

การออกแบบหนังสือภาพศิลปกรรมไทยสำหรับเยาวชน¹

วรรณวิภา สุเนตต์ตา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาออกแบบเครื่องประดับ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทคัดย่อ

หนังสือภาพศิลปกรรมไทยสำหรับเยาวชนจัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบหนังสือภาพประกอบประเภทสารคดี และพัฒนาหนังสือต้นแบบซึ่งเสริมการเรียนรู้ด้านประวัติศาสตร์และภูมิปัญญาไทย จากกระบวนการสร้างงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมโบราณ โดยผสมผสานการออกแบบสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงเนื้อหาและประสบการณ์การเรียนรู้

วิธีการดำเนินงานวิจัยแบ่งออกเป็น 1) การทบทวนวรรณกรรม ได้แก่ หนังสือเรียนพื้นฐานรายวิชาประวัติศาสตร์ระดับประถมและมัธยมศึกษา สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ หนังสือสารคดีสำหรับเยาวชนภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และข้อมูลด้านการออกแบบหนังสือเด็ก 2) การเก็บข้อมูลภาคสนาม สํารวจงานศิลปกรรมที่จัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ แหล่งการเรียนรู้ และโบราณสถานสำคัญ 3) การวิเคราะห์คัดเลือกข้อมูลเพื่อเรียบเรียงเนื้อหา และกำหนดกลุ่มผู้อ่านช่วงวัยเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายถึงมัธยมศึกษาตอนต้น ช่วงอายุระหว่าง 6 - 12 ปี และ 12 - 14 ปี โดยเสริมเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับวิธีการสืบค้นทางประวัติศาสตร์ประวัติศาสตร์ชาติไทย และภูมิปัญญาท้องถิ่น 4) การออกแบบสร้างสรรค์

ผลการศึกษาสามารถสรุปการออกแบบหนังสือต้นแบบจำนวน 4 เล่ม ได้แก่ 1) ปราสาทหินในดินแดนไทย 2) สังคโลกสุโขทัย 3) พระพิมพ์ศรีวิชัย และ 4) เครื่องประดับแบบไทย โดยมีแนวทางการออกแบบจากการวิเคราะห์อัตลักษณ์และทัศนธาตุของงานศิลปกรรมเพื่อสื่อสารเรื่องราวรูปร่างรูปทรง สร้างให้เกิดการจดจำจินตภาพจากการเรียนรู้เรื่องการสร้างสรรคงานศิลปกรรมโบราณ ถ่ายทอดสาระสำคัญด้วยรูปทรงและงานประดับ และออกแบบโทนสีเพื่อสะท้อนธรรมชาติของวัสดุ อันเป็นวิธีการถ่ายทอดความรู้ที่สอดคล้องกับข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ศิลปะ

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายงานวิจัย เรื่อง “การออกแบบหนังสือภาพศิลปกรรมไทยสำหรับเยาวชน” โดยได้รับทุนสนับสนุนการวิจัยจากกองทุนวิจัยสร้างสรรค์ คณะมัณฑนศิลป์ ประจำปี ค.ศ. 2020 ดำเนินการวิจัยแล้วเสร็จปี ค.ศ. 2021

นอกจากนี้ การออกแบบกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ภายในเล่มยังเป็นการตั้งคำถามและทดลองหาคำตอบได้ด้วยตนเอง ได้แก่ สำนวนวิธีการสร้างปราสาทหินในสมัยโบราณ ทดลองสวมใส่เครื่องประดับที่สัมพันธ์กับร่างกายเพื่อความเข้าใจเรื่องขนาดและสัดส่วน เข้าใจกระบวนการผลิตสังคโลกและเตาสังคโลกที่เป็นเอกลักษณ์ของชาวสุโขทัย และเรียนรู้การสร้างพระพิมพ์จากคติความเชื่อทางศาสนา

ต้นแบบหนังสือสารคดีสำหรับเยาวชนนี้ยังสามารถนำไปพัฒนาและออกแบบสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียนในหัวข้อต่างๆเพิ่มเติม และอาจขยายผลไปสู่กลุ่มผู้อ่านเพื่อสอบถามด้านความเข้าใจและความสนใจ ซึ่งจะสามารถนำมาปรับสู่นเนื้อหาและการออกแบบเพิ่มเติมได้ในอนาคต

คำสำคัญ หนังสือสารคดีสำหรับเยาวชน, ปราสาทหิน, สังคโลก, เครื่องประดับไทย, พระพิมพ์



Picture Book in Thai Art Design for Youth¹

Vanvipha Suneta

Assistant Professor. (PhD.) Department of Jewelry Design

Faculty of Decorative Art, Silpakorn University

Abstract

The purpose of “Picture Book in Thai Art Design for Youth” is to summarize the results of a study on the design of nonfiction book illustrations in historical content and Thai wisdom for young readers.

Research methodology is as followed 1) collected information from literature reviews of history textbooks for primary and secondary school students, Thai Encyclopedia for Youth, nonfiction books for youth in Thai and English, and information on children's book design. 2) A field survey, including documents of fine arts exhibited in various national museums and significant ancient sites. 3) Creates the content and determines the readers: upper elementary to middle school, aged 6-12 years old and 12-14 years old. 4) Design Process.

The results are summarized in 4 prototype books; 1) Stone Sanctuaries in Thailand, 2) Sangkhalok Sukhothai, 3) Sriwichai Amulet, and 4) Thai jewelry, which is related to historical study methods, Thai national history, and local wisdom. The design approach from the analysis of identity and visual elements of artifacts to communicate shape and form. The content also focus on creation of ancient works of art to create an imaginary memory which forms and decoration are explore. Selection of color scheme reflects the nature of sandstone, clay, ceramic, and gems stones, which is a learning method that corresponds to the information on art history.

¹ This article is a part of research entitled “The Picture Books in Thai Art Design for Youth.” Which is a funding support from Faculty of Decorative Art for the budget year 2020 and finished in 2021.

In addition, the learning activities insert in the book encourage children to ask questions and find answers with their own experience. Readers will learn how to build stone temples and explore paper accessories to understand the size and proportion. The unique manufacturing process of Sangkhalok and the kilns of Sukhothai as well as amulets from religious beliefs illustrate.

The nonfiction book for young readers created in this project can develop learning materials for students in many topics. Moreover, further study can be collected from a group of readers to create other content and design in the future.

Keywords: Nonfiction books for youth, Stone Sanctuaries, Sangkhalok, Thai Jewelry, Amulets

บทนำ

การเรียนรู้ประวัติศาสตร์และงานศิลปกรรมสำคัญของชาติเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้ระบุไว้เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในสาระสำคัญเกี่ยวกับมนุษย์ในทุกด้าน (Bureau of Academic Affairs and Educational Standard 2012, Online) เน้นความเป็นมาของท้องถิ่นซึ่งนำไปสู่การก่อเกิดประเทศชาติ และถ่ายทอดไปสู่ผู้เรียนและชุมชนด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับธรรมชาติของผู้เรียน สามารถเข้าถึงได้ด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์ และเปิดโอกาสให้เกิดการศึกษาจากแหล่งเรียนรู้ในพื้นที่ โดยเฉพาะการเรียนในระดับประถมศึกษาซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นให้เยาวชนสนใจและสร้างความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรมไทย

จากแนวคิดการพัฒนารการเรียนรู้ในสาขาประวัติศาสตร์ดังกล่าว จึงเป็นที่มาของการสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบซึ่งมุ่งเน้นการสร้างความเข้าใจสาระทางประวัติศาสตร์ สร้างการรับรู้ทางความงามและความหมายของงานศิลปกรรมไทยได้อย่างเพลิดเพลิน ด้วยกิจกรรมเสริมความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมที่มีมาในอดีต โดยเฉพาะการพัฒนาการอ่านควบคู่ไปกับการเรียนรู้จากภาพประกอบและการประดิษฐ์ด้วยมือ อันเป็นทักษะสำคัญที่ควรส่งเสริมสำหรับเยาวชนในวัยเรียน

ผลงานหนังสือต้นแบบนี้จึงมีแนวคิดในการสร้างความเชื่อมโยงเนื้อหาทางประวัติศาสตร์และงานศิลปกรรมสำคัญอันเป็นเอกลักษณ์ประจำภูมิภาคต่าง ๆ เป็นการนำความรู้ด้านการศึกษาประวัติศาสตร์ศิลปะมาถ่ายทอดด้วยการออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อสร้างต้นแบบหนังสือภาพประกอบที่ผสมผสานหลักการออกแบบเสริมการเรียนรู้และสร้างจินตนาการให้ผู้อ่าน อันนำไปสู่การตระหนักถึงคุณค่าของภูมิปัญญาไทย

วัตถุประสงค์

สร้างสรรค์ต้นแบบหนังสือภาพประกอบประเภทหนังสือสารคดีสำหรับเยาวชน ซึ่งเรียบเรียงความรู้ด้านประวัติศาสตร์ศิลปะที่ผสมผสานหลักการออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อถ่ายทอดความรู้จากกระบวนการสร้างงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมไทยโบราณด้วยภาพเล่าเรื่อง พร้อมแทรกกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับงานศิลปกรรมไทยด้วยวิธีการทางศิลปะพื้นฐาน

1. ขั้นตอนการดำเนินงาน

1.1 กำหนดกรอบการศึกษาและกลุ่มเป้าหมาย

- 1) สำรวจข้อมูลทางประวัติศาสตร์และงานศิลปกรรมสำคัญที่ปรากฏในภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย กำหนดขอบเขตการศึกษา ระดับการเรียนรู้ สรุปลักษณะและนำเสนอเป็นเรื่องราวที่สัมพันธ์กับการเรียนรู้
 - 2) ศึกษาแนวทางการจัดการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระประวัติศาสตร์และการประยุกต์ใช้วิธีการทางประวัติศาสตร์จากตัวอย่างที่เกี่ยวข้อง ศึกษาเนื้อหาจากสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ เพื่อวิเคราะห์และกำหนดกลุ่มเป้าหมายของการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับประเด็นการศึกษา
 - 3) ศึกษาหลักการออกแบบหนังสือสำหรับเด็ก การจัดระดับกลุ่มผู้อ่าน และการวิเคราะห์ความสนใจในกลุ่มผู้อ่านแต่ละช่วงวัย
 - 4) ศึกษาหลักการออกแบบ ความรู้เรื่องสีและการจัดองค์ประกอบศิลป์ วิเคราะห์ตัวอย่างสื่อการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์และศิลปะ ตลอดจนกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ เพื่อสรุปแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์
- #### 1.2 กำหนดเครื่องมือในการวิจัย สร้างเกณฑ์ในการวิเคราะห์และคัดเลือกข้อมูล โดยนำความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ด้านการอนุรักษ์สถาปัตยกรรม การออกแบบนิเทศศิลป์ และทัศนศิลป์ มาปรับปรุงในการดำเนินงาน คัดเลือกข้อมูลและกลุ่มตัวอย่างแบบไม่ใช้ความน่าจะเป็น โดยกำหนดเป้าหมายคือ การเรียนรู้ลักษณะทางกายภาพของงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมจากรูปร่างรูปทรง และเข้าใจคุณค่าทางความงามของลวดลายและสีสันทัน และกำหนดเกณฑ์ในการวิเคราะห์ 1) ด้านพื้นที่ ได้แก่ ข้อมูลด้านภูมิศาสตร์ที่ตั้งซึ่งสัมพันธ์กับการตั้งถิ่นฐานผู้คนในอดีตและการเดินทางตามเส้นทางการค้าโบราณ 2) ด้านเนื้อหา ได้แก่ ความรู้ด้านสถาปัตยกรรมในภูมิภาค งานประณีตศิลป์ที่มีคุณค่า ภูมิปัญญา และความงามละเอียดอ่อนของงาน

หัตถศิลป์เป็นเอกลักษณ์ 3) ความสอดคล้องกับการเรียนรู้ในแบบเรียนพื้นฐานและสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ

1.3 การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์

1) ศึกษาเอกสารและทฤษฎีการออกแบบที่เกี่ยวข้อง

2) การสำรวจภาคสนาม ได้แก่ การสำรวจพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติในภูมิภาคต่างๆ โบราณสถาน เช่น ปราสาทหินพิมาย ปราสาทพนมรุ้ง ปราสาทศรีขรภูมิ วัดราชบูรณะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา วัดพระบรมธาตุไชยา จังหวัดสุราษฎร์ธานี แหล่งการเรียนรู้การทำพระพิมพ์ จังหวัดกำแพงเพชร และศูนย์อนุรักษ์สังคโลก จังหวัดสุโขทัย และประมวลจากประสบการณ์ในการสอนและทัศนศึกษาของผู้วิจัย โดยการสังเกตและคัดเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมในการถ่ายทอดแก่ผู้เรียน และจากประเด็นคำถามที่ได้จากการอภิปรายในด้านการก่อสร้างกรรมวิธีการผลิต การสร้างสรรค์งานศิลปกรรมและเครื่องประดับในอดีต

1.4 ทบทวนวรรณกรรม

ด้านประวัติศาสตร์และสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ จากการศึกษาทบทวนวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องพบว่า พิรพน พิณพงศ์ และคณะ (Phitnuphong et al. 2020A; 2020B) จัดทำ หนังสือเรียนพื้นฐานรายวิชาประวัติศาสตร์ ระดับประถมศึกษา 4 – 6 สรุปโครงสร้างเนื้อหาได้ดังนี้ 1) รู้จักยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไทย การแบ่งยุคสมัย การอ่านวันเวลาแบบไทย 2) เรียนรู้เรื่องอาณาจักร บุคคลสำคัญ และภูมิปัญญาของชนชาติ สอดแทรกเรื่องการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ การให้คุณค่ากับภูมิปัญญาไทยและภูมิปัญญาท้องถิ่น 3) การพัฒนาทักษะการอ่าน การเรียนรู้จากภาพประกอบ การตั้งคำถามและหาคำตอบด้วยวิธีการทางประวัติศาสตร์

มาลินี ประเสริฐธรรม และคณะ จัดทำ หนังสือเรียนพื้นฐานรายวิชาประวัติศาสตร์ ระดับมัธยมศึกษา 1 - 3 (Praserittham and Kulsaengchareoun 2021) สรุปโครงสร้างเนื้อหาได้ดังนี้ 1) เข้าใจความสัมพันธ์ของเวลาและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ไทยและการเปรียบเทียบกับยุคสมัยประวัติศาสตร์สากล 2) เรียนรู้เรื่องการจัดถิ่นฐาน อาณาจักร บุคคลสำคัญ ภูมิปัญญา และพัฒนาการทางสังคม กลุ่มคน และพัฒนาการทางเศรษฐกิจที่เกี่ยวข้อง สามารถอภิปรายประเด็นสำคัญทางประวัติศาสตร์ผ่านการใช้ข้อมูลและวิธีการทางประวัติศาสตร์ ทั้งการศึกษาผลงานวิชาการ และการสำรวจทางโบราณคดี นอกจากนี้ยังให้ข้อมูลที่กว้างขวางครอบคลุมการศึกษาประวัติศาสตร์ทั้งในวัฒนธรรมไทย วัฒนธรรมท้องถิ่น และความสัมพันธ์กับนานาชาติ 3) เรียนรู้โดยการตั้งประเด็นคำถาม การตอบคำถามอย่างมีเหตุผล การนำเสนอด้วยแผนภาพ การสรุปผลการค้นคว้า ประเมินผลและนำเสนอความรู้ที่ได้จากการค้นคว้า

มูลนิธิสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ จัดทำสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ (Thai Junior Encyclopedia Foundation 2021, Online) โดยแบ่งระดับการเรียนรู้ออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับเด็กเล็ก (ต่ำกว่า 12 ปี) ระดับเด็กกลาง (อายุ 12 - 14 ปี) และระดับเด็กโต (อายุ 14 ปีขึ้นไป) รวมทั้งบุคคลทั่วไป พบว่ามีการลำดับความซับซ้อนของเนื้อหาตามการเรียนรู้ ตัวอย่างเช่น เนื้อหาในเล่ม 30 ปราสาทขอมในประเทศไทย แบ่งเนื้อหาตามกลุ่มผู้อ่านดังนี้ ระดับเด็กเล็ก บอกความแตกต่างของปราสาทขอมและปราสาทแบบไทยได้ รู้จักศาสนาฮินดูและศาสนาพุทธมหายานและการสร้างรูปเคารพสำคัญตามความเชื่อ ระดับเด็กกลาง เรียนรู้แนวคิดและคติในการสร้างปราสาทขอมในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ รู้จักองค์ประกอบสำคัญของปราสาท การแบ่งส่วนฐาน ส่วนเรือนธาตุ และส่วนยอด แผนผัง องค์ประกอบสถาปัตยกรรม วัสดุ และการใช้สอย ระดับเด็กโต รู้จักกษัตริย์ผู้สร้างและยุคสมัยทางประวัติศาสตร์ของศิลปะเขมรในประเทศไทยที่สัมพันธ์กับเมืองพระนครในประเทศกัมพูชา

ด้านการออกแบบหนังสือภาพประกอบ จากการศึกษาผลงานของแพทริเซีย กายส์ (Geis, P) จัดทำหนังสือ Meet the Artist! Leonardo Da Vinci (Geis 2018) พบว่าจุดเด่นของเนื้อหาคือการเล่าเรื่องด้วยวิธีการพัฒนาทักษะของศิลปินเลโอนาโด ดา วินชี จากการศึกษาฝึกฝนในโรงปฏิบัติงานของศิลปินชั้นครู บันทึกความรู้และสิ่งที่สังเกตทุกอย่างในสมุด อันนำไปสู่การพัฒนาและทดลองจนสามารถสร้างผลงานยิ่งใหญ่ โดยสอดแทรกคำสำคัญที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีศิลปะ เช่น การสร้างความกลมกลืนของสีและแสงเงาอย่างเป็นธรรมชาติ (Sfumatto) และเทคนิคการสร้างภาพลวงตา (Trompe-l'oeil) การออกแบบยังส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องขนาดและสัดส่วนสำหรับผู้อ่านด้วยภาพป๊อปอัพ (Pop Up) 3 มิติของประติมากรรมขนาดใหญ่ หรือการจำลองบรรยากาศของพื้นที่ภายในโรงอาหารซึ่งมีงานจิตรกรรมฝาผนังตกแต่งอยู่ด้านบน นอกจากนี้ภายในเล่มยังมีกิจกรรมเสริมเน้นการสร้างสรรคด้วยการทำหุ่นจำลอง 3 มิติจากกระดาษ เป็นการฝึกฝนทักษะด้วยการเล่นและสร้างเมืองโบราณตามจินตนาการของผู้อ่าน

จรรยาวรรณ เทพศรีเมือง จัดทำหนังสือ การออกแบบหนังสือเด็ก (Thepsrimuang 2017, 53 - 55) สามารถสรุปประเด็นการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับประเภทของหนังสือ การแบ่งกลุ่มผู้อ่าน และความสนใจในแต่ละช่วงวัย โดยเฉพาะหนังสือสารคดีสำหรับเด็กต้องมีข้อมูลที่ต้องตรงตามความเป็นจริงเหมาะกับการอ่านเพื่อเสริมเนื้อหาการเรียนหรือเสริมความรู้และประสบการณ์ในด้านต่าง ๆ การเขียนเนื้อหา มีการวางโครงสร้างตามลำดับประกอบด้วยความคิดรวบยอดหรือสาระสำคัญของเรื่อง ซึ่งแตกออกเป็นความคิดย่อยที่มีรายละเอียดเกี่ยวกับหัวข้อนั้นที่ผู้เขียนต้องการสื่อสาร

เกริก ยूनพันธ์ จัดทำหนังสือ การออกแบบและเขียนภาพประกอบสำหรับเด็ก (Yoonpan 2000, 28) กล่าวถึงงานออกแบบภาพประกอบและการใช้สีที่สวยงามในหนังสือเด็กเป็นการสื่อความหมายทางอารมณ์ร่วมกับการอ่านเนื้อหา ภาพประกอบที่มีรายละเอียดสวยงามยังเป็นการปลูกฝังรสนิยมทางศิลปะให้กับเด็กด้วย

ด้านทฤษฎีทางศิลปะและแนวคิดด้านการออกแบบ พบว่าการศึกษาของ สุชาติ เถาทอง จัดทำหนังสือ วิธีคิดทางศิลปะและออกแบบขั้นสูง คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ บูรณาการความรู้ใหม่ (Thaothong 2019, 46 - 47) สามารถสรุปการสร้างแนวความคิดในการออกแบบ อันประกอบด้วยแก่นและแนวความคิดย่อยที่สามารถเชื่อมโยงความเป็นนามธรรมและรูปธรรมเข้าด้วยกัน และสื่อสารผ่านภาษาพูด ตัวอักษร ภาพ กลิ่น หรือเสียง ในการออกแบบการแปลค่าทางนามธรรมมักใช้การสื่อด้วยรูป ซึ่งมีความหมายแฝงอยู่ตามประสบการณ์ของมนุษย์ โดยมีแนวคิด (Concept) หรือมโนภาพเป็นพื้นฐานและจินตภาพ (Visual Image) หรือภาพลักษณ์เป็นตัวกำหนดลักษณะเฉพาะของสิ่งต่าง ๆ การสร้างงานออกแบบหรือรูปทรงทางศิลปะจึงเป็นการพิจารณา รวมเข้าด้วยกันของแนวคิดและจินตภาพจนเกิดเป็นความคิดใหม่ในการออกแบบ

2. ผลการวิจัยจากงานวิจัยสร้างสรรค์

2.1 ข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ศิลปะและการถ่ายทอดเนื้อหา

2.1.1 ขอบเขตด้านพื้นที่ คัดเลือกข้อมูลด้านภูมิศาสตร์ที่ตั้งซึ่งสัมพันธ์กับการตั้งถิ่นฐานผู้คนในอดีต และปัจจัยทางธรรมชาติที่ส่งเสริมให้เกิดการสร้างงานศิลปะและสถาปัตยกรรม สะท้อนความคิดและความเชื่อของกลุ่มคนในแต่ละท้องถิ่นผ่านการรับและแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมในแต่ละยุคสมัย โดยเฉพาะในช่วงการรับวัฒนธรรมเขมรในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และอารยธรรมอินเดียโบราณจากเส้นทางการค้าในคาบสมุทรภาคใต้

2.1.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา จากการสำรวจเนื้อหาทางประวัติศาสตร์ ภูมิปัญญาและการสร้างงานศิลปกรรม สามารถจัดกลุ่มข้อมูลที่มีความสำคัญและความโดดเด่นของงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรม ดังนี้

- (1) ความรู้ด้านสถาปัตยกรรมในภูมิภาค
- (2) ความรู้ด้านงานประณีตศิลป์ที่มีคุณค่า ภูมิปัญญา และความงามละเอียดอ่อนของงานหัตถศิลป์ตลอดจนอุปกรณ์สิ่งของที่ใช้ในชีวิตประจำวัน
- (3) ความรู้ด้านงานศิลปกรรมสำคัญในท้องถิ่น ความงามและความหมายอันศักดิ์สิทธิ์ของการสร้างรูปเคารพ

โดยแบ่งลำดับการเล่าเรื่องและตั้งคำถามในประเด็นทางศิลปะ เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอดเกี่ยวกับงานศิลปกรรมไทย ดังนี้

- (1) ความหมายของงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรม การอธิบายรูปแบบ ความหมาย และความเชื่อที่เป็นพื้นฐานของการสร้างสรรค์
- (2) ยุคสมัยทางประวัติศาสตร์
- (3) พื้นที่ ภูมิประเทศ การตั้งถิ่นฐาน ผู้สร้างและผู้สถาปนา บุคคลสำคัญในท้องถิ่น
- (4) รายละเอียดเฉพาะ คำสำคัญ
- (5) การให้ข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อการสืบค้น การท่องเที่ยว และการอนุรักษ์

2.2 องค์ประกอบของหนังสือและการกำหนดกลุ่มเป้าหมาย

2.2.1 ประเภทหนังสือ การถ่ายทอดเนื้อหาด้านศิลปวัฒนธรรม โบราณสถาน และภูมิปัญญาของชนชาติ พบว่าหนังสือประเภทสารคดีสำหรับเด็กมีความเหมาะสมในการถ่ายทอดข้อมูล เนื่องจากสารคดีเป็นการให้ความรู้ เป็นข้อมูลจริงและมีความถูกต้อง (Thepsrimuang 2017, 46) โดยมีส่วนเชื่อมโยงกับเนื้อหาในบทเรียนจากหนังสือเรียนพื้นฐานรายวิชาประวัติศาสตร์ระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถขยายประเด็นการศึกษาเพื่อสร้างความเข้าใจจากสิ่งที่อยู่รอบตัวและเพิ่มประสบการณ์ในการเรียนรู้

2.2.2 ผู้อ่าน การกำหนดช่วงวัยของผู้อ่านพิจารณาจากข้อมูลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านการสำรวจความสนใจในเนื้อหา ความชื่นชอบและประสบการณ์ส่วนบุคคลของเด็กในแต่ละช่วงวัย (Wiryaphongphanit 2002, 82 - 87) โดยกำหนดเป็นกลุ่มวัยเรียนระหว่างช่วงอายุตั้งแต่ 6 - 12 ปี และช่วงอายุ 12 - 14 ปี หรือก่อนวัยรุ่น (Department of Children and Youth 2021, Online) ซึ่งทั้งกลุ่มเด็กชายและเด็กหญิงเริ่มสนใจในสิ่งรอบตัว ธรรมชาติ สิ่งประดิษฐ์ และเรื่องราวเกี่ยวกับชีวประวัติและประวัติศาสตร์ สามารถใช้เวลาในการอ่านและมีสมาธิจดจ่อได้มากขึ้น

2.2.3 กำหนดหัวข้อ หัวข้อสำคัญของหนังสือเป็นการถ่ายทอดเนื้อหาเสริมบทเรียนที่ได้จากการวิเคราะห์แบบเรียนพื้นฐานรายวิชาประวัติศาสตร์ ระดับประถมศึกษาปีที่ 4-6 ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 และสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ (Thai Junior Encyclopedia Foundation 2021, Online) ประกอบด้วยเนื้อหาความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรม โบราณสถาน บุคคลสำคัญ ภูมิปัญญาและเอกลักษณ์ที่สร้างสรรค์ในท้องถิ่น โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกตามข้อ 2.1.1 และ 2.1.2

2.2.4 วางโครงสร้างและวัตถุประสงค์ การวางโครงเรื่องใช้วิธีการเล่าเรื่องที่ผสมผสาน คือ 1) แบบบรรยาย เป็นการเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านทราบว่าเป็นเรื่องอะไร มีข้อมูลอย่างไร และ 2) แบบอธิบายความ เพื่อแสดงรายละเอียด การเปรียบเทียบ และอธิบายขั้นตอนการทำงานหรือการสร้างสรรค์ โครงสร้างหนังสือ

ประกอบด้วย สารสำคัญ หมายถึงแนวคิดรวบยอดของหนังสือ และแนวคิดย่อยที่ประกอบกันเข้าเป็นเนื้อหา
ของสารคดี (Thepsrimuang 2017, 53)

2.3 การออกแบบสร้างสรรค์

แนวทางการออกแบบสร้างสรรค์หนังสือต้นแบบ ประกอบด้วย

2.3.1 การวิเคราะห์อัตลักษณ์และทัศนธาตุของงานศิลปกรรม เพื่อการออกแบบและสื่อสารเรื่อง
รูปร่างรูปทรง (Form) งานประดับ (Ornament) และโทนสี เน้นการสร้าง ความเข้าใจเนื้อหาด้วยภาพลายเส้น
และภาพถ่ายที่แสดงข้อมูลตามความเป็นจริง

ภาพลายเส้นที่ได้จากการวิเคราะห์งานศิลปกรรมยังช่วยให้เกิดการจดจำจินตภาพ (Visual Image)
ของสถาปัตยกรรมและโบราณวัตถุต่าง ๆ และสร้างความเข้าใจในรูปทรงและลวดลายอันมีลักษณะเฉพาะ
ประกอบด้วย 1) การอธิบายเนื้อหาด้วยภาพลายเส้น ภาพตัด แผนที 2) นำลวดลายและภาพลายเส้นมาใช้ใน
การออกแบบหน้าปกและจัดองค์ประกอบภายในเล่ม 3) ใช้ลวดลายเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างกิจกรรมเสริม
การเรียนรู้ เช่น การเขียนภาพตามลายเส้น การระบายสี การติดสติ๊กเกอร์

2.3.2 ออกแบบกลุ่มสีเพื่อแสดงความหมายของวัสดุตามธรรมชาติ การศึกษาของนักวิชาการพบว่าสีมี
ผลต่อการระลึก โดยเฉพาะในการออกแบบที่ต้องการสร้างความเรียบง่ายหรือลดทอนให้เห็นสารสำคัญ สีจึง
มีส่วนสำคัญในการอ้างอิงความจำและประสบการณ์ของผู้รับรู้ (Punnoptham 2016, 65) ลักษณะดังกล่าว
สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการกำหนดกลุ่มสี โดยการคัดเลือกโทนสีที่สัมพันธ์กับภาพลักษณ์ของโบราณสถาน
และโบราณวัตถุ ตลอดจนวัสดุตามธรรมชาติเพื่อเสริมประสบการณ์ของผู้อ่าน

นอกจากนี้ สียังเป็นสื่อในการเรียนรู้ที่เหมาะสม สามารถสื่อความหมายและความรู้สึกกับเด็ก
(Yoonpun 2000, 24 - 35) การเลือกใช้โทนสีนอกจากจะเทียบเคียงกับสีของวัสดุ เช่น สีของหินทราย ดิน สี
ของน้ำเคลือบสังคโลก หรือสีอัญมณีแล้ว การเลือกคู่สีที่นำมาประกอบในลักษณะของสีตรงข้าม ยังช่วยเพิ่ม
ชีวิตชีวาให้กับภาพประกอบ กระตุ้นความสนใจเพื่อสื่อสารกับผู้อ่านได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะการสร้างจุดเด่นให้กับ
การออกแบบหน้าปก

2.3.3 ออกแบบกิจกรรมเสริมการเรียนรู้โดยเชื่อมโยงกับเนื้อหาด้านการสำรวจ การท่องเที่ยว และการ
อนุรักษ์ โดยผสมผสานทักษะการสร้างสรรค์ทางศิลปะสำหรับเด็ก เช่น การประดิษฐ์หุ่นจำลองกระดาษ การวาด
ภาพระบายสี การติดสติ๊กเกอร์ การปั้นและกดพิมพ์ด้วยดิน

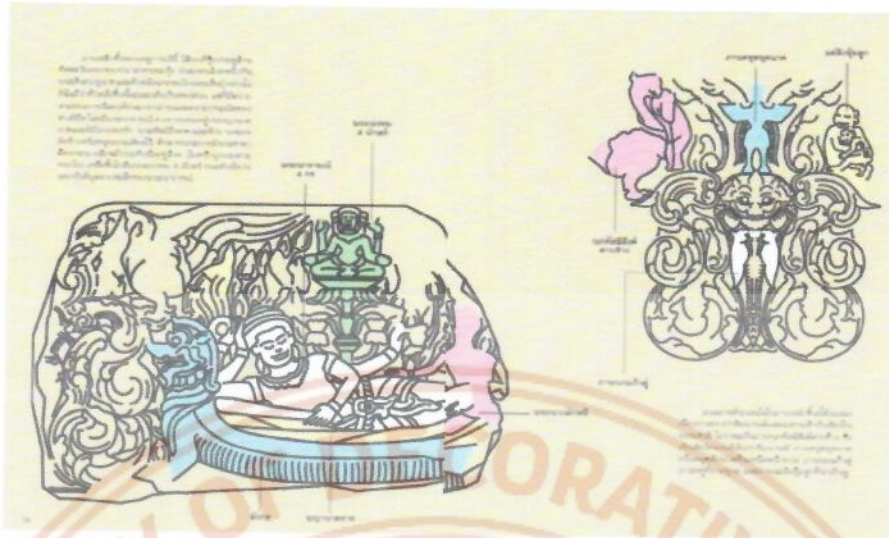
3. สรุปผลการวิจัย

เรื่องที่ 1 ปราสาทหินในดินแดนไทย

สาระสำคัญ คือ เรียนรู้ความเป็นมาของปราสาทหินที่สร้างขึ้นในดินแดนไทย องค์ประกอบและการสร้างปราสาท โดยสรุปเนื้อหาการเรียนรู้ 3 ประการ คือ 1) พัฒนาการของการตั้งถิ่นฐานและอาณาจักร 2) บุคคลสำคัญในท้องถิ่น 3) ภูมิปัญญาของชนชาติ (Thai Junior Encyclopedia Foundation 2021, Online) ลำดับเนื้อหาด้วยการอธิบายภาพกว้างของพื้นที่ ความสัมพันธ์ทางด้านภูมิศาสตร์ การตั้งถิ่นฐานและการรับอิทธิพลวัฒนธรรมเขมรของผู้คนในภาคตะวันออกเฉียงเหนืออันนำไปสู่การสร้างเมืองและปราสาทตามคติความเชื่อ โดยเฉพาะช่วงพุทธศตวรรษที่ 17 - 18 ซึ่งปรากฏพระนามของกษัตริย์เขมรในราชวงศ์มเหศวรปุระ (Fine Arts Department 2000, 115) บุคคลสำคัญในประวัติศาสตร์ท้องถิ่น และความสัมพันธ์กับอารยธรรมเขมรในประเทศกัมพูชา

สถาปัตยกรรมจำนวนมากที่ปรากฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือในช่วงเวลานี้ ได้แก่ ปราสาทก่ออิฐและปราสาทหิน มีลักษณะทางโครงสร้างที่น่าสนใจอันเป็นอิทธิพลทางวัฒนธรรมที่รับอิทธิพลมาจากศูนย์กลางที่เมืองพระนครในประเทศกัมพูชา โดยอาศัยวัสดุจากธรรมชาติของหินทราย ศิลาลง และอิฐ สร้างให้เกิดความสมดุลในโครงสร้างและความสวยงามของงานประดับตกแต่งจากการสลักหิน ลักษณะรูปทรงปราสาทและงานประดับยังเป็นการสื่อความหมายของการเคารพบูชาทั้งในคติทางศาสนาฮินดูและศาสนาพุทธมหายาน

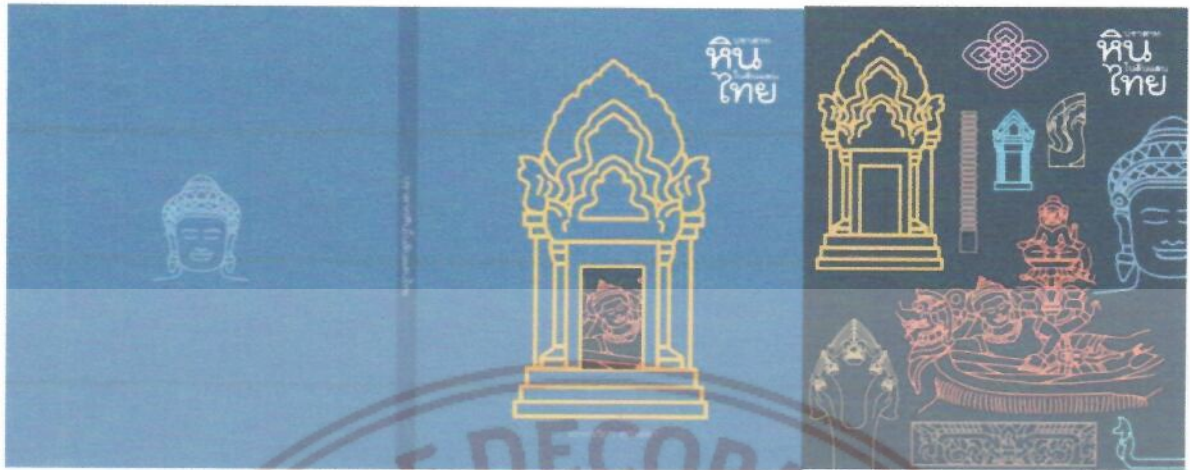
ลำดับต่อมาเป็นการอธิบายในรายละเอียดของการสร้างปราสาทและองค์ประกอบสถาปัตยกรรม โดยมีต้นแบบจากปราสาทหินพิมายและปราสาทพนมรุ้ง และให้ความสำคัญกับรายละเอียดของภาพสลักซึ่งสัมพันธ์กับความเชื่อทางศาสนา เช่นทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์จากปราสาทพนมรุ้ง



ภาพที่ 1 ภาพลายเส้นอธิบายลวดลายทับหลังนารายณ์บรรทมสินธุ์
 (© Vanvipha Suneta 09/12/2021)



ภาพที่ 2 ภาพลายเส้นอธิบายการประกอบทับหลังและชูมประตู
 (© Vanvipha Suneta 09/12/2021)



ภาพที่ 3 หน้าปกและปกใน ขนาด 23x 29.5 ซม.
 (© Vanvipha Suneta 09/12/2021)



ภาพที่ 4 กิจกรรมเรียนรู้องค์ประกอบซุ้มประตูปราสาท
 (© Vanvipha Suneta 09/12/2021)



ภาพที่ 5 กิจกรรมสำรวจลวดลายที่บดบังด้วยไฟฉายกระดาษ
 (© Vanvipha Suneta 09/12/2021)

ออกแบบกิจกรรมเสริมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับการสำรวจโบราณสถานและการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ ได้แก่

1) สร้างความเข้าใจองค์ประกอบสถาปัตยกรรมด้วยวิธีการก่อสร้างสมัยโบราณ เลือกใช้สติกเกอร์รูปองค์ประกอบของปราสาท ได้แก่ เสา หน้าบัน และทับหลัง เรียนรู้รูปทรงของซุ้มประตูปราสาท

2) สังกะสีเรื่องลวดลายประดับซึ่งสร้างขึ้นตามคติความเชื่อในศาสนาฮินดู ได้แก่ นารายณ์บรรทมสินธุ์ และศิวะนาฏราช โดยใช้เทคนิคของการให้แสงส่องสว่างด้วยไฟฉายคล้ายกิจกรรมการสำรวจ พิมพ์ลวดลายทับหลังลงบนแผ่นใสเพื่อแสดงรายละเอียดของภาพสลัก และไฟฉายกระดาศสอดเข้าไปด้านหลังแผ่นใสเพื่อจำลองการฉายไฟ

สำหรับการวิเคราะห์เลือกกลุ่มสี พิจารณาจากโทนสีของวัสดุ ได้แก่ โทนสีน้ำตาลส้ม-ชมพูอ่อนของหินทรายปราสาทพนมรุ้ง และโทนสีเทาของหินทรายปราสาทหินพิมาย เลือกใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อสร้างจุดเด่นให้หน้าปกปก โดยใช้ภาพลายเส้น รูปด้านหน้า (Façade) ซุ้มประตูปราสาทโทนสีเหลือง-ส้ม บนพื้นหลังสีน้ำเงิน เจาะหน้าปกบริเวณช่องประตูปราสาทให้มองเห็นภาพลายเส้นที่หน้าปกใน เพื่อจำลองการประดิษฐานเทวรูปที่ปราสาทและแสดงความเป็น 3 มิติของรูปทรง



ภาพที่ 6 โทนสีวัสดุประเภทหินทราย

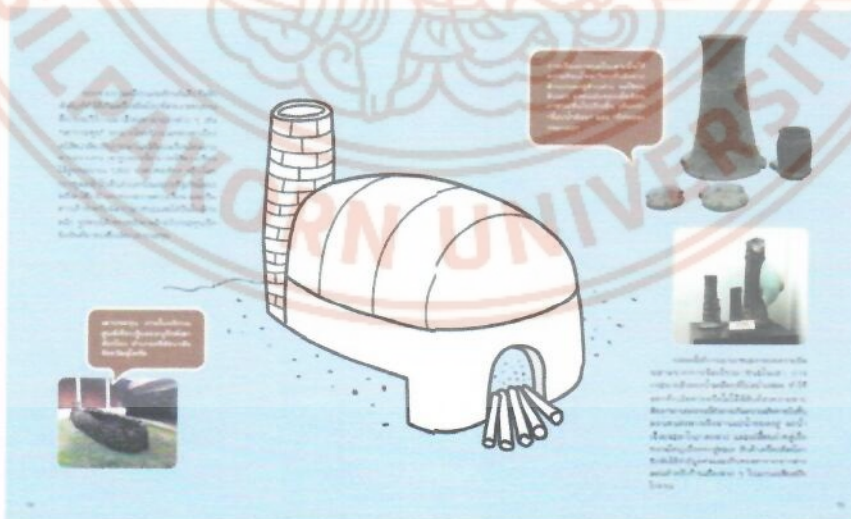
(© Vanvipha Suneta 09/12/2021)

เรื่องที่ 2 สังคโลกสุโขทัย

สาระสำคัญคือการสร้างความเข้าใจภูมิปัญญาของชาวสุโขทัย ในการผลิตเครื่องสังคโลกซึ่งสร้างสรรค์ขึ้นจากวัสดุในท้องถิ่น โดยลำดับเนื้อหาตามแนวทางการเรียนรู้ 2 ประการคือ 1) พัฒนาการของการตั้งถิ่นฐานและอาณาจักร 2) ภูมิปัญญาของชนชาติ (Phitnuphong et al. 2020A, 51) เสริมด้วยข้อมูลด้านรูปแบบและลวดลายของสังคโลก กระบวนการผลิตและแหล่งเตาสังคโลก ความสำคัญของอาณาจักรสุโขทัยและความเจริญรุ่งเรืองจากการค้าสังคโลกในอดีต

เครื่องสังคโลกสุโขทัยผลิตได้จากวัสดุที่หาได้จากแม่น้ำยมและท้องไร่ท้องนา จากดินโคลนนำมาบ้นขึ้นรูปเป็นภาชนะและประติมากรรมต่าง ๆ นำไปเผาให้เนื้อดินแกร่ง จากนั้นจึงนำไปตกแต่งด้วยการเขียนสีที่ได้จากแร่เหล็ก และจุ่มน้ำเคลือบซึ่งมาจากการผสมแร่ธาตุต่าง ๆ ในธรรมชาติให้เกิดเป็นสีเส้นตามที่ต้องการ น้ำเคลือบประกอบด้วยแร่หินฟีนมา ซึ่ถ้าจากถ่านไม้ และดินเหนียวท้องนา โดยองค์ประกอบทั้งสามในสัดส่วนที่ต่างกันเมื่อผ่านความร้อนและปฏิกิริยาของก๊าซออกซิเจนในอากาศ จากการเผาฟืนในเตาเผาจะทำให้เกิดสีบนภาชนะที่ต่างกัน

นอกจากนี้การอธิบายรายละเอียดขั้นตอนการผลิต เตาสังคโลก และองค์ประกอบของน้ำเคลือบยังช่วยให้เกิดความเข้าใจในคุณค่าและภูมิปัญญาในการสร้างความงามเป็นเอกลักษณ์ และเรียนรู้ความหลากหลายของสังคโลกที่ใช้ในชีวิตประจำวันของคนในอดีต โดยเฉพาะของเล่นสังคโลกที่พบในแหล่งเตาโบราณและพิพิธภัณฑ์ เพื่อเชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้อ่านเกี่ยวกับของใช้และของเล่นในชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 7 ภาพประกอบเตาสังคโลก

(© Vanvipha Suneta 09/12/2021)



ภาพที่ 8 ภาพประกอบของเล่นสังคมโลก

(© Vanvipha Suneta 09/12/2021)

กิจกรรมเสริมการเรียนรู้สัมพันธ์กับเนื้อหาด้านการอนุรักษ์และเรียนรู้ภูมิปัญญาของคนไทยสมัยโบราณ โดยสื่อประเด็นสำคัญ คือ

- 1) เรียนรู้กระบวนการสร้างเครื่องสังคมโลก จากการเขียนภาพลายเส้นตามแบบลวดลายสมัยสุโขทัย และเลือกประกอบสติ๊กเกอร์ลวดลายลงบนงานสังคมโลก
- 2) เข้าใจเรื่องรูปร่างรูปทรงภาชนะสมัยโบราณ โครงสร้างเตาเผา การผลิตสังคมโลก และรูปทรงธรรมชาติของสัตว์ต่าง ๆ ในจินตนาการของชาวสุโขทัย



ภาพที่ 9 กิจกรรมเขียนภาพลายเส้นลวดลายขามสังคมโลก

(© Vanvipha Suneta 09/12/2021)



ภาพที่ 10 หน้าปกและปกใน ขนาด 23x 29.5 ซม.

(© Vanvipha Suneta 09/12/2021)



ภาพที่ 11 โทนสีเทียบจากวัสดุน้ำเคลือบสังคโลก

(© Vanvipha Suneta 09/12/2021)

นอกจากนี้การออกแบบกลุ่มสียังได้แรงบันดาลใจจากสีน้ำเคลือบสังคโลกสุโขทัยคือ สีโทนเขียว-ฟ้า-เทา เช่นสีเขียวไข่กา (Celadon) สีขาว สีน้ำตาลอ่อน และสีเทาดำ นำมาสร้างสรรค์เป็นโทนสีที่หลากหลายและเพิ่มกลุ่มสีที่มีค่าน้ำหนักอ่อน-แก่ ภาพปกใช้โทนสีเขียวสังคโลกเป็นพื้นหลัง และภาพลายเส้นโทนสีอ่อน เช่น สีขาว สีครีม สีเทาแสดงลวดลายขามสังคโลก เลือกใช้รูปวงกลมเพื่อสื่อถึงรูปร่างของภาชนะ และเจาะหน้าปกเป็นรูปวงกลมตามรูปร่างของจานเพื่อมองเห็นลายปลา อันเป็นเอกลักษณ์ของเครื่องสังคโลกสุโขทัย

เรื่องที่ 3 พระพิมพ์ศรีวิชัย

สาระสำคัญคือทำให้ความรู้เกี่ยวกับพระพิมพ์และประติมากรรมที่พบในภาคใต้จากเนื้อหาการเรียนรู้ 3 ประการ คือ 1) พัฒนาการของการตั้งถิ่นฐานและอาณาจักร 2) คติความเชื่อ 3) คุณค่าความงามอันเกิดจาก

ภูมิปัญญา โดยการอธิบายพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับวัฒนธรรมศาสนาจากอินเดียที่เผยแพร่เข้าสู่คาบสมุทรมภาคใต้ ตามเส้นทางการค้าโบราณ ซึ่งนำพาความเชื่อในการสร้างรูปเคารพและพระพิมพ์มายังชุมชนต่าง ๆ ตามหลักฐานโบราณสถานและประติมากรรมจำนวนมากที่ถูกค้นพบตั้งแต่ราวพุทธศตวรรษที่ 8 เรื่อยมา (Wongthet 2000, 34) และเชื่อมโยงไปสู่การสร้างพระพิมพ์เพื่อการสืบทอดศาสนาและการอุทิศบุญกุศล

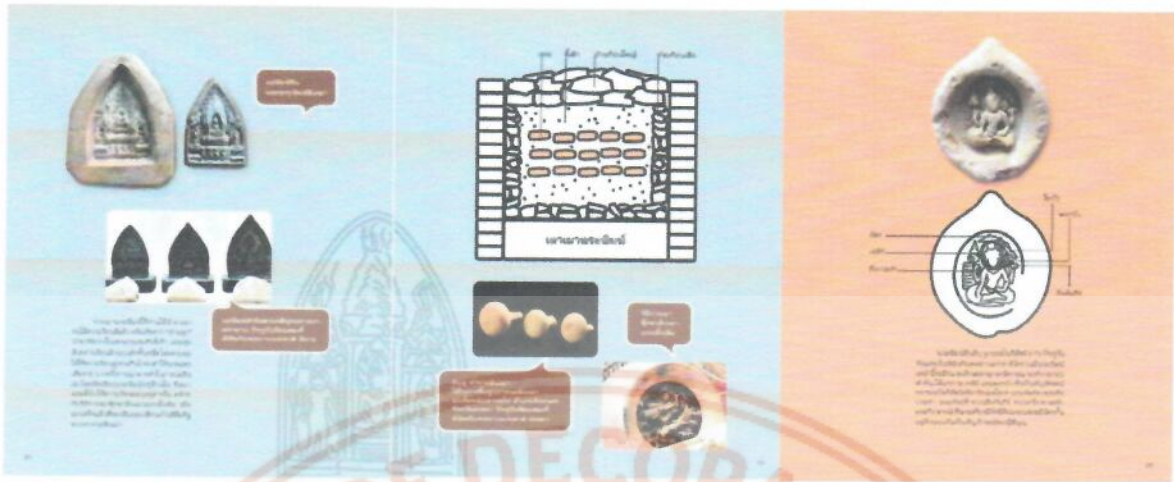
เนื้อหาส่วนต่อมาเป็นการอธิบายกระบวนการสร้างพระพิมพ์ตามความเชื่อทางพุทธศาสนา ขั้นตอนการทำพระพิมพ์อาจมีกรรมวิธีที่แตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ โดยเฉพาะพระพิมพ์ที่พบมากในคาบสมุทรมภาคใต้ ในวัฒนธรรมศรีวิชัยซึ่งนับถือพุทธศาสนาเถรวาท พบการสร้างรูปพระโพธิสัตว์และพระพิมพ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ เรียกว่า “พระพิมพ์ดินดิบ” หมายถึงการสร้างพระพิมพ์โดยไม่ผ่านกระบวนการเผา แต่ปล่อยให้เนื้อดินแห้งคงรูป พระพิมพ์แบบนี้ส่วนใหญ่เป็นรูปพระโพธิสัตว์และมีร่องรอยของการกดประทับพิมพ์ลงบนก้อนดินอย่างเป็นทางการอันเป็นเอกลักษณ์ของพระพิมพ์แบบศรีวิชัย

กิจกรรมเสริมการเรียนรู้ออกแบบให้สัมพันธ์กับเนื้อหาด้านการอนุรักษ์ และการเรียนรู้ภูมิปัญญาของคนไทยสมัยโบราณ ได้แก่ การจำลองกระบวนการสร้างพระพิมพ์จากการทดลองกดพิมพ์ประทับด้วยดินปั้น และเรียนรู้เรื่องรูปร่างรูปทรงของศิราภรณ์และเครื่องประดับที่ปรากฏในประติมากรรมและรูปเคารพ



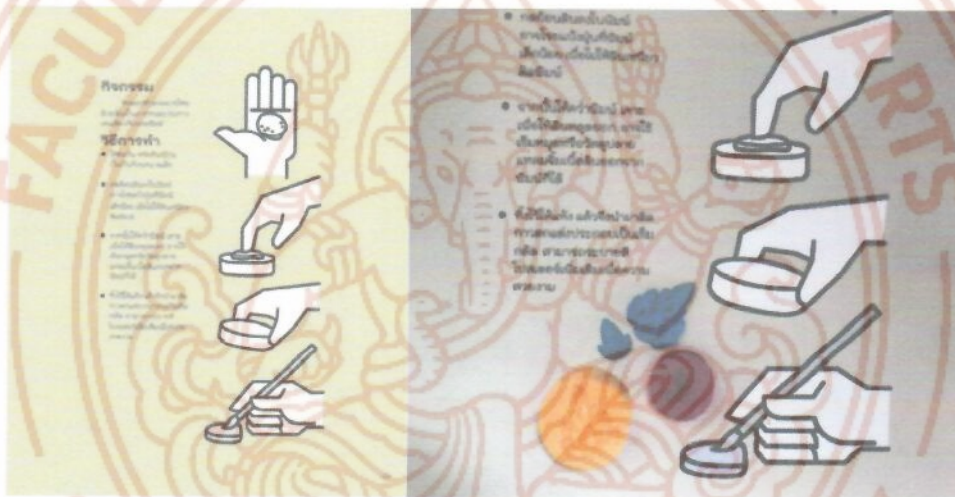
ภาพที่ 12 แผนที่แหล่งอารยธรรมในคาบสมุทรมภาคใต้

(© Vanvipha Suneta 09/12/2021)



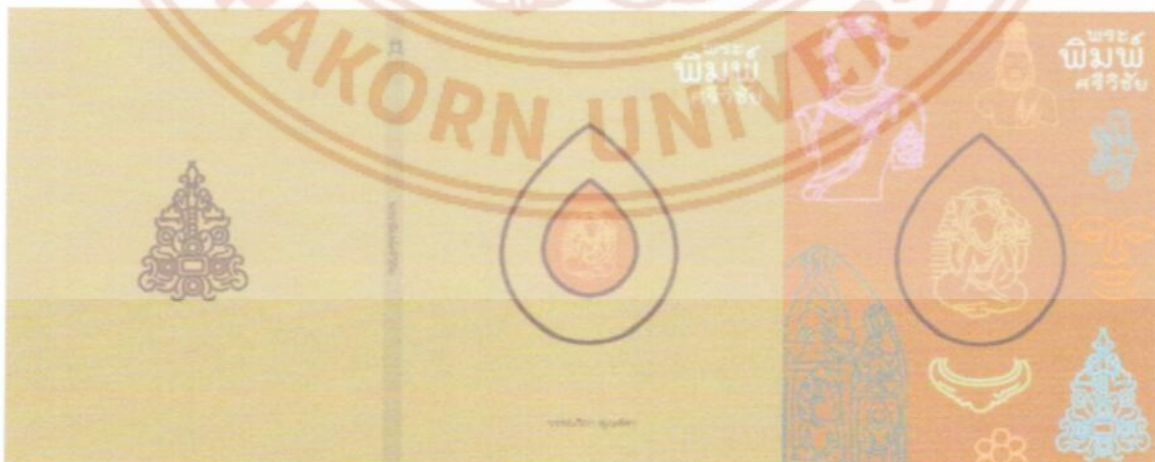
ภาพที่ 13 ภาพประกอบการสร้างพระพิมพ์ และพระพิมพ์ดินดิบ

(© Vanvipha Suneta 09/12/2021)



ภาพที่ 14 กิจกรรมการกดพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์ซิลิโคน

(© Vanvipha Suneta 09/12/2021)



ภาพที่ 15 หน้าปกและปกใน ขนาด 23x 29.5 ซม.

(© Vanvipha Suneta 09/12/2021)

สำหรับการเลือกกลุ่มสี (Earth Tone) ได้แรงบันดาลใจจากการเทียบเคียงกับโบราณวัตถุและพระพิมพ์ที่พบในคาบสมุทรมหาไค้ ภาพปกใช้โทนสีเนื้อและสีครีมในโทนเข้มกว่าเป็นพื้นหลัง ใช้ภาพลายเส้นโทนสีอ่อน เช่น สีขาว สีครีม และสีเทาแสดงลวดลาย หน้าปกแสดงภาพลายเส้นรูปพระพิมพ์ เจาะหน้าปกเป็นรูปหยดน้ำคล้ายกับรูปทรงของพระพิมพ์เพื่อมองเห็นภาพลายเส้นที่หน้าปกใน

เรื่องที่ 4 เครื่องประดับแบบไทย

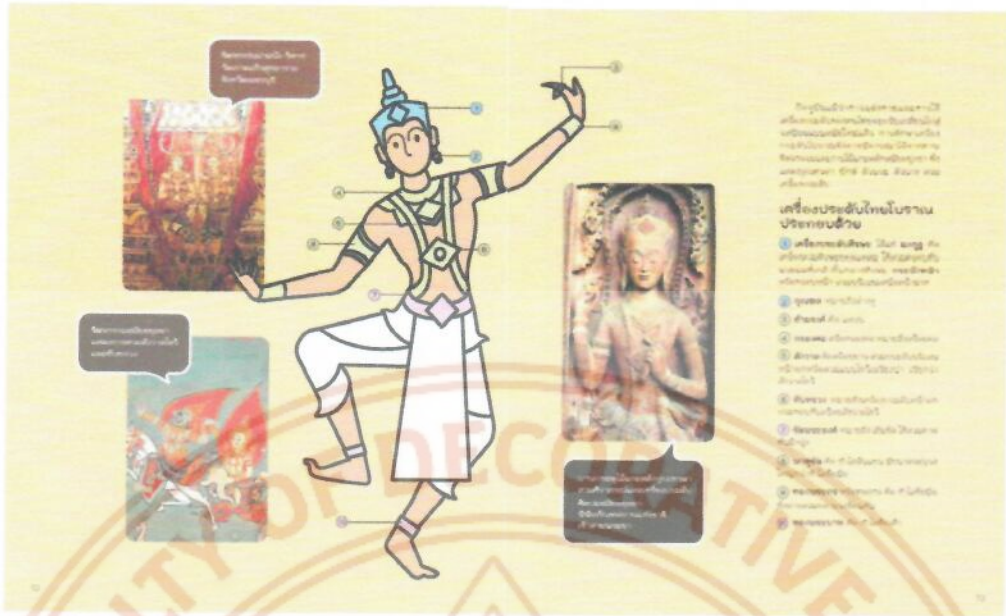
สาระสำคัญคือการเรียนรู้เรื่องเครื่องประดับไทย จากหลักฐานเครื่องประดับทองคำที่พบในกรุปรางค์วัดราชบูรณะ จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ตามเนื้อหาการเรียนรู้ 2 ประการคือ 1) พัฒนาการของการตั้งถิ่นฐานและอาณาจักร 2) คุณค่าความงามของภูมิปัญญาไทย (Phitnuphong et al. 2020B, 59, 96) โดยลำดับเนื้อเรื่องจากพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับอาณาจักรอยุธยา การสร้างวัดราชบูรณะและการบรรจุสิ่งมีค่าในกรุปรางค์ในรัชกาลสมเด็จพระบรมราชาธิราชที่ 2 (เจ้าสามพระยา) ราวพ.ศ.1969 (Fine Arts Department 2016, 172) คติความเชื่อในการสร้างรูปเคารพ พระพิมพ์ และวัตถุนั้นเป็นมงคลเพื่อการอุทิศบุญกุศลและสืบต่อพุทธศาสนา

เนื้อหาหลักเป็นการอธิบายความสำคัญของเครื่องประดับจากกรุปรางค์วัดราชบูรณะ ซึ่งทำขึ้นจากทองคำ ถือเป็นงานประณีตศิลป์ชั้นสูงสำหรับพระมหากษัตริย์และชนชั้นสูงในสมัยอยุธยา ตกแต่งโดยการฝังหุ้มอัญมณีประเภทเพชร พลอย ไข่มุก และหินสี ประดับด้วยลวดลายสลักคูนและลายเม็ดไข้ปลาอย่างประณีตลักษณะที่โดดเด่นคือเทคนิคการชักลวดให้เส้นทองมีขนาดเล็กและบางเป็นพิเศษถักเป็นลวดลายและขึ้นรูปเป็นสิริภรณ์หรือเครื่องประดับศิระษะสตรี ซึ่งพบเพียงชิ้นเดียวในชุดเครื่องทองจากกรุปรางค์วัดราชบูรณะ เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่แสดงถึงความพิเศษของเทคนิคงานช่างทองสมัยอยุธยา

ลำดับต่อมาจึงเข้าสู่เนื้อหาการสร้างเครื่องประดับ รู้จักรูปแบบและประเภทของเครื่องประดับไทยจากภาพจิตรกรรมและประติมากรรมสมัยอยุธยา วิธีการผลิตเครื่องประดับทองคำตามแบบโบราณ และอัญมณีที่ใช้ในเครื่องประดับ เน้นเรื่องสัดส่วนเครื่องประดับจากการดูภาพประกอบและการทดลองสวมใส่เครื่องประดับกระดาษ ซึ่งเป็นหนึ่งในกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องลวดลายและรูปทรงเครื่องประดับ โดยสื่อประเด็นสำคัญ คือ

1) รู้จักรูปร่างรูปทรงของเครื่องประดับไทย จากการทดลองสร้างเครื่องประดับกระดาษภายในเล่ม เช่น กำไลข้อมือ กำไลต้นแขน และสังวาล โดยตัดตามรอยปรุและนำมาต่อกันเป็นเครื่องประดับสำหรับสวมใส่ เพื่อสร้างความเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของผู้อ่านในด้านขนาดและสัดส่วน

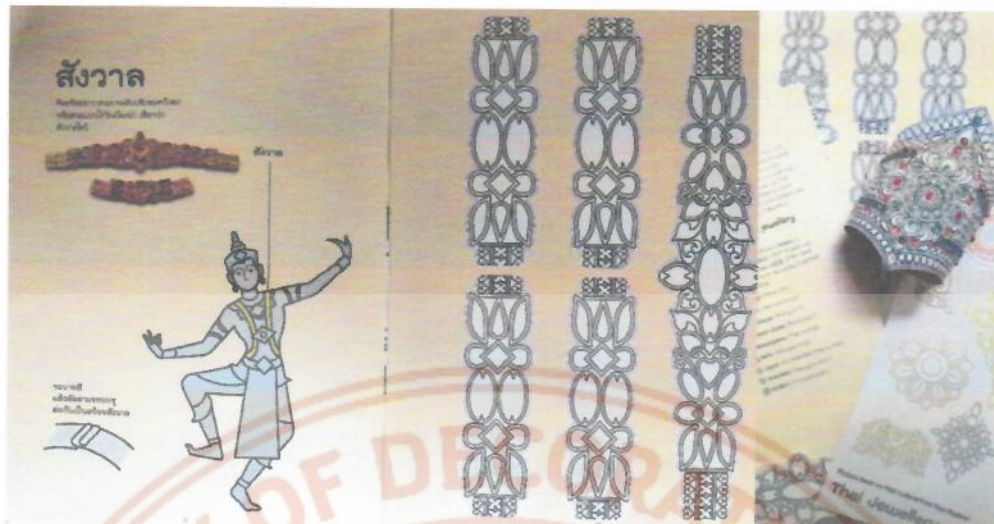
2) เรียนรู้เรื่องสีของอัญมณีที่ปรากฏในเครื่องประดับโบราณ การสร้างสีสันทนเครื่องประดับด้วยการระบายสีตามตัวอย่างภาพเครื่องประดับจริง และการใช้สติกเกอร์ลวดลายตกแต่งเพิ่มเติมตามจินตนาการ



ภาพที่ 16 ตัวอย่างภาพถ่ายเส้นเรื่องเครื่องประดับ
(© Vanvipa Suneta 09/12/2021)

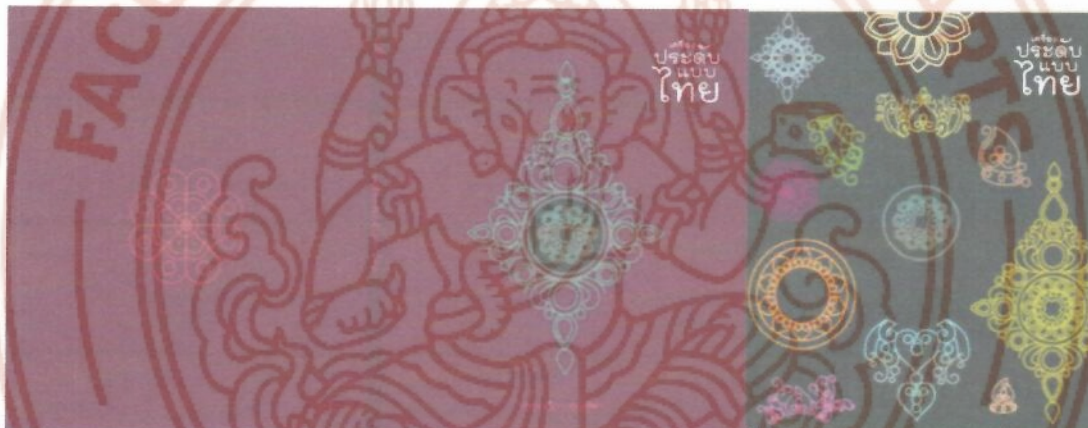


ภาพที่ 17 ตัวอย่างภาพถ่ายเส้นทางการขึ้นรูปเครื่องประดับ
(© Vanvipa Suneta 09/12/2021)



ภาพที่ 18 ตัวอย่างกิจกรรมเรียนรู้เรื่องเครื่องประดับ

(© Vanvipha Suneta 09/12/2021)



ภาพที่ 19 หน้าปกและปกใน ขนาด 23x 29.5 ซม.

(© Vanvipha Suneta 09/12/2021)



ภาพที่ 20 ตัวอย่างโทนสี : เครื่องประดับแบบไทย

(© Vanvipha Suneta 09/12/2021)

นอกจากนี้ยังเลือกใช้กลุ่มสีที่เทียบเคียงกับสีอัญมณี (Jewel Tone) เช่น สีแดงทับทิม เขียวมรกต น้ำเงินไพลิน และใช้โทนสีคู่ตรงข้ามร่วมกับสีโทนอ่อนสำหรับการออกแบบหนังสือ ภาพปกใช้โทนสีแดงและเขียวเข้มเป็นพื้นหลัง ใช้ภาพถ่ายเส้นโทนสีอ่อนเช่นสีขาว สีครีม สีชมพู และสีเทาอ่อน แสดงลวดลายที่ปรากฏในเครื่องประดับในกรุงปรากวัดราชบูรณะ โดยนำลวดลายที่มีความโดดเด่น คือลายรูปสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัด ซึ่งปรากฏในงานเครื่องประดับหลายชิ้นเป็นลายหน้าปก เจาะหน้าปกเป็นรูวงกลมเพื่อมองเห็นภาพถ่ายเส้นที่หน้าปกใน

4. อภิปรายผลการวิจัย

4.1 ด้านการถ่ายทอดความรู้

1) นำเสนอเนื้อหาด้านประวัติศาสตร์ศิลปะไทยซึ่งเสริมความรู้จากบทเรียนในหนังสือเรียนพื้นฐานรายวิชาประวัติศาสตร์ และสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ โดยคัดเลือกเนื้อหาที่สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับการออกแบบกิจกรรมภายในเล่ม ประกอบด้วยสาระด้านประวัติศาสตร์ ศิลปกรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นในภูมิภาคต่างๆ

2) เรียบเรียงเนื้อหาโดยกำหนดแก่นของเรื่อง (Theme) เพื่อสื่อถึงความสำคัญของงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรม จากกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมโบราณอันเป็นลักษณะเฉพาะของการเล่าเรื่อง การลำดับเนื้อหาและวางโครงสร้างเป็นไปตามหลักการออกแบบหนังสือสารคดีสำหรับเยาวชน โดยกำหนดกลุ่มผู้อ่านในระดับวัยเรียน ช่วงประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น หรือ ระหว่างช่วงอายุตั้งแต่ 6 - 12 ปี และช่วงอายุ 12 - 14 ปี วางโครงเรื่องโดยการให้ข้อมูลในภาพรวมเพื่อนำไปสู่ข้อมูลที่สำคัญ แยกเป็นความคิดรวบยอดในประเด็นต่าง ๆ และรายละเอียดของเนื้อหาที่นำมาอธิบายและสนับสนุนความคิดที่ต้องการสื่อสารแก่ผู้อ่าน

3) การถ่ายทอดความรู้ด้วยกิจกรรมเสริมในเล่ม เน้นทักษะการประดิษฐ์และการสร้างงานศิลปะพื้นฐานที่สามารถทดลองทำได้ด้วยตนเอง เป็นการปลูกฝังเรื่องการจัดคำถามและทดลองปฏิบัติเพื่อหาคำตอบตามวิธีการทางประวัติศาสตร์ ตัวอย่างเช่น ปราสาทหินสร้างขึ้นได้อย่างไร เครื่องประดับโบราณสวมใส่อย่างไร สังคโลกผลิตขึ้นได้อย่างไร และพระพิมพ์สร้างขึ้นด้วยวิธีการใด

4.2 ด้านการออกแบบ

1) จากการวิเคราะห์อัตลักษณ์และทัศนธาตุ พบว่าการสร้างความเรียบง่ายเพื่อสื่อสารกับผู้อ่านเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะการถ่ายทอดเนื้อหาด้านศิลปกรรมที่มีความซับซ้อน สอดคล้องกับหลักการรับรู้ด้วยภาพ

(Visual Perception) (Thaothong 2019, 6 - 7) การออกแบบภาพประกอบจึงใช้ทั้งภาพถ่ายจริงและภาพถ่ายลายเส้น โดยคงสาระหลักเรื่องรูปทรง (Form) และ องค์ประกอบหรือรายละเอียด (Ornament) เพื่อเสริมสร้างการจดจำจินตภาพ (Visual Image) อันเป็นวิธีการสร้างความเข้าใจงานศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมโบราณ

2) การสร้างหรือประกอบขึ้นของรูปร่างรูปทรง เป็นกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปกรรมโบราณที่ผู้วิจัยนำมาอธิบายร่วมกับการออกแบบภาพประกอบ ตัวอย่างเช่น การอธิบายลักษณะทางสถาปัตยกรรมและโครงสร้างเพื่อให้เห็นภาพสามมิติของอาคาร หรือการแสดงขนาดสัดส่วน (Proportion) ของวัตถุบนร่างกายมนุษย์ ซึ่งเป็นวิธีการที่สามารถพัฒนาในการถ่ายทอดความรู้เรื่องงานศิลปกรรมไทย

3) การออกแบบเพื่อสื่อถึงสมบัติของวัสดุในเชิงกายภาพและการรับรู้เรื่องสี โดยคัดเลือกจากโทนสีของวัสดุตามธรรมชาติ เช่น หินทราย สังกะสี โลหะ และอัญมณี มาผสมผสานกับคู่สีรองในกลุ่มสีตรงข้าม สร้างจุดเด่นให้กับการออกแบบหน้าปกหนังสือ และใช้กลุ่มสีโทนอ่อนที่หลากหลาย ลดค่าน้ำหนักของสีให้มีความสว่างเพื่อทำให้การออกแบบภายในเล่มกลมกลืนกัน

4) การจัดองค์ประกอบและรูปเล่ม กำหนดให้หนังสือมีขนาดใหญ่กว่าปกติเล็กน้อยคือ 23 x 29.5 ซม. เพื่อความเหมาะสมกับการอ่านและการเรียนรู้กิจกรรมภายในเล่ม มีพื้นที่เว้นว่างในแต่ละหน้าให้ดูสบายตา จัดวางภาพประกอบ ภาพลายเส้นและแผนที่ โดยคำนึงถึงภาพรวมของหน้าคู่ (Spread) ให้เกิดความต่อเนื่องในหน้าซ้ายและหน้าขวา นอกจากนี้ยังเลือกความหนาของกระดาษที่เหมาะสมในการเปิดอ่านและดูภาพประกอบได้อย่างชัดเจนด้วยตนเอง

5 ข้อเสนอแนะ

1) การออกแบบหนังสือภาพประกอบสำหรับเยาวชนซึ่งจัดทำขึ้นเป็นต้นแบบในโครงการวิจัยนี้สามารถขยายผลการดำเนินงานโดยการนำไปเผยแพร่สู่กลุ่มผู้อ่าน คุณครู หรือผู้ปกครอง เพื่อสำรวจความเข้าใจและประเมินความพึงพอใจในโอกาสต่อไป

2) การศึกษาที่ได้จากการจัดทำหนังสือสารคดีสำหรับกลุ่มเด็กวัยเรียน สามารถปรับใช้กับการออกแบบสื่อการเรียนรู้ประเภทอื่น ๆ เพิ่มเติมตามความเหมาะสมของเนื้อหาและประโยชน์ในการใช้งาน

Reference

Bureau of Academic Affairs and Educational Standard. "Sāra kānriānrū kæn klāng klum sāra kānriānrū sangkhommasuksā sātsana læ watthanatham tām laksūt kæn klāng kānsuksā naphūn thān Phutthasakkarāt sōngphanhārōjhāsip 'et. [The Core Curriculum of Basic Education B.E. 2551: Core learning content of Social Studies, Religion and Culture]." Accessed March 1, 2021. Obec. http://academic.obec.go.th/images/document/1559639583_d_1.pdf.

Department of Children and Youth. "Rāingān kānphatthana dek læ yaowachon prachām pī sōngphanhārōjhoksip [Child and Youth Development Report 2019]." Accessed March 1, 2021. Department of Children and Youth. https://dcy.go.th/webnew/upload/download/file_th_20212201151946_1.pdf.

Fine Arts Department. *Prasāt Phanomrung*. [Prasat Phnom Rung]. Bangkok: A.P. Graphic Design and Printing, 2000: 115.

_____. *Thanimphimphaphōn*. 2nd ed. Bangkok: Rungsilp, 2016: 172.

Geis, P. *Meet the Artist! Leonado Da Vinci*. New York: Princeton Architectural, 2018.

Phitnuphong, P., Phakaphot, R., Tosakul, M. and Phutanadi, A., eds. *Nangsū rian rāiwichā phūnthān prawattisāt Thai chan prathomsuksā pī thī sī*. [Basic Course books Thai history Grade 4]. 9th ed. Bangkok: Sokosoko Printing House Latphrao, 2020A.

_____. *Nangsū rian rāiwichā phūnthān prawattisāt Thai chan prathomsuksā pī thī 5*. [Basic Course books Thai history Grade 5]. 7th ed. Bangkok: Sokosoko Printing House Latphrao, 2020B.

Praserittham, M. and Kulsaengchareoun, M., ed. *Nangsū rian rāiwichā phūnthān prawattisāt chan matthayommasuksā pī thī 3*. [Basic History Text Book for Middle School Grade 3]. Bangkok: Quality Academic Publishers (NRCT), 2021.

Punnoptham, C. *‘Attalak nai ngān ‘ōk bāep bot phichāranā phūā ngān ‘ōk bāep sāngsan.* [Identity in Creative Design]. Bangkok: Phimsuai, 2016.

Thai Junior Encyclopedia Foundation. *“Sārānukrom Thai samrap yaowachon.* [Thai Junior Encyclopedia].” Saranukromthai . Accessed March 1, 2021. <https://www.saranukromthai.or.th/sub/book/book.php?book=30&chap=3&page=chap3.htm>.

Thaonthong, S. *Withi khit thāng sinlapa læ ‘ōk bāep khan sūng khit wikhro sangkhro būranākān khwāmru mai.* [Advanced Artistic and Design Thinking]. Chonburi: Bangsaen Printing, 2019.

Thepsrimuang, C. *Kāntham nangsu dek.* [Making Children’s Books]. Udonthani: Ratphatudornthani University Press, 2017.

Wiryaphongphanit, S. *4 theknik kān khian choeng sāngsan khong 4 nak khian wannakam yaowachon khong Thai.* [4 Creative Writing Techniques of 4 Thai literary Writers]. Bangkok: Thanakson, 2002.

Wongthet, S. *Si Wichai nai Sayam.* [Siwichai in Siam]. Bangkok: Matichon, 2000: 34.

Yoonpun, K. *Kān ‘ōkbāep læ khian phāpprakop nangsu samrap dek.* [Children’s Books Design and Illustration]. 2nd ed. Bangkok: Suwiryasarn, 2000.