | 4.50 | .56 | มากที่สุด |
| 3 | เหมาะแก่การนำมาตัดเย็บเครื่องแต่งกายพื้นถิ่นภาคใต้ | 4.83 | .81 | มากที่สุด | 4.67 | .62 | มากที่สุด | 4.67 | .74 | มากที่สุด |
| 4 | สีสันทันมีความโดดเด่นสะดุดตา | 4.83 | .77 | มากที่สุด | 4.67 | .51 | มากที่สุด | 4.67 | .65 | มากที่สุด |
| 5 | สีสันทันเหมาะกับแนวความคิดที่วางไว้ | 4.83 | .76 | มากที่สุด | 4.83 | .49 | มากที่สุด | 4.83 | .57 | มากที่สุด |

| ข้อ ที่ | ด้านโครงสร้างของลวดลายผ้า | ลวดลาย 1 | | ลวดลาย 2 | | ลวดลาย 3 | | | | |
|------------|---|-------------|-------------|--------------------------|-------------|-------------|--------------------------|-------------|-------------|--------------------------|
| | | n = 100 | | n = 100 | | n = 100 | | | | |
| | | □ | SD | ระดับ ความพึง พอใจ | □ | SD | ระดับ ความพึง พอใจ | □ | SD | ระดับ ความพึง พอใจ |
| 6 | ลวดลายผ้าสามารถสื่อถึงแนวความคิดที่วางไว้ | 4.83 | .51 | มากที่สุด | 4.50 | .55 | มากที่สุด | 4.67 | .66 | มากที่สุด |
| 7 | ลวดลายมีความแปลกใหม่ สวยงาม ไม่ซ้ำใคร | 4.50 | .56 | มากที่สุด | 4.33 | .67 | มาก | 4.50 | .56 | มากที่สุด |
| 8 | ขนาดของลวดลายเหมาะสมกับขนาดของผ้า ขนาด 150 X 200 cm | 4.83 | .42 | มากที่สุด | 4.67 | .62 | มากที่สุด | 4.50 | .56 | มากที่สุด |
| 9 | ลวดลายผ้าที่ออกแบบนี้สามารถนำไปเป็นสินค้าของที่ ระลึกของจังหวัดยะลาได้ | 4.67 | 0.74 | มากที่สุด | 4.50 | 0.51 | มากที่สุด | 4.50 | 0.66 | มากที่สุด |
| 10 | ลวดลายผ้าที่ออกแบบนี้สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับ ผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกได้ | 4.83 | .69 | มากที่สุด | 4.67 | .62 | มากที่สุด | 4.67 | .73 | มากที่สุด |
| รวม | | 4.77 | 0.64 | มากที่สุด | 4.58 | 0.57 | มากที่สุด | 4.60 | 0.62 | มากที่สุด |

จากตารางผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่ 2 กลุ่มที่ 1 พบว่า ประชากรกลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 6 คน คิดเป็น 100% ให้ค่าเฉลี่ย ระดับพึงพอใจลวดลายที่ 1 คิดถึงเป็น 4.77 ระดับพึงพอใจมาก ลวดลายที่ 2 คิดถึงเป็น 4.58 ระดับพึงพอใจมาก ลวดลายที่ 3 คิดถึงเป็น 4.60 ระดับพึงพอใจมาก

5.2 นำผ้าบาติกลายเขียนลวดลายที่ 1 ที่ผ่านการคัดเลือก มาออกแบบเครื่องแต่งกายสตรี จำนวน 3 ชุด ชุดที่ 1 ได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบจากชุดเคบาย่า ชุดที่ 2 ได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบจากชุดกรุง ชุดที่ 3 ได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบจากชุดบานงมาตรฐาน จากนั้นผู้วิจัย สร้างแบบสอบถามชุดที่ 3 คัดเลือกชุดประจำจังหวัดยะลาในแนวคิด "นิบงแห่งความเรียงรอง" เพื่อให้นางงามนิบงสวมใส่แสดงแบบ ในวันที่ 30 พฤษภาคม 2562 ในเวทีผ้าไทยผ้าถิ่น กิจกรรมเส้นสายบนลายผ้า ภายใต้โครงการส่งเสริมภาพลักษณ์จังหวัดยะลา ณ เวทีกลางงานสมโภชหลักเมืองและงานกาชาดจังหวัดยะลา ประจำปี 2562 โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 2 กลุ่มคือ 1. สุภาพสตรีที่อยู่ในวัยทำงานช่วงอายุระหว่าง 25 ปี – 55 ปี ที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมืองยะลา จำนวน 100 คน 2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 6 คน จากนั้นผู้ออกแบบนำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ของระดับความพึงพอใจ มาสรุปวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อคัดเลือกชุดที่ผ่านการคัดเลือก โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยให้ผู้ตอบตอบตามระดับความคิดเห็นของตนเอง โดยกำหนดสัญลักษณ์ หรือให้ความหมายระดับมาตรฐาน เช่นเดียวกับแบบสอบถามชุดที่ 2



Fig.2 ชุดประจำจังหวัด “นิบงแห่งความเรีองรอง 1,2 และ 3” ให้ประชากรกลุ่มตัวอย่างคัดเลือกชุดประจำจังหวัด เพื่อแสดง
 แบบโดยนางงามนิบง ประจำปี พ.ศ. 2561 ในวันที่ 30 พฤษภาคม 2562
 ที่มา : พอหทัย ชุณส์ัน, ออกแบบและถ่ายภาพ (2562)

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่ 3 กลุ่มที่ 1 สุภาพสตรีที่อยู่ในวัยทำงานช่วงอายุระหว่าง 25 ปี – 55 ปี ที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมืองยะลา จำนวน 100 คน ดังนี้

| ข้อ ที่ | ด้านโครงสร้างของชุดประจำจังหวัดยะลาในแนวคิด "นิบงแห่งความเรีองรอง " | เครื่องแต่งกาย ชุดที่ 1 | | เครื่องแต่งกาย ชุดที่ 2 | | เครื่องแต่งกาย ชุดที่ 3 | | | | |
|------------|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|------|-----|-------------|
| | | n = 100 | | n = 100 | | n = 100 | | | | |
| | | ระดับ ความพึง พอใจ | ระดับ ความพึง พอใจ | ระดับ ความพึง พอใจ | ระดับ ความพึง พอใจ | ระดับ ความพึง พอใจ | ระดับ ความพึง พอใจ | | | |
| 1 | มีความประณีตในการออกแบบ | 4.29 | .62 | มาก | 4.16 | .54 | มาก | 4.15 | .54 | มาก |
| 2 | มีความโดดเด่นสะดุดตา | 4.32 | .54 | มาก | 4.06 | .87 | มาก | 3.95 | .74 | ปาน กลาง |
| 3 | สวมใส่ได้จริงและสวมใส่ได้หลากหลายโอกาส | 4.23 | .52 | มาก | 4.08 | .69 | มาก | 3.97 | .66 | ปาน กลาง |
| 4 | สื่อถึงความเป็นชุดท้องถิ่นภาคใต้ชายแดน | 4.22 | .75 | มาก | 4.10 | .66 | มาก | 4.17 | .59 | มาก |

| ข้อ ที่ | ด้านโครงสร้างของชุดประจำจังหวัดยะลาในแนวคิด "นิบงแห่งความเรีองรอง " | เครื่องแต่งกาย ชุดที่ 1 | | | เครื่องแต่งกาย ชุดที่ 2 | | | เครื่องแต่งกาย ชุดที่ 3 | | |
|------------|--|-------------------------|-------------|-----------------|-------------------------|-------------|-----------------|-------------------------|-------------|-----------------|
| | | n = 100 | | ระดับ | n = 100 | | ระดับ | n = 100 | | ระดับ |
| | | □ | SD | ความพึง พอใจ | □ | SD | ความพึง พอใจ | □ | SD | ความพึง พอใจ |
| 5 | สีสันทันเหมาะแก่กับแนวความคิดที่วางไว้ | 4.25 | .66 | มาก | 3.86 | .74 | ปาน กลาง | 4.03 | .75 | มาก |
| 6 | ชุดสามารถสื่อถึงแนวความคิดที่วางไว้ | 4.33 | .48 | มาก | 4.23 | .65 | มาก | 4.21 | .77 | มาก |
| 7 | มีความแปลกใหม่ สวยงาม ไม่ซ้ำใคร | 4.17 | .75 | มาก | 4.15 | .74 | มาก | 4.09 | .45 | มาก |
| 8 | ขนาดของลวดลายเหมาะสมกับชุดที่ออกแบบ | 4.23 | .81 | มาก | 4.12 | .48 | มาก | 4.14 | .69 | มาก |
| 9 | สามารถนำไปเป็นสินค้าของที่ระลึกของจังหวัดยะลา ได้ | 4.26 | .88 | มาก | 4.18 | .77 | มาก | 4.22 | .84 | มาก |
| 10 | สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกได้ | 4.31 | .75 | มาก | 4.27 | .58 | มาก | 4.26 | .55 | มาก |
| รวม | | 4.26 | 0.67 | มาก | 4.12 | 0.67 | มาก | 4.11 | 0.65 | มาก |

จากตารางผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่ 3 กลุ่มที่ 1 พบว่า ประชากรกลุ่มตัวอย่างสุภาพสตรีที่อยู่ในวัยทำงานช่วงอายุระหว่าง 25 ปี – 55 ปี ที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมืองยะลา จำนวน 100 คน คิดเป็น 100% ให้ค่าเฉลี่ย ระดับพึงพอใจเครื่องแต่งกายชุดที่ 1 คิดถึงเป็น 4.26 ระดับพึงพอใจมาก เครื่องแต่งกายชุดที่ 2 คิดถึงเป็น 4.12 ระดับพึงพอใจมาก เครื่องแต่งกายชุดที่ 3 คิดถึงเป็น 4.11 ระดับพึงพอใจมาก

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่ 3 กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 6 คน

| ข้อ ที่ | ด้านโครงสร้างของชุดประจำจังหวัดยะลาในแนวคิด "นิบงแห่งความเรีองรอง " | เครื่องแต่งกาย ชุดที่ 1 | | | เครื่องแต่งกาย ชุดที่ 2 | | | เครื่องแต่งกาย ชุดที่ 3 | | |
|------------|--|-------------------------|-----|-----------------|-------------------------|-----|-----------------|-------------------------|-----|-----------------|
| | | n = 100 | | ระดับ | n = 100 | | ระดับ | n = 100 | | ระดับ |
| | | □ | SD | ความพึง พอใจ | □ | SD | ความพึง พอใจ | □ | SD | ความพึง พอใจ |
| 1 | มีความประณีตในการออกแบบ | 4.67 | .66 | มาก ที่สุด | 4.50 | .69 | มาก ที่สุด | 4.50 | .88 | มากที่สุด |

| ข้อ ที่ | ด้านโครงสร้างของชุดประจำจังหวัดยะลาในแนวคิด "นิบงแห่งความเรีองรอง " | เครื่องแต่งกาย ชุดที่ 1 | | | เครื่องแต่งกาย ชุดที่ 2 | | | เครื่องแต่งกาย ชุดที่ 3 | | |
|------------|--|-------------------------|-------------|-----------------------|-------------------------|-------------|-----------------|-------------------------|-------------|-----------------|
| | | n = 100 | | ระดับ | n = 100 | | ระดับ | n = 100 | | ระดับ |
| | | □ | SD | ความพึง พอใจ | □ | SD | ความพึง พอใจ | □ | SD | ความพึง พอใจ |
| 2 | มีความโดดเด่นสะดุดตา | 4.17 | .75 | มาก | 4.33 | .70 | มาก | 4.50 | .67 | มากที่สุด |
| 3 | สวมใส่ได้จริงและสวมใส่ได้หลากหลายโอกาส | 4.50 | .68 | มาก ที่สุด | 4.33 | .61 | มาก | 4.33 | .74 | มาก |
| 4 | สื่อถึงความเป็นชุดท้องถิ่นภาคใต้ชายแดน | 4.83 | .56 | มาก ที่สุด | 4.67 | .84 | มาก ที่สุด | 4.50 | .68 | มากที่สุด |
| 5 | สีสันเหมาะกับแนวความคิดที่วางไว้ | 4.83 | .78 | มาก ที่สุด | 4.67 | .77 | มาก ที่สุด | 4.50 | .71 | มากที่สุด |
| 6 | ชุดสามารถสื่อถึงแนวความคิดที่วางไว้ | 4.17 | .65 | มาก | 4.33 | .55 | มาก | 4.50 | .75 | มากที่สุด |
| 7 | มีความแปลกใหม่ สวยงาม ไม่ซ้ำใคร | 4.33 | .66 | มาก | 3.83 | .62 | ปาน กลาง | 3.83 | .84 | ปาน กลาง |
| 8 | ขนาดของลวดลายเหมาะสมกับชุดที่ออกแบบ | 4.33 | .74 | มาก | 4.33 | .55 | มาก | 4.33 | .70 | มาก |
| 9 | สามารถนำไปเป็นสินค้าของที่ระลึกของจังหวัดยะลาได้ | 4.67 | .57 | มาก ที่สุด | 4.67 | .69 | มาก ที่สุด | 4.67 | .59 | มากที่สุด |
| 10 | สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกได้ | 4.83 | .55 | มาก ที่สุด | 4.67 | .84 | มาก ที่สุด | 4.67 | .69 | มากที่สุด |
| รวม | | 4.53 | 0.66 | มาก ที่สุด | 4.43 | 0.68 | มาก | 4.43 | 0.72 | มาก |

จากตารางผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่ 3 กลุ่มที่ 2 พบว่า ประชากรกลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 6 คน คิดเป็น 100% ให้ค่าเฉลี่ย ระดับพึงพอใจเครื่องแต่งกายชุดที่ 1 คิดถึงเป็น 4.53 ระดับพึงพอใจมากที่สุด เครื่องแต่งกายชุดที่ 2 คิดถึงเป็น 4.43 ระดับพึงพอใจมาก เครื่องแต่งกายชุดที่ 3 คิดถึงเป็น 4.43 ระดับพึงพอใจมาก

ขั้นตอนที่ 3 ประเมินความพึงพอใจและความเหมาะสมในการออกแบบโดยการใช้แบบสอบถามชุดที่ 4 ความพึงพอใจของลวดลายและชุดประจำจังหวัดในงานจัดการแสดงแบบการแต่งกายผ้าไทยผ้าถิ่น กิจกรรมเส้นสายบนลายผ้า ภายใต้โครงการส่งเสริมภาพลักษณ์จังหวัดยะลา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 ณ เวทีกลางงานสมโภชหลักเมืองและงานกาชาดจังหวัดยะลา ประจำปี 2562 โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 2 กลุ่มคือ 1. สุภาพสตรีที่อยู่ในวัยทำงานช่วงอายุระหว่าง 25 ปี – 55 ปี ที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมืองยะลา จำนวน 100 คน 2. ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 6 คน จากนั้นผู้วิจัยนำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ของระดับความพึงพอใจ มาสรุปวิเคราะห์ข้อมูล

โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยให้ผู้ตอบตอบตามระดับความคิดเห็นของตนเอง โดยกำหนดสัญลักษณ์ หรือให้ความหมายระดับมาตรฐาน เช่นเดียวกับแบบสอบถามชุดที่ 2 และ 3

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่ 4 ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายผ้าที่นำมาออกแบบชุดประจำจังหวัดยะลาของประชากรกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 สุภาพสตรีที่อยู่ในวัยทำงานช่วงอายุระหว่าง 25 ปี – 55 ปี ที่อาศัยอยู่ในอำเภอเมืองยะลา จำนวน 100 คนคิดเป็น 100% ผู้วิจัยนำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลขคณิตพบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายผ้าที่นำมาออกแบบชุดประจำจังหวัดยะลา อยู่ที่ 4.23 ระดับความพึงพอใจมาก ความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบชุดประจำจังหวัดยะลา อยู่ที่ 4.46 ระดับความพึงพอใจมาก

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามชุดที่ 4 ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายผ้าที่นำมาออกแบบชุดประจำจังหวัดยะลาของประชากรกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 6 คนคิดเป็น 100% ผู้วิจัยนำข้อมูลจากแบบสอบถามมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยเลขคณิตพบว่า ความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายผ้าที่นำมาออกแบบชุดประจำจังหวัดยะลา อยู่ที่ 4.48 ระดับความพึงพอใจมาก ความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบชุดประจำจังหวัดยะลา อยู่ที่ 4.70 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด



Fig.3 ชุดประจำจังหวัดยะลา “นิบงแห่งความเรืองรอง 1” ที่ผ่านการคัดเลือกจากประชากรกลุ่มตัวอย่าง ในเวทีผ้าไทยผ้าถิ่น กิจกรรมเส้นสายบนลายผ้า ณ เวทีกลางงานสมโภชหลักเมืองและงานกาชาดจังหวัดยะลา วันที่ 30 พฤษภาคม 2562
ที่มา : พอหทัย ชุ่นสั้น, ออกแบบ (2562)

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์การออกแบบลวดลายผ้าบาติกลายเขียน เพื่อนำไปตัดชุดประจำจังหวัด ได้สร้างสรรค์ลวดลายผ้าจำนวน 1 ลวดลาย และชุดประจำจังหวัด จำนวน 1 ชุด มีลักษณะการออกแบบโดยการวิเคราะห์ข้อมูล จากแบบสอบถามและนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อหาแนวความคิด จนเกิดเป็นผลงานลวดลายผ้าบาติกลายเขียนและชุดประจำจังหวัดยะลา “นิบงแห่งความเรืองรอง 1” ลวดลายผ้าที่เกิดจากแนวความคิดนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากต้นหลาซโอิน ผู้วิจัยได้ออกแบบบาติกลายเขียนให้เป็นแบบการเขียนภาพจิตรกรรม โดยการออกแบบลวดลายซ้อนทับกันของใบของต้นหลาซโอินซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักของการออกแบบลวดลายในครั้งนี้ จนเกิดมิติโดยระบายผ้าบาติกลายเขียนที่ออกแบบด้วยสีรีแอกทีฟ สีรีแอกทีฟเป็นสีที่สามารถระบายให้เกิดน้ำหนักอ่อนแก่ สามารถแสดงแสงเงาได้อย่างงานจิตรกรรม นักวิจัยใช้สีเหลืองทองเป็นสีที่มีน้ำหนักอ่อนที่สุด แล้วไล่ค่าน้ำหนักของสี สีส้ม สีแดง สีน้ำตาล และสีที่เข้มที่สุดคือสีดำ เพื่อให้เกิดความลึกของผลงาน นำองค์ประกอบของเส้น จุด รูปทรงของใบเครือเถา เถาวัลย์ มาเป็นองค์ประกอบเพื่อส่งเสริมองค์ประกอบหลักให้เด่นมากยิ่งขึ้น สามารถมองเห็นลวดลายได้ชัดเจน เนื่องจกงานออกแบบลวดลายผ้าบาติกลายเขียนในครั้งนี้จะต้องนำไปตัดเย็บสำหรับนางงามนิบงสวมใส่ในการแสดงแบบ เพื่อประชาสัมพันธ์จังหวัดยะลา ในงาน “ผ้าไทย ผ้าถิ่นยะลา” ประจำปีงบประมาณ 2562

ชุดประจำจังหวัด “นิบงแห่งความเรืองรอง 1” เป็นชุดที่ออกแบบจากแนวความคิดและแรงบันดาลใจเดียวกับลวดลายผ้า “นิบงแห่งความเรืองรอง 1” ตัวเสื้อตัดเย็บด้วยลูกไม้ชีทรู ผ้าลูกไม้สามารถแสดงรายละเอียดของลวดลายในเนื้อผ้า นำผ้าลูกไม้มาปักเสริมด้วยลูกไม้ชนิดอื่นๆ และใช้ลูกไม้สีโทนเข้มปักลงบน

ผ้าลูกไม้สีอ่อน เพื่อให้เกิดมิติโดยเลือกสีให้เหมาะสมกับสีของกระโปรง ผ้าลูกไม้เป็นผ้าที่คนพื้นถิ่นภาคใต้ นิยมนำมาตัดเย็บชุด ชุดที่ได้การคัดเลือกจากประชากรกลุ่มตัวอย่างคือชุดที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากชุดเคบาย่า ชุดเคบาย่าได้รับอิทธิพลจากประเทศอินโดนีเซียและมาเลเซีย ผลิตภัณฑ์จากผ้าปาเต๊ะ ประดับตกแต่งด้วยผ้าลูกไม้ เข้าวรูปพอดีตัว ผู้วิจัยออกแบบกระโปรงให้มีความยาวลากพื้นทรงหางปลาปานท่อนล่างกว้างกว่าปกติ เพื่อต้องการให้ผู้ชมการแสดงแบบสามารถมองเห็นลวดลายผ้าได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

5. สรุป

จากวัตถุประสงค์วิจัยสร้างสรรค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาความต้องการ เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ ลวดลายผ้าบาติกและเครื่องแต่งกายสตรี ในจังหวัดยะลา

ข้อมูลด้านการสำรวจความต้องการและความเป็นไปได้ในการออกแบบลวดลายผ้าบาติกเพื่อนำมาตัดเย็บชุดประจำจังหวัดโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม สำหรับนางงามนิบงสวมใส่ในการแสดงแบบ เพื่อประชาสัมพันธ์ จังหวัดยะลา ในงาน "ผ้าไทย ผ้าถิ่นยะลา" ประจำปีงบประมาณ 2562 ในครั้งนี้ ซึ่งข้อมูลได้มาจากการสรุปวิเคราะห์ โดยให้ประชากรกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสอบถาม เลือกตอบจากระดับความต้องการ โดยใช้ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 2 กลุ่ม จำนวน 106 คน พบว่านิยมใช้ผ้าบาติก หรือผ้าปาเต๊ะมาตัดเย็บเครื่องแต่งกายมากที่สุด และเห็นด้วยว่าผ้าบาติกเป็นผ้าพื้นถิ่นจังหวัดยะลา ประชาชนส่วนใหญ่ชื่นชอบผ้าบาติกที่เป็นผ้าบาติกลายเขียน และชื่นชอบผ้าบาติกที่ทำด้วยผ้าไหม ลวดลายผ้าบาติกที่มักจะถูกเลือกซื้อมาตัดเย็บเครื่องแต่งกายคือ ลวดลายเครือเถาและพันธ์พฤษกษาผ้าบาติกที่คิดว่าเหมาะสมจะเป็นของฝากคือผ้าบาติกลายเขียน ประชากรสตรีชื่นชอบเครื่องแต่งกายพื้นถิ่นชายแดนภาคใต้แบบชุดบานงและสวมใส่เครื่องแต่งกายพื้นถิ่นชายแดนภาคใต้โอกาสสำคัญ รวมไปถึงสวมใส่เครื่องแต่งกายพื้นถิ่นชายแดนภาคใต้มากกว่าเดือนละ 2 ครั้ง

จากวัตถุประสงค์วิจัยสร้างสรรค์ข้อที่ 2 เพื่อออกแบบลวดลายผ้าและชุดประจำจังหวัดยะลาโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรม เพื่อให้นางงามนิบงสวมใส่แสดงแบบการแต่งกาย ในงาน “ผ้าไทย ผ้าถิ่นยะลา” ประจำปีงบประมาณ 2562 ลวดลายผ้าจำนวน 1 ลวดลาย และชุดประจำจังหวัด จำนวน 1 ชุด

แนวความคิดในการออกแบบ (Concept Design) ในการออกแบบลวดลายนิบงแห่งความเรียงรอง แนวคิดในการออกแบบนี้ได้มาจากการสรุปวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถาม ชุดที่ 1 สรุปวิเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาออกแบบลวดลายผ้าบาติกลายเขียนแล้วสร้างแบบสอบถาม ชุดที่ 2 คัดเลือกลวดลายผ้า เพื่อนำไปตัดเย็บชุดประจำจังหวัดยะลาในแนวคิด "นิบงแห่งความเรียงรอง" ฯ โดยเลือกตอบจากระดับความพึงพอใจ โดยใช้ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 2 กลุ่ม จำนวน 106 คนพบว่า ลวดลายผ้า “นิบงแห่งความเรียงรอง 1 “เป็นลวดลายผ้าที่ได้รับคัดเลือก โดยได้รับคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด เนื่องจากออกแบบนั้นมีมิติและประณีตในการออกแบบมีการจัดวางองค์ประกอบบนผืนผ้าได้ดีเหมาะแก่การนำมาตัดเย็บเครื่องแต่งกายพื้นถิ่นภาคใต้สีสันมีความโดดเด่นสะดุดตาสีสันเหมาะสมกับแนวความคิดที่วางไว้ และลวดลายผ้าสามารถสื่อถึงแนวความคิดที่วางไว้ ลวดลายมีความแปลกใหม่ สวยงาม ไม่ซ้ำใครขนาดของลวดลายเหมาะสมกับขนาดของผ้า ขนาด 150 X 200 cm ลวดลายผ้าที่ออกแบบนี้สามารถนำไปเป็นสินค้าของที่ระลึกของจังหวัดยะลาได้ลวดลายผ้าที่ออกแบบนี้สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกได้

นำลวดลายผ้า “นิบงแห่งความเรียงรอง 1 “ที่ได้รับคัดเลือกมาออกแบบชุดประจำจังหวัดยะลา ภายใต้แนวคิด “นิบงแห่งความเรียงรอง” จำนวน 3 ชุด ซึ่งชุดที่ 1 ได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบจากชุดเคบาย่า ชุดที่ 2 ได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบจากชุดกรุง ชุดที่ 3 ได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบ

จากชุดบานมาตรฐาน แล้วสร้างแบบสอบถามชุดที่ 3 คัดเลือกชุดประจำจังหวัดยะลาในแนวคิด "นิบงแห่งความเรีองรอง" เพื่อให้นางงามนิบงสวมใส่แสดงแบบๆโดยเลือกตอบจากระดับความพึงพอใจ โดยใช้ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 2 กลุ่ม จำนวน 106 คนพบว่า ชุดประจำจังหวัดยะลา “นิบงแห่งความเรีองรอง 1” เป็นชุดประจำจังหวัดที่ได้รับคัดเลือก โดยได้รับคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด เนื่องจากมีความประณีตในการออกแบบมีความโดดเด่นสะดุดตาสวมใส่ได้จริงและสวมใส่ได้หลากหลายโอกาสสื่อถึงความเป็นชุดท้องถิ่นภาคใต้ชายแดนสี่ส้นเหมาะสมกับแนวความคิดที่วางไว้ชุดสามารถสื่อถึงแนวความคิดที่วางไว้มีความแปลกใหม่ สวยงาม ไม่ซ้ำใครรวมไปถึงขนาดของลวดลายเหมาะสมกับชุดที่ออกแบบสามารถนำไปเป็นสินค้าของที่ระลึกของจังหวัดยะลาได้สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ผ้าบาติกได้

จากวัตถุประสงค์วิจัยสร้างสรรค์ข้อที่ 3 เพื่อประเมินความพอใจ ของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ผู้ใช้ผ้าและผู้สนใจผ้าบาติก ที่มีต่อผ้าบาติกลายเขียนที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นใหม่

แบบสอบถามชุดที่ 4 ความพึงพอใจของลวดลายผ้าบาติกลายเขียน ในแนวคิด "นิบงแห่งความเรีองรอง " แสดงแบบโดยนางงามนิบง ประจำปี พ.ศ. 2561 ในวันที่ 30 พฤษภาคม 2562 โดยสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดยะลาจัดการแสดงแบบการแต่งกายผ้าไทยผ้าถิ่น กิจกรรมเส้นสายบนลายผ้า ภายใต้โครงการส่งเสริมภาพลักษณ์จังหวัดยะลา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 ณ เวทีกลางงานสมโภชหลักเมืองและงานกาชาดจังหวัดยะลา ประจำปี 2562 โดยเลือกตอบจากระดับความพึงพอใจ โดยใช้ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 2 กลุ่ม จำนวน 106 คน พบว่าความพึงพอใจที่มีต่อลวดลายผ้าที่นำมาออกแบบชุดประจำจังหวัดยะลามีลวดลายผ้าตรงกับแนวคิดที่นำมาออกแบบชุดประจำจังหวัดยะลาลวดลายผ้าเหมาะสมกับรูปแบบของชุดออกแบบที่ออกแบบ ลวดลายผ้าจัดวางองค์ประกอบได้เหมาะสมกับชุดที่ออกแบบ สามารถนำมาออกแบบชุดสตรีที่สวมใส่ได้หลากหลายโอกาสที่นำมาออกแบบลวดลายผ้ามีความเหมาะสมกลมกลืนกับลวดลายผ้าและลวดลายผ้ามีความทันสมัยสามารถนำมาออกแบบชุดสตรีวัยทำงานได้อย่างเหมาะสมสามารถนำมาประชาสัมพันธ์จังหวัดยะลาได้การสร้างลวดลายผ้าด้วยเทคนิคบาติกลายเขียนมีความเหมาะสมกับลวดลายที่ออกแบบ รวมไปถึงผ้าบาติกหรือผ้าปาเต๊ะเป็นผ้าพื้นถิ่นของคนในจังหวัดยะลาลวดลายผ้ามีความเป็นเอกลักษณ์ไม่ซ้ำใคร โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.23 อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

แบบสอบถามชุดที่ 4 ความพึงพอใจของชุดประจำจังหวัดยะลา ในแนวคิด "นิบงแห่งความเรีองรอง " แสดงแบบโดยนางงามนิบง ประจำปี พ.ศ. 2561 ในวันที่ 30 พฤษภาคม 2562 โดยสำนักงานวัฒนธรรมจังหวัดยะลาจัดการแสดงแบบการแต่งกายผ้าไทยผ้าถิ่น กิจกรรมเส้นสายบนลายผ้า ภายใต้โครงการส่งเสริมภาพลักษณ์จังหวัดยะลา ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 ณ เวทีกลางงานสมโภชหลักเมืองและงานกาชาดจังหวัดยะลา ประจำปี 2562 โดยเลือกตอบจากระดับความพึงพอใจ โดยใช้ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ทั้ง 2 กลุ่ม จำนวน 106 คน พบว่าความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบชุดประจำจังหวัดยะลา มีการออกแบบชุดประจำจังหวัดยะลามีรูปแบบที่ทันสมัยชุดประจำจังหวัดยะลาสามารถใช้งานได้หลายโอกาสที่นำมาออกแบบชุดมีความเหมาะสม และโดดเด่นเหมาะสมกับการประชาสัมพันธ์จังหวัดยะลามีความประณีตในการตัดเย็บวัสดุในการตัดเย็บมีคุณภาพดีสวมใส่ได้ง่ายเหมาะสมกับสภาพอากาศต่อการดูแลรักษารูปแบบของชุดที่เป็นอัตลักษณ์ของคนในพื้นที่ภาคใต้ชายแดน และสามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวันโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระดับความพึงพอใจมาก

เอกสารอ้างอิง

- จรัสพิมพ์ วังเย็น. (2554). *การออกแบบเครื่องนุ่งห่มเพื่อการพัฒนารูปแบบสินค้าพื้นเมือง กรณีศึกษา ผ้าจาก ไทยวน จังหวัดราชบุรี*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
- จรัสพิมพ์ วังเย็น, ธวัชชัย แสงน้ำเพชร, ผู้ช่วยศาสตราจารย์อภิปรรณ ยุเหล็ก และพจนา นุ่มหันต์. (2556). *การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากผ้าขาวม้าโดยใช้แนวคิดภูมิปัญญาท้องถิ่นกับแนวคิดการออกแบบแฟชั่น เพื่อพัฒนาอาชีพและผลิตภัณฑ์ชุมชน อำเภอสามร้อยยอด จังหวัดสุพรรณบุรี*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
- ชูศักดิ์ ไทพานิชย์. (2556). *การออกแบบลวดลาย*. กรุงเทพฯ: มิตรสัมพันธ์กราฟิกจำกัด
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประเสริฐ ศิลรัตน์. (2538). *การออกแบบลวดลาย*. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์นันทา โรจนอุดมศาสตร์. (2548). *เทคนิคบาติกลายพิมพ์*. สงขลา : ชลบุตรกราฟิก
- (2549). *เทคนิคการย้อมสี*.เอกสารประกอบการสอนรายวิชา เทคนิคการย้อมผ้า. ยะลา : มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา
- (2557). *บาติกอาเซียน*. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์เสาวณีย์ อาริวงเจริญ และธวัชชัย แสงน้ำเพชร, (ไม่ปรากฏ). *การออกแบบเครื่องแต่งกายมุสลิม*, หน้า 43-44. (ไม่ปรากฏ).
- รองศาสตราจารย์ ดร. ปานฉัตร อินทร์คง. (2560). *การออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม แนวคิด รูปแบบ และ การคิดวิเคราะห์*. กรุงเทพฯ : อันลิมิต พรีนติ้ง จำกัด.
- รองศาสตราจารย์ ดร. บุญชม ศรีสะอาด.(2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์นจำกัด
- สมุนไพรร.ไทย. (2562). *ต้นหลาวชะโอน*. ค้นเมื่อ 15 มกราคม 2562 จาก <https://herb.in.th/ต้นหลาวชะโอน-หลาวชะโอนท/>
- อารีฟิน บินจิ, อับดุลลอฮ์ ลออแมน และซุฮัยมีย์ อิสมาแอล. (2556). *ปาตานี ประวัติศาสตร์และการเมืองโลกมลายู* (พิมพ์ครั้งที่ 3). สงขลา : มูลนิธิวัฒนธรรมอิสลามภาคใต้
- Manuela Brembatti. (2017). *Fashion illustration and Design Methods & techniques for achieving professional results (3th ed)*. Turkey :Kinokuniya.
- TizianaPaci. (2018). *Colour in fashion illustration Drawing and painting techniques*. China : Graphic Design & Art Direction.

พืชพรรณ ภาวนา

Plant Prayer

นางสาวพรสวรรค์ จันทร์สุข

Miss Pornsawhan Jansook

Faculty of Architecture, Rajamangala University of technology Srivijaya.

2/6 Ratchadamnoen Nok, Bo Yang, Muang, Songkhla 90000.

E-mail sweet_wiw@hotmail.com

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ ชุด “พืชพรรณ ภาวนา” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ เพื่อตอบสนองแนวความคิดอันเกิดจากความตระหนักในคุณค่าของการมีสติรู้เท่าทันปัจจุบัน ภาพใบไม้ใบหญ้าที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นในจินตนาการโดยอาศัยประสบการณ์การรับรู้จากรูปทรงของพืชพรรณต่าง ๆ ผสานกับความประทับใจในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ผ่านกระบวนการจัดการทางความคิดและสร้างสรรค์ขึ้นด้วยการใช้หลักการศิลปะบำบัดร่วมกับหลักการปริกรรมภาวนาในพุทธศาสนา โดยใช้กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์เป็นสื่อในการแสดงออก เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงจิตอันมีสมาธิ และความสงบงามซึ่งเป็นความสุขที่แท้จริงของมนุษย์

คำสำคัญ :

1. ศิลปะภาพพิมพ์ผิวนูน

การพิมพ์ผิวนูน เป็นกระบวนการพิมพ์ที่พิมพ์จากผิวส่วนที่อยู่สูงของแม่พิมพ์ ส่วนที่ถูกแกะเซาะไปหรือกัดกรุดออกไป จะไม่ถูกพิมพ์ วัสดุที่ใช้ทำแม่พิมพ์สามารถใช้ได้ทั้งไม้และโลหะ เมื่อพิมพ์แม่พิมพ์ชนิดนี้ จะใช้ลูกกลิ้งหรือลูกประคบน้ำ ทาหมึกลงบนส่วนนูนของแม่พิมพ์ แล้วจึงนำไปพิมพ์ การพิมพ์ผิวนูน ได้แก่ การพิมพ์ภาพแกะไม้ การพิมพ์ภาพแกะไม้ค่าต่างแสงเงา การพิมพ์ภาพพิมพ์ลายแกะไม้ การพิมพ์ภาพพิมพ์มีขมิ้มรงค์ การพิมพ์ภาพพิมพ์ยางแกะ การพิมพ์ภาพพิมพ์ถู และการพิมพ์ภาพพิมพ์จากฟิล์มถ่ายรูป เป็นต้น (อัศนีย์ ชูอรุณ, 2543; ไมเยอร์, 2540) ในที่นี้ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้กระบวนการภาพพิมพ์กระเบื้องยาง โดยมีวิธีการชุด แกะ และการใช้เครื่องมือปลายแหลมกดเพื่อสร้างร่องรอยบนแม่พิมพ์

2. ปริกรรมภาวนา

ในที่นี้หมายถึงหลักการฝึกจิตในพุทธศาสนา คือการกระทำขั้นต้นในการเจริญสมถกรรมฐานกำหนดใจโดยเพ่งวัตถุที่กำหนดนั้น ทำซ้ำๆ เพื่อทำให้ใจให้สงบ เพื่อจะทำให้จิตใจไม่ฟุ้งซ่านไปในเรื่องราวต่าง ๆ ถ้าหากว่าเราไม่เพ่ง ไม่เข้าใจจะค่อย ๆ ละเอียดไปเรื่อย ๆ จะค่อย ๆ ห่างจากความคิดทั้งหลายทั้งปวง แล้วก็หยุดนิ่ง นำไปสู่การพิจารณาตนเอง และยอมรับในกฎแห่งธรรมชาติของทุกชีวิต (พุทธทาสภิกขุ, 2550)

3. ศิลปะบำบัด

เป็นการที่ประยุกต์ใช้กิจกรรมทางศิลปะ เช่น การปั้นดิน การวาดภาพ ระบายสี ฯลฯ เพื่อช่วยเหลือในด้านการบำบัด พัฒนา และฟื้นฟูสภาพจิตใจให้ดีขึ้น โดยความสำคัญจะอยู่ที่กระบวนการระหว่างการทำงานศิลปะมากกว่าผลงานที่ออกมา ซึ่งนักศิลปะบำบัดจะต้องใช้ความรู้เกี่ยวกับการประเมินทางจิตวิทยา มาช่วยใน การวิเคราะห์ และเลือกใช้กิจกรรมทางศิลปะที่เหมาะสมในการบำบัด

Abstract

The creative project of “Prints Plant Prayer” is the creation of printmaking works inspired from the appreciation of current literacy, the image of Leaves of plants made from the creator’s imagination that relied on perceptual experiences from various shapes of plants and the impression in nature and environment through the process of cognitive management, and later on was created by using the art therapy principle with the principle of meditation in Buddhism. The creative printmaking was done as a medium of expression in order to reflect the concentration and the peacefulness that showed the true happiness of mankind.

Keywords:

1. Relief Printing

Relief Printing is the printing process from the surface of the mold or block. The part that has been eroded or etched away will not be printed. The materials used to make printing blocks can be both of wood and metal. A brayer or roller will be used to apply the ink onto the surface of printing blocks, then press on a paper. The relief printing techniques include Woodcut, Chiaroscuro Woodcut, Wood Engraving, Mezzotint, Linocut or Linoleum Cut, Rubbing, and Photoengraving (Choo-arun, 2000; Mayer, 1997). For this work the creator used the printing process of Lino plate engraving by means of scraping, engraving and using pointed tools to press to create traces on the mold

2. Art Therapy

Art Therapy is the implementation of artistic activities such as molding, drawing or painting for assisting in the treatment, development and rehabilitation of mind. The emphasis is on the process of art work rather than the workpiece. The art therapist has to apply the knowledge of psychological assessment to analyze and select the appropriate activities.

3. Prayer

It refers to the principles of spiritual practice in Buddhism. It is the first step in the growth and determination of the mind by focusing on the specified object. Repeat to calm the mind. In order to make the mind not distracted in various stories, if we do not unguarded, Soon the heart will be gradually and finely, and will be farther away from all the thoughts. And then stood still Lead to self-determination and accept the laws of nature of life.

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ในโลกปัจจุบันเต็มไปด้วยความวุ่นวาย ก่อให้เกิดภาวะกดดันและความเครียดขึ้น มนุษย์จึงหาวิธีการจัดการกับภาวะดังกล่าวด้วยวิธีการต่าง ๆ ผู้สร้างสรรค์มักใช้ช่วงเวลาในวันหยุดออกเดินทางไปยังสถานที่ทางธรรมชาติเพื่อหลีกเลี่ยงความวุ่นวายจากสังคมเมืองและค้นหาความสงบ หากแต่ความเงียบของสถานที่เหล่านั้นมิได้ให้ความสงบที่แท้จริงแก่จิตใจซึ่งเต็มไปด้วยเรื่องคิดคำนึงตลอดเวลา เป็นที่มาของการศึกษาและวิเคราะห์โดยการนำศิลปะมาใช้ในรูปแบบของศิลปะบำบัด ผสานกับหลักการปฏิบัติทางศาสนาคล้ายกับการบริการรรมภาวนา ด้วยการนำกระบวนการทางภาพพิมพ์เทคนิคต่าง ๆ มาสร้างทัศนียภาพในอุดมคติขึ้นใหม่ โดยมีที่มาของรูปร่างและรูปทรงจากความประทับใจในธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมที่เคยพบเห็น

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิด การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ เทคนิคภาพพิมพ์ผิวฉนวน เป็นภาพใบไม้รูปทรงต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นในอุดมคติ เพื่อสนองแนวความคิดในแง่ของการสร้างหนทางสู่ความสงบในจิตใจ โดยมีที่มาของรูปร่างและรูปทรงจากประสบการณ์ที่ได้พบเห็น และเกิดความประทับใจในธรรมชาติ นำมาสร้างสรรค์ โดยใช้หลักการทฤษฎีศิลปะบำบัด จากการใช้เครื่องมือสร้างร่องรอยบนแม่พิมพ์ การทำซ้ำ ๆ ไปเรื่อย ๆ ความอดทนสาหะในการใช้เวลาและการควบคุมน้ำหนักมือให้พอเหมาะ และส่วนของการใช้ทฤษฎีการบริการรรมภาวนา คือ การกำหนดจิตผู้สำนึกให้เกิดสมาธิในขณะที่สร้างสรรค์ ในทุกขณะที่สร้างสรรค์จิตของผู้สร้างสรรค์ จะเคลื่อนไหวหรือสงบนิ่ง ไม่ใช่จุดหมาย เพราะจุดหมายหลักคือการภาวนา เพื่อไปสู่ความหมดไปของ “ตัวตน” ที่เคยยึดติดอยู่ รูปทรงใบไม้ที่นำมาใช้เป็นสัญลักษณ์แทนธรรมชาติที่สามารถพบเห็นความเปลี่ยนแปลงของกายภาพได้อย่างชัดเจนและเข้าใจง่าย กล่าวคือมีการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และร่วงโรยสลายไปตามธรรมชาติอย่างที่ไม่สามารถห้ามการเปลี่ยนแปลงนั้นได้ การทำความเข้าใจชีวิตและยอมรับในสัจจะแห่งธรรมชาติ จึงเป็นสิ่งที่ควรตระหนักและนำพาผู้สำนึกในการใช้ชีวิตอย่างมีสติรู้เท่าทันปัจจุบัน เพื่อให้ชีวิตได้ดำเนินไปอย่างสันติสุข

ทฤษฎีศิลปะบำบัด นั้นเป็นการที่ประยุกต์ใช้กิจกรรมทางศิลปะ เช่น การปั้นดิน การวาดภาพระบายสี ฯลฯ เพื่อช่วยเหลือในด้านการบำบัด พัฒนา และฟื้นฟูสภาพจิตใจให้ดีขึ้น โดยความสำคัญจะอยู่ที่กระบวนการระหว่างการทำงานศิลปะมากกว่าผลงานที่ออกมา ซึ่งนักศิลปะบำบัดจะต้องใช้ความรู้เกี่ยวกับการประเมินทางจิตวิทยาช่วยในการวิเคราะห์ และเลือกใช้กิจกรรมทางศิลปะที่เหมาะสมในการบำบัด ในกระบวนการบำบัดนั้น ผู้ศึกษาวิชานี้จะต้องเรียนรู้ที่จะช่วยพัฒนาทางในด้านของจิตใจ อารมณ์ และทาง

กายภาพของผู้ป่วยหรือผู้ที่มาทำการบำบัด ซึ่งก็จะต้องเรียนรู้ในการดูแลรักษาผู้ที่มีปัญหาทางจิตใจและ อารมณ์ในรูปแบบต่าง ๆ ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ นั้นเอง ในประเทศไทย ศิลปะ บำบัดมักจะถูกมองว่าเป็นเรื่องสำหรับผู้ที่มีปัญหาทางด้านจิตใจเท่านั้น แต่ในต่างประเทศนั้น ศิลปะบำบัด กลับเป็นอะไรที่ไม่จำกัดอยู่แค่ผู้ป่วย แม้แต่บุคคลทั่วไปก็สามารถใช้ศิลปะเพื่อที่จะช่วยเหลือในการรักษา การ ค้นพบตัวเอง และการพัฒนาทางด้านต่าง ๆ และยังสามารถใช้ศิลปะบำบัดในการพัฒนาด้านอารมณ์และ สมาธิ ดูแลรักษาจิตใจ รวมถึงเป็นการระบายอารมณ์ในรูปแบบที่ถูกต้องและสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ ใน รูปแบบต่าง ๆ ซึ่งทำให้รู้สึกผ่อนคลาย และสามารถควบคุมตนเองได้ดีขึ้น ซึ่งเมื่ออารมณ์เราดี สภาพ ร่างกายของเราก็จะดีตามไปอีกด้วย (เลิศศิริร์ บวรกิตติ, 2552)

ทฤษฎีการบริการภวณา บริการ คือการกระทำขั้นต้นในการเจริญสมถกรรมฐาน คือ กำหนด ใจโดยเพ่งวัตถุ หรือนึกถึงอารมณ์ที่กำหนดนั้น ว่าช้า ๆ อยู่ในใจ อย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อทำใจให้สงบ บริการนี้มีนิมิตจะเป็นที่ยึดที่เกาะของใจเรา บริการภวณาจะทำให้เราไม่ซัดส่ายไปที่อื่น ไม่ฟุ้งซ่านไปใน เรื่องราวต่าง ๆ ถ้าหากว่าเราไม่เผลอจากบริการทั้งสอง คือ บริการนิมิตกับบริการภวณา ไม่เข้าใจจะ ค่อย ๆ ละเอียดไปเรื่อย ๆ จะค่อย ๆ ห่างจากความคิดทั้งหลายทั้งปวง แล้วก็หยุดนิ่ง นำไปสู่การพิจารณา ตนเอง และยอมรับในกฎแห่งธรรมชาติของทุกชีวิต (พุทธทาสภิกขุ, 2550)

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

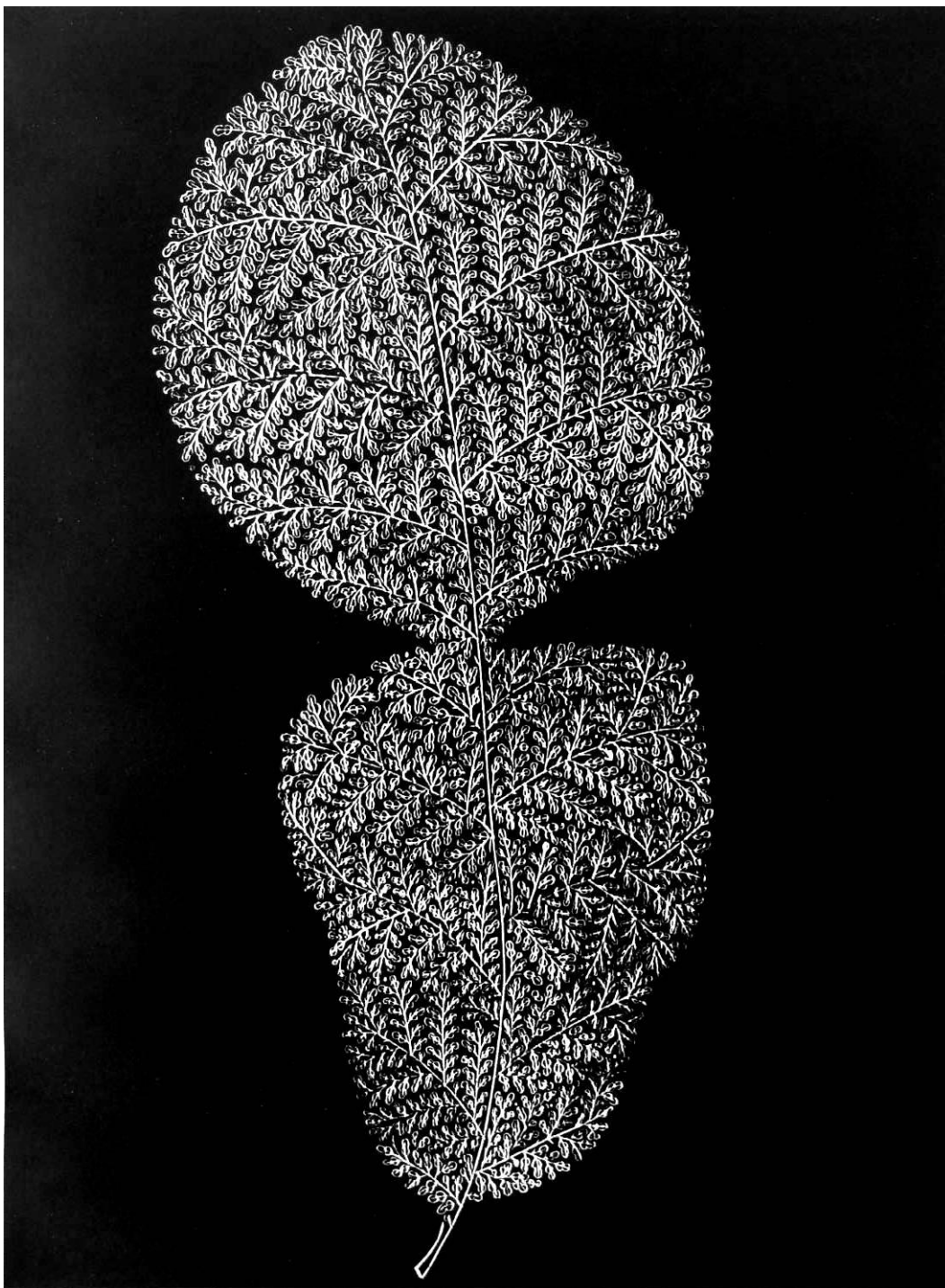
1. ศึกษาธรรมชาติของจิต จิตวิเคราะห์ การกำหนดจิต ศิลปะบำบัด และหลักการทางพุทธศาสนาที่ มีความเกี่ยวข้อง
2. ศึกษาข้อมูลด้านกระบวนการภาพพิมพ์เทคนิคภาพพิมพ์ผิวฉนวน
3. สร้างภาพร่าง โดยมีข้อมูลด้านเนื้อหาและและรูปแบบในงาน
4. ปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคภาพพิมพ์ เพื่อให้เกิดผลสำเร็จเป็นผลงานที่วางไว้ ตาม วัตถุประสงค์
5. ประมวลผลและสรุปผล เพื่อรวบรวมข้อมูลจัดทำเอกสารประกอบการสร้างสรรค์

เทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์

- ขั้นตอนการทำภาพพิมพ์ Relief Printing

1. พนสีสเปรย์สีดำบนแผ่นแม่พิมพ์ยางหรือแผ่นพลาสติกเพื่อถ่ายต่อการแยกน้ำหนักรวมของผลงาน
2. ร่างภาพบนแผ่นแม่พิมพ์ โดยใช้ดินสอกำหนดขอบเขตของกลุ่มรูปทรงรวม ๆ ด้วยความเบา มือเพื่อไม่ให้แม่พิมพ์มีรอยขีดข่วนที่ไม่พึงปรารถนา
3. เริ่มแกะแม่พิมพ์โดยใช้เครื่องมือสำหรับสร้างแม่พิมพ์แกะไม้
4. ใช้ลูกกลิ้งยางตีหมึกพิมพ์บนโต๊ะกลิ้งหมึกให้มีเนื้อสีเนียนละเอียด
5. กลิ้งหมึกพิมพ์ลงบนแม่พิมพ์ที่แกะเสร็จแล้วให้ทั่วทั้งแผ่นแม่พิมพ์
6. นำแม่พิมพ์ที่กลิ้งหมึกแล้วไปเข้าแท่นพิมพ์จุดคัทเพลส โดยวางลงบนกระดาษมาร์ค แล้ววาง กระดาษภาพพิมพ์ให้ตรงมาร์ค ปิดทับด้วยกระดาษปรู๊ฟ ผ้าสักหลาด แล้วจึงหมุนแท่นพิมพ์

7. นำผลงานที่พิมพ์เสร็จแล้วไปตากในตะแกรงตากงานภาพพิมพ์เป็นเวลา 5 – 7 วัน

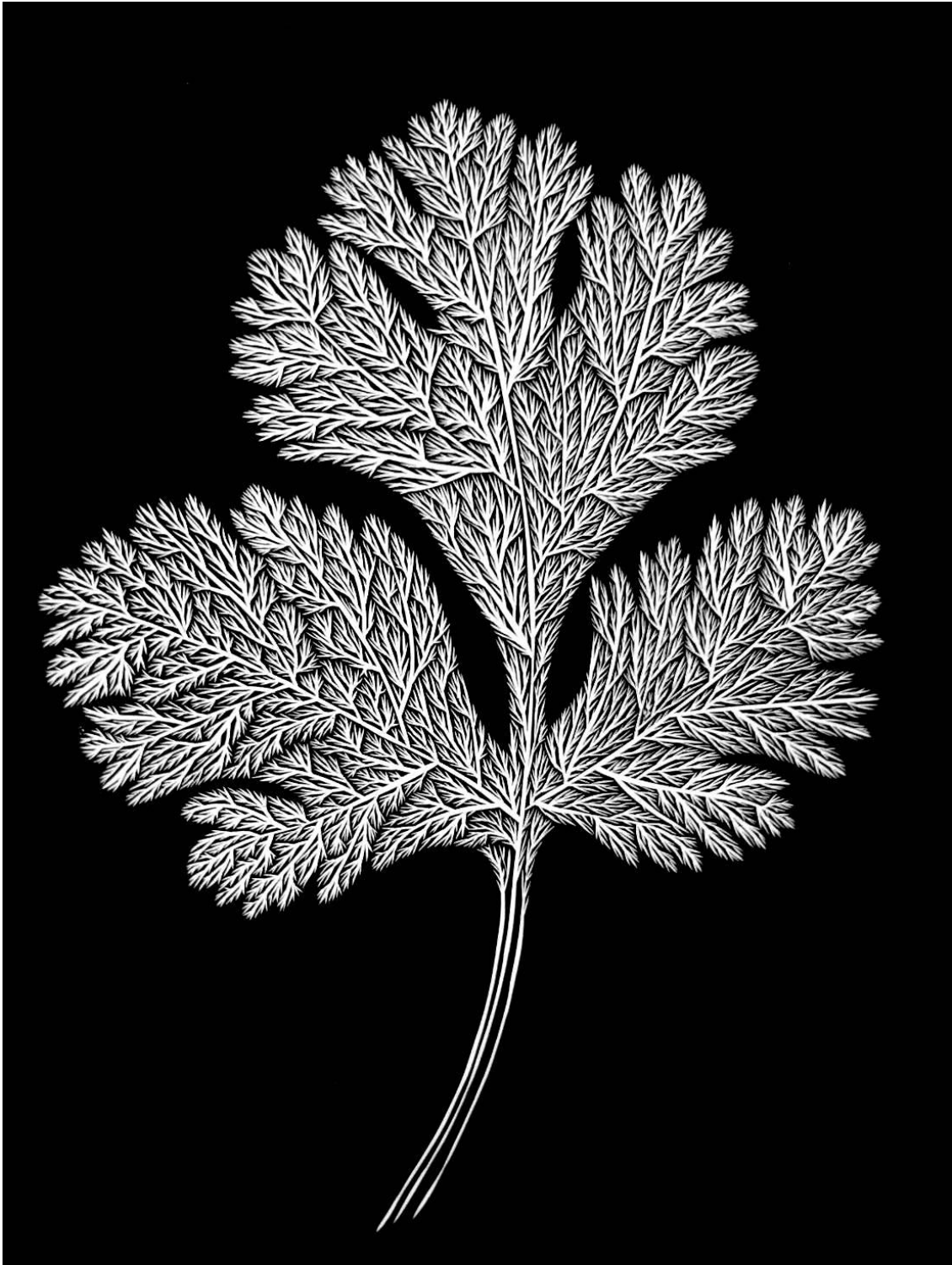


ภาพที่ 1 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุด “ภาพพิมพ์ พีชพรรณ ภาวนา” (Prints Plant Prayer) ชิ้นที่ 1

ชื่อผลงาน Prayer # Bergamot

ขนาด 40 x 30 ซม.

เทคนิค Lino engraving Print



ภาพที่ 2 ภาพผลงานสร้างสรรค์ชุด “ภาพพิมพ์ พีชพรรณ ภาวนา” (Prints Plant Prayer) ชิ้นที่ 2

ชื่อผลงาน Prayer # Coriander

ขนาด 40 x 30 ซม.

เทคนิค Lino cut Print

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ นำเสนอภาพที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้นในจินตนาการโดยอาศัยประสบการณ์การรับรู้จากรูปร่าง รูปทรงของใบไม้พืชพรรณต่าง ๆ ผสานกับความประทับใจในความงามตามนัยของธรรมชาติผ่านกระบวนการจัดการทางความคิดและสร้างสรรค์ขึ้นด้วยการใช้หลักการศิลปะบำบัดร่วมกับหลักการบริการภวณาในพุทธศาสนา แนวเรื่องแสดงให้เห็นถึงคุณค่าของความสุขสันต์ที่แท้จริงนั้น เกิดจากการมีสติรู้เท่าทันปัจจุบัน โดยนำเสนอผ่านกระบวนการสร้างภาพพิมพ์ กระบวนการการเพ่งไปที่เครื่องมือสร้างสรรค์ ในขณะที่ร่างกายเคลื่อนไหวช้า ๆ เช่นเดียวกับวิธีการบริการภวณาในศาสนาพุทธ การประสานกัน ของทัศนธาตุ อันได้แก่ จุด เส้น น้ำหนัก เกิดเป็นรูปทรงอันมีที่มาจากพืชพรรณต่างๆ สร้างสรรค์เป็นรูปลักษณ์ใหม่ ในรูปแบบงานระนาบสองมิติเป็นภาพใบไม้ที่มีรายละเอียดแสดงความงามในอุดมคติ โดยการใช้สติจดจ่อกับปัจจุบันขณะ แสดงให้เห็นถึงคุณค่าทางความงาม ความกลมกลืน และสุนทรียภาพภายในผลงาน ทั้งในด้านเนื้อหาและวิธีการ ภายใต้กฎเกณฑ์ของความเป็นเอกภาพ ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลทางด้านวิจิตรศิลป์ ซึ่งเป็นการใช้หลักธรรมในพุทธศาสนาในการบริการภวณา มาจากผลงานวาดเส้นสร้างสรรค์ชุด “Soul scape” ผลงานจากโครงการวิจัย “การสร้างสรรค์ เรื่อง ภาพพิมพ์จากพื้นที่แห่งจิตวิญญาณ Creativity subject Printmaking from soul scape” และจากผลงานวาดเส้นสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์ชูลูด นิ่มเสมอ โดยมีแนวความคิดเรื่องการใช้หลักการศิลปะบำบัดและการบริการภวณามาใช้ในการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิควาดเส้นปากกาบนกระดาษ ซึ่งมีที่มาจากความประทับใจที่ทัศนที่พบเห็นที่ไม่สามารถบอกเล่าผ่านภาพถ่ายเหมือนจริง หากแต่เป็นความรู้สึกละเอียดอ่อนภายในมโนสำนึกของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งสิ่งนี้เป็นแรงบันดาลใจให้เกิดการแสดงออกโดยใช้ศิลปะเป็นสื่อในการแสดงออกถึงความสุข ความงาม และสุนทรียภาพ และผลงานชุดดังกล่าวยังส่งผลต่อการพัฒนาเป็นผลงานสร้างสรรค์ชุด “ภาพพิมพ์ พืชพรรณ ภวณา” ชุดนี้

เอกสารอ้างอิง

- ชูลูด นิ่มเสมอ. (2558). *สัพเพทระเกี่ยวกับชีวิตและศิลปะ*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง
- _____. (2553). *วาดเส้นสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์
- _____. (2553). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์
- พุทธทาสภิกขุ. (2550). *คู่มือมนุษย์*. กรุงเทพฯ : สุขภาพใจ
- มัย ตะตียะ. (2547). *สุนทรียภาพทางทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ : วาดศิลป์
- เลิศศิริร์ บวรกิตติ. (2552). *Thammasat Medical Journal*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ภาพสะท้อนชีวิตผ่านต้นไม้ที่เก่าแก่

Reflection of Life through the Old Trees

ปรววรรณ ดวงรัตน์

Porrawan Doungrat

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

E-mail: porrawan.dot@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

ศิลปะภาพถ่ายชุด “ภาพสะท้อนชีวิตผ่านต้นไม้ที่เก่าแก่” มีแรงบันดาลใจมาจากการพบเห็นต้นไม้ที่มีอายุเก่าแก่ปกคลุมอยู่บนซากปรักหักพังของสถาปัตยกรรมในประเทศกัมพูชา ทำให้เกิดการคิดเชื่อมโยงกับชีวิตของมนุษย์ที่ต้องเรียนรู้การอยู่รอดภายใต้ความเปลี่ยนแปลงของสังคมในยุคปัจจุบัน ใช้เทคนิคการถ่ายภาพถ่ายทอดความคิดและจินตนาการ ผลการวิจัยพบว่า ความงามของศิลปะภาพถ่าย เกิดขึ้นจากการจัดวางทัศนธาตุทางศิลปะ ได้แก่ เส้น รูปร่างรูปทรง พื้นที่ว่าง ค่าน้ำหนัก และพื้นผิว และการใช้หลักการจัดองค์ประกอบของศิลปะที่มุ่งเน้นให้เกิดความต่อเนื่องกันของค่าน้ำหนัก กำหนดให้ภาพเกิดความรู้สึกเลื่อนไหลของน้ำหนักไปทั่วทั้งภาพ การตีความหมายต้นไม้กับชีวิตของมนุษย์ผ่านต้นไม้ที่เก่าแก่ชี้ให้เห็นว่า สิ่งมีชีวิตทุกชีวิตอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของธรรมชาติ คือ มีการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับสูญไป มนุษย์เรียนรู้ได้จากความจริงที่ปรากฏอยู่ในภาพต้นไม้ที่เก่าแก่เหล่านี้ เพื่อการดำรงตนให้อยู่อย่างเป็นผู้ไม่ประมาท สร้างสรรค์คุณงามความดี สัมพันธ์กับทั้งทางโลกและทางธรรม เพื่อการก้าวสู่หนทางแห่งความสงบอย่างแท้จริง

คำสำคัญ: ภาพสะท้อนชีวิต, ต้นไม้ที่เก่าแก่, การถ่ายภาพ, องค์ประกอบของศิลปะ, ต้นไม้กับชีวิตมนุษย์

Abstract

"Reflections of life through the old trees" is inspired by the sight of old trees that are covered in the ruins of an ancient architecture in Cambodia. Thinking about the old trees were connected to human life that must learn to survive under the changes of society in modern times. By using photography techniques to convey thoughts and imagination. The results of the research showed that the beauty of photography came from the important factors which are visual art elements; lines, shapes, form, space, tone and texture. Using the principles of art focused on the values that made images to feel the value throughout the image. Interpretation of the old trees and human life were pointed out that every life is governed by the rules of nature. Humans can learn from the truths that appear in these images, a maintain oneself as a non-negligent by creating virtue accumulating both worldly and religious merit in order to truly advance the path of peace.

Keywords : Reflections of life, Old Trees, Photography, Art Composition, Trees and Human Life

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

“ต้นไม้” เป็นสัญลักษณ์แห่งชีวิตที่เป็นที่ที่มีความเป็นสากล ความเป็นจริงของต้นไม้สะท้อนให้เห็นถึงของความสมบูรณ์แบบในวิถีแห่งการใช้ชีวิตของมนุษย์ ที่เริ่มต้นจากการกำเนิดเกิดขึ้น เจริญเติบโต การดำรงอยู่ และการเสื่อมสลายไป ต้นไม้ถูกมองว่าเป็นสัญลักษณ์ศักดิ์สิทธิ์ซึ่งมีความหมายสำคัญในปรัชญาทางศาสนา และจิตวิญญาณ สัญลักษณ์ไม่ได้เป็นของวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งเท่านั้นแต่มันถูกใช้ไปทั่วโลกมานานหลายศตวรรษ การศึกษารูปร่างกิ่งก้านสาขาของต้นไม้จึงเป็นวิธีการหนึ่งที่ทำให้มนุษย์สามารถเข้าถึงบทเรียนที่ยิ่งใหญ่ของการมีชีวิตอยู่ได้เป็นอย่างดี

ศิลปินและนักออกแบบจำนวนไม่น้อยใช้แรงบันดาลใจจากต้นไม้ นำมาสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนภาพชีวิตและความเป็นไปของมนุษย์ ผ่านการบอกเล่าด้วยเทคนิควิธีการทางศิลปะที่แตกต่างกันออกไป สำหรับผลงานสร้างสรรค์ ชุด “ภาพสะท้อนชีวิตผ่านต้นไม้ที่เก่าแก่” นี้ เป็นผลงานศิลปะภาพถ่ายที่นำเสนอภาพการดำรงอยู่ของต้นไม้ที่ผ่านกาลเวลาอย่างยาวนาน แสดงออกให้เห็นถึงลำต้นที่ยังคงตั้งตระหง่านสะท้อนความพยายามในการหยั่งรากผ่านซากปรักหักพัง แทรกร่างฝังลึกลงสู่แผ่นดิน ดำรงคงอยู่ไปพร้อมกับความเปลี่ยนแปลงของสรรพชีวิต เร็ยรู้ว่าที่จะเติบโต ต่อสู้ อยู่รอด เพื่อรอวันแตกดับ และการเกิดใหม่อีกครั้ง เวียนว้ายไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผลงานชุด “ภาพสะท้อนชีวิตผ่านต้นไม้ที่เก่าแก่” กำหนดมุมมองมาจากความเป็นปัจเจกของมนุษย์ และการต่อสู้เพื่อดำรงคงอยู่ ผ่านรูปร่างรูปทรงของต้นไม้ที่มีอายุยาวนาน นำเสนอแนวคิดตามทฤษฎีจิตวิสัย

อัตนัยนิยม หรือ อัตวิสัย (Subjectivism) ที่เชื่อว่า “บุคคลล้วนมีอัตตา (Ego) เป็นองค์ประกอบหนึ่งของความเป็นมนุษย์ เป็นสิ่งเที่ยงแท้ถาวรที่ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางแห่งการรับรู้และแสดงความเป็นปัจเจกของแต่ละคน” (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2555) โดยคุณค่าทางสุนทรียะดังกล่าวไม่ได้ขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของวัตถุ แต่เกิดจากมนุษย์เกิดความรู้สึก ให้คุณค่าต่อวัตถุนั้น โดยขึ้นอยู่กับความรู้สึกของแต่ละบุคคลและขึ้นอยู่กับช่วงเวลาที่ทำให้แตกต่างกัน แม้จะมีความรู้หรือประสบการณ์เท่ากันก็ตาม นอกเหนือจากการนำเสนอแนวคิดดังกล่าว ผลงานชุดนี้ต้องการสื่อถึงความงามและอารมณ์ (Beauty and Mood) ผ่านภาพถ่ายด้วยการใช้องค์ประกอบของศิลปะ การใช้สี เส้น รูปร่าง รูปทรงความสมดุล ลวดลาย พื้นผิว และแสงเงา เพื่อแสดงออกมาเป็นภาพที่สามารถกระตุ้นประสาทสัมผัสของผู้รับสารให้เกิดความหมายในการสื่อสารและมีผลต่อการรับรู้ (Perception) โดยให้ความสำคัญกับการรับรู้ภาพของมนุษย์ ที่เกิดขึ้นจากการทำงานประสานกันระหว่างตาและสมอง เมื่อตาจับภาพจึงถูกนำไปประมวลผลเทียบกับประสบการณ์เดิมที่ถูกเก็บไว้ในสมองจึงแปลความหมายที่เกิดจากการรับรู้ภาพนั้น ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีเกสตัลต์ (Gestalt Theory) ที่อธิบายเรื่องจิตวิทยาการรับรู้ภาพว่า มนุษย์มีการจัดระบบระเบียบสิ่งที่มองเห็นเพื่อทำให้เกิดการรับรู้แบบองค์รวมและรับรู้ความหมายมากกว่าการดูจากส่วนย่อย ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีดังกล่าวมาพัฒนาร่วมกับการมองความงามในงานศิลปะ ทำให้ได้แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ความงามทางศิลปะ ว่าเกิดขึ้นจากปัจจัยต่างๆ ที่ส่งผลต่อการรับรู้ความงามทางศิลปะ ดังนี้ 1) ปัจจัยความใกล้ชิด (The Factor of Proximity) 2) ปัจจัยจากความคล้ายคลึงกัน (The Factor of Similarity) 3) ปัจจัยจากการเปลี่ยนแปลงที่เหมือนกัน (The Factor of Common Fate) 4) ปัจจัยการจัดเตรียมการรับรู้ (The Factor of Objective Set) 5) ปัจจัยความต่อเนื่อง (The Factor of Good Continuation) 6) ปัจจัยจากการปิดส่วนที่ไม่สมบูรณ์ (The Factor of Closure) และ 7) ปัจจัยจากประสบการณ์เดิม (The Factor of Past Experience)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเกี่ยวกับความหมายของ “ต้นไม้” ในบริบทวัฒนธรรมต่างๆ พบว่า ต้นไม้เป็นสัญลักษณ์ที่มีความเป็นสากล มีความหมายถึง “ชีวิต” จำแนกออกเป็น 5 ความหมาย คือ 1) การเชื่อมต่อกับทุกสรรพสิ่ง (A Connection to Everything) 2) บรรพบุรุษครอบครัวและความอุดมสมบูรณ์ (Ancestry, Family, and Fertility) 3) การเจริญเติบโตและความแข็งแกร่ง (Growth and Strength) 4) ความแตกต่าง (Individuality) 5) ความเป็นอมตะและการเกิดใหม่ (Immortality and Rebirth) และ 6) ความสงบ (Peace)

ผู้วิจัยศึกษาผลงานของ Ansel Adams ศิลปินถ่ายภาพศิลปินถ่ายภาพชาวตำชาวอเมริกัน ที่แสดงคุณลักษณะของการถ่ายภาพต้นไม้ และธรรมชาติที่โดดเด่น เช่น ภาพ Dead Tree, 1947 และภาพ Roots, Foster Gardens, Honolulu 1948



Fig.1 ผลงานศิลปะภาพถ่ายของ Ansel Adams

ผลงานภาพถ่ายของ Ansel Adam สะท้อนให้เห็นความงดงามของรูปร่างรูปทรง พื้นผิว และค่าน้ำหนักที่สมบูรณ์แบบหรือที่เรียกว่า Zone Systems ซึ่งภาพที่สมบูรณ์และถูกต้องตามหลักการของ Zone System จะต้องมีค่าน้ำหนักครบตั้งแต่ขาวสุดไปจนถึงดำสุด

จากแนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวผู้วิจัย นำเสนอเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังนี้



Fig.2 กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่าย “ภาพสะท้อนชีวิตผ่านต้นไม้ที่เก่าแก่”

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

ภาพถ่ายชุด “ภาพสะท้อนชีวิตผ่านต้นไม้ที่เก่าแก่” เป็นผลงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้อง เก็บข้อมูล และสรุปแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยทำการศึกษาข้อมูลจากผลงานการถ่ายภาพของศิลปินต่างๆ ที่มีความโดดเด่นทางด้านการถ่ายภาพธรรมชาติ และการถ่ายภาพขาวดำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานของ Ansel Adams และศึกษาการตีความสัญลักษณ์ของ “ต้นไม้” ในแง่มุมของชีวิตมนุษย์จากเอกสาร สื่อออนไลน์ และการศึกษาจากประสบการณ์ตรงที่เดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ เพื่อศึกษาถึงความแตกต่างในรูปทรงของต้นไม้ และนำมาใช้เป็นแรงบันดาลใจ

ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยใช้เทคนิคการถ่ายภาพด้วยกล้องมือถือ และนำภาพมาตกแต่งด้วย Program Photoshop เพื่อเน้นให้เห็นค่าน้ำหนักที่แตกต่างกันตั้งแต่ขาวสุดไปจนถึงดำสุด

3.2 เลือกสถานที่ในการถ่ายภาพและลงพื้นที่ภาคสนาม

ผู้วิจัยเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ เพื่อท่องเที่ยวและค้นหาประสบการณ์การถ่ายภาพในมุมมองต่างๆ สำหรับภาพถ่ายชุด “ภาพสะท้อนชีวิตผ่านต้นไม้ที่เก่าแก่” นี้ ผู้วิจัยเดินทางไปยังประเทศกัมพูชา ระหว่างวันที่ 31 มกราคม ถึง 4 กุมภาพันธ์ 2563 ผู้วิจัยใช้วิธีการบันทึกภาพด้วยกล้องมือถือ เนื่องจากเป็นอุปกรณ์ที่พกพาสะดวก และสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายได้อย่างไม่ยุ่งยาก สถานที่ที่ถ่ายภาพได้แก่ ปราสาทตาพรหม ตั้งอยู่ที่เมืองเสียมเรียบ เป็นสถาปัตยกรรมที่แสดงลักษณะสำคัญของศิลปะขอมแบบบายน (ราวพ.ศ.1720-1780) มีความแปลกแตกต่างจากปราสาทขอมทั่วไปในยุคนั้น เพราะปราสาทแห่งนี้คือ “วัด” ที่พระเจ้าชัยวรมันที่ 7 ทรงสร้างให้แก่พระราชมารดาคือ “พระนางชัยราชจุทามณี” ในขณะที่ปราสาทขอมที่สร้างมาก่อนหน้านั้นส่วนใหญ่จะเป็นศาสนสถานตามคติความเชื่อแบบฮินดู

3.3 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายชุด “ภาพสะท้อนชีวิตผ่านต้นไม้ที่เก่าแก่”

ผู้วิจัยเลือกมุมมองตามจินตนาการที่สังเกตได้จากรูปร่างรูปทรง ลำต้น การแตกกิ่งก้านสาขา ของต้นไม้ และการทอดตัวของรากไม้ที่แทรกผ่านสถาปัตยกรรมปราสาทตาพรหม และใช้การจัดวางองค์ประกอบภาพผ่าน View Finder มุ่งเน้นนำเสนอองค์ประกอบภาพที่ส่งเสริมให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกถึง ที่แสดงให้เห็นถึงการเจริญเติบโต การคงอยู่ และการเปลี่ยนแปลงไปสู่การดับสูญ เมื่อถ่ายภาพเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยนำผลงานทั้งหมดมาพัฒนาต่อด้วยการใช้โปรแกรม Photoshop ปรับแต่งภาพ ให้เป็นภาพขาวดำ โดยทำการปรับแต่งค่าความสว่างของแสงและเงา โดยเฉพาะในบริเวณต้นไม้ สร้างเสริมให้ดูมีค่าน้ำหนักที่สวยงาม และเป็นไปตามแนวคิดที่กำหนดไว้

3.4 สรุปลงานศิลปะภาพถ่ายชุด “ภาพสะท้อนชีวิตผ่านต้นไม้ที่เก่าแก่”

ผลงานชุดนี้มีภาพถ่ายจำนวน 10 ภาพ ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพที่มีมุมมองที่สอดคล้องกับแนวคิดที่กำหนดไว้มาจำนวน 3 ภาพ คือ “Old Tree 1” “Old Tree 2” และ “Old Tree 3” ดังนี้

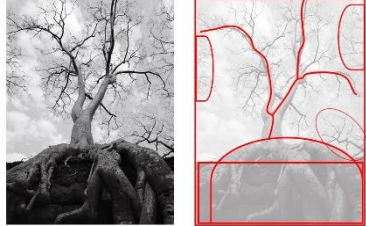


Fig. 3 ผลงานศิลปะภาพถ่ายชุด “ภาพสะท้อนชีวิตผ่านต้นไม้ที่เก่าแก่”

4. การวิเคราะห์ผลงาน


ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ผลงานตามกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพถ่ายชุด “ภาพสะท้อนชีวิตผ่านต้นไม้ที่เก่าแก่” ที่กำหนดไว้ โดยจำแนกเป็น 2 ประเด็น คือ ประเด็นที่ 1 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้ความงามทางศิลปะ และประเด็นที่ 2 การตีความหมาย ต้นไม้กับชีวิตมนุษย์ ปรากฏผลการวิเคราะห์ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้ความงามทางศิลปะ

| ปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้ความงามทางศิลปะ | ผลการวิเคราะห์ | ผลงานภาพถ่าย |
|---|---|--|
| ปัจจัยความใกล้ชิด | ภาพ “Old Tree 2” กำหนดให้ต้นไม้ปรากฏขึ้นกึ่งกลางภาพ และมีส่วนประกอบของสถาปัตยกรรมสองส่วนมาบรรจบกันตรงกรอบภาพด้านล่าง ทำให้เห็นว่ารูปทรงทั้งสามส่วนนี้มีความใกล้ชิดกัน เกิดเป็นมุมฉากที่กรอบภาพด้านล่าง |  |
| ปัจจัยจากความคล้ายคลึงกัน | ภาพ “Old Tree 1” กำหนดให้เห็นรูปทรงของต้นไม้ สามต้น คือ ต้นด้านหน้า ด้านขวาและด้านซ้ายของภาพ โดยทั้งสองต้นด้านหลัง จะมีรูปทรงที่คล้ายคลึงกัน แต่แตกต่างกันในด้านของขนาด ทำให้เห็นถึงความคล้ายคลึงกัน |  |
| ปัจจัยจากการเปลี่ยนแปลงที่เหมือนกัน | ภาพ “Old Tree 3” แสดงให้เห็นรูปทรงของต้นไม้ที่มีขนาดเปลี่ยนแปลงไป อันเกิดขึ้นจากมุมมองจากด้านล่างไปสู่ด้านบน โดยกำหนดให้ต้นไม้บริเวณกลางภาพโดดเด่นมากกว่าส่วนประกอบอื่นๆ และมองเห็นรูปทรงของรากไม้ที่แผ่กระจายมาสู่ส่วนล่างของภาพ |  |
| ปัจจัยการจัดเตรียมการรับรู้ | การเตรียมการรับรู้โดยการสร้างความคาดหวัง Expectation ให้กับผู้รับรู้ทำให้เกิดการรับรู้ว่าองค์ประกอบนั้นมีความเป็นกลุ่มเดียวกัน | - |

| ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อ รับรู้ความงามทางศิลปะ | ผลการวิเคราะห์ | ผลงานภาพถ่าย |
|---|--|--|
| ปัจจัยความต่อเนื่อง | ภาพถ่ายทั้งสามภาพแสดงให้เห็นถึงความต่อเนื่องกันทั้งของรูปร่างรูปทรง ค่าน้ำหนัก พื้นผิว และทิศทางขององค์ประกอบในภาพ |  <p>Old Tree 1 Old Tree 2 Old Tree 3</p> |
| ปัจจัยจากการปิดส่วนที่ไม่สมบูรณ์ | ภาพถ่ายทั้งสามภาพ มีการใช้วิธีการปกปิดบางส่วน หรือจับภาพบางมุมมองที่ทำให้เกิดองค์ประกอบของภาพถ่ายที่แปลกตา เพื่อให้ผู้ชมผลงานได้ใช้จินตนาการของตนเองได้อย่างเต็มที่ | - |
| ปัจจัยจากประสบการณ์เดิม | ผู้วิจัยใช้ประสบการณ์เดิมจากการเดินทางและถ่ายภาพสถาปัตยกรรมและต้นไม้ในสถานที่อื่นๆ อีกทั้งยังศึกษาผลงานศิลปะภาพถ่ายของศิลปินอย่าง Ansel Adams ในการกำหนดมุมมอง เพื่อให้องค์ประกอบทางศิลปะที่มีทั้งความงามและความรู้สึก | - |

ตารางที่ 2 แสดงผลการวิเคราะห์การตีความหมายต้นไม้กับชีวิตมนุษย์

| ความหมาย | ผลการวิเคราะห์ | ผลงานภาพถ่าย |
|--|---|--|
| การเชื่อมต่อกับทุกสรรพสิ่ง (A Connection to Everything) | ภาพถ่ายทั้ง 3 ภาพ ใช้มุมมองที่มองจากพื้นขึ้นไปสู่ท้องฟ้า ผู้วิจัยต้องการนำเสนอให้เห็นมุมมองของการเชื่อมต่อรหว่างพื้นดินไปสู่อากาศ เพื่อสะท้อนให้เห็นว่า ต้นไม้ และมนุษย์มีความเชื่อมโยงกันในแง่ของความเป็นธรรมชาติที่เติบโตมาจากพื้นดิน และเมื่อดับสูญก็จะย่อยสลายเป็นอากาศธาตุเช่นเดียวกัน |  |

| ความหมาย | ผลการวิเคราะห์ | ผลงานภาพถ่าย |
|---|--|--|
| บรรพบุรุษ ครอบครัว และความอุดมสมบูรณ์ (Ancestry, Family, and Fertility) | ภาพ “Old Tree 3” แสดงให้เห็นรูปร่างรูปทรงของต้นไม้ที่มีขนาดอันใหญ่โต และดูที่ท่าว่าจะเจริญเติบโตต่อไปได้อย่างไม่หยุดนิ่ง พิจารณาจากการรากขนาดใหญ่ และกิ่งก้านที่ยังคงมีใบไม้สีเขียวปรากฏอยู่ |  |
| การเจริญเติบโตและความแข็งแกร่ง (Growth and Strength) | ภาพ “Old Tree 1” ใช้มุมมองจากด้านล่างขึ้นไปสู่ด้านบน เพื่อแสดงให้เห็นรูปทรงของต้นไม้ที่สูงใหญ่ และมีการเจริญเติบโต ในขณะที่เดียวกันก็รูปทรงของรากไม้แสดงทิศทางกระจายรากลึกกลงไปในโครงสร้างของสถาปัตยกรรมทำให้ดูมีความแข็งแกร่งและมั่นคง |  |
| ความแตกต่าง (Individuality) | ภาพถ่ายทั้งสามภาพ แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างกันทั้งทางด้านรูปร่างรูปทรง การแตกกิ่งก้านสาขา ที่เหยียดขึ้นไปในทิศทางต่างๆ กัน แสดงให้เห็นถึงความ เป็น ปัจเจก |  |
| ความเป็นอมตะและการเกิดใหม่ (Immortality and Rebirth) | ภาพถ่ายทั้งสามภาพ แสดงให้เห็นถึงความยั่งยืนของต้นไม้ ที่แม้จะเกาะเกี่ยวอยู่บนซากปรักหักพังของสถาปัตยกรรมที่เก่าแก่ แต่ต้นไม้ก็ยังสามารถเจริญเติบโต งอกงามได้ |  |
| ความสงบ (Peace) | ภาพถ่ายทั้งสามภาพ แสดงองค์ประกอบของลำต้น และราก ที่หยั่งลึกบนซากปรักหักพังของสถาปัตยกรรม โดยทุกภาพจะมุ่งเน้นให้เห็นโครงสร้างทางองค์ประกอบแบบสามเหลี่ยม ซึ่งจัดได้ว่า เป็นโครงสร้างที่แสดงให้เห็นถึงความศรัทธา ความเชื่อ และความสงบ ร่มเย็น |  |

5. สรุป

ศิลปะภาพถ่ายชุด “ภาพสะท้อนชีวิตผ่านต้นไม้ที่เก่าแก่” เป็นผลงานที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อนำเสนอภาพความงามของต้นไม้ที่ปรากฏอยู่บนซากปรักหักพังของสถาปัตยกรรมอันเก่าแก่ โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ความงามทางศิลปะ ผสมผสานกับการศึกษาแนวทางของศิลปินถ่ายภาพที่ยิ่งใหญ่อย่าง Ansel Adams และใช้การตีความหมายของภาพที่สะท้อนให้เห็นถึงแง่มุมต่างๆ ของชีวิตมนุษย์ สรุปสาระสำคัญที่ผลงานชุดนี้อาจสร้างเสริมให้เกิดขึ้นได้ในผู้ชม คือ

1. ความงามของงานศิลปะภาพถ่าย เกิดขึ้นจากปัจจัยสำคัญ คือ การจัดวางทัศนธาตุทางศิลปะ ได้แก่ เส้น รูปร่างรูปทรง พื้นที่ว่าง ค่าน้ำหนัก และพื้นผิว ใช้หลักการจัดองค์ประกอบของศิลปะที่มุ่งเน้นให้เกิดความต่อเนื่องกันของค่าน้ำหนัก กำหนดให้ภาพเกิดความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของน้ำหนักไปทั่วทั้งภาพ

2. การตีความหมายต้นไม้กับชีวิตของมนุษย์ ผ่านต้นไม้ที่เก่าแก่ ชี้ให้เห็นว่า สิ่งมีชีวิตทุกชีวิตอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของธรรมชาติ คือ มีการเกิดขึ้น ตั้งอยู่ และดับสูญไป มนุษย์ควรเรียนรู้ได้จากความจริงที่ปรากฏอยู่ในภาพเหล่านี้ และดำรงตนให้อยู่อย่างเป็นผู้ไม่ประมาท ด้วยการสร้างสรรค์คุณงามความดี สัมผัสความดีทั้งทางโลกและทางธรรม เพื่อการก้าวสู่หนทางแห่งความสงบอย่างแท้จริง

เอกสารอ้างอิง

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2555). สุนทรียศาสตร์ หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฐานิศว์ เจริญพงศ์. (2545). สรรพสาระจากทฤษฎีสถาปัตยกรรมตะวันตก. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิตรกรรมสื่อผสม : “ดาหลา-มลายู” ความงามในวัฒนธรรมผสมชายแดนใต้
Mixed media painting : “Dahla-Melayu” beauty in mixed culture in Southern
Thai border provinces

ปราโมทย์ ศรีปลั่ง

Pramote Sriplung

สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

E-mail : ajpramote@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้ มีแนวความคิดจากการถ่ายทอดมุมมองและทัศนคติทางความงาม ในรูปแบบต่างๆ ที่เป็นสื่อสิ่งแทนภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมชายแดนใต้ ภายใต้สถานการณ์ความไม่สงบในพื้นที่ ภาพดอกดาหลาได้ถูกนำมาใช้เพื่อเป็นสื่อสิ่งแทนทางความงาม ตามการรับรู้ของข้าพเจ้า เพราะดอกดาหลานิยมปลูกกันมากในแถบภาคใต้ ในเขตรอยต่อกับประเทศมาเลเซีย จนได้ชื่อว่าเป็น “ดอกไม้ชายแดนใต้” โดยดอกดาหลาจัดเป็นดอกไม้ขนาดใหญ่ มีสีส้ม สวยงาม โดดเด่น และไม่เหี่ยวเฉาง่าย แล้วยังสามารถนำมาทำเป็นอาหารได้หลากหลาย โดยเฉพาะนำมาผสมในข้าวย่า ที่เป็นอาหารเอกลักษณ์ประจำถิ่นของชายแดนใต้ ดังนั้นด้วยรูปสมบัติทางความงาม และคุณสมบัติทางประโยชน์ที่เหมาะสมกับพื้นที่ ดอกดาหลาจึงเป็นสื่อสิ่งแทนที่ข้าพเจ้าได้เลือกมา เพื่อปรุงแต่งทางความงามในบริบทใหม่ ที่ผสมผสานในมิติความงามทางศิลปะ มิติในอัตลักษณ์ท้องถิ่นของลวดลายมลายู และมายาคติในภาพลักษณ์ใหม่ ของวัฒนธรรมผสมในสังคมร่วมสมัย ตามการรับรู้ของข้าพเจ้า ให้ปรากฏสื่อสารเป็นผลงานจิตรกรรมสื่อผสม “ดาหลา-มลายู” ความงามในวัฒนธรรมผสมชายแดนใต้

คำสำคัญ : จิตรกรรมสื่อผสม ดาหลา มลายู วัฒนธรรมผสม

Abstract

This creative research has been concept from the transfer of views and attitudes of beauty in various forms that represent the cultural image of the southern border provinces. Under the unrest situation in the area the Dahla flower image has been used to represent beauty as per my own perceptions. Because Dahla is popularly grown in the southern region of the border with Malaysia and is known as the “Southern border flower”, Dahla is a large, colorful flower that is remarkable and not easily withered and can also be used to make a variety of food, especially mixed in the rice that is the local food of the southern border. Therefore with the beauty properties and useful properties suitable for the area, Dahla is therefore a substitute media image that I have chosen to beautify in a new context that combines art beauty, dimension in local identity of Malay motifs and myth in a new image of mixed culture in contemporary society, according to my perception to appear to be communicated as a mixed media painting “Dahla-Malay” beauty in mixed culture in Southern Thai border provinces.

Keywords : Mixed media painting, Dahla (Torch Ginger), Melayu, Mixed culture, Southern Thai border provinces

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ภาพลักษณ์ในวิถีของวัฒนธรรมชายแดนใต้ นั้น มีความโดดเด่นและมีเอกลักษณ์ในความเป็นพหุวัฒนธรรมทั้งในส่วนของความแตกต่างทางศาสนา และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนส่วนใหญ่ในพื้นที่ ที่มีการผสมผสานภายใต้สังคมเดียวกัน วัฒนธรรมที่ปรากฏในพื้นที่ชายแดนใต้ เป็นการแสดงถึงการยืนยันในความเป็นตัวตนของกลุ่มคน ที่มีความหลากหลายและเกี่ยวข้อง ทั้งในเรื่องทางโลกและทางธรรม มีทั้งความรู้ ความคิด ความเชื่อ และศรัทธา ที่สามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างสันติสุข และเกิดการยอมรับซึ่งกันและกัน ทั้งในความต่างที่หลากหลายในแนวทางการดำเนินชีวิต จารีต ประเพณี ศาสนา ภาษา อาชีพ และศิลปะและวัฒนธรรมในด้านต่างๆ รวมถึงการปฏิบัติสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ ทางสังคมเป็นต้น และจากปัญหาความไม่สงบในพื้นที่ ทำให้พื้นที่ชายแดนใต้ได้รับผลกระทบ ถึงความเปลี่ยนแปลงในหลายมิติทางสังคม วัฒนธรรม และวิถีชีวิต ที่มีผลต่อความรู้สึกที่สับสน หวาดกลัว ขาดความเชื่อมั่น และไม่สบายใจในการใช้ชีวิต

ข้าพเจ้ามีความสนใจในการถ่ายทอดมุมมองทางความคิด และทัศนคติที่มีต่อคุณค่าและความงาม ของรูปแบบต่างๆ ที่เป็นสื่อสิ่งแทนภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมชายแดนใต้ ภายใต้สถานการณ์ความไม่สงบในพื้นที่ ภาพดอกดาหลาได้ปรากฏในโน้ตทัศน์ของข้าพเจ้า สำหรับการเป็นสื่อสิ่งแทนทางความงาม ตามการรับรู้ของตนเอง โดยดอกดาหลานิยมปลูกกันมากในแถบภาคใต้ของประเทศไทย โดยเฉพาะในเขตรอยต่อกับประเทศมาเลเซีย จนได้ชื่อว่าเป็น “ดอกไม้ชายแดน (มาเลเซีย)” และเป็นดอกไม้งามตัวแทนแห่งการรอคอย ประโยชน์นี้

มีที่มาจากตำนานดอกดาหลา...เรื่องรักๆ เศร้าๆ ของหนุ่มสาวต่างศาสนา ได้ถูกถ่ายทอดกันมาจนเป็นตำนานของคู่รักต่างศาสนา ระหว่างหนุ่มไทยที่ข้ามไปทำงานยังประเทศมาเลเซีย กับสาวงามที่อยู่ที่นี่ซึ่งนับถือศาสนาอิสลาม และด้วยความต่างแห่งศาสนา ทำให้ทั้งสองถูกผู้ใหญ่กีดกันในความรัก ชายหนุ่มจึงเดินทางกลับเมืองไทยด้วยคำมั่นสัญญาว่าจะกลับมาฝ่าฟันอุปสรรคเพื่อให้ความรักสมหวัง สาวเจ้าก็ได้แต่รอ แม้ระยะเวลาจะนานแค่ไหน นางก็ยังรอแล้วรอเล่าเฝ้าแต่รอ จนสิ้นใจพร้อมกับคำอธิษฐานสุดท้ายว่า หากแม่เกิดใหม่อีกก็ชาติ ขอเกิดเป็นดอกดาหลา ณ ขอบก้นกลางระหว่างชายแดนไทย-มาเลเซีย เพื่อรอคอยการกลับมาของหนุ่มไทยคนรัก จนถึงวันนี้ ไม่ว่าคำอธิษฐานของหญิงสาวจะเป็นจริงหรือไม่ ดอกดาหลาก็บานสะพรั่งไปทั่วทุกพื้นที่ตั้งแต่ชายแดนมาเลเซีย จนครอบคลุมทุกพื้นที่ของเมืองไทย

นอกจากความน่าสนใจจากตำนานของดอกดาหลาแล้ว ภาพของดอกดาหลายังมีความน่าสนใจจากสีที่สวยสะดุดตา ทั้งสี แดง ชมพู และขาว โดยมีคุณสมบัติด้านความงามที่โดดเด่น งาม และไม่เหี่ยวเฉาง่าย แล้วยังสามารถนำมาทำเป็นอาหารได้หลากหลาย ทั้งต้มจิ้ม น้ำพริก แกงส้ม แกงจืด แกงเผ็ด แกงกะทิ และผสมในข้าวยา ซึ่งเป็นอาหารเอกลักษณ์ประจำถิ่นของชาวปักษ์ใต้ และหากเป็นคนที่อยู่ในจังหวัดทางภาคใต้ โดยเฉพาะแถบชายแดนไทยและมาเลเซีย น้อยคนนักที่จะไม่รู้จักไม้ดอกชนิดนี้ ดังนั้นด้วยรูปสมบัติทางความงาม และคุณสมบัติทางประโยชน์ที่เหมาะสมกับพื้นที่ ดอกดาหลาจึงเป็นสื่อสิ่งแทนที่ข้าพเจ้าได้เลือกมาเพื่อปรุงแต่งทางความงามในบริบทใหม่ที่ถูกลมผสมในมิติความงามทางศิลปะ มิติในอัตลักษณ์ท้องถิ่นของลวดลายมลายู และมายาคติในภาพลักษณ์ใหม่ ของวัฒนธรรมผสมในสังคมร่วมสมัย ตามการรับรู้ของข้าพเจ้าให้ปรากฏสื่อสารเป็นผลงานจิตรกรรมสื่อผสม “ดาหลา-มลายู” ความงามในวัฒนธรรมผสมชายแดนใต้

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรค ผลงานจิตรกรรมสื่อผสม : “ดาหลา-มลายู” ความงามในวัฒนธรรมผสมชายแดนใต้ครั้งนี้ ได้นำข้อมูลที่เกี่ยวข้องและมีอิทธิพลต่อแนวคิดและการสร้างสรรค์ มาสร้างเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยสร้างสรรค์ได้ดังนี้



3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. ขั้นตอนการพัฒนาข้อมูลสู่การสร้างสรรค์

1.1 ศึกษาอารมณ์และความรู้สึกของตนเองที่เกิดขึ้น จากสถานการณ์ความไม่สงบ วิถีชีวิต และบริบทในพื้นที่ ผ่านการรับรู้ในทัศนคติทางความงาม ที่เชื่อมโยงในการสร้างสรรค์ รูปทรง และสัญลักษณ์ทางการสื่อสาร ในวิถีวัฒนธรรมผสมชายแดนใต้

1.2 ศึกษาข้อมูล ที่มา เนื้อหา และรูปแบบของดอกดาหลา ผลงานศิลปะของศิลปินที่เกี่ยวข้อง และข้อมูลอื่นๆ ที่สัมพันธ์กัน ตลอดจนเทคนิคต่างๆ ของการสร้างสรรค์ในงานสื่อผสม ที่มีความน่าสนใจในมุมมองของตนเอง เพื่อเชื่อมโยงแนวคิด เนื้อหา และกลวิธีการสร้างสรรค์ ที่เหมาะสมกับการแสดงออก

1.3 ทดลองสร้างภาพร่างผลงาน หรือสร้างภาพสเก็ตช์ (sketch) เพื่อหาจังหวะที่เหมาะสม ในการจัดวางองค์ประกอบของภาพ ให้ลงตัวตามแนวคิดและอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องการ

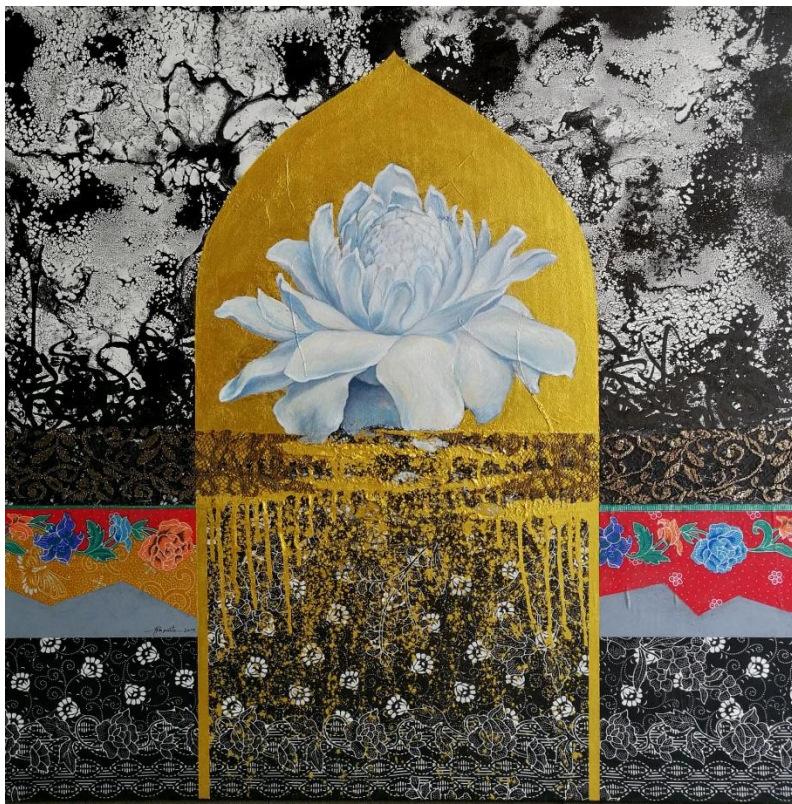
2. การเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ในการทำงาน

- 2.1 เฟรมผ้าใบขนาด 80 x 80 ซม. จำนวน 6 ชั้น
 - 2.2 สีอะคริลิก สีสเปรย์ สีสกรีน จานสี พู่กัน เกรียงปาดสี กรรไกร กาวลาเท็กซ์ นิตโตเทปกันสี กระดาษไข กาวอัด น้ำยาไวแสง และวัสดุอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง
 - 2.3 บล็อกสกรีนลวดลายต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
 - 2.4 ใช้วัสดุประเภทผ้าปาเต๊ะพิมพ์ลายแบบต่างๆ และผ้าสังเคราะห์ลวดลาย เป็นต้น
3. การสร้างสรรค์ผลงาน
 - 3.1 สร้างแบบร่างของการจัดวางองค์ประกอบของทัศนธาตุ จากแนวคิดและเนื้อหาที่วางแผนไว้ ด้วยการเลือกรูปดอกดาหลาเป็นเนื้อหาหลักในการสร้างสรรค์ ลวดลายผ้าปาเต๊ะ ลวดลายมลายู และทัศนธาตุต่างๆ เช่น เส้น สี รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก พื้นผิว และพื้นที่ว่าง สร้างความขัดแย้งและการประสานความกลมกลืนร่วมกันอย่างมีเอกภาพ
 - 3.2 พิจารณาวัสดุผ้าปาเต๊ะพิมพ์ลาย ผ้าลูกไม้ และลวดลายมลายูในแบบต่างๆ จากบล็อกพิมพ์สกรีน ที่เหมาะสมกับเนื้อหา และแนวการสร้างสรรค์ผลงานจริง
 - 3.3 ในการสร้างสรรค์ผลงานจริงอาจมีการปรับเปลี่ยนรูปทรงเนื้อหา วัสดุ เทคนิค และรูปแบบการจัดวางไปบ้างจากที่คาดการณ์ไว้ เพื่อแก้ปัญหาทางความงามให้ดูเหมาะสมและลงตัวที่สุดในขณะปฏิบัติงานจริง เพื่อให้เป็นไปตามความคิด เนื้อหาการสื่อสาร และอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ในที่สุด
 - 3.4 ร่างภาพโครงสร้างคร่าวๆ บนเฟรมผ้าใบเพื่อเป็นแนวในการวางตำแหน่งรูปทรง การใช้สีและการสร้างพื้นผิวในผลงาน
 - 3.5 พ่นสีสเปรย์บนผ้าใบที่ราดน้ำไว้บนผิวระนาบในภาพรวม เพื่อสร้างน้ำหนักสีและจังหวะพื้นผิวบนพื้นที่ว่างในลักษณะต่างๆ ตามที่วางแผนไว้คร่าวๆ และได้ปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมในการแก้ปัญหาระหว่างการปฏิบัติงานตามความเหมาะสม
 - 3.6 ตัดผ้าปาเต๊ะลายพิมพ์ในแบบต่างๆ รวมถึงการนำผ้าลายฉลุ หรือผ้าประเภทอื่นๆ ตามที่เรารู้สึกต้องการ นำไปปะติดบนระนาบสีและพื้นที่ว่างบนผ้าใบ จัดวางสีและลวดลายของผ้า โดยการตัดผ้าในลักษณะต่างๆ เพื่อจัดวางองค์ประกอบทางศิลปะร่วมกันอย่างเป็นเอกภาพ กับจังหวะของสี น้ำหนัก และพื้นผิวทางทัศนธาตุเบื้องต้น ที่ได้รองพื้นไว้จากขั้นตอนที่ผ่านมา ตามการรับรู้ของตนเอง
 - 3.7 นำแบบบล็อกสกรีนลวดลายที่เกี่ยวข้อง นำมาพิมพ์สีทับ เพื่อสร้างลวดลายเฉพาะ และสร้างพื้นผิวในแบบต่างๆ บนพื้นที่เน้นหลักและพื้นที่ย่อยโดยรวม จัดพิมพ์บนพื้นผ้าใบและหรือบนผ้าปาเต๊ะอีกที สำหรับการสกรีนอาจจะทำก่อนหรือหลังการพ่นสี หรือการวาดรูประบายสีก็ได้ตามความเหมาะสมในการสร้างสรรค์ภาพ ซึ่งบางภาพอาจใช้การระบายสีและเทคนิคอื่นๆ ทับซ้อนและเพิ่มเติม หรือปิดทับแยกส่วน ตามแนวความคิดที่ตั้งไว้ รวมถึงจากการแก้ปัญหาทางความงาม ในการจัดองค์ประกอบศิลป์ให้เหมาะสมและลงตัวตามที่ต้องการ ในเบื้องหน้าขณะปฏิบัติงานสร้างสรรค์
 - 3.8 วาดภาพระบายสีดอกดาหลา ให้ซ้อนทับหรือจัดวางในตำแหน่งที่เหมาะสมลงตัว บนพื้นผิวและหรือลวดลายที่เตรียมไว้ โดยคำนึงถึงการใช้รูปแบบและลักษณะเฉพาะของดอก เช่น ขนาด รูปร่าง สัดส่วน

และสีของดอกดาหลา ที่สัมพันธ์กับแนวคิด เนื้อหา และอารมณ์ร่วมในการสื่อสาร และการแสดงออกทางความรู้สึก ในลักษณะเฉพาะของแต่ละภาพซึ่งแตกต่างกัน

3.9 พิจารณาภาพรวมของผลงานทั้งหมด เพื่อตกแต่งรายละเอียดในส่วนต่างๆ เพิ่มเติมเข้าไป เช่น การปะทับ การพิมพ์ลวดลายเพิ่ม การใช้เส้น พื้นผิว และการใช้สีในลักษณะต่างๆ ที่เหมาะสม ลงตัว และสวยงามตามการรับรู้ของตน สุดท้ายนำผลงานทั้งหมดไปเคลือบสี และนำไปตกแต่งประกอบรูปภาพให้สวยงาม สมบูรณ์ และเหมาะสม เพื่อนำไปจัดแสดงนิทรรศการและเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ออกสู่สาธารณชน

รูปผลงานสร้างสรรค์ ชุด “ดาหลา-มลายู”



ภาพที่ 1 ดาหลา-มลายู : “ขาว” สุข สงบ ภายใน
เทคนิค จิตรกรรมสีผสม ขนาด 80 x 80 ซม.



ภาพที่ 2. ดาหลา-มลายู : “แดง” เจ็ดจำ ทำท่าย
เทคนิค จิตรกรรมสื่อผสม ขนาด 80 x 80 ซม.



ภาพที่ 3. ดาหลา-มลายู : “ชมพู” สวย สง่า กล้าหาญ
เทคนิค จิตรกรรมสื่อผสม ขนาด 80 x 80 ซม.



ภาพที่ 4. ดาหลา-มลาญู : “แดงเพลิง” พลัง ต่อสู้ ยิ่งใหญ่
เทคนิค จิตรกรรมสีผสม ขนาด 80 x 80 ซม.



ภาพที่ 5. ดาหลา-มลาญู : “ขาวฟ้า” เชื่อมโยง จินตนาการ
เทคนิค จิตรกรรมสีผสม ขนาด 80 x 80 ซม.



ภาพที่ 6. ดาหลา-มลายู : “ชมพูไส” ความงาม พอเพียง
เทคนิค จิตรกรรมสีผสม ขนาด 80 x 80 ซม.

4. การวิเคราะห์ผลงาน

จากการวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้ ได้ผลงานสร้างสรรค์จำนวน 6 ชิ้น โดยมีลักษณะของการแสดงออกในเนื้อหาของดอกดาหลาที่แตกต่างกันไป ทั้งในเรื่องลักษณะรูปทรง ขนาด และสีสันทของดอกดาหลารวมถึงรูปแบบของการจัดวางองค์ประกอบ เทคนิคการสร้างสรรค์ และรายละเอียดบางส่วน ที่มีทั้งความเหมือนและความต่างที่เชื่อมโยงกันไป ในลักษณะของผลงานที่เป็นชุดสร้างสรรค์เดียวกัน ซึ่งสำหรับการรับรู้ในรูปแบบของภาพนั้น ได้เชื่อมโยงถึงความสัมพันธ์ในทางจิตวิทยาในเรื่องสีกับอารมณ์ความรู้สึกเป็นสำคัญ ซึ่งในแต่ละภาพจะวางโครงสร้างสีในลักษณะที่แตกต่างกันไป ตามแต่แนวคิดและอารมณ์ในการสื่อสารของภาพนั้น ซึ่งมีการใช้สีแบบส่วนรวม สีกลมกลืน สีคู่ขัดแย้ง สีต่างวรรณะ และการใช้สีแบบผสมผสาน เพื่อสร้างความซับซ้อนทางความรู้สึกที่สอดแทรกความขัดแย้ง และการประสานให้เกิดขึ้น โดยการเชื่อมโยงในมิติของการจัดวางเส้น รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว พื้นที่ว่าง น้ำหนัก และการใช้สีต่างๆ ให้เกิดความงามอย่างเป็นเอกภาพ

ในส่วนของการใช้วัสดุและเทคนิคสีผสมในการสร้างสรรค์ผลงานทั้งหมดนั้น ได้เน้นการสร้างพื้นผิวในลักษณะต่างๆ จากเทคนิคการพ่นสีสเปรย์บนผิวน้ำ พื้นผิวจากการหยดไหลสี การระบายสี เทคนิคการปะติดด้วยผ้าฉลุลายและผ้าปาเต๊ะพิมพ์ลายในรูปแบบต่างๆ และการพิมพ์สกรีนลวดลายมลายู และลายตัวอักษรอาหรับพิมพ์ผสมใส่เข้าไป ซึ่งพื้นผิวจากลวดลายต่างๆ จากผ้าปาเต๊ะ และลวดลายจากการพิมพ์สกรีนนั้น เป็น การสื่อสารแทนค่าความหมายเชิงสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมมลายูท้องถิ่นที่ผสมผสานกัน และในส่วนของพื้นผิวในลักษณะคราบสีไหลจากการพ่นสี และการหยดไหลสีนั้น เป็นการสื่อแทนความหมายทางอารมณ์และ

ความรู้สึกที่เคลื่อนไหว โดยเชื่อมโยงความสัมพันธ์ทางจิตวิทยาของสีจากพื้นผิวและสีของดอกดาหลา ที่สร้างสิ่ง
เร้าในการรับรู้ถึงสภาวะการมีส่วนร่วม ในปัญหาความไม่สงบ ความน่ากลัว การต่อสู้ การดำรงอยู่ และคุณค่าความ
งามในพื้นที่ จากสัญลักษณ์สื่อแทนคือดอกดาหลา ที่เป็นแรงดึงดูดและแรงผลักดันซึ่งกันและกัน ของรูปทรง สี
และพื้นผิวในผลงานโดยรวม ให้ปรากฏคุณค่าทางสุนทรียภาพ ในผลงานจิตรกรรมสื่อผสม “ดาหลา-มลายู”
ความงามในวัฒนธรรมผสมชายแดนใต้ ที่มีรูปแบบในลักษณะเฉพาะตน

5. สรุป

การสร้างสรรคผลงานครั้งนี้ เป็นการนำเสนอรูปแบบในลักษณะเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์ เพื่อ
ถ่ายทอดมุมมองทางความงามของดอกดาหลา ที่เป็นสัญลักษณ์ของดอกไม้ชายแดนใต้ ผ่านทักษะชั้นเชิงในการ
สร้างสรรค์ทางศิลปะ และจินตนาการจากสภาวะจิตซึ่งถูกปรุงแต่งขึ้นมา เป็นงานจิตรกรรมสื่อผสม ที่
ผสมผสานในหลายเทคนิคในการสร้างสรรค์ ทั้งสื่อเทคนิคจากการวาดลงสี การพ่นสี การปะติด และการพิมพ์
ลวดลายต่างๆ ประกอบสร้างผสมเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างผลลัพธ์ทางสุนทรียภาพที่มีคุณค่าทางศิลปะ และ
ทัศนคติเชิงบวกทางความงาม ที่แสดงออกมาจากรูปดอกดาหลา ภายใต้สถานการณ์ความไม่สงบในพื้นที่
ชายแดนใต้ ซึ่งการวิจัยสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ คือได้ผลงานสร้างสรรค์ จิตรกรรม
สื่อผสม ชุด “ดาหลา-มลายู” ความงามในวัฒนธรรมผสมชายแดนใต้ ตามการรับรู้ในลักษณะเฉพาะตน ได้
นำเสนอและเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ ในรูปแบบของการจัดแสดงนิทรรศการ และการเผยแพร่ผ่านสื่อ
ออนไลน์ต่างๆ ผู้สาธารณะ เพื่อให้บุคคลทั่วไปได้รับชม และได้บูรณาการงานสร้างสรรค์กับกระบวนการเรียน
การสอนของตนเอง ในรายวิชาทางทัศนศิลป์และการออกแบบที่เกี่ยวข้อง รวมถึงได้นำภาพผลงานที่สร้างสรรค์
ไปพิมพ์ลวดลายบนเสื้อ กระเป๋า หรือพิมพ์บนบรรจุภัณฑ์อื่นๆ เพื่อต่อยอดเชิงพาณิชย์ในการพัฒนาต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ชลุต นิมสมอ. (2544). *องค์ประกอบของศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- เดวิด คอตติงตัน. (2554). *Modern Art : A Very Short Introduction*. ศิลปะสมัยใหม่ : ความรู้ฉบับพกพา.
ฉัญฉุญา เตรียมอนูรักษ์ แพล. กรุงเทพฯ : open house.
- เมย์วิสาข์. (2557). *ดอกดาหลา*. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 20 กันยายน 2561. เข้าถึงจาก
<https://soclaimon.wordpress.com/2014/11/08/ดอกดาหลา>
- รณภพ เตชะวงศ์. (2552). *วัสดุสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรม*. ขอนแก่น : โรงพิมพ์ มหาวิทยาลัย ขอนแก่น.
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). *แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมชั้นสูง*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์ พรินติ้งแอนด์
พับลิชิ่ง.
- อับดุลสุโก ดินอะ. (2550). *วัฒนธรรมมุสลิมจังหวัดชายแดนภาคใต้*. [ออนไลน์]. เข้าถึงเมื่อ 4 มีนาคม 2560.
เข้าถึงจาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/shukur/2007/09/01/entry-1>

การออกแบบลวดลายตัดต่อผ้าทอบ้านน้ำมอญ
Patchwork Design for Ban Nammorn woven fabric

นายปรัชญา พิระตระกูล

Mr. Prashya Piratrakul

หลักสูตรการออกแบบและธุรกิจแฟชั่น คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

E-mail Prashya.pir@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

ผลงานสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาหลักการ รูปแบบและกรรมวิธีในการตัดต่อผ้า การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาวิเคราะห์ถึงกรรมวิธีที่เหมาะสมในการนำมาใช้ออกแบบสร้างสรรค์ลวดลายตัดต่อผ้าแบบใหม่ โดยผสมผสานผ้าทอย้อมสีธรรมชาติสองประเภทจากกลุ่มทอผ้าบ้านน้ำมอญ ผลการสร้างสรรค์พบว่า ลวดลายมีลักษณะเป็นรูปทรงเลขาคณิต ซึ่งเหมาะสมที่จะนำไปใช้ตัดเย็บเป็นเครื่องแต่งกายสำหรับสุภาพบุรุษ จึงนำผลงานไปออกแบบตัดเย็บเป็นเสื้อแจ๊คเก็ตสำหรับสุภาพบุรุษ เพื่อสร้างความแปลกใหม่และน่าสนใจให้แก่ผ้าของชุมชนทอผ้าบ้านน้ำมอญเพื่อเป็นต้นแบบที่ชุมชนสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในอนาคต

คำสำคัญ : การตัดต่อผ้า, ผ้าทอย้อมสีธรรมชาติ

Abstract

The purpose of this research were to study the pattern and the principle of patchwork the fabric. The process for using designs to create new patterns by combining two types of natural dyes woven from Ban Nammorn weaving group. The findings of this research disclosed that the geometric shape. Which is suitable to be used as a garment for gentlemen, to create new and interesting patterns for the fabric of Ban Nammorn weaving group to be a model that the group can develop in the future.

Keywords : patchwork, natural dyes woven

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

กลุ่มทอผ้าบ้านน้ำมอญแจ้ซ้อน เป็นการรวมกลุ่มของแม่บ้านบ้านศรีดอนมูล ตำบลแจ้ซ้อน อำเภอเมืองปาน จังหวัดลำปาง ที่มีความสนใจและรักงานทอผ้าแบบพื้นเมือง จึงช่วยกันคิดและออกแบบลวดลายจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวและภูมิปัญญาดั้งเดิมที่สืบทอดมาจากรุ่นปู่ย่าสร้างสรรคเป็นผลงานผ้าฝ้ายทอมือย้อมสีธรรมชาติ ต่อมาได้คิดค้นหาวิธีการเพิ่มมูลค่าผ้าทอโดยการใช้วัตถุดิบในท้องถิ่นมาสร้างคุณค่า จนสังเกตได้ว่าน้ำแร่ธรรมชาติในบ่อน้ำแร่แจ้ซ้อนนั้นมีสีของตะกอนหินและตะไคร่น้ำแตกต่างกัน หรือขณะที่นำเส้นผ้าไปแช่ในน้ำแร่จะรู้สึกสัมผัสเนื้อผ้านุ่มลื่นเหมือนฟอกด้วยน้ำสบู่ จึงมีแนวความคิดนำน้ำแร่แจ้ซ้อนมาใช้ในการย้อมสีทำให้สีธรรมชาติติดทนนาน มีความเข้มของสีมากขึ้น เกิดเฉดสีใหม่สวยสดขึ้นกว่าสีเดิม ลักษณะผ้าของกลุ่มทอผ้าบ้านน้ำมอญ แบ่งเป็นสองกลุ่มคือ ผ้าทอลาย และผ้าทอสีพื้น



ภาพที่ 1 ผ้าทอของกลุ่มบ้านน้ำมอญ

https://www.facebook.com/pg/NammornDesign/photos/?ref=page_internal

ลักษณะลวดลายผ้าทอบ้านน้ำมอญจะเป็นลวดลายแบบเส้นแถบสลับสีที่เป็นลายขวางฉาก ระหว่างเส้นพุ่งและเส้นยืนซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงลายผ้าขาวม้าและผ้าสีพื้นเรียบที่ย้อมสีธรรมชาติ จากการได้สอบถามความต้องการในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มทอผ้า ทางกลุ่มบ้านน้ำมอญมีความต้องการที่จะพัฒนาผ้าเพื่อนำไปตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าให้มีความแตกต่างจากที่ทางกลุ่มตัดเย็บอยู่ นอกจากนั้นยังต้องการความแปลกใหม่และสร้างการจดจำแก่ผู้พบเห็นในท้องตลาด

ผู้ออกแบบจึงมีแนวคิดที่จะนำเสนอแนวทางการสร้างสรรค์ลวดลายผ้าลักษณะใหม่ๆ โดยการใช้ผ้าทอที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มทอผ้าทั้งสองประเภทนั่นคือ ผ้าทอสีพื้นและผ้าทอลวดลาย นำมาผสมผสานให้อยู่รวมกันในผืนเดียว เพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงผ้าที่เป็นเอกลักษณ์ทั้งสองประเภทของกลุ่มทอผ้า นอกจากนั้นยังสามารถนำไปตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่สร้างความแปลกตา แปลกใหม่และเป็นที่ยอมรับสำหรับผู้บริโภคที่พบเห็นในท้องตลาด

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

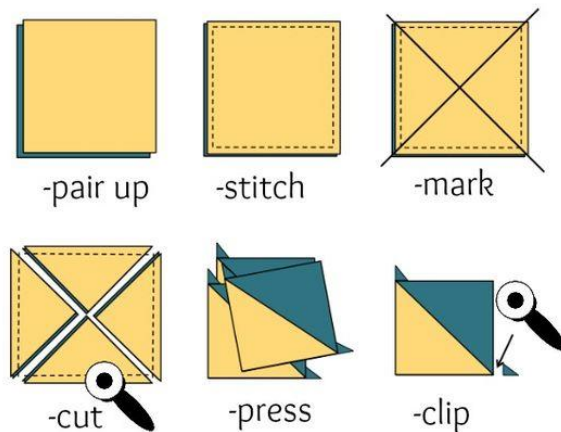
หลักการที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้คือ หลักการตัดต่อผ้า (Patchwork) หมายถึง การนำผ้าซึ่งแตกต่างกันทั้งลวดลาย สี และพื้นผิวมาตัดเป็นรูปทรงเรขาคณิตชิ้นเล็กๆ และนำมาเย็บต่อรวมกันเพื่อสร้างเป็นลวดลายใหม่ รูปแบบแพทเทิร์นที่นิยมใช้คือทรงสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม โดยจะมีชื่อเรียกในแต่ละลายแตกต่างกันไป (เสาวลักษณ์ คงคาอุยฉาย, 2545, น. 10)

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

1. ศึกษาความหมาย หลักการและลักษณะรูปแบบกรรมวิธีของการเย็บตัดต่อผ้า ซึ่งกรรมวิธีการตัดต่อผ้าแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

- Traditional patchwork คือ การตัดผ้าเพื่อเย็บโดยรอบ 1/4 นิ้ว เย็บต่อกันด้วยจักรหรือมือ
- Paper pieces patchwork คือ การลงลายบนกระดาษบางๆ แล้วเย็บผ้าต่อกัน โดยการเย็บติดกับกระดาษ ซึ่งกระดาษจะช่วยควบคุมให้แนวต่อผ้าตรงกันง่ายต่อการเย็บ
- Crazy patchwork คือ การนำผ้าขนาดต่างๆ นำมาเย็บต่อกันโดยไม่กำหนดรูปทรง และขนาด ตกแต่งรอยต่อด้วยลูกไม้หรือการปักแบบซิกแซ็ก

2. ศึกษาลักษณะรูปแบบกรรมวิธี Traditional patchwork โดยเลือกศึกษาวิธีการตัดต่อแบบ Half Square Triangles ซึ่งเป็นพื้นฐานที่ใช้ในการตัดต่อผ้า



ภาพที่ 2 half square triangles patchwork basics pattern

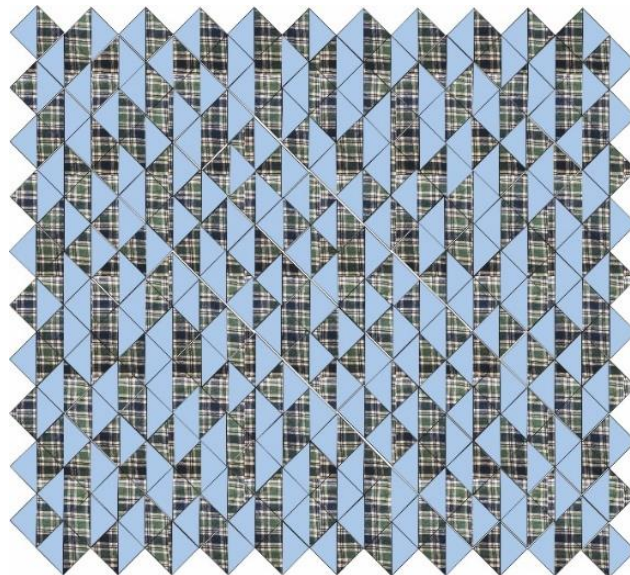
<https://thesewingloftblog.com/half-square-triangles-quilting-basics/>

3. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการศึกษากรรมวิธีการตัดต่อแบบ Half Square Triangles มาวิเคราะห์และทดลองปฏิบัติชิ้นงานจริงโดยเลือกผ้าสองประเภทจากกลุ่มทอผ้าบ้านน้ำมอญ คือ ผ้าทอลายและผ้าสีพื้น เพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นลวดลายในการตัดต่อผ้า



ภาพที่ 3 การลงมือปฏิบัติงานตามกรรมวิธีที่ศึกษา

4. นำผลการปฏิบัติงานมาออกแบบเป็นแบบร่างของลวดลายที่จะเย็บตัดต่อ โดยลักษณะลวดลายนั้นจะนำผ้าที่เย็บติดกันแต่ละชั้นมาต่อเข้ากันโดยใช้การสุม ไม่มีรูปแบบตายตัว และต่อเป็นแนวทแยงมุม



ภาพที่ 4 แบบร่างการวางรูปแบบลวดลายการตัดต่อ

5. ลงมือปฏิบัติชิ้นงานสร้างสรรค์โดยประกอบผ้าแต่ละชิ้นเข้าด้วยกันตามแบบร่าง



ภาพที่ 5 ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ตามแบบร่าง

4. การวิเคราะห์ผลงาน

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลลักษณะกรรมวิธีพื้นฐานการตัดต่อแบบ Traditional patchwork ซึ่งมีหลากหลายแบบ ผู้ออกแบบเห็นว่าการใช้รูปแบบกรรมวิธี Half Square Triangles เป็นรูปแบบที่เหมาะสมเนื่องจากรูปแบบนี้สามารถผสมผสานผ้าทั้งสองประเภทของชุมชนบ้านน้ำมอญเข้าด้วยกันได้ ซึ่งตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และรูปแบบ Half Square Triangles ยังสามารถนำไปสร้างสรรค์เป็นรูปแบบลวดลายที่มีลักษณะแตกต่างจากผ้าตัดต่อแบบอื่นๆได้ โดยผู้ออกแบบได้นำผ้าที่เย็บติดกันเรียบร้อยแล้วมาต่อใหม่ในแนวทแยงมุม และใช้ลักษณะสุมในการเย็บ ทำให้เกิดจังหวะของลวดลายที่ไม่มีรูปแบบตายตัว ซึ่งจะแตกต่างจากงานตัดต่อผ้าทั่วไป นอกจากนี้ ผู้ออกแบบมีความต้องการให้ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์แสดงออกมาซึ่งความรู้สึกกลิ่นไหล สร้างความรู้สึกแปลกตาแก่ผู้ที่พบเห็น และยังคงรักษาความเป็นธรรมชาติของผ้าทอไว้ให้ได้มากที่สุด



ภาพที่ 6 ผลงานสร้างสรรค์ลวดลายการตัดต่อผ้าทอบ้านน้ำมอญ

5. สรุป

จากผลงานสร้างสรรค์ที่เสร็จสมบูรณ์ ผู้ออกแบบมีความเห็นว่าลวดลายของผลงานมีลักษณะเป็นรูปร่างเลขาคณิตมีความถี่ไหล สลับซับซ้อนและมีมิติ เหมาะสมที่จะนำไปใช้ตัดเย็บเป็นเสื้อผ้าสำหรับสุภาพบุรุษ ผู้ออกแบบจึงได้นำผลงานสร้างสรรค์ไปออกแบบสำหรับใช้เป็นส่วนประกอบในการตัดเย็บเสื้อแจ็คเก็ตสำหรับสุภาพบุรุษ ซึ่งจะสร้างรูปแบบที่แตกต่างและแปลกตา เพื่อที่จะตอบสนองความต้องการของกลุ่มทอผ้าบ้านน้ำมอญที่มีความต้องการสร้างความแปลกใหม่และน่าสนใจเพิ่มมากยิ่งขึ้นให้แก่เสื้อผ้าที่กลุ่มทอผ้าผลิตและจำหน่ายในท้องตลาด นอกจากนี้กลุ่มทอผ้ายังสามารถนำไปใช้เพื่อเป็นต้นแบบและพัฒนาต่อยอดต่อไปในอนาคต



ภาพที่ 7 แบบร่างและแบบจริงเสื้อแจ็กเกต

เอกสารอ้างอิง

เสาวลักษณ์ คงคาอุยฉาย. (2545). *ศิลปะการต่อผ้า*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ โอเดียนสโตร์.

Prichard Sue. (2010). *Patchwork for Beginners* (1st ed). English, V&A Publishing

Vivika DeNegre_.(2018). *Modern Patchwork Home : Dynamic Quilts and Projects for Every Room* (1st ed). United States, Interweave Press Inc

น้ำมอญดีไซน์.(2016). *กว่าจะมาเป็นผ้าน้ำมอญ..* Retrived March 20, 2020, from http://nammorndesign.com/?page_id=32

Heather. (2015). *Half Square Triangles | Quilting Basics*. Retrived March 20, 2020, from <https://thesewingloftblog.com/half-square-triangles-quilting-basics/>

บริโภคนิยม

Consumerism

นายประสิทธิ์ชัย จิรปสิทธินนท์

Mr. PRASITCHAI JIRAPASITTINON

สาขาวิชาทัศนศิลป์ ภาควิชานาฏยสังคีต คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร นครปฐม

E-mail prasitchai.ja@gmail.com

บทคัดย่อ

การบริโภคอาหารเป็น 1 ในปัจจัย 4 ของชีวิตมนุษย์ เพื่อการดำรงชีวิตอยู่หรือเพื่อประโยชน์ในการเสริมสร้างร่างกายให้สามารถมีชีวิตอยู่ได้อย่างปกติสุข เนื่องจากร่างกายคนเราต้องการอาหาร เพื่อให้ได้พลังงานและสารอาหารที่จำเป็น สำหรับหล่อเลี้ยงร่างกายการทำงานของร่างกายไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวของร่างกายหรือการทำงานของระบบอวัยวะต่างๆ หากพลังงานที่ได้รับจากอาหารมากกว่าปริมาณที่ร่างกายใช้ออกไป สารอาหารส่วนเกินจะถูกเปลี่ยนเป็นไกลโคเจน หรือ คาร์โบไฮเดรตสำรองเก็บไว้ที่ตับและเซลล์กล้ามเนื้อ ที่เหลือเปลี่ยนเป็นไขมันไปพอกเซลล์ไขมันในส่วนต่างๆของร่างกายให้หนาขึ้น ความอ้วนอันเกิดจากการที่ได้รับปริมาณแคลอรีเข้าไปมากกว่าปริมาณที่ใช้

ฉะนั้นเพื่อมุ่งเน้นให้เห็นถึงผลกระทบของการบริโภคดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้น ผู้สร้างสรรค์วิจัยจึงได้นำเรื่องราวของหญิงสาวที่บริโภคอาหารเกินความจำเป็น รูปทรงสรีระ บางส่วนของผู้หญิงอ้วนในอิริยาบถต่างๆ เป็นรูปทรงหลักในการนำเสนอถึงเรื่องราวอันเกิดจากการบริโภคอาหารแบบคนเมือง ที่บริโภคจนเกินความเพียงพอ จึงเป็นผลให้เกิดความรู้สึกที่น่ากลัวต่อตนเองและผู้พบเห็น แม้ว่าจะได้ผ่านการปรุงแต่งให้งดงามทางศิลปะด้วยการตกแต่งท่าทาง และการใช้แสงเงาที่ดูนุ่มนวลแต่กลับเป็นความรู้สึกที่ทำให้เสมือนกับสิ่งที่ไร้ชีวิตชีวา มองเห็นมนุษย์เป็นแค่วัตถุชิ้นหนึ่ง

คำสำคัญ : บริโภคนิยม, สรีระร่างกาย, ผู้หญิงอ้วน

Abstract

Meal consumption is one of four factors for living to survive or physical building for happy survival since the human body needs nutrient for energy and essential nutrition for body building, physical power whatever physical movement or working system of other organs. If our body gets more nutrient than physical requirement, the extra nutrient becomes glycogen or reserved carbohydrate kept in liver and muscle cells while the rest becomes fat to accumulate fat cells in another part of body. Say, obesity causes from more quantity of calorie accumulated over than quantity requirement.

Thus in concentration on the impact of consumption over physical requirement as said, I have to show obese woman figure who has had over consumption in different actions as the main figure to exhibit obese woman in different act that causes by over consumption like local people and resulting horror to anyone. Although this artwork has been made up fine with acting difference as well as softening with light and shadow, it feels like lifeless as if human is just a piece of material.

Keywords : Consumerism, human body, obese woman

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

การบริโภคอาหารเพื่อดำรงชีวิตอยู่หรือเพื่อประโยชน์ในการเสริมสร้างร่างกายให้สามารถมีชีวิตอยู่ได้อย่างปกติสุข แต่ในโลกปัจจุบันการบริโภคกลายเป็นค่านิยมหรือความอยากความต้องการที่ไม่รู้จักความพอดี อันเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมเมือง การบริโภคที่มีปริมาณไขมันสูง หรือน้ำหนักตัวเกินมาตรฐานจนเกิดความผิดปกติ ทำให้ขาดความสมดุลในร่างกาย เกิดความรู้สึกอึดอัด ทำอะไรไม่สะดวกอีกทั้งยังเสี่ยงต่อการเกิดโรคมะเร็งไข้เจ็บต่างๆ เป็นต้น ร่างกายคนเราต้องการอาหาร เพื่อให้ได้พลังงานและสารอาหารที่จำเป็น สำหรับหล่อเลี้ยงร่างกาย การทำงานของร่างกายไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวของร่างกาย หรือการทำงานของระบบอวัยวะต่างๆ หากพลังงานที่ได้รับจากอาหารมากกว่าปริมาณที่ร่างกายใช้ออกไป สารอาหารส่วนเกินจะถูกเปลี่ยนเป็นไกลโคเจน หรือ คาร์โบไฮเดรตสำรองเก็บไว้ที่ตับและเซลล์กล้ามเนื้อที่เหลือเปลี่ยนเป็นไขมันไปพอกเซลล์ไขมันในส่วนต่างๆของร่างกายให้หนาขึ้น ความอ้วนเกิดจากการที่ได้รับปริมาณแคลอรีเข้าไปมากกว่าปริมาณที่ใช้ อีกทั้งร่างกายเราจำเป็นต้องได้อาหารเพื่อให้ชีวิตดำเนินไปได้เป็นปกติสุข ผลกระทบต่างๆที่จะเกิดขึ้นในส่วนที่ไกลไปกว่านั้นคือทางด้านวัฒนธรรม วิธีการดำรงชีวิต และชีวิตประจำวันที่เปลี่ยน สังคมจะเกิดความฟุ่มเฟือย ฟุ้งเฟ้อ สิ้นเปลือง อีกทั้งต้องอุปโภค-บริโภค สิ่งที่ไม่มีความประโยชน์ทั้งทางด้านคุณค่าทางโภชนาการและขาดคุณค่าทางสารอาหารของคนในสังคมเมืองปัจจุบัน

ฉะนั้นเพื่อมุ่งเน้นให้เห็นถึงผลกระทบของการบริโภคที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้นผู้สร้างสรรค์วิจัยจึงได้นำรูปทรงของผู้หญิงอ้วนบางส่วนในอิริยาบถต่างๆเป็นรูปทรงหลักในการนำเสนอ

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

เพื่อนำเสนอเรื่องราวอันเกิดจากการบริโภคอาหารของคนเมือง ซึ่งไม่คำนึงถึงคุณค่าทางโภชนาการ และปราศจากการใส่ใจเลือกสรรในการบริโภคอาหาร และชี้ให้เห็นถึงค่านิยมทัศนคติ พฤติกรรมการบริโภคอาหารของคนเมืองที่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อร่างกาย รวมทั้งโรคร้ายไข้เจ็บต่างๆที่ร้ายแรง ผู้สร้างสรรค์วิจัยแสดงออกโดยการใช้สรีระของมนุษย์ที่บริโภคจนเกินความเพียงพอ อันเป็นผลให้เกิดความรู้สึกที่หนักอึ้งต่อตนเองและผู้พบเห็น แม้ว่าจะได้ผ่านการปรุงแต่งให้งดงามทางศิลปะด้วยการตกแต่งท่าทาง และการใช้แสงเงาที่นุ่มนวลแต่กลับเป็นความรู้สึกที่ทำให้เหมือนกับสิ่งไร้ชีวิตชีวมองเห็นมนุษย์เป็นแค่วัตถุ

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะนั้น การที่จะปฏิบัติงานให้สำเร็จลุล่วงลงด้วยความเรียบร้อยจำเป็นต้องมีการจัดลำดับขั้นตอนในการดำเนินงานให้สะดวกและเหมาะสมกับอุปนิสัยของแต่ละคน ซึ่งในแต่ละคนอาจมีความแตกต่างและมีความเฉพาะตัวในการจัดลำดับของการสร้างสรรค์ ซึ่งในส่วนของผู้สร้างสรรค์วิจัยได้จัดลำดับขั้นตอนของการดำเนินการสร้างสรรค์ได้ดังนี้

1. การข้อมูลและเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้สร้างสรรค์วิจัยรวบรวมข้อมูลจากสภาพแวดล้อมจริงในสังคมเมืองปัจจุบันผ่านทางประสบการณ์ที่หลากหลาย การได้พบเห็นพูดคุยกับบุคคลทั่วไปและบุคคลใกล้ชิด และข้าพเจ้าได้ใช้วิธีรวบรวมข้อมูลจากสื่อทางโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือพิมพ์ นิตยสาร เอกสารแจกฟรีต่างๆ และอินเทอร์เน็ต ที่ได้กล่าวถึงอันตรายจากโรคร้ายที่เกิดจากการบริโภคที่เกินขนาดหรือมากเกินไปจนเกินความจำเป็น เช่น โรคไขมันอุดตันในเส้นเลือด ความดัน มะเร็ง รวมถึงโรคหัวใจ เป็นต้น ซึ่งมีผลสืบเนื่องมาจากการบริโภคอาหาร

2. การเก็บบันทึกข้อมูลเป็นภาพถ่ายในแง่มุมและความรู้สึกต่างๆ ทั้งนี้เพื่อให้ได้รายละเอียดที่ถูกต้องรวมถึงยังได้ลักษณะที่ชัดเจนถูกต้องของรูปทรง เช่น รูปทรงของร่างกายคนที่อ้วนหรือคนที่มีปริมาณไขมันที่สูง โดยการจ้างนางแบบที่มีลักษณะตรงตามความต้องการที่สุด มาเพื่อถ่ายภาพในอิริยาบถต่างๆ ด้วยการจัดแสงให้เกิดน้ำหนักอ่อนและเข้มที่เป็นธรรมชาติมากที่สุดเป็นข้อมูลหลักของผลงาน

ในขั้นตอนการเก็บบันทึกข้อมูลเป็นภาพถ่ายนั้นเป็นการยากที่จะได้แบบที่ตรงตามความต้องการ เนื่องจากการกำหนดต้นแบบให้ถอดเสื้อผ้าหมดหรือภาพเปลือย เพื่อจะได้เห็นถึงสรีระที่แท้จริง นางแบบทุกคนจะมีความอายในรูปร่างของตนเองทั้งนั้นและกลัวว่าจะนำภาพถ่ายที่ได้ไปทำให้ความเสื่อมเสียแก่นางแบบ ถึงแม้จะแลกด้วยอามิสสินจ้างก็ตาม นางแบบที่ได้นี้จึงสร้างข้อตกลงบางอย่างไว้ เช่น การขอเหลือกางเกงชั้นในหนึ่งชิ้น การไม่แสดงหน้าตาชัดเจนที่บ่งบอกถึงลักษณะของนางแบบว่าเป็นบุคคลใด และไม่นำภาพถ่ายไปเผยแพร่นอกจากการนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานของผู้สร้างสรรค์วิจัยเท่านั้น ด้วยเหตุเหล่านี้จึงได้แก่ภาพร่างต้นแบบบางส่วนที่ไม่ชัดเจน โดยเปรียบเทียบและแก้ไขเพิ่มเติม ทั้งนี้ในการถ่ายภาพข้าพเจ้าได้ทำการจัดแสงไฟเพื่อให้เกิดน้ำหนัก แสงเงาที่ชัดเจนในการนำไปสร้างภาพร่างต้นแบบและผลงานจริงต่อไป ฉะนั้นผู้

สร้างสรรค์วิจัยจึงขอสงวนสิทธิ์ในการที่จะไม่แสดงภาพถ่ายที่เป็นข้อมูลทั้งหมด จะแสดงแค่บางภาพที่บ่งบอกถึงสรีระของร่างกายผู้หญิงเท่านั้น

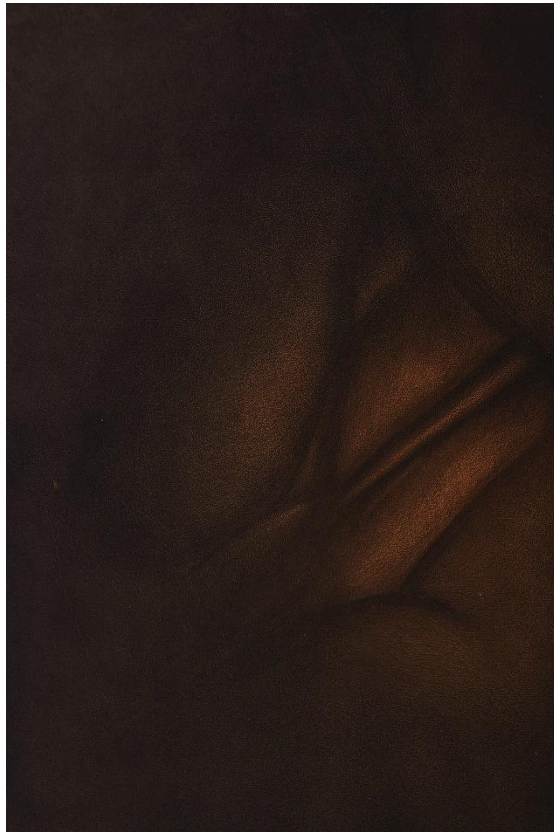


ภาพที่ 1 ภาพจากรูปถ่ายหรือการถ่ายภาพ
ที่มา: ผู้สร้างสรรค์ถ่าย

3. การสร้างภาพร่างหรือภาพต้นแบบ (Sketch) ผู้สร้างสรรค์วิจัยใช้รูปถ่ายที่ถ่ายมาจากสรีระของผู้หญิงจริง แล้วนำมาร่างภาพลงบนกระดาษ เพื่อสร้างให้เกิดองค์ประกอบและเป็นการจัดสรรน้ำหนักให้เหมาะสม อีกทั้งยังเป็นการสร้างให้เกิดความชัดเจนของเรื่องราวเนื้อหารวมไปถึงการสร้างให้เกิดความเหมาะสมตรงตามความต้องการ และเป็นไปตามแนวความคิดของการสร้างสรรค์ผลงานให้ชุดวิทยานิพนธ์ ดังนั้นเมื่อได้ร่างภาพและจัดสรรจนเกิดความพอใจแล้วจึงมีการสร้างน้ำหนักเพิ่มเติมลงทั้งน้ำหนักอ่อนและน้ำหนักเข้ม เพื่อสร้างให้ภาพต้นแบบให้มีความรู้สึกในรูปทรงเกิดความสมบูรณ์พร้อมที่จะขยายออกเป็นผลงานจริงต่อไปตามแนวความคิด จึงจะถือได้ว่าเป็นการสร้างสรรค์ภาพร่างที่สมบูรณ์



ภาพที่ 2 การสร้างภาพร่างต้นแบบ



ภาพที่ 3 ภาพผลงาน Consumerism

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ด้วยความสนใจในสรีระและรูปทรงที่มีความเป็นปริมาตรของคนอ้วน โดยมีได้คำนึงถึงสาเหตุและผลกระทบที่มีต่อสรีระรูปทรงมากเท่าที่ควร หรือเป็นแค่การเริ่มต้นในการนำรูปทรงมาแสดงออกเพียงเพื่อต้องการแสดงความเป็นปริมาตรของรูปทรง จากการเริ่มต้นความคิดส่งผลให้ความใคร่รู้ว่าทำไมการบริโภคอะไร อย่างไรที่ทำให้อ้วนจนเกินความสมดุลของร่างกาย ในการศึกษาเพิ่มเติมจึงได้มุ่งเน้นไปที่การเนื้อหาและรูปทรงการแสดงออก และเป็นความคิดมุ่งเน้นเจาะลึกเข้าไปในเรื่อง ของสรีระผู้หญิงที่ปริมาณไขมันอย่างชัดเจน เนื่องจากสรีระทางร่างกายของผู้หญิงนั้น มีความเปลี่ยนแปลงได้ง่ายและเร็วกว่าสรีระทางร่างกายของผู้ชาย ซึ่งสามารถแสดงผลของการบริโภคและวิถีชีวิตของการบริโภคของคนในสังคมเมืองที่ถ่ายทอดออกมาเป็นวิถีคิด ทักษะคติ รวมทั้งได้มีการปรับปรุงด้านเทคนิควิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความสมบูรณ์ตรงตามเนื้อหาสาระมากยิ่งขึ้น

5. สรุป

ผลงานการสร้างสรรค์ที่มุ่งเสนอเรื่องราว เนื้อหาสาระของการบริโภค ของคนเมืองที่ไม่ก่อให้เกิดประโยชน์และคุณค่าทางโภชนาการอย่างแท้จริง ผ่านทางสรีระผู้หญิงมาเป็นความบันเทิงใจในการสร้างสรรค์ และเพื่อให้เป็นไปตามความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ข้าพเจ้าได้นำเสนอการแสดงออกของผลงานในลักษณะความเหมือนจริง (Realistic) ประกอบกับการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่เป็นส่วนตัว เพื่อมุ่งเน้นให้เกิดความงาม

ในทางทัศนศิลป์ของการสร้างสรรค์ ดังนั้นผู้สร้างสรรค์วิจิตรจึงนำทัศนธาตุทางศิลปะมาใช้เพื่อความสมบูรณ์ตามหลักเอกภาพของผลงาน โดยเลือกวิธีการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ด้วยเทคนิคภาพพิมพ์โลหะกัดกรดในกระบวนการภาพพิมพ์ Intaglio และการทำให้เกิดระดับของน้ำหนักอ่อน – แก่ลงบนแผ่นแม่พิมพ์ได้อย่างนุ่มนวล แต่งตั้งนั่น คือวิธีการสร้างแม่พิมพ์ด้วยเทคนิคการโรยผงแอสฟัลต์ (Aquatint) โดยใช้แผ่นแม่พิมพ์ที่เป็นแผ่นทองแดง (Copper Plate) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้สร้างสรรค์วิจิตรใช้มาตลอด จึงมีความถนัดและสามารถถ่ายทอดถึงความสอดคล้องกับแนวคิดและรูปแบบของงานได้ตรงตามที่ต้องการ และส่งผลให้ผลงานบรรลุถึงจุดมุ่งหมายที่ต้องการแสดงออกได้มากยิ่งขึ้น

โดยผลงานของศิลปินที่ผู้สร้างสรรค์วิจิตรมีความสนใจ และมีแนวคิดที่จะสะท้อนความเป็นไปของสังคมขอล่าวถึง Fernando Botero ศิลปินชาวโคลัมเบีย มีความสนใจในเรื่องของร่างกาย ใบหน้าคนและดนตรี แต่เนื้อหาส่วนใหญ่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ การเมืองในประเทศโคลัมเบีย สังคมครอบครัวของคนชนชั้นกลาง ศิลปินได้ให้ความสำคัญในเรื่องของมวลปริมาตร พื้นที่ว่างและการแสดงออก จึงกลายเป็นเอกลักษณ์ที่มีความโดดเด่น ด้วยผลงานจิตรกรรม(Painting) หลายชิ้นที่ได้แสดงเรื่องของสรีระรูปทรงผู้หญิงที่มีปริมาตรหนาหรืออวบอ้วน อยู่ในลักษณะเปลือยด้วยท่าทางที่เป็นธรรมชาติหรือในชีวิตประจำวันที่สะท้อนความเป็นไปของสังคมปัจจุบัน แต่รูปแบบและวิธีการนำเสนอต่างกันตามความรู้สึก นึกคิด และช่วงเวลาการแปรเปลี่ยนตามบริบทของสังคมนั้นๆ

การสร้างสรรค์ผลงานกว่าจะสำเร็จได้นั้น ต้องผ่านอุปสรรคและปัญหาหลายประการเริ่มตั้งแต่การหาข้อมูล มาถึงการจัดการกับรูปทรง เพื่อให้เหมาะสมกับเรื่องราว และเนื้อหาของผลงานรวมทั้งการจัดการกับทัศนธาตุต่างๆ ให้เป็นไปตามแนวความคิด ความสอดคล้องกับความต้องการและเทคนิควิธีการที่ต้องพึงพาปฏิกิริยาทางเคมีกว่าสำเร็จลุล่วงตามขั้นตอนต่างๆที่กล่าวมา ดังนั้นผู้สร้างสรรค์วิจิตรจึงหวังเป็นอย่างยิ่งว่ากระบวนการและกรรมวิธีการต่างๆ ที่ข้าพเจ้าได้เริ่มต้นสร้างสรรค์ตลอดจนการพัฒนาคลี่คลายผลงานจนบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายนั้นจะเป็นประโยชน์ต่อสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะ

เอกสารอ้างอิง

ชลูด นิ่มเสมอ. (2557). *องค์ประกอบของศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อัมรินทร์

Christine Daris, Lucinda Hawksly, David Radzinowicz Howell, and Bernard Wooding. 1986. THE PRESTEL DICTIONARY OF ART And Artists in the 20th Century . Munich: Prestel Verlay.

Rogal, Robert. *Fernando Botero Biography* [Online]. Accessed 28 April 2008. Available from <http://www.rogallery.com/botero/botero-bio.htm>

เปลวเทียน

Flickering Light

ปรารธนา จิรปสิทธินนท์

Pratana Jirapasittinon

อาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน และวิชวลเอฟเฟกต์ คณะดิจิทัลมีเดีย

มหาวิทยาลัยศรีปทุม กรุงเทพมหานคร

Lecturer of Computer Animation and Visual effects Department

School of Digital Media, Sripatum University, Bangkok

Pratana.ji@spu.ac.th

บทคัดย่อ

ผลงานสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการถ่ายทอดความรู้สึกผ่านสัญลักษณ์ทางงานศิลปะ 2) เพื่อศึกษาการใช้เทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล (Digital Paint) ในการถ่ายทอดผลงานศิลปะ 3) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสะท้อนถึงภาวะในจิตใจ โดยผลงานถ่ายทอดให้เห็นถึงภาพต่อเนื่องในท่วงหนึ่งของสภาวะจิตใจ ภายใต้แนวความคิดเกี่ยวกับภาพความทรงจำในอดีต ผสานกับ จินตภาพที่ถูกสร้างขึ้นมาจากความโหยหาในสิ่งที่จากไป ไร้ซึ่งการมีอยู่ในทางกายภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการถ่ายทอดสุนทรียทางด้านอารมณ์และความรู้สึก ผ่านสัญลักษณ์ทางศิลปะ ด้วยการศึกษาทฤษฎีทางด้านสัญศาสตร์ ร่วมกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์มาเป็นข้อมูลเพื่อส่งเสริมในการถ่ายทอดและตีความหมาย ผู้วิจัยได้เปลี่ยนผ่านอารมณ์ความรู้สึกนั้น ถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาภาพ ด้วยการใช้รูปลักษณ์ และสัญลักษณ์มาใช้อธิบายปรากฏการณ์จินตนาการ ความหมาย ทั้งในรูปแบบที่เป็นสากลทางด้านทัศนธาตุในทางศิลปะ และรูปแบบของรูปทรงเฉพาะที่เกิดจากจินตนาการหรือประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปินผู้สร้างสรรค์เอง การนำเสนอผ่านเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล เป็นกระบวนการที่สามารถสร้างสรรค์ขั้นตอนการทำงานได้หลากหลายทั้ง การวาดเส้น จิตรกรรมสีน้ำ รวมถึงการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สามารถสื่อสารรายละเอียดสีหน้า ท่าทางของตัวละครผ่านลายเส้นจากการวาด การลงสีที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ผ่านที่แปร่ง พื้นผิว สามารถสร้างบรรยากาศอารมณ์และความรู้สึกร่วมได้เป็นอย่างดี รวมถึงสัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้ การเข้าถึงความหมายของผู้ชมผลงานนั้น จะมีทั้งส่วนที่สามารถสื่อสารได้ตรงตามเป้าหมายของผู้วิจัย และบางส่วนจะแตกต่างกันตามจินตนาการ ประสบการณ์ความรู้สึกของผู้ชมเอง

คำสำคัญ : จิตรกรรมดิจิทัล, สัญลักษณ์, สัญญา, สภาวะจิตใจ

Abstract

The objectives of this art work project are 1) to study on the expression of emotions through art Symbols; 2) to study on the use of Digital painting technique to present art works; and 3) to create an art work that reflects statuses in minds. This work represents a status of mind that varies in accordance with arousing factors in the environments, memories combined with imaginations from nostalgic and yearning for something's missing. I, the researcher, transform such emotions into images using signs and symbols for explaining phenomena, imaginations and meanings in the forms of international visual elements in arts and in the specific forms from imaginations or personal experiences of mine. The work is presented as Digital painting which includes several creative techniques such as line drawing, water colour painting, and the use of computer technologies in order to be able to communicate details, facial expressions and gestures of characters through drawn lines and colours that manifest emotions through brush strokes and textures. Ambience, emotions and feelings can be built and expressed well. In addition, symbols are also used. As for the audiences' understanding of the work, some audiences can get the ideas that I, the researcher, want to deliver whilst some others will perceive the ideas differently in accordance with their own imaginations, experiences and emotions.

Keywords : Digital painting, Symbols, Semiotics, statuses in minds

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

จิตใจประกอบด้วยความรู้สึก นึกคิด จดจำ และการรับรู้เรื่องต่างๆที่เกิดขึ้น อารมณ์ เป็นภาวะของจิตใจ หรือความรู้สึกต่างๆ ทางจิตใจ ขณะที่นึกคิดสิ่งต่างๆและเปลี่ยนแปลงไปตามความคิดปรุงแต่ง กระบวนการในการเกิดอารมณ์ แบ่งได้เป็น 3 ขั้นตอน คือ การรับรู้สิ่งกระตุ้น สิ่งกระตุ้นส่วนใหญ่เกิดจากการรับรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์หรือการกระทำของสิ่งเร้าภายนอก อาจจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของ หรือเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นรอบตัวเรา หลังจากนั้นคือ การปรุงแต่ง บางครั้งการปรุงแต่งเกิดจากจินตนาการของตัวเอง โดยไม่จำเป็นต้องมีสิ่งเร้าจากภายนอกเข้ามา แต่อารมณ์ส่วนใหญ่มักจะได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งกระตุ้นจากภายนอกก่อน แล้วสิ่งกระตุ้นนั้นจะถูกปรุงแต่งโดยความเชื่อ ทัศนคติ ความรู้สึก ประสบการณ์เดิม และอุปนิสัยของตัวเอง สิ่งเหล่านี้ที่เราเรียกว่า “การปรุงแต่งทางอารมณ์” และขั้นตอนสุดท้าย พฤติกรรมการแสดงออก เมื่อสิ่งกระตุ้นได้รับการปรุงแต่งเรียบร้อยแล้ว คนก็มักจะกำหนดทางเลือกในการแสดงออกทางอารมณ์ ซึ่งส่วนใหญ่จะแสดงออกให้เห็นทางพฤติกรรม ไม่ว่าจะเป็นทางสีหน้า แววตา ท่าทาง น้ำเสียง หรืออากัปกิริยาต่างๆ (ณรงศ์วิทย์ แสนทอง. 2547: 26)

ซึ่งศิลปะก็ถือว่าเป็นอีกภาษาหนึ่งของมนุษย์ ที่เป็นตัวแทนในการถ่ายทอด ทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก นึกคิด ความรู้สึกภายในจิตใจ ขึ้นอยู่กับความพอใจของศิลปินแต่ละบุคคล แต่การแสดงอารมณ์ในทางศิลปะ นั้นจำเป็นต้องมีความรู้สึกทางสุนทรียภาพประกอบอยู่ด้วย “กล่าวคือนักสุนทรียศาสตร์มีความเห็นว่า สุนทรียภาพอาจจะไม่ใช่ความสวยงามเพียงอย่างเดียว ความเศร้าโศก (tragic) ความน่าเกลียด (ugly) ความ ขบขัน (comic) และความน่าพิศวง (sublime) ก็ทำให้เกิดอารมณ์สุนทรียได้เช่นเดียวกัน” (ฐานิศวรร จริญญา พงศ์. 2543: 58) และในการสื่อสารความหมายที่หลากหลายเหล่านี้ มนุษย์เราก็มีความสามารถที่จะใช้สิ่ง ต่างๆมาเป็นตัวแทนส่งต่อความรู้สึก นอกเหนือไปจาก คำพูด สีหน้า ท่าทางร่างกาย เช่น เสื้อผ้า เครื่องแต่ง กาย การโกนผม ควนไฟ แสงสี จากง่ายไปถึงซับซ้อน หลากหลายมิติ

การสร้างสรรคผลงาน Flickering Light ผู้วิจัยต้องการถ่ายทอดให้เห็นถึงภาพในห้วงหนึ่งของสภาวะ จิตใจของตนเอง ที่ผันแปรไปตามสิ่งเร้าที่เข้ามาในแต่ละช่วงเวลา ความเปลี่ยนแปลงและความไม่แน่นอนของ สิ่งใดที่เกิดขึ้นและจางไป โดยผู้วิจัยได้แรงบันดาลใจมาจาก พระไพศาล วิสาโล ที่ได้กล่าวถึงความหมายของ อายุตนะภายนอกไว้ว่า “อายุตนะภายนอก หมายถึง สิ่งที่ถูกรู้ ได้แก่ รูป รส กลิ่น เสียง สิ่งที่ต้องกาย และ อารมณ์ ที่เกิดขึ้นกับใจหรือที่จิตไปรับรู้ ส่วนอายุตนะภายใน ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กายและใจ เมื่อตากระทบ รูปและเกิดการรับรู้ รูปหรือเห็นรูป จึงเรียกว่าเกิดผัสสะ”

2.แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลสำคัญในส่วนเนื้อหาของผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้มาจากประสบการณ์ส่วนตัว ที่มีต่อสิ่ง เร้าต่างๆที่ทำให้เกิดพฤติกรรม อาการตอบสนองสิ่งเร้าด้วยอารมณ์ความรู้สึก ความคิด และจินตนาการแทนค่า ด้วยรูปทรงที่มาจากสิ่งผูกพันรอบตัว และในส่วนทฤษฎีสันับสนุนแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน มีดังนี้

ทฤษฎีสัญศาสตร์

สัญศาสตร์เป็นศาสตร์ว่าด้วยความหมาย เป็นการศึกษาว่า “สิ่งแทนความ” อาจก่อให้เกิดความหมาย ได้อย่างไร เป็นการศึกษาถึงกระบวนการที่ทำให้เรา “เข้าใจความหมาย” ของสิ่งใดๆ หรือกระบวนการที่เรา “ให้ความหมาย”แก่สิ่งใดๆ หากพิจารณาสัญศาสตร์อย่างสัมพันธ์กับภาพ (visual images) หรือขยายกรอบ การพิจารณาออกไปถึง ทัศนธรรม (visual culture) และวัตถุธรรม (material culture) สัญศาสตร์หมายถึง การศึกษาเกี่ยวกับระบบสัญลักษณ์ (symbolism)

ได้มีการแบ่งประเภทของสัญลักษณ์ไว้หลากหลาย ตามแนวคิดของนักคิด นักทฤษฎีทั่วโลก แต่ในที่นี้ ผู้วิจัยได้อ้างอิงมาจากแนวคิดของของนักสัญวิทยาชาวอเมริกัน ชาร์ลส แซนเดอร์ส เพียร์ส (Charles Sanders Peirce (1839-1914) ที่แบ่งประเภทของสัญลักษณ์ออกเป็น ชนิดหลักๆ ดังนี้

รูปแบบเสมือน (icon) เครื่องมือสื่อสารที่อาศัยความเหมือน ความคล้ายคลึงกับสิ่งที่ถูกสื่อสาร เช่นรูป บัน ภาพเหมือน รูปแกะสลัก เช่น พระพุทธรูป ภาพถ่าย ภาพเขียน แต่เครื่องมือประเภทนี้ไม่จำกัดเฉพาะที่ เป็นรูปวัตถุ อาจเป็นดนตรี หรือ sound effect ในภาพยนตร์ ละครวิทยุ เพลง

ดัชนี (index) หมายถึง เครื่องมือสื่อสารที่ทำหน้าที่ “บ่งชี้” สิ่งหรือปรากฏการณ์บางอย่าง มีลักษณะ เป็นเหตุเป็นผลกัน เช่น เข็มนาฬิกาเป็นตัวบ่งชี้เวลาเงาแดดก็บ่งชี้เวลา เพียร์สมองว่า ดัชนี ต่างไปจาก รูปแบบ

เสมือน ตรงที่ดัชนีเป็นเครื่องบ่งชี้ “สิ่งที่มีอยู่” เป็นความสัมพันธ์ที่เป็นจริง (genuine relations) ระหว่างดัชนีกับวัตถุที่มันบ่งชี้โดยไม่ขึ้นอยู่กับ “การตีความ” และวัตถุหรือสิ่งดังกล่าวก็มีอยู่จริง (ดัชนีต่างจากรูปแบบเสมือนตรงที่ รูปแบบเสมือน อาจจะทำถึงสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริงก็ได้ เช่น ภาพเหมือนของมังกร มนุษย์ต่างดาว) ความสัมพันธ์ระหว่างดัชนีกับสิ่งที่มีอยู่จริงไม่จำเป็นต้องอาศัยความเสมือน แต่อาจอาศัยความเกี่ยวเนื่องบางอย่าง ซึ่งอะไรก็ได้ที่ตรงความสนใจ หรือทำให้เราเพ่งความสนใจก็ล้วนเป็นดัชนีทั้งสิ้น

สัญญาณ (Sign) และสัญลักษณ์ (symbol) คือเครื่องมือสื่อสารที่มักใช้สื่อความหมายที่ปกติมักไม่เกี่ยวเนื่องกับตัวมันเองเลย เช่น สีดำ เป็นสัญลักษณ์ของการไว้ทุกข์ โดยที่ตัวมันเองไม่มีจุดใดที่เชื่อมโยงถึงภาวะความทุกข์หรือความเศร้าโศกเลย ในสัญลักษณ์นั้นต้องเป็นข้อตกลง ความยินยอมพร้อมใจระหว่าง ผู้ใช้ เช่น สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์ เพียร์ชมองว่าสัญลักษณ์เป็นข้อตกลงร่วมกันระหว่างมนุษย์ ด้วยเหตุนี้เขาจึงรวมสัญญาณภาษา (linguistic sign) เป็นส่วนหนึ่งของสัญลักษณ์ด้วย แต่ตามแนวคิดของโซซูร์ ไม่ยอมใช้คำสัญลักษณ์ เพราะเขามองว่าสัญลักษณ์ไม่มีลักษณะเป็นข้อตกลงแต่ทุกแบบสัญญาณทางภาษา แต่มีลักษณะเกี่ยวเนื่องกับสิ่งที่มีนัยอยู่บ้าง เช่น ตราช่าง หมายถึงความยุติธรรม เพราะมันมีลักษณะสมดุลเท่าเทียมกันสองข้าง จึงเหมาะจะใช้แทนความยุติธรรม ดอกกุหลาบ อาจจะใช้แทนความรัก เพราะมันมีความสวยงามมีความหอม โดยทั่วไปในทางมานุษยวิทยามักจะแบ่งว่า สัญญาณ หมายถึงเครื่องมือสื่อสารผ่านภาษา ที่มีจุดมุ่งหมายสื่อเนื้อหาการรับรู้โดยตรง แต่สัญลักษณ์หมายถึงเครื่องมือสื่อสารผ่านภาษาที่สร้างความรับรู้บางอย่าง และรวมถึงอารมณ์ความรู้สึก ความคิด ความเชื่อด้วย (ธีรยุทธ บุญมี. 2551 : 60)

ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์เป็นทฤษฎีพื้นฐานที่สำคัญสำหรับผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เกี่ยวเนื่องกับทฤษฎีการจัดวาง และการออกแบบ โดยการตีความจากความหมายของศิลปะ มีองค์ประกอบหลักอยู่ 2 ส่วน คือ รูปทรง (form) หรือองค์ประกอบทางรูปธรรม เป็นส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นและรับรู้ได้ ในทางทัศนศิลป์ เป็นส่วนที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการประสานกันอย่างมีเอกภาพของทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น ค่าน้ำหนัก ที่ว่าง สี และลักษณะพื้นผิว ส่วนที่สองคือ เนื้อหา (content) หรือองค์ประกอบทางนามธรรม ที่เป็นส่วนแสดงออก แสดง ความหมาย เรื่องราว ซึ่งเป็นผลที่เกิดจากรูปทรงทางศิลปะ กล่าวคือ องค์ประกอบศิลป์ก็คือ ความสัมพันธ์กันระหว่าง รูปทรง กับ เนื้อหา อันเป็นแก่นในการก่อเกิดความงามทางศิลปะ เป็นสิ่งที่ศิลปินพึงคำนึงถึง และเป็นหลักปฏิบัติ ในการสร้างสรรค์ผลงาน

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ผลงานผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการทำงานได้เป็น 2 ขั้นตอนใหญ่ๆ ดังนี้

3.1 ขั้นตอนการหาข้อมูล

เป็นขั้นตอนสำคัญเริ่มแรก อันเป็นหัวใจของผลงานทั้งหมด เป็นการกำหนดทิศทางของเนื้อหา อารมณ์ต่างๆ ของตัวละคร รวมถึง ความกลมกลืนทางด้านสุนทรียภาพ โดยใช้รูปทรงของเด็กผู้หญิง สุนัข รวมถึงการวางขอบเขตรูปแบบของพื้นหลัง ที่เปรียบแทนโลกในความรู้สึกของตัวละคร



ภาพที่ 1 ที่มาการออกแบบตัวละคร

ที่มา : https://stock.adobe.com/th/search?k=candle+flame+transparent&asset_id=202224128



ภาพที่ 2 ภาพร่างการออกแบบตัวละคร

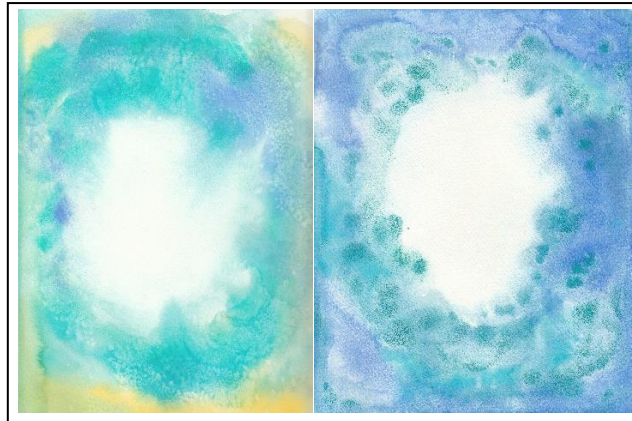
3.2 ขั้นตอนการสร้างสรรค์

เริ่มต้นการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการวาดเส้น จากนั้นจึงนำภาพเข้าสู่คอมพิวเตอร์ด้วยการสแกน และผ่านกระบวนการลงสีด้วยโปรแกรม Adobe Photoshop ในเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล (Digital Paint) โดยคงลายเส้นดินสอจากการวาดเส้นบนกระดาษไว้



ภาพที่ 3 ภาพวาดตัวละครก่อนการลงสี

ในการสร้างฉากหลังผู้วิจัยได้ใช้เทคนิควาดสีน้ำ กับ เทคนิคการซ้อนภาพด้วยโปรแกรมตกแต่งภาพ (Adobe Photoshop) เพื่อประกอบพื้นผิวเข้าด้วยกัน



ภาพที่ 4 ภาพพื้นผิวที่ได้จากสีน้ำ



ภาพที่ 5 ภาพตัวละครที่ผ่านกระบวนการลงสีด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล



ภาพที่ 6 ภาพผลงาน Flickering Light

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้เน้นการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกที่สะท้อนมาจากภายในจิตใจของผู้วิจัยเอง มีการศึกษาทฤษฎีสัญศาสตร์มาเป็นข้อมูลเพื่อส่งเสริมในการถ่ายทอดและตีความหมาย และสร้างสรรค์ผลงานผ่านเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล ที่ผสมผสานกันระหว่างการวาดมือและคอมพิวเตอร์ สร้างขึ้นเพื่อแสดงภาพเคลื่อนไหวของสภาวะจิตใจ ที่ผันแปรไปตามสิ่งเร้ารอบกาย จากความทรงจำในอดีต จากความสุข ความทุกข์ มุ่งเน้นในการสร้างสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมาย ถ่ายทอดความรู้สึกและความคิดต่อผู้ชมผลงาน โดยรูปทรงที่ปรากฏขึ้นในผลงานชิ้นนี้ เป็นรูปทรงที่ได้จากธรรมชาติ สิ่งที่ถูกพันจากประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้วิจัยเอง ได้แก่ รูปทรงเด็กผู้หญิง เป็นตัวแทนตัวตนของผู้วิจัยเอง เป็นผู้รับและผู้แสดงภาวะทางอารมณ์ ที่ได้แรงบันดาลใจในการออกแบบจากเปลวเทียน รวมถึงคุณลักษณะของแสงที่ได้จากเปลวเทียน วูบไปไหวมา สะบัดไปตามแรงลม ดับและติดขึ้นมาใหม่ เปรียบกับสภาพจิตใจที่ไม่มั่นคงของมนุษย์ และรูปทรงสุนัข ได้แรงบันดาลใจมาจากสุนัขที่เคยเลี้ยง ผูกพันกันเป็นเวลานาน จนกระทั่งได้ตายจากไป เปรียบแทนสังขารที่ไม่จีรังแท้แท้ที่ผ่านเข้ามาในชีวิตและสูญหายไป สร้างความอาวรณ ความห่วงหา และเพื่อย้าเตือนถึงความไม่แน่นอนในชีวิต ตัวละครทั้งสองอยู่ในพื้นภาพด้านหลังสีดำ สื่อถึงภาพบรรยากาศในห้วงจิตใจ รวมไปถึงการจัดองค์ประกอบภาพ ที่ตัวละครหมุนวนไปในทิศทางทวนเข็มนาฬิกา เปรียบถึงการย้อนสู่ความทรงจำ และยังวนเวียนอยู่กับภาพในอดีต

5. สรุป

การสร้างสรรค์ผลงาน Flickering Light มีแรงบันดาลใจมาจากสภาวะอารมณ์ และจิตใจของมนุษย์ที่สามารถผันแปรได้เสมอตลอดเวลา ตามสิ่งเร้าต่างๆ รอบกายที่ผ่านเข้ามา ทั้งจากในอดีต และปัจจุบัน โดยการศึกษาข้อมูลทฤษฎีทางด้านสัญศาสตร์ ร่วมกับทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ โดยผู้วิจัยได้เปลี่ยนผ่านอารมณ์ความรู้สึกนั้น ถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาภาพ ด้วยการใช้รูปสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์ มาใช้อธิบายปรากฏการณ์จินตนาการ ความหมาย ทั้งในรูปแบบที่เป็นสากลทางด้านทัศนธาตุในทางศิลปะ และรูปแบบของรูปทรงเฉพาะที่เกิดจากจินตนาการหรือประสบการณ์ของศิลปินผู้สร้างสรรค์เอง ด้วยเทคนิคจิตรกรรมดิจิทัล

ลายเส้นจากการวาด การลงสีที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ผ่านที่แปร่ง พื้นผิว จะสามารถสร้างบรรยากาศอารมณ์และความรู้สึกร่วมได้เป็นอย่างดี รวมถึงสัญลักษณ์ที่ถูกนำมาใช้ การเข้าถึงความหมายของผู้ชมผลงานนั้นจะแตกต่างกันตามจินตนาการ ประสบการณ์ความรู้สึกของผู้ชมเอง จะมีทั้งส่วนที่สามารถสื่อสารได้ตรงตามเป้าหมายของผู้วิจัย และบางส่วนต้องขึ้นอยู่กับตัวผู้ชมเองด้วย ซึ่งสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างสรรค์นำมาใช้ถ้าเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นสากล อยู่ในวัฒนธรรม สังคมเดียวกันกับกลุ่มเป้าหมายจะสามารถสื่อสารได้ดีมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ณรงค์วิทย์ แสนทอง. (2547).EQดี อารมณ์ดี ชีวิตดีใส. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น

ฐานิศวรร เจริญพงศ์. (2543). *เกี่ยวกับสุนทรียภาพในงานสถาปัตยกรรม*. ม.ป.ท. หน้า 58

อนุชา เสรีสุชาติ. (2548). *การบริหารการผลิตภาพยนตร์อนิเมชัน*. รายงานโครงการเฉพาะบุคคล ปริญญา
มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ม วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาบริหาร
สื่อสารมวลชน

เถกิง พัฒโนภาษ. (2551)วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 01-2551

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต). (2551). *พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลศัพท์*, กรุงเทพฯ: คณะผู้
ศรัทธาร่วมกันจัดพิมพ์เป็นธรรมทาน, หน้า 423

ธีรยุทธ บุญมี. (2551). *การปฏิวัติศาสตร์ของไซซูร์เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสม์*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิ
ภาษา

ความทรงจำในวิถีชีวิตชนบท

Memory in Local

เรื่องศักดิ์ ปัดถาวโร

Reangsak Padthawaro

อาจารย์ประจำสาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

Lecturer in visual Arts Faculty of Humanities and social sciences Rajibhat Udonthani University

E-mail : sukart8670@gmail.com

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมชุด “ความทรงจำในวิถีชีวิตชนบท” เป็นการศึกษา ค้นคว้า กระบวนการสร้างสรรคผลงานจิตรกรรมภูมิทัศน์ในรูปแบบประทับใจ (Impression) โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่เรียบง่าย สมถะ พอเพียง ของคนในชนบทอีสานเหนือ ซึ่งมีวิถีชีวิตประกอบอาชีพทางด้านเกษตรกรรมเป็นหลัก ดำรงชีวิตด้วยการพึ่งพาอาศัยธรรมชาติ มีน้ำใจเอื้อเฟื้อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยการลงพื้นที่ตามชนบทอีสานตอนเหนือเพื่อหามุมมองที่ประทับใจ รวมทั้งค้นคว้าวิถีชีวิตและวัฒนธรรมอีสานเหนือจากผลงานทางวิชาการและรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการสร้างสรรคโดยการวาดภาพจากภูมิทัศน์ในสถานที่จริงและได้นำเอาข้อมูลที่ค้นคว้าจากทางด้านวิชาการ นำมาประกอบเพื่อให้ภาพสื่อถึงความสงบสุขในวิถีชีวิตและวัฒนธรรมชนบทอีสานเหนือได้สมบูรณ์ ตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค ด้วยเทคนิควิธีการระบายสีน้ำมันบนผ้าใบให้เสร็จในครั้งเดียว ถ่ายทอดคุณค่าความงดงามของวิถีชีวิต ภูมิปัญญา ที่เรียบง่าย พอเพียงและสงบสุขของคนชนบทอีสานเหนือ

คำสำคัญ : 1.ความทรงจำ, 2.วิถีชีวิตชนบท

Abstract

The creation of the painting “Memory in Local” by research to creative process landscape painting in style exclusive by Inspired from peaceful in lifestyle and culture at smooth sufficient of countryside northeast which lifestyle career of agriculture, Being help each other by going on location by area of countryside northeast for find a view at impression and research lifestyle and culture at countryside northeast from academic works for to creative process landscape painting in style exclusive by painting at Real location which use information from research become ingredient for creation painting communicate meaning to lifestyle and culture at smooth sufficient of countryside north east followed by objective of creative by painting landscape oil on canvas to finish in one time for communicate to lifestyle and culture at smooth sufficient of countryside north east.

Keyword : 1. Memory, 2. Local

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือแบ่งออกเป็นอีสานเหนือและอีสานใต้ มีแม่น้ำสายสำคัญหล่อเลี้ยงให้คนอีสานเหนือดำรงชีพอยู่ได้และด้วยสภาพแวดล้อมที่เป็นที่ราบสูง จึงเป็นพื้นที่เหมาะสมกับการทำเกษตรกรรมปลูกพืชสวน นา ไร่ เลี้ยงสัตว์ และหาของป่า มีวิถีชีวิตที่เรียบง่ายและสงบสุข ความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาตินี้ทำให้คนอีสานแก้ปัญหาในแต่ละฤดูกาลเพื่อให้สามารถดำรงชีพได้ตลอดทั้งปี คนอีสานจึงต้องเรียนรู้และเข้าใจธรรมชาติอย่างลึกซึ้ง ความรู้ ความเข้าใจและการแก้ปัญหาต่างๆ เหล่านี้ถูกถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นจนเกิดเป็นภูมิปัญญาที่คนอีสานใช้ในการดำรงชีวิตมาอย่างยาวนาน (สุวิทย์ ธีรสารวัต และดารารัตน์ เมตตาริกานนท์, 2541)

คนอีสานเหนือมีวิถีชีวิตเรียบง่าย สมถะ และปรับตัวกับสภาพแวดล้อมได้ดี มีการพึ่งพาอาศัยกัน อันเป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจน การดำเนินชีวิตของคนอีสานเหนือเน้นได้อาศัยธรรมชาติในการดำรงชีวิต เช่น การหาอาหาร การประดิษฐ์เครื่องมือเครื่องใช้ การสร้างที่อยู่อาศัย การทำการเกษตรเป็นต้น มุ่งองค์ประกอบชีวิตไม่มากมาย ไม่วุ่นวายยุ่งยาก มีน้ำใจช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ทำให้เกิดความรู้สึกร่วมกันในการดำเนินชีวิตและอยู่ร่วมกันอย่างเรียบง่ายสงบสุข (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2546)

ความสงบสุขในวิถีชีวิตชนบทอีสานเหนือ จึงเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เพื่อถ่ายทอด ความจริง ความงาม ความดี ของวิถีชีวิตที่เรียบง่ายในวิถีชีวิตชนบท มีความมุ่งมั่นที่จะบันทึกคุณค่าของวิถีชีวิตและภูมิปัญญา ของคนในชนบทอีสาน

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้สร้างสรรค์ใช้ทฤษฎีนิเวศวิทยาวัฒนธรรม (Cultural ecology) เป็นแนวคิดทางมานุษยวิทยาแนวหนึ่งที่สนใจศึกษาการเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม โดยเน้นถึงอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมว่าเป็นตัวกำหนดกระบวนการวิวัฒนาการทาง สังคมวัฒนธรรม อนุกุล ต้นสุพล (2559) ได้กล่าวว่า จูเลียน สจิวัด (Julian Steward) นักมานุษยวิทยาอเมริกัน ได้อธิบายแนวความคิดแบบนิเวศวิทยาวัฒนธรรมว่า เป็นการศึกษากระบวนการปรับตัวของสังคมภายใต้อิทธิพลของสิ่งแวดล้อม โดยเน้นการศึกษาวิวัฒนาการหรือการเปลี่ยนแปลงอันเกิดจากการปรับตัวของสังคม แนวความคิดนี้มองสังคมในลักษณะเป็นพลวัตหรือเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาการเปลี่ยนแปลงเป็นผลมาจากการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม โดยมีพื้นฐานสำคัญคือเทคโนโลยีการผลิตโครงสร้างสังคม และลักษณะของสภาพแวดล้อมธรรมชาติเป็นเงื่อนไขหลักกำหนดกระบวนการเปลี่ยนแปลงและปรับตัวของสังคมวัฒนธรรม โดยนำเอาทฤษฎีนิเวศวิทยาวัฒนธรรม ทั้งสภาพแวดล้อมวิถีชีวิต สังคม ก่อให้เกิดวัฒนธรรมในชนบทอีสาน จึงนำไปสู่การสร้างสรรค์

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

1. ขั้นตอนการศึกษา ค้นคว้า รวบรวมข้อมูลทางด้านวิชาการ เอกสาร และงานวิจัยสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับภาคอีสานตอนเหนือ เพื่อนำไปประกอบกับข้อมูลภาคสนามซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการสร้างสรรค์เพื่อหาความเป็นไปได้ตามวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ที่ประสานกลมกลืนเป็นเอกภาพทั้งด้านเนื้อหา รูปแบบ และเทคนิค

2. ขั้นตอนการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมแบบเหมือนจริงโดยใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ที่น่าสนใจมีโครงสร้างและกระบวนการที่สัมพันธ์กับงานสร้างสรรค์เพื่อเทียบเคียงวิเคราะห์ วางแผน และแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์

3. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานโดยนำความประทับใจจากจินตนาการและความทรงจำ ถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานจิตรกรรมแบบเหมือนจริงที่เกิดจากการประสานสัมพันธ์ของ จิต และกาย สร้างผลงานจิตรกรรมที่แสดงออกถึงความงามของวิถีชีวิตและภูมิปัญญาของคนชนบทอีสานตอนบน

4. ขั้นตอนการสรุปและอภิปรายผลการศึกษาค้นคว้าด้วยการจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์ต่อสาธารณชน หรือการเข้าร่วมประชุมสัมมนาวิชาการทางด้านศิลปกรรม หรือการนำเสนอผลงานเพื่อตีพิมพ์เผยแพร่ทางวิชาการ

การใส่รูป



ภาพที่ 1 ชื่อผลงาน “อบอุ่นในสายลมหนาว”

ขนาด 80x100 cm

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ปี พ.ศ. 2561



ภาพที่ 2 ชื่อผลงาน “แสงแห่งรัก”

ขนาด 80x100 cm

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ปี พ.ศ. 2561



ภาพที่ 3 ชื่อผลงาน “ความอบอุ่นในฤดูหนาว”

ขนาด 80x100 cm

เทคนิค สีน้ำมันบนผ้าใบ

ปี พ.ศ. 2561

4. การวิเคราะห์ผลงาน

การศึกษาค้นคว้าและทำการทดลองใช้ฝีแปรงในลักษณะต่างๆ ในการสร้างมิติของวัตถุ รูปทรงและบรรยากาศ เพื่อสร้างความรู้สึกที่สมจริง ถ่ายทอดเป็นผลงานจิตรกรรมที่แสดงออกถึงความงามของวิถีชีวิตและภูมิปัญญาของคนชนบทอีสานออกมาได้อย่างสมจริงและละเอียดอ่อนใจ โดยการใช้ทั้งพู่กัน เกรียงวาดภาพ การขีดด้วยไม้และเศษวัสดุในท้องถิ่น โดยเป็นการค้นหาวิธีการใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยใช้ฝีแปรงที่แตกต่างในการวาดภาพวัตถุ และรูปทรงที่ต่างกัน เช่น การใช้พู่กันขนาดต่างๆ สร้างพื้นผิวทั้งผิวขรุขระ นุ่มนวล อ่อนหวาน สีของบรรยากาศ วัตถุอ่อน วัตถุแข็ง ไม้แห้ง ใบไม้ อุปกรณ์ ข้าวของเครื่องใช้ ดิน หิน จึงได้ทดลองสร้างสรรค์เพื่อจะนำไปใช้ในการลงมือทำการสร้างสรรค์ผลงานจริงต่อไป โดยแบ่งการทดลองออกเป็น 2 วิธีการ ดังต่อไปนี้

1. การวาดด้วยการใช้เกรียงวาดภาพ และกิ่งไม้หรือเศษวัสดุในการขีดขีดให้เกิดเป็นพื้นผิว เส้นจังหวะ ตามจินตนาการความรู้สึกการแสดงออกของการแทนค่าด้วยฝีแปรง เพื่อแสดงถึงธรรมชาติของวัตถุที่มีมวลหนัก เช่น หิน ปูน โลหะต่างๆ กิ่งไม้เป็นต้น อนุโรจน์ จันทโรไพ์ศรี (2559) ได้กล่าวไว้ว่าการแปรเปลี่ยนเกิดขึ้นจากการขีด ขีด ระบายสี ทำให้เกิดร่องรอยพื้นผิวในลักษณะที่มีความแตกต่างกัน สามารถสร้างพื้นผิวให้เกิดพื้นผิวใหม่หรือเป็นพื้นผิวจากจินตนาการสร้างประสบการณ์ความรู้สึกใหม่ได้อย่างแท้จริง

2. การวาดโดยการใช้พู่กันที่แตกต่างกัน จากแปรงขนาดใหญ่จนถึงพู่กันขนาดเล็กต่างชนิด โดยเน้นการแสดงออกของการใช้ฝีแปรงเป็นเทคนิคในการสร้างสรรค์และประสานให้เกิดเอกภาพ ให้เข้าถึงการสร้างมิติแห่งวัตถุโดยไม่ต้องเก็บรายละเอียดมากแต่กลับใช้รอยแปรงสร้างให้เกิดรายละเอียดที่เข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกในชนบทอีสานเหนือ ซึ่งมีการทดลองทั้งการลงน้ำหนักเข้มและวาดให้เกิดแสงหรือให้สว่างขึ้น และการวาดจากน้ำหนักสว่างไปหาน้ำหนักเข้ม

การทดลองผีแปรทั้งสองรูปแบบนี้ทำให้ได้การสร้างพื้นผิวที่มีความรู้สึกแตกต่างกัน คือ การวาดจากเข้มไปอ่อนให้ความรู้สึกแข็ง ทึบ ดัน เหมาะแก่การวาดวัตถุแข็งต่างๆ เช่น ไม้ ฟัน ปูน สิ่งก่อสร้าง หิน ดิน เป็นต้น ส่วนการวาดจากอ่อนมาเข้มให้ความรู้สึกอ่อนนุ่มเหมาะแก่การวาดวัตถุที่มีพื้นผิวอ่อนและการวาดบรรยากาศเช่น ผีเสื้อตัว ท้องฟ้า ดอกไม้ แม่น้ำ เป็นต้น งานวิจัยสร้างสรรค์ชุดนี้จึงเป็นการถ่ายทอดประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ และพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมในรูปแบบเฉพาะตน ชลูด นิ่มเสมอ (2553) ได้กล่าวไว้ว่า ผู้ที่จะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต้องคำนึงถึงคือเอกภาพเพื่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เพื่อผลรวมหนึ่งเดียวไม่อาจแบ่งแยกได้ ทั้งเอกภาพของแนวเรื่อง เอกภาพของรูปทรง เอกภาพการแสดงออก และยังต้องประกอบด้วยคุณลักษณะที่พิเศษที่จะขาดไม่ได้ในงานศิลปะที่มีคุณค่าสูง คือ บุคลิกภาพ และอัตลักษณ์ของผู้สร้างสรรค์

ด้านเนื้อหา แสดงเนื้อหา เรื่องราวความประทับใจในวิถีชีวิตที่เรียบง่าย สงบสุขของคนในชนบท ซึ่งเลือกนำเสนอการทำการเกษตร ภูมิทัศน์สภาพแวดล้อม และวิถีชีวิตในการดำรงชีพที่มีความเรียบง่ายและมีเอกลักษณ์ของคนชนบทอีสาน โดยสื่อผ่านองค์ประกอบที่เรียบง่าย มาจัดวาง โดยเพิ่ม ลด ตัดทอนรูปทรงต่างๆ เพื่อให้ผลงานจิตรกรรมเกิดมีความงามที่ลงตัวตามความมุ่งหมายของผู้สร้างสรรค์

ด้านรูปแบบ แสดงออกโดยผลงานสร้างสรรค์ประเภทจิตรกรรมแบบเหมือนจริง

ด้านเทคนิค ผลงานสร้างสรรค์ใช้เทคนิคสีน้ำมันบนผ้าใบ ซึ่งจะใช้พู่กันขนาดต่างๆกัน เพื่อให้มีผีแปรที่หลากหลาย ผสานกับการใช้เกรียงวาดภาพ หรือกิ่งไม้ชุบขีดให้เกิดเป็นร่องรอย เส้น จังหวะ เพื่อสร้างพื้นผิวและรายละเอียดเป็นการค้นหาวิธีการใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์

5. สรุป

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม ชุด “ความทรงจำในวิถีชีวิตชนบท” ไม่ได้เป็นการลอกเลียนธรรมชาติ เพียงแต่ให้สภาพแวดล้อมและวิถีชีวิตชนบทที่ผูกพันคุ้นเคยเป็นต้นแบบในการนำเสนอความรู้สึก แล้วจินตนาการถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานจิตรกรรมแบบเหมือนจริง ประเสริฐ ศีลรัตน์ (2542) กล่าวว่า ความสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมจากการเลียนแบบธรรมชาติขึ้นอยู่กับที่การเลือกมุมมองที่พิเศษ น่าสนใจ มีความเข้าใจในธรรมชาติต้องประสานสัมพันธ์ทั้งธรรมชาติ ความรู้ จินตนาการ แสดงออกได้ตามวัตถุประสงค์การสร้างสรรค์ ปรีชา เกาทอง (2549) ได้กล่าวว่าการจับเอาจังหวะของแสงและน้ำหนักเพื่อศึกษาบรรยากาศของสีและความรู้สึก ความสำคัญจึงอยู่ที่การเลือกมุมมองที่แสดงเอกลักษณ์ของสถานที่นั้นๆ เพื่อกำหนดจุดเด่น และพื้นที่ว่างให้ลงตัวในองค์ประกอบที่เหมาะสม

ผลงานสร้างสรรค์ชุดนี้ มีความมุ่งหวังให้สังคมได้ตระหนักถึงคุณค่าของความเรียบง่ายของวิถีชีวิต โดยใช้ผลงานจิตรกรรมเป็นสื่อในการถ่ายทอดความงาม ความประทับใจ ความคิด และอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ที่มีต่อชนบทอีสาน เป็นที่ทราบกันดีแล้วว่าผลงานสร้างสรรค์ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมซึ่งไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องสำหรับคนในชาติเท่านั้นแต่เป็นหลักการสากลที่ส่งอิทธิพลต่อชนชาติอื่นๆ อีกด้วย (ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, 2543)

เอกสารอ้างอิง

- ชลูด นิ่มเสมอ. (2553). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ: บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2543). *การวิจัยทางทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ: บริษัทด้านสุทธาการพิมพ์.
- ประเสริฐ ศีลรัตน์. (2542). *สุนทรียะทางทัศนศิลป์*. โอเอส. กรุงเทพฯ: พรินติ้ง เฮ้าส์.
- ปรีชา เกาทอง. (2550). *จากแสงเงาสู่ป่าหิมพานต์ นิทรรศการ 35 ปี ปรีชา เกาทอง*. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์พรินติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2546). *แองอารยธรรมอีสาน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน พิมพ์ครั้งที่ 4.
- สุวิทย์ อิศาศวัต และดารารัตน์ เมตตาริกานนท์. (2541). *ประวัติศาสตร์อีสานหลังสงครามโลกครั้งที่สองถึงปัจจุบัน*. ขอนแก่น: โรงพิมพ์คลังนานาวิทยา.
- อนุกุล ต้นสุพล. (2559). “นิเวศวิทยาวัฒนธรรม : กุญแจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน” *วารสารวิชาการคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี ปีที่ 12, ฉบับที่ 1 (มกราคม – มิถุนายน): 193-221.
- อนุโรจน์ จันทร์โพธิ์ศรี. (2559). “การแปรเปลี่ยนจากอุปสรรคของจิตรกรรมของไทยสู่หลักการในพระพุทธศาสนา” *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal*, Silpakorn University ปีที่9, ฉบับที่2 (พฤษภาคม-สิงหาคม): 2361-2375.

ในหลวงรัชกาลที่ 9 ด้วยศิลปะโพลิกอน

The King 9 by Polygon Art

นางสลิลดา มาลัยศรี

Mrs. Salinda Malaisri

ที่อยู่ : บ้านเลขที่ 239 หมู่ 1 ซอยบางเชือกหนัง 9 แขวงบางเชือกหนัง เขตตลิ่งชัน กทม. 10170

สถาบันที่สังกัด : มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

E-mail : iam_dec@hotmail.com

บทคัดย่อ

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มหาจักรีบรมราชูปถัมภ์ จักรีนฤพดินทร สยาม มินทราราช บรมนาถบพิตร ทรงเป็นกษัตริย์นักพัฒนา ผู้เข้มแข็ง เด็ดเดี่ยว และเต็มเปี่ยมไปด้วยพระทัยที่ทรงเมตตา ทรงอ่อนโยนเปรียบเสมือนดอกดาวเรืองสีเหลืองอร่ามตรงกับวันจันทร์ ซึ่งเป็นวันประสูติของพระองค์ ทรงมีพระจริยวัตรงดงาม เรียบง่าย พอเพียง อีกทั้งมุ่งทำประโยชน์ให้ปวงชนชาวไทยอยู่เสมอ ท่านทรงมีพระราชกรณียกิจที่สำคัญ อันเป็นแนวทางปฏิบัติที่ดีแก่คนไทยและปวงชนรุ่นหลังสืบปฏิบัติต่อมา โดยผู้สร้างสรรค์ศึกษาแนวคิดศิลปะคิวิบิสม์ ที่แสดงรูปทรงศิลปะในลักษณะผันแปรความจริง มีลักษณะเป็นเหลี่ยมมุม เป็นลูกบาศก์ เป็นทรงเรขาคณิต นำมาผสมผสานกับการสร้างสรรค์ผลงานแบบ Polygon Art

ผู้สร้างสรรค์ใช้เทคนิค Polygon Art เป็นลักษณะรูปทรงเหลี่ยมมาประกอบต่อกันจนกลายเป็นรูปทรงวัตถุนั้น เป็นการเลียนแบบภาพต้นฉบับ เรื่องการใช้สีและรายละเอียดภาพ แต่มีการตัดทอนรายละเอียดของสี และรูปทรงของภาพใหม่ให้ออกมาเป็นงานรูปทรงเหลี่ยม หากไม่คำนึงถึงรายละเอียดของภาพ และตัดทอนรายละเอียดมากไป จะทำให้ผลงานมองดูไม่ออก อีกทั้งการเลือกใช้สีที่ไม่ใกล้เคียง อาจทำให้ผลงานมีรายละเอียดที่ค่อนข้างหยาบ ไม่สมจริง ดังนั้นควรให้ความสำคัญโดยยึดหลักการออกแบบรูปทรงเรขาคณิต ซึ่งเป็นสไตล์และเสน่ห์ของเทคนิค Polygon Art

คำสำคัญ : พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มหาจักรีบรมราชูปถัมภ์ จักรีนฤพดินทร สยาม มินทราราช บรมนาถบพิตร, ดอกดาวเรือง, ทรงรูปเรขาคณิต, ศิลปะคิวิบิสม์

Abstract

His Majesty King Bhumibol Adulyadej Maha Bhumibol Adulyadej Mahitalathibes Ramathibodi Chakri Naruebinthorn Siam Mintharathirat Borommanat Bophit, he is the king who always develop many things, strong, purposeful and full of mercy and he is very gentle like a bright yellow marigold on Monday which is the day that he was born. He has a perfect behavior, simple, sufficiency and he always did benefit things to his Thai people. He has many activity that really important and it is good way for Thai people to inherit, I created creativity and study cubism concept, that is art shape in variable nature, there is cube angled shape in geometric and took to created creativity like a polygon art.

I created creativity by use polygon art technique by taking square shape and assemble to be object shape. It is like a imitate original about using color and picture detail but there is truncate color detail and shape to be square shape and more truncate, it can't see detail of picture also if don't pick near color, it might make rough picture, unrealistic so should give a big important to geometric shape design which is fascination of polygon art technique.

Keywords : Marigold, Cubism, Polygon Art, Geometric

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ประเทศไทยเป็นประเทศที่ถูกปกครองด้วยระบบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุขของประเทศ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันตามระบอบ [สมบูรณาญาสิทธิราชย์](#) และ [ราชาธิปไตยภายใต้รัฐธรรมนูญ](#) ทรงใช้อำนาจ อธิปไตยผ่านคณะรัฐมนตรี รัฐสภา และศาล ทรงเป็นจอมทัพไทย พุทธมามกะ และอัครศาสนูปถัมภก พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มหิตลาธิเบศรรามาธิบดี จักรีนฤพดินทรสยามมินทราธิราช บรมนาถบพิตร หรือในหลวงรัชกาลที่ 9 เป็นพระมหากษัตริย์ของประเทศไทย เสด็จขึ้นครองราชสมบัติเป็นประมุขแห่งประเทศไทยเมื่อวันที่ 9 มิถุนายน พ.ศ. 2489 พระองค์ ได้ทรงประกอบพระราชกรณียกิจในด้านต่างๆ อันเป็นประโยชน์แก่ชาวไทยตลอดมา เมื่อวันที่ 13 ตุลาคม พ.ศ. 2559 พระองค์เสด็จสวรรคต สิริพระชนมพรรษาปีที่ 89 ทรงครองราช สมบัติได้ 70 ปี นับเป็นพระมหากษัตริย์ที่ทรงครองสิริราชสมบัติยาวนานที่สุดในประเทศไทย และเอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้

พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มหิตลาธิเบศรรามาธิบดี จักรีนฤพดินทร สยามมินทราธิราช บรมนาถบพิตร ทรงเป็นกษัตริย์นักพัฒนา ผู้เข้มแข็ง ทรงเด็ดเดี่ยว และเต็มเปี่ยมไปด้วยพระทัยที่ทรงเมตตา และทรงอ่อนโยน เป็นพ่อของแผ่นดินประชาชนคนไทย ท่านทรงมีพระราชกรณียกิจที่สำคัญนานา นับประการ อันเป็นแนวทางปฏิบัติที่ดีแก่ปวงชนชาวไทยและปวงชนรุ่นหลังสืบปฏิบัติต่อมา ไม่ว่าจะ เป็นแนวคิด

เศรษฐกิจพอเพียง : เกษตรทฤษฎีใหม่ โครงการแก้มลิง โครงการฝนหลวง กังหันน้ำชัยพัฒนา เป็นต้น ทรงเป็นพระมหากษัตริย์ที่เปี่ยมด้วยพระอัจฉริยภาพและความสามารถ พระองค์ทรงอุทิศพระวรกายในการประกอบพระราชกรณียกิจ ตลอด 70 ปี ที่ทรงครองราชสมบัติ

วันที่ 5 ธันวาคม ของทุกปี เป็นวันคล้ายวันพระบรมราชสมภพของพระองค์ท่าน อีกทั้งยังเป็นวันชาติ และวันพ่อแห่งชาติอีกด้วย ในทุกๆปีจะมีการปลูกดอกดาวเรือง เนื่องด้วยดอกดาวเรืองมีสีเหลืองอร่ามตรงกับ “วันจันทร์” ซึ่งเป็นวันประสูติของพระองค์ จึงเปรียบเหมือนพระจริยวัตรที่งดงามของพระองค์ ที่เรียบง่าย และพอเพียง อีกทั้งยังมุ่งแต่จะทำประโยชน์ให้คนไทยทั้งหลายอยู่เสมอ ดังนั้นน้ำพระทัยและมหากรุณาธิคุณของพระองค์ท่าน จึงได้ซาบซึ้งและตราตรึงอยู่ในใจของคนไทยทุกคนมาอย่างยาวนาน เหมือนดังระยะเวลาที่ดอกดาวเรืองบานสะพรั่งก็ยาวนานเช่นกัน อีกทั้งดอกดาวเรือง ถือเป็นต้นไม้มงคลที่เชื่อกันว่า เป็นดอกไม้ที่มาจากสรวงสวรรค์ มีถิ่นกำเนิดในประเทศเม็กซิโกและสหรัฐอเมริกา ทางภาคเหนือของไทยยังมีอีกชื่อเรียกหนึ่งว่า คำปู้จู้ คำปู้จู้หลวง และดาวเรืองใหญ่ นิยมปลูกตัดดอก เป็นดาวเรืองในกลุ่ม African หรือ American marigold เป็นพันธุ์ดอกใหญ่ พันธุ์ที่ใช้เป็นการค้าในประเทศไทยได้แก่พันธุ์ซอเวอริน (soverign) (edtguide, 2560) การปลูกดอกดาวเรือง หรือการปลูกดอกไม้สีเหลืองดังกล่าวจึงเป็นการแสดงความจงรักภักดี ถวายความอาลัย และเพื่อรำลึกในพระมหากรุณาธิคุณของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช ในหลวงรัชกาลที่ 9

ภาพผลงานเป็นภาพที่ต้องการแสดงถึงการน้อมรำลึกและแสดงความจงรักภักดี ถวายความอาลัยที่มีต่อท่าน โดยการใช้ดอกดาวเรืองเป็นสื่อในการน้อมรำลึกถึงพระจริยวัตรที่งดงามของพระองค์ การใช้ชีวิตที่เรียบง่าย และพอเพียง พระองค์ท่านเป็นกษัตริย์ที่ทรงเป็นนักคิด นักพัฒนาและมีความแข็งแกร่งในการปกครองประเทศ อันเป็นสิ่งที่ทำให้ประชาชนชาวไทยไม่อาจลืม อีกทั้งในยามบ้านเมืองที่อยู่ในสภาวะที่ไม่ปกติ ประชาชนขาดขวัญและกำลังใจในการใช้ชีวิต ยิ่งทำให้ระลึกถึงพระองค์ท่าน เพราะทุกคนต่างทราบอยู่แล้วว่าท่านคือขวัญและกำลังใจที่ดีของปวงชนชาวไทยที่อยู่ภายใต้จิตใจตลอดเสมอมา

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรคผลงานโดยใช้แนวคิดตามลัทธิศิลปะคิวบิสม์ หรือบาศกนิยม (Cubism) เป็นลัทธิการสร้างสรรคศิลปะที่มีหลักสุนทรียภาพที่แสดงรูปทรงศิลปะในลักษณะผันแปรความจริง โดยให้มีลักษณะ เป็นเหลี่ยมมุม เป็นลูกบาศก์ เป็นทรงเรขาคณิต โดยอาศัยการสร้างสรรคผลงานด้วยเทคนิค Polygon Art เป็นลักษณะของการใช้เทคนิคการขึ้นรูปวัตถุ 3 มิติ ซึ่งเกิดจากการนำแผ่น 2 มิติ ซึ่งมีลักษณะเป็น 3 - 4 เหลี่ยมขึ้นไป นำมาประกอบต่อกันจนกลายเป็นรูปทรงวัตถุต่างๆ ด้วยแนวคิดดังกล่าวเป็นลักษณะของกราฟิกส์สไตล์ โพลีกอน ก็คือการเลียนแบบลักษณะการเรียงตัวของแผ่น 2 มิติที่นำมาต่อกันจนกลายเป็นรูปร่างขึ้นมา ซึ่งความเป็นจริงแล้วการทำเทคนิคลักษณะแบบนี้เป็นการลดทอนรายละเอียดความชัดเจนของภาพลงมาให้เห็นรายละเอียดที่ไม่ชัดเจน แต่ยังสามารถมองเห็นเรื่องราวของภาพอยู่ อันเป็นการบรรยายความรู้สึกได้อีกบริบทหนึ่ง ผู้สร้างสรรคต้องการผสมผสานทั้งแนวคิด หลักการ และเทคนิคเข้าไว้ด้วยกัน

การใช้เทคนิคเรื่องของรูปทรงเหลี่ยมดังกล่าวมาสื่อถึงพระปรีชาสามารถของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช มหิตลาธิเบศรรามาธิบดี จักรีนฤพดินทรสยามมินทรราชิราชบรมนาถบพิตร ทรงเป็นกษัตริย์นักพัฒนา ผู้เข้มแข็ง ทรงเด็ดเดี่ยว แต่เต็มเปี่ยมไปด้วย พระทัยที่ทรงเมตตา และทรงอ่อนโยน เปรียบเหมือนดอกดาวเรือง อันเป็นพระจริยวัตรที่งดงามของพระองค์ อีกทั้งการใช้เทคนิคของรูปทรงเหลี่ยมมีวัตถุประสงค์ต้องการตัดทอนรายละเอียดของภาพ เพื่อสื่อถึงเรื่องราวและความทรงจำที่ยังอยู่แต่ไม่ชัดเจนเหมือนเดิมที่เคยเป็นมา เพราะพระองค์เสด็จสวรรคตแล้ว แต่พระองค์ยังอยู่ภายใต้จิตใจของปวงชนชาวไทย ตลอดไป

แนวคิด หรือ Concept ในการสร้างสรรค์ผลงาน คือ “Strong and Gentle” “ผู้เข้มแข็งและอ่อนโยน” เหตุผลสนับสนุน คือ กษัตริย์ผู้เข้มแข็ง ทรงเด็ดเดี่ยว และทรงอ่อนโยน การสื่อความหมายของภาพที่ใช้รูปทรงเหลี่ยม เปรียบเสมือนความแข็งแกร่ง เข้มแข็ง การใช้ดอกไม้คือดอกดาวเรืองบอกเล่าเรื่องราวและน้อมรำลึกถึงพระองค์ท่านผู้ทรงอ่อนโยน อันเป็นพระจริยวัตรที่งดงาม

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

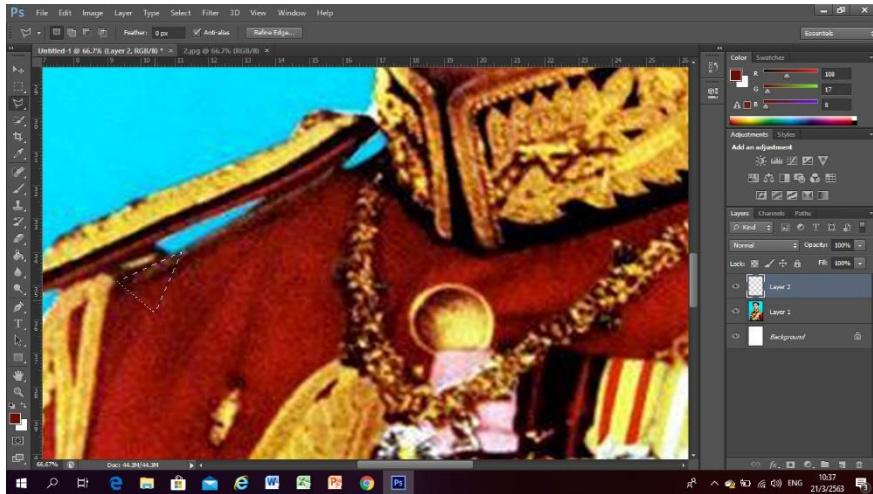
เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน : เทคนิคการสร้างภาพแบบ Polygon Art

1. เปิดโปรแกรม Photoshop และไปตำแหน่ง File คลิกเลือก New เพื่อกำหนดขอบเขตของผลงานเป็นกระดาษ A2 และเปิดรูปที่ต้องการวาดออกมา และคลิกเลือก Create a new layer ขึ้นมาอีก 1 Layer เพื่อทำการวาด



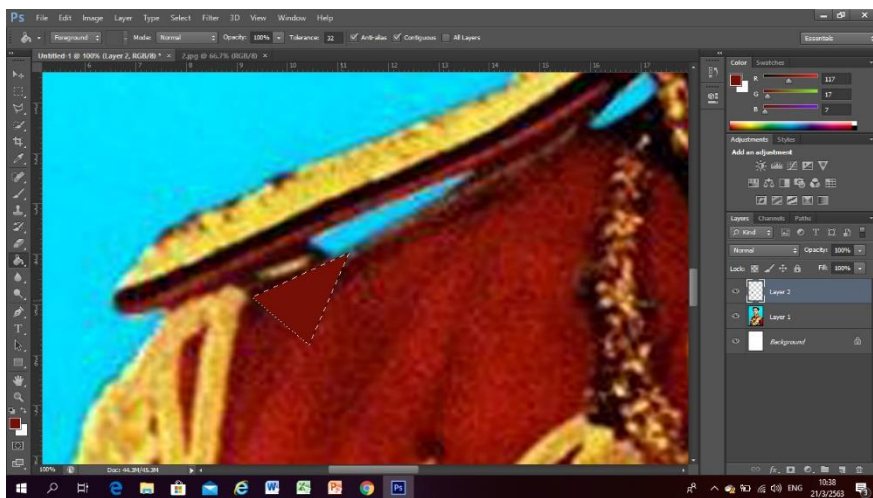
ภาพที่ 1 ภาพแสดงการเตรียมค่าน้ำกระดาษของผลงาน
ที่มา: สลิลดา มาลัยศรี (2563)

2. จากนั้นไปใช้เครื่องมือ Lasso Tool กำหนดจุดขึ้นรูปทรงเป็นเหลี่ยม คลิก 1 จุด และคลิกเมาส์ไปยังจุดตำแหน่งอื่นๆ ให้เกิดเป็นรูปทรงเหลี่ยม จะได้ลักษณะเป็นรูปทรงสามเหลี่ยมเส้นปะเพื่อเตรียมลงสีลงในรูปทรงดังกล่าว



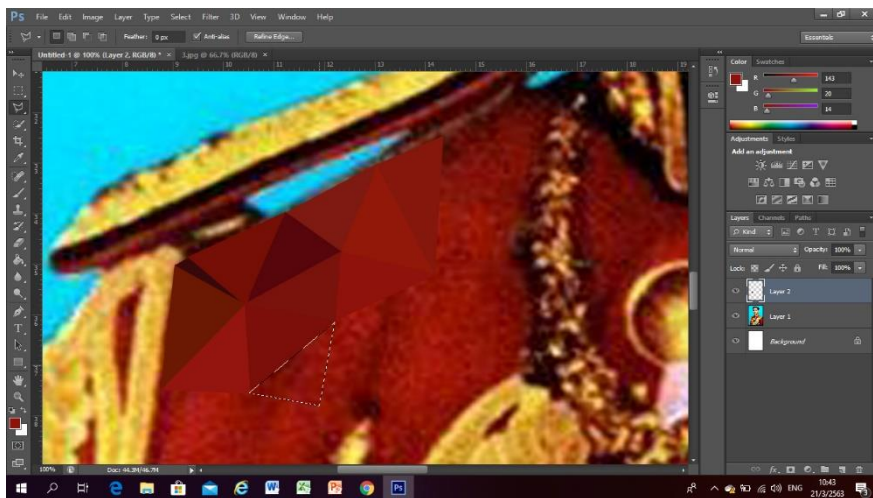
ภาพที่ 2 ภาพแสดงการใช้เครื่องมือสร้างรูปทรงเหลี่ยม
ที่มา: สลิลดา มาลัยศรี (2563)

3. ใช้เครื่องมือ Eyedropper Tool ทำการดูดสีในตำแหน่งจุดนั้นจากภาพต้นฉบับจริง และใช้เครื่องมือ Paint Bucket Tool ลงสีในรูปทรงที่สร้างไว้



ภาพที่ 3 ภาพแสดงการสร้างรูปทรงเหลี่ยมและทำการดูดสี ลงสีให้กับภาพผลงาน
ที่มา: สลิลดา มาลัยศรี (2563)

4. ทำแบบนี้ไปเรื่อยๆตามจุดและตำแหน่งอื่นๆ ให้ทั่วทั้งรูป จนเสร็จสิ้นผลงาน



ภาพที่ 4 ภาพแสดงการทำรูปทรงเหลี่ยมและลงสีไปตามจุดและตำแหน่งต่างๆ
ที่มา: สลิลดา มาลัยศรี (2563)

5. ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์



ภาพที่ 5 ภาพแสดงผลงานที่เสร็จสมบูรณ์
ที่มา: สลิลดา มาลัยศรี (2563)

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์ดังกล่าว เป็นการสร้างสรรค์ผลงานด้วยโปรแกรม Photoshop ด้วยเทคนิค Polygon Art เป็นลักษณะของการใช้เทคนิคการขึ้นรูปวัตถุ 3 มิติ ซึ่งเกิดจากการนำแผ่น 2 มิติ ซึ่งมีลักษณะเป็น 3 - 4 เหลี่ยมขึ้นไป นำมาประกอบต่อกันจนกลายเป็นรูปทรงวัตถุต่างๆ ซึ่งเป็นการเลียนแบบภาพต้นฉบับ ทั้งเรื่องของการใช้สีและรายละเอียดของภาพ ซึ่งเป็นการใช้โทนสีที่ทอนสีจากภาพจริง การตัดทอนรายละเอียดใหม่ แต่ยังคงมีความเสมือนจริงอยู่ หากการสร้างสรรค์งานดังกล่าวไม่พิถีพิถันในการสร้างรายละเอียด ยิ่งในจุดที่มีรายละเอียดมากหากละเลยความสำคัญไป จะทำให้ผลงานมองดูไม่ออกว่าจุดๆนั้นคือสิ่งใด อีกทั้งการเลือกใช้โทนสีในแต่ละจุด หากใช้สีที่ไม่ใกล้เคียง อาจทำให้ผลงานมีรายละเอียดที่ค่อนข้างหยาบ และไม่ใกล้เคียงกับภาพต้นฉบับจริง

ดังนั้นจึงมีความจำเป็นในการให้รายละเอียดของงานในแต่ละจุดให้มีความใกล้เคียงกับภาพต้นฉบับมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นโทนสี และรายละเอียดของภาพ โดยยึดหลักการออกแบบสไตล์รูปทรงเรขาคณิตในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเป็นสไตล์การสร้างสรรค์และเสน่ห์ของเทคนิคดังกล่าว

5. สรุป

ผลงานสร้างสรรค์ดังกล่าว สามารถนำเทคนิค Polygon Art ไปสร้างสรรค์หรือต่อยอดและประยุกต์ใช้ในการงานออกแบบประเภทอื่นๆได้ เช่น งานกราฟิก งานแพชชั่น งานประยุกต์ศิลป์ ฯลฯ ส่วนผลงานสร้างสรรค์นั้นเหมาะสำหรับเป็นภาพศิลปะใช้เป็นเครื่องสักการะและเพื่อน้อมรำลึกถึงในหลวงรัชกาลที่ 9 เหมาะสำหรับใช้เป็นภาพในพิธีการต่างๆ ภาพในสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ หรือสื่อมัลติมีเดียประเภทต่างๆ เนื่องในวันสำคัญของพระองค์ท่าน หรือเป็นภาพตั้งโชว์ เพื่อใช้ในเป็นภาพตกแต่งอาคาร สถานที่ บ้านเรือนที่อยู่อาศัยเพื่อใช้เป็นเครื่องสักการะ และน้อมรำลึกถึงพระจริยวัตรอันงดงามของพระองค์ท่าน ซึ่งก่อให้เกิดความจรโรลงใจ สวยงาม อีกทั้งเพิ่มน่าสนใจให้กับตัวอาคาร สถานที่มากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- ธัญพัฒน์ วงศ์รัตน์. (2556). *คู่มือใช้งาน Photoshop CS6*. กรุงเทพฯ: สวีสติ ไอที.
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2553). *ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ฉบับสมบูรณ์*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- Digitalschool. (ม.ป.ป.). *ศิลปะคิวบิสม์ หรือบาศกนิยม*. ค้นจาก <http://www.digitalschool.club/login/index2.php>
- Edtguide. (ม.ป.ป.). *ดาวเรือง ดอกไม้ประจำพระองค์ในหลวงรัชกาลที่ 9 กับความหมายที่ซ่อนอยู่*. ค้นจาก <https://www.edtguide.com/lifestyle/460527/ดอกไม้ประจำรัชกาลที่9>
- Hardcoregraphic. (2558). *ทำภาพ GEOMETRIC, POLYGON ART ด้วยโฟโต้ชอป PHOTOSHOP*. ค้นจาก <https://www.hardcoregraphic.com/webboard/index.php?topic=26898.0>
- Oknation. (2560). *ดอกไม้ประจำพระองค์ในหลวงรัชกาลที่ 9 และในหลวงรัชกาลที่ 10*. ค้นจาก <http://oknation.nationtv.tv/blog/New-World/2017/10/06/entry-1>

Photoloose. (2559). เทคนิคการทำ *Low Poly Portrait* (2). ค้นจาก <http://photoloose.com/low-poly-portrait/>

Sanook. (ม.ป.ป.). พระราชประวัติในหลวง รัชกาลที่ 9 และพระราชกรณียกิจตลอด 60 ปีที่ทรงครองราชย์. ค้นจาก <https://www.sanook.com/news/851107/>

Thaigraph. (2558). วิธีทำกราฟิกสไตล์ *Polygon Art*. ค้นจาก <http://www.thaigraph.com/thread-3504-1-1.html>

สภาวะแห่งจิต

Condition of mind

นายสิทธิกร เทพสุวรรณ

Mr.Sittikorn Tapsuwan

สาขานวัตกรรมการออกแบบและสร้างสรรค์สื่อ คณะวิทยาการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี อำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี 94000

E-mail : Sittikorn.t@psu.ac.th

บทคัดย่อ

การสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม “สภาวะแห่งจิต” ในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์แสดงถึงสภาวะจิตของมนุษย์ที่ตกต่ำ อันเกิดจากการเข้ามาครอบงำของกิเลส กิเลสนี้เองเป็นสิ่งที่คอยกัดกินและลดทอนจิตวิญญาณของมนุษย์โดยไม่รู้ตัว ดังนั้นการเจริญสติให้ตื่นรู้ถึงผลกระทบที่เกิดจากการครอบงำของกิเลสอยู่เสมอ จึงเป็นการช่วยให้เข้าใจแก่นแท้ของจิตใจ หลีกเลี้ยงสภาพจิตใจไม่ให้ถูกรอบงำจากความความเศร้าหมองอันเกิดจากกิเลส

ดังนั้นในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม “สภาวะแห่งจิต” ในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์จึงถ่ายทอดรูปแบบและแนวความคิดที่เป็นเฉพาะตัว สำเร็จออกมาโดยผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม เพื่อสะท้อนให้ผู้ชมเห็นถึงห้วงขณะที่จิตถูกรอบงำด้วยกิเลส โดยสะท้อนผ่าน เนื้อหา รูปแบบ ของจิตรกรรม ด้วยเทคนิค สีอะคริลิกผสมสีสเปรย์

คำสำคัญ : กิเลส 1, จิต 2

Abstract

Creative work of painting " Condition of mind " at this time The creators of the depressed human state Caused by the domination of desire This desire is something that eats and reduces the human spirit without knowing it. Therefore, to be mindful of the effects of obsessive-compulsive disorder always Therefore helps to understand the essence of the mind Avoiding the state of mind from being overcome by the sadness caused by lust.

Therefore, when creating paintings " Condition of mind " at this time The creators therefore conveyed the unique styles and concepts. Successful through the creative process of painting. In order to reflect the audience in the moment when the mind is dominated by lust By reflecting through the form of the painting using acrylic paint and spray paint techniques

Keywords : Passion 1, Mind 2

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

สภาพสังคมปัจจุบัน มนุษย์มีความต้องการและจำเป็นต้องมีเหตุปัจจัยภายนอกเป็นส่วนประกอบเพิ่มเติมให้กับชีวิต เพื่อมาเสริมให้ชีวิตเกิดความสมบูรณ์ ซึ่งบางครั้งอาจเกินความจำเป็นที่มนุษย์ควรพึงมีเสียด้วยซ้ำ กลับกลายเป็นเป็นสิ่งยั่วยุทางจิตใจ จนทำให้เกิดเป็นกิเลส อันเกิดจากความอยากได้อะไรที่มีเกินกว่าความจำเป็นของมนุษย์ ดังนั้นการให้ความสำคัญด้านจิตใจของมนุษย์จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่ควรตระหนักในการใช้ชีวิตในปัจจุบัน ดังนั้นการเจริญสติให้ตั้งอยู่ในความดีงามจึงเป็นแก่นแท้ของจิตใจที่ส่งผลให้เกิดความสุขต่อตนเองและในสังคมได้อย่างมีคุณค่า

การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรม “สภาวะแห่งจิต” ในครั้งนี้ เกิดขึ้นจากที่ผู้สร้างสรรค์มีทัศนคติส่วนตัวในช่วงขณะจิตของมนุษย์ ที่กำลังตกอยู่ในสภาวะแห่งกิเลส ที่เกิดจากความต้องการที่เรียกว่า “ตัณหา” อันเป็นความอยาก ทะยานลงสู่ทุกข์เวทนา ดังนั้นความต้องการแต่ตัณหา อันเกิดจากกิเลสที่มากจนเกินไป จึงส่งผลให้เกิดเป็นความหมองเศร้าและทุกข์เวทนาที่ไร้ที่สิ้นสุด ซึ่งเป็นการยากที่จะเข้าถึงคุณค่าที่แท้จริงของสัจธรรมในชีวิต

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรม “สภาวะแห่งจิต” มีวัตถุประสงค์สำคัญ เพื่อถ่ายทอดแนวคิดและรูปแบบผลงานศิลปะ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงสภาวะของจิตของมนุษย์ที่ถูกคุกคามจากกิเลสอันเกิดจากความอยากได้อะไรของมนุษย์ โดยผู้สร้างสรรค์ได้รับแรงบันดาลใจมาจากอุดมคติ และความเชื่อของศาสนาพุทธที่ว่าด้วยเรื่องของกิเลส อันเป็น สิ่งเกาะติด สิ่งเปรอะเปื้อน สิ่งสกปรกที่แฝงติดอยู่ในใจ จึงเป็นสิ่งที่ทำให้จิตใจของมนุษย์เกิดความเศร้าหมองและขุ่นมัว จากการกิเลสเข้าไปอิงอาศัยผสมปนเปออยู่ในจิตใจของมนุษย์นั่นเอง รวมไปถึงในส่วนของรูปทรง และเนื้อหา ในผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้นำเสนอออกมาในรูปแบบของงานจิตรกรรมผสมเทคนิคสีสเปรย์ ที่ผ่านกระบวนการค้นคว้า ทดลอง วิเคราะห์ ถึงกลวิธีการผสมผสาน ระหว่างเทคนิคจิตรกรรมและสีสเปรย์ โดยอาศัยการจัดวางองค์ประกอบให้เกิดความลงตัวและสมบูรณ์อย่างมีเอกภาพและกลมกลืนมากที่สุด

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรม “สภาวะแห่งจิต” ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดขั้นตอนในการสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ศึกษา รวบรวมข้อมูลต่างๆจากสื่อที่หลากหลาย และทำความเข้าใจเกี่ยวกับสภาวะจิตใจของมนุษย์ที่ถูกผลกระทบจากกิเลส เพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจ และพัฒนาแนวความคิดในการสร้างสรรค์
2. วิเคราะห์ เลือกรูปแบบ และจัดลำดับขั้นตอนของความคิด เพื่อพัฒนาไปสู่แนวความคิดและสร้างสรรค์ รูปแบบที่กระชับ เหมาะสม และชัดเจนที่สุด
3. สร้างภาพร่างหลากหลายรูปแบบ เพื่อหาภาพร่างที่มีความลงตัวที่สุด นำมาวิเคราะห์ผลของภาพร่างว่าตรงตามที่ต้องการไว้หรือไม่

4. ค้นคว้าทดลองหากระบวนการสร้างเทคนิคที่หลากหลาย เพื่อเป็นการพัฒนา และวิเคราะห์ความเหมาะสมของเทคนิคที่ได้รับ
5. เลือกสรรภาพร่างที่เหมาะสม นำมาสร้างสรรค์ผลงานจริง ด้วยกระบวนการทางจิตรกรรม ในขั้นตอนนี้อาจมีการเปลี่ยนแปลง แต่งเติม ตัดทอนรูปแบบรายละเอียดข้อปลีกย่อยหรือเรื่องราวจากรูปแบบในการค้นคว้า เพื่อให้เกิดความเหมาะสมก่อนนำมาสร้างสรรค์ผลงานจริงด้วยเทคนิคจิตรกรรม
6. วิเคราะห์ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมา เพื่อหาข้อดี และข้อเสียด้วยตัวเอง และผู้มีประสบการณ์ พร้อมทั้งแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้น และนำมาพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ให้ออกมาสมบูรณ์มากที่สุด

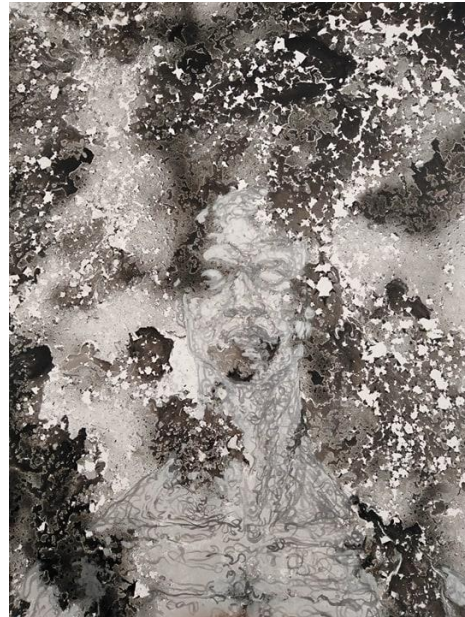


ภาพที่ 1 ภาพร่างด้วยดินสอและสี เพื่อกำหนดรูปแบบ และองค์ประกอบก่อนสร้างสรรค์ผลงานจริง
ที่มา : ภาพวาดของศิลปิน



ภาพที่ 2 สร้างพื้นผิวลงบนเฟรมผ้าใบด้วยเทคนิคการพ่นสีสเปรย์ เพื่อให้ได้มาซึ่งร่องรอยของกิเลส

ที่มา : ภาพวาดของศิลปิน





ภาพที่ 3 ขั้นตอนการคัดรูปทรง เพิ่มเติม และลงรายละเอียดในส่วนต่างๆภายในภาพตามลำดับ
ที่มา : ภาพวาดของศิลปิน



ภาพที่ 4 ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์
ที่มา: ภาพวาดของศิลปิน

4. การวิเคราะห์ผลงาน

การวิเคราะห์ผลงานจิตรกรรม “สภาวะแห่งจิต” ได้อาศัยหลักการวิเคราะห์ และการสังเคราะห์ ตามลำดับขั้นตอนของการรับรู้และปฏิบัติจริงในการสร้างสรรค์ผลงาน จึงเป็นขั้นตอนที่มีระบบแบบแผนและได้ ประสิทธิภาพ โดยจากการวิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม “สภาวะแห่งจิต” ผู้สร้างสรรค์อาศัย หลักการวิเคราะห์องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความละเอียดลึกซึ้ง เริ่มด้วยการวิเคราะห์ รูปทรงส่วนรวม หรือโครงสร้างของภาพ และการวิเคราะห์รายละเอียดของแต่ละรูปทรงต่าง ๆ ตามหลักการ ของการวิเคราะห์ทางศิลปะผสมกับประสบการณ์ส่วนตัว ทำให้เกิดการประสานกันของแนวความคิด กับภาพ ผลงานที่สมเหตุสมผล และสามารถรับรู้ถึงข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำงาน ด้วยวิธีการสังเกตกลวิธี และขั้นตอนในการทำงานตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ เพื่อนำไปแก้ไขให้เกิดการพัฒนาผลงานในขั้นต่อไป

5. สรุป

จากการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม “สภาวะแห่งจิต” เกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจที่ได้รับจาก ประสบการณ์ที่ได้ประสบเรื่องราวของความเสื่อมถอยทางจิตใจของมนุษย์ในปัจจุบัน อันเกิดจากสิ่งแวดล้อม ภายนอกที่มีผลกระทบต่อสภาวะของจิตใจมนุษย์จนทำให้จิตใจของมนุษย์เกิดปัญหาและความหมองเศร้า หรือ ที่เรียกว่า “กิเลส” ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์เองเป็นพุทธศาสนิกชนที่ครองตนอยู่อยู่ในทางสายกลางแห่งความพอดี ดังนั้นประสบการณ์และความเชื่อที่กล่าวมาข้างต้น จึงเป็นเหตุปัจจัยสำคัญในการสร้างสรรค์งานในครั้งนี้ จาก กรอบความคิด และขอบเขตในการนำเสนอ ผสานกับแนวความคิดที่เป็นนามธรรมเข้ากับองค์ประกอบทาง ศิลปะ จึงเกิดเป็นรูปแบบผลงานที่น่าเสนอ คือ เป็นงานศิลปะที่เกิดจากการแสวงหาเทคนิควิธีการใหม่ที่ สร้างสรรค์ในแบบเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์เอง ถ่ายทอดลงไปเป็นผลงานภาพร่างหลาย ๆ แบบ เพื่อใช้เป็น ข้อมูลต้นแบบในการพัฒนา จากนั้นจึงนำมาวิเคราะห์เทคนิคต่างๆก่อนการขยายผลงานจริง โดยใช้เทคนิคการ ผสมผสานระหว่างเทคนิคจิตรกรรมกับเทคนิคการพ่นสีสเปรย์ผสมผสานกัน เพื่อให้เกิดเป็นคราบสกรปรกที่สื่อ ถึงกิเลสที่หมองเศร้า จุดเด่น รูปแบบ และการจัดวางองค์ประกอบภายในภาพ ใช้สัญลักษณ์ของมนุษย์แทนค่า จิตใจที่กำลังถูกรอบงำจากกิเลส และใช้รูปเป็นสัญลักษณ์ของความชั่วร้ายที่แฝงเข้ามาพร้อมกับกิเลสที่กำลัง ครอบงำจิตใจ

ดังนั้นการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม “สภาวะแห่งจิต” จึงต้องการแสดงรูปลักษณะของสภาวะ จิตของมนุษย์ที่ถูกกิเลสเข้าครอบงำจิตใจในรูปแบบเฉพาะตัวของผู้สร้างสรรค์เอง เพื่อถ่ายทอดรูปแบบ และ เนื้อหาของสภาวะจิตที่ตกต่ำจากผลกระทบของกิเลส อันเกิดจากความต้องการที่ไม่สิ้นสุดของมนุษย์ เพราะฉะนั้นการถ่ายทอดทัศนคติส่วนตัวที่เล็งเห็นมุมมืดในสภาวะจิตใจมนุษย์ จึงเป็นการให้ผู้ชมได้เข้าใจและ ตระหนักถึงความเสื่อมถอยด้านจิตใจ ซึ่งเป็นบ่อเกิดแห่งความทุกข์ที่สามารถสร้างผลเสียให้กับตนเองและผู้อื่น ในสังคม

เอกสารอ้างอิง

- กุลนิดา เหลือบจำเริญ. (2553). *องค์ประกอบศิลป์*. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- จำลอง ดิษยวณิช. (2544). *จิตวิทยาของความดับทุกข์*. เชียงใหม่: กลางเวียง การพิมพ์.
- ชะลูด นิรมเสมอ. (2531). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- พุทธทาสภิกขุ. (2548). *หมดทุกข์ก็พบสุข*. กรุงเทพฯ: บริษัทไพลินบุ๊คเน็ต จำกัด.
- _____. (2549). *การเกิดและดับของกิเลส*. กรุงเทพฯ: บริษัทไพลินบุ๊คเน็ต จำกัด. มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- มัย ตะตียะ. (2547). *สุนทรียภาพทางทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วาดศิลป์ จำกัด.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2539). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- วีรุณ ตั้งเจริญ. (2539). *การออกแบบ*. กรุงเทพฯ: โอ เอส พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- สเน่ห์ ธนารัตน์สฤกษ์ดี. (2541). *ทฤษฎีสีเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ไทยมิตรการพิมพ์.

แนวคิดในการออกแบบตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย

สู่การออกแบบของเล่นอาร์ตทอย

Concepts in the Design of Contemporary Cultural Character for Art Toy Design

สิทธิตักดิ์ รัตน์ประภาวรรณ¹, สุวัฒน์ชัย ไชยพันธ์², นันทิยา ณ หนองคาย³
Sittisak Ratanaprapawan¹, Suwatchai Chaiyaphan², Nantiya Na Nongkai³

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

sittisak.rt@rmuti.ac.th

บทคัดย่อ

งานออกแบบชิ้นนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบแนวคิดในการออกแบบตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยทำการศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องและสำรวจพร้อมสังเกตพฤติกรรมความสนใจของเด็ก ในประเด็นดังต่อไปนี้ 1) แนวคิดในการออกแบบตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย 2) การคัดสรรตัวละครในวรรณคดีเพื่อการออกแบบ 3) ตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นโดยผ่านหลักการนี้ เครื่องมือวิจัยได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรมของเด็ก, แบบรวบรวมตัวละครในวรรณคดีไทย, อุปกรณ์ในการร่างภาพและออกแบบ, แบบสำรวจข้อคิดเห็นแบบสำรวจปลายเปิด

ผลการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบกรอบแนวความคิดสำหรับการออกแบบตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย ประกอบด้วย 6 ประเด็นดังต่อไปนี้ 1) ส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก 2) การสร้างตัวละครสมมุติ 3) การใช้วัฒนธรรมเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ 4) ใช้ภาษาภายในการสร้างสรรค์ 5) วิธีการคัดเลือกตัวละครจากคุณธรรมพื้นฐาน 6) การสร้างประสบการณ์ในการเล่น

สรุปผลการวิจัย ผู้วิจัยได้ออกแบบแนวความคิดใหม่ในการออกแบบตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยสร้างตัวละคร Hero จากวรรณคดีไทยเรื่องสัตว์หิมพานต์ ซึ่งได้นำแนวคิดจากหลักการและกระบวนการจากผลการวิจัยข้างต้นเป็นต้นแบบในการสร้างตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย

คำสำคัญ : แนวคิดในการออกแบบ, ตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย, สัตว์หิมพานต์

Abstract

The purpose of this design study is focus on designing a concept in the design of contemporary cultural character. The relevant documents and the child's play behavior survey were studied on the following issues: 1) the concept of toy design; 2) the selection of characters in the literature for toy design and 3) the character which was designed by this process. The research instruments were observation form of play behavior, character collection form of Thai literature, and open-ended questionnaire.

The result of the study, the researcher had designed a conceptual framework for designing contemporary cultural character, consisting of 6 issues as follows: 1) promoting children's progress 2) creating fictional characters 3) utilizing culture to make inspirations 4) using body language to create 5) the ways to select characters from basic virtue and 6) creating play experiences.

In conclusion, the researcher had designed a new concept in the design of Cultural character contemporary by creating hero characters from Thai Himavanta literature. The concept and process of the above research have been applied as a model for creating the cultural character contemporary.

Keywords : concept of design, contemporary cultural character, Thai Himavanta literature

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ตัวละครเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการสื่อสารแสดงออกถึงความหมายอธิบายถึงสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เกิดความเข้าใจถึงสิ่งนั้นได้เป็นอย่างดี ปัจจุบันตัวละครมีบทบาทสำคัญในชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชัน การ์ตูน ภาพประกอบและหนังสือการ์ตูนแอนิเมชัน (Miller-Zarneke Tracey, 2014)

ประเทศญี่ปุ่นวางแนวคิดเกี่ยวกับของเล่นไว้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2440 ไว้ว่าเราไม่ได้ผลิตของเล่น เพื่อใช้เล่นเพียงแค่ 1-2 ปี แต่เราจะผลิตของเล่นเพื่อเป็นต้นแบบของของเล่นในอีก 70-80 ปี ข้างหน้า ส่วนอีกฝั่งในแถบยุโรป ณ ประเทศอังกฤษของเล่นในส่วนใหญ่มีจุดมุ่งหมายให้เด็กมีความแข็งแรงและสามารถรับใช้ชาติได้ในอนาคต โดยมีวัตถุประสงค์มุ่งเน้นผลิตของเล่นที่เป็นทหาร, ม้าศึก, ปืน, ดาบ, ปืนใหญ่และรวมไปถึงเครื่องเล่นกลางแจ้งที่มีนัยยะความต้องการให้เล่นเพื่อส่งเสริมความแข็งแรง (ธีรวัฒน์ เจริญวิสิทธิ์, 2556) ทั้งประเทศญี่ปุ่นและประเทศอังกฤษล้วนมีจุดมุ่งหมายแนวความคิดที่สอดแทรกลงไปเ็นของเล่น (ปิยพร อรุณเกรียงไกร, อาศิรา กังวานภัทรม, 2558).

Kunio Okawara (Kunio Okawara, 2016) ผู้กำหนดทฤษฎีก้าวผ่านการออกแบบในเรื่องของการมองข้ามรูปทรงเรขาคณิต โดยรักษาซึ่งความเป็นเอกลักษณ์ผสมผสานกับวัฒนธรรมของญี่ปุ่นแล้วดึงเอามาเป็นแรงบันดาลใจและแรงบันดาลใจในการออกแบบพัฒนาจากทรงผมของชาโมโรและหัวขโมยโพกผ้า (โรเบิร์ต ราสมุสเซน และ เพียร์ คริสเตียนเซน, 2559) การนำความคิดสร้างสรรค์ก็คือจินตนาการที่ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบของเล่น ผสมผสานแนวคิดของ (Jean Piaget, 2015) "สร้างความรู้ใช้มือช่วยสมอง" ประกอบไปด้วย 1)

สร้างความรู้ด้วยการสร้างสิ่งของ 2) การคิดเชิงรูปธรรมปะทะกับการคิดเชิงนามธรรม 3) การใช้มือเป็นตัวนำทางความคิด กล่าวคือ เด็กไม่ได้เรียนรู้ที่ละเล็กทีละน้อย แต่เด็กใช้ประสบการณ์ทางโลกมาสร้างกรอบความคิดที่แข็งแกร่งและสอดคล้องกัน ซึ่งเรียกว่า โครงสร้างความรู้ (Knowledge Structure)

ลักษณะการใช้แรงบันดาลใจของลักษณะตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัยในวรรณคดีไทยเรื่องสัตว์หิมพานต์ ให้สำหรับเด็กอีกทั้งเป็นตัวขับเคลื่อนและพัฒนาตัวละคร ยกกระตือรือร้นความรู้สร้างเข้มแข็งและความยั่งยืนสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในสาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมต่อไป

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 คุนิโอะ โอคาวาระ (Kunio Okawara) เป็นกรณีศึกษา อธิบายไว้ว่า (Kunio Okawara, 2016)

กำหนดทฤษฎีก้าวผ่านการออกแบบโดยรักษาซึ่งความเป็นเอกลักษณ์ผสมผสานกับวัฒนธรรมของญี่ปุ่น นำเอามาเป็นแรงบันดาลใจและแรงขับเคลื่อนในการออกแบบพัฒนาจากทรงผมของชาโมโรและหัวขโมยโพกผ้า สามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

1. มองข้ามรูปทรงเรขาคณิต
2. นำเอกลักษณ์วัฒนธรรม
3. เน้นความเป็นสากล การ์ตูนและของเล่นที่สามารถประกอบได้

ผู้กำหนดทฤษฎีก้าวผ่านการออกแบบในเรื่องของการมองข้ามรูปทรงเรขาคณิต โดยรักษาซึ่งความเป็นเอกลักษณ์ผสมผสานกับวัฒนธรรมของญี่ปุ่นแล้วดึงเอามาเป็นแรงบันดาลใจและแรงขับเคลื่อนในการออกแบบพัฒนาจากทรงผมของชาโมโรและหัวขโมยโพกผ้า สรุปได้ว่าการออกแบบตัวละครสามารถใช้แนวคิดเชิงวัฒนธรรมโดยดึงเอาต้นทุนทางศิลปวัฒนธรรมสะท้อนอัตลักษณ์

2.2 โทริยาม่า อากิระ (Toriyama Akira) นักออกแบบตัวละคร (Character) เป็นกรณีศึกษา “อธิบายไว้ว่า นักออกแบบตัวละครที่ใช้แนวคิดจากประวัติศาสตร์หรือวรรณกรรมในศาสนาพุทธและความเชื่อในเรื่องเทพเจ้ามาดัดแปลงผสมผสานให้มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้นสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้”

1. นำแนวคิดวรรณกรรมในพระพุทธรูปศาสนามาใช้
2. พัฒนาปรับปรุงให้เข้ากับยุคสมัย
3. เน้นความเป็นสากล การ์ตูนและโมเดลของเล่น

นักออกแบบตัวละครที่ใช้แนวคิดจากประวัติศาสตร์หรือวรรณกรรมในศาสนาพุทธและความเชื่อในเรื่องเทพเจ้ามาดัดแปลงผสมผสานให้มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น การ์ตูนเรื่องดรากอนบอลใช้แนวคิดโดยนำ เอาโครงเรื่องไซอิ๋วมาดัดแปลง ซึ่งเรื่องไซอิ๋วก็ได้มีเค้าโครงเรื่องมาจากการไปอันเชิญพระไตรปิฎกโดยนำแนวคิดการเดินทางตามหาของวิเศษมาใช้ (ศศิ ธนาดีโรจน์กุล, 2010)

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

- 1) กำหนดคุณสมบัติของตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย
- 2) การคัดสรรตัวละครในวรรณคดีจากเรื่องสัตว์หิมพานต์สู่การออกแบบ
- 3) ออกแบบเค้าโครงเรื่องในการสร้างสรรค์ผลงานเบื้องต้น
- 4) นำลวดลายไทยที่ผ่านกระบวนการลดทอนมาประกอบใช้ในการออกแบบ
- 5) ประเภทของผลงานเป็นลักษณะตัวละครเชิงวัฒนธรรมในวรรณคดีจากเรื่องสัตว์หิมพานต์ร่วมสมัย

2 มิติ

4. การวิเคราะห์ผลงาน

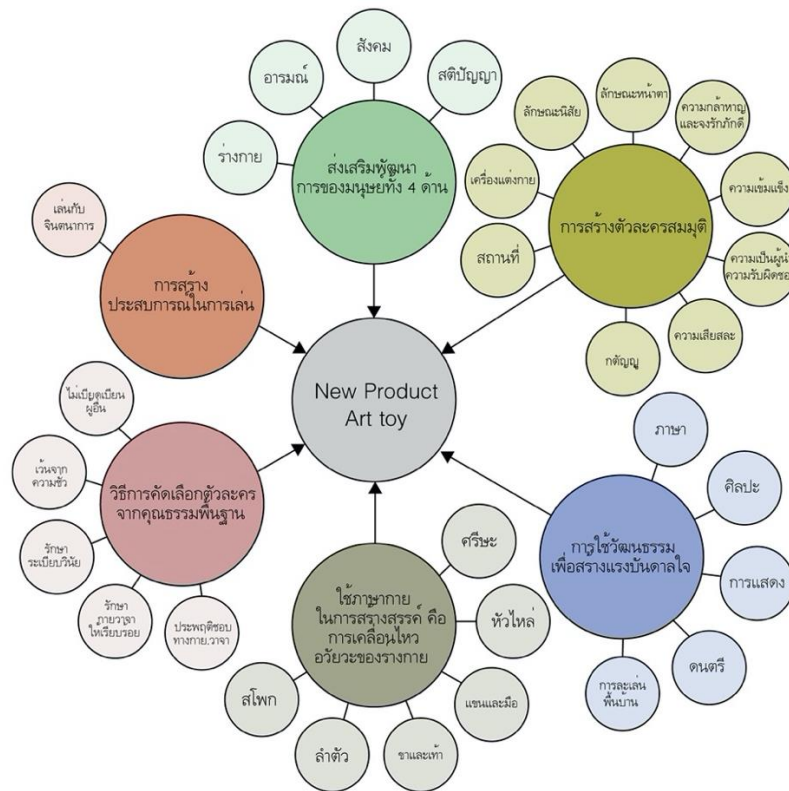
การวิเคราะห์ข้อมูลและการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยกระทำควบคู่ไปกับการดำเนินงาน ด้วยวิธีการวิเคราะห์สรุปแบบอุปนัย (Analytic induction) โดยการวิเคราะห์นั้นผู้วิจัยดำเนินการให้สอดคล้องและสัมพันธ์กับคำถามงานวิจัย คือ การออกแบบตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย มีแนวคิดอย่างไร แนวคิดการออกแบบตัวละครจะสามารถสร้างปรากฏการณ์ใหม่สำหรับเด็กได้อย่างไร และเพื่อให้การวิเคราะห์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและคุณภาพ ในการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยเลือกใช้ตามขั้นตอน 4 ขั้น คือ PDCA (Plan: วางแผน, Do: ปฏิบัติ, Check: ตรวจสอบ, Act: ปรับปรุง) (สุธาสิณี โปธิจันทร์, 2015) ประกอบด้วย

1. Plan: วางแผนในการศึกษาจากเอกสารที่เกี่ยวข้องและสำรวจพร้อมสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็ก ในประเด็นดังต่อไปนี้ 1) แนวคิดในการออกแบบตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย 2) การคัดสรรตัวละครในวรรณคดีไทยเรื่องสัตว์หิมพานต์สู่การออกแบบ 2 มิติ 3) ตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นโดยผ่านหลักการนี้
2. Do: ผู้วิจัยดำเนินการแบบสำรวจข้อคิดเห็นแบบสำรวจปลายเปิด กลุ่มเป้าหมายที่ศึกษา เป็นเด็กนักเรียนระดับมัธยมจำนวน 20 คน รวบรวมข้อมูลและคัดแยกข้อมูลอย่างเป็นระบบ
3. Check: ประเมินผลการปฏิบัติงานตามแผนว่าเป็นไปตามแผนที่วางไว้หรือไม่
4. Act: อธิบายแนวคิดในการออกแบบตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย กรณีศึกษาการออกแบบตัวละครจากเรื่องรามเกียรติ์ ประกอบด้วย 6 ประเด็นดังต่อไปนี้ 1) ส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก 2) การสร้างตัวละครสมมุติ 3) การใช้วัฒนธรรมเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ 4) ใช้ภาษาภายในการสร้างสรรค 5) วิธีการคัดเลือกตัวละครจากคุณธรรมพื้นฐาน 6) การสร้างประสบการณ์ในการเล่น

ผลการออกแบบ : การสังเคราะห์เชิงคุณภาพของแนวคิดในการออกแบบตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย ประกอบด้วย 6 ประเด็นดังต่อไปนี้

1. ส่งเสริมพัฒนาการของมนุษย์ ทั้ง 4 ด้าน สามารถอธิบายได้ดังนี้ ร่างกาย, อารมณ์, สังคมและสติปัญญา
2. การสร้างตัวละครสมมุติ ประกอบไปด้วย 9 ประการดังต่อไปนี้ 1) สถานที่ 2) เครื่องแต่งกาย 3) ลักษณะนิสัย 4) ลักษณะหน้าตา 5) ความกล้าหาญและจงรักภักดี 6) ความเข้มแข็ง 7) ความเป็นผู้นำและความรับผิดชอบ 8) ความเสียสละ 9) กตัญญู

3. การใช้วัฒนธรรมเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ สามารถอธิบายได้ดังนี้ 1) ภาษา 2) ศิลปะ 3) การแสดง 4) ดนตรี 5) การละเล่นพื้นบ้าน
4. ใช้ภาษาภายในการสร้างสรรค์ สามารถอธิบายได้ดังนี้ การเคลื่อนไหวอวัยวะของร่างกาย ประกอบด้วย 1) ศรีษะ 2) หัวไหล่ 3) แขนและมือ 4) ขาและเท้า 5) ลำตัว 6) สโพก
5. วิธีการคัดเลือกตัวละครจากคุณธรรมพื้นฐาน สามารถอธิบายได้ดังนี้ 1) ความประพฤติชอบทางกายและวาจา 2) การรักษากายวาจาให้เรียบร้อย 3) การรักษาระเบียบวินัย 4) ข้อปฏิบัติในการเว้นจากความชั่ว 5) การควบคุมตนให้ตั้งอยู่ในความไม่เบียดเบียน
6. การสร้างประสบการณ์ในการเล่น สามารถอธิบายได้ดังนี้ คือ เพิ่มขีดความสามารถของความคิดให้อยู่เหนือโลกแห่งความเป็นจริง อาทิเช่น สิ่งหิบบินได้, สิ่งหว่ายนน้ำได้ ฯ
7. ได้การออกแบบตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัยในรูปแบบใหม่



ภาพที่ 1 แนวคิดในการออกแบบตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย



ภาพที่ 2 ตัวละครอาร์ตทอย 2 มิติ ที่ถูกสร้างขึ้นโดยผ่านแนวคิดนี้

5. สรุป

จากผลการวิจัยสรุปได้ว่า แนวคิดในการออกแบบตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบของเล่นอาร์ตทอย (Art toy) ตามกรอบแนวความคิดสำหรับการออกแบบตัวละครเชิงวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยดึงเอาต้นทุนทางศิลปวัฒนธรรมสะท้อนอัตลักษณ์ของวรรณคดีไทย เรื่องสัตว์หิมพานต์ ช่วยให้เด็กสนุกในโลกของวรรณกรรม อีกทั้งสามารถใช้ในการสื่อสารเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับวรรณคดีไทยที่สามารถจับต้องและเข้าถึงได้ง่ายขึ้น เพื่อเป็นการวางพื้นฐานความรู้ในเชิงวัฒนธรรมต่อไป

เอกสารอ้างอิง

ปิยพร อรุณเกรียงไกร, อาศิรา กังวานภัทร. (2558). Co-Creating Toys ร่วมสร้างสรรค์ของเล่น. กรุงเทพฯ: กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ

ธีรวัฒน์ เจริญทวีสิทธิ์. (2556). วิวัฒนาการของเล่น Toys Evolution. กรุงเทพฯ: พิพิธภัณฑ์สุขสะสม Suksasom museum

โรเบิร์ต ราสมุสเซน, เพียร์ คริสเตียนเซน. (2559). พัฒนารูปร่างให้สุดขีดด้วยพลังสมองขั้นสูง. กรุงเทพฯ: บริษัท ไอดีซี พรีเมียร์ จำกัด

ศศิ ธนาดีโรจน์กุล. (2012). ให้ความรู้ถึงอาจารย์ไทรยาม่าผู้ให้กำเนิดดราagoonบอล. From www.illustrcourse.com/2012/08/11/

สุธาสิณี โพธิจันทร์. (2015, มีนาคม 27). PDCA หัวใจสำคัญของการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง. กรุงเทพฯ: <http://www.ftpi.or.th>

Miller-Zarneke Tracey. (2014). The art of planes. Disney Enterprises. United States.

Kunio Okawara. (2016). The Man Who Designed 'Gundam' And Created The Profession Of Mechanical Design. From www.forbes.com

Jean Piaget. (2015). ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา. From <http://www.earlychildhoodpsychology.blogspot.com>

รอบโลก

Around the world

ศรีชานา เจริญเนตร

Srichana Jaroennet

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง 248 หมู่ 2 ต.ปงยางคก อ.ห้างฉัตร จ.ลำปาง

Jane_srichana@yahoo.com, Jane.srichana@gmail.com

บทคัดย่อ

การออกแบบกราฟิกสะท้อนสภาวะทางสังคมปัจจุบันที่มีการระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ที่เกิดเป็นวาระระดับโลกที่มีผู้ป่วยอันเกิดจากการระบาดอย่างรวดเร็วไปทั่วโลกจึงมีผู้ป่วย และเสียชีวิตจำนวนมากเกินจะหยุดยั้งการระบาดของเชื้อไวรัสครั้งใหญ่ครั้งนี้ อีกทั้งยังไม่มีวัคซีนหรือวิธีการรักษา จึงเกิดภาวะที่มวลมนุษยชาติทั่วโลกเกิดการหวาดกลัวไปทั่วโลก

สำหรับการนำเสนอผลงานชิ้นนี้ชื่อว่า Around the world โดยนำเสนอการแพร่ระบาดในช่วงแรกที่ทำให้ความสนใจจากการระบาดไปยังคนดัง เช่น ดาราระดับโลก เชื้อโรคเข้ามาในเมืองไทยที่เกิด Super Spreader จากสนามมวยที่มีคนนับหมื่นเข้าไปชมกีฬาในวันนั้นแล้วเกิดการติดเชื้อและระบาดไปทั่วประเทศ ไทย โดยมีวัตถุประสงค์ในการนำเสนอ ดังนี้ 1) เพื่อนำเสนอเรื่องราวโดยการใช้บุคคลสัญลักษณ์เพื่อเป็นตัวแทนการระบาดของโรค 2) เพื่อจัดองค์ประกอบภาพทั้งหมดให้อยู่ภายใต้แนวคิด COVID-19 Around the world

ผลงานกราฟิกที่ได้คือ งานออกแบบที่ใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ตามกรอบแนวคิดด้านการออกแบบเบื้องต้นและหลักการสนับสนุน โดยใช้วิธีการสร้างสรรค์ คือ ภาพร่างดินสอและปรับภาพเป็นเวกเตอร์ จัดวางองค์ประกอบด้วยโปรแกรม Illustrator แล้วนำไปพิมพ์ด้วยเทคนิค Risograph ระบบสีที่ใช้พิมพ์มีสมบัติโปร่งแสงเมื่อพิมพ์สีทับซ้อนกันตั้งแต่ 2 สีขึ้นไป ซึ่งเข้ากับแนวคิดในการออกแบบที่ต้องการนำเสนอถึงเชื้อไวรัสโคโรนา(COVID-19) ที่แทรกซึมไปทุกแห่ง มองไม่เห็น ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ผลพลอยได้คือสีที่ใช้พิมพ์เป็นสีสะท้อนแสง และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม มีความหมายในภาพสะท้อนถึงการเดินทางที่มนุษย์ซึ่งเป็นพาหะ นำเชื้อไวรัสเดินทางท่องเที่ยวไปทั่วโลก

คำสำคัญ : COVID-19, Around the world, Risograph, ภาพประกอบ

Abstract

Graphic design reflects the current state of the corona virus outbreak (COVID-19) that occurs at a global time. It is impossible to stop the next major outbreak of the virus and there is no vaccine or treatment for the complications that occur throughout the world. For the presentation of this work called Around the world presents the first epidemic in which people pay attention from the epidemic to celebrities such as world-class celebrities. The disease came to Thailand that caused the Super Spreader from the boxing stadium that has Tens of thousands of people went to watch the sport that day and became infected and spread throughout Thailand. The objectives of the presentation are as follows: 1) To present the story by using symbols to represent the epidemic. 2) To compose all the images under the COVID-19 Around the world concept.

Graphic works that use creative techniques according to basic design concepts and supporting principles. The creative method is to sketch a pencil and adjust the image to vector. Composition with Illustrator program and then printed with Risograph technique. The color system used to print has translucent properties when printing 2 or more overlapping colors, matching with the design concepts that need to be presented to the corona virus (COVID- 19) that spread out everywhere, invisible to human daily life.

Keywords : COVID-19, Around the world

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

จากเรื่องราวเกี่ยวกับเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ที่แพร่ระบาดอย่างรวดเร็วไปทั่วโลก “พาทะ” เป็นสิ่งที่กล่าวถึงในผลงานชิ้นนี้ที่เป็นสิ่งที่น่าสนใจที่นำพาโรคระบาดที่เกิดจากการเดินทางของมนุษย์หรือสัตว์ นำโรคไปยังที่ที่ไม่เคยไปมาก่อน ยิ่งมีความเจริญก้าวหน้าด้านการคมนาคมมากขึ้นเท่าไร เชื้อโรคก็ยังสามารถเดินทางไปได้ไกลมากขึ้น ซึ่งครั้งนั้นก็เช่นกัน ปลายปี ค.ศ.2019 ที่พบเชื้อไวรัสนี้ระบาดหนักที่ประเทศจีนและได้แพร่กระจายอย่างรวดเร็วไปทั่วโลก โดยการนำเสนอได้นั้นเรื่อง พาทะ ที่เป็นบุคคลต่างๆ ที่มีการเดินทาง การมีสังคมไม่ว่าจะครอบครัว คนรัก ที่ทำงาน เพื่อนฝูง หรือแม้กระทั่งการใช้ชีวิต ล้วนแต่เป็นสิ่งที่คนเราเคยชินและไม่คิดว่าการใช้ชีวิตปกติของเรานั้นได้นำไวรัสตัวร้ายแพร่กระจายไปแล้วทั่วโลก

เทคนิคที่ใช้ในผลงานชิ้นนี้ การออกแบบโปสเตอร์โดยใช้แนวคิดคือ การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส ซึ่งเป็นเชื้อที่มองไม่เห็นและเป็นสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นบนโลก ทำให้คนส่วนใหญ่ไม่ระวังตัวและเชื่อนี้มีระยะการฟักตัวโดยไม่ออกอาการ แต่สามารถแพร่เชื้อและติดต่อไปยังผู้อื่นได้ในระยะฟักตัวนี้ จึงทำให้การแพร่เชื้อเกิดขึ้นในวงกว้าง จึงสนใจเทคนิคการพิมพ์ระบบ Risograph ที่มีการทับซ้อนของสีเหมาะกับเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอ โดย

ภาพที่ออกแบบจะใช้ตัวเชื้อโรคทับซ้อนไปทั้งภาพ เพื่อแสดงถึงการแทรกตัวไปทุกแห่งหน โดยที่คนไม่รู้ตัวว่าได้ติดเชื้อไปแล้ว หรือได้เป็นพาหะที่นำเชื้อไวรัสสายนี้ไปในที่ต่างๆ ทั่วโลก

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ใช้แนวคิดทฤษฎีในการออกแบบโดยใช้หลักการออกแบบ 2 หลักการคือ หลักการเบื้องต้น (Primary principle) และหลักการสนับสนุน (Support principle) (อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, น.122, 2550)

หลักการเบื้องต้น (Primary principle) เป็นหลักการที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมคุณภาพรวมของผลงานออกแบบ ซึ่งได้แก่ เอกภาพ (Unity) และความสัมพันธ์ระหว่างภาพและพื้น (Figure/ground relationship) การเน้นและการสร้างลำดับความสำคัญ (Emphasis & hierarchy) สัดส่วน (Proportion)

หลักการสนับสนุน (Support principle) เป็นหลักการเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์กันขององค์ประกอบย่อยต่างๆ ภายในงานออกแบบ ได้แก่ ขนาด (Scale) ความสมดุล (Balance) ทิศทางและการเคลื่อนไหว (Direction & movement) ความขัดแย้ง (Contrast) จังหวะ ลีลา และการซ้ำ (Rhythm & repetition)

ในการใช้เทคนิคภาพประกอบใช้หลักการ Types of digital illustration (Cath Caldwell, p.116, 2019) ที่นำมาใช้เพื่อให้เหมาะกับการพิมพ์และการนำเสนอรูปแบบ (Style) ในงานออกแบบ

ทฤษฎีสีพื้นฐาน (Basic Color Theory) (Ellen Lupton และ Jennifer Cole Phillips, น.80, 2008/2560) ที่นำมาใช้ในการออกแบบเพื่อหาคู่สี หรือโครงสร้างสีในงานออกแบบ

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

ในกระบวนการในการสร้างสรรค์ ได้แบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน

ตอนที่ 1 เก็บข้อมูลเบื้องต้น

ตอนที่ 2 ดำเนินการสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 เตรียมงานสำหรับการพิมพ์

ร่างภาพเบื้องต้นจากข้อมูลที่ทำการศึกษา โดยเลือกรูปแบบ Style ในการสร้างสรรค์ผลงานใช้การร่างภาพด้วยการ Sketch ดินสอ ปากกา แล้วนำไปปรับรายละเอียดโดยใช้ Vector images (Cath Caldwell, p.116, 2019) ภาพเวกเตอร์ถูกสร้างขึ้นโดยการเชื่อมจุดแต่ละจุดจนเกิดเส้น ที่เราเรียกว่า Paths ซึ่งสามารถสร้างเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง และสามารถเชื่อมต่อให้เกิดรูปร่างได้ คุณสมบัติที่สำคัญของภาพเวกเตอร์คือสามารถใช้งานได้ทุกขนาดโดยไม่สูญเสียคุณภาพ เส้นและรูปร่างยังมีความคมชัดเหมือน

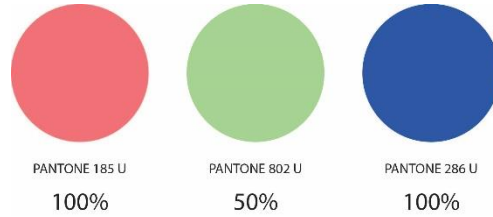


ภาพที่ 1 ภาพร่างดินสอเกี่ยวกับเรื่องราวที่ต้องการนำเสนอ



ภาพที่ 2 นำภาพที่ร่างไว้มาจัดวางองค์ประกอบใหม่ให้มีความน่าสนใจ โดยได้ 2 รูปแบบ โดยจะนำรูปแบบที่ 2 ไปปรับเพิ่มเติมในเรื่องการจัดวางองค์ประกอบ พื้นหลัง และเนื้อหาของภาพ

| | | | | |
|---|------|-----|-----|-----|
| BLACK | 100% | 75% | 50% | 25% |
| UNMATCHED NAME: 00000 BLACK U 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: 00000 BLACK U 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| NOTE: Each model requires its own specific version of black ink. | | | | |
| WHITE | 100% | 75% | 50% | 25% |
| UNMATCHED NAME: KEY 000 0000 0000 0000 0000 0000 | | | | |
| 印刷名: PFFFFF 255 255 255 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| NOTE: Not truly opaque - useful for mixing or as a base layer for "tinting" other colors. | | | | |
| BRIGHT YELLOW | 100% | 75% | 50% | 25% |
| UNMATCHED NAME: KEY 000000 0000 0000 0000 0000 0000 | | | | |
| 印刷名: FF0000 YELLOW U 255 255 0 0 0 100 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: FF0000 YELLOW U 255 255 0 0 0 100 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: FF0000 YELLOW U 255 255 0 0 0 100 0 0 0 0 | | | | |
| MEDIUM BLUE | 100% | 75% | 50% | 25% |
| UNMATCHED NAME: KEY 000000 0000 0000 0000 0000 0000 | | | | |
| 印刷名: 0000FF MEDIUM BLUE U 0 0 255 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: 0000FF MEDIUM BLUE U 0 0 255 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: 0000FF MEDIUM BLUE U 0 0 255 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| BRIGHT RED | 100% | 75% | 50% | 25% |
| UNMATCHED NAME: KEY 000000 0000 0000 0000 0000 0000 | | | | |
| 印刷名: FF0000 BRIGHT RED U 255 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: FF0000 BRIGHT RED U 255 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: FF0000 BRIGHT RED U 255 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| FLAT GOLD | 100% | 75% | 50% | 25% |
| UNMATCHED NAME: KEY 000000 0000 0000 0000 0000 0000 | | | | |
| 印刷名: 000000 FLAT GOLD U 192 192 0 0 0 255 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: 000000 FLAT GOLD U 192 192 0 0 0 255 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: 000000 FLAT GOLD U 192 192 0 0 0 255 0 0 0 0 | | | | |
| HUNTER GREEN | 100% | 75% | 50% | 25% |
| UNMATCHED NAME: KEY 000000 0000 0000 0000 0000 0000 | | | | |
| 印刷名: 008000 HUNTER GREEN U 0 128 0 0 0 255 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: 008000 HUNTER GREEN U 0 128 0 0 0 255 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: 008000 HUNTER GREEN U 0 128 0 0 0 255 0 0 0 0 | | | | |
| FLUORESCENT PINK | 100% | 75% | 50% | 25% |
| UNMATCHED NAME: KEY 000000 0000 0000 0000 0000 0000 | | | | |
| 印刷名: FF00FF FLUORESCENT PINK U 255 0 255 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: FF00FF FLUORESCENT PINK U 255 0 255 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: FF00FF FLUORESCENT PINK U 255 0 255 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| FLUORESCENT ORANGE | 100% | 75% | 50% | 25% |
| UNMATCHED NAME: KEY 000000 0000 0000 0000 0000 0000 | | | | |
| 印刷名: FF4500 FLUORESCENT ORANGE U 255 75 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: FF4500 FLUORESCENT ORANGE U 255 75 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: FF4500 FLUORESCENT ORANGE U 255 75 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| FLUORESCENT GREEN | 100% | 75% | 50% | 25% |
| UNMATCHED NAME: KEY 000000 0000 0000 0000 0000 0000 | | | | |
| 印刷名: 00FF00 FLUORESCENT GREEN U 0 255 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: 00FF00 FLUORESCENT GREEN U 0 255 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |
| 印刷名: 00FF00 FLUORESCENT GREEN U 0 255 0 0 0 0 0 0 0 0 | | | | |



ภาพที่ 3 PANTONE สี Risograph ที่เลือกใช้ในการพิมพ์ Risograph (พลอยการพิมพ์, 2563, เชียงใหม่)

สีที่เลือกใช้ได้ใช้กลุ่มสีคู่ตรงข้าม (Complements) และสีข้างเคียง (Analogous Colors) Ellen Lupton และ Jennifer Cole Phillips, น.80, 2008/ 2560. กล่าวถึงทฤษฎีสีพื้นฐาน (Basic Color Theory) สีที่อยู่ใกล้ในวงล้อสีนั้นมีความใกล้เคียงกันมาก การนำมาใช้ร่วมกันจะทำให้เกิดความกลมกลืนกันอย่างเป็นธรรมชาติ เพราะมันผสมมาจากแม่สีเดียวกัน สีข้างเคียง (Analogous Colors) นั้นยังมีอุณหภูมิของสีที่สัมพันธ์กัน ต่างกับสี 2 สีที่อยู่ตรงข้ามกันบนวงล้อสีจะมีอุณหภูมิของสีที่ตรงข้ามกัน (โทนอุ่นกับโทนเย็น) การเลือกใช้สีที่คล้ายกัน หรือตัดกันนั้นส่งผลต่อพลังของภาพและอารมณ์ขององค์ประกอบต่างๆ



ภาพที่ 4 วางโครงสีตามชาร์ตสีของโรงพิมพ์และ Multiply เพื่อตรวจการทับซ้อนของสีที่ปรากฏในชิ้นงาน



ภาพที่ 5 Risograph พิมพ์สีจริงบนกระดาษขนาด A3



ภาพที่ 6 เกิดการสะท้อนแสงของสี จากสมบัติของสีที่ใช้พิมพ์

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ในด้านองค์ประกอบภาพ โดยวิเคราะห์จากหลักการออกแบบ 2 หลักการคือ หลักการเบื้องต้น (Primary principle) และหลักการสนับสนุน (Support principle)

หลักการเบื้องต้น (Primary principle) เป็นหลักการที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมคุณภาพรวมของผลงานออกแบบ ซึ่งได้แก่ เอกภาพ (Unity) และความสัมพันธ์ระหว่างภาพและพื้น (Figure/ground relationship) การเน้นและการสร้างลำดับความสำคัญ (Emphasis & hierarchy) สัดส่วน (Proportion)

หลักการสนับสนุน (Support principle) เป็นหลักการที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์กันขององค์ประกอบย่อยต่างๆ ภายในงานออกแบบ ได้แก่ ขนาด (Scale) ความสมดุล (Balance) ทิศทางและการเคลื่อนไหว (Direction & movement) ความขัดแย้ง (Contrast) จังหวะ ลีลา และการซ้ำ (Rhythm & repetition) ในจัดวางองค์ประกอบภาพโดยใช้เรื่องราวจากข่าวสารในปัจจุบัน สิ่งที่โดดเด่นที่สุดในภาพคือบริเวณกลางภาพที่มีขนาดใหญ่ที่สุดเป็นภาพของ Forrest Gump ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงที่สุดเรื่องหนึ่งของนักแสดง Tom Hanks ซึ่งเป็นดารามีชื่อเสียงระดับโลกและมีข่าวในการติดเชื้อไวรัสโคโรนา COVID-19 เป็นดาราฮอลลีวูดที่ติดเชื้อเป็นรายแรกๆ ในภาพได้นำภาพตอนหนึ่งในเรื่อง Forrest Gump มานำเสนอคือ ขณะวิ่งไปเรื่อยๆ แบบไร้จุดหมายของ Gump ไปหลายรัฐในสหรัฐอเมริกา จึงเปรียบเสมือนเป็นการนำพาเชื้อไวรัสโคโรนา COVID-19 นี้ไปเรื่อยๆ แบบไม่ต้องกำหนดเป้าหมายเช่นกัน ซึ่งทำให้เชื้อไวรัสนี้แพร่กระจายไปหลายประเทศอย่างรวดเร็ว เป็นการใช้องค์ประกอบเรื่องการเน้นและการสร้างลำดับความสำคัญ (Emphasis & hierarchy) และเรื่องสัดส่วน (Proportion) ส่วนภาพนักมวยได้สื่อแทนประเทศไทยที่มีการแพร่กระจายไปหลายจังหวัด โดยเริ่มจากสนามมวยที่มีคนไปดูการแข่งขันถึงหมื่นกว่าคนซึ่งหนึ่งในผู้ติดเชื้อจากสนามมวยคือ เจ้าของค่ายมวยชื่อดัง แมทธิว ดีนส์ แห่งค่ายมวยคงสิทธา และผู้ติดเชื้ออีกหลายรายจากการแข่งขันชกมวยในวันนั้นจึงได้แสดงภาพประกอบให้เห็นถึงตัวแทนจากเหตุการณ์ดังกล่าวด้วยนักมวยและโฆษกบนเวที ที่ อยู่ท่ามกลางแสง

สปอร์ตไลท์ ทำให้เหตุการณ์นี้เป็นจุดโฟกัสและเป็นจุดเริ่มต้นของเชื้อไวรัสดังกล่าวในประเทศไทย ส่วนภาพครอบครัวพอลูกเปรียบเสมือนการเดินทางท่องเที่ยว ที่ทุกคนที่มีการเดินทางสามารถนำเชื้อไวรัสดังกล่าวไปได้ทุกแห่งหน เปรียบเสมือนเชื้อโควิด19 นี้เป็นส่วนหนึ่งในครอบครัวที่พร้อมจะแพร่เชื้อไปในทุกที่ที่มีการเดินทาง สำคัญไม่ว่าจะใกล้หรือไกล ภาพคนสักลวดลายแล้วมีรูปปอดนั้น แสดงให้เห็นถึงจุดมุ่งหมายของเชื้อไวรัสที่มุ่งทำลายปอดเป็นสำคัญกว่าอวัยวะภายในอื่นๆ ซึ่งผู้ป่วยส่วนใหญ่เมื่อติดเชื้อไวรัสแล้วส่วนใหญ่ปอดมักจะถูกทำลาย ส่วนภาพคนนอนนั้นเปรียบเสมือน คนชราหรือญาติผู้ใหญ่ที่อยู่ในชนบท นับว่าเป็นกลุ่มเสี่ยงที่ไวรัสชนิดนี้คร่าชีวิตมากที่สุดเมื่อเทียบสถิติผู้ติดเชื้อในกลุ่มอายุอื่นๆ ซึ่งกลุ่มภาพต่างๆ ที่กระจายโดยรอบนี้จัดวางเป็นองค์ประกอบรองที่กระจายอยู่รอบๆ ภาพที่อยู่ทำให้เกิดองค์ประกอบในภาพรวม พื้นหลังใช้รายชื่อประเทศต่างๆ ทั่วโลกที่มีการติดเชื้อและจำนวนผู้ป่วย ผู้เสียชีวิต และผู้รอดชีวิต ตอกย้ำเนื้อหา แนวคิด Around the world และเป็นการเชื่อมโยงภาพประกอบต่างๆ ให้เกิดความสัมพันธ์กันในแง่ขององค์ประกอบ และเนื้อหาอีกด้วย ภายใต้หลักองค์ประกอบที่เกิดเอกภาพ (Unity) และความสัมพันธ์ระหว่างภาพและพื้น (Figure/ground relationship)

5. สรุป

ผลงานกราฟิก “Around the world” เป็นงานออกแบบที่ใช้เทคนิคในการสร้างสรรค์ตามกรอบแนวคิดด้านการออกแบบเบื้องต้นและหลักการสนับสนุน โดยใช้วิธีการสร้างสรรค์ คือ ภาพร่างดินสอและจัดวางองค์ประกอบด้วยโปรแกรม Illustrator นำไปพิมพ์ด้วยเทคนิค Risograph ระบบสีที่ใช้พิมพ์มีสมบัติโปร่งแสงเมื่อพิมพ์สีทับซ้อนกันตั้งแต่ 2 สีขึ้นไป ซึ่งเข้ากับแนวคิดในการออกแบบที่ต้องการนำเสนอถึงเชื้อไวรัสโคโรนา(COVID-19) ที่แทรกซึมไปทุกแห่ง มองไม่เห็น ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ผลพลอยได้คือสีที่ใช้พิมพ์เป็นสีสะท้อนแสง และเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม มีความหมายในภาพสะท้อนถึงการเดินทางที่มนุษย์ซึ่งเป็นพาหะ นำเชื้อไวรัสเดินทางท่องเที่ยวไปทั่วโลก

เอกสารอ้างอิง

พลอยการพิมพ์. (2563).*Pantone สี Risograph*. เชียงใหม่: พลอยการพิมพ์

อารยะ ศรีกัลป์ยานบุตร. (2550). *การออกแบบสิ่งพิมพ์*. กรุงเทพฯ : วิสคอมเซ็นเตอร์.

Cath Caldwell. (2019). *Graphic Design for everyone*. pp.116. London: Penguin random house.

Ellen Lupton และ Jennifer Cole Phillips. (2008/2560). *Graphic design the new basics*. pp.80

นนทบุรี : อดิชิพรีเมียร์.

เอกลักษณ์งานสถาปัตยกรรมไทยสู่งานออกแบบร้านอาหารไทยสร้างสรรค์สมัยใหม่
กรณีศึกษา พระอุโบสถ วัดเทพธิดารามวรวิหาร

IDENTITY OF THAI ARCHITECTURE TO MODERN CREATIVE THAI RESTAURANT
DESIGN: A CASE STUDY IN CHAPEL OF THEPTHIDARAM WORAVIHARN TEMPLE

ศรียดาราทิเพียร

SRIDARA TIPIAN

สาขาวิชาการออกแบบภายใน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

E-mail: Sridara.tip@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานสถาปัตยกรรมไทย ซึ่งเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่า ผนวกกับแนวคิด ๑๐๐ แรงบันดาลใจไทย โดยผู้วิจัยได้นำเอารูปแบบของพระอุโบสถ วัดเทพธิดารามวรวิหารเป็นกรณีศึกษา เนื่องจากเป็นงานสถาปัตยกรรมทางศาสนาที่มีความโดดเด่นและแตกต่าง ซึ่งมีการผสมผสานที่กลมกลืนของศิลปะไทยและจีน มีรายละเอียดที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์แห่งยุคสมัยนิยม ภายในพระอุโบสถตกแต่งตามแบบศิลปะพระราชานิยม ภาพจิตรกรรมฝาผนัง และเสภาภายในเขียนลวดลายพุ่มข้าวบิณฑ์ ลายดอกพุดตาน ลายเถาวัลย์ มีการสื่อถึงศิลปะไทยจีน ลวดลายที่ปรากฏล้วนเป็นสัญลักษณ์เชิงสถาปัตยกรรมที่สะท้อนความเป็นหญิง จึงเกิดเป็นแรงบันดาลใจของผู้วิจัยที่จะสร้างสรรค์งานลักษณะไทยสมัยใหม่ที่ถ่ายทอดลงบนงานออกแบบตกแต่งภายในเพื่อเป็นการเล่าเรื่องราวและคุณค่าที่นำมาจากการศึกษาและวิเคราะห์ถอดแบบเอกลักษณ์จากต้นแบบไทยจากงานด้านศิลปกรรม และสถาปัตยกรรมไทยที่เรามีอยู่มาช้านาน เพื่อให้เอกลักษณ์ไทยยังคงอยู่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนความเป็นไทยในยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลง แม้กระทั่งงานสถาปัตยกรรมที่เก่าแก่เหล่านั้นอาจจะมีการสูญสลายไปตามกาลเวลาก็ตาม

คำสำคัญ : เอกลักษณ์งานสถาปัตยกรรมไทย, การออกแบบสร้างสรรค์สมัยใหม่, พระอุโบสถวัดเทพธิดารามวรวิหาร

Abstract

This research was inspired by Thai architecture. Which is a valuable cultural heritage, Combined with the concept of 100 Thai inspiration, the researchers took the form of the Thepthidaram Worawihan temple is a case study. Because it is a religious architecture that is unique and different which has a harmonious blend of Thai and Chinese art with details that reflect the uniqueness of the era. The inside of the chapel is decorated in accordance with royal style art. Mural and the inner pillar is painted in a pattern of bush-shaped flowers, patterned Pudan flowers, vines patterned with Thai-Chinese art. The patterns that appear are all architectural symbols that reflect femininity. Therefore was the inspiration of the researcher to create modern Thai works taken on interior design. The research is a story telling and the value of the study and analysis of replicas from the value of Thai art and Thai architecture that we have for a long time. However, in order to maintain Thai identity, acting as a representative of Thai in the changing era. Even though ancient architecture may decay over time.

Keywords: Identity of Thai Architecture, Modern Creative Design, Chapel of Thepthidaram Woravihan Temple

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

สถาปัตยกรรมไทย คือ มรดกทางวัฒนธรรมอันสำคัญยิ่งอีกแขนงหนึ่งของชาติที่ทรงคุณค่ามากมายหลายด้าน อาทิเช่น คุณค่าแห่งความเป็นเอกลักษณ์ของชาติ คุณค่าแห่งภูมิปัญญา คุณค่าแห่งศิลปกรรม และคุณค่าทางประวัติศาสตร์ (อ้างอิงจาก : กรมโยธาธิการและผังเมือง กระทรวงมหาดไทย) ยังเป็นสิ่งก่อสร้างที่ประกอบด้วยความเชื่อ และประโยชน์ใช้สอยอีกด้วย อาจารย์ ดร.ประเวศ ลิ้มปรีงษ์ ศิลปินแห่งชาติ กล่าวไว้ว่า "สถาปัตยกรรมไทย" เป็นศิลปะและวิทยาแห่งการก่อสร้างบนรากฐานแห่งวัฒนธรรมไทย ทั้งนี้ยังได้รับการยอมรับจากนานาชาติเป็นอย่างดี ดังจะเห็นได้จากการเยี่ยมชมศิลปสถานหลายแห่งจากนักท่องเที่ยวต่างชาติที่หลากหลาย

หากกล่าวถึงงานสถาปัตยกรรมไทย หลายคนจะนึกถึงสถาปัตยกรรมทางศาสนาเป็นอันดับแรก เนื่องจากมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนสื่อความหมายในเชิงการเคารพและมีที่มาจากแรงศรัทธาทำให้เกิดถาวรวัตถุที่งดงาม เป็นมรดกและภูมิปัญญาแห่งช่างไทยที่สั่งสมมาเป็นเวลาช้านาน วัดเทพธิดารามวรวิหารเป็นสถาปัตยกรรมทางศาสนา เป็นพระอารามหลวงชั้นตรี ซึ่งพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้โปรดให้สร้างเพื่อเฉลิมพระเกียรติพระราชทานแก่ [พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหมื่นอัปสรสุดาเทพ](#) หรือพระราชธิดาองค์ใหญ่ใน รัชกาลที่ 3 สร้างเมื่อปี [พ.ศ. 2379](#) เสร็จในปี [พ.ศ. 2382](#) (อ้างอิงจาก: โครงการบริหารจัดการองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมวัดเทพธิดาราม) วัดเทพธิดารามวรวิหารประกอบไปด้วยโบราณสถานที่สำคัญ อันได้แก่ หอไตรที่ได้รับรางวัลอนุรักษ์ดีเด่นจากยูเนสโก พระวิหาร กุฏิสุนทรภู่ และพระอุโบสถ สัญลักษณ์เชิง

สถาปัตยกรรมสะท้อนความเป็นหญิง ซึ่งเป็นอาคารโบราณสถานที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงความมีเอกลักษณ์ และความโดดเด่นที่แตกต่างมีการผสมผสานที่กลมกลืนของศิลปะไทยและจีน มีรายละเอียดที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ แห่งยุคสมัยนิยม โดยหน้าบ้านของตัวพระอุโบสถประดับด้วยกระเบื้องเคลือบ ไม่มีช่อฟ้า ใบระกา และหางหงส์ บริเวณหน้าบ้านของพระอุโบสถ จะเห็นเป็นกระเบื้องเคลือบสีรูปหงส์คู่ ซึ่งในทางคติความเชื่อของจีน หงส์ เป็น เจ้าแห่งสัตว์ปีกทั้งปวง และนำหงส์มาใช้เป็นสัญลักษณ์แทนของเธอ อันสื่อถึงสตรีผู้สูงศักดิ์ ที่มาพร้อมความ สวยงาม และคุณธรรมความดีงาม คู่กับมังกร ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนฮ่องเต้ ดังนั้นรูปหงส์ที่ประดับอยู่ที่หน้าบ้าน พระอุโบสถ จึงมีนัยสื่อถึง "สมเด็จพระเจ้าลูกเธอ กรมหมื่นอภัยสุทธาเทพ (พระองค์เจ้าหญิงวิลาส)" พระราช ธิดาในพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 3 (อ้างอิงจาก : ศูนย์ข้อมูลเกาะรัตนโกสินทร์)

ในงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้มุ่งเน้นศึกษาภายในตัวพระอุโบสถ ซึ่งตกแต่งตามแบบศิลปะพระราชนิยม คือ ผนังเขียนภาพลายพุ่มข้าวบิณฑ์แรเงา เสาภายในเขียนลวดลายพุ่มข้าวบิณฑ์ ลายดอกพุดตาน ลายเถาวัลย์ ซึ่ง สื่อถึงความ เป็นศิลปะจีน จากองค์ความรู้งานสถาปัตยกรรมข้างต้นผนวกกับแนวคิดมาจากผลงาน “๑๐๐ แรง บันดาลไทย” ที่ผู้ริเริ่มโครงการนั้นได้ตระหนักถึงศักยภาพของต้นทุนไทยๆ **ทั้งงานศิลปกรรม วิถีชีวิต ขนบธรรมเนียมประเพณี ข้าวของเครื่องใช้ หรือทุกอย่างที่แวดล้อมเรา สามารถนำไปออกแบบให้ สอดคล้องกับกิจการ หรือผลิตภัณฑ์ต่างๆ** ดังนั้นจึงเป็นที่มาและเกิดเป็นแรงบันดาลใจของผู้วิจัยที่จะ สร้างสรรค์งานออกแบบลักษณะไทยสมัยใหม่ที่จะถ่ายทอดลงบนงานออกแบบตกแต่งภายใน เพื่อเป็นการบอก เล่า “เรื่องราว” และ “คุณค่า” ที่นำมาจากการศึกษาและวิเคราะห์จากต้นทุนไทยๆเช่นกัน แต่เป็นงานด้าน ศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมที่เรามีอยู่มาช้านาน เพื่อให้เอกลักษณ์ไทยยังคงอยู่ ทำหน้าที่บ่งบอกซึ่งความเป็น เราไม่ใช่อื่น คงความมีตัวตนอย่างมีนัยยะสำคัญ แม้กระทั่งสถาปัตยกรรมเก่าแก่เหล่านี้ได้สูญสลายไปแล้วก็ ตาม

2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการวิเคราะห์ถอดเอกลักษณ์งานสถาปัตยกรรมไทย มีหลักการและ ทฤษฎีที่ควรทราบ ดังนี้คือ

- 2.1 แนวคิดคุณค่าของสถาปัตยกรรมไทย โดยการวิเคราะห์เกี่ยวกับการประเมินคุณค่าของงาน โบราณสถานและลักษณะเด่นของงานสถาปัตยกรรมไทย
- 2.2 แนวคิดองค์ประกอบสถาปัตยกรรมภายในเพื่อความเข้าใจในการออกแบบและการจัดพื้นที่ใช้สอย
- 2.3 การทำรายละเอียดประกอบโครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน เพื่อศึกษาขั้นตอน กระบวนการวิเคราะห์เพื่อการออกแบบกับต้นแบบ

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

3.1 ทำการศึกษาหมวดหมู่ของงานสถาปัตยกรรมไทย ที่เป็นอาคารอนุรักษ์ และสำรวจ ค้นคว้าข้อมูล เพื่อคัดเลือกกรณีศึกษาสถาปัตยกรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนา

3.2 ทำการลงพื้นที่เก็บข้อมูล ถ่ายภาพ จดบันทึก ในพื้นที่กรณีศึกษาที่คัดเลือก ได้แก่ พระอุโบสถ วัดเทพธิดารามวรวิหารเนื่องจากเป็นสถาปัตยกรรมที่มีความงดงามเป็นแบบอย่างในสมัยรัชกาลที่ 3 มีความโดดเด่นในด้านสถาปัตยกรรม มีลักษณะศิลปะสถาปัตยกรรมที่มีความผสมผสานกลมกลืนกันระหว่างศิลปะไทย-จีน และมีสัญลักษณ์เชิงสถาปัตยกรรมที่สะท้อนความเป็นหญิง และสัมภาษณ์ผู้ที่มีความเกี่ยวข้อง

3.3 ทำการวิเคราะห์ข้อมูลจากการลงพื้นที่และข้อมูลจากการค้นคว้าเอกสาร เพื่อหาเอกลักษณ์เชิงสถาปัตยกรรมไทยด้านลักษณะของตัวอาคาร คุณค่าของอาคาร วิเคราะห์ลักษณะเด่นของอาคารทั้งภายนอกและภายในอาคาร สรุปและถอดแบบเอกลักษณ์งานสถาปัตยกรรมไทยเพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบงานสร้างสรรค์สมัยใหม่ต่อไป

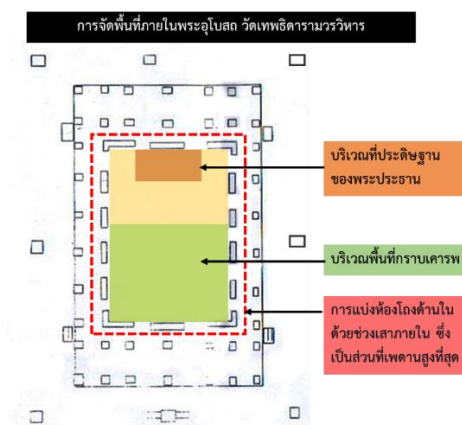
3.4 กำหนดแนวคิด และขั้นตอนกระบวนการการออกแบบ (Design Process) รูปแบบงานสร้างสรรค์สมัยใหม่ โดยใช้ต้นแบบเป็นร้านอาหารไทย เนื่องจากเป็นพื้นที่สาธารณะที่มีการเข้าถึงของผู้คนทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ

3.5 เสนอแนะรูปแบบการจัดวางผังพื้นที่และรูปแบบสภาพแวดล้อมที่ได้แรงบันดาลใจมาจากการนำเอาเอกลักษณ์สถาปัตยกรรมไทยกรณศึกษามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ในรูปแบบลักษณะไทยสมัยใหม่

4. การวิเคราะห์ผลงาน

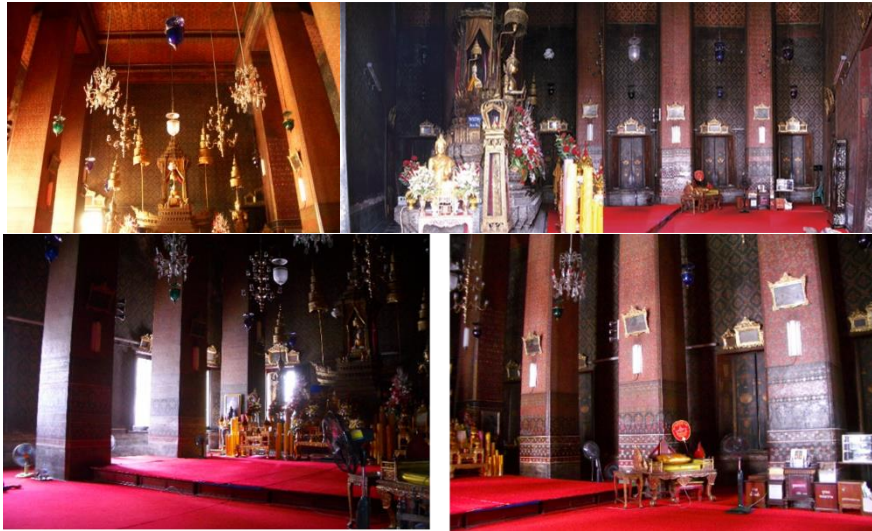
การวิเคราะห์ถอดแบบเอกลักษณ์งานสถาปัตยกรรมไทย พระอุโบสถ วัดเทพธิดารามวรวิหารเพื่อนำมาออกแบบสร้างสรรค์เป็นงานลักษณะไทยสมัยใหม่ ผู้วิจัยสร้างสรรค์ทำการวิเคราะห์ที่ตามหัวข้อดังนี้ คือ

4.1 ลักษณะการจัดวางพื้นที่



ภาพที่ 1 การจัดพื้นที่ภายในพระอุโบสถ

จากภาพที่ 1 ภายในพระอุโบสถมีการแบ่งเป็นชั้นนอกและชั้นใน โถงห้องชั้นในจะมีเพดานที่สูงที่สุดและเป็นส่วนที่ประดิษฐานองค์พระประธาน ซึ่งเมื่อเดินผ่านพื้นช่วงเสาที่มีขนาดใหญ่ที่ชันขึ้น เข้าสู่ชั้นในและเนื่องด้วยพื้นที่ส่วนนี้จะยกระดับ และฐานของพระพุทธรูป จึงทำให้รู้สึกว่าเป็นบริเวณที่ควรแก่เคารพ เป็นส่วนรโหฐาน



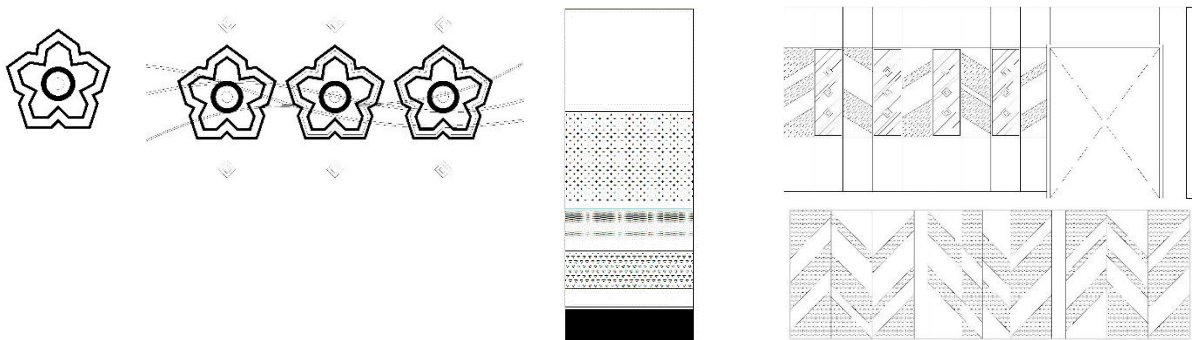
ภาพที่ 2 ภายในพระอุโบสถวัดเทพธิดาราววิหาร

ลักษณะของห้องโถงซึ่งเพดานมีความสูง และเนื่องด้วยความสูงของเสาทั้ง 4 ต้น 2 ข้างที่ตั้งขนานอยู่ ช่วยส่งเสริมให้ส่วนนี้ดูโอโถงและมีความน่าเกรงขาม และการใช้โทนสีที่ขรึมเป็นไปในโทนเดียวกัน ยิ่งทำให้ดูสงบ ลักษณะการแบ่งห้องภายในพระอุโบสถโดยใช้เสาและระหว่างเสานั้นจะมีการแบ่งระยะที่เท่าๆกัน ซึ่งสามารถนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ คือ การจัดพื้นที่เพื่อให้เกิดความเป็นส่วนตัว การนำลักษณะเด่นมาเป็นต้นแบบในการจัดพื้นที่ร้านอาหารเน้นความอบอุ่นในรูปแบบไทยบ่งบอกโดยการจัดที่นั่งแบบโอบล้อมมีชั้นนอกชั้นในให้ความเป็นส่วนตัว

4.2 จิตรกรรมฝาผนัง ลวดลาย และโครงสร้าง



ภาพที่ 3 ลักษณะจิตรกรรมฝาผนังและลวดลายที่ใช้ภายในพระอุโบสถ



ภาพที่ 4 การตัดทอนลวดลายและนำไปประยุกต์ใช้กับต้นแบบ

จากภาพที่ 4 การตัดทอนรายละเอียดลวดลายดอกพุดตานและเครือเถาวัลย์ ที่ปรากฏบนงานจิตรกรรมฝาผนังและเสาในพระอุโบสถ และการตัดทอนรายละเอียดการแบ่งช่องบนเสานำการกำหนดจังหวะ

ของลวดลายบนเส้าและผนังนำมาประยุกต์โดยใช้เส้นที่ปรับองศาให้เฉียง เพื่อให้ดูทันสมัยและปรับจากลวดลายดอกพุดตานเป็นวัสดุที่ใช้ในปัจจุบันลดความละลานตา



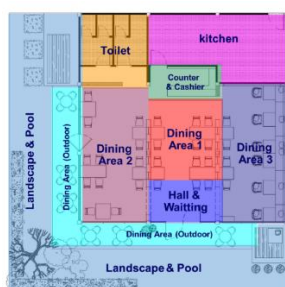
ภาพที่ 5 โครงสีและวัสดุที่นำไปใช้กับต้นแบบ

การใช้โครงสีโทนขรึมใช้สีสดในส่วนเบาะผ้า เพื่อให้บรรยากาศดูสดชื่นและเป็นกันเอง ในส่วนของงานเฟอร์นิเจอร์จะใช้โทนสีไม้เข้มและโซว์ลายไม้ในปริมาณที่มากกว่าสีอ่อน

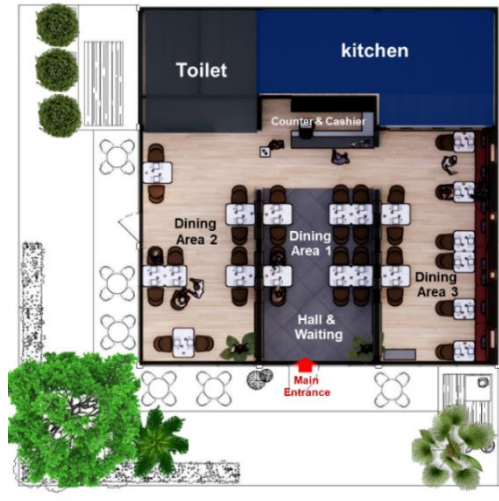
5. สรุป

จากองค์ความรู้ที่ผู้สร้างสรรค์ได้วิเคราะห์เพื่อถอดเอกลักษณ์จากงานสถาปัตยกรรมไทย ภูมิศึกษา พระอุโบสถ วัดเทพธิดารามวรวิหาร ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำเอาผลสรุปมาทำงานร่วมกับกระบวนการการออกแบบ (Design Process) นำไปสู่การเสนอแนะการนำผลสรุปไปถ่ายทอดบนงานออกแบบตกแต่งภายใน เพื่อเป็นการเล่าเรื่องราวและคุณค่าที่นำมาจากการศึกษาและวิเคราะห์ถอดแบบเอกลักษณ์จากต้นทุนไทยจากงานด้านศิลปกรรม และสถาปัตยกรรมไทยที่มีอยู่มาช้านาน เพื่อให้เอกลักษณ์ไทยยังคงอยู่ทำหน้าที่เป็นตัวแทนความเป็นไทยในยุคสมัยที่เปลี่ยนไป การนำเอาเอกลักษณ์ไปใช้เพื่อการออกแบบเป็นงานลักษณะไทยสมัยใหม่ ถูกถ่ายทอดเป็นงานต้นแบบที่ใช้กับโครงการประเภทร้านอาหาร เพราะเป็นสถานที่ที่ผู้คนทั้งชาวไทยและต่างชาติสามารถเข้าถึงได้ โดยงานออกแบบที่เป็น 2 มิติ ได้แก่ รูปแบบผังพื้น ภาพด้าน และการออกแบบสภาพแวดล้อมกายภาพ เสมือนจริง 3 มิติ เพื่อเป็นประโยชน์กับผู้ที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปพัฒนาองค์ความรู้ต่อเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบพื้นที่ใช้สอยในอาคารสาธารณะประเภทอื่นที่ต้องการกลิ่นอายของความเป็นไทย หรือเล็งเห็นคุณค่าของงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมไทย

5.1 รูปแบบผังพื้นการจัดพื้นที่ใช้สอย การนำเอารูปแบบการแบ่งห้องภายในพระอุโบสถมาใช้ มีความเป็นสัดส่วนแต่ก็มีความเป็นส่วนตัวโดยที่พื้นที่ยังมีความเชื่อมโยงกัน

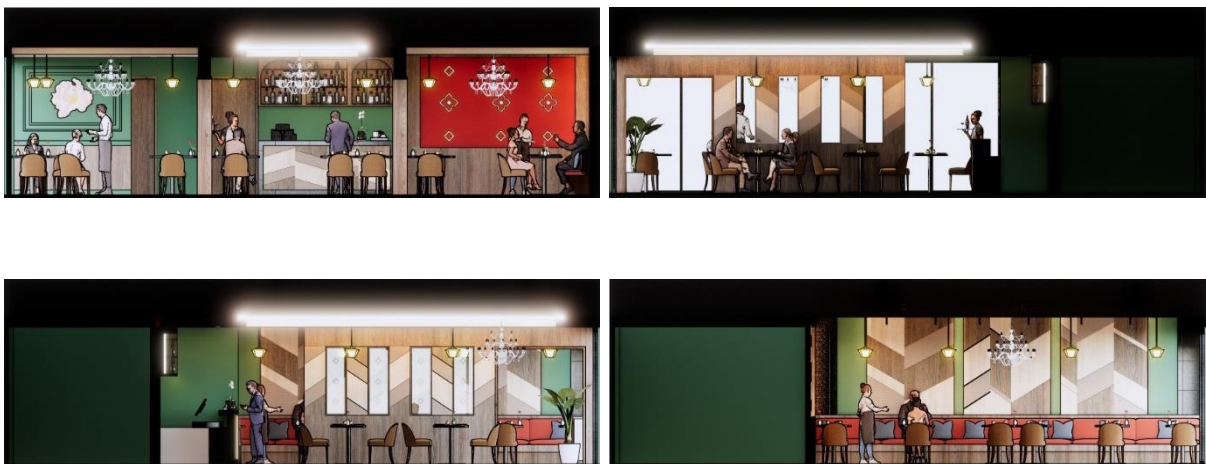


ภาพที่ 6 การวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยการวางผังพื้นและเฟอร์นิเจอร์



ภาพที่ 7 รูปแบบผังพื้นร้านอาหารต้นแบบ

5.2 ภาพด้าน (Elevation Section) การนำเอาแบบเอกลักษณ์งานสถาปัตยกรรมไทยมาใช้กับงาน
ออกแบบ 2 มิติ



ภาพที่ 8 การประยุกต์ใช้เอกลักษณ์สถาปัตยกรรมไทยสู่งานออกแบบภาพด้าน

5.3 ทศนียภาพภายใน (Interior Design Perspective) การนำเอาแบบเอกลักษณ์งานสถาปัตยกรรม
ไทยมาใช้กับงานออกแบบ 3 มิติ



ภาพที่ 9 แสดงทัศนียภาพต้นแบบ



ภาพที่ 10 แสดงทัศนียภาพต้นแบบ

เอกสารอ้างอิง

กรมโยธาธิการและผังเมือง กระทรวงมหาดไทย. การออกแบบปรับปรุงและการบำรุงรักษางานสถาปัตยกรรม
ไทย. ค้นเมื่อ [วันที่ 25 มีนาคม 2563]. [Online] Available:

http://office.dpt.go.th/km/images/pdf/poster4_1_2553.pdf

จันทน์ เพชรานนท์. (2556). การทำรายละเอียดประกอบโครงการออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วัดเทพธิดาราม. โครงการบริหารจัดการองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมวัดเทพธิดาราม. ค้นเมื่อ [วันที่ 25 มีนาคม
2563]. [Online] Available: <http://www.watthepthidaramqr.com/web/p3.php#top>

วิมลสิทธิ์ ทรยางกูร. (2541). พฤติกรรมมนุษย์กับสภาพแวดล้อม: มूलฐานทางพฤติกรรมเพื่อการ
ออกแบบและการวางแผน. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Francis D.K. Ching, (1987). *Interior Design Illustrated*. Newyork : Van Nostrand Reinhold

Julius Panero & Martin Zelnik. (1979). *Human Dimension & Interior Space: A Source Book of
Design Reference Standards*. New York: Watson-Guptill Publications

อิสรภาพที่ร่วงหล่น

The Fallen of Freedom

ว่าที่ร้อยตรีสุเมธ สุวรรณเนตร

Acting sub Lt.Sumeth Suwanneth

มหาวิทยาลัยศรีปทุม 2410/2 ถ.พหลโยธิน เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900

Sumeth.su@spu.ac.th

บทคัดย่อ

ผลงานสร้างสรรค์นี้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับรหัสของภาษา หรือ สัญญะ (sign) ในการให้ความหมาย ตามกระบวนการสร้างความหมาย (process of signification) ของ เดอ โซซูร์ (F. de Saussure) โดยอธิบายถึงความสัมพันธ์ของกระบวนการสร้างความหมายของบท (Text) กับบริบท (Context) โดยตัว บท (Text) จะแปรเปลี่ยนไปก็ต่อเมื่ออยู่ใน บริบท (context) ใดบริบทหนึ่ง ซึ่งจะเป็นจุดเชื่อมที่สำคัญระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยเมื่อผู้ส่งสารและผู้รับสารอยู่ในสภาพสังคมและบริบทเดียวกันก็จะสามารถเข้ารหัสหรือแปลความหมายได้ตรงตามทีผู้ส่งสารต้องการ

ผลงานชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอเกี่ยวกับการวิพากษ์โครงสร้างทางสังคมโดยใช้การจัดวางองค์ประกอบแบบสัดส่วนทองคำ (Golden ratio) และใช้สัญลักษณ์เพื่อสร้างรหัส (code) หรือ สัญญะ (sign) ในการแทนความหมายของภาพ เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นถึงการใช้อำนาจลดทอนอิสรภาพของประชาชนในสังคม

คำสำคัญ : สัญญะ, อำนาจ, อิสรภาพ, สัดส่วนทองคำ

Abstract

This creative work uses the concept of the language code or sign to give meaning. Which, according to F. de Saussure's process of signification, describes the relationship between the process of creating the meaning of a text and the context. The text will vary They change only when they are in a context which is an important link between the messenger and the receiver. When the messenger and the receiver are in the same social and contextual context, they can be encoded or interpreted exactly as the messenger

The purpose of this work is to present the critique of social structure by using Arrange the golden ratio composition and use symbols to create code or sign to represent the meaning of the image. Compare to the use of power to reduce the freedom of people in society.

Keywords: sign, power, freedom, golden ratio

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

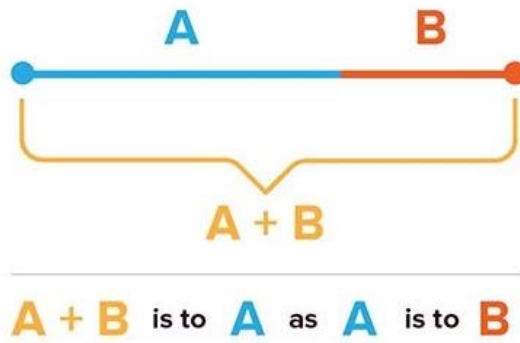
การถ่ายภาพ คือ ศิลปะอย่างหนึ่งที่สามารถใช้ในการสื่อสารเพื่อแสดงถึงความรู้สึก ทศนคติ รวมถึงอุดมการณ์ของผู้ถ่ายภาพ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อผลิตความหมาย และใช้เป็นเครื่องมือเพื่อนำเสนอโครงสร้างทางสังคม ด้วยการใช้รหัสของภาษา หรือ สัญลักษณ์ ในการให้ความหมาย ซึ่งตามกระบวนการสร้างความหมาย (process of signification) ของ เฟอร์ดินานด์ เดอร์ โซซูร์ (F. de Saussure) อธิบายถึงความสัมพันธ์ของกระบวนการสร้างความหมายของบทกับบริบท โดยตัว บท (Text) จะแปรเปลี่ยนไปก็ต่อเมื่ออยู่ใน บริบท (context) ใดบริบทหนึ่ง ซึ่งจะเป็นจุดเชื่อมที่สำคัญระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยเมื่อผู้ส่งสารและผู้รับสารอยู่ในสภาพสังคมและบริบทเดียวกันก็จะสามารถเข้ารหัสหรือแปลความหมายได้ตรงตามกับผู้ส่งสารต้องการ

ในปัจจุบันความเป็นอิสระของการแสดงออกต่อผู้มีอำนาจทางสังคมถูกกดทอนลง ด้วยกฎเกณฑ์ที่ถูกสร้างขึ้นโดยกลุ่มผู้มีอำนาจ ดังนั้นการแสดงออกเพื่อวิพากษ์วิจารณ์จึงเป็นสิ่งที่ถูกกีดกันด้วยกฎเกณฑ์ของกลุ่มผู้มีอำนาจ โดยบัญญัติหรือสร้างขึ้นเพื่อสร้างความชอบธรรมให้แก่กลุ่มของตน เมื่อความเป็นอิสระภาพของประชาชนถูกกดทอนลง จึงทำให้ไม่สามารถที่จะแสดงให้เห็นถึงการถูกกดขี่ข่มเหงจากชนชั้นที่อยู่ต่ำกว่าในภาพรวมของสังคม เสมือนการถูกปิดหูปิดตา เพื่อไม่ให้ผู้คนส่วนใหญ่รับรู้ถึงการกระทำเหล่านั้นจากผู้มีอำนาจ การแสดงออกทางศิลปะจึงเป็นทางเลือกหนึ่งในการสื่อสารเพื่อวิพากษ์วิจารณ์ถึงสังคมที่กำลังเป็นอยู่ในปัจจุบัน

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ใช้แนวคิดในการสร้างสรรค์โดยแบ่งเป็น 3 แนวคิดหลักเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์และอธิบายภาพคือแนวคิดการจัดองค์ประกอบภาพโดยใช้สัดส่วนทองคำ (Golden ratio) แนวคิดเกี่ยวกับสัญลักษณ์ (Sign) และแนวคิดเกี่ยวกับอำนาจและอิสรภาพ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

แนวคิดเกี่ยวกับ การจัดองค์ประกอบภาพโดยใช้สัดส่วนทองคำ คือ การวางสัดส่วนของภาพโดยใช้ทฤษฎีทางคณิตศาสตร์เพื่อหาสัดส่วนที่งดงามที่สุด ซึ่งหลักการของสัดส่วนทองคำ คือนำอัตราส่วนของความยาวรวม $a + b$ ต่อความยาวส่วนที่ยาว a มีค่าเท่ากับความยาวส่วนที่ยาว a ต่อความยาวของส่วนที่สั้น b โดยผลลัพธ์จะเท่ากับ $1 : 1.618$ เมื่อเอาผลลัพธ์ของพื้นที่มาคำนวณใหม่ จะสามารถคำนวณได้เรื่อย ๆ โดยไม่มีที่สิ้นสุด (TonyWins, 2009) ซึ่งสัดส่วนทองคำสามารถพิจารณาสร้างได้หลายรูปแบบ เช่น สามเหลี่ยมหน้าจั่ว หรือสี่เหลี่ยมผืนผ้า



ภาพตัวอย่าง สูตรการคำนวณ

ที่มา : <https://medium.com/imkrz/golden-ratio> สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2563



ภาพตัวอย่าง ผลลัพธ์ที่ได้ 1 : 1.618

ที่มา : <https://medium.com/imkrz/golden-ratio> สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2563

แนวคิดเกี่ยวกับ สัญญะ (sign) มีรากฐานจากนักภาษาศาสตร์ชาวสวิส เฟอ์ดิน็อง เดอร์ โซซูร์ (F. de Saussure) ศึกษาค้นคว้าและตั้งคำถามเกี่ยวกับ สัญญะ (sign) และมองว่า สัญญะ (sign) ต่าง ๆ นั้นถูกสร้างขึ้นมาได้อย่างไร และมีกฎใดบ้างที่ควบคุมสัญญะ (sign) เหล่านั้น (nattawutsingh, 2555) ซึ่ง กาญจนา แก้วเทพ ได้สรุปคุณสมบัติของสัญญะ (sign) ไว้ดังนี้ คือ 1) สัญญะ (sign) มีลักษณะทางกายภาพ 2) สัญญะ (sign) ต้องเกิดจากความตั้งใจของผู้ส่งสารที่จะสื่อความหมายบางอย่างออกไป และ 3) สัญญะ (sign) ต้องมีความหมายที่มากกว่าตัวของมันเอง โดยสัญญะ (sign) นั้น เมื่อก้าวถึงผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ มีมุมมองในการใช้สัญญวิทยา (semiology) เข้ามาพิจารณา ในมุมมองของ การเข้ารหัสหรือระบบ (code / system) โดยมองว่า รหัสคือรูปแบบที่ซับซ้อน และซ้ำ ๆ กันประกอบขึ้นเป็นสัญญะ (sign) (กาญจนา แก้วเทพ & สมสุข ทินวิมาน, 2551) หรือหมายถึง ถ้าผู้ส่งสารใช้รหัสเดียวกันกับผู้รับสารแล้ว ทั้งสองฝ่ายก็มีแนวโน้มจะสื่อสารความหมายชุดเดียวกันได้ รวมถึงการพิจารณามุมมองในการสร้างความหมายหรือความสัมพันธ์ ของสัญญะ (sign) โดยมีมุมมองว่า ความหมายที่เกิดขึ้นได้ต้องประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ 1) ส่วนที่เป็น

องค์ประกอบ (element) 2) ส่วนที่เป็นความสัมพันธ์ โดย เดอโซซูร์ (F.de Saussure) ตั้งข้อสังเกตไว้ว่า ความหมายจะถูกบรรจุอยู่ในพื้นที่ของภาษาที่เรียกว่า ตัวบท (Text) จะแปรเปลี่ยนได้ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขที่เรียกว่า บริบท (context) จากผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะทดสอบการใส่รหัสหรือ ความหมายในการวางองค์ประกอบภาพเพื่อให้ผู้ชมตีความตามประสบการณ์ร่วมเพื่อเชื่อมต่อการสื่อสาร ระหว่างผู้ชมผลงานและผู้สร้างสรรค์

แนวคิดเกี่ยวกับอำนาจและอิสรภาพ ตามทฤษฎีของ เฮลเกล (Hegel) มีมุมมองของอำนาจ โดยมอง ว่ารัฐบาลที่ปกครองประเทศมีสิทธิเหนือกว่าประชาชน โดยประชาชนมีหน้าที่สำคัญ คือ เป็นสมาชิกของประเทศ และเสรีภาพของประชาชนที่แท้จริง คือ เสรีภาพภายในขอบเขตของประเทศ ดังนั้น รัฐบาลจะมีกลไก ต่าง ๆ ในการควบคุมสื่อมวลชนให้อยู่ภายใต้อำนาจ ไม่บ่อนทำลายรัฐบาลและไม่ทำลายค่านิยมของประชาชน ส่วนใหญ่ รวมถึงต้องอยู่ภายใต้การชี้แนะหรือการเสนอแนะจากเจ้าหน้าที่รัฐบาล มีการตรวจสอบข่าวและ ลงโทษผู้ที่เสนอข่าวผิดไปจากแนวนโยบายทางการเมืองที่ถูกกำหนดมาจากองค์กรหรือผู้มีอำนาจในประเทศ (กาญจนา แก้วเทพ, 2554) เช่น กสทช. มีอำนาจหน้าที่ในการตรวจสอบและลงโทษการทำงานของสื่อมวลชน แต่ถึงแม้ว่าอำนาจหน้าที่ของรัฐบาลยังคงคุกคามและลดอิสรภาพของประชาชนในการแสดงออกทางการเมือง หรือเรียกร้องให้ตรวจสอบการกระทำผิดของผู้มีอำนาจ ในทางกลับกันทฤษฎีอิสรภาพนิยม (Libertarian Theory) กลับมองว่า รัฐบาลเป็นเพียงผู้ได้รับมอบหมายจากประชาชนให้มีอำนาจในการ ปกครองเท่านั้น ประชาชนจะเรียกอำนาจกลับคืนมาเมื่อใดก็ได้ นอกจากนี้ มิลตัน (Milton) เชื่อว่า มนุษย์เป็น ผู้มีเหตุผล รู้ว่าอะไรดีอะไรชั่ว จึงไม่ควรมาปิดกั้นมนุษย์มิให้ได้รับรู้ความคิดเห็นของผู้อื่น เป็นที่มาของแนวคิด ตลาดเสรีของความคิดอ่าน (The Free Market Place of Ideas) และกระบวนการรู้ดีชอบด้วยตนเอง (Self-righting Process) (นรณภฏ ไชยคำ, 2555) ดังนั้นการแสดงออกซึ่งอิสรภาพของประชาชนจึงเป็นสิ่งที่ ควรเกิดขึ้นเพื่อพัฒนาและตรวจสอบไม่ให้อำนาจถูกผูกขาด เพื่อการก่อเกิดสังคมประชาธิปไตยอย่างแท้จริง

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

ในเบื้องต้นผู้สร้างสรรค์ผลงาน มีมุมมองเกี่ยวกับการใช้อำนาจอิสรภาพของมวลชน และต้องการ นำเสนอเรื่องราวในเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับการคุกคามอิสรภาพของประชาชน ซึ่งในบริบทช่วงหนึ่งของประเทศไทย ไม่สามารถที่จะวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของรัฐบาลโดยอยู่ในช่วงก่อนการเลือกตั้ง จึงเกิดวาทกรรม การ ถูกเรียกตัวเพื่อปรับทัศนคติ จากพฤติกรรมการวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของผู้แสดงความคิดเห็นต่อฝ่ายผู้มี อำนาจหรือรัฐบาล

ซึ่งในขณะนั้นผู้สร้างสรรค์ อยู่ในช่วงปฏิบัติงานในจังหวัดขอนแก่น รวมถึงในช่วงนั้นมีการสร้างสรรค์ ผลงานของศิลปินโดยใช้ชื่อเรียกตัวเองว่า กลุ่มต่อต้านอำนาจเผด็จการ ผลงานของศิลปินกลุ่มนั้นถูกติดตั้งใน ตึกร้างแห่งหนึ่งของจังหวัดขอนแก่น ผู้สร้างสรรค์ได้มีโอกาสเข้าไปร่วมชมผลงานจึงเกิดแรงบันดาลใจในการ สร้างสัญลักษณ์ (sign) บางอย่างเพื่อที่จะเชื่อมต่อสื่อสารโดยใช้บริบทของสังคมในช่วงเวลาขณะนั้น เป็นตัวแทน ในการเล่าเรื่อง โดยมองภาพตัวแทนของอิสรภาพคือ “นกพิราบขาว” ซึ่งในสังคม นกพิราบ เป็นตัวแทนการ ผลิตซ้ำในนามของอิสรภาพ ผู้สร้างสรรค์จึงจัดวางองค์ประกอบของภาพโดยการถ่ายภาพจากมุมสูง โดยแสดง

ให้เห็นว่าภาพนกพิราบนั้น ถูกทั้งอยู่ในช่องแคบของตึกร้างโดยมีน้ำที่ท่วมขังอยู่ด้านล่าง ซึ่งช่องแคบนั้นคือช่องสำหรับติดตั้งลิฟต์ของอาคารร้าง ใช้มุมมองการถ่ายภาพจากมุมสูงลงมาด้านล่างแสดงให้เห็นองค์ประกอบโดยรอบของภาพนกพิราบเพื่อสร้างความรู้สึกให้ภาพดูไร้อิสรภาพและดูอึดอัด

ทั้งนี้เมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานจัดวางเรื่องราว และมุมมองในการถ่ายทอด แล้วนั้นยังใช้วิธีการวางองค์ประกอบภาพโดยใช้กฎอัตราส่วนทองคำ (golden ratio rule) ในการวางมุมมองรายการเล่าเรื่องราวของภาพ เพื่อสร้างแรงดึงดูดและความน่าสนใจของภาพถ่ายเพื่อให้เกิดความรู้เหมือนจมองหรือดำดิ่งลงไปด้านล่าง



รูปแบบการจัดวางองค์ประกอบโดยใช้ กฎอัตราส่วนทองคำ (golden ratio rule)

ภาพโดย : สุเมธ สุวรรณเนตร



ผลงานโดย : สุเมธ สุวรรณเนตร, Sumeth Suwanneth
ชื่อภาพ : อิสระภาพที่ร่วงหล่น (The Fallen of Freedom)

4. การวิเคราะห์ผลงาน

จากภาพดังกล่าว ผู้สร้างสรรค์ได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับอำนาจและอิสรภาพเพื่อสร้างแนวคิด ในการจัดองค์ประกอบในการถ่ายภาพ โดยใช้สัญลักษณ์ตัวแทนในการสื่อความหมาย โดยใช้สภาพแวดล้อมของภาพ ในการบอกเล่าเรื่องราว รวมถึงการนำเสนอมุมมองในส่วนของการจัดความสัมพันธ์ขององค์ประกอบภาพ (object) กับตัวประธานของภาพ (Subject) โดยใช้ภาพมุมสูง และใช้กรอบของภาพเป็นความมืด สร้างความสัมพันธ์ของสภาพแวดล้อมและภาพของนกพิราบขาว เพื่อสร้างความรู้สึกของการตกต่ำ ไร้อำนาจ ไร้อิสรภาพ โดยมุมสูงนั้นเปรียบถึงมุมมองของผู้มีอำนาจมองมายังผู้ไร้อำนาจที่อยู่ด้านล่าง เพื่อแสดงให้เห็นถึงการถูกกดขี่ข่มเหง หรือการถูกคุกคามอิสรภาพ ทั้งนี้ยังใช้แนวคิดในการวางอัตราส่วนของภาพโดยใช้กฎสัดส่วนทองคำ (Golden ratio rule) เพื่อแสดงถึงการถูกกดขี่ที่ไม่มีวันสิ้นสุด

5. สรุป

งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ผลิตขึ้น เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ประชาชนทั่วไปหรือผู้ชมผลงาน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเรียกร้องอิสรภาพของประชาชนต่อผู้มีอำนาจ รวมถึงการจุดประเด็นการเคลื่อนไหวสังคมเพื่อนำไปสู่กระบวนการของประชาธิปไตยที่ถูกต้อง

เอกสารอ้างอิง

nattawutsingh. (2555, 26 กุมภาพันธ์ 2555). Public Anthropology.

TonyWins. (2009). Golden Section

กาญจนา แก้วเทพ. (2554). สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา (Vol. พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

กาญจนา แก้วเทพ, & สมสุข หินวิมาน. (2551). สายธารแห่งนักคิด เศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา: ภาพพิมพ์.

นรณัฐ ไชยคำ. (2555). บทบาทของรัฐบาลในการกำกับสื่อมวลชน และการตอบสนองของสื่อมวลชน. (รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีปทุม,

การสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับ : ชุดคลื่นจันทมาเลข 2

The Creation of Jewelry : A Chapter of CHAN WAVE No.2

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สุภารีย์ เถาว์วงศ์ษา

Assistant professor SUPAREE TAOWONGSA

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาเขตจันทบุรี 57 หมู่ 1 ต.โขมง อ.ท่าใหม่ จันทบุรี 22170

E-mail supareeta@hotmail.com

บทคัดย่อ

“การทอเสื้อกจันทบูร” เป็นอัตลักษณ์และภูมิปัญญาของท้องถิ่นที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรม แนวคิดในการอนุรักษ์อัตลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่น ไม่ใช่เพียงการรักษาให้คงอยู่เท่านั้นแต่หมายถึงการถ่ายทอดและการพัฒนาต่อยอดจึงจะเป็นการเพิ่มมูลค่า ซึ่งการพัฒนาต่อยอดอัตลักษณ์และภูมิปัญญาเดิมนั้นจะต้องทำบนฐานข้อมูลที่แท้จริง ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเพื่อสร้างองค์ความรู้ด้านอัตลักษณ์ของเสื้อกจันทบูรในอดีต เป็นฐานข้อมูลแก่นักออกแบบเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ทางการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่อไป

โดยผู้วิจัยดึงเอาเอกลักษณ์ของเส้นใยกามาสร้างสรรค์นวัตกรรมการขึ้นรูปเส้นกให้มีขนาดเล็กในรูปแบบใหม่ ให้สามารถสร้างผืนเสื้อที่มีขนาดเล็กที่สุด บนโครงสร้าง 3 รูปแบบ คือ นูนต่ำ นูนสูง และลอยตัว เพื่อยกระดับผลิตภัณฑ์ประเภทของใช้สู่ “เครื่องประดับหัตถกรรมประเภทประณีตศิลป์ขนาดเล็ก” ซึ่งเป็นสินค้าระดับบนมีราคาจำหน่ายสูง สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มในเชิงพาณิชย์ได้

โดยผลงานสร้างสรรค์คลื่นจันทมาเลข 2 เป็นสื่อการเรียนรู้ในงานวิจัย เพื่อใช้ในการจัดอบรมสร้างกระบวนการเรียนรู้การพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เกิดแก่ชุมชน ถ่ายทอดองค์ความรู้ทั้งหมดแก่วิสาหกิจชุมชนและผู้สนใจ เป็นการสร้างความยั่งยืนให้เกิดขึ้นกับชุมชนทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น

คำสำคัญ : เสื้อกจันทบูร ออกแบบเครื่องประดับ พัฒนาผลิตภัณฑ์ อัตลักษณ์

Abstract

The Chanthaburi reed mat is part of the local identity and represents local wisdom that has retained its cultural value. The idea of preserving and conserving local wisdom and identity is not only valued for itself, but its heritability and potential further development is a factual and tangible basis for future advancement of the art.

The researcher has therefore constructed a body of knowledge about Chanthaburi reed mats, which could be considered a database for designers interested in further product development. The reed fibre used is unique and results in a detailed, intricate product. This method enables the creation of small reed products using 3 techniques (base-relief; high-relief; and in-the-round structures) to upgrade wares to sophisticated, fine-art products, which are considered a high-end product and commercially value added.

The creation of the “Chan” weave No.2 represents a learning tool to enhance community knowledge, transfer benefits to community enterprises and others, as well as sustaining local wisdom and the community economy.

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

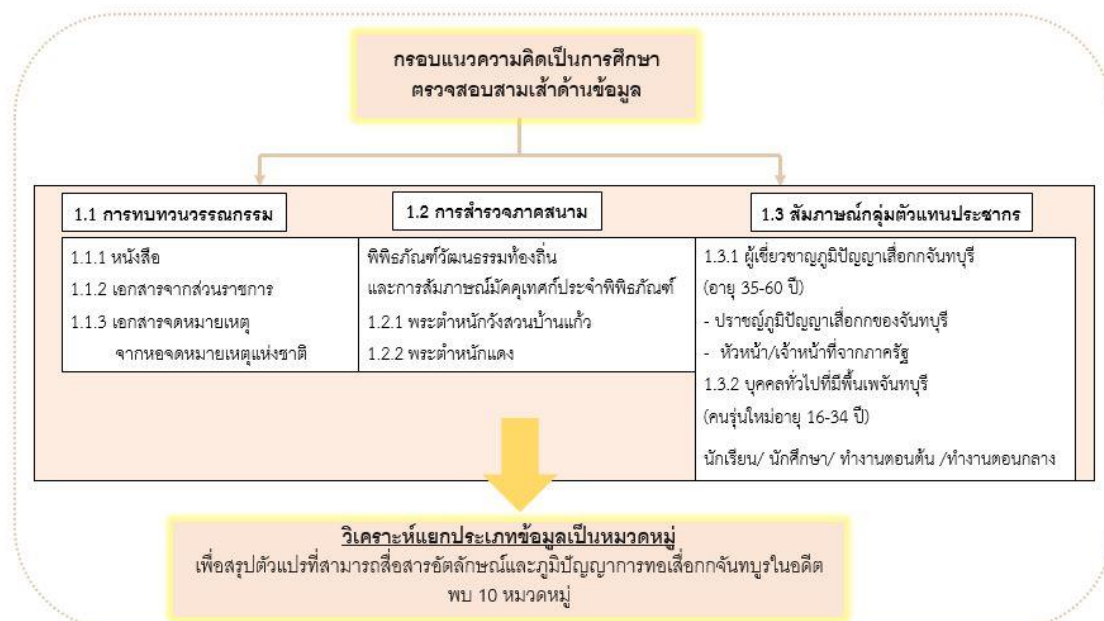
การทอเสื่อจันทบูร เริ่มตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย เมื่อชาวญวนอพยพเข้ามาอยู่จันทบุรี ทำให้เกิดการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมด้านการทอเสื่อ ต่อมาเมื่อสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี พระบรมราชินีในรัชกาลที่ 7 ได้เสด็จพระราชดำเนินมาประทับอยู่ ณ วังสวนบ้านแก้ว เมื่อปี พ.ศ. 2493 ทรงโปรดเกล้าฯ ให้ตั้งโรงงานทอเสื่อที่วังสวนบ้านแก้ว มีพระราชดำริให้ปรับปรุงกรรมวิธีการผลิตใหม่ให้ทันสมัยและมีคุณค่ายิ่งขึ้น ได้แก่ การผลิตเสื่ออ้อมกอกที่หลากหลายขึ้น การใช้กรรมวิธีฟอกกกก่อนย้อมเพื่อสีกกที่สดใสขึ้นและมีคุณภาพคงทนถาวร มีการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากเสื่อเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ โดยทรงให้มีการผลิตเพื่อจำหน่ายใช้ชื่อว่า “อุตสาหกรรมชาวบ้าน” พร้อมติดเครื่องหมายการค้าและอักษรย่อ ส.บ.ก. (สวนบ้านแก้ว) ชาวบ้านขนานนามเสื่อที่ผลิตในสมัยนั้นว่า “เสื่อจันทบูรสมเด็จ” จากพระราชดำริดังกล่าวนี้ทำให้เกิดศูนย์ฝึกฝนศิลปอาชีพทำให้ชาวบ้านสามารถประกอบอาชีพ

ในปัจจุบัน ผู้วิจัยได้ทำการการสำรวจและเก็บข้อมูลผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเกี่ยวกับการดำเนินการผลิตภัณฑ์จากเสื่อจันทบูรทั้งกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเสื่อจันทบูร หน่วยงานภาครัฐที่สนับสนุนการพัฒนาผลิตภัณฑ์แก่กลุ่มวิสาหกิจชุมชนจังหวัดจันทบุรี คือ สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดจันทบุรี และวัฒนธรรมจังหวัดจันทบุรีพบปัญหาสำคัญที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ดังนี้ 1) ผู้คนมีวิถีชีวิตและความต้องการเปลี่ยนไป ผลิตภัณฑ์จากเสื่อจันทบูรยังคงชนิดและรูปแบบเดิม 2) วิสาหกิจชุมชนยังขาดการสร้างอัตลักษณ์ให้สินค้ามีความเฉพาะตัว ทำให้ภาพรวมของผลิตภัณฑ์จากเสื่อจันทบูรมีความคล้ายและเหมือนกัน 3) มีแนวโน้มปัญหาการสืบทอดภูมิปัญญา เนื่องจากเทคนิคการทออาศัยความเพียรสูงและให้ค่าตอบแทนที่ไม่จูงใจแก่คนรุ่นใหม่ยึดเป็นอาชีพได้ ผู้ทอเสื่อส่วนใหญ่จึงเป็นแม่บ้านและผู้สูงอายุที่ว่างจากงานประจำ ซึ่งเป็นแนวโน้มของ

สาเหตุให้ภูมิปัญญานี้สูญหายไปไหนที่สุด ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเพื่อสร้างองค์ความรู้ด้านอัตลักษณ์ของเสื่อกกจันทบุรีในอดีตเพื่อเป็นฐานข้อมูลแก่นักออกแบบนำไปใช้ประโยชน์ทางการออกแบบ และสร้างแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ สร้างสื่อการเรียนรู้ในงานวิจัยเพื่อใช้ในการจัดอบรมสร้างกระบวนการเรียนรู้การพัฒนาผลิตภัณฑ์แก่วิสาหกิจชุมชนและผู้สนใจ อันเป็นการสร้างความยั่งยืนให้กับชุมชนทั้งทางด้านเศรษฐกิจและสืบสานภูมิปัญญาท้องถิ่น

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยศึกษาอัตลักษณ์ของเสื่อกกจันทบุรีในอดีต มีพื้นที่ในการศึกษาคือจังหวัดจันทบุรี ใช้วิธีเก็บข้อมูลผ่านการทบทวนวรรณกรรม (หนังสือ งานวิจัย สิ่งพิมพ์ เอกสารจากหอจดหมายเหตุแห่งชาติ) และการสำรวจภาคสนาม (พิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมท้องถิ่นในจังหวัดจันทบุรี คือ พระตำหนักวังสวนบ้านแก้ว และพระตำหนักแดง) โดยวางกรอบแนวความคิดเป็นการศึกษาตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล เพื่อหาตัวแปรที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต จากการตรวจสอบข้อมูลพบว่า อัตลักษณ์ของเสื่อกกจันทบุรีในอดีตสามารถสื่อสารผ่านตัวแปรต่างๆ 10 ตัวแปรประกอบด้วย ความยอมรับการทอเสื่อกกจันทบุรีว่าเป็นภูมิปัญญาของชาวจันทบุรี เอกลักษณ์ของพันธุ์กก วิธีการขึ้นเงาของเส้นกก ความสามารถกันเชื้อราของเส้นใยกก สีและการย้อมสีเส้นกก วิธีการทอเสื่อกก ลวดลายในการทอเสื่อกก ความยอมรับในชนิดผลิตภัณฑ์จากเสื่อกก ตราสินค้าประกันคุณภาพของผลิตภัณฑ์จากเสื่อกก และการบรรจุหีบห่อของผลิตภัณฑ์จากเสื่อกก ตัวแปรเหล่านี้เป็นองค์ประกอบสื่อสารให้ผู้คนรับรู้ถึงอัตลักษณ์และภูมิปัญญาการทอเสื่อกกจันทบุรีในอดีต ผลการศึกษานี้เป็นองค์ความรู้สำหรับผู้สนใจหรือนักออกแบบนำไปใช้ประโยชน์ทางการออกแบบ เพื่อพัฒนาต่อยอดมูลค่าทางเศรษฐกิจและสืบสานวัฒนธรรมเพื่อสร้างความยั่งยืน



ภาพที่ 1 กรอบแนวความคิดการศึกษาตรวจสอบสามเส้าด้านข้อมูล

ผู้วิจัยใช้ผลการศึกษาดูแบบที่ได้จากงานวิจัย 4 ตัวแบบเป็นกรอบแนวคิดในการออกแบบ เพื่อสร้าง
 โจทย์ในการออกแบบ และสร้างอารมณ์ความรู้สึกของงาน (Design Brief/ Mood & Tone Chart)
 ประกอบด้วย

1. ผลการศึกษาข้อมูลอัตลักษณ์ชุมชนเลือกจันทบูร : นำไปใช้ส่วนของวัตถุดิบ วิธีการทอ สี หรือ
 ลวดลาย เป็นต้น
2. ผลการสร้างนวัตกรรมการขึ้นรูปเส้นกนกให้มีขนาดเล็กรูปแบบใหม่ : นำไปใช้ส่วนวิธีการขึ้นรูป
 ผลิตภัณฑ์
3. ผลการศึกษาความต้องการของผู้บริโภค : นำไปใช้เป็นข้อกำหนดในการออกแบบ
4. แรงบันทาลใจในการออกแบบ : นำไปใช้ในการออกแบบ



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการออกแบบ

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

- 1 ศึกษารวบรวมข้อมูลตัวแปรที่ 4 ตัวแปรที่ตั้งไว้ในงานวิจัย
- 2 วิเคราะห์ข้อมูลและประมวลผลเพื่อสร้างโจทย์ในการออกแบบและสร้างอารมณ์ความรู้สึกของงาน (Design Brief/ Mood & Tone Chart) เพื่อใช้ในการออกแบบ
- 3 สร้างภาพร่าง พัฒนาแบบร่าง และคัดเลือกแบบร่างที่เหมาะสมสู่การสร้างสรรค์ผลงาน
- 4 สร้างสรรค์ผลงานที่ใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ในงานวิจัย เพื่อใช้ในการจัดอบรมสร้างกระบวนการเรียนรู้ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เกิดแก่ชุมชน ด้วยการเขียนแบบ 1:1 ผลงานออกแบบด้วยมือ จึงนำไปเขียนต่อด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ 3 มิติสร้างเป็นต้นแบบ จึงนำไปพิมพ์เป็นต้นแบบแวกซ์ (Wax) และนำต้นแบบแวกซ์ดังกล่าวไปหล่อเป็นโลหะเงิน (Sterling silver) จากนั้นนำไปขัดแต่งและประกอบ ฝังอัญมณี ชุบทองคำและทองขาว รวมถึงการทอเลือกจันทบูรลงไปแทนที่อัญมณี



ภาพที่ 3 การสร้างภาพร่างและการพัฒนารูปแบบเครื่องประดับ

Enhanced and value added products of Chanthaboon-reed mat to fine art jewelry for SMEs



(ยกระดับและเพิ่มคุณค่าผลิตภัณฑ์เสื่อกกจันทบูรสู่เครื่องประดับประณีตศิลป์สำหรับผู้ประกอบการ SMEs)

Asst.prof. Suparee Taowongsa, Faculty of Gems, Burapha University, Chanthaburi Campus.

ภาพที่ 4 ผลงานเครื่องประดับ

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ผู้วิจัยสร้างกรอบแนวคิดในการออกแบบจากตัวแปรในงานวิจัยสู่การสร้างสรรคผลงาน ดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลอัตลักษณ์ชุมชนเสื่อกกจันทบูร : ใช้ผลวิจัยที่ค้นพบข้อเอกลักษณ์ชุมชนเสื่อกกจันทบูรเรื่องสีคือการใช้สีขาวดั้งเดิมของกก หนึ่งในโทนสีทรงโปรดของสมเด็จพระนางเจ้ารำไพพรรณี ร่วมกับการใช้สีน้ำเงินและสีเหลือง ซึ่งเป็นสีย้อมกกที่นิยมในอดีต (เทียน ทองแก้ว, ม.ป.ป., น.7 ; ฝ่ายการค้าภายในจังหวัดฉะเชิงเทรา กรมการค้าภายใน กระทรวงพาณิชย์, ม.ป.ป., น.13) ใช้เส้นกกที่จัก (จัก) ในขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 1 มม. เนื่องจากเป็นขนาดที่นิยมใช้ในโรงงานทอเสื่อที่วังสวนบ้านแก้วในอดีต ทราบจากการวัดค่าเฉลี่ยของขนาดเส้นกกบนผลิตภัณฑ์ที่เป็นโบราณวัตถุในพิพิธภัณฑ์วัฒนธรรมท้องถิ่นพระตำหนักแดง เป็นขนาดที่ทำให้ผลงานผลิตภัณฑ์ในอดีตมีความละเอียดและประณีตสูง เลือกใช้วิธีการทอลวดลายแบบพื้นฐาน เป็นการเลือกใช้ผลวิจัยที่ค้นพบเพื่อสื่อเอกลักษณ์ชุมชนเสื่อกกจันทบูรได้ครบทุกประเด็นตั้งแต่วัตถุดิบ การแปรรูป การย้อมสี และวิธีการทอ

2. ผลการสร้างนวัตกรรมการขึ้นรูปเส้นกกให้มีขนาดเล็กรูปแบบใหม่ : นำผลการทดลองที่ได้ในงานวิจัยไปใช้ในส่วนของการขึ้นรูปผลิตภัณฑ์ให้มีขนาดเล็ก เป็นการสร้างนวัตกรรมเครื่องประดับรูปแบบใหม่

3. ผลการศึกษาความต้องการของผู้บริโภค : กลุ่มเป้าหมายผู้หญิงทำงาน เป็นคนเมือง วัย Gen X หรือผู้ที่มียุ 40-55 ปี มีบุคลิกภาพสไตล์ทันสมัย (Modern) ชอบความแปลกใหม่ หัวก้าวหน้า และชอบการเปลี่ยนแปลง (Progressive, Revolutionary) มีกำลังในการซื้อสูง มีการพบปะเพื่อนฝูงและลูกค้าในวันหยุด ชอบซื้อสินค้าในห้างสรรพสินค้าและออนไลน์ ชอบไปชมงานแสดงสินค้าต่างๆ โดยเฉพาะสินค้าโอท็อป ได้

นำไปใช้เป็นข้อกำหนดในการออกแบบเพื่อออกแบบให้สอดคล้องต่อความต้องการ จึงออกแบบให้จุดเด่นของงานส่วนหนึ่งคือ ส่วนที่ทอดด้วยเส้นก้นนั้นสามารถถอดเปลี่ยนสีได้ตามความต้องการ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายสามารถเลือกซื้อสำหรับประยุกต์ใช้ตามสีของเครื่องแต่งกาย อีกทั้งเป็นการกระตุ้นการซื้อซ้ำและเพิ่มยอดขายจำหน่ายให้แก่ผลิตภัณฑ์

4. แรงบันดาลใจในการออกแบบ : เลือกนำเสนอเรื่องราววิถีการดำเนินชีวิตของต้นกำเนิดเสื้อกักที่ผูกพันกับชุมชนริมน้ำจันทบุรี ผู้วิจัยมุ่งหวังเป็นคลื่นวงเล็กผลักดัน สีบานและสร้างแนวทางให้กักจันทบุรีคงอยู่สืบต่อไป ทำการผสมผสานในมุมมองส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ กับข้อมูลจากตัวแปรทั้งหมดเพื่อสร้างสรรค์ให้เป็นผลิตภัณฑ์ประณีตศิลป์ คือ เครื่องประดับ อาศัยหลักการทางศิลปะผสมผสานทัศนธาตุต่างๆ ได้แก่ จุด เส้น สี น้ำ หนัก ที่ว่าง และลักษณะพื้นผิว ให้เกิดเป็นรูปทรง แสดงออกในความเป็นเอกภาพตามที่คุณสร้างสรรค์มุ่งหวัง

5. สรุป

สามารถสร้างกระบวนการเรียนรู้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์แก่ชุมชนต้นกำเนิดเสื้อกักจันทบุรี เนื่องจากมีการทำวิจัยร่วมกับชุมชนตลอดตั้งแต่ต้นจนจบการวิจัย จนนำไปสู่การสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่หลายชิ้น มีการขอขึ้นจดทะเบียนสิทธิบัตร อนุสิทธิบัตร มีการจัดเสวนาถ่ายทอดองค์ความรู้สู่สาธารณะแล้ว โดยมีผลดีที่เกิดภายหลังปิดงานวิจัย คือ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนเสื้อกักจันทบุรีสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ได้ด้วยตนเองโดยการต่อยอดจากผลิตภัณฑ์ของงานวิจัย ภาครัฐจึงเล็งเห็นความสำคัญขอให้ทีมวิจัยยื่นเสนอโครงการอบรมเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์เสื้อกักจันทบุรีแก่จังหวัด และตั้งทีมวิจัยเป็นคณะทำงานเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์จากเสื้อกักจันทบุรีร่วมกับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเสื้อกักจันทบุรี และสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดจันทบุรี ต่อมาอีกหลายโครงการ

Enhanced and value added products of Chanthaboon-reed mat to fine art jewelry for SMEs



ภาพที่ 5 ลูกค้ำกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงมหาดไทย. (2523). *ประวัติมหาดไทยส่วนภูมิภาค จังหวัดจันทบุรี*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ส่วนท้องถิ่น กรมการปกครอง.

คณะกรรมการฝ่ายประมวลเอกสารและจดหมายเหตุ ในคณะกรรมการอำนวยการจัดงานเฉลิมพระเกียรติ

พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ. (2542). *วัฒนธรรม พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ เอกลักษณ์และภูมิ*
ท้องถิ่น ทองแก้ว. (ม.ป.ป.). *กำเนิดเสื้อสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว*. ม.ป.ท.: ม.ป.พ.

ฝ่ายการค้าภายในจังหวัดฉะเชิงเทรา กรมการค้าภายใน กระทรวงพาณิชย์. (2535). *การผลิตและการตลาด*
เสื้ออกก. [เอกสารพิมพ์ดีด]. ฉะเชิงเทรา: ผู้แต่ง.

นายธนุ อนุญญพร, นางสมรัตน์ บุญถนอม, นางนภสร ไตรภคศรี, นางสาวจุฑาพร เพ็ชรินทร์, นางสาวสิรา
ลักษณ์ ลีประเสริฐ, นางกนกกร พลกิจ, นางจุไรรัตน์ สรรพสุข, นายปิยะวัฒน์ ศุภอุดมวิบูลย์, นาง
นิชชาภัฏญ์ วงษ์จันทน์เพชร, นางสาวอาน ธรรมลิขิต, (2560). *เสื้ออกกจันทบูรณ*. ในการสัมมนาวิชาการ
เรื่อง ภายใต้กรอบการวิจัยเพื่อเพิ่มมูลค่าผลผลิต มูลค่าสินค้าและบริการกลุ่มโอท็อป (OTOP)
วิสาหกิจชุมชนและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SME). จันทบุรี. โรงแรมริมน้ำกลางจันทร์
ชุมนุมเรื่องจันทบุรี. (2514). ม.ป.ท.: พิมพ์เป็นอนุสรณ์ในงานพระราชทานเพลิงศพ นางวรรณ จันทวิมล ณ
สุสานหลวงวัดเทพศิรินทราวาส.

สรวรรยา สีหะวงศ์, ปรียาภรณ์ พาทีชวบ, รัตนา บุญพรม, ลภโธพ ทองพรรณ, ศุภนิดา พงกษาชาติ, ชันวา
โอภูิปภา, วายุ ชาญพณา, พศิน คุณธรรม, ภูมินทร์ แก้ววิรัช, ณัฐพล ต้นกำเนิดไทย, ธนู อนัญญพร,
(2560). เสื่อกกจันทรบูรณ์. ในการสัมมนาวิชาการ เรื่อง ภายใต้กรอบการวิจัยเพื่อเพิ่มมูลค่าผลผลิต
มูลค่าสินค้าและบริการกลุ่มโอท็อป (OTOP) วิสาหกิจชุมชนและวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม
(SME). จันทบุรี. ศูนย์วิเคราะห์วิจัยอัญมณี คณะอัญมณี มหาวิทยาลัยบูรพา
Kobayashi, S. (1998). *Colorist*. America: Kodansha Inc.

ภาพประกอบสะท้อนวัฒนธรรมไทใหญ่

Illustration Reflecting Tai-Yai Culture

สุธาทิพย์ หอมสุวรรณ

Sutatip Homsuwan

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

1061 ถนนอิสรภาพ หิรัญรูจี ธนบุรี กรุงเทพฯ

E-mail: sutatip.ho@bsru.ac.th

บทคัดย่อ

กลุ่มชาติพันธุ์ “ไทใหญ่” อพยพเข้ามาสู่ประเทศไทย เมื่อ 150 ปีก่อน ตั้งถิ่นฐานอยู่ในจังหวัดแม่ฮ่องสอน และจังหวัดใกล้เคียงในภาคเหนือ กลุ่มชนชาวไทใหญ่มีบทบาททางสังคมอย่างมาก โดยเฉพาะด้านศิลปวัฒนธรรม ด้วยวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์อันงดงามและโดดเด่น สื่อสารไปด้วยสีสนและความสนุกสนาน อาทิ การแต่งกาย ประเพณีพิธีกรรม การแสดงนาฏศิลป์ ดนตรี พิษพรรณในท้องถิ่น เป็นต้น ด้วยอัตลักษณ์ที่เด่นชัดเหล่านี้ ผู้สร้างสรรค์เห็นความสำคัญในการศึกษาค้นคว้าสิ่งสะท้อนวัฒนธรรมไทใหญ่ เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นภาพประกอบในรูปแบบแฟ้มภาพ (Clip Art) 3 แบบ ได้แก่ ภาพสีสน (Colorful), ภาพขาวดำ (Black & White), และภาพพื้นผิวขรุขระ (Rough Texture) ออกแบบเป็นภาพกราฟิกและภาพตัวละคร (Character) นำเสนอข้อมูลที่สะท้อนความเป็นจริงทางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชาวไทใหญ่ ถ่ายทอดเป็นภาพตัดทอนความเหมือนจริงตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ แต่ยังคงความหมายที่อิงต้นทุนทางวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่ ซึ่งจะอิงกับทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างผลงานคือ ทฤษฎีนิยมจินตนาการ (Immaginalism Theory) เพื่อเป็นประโยชน์ต่อก่อนออกแบบ ผู้ผลิต หรือผู้ประกอบการในชุมชนไทใหญ่ ได้นำไปใช้ประกอบในผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ หรือในสื่อต่างๆ อันจะสามารถสะท้อนถึงเอกลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่

คำสำคัญ : ภาพประกอบ, ไทใหญ่, วัฒนธรรม, ประเพณี, วิถีชีวิต

Abstract

"Tai Yai" ethnic group migrated to Thailand 150 years ago. They settled in Mae Hong Son province and neighboring provinces in the north of Thailand. The Tai Yai community play a very important role in Lanna society, especially in arts and culture. Their culture is unique, beautiful and distinctive, full of color and vivaciousness as can be seen from their costumes, traditions, rituals Theatrical performances, music , local vegetation etc. With these distinct identities, the creator sees the importance of researching the reflections of Tai Yai culture in order to create an illustration in 3 styles of clip arts, including Colorful, Black & White, and Rough Texture, designed as graphics and character images in order to present information which reflects the cultural and way of life of the Tai Yai people. They are depicted as Distortion pictures from the imagination of the creator but still refer to the meaning from the cultural capitals of Tai Yai. The works from the creator are based on "Immaginalism Theory" in order to support the designers, producers or entrepreneurs in the Tai Yai community as they can use the works in their product packaging or in other various media. And they could reflect the identity of the Tai Yai ethnic group.

Keywords: Illustration, Tai-Yai, Culture, Tradition, Life Style

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ในปัจจุบันการแข่งขันทางการค้าและการท่องเที่ยวของแต่ละชุมชนนั้นทวีความรุนแรงมากขึ้น ผู้ประกอบการจำเป็นต้องหาอัตลักษณ์หรือสิ่งที่จะสะท้อนต้นทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนนั้นๆ ผ่านทางการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือการออกแบบสภาพแวดล้อมให้มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง เพื่อสร้างความแตกต่าง เพิ่มโอกาสทางการตลาด อีกทั้งยังเป็นการเชิดชูวัฒนธรรมอันทรงคุณค่า เหล่านี้สามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวหรือผู้คนที่ต้องการเรียนรู้และสัมผัสกับวัฒนธรรมของชุมชนนั้นๆ ส่งผลต่อการนำความเจริญกลับมายังผู้ผลิตและชุมชนเป็นลำดับ

ในงานออกแบบ ภาพประกอบ (Illustration) ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างยิ่งในการสื่อสารข้อมูล ภาพประกอบช่วยในการขยายเนื้อหาให้กระจ่างและชัดเจนยิ่งขึ้น ช่วยดึงความสนใจ ถ่ายทอดจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ อีกทั้งยังช่วยให้เกิดมโนทัศน์เกี่ยวกับภาพลักษณะผลิตภัณฑ์ให้มีความชัดเจนมากขึ้น ภาพประกอบมีหลากหลายประเภทหากแบ่งโดยเทคนิคการสร้างสรรค์ สามารถแบ่งได้ดังนี้ ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ ภาพวาดแบบดั้งเดิม และภาพวาดด้วยการใช้โปรแกรมสำหรับออกแบบ (อารยะ ศรีภักษานบุตร, 2550, น.108-110) แต่ละเทคนิคมีข้อได้เปรียบที่แตกต่างกันไป สำหรับภาพซึ่งวาดจากโปรแกรมสำหรับออกแบบนั้นมีข้อได้เปรียบในแง่ของต้นทุนและการนำไปใช้งานได้ง่าย ปรับแต่งแก้ไขได้สะดวก ในปัจจุบันภาพประกอบที่เรียกว่าแฟ้มภาพ (Clip Art) นั้นช่วยให้นักออกแบบหรือผู้ที่ต้องการสร้างผลงานทำงานได้ง่ายขึ้น สะดวกต่อ

การนำไปต่อยอดในงานออกแบบที่หลากหลาย ผู้ผลิตหรือผู้ประกอบการในชุมชนสามารถนำภาพไปประกอบการผลิตหรือนำมาสร้างอัตลักษณ์ให้กับผลิตภัณฑ์และสภาพแวดล้อมของชุมชนได้โดยง่าย

หลายชุมชนในประเทศไทยมีประวัติศาสตร์อันยาวนาน บางชุมชนเกิดจากการโยกย้ายอพยพเข้ามาตั้งถิ่นฐานของกลุ่มชาติพันธุ์อันหลากหลาย อาจเพราะการศึกสงคราม การค้าขาย การศึกษา ฯลฯ หลายชนชาติเคยมีอดีตที่รุ่งเรืองในประวัติศาสตร์ ชุมชนเหล่านี้ล้วนมีบทบาทในการขับเคลื่อนและพัฒนาสังคม วัฒนธรรม การเมืองการปกครอง เศรษฐกิจ อีกทั้งยังมีส่วนในการสร้างเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชน ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรคงานศิลปะ ดนตรี นาฏศิลป์ ประเพณี พิธีกรรม ภูมิปัญญา ความเชื่อ ฯลฯ

“ไทใหญ่” เป็นกลุ่มชาติพันธุ์หนึ่งของชนชาติไตหรือไท มีถิ่นฐานกระจายอยู่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีภาษาและอักษรคือภาษาไทย-กะได เรียกตนเองว่า “ไตหลวง” ซึ่งหมายถึง ไตหลวง เป็นที่มาของชื่อชนชาติในทางวิชาการว่าไทใหญ่ ชาวพม่าเรียกชาวไทใหญ่ว่า “ฉาน” ในอดีตชาวไทใหญ่เคยมีอาณาจักรที่รุ่งเรืองอยู่ในรัฐฉาน ประเทศพม่า ต่อมารัฐไทใหญ่ตกอยู่ในอิทธิพลของพม่า จีน และล้านนาจนกระทั่งพม่าอยู่ภายใต้การปกครองของอังกฤษ ชาวไทใหญ่จึงได้อพยพจากประเทศพม่าและบางส่วนอพยพจากประเทศจีนเข้ามาสู่ชายแดนเขตของประเทศไทย ปัจจุบันชาวไทใหญ่มีการตั้งถิ่นฐานอยู่ในประเทศไทยหลายจังหวัด เช่น แม่ฮ่องสอน แพร่ พะเยา ลำปาง เชียงราย และเชียงใหม่ กลุ่มชนชาวไทใหญ่มีบทบาททางสังคมกับล้านนาอย่างมากซึ่งจะเห็นได้จากการสร้างวัดตามแบบศิลปะไทใหญ่ขึ้นตามเมืองต่างๆ ของล้านนา (สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2551, น.60) ชาวไทใหญ่มีวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์อันงดงามและแฝงไปด้วยความหมาย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นพิธีกรรมประเพณีที่สะท้อนถึงความศรัทธาต่อพุทธศาสนา อาทิเช่น ประเพณีปอยส่างลองหรือการบวชลูกแก้วนั้นเป็นงานที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น งานจัดขึ้นอย่างใหญ่โตในช่วงเดือนมีนาคมถึงเมษายนของทุกปี บิดามารดาจะตกแต่งประดับประดาเครื่องแต่งกายของส่างลองหรือลูกแก้วอย่างงดงาม จากนั้นจะมีขบวนแห่ไปวัดอย่างสนุกสนาน อีกประเพณีหนึ่งที่น่าสนใจคือประเพณีจองผลา หรือจองพารา เป็นอีกพิธีกรรมที่เรียบง่ายแต่ลึกซึ้ง แฝงไปด้วยความศรัทธาของชาวไทใหญ่ที่มีต่อพุทธศาสนาด้วยการนำไม้ไผ่และกระดาษสีมาประดิษฐ์เป็นรูปปราสาทประดับไว้ที่บ้านของตน ซึ่งชาวไทยใหญ่เรียกว่า ผลาหรือ พารา ด้วยความเชื่อที่ว่า ผลาเป็นปราสาทที่ใช้สำหรับต้อนรับพระพุทธเจ้า จัดในช่วงออกพรรษา อีกทั้งยังมีการแสดงฟ้อนนกกิ้งกะหระ รำโต สัตว์ในป่าหิมพานต์ที่พร้อมใจกันมาถวายการต้อนรับพระพุทธเจ้า และยังมีประเพณีพิธีกรรมอื่นๆ ที่น่าสนใจ ได้แก่ ประเพณีสงกรานต์ไทใหญ่ ประเพณีถวายข้าวพระพระเจ้าหลวง ประเพณีปอยจำตี เป็นต้น วัฒนธรรมอันมีงดงามเหล่านี้ยังคงสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ที่คงอยู่ท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน

ดังนั้น ด้วยปัจจัยดังกล่าว ผู้สร้างสรรค์เห็นความสำคัญในการศึกษาค้นคว้าสิ่งสะท้อนวัฒนธรรมไทใหญ่เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นภาพประกอบในรูปแบบแฟ้มภาพ (Clip Art) เพื่อเป็นประโยชน์ต่อนักออกแบบและผู้ประกอบการในชุมชนไทใหญ่ ในการนำไปใช้ประกอบในสื่อต่างๆ ใช้ประกอบในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์ ตกแต่งสภาพแวดล้อม และใช้ประกอบในงานอื่นๆ อันจะสามารถสะท้อนถึงเอกลักษณ์ของกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรคผลงานนั้นผู้สร้างสรรคมีแนวคิดในการออกแบบภาพประกอบเพื่อสะท้อนวัฒนธรรม “ไทใหญ่” กลุ่มชาติพันธุ์ซึ่งพบมากในพื้นที่ภาคเหนือ มีบทบาทในการขับเคลื่อนและพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ ชุมชน มีวัฒนธรรมประเพณีที่มีเอกลักษณ์ชัดเจน โดยนำเสนอเป็นภาพประกอบซึ่งสะท้อนต้นทุนทาง วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชาวไทใหญ่ อันได้แก่ ประเพณี พิธีกรรม ศิลปหัตถกรรม นาฏศิลป์ การแต่งกาย พิษพรรณในท้องถิ่น อันเป็นอัตลักษณ์ที่เด่นชัดของชาวไทใหญ่ โดยจัดทำเป็นแฟ้มภาพ (Clip Art) 3 แบบ ได้แก่ ภาพสีส้น (Colorful), ภาพขาวดำ (Black & White), และภาพพื้นผิวขรุขระ (Rough Texture) ออกแบบเป็นภาพกราฟิกและภาพตัวละคร (Character) นำเสนอข้อมูลที่สะท้อนความเป็นจริงทางวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของชาวไทใหญ่ ถ่ายทอดเป็นภาพตัดทอนความเหมือนจริงตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค แต่ยังคงความหมายที่อิงต้นทุนทางวัฒนธรรมของชาวไทใหญ่ ซึ่งจะอิงกับทฤษฎีที่ใช้ในการสร้างผลงานคือ ทฤษฎี นิยมจินตนาการ (Immaginalism Theory) เป็นการสร้างสรรคที่ใช้ความคิดและจินตนาการแต่ยังคงอิงกับ ประเพณีและวัฒนธรรมของกลุ่มชน

3. กระบวนการในการสร้างสรรค

การออกแบบนี้เป็นกระบวนการสร้างสรรคเพื่อให้ได้มาซึ่งองค์ประกอบทางการออกแบบ ที่จะนำไปสู่ การสร้างภาพประกอบสะท้อนวัฒนธรรมไทใหญ่ โดยมีกระบวนการดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเก็บข้อมูล: ผู้สร้างสรรคเก็บข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่จากเอกสาร หนังสือ ตำรา และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ในเรื่องของประวัติความเป็นมา สภาพสังคมและวัฒนธรรม ประเพณี การแต่งกาย ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ข้อมูลที่ได้นำไปสู่กระบวนการวิเคราะห์หาจุดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์ ของชาวไทใหญ่ในประเทศไทย ซึ่งนำไปสู่การออกแบบต่อไป



ภาพที่ 1 ประเพณีปอยส่างลอง
ที่มา: กระทรวงวัฒนธรรม (มปป.)



ภาพที่ 2 การแสดงฟ้อนนกกิ้งกะหड़ा รำโต

ที่มา: วอยซ์ทีวี (2559)

ขั้นตอนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลและออกแบบผลงาน: ผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของชุมชนไทใหญ่ในบริบทต่างๆ อาทิเช่น การแต่งกาย การแสดง ประเพณีต่างๆ จากนั้นจึงนำผลการวิเคราะห์มาออกแบบ ประกอบด้วยการร่างแบบ การกำหนดชุดสี จากนั้นทำการวาดแบบในโปรแกรมสำหรับออกแบบภาพ Vector โดยจัดทำเป็น 3 แบบ ได้แก่ ภาพสีส้น (Colorful), ภาพขาวดำ (Black & White), และภาพพื้นผิวขรุขระ (Rough Texture)

วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน:

- 1) ร่างภาพผลงานสร้างสรรค์ในกระดาษ



ภาพที่ 4 ภาพร่างผลงาน

ที่มา: สุชาทิพย์ หอมสุวรรณ (2563ก)

- 2) วาดลายเส้นตามแบบร่างในโปรแกรมสำหรับออกแบบ จากนั้นปรับแตงน้ำหนักของเส้นให้คล้ายกับเส้นพู่กัน
- 3) จัดทำภาพสีส้น (Colorful) โดยการกำหนดพื้นที่เพื่อใส่สีตามชุดสีที่กำหนด
- 4) ใส่รายละเอียดของลวดลายต่างๆ เช่น ลวดลายของผ้า ของตกแต่ง เป็นต้น จากนั้นเพิ่มเติมรายละเอียดของพื้นผิว เช่น ลายพื้นผิวขรุขระ พื้นผิวแบบ Halftone ถัดไปเป็นการสร้างเส้นขอบโดยรอบของภาพให้หนาขึ้นใส่สีดำ แล้วปรับเส้นให้เป็นเส้นหยักเพื่อสร้างสไตล์ให้ภาพดูน่าสนใจขึ้นและสอดคล้องกับพื้นผิว
- 5) จัดทำภาพขาวดำ (Black & White) โดยปรับแก้ไขจากภาพสีส้นให้เป็นขาวดำ จากนั้นตรวจสอบรายละเอียดและปรับปรุงภาพเพื่อให้สื่อสารได้ชัดเจน

6) จัดทำภาพพื้นผิวขรุขระ (Rough Texture) จัดทำกรอบสี่เหลี่ยมมุมมนด้านไม่เท่ากัน จากนั้นสร้างพื้นผิวขรุขระโดยเลียนแบบเหมือนทรายจากนั้นนำต้นแบบภาพวางบนพื้นผิวสี่เหลี่ยม จากนั้นเจาะด้านในโดยใช้คำสั่ง Pathfinder ภาพที่ได้จะมีลักษณะเหมือนการปั๊มทราย

7) ตรวจสอบผลงานและปรับปรุงผลงาน โดยนำภาพประกอบไปใช้ในงานออกแบบและผลิตภัณฑ์ต่างๆ



ภาพที่ 5 ขั้นตอนการวาดภาพในโปรแกรมสำหรับออกแบบ
 ที่มา: สุธาทิพย์ หอมสุวรรณ (2563ข)



ภาพที่ 6 ภาพประกอบสะท้อนวัฒนธรรมไทใหญ่ 3 สไตส์
 ที่มา: สุธาทิพย์ หอมสุวรรณ (2563ข)



ภาพที่ 7 ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์
 ที่มา: สุรชาติพิย์ หอมสุวรรณ (2563ค)



ภาพที่ 8 นำภาพประกอบไปใช้ในงานออกแบบ
 ที่มา: สุรชาติพิย์ หอมสุวรรณ (2563ค)

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานผู้สร้างสรรค์ทำการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มชาติพันธุ์ไทใหญ่ จากนั้นได้ทำการวิเคราะห์หาจุดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์ซึ่งจะนำไปสู่การออกแบบ พบว่าอัตลักษณ์ที่เป็นที่จดจำแฝงอยู่ในประเพณีพิธีกรรม อาทิ ประเพณีปอยส่างลอง ซึ่งมีการประดับประดาผ้าเคียนศิระของส่างลองหรือลูกแก้วอย่างงดงามด้วยดอกไม้บานาพันธุ์ มีการตกแต่งขบวนแห่อย่างสวยงามและครื้นเครง การแสดงฟ้อนนกกิ่งกะหว่า ผู้แสดงจะแต่งกายเลียนแบบนกยูงโดยหางของนกยูงมักตกแต่งด้วยผ้าสีหลายหลายดูสดใส การแสดงรำไต เป็น

การแสดงโดยให้ผู้แสดงสองคนมุดเข้าไปอยู่ในหุ่นคล้ายกับกวางมีลวดลายและสีสันสดใส ทางด้านการแต่งกายของชาวไทยใหญ่มีการอนุรักษ์และพัฒนาไปตามกาลเวลาแต่ยังคงรูปแบบดั้งเดิมอยู่โดยผู้ชายสวมเสื้อโต และกางเกงขาก๊วย มีผ้าเคียนศิระชะ ผู้หญิงสวมผ้าซิ่นยาวคลุมตาตุ่มสีสันสดใสสวยงาม เสื้อแขนยาวคลุมเอว สาบเสื้อป้ายทับไปด้านหน้า มีผ้าเคียนศิระชะ ชาวไทยใหญ่มีการตั้งถิ่นฐานในที่ราบหุบเขาทางภาพเหนือ มีพืชพรรณท้องถิ่นที่นิยมปลูกมากและนำมาแปรรูปเพื่อการค้าคือกล้วย และดอกไม้ที่ถือว่าเป็นดอกนำโชคของชาวไทยใหญ่ คือดอกเมย์เมียว ดอกไม้สีชมพูอ่อน ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลเหล่านี้มาออกแบบภาพประกอบ รูปแบบที่ใช้ในการออกแบบภาพประกอบเป็นภาพแบบจินตนาการ เทคนิคที่ใช้ในการออกแบบคือการวาดในโปรแกรมสำหรับออกแบบ ลักษณะของภาพนำเสนอเป็นภาพกราฟิกและตัวละคร โดยใช้เส้นที่มีน้ำหนักแบบพู่กันเพื่อให้ภาพดูไม่แข็งเกินไป การใช้สีมีการวิเคราะห์หาชุดสีจากข้อมูลไทยใหญ่ซึ่งมีการแสดงอารมณ์ (Mood & Tone) แบบสนุกสนานและสดใส สะท้อนถึงประเพณีพิธีกรรมของไทยใหญ่ซึ่งมักจะสนุกสนานครื้นเครง มีการเพิ่มรายละเอียดของขอบเส้นรอบรูปภาพด้วยเส้นขรุขระเพื่อให้สอดคล้องกับสไตล์พื้นผิวขรุขระและพื้นผิว Halftone ทำให้ผลงานดูมีมิติมากขึ้น

5.สรุป

ผลงานภาพประกอบสะท้อนวัฒนธรรมไทยใหญ่ เป็นภาพกราฟิก นำเสนอในรูปแบบคลิปอาร์ต (Clip Art) ซึ่งสะท้อนต้นทุนทางวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชาวไทยใหญ่ โดยจัดทำเป็นแฟ้มภาพ (Clip Art) 3 แบบ ได้แก่ ภาพสีสัน (Colorful), ภาพขาวดำ (Black & White), และภาพพื้นผิวขรุขระ (Rough Texture) ภาพกราฟิกลักษณะนี้สามารถนำไปใช้งานหรือปรับแก้ไขได้ง่าย เอื้อประโยชน์ต่อนักออกแบบ ผู้ผลิต หรือผู้ประกอบการในชุมชนไทยใหญ่ในการนำไปใช้ประกอบในสื่อต่างๆ ใช้ประกอบในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์ ตกแต่งสภาพแวดล้อม และใช้ประกอบในงานอื่นๆ อันจะเป็นประโยชน์ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

สถาบันวิจัยสังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2551). *ไทยใหญ่ ความเป็นใหญ่ในชาติพันธุ์*. เชียงใหม่:

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร. (2550). *การออกแบบสิ่งพิมพ์*. กรุงเทพฯ: วิสคอมเซ็นเตอร์.

กระทรวงวัฒนธรรม. (มปป.). *ประเพณีปอยส่างลอง อำเภอลำปาง*. สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ 2563, จาก

http://www.thaiculture.go.th/web/detail_image.php?nid=998&tid=tradition&sid=

วอยซ์ทีวี. (2559). *เที่ยวชุมชนไทยใหญ่ใจกลางกรุงเทพฯ*. สืบค้น 10 กุมภาพันธ์ 2563, จาก

<https://www.youtube.com/watch?v=hywrp2ZF6Sk&t=365s>

แสงแห่งสยาม

Light of Siam

ธีระพันธ์ ชนาพรรณ

Teerapan Chanapan

2410/2 ถ.พหลโยธิน จตุจักร กรุงเทพฯ 10900

Teerapan.ch@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การสื่อสารด้วยภาพเป็นกระบวนการขับเคลื่อนอย่างไม่หยุดนิ่ง นับตั้งแต่ภาพเขียนบนผนังถ้ำจวบจนปัจจุบัน ได้พัฒนาสร้างสรรค์รูปแบบและกระบวนการสื่อสารด้วยภาพ เพื่อสนองต่อความต้องการในการสื่อสารและการอยู่ร่วมกันในสังคม

การสร้างสรรค์ผลงานโดยแนวคิด สะท้อนการเปลี่ยนแปลงบนโลก การดำรงอยู่ร่วมกันของวิถีชีวิตและวัฒนธรรมที่มีความเป็นเอกภาพและความแตกต่าง วิถีแบบดั้งเดิมกับความเปลี่ยนแปลงของวิถีสมัยใหม่ Light of Siam การถ่ายภาพที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี สถานที่ที่มีการเปลี่ยนแปลงและเกิดผลดีต่อการอยู่ร่วมกันจากงานเทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ 2562 หรือ Bangkok Design Week 2019 (BKGDW 2019) จนได้ผลงานแสงแห่งสยามในการสื่อสารด้วยภาพ ในเชิงรูปธรรมและถือเป็นสื่อกลางที่นำมาใช้เป็นตัวแทนในการสื่อความหมายถึงเรื่อง ราวและเหตุการณ์ต่างๆ

คำสำคัญ : การถ่ายภาพ, การสื่อสารด้วยภาพ

Abstract

Visual communication is a nonstop process, an old image that has been continuously developed to develop forms and processes for visual communication to meet the needs of communication and coexistence in society.

Creative creation by concept Reflecting changing on the world. The coexistence of lifestyles and cultures, which blend together unity and differences. Among the change of traditional and modern ways, Light of Siam Photography that shows changes in technology, changing locations, and good results for coexistence from work. Bangkok Design Week 2019 (BKKDW 2019) until receiving the light work of Siam in visual communication In concrete and considered as a medium used as a representative in the interpretation of the matter Railings and events

Keywords : photography, visual communication



ธีระพันธ์ ชนาพรรณ , Teerapan Chanapan

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

การสื่อสารรากศัพท์มาจากภาษาละตินที่มาจากคำว่า Communis ที่หมายถึงกระบวนการส่งผ่าน ข่าวสาร ข้อมูล ความรู้ ประสบการณ์ ความรู้สึก หรือแม้แต่ทัศนคติระหว่างฝ่ายหนึ่งไปยังอีกฝ่ายหนึ่ง โดยใช้ความสามารถของผู้ส่งสารสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจให้ได้โดยใช้ทฤษฎีการสื่อสารของเบอร์โล เดวิด เค. เบอร์โล โดยมีองค์ประกอบดังนี้

ผู้ส่งสาร ผู้ที่รวบรวมข้อมูลและจัดระเบียบข้อมูลก่อนส่งสารไปยังผู้รับสาร อาจเป็น บุคคลกลุ่มคน หรือ องค์กร

สาร สิ่งที้ออกมาจากผู้ส่งสาร ไม่ว่าจะเป็น ข้อมูล ข่าวสาร ความรู้ ประสบการณ์ ทัศนคติต่างๆ เพื่อให้ผู้รับสารรับข้อมูลเหล่านี้ ช่องทาง ตัวกลางในการส่งสาร เช่น การพบปะพูดคุย การเขียน การแสดงท่าทางในแบบต่าง ๆ หรือหากต้องการสื่อสารให้ผู้รับสารที่เป็นหมู่มาก อาจใช้สื่อจำพวก โทรทัศน์ วิทยุ ภาพยนตร์ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

ผู้รับสาร บุคคลเป้าหมายที่ต้องการให้รับสารจากผู้ส่งสารส่งมา อาจเป็น บุคคล กลุ่มคน หรือ องค์กร การสื่อสารด้วยภาพเป็นกระบวนการที่ขับเคลื่อนอย่างไม่หยุดนิ่งนับตั้งแต่ภาพเขียนบนผนังถ้ำ จนกระทั่งในยุคปัจจุบันที่มีการสร้างสรรค์รูปแบบและกระบวนการสื่อสารด้วยภาพ เพื่อสนองต่อความต้องการในการอยู่ร่วมกันในสังคม การสื่อสารด้วยภาพ ถือเป็นวิธีการสื่อสารที่สำคัญในเชิงรูปธรรมและถือเป็นสื่อกลางที่นำมาใช้เป็นตัวแทนในการสื่อความหมายถึงเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ

ภาพถ่ายจึงมีประโยชน์ในการสื่อสารในด้านต่างๆ เพื่อใช้ในการขับเคลื่อนจากผู้ส่งสาร สาร และผู้รับสารให้เกิดความเข้าใจในสารผ่านกระบวนการตีความต่อสิ่งที่เห็นและรับรู้ในรายละเอียดของภาพถ่ายจากสิ่งที่มองเห็น ความรู้และความเข้าใจ ผ่านการตีความจากประสบการณ์ของผู้รับสาร

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ใช้แนวคิดในการสร้างสรรค์และอธิบายภาพ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

นิเทศศิลป์ (Visual Communication) เกี่ยวข้องกับการสื่อสารทางการมองเห็นไปยังผู้รับสารด้วยภาพเพื่อให้ผู้รับสารรับรู้ โดยรับรู้ผ่านการมองเห็นเป็นสำคัญ การสื่อสารประกอบไปด้วยรูปภาพ สัญลักษณ์ ภาพวาด กราฟฟิคดีไซน์ การโฆษณา เป็นต้น

รูปภาพมีส่วนในการสื่อสารข้อความได้อย่างชัดเจน โดยได้จำแนกแบ่งประเภทของรูปภาพที่ปรากฏบนการสื่อสาร ออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

Informative หมายถึง รูปถ่ายจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงเน้นการบอกเล่าให้ข้อมูลรายละเอียดผ่านรูปถ่าย

Explicative หมายถึง รูปถ่ายที่เน้นการอธิบายการกระทำบางอย่างหรือสถานการณ์

Directive หมายถึง รูปถ่ายที่สามารถชักจูงใจได้โดยผ่านการออกแบบ การจัดเรียงตำแหน่งในภาพ

Expressive หมายถึง รูปถ่ายที่เน้นการสื่อทางอารมณ์เป็นหลัก

แหล่งที่มาของการสื่อความหมายในระบบของภาษาภาพถ่าย สามารถจำแนกที่มาของความหมายได้

3 ลักษณะ

1. ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของรูปทรงวัตถุในภาพ

รูปทรงที่ประกอบขึ้นเป็นสัตว์ พืช สิ่งของ หรือบุคคล นอกจากจะมีความสามารถในการสื่อสารเกี่ยวกับสารสนเทศของสิ่งนั้นๆ ซึ่งเป็นความหมายโดยตรงแล้ว ภาพวัตถุต่างๆ อาจมีความหมายในระดับสัญลักษณ์ร่วมอยู่ด้วย ซึ่งการตีความหมายสัญลักษณ์ของภาพนั้น เป็นกระบวนการที่อิงกับประสบการณ์หรือการเรียนรู้ระบบสัญลักษณ์ที่มีมาก่อน เช่น ภาพดอกเข็มในพิธีไหว้ครู มีความหมายในเชิงสัญลักษณ์ถึงปัญญาที่แหลมคม ภาพดอกบัวสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ถึงศาสนาพุทธ เป็นต้น

2. ความหมายแฝงของภาษาทางเทคนิคการถ่ายภาพ

ความหมายแฝงของภาษาทางเทคนิคการถ่ายภาพเป็นผลจากหลักจิตวิทยาการเห็นของมนุษย์ ซึ่งเกิดจากการเลือกใช้มุมกล้อง ช่วงความชัด ความยาวโฟกัสของเลนส์ ลักษณะการจัดแสง เป็นต้น ไม่ว่าจะเป็นงานภาพข่าว ภาพถ่ายเชิงสารคดี แม้จะมีหลักในการนำเสนอภาพที่เน้นคุณค่าเกี่ยวกับความถูกต้องเป็นจริงของเหตุการณ์ แต่งานภาพถ่ายเหล่านี้ก็ไม่สามารถสื่อความหมายได้อย่างเป็นวัตถุวิสัย เพราะภาพถ่ายทุกคนล้วนมีความหมายแฝงจากภาษาทางเทคนิคการถ่ายภาพเสมอ ตัวอย่างเหล่านี้ล้วนเป็นความหมายแฝงที่แนบเนื่องมากับสิ่งที่ถูกบันทึกภาพ (Nick Lacey, 1998)

| เทคนิคการถ่ายภาพ | | ความหมายแฝง |
|----------------------|--------------------|---|
| ระดับมุมกล้อง | มุมสูง | ความพ่ายแพ้ ต่ำต้อย ตกอยู่ภายใต้อำนาจ |
| | มุมระดับสายตา | ความเสมอภาค ความเป็นกลาง |
| | มุมต่ำ | ความชนะ ความสูงส่ง ความมีอำนาจ |
| ช่วงความชัด | ภาพแสดงความชัดลึก | การสื่อเรื่องราวโดยรวม |
| | ภาพแสดงความชัดตื้น | การเน้นความสำคัญ |
| | ภาพ Soft Focus | ภาพถวิลหาอดีต (Nostalgia) ภาพในความคิดฝันจินตนาการ |
| ความยาวโฟกัสของเลนส์ | เลนส์ถ่ายไกล | การแอบมอง (Voyeuristic) |
| | เลนส์มาตรฐาน | การมองปกติ |
| | เลนส์มุมกว้าง | การเห็นที่บิดเบือน การแสดง (Drama) |
| ลักษณะการจัดแสง | High Key | ความเปิดเผย การมองโลกในแง่ดี |
| | Low Key | ความเร้นลับ ความเศร้า ความอึมครึม |

3. ความหมายแฝงทางจิตวิทยาขององค์ประกอบด้านทัศนธาตุ

ทัศนธาตุ (Visual Element) ถือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของงานสื่อสารด้วยภาพ ตัวอย่างทัศนธาตุ เช่น จุด เส้น น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา ที่ว่าง สี ลักษณะผิว เป็นต้น อย่างไรก็ตามทัศนธาตุที่สำคัญในการสื่อสารภาพถ่าย ได้แก่ องค์ประกอบเรื่องสีและเส้น ซึ่งล้วนมีผลต่อการรับรู้เชิงจิตวิทยาของผู้รับสาร โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 หลักจิตวิทยาของสี

สีเป็นสิ่งหนึ่งที่มีความเกี่ยวเนื่องกับสิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งมีชีวิตหรือไม่ก็ตาม นักวิชาการทั้งด้านศิลปะและวิทยาศาสตร์ต่างเห็นพ้องต้องกันว่า สีมีอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้พบเห็น ซึ่งเรียกว่า จิตวิทยาของสี ดังนั้น สีกับอารมณ์ของมนุษย์จึงเป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ได้ เพราะนอกจากความหมายในเชิงสัญลักษณ์ของสีแล้ว สียังได้แฝงซึ่งความหมายในเชิงจิตวิทยาเอาไว้ด้วยและยิ่งไปกว่านั้นสียังสามารถส่งผลต่อมนุษย์ในเชิงจิตวิทยาได้โดยไม่จำเป็นจะต้องมีความเกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์ใดๆ ยกตัวอย่างเช่น สีดำโดยปกติแล้วจะหมายถึงความโศกเศร้า แต่สีดำปรากฏอยู่บนสุทธิโดกลบแสดงถึงความสง่างามและความภูมิฐานของผู้สวมใส่ ดังนั้นความหมายของสีจึงขึ้นอยู่กับบริบทและสถานการณ์รวมถึงสภาพแวดล้อมโดยรอบอีกด้วย

3.2 หลักจิตวิทยาของเส้น

ในส่วนของการใช้เส้นต่างๆ สำหรับการจัดองค์ประกอบภาพนั้น สายเส้นต่างๆ ยังมีความหมายแฝงร่วมอยู่ด้วย ชลูด นิ่มเสมอ (2542:35) ได้กล่าวถึงความรู้สึกทางจิตวิทยาที่เกิดจากลักษณะของเส้นดังนี้

1. เส้นตรง ให้ความรู้สึกแข็งแรง แน่นอน ตรง เข้ม ไม่ประนีประนอม หยาบและเอาชนะ
2. เส้นโค้งน้อยๆ หรือเส้นเป็นคลื่นน้อยๆ ให้ความรู้สึกสบายเปลี่ยนแปลงได้ เลื่อนไหลต่อเนื่อง มีความกลมกลืนในการเปลี่ยนแปลงทิศทาง ความเคลื่อนไหวช้าๆ สุภาพ เป็นผู้หญิง นุ่มและอ้อมเอิบ ถ้าใช้เส้นแบบนี้มากเกินไปจะให้ความรู้สึกกังวล เรื่อยเฉื่อย ขาดจุดหมาย
3. เส้นโค้งวงแคบ เปลี่ยนทิศทางอย่างรวดเร็ว มีพลังเคลื่อนไหวรุนแรง
4. เส้นโค้งของวงกลม การเปลี่ยนทิศทางที่ตายตัว ไม่มีการเปลี่ยนแปลงให้ความรู้สึกเป็นเรื่องซ้ำๆ เป็นเส้นโค้งที่มีระเบียบมากที่สุด แต่จิตซัดที่สุด ไม่น่าสนใจเพราะขาดความเปลี่ยนแปลง
5. เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย และเติบโตเมื่อมองจากภายในออกมา ถ้ามองจากภายนอกเข้าไปจะให้ความรู้สึกที่ไม่สิ้นสุดของพลังเคลื่อนไหว

เส้นฟันปลาหรือเส้นคดที่หักเหโดยกระทันหัน เปลี่ยนทิศทางรวดเร็วมาก ทำให้ประสาทกระทบ ให้อึดอัดกระแทก เกร็ง

อนึ่งความหมายของสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในภาพถ่ายนั้น เกิดจากความสัมพันธ์กับรูปสัญลักษณ์อื่นๆ จำเป็นที่จะต้องตระหนักถึงความหมายของภาพที่ล้วนมีความหลากหลายตามที่ได้รับเข้าใจ ความหมายของภาพจะกำหนดจากองค์ประกอบ สิ่งแวดล้อมจำนวนมาก ดังนั้นความรู้เกี่ยวกับบริบทของการบันทึกภาพ เหตุการณ์แวดล้อมอื่นๆ ในช่วงของการบันทึกภาพ จะทำให้ผู้รับสารสามารถตีความหมายได้ชัดเจนมากขึ้น

หลัก EDFAT เป็นคำย่อของคำ 5 คำ ได้แก่ Entire, Details, Frame, Angles และ Time คำทั้งห้านี้เป็นหลักการสำคัญของการถ่ายภาพเชิงวารสารศาสตร์โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. Entire: หลักแห่งการนำเสนอภาพรวม เป็นการแสดงให้เห็นภาพรวมของปรากฏการณ์หรือสิ่งที่ต้องการบันทึกภาพถ้าเป็นภาพบุคคลจะเห็นบุคคลเต็มตัวรวมทั้งบรรยากาศแวดล้อมของบุคคลนั้นๆ การ

ถ่ายภาพที่เห็นเรื่องราวโดยรวมนี้ เป็นเสมือนการเปิดเรื่องให้ผู้อ่านเห็นถึงความเชื่อมโยงของเหตุการณ์นั้นๆ การแสดงภาพรวมนี้อาจทำการบันทึกภาพทั้งแนวตั้งและแนวนอน

2. Details: หลักแห่งการนำเสนอภาพรายละเอียด เป็นการแสดงให้เห็นรายละเอียดในระยะใกล้มาก ถ้าเป็นภาพบุคคลอาจจะเป็นขนาดภาพระยะใกล้เพื่อนำเสนอการแสดงออกทางสีหน้าและดวงตา ถ้าเป็นภาพงานสถาปัตยกรรมอาจเป็นภาพที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะการออกแบบลวดลายพื้นผิว เอกลักษณ์ของหัวเสา ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของงานนั้นๆ

3. Framing: หลักแห่งระนาบภาพ เป็นหลักการที่ว่า “No two frames should be the same” หมายถึง ช่างภาพต้องจัดวางองค์ประกอบภาพทั้งภาพในแนวตั้งและภาพแนวนอน ทั้งนี้เพราะภาพเด่นของเรื่องอาจถูกนำมาใช้เป็นภาพปกตีซึ่งต้องการองค์ประกอบการถ่ายภาพในแนวตั้งตามลักษณะปกนิตยสาร และอาจจำเป็นต้องมีพื้นที่ว่างในส่วนบนของภาพเพื่อพิมพ์ชื่อนิตยสารอีกด้วย

4. Angles: หลักของมุมกล้องที่แตกต่างกัน เป็นระดับของการวางตำแหน่งมุมกล้อง บางกรณีช่างภาพอาจระดับมุมกล้องเพื่อการสื่อความหมาย เช่น การวางมุมกล้องในระดับสายตาให้ความรู้สึกเสมอภาค การวางกล้องมุมสูงอาจทำให้รู้สึกถูกข่มขู่ใหญ่ อย่างไรก็ตามในบางกรณีมุมกล้องที่แตกต่างกันอาจไม่ได้ทำหน้าที่ในการสื่อความหมายดังกล่าว หากแต่จะช่วยในการมองเห็นเนื้อหาในภาพมีมุมมองที่น่าสนใจมากขึ้น หรืออาจเป็นการเปิดพื้นที่ในการมองเห็นได้มากขึ้น

5. Time: หลักแห่งเวลา จำแนกได้สองความหมาย คือ

5.1 การใช้เวลาหรือยอมเสียเวลาในการพิจารณาสิ่งที่จะทำการบันทึกเพื่อเลือกหามุมที่ดีที่สุดที่แตกต่างหลากหลาย กรณีนี้รวมถึงการถ่ายภาพสถานที่เดียวกันในช่วงเวลาที่แตกต่างกัน เช่น ภาพทุ่งหญ้าในช่วงเช้าที่มีสายหมอก ยามสายที่แสงอาทิตย์เริ่มสาดส่อง ยามเย็นที่ท้องทุ่งกลายเป็นทุ่งสีทองตามสภาพแสง เหล่านี้ล้วนทำให้อารมณ์ภาพมีความแตกต่างกัน ช่างภาพต้องเข้าใจถึงทิศทางของแสงในสถานที่นั้นๆ

5.2 การใช้ความเร็วชัตเตอร์ที่แตกต่างกันในการบันทึกภาพ ตัวอย่างที่ชัดเจน เช่น การถ่ายภาพสายน้ำ การเลือกใช้ความเร็วชัตเตอร์ที่แตกต่างกันมีผลต่อความนุ่มนวลหรือความแข็งกระด้างของสายน้ำ เช่นการใช้ความเร็วชัตเตอร์ที่ 1/8 วินาที ย่อมทำให้ภาพสายน้ำนั้นนุ่มนวลกว่าการเลือกใช้ความเร็วชัตเตอร์ที่ 1/60 วินาที เป็นต้น

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

จากแรงบันดาลใจ การสร้างสรรค์ผ่านการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและสำรวจภาคสนาม ในการถ่ายภาพจริง เพื่อนำมาวิเคราะห์ กำหนดแนวทางในการถ่ายภาพ โดยมีกระบวนการสร้างสรรค์ คือ

3.1 กำหนดแนวคิดการสร้างสรรค

แนวคิดหลัก บนความเปลี่ยนแปลง CHANGE สะท้อนการเปลี่ยนแปลงบนโลก การดำรงอยู่ร่วมกันของวิถีชีวิตและวัฒนธรรมทั้งที่มีความเป็นเอกภาพและความแตกต่าง วิถีแบบดั้งเดิมกับความเปลี่ยนแปลงของวิถีสมัยใหม่

3.2 กำหนดแนวคิดการสื่อสาร คือ Light of Siam การถ่ายภาพที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลง ของเทคโนโลยี สถานที่ ที่มีการเปลี่ยนแปลงและเกิดผลดีต่อการอยู่ร่วมกัน

3.3 การสร้างสรรค์ผลงานภาพถ่าย จากงาน เทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ 2562 หรือ Bangkok Design Week 2019 (BKDDW 2019) ที่จัดขึ้นเป็นครั้งที่สอง ภายใต้ธีม “Fusing Forward ผสานสร้างสู่ออนาคต” เพื่อเป็นการสะท้อนศักยภาพที่สำคัญของกรุงเทพฯ ในการเป็นแหล่งรวมนักสร้างสรรค์ โดยศึกษาข้อมูลเพื่อทำผลงานสร้างสรรค์ และวางแผนในการถ่ายภาพ ตามแนวคิดที่กำหนดไว้ โดยควบคุมตามหลัก EDFAT

การจัดวางองค์ประกอบภาพ (Composition Art) นำหลักการจัดองค์ประกอบแบบเอกภาพ (Unity) โดยใช้หลักกฎสามส่วนในการจัดองค์ประกอบภาพ มีจุดเด่นหลัก และ รองที่น่าสนใจ ในหัวข้อการสร้างสรรคนี้



ภาพที่ 1 แสงแห่งสยาม

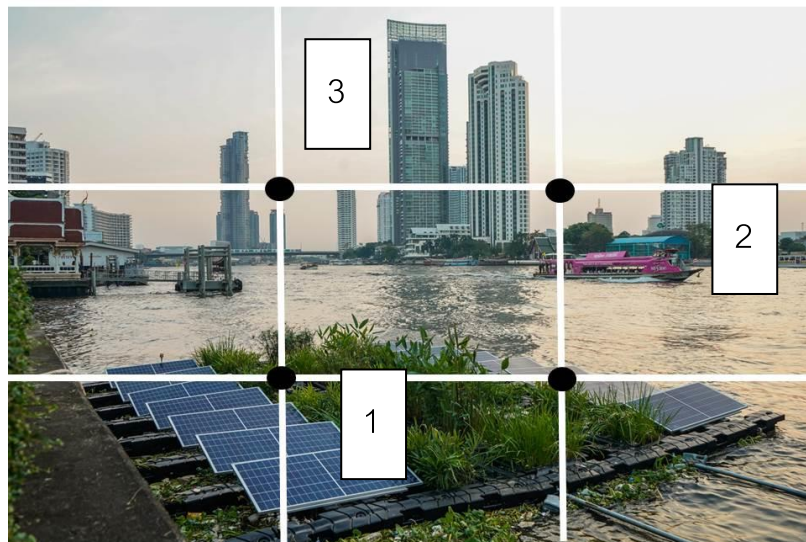
4. การวิเคราะห์ผลงาน

จากภาพถ่ายดังกล่าวนำมาวิเคราะห์นั้น (image Analysis) ผู้สร้างสรรค์ผลงานเลือกที่จะถ่ายภาพ “Innovative Floating Park” ที่มีการนำเทคโนโลยีมาผนวกรวมกับประโยชน์ของแพลอยน้ำแบบไทยๆ เพื่อเข้ามาตอบโจทย์ในบริบทเมือง ซึ่งได้ให้ประโยชน์ทั้งการผลิตไฟฟ้า และการปรับปรุงคุณภาพน้ำและเป็นพื้นที่พักผ่อนหย่อนใจ โดยใช้หลักการถ่ายภาพวิวทิวทัศน์ (Landscape) ในการสื่อความหมาย โดยใช้หลักดังนี้

1. หลักนำเสนอภาพรวมของบรรยากาศ (Entire) ในสถานที่ริมน้ำ เพื่อเชื่อมโยงระหว่าง “Innovative Floating Park” กับบรรยากาศเมืองหลวง วิถีชีวิตในการเดินทางของคนกรุงเทพฯ สามารถเล่าเรื่องราวต่างๆ ได้ชัดเจนในบริบทต่างๆ

2. หลักแห่งการนำเสนอภาพรายละเอียด (Details) โดยใช้เลนส์มุมกว้าง (Wide Lens) ในการถ่ายภาพเพื่อให้เห็นบรรยากาศความเป็นเมืองหลวง วิถีชีวิตการเดินทางด้วยเรือโดยสาร และเคลื่อนกล้องใกล้วัตถุมากที่สุดเพื่อให้มีขนาดใหญ่ น่าสนใจของขนาดแพโซล่าเซลล์ให้เห็นขนาดและรายละเอียดภายในที่มีต้นไม้ในแพเป็นการพักผ่อนสายตา

3. หลักแห่งระนาบภาพ (Framing) ในการจัดองค์ประกอบในแนวนอนเพื่อให้มีการจัดวางจุดเด่นของภาพแบบกฎสามส่วน (Rule of Third) ให้มีจุดเด่นหลัก แพโซล่าเซลล์ จุดเด่นรอง คือ เรือโดยสาร และจุดเด่นสนับสนุน คือ บรรยากาศยามเย็นของกรุงเทพมหานคร โดยรอจังหวะในการถ่ายภาพให้มีเรือวิ่งผ่านในขณะบันทึกผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 2 การจัดองค์ประกอบของภาพ ในการสะท้อนการดูแล

ภายในภาพมีการจัดองค์ประกอบภาพเพื่อให้ผู้รับสารเข้าใจประเด็นในการดูแลรักษาโลกและตระหนักถึงการนำนวัตกรรมเข้ามาดูแล หรือเราต้องดูแลรักษาโลกต่อไป โดยผู้บันทึกภาพได้จัดองค์ประกอบจุดที่ 1 แพโซล่าเซลล์จุดเด่นหลัก เพื่อให้ผู้รับสารเห็นถึงวิถีในการใช้นวัตกรรมดูแลสิ่งแวดล้อม จุดที่ 2 มีเรือวิ่งเป็นจุดเด่นรองที่ทำให้ทราบถึงการเดินทางอีกหนึ่งวิถีของคนเมือง โดยจุดที่ 3 ฉากหลังเป็นบรรยากาศยามเย็น และตึกภายในกรุงเทพฯ เพื่อสะท้อนความเข้าใจต่อการนำเทคโนโลยีกับความทันสมัยของเมือง

4. หลักของมุมกล้องที่แตกต่าง (Angles) ใช้มุมสูงกว่า Innovative Floating Park เพื่อให้เห็นรายละเอียดการสร้างนวัตกรรมที่นำมาใช้และคงอยู่กับแม่น้ำเจ้าพระยาโดยเลือกการใช้มุมสูงในการถ่ายภาพเพื่อให้เห็นรายละเอียดของแพ ซึ่งการมุมสูงอาจสื่อความหมายอย่างอื่น แต่การใช้มุมสูงในภาพนี้ต้องการให้เห็นขนาดและรายละเอียดของแพโซล่าเซลล์

5. หลักแห่งเวลา (Time) การควบคุมเวลาในการถ่ายภาพ โดยเลือกเวลาในการถ่ายภาพช่วงเย็น เพื่อให้ได้บรรยากาศที่สวยงาม แสงสีส้มยามเย็น กับวิถีชีวิตในสายน้ำ การโดยสารทางเรือในแม่น้ำเจ้าพระยา

สรุป

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ เป็นการบันทึกภาพถ่ายเพื่อแสดงถึงเปลี่ยนแปลงของนวัตกรรมกับวิถีเมืองกรุงโดยสื่อสารผ่านกิจกรรมการจัดงานเทศกาลงานออกแบบกรุงเทพฯ 2562 หรือ Bangkok Design Week 2019 (BKGDW 2019) ในการสร้างสรรค์ผลงานในอนาคตเพื่อคุณภาพชีวิตที่ดียิ่งขึ้น โดยใช้หลักการถ่ายภาพเชิงวารสารในการสื่อความหมายของภาพ เพื่อให้ผู้ชมตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงและการดูแลรักษาโลกของเรา

เอกสารอ้างอิง

กฤษณ์ ทองเลิศ.(2554). *การถ่ายภาพเชิงวารสารศาสตร์*, พิมพ์ครั้งที่ 1 กรุงเทพฯ : อินทนิล.

ชลุด นิ่มเสมอ. (2542). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพมหานคร : ไทยวัฒนาพานิช.

Nick Lacey. (1998). *Image and Representation*. New York: Macmillan Press.

การออกแบบมาสคอตน้องแมวประจำ มทร.อีสาน RMUTI

“Cute Cat Robot” The Mascot design of RMUTI

เทพฤทธิ์ ไชยจันทร์

Teparit Chaiyajan

คณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม มทร.อีสาน

744 ถนนสุนทราราม ต.ในเมือง อ.เมือง จ.นครราชสีมา 30000

teparitt@gmail.com

บทคัดย่อ

การออกแบบมาสคอตน้องแมวประจำ มทร.อีสาน RMUTI ผู้สร้างสรรค์วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างอัตลักษณ์ขององค์กร หลักการออกแบบคาแรคเตอร์ บริบทของ มทร.อีสาน

โดยกระบวนการออกแบบนั้นเริ่มดำเนินการหลังจากมีการกำหนด องค์กรเป้าหมายในการออกแบบ ศึกษาอัตลักษณ์ของ มทร.อีสาน กำหนดขอบเขตสัญลักษณ์พื้นฐานที่ทำให้มนุษย์เกิดความเข้าใจ รู้ความหมาย และเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบเช่น คน, สัตว์, สิ่งของ, อื่นๆ โดยสร้าง Key Information หรือคำสำคัญและกำหนด สิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ จากนั้นทำการออกแบบมาสคอต ที่มาจากการร่างแบบ, Dimension, กำหนดท่าทาง จนกระทั่งสรุปแบบผลงาน

เมื่อออกแบบมาสคอต มทร.อีสาน Cute Cat Robot สามารถนำไปใช้ออกแบบให้กับผลิตภัณฑ์, สินค้า, การบริการ ,หรือการส่งเสริมภาพลักษณ์ให้กับมทร.อีสานต่อไป

คำสำคัญ : มาสคอต, สัญลักษณ์, ภาพลักษณ์

Abstract

“Cute Cat Robot” The Mascot design of RMUTI. **The researcher studied the RMUTI information by themselves and the organization is participate in the design.**

Define the scope, basic symbols that make people understand the meaning and have reaction such as human, animal, material, and other. Create key information or key word and define symbols. Mascot design by drafting, dimension, and additional gestures.

“Cute Cat Robot” The Mascot design of RMUTI. Can apply to design the product, service, and promoting as a guideline for RMUTI.

Keywords : Mascot, Symbols, Image

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

วิจิตร อาวะกุล (2542 :42) กล่าวว่า “ภาพลักษณ์” เป็นภาพของสถาบัน หน่วยงาน บริษัท ห้างร้าน หรือบุคคล ที่เกิดความรู้สึกขึ้นในจิตใจของคนเรานั้น ดี ไม่ดี ชอบ ไม่ชอบ เชื่อถือ ไม่เชื่อถือ เห็นด้วย ไม่ เห็นด้วย ฯลฯ ถ้าความเห็นของคนส่วนมากเป็นเช่นไร ภาพลักษณ์ของหน่วยงานก็จะเป็นเช่นนั้น ภาพลักษณ์ที่ดีจะสร้างความน่านิยมเลื่อมใส และภาพลักษณ์ที่ไม่ดีจะทำให้การดำเนินงาน ของสถาบันนั้นล้มเหลวได้

การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีจึงมีความสำคัญ และสามารถทำได้หลายวิธีตามกลยุทธ์ของสถาบัน หน่วยงาน บริษัท ห้างร้านหรือบุคคลนั้นๆ การสร้างมาสคอตก็เป็นอีกหนึ่งแนวทางของการสร้างภาพลักษณ์ที่ดี ทำให้เป็นที่จดจำได้ง่าย มีความหมายที่ดี เป็นตัวแทนของสัญลักษณ์นำโชคที่เป็นสิริมงคล “มาสคอต” (mascot) คือ [สิ่งมีชีวิต](#) หรือสิ่งของบางอย่าง โดย ส่วนใหญ่แล้วมักจะเป็น [สัตว์](#) สิ่งของหรือตัวละครที่เป็น [มนุษย์](#) ที่ถูกใช้มาแนะนำเสนอหรือเป็นตัวแทนสู่สาธารณชน ส่วนใหญ่ [มหาวิทยาลัย](#) ในประเทศไทย [บริษัท](#) ธุรกิจต่าง ๆ มีการใช้มาสคอตเช่นกัน มาสคอตนับว่าเป็นตัวแทนภาพลักษณ์สินค้าหรือองค์กร เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับผู้บริโภค (ประสงค์ ศรีพุก. 2557)

จากข้อมูลข้างต้นชี้ให้เห็นถึงความสำคัญและเป้าหมายของการออกแบบมาสคอต เพื่อใช้มาสคอตเป็นตัวแทนภาพลักษณ์ที่ดีของสถาบัน หน่วยงาน บริษัท ห้างร้านหรือบุคคล ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญของการสร้างภาพลักษณ์เพื่อเป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์ สำหรับสถาบัน หน่วยงาน บริษัท ห้างร้านหรือบุคคล หากทำการออกแบบตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ที่มีเอกลักษณ์โดดเด่น เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ควบคู่กับการประชาสัมพันธ์ อันเกิดจากการบูรณาการด้านทักษะการออกแบบตัวการ์ตูน เพื่อให้ได้ตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ที่น่าสนใจ มีคุณค่าทั้งในด้านความสวยงามและความ เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เป็นตัวการ์ตูนสัญลักษณ์ที่ผู้พบเห็นได้เกิดการจดจำ ต่อไป

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 การศึกษาทฤษฎีภาพลักษณ์ ประกอบด้วย การรับรู้ (Perceptions) เกี่ยวกับภาพลักษณ์องค์กร เป็นกระบวนการที่แต่ละบุคคลเลือกสรร (Selects) จัดระเบียบ (Organizes) และตีความ (Interprets) เกี่ยวกับ สิ่งกระตุ้น (Stimulus) โดยอาศัย ประสบาสัมผัส ทั้งห้า เพื่อสร้างภาพที่มีความหมายออกมา (พิชราภรณ์ เกษะประกร. 2550)

2.2 หลักการออกแบบคาแรคเตอร์ หรือ การออกแบบตัวละครคือ การจัดองค์ประกอบ เข้าด้วยกันให้เกิดบุคลิกที่สามารถสื่อบุคลิกของตัวละครได้ชัดเจน การแบ่งสัดส่วนของตัวละคร จะแยกออกเป็น ส่วน หัว ตัว แขน ขาและอื่น ๆ ไม่ควรมีสัดส่วนเท่ากันเพราะจะทำให้ดูน่าเบื่อ ตรงกันข้ามหากสัดส่วนมีความแตกต่างกันเท่าไร ตัวละครจะยิ่งดูเตะตามากขึ้น ซึ่งการออกแบบตัวละครขึ้นอยู่กับ สวนประกอบหลัก 3 อย่างคือ ขนาด (size) รูปทรง (shape) และสัดส่วน (proportion) (ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส. 2559)

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

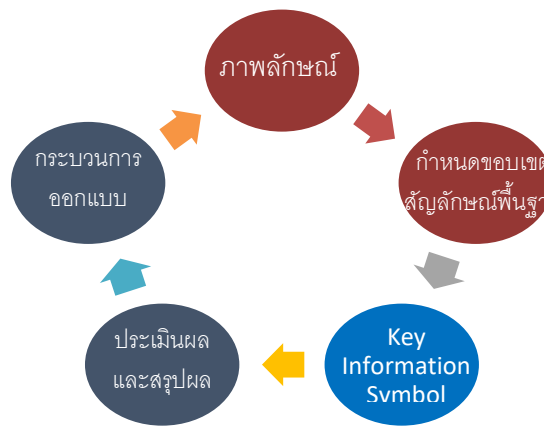
ขั้นตอนการออกแบบมาสคอต เริ่มดำเนินการหลังจากมีการกำหนดองค์กรเป้าหมาย

3.1 ศึกษาเรื่องราวจากชีวิตประจำวันของผู้คน ที่มีปฏิสัมพันธ์กับ สภาพแวดล้อม ทางธรรมชาติ ภายในองค์กรประวัติความเป็นมา, วิถีชีวิต, ความเชื่อ, บุคคลสำคัญ, สัญลักษณ์

3.2 กำหนดขอบเขตสัญลักษณ์พื้นฐานที่ทำให้มนุษย์เกิดความเข้าใจ รู้ความหมายและเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบ คน, สัตว์, สิ่งของ, อื่นๆ

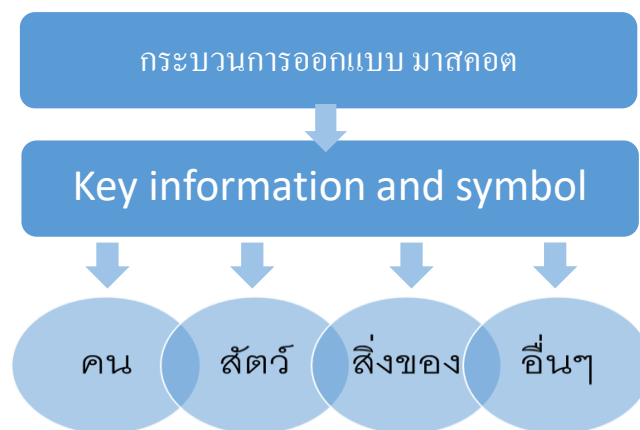
3.3 เขียน Key Informants สร้าง Symbol คำ ที่เกิดจากปัญหา หรือ คำ ที่เกิดจากความรอบรู้, กำหนดสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์

3.4 กระบวนการออกแบบ Mascot กรอบแนวคิด, Mind mapping, ร่างแบบ, Dimension, กำหนดท่าทางเพิ่มเติม, เข้าสู่การผลิตต้นแบบ 3 มิติ



ภาพที่ 1 แผนภูมิการหาภาพลักษณ์เพื่อการออกแบบมาสคอต

ที่มา : เทพฤทธิ์ ไชยจันทร์. 5 ธ.ค. 2562

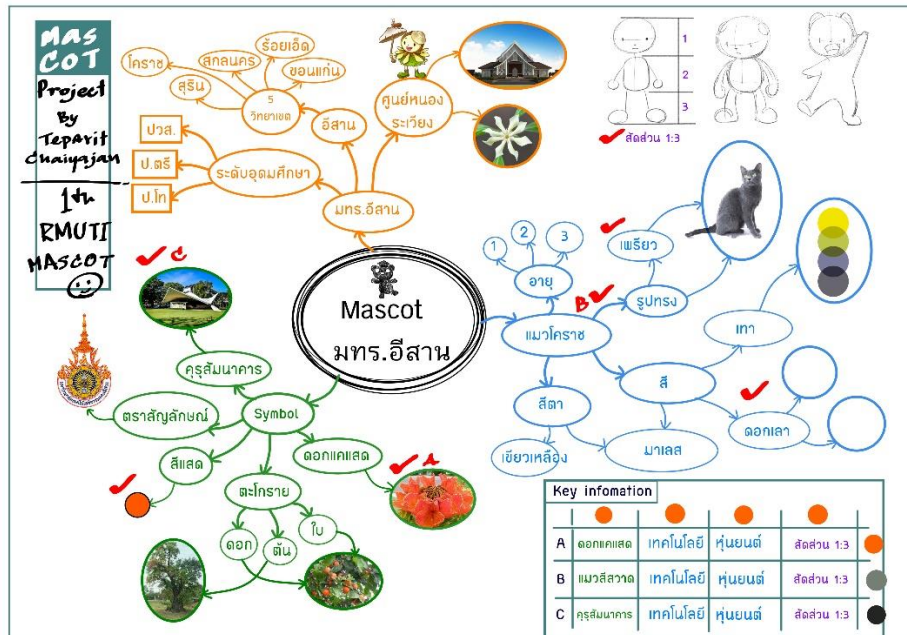


ภาพที่2 แผนภูมิกระบวนการออกแบบมาสคอต

ที่มา : เทพฤทธิ์ ไชยจันทร์. 5 ธ.ค. 2562

4. การวิเคราะห์ผลงาน

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลขั้นต้นในการศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลขั้นต้นเกี่ยวกับภาพลักษณ์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ผู้เขียนได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยเขียนเป็นภาพแผนที่ทางความคิด (Mind mapping) ดังนี้



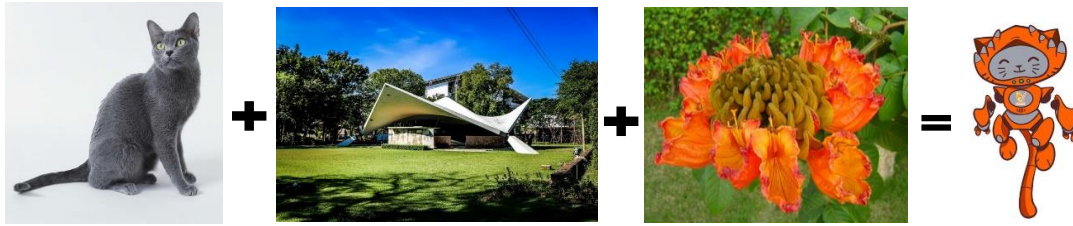
ภาพที่ 5 ภาพแผนที่ทางความคิด (Mindmapping)

ที่มา : เทพฤทธิ์ ไชยจันทร์. 15 ม.ค. 2563

4.2 สรุปขอบเขตสัญลักษณ์พื้นฐาน เรื่องราวจากชีวิตประจำวันของผู้คน ที่ประวัติความเป็นมา, วิถีชีวิต, ความเชื่อ, สัญลักษณ์, สี, สัตว์, สิ่งของ, โดยผู้เขียนได้ทำการสรุป แล้วนำมาสรุปผลเป็นตารางดังนี้
 ตารางที่ 1 สรุปขอบเขตสัญลักษณ์พื้นฐาน เรื่องราวจากชีวิตประจำวันของผู้คนจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ในมทร.อีสาน

| ลำดับที่ | สัญลักษณ์พื้นฐาน | องค์กร | RMUTI | หมายเหตุ |
|----------|------------------|--------------------|---|----------------------------------|
| 1 | คน | บุคคลสำคัญ | ดร.วทีญญ ฒ กลาง ผู้อำนวยการ คนแรกของ มทร.อีสาน | *ไม่เหมาะสมในการนำมาออกแบบมาสคอต |
| 2 | สัตว์ | สัญลักษณ์ | แมว สีสวาด | |
| 3 | สิ่งของ | สิ่งแวดล้อม | อาคารkursimnakaar, ดอก แคแสด | |
| 4 | สี | สีที่เป็นสัญลักษณ์ | สีแสด | |

4.3 กระบวนการออกแบบ ผู้เขียนได้นำผลสรุปจากวิเคราะห์สรุปขอบเขตสัญลักษณ์พื้นฐาน มาสร้างเป็นขั้นตอนในการออกแบบโดยใช้วิธีการออกแบบมาสคอต จากนั้นนำเอาสัญลักษณ์สำคัญหรือจุดเด่นของแต่ละส่วนมาผสมผสานกันให้เกิดเป็นมาสคอตที่มีรูปลักษณะจาก Key information and symbol ดังนี้



ภาพที่ 6 สรุปส่วนผสมในการออกแบบมาสคอต

ที่มา : เทพฤทธิ์ ไชยจันทร์. 15 ม.ค. 2563

4.4 ผลการออกแบบมาสคอต

แนวคิดในการออกแบบมาสคอตน้องแมวประจำ มทร.อีสาน RMUTI ได้รับแรงบันดาลใจจากแมวสีสวาดของจังหวัดนครราชสีมา นำมาออกแบบเป็นหุ่นยนต์แมวสื่อถึงความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี ผสมผสานรูปร่างของครูสัมมนาการและใช้สีแสดซึ่งเป็นสีประจำมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

4.4.1 การกำหนดภาพร่าง 3 แบบ

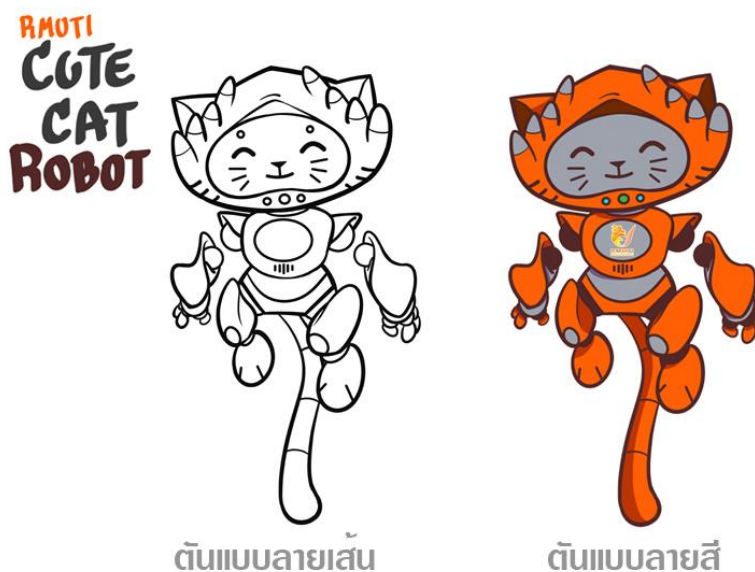
idea sketch



ภาพที่ 3 ภาพร่าง 3 แบบ

ที่มา : เทพฤทธิ์ ไชยจันทร์. 15 ม.ค. 2563

4.4.2 ภาพต้นแบบ เส้นและสี



ภาพที่ 4 ภาพร่าง 3 แบบ

ที่มา : เทพฤทธิ์ ไชยจันทร์. 15 ม.ค. 2563

5. สรุปหลักการออกแบบมาสคอต

5.1 การสื่อความหมายของมาสคอต การออกแบบมาสคอตจะต้องสามารถแสดงจุดเด่นออกมาได้อย่างชัดเจน มีความหมายที่ดี มีการส่งเสริมภาพลักษณ์ มีสัญลักษณ์ที่ทำให้เกิดการรับรู้ร่วมกัน ความเป็นมิตร เข้าถึงได้ง่าย

5.2 การสร้างคาแรคเตอร์ให้กับมาสคอตควรคำนึงถึงขนาด รูปทรงและสัดส่วนที่เหมาะสม สำหรับการออกแบบมาสคอตควรสร้างเรื่องราวให้มาสคอต บ่งบอกความเป็นตัวตน อุปนิสัย ความสามารถพิเศษและแสดงความเป็นตัวตนโดยผู้วิจัยเลือกแมวสีสวาด ความเป็นมิตร น่ารัก เป็นกันเอง

5.3 การนำมาสคอตต่อยอดไปใช้งานในผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ เช่น เสื้อ, กระเป๋าสะพาย, หมวก เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์ หรือของฝากของที่ระลึก ดังนั้นการออกแบบควรคำนึงถึงความยืดหยุ่นของการออกแบบ



ภาพที่ 7 การนำผลงานการออกแบบไปใช้งาน

ที่มา : เทพฤทธิ์ ไชยจันทร์. 15 ม.ค. 2563

เอกสารอ้างอิง

วิจิตร อาวะกุล . (2542). *เทคนิคมนุษย์สัมพันธ์*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.

ประสงค์ ศรีพุก. (2557). *มาสคอตไทย*. (ออนไลน์). เข้าถึงเมื่อ 26 ธันวาคม 2557 เข้าได้จาก :

<http://www.mascotthai.com>.

พัชราภรณ์ เกษะประกร. (2550). *กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์เพื่อการบริหารเอกลักษณ์ภาพลักษณ์และชื่อเสียงองค์กร*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). ปทุมธานี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส. (2559). *การออกแบบตัวละครพื้นฐานสำหรับเด็ก BASIC CHARACTER DESIGN FOR THE CHILDREN*. วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี. ปีที่ / 12 ฉบับที่ / 5

บันทึก-สีธรรมชาติจากผืนป่าสามจังหวัดชายแดนใต้

Records of Natural Dyes from Forests of Three Southern Border Provinces.

ธนวัฒน์ พรหมสุข

Thanawat Promsuk

หลักสูตรทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

Thanawat.p@yru.ac.th

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคงานภาพพิมพ์ ถือเป็นการถ่ายทอดแนวความคิดผ่านกระบวนการพิมพ์ ซึ่งมีแม่พิมพ์เป็นต้นแบบ โดยใช้สีหรือหมึกพิมพ์ในการสร้างภาพและลวดลายให้ปรากฏ สำหรับงานภาพพิมพ์โดยทั่วไปสีหรือหมึกที่ใช้นั้นส่วนใหญ่มักเป็นสีที่มีส่วนผสมของเคมีภัณฑ์ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพของผู้ใช้ในระยะเวลายาวได้ ดังนั้นการใช้สีที่สกัดมาจากวัสดุจากธรรมชาติ เช่น พืชพรรณธรรมชาติ ดิน ดอกไม้ ฯลฯ จึงเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่น่าสนใจ ทั้งยังปลอดภัยต่อผู้สร้างสรรค์ กอปรกับได้ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ในมิติใหม่ที่มีการผสมผสานกับธรรมชาติและกลิ่นอายความเป็นพื้นถิ่นเอาไว้ด้วยกัน

จากการศึกษาและลงพื้นที่สำรวจในบริเวณพื้นที่ปัตตานี ยะลาและนราธิวาส พบว่าวัสดุธรรมชาติที่ให้สีในผืนป่าของสามจังหวัดชายแดนภาคใต้มีมากมายหลายชนิด เช่น เปลือกต้นมะม่วงหิมพานต์ เปลือกต้นเพกา ดอกชบา ดอกดาหลา คำแสด(หมากหลัง) ดอกดาวเรือง ดอกเข็มป่า รวมไปถึงดินแดง ที่สามารถนำมาสกัดเพื่อทำเป็นสีสำหรับงานภาพพิมพ์ได้ ฉะนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกนำสีสัสนที่ได้จากวัสดุธรรมชาติเหล่านี้มาใช้สร้างสรรคงานศิลปะภาพพิมพ์ในชุด “บันทึก-สีธรรมชาติจากผืนป่าสามจังหวัดชายแดนใต้ (Records-Natural Dyes from Forests of Three Southern Border Provinces)” เพื่อนำเสนอความงามและเสน่ห์ของสีสัสนจากวัสดุธรรมชาติในผืนป่าสามจังหวัดชายแดนใต้ที่สามารถสะท้อนผ่านผลงานภาพพิมพ์ 2 มิติในเทคนิค (Monoprint) อันเป็นการสร้างสรรคงานภาพพิมพ์ในมิติใหม่ที่ปลอดภัยต่อสุขภาพและสิ่งแวดล้อม พร้อมทั้งสะท้อนความหลากหลายของพืชพรรณธรรมชาติที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับงานศิลปะได้อย่างลงตัวและมีสีสัสนสวยงามเป็นธรรมชาติ

คำสำคัญ : สีธรรมชาติ ภาพพิมพ์ชั้นเดียว ภาพพิมพ์

Abstract

Creating Graphic Art is a way to express conceptual idea through printmaking process by using block as prototype, and creating images and patterns by paints and inks. Most of Graphic Arts are created by chemical colors. The chemical compositions in the colors cause the long-term health effects for users. Using Natural colors from plants, earths and flowers is an interesting way. It can save the creators' health and show graphic arts in new dimension, combining the sense of nature and local tradition.

The study and survey in Pattani, Yala and Narathiwat shows that there are many natural materials from the forests in the three provinces can produce colors, such as barks of Cashew Tree, barks of Damocles tree, rose of Sharon, torch ginger flower, annatto tree, marigold, ixora cibdela Craib and red soil ect. Therefore, the researcher chooses those natural colors to create the graphic art "Records of Natural Dyes from Forests of Three Southern Border Provinces" to present the beauty and charm of natural materials from the forests in the three provinces through the mono - print art. It's the new - dimension creation of graphic art. That can not only save health and environment, but also reflect the diversity of nature plants in the art perfecting and gracefully.

Keywords : Natural Dyes, Monoprint, Graphic Art

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ศิลปะภาพพิมพ์ (Graphic Arts หรือ Printmaking) จัดเป็นผลงาน 2 มิติทางด้านทัศนศิลป์ มีประวัติการถือกำเนิดมายาวนานตั้งแต่ครั้งสมัยก่อนประวัติศาสตร์ (ราว 200,000 ปีก่อนคริสตกาล) โดยการพิมพ์ประทับรูปฝ่ามือบนผนังถ้ำลาสโกซ์ (Lascaux) ประเทศฝรั่งเศส และถ้ำอัลตามิรา (Altamira) ประเทศสเปน ทั้งยังพบหลักฐานการพิมพ์โดยใช้แรงกดประทับบนวัสดุผิวนิ่ม เช่น ดิน และขี้ผึ้ง ของชาวอียิปต์และชาวเมโสโปเตเมีย (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2535)

ครั้นสังคมมีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลง มนุษย์มีการคิดค้นการทำกระดาษ จึงเป็นจุดเริ่มต้นให้ผู้คนหันมาใช้กระดาษในการสร้างสรรค์ศิลปะภาพพิมพ์แทนวัสดุที่มีอยู่เดิม และพัฒนางานภาพพิมพ์ที่มีความสมัยใหม่และได้รับความนิยมจวบจนปัจจุบัน ได้แก่ 1. ภาพพิมพ์โลหะ (Etching) 2. ภาพพิมพ์แกะไม้ (Woodcut) 3. กระบวนการพิมพ์พื้นราบ (Planographic Process) และ 4. ภาพพิมพ์ลายฉลุหรือตะแกรงไหม (Serigraphic) Silk-screen (สมาพร คล้ายวิเชียร, 2551) ซึ่งงานภาพพิมพ์ทั้ง 4 เทคนิคนี้ เป็นกระบวนการสร้างภาพพิมพ์โดยการถ่ายทอดสีผ่านแม่พิมพ์ต่างๆ เช่น แผ่นโลหะ แผ่นไม้ ตะแกรงไหม แผ่นอะคริลิก ฯลฯ ลงสู่กระดาษ

โดย "งานภาพพิมพ์" นั้น ถือเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่ศิลปินสร้างสรรค์และถ่ายทอดแนวความคิดผ่านกระบวนการพิมพ์ ซึ่งมีแม่พิมพ์เป็นต้นแบบโดยใช้สีหรือหมึกพิมพ์ในการสร้างภาพและลวดลายให้ปรากฏ

อย่างไรก็ตาม พบว่า สีหรือหมึกที่ใช้พิมพ์โดยส่วนใหญ่ มักเป็นสีที่มีส่วนผสมของเคมีภัณฑ์ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อสุขภาพของผู้ใช้ในระยะเวลายาวได้ เช่น ส่งผลเสียต่อระบบทางเดินหายใจ ระบบทางเดินอาหารและระบบประสาท ดังนั้น เพื่อเป็นการลดความเสี่ยงผลเสียที่จะเกิดขึ้นในภายหลัง การใช้สีที่สกัดมาจากวัสดุจากธรรมชาติที่หาได้ในท้องถิ่นบ้านเรา เช่น พืชพรรณธรรมชาติ ดิน ดอกไม้ ฯลฯ จึงเป็นอีกหนึ่งแนวทางการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ที่น่าสนใจ ทั้งยังปลอดภัยต่อผู้สร้างสรรค์ กอปรกับได้ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ในมิติใหม่ที่มีการผสมผสานกับธรรมชาติและกลิ่นอายความเป็นพื้นถิ่นเอาไว้ด้วยกัน

จากการศึกษา พบว่าพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ อันได้แก่ ปัตตานี ยะลา นราธิวาส นั้น ถือเป็นพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ด้วยสิ่งแวดล้อมธรรมชาติ และมีพรรณไม้นานาชนิดที่สามารถนำส่วนของเปลือกผล หรือใบ มาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะภาพพิมพ์ได้ โดยการสกัดสี เพื่อใช้แทนหมึกพิมพ์ที่เป็นเคมีภัณฑ์ในปัจจุบัน ฉะนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกนำสีสกัดได้จากพืชพรรณธรรมชาติเหล่านี้มาใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะภาพพิมพ์ในชุด “บันทึก-สีธรรมชาติจากผืนป่าสามจังหวัดชายแดนใต้ (Records-Natural Dyes from Forests of Three Southern Border Provinces)” เพื่อนำเสนอความงามจากธรรมชาติ และความลงตัว

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การสร้างสรรค์ผลงาน “บันทึก-สีธรรมชาติจากผืนป่าสามจังหวัดชายแดนใต้ (Records-Natural Dyes from Forests of Three Southern Border Provinces)” ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อประกอบการนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ โดยอาศัยกรอบแนวคิด “สีธรรมชาติในงานศิลปะ” ในการสร้างสรรค์ผลงานในชุดนี้

แนวคิดสีธรรมชาติในงานศิลปะ

สีธรรมชาติ เป็นสีที่เกิดจากการสกัดวัสดุธรรมชาติ ทั้งพืช พรรณไม้ขนาดใหญ่-ขนาดเล็ก สัตว์(ครึ่ง) กระดุก เขา งา และแร่ธาตุต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานศึกษาของ อนันต์เสวก เทวซึ่งเจริญ ,บรรณาธิการ (2543) ศึกษาวิจัย เรื่อง คู่มือย้อมสีธรรมชาติฉบับชาวบ้าน สีเขียว สีนํ้าตาลและสีดำ จากการศึกษาพบว่า ในอดีตมนุษย์รู้จักการใช้สีธรรมชาติในการย้อมผ้า แต่งสีอาหารและยา สีธรรมชาติส่วนใหญ่ได้มาจากพืช โดยใช้ส่วนต่างๆเช่น เปลือก ใบ ผล รากไม้ นอกจากพืชแล้วยังได้จากสัตว์และแร่ธาตุต่างๆ

ทั้งนี้จากการค้นคว้าทดลองของ สุวัลญา คักดีสมบัติ ศิลปินผู้คิดค้นสีน้ำทำมือ จากดิน แก่นไม้ ดอกไม้ ที่อยู่รอบตนเอง มาสกัดเป็นสีน้ำ โดยค้นพบว่า gum arabic เป็นยางไม้ชนิดหนึ่งที่มีคุณสมบัติละลายน้ำได้ และปล่อยให้โดนอากาศก็สามารถแห้งได้ ซึ่งเมื่อนำเอายาง gum Arabic มาละลาย แล้วผสมกับพิกเมนต์จากสีธรรมชาตินั้น ทำให้สีที่ระบายลงกระดาษแห้ง เป็นการเคลือบไม่ให้สีเปลี่ยน หรือไม่ให้พวกดินหรือแร่เป็นผงหายไปนั่นเอง อย่างไรก็ตามในการเลือกใช้วัสดุมาสกัดสีนั้น ต้องดูลักษณะกายภาพของวัสดุนั้นๆ ด้วย เพราะบางอย่างก็สามารถผสมเป็นสีและเก็บไว้ได้ แต่บางอย่างถ้าเก็บไว้นานอาจเน่าเสีย ส่วนวัสดุที่จะเอามาบดเป็นผงและเก็บไว้ได้นานคือ ยางไม้ แก่นไม้ เขม่าพื้น ดินแดง และดินเหลือง (สุดารัตน์ พรหมสีใหม่, 2562)

แอลัม สถาพร (2555) ศึกษาวิจัย เรื่อง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ด้วยสีธรรมชาติ จากพืช ในจังหวัดนครศรีธรรมราช วัตถุประสงค์เพื่อ การจัดทำฐานข้อมูลพืชให้สารสีสำหรับประโยชน์ในการ สร้างสรรค์งานศิลปะภาพพิมพ์ด้วยสีธรรมชาติจากพืช ซึ่งผลการศึกษาพบว่า การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพ พิมพ์ด้วยสีธรรมชาติจากพืชในจังหวัด ได้ทำการศึกษา รวบรวม และวิเคราะห์ข้อมูลพืชให้สีจาก กลุ่มย้อมผ้า กลุ่มใบไม้สีม่วง และกลุ่มดอกไม้สีธรรมชาติบ้านเนินธัมมัง แล้วนำข้อมูลพืชให้สารสีจัดทำเป็นฐานข้อมูลใน รูปแบบโปรแกรมนำเสนอข้อมูล และยังมีการทดลองสกัดสีเพื่องานพิมพ์ การคิดค้นและทดลองหาสูตรของ หมึกพิมพ์ธรรมชาติจากส่วนผสมของน้ำสีธรรมชาติจากพืช สารช่วยติดสีและแป้งมันสำปะหลัง

สุดท้ายศิลปินคนสำคัญในแวดวงศิลปะ ศ.ญาณวิทย์ กุญแจทอง ที่เป็นผู้บุกเบิกแนวคิด Organic Print ซึ่งได้ทำการคิดค้นเทคนิคการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์สีธรรมชาติ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากผืนป่า อนุรักษ์ของบิดา โดยได้ทำการศึกษาต้นไม้และพืชสมุนไพรไทยต่างๆ ที่สามารถให้สีสั่นได้ และคิดค้นวิธีการ สกัดสีและนำมาสร้างสรรค์เป็นภาพพิมพ์ที่ปราศจากสารเคมี และนิยมเทคนิคดังกล่าวว่านี่ว่า “Organic Print” (MGR online Art eye view, 2557)

ดังจะเห็นได้ว่า สีธรรมชาติ เป็นสีที่ศรัทธาที่เราสามารถหาได้จากรอบๆตัว โดยผ่านการลองผิดลอง ถูก ผสมผสานจนเกิดความลงตัว และเหมาะสมกับงาน สำหรับผู้สร้างสรรค์ การหยิบยักสีธรรมชาติที่มีอยู่ใน ผืนป่าสามจังหวัดชายแดนใต้มาสร้างสรรค์เป็นงานภาพพิมพ์ขึ้นเดียว (Monoprint) นั้น พบว่าวัสดุธรรมชาติ ทั้งดอก เปลือก แก่น และดินแดง สามารถนำมาสกัดสีได้ทั้งหมด ซึ่งความอ่อน-แก่ และความชัดเจนของสีนั้น ขึ้นอยู่กับปริมาณ อายุของวัสดุธรรมชาติ ซึ่งเป็นสิ่งที่ควบคุมได้ยาก แต่สิ่งเหล่านี้คือเสน่ห์ที่มีอยู่ในสีธรรมชาติ ที่ไม่ว่าจะนำมาสร้างสรรค์ผลงานกี่ครั้ง ผลงานที่ออกมาจะไม่เหมือนเดิมและมีเพียงขึ้นเดียวเท่านั้น ที่สำคัญยังเป็นผลงานภาพพิมพ์ที่ปราศจากสารเคมีใดๆที่จะเป็นอันตรายต่อผู้สร้างสรรค์และสิ่งแวดล้อม

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

ในการสรรรค์ภาพพิมพ์ขึ้นเดียว (Monoprint) จัดอยู่ในกระบวนการพิมพ์แม่พิมพ์พื้นราบ (Planography Process) เป็นการพิมพ์โดยให้สีติดอยู่บนผิวหน้า ที่ราบเรียบของแม่พิมพ์ โดยมีกระบวนการ ในการสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้

1. กระบวนการสกัดสีจากวัสดุธรรมชาติเพื่อใช้เป็นหมึกพิมพ์

ในการสกัดสีจากวัสดุธรรมชาติมาใช้เป็นหมึกพิมพ์ (สีสกัดจากธรรมชาติ) โดยสีที่ใช้เป็นหมึกพิมพ์ เป็น สีสกัดที่ได้จากวัสดุธรรมชาติในพืชถิ่น ทั้งหมด 7 ชนิด ดังนี้

1. **ดอกขบา :** นำส่วนของดอกมาตำในครกให้ละเอียด บีบหรือคั้นสีด้วยมือเปล่า จนเกิดสีเป็นสีแดง
2. **เปลือกต้นมะม่วงหิมพานต์:** นำส่วนของเปลือก มาสับเป็นชิ้นเล็กๆ และต้มเคี่ยวในน้ำเดือด 100 องศาเซลเซียสขึ้นไป จนได้สีน้ำตาลแดง
3. **เปลือกเพกา:** นำส่วนของเปลือก มาสับเป็นชิ้นเล็กๆ และต้มเคี่ยวในน้ำเดือด 100 องศาเซลเซียส ขึ้นไป จนได้สีเหลืองอมเขียว
4. **ดอกดาหลา :** นำส่วนของดอกมาตำในครก บีบหรือคั้นสีด้วยมือเปล่า จนเกิดสีเป็นสีชมพู

5. **คำแสด** (ภาษาพื้นถิ่น เรียกว่า หมากหลัง) : นำส่วนของเมล็ด ต้มเคี้ยวในน้ำเดือด 100 องศาเซลเซียสขึ้นไป จนได้สีส้ม จนถึงส้มอมน้ำตาล
6. **ดาวเรือง** : นำส่วนของดอกมาตำในครก บีบหรือคั้นสีด้วยมือเปล่า จนเกิดสีเป็นสีเหลืองสด
7. **ดอกเข็มป่า**: นำส่วนของดอกมาตำในครก บีบหรือคั้นสีด้วยมือเปล่า จนเกิดสีเป็นสีเหลืองอ่อน
8. **ดินแดง** : นำดินแดงเนื้อละเอียดจากพื้นที่ทรายขาว อ.โคกโพธิ์ จ.ปัตตานี มาใช้สดๆ โดยไม่ต้องผสมน้ำ

2. ขั้นตอนการพิมพ์ภาพ

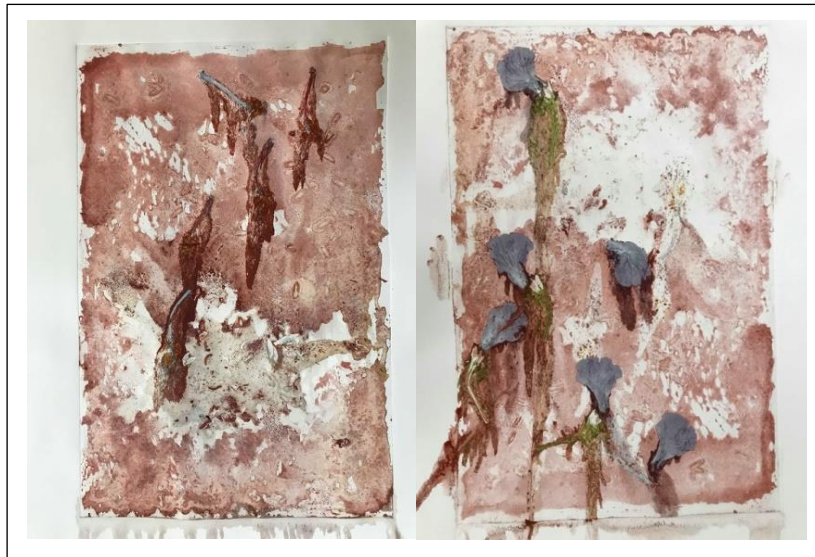
เมื่อผ่านกรรมวิธีการสกัดสีด้วยวิธีการต่างๆ ขั้นตอนสำคัญอีกขั้นตอนหนึ่ง คือ การพิมพ์ภาพ โดยการนำสีที่ได้จากการสกัดมาระบายลงบนแม่พิมพ์หรือเพลท (แผ่นอะคริลิก) โดยตรง ซึ่งหมึกพิมพ์ (สารสกัดสีธรรมชาติ) ที่ใช้นั้น ผู้สร้างสรรค์ใช้สีสกัดและผสมด้วยน้ำสะอาด ให้มีปริมาณพอเหมาะ และทิ้งไว้ข้ามคืน เพื่อให้สีที่ได้นั้นตกตะกอน จากนั้นนำส่วนของตะกอนมาใช้ในการพิมพ์ภาพ เนื่องจากสีในส่วนนี้จะมีความเข้มข้นสูง เหมาะในการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ Monoprint เพราะช่วยให้ภาพพิมพ์มีความคมชัด และมีสีสันทที่สวยงาม นอกจากนั้นยังนำส่วนต่างๆของวัสดุธรรมชาติมาสร้างเป็น Texture ลงบนเพลทที่ทำเคลือบด้วยกาวกระถิน (กาวกระถิน: ช่วยยึดจับสีและเป็นตัวสมานระหว่างสีธรรมชาติและแม่พิมพ์) และนำเข้าแทนพิมพ์เพื่อถ่ายโอนสีลงบนกระดาษ Fabriano ซึ่งเป็นกระดาษสำหรับงานภาพพิมพ์โดยเฉพาะ มีคุณสมบัติดูดซับสีได้ดี เหนียวและคงทนต่อความชื้นอันส่งผลให้ภาพพิมพ์มีความสมบูรณ์แบบมากขึ้น



ภาพที่ 1 การเตรียมแม่พิมพ์ : การเคลือบเพลทด้วยกาวกระถิน ระบายสีสกัดและจัดวางวัสดุธรรมชาติลงบนเพลท
ที่มา: ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 2 กระบวนการพิมพ์ภาพพิมพ์ Monoprint
ที่มา: ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์



ภาพที่ 3 ผลงานภาพพิมพ์ Monoprint จากสีสกัดจากเปลือกต้นมะม่วงหิมพานต์ ดอกดาหลา ดอกเข็มป่า ดอกชบาและดินแดง
ที่มา: ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ผลงาน “บันทึก-สีธรรมชาติจากผืนป่าสามจังหวัดชายแดนใต้ (Records-Natural Dyes from Forests of Three Southern Border Provinces)” เป็นการนำเสนอผลงานภาพพิมพ์ Monoprint (ภาพพิมพ์ขึ้นเดียว) ซึ่งเป็นการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ โดยสร้างร่องรอยของเนื้อสี และ Texture ลงบนแม่พิมพ์ หรือเพลท (แผ่นอะคริลิก) และถ่ายโอนสีขณะสียังไม่แห้งไปยังกระดาษ เส้นท่อนของภาพพิมพ์ Monoprint นั้นคือ ผลงานจะมีเอกลักษณ์ อัตลักษณ์เฉพาะตัวและมีเพียงชิ้นเดียวเท่านั้น ผลงานภาพพิมพ์ที่สำเร็จออกมา

ในแต่ละชิ้น สามารถสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ ณ ขณะนั้นได้เป็นอย่างดีโดยผ่านการให้สี การจัดวางองค์ประกอบ และความหนัก-เบาของสี



ภาพที่ 4 การสร้างร่องรอยของเนื้อสีและการจัดวางองค์ประกอบ

ที่มา: ถ่ายภาพโดยผู้สร้างสรรค์

นอกจากนี้ในการเลือกใช้สีจากวัสดุธรรมชาติมาแทนหมึกพิมพ์ทั่วไปยังสามารถลดต้นทุนในการซื้อหมึกพิมพ์เคมี ที่สำคัญยังสื่อให้เห็นถึงความหลากหลายของพืชพรรณธรรมชาติที่มีอยู่ในท้องถิ่นอันสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในงานศิลปะได้ การสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ในชุด “บันทึก-สีธรรมชาติจากผืนป่าสามจังหวัดชายแดนใต้ (Records-Natural Dyes from Forests of Three Southern Border Provinces)” นี้จึงเป็นผลงานพิมพ์ในมิติใหม่ที่มีความปลอดภัยต่อผู้สร้างสรรค์และสิ่งแวดล้อม ทั้งยังสอดแทรกกลิ่นอายความเป็นพื้นถิ่นอยู่ในผลงาน

โดยข้อมูลพืชพรรณธรรมชาติที่ให้นั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากตำรา เอกสารงานวิจัย รวมถึงจากประสบการณ์ส่วนตัวในการนำพืชพรรณธรรมชาติเหล่านี้มาทำการย้อมเส้นใย ปรากฏว่าให้สารติดสีดีและมีสีสันทที่สวยงาม เย็นตา สามารถนำมาประยุกต์ใช้และต่อยอดในการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ได้ รวมถึงอาจเป็นแนวทางในการงานศิลปะอื่นๆได้ในลำดับต่อไปจากการศึกษา ผู้วิจัยยังพบอีกว่าพืชพรรณธรรมชาติที่มีอยู่ในสามจังหวัดชายแดนใต้ สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ทุกชนิด ขึ้นอยู่กับกรรมวิธีการสกัดโดยการสกัดที่ผู้วิจัยทำการทดลองนั้น สามารถทำได้ 2 วิธี คือ การสกัดสีแบบร้อนโดยวิธีการต้ม และการสกัดสีแบบเย็นโดยวิธีการหมัก หรืออาจจะใช้วิธีการตำหรือขยำ ซึ่งการเลือกใช้วิธีการสกัดสีแบบร้อนหรือแบบเย็นนั้น ต้องคำนึงถึงคุณลักษณะของพืช ส่วนต่างๆที่ให้สีของพืช เช่น ถ้าใช้ส่วนเปลือก ซึ่งมีความแข็ง ควรสกัดสีโดยวิธีการต้ม หากใช้ในส่วนของใบ สามารถใช้วิธีการหมัก อาทิ การหมักใบคราม เป็นต้น ในส่วนของกลีบดอก มีความบางเบา นั้นใช้วิธีการตำหรือบีบ คั้นได้ ดังนั้นในการเลือกวิธีการสกัดสีธรรมชาติมาใช้นั้น ควรคำนึงถึงชนิดของพืชที่ให้สีที่มีในท้องถิ่นนั้นๆ เพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะงาน ระยะเวลา และความถนัดของผู้สร้างสรรค์

5. สรุป

ผลงานการสร้างสรรค “บันทึก-สีธรรมชาติจากผืนป่าสามจังหวัดชายแดนใต้ (Records-Natural Dyes from Forests of Three Southern Border Provinces)” เป็นผลงานการสร้างสรรคที่ได้นำเอาเทคนิค Monoprint ซึ่งเป็นหนึ่งในเทคนิคภาพพิมพ์ที่มีความโดดเด่น มีเอกลักษณ์ชัดเจน เนื่องด้วยเป็นเทคนิคที่สามารถสร้างสรรคผลงานได้เพียงชิ้นเดียว ดังนั้น ผลงานภาพพิมพ์ที่สร้างสรรคออกมาจะมีความเป็นหนึ่งเดียวและมีแค่ชิ้นเดียว สำหรับในการสร้างสรรคงานภาพพิมพ์ Monoprint โดยปกติสีที่ใช้พิมพ์ภาพ เป็นสีหมึกพิมพ์ประเภทใช้น้ำมันที่มีความเหนียวหนืด เป็นสีชนิดเดียวกันที่ในโรงพิมพ์ออฟเซต โดยใช้น้ำมันสน น้ำมันไวท์สปีริต น้ำมันเทอร์เพนโทหรือน้ำมันก๊าดเป็นตัวทำละลายให้สีมีความเหลว และใช้สำหรับล้างสี ซึ่งวัสดุอุปกรณ์เหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นเคมีภัณฑ์ที่อาจส่งผลกระทบต่อร่างกายได้ในระยะยาว ทั้งจากการสูดดมและการสัมผัสผ่านร่างกาย ฉะนั้น การใช้วัสดุธรรมชาติมาสกัดทำเป็นสีเพื่อใช้แทนสีหมึกพิมพ์ในปัจจุบันนั้น จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่สามารถนำมาใช้ได้จริงและมีกรรมวิธีที่ไม่ซับซ้อน

จากผลการสร้างสรรคภาพพิมพ์ในชุด “บันทึก-สีธรรมชาติจากผืนป่าสามจังหวัดชายแดนใต้ (Records-Natural Dyes from Forests of Three Southern Border Provinces)” นั้น พบว่าวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่นสามจังหวัดนั้นมีมากมายหลายชนิดที่สามารถให้สีส้นได้ โดยผู้สร้างสรรค เลือกจำนวน 8 ชนิด อันได้แก่ 1.ดอกชบา 2. เปลือกต้นมะม่วงหิมพานต์ 3. เปลือกเพกา 4. ดอกดาหลา 5. หมากหลัง (คำแสด) 6. ดอกดาวเรือง 7. ดอกเข็มป่า และ 8. ดินแดง มาสร้างสรรคลงบนผลงาน จำนวน 3 ชิ้น

ผลงานชิ้นที่ 1 ผลงานการสร้างสรรคภาพพิมพ์ จากสีสกัดจากดอกดาวเรืองและเปลือกเพกา ให้สีส้นในโทนเหลือง เหลืองเขียว และครีม

ผลงานชิ้นที่ 2 ผลงานการสร้างสรรคภาพพิมพ์ จากสีสกัดจากเปลือกต้นมะม่วงหิมพานต์ ดอกดาหลา ดอกเข็มป่า ดอกชบาและดินแดง ให้สีส้นในโทนน้ำตาลแดง

ผลงานชิ้นที่ 3 ผลงานการสร้างสรรคภาพพิมพ์ จากสีสกัดจากคำแสด (หมากหลัง) ให้สีส้นในโทนส้ม

ทั้งนี้ ผลงานทั้ง 3 ชิ้น ผู้วิจัยต้องการนำเสนอผลงานในโทสนสีที่แตกต่างกันออกไปตามอารมณ์ความรู้สึก ณ ขณะนั้น โดยสอดแทรกความงามของรูปทรงของพืชพรรณธรรมชาติลงไปผลงาน ทั้งกลีบดอก เมล็ด เพื่อสร้างพื้นผิวให้ผลงานดูมีมิติและยังสามารถบ่งบอกถึงชนิดของพืชพรรณที่มีอยู่ในท้องถิ่นผ่านผลงานได้ ยิ่งไปกว่านั้นในขั้นตอนการปฏิบัติงานที่ต้องมีการลงพื้นที่สำรวจ ผู้วิจัยยังได้พบการเชื่อมโยงของสีธรรมชาติที่ปรากฏในงานจิตรกรรมฝาผนังในยุคต้นรัตนโกสินทร์ ที่มีการเขียนภาพด้วยสีธรรมชาติ และสันนิษฐานว่าสีบางชนิดที่ใช้เขียนนั้นอาจได้มาจากท้องถิ่นเช่นกัน จะเห็นได้ว่าสีธรรมชาตินั้นมีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของผู้คนมาช้านาน โดยเฉพาะในวงการงานศิลปะที่ใช้ในการเขียนภาพ การเพ้นท์สี การย้อมเส้นใย และการประยุกต์ใช้ในงานภาพพิมพ์ที่ผู้วิจัยได้ทำการสร้างสรรค นับว่าเป็นการใช้ประโยชน์จากวัสดุธรรมชาติได้อย่างคุ้มค่า ช่วยลดต้นทุนในการซื้อเคมีภัณฑ์ และยังเป็นแนวทางในการนำไปประยุกต์ใช้ในงานภาพพิมพ์เทคนิคอื่นๆได้อีก เช่น ภาพพิมพ์เทคนิค Woodcut สีนํ้าจากสารสกัดธรรมชาติ รวมถึงเป็นแนวทางในการการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่างๆที่ย้อมหรือสร้างสรรคด้วยสีธรรมชาติ ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้าได้ และยังเป็นการส่งเสริม

ให้ผู้คนมีความตระหนักและเล็งเห็นคุณค่าของพืชพรรณธรรมชาติที่มีอยู่ในท้องถิ่นเพื่อที่จะได้นำพืชพรรณเหล่านั้นมาใช้ประโยชน์ในลำดับต่อไปได้อย่างคุ้มค่า

เอกสารอ้างอิง

แฉล้ม สถาพร. (2552) . “การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์ด้วยสีธรรมชาติ จากพืชในจังหวัดนครศรีธรรมราช.” วารสารวิจัยศิลป์ 3, 1 (มิถุนายน-กรกฎาคม): 267-268.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2535) . สารานุกรมสำหรับเยาวชน ชุดศิลปะและงานสร้างสรรค์:พิมพ์ภาพ. กรุงเทพฯ: แสงศิลป์การพิมพ์.

สมภาพ คล้ายวิเชียร.(2551), ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับภาพพิมพ์. สืบค้น 28 ธันวาคม, <http://www.samaporn.com/?p=1176>.

สุดารัตน์ พรหมสีใหม่. (2562) , สีธรรมชาติในงานศิลปะ, สืบค้น 25 ธันวาคม , <https://adaymagazine.com/sand-natural-colors/>

อนันต์เสวก เหวซึ่งเจริญ . (2543). คู่มือย้อมสีธรรมชาติฉบับชาวบ้าน สีเขียว สีนํ้าตาลและสีดำ. เชียงใหม่: ภาควิชาเคมีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

Mgronline. (2559) , พิมพ์จากป่า, สืบค้น 22 มีนาคม, <https://mgronline.com/Celebonline/detail/9570000064813>

การออกแบบปรับปรุงอาคารพาณิชย์เก่า 3 ชั้น เพื่อเป็นที่อยู่อาศัย ถนนประชาชื่น 2
เขตบางซื่อ จังหวัดนนทบุรี

Design and renovation of an old 3-storey commercial building for residential
Purpose, Prachachuen 2 Road, Bang Sue District, Nonthaburi

ธนิต จึงดำรงกิจ

THANIT JUNGDMARONGKIT

119/9 หมู่บ้านเปี่ยมสุข ต.บางกระสอ อ.รัตนธิเบศ ซ.โทรมาเหนือ อ. เมืองนนทบุรี จ.นนทบุรี 11000

E-mail thanit.jun@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

การออกแบบปรับปรุงที่อยู่อาศัยประเภท อาคารพาณิชย์ 3 ชั้น ถนนประชาชื่น 2 แยก 1-4 (ซอยสุวรรณดี 2) เขตบางซื่อ เดคาปูน จังหวัดนนทบุรี ซึ่งเดิมทีเป็นอาคารพาณิชย์สำหรับ ค้าขาย และไม่ได้มีไว้เพื่อพักอาศัย วัตถุประสงค์ในการออกแบบปรับปรุงครั้งนี้ เป็นการออกแบบปรับปรุงเพื่อเป็นอยู่อาศัย ภายนอกอาคารได้มีการออกแบบกรอบอาคารใหม่และภายในอาคาร ส่วนพื้นที่ใช้สอยภายในอาคารมีการจัดพื้นที่ใช้สอยใหม่ ให้สอดคล้องและเหมาะสมต่อการใช้งานของเจ้าของบ้านรวมถึงสร้างสรรค์ภาพลักษณ์และสะท้อนความเป็นต้นตนของเจ้าของบ้าน โดยเริ่มจากการศึกษาความต้องการของเจ้าของบ้าน การใช้งานในพื้นที่ต่างๆอย่างละเอียด พื้นที่ทางเข้า รับประทานอาหาร ครีว ห้องน้ำ ห้องนอนและห้องเสื้อผ้า และศึกษาข้อมูลพื้นฐานสัดส่วนเฟอร์นิเจอร์ ทางสัญจร รูปแบบ Styles ที่มีผลต่อการจัดวางพื้นที่ใช้สอยต่างๆ สี วัสดุ งานระบบอื่นๆที่จำเป็น เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาออกแบบปรับปรุงภายนอกและภายใน ส่วนงานออกแบบได้นำเสนอ การจัดวาง Furniture lay-out plan, Lighting, Out-let plan รวมถึงแบบภาพ 3 มิติ โดยนำเสนอเป็นภาพนิ่งแก่เจ้าของบ้านซึ่งใช้โปรแกรม 3d max ปลั๊กอิน V-ray เป็นตัวนำเสนอผลงาน

คำสำคัญ : ออกแบบ, ปรับปรุง, พื้นที่ใช้สอย

Abstract

Design of housing renovation in 3-storey commercial building, Prachachuen 2 Road, Intersection 1-4 (Soi Suwannee 2), Bang Sue Tao Pun District, Nonthaburi. Which was originally a commercial building and not intended for residential use the purpose of this revision design it is an improved design for living. The exterior of the building has been redesigned for the interior of the building. The internal utility space has been rearranged. To be consistent and suitable for homeowners' use, as well as to create the image and reflect the self-confidence of homeowners. By starting with studying the needs of homeowners Detailed usage in various areas Entrance area Dining, kitchen, bathroom, bedroom and clothing room And study basic information, proportion of furniture, traffic, styles, styles that affect the layout of various utility flooring, colors, materials, and other system work necessary In order to use the information to design, improve, exterior and interior The design section presents the layout of the furniture lay-out plan, lighting, out-let plan, as well as 3D images, which are presented as slides to the homeowners who use the 3d max program, the V-ray plug-in as a presentation.

Keywords : Design, renovation, living space

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

จากความต้องการของทางเจ้าของอาคารพาณิชย์ 3 ชั้น ถนนประชาชื่น 2 แยก 1-4 (ซอยสุวรรณดี 2) เขตบางซื่อ เทาปูน จังหวัดนนทบุรี ที่ต้องการปรับปรุงตัวอาคารเดิมที่มีการใช้งาน เพื่อการค้าขาย มีการแบ่งพื้นที่สำหรับการใช้งานค้าขายทำนนั้น โดยต้องการปรับเปลี่ยนการใช้สอยพื้นที่ภายในอาคารพาณิชย์ ทั้งหมดให้เป็นที่อยู่อาศัย และกรอบอาคารภายนอกให้ดูทันสมัยและมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น ซึ่งพื้นที่ใช้สอยภายใน วัสดุ สี และระบบที่เกี่ยวข้องเดิมไม่เหมาะสมต่อความต้องการใช้งานเพื่อเป็นที่อยู่อาศัยจึงต้องมีการออกแบบปรับปรุงพื้นที่ใช้สอยภายในใหม่ตามความต้องการของเจ้าของบ้าน โดยมีการแบ่งพื้นที่ภายในต้องการใช้งานออกเป็น 2 ส่วน คือ 1.พื้นที่รับแขกหรือพื้นที่เอนกประสงค์ สามารถใช้รับประทานอาหารหรือทำครัวได้ด้วย 2.ส่วนพื้นที่ส่วนตัวเป็นพื้นที่ส่วนห้องนอนเป็นหลักและห้องเสื้อผ้า ซึ่งจะต้องมีการจัดพื้นที่ภายในอาคารแบ่งสัดส่วนการใช้งานตามความต้องการอย่างชัดเจนแต่ต้องสามารถใช้พื้นที่ได้อย่างเหมาะสมต่อการใช้งานด้วย

โดยมีแรงบันดาลใจในการออกแบบปรับปรุงกรอบอาคาร และการจัดพื้นที่ใช้สอยภายใน ได้นำความต้องการของเจ้าของอาคารมาเป็นแนวทางหลักรวมถึงวิถีชีวิตการเป็นอยู่ของเจ้าของ ความชอบใน Styles ที่เจ้าของอาคารต้องการ ซึ่งทำให้งานออกแบบตอบโจทย์ความต้องการ ในส่วนของการจัดพื้นที่ใช้สอยภายในที่เหมาะสมกับพฤติกรรมและการใช้สอยในพื้นที่นั้นๆ ซึ่งการตกแต่งจะเน้นโครงสร้างของตัวอาคารเดิมเป็นหลักและวัสดุที่เลือกใช้เป็นตกแต่งเป็นไม้อัดสักทำสีย้อมธรรมชาติ เหล็กทำสีพ่นสีดำ มาใช้ในการตกแต่งในรูปแบบ Styles Modern industrial

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาลักษณะและข้อมูลที่เกี่ยวข้องสำหรับงานออกแบบ ที่มีผลต่อการใช้งานของมนุษย์รวมถึงงานระบบ และพื้นฐานการใช้งานแต่ละพื้นที่ ที่อาคารประเภทที่อยู่อาศัยควรมี

- 2.1 ศึกษาข้อมูลขนาดสัดส่วนพื้นฐานของ เฟอร์นิเจอร์สำหรับบ้านพักอาศัย
- 2.2 ศึกษาข้อมูลพฤติกรรมมนุษย์ความต้องการกับพื้นที่ใช้สอย
- 2.3 ศึกษาข้อมูลงานระบบที่เหมาะสมต่อพื้นที่ใช้สอย

โดยข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมดจะเป็นพื้นฐานสำคัญในการทำความเข้าใจการออกแบบภายในและการจัดพื้นที่ใช้สอยภายใน อาคารพาณิชย์ 3 ชั้น ถนนประชาชื่น 2 แยก 1-4 (ซอยสุวรรณดี 2) เขตบางซื่อ เตาปูน จังหวัดนนทบุรี

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

การออกแบบภายในอาคารพาณิชย์ 3 ชั้น ถนนประชาชื่น 2 แยก 1-4 (ซอยสุวรรณดี 2) เขตบางซื่อ เตาปูน จังหวัดนนทบุรี ซึ่งมีกระบวนการในขั้นตอนต่างที่นำไปสู่ขั้นตอนการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีรายละเอียดการดำเนินงานดังนี้

- 3.1 เก็บข้อมูลเบื้องต้น
- 3.2 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.3 การนำเสนอผลงาน 2 และ 3 มิติ

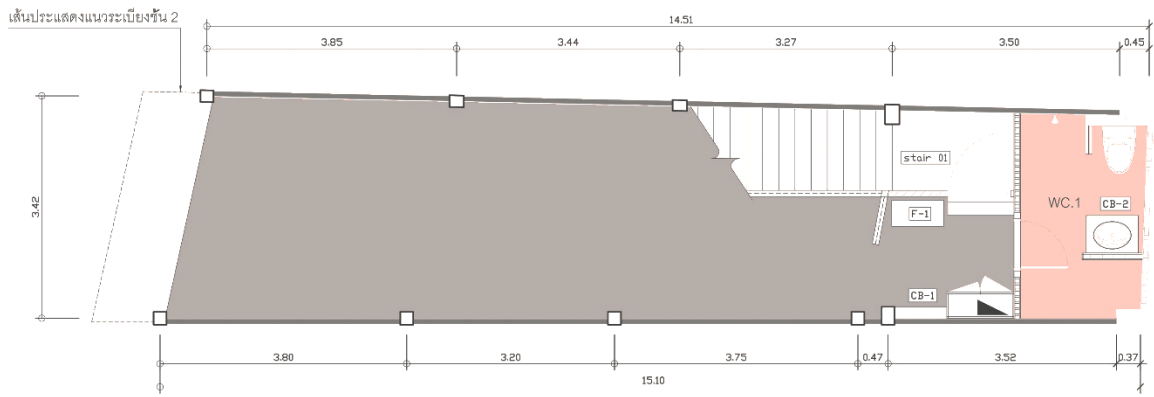
3.1 การเก็บข้อมูลเบื้องต้น

จากการสำรวจความต้องการของ เจ้าของอาคารพาณิชย์ 3 ชั้น ถนนประชาชื่น 2 แยก 1-4 (ซอยสุวรรณดี 2) เขตบางซื่อ เตาปูน จังหวัดนนทบุรี ในส่วนของพื้นที่ใช้สอย พื้นที่รับแขก ทานอาหาร ครีว ห้องน้ำ ห้องนอนและห้องเสื้อผ้า และความต้องการ โดยการจดบันทึกเพื่อเป็นข้อมูลในการออกแบบ รวมถึงรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากหนังสือ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เชื่อถือได้ นำมาวิเคราะห์ใช้ในการออกแบบ

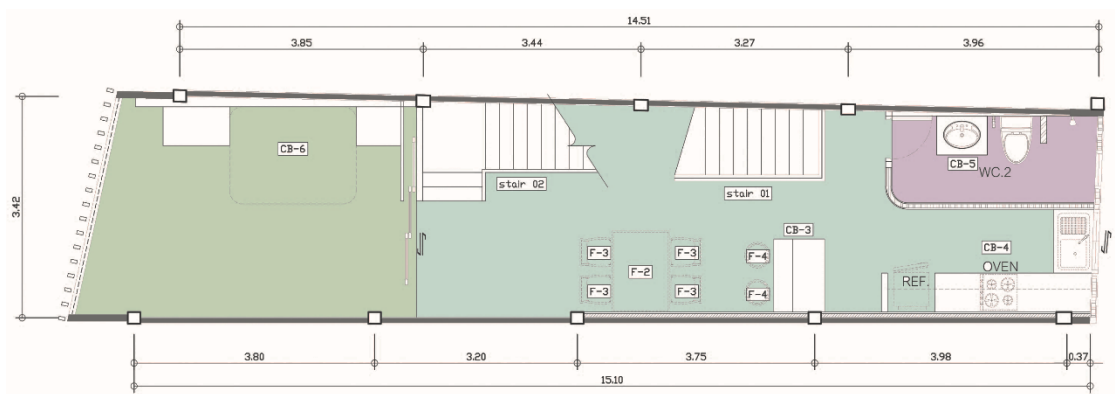
3.2 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

จากข้อมูลที่ได้ซึ่งเป็นปัจจุบัน นำมาสรุปและออกแบบภายในอาคารพาณิชย์ 3 ชั้นได้ โดยแบ่งรายละเอียดของ ข้อมูลที่ได้เป็นงานออกแบบภายในดังนี้

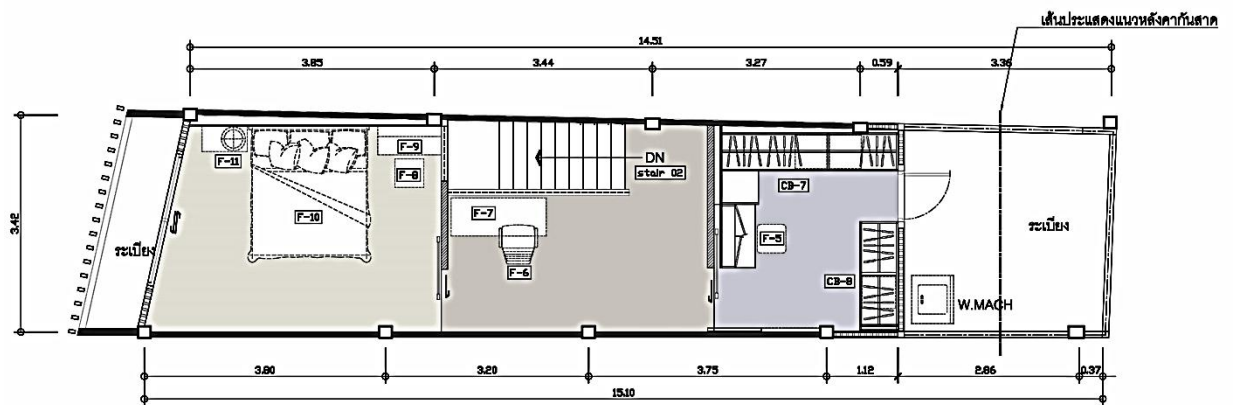
1. แพลนการแบ่งพื้นที่และการจัดวางเฟอร์นิเจอร์
2. แพลนงานระบบที่เกี่ยวข้อง
3. ตัวอย่างวัสดุที่ใช้ในการตกแต่งภายใน



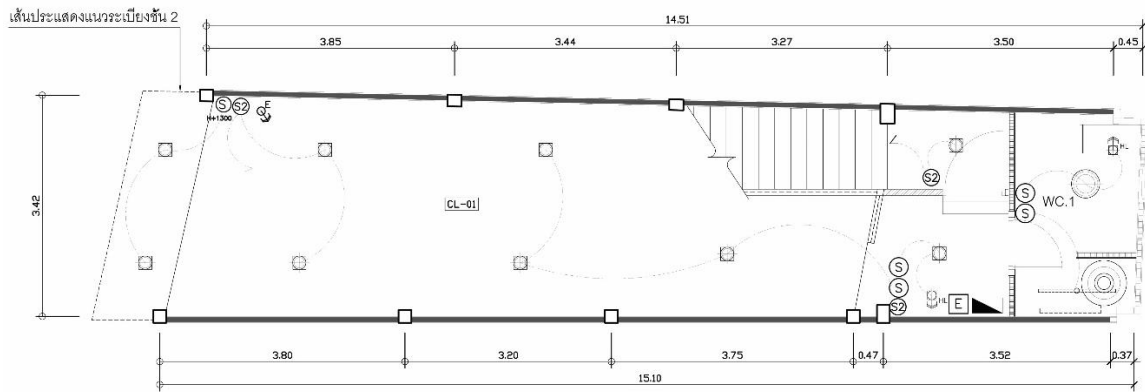
ภาพที่ 1 Furniture lay out plan & Zoning Floor 1st



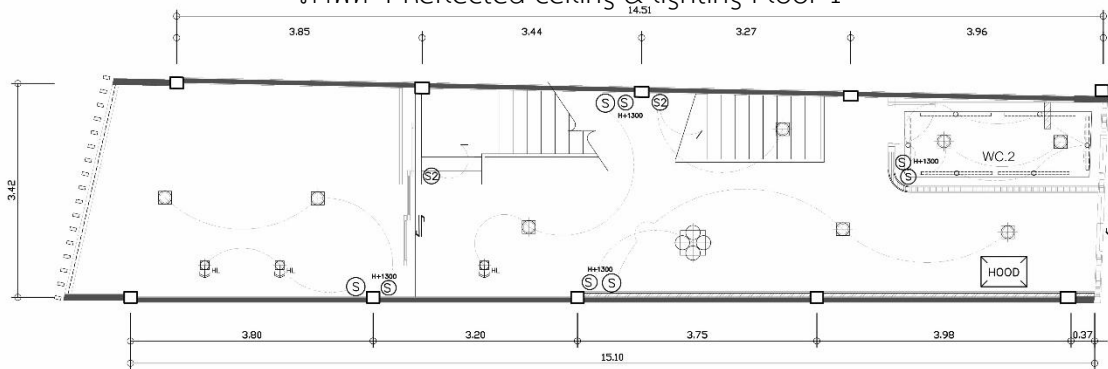
ภาพที่ 2 Furniture lay out plan & Zoning Floor 2nd



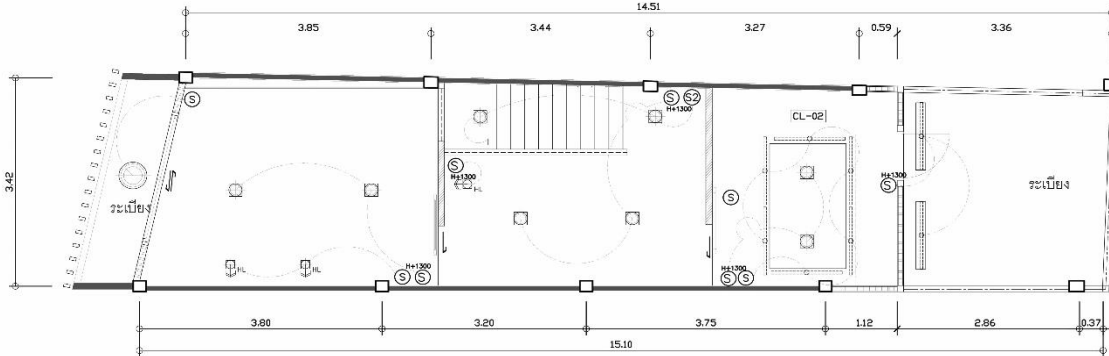
ภาพที่ 3 Furniture lay out plan & Zoning Floor 3rd



ภาพที่ 4 Reflected ceiling & lighting Floor 1st



ภาพที่ 5 Reflected ceiling & lighting Floor 2nd



ภาพที่ 6 Reflected ceiling & lighting Floor 3rd



ภาพที่ 7 ตัวอย่างวัสดุในการตกแต่ง

3.3 การศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล

นำเสนอผลงานด้วยโปรแกรม 3d max ปลั๊กอิน V-ray



ภาพที่ 8 บรรยากาศภายนอก(กรอบอาคาร)
และภายในโถงทางขึ้นชั้น 2 อาคาร



ภาพที่ 9 บรรยากาศภายในชั้น 2 ส่วนพื้นที่ทานอาหาร ครั้ว รับแขก



ภาพที่ 10 บรรยากาศภายในชั้น 2 ส่วนพื้นที่ทานอาหาร ครั้ว รับแขก



ภาพที่ 11 บรรยากาศภายในชั้น 2,3 ส่วนห้องนอน



ภาพที่ 12 บรรยากาศภายในชั้น 2,3 ส่วนห้องน้ำ



ภาพที่ 12 บรรยากาศภายในชั้น 3 ส่วนห้องเสื้อผ้า

4. การวิเคราะห์ผลงาน

หลังจากที่ได้รวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบปรับปรุงภายใน อาคารพาณิชย์ 3 ชั้น ถนนประชาชื่น 2 แยก 1-4 (ซอยสุวรรณดี 2) เขตบางซื่อ เทาปูน จังหวัดนนทบุรี ซึ่งข้อมูลที่ได้จากเอกสารหนังสือที่เกี่ยวข้องกับสัดส่วนเฟอร์นิเจอร์ ความต้องการการใช้พื้นที่พื้นฐาน และความต้องการของเจ้าของอาคาร ได้นำมาออกแบบภายในส่วนต่างของอาคารดังนี้

- นำความต้องการการใช้งานและขนาดสัดส่วนเฟอร์นิเจอร์ที่เหมาะสมมาออกแบบ จัดวางพื้นที่ใช้สอยภายใน
- นำข้อมูลงานระบบที่จำเป็น สำหรับบ้านพักอาศัยมาออกแบบให้เหมาะสมต่อความต้องการการใช้งานในแต่ละบริเวณพื้นที่ใช้สอย
- นำข้อมูลวัสดุมาออกแบบส่วนการตกแต่งและนำเสนอภาพบรรยากาศภายใน 3 มิติ ในส่วนของ พื้น พ่น้ำ ฝ้าเพดาน

5. สรุป

งานออกแบบปรับปรุงภายในอาคารพาณิชย์ 3 ชั้น ถนนประชาชื่น 2 แยก 1-4 (ซอยสุวรรณดี 2) เขตบางซื่อ เทาปูน จังหวัดนนทบุรี เป็นการออกแบบปรับปรุงและแก้ไขพื้นที่ใช้สอยภายในอาคารให้เหมาะสมต่อพฤติกรรมการใช้งาน เพื่อเป็นที่อยู่อาศัย รวมถึงการเลือกใช้วัสดุ โทนสี ที่สร้างบรรยากาศในพื้นที่ภายใน ส่วนโถงบันไดทางขึ้นชั้น 2 ส่วนรับประทานอาหาร ครีว รับแขก ห้องนอน ห้องน้ำ และห้องเสื้อผ้า ให้เกิดประโยชน์สูงสุด อีกทั้งยังเป็นการสร้างสรรคงานออกแบบที่สอดคล้องต่อความต้องการของเจ้าของอาคาร

เอกสารอ้างอิง

กิติ สิ้นธุเสก. (2555). *การออกแบบภายในชั้นพื้นฐาน หลักการพิจารณาเบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จันทน์ เพชรานนท์. (2556). *การทำรายละเอียดประกอบแบบ การออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน*. (พิมพ์ครั้งที่ 3).

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

วัฒน์ จุฑะวิภาต. (2555). *ศิลปะการออกแบบตกแต่งภายใน*. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ บริษัทวิทยพัฒน์ จำกัด

Julius Panero, Martin zelnik, AIA, ASID. 1979. *HUMAN DIMENSION & INTERIOR SPACE*. New York: N.Y. 10036

ฮูปฮัก – อีสาน สีเส้นแห่งกาลเวลา
(Hoop Hug – Timing of I-san’s color)

ธัญญรัตน์ อัสวานนท์

Thanyarat Asawanonda

หลักสูตรนฤมิตรศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมือง และนฤมิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

E-mail: thanyarat.a@msu.ac.th

บทคัดย่อ

ฮูปฮัก-อีสาน สีเส้นแห่งการเวลานี้ เป็นส่วนหนึ่งของผลงานจากการวิจัยและศึกษาเนื้อหา ภาพที่ปรากฏ รวมทั้งสีที่ใช้ในฮูปแต้มอีสาน หรือจิตรกรรมฝาผนังจากลิมอีสานภายในจังหวัดมหาสารคาม เพื่อถ่ายทอดเอกลักษณ์ทางศิลปกรรมอีสานจากงานจิตรกรรมฝาผนัง ในรูปแบบการออกแบบเรขศิลป์ที่สร้างสรรค์ด้วยโปรแกรมการออกแบบให้เป็นภาพกราฟิกเวกเตอร์ เพื่อให้สามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เป็นผลงานการออกแบบร่วมสมัย และยังเป็นแนวทางในการอนุรักษ์ได้อีกทางหนึ่ง โดยการสร้างสรรค์ผลงานชุดนี้ ได้ใช้ตัวภาพ และสีเส้นจากฮูปแต้มอีสานจากวัดป่าเลยไธ และวัดยางทวงวราราม จ.มหาสารคาม ที่โดดเด่นในเรื่องภาพวิถีชีวิตและสภาพแวดล้อมแบบพื้นบ้านอีสานแท้ มาผ่านกระบวนการวาดคัดลอกภาพขึ้นใหม่เพื่อให้ลายเส้นชัดเจน เพื่อนำเข้าสู่กระบวนการวาดภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้เป็นไฟล์ภาพ 2 มิติ และประมวลผลในลักษณะเวกเตอร์ พร้อมทั้งเสนอแนะการจัดชุดสีเพื่อสื่อสารชุดสีที่เป็นลักษณะดั้งเดิมของฮูปแต้มอีสานเพื่อให้พร้อมสำหรับนำไปประยุกต์ใช้งานได้อย่างหลากหลาย

ตัวภาพและสีเส้นที่ผ่านกระบวนการคัดเลือกแล้วถูกนำมาจัดวางองค์ประกอบใหม่ในรูปแบบต่างๆโดยไม่เน้นการบอกเล่าเรื่องราวแต่มุ่งเน้นความโดดเด่นของตัวภาพและการจัดรูปแบบสีเส้นที่แตกต่าง เสนอแนะแนวทางการนำไปประยุกต์ใช้ผ่านผลิตภัณฑ์สินค้าในรูปแบบต่างๆ และด้วยรูปแบบของภาพที่วาดผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ยังสามารถนำไปใช้สื่อสารผ่านช่องทางสื่อสารด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบัน เชื่อมโยงวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และง่ายต่อการเข้าถึง

คำสำคัญ : ฮูปแต้มอีสาน, การออกแบบเรขศิลป์, อัตลักษณ์, ภาพกราฟิกเวกเตอร์, สินค้า

Abstract

Hoop Hug – Timing of I-san’s color. It is part of the research and study of the content of the depicted images, including the colors used in the murals from I-san murals painting in Maha Sarakham Province. To convey the identity of the I-san art from the murals in the graphic design style get creative with the design program. To be a vector graphic in order to be able to reach the new generation and can be applied to be a contemporary design work and also as a means of conservation. By creating this series is to use the images and colors of I-san Murals painting from Wat Pa Le-Lai and Wat Yang Thuang Wararam, Maha Sarakham Province, which is outstanding in the image of lifestyles and the authentic I-san folk environment come through the process of drawing, copying and re-drawing the image so that the lines are clear to import the drawing process by computer program into 2D image file and processed in vector style including suggesting the color set to communicate the color scheme is a traditional feature of the I-san mural painting to be ready for a variety of applications.

The images and colors that have been through the selection process are rearranged in different ways, not focusing on telling the story but focusing on the uniqueness of the images and the different color formats, suggesting the way to application of the product in the form and with the style of painting through computer software also can be used to convey material through a channel of communication with current technology to its culture, local knowledge and easy to access.

Keywords : I-san Murals painting, graphic design, identity, vector graphics, Merchandise

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ภาพจิตรกรรมฝาผนังในโบสถ์หรือสิมในภูมิภาคอีสาน ที่เรียกว่าฮูปแต้มอีสานนั้นเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชนชาติไทยในภูมิภาคอีสานอันมีเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตัว โดยเฉพาะฮูปแต้มที่มีลักษณะเป็นพื้นบ้านแท้ ที่อยู่ในเขตจังหวัดมหาสารคามนี้ มีรูปแบบเนื้อหาสะท้อนความเป็นอยู่ของชาวอีสาน และความเชื่อท้องถิ่นที่น่าสนใจ อีกทั้งยังแฝงคุณค่าความงามทางสุนทรียศาสตร์ไว้อย่างลึกซึ้ง หากแต่กำลังเสื่อมถอยเมื่อไม่ได้รับการอนุรักษ์และสืบสานอย่างเหมาะสม อีกทั้งคนรุ่นหลังกลับยังไม่รู้จักหรือไม่เห็นคุณค่าเท่าที่ควร เป็นเหตุที่มาของการเลือนหายไปของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น แต่หากต้องการไม่ให้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นถูกกลืนเลือนหายไป ด้วยแนวคิดของการทำให้ศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นได้ใกล้ชิดกับคนรุ่นใหม่ด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยการสร้างสรรค์และประยุกต์ใช้ลวดลายและสีเส้นจากฮูปแต้มอีสานในจังหวัดมหาสารคาม ผ่านกระบวนการทางการออกแบบกราฟิกเพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมอีสานจากฮูปแต้มอีสาน ด้วยการสร้างจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับงานกราฟิกแบบ 2 มิติ ให้เป็นไฟล์ภาพดิจิทัลในรูปแบบภาพกราฟิก

เวกเตอร์ นำเสนอผ่านการนำมาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบอื่นๆ เช่น ผลิตภัณฑ์สินค้าในรูปแบบที่ง่ายต่อการเข้าถึง สามารถใช้ได้ในชีวิตประจำวัน สร้างการรับรู้และจดจำให้กับคนรุ่นใหม่ นับเป็นการอนุรักษ์ สืบสาน และ เชื่อมโยงศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นกับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นคนรุ่นใหม่ได้

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมกับการพัฒนา

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อสนองความต้องการ 3 ระดับ คือ ความต้องการเบื้องต้น เช่น ปัจจัยสี่ ความต้องการเพื่อการอยู่รอดหรือสามารถอยู่ร่วมในสังคมได้ เช่น ภาษาและการสื่อสาร ให้เกิดการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยความสงบสุข เช่น การแสดงออกทางสุนทรียะ ศิลปะ ดนตรี (เอกชัย เครืออินตะ, 2540)

วัฒนธรรมมี 2 ลักษณะ คือ

1. ลักษณะที่หยุดนิ่งไม่เคลื่อนไหวเพราะขาดความสัมพันธ์ของกลุ่มคนของผู้ผลิตวัฒนธรรมนั้นไปแล้ว วัฒนธรรมนี้มักเป็นภาพอดีต ส่วนนี้เรียกว่าศิลปวัฒนธรรม มักปรากฏอยู่ที่โบราณสถาน โบราณวัตถุ และศิลปวัตถุ

2. ลักษณะที่เคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลง ปรับปรุง ถ่ายทอด สืบต่อจากรุ่นสู่รุ่น มักปรากฏในวัฒนธรรมของคนในสังคมปัจจุบัน เรียกว่าสังคมวัฒนธรรมสำหรับความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมทั้ง 2 ลักษณะนี้ สังคมวัฒนธรรมจะเป็นผู้รักษาอนุรักษ์ และหล่อเลี้ยงศิลปวัฒนธรรมให้สำคัญขึ้นมา (ศรีศักดิ์ วัลลิโภดม, 2543)

วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่มนุษย์ต้องเรียนรู้และถ่ายทอดเพื่อสอนให้คนรุ่นหลังรู้ถึงระบบสัญลักษณ์ของสังคม และการถ่ายทอดวัฒนธรรมนี้ถือเป็นหนึ่งในกระบวนการสืบสานวัฒนธรรมซึ่งการสืบสานวัฒนธรรมหมายถึง การสืบสานเรื่องราวในอดีตที่มีการสืบทอด และปรับปรุงให้สอดคล้องกับยุคสมัยเกิดผลเป็นประโยชน์แก่คนในปัจจุบัน และมีชีวิตชีวาพร้อมที่จะเป็นฐานของการรอกงามสืบต่อไปเบื้องหน้าให้เป็นที่น่าชื่นชม และแผ่ความนิยมกว้างออกไป

แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้

เมื่อบุคคลเปิดรับต่อสิ่งเร้าและตั้งใจรับต่อสิ่งเร้าที่เข้ามากระทบแล้ว บุคคลจะเลือกสรรเฉพาะสิ่งเร้าที่ตรงกับความต้องการและทัศนคติของตนเท่านั้น ในแต่ละกรณีดังกล่าว บุคคลจะเลือกเปิดรับต่อสิ่งเร้าโดยอาศัยพื้นฐานทางจิตวิทยาของตนเองเป็นหลัก และด้วยเหตุที่สิ่งเร้าโดยเฉพาะอย่างยิ่งการโฆษณาประชาสัมพันธ์ซึ่งมีอยู่มากมายหลายรูปแบบ กระบวนการเลือกรับรู้จึงแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ การเปิดรับ การตั้งใจรับ และการเลือกรับรู้รายละเอียด (ผศ.ดร.สุธรรม รัตนโชติ, 2553)

การเปิดรับ (Exposure) เกิดขึ้นเมื่อประสามสัมผัสของบุคคลกระทบสิ่งเร้า เช่น การเห็น การได้ยิน การลิ้มรส และบุคคลจะเปิดรับเฉพาะสิ่งเร้าที่ตนเองสนใจ และหลีกเลี่ยงต่อสิ่งเร้าที่สำคัญ หรือไม่น่าสนใจ

การตั้งใจรับ (Attention) การตั้งใจรับเป็นกระบวนการซึ่งบุคคลจะแบ่งปันความสนใจมาสู่สิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเฉพาะที่เป็นกิจกรรมทางจิตใจ (Mental activity)

การเลือกรับรู้ (Selective perception) บุคคลจะเลือกรับรู้สิ่งเร้าที่มากกระทบ จะไม่รับรู้ทุกอย่าง เนื่องจากบุคคลแต่ละคนมีความต้องการ ทักษะคติ ประสบการณ์ และคุณลักษณะส่วนบุคคลต่างๆ ไม่เหมือนกัน การเลือกรับรู้ หมายความว่าบุคคล 2 คน อาจรับรู้แตกต่างกัน คนหนึ่งอาจเชื่อตามที่กล่าวอ้าง แต่อีกคนหนึ่งอาจพิจารณาคำกล่าวอ้างนั้นว่าไม่เป็นความจริง

ทฤษฎีและหลักการจัดองค์ประกอบศิลปะ

องค์ประกอบศิลปะ

สุชาติ เถาทอง และคณะ (2551:25)กล่าวไว้ว่า องค์ประกอบศิลปะเป็นวิชาหรือทฤษฎีที่เกี่ยวกับการสร้างรูปทรงในงาน การจัดองค์ประกอบศิลปะเป็นการนำเอาทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อน-แก่ พื้นที่ว่าง พื้นผิว และสี มาจัดวางสร้างรูปแบบต่าง ๆ อย่างลงตัว เหมาะสมกลมกลืน งดงาม มีชีวิตชีวา ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ของการจัดองค์ประกอบศิลปะ

โครงสร้างองค์ประกอบศิลปะ

ศิลปะ นั้นมีองค์ประกอบที่สำคัญอยู่ 2 ส่วน คือ ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งได้แก่โครงสร้างทางวัตถุที่มองเห็นได้หรือรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสส่วนหนึ่ง กับส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุนั้นอีกส่วนหนึ่ง เราเรียกองค์ประกอบส่วนแรกว่ารูปทรง หรือองค์ประกอบทางรูปธรรม และเรียกส่วนหลังว่าเนื้อหาหรือองค์ประกอบทางนามธรรม ดังนั้น องค์ประกอบที่เป็นโครงสร้างหลักของศิลปะก็คือ รูปทรงกับเนื้อหา (ชูลุด นิมเสมอ, 2554)

หลักขององค์ประกอบศิลปะ (Principle of Composition) คือ หลักการจัดภาพถือว่ามี ความสำคัญ เพื่อใช้เป็นหลักในการจัดภาพให้ถูกต้องซึ่งประกอบด้วย เอกภาพ จุดเด่น การเน้น และดุลยภาพ

เอกภาพ (Unity) หมายถึง การประสานกลมกลืนของส่วนประกอบศิลปะ มีความเป็นหนึ่งที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ในผลงานศิลปะ เช่น ผลงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ฯลฯ

จุดเด่นและการเน้น (Dominance & Emphasis)

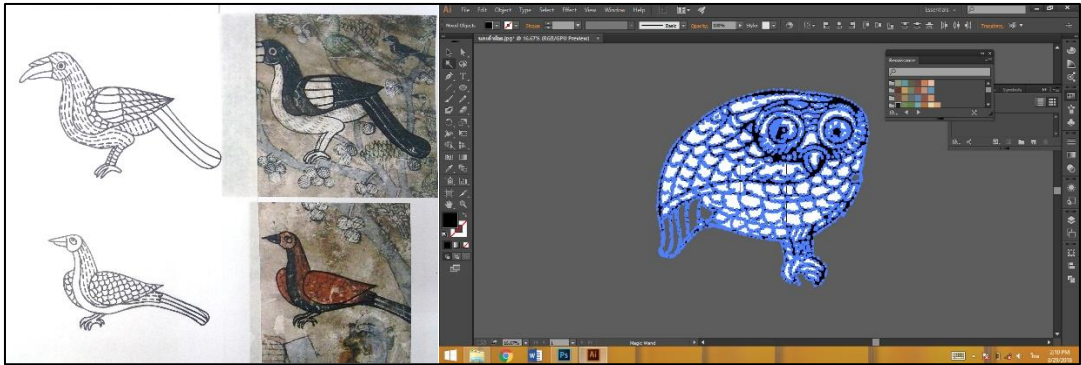
จุดเด่น หมายถึง ส่วนสำคัญของภาพ มีความเด่น ตระหง่านชัดเจน สะดุดตาเป็นแห่งแรกของภาพ ซึ่งผู้ดูสามารถรับรู้ได้ด้วยการมองผลงานที่สำเร็จแล้วจุดเด่นจะแสดงถึงการมีอำนาจ เด่นชัดกว่าส่วนรอง (Subordinate) จุดเด่นจะเกิดจากจุดเน้น

การเน้น หมายถึง ความพยายาม การกระทำให้สิ่งที่ต้องการเน้นเด่นชัดขึ้น โดยศิลปินจะเป็นผู้กำหนดจัดวาง สี พื้นผิว รูปร่างรูปทรง ฯลฯ ให้เป็นจุดรวมของความสนใจและมีความแตกต่างจากส่วนประกอบอื่น ๆ ทั้งหมดในภาพ

ดุลยภาพ (Balance) หมายถึง สภาพที่ถ่วงดุลของรูปร่าง รูปทรง ที่มีขนาด ปริมาณ น้ำหนัก สี ฯลฯ ปรากฏในงานศิลปะอย่างเท่าเทียมกัน โดยมีเส้นแกนสมมุติเป็นตัวกำหนดความสมดุลนั้น (เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2555)

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงาน ชูปฮัก-อิสาน สีเส้นแห่งการเวลานี้เป็นผลจากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับภาพชูปแต้มอิสาน หรือจิตรกรรมฝาผนังบนสิมอิสานในเขตจังหวัดมหาสารคาม โดยการสร้างสรรค์และประยุกต์ใช้ลวดลายและสีเส้นจากชูปแต้มอิสานในจังหวัดมหาสารคาม เนื่องจากโดดเด่นในเรื่องภาพสภาพแวดล้อมที่มีสัตว์ที่หลากหลาย ด้วยกระบวนการคัดลอกตัวภาพให้เป็นลายเส้นและทำการตัดแปลงให้เป็นภาพแบบเวกเตอร์ด้วยโปรแกรม Illustration เพื่อให้ง่ายต่อการนำไปใช้งาน



ภาพที่ 1 คัดลอกภาพเป็นลายเส้น และตัดแปลงเป็นภาพเวกเตอร์ด้วยโปรแกรม Illustration

ที่มา : รัญญรัตน์ อัครนนท์, 2560.

จัดวางองค์ประกอบต่างๆ ทดลองเทคนิคและรูปแบบในการจัดวางใหม่ๆ เพื่อให้ผลงานออกแบมีความทันสมัยในรูปแบบร่วมสมัย ไม่ยึดติดกับการจัดวางภาพแบบเดิมๆปรับเปลี่ยนสีของเส้นให้เกิดจุดเน้นและระยะ คำนึงการเลือกใช้สีจากสีในชูปแต้ม และทดลองนำไปจัดวางบนผลิตภัณฑ์สินค้าชนิดต่างๆ เพื่อเป็นการเสนอแนะแนวทางในการนำไปใช้ให้เข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้ง่ายขึ้น



ภาพที่ 2 ปรับสี เส้น และจัดวางองค์ประกอบในรูปแบบที่ต้องการ (Set 1)

ที่มา : รัญญรัตน์ อัครนนท์, 2560.



ภาพที่ 3 ปรับเส้น สี และจัดวางองค์ประกอบในรูปแบบที่ต้องการ (Set 2)
ที่มา : ธีญญรัตน์ อัครนนท์, 2560.



ภาพที่ 4 เสนอแนะแนวทางการนำไปใช้บนผลิตภัณฑ์สินค้าต่างๆ
ที่มา : ธีญญรัตน์ อัครนนท์, 2560.

4. การวิเคราะห์ผลงาน

การสร้างสรรคผลงาน ชูปฮัก-อิสาน สีสนัแห่งการเวลานี้ มีจุดประสงค์ในการนำรูปภาพและสีสนัมา นำเสนอในรูปแบบของการจัดวางใหม่แบบร่วมสมัยไม่ยึดติดการจัดวางในรูปแบบเดิม โดยไม่คำนึงถึงการเล่า เรื่องราว ได้ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับส่วนประกอบของการสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

รูปภาพที่ปรากฏในชูปฮักอิสานเป็นลักษณะ 2 มิติ ไม่คำนึงถึงระยะ และขนาดตามความเป็นจริง มี อยู่ด้วยกัน 2 ลักษณะ คือ การวาดที่ตั้งใจวาดเพื่อใช้เล่าเรื่องราว และการวาดที่ไม่เจตนาเพื่อสื่อเรื่องราวแต่ เป็นการแทรกเข้าไปในสิ่งแวดล้อม เช่น สัตว์ต่างๆ ต้นไม้ ข้าวของเครื่องใช้ และสิ่งแวดล้อมต่างๆ ซึ่งถือเป็น

เสน่ห์ของสตูปแต้มอีสานแท้ๆ จึงสนใจคัดเลือกภาพที่ไม่เจตนาเพื่อสื่อเรื่องราวเป็นภาพที่ใช้ในการออกแบบ และทำการคัดลอกลายเส้นและดัดแปลงให้เป็นภาพกราฟิกแบบเวกเตอร์

การศึกษารวบรวมโครงสร้างที่ปรากฏในสตูปแต้มอีสาน สีที่ปรากฏเป็นสีโทนเย็นโดยส่วนมาก โดยเฉพาะสีฟ้า-น้ำเงินที่ได้จากครามนั้นมีปริมาณในการใช้มากที่สุด จึงทำให้เป็นกลุ่มสีที่ควบคุมโครงสร้างโดยรวมของสตูปแต้มอีสานและเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นของสตูปแต้มอีสานเลยทีเดียว นอกนั้นจะประกอบด้วยกลุ่มสีอื่นๆ มีปริมาณใกล้เคียงกัน การใช้สีในสตูปแต้มที่ปรากฏนี้สามารถวิเคราะห์ได้อีกอย่างหนึ่งว่า สีต่างๆที่ช่างแต้มใช้เป็นสีที่แทนค่าสีของๆจริงตามแต่สีที่มีอยู่จะอำนวย ไม่ใช่การใช้สีที่แทนค่าอารมณ์ ความรู้สึกตามหลักจิตวิทยาแต่อย่างใด จากที่ได้รวบรวมโครงสร้างที่ปรากฏในสตูปแต้มแล้ว ทำการจัดชุดสีเป็นค่าลำดับน้ำหนักของสี และแปลงค่าสีด้วยโปรแกรมทางการออกแบบให้เป็นสีในระบบสี CMYK เพื่อสะดวกในการใช้งาน

การสร้างสรรค์ผลงาน จากจุดประสงค์ที่ตั้งไว้จึงมีการสร้างสรรค์และจัดวางตัวภาพในผลงานในรูปแบบต่างๆ ทั้งแบบการกลับข้าง(Flip) การลดและขยายขนาด การจัดจังหวะการทับซ้อนอย่างอิสระ และเลือกใช้การสีจากชุดสีที่รวบรวมจากสตูปแต้มดั้งเดิมด้วยวิธีการใหม่ เพื่อให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ในรูปแบบร่วมสมัยโดยได้แรงบันดาลใจจากสตูปแต้มอีสาน และเสนอแนะแนวทางในการนำไปใช้กับผลิตภัณฑ์สินค้าต่างๆ ที่ง่ายต่อการเข้าถึงเป็นสินค้าที่กลุ่มคนรุ่นใหม่จะสามารถเห็นและสัมผัสได้ สามารถใช้ได้ในชีวิตประจำวันเพื่อสร้างการรับรู้และจดจำ เชื่อมโยงไปสู่ศิลปกรรมท้องถิ่นที่เกือบจะเลือนหายเนื่องจากอยู่ห่างไกลการรับรู้ นับเป็นการอนุรักษ์ สืบสาน และเชื่อมโยงศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นให้คงอยู่ต่อไป

5. สรุป

การนำภาพจากสตูปแต้มอีสานมาดัดแปลงเป็นไฟล์ดิจิทัลจากโปรแกรมอิลลาสเตรเตอร์(Illustrator) แล้วง่ายต่อการนำไปประยุกต์ใช้ เนื่องจากสามารถทำการดัดแปลง ย่อขยาย รวมทั้งปรับขนาดเส้น เปลี่ยนสีได้ตามการสร้างสรรค์ของนักออกแบบที่มีความสนใจในการนำภาพที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมท้องถิ่นอีสานไปต่อยอด อีกทั้งการเสนอแนะแนวทางในการจัดวางในรูปแบบที่ไม่ยึดติดกับรูปแบบการเล่าเรื่อง หรือรูปแบบดั้งเดิม ทำให้ศิลปกรรมท้องถิ่นได้กลายเป็นศิลปะร่วมสมัยสามารถเข้าถึงกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้ง่าย และสร้างความแปลกใหม่ในมุมมองที่น่าสนใจต่อศิลปกรรมท้องถิ่นอีสานด้วยการเสนอแนะแนวทางในการนำไปจัดวางบนผลิตภัณฑ์สินค้าต่างๆ จะสามารถเข้าถึงได้ง่าย อยู่ในชีวิตประจำวัน ได้เห็น ได้สัมผัส ทำให้ซึมซับศิลปกรรมท้องถิ่นอย่างภาคภูมิใจ นับเป็นการอนุรักษ์และสืบสานให้ศิลปกรรมท้องถิ่นไม่สูญหายหรือถูกลืมเลือน

เอกสารอ้างอิง

ชลูด นิมเสมอ. (2554). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ:อมรินทร์

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2555). *องค์ประกอบศิลป์ 1*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้ง

ธัญญรัตน์ อัสวนนท์. (2551). *การศึกษาอุปถัมภ์อีสานเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเรขศิลป์*.

มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ไพโรจน์ สโมสร. (2532). *จิตรกรรมฝาผนังอีสาน*. กรุงเทพฯ:บริษัทอมรินทร์ พริ้นติ้ง กรุ๊ป จำกัด.

ศรีศักร วัลลิโภดม. (2543). *ทัศนชนนกริต: สังคม-วัฒนธรรม ปัจจุบันผันแปร*. กรุงเทพฯ:เมืองโบราณ.

สุชาติ เถาทอง และคณะ. (2551). *หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ:อักษรเจริญทัศน์.

สุธรรม รัตน์โชติ. ผศ.ดร. (2553). *พฤติกรรมองค์การและการจัดการ*. กรุงเทพฯ:สำนักพิมพ์ท็อป.

เส้นและที่ว่างทางกายภาพของวัตถุ

Line and Space of the object structure

ธิดารัตน์ ชุ่มจิ่งหรีด

Thidarat Chumjungreed

สาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

Thidarat.ch@udru.ac.th

บทคัดย่อ

การสร้างสรรคผลงานศิลปะ “เส้นและที่ว่างทางกายภาพของวัตถุ” เพื่อแสดงให้เห็นคุณค่าความงามสุนทรียภาพของวัตถุที่นอกเหนือจากคุณค่าทางด้านการใช้งานหรือมูลค่าของวัตถุสิ่งของ ที่ได้ลดทอนเนื้อหา เปลี่ยนประสบการณ์ความสัมพันธ์และบริบทของคนกับวัตถุ เปลี่ยนแปลงมุมมองสภาพแวดล้อมเดิมของวัตถุ โดยการกำหนดเป้าหมายของผลงานสร้างสรรค์ที่ผ่านการสร้างงานศิลปะแบบย้อนศร (Backward Thinking) คือการสร้างรูปทรงวัตถุเป็นโครงสร้าง 3 มิติ เพื่อนำมาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรคผลงาน 2 มิติ ผ่านกระบวนการคัดเลือกวัตถุที่มีการออกแบบรูปทรงที่มีอัตลักษณ์ เพื่อสร้างรูปทรงที่มีปริมาตรจากลวดตาข่ายที่มีต้นแบบมาจากวัตถุจริง นำภาพถ่ายผลงานมาผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ให้เกิดภาพ 2 มิติ ตัดทอนรูปทรงเส้น น้ำหนัก ความเหมือนจริง แสดงความงามของทัศนธาตุผ่านลายเส้นโครงสร้าง (Structural Line) สีดำที่ทำหน้าที่จำลองปริมาตรของรูปร่าง มีที่ว่างภายในและภายนอกเป็นตัวกำหนดขอบเขตของรูปร่าง เส้นและที่ว่างมีการประสานกันอย่างมีเอกภาพ ผลงานสร้างสรรค์รูปร่าง 2 มิติ ทำให้เกิดการพิจารณาถึงความงามทางกายภาพของวัตถุในทางองค์ประกอบศิลป์มากกว่าประโยชน์การใช้งานแสดงให้เห็นลักษณะของรูปทรงโครงสร้างของวัตถุที่มีแก่นแท้ที่บริสุทธิ์

คำสำคัญ : เส้น รูปร่าง วัตถุ โครงสร้าง

Abstract

The art creation "Line and Space of the object structure" to indicate the beautiful value of Aesthetic more than the value of usability. By reducing the meaning of the object and changing the context experience between human with object. Changing view point of the old environment around object by determining this art work that is created in "Backward Thinking" principle, by create the object form to 3D structure to be a photo type of 2D art work, with the process of choosing the object that is created by identity form. Then, create the object form by using wire mesh to cover around space from the real object. and take a photo by computer program to be 2D art work. Reduce the object form such as the line, weight, realism. To indicate the beauty of visualization from "Structure line", duty of black color is indicating of simulate the volume of shape. There is the space inside and outside is the determining the object shape. Line and Space that relate together to unity. The creation of 2D shape, making the considering to beauty of physical object in Visualization more than usability. Indicate to see the form structure that is the purity essence of meaning.

Keywords : Line, Space, object, structure

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ความงามถือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานขั้นต้นของงานศิลปะ ความงามเป็นเรื่องของคุณค่าทางสุนทรียะ มนุษย์ สังคม วัตถุสิ่งของ สิ่งแวดล้อมรอบข้าง ล้วนมีองค์ประกอบของโครงสร้างความงามปรากฏอยู่ โดยแยก ความงามในศิลปะออกเป็น 2 ประเภท คือ ความงามทางกาย ที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัส การประสานกันของทัศนธาตุในองค์ประกอบศิลป์ และความงามทางนามธรรม ซึ่งเป็นความงามที่สามารถอยู่ในรูปแบบของการใช้ชีวิต ความสัมพันธ์ของมนุษย์จะแสดงออกด้วยพฤติกรรมในการพึงพอใจในสุนทรียภาพ ความงามแตกต่างกัน ตามประสบการณ์และความสามารถในการรับรู้ความงาม ผลงานสร้างสรรค์เป็นสื่อกลางของการแสดงออกถึงความงาม ให้อารมณ์ ความรู้สึก ปลูกความเห็นแจ้ง ให้ประสบการณ์ใหม่หรือความ ประเทืองปัญญาแก่ผู้ดู

วัตถุ คือ สิ่งของทั่วไป ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อใช้ประโยชน์ มีขนาด รูปร่าง วัสดุ ที่แตกต่างกันเพื่อให้ สอดคล้องในการใช้งาน และปรับเปลี่ยนไปตามวิถีในสังคมนั้น ๆ ทำให้รูปทรงและวัสดุของสิ่งของเครื่องใช้แต่ ละพื้นที่มีความแตกต่างกัน ซึ่งมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง การออกแบบรูปทรงของวัตถุแต่ละประเภทนอกจาก จะต้องคำนึงถึงหลักการใช้ประโยชน์แล้วยังต้องมีคุณค่าทางความงามเข้าไปเกี่ยวข้องด้วย เพื่อให้เกิดความพึง พอใจอันเกิดจากความประณีตสวยงาม ความกลมกลืน ถือว่าเป็นความงามที่เกิดจากความสัมพันธ์ซึ่งกันและ กันระหว่างคุณสมบัติของวัตถุและความพึงพอใจในความงามทางด้านจิตใจ การสร้างความสัมพันธ์ของความ งามระหว่างรูปแบบการใช้สอยและคุณค่าใช้สอย จึงใช้กระบวนการสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์แบบย้อนศร (Backward Thinking) ใช้ เส้น ที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง ในองค์ประกอบศิลป์เป็นส่วนสำคัญในการสร้างผลงานที่

มีต้นแบบมาจากวัตถุ เครื่องใช้ ในวิถีชีวิตของคนไทย ที่เราพบเจอได้ทั่วไป เช่น ภาชนะภายในครัวเรือน ภาชนะที่ใช้ประกอบอาชีพ เพื่อให้เกิดการพิจารณาถึงสุนทรียภาพความงาม

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

เส้น (Line) เป็นทัศนธาตุเบื้องต้นที่สำคัญ เส้นสามารถแสดงสร้างโครงสร้างของรูปร่าง รูปทรง เส้นเป็นขอบเขตของที่ว่าง ใช้ปะติดปะต่อเชื่อมโยงจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่ง เส้นโครงสร้างจะไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า ต้องอาศัยทักษะความชำนาญในการรับรู้ เมื่อไม่มีเส้นโครงสร้างปรากฏจึงจำเป็นต้องมีเส้นภายใน (Internal Contour) เพื่อแสดงถึงปริมาณ โครงสร้าง รูปทรง พื้นผิว

ที่ว่าง (Space) ที่ว่างตามปกติไม่สามารถกำหนดขอบเขตได้ เป็นทัศนธาตุที่มองไม่เห็น จะปรากฏเมื่อมีทัศนธาตุอื่นมากำหนดรูปร่างหรือมาก่อให้เกิดปฏิกิริยา ที่ว่างมี 2 ประเภท คือ ที่ว่าง 2 มิติ คือที่ว่างที่กำหนดด้วยความกว้างและยาวเท่านั้น ไม่แสดงความลึก และที่ว่าง 3 มิติ ที่จะมีความลึกเพิ่มขึ้นมาก นอกจากนี้ยังมีที่ว่างจริงที่พบในงานประติมากรรมและสถาปัตยกรรม และที่ว่างลวงตาที่ใช้การประกอบกันของทัศนธาตุเพื่อสร้างที่ว่าง ความสำคัญของที่ว่างมีผลต่อรูปทรง เมื่อมีสิ่งหนึ่งปรากฏขึ้นบนที่ว่าง จะทำให้ที่ว่างนั้นมีรูปร่างขึ้น ทำให้ที่ว่างและรูปทรงทำงานไปพร้อม ๆ กัน

รูปร่าง (Shape) หมายถึง การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้างและความยาว ไม่มีความหนาหรือความลึก มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีลักษณะแบนราบ ไม่แสดงน้ำหนักแสงเงา เป็นเส้นรูปนอกของวัตถุแบบระนาบมากกว่าจะเป็นแบบปริมาตรหรือมวล สิ่งของเครื่องใช้ คน สัตว์ และ พืช

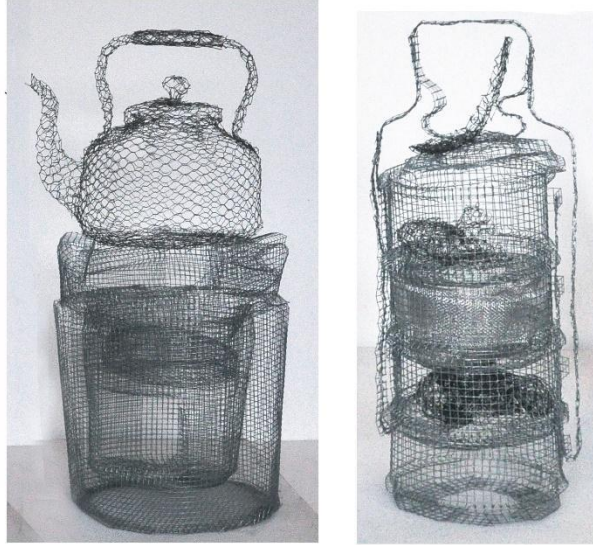
การคิดแบบย้อนศร (Backward Thinking) คือการกำหนดเป้าหมายของผลลัพธ์ ซึ่งเป็น 1 ในกระบวนการฝึกเพื่อพัฒนาศักยภาพความคิดสร้างสรรค์ โดยกำหนดรูปแบบผลงานในกระบวนการสุดท้ายก่อนนำไปเผยแพร่เป็นงานลายเส้น 2 มิติ และวิธีการทำงานในลักษณะย้อนกลับโดยเริ่มจากขั้นตอนสร้างภาพร่างผลงานเป็นโครงสร้างที่ชัดเจนแบบ 3 มิติ มาสู่การสร้างสรรค์งานแบบ 2 มิติ

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

1. การศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานความหมายของวัตถุสิ่งของที่ใช้งานที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนในสังคมไทย ศึกษาโครงสร้างรูปทรงวัตถุ การเก็บข้อมูลจากการลงพื้นที่ สัมภาษณ์ และศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

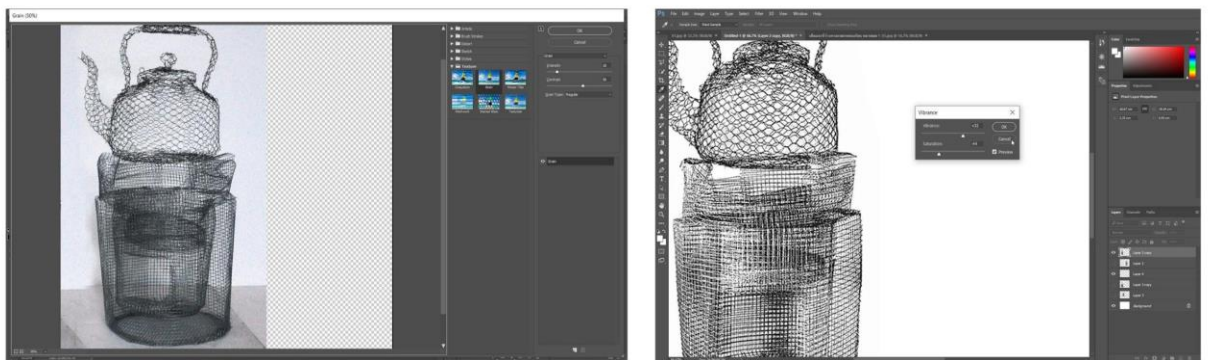
2. คัดเลือกวัตถุ สิ่งของ ที่มีคุณลักษณะตรงตามเกณฑ์คือ มีอัตลักษณ์ชัดเจนทั้งการใช้งานจากข้อมูลเชิงเนื้อหาและการออกแบบรูปทรงที่โดดเด่นที่ได้จากการวิเคราะห์วัตถุที่มีโครงสร้างเฉพาะ ทั้งรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงอิสระ

3. การสร้างสรรค์งานจะใช้การทำงานแบบย้อนกลับคือการสร้างภาพร่างที่เป็น 3 มิติ นำไปสู่การสร้างงาน 2 มิติ กระบวนการสร้างรูปทรง 3 มิติ โดยการใช้ตาข่ายลวดเป็นวัสดุหลักในการขึ้นรูปโครงสร้างขนาด และรูปทรงที่อ้างอิงมาจากวัตถุจริง การตัด พับ ถัก สานเส้น เพื่อให้ได้โครงสร้าง 3 มิติ ที่โปร่งเบา มองทะลุผ่านได้



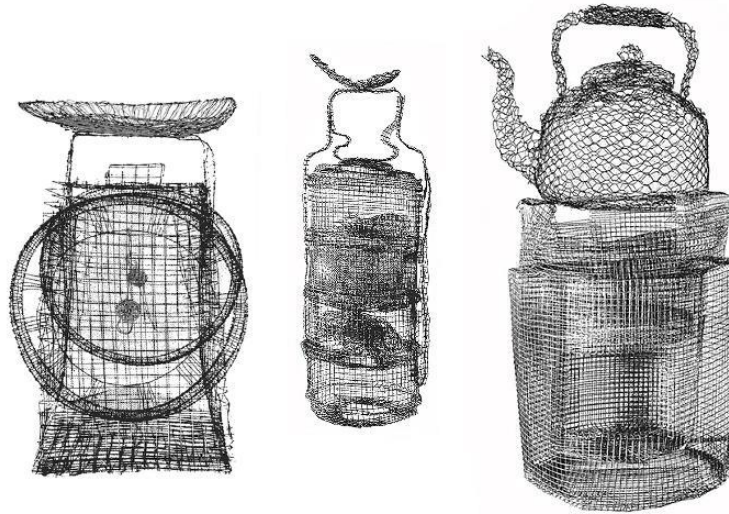
ภาพที่ 1 ตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์ 3 มิติ

4. สร้างงาน 2 มิติ โดยการนำภาพถ่ายผลงานสร้างสรรค์รูปทรง 3 มิติ มาผ่านกระบวนการโปรแกรม Photoshop เพื่อลดทอนทั้งรูปทรงและเนื้อหาในงาน ขั้นตอนแรกคือการลบภาพบรรยากาศรอบข้างที่ไม่ต้องการของภาพออก จากนั้นคลิก Adjustment เลือกเครื่องมือ Match Color เพื่อปรับเปลี่ยนสี ให้ได้สี Monotone ที่มีสีขาว สีเทา และสีดำ จากนั้นปรับค่าความสว่างและความคมชัดของภาพด้วยเครื่องมือ Brightness/Contrast และทำการแปลงกลับค่าให้ภาพกลายเป็น 2 มิติ โดยการคลิกไปที่เครื่องมือ Filter Gallery เลือก Grain เพื่อปรับภาพให้มีลายเส้นขาว-ดำ ที่มี 2 มิติ และขั้นตอนสุดท้ายปรับค่าความอิมพัลส์ให้เส้นในภาพมีน้ำหนักใกล้เคียงกัน ได้ผลงานสร้างสรรค์ 2 มิติ สีขาว-ดำ ที่มีการใช้เส้น และที่ว่าง เป็นตัวสื่อถึงความงามในเชิงทัศนธาตุเป็นหลัก



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการสร้างงาน 2 มิติ

5. นำผลงานมาผ่านการวิเคราะห์และสรุปผล



ภาพที่ 3 ภาพผลงานเส้นและที่ว่างทางกายภาพของวัตถุ หมายเลข 1

4. การวิเคราะห์ผลงาน

จากการสำรวจข้อมูล มีการเก็บข้อมูลเพื่อให้ได้ข้อมูล 2 ประเภท

ข้อมูลเชิงเนื้อหา จุดเริ่มต้นของข้อมูลวัตถุ สิ่งของ ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อใช้ประโยชน์ โดยเลือกจาก

1. อุปกรณ์ที่ใช้ในครัวเรือน ภาชนะเครื่องครัวในภาคอีสานมีความเป็นอัตลักษณ์เพราะมีอุปกรณ์ที่หลากหลายทั้งการใช้งานและเนื้อวัสดุที่ผลิตภาชนะ มีทั้งวัสดุคงทน เหล็ก ทองเหลือง ทองแดง โลหะผสม และพลาสติก ใช้ในการหุงต้ม ผัด ที่ต้องทนความร้อน วัสดุจากธรรมชาติ เช่น ฝ่านไม้ ไม้ไผ่ หิน เพื่อใช้ในการบดอาหาร การนึ่งโดยใช้ความร้อนจากไอน้ำร้อนทำให้อากาศผ่านเฉพาะด้าน การคัดกรองขนาดของอาหาร 2. อุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบอาชีพ เป็นเครื่องมือที่ต้องใช้ในการทำกิจกรรมตามลักษณะอาชีพนั้น เครื่องมือที่ใช้ด้านการเกษตรกร เครื่องมือดักจับสัตว์ที่นิยมใช้วัสดุจากธรรมชาติและสามารถผลิตขึ้นเองได้ บางอาชีพต้องใช้เครื่องมือหรืออุปกรณ์หลากหลาย วัสดุที่ใช้มีความหลากหลายและซับซ้อนในการผลิตวัตถุขึ้นมา ส่วนใหญ่ไม่สามารถผลิตขึ้นเองได้ นอกจากใช้ทักษะความรู้ในเชิงช่างยังมีการใช้เรื่องกลไกทางวิศวกรรมมาประดิษฐ์

ข้อมูลกายภาพของรูปทรง คัดเลือกวัตถุจากข้อมูลเชิงเนื้อหา ทำให้ได้วัตถุที่มีความโครงสร้างรูปทรงเฉพาะ “ซึ่งนิ่งข้าว” ที่ผลิตมาจากวัสดุไม้ไผ่ มีพื้นผิวที่เป็นตาข่าย มีรูปทรงอิสระ ส่วนวัตถุที่ต้องใช้ความแข็งแรงจะมีโครงสร้างที่หนาและใช้วัสดุที่หลากหลาย เช่น เต่า เครื่องบดอาหาร ปั่นโต วัตถุที่ใช้แยกประเภทอาหาร มีรูปทรงที่เป็นวงกลมซ้ำ ๆ เครื่องใช้ในการประกอบอาชีพ เช่น ตราชั่ง มีรูปทรงที่เป็นเอกลักษณ์ที่ต้องสร้างรูปทรงให้มีความสมดุล นิยมใช้รูปทรงเรขาคณิต

วิเคราะห์กระบวนการทำงานสร้างสรรค์ ในขั้นตอนการสร้างรูปทรง 3 มิติ ใช้ต้นแบบของวัตถุจริง สร้างโครงสร้างขนาดเท่าจริง การเลือกใช้ลวดตาข่ายสามารถเปลี่ยนบริบทให้งานมีความโปร่ง มองทะลุผ่านได้ สามารถเห็นเส้นโครงสร้าง การสร้างรูปร่าง 2 มิติ จากต้นแบบของงานตาข่าย 3 มิติ โดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ Photoshop ลดท่อนรูปทรง ทำให้ได้ผลงานสร้างสรรค์ที่มีเส้นโครงสร้างหลัก และเส้นโครงสร้างภายในสร้างปริมาตรสมมุติขึ้นมา และการทำซ้อนของลายเส้น ช่วยสร้างมิติความลึกให้ผลงาน ช่องไฟของ

เส้นที่อ้างอิงมาจากลวดตาข่าย ทำให้เกิดมิติที่ว่างลวงตา ทำให้ผลงานสร้างสรรค์มีการใช้องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ครบถ้วน

5. สรุป

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ “เส้นและที่ว่างทางกายภาพของวัตถุ” เป็นผลงานที่ต้องการสื่อให้เห็นถึงความงามถึงคุณค่าความงามในทางสุนทรียภาพของวัตถุมากกว่าคุณค่าประโยชน์ใช้สอยหรือมูลค่าของสิ่งของ โดยผ่านกระบวนการสร้างงานแสดงความงามของรูปทรงของวัตถุที่ผ่านการเลือกสรร กระบวนการทำงานแบบย้อนศร ทำให้ได้งานสร้างสรรค์ที่มีรูปแบบงานที่โดดเด่น เพราะการใช้เส้นที่อ้างอิงมาจากการ ดัด ประกอบ ถัก ของตาข่ายลวด ได้สร้างรูปแบบของเส้นที่มีมิติ มีทิศทาง และขนาดของเส้นที่หลากหลาย ให้ความรู้สึที่แข็งแรง มั่นคง สงบ เรียบง่าย การลดทอนสี น้ำหนักให้เหลือเพียง สีขาวดำ เพื่อลดทอนในเรื่องของเนื้อหาของที่มาของวัตถุ ลดทอนการเล่าเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมได้พิจารณาความงามผ่านองค์ประกอบศิลป์ ในเรื่องของที่ว่างเป็นส่วนสำคัญเท่ากับเส้น น้ำหนัก เพราะนอกจากจะทำให้เส้นมีความชัดเจน ที่ว่างยังสร้างรูปร่างขึ้นมาจากการอ้างอิงของจังหวะช่องไฟในลวดตาข่ายเกิดเป็นที่ว่างบวก และที่ว่างลบภายนอกทำหน้าที่กำหนดขอบเขตของผลงาน การลดทอนสีและน้ำหนักให้เหลือแค่สีขาวดำ ลดทอนความเหมือนจริงของพื้นผิววัตถุ เส้นสีดำกับที่ว่างทำให้รูปร่างของวัตถุมีความชัดเจน เกิดการประสานกันของทัศนธาตุ เส้น สี ที่ว่าง อย่างลงตัว เพื่อให้ผู้ชมได้พิจารณาความงามผ่านทางองค์ประกอบศิลป์ ความสมบูรณ์ของการออกแบบรูปทรงวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ นั้นมี ความประณีต ความกลมกลืน ซึ่งคุณค่าทางความงามของศิลปะโดยตรง

เอกสารอ้างอิง

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2558). *ศิลปะสมัยใหม่*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชะลูด นิยมเสมอ. (2534). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

แมทธิว เกล. (2557). *ดาดา&เซอร์เรียลลิสม์ [Dada & Surrealism]* (ปราบดา หยุ่น). กรุงเทพฯ : บริษัทเดอะเกรทไฟน์อาร์ท จำกัด. (ต้นฉบับพิมพ์ปี ค.ศ. 2013).

สุธี คุณาวิชยานนท์. (2561). *ศิลปะสมัยใหม่และร่วมสมัย : ตะวันตกและไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : บริษัททวิทัศน์การพิมพ์.

การอนุรักษ์สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นบ้านไท-ยวน ที่สะท้อนคุณค่า
ผ่านกระบวนการวาดเส้น

The conservation of vernacular Tai-Yuan house architecture,
which is reflected through the drawing process

ธงเทพ ศิริโสภา¹, รวินันท์ ลอยเมฆ²

Thongtep Sirisoda¹, Rawinan Loymek²

39 หมู่ 1 ถนนรังสิต-นครนายก(คลองหก) อำเภอดุสิตบุรี จังหวัดปทุมธานี^{1,2}

Thongtep_S@rmutt.ac.th¹

Rawinan9089@gmail.com²

บทคัดย่อ

การศึกษารูปแบบสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นจะสะท้อนให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ของผู้คนในอดีตที่มีวิถีชีวิตภายใต้บริบทของสภาพแวดล้อมตามถิ่นที่อยู่ เมื่อกาลเวลาเปลี่ยนไปอิทธิพลวัฒนธรรมสมัยใหม่แพร่กระจายเข้าสู่สังคมชนบท ทำให้รูปแบบอาคารเปลี่ยนแปลง สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นภาคกลางเป็นสถาปัตยกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ลักษณะทางกายภาพในงานสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นยังแฝงด้วยองค์ความรู้อันหลากหลาย การเก็บข้อมูลจริงในพื้นที่ด้วยเทคนิคพื้นฐานอย่างการใช้มือกับดินสอ แต่สามารถได้ผลงานในคุณภาพระดับสูงอย่างการวาดเส้นอาคาร ซึ่งจะละเอียด สมจริงในทุกองค์ประกอบ เช่น มิติ แสงเงา สัดส่วนต่าง ๆ และถ่ายทอดความเข้าใจของบุคคลทั่วไป ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของการศึกษาวิจัยนี้ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ 1. การศึกษารูปแบบสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นไท-ยวน จังหวัดสระบุรี 2. การศึกษาลงพื้นที่สำรวจผ่านกระบวนการวาดเส้น

ระเบียบวิธีวิจัยจะใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ โดยวิธีการสำรวจอาคารรวมถึงการสัมภาษณ์จากผู้อยู่อาศัยและการสังเกตแบบมีส่วนร่วม เมื่อได้กลุ่มเป้าหมายครบจะทำการศึกษาลักษณะทางกายภาพของอาคาร จากนั้นจะเชิญผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 2 ท่าน เพื่อหาข้อสรุปในการวิจัย ผลของการวิจัยพบว่า การศึกษารูปแบบลักษณะของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นผ่านกระบวนการวาดเส้น มีจำนวน 2 ภาพ ซึ่งแสดงรูปแบบลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นไท-ยวน จังหวัดสระบุรี

คำสำคัญ : สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น, การวาดเส้น

Abstract

The study of vernacular architectural styles will reflect the living conditions of people in the past. There is a way of life in the context of the local environment. When the changing times, the influence of modern culture spread into rural society change building styles. The central region architecture is a unique architecture, the physical characteristics of vernacular architecture are hidden by a variety of knowledge such as collecting real data in the area with basic techniques like using a hand with a pencil but can achieve high quality of work like building drawing which will be realistically detailed in every element such as dimensions, light, shadows, various proportions, and easy for the general public to understand. For this reason is the source of this research study by dividing the content into 2 issues which are to study of Thai-Yuan vernacular architectural style Saraburi and to study in the survey area through the line drawing process

The research methodology uses qualitative research by creating survey methods, including interviews from resident and participatory observation when the target group has been completed, the researcher will study the physical characteristics of the building. After that 2 experts will be invited to find the conclusion of the research. The result of the research shows that study of characteristic of vernacular architecture through drawing process. There are 2 images which show the unique architectural styles of Thai - Yuan vernacular architecture Saraburi.

Keywords: Vernacular Architecture, Drawing

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

บ้านหรือเรือนพักอาศัย จัดเป็นสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น (วิวัฒน์ เตมียพันธ์, 2553) ที่หมู่ชาวบ้านและช่างในแต่ละท้องถิ่นได้ปลูกสร้างกันเองโดยไม่ต้องพึ่งพาสถาปนิกให้เป็นผู้ออกแบบให้ โดยที่ลักษณะของสภาพแวดล้อมทั้งภูมิอากาศ ภูมิประเทศ ทรัพยากรในท้องถิ่น ล้วนแล้วแต่เป็นองค์ประกอบสำคัญที่กำหนดรูปแบบของเรือนในแต่ละชุมชน ดังเรือนที่เราพบเห็นในแต่ละภูมิภาคของประเทศไทยซึ่งจะมีลักษณะและรูปแบบที่แตกต่างกันไป เรือนไทยมิได้สร้างขึ้นเพียงเพื่อให้คุ้มแดดคุ้มฝนเท่านั้น แต่บรรพบุรุษช่างไทยได้บรรจงออกแบบให้ตรงตามอุดมคติอันสูงส่ง ฝีมือในการสร้างนั้นประณีตงดงาม เพียบพร้อมไปด้วยเทคนิคและวิธีการที่เหมาะสมกับวัสดุและประโยชน์ใช้สอยเป็นอย่างดี เช่น การเข้าเดือยไม้ การทรงตัว การถ่ายน้ำหนักของโครงสร้าง การจัดองค์ประกอบที่เหมาะสม มีประโยชน์ใช้สอยสอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนไทยในสมัยนั้น และยังสะท้อนความเป็นกลุ่มชาติพันธุ์ของชุมชนในทางหนึ่งด้วย (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2552)

สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นในพื้นที่อำเภอเสนาห์ จังหวัดสระบุรี จัดได้ว่าเป็นสถาปัตยกรรมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและแตกต่างจากงานสถาปัตยกรรมในภูมิภาคอื่น ๆ โดยลักษณะของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นนั้นเกิดจาก

การตอบสนองความต้องการในการดำรงชีวิตของผู้คนในแต่ละท้องถิ่นสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมในบริเวณนั้น ๆ นอกจากลักษณะทางกายภาพ ในงานสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นยังแฝงด้วยองค์ความรู้อันหลากหลาย อาทิเช่น คติความเชื่อ วิธีการดำรงชีวิต รวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นต่าง ๆ มากมาย (ทิฆัมพร ลอยศักดิ์วงศ์, 25471: 1)

ท่ามกลางกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลงของสังคมเมือง ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงรูปแบบทางสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งอาจจะมาจากหลากหลายสาเหตุ อาทิเช่น ผู้คนในท้องถิ่นขาดความรู้ทางการอนุรักษ์ และมองไม่เห็นคุณค่าของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น การถูกรอบงำทางศิลปะและวัฒนธรรม วัตถุนิยม (วิโรฒ ศรีสุโร, 2543: 23) สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นหรือเรือนพักอาศัยดั้งเดิมนั้นวันยังมีแนวโน้มที่จะเลือนหายไป ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงปัญหาดังกล่าว อีกทั้งได้เห็นความสำคัญของการอนุรักษ์และการสืบทอดความเป็นไทยให้คงอยู่ ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการศึกษาค้นคว้าสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นที่เน้นการเก็บข้อมูลจริงในพื้นที่ด้วยเทคนิคพื้นฐานอย่างการใช้มือ ดินสอ แต่สามารถได้ผลงานในคุณภาพระดับสูงอย่างการวาดเส้นอาคาร และภูมิทัศน์ในท้องถิ่นต่าง ๆ ซึ่งจะละเอียดตรงกับความเป็นจริงในทุกองค์ประกอบ เช่น มิติ แสงเงา สัดส่วนต่าง ๆ ของอาคาร รวมถึงร่องรอยการทรุดโทรมเพื่อให้ได้ความถูกต้อง แม่นยำ สมจริง และถ่ายทอดความเข้าใจของบุคคลทั่วไป

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ย้อนไปหลาย 1,000 ปี เมื่อมนุษย์ถือกำเนิดขึ้น และได้สร้างคุณค่า ความสวยงามผ่านภาพวาดเส้น ซึ่งเป็นเทคนิคอย่างหนึ่งในการสื่อสารที่มนุษย์รู้จักใช้กันมายาวนาน การวาดเส้นจึงเป็นลักษณะของการขีด ลาก ให้มีลักษณะรูปร่างลงบนพื้นผิว โดยการวาดเส้นผลงานชิ้นแรกบนผนังถ้ำอันเก่าแก่ในประเทศฝรั่งเศสนับเป็นมรดกแห่งการสร้างสรรค์ (ธเทพ ศิริโสตา. 2561 : 2) ที่ยืนยันว่า มนุษย์มีชีวิตอยู่มิใช่เพียงเพื่อการดำรงชีพ สืบเผ่าพันธุ์ แต่มนุษย์มีศักยภาพแห่งการคิด จินตนาการและการสร้างสรรค์ “วาดเส้น” จึงเป็นเครื่องมือหรือวิธีการแรกที่มนุษย์ใช้ในการถ่ายทอดโลกในความคิดและจินตนาการมาเป็นรูปธรรม (สงวนศรี ตรีเทพประติมา. 2556 : 114)

การวาดเส้นในความหมายที่เก่าแก่ที่สุดก็คือ การสื่อสาร งานวาดเส้นนับเป็นปฐมบทของภาษาหรือการสื่อสารด้วยลายลักษณ์ ต่อมาเมื่อมนุษยชาติพัฒนา ก่อเกิดอารยธรรม เริ่มมีงานวาดเส้นเพื่อจุดมุ่งหมายทางการสร้างสรรค์ศิลปะ ความหมายของวาดเส้นเริ่มแตกแขนงออกไป ทั้งเพื่อบันทึกข้อเท็จจริง ศึกษารายละเอียดส่วนต่าง ๆ ก่อนลงมือสร้างสรรค์ เพื่อศึกษาธรรมชาติ การวาดเส้นยังเป็นวิธีเบื้องต้นของการทำงานทัศนศิลป์สาขาอื่น ๆ เช่น สถาปัตยกรรม ใช้วาดเส้นเพื่อพัฒนาความคิด โดยการสร้างภาพร่าง (Preliminary Sketches) หาความเป็นไปได้ต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ก่อนลงมือทำงานจริง ขณะที่การสร้างสรรค์จิตรกรรมบางเทคนิค การวาดเส้นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง (สงวนศรี ตรีเทพประติมา. 2556 : 115)

งานเขียนภาพวาดเส้นในยุคสมัยฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) ในราวคริสต์ศตวรรษที่ 14 ของเลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) เป็นผลงานชิ้นที่แสดงให้เห็นถึงบทบาทงานเขียนภาพวาดเส้น

ในงานออกแบบสถาปัตยกรรม นับว่าเป็นรากฐานสำคัญเกี่ยวกับสัดส่วนกายวิภาคและทัศนียภาพวิทยาจนเป็นพื้นฐาน ได้แก่ ผลงานภาพวาดเส้น 3 มิติ อาคารยอดทรงโค้งครึ่งวงกลม (Dome) ที่วาดเส้นด้วยมือสถาปนิกที่เก่าแก่ที่สุดของโลก

ภาพวาดเส้นสมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี ซึ่งตรงกับปลายรัชสมัยสมเด็จพระนารายณ์มหาราช ได้เขียนจดหมายเหตุดอกเรื่องราวต่าง ๆ เกี่ยวกับประเทศไทย โดยการวาดเส้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึง คุณค่าของการวาดเส้นได้เป็นอย่างดี ในภาพวาดเส้นนั้นมีการบันทึกเรื่องราวของวิถีชีวิต ผังเมือง สถาปัตยกรรม อาคาร บ้านเมืองในสมัยนั้น การบันทึกภาพวาดลายเส้นนั้น เป็นการบันทึกของมองซิเออร์ เดอ ลาลูแบร์ ขณะนั้นดำรงตำแหน่งเอกอัครราชทูตผู้มีอำนาจเต็มของพระเจ้าหลุยส์ที่ 14 พระเจ้าแผ่นดิน ฝรั่งเศส (กรุงเทพฯ ศิริโสตา. 2561 : 16)

สิ่งสำคัญของงานออกแบบสถาปัตยกรรม การวาดเส้นภาพจำลองงานสถาปัตยกรรมแบบ 3 มิติ ทำให้บุคคลทั่วไปสามารถเข้าใจถึงการออกแบบ และรูปแบบงานสถาปัตยกรรม ตลอดจนการรับรู้บรรยากาศงานสถาปัตยกรรม บุคคลทั่วไปสามารถอ่านแบบจากภาพวาดเส้นที่เกิดจาก 2 มิติ ที่มีรูปแบบแปลน รูปด้าน และรูปตัด ทำให้บุคคลทั่วไปสามารถทำความเข้าใจกับการออกแบบ โดยที่ไม่มีพื้นฐานความรู้และความชำนาญมาก่อน (กรุงเทพฯ ศิริโสตา. 2561 : 163)

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ในการศึกษาค้นคว้าสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นที่เน้นการเก็บข้อมูลจริงในพื้นที่ด้วยเทคนิคพื้นฐานอย่างการใช้มือ ดินสอ แต่สามารถได้ผลงานในคุณภาพระดับสูง อย่างการวาดเส้นอาคาร และภูมิทัศน์ในท้องถิ่นต่าง ๆ ซึ่งจะละเอียดตรงกับความเป็นจริงในทุกองค์ประกอบสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นประเภทเรือนพักอาศัย ในจังหวัดสระบุรี โดยทำการศึกษาด้านประวัติศาสตร์และวิวัฒนาการรูปแบบเรือนไทยภาคกลาง ทฤษฎี/หลักการออกแบบ และปัจจัยพื้นฐานที่ส่งผลต่อรูปแบบเรือนพักอาศัยสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นไท-ยวน จังหวัดสระบุรี ศึกษาสภาพภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ กลุ่มภาษาชาติพันธุ์ สังคม วัฒนธรรม และการดำรงชีพของคนในจังหวัดสระบุรี ตั้งแต่อดีต - ปัจจุบัน รวมถึงแนวโน้มการออกแบบในอนาคต ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบ โครงสร้าง วัสดุที่นำมาใช้ คติความเชื่อ ตลอดจนด้านสังคมและวัฒนธรรม เพื่อวิเคราะห์เนื้อหา จัดกลุ่ม แยกประเภท ศึกษาความหมายลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเรือนพักอาศัยในจังหวัดสระบุรี เพื่อเก็บเป็นฐานข้อมูล องค์ความรู้และเป็นแนวทางในการประยุกต์รูปแบบสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นประเภทเรือนพักอาศัยในจังหวัดสระบุรีต่อไป

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทการรวบรวมข้อมูลเป็น 2 ส่วน คือ

1. การเก็บรวบรวมข้อมูลด้านเอกสาร (Review Data)

ข้อมูลทุติยภูมิ (Secondary Data) ศึกษาจากตำรา เอกสาร บทความ ทฤษฎี หลักการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดขอบเขตของการวิจัยและสร้างเครื่องมือวิจัยให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ของการวิจัย

ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) ศึกษาวิธีการสร้างคำถามในการสัมภาษณ์จากเอกสารงานวิจัยเพื่อกำหนดขอบเขตและเนื้อหาจะได้รับความชัดเจนตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม (Field Data)

ในการลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้มีการวางแผนก่อนการลงพื้นที่ โดยได้ทำการศึกษากลุ่มตัวอย่างและวิธีการที่เหมาะสม แล้วจึงลงพื้นที่เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยมีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) เพื่อเปิดเผยสิ่งจูงใจ ความเชื่อ ทศนคติของผู้ตอบ โดยเตรียมคำถามกึ่งโครงสร้างลักษณะการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ การเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสังเกต ผู้วิจัยใช้วิธีการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมซึ่งมีแนวทางในการสังเกตเพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีคุณภาพและการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยการแจกแบบสอบถามที่เป็นคำถามปลายปิด พร้อมทั้งเก็บในเวลาเดียว

การวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 ส่วน คือ

1. การวิเคราะห์ข้อมูลด้านเอกสารและงานวิจัย โดยใช้หลักทฤษฎีและเหตุผล นำเสนอในรูปแบบบรรยาย เพื่อทบทวนความรู้ทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง และกลั่นกรองข้อมูลให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เป็นฐานข้อมูลก่อนการลงพื้นที่

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการลงพื้นที่สำรวจ สังเกต องค์กรประกอบทางสถาปัตยกรรม

3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้อยู่อาศัยและผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องกับเรือนพักอาศัยมาวิเคราะห์และสรุปภาพวาดเส้นแสดงรูปแบบลักษณะทางสถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นไท-ยวน จังหวัดสระบุรี ที่ได้จากการสัมภาษณ์บุคคลในพื้นที่ศึกษา เช่น เจ้าของบ้าน ผู้ใหญ่บ้าน กำนัน ครู พระสงฆ์ และการสำรวจภาคสนาม เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้การวาดเส้นพื้นฐานและภาพถ่ายประกอบการจดบันทึก ศึกษาสภาพแวดล้อมกายภาพจากแผนที่ และการเดินสำรวจในพื้นที่ศึกษา จดบันทึกข้อมูลและรายละเอียด ร่างภาพการวาดเส้นเก็บรูปแบบทางสถาปัตยกรรม องค์กรประกอบของเรือน วัสดุก่อสร้าง วิธีการก่อสร้าง และระบบโครงสร้างของเรือน โดยการสำรวจรังวัด และถ่ายภาพ เขียนแบบสถาปัตยกรรม นำข้อมูลมาจัดหมวดหมู่ โดยวิเคราะห์ลักษณะทางกายภาพ ความเหมือนและความต่างรวมทั้งเอกลักษณ์ของเรือน วิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย ที่มีคุณค่าต่อการศึกษาสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น เขียนแบบสถาปัตยกรรม สรุปผลการวิเคราะห์และเขียนรายงาน



ภาพที่ 3 สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นบ้านไท-ยวน จังหวัดสระบุรี

ที่มา: ธงเทพ ศิริโสตา, 2562



ภาพที่ 4 สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นบ้านไท-ยวน จังหวัดสระบุรี
ที่มา: ธงเทพ ศิริโสภา, 2562



ภาพที่ 5 สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นบ้านไท-ยวน จังหวัดสระบุรี
ที่มา: ธงเทพ ศิริโสภา, 2562



ภาพที่ 6 สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นบ้านไท-ยวน จังหวัดสระบุรี
ที่มา: ธงเทพ ศิริโสภา, 2562



ภาพที่ 7 สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นบ้านไท-ยวน จังหวัดสระบุรี
ที่มา: ธงเทพ ศิริโสภา, 2562

4. การวิเคราะห์ผลงาน

สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว แฝงไว้ด้วยภูมิปัญญาในการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและวิถีการดำเนินชีวิต เป็นมรดกทางสถาปัตยกรรมที่มีคุณค่าในเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่สืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน จึงมีความจำเป็นที่จะต้องได้รับการดูแลรักษาไว้ ซึ่งรูปแบบสถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์กับท้องถิ่นสอดคล้องกัน (ช่อเพชร พานระลึก, 2558) จากการศึกษาเรื่องการอนุรักษ์สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นบ้านไท-ยวน ที่สะท้อนคุณค่าผ่านกระบวนการวาดเส้น โดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษา เพื่อสำรวจลักษณะบ้านหรือเรือนพักอาศัย จัดเป็นสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นเดิมในชุมชนท้องถิ่นแถบจังหวัดสระบุรีที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน เพื่อเป็นตัวอย่างการใช้ไม่ในการก่อสร้างบ้านเรือนของไทยในอดีตอันทรงคุณค่า ควรแก่การศึกษาเก็บเป็นฐานข้อมูลไว้

5. สรุป

สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นหรือเรือนพักอาศัยดั้งเดิมนั้นวันยังมีแนวโน้มที่จะเลือนหายไป ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงปัญหาดังกล่าว อีกทั้งได้เห็นความสำคัญของการอนุรักษ์ และการสืบทอดความเป็นไทยให้คงอยู่ บันทึกข้อมูลและรายละเอียด ร่างภาพการวาดเส้นเก็บรูปแบบทางสถาปัตยกรรม องค์ประกอบของเรือนวัสดุก่อสร้าง วิธีการก่อสร้าง และระบบโครงสร้างของเรือน โดยการสำรวจจริงวัด และถ่ายภาพ เขียนแบบสถาปัตยกรรม นำข้อมูลมาจัดหมวดหมู่ สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นบ้านไท-ยวน จังหวัดสระบุรี เป็นสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว แฝงไว้ด้วยภูมิปัญญาในการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและวิถีการดำเนินชีวิต เป็นมรดกทางสถาปัตยกรรมที่มีคุณค่าในเชิงประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่สืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน จึงมีความจำเป็นที่จะต้องได้รับการดูแลรักษาไว้ซึ่งรูปแบบสถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์กับท้องถิ่น และควรมีการเผยแพร่ความรู้ให้กับประชาชนในพื้นที่ หน่วยงานการศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

เอกสารอ้างอิง

- ช่อเพชร พานระลึก. (2558). เรือนแถวไม้ในชุมชนแถบจังหวัดนครสวรรค์ กรณีศึกษา: ชุมชนตลาดแปด
ทิมมพร ลอยศักดิ์วงศ์. 2547. การศึกษารูปแบบเรือนพื้นถิ่น ต.คลองจิก อ.บางปะอิน จ.พระนครศรีอยุธยา
: แบบแผนดั้งเดิมพัฒนาการและแนวทางการพัฒนา. วิทยานิพนธ์สถาปัตยกรรม - บัณฑิต สาขาวิชา
สถาปัตยกรรม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ชงเทพ ศิริโสตา. 2561. เส้นสายแห่งแสง. ปทุมธานี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- ฉันวา. วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 6(1), 14-24.
- บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2556). วาดเส้นร่วมสมัย คืออะไร วารสารวิชาการ *Veridian E-
Journal ฉบับศิลปะและการออกแบบ*, ปีที่ 6 (ฉบับที่ 4), 115.
- วิโรฒ ศรีสุโร. 2543. สถาปัตยกรรมพื้นถิ่นเน้นสำคัญโฉนในความหลากหลายในเรือนพื้นถิ่นไทย. กรุงเทพฯ:
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิวัฒน์ เตมียพันธ์. (ม.ป.ป.). *รูปแบบสำคัญของสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น*. ม.ป.พ.
- ศรีศักร วัลลิโภดม. (2552). *เรือนไทย บ้านไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ.

มุมมอง / เปลี่ยนแปลง / ชีวิต
Point of View / Change / Life

ทิพย์ลักษณ์ โกมลวนิช

Tippaluk Komolvani

หลักสูตรคอมพิวเตอร์กราฟิก คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

110/1-4 ถนนประชาชื่น เขตหลักสี่ กรุงเทพมหานคร 10210

Tippaluk.kom@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

ผลงานชุด “มุมมอง / เปลี่ยนแปลง / ชีวิต” นี้ เป็นการออกแบบโปสเตอร์ชุด เพื่อสื่อสารข้อความที่ช่วยกระตุ้นเตือนให้ผู้พบเห็นได้เกิดความตระหนักคิดและสร้างแรงบันดาลใจ โดยชี้ให้เห็นความสำคัญของ “วิถีคิด” ที่จะช่วยปรับ “มุมมอง” ที่มีต่อสิ่งที่ผ่านเข้ามาในชีวิตของแต่ละคน การออกแบบโปสเตอร์ชุดนี้ได้ใช้แนวความคิด (Concept) ในเรื่องแม่สีของแสง RGB (Red Green Blue) ในการเปรียบเทียบให้เห็นถึงวิถีคิดที่จะช่วยให้เข้าใจถึงสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นและผ่านเข้ามาในชีวิต เปรียบได้กับแม่สีของแสงที่เมื่อรวมตัวกันแล้วจะได้แสงสีขาว อันเป็นตัวแทนของแสงสว่างเสมือนการบรรลุซึ่งสัจธรรมบางอย่างในชีวิต จุดเด่นของงานโปสเตอร์ชุดนี้คือ การประยุกต์ใช้เทคนิค Notan Design ในการสร้างสรรค์ภาพเชิงสัญลักษณ์บนแต่ละโปสเตอร์ โดยสัญลักษณ์เหล่านั้น ถูกสร้างและตัดทอนมาจากภาพถ่าย จากการไปทัศนศึกษาดูงานที่สาธารณรัฐประชาชนจีน ผู้ออกแบบจึงใช้ภาษาจีนเป็นตัวนำเรื่อง คำศัพท์ที่อยู่บนโปสเตอร์แต่ละแผ่น ต้องเรียงตาม Red Green Blue แต่หากนำไปใช้ติดตั้งแล้วติดสลับกันก็ยังสามารถอ่านและเข้าใจความหมายได้คล้ายๆ ของเดิม โดยความหมายไม่ผิดเพี้ยนไปจาก “สาร” ที่ผู้ออกแบบต้องการนำเสนอ งานออกแบบชุดนี้เปิดโอกาสให้ผู้พบเห็นได้ตีความภาพเชิงสัญลักษณ์บนแต่ละโปสเตอร์ และได้สอดแทรกทั้งความรู้ด้านภาษาจีน (คำอ่าน – ตัวเขียน) พร้อมทั้งสอดแทรกข้อคิดธรรมะ ให้เป็นแง่คิดและแรงบันดาลใจที่จะเอาไปใช้ประโยชน์ต่อในชีวิตได้ โดยเฉพาะเรื่องกรอบคิดเพื่อการพัฒนาตนเอง

คำสำคัญ : ถ่ายภาพสร้างสรรค์ / ทัศนคติ / โปสเตอร์สร้างแรงบันดาลใจ / เทคนิค Notan Design / มุมมอง

Abstract

The Point of View / Change / Life in this poster set of works had been designed to communicate messages to help stimulate and to create motivational poster by pointing the ways to mindset the think to those who had seen and adjusted the imagination to whatever pass through their lives. The concept of these posters used “Red Green Blue (RGB)”, which are primary colors of light to compare that when we realize what had happened, we shall find the achieve way of the truth as well as RGB gathered to be in white color. The posters’ highlights are Notan Design technical application in the creation of the symbolic imagine on each poster, which been created and cut from picture taken during visited in China Republic. The designer used chinese alphabets’ characters to lead this story. Each word had been sorted by RGB, however if been switched places they still can read and understand the same meaning. This design opens to the viewers to interpret each symbolic imagine and also inserted the knowledge in chinese language both reading and writing as well as including Dhamma commentaries to be fringed benefits in daily life, especially to self improvement.

Keywords : Creative Photography ; Mindset ; Motivational Posters ; Notan Design Technical ; Point of View

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ผลงานชุด “มุมมอง / เปลี่ยนแปลง / ชีวิต” ได้รับแรงบันดาลใจจากการไปทัศนศึกษาเยี่ยมชมผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรม ณ กรุงปักกิ่ง และศึกษาดูงานที่มหาวิทยาลัยเทียนจิน สาธารณรัฐประชาชนจีน เมื่อวันที่ 24-29 พฤษภาคม 2562 การเดินทางไปต่างแดนในครั้งนี้ ผู้เขียนได้เยี่ยมชมสถานที่แสดงผลงานทางศิลปกรรมหลากหลายแห่ง อาทิ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ Red Brick Art Museum พิพิธภัณฑ์ศิลปะแห่งชาติของจีน (The National Art Museum) ชุมชนศิลปะ 798 Art District เป็นต้น ในแต่ละสถานที่ที่ได้ไปเยี่ยมชม ได้เห็นความตั้งใจที่ยิ่งใหญ่ของศิลปินจีน และศิลปินอีกหลากหลายเชื้อชาติที่ได้รับการคัดเลือกมาจัดแสดงในพื้นที่ศิลปะแต่ละแห่ง ล้วนแต่ทำให้ผู้พบเห็นได้รับพลังแห่งความงาม ความมุ่งมั่นตั้งใจที่จะพัฒนางานศิลปะกลับไปกันอย่างอึมอึม

ในเวลาไปต่างถิ่น ผู้เขียนมักถ่ายภาพทุกสิ่งทุกอย่างที่พบเห็น ไม่ว่าจะเป็นถังขยะ ป้ายไฟ ฝาท่อ กำแพงบ้าน และอีกหลากหลายสิ่งแปลกตาสำหรับผู้เขียน สิ่งที่ได้ยินการทักทายจากผู้ที่ไปด้วยกันเสมอคือ “ถ่ายอะไรอยู่?” “ไม่เห็นน่าจะมีอะไรให้ถ่ายนะ” “ตรงนี้สวยหรือ?” นั่นคือ สิ่งที่ทำให้ผู้เขียนคิดว่า สิ่งที่เราเห็น คนอื่นอาจจะไม่ได้เห็นในมุมมองของเรา ความสวยงามจึงอยู่ที่ “มุมมองการมอง”

ผู้เขียนได้มีโอกาสดูคลิปในยูทูป ซึ่งเป็นการนำเสนอผลงานการวิจัยของ คาร์อล เอส ดเว็ค (Carol S.Dweck) ในหัวข้อ 'การพัฒนาของกรอบความคิด' ในเวที TED TALK เมื่อเดือนกันยายนปี 2557 ในหัวข้อ (ภาษาไทย) “พลังของความเชื่อที่คุณสามารถพัฒนามันได้” และเมื่อกลางปี 2561 ผู้เขียนจึงได้มีโอกาสอ่านหนังสือ “Mindset ใช้ความคิดเอาชนะโชคชะตา” ของ คาร์อล เอส ดเว็ค ผู้ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาที่ทำการศึกษา

ด้านการทำงานของสมองและแบ่งปันสิ่งที่ค้นพบในเรื่องเกี่ยวกับกรอบคิด และบอกถึงวิธีที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิต เพราะในแวดวงจิตวิทยา ได้พยายามสื่อสารให้สังคมเห็นถึงพลังความเชื่อของมนุษย์ที่ส่งผลอย่างยิ่งยวดต่อการกระทำ การเปลี่ยนแปลงความเชื่อของมนุษย์สามารถส่งผลกระทบต่อลึกซึ้ง ถึงแม้จะเป็นความเชื่อที่ธรรมดาที่สุดก็ตาม ซึ่งความเชื่อที่ คาร์ล เอส ดเวิร์ค ใช้กล่าวถึงก็คือ “Mindset” หรือ “กรอบคิด” นั่นเอง

ในการไปทัศนศึกษาที่สาธารณรัฐประชาชนจีนครั้งนี้ ผู้เขียนได้เห็นความคิด ความเชื่อ และการกระทำของนักศึกษาศิลปะจีนที่แสดงออกถึงความมุ่งมั่น ตั้งใจ และเห็นถึงความกระตือรือร้นในวิธีการเรียนรู้ของแต่ละคน ทำให้ย้อนคิดกลับมาถึงนักศึกษาไทย และคิดหาเหตุผลว่า เพราะเหตุใดความกระตือรือร้น หรือการแสดงออกซึ่งวิธีการเรียนรู้ของนักศึกษาจึงแตกต่างกัน อัลเฟรด บินด์ ผู้คิดค้นแบบทดสอบเชาว์ปัญญา (แบบทดสอบไอคิว) ได้ชี้ให้เห็นว่า คนเรามีความแตกต่างกันล้วนมาจาก ภูมิหลัง ประสบการณ์ การฝึกฝนหรือวิธีการเรียนรู้ของแต่ละคน เพราะเด็กแต่ละคนมีสติปัญญาแตกต่างกัน แต่การศึกษากับการฝึกฝนสามารถเปลี่ยนแปลงระดับสติปัญญาของเด็กๆ ได้ ซึ่งแตกต่างจากความคิดความเชื่อที่มีมาแต่เดิมว่า สติปัญญาของแต่ละคนนั้นเป็นสิ่งที่ตายตัวและไม่สามารถพัฒนาเพิ่มขึ้นได้ ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนจึงคิดสร้างสรรค์โปสเตอร์ชุดเตือนใจ เพื่อใช้สื่อสารถึงแนวคิดทั้งที่เป็นแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ (จิตวิทยา) และแนวคิดเชิงปรัชญา (พุทธศาสนา) ในเรื่อง การพัฒนาตนเอง เพื่อให้ผู้พบเห็นโปสเตอร์ได้ฉุกคิดและเกิดกำลังใจในการฝึกฝนพัฒนาตนเอง เพราะเพียงแค่พลิกมุมคิดการเปลี่ยนแปลงก็เริ่มเกิดขึ้นภายในตนเองแล้ว

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบโปสเตอร์ชุดนี้ ผู้เขียนได้ใช้แนวทางการออกแบบในลักษณะของโปสเตอร์ที่สร้างแรงบันดาลใจหรือก่อให้เกิดแรงบันดาลใจ ซึ่งเรียกว่า Motivational Poster หรือ Inspirational Poster เพื่อสื่อสารเนื้อหาหรือข้อความที่ต้องการจะ “สื่อความหมาย” ไปยังผู้พบเห็น ในการออกแบบโปสเตอร์ได้ใช้หลักจิตวิทยาการรับรู้ทางสายตาคือ ทฤษฎีกลุ่มเกสตัลท์และการรับรู้ทางสายตา (Gestalt principles of visual perception)

ผู้เขียนได้ศึกษาแนวคิดในเชิงจิตวิทยาของคาร์ล เอส ดเวิร์ค (เรื่อง Mindset) และแนวคิดเชิงปรัชญา (พุทธศาสนา) ของพระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต) เรื่อง “ความสุขทุกแง่มุม” ปี 2554 และที่ท่านนำมาเรียบเรียงใหม่ในคอลัมน์สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ.ปยุตโต ป.ธ.๙) ในหนังสือพิมพ์ข่าวสด ปี 2562-2563 เนื่องจากหลักพุทธธรรมที่ท่านมุ่งนำเสนอเป็นหลักพุทธธรรมในแง่ของการศึกษาและการเรียนรู้ของมนุษย์ โดยท่านมองว่า ศาสนาพุทธเป็นศาสนาที่เชื่อมั่นในศักยภาพของมนุษย์ ทุกคนสามารถพัฒนาจิตใจไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์พร้อมได้ด้วยความเพียรของตนเอง

เนื่องจากภาพถ่ายต้นฉบับก่อนนำมาสร้างสรรค์เพิ่มเติม เป็นภาพถ่ายที่ได้จากการไปเยือนจีน ผู้เขียนจึงเลือกนำเสนอข้อคิดผ่านตัวอักษรจีน โดยได้พยายามศึกษาสุภาษิตหรือคำคมของจีน โดยได้คำที่น่าสนใจและสอดคล้องกับแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานคือ “gaibiàn ni de xiangfa, jù huì gaibiàn ni de shijie” (อ่านว่า ไก่เปี่ยน-หนี่-เตอ-เสียงฝ่า, จั๋ว-หุ้ย-ไก่เปี่ยน-หนี่-เตอ-ซือเจี้ย) มีความหมายว่า “เปลี่ยนวิธีคิดของคุณ โลกของคุณก็จะเปลี่ยน” Xiangfa : เสียงฝ่า เป็นคำออกเสียงในภาษาจีน มีความหมายว่า

“ความคิด” ซึ่งการออกเสียงของคำนี้ทำให้ผู้ออกแบบนึกไปถึงคำพ้องเสียงแบบไทยๆ คือ เสียงฝา ซึ่งตามความหมายของพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง การลองเผชิญดู การลองทำดูในสิ่งที่อาจให้ผลได้ 2 ทาง คือ ดีหรือไม่ดี แต่หวังว่าจะได้ผลในทางดี จากการสืบค้นและลองเทียบเคียงความหมายของประโยคดังกล่าว ผู้ออกแบบจึงนำมาคิดเป็นกลุ่มคำใหม่ให้จำง่าย คือ “ชีวิตเปลี่ยนเมื่อพลิกมุมมอง” โดยเขียนเป็นคำจีนใหม่ว่า **转换视角，转换生命** (Zhuǎnhuàn Shìjiǎo, Zhuǎnhuàn Shēngmìng อ่านว่า จ่วนห้วน-ซ้อเจียว-จ่วนห้วน-เซิงหมิง) กลุ่มคำใหม่นี้ได้รับความอนุเคราะห์เรียบเรียงคำภาษาจีนโดย รศ.ดร.เมฆม สอดส่องกฤษ ประธานหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาจีนและการสื่อสาร สังกัดสาขาวิชาภาษาและวรรณคดีตะวันออก มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี รายละเอียดความหมายของกลุ่มคำที่เรียบเรียงใหม่แสดงในภาพที่ 1

คำคมจีน (เดิม)

改变你的想法，就会改变你的世界

เปลี่ยนวิธีคิดของคุณ โลกของคุณก็จะเปลี่ยน

| | | | | | |
|----------------------|-----------|----------|------------------|-----------|-------------------|
| 改变 | 你 | 的 | 想法 | 就 | 世界 |
| (gǎibiàn/ไกเบี่ยน) | (nǐ/หนี่) | (de/เดอ) | (xiǎngfǎ/ซียงฟา) | (jiù/จิว) | (shìjiè/ซือเจี่ย) |
| เปลี่ยน, เปลี่ยนแปลง | คุณ, เธอ | ของ | ความคิด | ก็ | โลก |

คำคมที่เรียบเรียงใหม่

转换视角，转换生命

(เปลี่ยนมุมมอง, เปลี่ยนชีวิต)

ชีวิตเปลี่ยนเมื่อพลิกมุมมอง

转换视角，转换生命

| | | | | | | | |
|---------|-------------|-----|------|---------|-------------|-------|-------|
| Zhuǎn | Huàn | Shì | Jiǎo | Zhuǎn | Huàn | Shēng | Mìng |
| เคลื่อน | เปลี่ยนแปลง | มอง | มุม | เคลื่อน | เปลี่ยนแปลง | เกิด | ชีวิต |

视角

มุมมอง

转换生命

เปลี่ยนชีวิต

ภาพที่ 1 แสดงตัวอักษรจีนที่เป็นคำคมจีน (เดิม) และคำคมที่เรียบเรียงขึ้นใหม่

ในการทำงานออกแบบสร้างสรรค์โปสเตอร์ชุด “มูมมอม / เปลี่ยนแปลง / ชีวิต” นี้ ผู้เขียนเลือกประยุกต์ใช้วิธีการสร้างสรรค์ที่ได้แรงบันดาลใจมาจากหลักการของ Notan Design ซึ่งเป็นวิธีการที่นิยมใช้ในงานจิตรกรรม สำหรับจัดการกับค่าน้ำหนัก 3 น้ำหนัก ได้แก่ ค่าน้ำหนัก ขาว-เทา-ดำ (Light-Dark-Grays) คำว่า Notan ในภาษาจีน คือ 浓淡 (หน่งตัน) หมายถึง เข้ม-บาง หรือ หนัก-เบา ซึ่งบ่งบอกการใช้สีในงานจิตรกรรมว่า หากต้องการให้สีอ่อน ให้เจือจางด้วยน้ำ และหากต้องการให้สีเข้มก็ลดการเจือจางน้ำ ซึ่งผู้เขียนได้นำหลักการดังกล่าวมาผสมผสานกับหลักการออกแบบกราฟิกในเรื่องภาพและพื้น (Figure and Ground) และเรื่องหลักตรงกันข้าม (Contrast) สำหรับการทำงานออกแบบสร้างสรรค์และจัดวางองค์ประกอบบนโปสเตอร์



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการใช้หลัก Notan Design ประยุกต์ในการทำงาน

ที่มา :

ภาพ A : https://carlarokes.com/artwork/4387230_2D_Design_Notan_Figure_Ground.html

ภาพ B : <https://twitter.com/hashtag/not%C3%A1n/Marco%20Caradonna>

สำหรับขั้นตอนของการถ่ายภาพได้ใช้หลักการถ่ายภาพในเรื่องการจัดองค์ประกอบภาพถ่าย การถ่ายภาพซิลูเอท (Silhouette) หรือภาพเงาดำ และการถ่ายภาพสร้างสรรค์ (Creative Photography) ด้วยการควบคุมการตั้งค่าความไวชัตเตอร์และรูรับแสง เพื่อให้ภาพถ่ายมีความมืดหรือสว่างมากกว่าปกติ ซึ่งได้คำนึงถึงจังหวะ เวลา โอกาส และลักษณะของแสง รวมถึงการหามุมในการถ่ายภาพให้หน้าสนใจจากสิ่งที่พบเห็นระหว่างการเดินทาง เพื่อนำภาพดังกล่าวมาใช้ในงานออกแบบต่อไป

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

การออกแบบโปสเตอร์ชุด มุมมอง / เปลี่ยนแปลง / ชีวิต นี้ มีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานแบ่งได้ 3 ขั้นตอนคือ 1. ขั้นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 2. ขั้นการออกแบบงานสร้างสรรค์ และ 3. ขั้นการเก็บรายละเอียดงาน

ในขั้นตอนที่ 1 ผู้เขียนได้รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบโปสเตอร์ที่สร้างแรงบันดาลใจ และศึกษาข้อความที่จะนำมาใช้ในโปสเตอร์ โดยเบื้องต้นได้กำหนดกลุ่มผู้รับสารว่า เป็นวัยทำงานตอนต้น และกลุ่มบุคคลทั่วไป เป็นเป้าหมายรอง ซึ่งกลุ่มเป้าหมายดังกล่าวหากได้รับแรงบันดาลใจหรือข้อคิดที่ดี ก็เสมือนได้เข้มทิศเพื่อนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตทั้งการเรียนและการทำงานต่อไป

จากข้อความหลักที่ใช้ว่า “ชีวิตเปลี่ยนเมื่อพลิกมุมมอง” ซึ่งเขียนเป็นคำจีนว่า **转换视角，转换生命** (Zhuǎnhuàn Shìjiǎo, Zhuǎnhuàn Shēngmìng อ่านว่า จ่วนหฺวัน-ซื่อเจี๋ยว-จ่วนหฺวัน-เจิงหมิง) ผู้เขียนได้ใช้วิธีการเลือกข้อความเพื่อนำมาใช้ขยายคำว่า มุมมอง / เปลี่ยนแปลง / ชีวิต โดยคัดเลือกมาจากการอ่านงานเขียนของพระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต) และเลือกคัดข้อความที่มีกรกล่าวถึงคำสำคัญ (Keyword) ที่สอดคล้องกับคำหลักที่ผู้เขียนจะใช้สื่อความหมาย และเลือกเนื้อหาที่ตรงกับ “สาร” ที่ต้องการจะสื่อ ซึ่งเป็นเรื่องการปรับมุมมองการคิดในเชิงบวก (Positive Thinking) ข้อความที่เลือกมาใช้ขยายคำต่างๆ ได้แก่ “มุมมอง” คือ “.....คนที่มองว่าชีวิตของเรา คือ การฝึก พอเจอปัญหาแล้วสู้ปัญหาไม่ถอย ก็จะได้ฝึกตน เพราะการสู้ปัญหาทำให้เกิดปัญญา การสู้ปัญหาคือ การมีความเพียรพยายามที่จะแก้ปัญหานั้น ซึ่งทำให้คิดค้น ขวนขวาย เมื่อคิดหาทางแก้ปัญหานั้น ปัญหาก็พัฒนาขึ้นมา พอสู้ปัญหาก็เกิดปัญญา พอได้ปัญหาก็หมดปัญหา จึงเป็นการพัฒนาตัวเองยิ่งขึ้น” / “เปลี่ยนแปลง” คือ “...การเปลี่ยนแปลงนั้นบอกให้รู้ด้วยว่า ทุกสิ่งทุกอย่างนี้ไม่แน่นอน ก็ทำให้เราจะต้องไม่ประมาท.... “พึงกระทำวันแต่ละวันนี้ ให้ได้อะไรบ้าง ไม่มากก็น้อย...” งานแต่ละอย่างนี้ควรพยายามทำไปให้คุ้มหน้า ได้วันละเล็กละน้อย ยิ่งได้มากก็ยิ่งดี ถ้าไม่ได้ภายนอกก็ให้ได้เข้ามาในใจ ให้เกิดการพัฒนาในทางจิตใจ”/ “ชีวิต” คือ “.....ชีวิตที่ดี คือ ชีวิตอย่างไร? ก็คือ ชีวิตที่มีโอกาสได้ฝึกฝนตนมากๆ คนที่ทำงานควรตั้งใจว่า เราเป็นคนที่มีโอกาสฝึกตัวเอง เพราะฉะนั้น จึงควรใช้โอกาสนั้นให้เป็นประโยชน์ด้วยการฝึกเรียนรู้ไปเรื่อยๆ ซึ่งเป็นการหาความสุขจากการทำงานไปด้วยในตัว...คนที่สู้ปัญหา สู้สิ่งยาก จะได้พัฒนาตัวเองตลอดเวลา...”

ในขั้นตอนที่ 2 ผู้เขียนสรุปแนวความคิดในการสร้างสรรค์โดยใช้แนวความคิด (Concept) เรื่อง แม่สีของแสง “RGB (Red Green Blue)” ในการเปรียบเทียบให้เห็นถึงวิถีคิดที่จะช่วยให้เข้าใจถึงสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นและผ่านเข้ามาในชีวิต เมื่อเราเกิดความเข้าใจในสิ่งนั้นก็เหมือนเราได้พบกับแสงสว่าง เสมือนการบรรลุซึ่งสังธรรมบางอย่าง เปรียบได้กับแม่สีของแสงที่เมื่อรวมตัวกันแล้วจะได้แสงสีขาว ในขั้นตอนนี้ผู้เขียนได้เลือกใช้ภาพถ่ายที่มืองค์ประกอบและอารมณ์ของภาพตามที่ต้องการ โดยภาพที่เลือกนำมาใช้ตั้งต้นในการสร้างความหมายใหม่ ผู้เขียนเลือกภาพต้นแบบที่ได้จากการชมนิทรรศการใน Red Brick Art Museum ซึ่งเป็นภาพมุมหนึ่งของผลงานการจัดแสดง Your footsteps are the road, for there is no road ซึ่งจัดแสดงผลงานของ Marcel Duchamp (ภาพที่ 3) ซึ่งเป็นภาพที่น่าสนใจและท้าทายในการนำมาสร้างให้เป็นภาพเชิงสัญลักษณ์



Two Times Seven II - Ulla von Brandenburg
2018
Fabrics, ropes, ladder, wooden benches, fishing rods, super 16 mm film to HD video, colour, sound (10')
Variable dimensions
Image Courtesy of Red Brick Art Museum

ลักษณะผลงานที่จัดแสดงโดย Marcel Duchamp



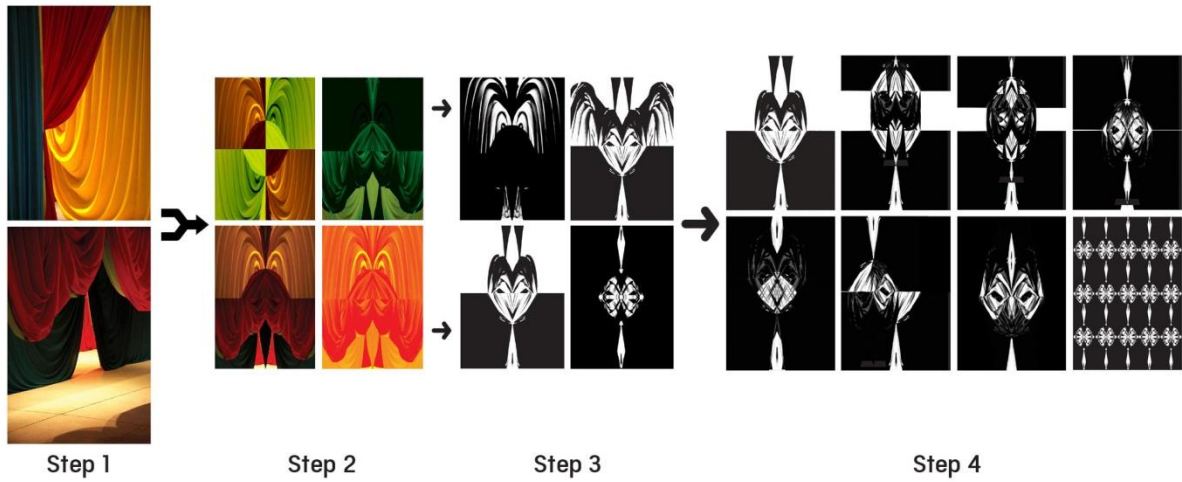
ผลงานภาพถ่ายของผู้ออกแบบฯ

ภาพที่ 3 ภาพตัวอย่างการจัดแสดงในนิทรรศการ Your footsteps are the road, for there is no road

ที่มา : <http://www.redbrickartmuseum.org/exhibitions/olavier-eliasson-the-tao-is-unyour-footsteps-are-the-road-for-there-is-no-roadknown/?lang=en>

จากนั้นจึงนำภาพถ่ายมาปรับแต่งด้วยการปรับรายละเอียดให้ภาพมีความ Contrast จัดในเรื่องของแสงและเงาด้วยโปรแกรม Photoshop ในขั้นตอนนี้ได้ใช้หลักการ Notan Design มาประยุกต์ใช้คือ หลักการจับค่าน้ำหนัก 3 ค่า (ขาว-เทา-ดำ) และการพลิกกลับภาพที่มีค่าน้ำหนักแตกต่างกัน การตัดทอนจึงใช้การตัดสลับพื้นที่ของภาพถ่ายและตัดภาพบางส่วนที่น่าสนใจนำมาพลิกภาพ (Flip) ซ้าย-ขวา บน-ล่าง แล้วจึงนำมาจัดวางสลับกัน จากนั้นใช้ LAYER Effect > HardMix > Difference > Dust&Scratch และใช้การตัดทอนภาพส่วนต่างๆ ให้เกิดเป็นภาพในมุมมองใหม่

และเพื่อให้โปรแกรมมีความต่อเนื่อง จึงออกแบบให้ 1 ชุดประกอบด้วยโปรแกรม 3 แบบตามแนวคิด RGB ที่ได้วางไว้ และได้กำหนดการเรียงคำภาษาจีนและคำแปลไทย ให้มีความหมายสอดคล้องกัน ได้แก่ มุมมอง – เปลี่ยนแปลง – ชีวิต และจัดวางเรียงตามลำดับ Red – Green – Blue เพื่อเวลาจัดแสดงหากมีการติดสลับลำดับกัน ก็ยังสามารถอ่านและเข้าใจความหมายได้คล้ายๆ ของเดิม โดยความหมายที่ได้ไม่ได้ยึดเพี้ยนไปจากที่ต้องการ ในการออกแบบภาพเชิงสัญลักษณ์ดังกล่าว ได้ใช้เทคนิคทางคอมพิวเตอร์กราฟิก และใช้การจัดวาง Layout ด้วยโปรแกรมอิลลัสเตรเตอร์ (Illustrator) โดยมีขั้นตอนการทำงานตามภาพที่ 4



Step 5 เก็บรายละเอียดและตกแต่งภาพเพิ่มเติม

Step 6 ออกแบบ Layout และจัดวางองค์ประกอบ



Step 7 แต่งภาพพื้นหลัง

ภาพที่ 4 แสดงขั้นตอนการร่างและพัฒนา Layout สำหรับทำชุดโปสเตอร์

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการเก็บรายละเอียดงาน ผู้เขียนได้ออกแบบ Layout โดยจัดวางให้มีความหมายทั้งภาพพื้นหลังและภาพสัญลักษณ์ที่จะจัดวางไว้ด้านหน้า รวมถึงดูความสมดุลย์ (Balance) และลำดับการอ่าน

(Hierachy) ผู้เขียนได้ออกแบบให้ Layout มีลักษณะล้อเลียนการจัดวางคำแบบพจนานุกรม เพื่อที่จะสอดแทรกทั้งการอ่านคำภาษาจีนและการแปลความหมายภาษาไทย รวมถึงการให้ความหมายของคำที่อยู่ด้านล่าง ก็ใส่ข้อความที่เป็นข้อคิดสร้างแรงบันดาลใจ ให้ข้อความดังกล่าวทำหน้าที่ขยายความหมายจากคำหลักที่อยู่ทางด้านบน (ภาพที่ 5) ส่วนเทคนิคทางการพิมพ์ ได้กำหนดให้มีการปั๊มและเคลือบเงาเฉพาะจุด (Spot UV coating) ที่บริเวณตัวอักษรภาษาจีนที่เป็นคำหลักและคำอ่านภาษาไทย เพื่อเวลาชมชิ้นงาน เมื่อมีการขยับหรือเปลี่ยนมุมมองจะมีการเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่เห็น



ภาพที่ 5 ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ชุด “มุมมอง / เปลี่ยนแปลง / ชีวิต”

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานสร้างสรรค์โปสเตอร์ชุด “มุมมอง / เปลี่ยนแปลง / ชีวิต” เมื่อวิเคราะห์ตามหลักการออกแบบที่ได้นำมาประยุกต์ใช้ ได้แก่ หลัก Notan Design ซึ่งมีการตัดทอนภาพหลักให้มีแค่เพียง 3 น้ำหนัก ทำให้สามารถมองได้หลายมุมมอง เปิดโอกาสให้ผู้ชมเกิดจินตนาการต่อยอดว่า ภาพดังกล่าวกำลังแสดงอารมณ์ในลักษณะใด เป็นการเล่นกับการรับรู้ของนัยน์ตา ซึ่งจะไวต่อเส้นเค้าโครงและพร้อมที่จะรับรู้เป็นรูปร่างที่มีความหมาย ไม่ว่าจะเส้นนั้นจะสมบูรณ์หรือไม่ แต่การรับรู้จะเชื่อมต่อและทำให้ภาพนั้นสมบูรณ์ขึ้นได้ โดยเฉพาะภาพที่มีส่วนที่แตกต่างกัน แต่มีลักษณะสมมาตรจะสามารถมองเห็นเป็นรูปได้ง่าย (ตามหลักเกสตัลท์ หลักเรื่องภาพและพื้น และหลักตรงกันข้าม) ส่วนหลักการจัดวางองค์ประกอบโดยมีภาพถ่ายมาประกอบรวมในชิ้นงาน ได้มีการกำหนดให้มีสิ่งที่โดดเด่นและมองเห็นเป็นลำดับ (Hierachy) คือ ภาพเชิงสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนทัศนคติ หรือ Mindset (พระเอก) ชุดตัวอักษรภาษาจีนและคำแปลฯ (พระรอง) และกลุ่มคำที่ขยายความบริเวณด้านล่างและด้านบน (ตัวประกอบ) และมีภาพถ่ายด้านหลังมาช่วยสื่อความหมายเพิ่ม โดยภาพโปสเตอร์ Red ภาพด้านหลังเป็นกำแพง แต่หากพลิกมุมมองจะเห็นเป็นภาพคล้ายดวงตา ส่วนภาพพื้นหลังของโปสเตอร์ Green เป็นภาพคนกำลังเดินไปสู่ประตูทางออก (ซึ่งเปรียบเหมือนแสงสว่างปลายทาง) และในภาพ

พื้นหลังของโปสเตอร์ Blue เป็นภาพม่านละคร (ซึ่งเปรียบว่าชีวิตเหมือนละคร) ซึ่งภาพพื้นหลังและเนื้อหาข้อความ รวมถึงภาพทางด้านหน้าได้ทำหน้าที่เชื่อมโยงซึ่งกันและกัน แสดงความสัมพันธ์ตามหลักของภาพและพื้น (Figure and Ground) อย่างไรก็ตามผู้เชี่ยวชาญว่า ภาพพื้นหลังของโปสเตอร์ Blue มีปัญหาเพราะภาพต้นฉบับเดิม เป็นภาพโทนสีเหลืองแดง เมื่อนำมาย้อมให้กลายเป็นสีน้ำเงิน ซึ่งเป็นสีโทนตรงกันข้าม ซึ่งต้องใช้การแต่งภาพหลายขั้นตอนจนรายละเอียดของภาพจางหาย แทบมองไม่เห็น ทำให้ภาพเหมือนอยู่บนพื้นสีน้ำเงินทึบตัน ทำให้โทนเนื้อหาในส่วนของภาพแตกต่างจากโปสเตอร์ Red และ Green ที่ดูมีน้ำหนักไม่ได้ทึบตัน

5. สรุป

การทำงานออกแบบสร้างสรรค์โปสเตอร์ชุดนี้ มีจุดเด่นที่การประยุกต์ใช้เทคนิคการตัดทอนภาพถ่ายให้กลายเป็นภาพเชิงสัญลักษณ์บนแต่ละโปสเตอร์ เน้นการลดทอนรายละเอียดที่แสงและเงา การตัดสลับพื้นที่ การกลับค่ากลับด้าน และการต่อเติมภาพด้วยหลักการออกแบบ (Principle of Design) เพื่อให้ภาพหลักมีความหมายใหม่ในภาพเชิงสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตัวแทนของทัศนคติ (Mindset) ที่มุมมองของแต่ละคนนั้น อาจจะเห็นไม่เหมือนกัน รวมถึงมีการให้ความรู้ทั้งภาษาจีนและให้ความหมายภาษาไทยกำกับไว้ และได้สอดแทรกข้อคิดเพื่อเป็นแรงบันดาลใจ ให้ผู้พบเห็นได้เข้าใจความสำคัญของ “วิถีคิด” ที่เชื่อมโยงถึงการใช้ชีวิตของแต่ละคนเอาไว้ผ่านธรรมกถาจากหนังสือ “ความสุขทุกแง่มุม” ของพระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต) งานออกแบบชุดนี้จึงไม่ได้ทำหน้าที่เพียงความสวยงาม แต่ยังทำหน้าที่ให้แรงบันดาลใจและให้กำลังใจแก่ผู้พบเห็น และเปิดโอกาสให้ผู้พบเห็นได้ใช้จินตนาการของตนเอง เพื่อตีความภาพเชิงสัญลักษณ์ที่ปรากฏบนแต่ละโปสเตอร์ตามแต่ประสบการณ์การมองโลกของแต่ละคน

เอกสารอ้างอิง

คารอล เอส.ตเว็ค. (2561.) Mindset ใช้ความคิดเอาชนะโชคชะตา. แปลโดย พรรณี ชูจิรวงศ์. ครั้งที่ 1.

กรุงเทพมหานคร: วีเลิร์น.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ป.อ.ปยุตโต). (2554). ความสุขทุกแง่มุม. (พิมพ์ครั้งที่ 4). ม.ป.ท.: วัดญาณเวศกวัน.

รัชฎากร ชัยเรืองรัชต์. (2554). การศึกษางานออกแบบที่มีลักษณะเรียบง่าย. วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.

สำนักราชบัณฑิตยสภา. (2554). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. สืบค้นจาก

<http://www.royin.go.th/dictionary/>

ศรักริช เพชรเชิดชู. (2560, กรกฎาคม-ธันวาคม). “อุปสรรคเวลาในสำนวนจีน.” วารสารรามคำแหง ฉบับมนุษยศาสตร์, ปีที่ 36, ฉบับที่ 2: 83-100.

Admin. (2563). “มุมมอง”. สืบค้นจาก <https://dict.meemodel.com/>

Barry John Raybould. (February 1, 2019). A Guide to Notan: The What, Why and How. Retrieved from <https://virtualartacademy.com/notan>.

Dan Scott. (2018). Notan – What it is and how to use it in art. Retrieved from <https://drawpaintacademy.com/notan/>

ปฐวีธาตु เครื่องประดับแห่งความศรัทธา
“Pathaweethat” the jewelry of faithfulness.

อุกฤษ วรรณประภา

UKRIT WANNAPHAPA

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต 110/1-4 ถนนประชาชื่น แขวงทุ่งสองห้องเขตหลักสี่

กรุงเทพฯ 10210

E-mail ukritarch@gmail.com

บทคัดย่อ

ผลงานสร้างสรรค์ “ปฐวีธาตุเครื่องประดับแห่งความศรัทธา” ชิ้นนี้ผลิตจาก ปฐวีธาตุหรือหินแม่น้ำโขง เป็นแหล่งสินแร่เหล็กธรรมชาติคือหินที่อยู่ในน้ำจากธรรมชาติ ซึ่งจัดอยู่ในตระกูล ควอตซ์ (QUARTZ) พบจำนวนมาก ในแม่น้ำโขง แถบจังหวัดนครพนม ซึ่งมีวัตถุประสงค์ ศึกษารูปแบบความเป็นไปได้ในการพัฒนา เครื่องประดับที่ผลิตจาก ปฐวีธาตु ออกแบบเครื่องประดับที่ผลิตจาก ปฐวีธาตु ให้มีรูปแบบที่ทันสมัยสามารถใช้ในชีวิตประจำวันได้ มีแนวคิดในการออกแบบ จาก ความเชื่อความศรัทธา ซึ่งถูกผลิต อย่างสร้างสรรค์ และ ความประณีต จากคนในชุมชน ที่สามารถส่งผ่านจากผู้ผลิต ไปยังผู้ที่สวมใส่ ที่ช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพ สร้างพลัง ในด้านความเชื่อ ที่เป็นทั้ง เครื่องประดับและ เครื่องรางในชั้นเดียว ทำให้สอดคล้องกับความต้องการ เครื่องประดับที่ถุกนิยม ในการตัดสินใจหาซื้อของผู้บริโภค จากความพึงพอใจ ทั้งในรูปลักษณ์ คุณภาพ ราคา และการใช้งานที่หลากหลาย ที่สามารถใช้ในชีวิตจริง ซึ่งรูปแบบจะให้ความทันสมัย

คำสำคัญ : การออกแบบ, เครื่องประดับ

Abstract

“Pathaweethat” the jewelry of faithfulness. This piece is made from the pathaweethat material or the Mekong river rock, a natural source of iron ore, which is classified in the Quartz family (QUARTZ) can find many in Mekong river in Nakhon Phanom province. Which this study has an objective is to study the possibility of developing jewelry made from the pathaweethat. The design of the jewelry will be modern design that can be used in daily life. The design concept is based on faith and believe, which is creatively produced by the people in the community passed on from the people produced to people who wear earrings that enhance the personality, empowerment of belief that is both a jewelry and amulet in one piece, match with the needs. Jewelry that is popular in the consumer's purchase decision based on satisfaction in terms of quality, appearance, the price and the variety of applications that can be used in real life and will have the modern style.

Keywords : design, jewelry

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ปฐวีธาตุ หรือ หินแม่น้ำโขง เป็นแหล่งสินแร่เหล็กธรรมชาติ คือหินที่อยู่ในน้ำจากธรรมชาติ พบจำนวนมาก ในแม่น้ำโขง แถบจังหวัด นครพนม เป็นร้อยเป็นพันปี มีลักษณะก้อนกลมใส แสงผ่านได้ ซึ่งจัดอยู่ในตระกูล ควอตซ์ (QUARTZ) โดยมีความเชื่อว่า ปฐวีธาตุ เป็นสมบัติได้เมื่อบาดาลของพญานาค ที่ถือเป็นธาตุกายสิทธิ์ที่ให้คุณแก่ผู้ครอบครอง ล้วนแล้วแต่สร้างอภินิหาร ประสบการณ์ให้กับผู้บูชา ทั้งเรื่องแคล้วคลาด คงกระพัน ปลอดภัย โชคลาภ เมตตามหานิยม นำไปแช่น้ำทำน้ำมนต์แก้คุณไสยได้ โดยมี คาถาสวดดังนี้ “หิตะหิรา มันทิโล กะสิรา กะละลาสติ โสจะถิโห คะเนตะเน (3 จบ)” ปฐวีธาตุ ที่นิยมมีลักษณะเป็น ก้อนธรรมชาติ ซึ่งไม่ได้ผ่านการเจียรไน

แต่ปัจจุบัน เครื่องประดับที่ถูกนิยม ในการตัดสินใจหาซื้อของผู้บริโภค จากความพึงพอใจ ทั้งในรูปลักษณ์ คุณภาพ ราคา และการใช้งานที่หลากหลาย รูปแบบที่เหมาะสม หลักการดังกล่าวสามารถนำมาใช้ในการออกแบบ ตัวเรือน เครื่องประดับให้สามารถใช้ในชีวิตจริง ซึ่งรูปแบบจะให้ความทันสมัยใน รูปทรง และคุณค่าของวัสดุที่นำมาใช้ทำเครื่องประดับ (วิบูลย์ ลีสุวรรณ, 2546) และการพัฒนาเครื่องประดับ ที่ร่วมกับวัสดุชนิดอื่น ได้อย่างกลมกลืนและสวยงาม

จึงได้รับแรงบันดาลใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับต่างๆ จากปฐวีธาตุ ที่ชื่อว่า “ปฐวีธาตุ เครื่องประดับแห่งความศรัทธา” โดยการนำวัสดุจาก ปฐวีธาตุ ในการพัฒนารูปแบบ ให้มีการพัฒนาการออกแบบที่ทันสมัยและสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มของปฐวีธาตุได้ ในส่วนการเจียรไนให้มีเหลี่ยมและมุมที่สอดคล้องกับความแข็งของเนื้อหิน และมีเหลี่ยมที่สามารถสะท้อนแสง และมุมได้เต็มที่ พร้อมทั้งให้สอดคล้องรูปแบบแนวคิดในการการออกแบบตัวเรือนที่ออกแบบจากแนวคิด ด้านความเชื่อจาก ลายยันต์ ให้มีความเป็นเอกลักษณ์ แตกต่างกับผลิตภัณฑ์เครื่องประดับทั่วไป ให้มีรูปแบบที่ทันสมัยเน้นความเรียบง่ายของรูปทรง รวม

ไปถึงการพัฒนาคุณลักษณะที่นอกจากจะสร้างความสง่าภาคภูมิใจให้กับผู้สวมใส่เครื่องประดับแล้วยังช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพให้ดีขึ้น และ สร้างพลัง ในด้านความเชื่อ ที่เป็นทั้ง เครื่องประดับและเครื่องราง

2. วัตถุประสงค์

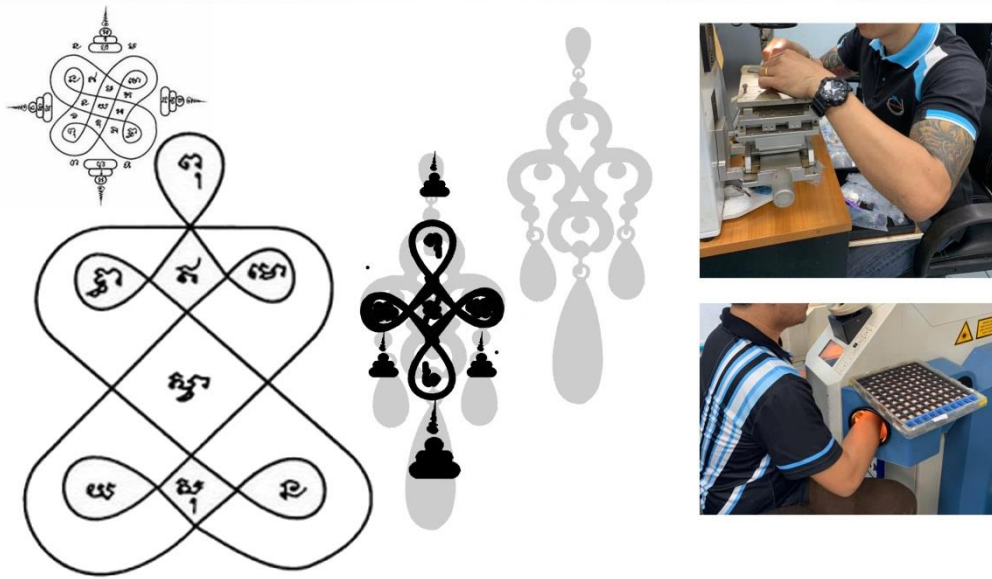
- 2.1 เพื่อศึกษารูปแบบการพัฒนาเครื่องประดับที่ผลิตจาก ปฐวีธาตุ
- 2.2 เพื่อออกแบบเครื่องประดับที่ผลิตจาก ปฐวีธาตุ ให้มีรูปแบบที่ทันสมัย
- 2.3 สามารถใช้เครื่องประดับที่ผลิตจากปฐวีธาตุ ให้สามารถใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. แนวคิด

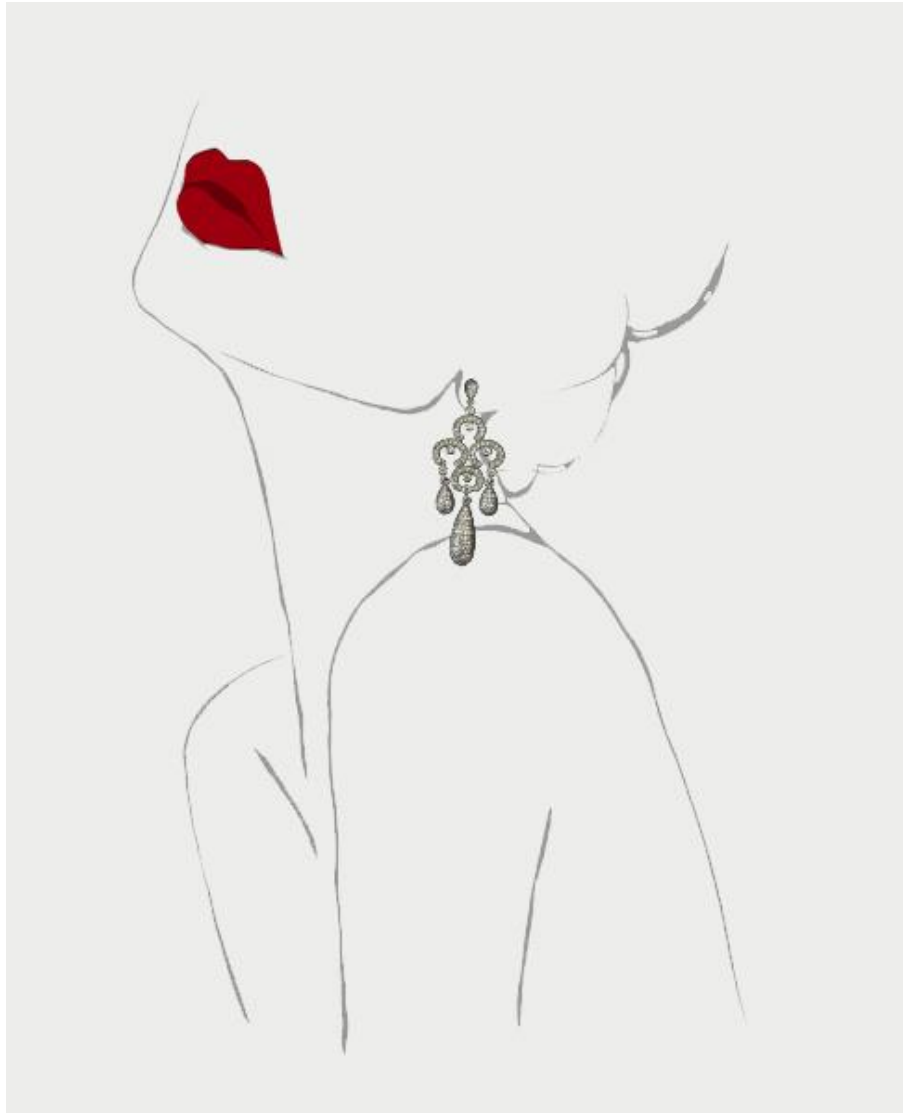
แนวคิดในการออกแบบ “ปฐวีธาตุเครื่องประดับแห่งความศรัทธา” มาจากแนวคิด ของความเชื่อและความศรัทธา จาก ปฐวีธาตุ และรูปทรงที่ได้จาก ลายยันต์ มหาอูด ในด้านเมตตามหานิยม มาผสมผสานให้เกิดรูปร่างรูปทรงเครื่องประดับ ทำให้ ผู้ที่สวมใส่ ช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพ สร้างพลัง ในด้านความเชื่อ ที่เป็นทั้งเครื่องประดับและ เครื่องรางในชิ้นเดียว

4. กระบวนการในการสร้างสรรค์

- 4.1 ศึกษา ความเชื่อรูปร่างรูปทรง และการเจียรระไน พร้อมทั้ง ความเป็นไปได้ในการผลิตใน ชุมชน ม.5 บ้านคำสว่างน้อย ต.วังตามัว อ.เมือง จ.นครพนม
- 4.2 ออกแบบ เครื่องประดับ ต่างหู และ รูปแบบการเจียรระไน ปฐวีธาตุ
- 4.3 คัด ปฐวีธาตุ ก่อนทำการเจียรระไน พร้อมทั้งเจียรระไนตามแบบ ใช้จำนวน 312 เม็ด
- 4.4 ผลิตจาก ตัวเรือนเงินแท้ 92.5% ที่ได้ทำการออกแบบไว้ น้ำหนักรวมทั้งชิ้นงาน 7.91 กรัม



ภาพที่ 1 แสดงกระบวนการผลิต เครื่องประดับต่างหูจาก ปฐวีธาตุ
ม.5 บ้านคำสว่างน้อย ต.วังตามัว อ.เมือง จ.นครพนม



ภาพที่ 2 แสดงแบบต่างหู ที่ออกแบบจากปรัชญา

5. การวิเคราะห์ผลงาน

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบผลงานเครื่องประดับจากการพัฒนา เครื่องประดับที่ผลิตจากปรัชญา ผลงานเป็นไปตามที่คาดไว้ คือ สามารถออกแบบเครื่องประดับและสร้างจากปรัชญา ให้มีรูปแบบที่ทันสมัย สามารถใช้ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งการใช้ ปรัชญา ที่หาได้ในจังหวัด นครพนม ยังเป็นการสร้างรายได้ และ มูลค่าเพิ่ม ในพื้นที่ซึ่งยังเป็นการสอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาสินค้าจากชุมชนให้ สามารถนำเอาความคิดสร้างสรรค์เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาชิ้นงานได้ ถือเป็นการพัฒนาวัสดุจากชุมชน ซึ่งตรงกับแนวคิดของ (ระวีวรรณ วงศ์สุโรกร, 2545) ที่ว่าจัดสร้างชิ้นงานต้นแบบเพื่อกระตุ้นให้เกิด การพัฒนาวัสดุเดิม เป็นการเพิ่มมูลค่าด้วยการสร้างผลงาน ที่มีความเหมาะสมทางด้านการผลิต เพื่อเป็นการสร้างความหลากหลายให้กับผลิตภัณฑ์จาก ปรัชญา โดยมี รูปแบบที่เหมาะสมทันสมัยที่ผ่านการออกแบบและพัฒนาให้เหมาะสมกับปรัชญา

6. สรุป

เครื่องประดับต่างหู “ปฐวีธาตุเครื่องประดับแห่งความศรัทธา” การสร้างสรรค์ของ ปฐวีธาตุ ที่ถูกออกแบบ จาก ความเชื่อความศรัทธา ซึ่งถูกผลิต อย่างสร้างสรรค์ และ ความประณีต จากคนในชุมชน ที่สามารถส่งผ่านจากผู้ผลิต ไปยังผู้ที่สวมใส่ ต่างหู ที่ช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพ สร้างพลัง ในด้านความเชื่อ ที่เป็นทั้งเครื่องประดับและ เครื่องรางในชั้นเดียว ซึ่ง ปฐวีธาตุ ยังสามารถสร้างสรรค์ ผลงานได้ตามความหลากหลาย ตามความพึงพอใจของ ความต้องการและ ผู้ออกแบบ และทั้งนี้ยังเป็น การสร้าง มูลค่าเพิ่มและ รายได้ ให้ คนในพื้นที่ ได้อย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

นวนน้อย บุญวงศ์. (2542). *หลักการออกแบบ*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ระวีวรรณ วงศ์สุรไกร. (2545). *รายงานวิจัยเรื่องโครงการวิจัยและพัฒนารูปแบบเครื่องประดับรัตนชาติ*

เนื้ออ่อนเป็นองค์ประกอบ. กรุงเทพฯ: ส านักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).

วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2546). *ศิลปะชาวบ้าน*. กรุงเทพฯ: อมรินทร์.

Movylodge Hostel Design

VICHAYA KULAPADITHAROM

สาขาการออกแบบภายใน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์¹

v.kulapad@movyhaus.com

Abstract

Hospitality services in Thailand is still growing every day because of the nature of the country as one of the most attractive travel destinations. Hospitality design here is very diverse because of many different factors. It is also obvious that people are now much more aware of interior design that surrounds them then before. Are we using the right reasons to design right environments for the users? What should be our main priority to create a concept that will lead to right design for consumer?

There is no right or wrong in the answer for that reason, but there is an appropriate approach according to the designer's reasons and research. Should an interior design be according to the trend? Purpose of this paper is to share some idea of what the designer believe is an appropriate reason.

Keywords : Hospitality Design, Conceptual, Design process

1. Introduction

We started this project without any preference or mind set. The main focus was to create something that will fully focus on user's preference. By doing two extra parallel set of research, besides typical one such as location, building laws and regulation or feasibility etc., we believed we can get the answer to that. The first extra topic is what the trend right now (2014) is. We believe that trend is what the majority's preference, since in Thailand, trend seems to be a very popular topic for a concept of design. We studied more than 200 cases with eight in depth research and the result shows that industrial style is the main look at that time. In conclusion the trend of interior design is modern dim raw and rustic. The question is, is trend really the answer for an appropriate design connect. For what we all know, following the trend can be problematic for several reasons. First, it can be influence by things that are irrelevant to the project. Second, it can very temporary so what will we do when it changes. So then we move on to the second research to see whether the outcome matches or not.

2. Concept or Principle of Theories

Second topic of extra research is what the users really need. We started as simple as looking through articles and reviews as many as possible. Astoundingly, the outcome is in contrary with the first research on trend. We came up with a conclusions, out of over 500 reviews and comments available, and was able to put them into four keywords, bright, clean, open and convenient. Hostel is already a cluster hospitality space and there is no need to make it feel more crowded. What users really need is to feel open and bright. Combined with the designer's principle that good design does not need to be complicate, the main concept then became "clean bright and simple". From the concept, we extended into design approach and picked East Asian modern as the style for this particular project. In summary, we first took users opinions and reviews as a beginning of design approach then we take those keywords and pick a style that match.

"Not the enforced and artificial simplicity of modern design but the real simplicity that can only come from following the rules of the nature and letting elements and objects of the space to be truly themselves with no modification or pretentious arranged aesthetic. A rough textured wood table against a smooth plaster wall... This natural state of being evokes a sense of serene and calmness in the mind and the heart which is an essential state of existence in Japanese Zen and Mahayana Buddhism and the path to enlightenment" - Satori.

3. Process Of Design

The design proposal started from learning about the type of building which is a shop house for this project. We started from typical process, space planning, mechanical and engineering and structural. Once we get to the interior design part, it was when the concept research come in to play. Starting from showing all the structures and piping to picking a natural material and used it bare. For this project, we used AutoCAD for space planning and Photoshop as design study elevations to see the general looks of the space.



Figure 1 Lobby Elevation study (side reception view)



Figure 2 Lobby Elevation study (coffee shop view)

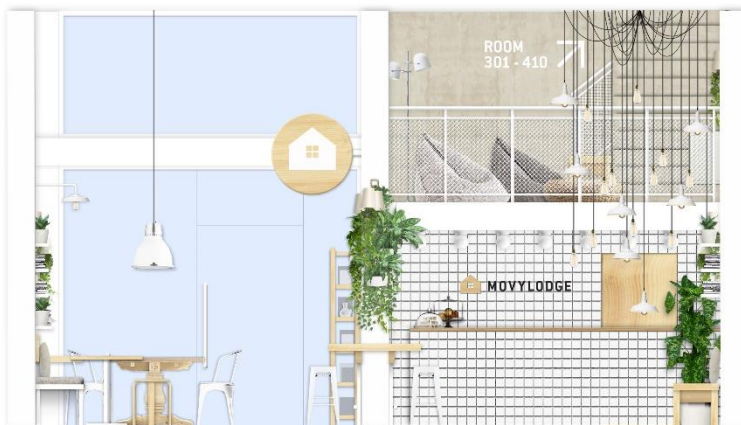


Figure 3 Lobby Elevation study (front reception view)



Figure 4 Lobby Elevation study (hotel front view)

4. Analysis

By following the second concept research, the outcome is bright open and spacious compare to typical industrial style. We mainly exposed all ceilings and redo all the electrical and water piping then paint everything in white. We then added necessary elements such as receptions and banquet seats by using all simple natural materials such as wood or simple white ceramic tiles. Most lightings are bare light bulbs or a simple fixture.



Figure 5 Design result (reception view)



Figure 6 Design result (coffee shop view)



Figure 7 Design result (pantry)

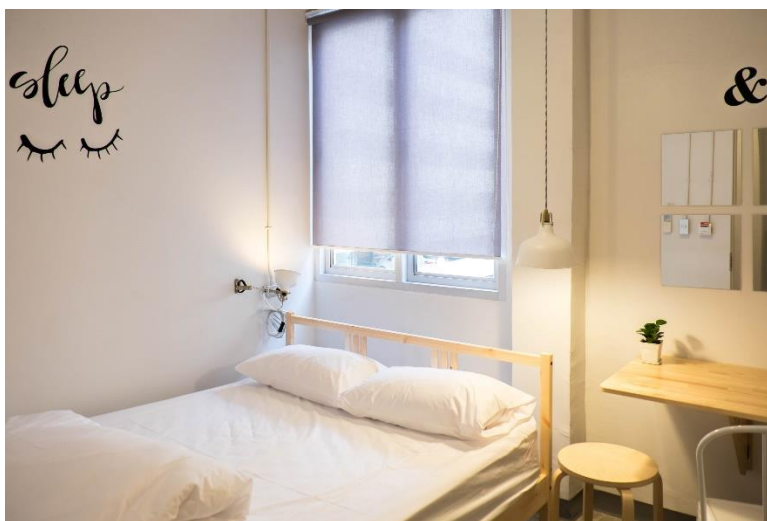


Figure 8 Design result (private room)



Figure 9 Design result (bunk bed room)



Figure 10 Design result (capsule room)

5. CONCLUSION

MovyLodge design embodies the needs of visitors: bright, simple, clean and cozy. White and natural wood is the main theme throughout the space, making it a charming place to be.

MovyLodge is strategically located in the center of Bangkok, making it very convenient for guests. Positioned within short walking distance from both Ratchathewi BTS station and Phaya Thai BTS/Airport Rail Link station. Also located within walking distance to the main shopping district of Siam Square, Siam Paragon and MBK. Despite the extremely convenient location, MovyLodge is nestled in a quiet neighborhood of Ratchathewi junction.

Reference:

Joseph DeChiara, Julius Panero, Martin Zelnik. (2001). *Time-Saver Standards for Interior Design and Space Planning. Second Edition*, New York, New York.

Christina Parades Benitez. (2012). *200 Small Apartment Ideas*. Buffalo, New York.

<https://www.bluebeigedesigns.com/post/japanese-zen-concept-in-design>

<https://www.movylodge.com/?home>

มัดหมี่ที่ผิดพลาด: ความงามจากความไม่สมบูรณ์แบบของลวดลาย (หมายเลข 2)

Error Ikat: The Beauty of Imperfection and The Fold of Pattern (No.2)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิทวัน จันทร

Assistant Professor Vitawan Chunthone (Ph.D)

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ (Creative Research) มีวัตถุประสงค์หลักเพื่อสร้างสรรค์ลวดลายผ้ามัดหมี่ (Ikat) ร่วมสมัย ซึ่งมีลักษณะแตกต่างไปจากลวดลายแนวประเพณีดั้งเดิม โดยการทดลองทอผ้ามัดหมี่ที่แสดงถึงความไร้ระเบียบแบบแผน และการไม่คำนึงถึงการเรียงลำดับการต่อลาย จนเกิดเป็นความงามในความไม่สมบูรณ์แบบ

กระบวนการวิจัยได้ทดลองนำลวดลายมัดหมี่ จำนวน 2 ลาย ที่เป็นลวดลายดั้งเดิมแนวประเพณีผ่านการมัดลายและย้อมด้วยสีธรรมชาติ มาทอสลักกันแบบไร้ระเบียบแบบแผน มีความอิสระ ไม่ยึดติดในกรอบเกิดการผสมผสานของลายมัดหมี่ทั้ง 2 ลาย เป็นลายใหม่ที่คล้ายเกิดความผิดพลาดในการวางลวดลาย ลายมัดหมี่ดั้งเดิมจะถูกขยายขึ้น ปรากฏเป็นความงามของลวดลายมัดหมี่ที่ไม่สมบูรณ์แบบ

ผลจากการวิจัยสรุปได้ว่าทฤษฎีการออกแบบและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ของ อเล็กซ์ เฟ็คซนี ออสบอร์น (Alex Faickney Osborn) สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบและงานสร้างสรรค์ได้หลายประเภทรวมถึงศิลปะสิ่งทอร่วมสมัย (Contemporary Textile Art) ผ่านกระบวนการออกแบบ เช่น การใช้วิธีการจัดเรียงลายใหม่ (Rearrange) การผสมรวม (Combine) ลวดลาย และการขยาย (Magnify) ลวดลายที่เกิดจากการเว้นจังหวะการวางลายและการคำนึงถึงความสัมพันธ์ของพื้นที่ว่าง

คำสำคัญ : ผ้ามัดหมี่ อเล็กซ์ เฟ็คซนี ออสบอร์น ไร้ระเบียบแบบแผน

Abstract

This research is an experimental base practice. The main objective of this research is to create a textile art piece through contemporary Ikat aspect which looks different from Traditional Ikat textiles. The Ikat is woven unregularly that shows no formalism and disorder in pattern. The beauty of the flow has occurred.

The research process has experimented with using 2 Ikat patterns as traditional patterns of the Isan people. That has been tied and patterned with natural colors Come to be woven alternately, without rules, with freedom, not attached to the frame The combination of the two Ikat patterns is similar to the error in the pattern. The original pattern will be expanded. The beauty of the pattern of Ikat pattern is incomplete.

Alex Faickney Osborn theory is used as a guideline to develop handwoven Ikat textiles design for contemporary aspect by the use of rearrange combine and magnify method.

Keywords : Ikat, Alex Faickney Osborn, Unregulated

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ศิลปะสิ่งทอในประเทศไทยถูกได้รับการยอมรับในเชิงของงานทัศนศิลป์ สืบเนื่องจากการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม ประเพณี และการใช้ชีวิตของแต่ละภูมิภาค โดยเฉพาะประเทศในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่สร้างสรรค์สิ่งทอด้วยทักษะความชำนาญของช่างทอ ผักผ่อนความชำนาญของการใช้มือรังสรรค์ผลงานที่ปราณีต จนถูกยกย่องว่าเป็นงานทัศนศิลป์ที่ทรงคุณค่า

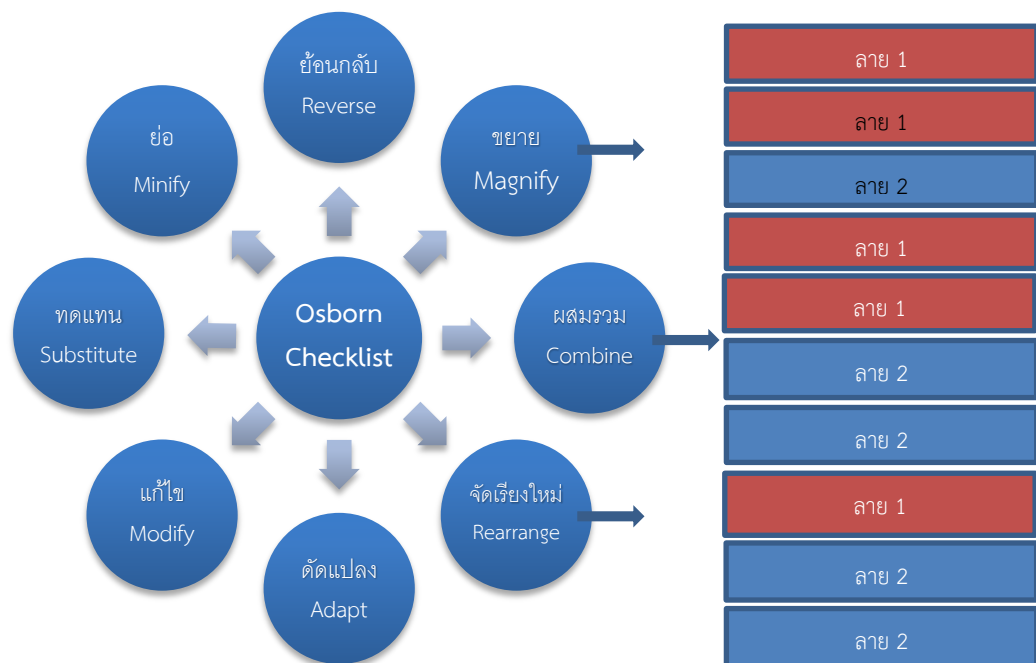
ศิลปะการทอผ้ามัดหมี่เป็นงานทัศนศิลป์ของโลกพบได้ในหลายภูมิภาคในทวีปเอเชีย เช่น อินเดีย จีน ญี่ปุ่น อินโดนีเซีย ไทย ลาว เป็นต้น และ อเมริกาใต้ เช่น อาร์เจนตินา, เม็กซิโก, กัวเตมาลา เป็นต้น ซึ่งลักษณะและรูปแบบของลวดลายมัดหมี่จะมีความแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับวัฒนธรรม ความเชื่อและสภาพภูมิอากาศตลอดจนสภาพแวดล้อม ในอดีตทอผ้าเพื่อใช้สอยในครัวเรือนหรือใช้ในพิธีกรรมทางศาสนา แต่ในปัจจุบันสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปจะเป็นปัญหาหนึ่งที่ทำให้ภูมิปัญญาการทอผ้าประเภทนี้ได้มีปรับเปลี่ยนรูปแบบและหน้าที่การใช้งาน รวมถึงบริบทอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องออกไปในหลากหลายมิติ (ศุภย์สงเสริม ศิลปาชีพระหว่างประเทศ, 2559)

มัดหมี่ เป็นกรรมวิธีการทอผ้าที่อาศัยการย้อมเส้นด้ายก่อนการทอ โดยอาจจะย้อมด้ายพุ่งย้อมหรือย้อมด้ายยืน หรือย้อมทั้งด้ายพุ่งและด้ายยืน เรียกว่า มัดหมี่สองทาง (Double Ikat) ซึ่งเมื่อทอออกมาเป็นผืนแล้วจะเกิดเป็นลวดลายและสีเส้นตามที่ต้องการแบบไว้ ในปัจจุบันพบว่าวัสดุในการมัดหมี่นั้นนิยมใช้ไหม ผ้าฝ้าย และเส้นใยสังเคราะห์ ในอดีตการทอผ้ามัดหมี่ในประเทศไทยได้รับอิทธิพลมาจากชนชาติหรือกลุ่มพหุชาวมียกมาด เป็นลวดลายคล้ายเรขาคณิต เช่น ลายนาค ลายโคม สัตว์ ดอกไม้ ใบไม้ เป็นต้น ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ได้สมมุติฐานว่าการโยกย้ายถิ่นฐานนั้นได้นำภูมิปัญญาการทอผ้าด้วยเทคนิคมัดหมี่ติดตัวมาด้วย จึงเกิดการโอน

ถ้าวัฒนธรรมต่างๆ เกิดการผสมผสานศิลปวัฒนธรรม บางครั้งได้ดัดแปลงและประยุกต์ให้เหมาะสมกับอุปนิสัยและวัฒนธรรมตลอดจนประเพณีและความเชื่อ จนกระทั่งแสดงอัตลักษณ์ของชนชาตินั้น ๆ ได้ในเวลาต่อมา ปัจจุบันยังมีการสืบทอดประเพณีและวัฒนธรรมการทอผ้าเทคนิคมัดหมี่แบบประเพณีโบราณอยู่ทั่วไปในหลายจังหวัดในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย ในภาคกลางบางจังหวัด อาทิ จังหวัดชัยนาท จังหวัดอุทัยธานี จังหวัดสุพรรณบุรี จังหวัดกาญจนบุรี จังหวัดลพบุรี ภาคเหนือมีการทอที่จังหวัดเชียงใหม่ และจังหวัดน่าน เป็นต้น (มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม. 2553) วัตถุประสงค์หลักของวิจัยสร้างสรรค์นี้จึงมีแนวคิดในการทดลองประยุกต์ลวดลายมัดหมี่ โดยใช้กระบวนการออกแบบตามหลักทฤษฎีของ อเล็กซ์ เฟ็คซันนี่ ออสบอร์น เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบลวดลายมัดหมี่เชิงสร้างสรรค์ต่อไป

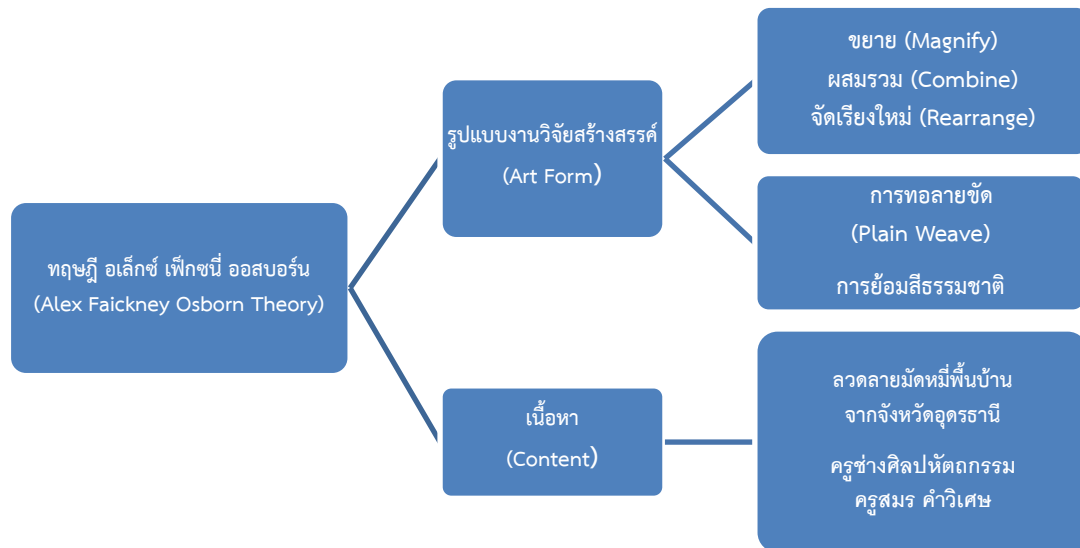
2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

หลักทฤษฎีการออกแบบของ อเล็กซ์ เฟ็คซันนี่ ออสบอร์น คือ การสร้างหัวข้อคำถามให้นักออกแบบนำไปคิดหรือนำไปพัฒนาและประยุกต์ใช้กับงานของตนเอง ออสบอร์น เป็นผู้ริเริ่มเทคนิคการระดมความคิดแบบการระดมสมอง ซึ่งเป็นเทคนิคที่เป็นที่ยอมรับสำหรับนักออกแบบเพราะมีความอิสระในการคิดนอกกรอบและเป็นแนวทางทางความคิดที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งสิ่งนี้จะช่วยเพิ่มการคิดอย่างสร้างสรรค์ รายการตรวจสอบของ ออสบอร์น ประกอบด้วย หลักการต่าง ๆ คือ การทดแทน การผสมรวม การดัดแปลง การแก้ไข การขยาย การย่อ การย้อนกลับ การจัดเรียงใหม่ (University of Cambridge. n.d.)



ภาพที่ 1 แผนภาพแสดงวิธีการดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์ จากทฤษฎีการออกแบบของ ออสบอร์น สู่กระบวนการทำงานสร้างสรรค์

ศึกษาทฤษฎีเพื่อเป็นแนวทางในการตั้งสมมุติฐานโดยมีวัตถุประสงค์หลัก คือ เลือกบางหัวข้อในทฤษฎี มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายผ้าทอมัดหมี่ที่สามารถสื่อแสดงถึงความงามที่เกิดขึ้นบนความไม่สมบูรณ์ แบบของการผสมรวมของลายมัดหมี่ 2 ลาย ที่นำมาจัดเรียงใหม่โดยคำนึงถึงจังหวะการจัดวางที่ผสมกลมกลืน ปรากฏลวดลายใหม่บนพื้นผิวผ้าที่มีขนาดที่ขยายใหญ่และบิดเบี้ยวไปตามจังหวะการทอ



ภาพที่ 2 แสดงขอบเขตการศึกษา ด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบการวิจัยสร้างสรรค์

ขอบเขตการศึกษา ด้านเนื้อหา ด้านรูปแบบการวิจัย

ด้านเนื้อหา ศึกษาลวดลายมัดหมี่ เพื่อสร้างความเข้าใจในรายละเอียดของกระบวนการออกแบบ กระบวนการเตรียมและการคำนวณจำนวนเส้นด้าย เพื่อให้ได้ลวดลายที่ต้องการ กำหนดการลงพื้นที่เก็บข้อมูล ภาคสนามในเขต อำเภอพิบูลย์รักษ์ อำเภอบ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี รวบรวมข้อมูล เช่น ลายมัดหมี่ การย้อมสีธรรมชาติ นอกจากนั้นยังใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากการสังเกตและพูดคุยกับผู้เชี่ยวชาญในพื้นที่ เพื่อหาประเด็น ภายใต้กรอบแนวคิดที่กำหนดไว้ การรวบรวมข้อมูลจากภาพถ่าย เพื่อหาข้อมูลก่อนนำมาสังเคราะห์และสรุปผลในการนำมาพัฒนาต่อยอดด้านการออกแบบให้สอดคล้องกับความเป็นสากลต่อไป

ด้านรูปแบบการวิจัยสร้างสรรค์ได้เลือกใช้กระบวนการออกแบบตามหลักทฤษฎีของ อเล็กซ์ เฟ็คซนี ออสบอร์น เพื่อเป็นแนวทางในการทำงาน จากนั้นจึงทดลองสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสิ่งทอร่วมสมัย โดยใช้เทคนิคการทอลายขัดด้วยเครื่องมือทอผ้าหรือกี่พื้นบ้าน จากงานวิจัยของ วิทวัน จันทร (2562, 170) ได้นำหลักการออกแบบบางข้อจากทฤษฎีหรือจากแผ่นสำรวจ (Check list) ของ ออสบอร์นมาใช้ในการสร้างผลงาน ศิลปะการออกแบบสิ่งทอ ทั้งนี้เกณฑ์ในการคัดเลือกข้อกำหนดหรือแนวทางมานั้นขึ้นอยู่กับเนื้อหาและรายละเอียดของตัวงานซึ่งไม่มีกฎเกณฑ์ที่ตายตัว ผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์การทำงานและสังเคราะห์เนื้อหาจากข้อมูลพื้นฐาน ทศนธาดู หลักการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ และหลักการออกแบบกรณีต้องการสร้างสรรค์งานออกแบบที่คำนึงถึงหน้าที่การใช้งาน กำหนดใช้แม่สีจากธรรมชาติมาใช้ในการย้อมเส้นใยฝ้าย คือ สีน้ำเงินจากคราม และสีน้ำตาลอมแดงจากครั่งและไม้ฝาง เนื่องจากเป็นคู่สีที่สามารถอยู่รวมกันได้

อย่างกลมกลืนและมีเอกภาพเมื่อเกิดการผสมผสานลายทั้งสองเข้าด้วยกันจะมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันได้อย่างสมบูรณ์

3. กระบวนการสร้างสรรค์

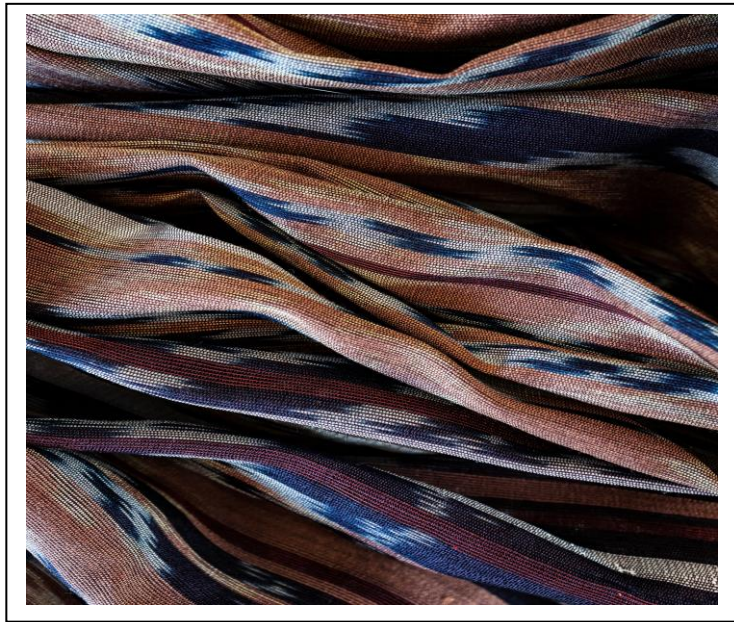
ผู้วิจัยต้องการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะสิ่งทอร่วมสมัย ซึ่งมีลำดับการสร้างงาน ดังนี้

- 1) ศึกษาและรวบรวมลายมัดหมี่จาก ครูสมร คำวิเศษ ผู้ได้รับการยกย่องจากศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศให้เป็น ครูช่างศิลปหัตถกรรม พ.ศ. 2556 ช่างเครื่องทอ จังหวัดอุดรธานี
- 2) คัดเลือกลายมัดหมี่โบราณที่เหมาะสมจะนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะสิ่งทอร่วมสมัย
- 3) ออกแบบคู่สี และย้อมสีจากธรรมชาติ คือ คราม (ให้สีน้ำเงิน) สีน้ำตาลอมแดง จากครั่งและไม้ฝาง
- 4) กรอผ้าใส่หลอดและเรียงลำดับหลอดตามลายเครือซุดที่ 1 และ ลายเครือซุดที่ 2
- 5) ทดลองทอโดยการทอแบบสลับลาย 2 ลาย แบบอิสระ (ไม่ตามระเบียบแบบแผน) คำนี้ถึงจังหวัด การผสมรวมของลาย สลับกันไปแบบไม่เป็นแบบแผน ลำดับการสลับเปลี่ยนการวางลาย และการจัดวางลายกับพื้นที่ว่าง



ภาพที่ 3 : มัดหมี่ที่ผิดพลาด: ความงามจากความไม่สมบูรณ์แบบของลาวดลาย (หมายเลข 2)

ขนาด 150 x 95 เซนติเมตร (ภาพจากผู้วิจัย)



ภาพที่ 4 แสดงรายละเอียดการผสมผสานลายมัดหมี่จำนวน 2 ลาย ลงบนผืนผ้า (ภาพจากผู้วิจัย)

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ผลจากการทดลองพบว่าการผสมผสานลายมัดหมี่ 2 ลาย ในขณะที่ทอลงบนผืนผ้าด้วยเทคนิคการทอเมื่อนั้นผู้ทอจะเกิดอิสระทางความคิดไม่จำกัดในกรอบแนวประเพณี ส่งผลให้เกิดการสร้างสรรคส์ลวดลายที่ลวงตา (Illusion) จนกลายเป็นลายใหม่ สัดส่วนกระบวนลายมัดหมี่แบบดั้งเดิมจะถูกขยายให้กว้างและหนาขึ้น เมื่อเกิดการทอลายสลับระหว่างลาย 2 ลาย แสดงการบิดเบี้ยว (Distort) ของลายอย่างเป็นอิสระ แสดงออกถึงความงามที่เกิดขึ้นแบบฉับพลันและไม่มีการวางแผน

5. สรุป

จากการวิจัยสร้างสรรค์เชิงทดลองนี้ได้ผลลัพธ์เป็นที่น่าพึงพอใจและเป็นไปตามสมมุติฐานที่ได้ตั้งไว้ การเลือกนำทฤษฎีการออกแบบของ อเล็กซ์ เฟ็คซนี ออสบอร์น มาประยุกต์ใช้ในกระบวนการออกแบบสิ่งทอนั้นสามารถทำได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรายละเอียดและแนวคิดของศิลปินหรือนักออกแบบสิ่งทอ และบางข้อจำกัดด้านเทคนิคการสร้างผืนผ้า เช่น ด้านวิธีการและการเลือกใช้วัสดุที่แตกต่างกัน ตลอดจนอุปกรณ์ในการสร้างงานสิ่งทอที่มีหลายประเภท ดังนั้นจึงจำเป็นต้องเลือกใช้ใช้อย่างเหมาะสม

ศิลปะการทอมัดหมี่เป็นที่รู้จักแพร่หลายและเป็นสากล ลวดลายที่ปรากฏในผ้าทอแสดงถึงอัตลักษณ์ของแต่ละชนชาติ และบ่งบอกถึงภูมิปัญญา วัฒนธรรมและความเชื่อ การนำเสนอผลงาน วิจัยสร้างสรรค์ศิลปะการออกแบบผ้าทอด้วยเทคนิคการมัดหมี่ครั้งนี้ จึงเป็นการทดลองเพื่อค้นหาแนวทางใหม่ของศิลปะสิ่งทอ ไม่ได้มีเจตนาในการลบเลือนภูมิปัญญาของชาติแต่ในขณะเดียวมีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอมุมมองที่แตกต่างให้กับวงการศิลปะสิ่งทอร่วมสมัยต่อไป

เอกสารอ้างอิง

มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม. (2553). *ผ้ามัดหมี่*. ค้นจาก <http://ich.culture.go.th/index.php/th/ich/traditional-craftsmanship/241-craft/75----m-s>

ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ (องค์การมหาชน), (2559). *นิทรรศการ "มัดหมี่" สายสัมพันธ์แห่งเอเชีย*. พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ. กรุงเทพมหานคร

วิหวัน จันทร. (2562). โครงการพัฒนาผ้าทอมือด้วยการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและหน้าที่การใช้งาน: กรณีศึกษา จังหวัดราชบุรี. *วารสารวิจิตรศิลป์*, 10(2), 159-180

University of Cambridge. (ม.ป.ป.). *Osborn's checklist*. Retrieved from

<https://www.ifm.eng.cam.ac.uk/research/dmg/tools-and-techniques/osborns-checklist/>

กระบวนการออกแบบคาแรคเตอร์ชุด “มาเป็นเด็ก SDM กันหะ”

Character Design Process of “Let’s be SDM”

ผู้ช่วยศาสตราจารย์วารากร ไร่เทียมวงศ์

Associate Professor Warakorn Chaitiamvong

สาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม กรุงเทพฯ

Department of Computer Animation and Visual Effects, School of Digital Media,

Sripatum University, Bangkok

warakorn.ch@spu.ac.th

บทคัดย่อ

การออกแบบคาแรคเตอร์เป็นหนึ่งในขั้นตอนการเตรียมการผลิตที่สำคัญ ควรคำนึงถึงหลักการออกแบบคาแรคเตอร์โดยเฉพาะเรื่องโครงร่างเงา (Silhouette) และรูปร่าง (Shape) รวมถึงทฤษฎีสีที่นำมาใช้ในการออกแบบ นอกจากความสวยงามด้านการออกแบบแล้ว สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งที่ไม่ควรละเลย คือ ความหมายของรูปร่างและสีที่นำมาใช้ในการออกแบบ ซึ่งส่งเสริมให้เกิดการสร้างคาแรคเตอร์ที่มีรูปร่างหน้าตา และสัดส่วนที่โดดเด่นมีเอกลักษณ์ต่างจากคาแรคเตอร์ทั่วไป อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงบุคลิกลักษณะของคาแรคเตอร์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงตัวเองเข้ากับคาแรคเตอร์ในเรื่องราวที่นำเสนอ และเมื่อนำคาแรคเตอร์เหล่านั้นไปใช้ในการผลิตแอนิเมชันขนาดสั้นเพื่อเป็นสื่อโฆษณาเผยแพร่ผ่านช่องทางแบบออนไลน์ย่อมส่งเสริมให้เกิดการเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของสื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรของคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

คำสำคัญ : การออกแบบ กระบวนการออกแบบ การออกแบบการเตรียมการผลิต คาแรคเตอร์

Abstract

Character Design plays an important role in the pre-production design stage of animation production. The silhouette shape and color theory must be considered to achieve a recognizable character design. Apart from aesthetic aspects, the designers should not neglect the meaning of shape and color symbolism in the design process, which assists the designers in creating the uniqueness of the characters making them stand out from the others. A well-designed character will reflect the personality of the target group which connects them back to the storyline in the animation and complete the purpose of advertising media.

Keywords: Design, Design Process, Pre-production Design, Character

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทำให้พฤติกรรมการรับสื่อของผู้บริโภคแตกต่างกันไปจากเดิม สื่อแบบดั้งเดิมหลายประเภทถูกแทนที่ด้วยสื่อสมัยใหม่ในรูปแบบดิจิทัลโดยเฉพาะสื่อออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต เมื่อพิจารณาถึงพฤติกรรมของ Generation Z หรือ Gen Z ซึ่งเป็นการบัญญัติศัพท์โดย Bruce Horowitz นักข่าวหนังสือพิมพ์ USA Today ที่ใช้เรียกเด็กที่เกิดตั้งแต่ปีค.ศ. 2000 หรือปีพ.ศ. 2543 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบันพบว่า Gen Z เป็นกลุ่มวัยเรียนที่เติบโตมาในยุคดีจิทัล จึงมีทักษะการใช้เทคโนโลยีเป็นอย่างดีและมักใช้อินเทอร์เน็ตสำหรับทำกิจกรรมออนไลน์ เช่น ใช้โซเชียลมีเดีย ดูหนังหรือฟังเพลงออนไลน์ และค้นหาข้อมูลออนไลน์ เป็นต้น ซึ่งผลสำรวจของการโฆษณาบนกูเกิล ซึ่งชี้ให้เห็นว่าคลิกโฆษณาบนสื่อออนไลน์ที่เห็นและได้ยินเสียงไปพร้อมกันจะมีการจดจำโฆษณา (Ads Recall) ได้ดีกว่าคลิกโฆษณาที่เห็นอย่างเดียวแต่ไม่ได้ยินเสียงถึง 1.6 เท่า (วชิรวิชญ์ วชิรวิชญ์ กิตติชาติพรพัฒน์, 2561) และวิดีโอส่วนใหญ่ที่ติดอันดับยอดนิยมของเฟซบุ๊กมีความยาวนานน้อยกว่า 90 วินาที (Jirasukhanon, 2017) ที่ อีกทั้งการใช้สื่อโฆษณาที่เป็นภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันยังสามารถทำให้ผู้ชมที่เป็นเด็กและผู้ใหญ่สามารถจดจำสินค้าหรือแบรนด์ได้มากกว่าโฆษณาแบบที่ใช้คนแสดงจริงอีกด้วย (Khanum, Shareef, & Khanam, 2015)

จากข้อมูลดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าหากเราต้องการจะผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ที่สามารถเข้าถึงกลุ่ม Gen Z ได้ต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบและช่องทางในการนำเสนอสื่อให้แตกต่างไปจากวิธีการแบบดั้งเดิม ดังนั้นสื่อโฆษณาสำหรับประชาสัมพันธ์หลักสูตรของคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม จึงเป็นภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันพร้อมเสียงประกอบ มีความยาวตอนละไม่เกิน 1 นาที เผยแพร่ผ่านทางเฟซบุ๊ก โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายอายุระหว่าง 16-18 ปี ซึ่งจัดอยู่ในกลุ่ม Gen Z สำหรับขั้นตอนแรกที่สำคัญในกระบวนการผลิตแอนิเมชันก็คือ การออกแบบการเตรียมการผลิต หรือ **Pre-production Design** โดยเฉพาะขั้นตอนการออกแบบคาแรคเตอร์ที่เปรียบเสมือนนักแสดงผู้นำเสนอความน่าสนใจของหลักสูตรผ่านสื่อโฆษณาไปสู่ผู้ชมกลุ่ม Gen Z จึงต้องคำนึงถึงวิธีการออกแบบให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายและรูปแบบของสื่อโฆษณาที่ต้องการนำเสนอ รวมถึงวิธีการเผยแพร่ในช่องทางแบบออนไลน์ อันเป็นที่มาของผลงานการออกแบบชิ้นนี้ของผู้วิจัย

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 การหาและรวบรวมข้อมูล

การออกแบบคาแรคเตอร์ในขั้นตอนการเตรียมการผลิตของสื่อโฆษณาสำหรับประชาสัมพันธ์หลักสูตรคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุมมีการค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับตัวอย่างสื่อโฆษณาออนไลน์รูปแบบแอนิเมชันจำนวน 3 เรื่องที่มีการใช้คาแรคเตอร์ที่ผู้ชมส่วนใหญ่รู้จักหรือคุ้นตากันเป็นอย่างดีมานำเสนอเรื่องราวที่มีความยาวไม่เกิน 1 นาที เพื่อศึกษาแนวทางในการออกแบบคาแรคเตอร์ของแต่ละแบรนด์ ได้แก่ LINE, Kakao Friends และ BT21 โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตัวอย่างผลงานชิ้นที่หนึ่ง “Kakao Friends on Christmas 2013” เป็นแอนิเมชันความยาว 1 นาทีสำหรับใช้โปรโมทในช่วงเทศกาลคริสต์มาส ซึ่งตัวการ์ตูนเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของสินค้าจากคาแรคเตอร์ (Character Merchandise) ของแบรนด์ Kakao ที่เป็นผู้ให้บริการอินเทอร์เน็ตรายใหญ่ของเกาหลี การออกแบบคาแรคเตอร์ของ Kakao มีการลดทอนรายละเอียด นำรูปร่างรูปทรงที่แตกต่างกันมาใช้ในการออกแบบ ตัวคาแรคเตอร์มีรูปร่างหน้าตาที่หลากหลาย มีบุคลิกแตกต่างกันทำให้ดูน่าสนใจ ใช้ลายเส้นและการลงสีแบบสองมิติ เน้นสีส้มที่สดใส รวมถึงมีการแสดงอารมณ์ผ่านทางสีหน้าที่ชัดเจน



ภาพที่ 1 ภาพคาแรคเตอร์ของ Kakao Friends จากแอนิเมชันเรื่อง Kakao Friends on Christmas 2013
ที่มา: <https://youtu.be/eZTTF6HaYuM>

ตัวอย่างผลงานชิ้นที่สอง “[BT21] Surprize~!” เป็นแอนิเมชันความยาว 1 นาที สำหรับใช้โปรโมทในวันเมษาหน้าโง่หรือ April Fool’s Day การออกแบบคาแรคเตอร์ BT21 เกิดขึ้นจากความร่วมมือระหว่าง LINE FRIENDS ซึ่งเป็นผู้สร้างสรรค์คาแรคเตอร์ของ LINE กับศิลปินบอยแบนด์ชาวเกาหลี BTS คาแรคเตอร์ทั้งหมดมีที่มาจากบุคลิกและลักษณะนิสัยของตัวศิลปินเอง โดยศิลปินมีส่วนร่วมในการออกแบบด้วย มีทั้งคาแรคเตอร์แบบสามมิติและสองมิติ ซึ่งทั้ง 2 แบบนี้มีการลดทอนรายละเอียด และใช้รูปร่างรูปทรงที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิงเพื่อสะท้อนถึงลักษณะจุดเด่นของบรรดาสมาชิกแต่ละคน นอกจากนี้คาแรคเตอร์แต่ละตัวยังมีความหลากหลายของวิธีการออกแบบที่ขัดแย้งกันในแง่ของรูปร่างหน้าตาและวิธีการใช้สีทำให้เกิดเอกลักษณ์ที่น่าสนใจแต่อาจจะขาดความเป็นเอกภาพของการออกแบบคาแรคเตอร์เป็นกลุ่มไปบ้าง เช่น การใช้คาแรคเตอร์รูปร่างสัตว์กับคาแรคเตอร์รูปร่างคน การใช้รูปทรงเรขาคณิตแบบเรียบง่ายกับแบบซับซ้อน และการใช้สีสดใสตัดกันกับการใช้สีแบบกลมกลืน เป็นต้น



ภาพที่ 2 ภาพตัวอย่างคาแรคเตอร์ของ BT21

ที่มา: <https://www.brandbuffet.in.th/2017/12/10-things-about-bt21-new-character-of-line-friends/>

ตัวอย่างผลงานชิ้นที่สาม “ 「LINE POP2」 Promotion Movie” แอนิเมชันความยาว 1 นาทีของ LINE เพื่อโปรโมทเกม LINE POP 2 ซึ่งคาแรคเตอร์ที่ใช้นำเสนอในโฆษณาเป็นคาแรคเตอร์ของ LINE ซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีจากไลน์สติ๊กเกอร์ มีการออกแบบคาแรคเตอร์รูปร่างคล้ายคนทีลดทอนรายละเอียดลง ใช้รูปร่างรูปทรงของคาแรคเตอร์ที่มีขนาดใกล้เคียงกลมกลืนกัน โดยเน้นที่หัวรูปร่างกลม มีการตัดเส้นและการลงสีแบบสองมิติ อีกทั้งยังใช้วิธีการออกแบบคาแรคเตอร์แบบเดียวกันหมดทุกตัวให้กลมกลืนเป็นกลุ่มเดียวกันเห็นได้จากรูปร่างของหัว ตาและปาก ถึงแม้ว่าคาแรคเตอร์ส่วนใหญ่จะแสดงอารมณ์ได้ แต่บางตัวจะไม่มีการแสดงสีหน้าบ่งบอกความรู้สึกที่ชัดเจน เช่น หมีบรวาน์



ภาพที่ 3 ภาพตัวอย่างคาแรคเตอร์ของ LINE

ที่มา: <https://www.misshaus.com/default/palette-liner-line-friends-edition.html>

จากการศึกษาตัวอย่างการออกแบบคาแรคเตอร์ในสื่อโฆษณาออนไลน์รูปแบบแอนิเมชันทั้ง 3 เรื่อง พบว่าการออกแบบคาแรคเตอร์ที่มีรูปร่างคล้ายคน หัวโตตัวเล็กหน้าตาเหมือนเด็กดูน่ารัก ประกอบการใช้รูปร่างการใช้เส้น และการลงสีที่มีการลดทอนรายละเอียดแต่ยังคงเอกลักษณ์สำคัญของตัวละครเอาไว้ทำให้เป็นที่จดจำ จึงเหมาะแก่การนำไปทำสินค้า เมื่อนำมาใช้ในการผลิตแอนิเมชันสำหรับโฆษณาจึงไม่จำเป็นต้องใช้เทคนิคที่ซับซ้อนมากนักและสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ภายในระยะเวลาจำกัด นอกจากนี้การออกแบบคาแรคเตอร์ที่เป็นกลุ่มเดียวกันควรมีความหลากหลายของรูปร่างหน้าตา เพื่อสื่อถึงจุดเด่นและลักษณะนิสัยที่แตกต่างกันเช่นเดียวกันกับ Kakao Friends แต่ไม่ควรใช้วิธีการออกแบบที่แตกต่างกันมากเกินไปจนดูไม่เป็น

อันหนึ่งอันเดียวกันแบบ BT21 ซึ่งมีที่มาจากศิลปินบอยแบนด์เกาหลี รวมถึงควรรออกแบบคาแรคเตอร์ให้สามารถแสดงอารมณ์และความรู้สึกผ่านทางสีหน้าได้อย่างชัดเจน

2.2 กรอบทฤษฎี

แนวคิดและทฤษฎีที่ศึกษาเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบคาแรคเตอร์สำหรับสื่อโฆษณาออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรของคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุมมีดังนี้

ทฤษฎีสี

สีเป็นปัจจัยสำคัญที่สามารถสื่อถึงบุคลิกของคาแรคเตอร์โดยอาศัยการสื่อความหมายของสีผ่านการตีความทางด้านวัฒนธรรมและหลักสุนทรียศาสตร์ ซึ่งการเปลี่ยนค่าความอิ่มตัวของสี (Saturation) การเจือสีดำ (Shade) หรือการเจือสีขาว (Tint) แค่เพียงเล็กน้อยสามารถทำให้ค่าของสีเปลี่ยนแปลงไปและมีผลต่อการรับรู้สีที่แตกต่างกันเป็นอย่างมาก (Chapman, 2010) ถึงแม้ว่าสีแต่ละสีอาจจะมีการตีความที่ต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม แต่โดยรวมแล้วสีส่วนใหญ่ยังคงมีความหมายสากลร่วมกันอยู่ เช่น สีแดง สีส้ม และสีเหลืองซึ่งเป็นสีโทนร้อนให้ความรู้สึกอบอุ่น มีพลังและแข็งแรง ในขณะที่กลุ่มสีโทนเย็น เช่น สีน้ำเงิน สีเขียว และสีเทอร์คอยซ์ ให้ความรู้สึกสงบนิ่ง และบางครั้งก็ให้ความรู้สึกหดหู่ (Bear, 2017) สำหรับวิธีการใช้สีเบื้องต้นมีอยู่ 2 วิธี คือ การใช้สีกลมกลืนกับการใช้สีตัดกัน ศิลปินจะเลือกใช้วิธีใดขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน ถ้ากลมกลืนเกินไปก็จืดชืดน่าเบื่อ แต่ถ้าตัดกันมากเกินไปก็เกิดความขัดแย้งสับสนจนทนไม่ได้ การใช้สีทั้ง 2 วิธีนี้สามารถแยกย่อยออกได้เป็น 6 แบบดังนี้ สีเอกรงค์ (Monochrome) สีตรงข้าม (Complimentary Colours) สีเกือบตัดกัน (Split Complimentary Colours) สีตรงข้ามสองคู่เคียงกัน (Tetradic Colour) สีสามเส้า (Triadic Colours) และสี่สีเส้า (Quadratic Colours) (ชุลุด นิมเสมอ, 2538, หน้า 54-62)

หลักการออกแบบคาแรคเตอร์

สิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบคาแรคเตอร์ให้มีรูปร่างอันเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นเป็นที่จดจำ สามารถสื่อถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครได้ชัดเจน ได้แก่ โครงร่างเงา (Silhouette) และ รูปร่าง (Shape) ในขั้นตอนการออกแบบคาแรคเตอร์ส่วนใหญ่จะเริ่มจากการทดลองร่างภาพโครงร่างเงา (Silhouette) ของคาแรคเตอร์โดยใช้เพียงสีดำถมให้เต็มตัวคาแรคเตอร์ทั้งหมดเท่านั้นไม่มีการระบายสีอื่นเพื่อศึกษาโครงสร้างของรูปร่างคาแรคเตอร์ในแบบที่ปราศจากสีและรายละเอียด (Tillman, 2011, pp. 62) การร่างภาพโครงร่างเงานี้นิยมใช้ในการสเกตซ์ภาพคาแรคเตอร์ขั้นเบื้องต้น เปิดโอกาสให้ศิลปินได้ทดลองใช้รูปร่างและสัดส่วนที่หลากหลายในการออกแบบโดยที่ยังไม่จำเป็นต้องเสียเวลาไปกับการลงสีเก็บรายละเอียดก่อนที่จะพัฒนาไปเป็นคาแรคเตอร์ที่มีรายละเอียดสมบูรณ์ในขั้นตอนต่อไป คาแรคเตอร์ที่ประสบความสำเร็จในการออกแบบมักจะมีรูปร่างโครงร่างเงา (Silhouette) ที่มีเอกลักษณ์ชัดเจน สามารถจดจำได้ง่ายแม้จะเห็นเพียงเงาก็ตาม

รูปร่าง (Shape) แต่ละชนิดมีความหมายแฝงอยู่ในตัวเองและสามารถสื่อถึงอารมณ์ที่แตกต่างกันได้ วงกลมที่มีลักษณะเป็นเส้นโค้งให้ความรู้สึกของความเป็นมิตร ไม่น่ากลัวเพราะเป็นรูปร่างที่ไม่มีเหลี่ยมมุม และ

ยังสื่อถึงความสมบูรณ์ มีเอกภาพเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน สี่เหลี่ยมให้ความรู้สึกของความมั่นคงและหนักแน่น เพราะทั้งสี่ด้านมีความกว้างที่มีความสมดุลแบบเท่ากัน สื่อถึงความน่าเชื่อถือ ความปลอดภัย และความเป็นระเบียบ แต่เมื่อเทียบกับสามเหลี่ยมแล้วจะเป็นรูปร่างที่มีลักษณะตรงกันข้าม มีเหลี่ยมแหลมคม แสดงถึงความเคลื่อนไหว มักจะถูกเปรียบได้กับความก้าวร้าว ความรุนแรงและมีพลัง (Tillman, 2011, pp. 68) ในบางครั้งรูปร่างบางอย่างก็มีความขัดแย้งอยู่ในตัวเอง เช่น สามเหลี่ยมที่วางนอนอยู่บนด้านหนึ่งสามารถสื่อถึงความรู้สึกมั่นคง แต่เมื่อพลิกกลับขึ้นมาตั้งบนปลายแหลมกลับกลายเป็นดูไม่มั่นคง ซึ่งให้ผลแบบเดียวกันกับการจัดวางตำแหน่งและระยะระหว่างรูปร่างแต่ละชนิดที่ประกอบขึ้นเป็นคาแรคเตอร์ นอกจากความขัดแย้งระหว่างขนาดของรูปร่างที่แตกต่างกันจะสร้างความน่าสนใจให้กับการออกแบบคาแรคเตอร์แล้ว ความขัดแย้งของการจัดวางองค์ประกอบของรูปร่างที่แตกต่างกันก็ให้ความรู้สึกแบบเดียวกัน ตามปกติแล้วเราจะจัดวางรูปร่างขนาดเล็กไว้บนรูปร่างขนาดใหญ่เพื่อให้เกิดความมั่นคงและสมดุล แต่ถ้าเราทำในสิ่งตรงข้ามกันจะทำให้รูปร่างของคาแรคเตอร์นั้นเกิดความขัดแย้งที่น่าสนใจขึ้น (Bancroft, 2006, pp. 36)

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์สำหรับสื่อโฆษณาออนไลน์ ประชาสัมพันธ์หลักสูตรของคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม เริ่มจากการสร้างภาพร่างต้นแบบตามแนวความคิดที่วางไว้ก่อนที่จะตัดเส้น ลงสีในขั้นตอนสร้างสรรค์ผลงานจริง

3.1 การสร้างภาพร่างต้นแบบ

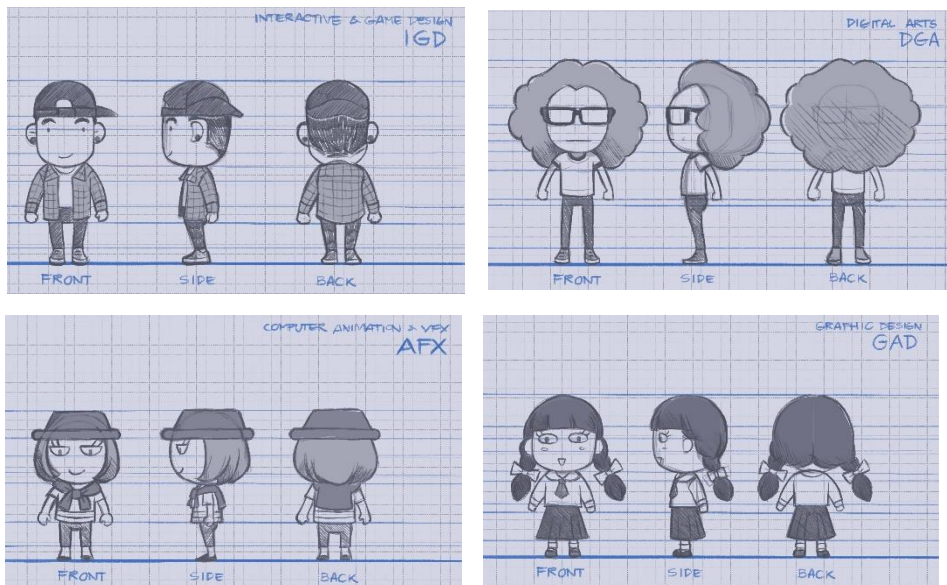
จากการศึกษาข้อมูลพฤติกรรมของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่จัดอยู่ในกลุ่ม Gen Z และตัวอย่างผลงานสื่อโฆษณาออนไลน์รูปแบบแอนิเมชัน จึงเป็นที่มาของแนวความคิด “โซว์ฝีมือ...ให้ถูกที่” ที่ Digital media SPU” สำหรับการผลิตแอนิเมชันแบบ 2 มิติ ความยาวไม่เกิน 1 นาที เพื่อสื่อสารกับเด็กนักเรียนที่มีความสามารถด้านการออกแบบสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลแต่ยังเลือกที่เรียนไม่ได้ ให้รู้จักกับคณะดิจิทัลมีเดีย ของมหาวิทยาลัยศรีปทุมและจงใจให้กลุ่มเป้าหมายตัดสินใจมาสมัครเรียน ดังนั้นการออกแบบคาแรคเตอร์กำหนดให้มีทั้งหมด 4 ตัว เปรียบเสมือนตัวแทนของแต่ละสาขา ได้แก่ สาขาดิจิทัลอาร์ตส์ สาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ สาขาการออกแบบกราฟิก สาขาการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟและเกม โดยคาแรคเตอร์ที่เป็นตัวแทนของแต่ละสาขาจะเป็นเด็กวัยรุ่นอายุไม่เกิน 18 ปี มีบุคลิกแตกต่างกันไป ดังนี้ สาขาดิจิทัลอาร์ตส์ - เด็กชอบวาด สาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ - เด็กชอบเล่าเรื่อง สาขาการออกแบบกราฟิก - เด็กชอบดีไซน์ สาขาการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟและเกม- เด็กชอบเกม

เมื่อได้ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับบุคลิกลักษณะของตัวละครแล้ว ขั้นตอนแรกของการออกแบบ เริ่มต้นด้วยการร่างภาพโครงร่างเงาของคาแรคเตอร์แต่ละตัวที่แตกต่างกันหลายๆแบบ เพื่อศึกษาหารูปร่างที่มีเอกลักษณ์และสามารถสะท้อนถึงลักษณะนิสัยของแต่ละคนได้อย่างเหมาะสม



ภาพที่ 4 ภาพร่างโครงร่างเงาของคาแรคเตอร์ทั้ง 4 สาขา

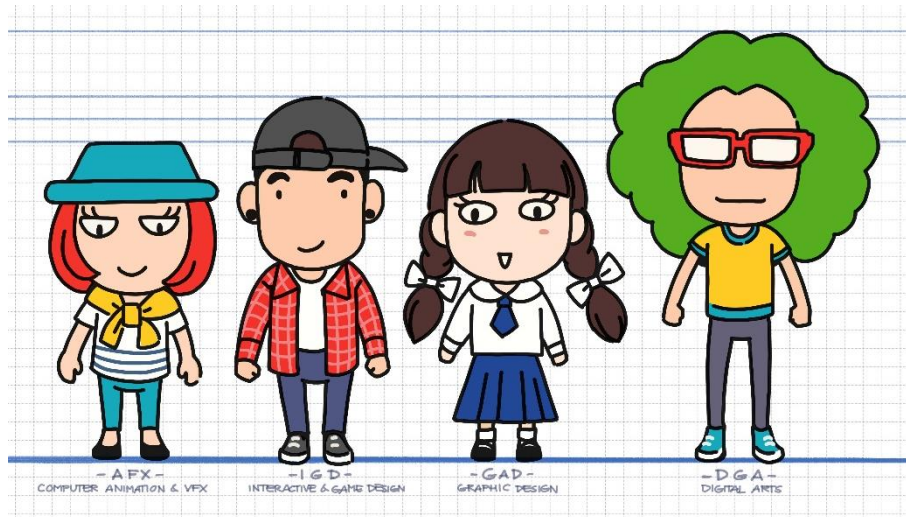
หลังจากทดลองออกแบบและจัดวางองค์ประกอบของรูปร่างจากภาพโครงร่างเงาจนกระทั่งได้รูปร่างโดยรวมของคาแรคเตอร์ที่ลงตัวแล้ว จึงเพิ่มเติมรายละเอียดของคาแรคเตอร์ ได้แก่ หน้าตา ทรงผม และเสื้อผ้า ให้มีลักษณะร่วมสมัยไปกับแฟชั่นในปัจจุบันของเด็กวัยรุ่น เพื่อส่งเสริมให้คาแรคเตอร์มีความสมจริงและทำให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายสามารถเชื่อมโยงคาแรคเตอร์เข้ากับตนเองมากขึ้น



ภาพที่ 5 ภาพลายเส้นแสดงรายละเอียดของคาแรคเตอร์ทั้ง 4 สาขา

3.2 การสร้างสรรค์ผลงานจริง

ในขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงานจริงนี้ได้นำภาพร่างที่มีรายละเอียดของคาแรคเตอร์เรียบร้อยแล้วมาตัดเส้นลงสี ด้วยสไตล์การตัดเส้นที่มีน้ำหนักเท่ากันตลอดทั้งเส้นและการลงสีพื้นอย่างเดียวนำไปใช้ในงานด้านการผลิตแอนิเมชันแบบ 2 มิติต่อไป



ภาพที่ 6 ภาพคาแรคเตอร์ของแต่ละสาขาทั้ง 4 ตัวที่มีการตัดเส้นและลงสีเรียบร้อยแล้ว

4. การวิเคราะห์ผลงาน

การออกแบบคาแรคเตอร์สำหรับสื่อโฆษณาออนไลน์ประชาสัมพันธ์หลักสูตรของคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุมนี้มีการออกแบบตามหลักการออกแบบคาแรคเตอร์ โดยมีการศึกษาหาสัดส่วนและโครงสร้างของคาแรคเตอร์แต่ละตัวจากการทดลองร่างภาพโครงร่างเงาหลายๆแบบแล้วจึงเลือกแบบที่เหมาะสมที่สุดมาพัฒนาเป็นคาแรคเตอร์ของแต่ละสาขา ซึ่งสัดส่วนแบบที่เลือกมาพัฒนาเป็นสัดส่วนของคาแรคเตอร์แบบตัวเล็กแต่หัวโตให้ดูน่ารักและเน้นที่การแสดงอารมณ์ผ่านทางหน้าตาของตัวละคร และแขนขา ยาวสมตัวเพื่อให้ดูมีความกระฉับกระเฉงแบบเด็กวัยรุ่น ในขั้นตอนการร่างภาพโครงร่างเงา (Silhouette) ได้มีการคำนึงถึงความสำคัญของรูปร่าง (Shape) ที่นำมาใช้ในการสร้างคาแรคเตอร์ด้วยการเลือกรูปร่างเรขาคณิต พื้นฐานแบบวงกลม วงรี และสี่เหลี่ยมมาใช้ผสมกันเป็นองค์ประกอบหลัก แต่หลีกเลี่ยงการใช้รูปร่างแบบสามเหลี่ยม เพื่อสร้างตัวละครที่ให้ความรู้สึกเป็นมิตรเหมือนเพื่อนที่น่าเข้าใกล้ รวมถึงมีการใช้รูปร่างที่หลากหลายเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับคาแรคเตอร์ โดยเฉพาะหน้าตาที่มีรูปร่างของดวงตาที่แตกต่างกันไปตามบุคลิกของคาแรคเตอร์แต่ละตัว เช่น แว่นตารูปสี่เหลี่ยม ตาเป็นจุด ตารูปวงรี และตารูปครึ่งวงกลม เป็นต้น ทำให้ผู้ชมสามารถแยกคาแรคเตอร์แต่ละตัวออกได้ในระยะใกล้

การเลือกใช้สีในการออกแบบเป็นไปตามทฤษฎีสีของชูลิต นิมเสมอ มีคู่สีที่ขัดแย้งเพื่อสร้างความน่าสนใจด้วยการใช้สีแสด สีฟ้า และสีเหลือง ที่เป็นสีคู่ตรงข้ามแบบสีเกือบตัดกัน (Split Complimentary Colours) บนตัวคาแรคเตอร์สาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ และมีการใช้คู่สีที่กลมกลืนแบบสามสีเรียงกันได้แก่ สีเขียว สีเหลือง สีแดงของคาแรคเตอร์สาขาดิจิทัลอาร์ตส์ ถึงแม้สีส่วนใหญ่ที่เลือกใช้เป็นสีที่มีค่าความอิ่มตัว (Saturation) สูงเพื่อให้คาแรคเตอร์ดูสดใส แต่ไม่ได้ใช้สีดังกล่าวกับคาแรคเตอร์ทั้งตัว มีการนำมาจับคู่กับสีเทาและสีขาวช่วยให้เกิดความสมดุลของน้ำหนักสีดูแล้วสบายตา นอกจากนี้ยังคำนึงถึงความหมายของสีที่ใช้ตามแนวคิดของแบร์ได้นำเสนอไว้ในบทความเรื่อง Colour Symbolism for Graphic

Artists เช่น สื่อน้ำเงินและชาวสื่อถึงเครื่องแบบนักเรียนของคาแรคเตอร์สาขาการออกแบบกราฟิก เสื้อเชิ้ตสีแดงสื่อถึงความกวนของคาแรคเตอร์สาขาการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟและเกม

นอกจากจะมีการประยุกต์ใช้หลักการออกแบบคาแรคเตอร์และทฤษฎีสีมาใช้ในขั้นตอนการออกแบบแล้ว ยังได้ให้ความสำคัญกับวิธีการออกแบบคาแรคเตอร์และวิธีการเลือกใช้สีให้เป็นไปในทางเดียวกันอีกด้วย เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพให้แก่คาแรคเตอร์ทั้ง 4 ตัวที่เป็นตัวแทนของสาขาทั้ง 4 ของคณะดิจิทัลมีเดีย ให้ดูมีความกลมกลืนของกลุ่มคาแรคเตอร์ผู้มีที่มาจากที่เดียวกัน

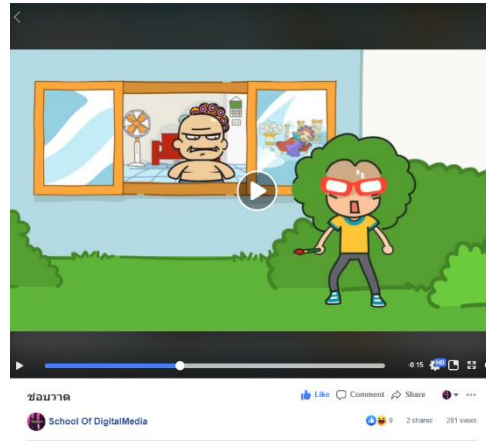
5. สรุป

การออกแบบคาแรคเตอร์เป็นหนึ่งในขั้นตอนการออกแบบการเตรียมการผลิต (Pre-production Design) ควรมีการออกแบบที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย รูปแบบของสื่อ และวิธีการเผยแพร่ โดยใช้หลักการออกแบบคาแรคเตอร์และทฤษฎีสีมาประยุกต์ใช้ ซึ่งผลงานการออกแบบคาแรคเตอร์ของผู้วิจัยได้มีการนำคาแรคเตอร์ทั้ง 4 ตัวนี้ไปใช้ในขั้นตอนต่อไปของการออกแบบการเตรียมการผลิตสื่อโฆษณาออนไลน์ ประชาสัมพันธ์หลักสูตรของคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม โดยได้นำไปใช้ในการออกแบบฉากและลงสีเพื่อจัดทำเป็นภาพสื่อสารหลัก (Key Visual) และวาดสตอรี่บอร์ด



ภาพที่ 7 ภาพตัวอย่างการออกแบบฉากและลงสีเพื่อใช้เป็นภาพสื่อสารหลัก (Key Visual)

ก่อนที่จะนำไปผลิตเป็นแอนิเมชันขนาดสั้น 4 ตอน นำเสนอเรื่องราวของคาแรคเตอร์ที่เป็นตัวแทนจากแต่ละสาขาเพื่อจูงใจให้กลุ่มเป้าหมายมาสมัครเรียน แล้วนำไปเผยแพร่ผ่านทางเฟซบุ๊กของคณะเพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรทั้ง 4 สาขา



ภาพที่ 8 ภาพตัวอย่างสื่อโฆษณาออนไลน์ประชาสัมพันธ์หลักสูตรของคณะดิจิทัลมีเดีย ที่นำคาแรคเตอร์ไปใช้ในการผลิตแอนิเมชันเพื่อเผยแพร่ผ่านทางเฟซบุ๊กของคณะ

เอกสารอ้างอิง

ชลุด นิมเสมอ. (2538). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

วชิรวิชญ์ กิตติชาติพรพัฒน์. (2561, กรกฎาคม 6). *คนสมาธิสั้นเหลือ 8 วิ! ยูทูบเผยเคล็ดลับทำโฆษณาอย่างไรให้ปัง*. Retrieved เมษายน 1, 2563 from The Standard: <https://thestandard.co/news-business-youtube-reveals-advertising-tips/>

Bancroft, T. (2006). *Creating Characters with Personality*. New York: WatsonGuptill.

Bear, J. K. (2017, January 24). *Colour Symbolism for Graphic Artists*. Retrieved April 1, 2020 from ThoughtCo: <https://www.lifewire.com/color-symbolism-information-1073947>

BT21. (2018, March 31). *[BT21] Surprise~!* Retrieved April 1, 2020 from Youtube: <https://youtu.be/kxkp33Tvpto>

Chapman, C. (2010, January 28). *Color Theory for Designers, Part 1: The Meaning of Color*. Retrieved April 1, 2020 from Smashing Magazine: <https://www.smashingmagazine.com/2010/01/color-theory-for-designers-part1-the-meaning-of-color/>

Horovitz, B. (2012, May 4). *After Gen X, Millennials, what should next generation be?* Retrieved April 1, 2020 from USA Today: <http://usatoday30.usatoday.com/money/advertising/story/2012-05-03/naming-the-next-generation/54737518/1>

Jirasukhanon, K. (2017, January 26). *กำแพง 90 วินาทีที่แยก Facebook Video ออกจาก YouTube*. Retrieved April 1, 2020 from Medium: <https://jirasukhanon.com/facebook-video-vs-youtube-problem-a8ae97e4065e>

KakaoTalk. (2013, December 18). *Kakao Friends on Christmas 2013*. Retrieved April 1, 2020 from Youtube: <https://youtu.be/eZTTF6HaYuM>

Khanum, N., Shareef, A., & Khanam, F. (2015). The Effects of Animation in TV Commercials on Information Recall. *Academic Research International*, 6(3), 349-358.

Official, L. (2015, April 6). *LINE POP2* Promotion Movie. Retrieved April 1, 2020 from Youtube: <https://youtu.be/l9dzAua8hnU>

Tillman, B. (2011). *Creative Character Design*. Massachusetts: Focal Press.

สีสันแห่งป่าฮาลา-บาลา

The colors of Hala-Bala forest

วินัย สุขวิน

WINAI SUKWIN

5/9 ถนนเทศบาล 1 ซอย 4 ตำบล สะเตง อำเภอ เมือง จังหวัดยะลา

Winai_050@hotmail.com

บทคัดย่อ

จิตรกรรมผสมชุด สีสันแห่งป่าฮาลา-บาลา เป็นการถ่ายทอดความงามของผืนป่าดิบชื้นที่มีความกว้างใหญ่ที่สุดในภาคใต้ของประเทศไทย ทั้งยังเป็นแหล่งที่อยู่อาศัยของสัตว์ป่าและพันธุ์ไม้หายากชนิด โดยเฉพาะนกเงือกหลากหลายสายพันธุ์ ที่เป็นตัวบ่งชี้ถึงความอุดมสมบูรณ์ของผืนป่า

ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำเรื่องราวเหล่านี้ มาสื่อสารผ่านผลงานจิตรกรรมผสม รูปแบบสีจันนิยมในลักษณะเฉพาะตน จำนวน 6 ชิ้น ขนาด 70X90 ซม. โดยใช้เทคนิคการพ่น ด้วยสีสเปรย์และการระบายด้วยสีอะคริลิกบนผ้าใบ ซึ่งได้นำใบไม้ใบหญ้าที่มีอยู่ในผืนป่าแห่งนี้ มาเป็นแบบในการพ่น เพื่อสร้างองค์ประกอบในส่วนของพื้นภาพ และวาดรูปทรงของนกเงือกเป็นจุดเด่นของภาพ ทั้งเพิ่มเติม ตัดทอนบางส่วนเพื่อให้เกิดสีสันงดงามเป็นเอกภาพด้วยเทคนิคที่แปลกใหม่ ตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ โดยผู้สนใจสามารถนำเทคนิควิธีการนี้ไปประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์ในเนื้อหาอื่น ๆ ได้ และเป็นการกระตุ้นให้สังคมเห็นคุณค่าและรักษามรดกจากธรรมชาติแห่งผืนป่าฮาลา-บาลา ให้อยู่คู่กับสังคมสืบไป

คำสำคัญ : ฮาลา , บาลา , สีจันนิยม , จิตรกรรม

Abstract

The mixed Painting of colorful Hala-bala painting collection depicted the beauty of Hala-bala rain forest, the largest tropical rain forest in Thailand. The forest is habitation to ranges of wildlife and plants particularly with hornbill species which indicates the richness of this forest.

Thus the painter had intensely delivered this message through realism of mixed painting collection. The collection consists of 6 paintings in the size of 70X90 cm. Painter applied spray and acrylic painting technique on canvas. Spray painting leaf from Hala-bala forest was used for composition in order to emphasis the hornbill. The painter also applied a unique and innovative simplification technique in order to create unity of the pieces which would be beneficiary for other interesting creators. The painting pieces want to represent an awareness of Hala-bala forest conservation to the society.

Keywords : Hala , Bala , Realism, Painting

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

หากเอ่ยชื่อป่าฮาลา-บาลา แล้วคงไม่มีใครปฏิเสธได้ถึงความงดงามของธรรมชาติในผืนป่าแห่งนี้ เพราะป่าฮาลา-บาลาเป็นป่าดิบชื้น ผืนใหญ่ที่สุดในจังหวัดชายแดนภาคใต้ มีพื้นที่ประมาณ 800,000 ไร่ มีอาณาเขตครอบคลุมพื้นที่ อำเภอบันนังสตา อำเภอรารโต อำเภอบางตอง จังหวัดยะลา ยาวไปจนถึง อำเภอสุคิริน อำเภอแว้ง อำเภอจะแนะ อำเภอศรีสาคร จังหวัดนราธิวาส และแนวเขตแดนที่ติดต่อกับประเทศมาเลเซีย เป็นผืนป่าฝนเขตร้อนที่มีพื้นที่ใหญ่สุด บนคาบสมุทรมลายู ซึ่งยังคงความอุดมสมบูรณ์ด้วยหมูปันธุ์ไม้ และสัตว์ป่า ที่หายากอยู่หลายชนิด และนี่คือเหตุและผลที่ทำให้หลาย ๆ คน มาที่ป่าแห่งนี้แล้วต้องมาอีก โดยเฉพาะผู้สร้างสรรค์ ได้มีโอกาสเที่ยวชมและสัมผัสกับผืนป่าแห่งนี้ เกิดความประทับใจจนเป็นแรงบันดาลใจในการนำเรื่องราวที่พบเห็นมาสร้างสรรค์เป็นผลงานจิตรกรรมเพื่อเป็นสื่อกลางถ่ายทอดความงามความรู้สึก ทั้งเรื่องของบรรยากาศแต่ละช่วงเวลา สีสนของใบไม้ รูปทรงของสัตว์ป่านานาชนิด โดยการใช้เทคนิคพิเศษผสมผสานกับการวาดระบายด้วยสีอะคริลิก คือเทคนิคการพ่น โดยใช้ใบไม้ใบหญ้าที่มีอยู่จริงในป่าแห่งนี้มาเป็นแม่พิมพ์แล้วพ่นด้วยสีสเปรย์ให้เกิดสีสันสวยงามบนพื้นระนาบ เกิดการประสานซ้อนทับของเส้นสีจากรูปทรงของใบไม้ เพื่อสร้างเป็นพื้นหลังแล้วเขียนภาพรูปทรงของสัตว์ที่มีอยู่จริงในผืนป่าแห่งนี้เป็นจุดเด่นของภาพ เพื่อให้เนื้อหาและรูปทรงสอดรับกันเป็นเอกภาพตามวัตถุประสงค์ เกิดเป็นรูปแบบงานสังคมนิยมที่แปลกใหม่ที่มีความนุ่มนวล สดใส และแปลกตาต่างจากภาพถ่ายหรือจิตรกรรมที่พบเห็นทั่วไป อีกทั้งเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์งานศิลปะของผู้สนใจและบูรณาการกับการเรียนการสอนรายวิชาจิตรกรรมสร้างสรรค์ โดยกำหนดขนาด 90 x 70 ซม. รวมทั้งหมด 6 ชิ้น

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ด้วยความชื่นชอบเป็นการส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับธรรมชาติ ป่า เขา ลำเนาไพร เงกเช่นผืนป่าดิบชื้นอย่างป่าฮาลา-บาลา ซึ่งมีความงามของสีสน รูปทรง ของสรรพสิ่งทั้งมีชีวิตและไม่มีชีวิตที่อาศัยอยู่ในผืนป่า ผนวกกับบรรยากาศที่เปลี่ยนแปลงกันแตกต่างกันของช่วงเวลา ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้รับรู้และสัมผัสจึงเกิดมโนภาพขึ้นในจิต สู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อต้องการให้จิตรกรรมเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดถึงความงามและสื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ของผืนป่า โดยใช้ทัศนธาตุ มาจัดองค์ประกอบและใช้เทคนิควิธีการพ่นด้วยสีสเปรย์ และระบายด้วยสีอะคริลิก ซึ่งมีรูปทรงของนกเงือกแต่ละสายพันธุ์ เป็นจุดเด่นของภาพ และนำไปไม้ที่มีอยู่จริงในผืนป่ามาเป็นแบบในการพ่นเพื่อสร้างพื้นภาพและกำหนดบรรยากาศแต่ละช่วงเวลาภายในแต่ละชิ้นงาน เพื่อเป็นสัญลักษณ์บ่งชี้ถึงความอุดมสมบูรณ์ของผืนป่าและมีความงามเกิดเป็นเอกภาพทั้งรูปทรงและเนื้อหาตามจุดประสงค์ของผู้สร้างสรรค์

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานของผู้สร้างสรรค์ เป็นการแสดงออกในแนวทางที่ถ่ายทอดความเหมือนจริงจากความงามของรูปทรง กระบวนการสร้างสรรค์เป็นการสร้างรูปให้สัมพันธ์กับเนื้อหา โดยการประสานกันระหว่างบรรยากาศและแสงเงา เพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ

ศิลปะคือการถ่ายทอดความรู้สึกเป็นรูปทรงในรูปของผลงานจากความหมายต่าง ๆ ดังกล่าว สรุปได้ว่า ศิลปะคือผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นในรูปลักษณะต่าง ๆ ให้ปรากฏซึ่งสุนทรียภาพ ความประทับใจ ความสะเทือนใจ ตามทักษะของแต่ละคนเพื่อความงามและความพอใจ (ฉัตรชัย, 2548)

สำหรับการสร้างสรรค์ผลงานชุดดังกล่าว มีขั้นตอนและรายละเอียดการสร้างสรรค์ผลงานดังนี้

ขั้นตอนในการสร้างสรรค์

1 การศึกษาข้อมูล

1.1 ศึกษาข้อมูลพันธุ์สัตว์และพันธุ์ไม้แห่งผืนป่า ฮาลา-บาลา

จากหนังสือและอินเทอร์เน็ต

1.2 ศึกษาสภาพของสถานที่จริงของป่าฮาลา-บาลา

1.3 ศึกษาข้อมูลจากงานทัศนศิลป์ ประกอบด้วยจิตรกรรม ภาพถ่ายและภาพพิมพ์จากศิลปินไทยและต่างประเทศ

2 การสร้างภาพร่าง

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษา ค้นคว้า วิเคราะห์ข้อมูลจนตกผลึก เกิดมโนภาพ จึงได้สร้างภาพร่างแบบรวม ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานตามวัตถุประสงค์

3 การสร้างสรรค์ผลงานจริง

ผู้สร้างสรรค์ได้นำภาพร่างที่ได้ออกแบบไว้ตามวัตถุประสงค์มาขยายเป็นผลงานจริง แต่ในกระบวนการสร้างสรรค์ได้เพิ่มเติม ตัดทอนบางส่วน เช่น บรรยากาศ สี เส้น รูปทรง เป็นต้น เพื่อให้เกิดความเป็นเอกภาพ ของผลงานมากที่สุด

การปฏิบัติงาน

ในการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมผสมชุด สีเส้นแห่งป่าฮาโล-บาลา ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้วัสดุ อุปกรณ์ ประกอบด้วย เฟรมผ้าใบขนาด 90x70 ซม. สีสเปรย์ สีอะคริลิก พู่กัน แปรงขนาดต่าง ๆ และวัสดุ ใยไม้ ใยหญ้า จากผืนป่าฮาโล-บาลา เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหา ผสมผสานเทคนิคที่แปลกใหม่

หลังจากที่ได้เตรียมวัสดุอุปกรณ์และเตรียมแบบที่ได้ร่างเป็นภาพรวมเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ จึงได้อธิบายขั้นตอนในการสร้างสรรค์ดังนี้

ขั้นตอนในการรองพื้น ใช้สีอะคริลิก หลากหลายสีโดยคำนึงถึงบรรยากาศของแต่ละช่วงเวลา เช่น บรรยากาศช่วงเช้า สาย บ่าย เย็น เน้นสีให้ มีน้ำหนักอ่อนเข้มตามแบบ ระบายไปทั่วแผ่นเฟรม เมื่อแห้งสนิท จึงนำใยไม้ ดอกไม้หรือลำต้นมาวางบนแผ่นเฟรมเพื่อสร้างเป็นแบบก่อนที่จะพ่นด้วยสีสเปรย์หลากหลายสี เพื่อให้ปรากฏเป็นรูปทรงของแบบต่าง ๆ เมื่อพ่นครั้งแรกเสร็จ รอให้แห้ง สามารถนำใยไม้มาจัดวางใหม่บนเฟรมแล้วพ่นสีสเปรย์สลับสีกันอีกรอบ โดยใช้วิธีการพ่น สร้างระยะใกล้และระยะห่างระหว่างมือที่กำลังพ่นสีสเปรย์และเฟรมภาพ จะเกิดสีเส้นที่มีค่าน้ำหนักแตกต่างกัน และเกิดสีใหม่ที่ทับซ้อนประสานกัน มีความเป็นมิติ มีระยะใกล้ กลาง ไกล และมีความกลมกลืนสวยงามดูจัดภาพผืน หลังจากนั้นปล่อยให้แห้งสนิท นำมาร่างภาพด้วยสีที่เข้ม ตามแบบที่กำหนดไว้ ซึ่งในการร่างภาพโดยใช้รูปทรงเรขาคณิต หมายถึงการใช้รูปทรงเรขาคณิตกำหนดโครงสร้างรอบนอกและใช้เส้นกำหนดส่วนประกอบภายในเพื่อเก็บรายละเอียด เมื่อร่างภาพเสร็จก็เริ่มเขียนด้วยสีอะคริลิกในบริเวณที่รับแสงจัดก่อนหรือหากจะสร้างน้ำหนักอ่อน กลาง เข้ม สามารถใช้สีพื้นเดิมจากการพ่นก็ได้ โดยการเว้นสีพื้นไว้ ซึ่งวิธีระบายสีจะใช้เทคนิคแห้งบนแห้ง หรือเปียกบนแห้งโดยใช้สีชนิดโปร่งใสหรือกึ่งโปร่งใสระบายก็ได้เช่นกัน เทคนิคนี้จะคล้ายกับการเขียนสีซอล์กโดยเน้นไปที่รูปทรงหลักคือ รูปทรงนกเงือก ส่วนองค์ประกอบอื่น ๆ เป็นรองลดหลั่นกันเป็นระยะตามหลักทัศนียภาพ ปล่อยให้สีแห้งสนิท เขียนรอบที่ 2 เน้นบรรยากาศแสงเงาและสี ให้เห็นถึงการเคลื่อนไหวด้วยทิศทางของแสงเงาและตัดกันอย่าง เป็นจังหวะซึ่งจะทำให้เป็นจุดสนใจและสร้างมิติของภาพ ส่วนระยะที่ไกลไม่ต้องเน้นรูปทรงที่ไกลออกไปมากนักปล่อยให้กลืนไปกับสีพื้นของบรรยากาศ ส่วนการใช้สีเพื่อไม่ให้เกิดความน่าเบื่อ จึงต้องนำสีคู่ตรงกันเข้ามาใช้บางจุด ปล่อยให้แห้งสนิทเริ่มเก็บรายละเอียดและปรับแต่งภาพโดยรวม เป็นขั้นตอนสุดท้าย โดยเน้นจุดที่ต้องถ่ายทอดเพื่อให้เห็นถึงสีเส้นสวยงามของรูปทรงตรงกับเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์ผลงาน

การพัฒนาผลงานและภาพร่างก่อนสมบูรณ์



ลำดับที่ 1 ภาพร่าง



ลำดับที่ 2 การระบายสีพื้น



ลำดับที่ 3 การพ่นสีสเปรย์



ลำดับที่ 4 ภาพที่ผ่านการพ่น



ลำดับที่ 5 การร่างรูป



ลำดับที่ 6 เริ่มลงสีชั้นที่ 1



ลำดับที่ 7 ภาพลงสีชั้นที่ 2



ลำดับที่ 8 เก็บรายละเอียดภาพโดยรวม



ลำดับที่ 9 ภาพที่เสร็จสมบูรณ์

ภาพเสรีจสมบูรณ์



ผลงานชิ้นที่ 1 นกกาฮัง 1



ผลงานชิ้นที่ 2 นกกาฮัง 2



ผลงานชิ้นที่ 3 นกเงือกปากย่น



ผลงานชิ้นที่ 4 นกเงือกหัวหงอก



ผลงานชิ้นที่ 5 นกชนหิน



ผลงานชิ้นที่ 6 นกเงือกหัวแรด

4. การวิเคราะห์ผลงาน

ผลงานจิตรกรรมผสมชุด สีสิ้นแห่งป่าฮาลา-บาลาทั้ง 6 ชิ้นถึงแม้กระบวนการ เนื้อหาที่สื่อและเทคนิค จะเหมือนกันแต่มีรายละเอียดหลายอย่างที่แตกต่างกันซึ่งสามารถที่จะวิเคราะห์ให้รับรู้ได้ในแต่ละชิ้นของ ผลงานจิตรกรรมผสมชุดนี้ ผลงานชิ้นที่ 1 และผลงานชิ้นที่ 2 ชื่อ นกกาฮัง 1 และนกกาฮัง 2 เป็นการนำ รูปทรงของนกชนิดเดียวกันแต่แยกให้เห็นถึงลักษณะตัวผู้และตัวเมียอย่างชัดเจน จัดวางให้อยู่ห่างกันเล็กน้อย เพื่อให้เห็นเรื่องระยะและมิติ ทั้ง 2 ภาพได้จัดวางองค์ประกอบที่ต่างกัน เช่นบรรยากาศของช่วงเวลา สีโดยรวม ของภาพ ระยะใกล้ไกลของจุดเด่น จุดรอง เทคนิคการพ่นหรือการทับซ้อนของสีแต่ละชั้นจะต่างกัน ซึ่ง ผลงานที่ปรากฏมีความงดงามและลงตัว ที่ ภาพชิ้นที่ 3 ชื่อภาพนกเงือกปากย่น เป็นการจัดวางภาพในส่วน จุดเด่นให้อยู่ในส่วนเส้นตัดกันตามกฎสามส่วน เป็นบรรยากาศช่วงเช้า มีสีโดยรวมคือสีน้ำเงินอ่อนๆแซมด้วย แสงสีเหลืองอ่อนเป็นแสงแดดยามเช้า ในภาพจะเป็นนกคู่ แยกลักษณะตัวผู้ตัวเมีย ให้ความรู้สึกอบอุ่น ผ่อนคลาย มีความงดงามที่แตกต่างไปจากภาพอื่นๆภายใต้เนื้อหาเดียวกัน ภาพชิ้นที่ 4 ชื่อภาพ นกเงือกหัวหงอก เป็นภาพนกคู่ตัวผู้ตัวเมียที่มีรูปลักษณ์แตกต่างกันเล็กน้อย การวางจุดเด่นของภาพกำหนดให้อยู่ตรงจุดตัด ด้านบนซ้ายมือ ตามกฎสามส่วน โดยกำหนดบรรยากาศเป็นช่วงเย็น ซึ่งมีสีโดยรวมเป็นโทนเย็นผนวกกับโทน

ร้อนตามสัดส่วนเหมาะสม ซึ่งทำให้รูปทรงของนกที่มีรูปลักษณะมีขนฟูสีขาวบนหัวคล้ายหงอก โดดเด่นขึ้น มีความงามที่แปลกใหม่และเป็นเอกภาพทั้งรูปทรงและเนื้อหา ภาพที่ 5 ชื่อภาพ นกชนหิน เป็นการวางจุดเด่นของภาพกำหนดให้อยู่ตรงจุดตัดด้านบนซ้ายมือ ตามกฎสามส่วน โดยกำหนดเป็นบรรยากาศเป็นช่วงเย็น ซึ่งมีสีโดยรวมเป็นโทนเย็นผนวกกับโทนร้อนตามสัดส่วนเหมาะสม ซึ่งได้สื่อสารถึงวิถีธรรมชาติของนกตัวผู้ ตัวเมีย ที่ต่างก็ทำหน้าที่เอื้อเพื่อต่อกัน ภาพจึงมีความงดงามและเป็นธรรมชาติเป็นเอกภาพทั้งรูปทรงและเนื้อหา ภาพขึ้นที่ 6 ชื่อภาพนกเงือกหัวเรด เป็นการจัดองค์ประกอบตามหลักกฎสามส่วน จุดเด่นของภาพกำหนดให้เป็นนกเงือกหัวเรดตัวผู้ซึ่งมีลักษณะเด่นที่มีเส้นบนหัวคล้ายนอเรด สีสนสดใส ท่ามกลางบรรยากาศยามเช้า ให้ความอบอุ่น ผ่อนคลายเป็นความงามที่ผสมผสานเทคนิคอย่างลงตัว ทั้ง 6 ชิ้นของจิตรกรรมชุดนี้ แม้จะแตกต่างกันในด้านรูปทรงแต่ก็มีเนื้อหาที่เหมือนกัน คือต้องการถ่ายทอดความงามและสีสันของผืนป่าโดยมีนกเงือกแต่ละชนิดเป็นตัวนำเรื่องเข้าสู่เนื้อหาซึ่งสามารถสื่อสารได้อย่างสมบูรณ์เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ทุกประการ

5. สรุป

จิตรกรรมผสมชุดสีสนแห่งป่าฮาลา - บาลา ซึ่งได้ปรากฏเป็นรูปธรรมตามวัตถุประสงค์ของผู้สร้างสรรค์ทุกประการ คือการได้ถ่ายทอดความงามที่เป็นมรดกจากธรรมชาติของผืนป่าฮาลา - บาลา ไม่ว่าจะสัตว์หรือพันธุ์ไม้นานาชนิด ซึ่งมีสีสน ขนาด รูปทรง และบรรยากาศของช่วงเวลาที่แตกต่างกัน โดยใช้เทคนิคการพ่นด้วยสีสเปรย์ และ การระบายด้วยสีอะคริลิกบนผืนผ้าใบ ใ้ไข่มุขไม้ใบหญ้าที่มีอยู่จริงในผืนป่าฮาลา - บาลา แห่งนี้มาเป็นแบบในการพ่นเพื่อสร้างเป็นพื้นซึ่งกำหนดให้มีสีสนสดใสสวยงาม มีความฟุ้งผืนผู้ชมงานจะเกิดจินตนาการร่วม หรือมีความรู้สึกเหมือนนี่คือสวรรค์หรือบ้านของนก แล้ววาดทับด้วยสีอะคริลิกโดยกำหนดให้นกเงือกเป็นจุดเด่นของภาพเพื่อสื่อถึงตัวชี้วัดของความอุดมสมบูรณ์ของผืนป่าแห่งนี้ ซึ่งได้ปรากฏเป็นผลงานที่แปลกใหม่ไปจากการสร้างสรรค์ด้วยวิธีเดิม ๆ ที่มักจะระบายเพียงอย่างเดียวอีกทั้งยังแฝงนัย เพื่อให้ประชาชนที่ได้รับชมผลงานเกิดความรู้สึกมีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ และหวงแหนมรดกจากธรรมชาติแห่งผืนป่าฮาลา - บาลา ให้คงอยู่คู่กับสังคมสืบไป ผลงานชุดนี้จึงถือได้ว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าและแปลกใหม่ รูปแบบสัจนิยมที่ได้แต่งเติมเสริมจินตนาการของผู้สร้างสรรค์เพิ่มและตัดทอนบางส่วนเพื่อให้เกิดความงามที่เป็นเอกภาพทั้ง รูปทรงและเนื้อหา ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะตนของผู้สร้างสรรค์ ทั้งยังเป็นสื่อเรียนรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานแก่นักศึกษารายวิชาจิตรกรรมสร้างสรรค์ หรือนำเทคนิควิธีการเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้กับเนื้อหาอื่น ๆ ได้ และผลงานในชุดนี้แต่ละชิ้นสามารถนำไปต่อยอดเพื่อสร้างรายได้ สร้างงานสร้างอาชีพเสริมได้อีกเช่นกัน เช่น นำไปพิมพ์เป็นโปสการ์ดของที่ระลึกเพื่อประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยว นำไปเป็นภาพประกอบหนังสือ หรือพิมพ์ลงบนผลิตภัณฑ์ หรือเสื้อผ้าเพื่อเป็นการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

ฉัตรชัย อรรถปักษ์. (2548). *องค์ประกอบศิลปะ*. กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน์.

ชลูด นิยมเสมอ. (2553). *องค์ประกอบของศิลปะ*. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง.

เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2557). *ทฤษฎีวาดเขียน*. กรุงเทพฯ : สามลดา.

สำนักบริหารพื้นที่อนุรักษ์ที่ 6 สาขาปัตตานี. ประวัติความเป็นมาเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่า
ฮาลา-บาลา. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2562. จาก [http://pattani.dnp.go.th
/base/ap_hala.html](http://pattani.dnp.go.th/base/ap_hala.html)
siamchemi.com *ลีสเปร์ย์*. บทความออนไลน์. สืบค้น 22 พฤศจิกายน 2562. จาก
siamchemi.com/ลีสเปร์ย์/

การออกแบบตัวพิมพ์ลาก : ตัวพิมพ์ประเภทหัวเรื่องบุคลิกไทยร่วมสมัย

Laph font design: Headline character, contemporary Thai personality

นายวิสิทธิ์ โพธิ์วัฒน์

Mr.Wisit Potiwat

สาขาวิชาออกแบบกราฟิกและอินโฟร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

Graphic and Information Design Program, BSRU

E-mail wpotiwat@hotmail.com

บทคัดย่อ

การออกแบบตัวพิมพ์ลาก มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการสร้างสรรค์ตัวพิมพ์ประเภทพาดหัวที่ให้บุคลิกไทยร่วมสมัย เพื่อให้เป็นทางเลือกที่หลากหลายสำหรับนักออกแบบ กระบวนการออกแบบ เริ่มจากการสังเคราะห์รูปแบบของตัวพิมพ์ไทย จากเอกสารสิ่งพิมพ์เก่า ผลที่ได้จากการสังเคราะห์คือ โครงสร้างส่วนประกอบของตัวอักษรใหม่ที่มีลักษณะไทยร่วมสมัย แล้วนำมาออกแบบเป็นฟอนต์ โดยผลงานออกแบบตัวพิมพ์ลาก มีทั้งหมด 4 รูปแบบ คือ รูปแบบอักษรพื้นฐาน (Regular) สำหรับงานออกแบบที่ต้องการความเรียบร้อย รูปแบบอักษรสามมิติมีเส้นภายใน (3D Ilined) ให้ภาพลวงตาบนผิวอักษรดูคล้ายลักษณะการทำร่องลึกกลับเข้าไปบนผิว อักษร รูปแบบอักษรสามมิติที่เลียนล้อเทคนิคการลดหลั่นของเม็ดสกรีน(3D Halftone) มุ่งเน้นการสร้างจุดสนใจ ให้แก่งานออกแบบ และรูปแบบอักษรที่ทำให้ดูเก่า (Rough) เน้นอารมณ์ความรู้สึกไทยย้อนสมัย สำหรับงานออกแบบที่ต้องการสะท้อนมิติของเวลาในงานออกแบบ อีกทั้งให้ความหมายแบบสัมผัสของมนุษย์ ซึ่งผลงานออกแบบสะท้อนให้เห็นตัวอักษรที่มีบุคลิกลักษณะไทย ก้าวหน้าสง่างาม ลดความเป็นประเพณีนิยมในโครงสร้างการเขียนอักษรไทยตามแบบเครื่องมือเขียน ให้โครงสร้างอักษรไทยรับกับโครงสร้างอักษรละติน มีการลดรูปของหัวกลมตามแบบขนบอักษรไทยลง สร้างสรรค์รูปแบบให้มีอารมณ์ความรู้สึกระหว่างความเก่าและแบบใหม่ที่ท้าทาย

คำสำคัญ : ออกแบบตัวพิมพ์, ฟอนต์, ลาก, บุคลิกไทยร่วมสมัย

Abstract

The purpose of the font design In order to create a headline typeface that gives a contemporary Thai personality Create a variety of options for graphic designers. Design process Beginning with the synthesis of Thai typographic forms from old publications. The result of the synthesis is the structure of the composition of the new characters with contemporary Thai characteristics. And designed into a font. There are 4 styles of fonts, which are Regular font style for designs that require neatness, the 3D llined font style has an illusion on the surface of the font, resembling the appearance of a deep groove back onto the surface, a 3D Halftone font style that imitates the descending technique of screen grain, focus on creating points of interest for design work. And the Rough font style that makes it look old emphasizing the old Thai mood for designs that want to reflect the dimension of time in the design as well as giving meaning to human touch. The font design reflects the progressive and elegant Thai character, reducing the traditionalization in the structure of Thai writing according to the writing tools. Designed for the Thai alphabet structure to match the Latin alphabet structure Have reduced the shape of the head of Thai characters to be smaller Create a format that challenges the meaning between traditional and modern challenges.

Keywords: font design, Thai contemporary font, laph

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

ตัวพิมพ์หรือฟอนต์เป็นองค์ประกอบสำคัญในการทำผลงานออกแบบกราฟิก ที่ปัจจุบันต้องพึ่งพาการใช้เทคโนโลยีในการออกแบบ ไม่เพียงแต่การอำนวยความสะดวกให้แก่ออกแบบเลือกใช้ในรูปแบบได้อย่างอิสระ หลากหลายเท่านั้น ในเชิงคุณภาพการสื่อสาร ตัวพิมพ์ยังมีบทบาทในการให้หรือกำหนดน้ำเสียงของข้อมูลที่ถูกออกแบบจัดวางโดยนักออกแบบ อีริค สปีคเกอร์มานน์ (2557 : 7) กล่าวว่า ในยุคที่ต้องสื่อสารกับผู้คนจำนวนมาก จากหลายกลุ่ม การสื่อสารที่ดีควรมีสำเนียงหรือลีลาที่เหมาะสม การใช้ตัวพิมพ์หรือฟอนต์คือการเลือกบุคลิกหรือลีลาของสิ่งที่ต้องการแสดงออก ซึ่งความสำคัญดังกล่าวนี้ นักออกแบบตัวพิมพ์จึงต้องมีทักษะในการออกแบบที่จะทำให้ชุดตัวอักษรนั้นมีทั้งความหมาย ความงาม ความเหมาะสมที่จะใช้งานในเรื่องหนึ่งๆ

กลุ่มงานออกแบบกราฟิก รวมไปถึงสื่อทัศนศิลป์อื่น ๆ ที่ต้องการสื่อสารบุคลิกลักษณะไทย ในทางการออกแบบแม้ว่าจะอาศัยวัตถุประสงค์หลากหลาย แต่มีองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้สื่อต่าง ๆ เหล่านี้สมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์คือ การเลือกใช้ตัวพิมพ์หรือฟอนต์ที่มีเอกลักษณ์บุคลิกไทย โดยตัวพิมพ์ในกลุ่มนี้มักพบในรูปแบบตัวพิมพ์สไตร์ริบบิ้น หรือแบบอักษรที่ออกแบบโดยอิงจากวิธีการเขียนด้วยเครื่องมือเขียน เช่น แปรงหรือปากกาปากตัด หรือเป็นอักษรที่เน้นหางยาว (cursive)

พิมพ์ไทย โชคดีมาก ทางเพชรทอง

ภาพที่ 1 ตัวอย่างตัวพิมพ์รูปแบบอนุรักษ์โดยนักออกแบบตัวพิมพ์หลายคน
ที่มา : วิสิทธิ์ โพธิ์วัฒน์

ข้อจำกัดในการใช้งานแบบตัวพิมพ์ (ภาพที่ 1) ข้างต้นนั้นจะชี้ว่าคุณลักษณะของผลงานออกแบบสื่อสารให้มีบุคลิกของงานจะมีสไตล์ดั้งเดิมทันที หากเมื่อนักออกแบบต้องการสื่อสารบุคลิกไทยร่วมสมัย กล่าวคือ งานออกแบบที่มีรูปแบบสากลนิยม มีความเป็นปัจจุบัน ผู้รับสารที่แตกต่างวัฒนธรรมสามารถเข้าใจและพึงพอใจได้ ซึ่งผลงานออกแบบหากต้องใช้แบบตัวพิมพ์ในกลุ่มตัวอย่างข้างต้นนั้นอาจไม่เหมาะสม ด้วยการออกแบบตัวพิมพ์ลักษณะดังกล่าวได้ยึดโครงสร้างตามแบบอย่างการเขียนด้วยเครื่องมืออันเป็นขนบนิยม ส่งผลให้แบบตัวอักษรขึ้นปรากฏรูปลักษณะตรงตามต้นฉบับ ผลงานออกแบบดังกล่าวจึงสามารถใช้งานได้ดีกับบุคลิกงานออกแบบเชิงประเพณีนิยม มีขนบระเบียบจารีตไทยดั้งเดิมชัดเจน

ดังนั้น ความพยายามแสวงหาทางออก ทางเลือกของแบบตัวพิมพ์บุคลิกไทยร่วมสมัย ใช้งานได้หลากหลายวาระ โอกาส ยืดหยุ่นกับโจทย์งานออกแบบต่างๆ จึงเกิดขึ้น และตัวพิมพ์ลากจึงเป็นผลลัพธ์จากปัญหาที่กำหนดไว้ “ลาก” ในที่นี้หมายถึงเป็นชื่อที่มีลักษณะไทย สื่อถึงความหมายที่เป็นยอดปรารถนาของหลายคน การกำหนดชื่อลากจึงพยายามสื่อสารทั้งความเชื่อและตัวแทนความหมายของลักษณะไทย และออกแบบตามสมมติฐานที่ต้องการให้เป็นตัวพิมพ์ที่สื่อสารได้กับผลงานออกแบบหลากหลายชนิดในขอบเขตของบุคลิกลักษณะไทย อีกทั้งชุดตัวอักษร (ลาก) ชุดนี้ ต้องสามารถนำไปติดตั้งออกแบบในแพลตฟอร์มที่เอื้ออำนวยต่อการนำออกมาใช้งานในระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ต่างๆ ได้ด้วย

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1) ความหมายและบทบาทของตัวพิมพ์

ตัวพิมพ์ หรือ typeface คือ ชุดของรูปร่างตัวอักษร หมายเลข เครื่องหมายวรรคตอนรวมถึงสัญลักษณ์อื่นๆ ที่ใช้ในระบบปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ โดยมีลักษณะเป็น vector - based (ไม่ใช่ bitmaps) หรือตัวพิมพ์สามารถกำหนดการเพิ่ม-ลดขนาดได้ทั้งเล็กและใหญ่แต่ยังมีความชัด บางครั้งคำว่า ตัวพิมพ์ (typeface) ก็มักจะถูกเรียกว่า “ฟอนต์” (font) ซึ่งมีความหมายคล้ายกัน (techterms. [ออนไลน์] 2017)

ตัวพิมพ์อำนวยความสะดวกต่องานออกแบบสื่อสาร เพราะนอกจากนักออกแบบจะสามารถกำหนดขนาด สี และรูปแบบให้เป็นองค์ประกอบสนับสนุนความหมายของสารแล้ว ตัวพิมพ์ยังทำให้การรับรู้เนื้อหาสาระที่ผู้ส่งสารต้องการบอกอย่างครบถ้วน อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือสร้างภาพลักษณ์ให้แก่การสื่อสารนั้นๆ อีก

ด้วย Nicole Cosides (ออนไลน์ : 2012) กล่าวถึงความสำคัญของตัวพิมพ์ในฐานะเครื่องมือออกแบบสื่อสารว่า ตัวอักษรที่นํากออกแบบเลือกมาใช้แต่ละครั้งนั้นเป็นขั้นตอนหนึ่งในการตัดสินใจที่สำคัญที่สุด ถ้าเลือกตัวพิมพ์ไม่เหมาะสมก็อาจไม่สามารถที่จะสื่อสารความในเนื้อหาที่งานนั้นๆ กำลังพยายามที่จะส่งไปยังผู้รับสาร ตัวพิมพ์เป็นสิ่งสำคัญเพราะถูกนำมาใช้ในการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกที่เฉพาะเจาะจง

ดังนั้น จึงพบว่าตัวพิมพ์มีบทบาทและอำนาจเปลี่ยนความคิด ความเชื่อของผู้อ่าน และการรับรู้รูปลักษณะของตัวพิมพ์ของผู้อ่านก็มีผลต่อการให้ทัศนคติต่อเนื้อหาของสารที่ถูกส่งออกไป และเมื่อต้องการสื่อสารบุคลิกไทยในงานออกแบบ นํากออกแบบควรจะได้มีตัวเลือกในตัวพิมพ์ที่หลากหลาย การสร้างสรรค์ตัวพิมพ์ไทยใหม่ๆ จึงเป็นงานที่จำเป็นต่อวงการออกแบบสื่อสาร

2.2) มาตรฐานตัวพิมพ์ไทย

เพื่อให้การออกแบบตัวพิมพ์ได้มาตรฐาน คงไว้ซึ่งแนวปฏิบัติอันเป็นหลักการดำเนินงานตัวอักษร การทบทวนหรือยึดหลักแนวทางของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับมาตรฐานตัวพิมพ์ไทยอย่างสำนักงานราชบัณฑิตยสถานจึงเป็นสิ่งจำเป็น ราชบัณฑิตยสถาน [ชื่อเดิม] (2540) กำหนดมาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย และเครื่องหมายอื่นๆ ไว้อย่างเป็นทางการดังนี้ คือ กลุ่มโครงสร้างแบบ ก ไก่ ได้แก่ ก ฅ ฎ ฏ ฐ ฑ กลุ่ม ข ไข่ ได้แก่ ข ฃ ฅ กลุ่ม ค ควาย ได้แก่ ค ฅ ๓ ๔ ๕ กลุ่ม บ ใบไม้ ได้แก่ บ ๒ ๓ กลุ่ม ผ ผึ้ง ได้แก่ ผ ฝ กลุ่ม พ พาน ได้แก่ พ ๒ ๓ กลุ่ม ม ม้า ได้แก่ ม ๒ ๓ กลุ่ม น หนู ตัว ฉ ฉิ่ง ตัว จ จาน ตัว ฐ ฐาน ตัว ง งู กลุ่ม ท ทหาร ได้แก่ ท ๒ ๓ ตัว ห หีบ ตัว ธ ธง ตัว ร เรือ ตัว ย ยักษ์ กลุ่ม ล ลิง ได้แก่ ล ๒ ๓ กลุ่ม อ อ่าง ได้แก่ อ ๒ ๓ ตัว ว แหว่น กลุ่มผสม ได้แก่ ตัว ณ ครึ่งหน้าเป็น ถ ถุง ครึ่งหลังเป็น ม ม้า ตัว ญ ครึ่งหน้า ถ ถุง ครึ่งหลัง บ ใบไม้ ตัว ณ ครึ่งหน้า ถ ถุง ครึ่งหลัง น ตัว ณ ครึ่งหน้า ต เต่า ครึ่งหลัง ม ม้า กลุ่มสระระดับเดียวกับพยัญชนะ ได้แก่ ะ ำ แ โ ใ ไ กลุ่มสระบน ได้แก่ อี อี้ อึ อือ กลุ่มสระล่าง ได้แก่ อุ อู โครงสร้างไม้หันอากาศหรือไม้ผัด โครงสร้างของนิคหิต หรือ นฤคหิต (ส. นิคฤหิต) หรือ หยาดน้ำค้าง (-) โครงสร้างของไม้ไต่คู้ โครงสร้างของทัณฑฆาต (-) โครงสร้างของยามักการ (-) โครงสร้างผสมสระกับนิคหิต และพยัญชนะกับสระ ได้แก่ อำ ฤ ฃ โครงสร้างของวรรณยุกต์ ได้แก่ และ เลขไทย ได้แก่ ๐ ๑ ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙

นอกจากนี้ ราชบัณฑิตยสถาน (2548) ได้กำหนดเครื่องหมายวรรคตอนและเครื่องหมายต่างๆ ได้แก่ เครื่องหมายวรรคตอนทั่วไป : มหัพภาค (.) จุด (.) จุลภาค / จุดลูกน้ำ (,) อัฒภาค (;) ทวิภาค (:) ต่อ (:) วิภังค์ภาค (-) ยัติภังค์ (-) ยัติภาค (—) วงเล็บ / นขลิขิต () วงเล็บเหลี่ยม [] วงเล็บปีกกา { } ประจัญบาน (?) อัศเจรีย์ (!) อัฒประกาศเดี่ยว (‘ ’) อัฒประกาศคู่ (“ ”) ไม้มก / ยมก (๑) ไปยาลน้อย / เปยยาลน้อย (๑) ไปยาลใหญ่ / เปยยาลใหญ่ (๑๒๓) จุดไข่ปลา / ไข่ปลา (...) เส้นประ (---) สัญลักษณ์ (___) บุพสัญลักษณ์ (”) เครื่องหมายทับ (/) มหัตถสัญลักษณ์ / ย่อหน้า

เครื่องหมายวรรคตอนโบราณ : ฟองมัน / ตาไก่ (๐) ฟองมันพันหนู (๐) อังคั่นเดี่ยว / คั่นเดี่ยว / คั่น (๑) อังคั่นคู่ / คั่นคู่ (๒) อังคั่นวิสรรชนีย์ (๓) โคมุตร (๔) ยามักการ (๕) และตีนครุ / ตีนกา (๖)

เครื่องหมายทางคณิตศาสตร์ : บวก (+) ลบ (-) คูณ (x) ทหาร (÷) เท่ากับ หรือ เสมอภาค (=) เครื่องหมาย เพราะฉะนั้น (∴) และเพราะว่า (∵)

การกำหนดมาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย รวมทั้งหลักเกณฑ์การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและเครื่องหมายอื่นๆ มีความสอดคล้องกับการกำหนดมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มอก. 620-2533 รหัสสำหรับอักขระไทยที่ใช้กับคอมพิวเตอร์ จำแนกอักขระไทยเป็นกลุ่ม ได้แก่ พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์และทัณฑฆาต ตัวเลขไทย เครื่องหมายพิเศษทั่วไป และเครื่องหมายพิเศษเฉพาะ

การแบ่งประเภทและหน้าที่ของตัวพิมพ์ไทย ราชบัณฑิตยสถาน (2540 : 1-3) ได้แบ่งรูปแบบตัวพิมพ์ไทยออกเป็น 2 แบบได้แก่ ตัวแบบหลักและตัวแบบเลือก ซึ่ง (1) **ตัวแบบหลัก** เป็นตัวพิมพ์ที่มีหัวกลม (2) **ตัวแบบเลือก** เป็นรูปแบบที่ต่างจากตัวแบบหลักเล็กน้อย นอกจากนี้ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติมีการกำหนดกลุ่มตัวอักษรขึ้นอีกหนึ่งกลุ่ม คือ ตัวแบบแปร เป็นรูปแบบที่ใช้กันอยู่แต่ไม่อาจจัดเข้าหลักเกณฑ์นี้ได้เช่น ตัวที่มีหัวบอด หัวแฝงเร้น ตัวแบบเขียนลายมือ และตัวประดิษฐ์อื่นๆ อย่างไรก็ตาม นักออกแบบตัวพิมพ์จะต้องมีการพิจารณาถึงโครงสร้างมาตรฐานของตัวอักษรไทย เพื่อให้ตัวพิมพ์ต่างๆ สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น รูปแบบตัวพิมพ์ลากจึงจัดอยู่ในกลุ่มรูปแบบตัวอักษรประเภท ตัวที่มีหัวบอด หัวแฝงเร้น ซึ่งลักษณะตัวพิมพ์ในกลุ่มดังกล่าวไม่นิยมที่จะนำมาใช้เป็นตัวพิมพ์อ่านปกติ โดยเฉพาะกรณีใช้เป็นเนื้อความที่ให้ความรู้สึกเป็นทางการ ในขนาดพื้นที่หรือข้อมูลจำนวนมาก เนื่องจากรูปลักษณะของตัวพิมพ์มีโครงสร้างที่ได้รับการตกแต่ง ประดิษฐ์ ทำให้รูปแบบตัวอักษรแบบตัวแปรนี้เหมาะสมกับการทำหน้าที่เป็นตัวพาดหัว (headline) ตัวโปรย (subhead) หรือตำแหน่งเน้นข้อความบางแห่ง เป็นต้น

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

กระบวนการออกแบบตัวพิมพ์ลาก แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนสำคัญ คือ **ขั้นแรก** การเก็บรวบรวมข้อมูล **ขั้นที่สอง** การพัฒนาแบบอักษร **ขั้นที่สาม** การจัดทำตัวพิมพ์ด้วยซอฟต์แวร์ และ **ขั้นสุดท้าย** กระบวนการทดสอบและการปรับปรุงแก้ไข ก่อนที่จะนำไปใช้งาน โดยรายละเอียดต่างๆ มีดังนี้

3.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การออกแบบตัวพิมพ์ลากได้มีการสังเคราะห์รูปแบบของตัวพิมพ์จากต้นแบบของตัวพิมพ์หลากหลายลักษณะ แหล่งข้อมูลประกอบด้วย สื่อสิ่งพิมพ์เก่า ป้ายพาณิชย์ต่างๆ ไม่ระบุปี พ.ศ. ของการสร้างสรรค์ ขอบเขตการคัดเลือกตัวอย่าง ได้พิจารณาโดยใช้แบบอักษรที่แสดงออกถึงบุคลิกไทย ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ภาพที่ 1 ภาพรวมกลุ่มตัวอย่างรูปแบบตัวอักษรไทยจากสื่อสิ่งพิมพ์และป้ายโฆษณาต่างๆ
ที่มา : วิสิทธิ์ โภธิวัฒน์

3.2 การพัฒนาแบบอักษร

แบบตัวอักษรพัฒนาขึ้นจากการสังเคราะห์ข้อมูลรูปภาพอักษรต่างๆ โดยคำนึงถึงองค์ประกอบต่างๆ ของตัวอักษร หรือเรียกว่าอีกอย่างหนึ่งว่า Visual Grammar หมายถึงชิ้นส่วนที่ใช้ประกอบกันขึ้นเป็นพยัญชนะต่างๆ เช่น ส่วนหัวอักษร เส้นตั้ง เส้นนอน ปลายหาง เป็นต้น ซึ่งผลการออกแบบองค์ประกอบได้รูปแบบดังนี้



ภาพที่ 2 Visual Grammar หรือองค์ประกอบของตัวอักษรที่ได้จากการสังเคราะห์กลุ่มตัวอย่าง
ที่มา : วิสิทธิ์ โภธิวัฒน์

ชชชชชช

แบบร่างชุดตัวหัวหมวด

น น ส ส

แบบร่าง น และ ส

สงกรานต์

การทดลองจัดเป็นชุดตัว

หลังจากได้องค์ประกอบตัวอักษรแล้ว จึงทำการร่างแบบตัวอักษรต่างๆ ในทุกพยัญชนะ มีการทดลองผสมคำหรือจัดเรียงเป็นรูปประโยค เพื่อสังเกตบุคลิกในภาพรวม พร้อมกับออกแบบตัวอักษรทางเลือก สลับสับเปลี่ยนเพื่อคัดเลือกแบบอักษรที่ตรงตามวัตถุประสงค์การกำหนดบุคลิกให้มากที่สุด

ภาพที่ 3 การนำองค์ประกอบของตัวอักษรมาออกแบบเป็นพยัญชนะต่างๆ

ที่มา : วิสิทธิ์ โพธิวัฒน์

3.3 การจัดทำตัวพิมพ์ด้วยซอฟต์แวร์

เมื่อแบบพยัญชนะต่างๆ (glyphs) ร่างและออกแบบเป็นไฟล์ภาพไว้แล้ว ก็นำเข้าสู่กระบวนการจัดทำเป็นฟอนต์ด้วยการใช้ซอฟต์แวร์ FontLab ซึ่งเป็นการวางตัวอักษรตามกฎของยูนิโคด (unicode) คือมาตรฐานอุตสาหกรรมที่ช่วยให้คอมพิวเตอร์แสดงผลและจัดการข้อความธรรมดาที่ใช้ในระบบการเขียนของภาษาส่วนใหญ่ในโลกได้อย่างสอดคล้องกัน นอกจากนี้ยังมีการจัดระยะห่าง (side bearing) ของพยัญชนะ การจัด kerning สำหรับอักษรแต่ละคู่เพื่อโปรแกรมระยะห่างให้แสดงผลสวยงาม นอกจากนี้ยังจัดทำอักษรคู่พิเศษ (ligature) เพื่อให้สามารถพิมพ์ข้อความออกมาได้สวยงามน่าอ่าน เช่น ฤ ฤา fi fl เป็นต้น

| | |
|------------|-----------------------|
| ชชณณตบ | เทพนิยายแอนเดอร์ |
| บก บช บข 1 | ยูเนสโกยกย่องให้แ |
| บก บต บถ | และกำหนดให้วันที่ส |
| บม บย บร 1 | เป็นวันหนังสือเด็กส |
| บ1 บ2 บ3 1 | ต่อมา เมื่อวันทฤษฎี |
| | ของเรา ก็ได้มีมติเห็น |
| | ซึ่งตรงกับวันหนังสือ |
| | สมเด็จพะเทพรัตน |
| | ให้เป็นวันหนังสือเด็ก |

3.4 กระบวนการทดสอบและการปรับปรุงแก้ไข

ตัวพิมพ์ที่ได้รับการจัดระยะแล้ว จะมีการทดสอบการพิมพ์ เพื่อตรวจสอบระยะห่าง เพื่อการใช้งาน ตัวพิมพ์ที่มีประสิทธิภาพตามหลัก legibility และ readability กล่าวคือ ประสิทธิภาพในการอ่านง่าย อ่านชัด ความสามารถในการอ่านตัวอักษรออกได้อย่างชัดเจน ก่อนที่จะนำไปสู่การเผยแพร่และใช้งาน

ภาพที่ 4 พิมพ์ทดสอบเพื่อตรวจเช็คระยะห่างระหว่างอักษรแต่ละคู่
ที่มา : วิสิทธิ์ โพรวิวัฒน์

3.5 ผลงานออกแบบที่สมบูรณ์

เพื่อให้การใช้งานตัวพิมพ์มีความยืดหยุ่น และอำนวยความสะดวกแก่นักออกแบบกราฟิก การออกแบบ ตัวพิมพ์ลากจึงมีการออกแบบเป็นชุดหรือเป็นตระกูลตัวพิมพ์ (family) ประกอบด้วย

| THAI BASIC GLYPHS / LAPH REGULAR | | | | | | | | | | |
|--------------------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|--|-------------------------|
| ก | ช | ซ | ค | ศ | ฆ | ง | จ | ฉ | | Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg |
| ช | ช | ฌ | ญ | ฎ | ฏ | ฐ | ก | ฅ | | Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn |
| ณ | ด | ต | ถ | ท | ธ | น | บ | ป | | Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu |
| ผ | ฝ | พ | ฟ | ภ | ม | ย | ร | ฤ | | Vv Ww Xx Yy Zz @ \$? |
| ล | ภ | ว | ศ | ษ | ส | ห | ฬ | อ | | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 |
| ฮ | ฤ | ฎ | ฏ | ฐ | ก | ฅ | | | | o g ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ |
| | | | | | | | | | | # () [] \$ % & ' % & \$ |
| THAI BASIC GLYPHS / LAPH 3D INLINED | | | | | | | | | | |
| ก | ช | ซ | ค | ศ | ฆ | ง | จ | ฉ | | Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg |
| ช | ช | ฌ | ญ | ฎ | ฏ | ฐ | ก | ฅ | | Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn |
| ณ | ด | ต | ถ | ท | ธ | น | บ | ป | | Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu |
| ผ | ฝ | พ | ฟ | ภ | ม | ย | ร | ฤ | | Vv Ww Xx Yy Zz @ \$? |
| ล | ภ | ว | ศ | ษ | ส | ห | ฬ | อ | | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 |
| ฮ | ฤ | ฎ | ฏ | ฐ | ก | ฅ | | | | o g ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ |
| | | | | | | | | | | # () [] \$ % & ' % & \$ |
| THAI BASIC GLYPHS / LAPH 3D HALFTONE | | | | | | | | | | |
| ก | ช | ซ | ค | ศ | ฆ | ง | จ | ฉ | | Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg |
| ช | ช | ฌ | ญ | ฎ | ฏ | ฐ | ก | ฅ | | Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn |
| ณ | ด | ต | ถ | ท | ธ | น | บ | ป | | Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu |
| ผ | ฝ | พ | ฟ | ภ | ม | ย | ร | ฤ | | Vv Ww Xx Yy Zz @ \$? |
| ล | ภ | ว | ศ | ษ | ส | ห | ฬ | อ | | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 |
| ฮ | ฤ | ฎ | ฏ | ฐ | ก | ฅ | | | | o g ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ |
| | | | | | | | | | | # () [] \$ % & ' % & \$ |
| THAI BASIC GLYPHS / LAPH ROUGH | | | | | | | | | | |
| ก | ช | ซ | ค | ศ | ฆ | ง | จ | ฉ | | Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg |
| ช | ช | ฌ | ญ | ฎ | ฏ | ฐ | ก | ฅ | | Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn |
| ณ | ด | ต | ถ | ท | ธ | น | บ | ป | | Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu |
| ผ | ฝ | พ | ฟ | ภ | ม | ย | ร | ฤ | | Vv Ww Xx Yy Zz @ \$? |
| ล | ภ | ว | ศ | ษ | ส | ห | ฬ | อ | | 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 |
| ฮ | ฤ | ฎ | ฏ | ฐ | ก | ฅ | | | | o g ๒ ๓ ๔ ๕ ๖ ๗ ๘ ๙ |
| | | | | | | | | | | # () [] \$ % & ' % & \$ |

ภาพที่ 5 แบบตัวพิมพ์ลากทั้งตระกูล
ที่มา : วิสิทธิ์ โพรวิวัฒน์

Regular : รูปแบบอักษรพื้นฐาน สำหรับงานออกแบบที่ต้องการความเรียบร้อย ปกติ ใช้กับงานออกแบบได้ค่อนข้างกว้าง

3D Ilined : รูปแบบอักษรสามมิติ ให้ภาพลวงตาบนผิวอักษรคล้ายลักษณะการทำร่องลึกกลับเข้าไปบนผิว เป็นอักษรที่มุ่งเน้นการสร้างจุดสนใจ ให้ความโดดเด่น เมื่อนำออกใช้กับงานในลักษณะข้อความประกาศ

3D Halftone : รูปแบบอักษรสามมิติที่เลียนล้อเทคนิคการลดหลั่นของเม็ดสกรีนบนผิวหน้าของตัวอักษร มุ่งเน้นการสร้างจุดสนใจ ให้แก่งานออกแบบ

Rough : รูปแบบอักษรที่ดูเก่า เน้นอารมณ์ความรู้สึกไทยย้อนสมัย (retro) สำหรับงานออกแบบที่ต้องการสะท้อนมิติของเวลาในงานออกแบบ อีกทั้งให้ความหมายแบบสัมผัสของมนุษย์ (human touch)

4. การวิเคราะห์ผลงาน

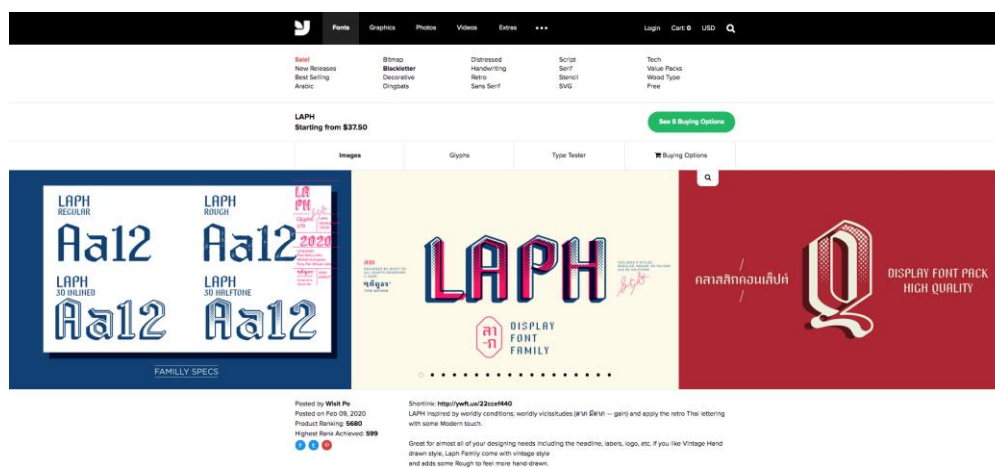
การออกแบบตัวพิมพ์หลากหลายได้ออกแบบตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้คือต้องการสร้างสรรค์ตัวพิมพ์ประเภทพาดหัวที่ให้บุคลิกไทยร่วมสมัย มีการสังเคราะห์รูปแบบของตัวพิมพ์จากต้นแบบตัวพิมพ์เก่าหลากหลายลักษณะ ผ่านกระบวนการสังเคราะห์ ให้ได้มาซึ่ง visual grammar ตั้งต้น แล้วปรับประกอบขึ้นเป็นโครงสร้างตัวอักษร คำนี้จึงมามาตรฐานโครงสร้าง หลักแห่งการตัดกัน (contrast) ทั้งน้ำหนักของเส้นที่มีความหนาบางแตกต่างกัน รวมไปถึงทิศทางและองศาขององค์ประกอบต่างๆ อย่างเป็นเอกภาพ

ผลงานออกแบบสะท้อนให้เห็นตัวอักษรที่มีบุคลิกลักษณะไทย ก้าวหน้า สง่างาม โดยการทำงานขององค์ประกอบตัวอักษรที่พยายามประสานวัฒนธรรมความเป็นตะวันออกเข้ากับความเป็นตะวันตก ลดความเป็นประเพณีนิยมในโครงการสร้างการเขียนอักษรไทยตามแบบเครื่องมือเขียน ให้โครงสร้างอักษรไทยรับกับโครงสร้างอักษรละติน มีการลดรูปของหัวกลมตามแบบชนบอักษรไทยลง สร้างสรรค์รูปแบบให้มีอารมณ์ความรู้สึกระหว่างความเก่าและแบบใหม่ที่ท้าทาย

5. สรุป

ผลงานออกแบบ เมื่อได้มีการทดสอบการใช้งานโดยผู้ใช้ตัวพิมพ์พบว่า ตัวพิมพ์หลากหลายเหมาะสำหรับการใช้งานเป็นอักษรหัวเรื่อง (display type) ที่มีบุคลิกไทยร่วมสมัย และรูปแบบผลงานที่เน้นอารมณ์และน้ำเสียงผลงานในโทนสง่างาม มีลีลา ทั้งการใช้ในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และดิจิทัล ซึ่งก็เป็นไปตามวัตถุประสงค์หลักของการออกแบบตัวพิมพ์ที่ได้กำหนดหน้าที่หลักของตัวพิมพ์ชุดดังกล่าวไว้ สำหรับเป็นหัวเรื่องหรือตัวโป่ง แต่หากจะใช้เป็นอักษรสำหรับแสดงเนื้อความ (body text) ก็อาจจะใช้ได้ในกรณีงานออกแบบนั้นมีข้อความไม่มากนัก อย่างไรก็ตามการออกแบบตัวเลือกเสริมที่เป็นอักษรพิเศษ (ligature) ทำให้ตัวพิมพ์ได้รับการแก้ปัญหาเรื่องช่องไฟสำหรับอักษรบางคู่ นอกจากนี้ยังเป็นความพยายามของการออกแบบที่ทำให้เกิดโครงสร้างของอักษรจากการต่อเชื่อมกันอย่างมีสุนทรียภาพและประโยชน์ใช้สอย

ผลงานออกแบบตัวพิมพ์ลากได้เผยแพร่ต่อสาธารณชนบนเว็บไซต์ www.behance.net/wisit-po และ www.behance.net/ziam-type เว็บไซต์ <https://www.youworkforthem.com/font/T11868/laph> ซึ่งเป็นพื้นที่เผยแพร่ผลงานการออกแบบระดับนานาชาติ



ภาพที่ 6 เว็บไซต์ youworkforthem ที่นำพอนต์ลากออกจำหน่าย
ที่มา : Wisit Po. (2020)

เอกสารอ้างอิง

- ราชบัณฑิตยสถาน. (2540). *มาตรฐานโครงสร้างตัวอักษรไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2548). *หลักเกณฑ์การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและเครื่องหมายอื่นๆ หลักเกณฑ์การเว้นวรรค หลักเกณฑ์การเขียนคำย่อ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน
- สุเมธ ชาติเจริญสวัสดิ์ และคณะ [แปล]. (2014). *เปลี่ยนเลียนแบบ เป็นแบบเรียน (Stop Stealing Sheep & find out how type works)*. กรุงเทพฯ: คัดสรรตีพิมพ์.
- Merriam-Webster. (2017). *Dictionary*. [2020 Jan, 15] Available from: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/typeface>
- Nicole Cosides. (2012). *The Importance of Typeface and How to Use it Correctly*. [2020 Jan, 15] Available from: <http://info.hjmt.com/blog/bid/224634/The-Importance-of-Typeface-and-How-to-Use-it-Correctly>
- Wisit Po. (2020). *Fonts*. [2020 Feb, 28]. Available from: <https://www.youworkforthem.com/font/T11868/laph>

งานสร้างสรรค์ออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวที
โดยใช้ผ้าบาติกเป็นส่วนประกอบ: กรณีศึกษาตัวละคร โรซาลินด์ ในเรื่องตามใจท่าน
Creative of stage costume design by using batik as a component:
A case study of Rosalind's character in As You Like It

ยุทธนา บุญอาชาทอง
Yuttana Boonarchatong
110 ถนนประชาชื่น หลักสี่ กรุงเทพฯ 10210
110 Prachachuan Rd.Laksi, Bangkok Thailand 10210
E-mail Yuttana.boo@dpu.ac.th

บทคัดย่อ

งานสร้างสรรค์การออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวที โดยใช้ผ้าบาติกเป็นส่วนประกอบในการออกแบบตัวละคร โรซาลินด์ เรื่องตามใจท่าน การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละคร ซึ่งจากการศึกษาพบว่า ถ้าการใช้ภาพเงาดำ(Silhouette) ของเครื่องแต่งกายที่แสดงยุคสมัยชัดเจน การใช้ผ้าบาติกในการออกแบบไม่ได้เป็นอุปสรรคในการออกแบบ ทำให้เห็นถึงศิลปะตะวันตกผสมกับตะวันออกได้
คำสำคัญ : ละครเวที, การออกแบบเครื่องแต่งกาย, ออกแบบ, บาติก

Abstract

Creation of stage costume design using batik as a component for Rosalind character of "As You Like It". The study started from analyzing the data and then incorporate batik with other fabric in designing, the result shown that if the Silhouette shown a clear era of the dress, the joint-design of using batik reflected the good combination of Western and Eastern art and did not hinder the design creativity. This is Character analysis process.

Keywords : Play, Costume design, Design, Batik

1. ความสำคัญหรือความเป็นมาของปัญหา

การศึกษาเครื่องแต่งกายจากบทละครเวที ซึ่งอาจารย์ฤทธิรงค์ จิวากานนท์ กล่าวไว้ในศิลปะการ ออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีสมัยใหม่ ว่าเครื่องแต่งกายละครเวทีสามารถบ่งบอกบรรยากาศรูปแบบละคร , เวลาและสถานที่แสดง, ชั้นทางสังคม, สภาพสังคม, จุดเด่นตัวละคร, ความสัมพันธ์, การพัฒนาการของตัวละคร ทำให้การออกแบบเครื่องแต่งกายถึงมีความสำคัญ

การออกแบบเครื่องแต่งกายครั้งนี้ ได้แรงบันดาลใจจากการ อ่านบทละครเรื่อง ตามใจท่าน (As You Like It โดย William Shakespeare) พระราชนิพนธ์แปลโดย พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ซึ่ง การออกแบบครั้งนี้มีการประยุกต์นำผ้าบาติก มาเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบด้วย โดยออกแบบจากตัวละคร โรซาลินด์ ที่มีเกิดขึ้นในช่วง ประมาณ คศ. 1600 มีบุคลิกเป็นผู้นำ สาวสูงศักดิ์ แต่ต้องปลอมตัวเป็นผู้ชายเข้าไปอยู่ในป่า จากตัวละครโรซาลินด์ที่เกิดขึ้นโดยใช้โครงชุดในยุคนั้นมาผสมกับผ้าบาติกที่ขายในประเทศไทยที่สามารถซื้อได้ทั่วไป

จากการค้นหาข้อมูลพบว่า การออกแบบเครื่องแต่งกายจากผ้าบาติกจะมีการเขียนลายผ้าขึ้นมาใหม่ และยังไม่มีการนำผ้าประจำท้องถิ่นมาออกแบบร่วมกับละครตะวันตก การออกแบบครั้งนี้จึงนำผ้าที่มีอยู่ในท้องถิ่นอยู่แล้วมาในการออกแบบ

จุดประสงค์ของงานสร้างสรรค์

เพื่อสร้างงานเครื่องแต่งกายจากตัวละครโรซาลินด์ จากเรื่องตามใจท่าน โดยใช้ผ้าบาติก

ขอบเขตงานสร้างสรรค์

บทละครเวทีเรื่องตามใจท่าน เลือกตัวละครตัวละครเอก “โรซาลินด์”

2. แนวคิด / ทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การวิเคราะห์ตัวละคร (Character)

การวิเคราะห์ตัวละครของละครเวทีสามารถวิเคราะห์ตัวละครได้โดยพิจารณาลักษณะของตัวละครในด้านต่างๆ ดังนี้

1. รูปลักษณ์ภายนอก หมายถึงรูปร่างหน้าตา เพศ อายุ ความสูงต่ำดำขาว กิริยาอาการ ฯลฯ

2. สถานะทางสังคม หมายถึงอาชีพ ฐานะ ความเชื่อทางศาสนา ความเกี่ยวพันในครอบครัวและสังคมแวดล้อม ฯลฯ

3. จิตวิทยา รวมถึงภูมิหลังที่มีส่วนกำหนดนิสัยใจคอ ทักษะคติ ความปรารถนาในส่วน ลึก ความชอบ ความเกลียด ฯลฯ

4. คุณธรรม หมายถึงสำนึกและความละอายต่อบาป ความยุติธรรม ความรู้สึกผิดชอบชั่วดี ฯลฯ

การสร้างตัวละครให้มีลักษณะความเป็นปัจเจกบุคคล มีความคิด ความต้องการ และความน่าเชื่อถือ (Francis Hodge อังใน พรรณศักดิ์ สุขี, 2541:32) ประกอบไปด้วย ความปรารถนาสูงสุด (Desire) ความตั้งใจ (Will) ความมีศีลธรรม (Moral Stance) รูปลักษณ์ (Decorum) สภาวะอารมณ์ (Character Mood Intensity)

ผ้าบาติก หรือ ผ้าปาเต๊ะ เป็นผ้าที่ผลิตโดยการใช้เทียนปิดเนื้อผ้าในส่วนที่ไม่ต้องการให้ติดสี หรือ แล้วใช้วิธีการแต้ม ระบาย หรือย้อมในส่วนที่ต้องการ ให้สีติดลงไปบนผ้าเพื่อให้เกิดลวดลายที่สวยงามตาม และ ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศอินโดนีเซียและอินเดียในสมัยก่อน ก่อนนำเข้ามาในประเทศไทยซึ่งจะมีลวดลายสีสัน ที่สวยงามตามท้องถิ่น ที่ประเทศไทยได้มีการทำผ้าบาติกทางภาคใต้ของประเทศไทย เช่น ปัตตานี, นราธิวาส, ภูเก็ต เป็นต้น

3. กระบวนการในการสร้างสรรค์

กระบวนการในการสร้างสรรค์

3.1 สืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับแนวความคิด การอ่านบททั้งเรื่องและวิเคราะห์ตัวละคร โดยเลือกตัวละครโรซาลินด์ มาวิเคราะห์ ใช้วิเคราะห์จาก รูปลักษณ์ภายนอก, สถานะทางสังคม, จิตวิทยา, คุณธรรม ซึ่งจะเห็นว่า โรซาลินด์ เป็นสาวสูงศักดิ์ เป็นคนกล้าคิดกล้าแสดงออกไม่เหมือนกับหญิงในยุคนั้น กล้าแสดงความรู้สึกตน ไม่ท้อต่ออุปสรรคเช่น การปลอมตัวเป็นชายเข้าป่า

การเลือกยุคสมัยโดยเลือกในปี ประมาณ คศ.1600



ภาพที่ 1 สมัยพระเจ้าเจมส์ที่ 1 และพระเจ้าชาลส์ที่ 1 (1603-1625, 1625-1649)

https://www.baanjomyut.com/library_2/history_of_costume/09_5.html

การแต่งกายของผู้หญิง จะใส่กระโปรงมีโครงด้านในที่เรียกว่า Farthingale และต่อมาสวมเสื้อคนละ ท่อนกัน กระโปรงตัวหลวม ด้านหลังมีเชือกร้อยรัดแน่น กระโปรงชั้น นอกจับ ให้หยักรั้งขึ้น ไปให้เห็นกระโปรง ชั้น ใน ปกเสื้อใหญ่จากคอลงไปปิดไหล่ ประดับลูกไม้หรือปักมีทั้ง แขนยาวและสั้น

ชายจะเป็นเสื้อรัดรูปที่เรียกว่า Doublet มีชายเหลือคลุมถึง ระดับสะโพกเหมือนกระโปรงสั้น ไหล่ พอง มีปักแขนเสื้อ ต่อมานิยมใช้ปักผ้าลินินกว้างพอดีไหล่ ตกแต่งริมด้วยลูกไม้ มีสายรัดข้อมือ ผูกด้านหน้าเป็น ปกหลอก ต่อมาเปลี่ยนใช้เสื้อแบบ Cavalier จะเป็นเสื้อเอวปล่อยแทน Doublet เรียก Jacket สวมทับบน เสื้อเชิ้ต มีสายคาดทับบน Jacket ทำจากหนังหรือผ้าตัวน กางเกงชายจากเดิมพอง ๆ และรัดที่ปลายขาเปลี่ยน มาเป็นทรงหลวม ๆ ยาวถึงเข่า รวบปลายขา ผูกด้วยลูกไม้ หรือเป็นเสื้อคลุมหลวม ๆ ตัวสั้น

3.2 วิเคราะห์เพื่อหาแนวทางการทำงาน มีการออกแบบให้ตรงกับตัวละคร โรซาลินด์ ซึ่งมีการออกแบบที่อยู่ในวังที่แต่งตัวเป็นผู้หญิง และช่วงที่อยู่ในป่า ที่แต่งตัวเป็นชาย และเลือกลายผ้าบาติกให้เข้ากับตัวละคร โรซาลินด์ ทั้งเป็นผู้หญิงและตอนแต่งกายเป็นชาย



ภาพที่ 2 ลายผ้าบาติกตัวอย่างสำหรับตัวละครตอนเป็นผู้หญิง

<http://www.shopvo.com>



ภาพที่ 3 ลายผ้าบาติกตัวอย่างสำหรับตัวละครปลอมตอนเป็นผู้ชาย

<http://www.shopvo.com>

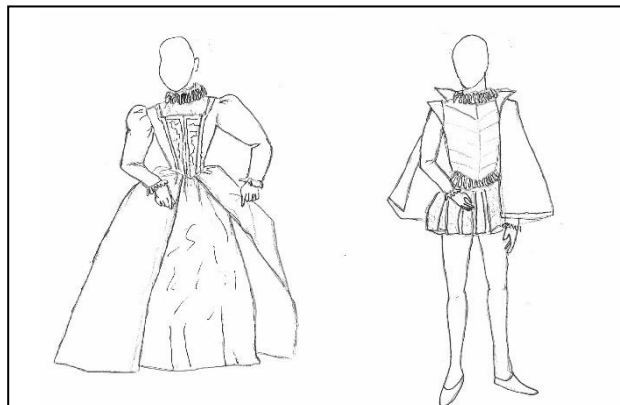
3.3 เลือกแนวทาง การเลือกใช้สีหลักมีสองสี คือตอนเป็นผู้หญิงที่อยู่ในวัง จะมีการใช้สีออกโทนสีน้ำเงินและสีฟ้า ที่แสดงถึงพลังอำนาจ และในยุคสมัยนั้นผู้หญิงก็จะใช้สีฟ้าเป็นหลัก และตอนปลอมตัวเป็นผู้ชายที่อยู่ในป่า จะใช้สีชมพูและแดงเป็นหลักเพื่อเพิ่มความหวานและน่าค้นหาให้ตัวละครที่อยู่ในป่า การเลือกผ้าจะเลือกที่มีขายจริงไม่สร้างลายขึ้นมาใหม่



ภาพที่ 4 ตัวอย่างเครื่องแต่งกายตอนปloomตอนเป็นผู้ชาย

<https://www.pinterest.com/pin/436075176424982824/>

3.4 เลือกแบบและสร้างผลงาน การออกแบบโดยการวาดต้นแบบแล้วถึงเลือกผ้าที่เข้ากับสีที่ต้องการและแบบที่ให้เป็นตัวละคร



ภาพที่ 5 ร่างเครื่องแต่งกายตอนเป็นหญิงอยู่ในวังและปloomตอนเป็นผู้ชายอยู่ในป่า

4. การวิเคราะห์ผลงาน



ภาพที่ 6 ผลงานการออกแบบ

จากการออกแบบครั้งนี้มีการผสมการออกแบบแบบตะวันตก การใช้ภาพเงาของเครื่องแต่งกาย (Silhouette) ที่ชัดเจนในช่วงยุคสมัยทำให้ง่ายต่อการเลือกเสื้อผ้าบาติกที่ใช้ ที่เป็นของทางตะวันออก และสีของผ้าทำให้ดูสนุกสนานตามเรื่อง ซึ่งผู้ออกแบบได้ตีความจากเรื่องคือ “การอยากทำอะไรจงทำแต่ให้ไม่ผิดศีลธรรมอันดี” ซึ่งการตีความตัวละครที่ตัว ผู้หญิงเป็นสาวสูงศักดิ์ ทนงในศักดิ์ศรี กล้าแสดงออก รูปร่างสมส่วน สวยงามทำให้ผู้ชายชอบได้ มีความเป็นสตรีนิยม (Feminist) ความคิดทัดเทียมผู้ชาย ซึ่งผู้ออกแบบจะใช้เครื่องแต่งกายประมาณปี คศ. 1600 และใช้สีน้ำเงินและฟ้าเป็นหลัก ส่วนตัวละครที่ปลอมเป็นชายในป่าจะใช้ สีชมพูแดงเป็นหลัก มีการเลือกเสื้อผ้าบาติกที่เป็นรูปดอกไม้ใบไม้ เพื่อให้เข้ากับเรื่องที่เกิดขึ้นในป่า และแสดงถึงความเป็นผู้หญิงที่เปรียบเหมือนดอกไม้ ที่อยู่ในตัวละคร และสีที่ดูสดใส

5.สรุป

จากอรรถประโยชน์ของงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้ออกแบบคิดว่าเป็นการต่อยอดที่จะเอาผ้าบาติก ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในละครที่มีบริบทเป็นตะวันตกได้ ซึ่งถ้าการใช้ภาพเงาของเครื่องแต่งกาย (Silhouette) ที่ชัดเจน ก็สามารถใช้ผ้าแบบต่างๆ มาประยุกต์เข้ากับชุดได้ และเป็นการสร้างมูลค่าให้ผ้าบาติก ที่มีขายอยู่ทั่วไปให้เป็นอีกทางเรื่องหนึ่ง ซึ่งนักออกแบบในการใช้ผ้าบาติกในการออกแบบเครื่องแต่งกายในละครเวทีสมัยใหม่ของไทย การเลือกสีและแบบให้เข้ากับตัวละครก็สามารถออกแบบได้ให้เข้ากับชุดที่ต้องการออกแบบได้

เอกสารอ้างอิง

นพมาส แวหงส์. (2550). ปรัชญาศิลปะการละคร. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

พรรณศักดิ์ สุขี. (2514). การเขียนบทละคร. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ฤทธิ์รงค์ จิวากานนท์. (2556). ศิลปะการออกแบบเครื่องแต่งกายละครเวทีสมัยใหม่. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

www.baanjommyut.com/library_2/history_of_costume/09_5.html : (สืบค้นข้อมูล : 7 มกราคม
2563)

www.pinterest.com/pin/436075176424982824/ (สืบค้นข้อมูล : 7 มกราคม 2563)

www.shopvo.com (สืบค้นข้อมูล : 7 มกราคม 2563)

