

การออกแบบอาร์ตทอยด้วยวัสดุเซรามิกส์ แรงบันดาลใจจากตัวละคร เอกในวรรณคดีไทยที่ถูกกลั่นแกล้งล้อเลียนเรื่องรูปลักษณ์ Art toy design with ceramic materials inspired by Thai literature characters mimicking the look

สุภาพร อรรถโกมล*
Supaporn Attakomol*

Received: January 04, 2024

Revised: April 06, 2024

Accepted: April 08, 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มุ่งหวังที่จะศึกษาเรื่องตัวละครในวรรณคดีไทยที่ถูกกลั่นแกล้งล้อเลียนเรื่องรูปลักษณ์ มาใช้ในการออกแบบอาร์ตทอย โดยใช้วัสดุเซรามิกส์จากดินพื้นบ้าน ใช้วิธีการศึกษาหาข้อมูลภาคเอกสารด้านตัวละครวรรณคดีจากหนังสือตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาวิเคราะห์เพื่อหาอัตลักษณ์ของตัวละครแต่ละตัวโดยเลือกตัวละคร 4 ตัว ได้แก่ เงาะป่า แก้วหน้าม้า ขุนช้าง ฝิเสื่อสมุทรร ด้านการออกแบบอาร์ตทอยได้ทำแบบสอบถามเพื่อหาปัจจัยในการออกแบบอาร์ตทอย แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์กำหนดแนวทางในการออกแบบ สร้างแบบร่างจำนวน 10 แบบ มีการสื่อสารโดยใช้สิ่งที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ รูปร่าง สีหน้า รูปลักษณ์สัดส่วน ท่าทาง พาหนะ และเทคนิคการขึ้นรูป ด้านนามธรรมได้แก่ สัญลักษณ์ และความหมายของสิ่งของ ความหมายโดยนัย (Connotation) ประเมินผลการออกแบบโดยการเก็บแบบสอบถามผลการประเมิน แบบที่ได้ค่าคะแนนลำดับต้นๆเป็นแบบท่าทางนอนอิงหมอนสามเหลี่ยม แบบชีส์ตัวประหลาดตัวละครมีสองหน้า แบบผัดสัดส่วน และแบบที่ใช้เทคนิคในการขึ้นรูป ด้านวัสดุดินพื้นบ้านได้นำดินบ้านหนองเรือมาทำการทดลองจำนวน 16 สูตรด้วยตารางสามเหลี่ยม สูตรที่นำมาใช้ในการขึ้นรูปคือสูตรที่ 13 มีส่วนผสมของดินหนองเรือร้อยละ 50 ดินทรายร้อยละ 10 และดินขาวร้อยละ 40 เนื้อดินมีความเหนียวสามารถขึ้นรูปได้ดี หลังเผาที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียสในบรรยากาศแบบ ออกซิเดชั่น เนื้อดินมีสีน้ำตาลแดง หดตัวร้อยละ 12 และดูดซึมน้ำร้อยละ 6 นอกจากนี้ยังมีการตกแต่งด้วยการหยอดน้ำดิน การตกแต่งด้วยน้ำดินสี การเขียนสี และการเคลือบมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลจากการวิจัยและการทดลองนี้มีประโยชน์ในการออกแบบคาแรคเตอร์ที่สื่อความหมายและมีอัตลักษณ์ โดยการนำเอกลักษณ์ของตัวละครมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างคาแรคเตอร์อาร์ตทอยที่สื่อความหมายได้

ABSTRACT

This research aims to study characters in Thai literature that have been subjected to parody and mimicry in terms of their visual representation. The study utilizes locally sourced

* อาจารย์ประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ขอนแก่น 40002 ประเทศไทย

* Lecturer, faculty of Architecture, Division of Design, Khon Kaen University, Khon Kaen, 40002, Thailand
Corresponding Author E-mail: asupaporn@kku.ac.th

ceramic materials derived from native soil. Data collection involves an analysis of character archetypes in Thai literature from textbooks, research papers, and relevant studies. Four characters, namely “Ngaw Pa”, “Kaew Naa Ma”, “Khun Chang,” and “Phi Suea Samut” , were selected for in-depth analysis.

The research employed a questionnaire to gather information on factors influencing the design of ceramic art. The data obtained were analyzed to identify character traits, and based on this analysis, ten design prototypes were created. Communication in these designs incorporated figurative elements such as shape, facial expressions, proportions, posture, vehicles, and sculpting techniques. Symbolism and connotations of objects were considered in the aesthetic aspect of the designs.

The assessment of the designs involved the use of a ranking questionnaire, with criteria ranging from lying posture to distorted proportions, double-faced characters, and the use of sculpting techniques. Local soil from Nong Reua was experimented with in 16 different formulations, with the most successful being the 13th formulation composed of 50% Nong Reua soil, 10% sandy soil, and 40% white soil. The resulting ceramic exhibited good plasticity and, after firing at 1,200 °C in an oxidation atmosphere, achieved a reddish-brown color, 12% shrinkage, and 6% water absorption.

The decorative techniques included clay slip inlay, colored clay, and glazing, contributing to the overall artistic expression. The study concludes that the research and experiments are valuable in guiding the creation of characters with meaningful and distinctive identities, facilitating the development of meaningful ceramic art characters.

คำสำคัญ: อาร์ตทอย เซรามิกส์ วรรณคดีไทย กลั่นแกล้งล้อเลียนข่มเหงรังแก

Keywords: Art toy, Ceramic, Thai literature, Bully

บทนำ

อาร์ตทอย เริ่มมีการเติบโตและขยายอิทธิพลเป็นอย่างมาก ภายนอกอาร์ตทอยนั้นอาจเหมือนของเล่นของสะสมทั่วๆ ไปตามร้านของเล่น แต่อาจต่างกันตรงที่มีการผลิตจำนวนจำกัด และมักจะไม่มีผลิตขึ้นมาใหม่ จัดได้ว่าเป็นงานศิลปะอีกแบบหนึ่งในปัจจุบันที่นักสะสมนิยมสะสมในระยะยาวเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มขึ้นในอนาคตได้ โดยมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้ออกแบบที่ส่งผลทำให้ผู้สะสมนั้นได้รับรู้เกิดจินตนาการทางความรู้สึก ซึ่งจะมีการเก็บสะสมตามความชื่นชอบส่วนตัว งานอาร์ตทอยมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่นเป็นสิ่งที่สำคัญองงาน มีทั้งการนำสัตว์เทพเจ้า คน การผสมผสาน หรือแม้กระทั่งนำตัวละครมาใช้ในการออกแบบอาร์ตทอย มีหลายรูปแบบ ซึ่งรูปแบบที่มักจะพบบ่อย คือมีการสร้างเรื่องราวขึ้นมา โดยตัวจะมีจุดขายหรือเอกลักษณ์บางอย่างแตกต่างกันไป อาจมีการผสมผสานระหว่างสิ่งที่ขัดแย้งกันให้เกิดความแปลกใหม่น่าสนใจมากขึ้น ไปจนถึงการนำเอาสิ่งที่มีเรื่องราวอยู่แต่เดิมอย่างวัฒนธรรม ความเชื่อต่างๆ มาออกแบบในมุมมองใหม่ เป็นต้น

วรรณกรรมไทยเป็นส่วนหนึ่งในสมบัติของชาติ เป็นสิ่งหนึ่งในการบ่งชี้ในหลายมิติ ทั้งด้านสังคม วัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจของยุคสมัย วรรณกรรมไทยหลายเรื่องมีตัวละครเอกถูกสร้างขึ้นด้วยรูปลักษณ์ที่โดดเด่นมีรูปลักษณ์สวยงามนอกจากนี้ยังมีตัวละครเอกที่ซีเหร่ไม่สวย โดนรังเกียจ และถูกล้อเลียน ด้านรูปลักษณ์ เช่น แม่เมณี จากวรรณกรรมเรื่อง แก้วหน้าม้า หญิงสาวที่มีรูปหน้ายาวคล้ายม้า ทำทางกระโดดกระเดกเหมือนม้าตีตะโกลง จึงถูกผู้คนล้อเลียนและรังเกียจ แต่แท้จริงนางเมณีมีความเฉลียวฉลาด จิตใจดี มีคุณธรรม ตัวละคร คือ เจ้าเงาะหรือ พระสังข์ที่อำพรางรูปลักษณ์ด้วยรูปเงาะที่เมื่อสวมใส่แล้วจากรูปร่างงดงามก็ซีเหร่ซีเหร่ ตัวดำผมหยิก บ้าไปไม่รู้เรื่อง ใครๆ ก็ต่างรังเกียจ (พระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย, 2559) จากตัวอย่างตัวละครดังกล่าวจะเห็นได้ว่าแม้ในวรรณคดีมีการล้อเลียนด้านรูปลักษณ์เป็นอย่างมากแต่สุดท้ายเนื้อเรื่องจะแสดงให้เห็นถึงความดีงามที่อยู่ภายในของตัวละครนั้นๆ ซึ่งการนำเอาวรรณกรรมมาใช้ในการออกแบบตรงกับแนวคิด”เศรษฐกิจสร้างสรรค์” การนำ สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม (Cultural assets-based) ทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ผนวกเข้ากับ “นวัตกรรม” (Innovation) และ “ความคิดสร้างสรรค์” (Creativity) มาใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ (Commercialization) สร้างเป็นสินค้าและบริการที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจ คือการคิดต่อยอดจากสิ่งที่มีสิ่งที่เป็นให้มีคุณค่ามากขึ้น ในหลายประเทศทั่วโลกเล็งเห็นความสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เข้ามามีบทบาทอย่างมากในเศรษฐกิจโลกในทศวรรษที่ผ่านมา จึงจัดตั้งองค์กรเฉพาะด้านเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นยุทธศาสตร์สำคัญในการพัฒนาประเทศ ประเทศไทยมีการจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) หรือ Creative Economy Agency (CEA) ขึ้น เพื่อทำหน้าที่ในการส่งเสริมผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย ในปี 2561 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจอยู่ราว 1.46 ล้านล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนมูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อ GDP ของประเทศอยู่ที่ร้อยละ 8.93 (ที่มา:สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) (พิพัฒน์ ยอดพฤติการณ์” เศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน” 3 กุมภาพันธ์ 2564)

จากเนื้อหาข้างต้นจึงทำให้เกิดงานวิจัยนี้ขึ้นโดยศึกษาเอกลักษณ์ของตัวละครเอกจากวรรณคดีไทยที่ถูกล้อเลียนด้านรูปลักษณ์สู่การออกแบบอาร์ตทอย โดยใช้วัสดุเซรามิกส์ด้วยการทดลองหาสูตรส่วนผสมจากดินพื้นบ้านที่มีความเหมาะสมในการผลิตอาร์ตทอย เพื่อเพิ่มช่องทางการเลือกสะสมงานอาร์ตทอยที่หลากหลายให้แก่กลุ่มนักสะสมอาร์ตทอย เกิดองค์ความรู้ทางด้านวิชาการทางเซรามิกส์และการต่อยอดทางการใช้วัสดุ (ดินพื้นบ้าน) มาใช้ให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาตัวละครในวรรณคดีไทยที่ถูกกลั่นแกล้ง (Bully) ล้อเลียนเรื่องรูปลักษณ์เพื่อการออกแบบอาร์ตทอย
2. ทดลองหาสูตรดินพื้นบ้านและกระบวนการทางเซรามิกส์เพื่อการออกแบบอาร์ตทอย

วิธีการศึกษา

วิจัยนี้เป็นงานสร้างสรรค์ การประเมินผลเป็นเชิงคุณภาพ โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลด้านต่างๆ จากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - ศึกษาข้อมูลด้านอาร์ตทอย
 - ศึกษาวรรณกรรมไทย ตัวละครเอกในวรรณคดีไทยที่ถูกกลั่นแกล้ง (Bully) ล้อเลียนเรื่องรูปลักษณ์

- ข้อมูลด้านการออกแบบคาแรกเตอร์
 - กระบวนการผลิตทางเซรามิกส์
2. ข้อมูลด้านรูปแบบอาร์ตทอยจากการเก็บแบบสอบถามบุคคลกลุ่มตัวอย่างได้แก่
- ผู้รู้/นักออกแบบ/นักสะสม จำนวน 3 ท่าน (แบบสอบถามช่วงที่ 1 ปัจจัยต่างๆที่เกี่ยวข้องกับอาร์ตทอยที่ได้รับความนิยม)
3. ทดลองเนื้อดินพื้นบ้านโดยใช้สูตรส่วนผสมจากตารางสามเหลี่ยม ทดสอบคุณสมบัติทางกายภาพ และทดสอบการขึ้นรูปด้วยวิธีการหล่อ เเผาที่อุณหภูมิ 1,220 องศาเซลเซียสทดลองเทคนิคในการตกแต่ง สรूपและวิเคราะห์ผลเพื่อนำมาใช้ในการผลิต
4. วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ด้วยตาราง
5. สรूपข้อมูลเพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบ ร่างแบบ
6. ประเมินแบบร่างด้วยการสอบถาม โดยนักสะสม- ผู้ปฏิบัติ -ผู้ขาย/ผู้ผลิต จำนวน 5 ท่าน (แบบสอบถามช่วงที่ 2 ประเมินความพึงพอใจต้นแบบ)
7. พัฒนาแบบร่าง และผลิตชิ้นงานต้นแบบ
8. สรूपผลการออกแบบ
9. ยืนยันจุดสิทธิบัตร และเขียนบทความเพื่อเผยแพร่ องค์กรความรู้ที่ได้จากงานวิจัยในครั้งนี้



ภาพที่ 1 : ขั้นตอนกระบวนการวิจัย

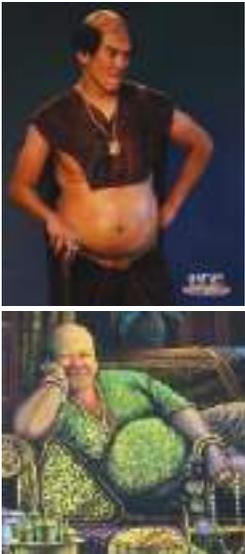
ผลการศึกษา

ขั้นตอนศึกษาตัวละครในวรรณคดีไทยที่ถูกกลั่นแกล้ง (Bully) ล้อเลียนเรื่องรูปลักษณ์

เป็นการหาข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร หนังสือ ข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง วรรณคดี เป็นสิ่งหนึ่งในการบ่งชี้ในหลายมิติ ทั้งสังคม วัฒนธรรม การยกย่องยอมรับในสังคมที่มองทางรูปลักษณ์ทางวัตถุ มีให้เห็นได้จากวรรณกรรมหลายเรื่อง เช่น สังข์ทอง ที่มี 2 รูปร่าง กายที่ผิวสวยงามจะเป็นที่ยอมรับ ส่วนกายที่ผิวดำผมหยิก ไม่สวยสังคมจะล้อเลียน จนบางครั้งคนๆนั้นก็ต้องยอมออกมาจากสังคม สิ่งเหล่านี้ยังสะท้อนสังคมในทุกยุคทุกสมัย ความแตกต่างที่อยู่ในทุกสังคมมีทั้งในรูปลักษณ์และบางครั้งความคิดเห็นที่แตกต่างก็เป็นสิ่งที่สังคมไม่ยอมรับด้วยเช่นกัน ผู้วิจัยได้สรุปความแตกต่างออกเป็นสองลักษณะคือ รูปร่าง รูปลักษณ์ภายนอก รูปร่างหน้าตา นามธรรม ความคิดเห็นที่แตกต่าง และได้นำมาสร้างเป็นแนวทางการออกแบบที่ใช้รูปลักษณ์สัดส่วนที่ผิดปกติ หัวโต ตัวสั้น ขาสั้น แขนยาว เป็นต้น ใช้สัญลักษณ์ สิ่งของบางอย่างเพื่อสื่อความหมายโดยนัย เช่น โลโก้ของกระเป๋าสตางค์แบบหนังพาดไหล่ที่มีในครอบครอง เพื่อเสียดสีการยอมรับคนในสังคมด้วยวัตถุสิ่งของด้วยมูลค่ามากกว่าความดี

ซึ่งงานวิจัยนี้ได้เลือกตัวละครเอก 4 ตัว โดยเลือกจากวรรณคดีที่เป็นที่รู้จักในสังคมไทยตัวละครมีรูปลักษณ์ภายนอกที่ล้อลักษณ์ ได้แก่ เงาะป่า แก้วหน้าม้า ขุนช้าง ผีเสื้อสมุทร

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์ลักษณะของตัวละคร

ชื่อตัวละคร	เเงาะป่า หรือพระสังข์ (จากเรื่อง สังข์ทอง)	แก้ว หนีรัตนนา (จากเรื่อง แก้วหน้าม้า)	ขุนช้าง (จากเรื่อง ขุนช้างขุนแผน)	นางผีเสื้อสมุทร (จากเรื่อง พระอภัยมณี)
ภาพ				
ลักษณะเด่น	เจ้าชายในรูปร่างเ้งา ที่เมื่อสวมใส่แล้วรูปร่างจะซีริ้วซีเหร่ ตัวดำผมหยิก บ้าใบไม้รู้เรื่อง	หญิงสาวที่มีรูปหน้ายาว ฟันยื่นจนเห็นเหงือก คล้ายม้า ผมหงอก และมึนทึบทางที่กระโดดกระเดกเหมือนม้า ตีตะโกโลก	เศรษฐี ชายรูปร่างอ้วนใหญ่ ลงพุงหน้าตาซีเหร่ หัวล้านมาตั้งแต่กำเนิด ทำทางเจ้าเล่ห์	ยักษ์ ร่างกายสูงใหญ่ หน้าตาอัปลักษณ์มีเขี้ยว ผู้คนจึงมักจะจดจำนางในแง่ร้ายเป็นส่วนใหญ่

ชื่อตัวละคร	เงาะป่า หรือพระสังข์ (จากเรื่อง สังข์ทอง)	แก้ว มณีรัตนา (จากเรื่อง แก้วหน้าม้า)	ขุนช้าง (จากเรื่อง ขุนช้างขุนแผน)	นางผีเสื้อสมุทร (จากเรื่อง พระอภัยมณี)
เครื่องแต่งกาย	โจงกระเบนผ้าสีแดง มักมีดอกไม้สีแดงในการ ตกแต่งร่างกาย	ชุดไทยเข้ารูปแขน กระบอก มีสไบเฉียงทับ ชั้นนอกอีกชั้นหนึ่ง มีเม็ด	โจงกระเบน ใส่ทอง	ชุดไทย มีเครื่องประดับ กระ บังหน้า กลองคอง

สรุปการวิเคราะห์ ลักษณะของตัวละครที่จะนำมาใช้ในแนวทางการออกแบบคาแรคเตอร์

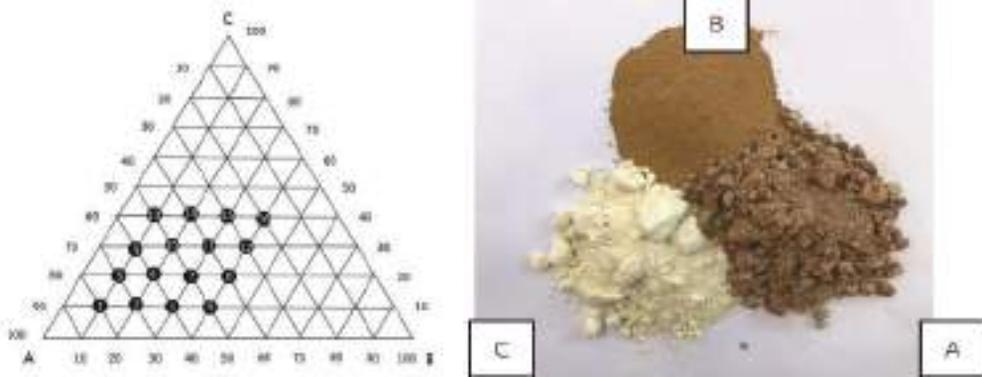
- ❖ รูปร่างลักษณะเฉพาะแต่ละตัวละคร (ที่ถูกล้อเลียนต่างๆ)
 - เงาะป่า-ตาโต ปากใหญ่ ดอกไม้แดง
 - แก้วหน้าม้า-ฟันเหยิน ผมหงอก
 - ขุนช้าง-อ้วน หัวล้าน
 - ผีเสื้อสมุทร-อ้วน มีเขี้ยว
- ❖ สีหน้าและอารมณ์
- ❖ รูปลักษณ์สัดส่วนผิดปกติ หัวที่โต ตัวสั้น ขาสั้น แขนยาว
- ❖ ท่าทาง ความเป็นละครจรรยง วงศ์ๆไทย
- ❖ สัญลักษณ์ หน้ากาก โลโก้ของแบรนด์เนม (เสียดสีการยอมรับด้วยสิ่งของผู้คนจะมองและเคารพคนด้วยการดูว่าถือกระเป๋ายี่ห้ออะไร ขับรถอะไร) เป็นต้น
- ❖ พาหนะ
- ❖ เทคนิคในการขึ้นรูป



ภาพที่ 2 : แสดงแผนผังการวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการออกแบบ

ขั้นตอนการทดลองหาสูตรดินพื้นบ้านและกระบวนการทางเซรามิกส์

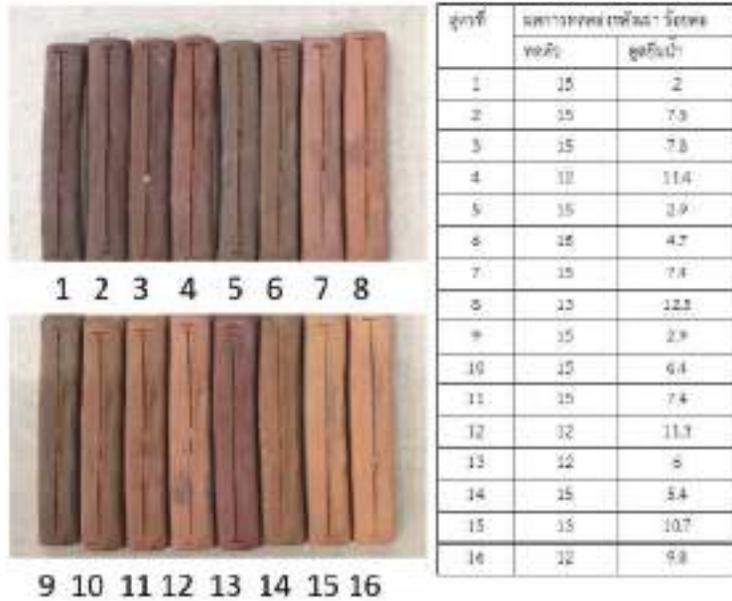
งานวิจัยนี้ได้ใช้การทดลองหาสูตรส่วนผสมของเนื้อดินด้วยตารางสามเหลี่ยมและได้กำหนดสูตรที่มีการใช้ดินพื้นบ้านและดินทรายรวมกันแล้วไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60 จึงได้ส่วนผสมที่ใช้ในการทดลองทั้งหมด 16 สูตรตามตารางที่ 2



ภาพที่ 3 : แสดงวิธีหาส่วนผสมของเนื้อดินด้วยตารางสามเหลี่ยมจากวัตถุดิบ 3 ชนิด โดยกำหนดให้ A คือดินพื้นบ้านหนองเรือ B คือดินทราย C คือดินขาว

ตารางที่ 2 สูตรส่วนผสมของเนื้อดินที่ได้จากตาราง 3 เหลี่ยม

สูตรที่ 1	สูตรที่ 2	สูตรที่ 3	สูตรที่ 4	สูตรที่ 5	สูตรที่ 6	สูตรที่ 7	สูตรที่ 8
A 80	A 70	A 60	A 50	A 70	A 60	A 50	A 40
B 10	B 20	B 30	B 40	B 10	B 20	B 30	B 40
C 10	C 10	C 10	C 10	C 20	C 20	C 20	C 20
สูตรที่ 9	สูตรที่ 10	สูตรที่ 11	สูตรที่ 12	สูตรที่ 13	สูตรที่ 14	สูตรที่ 15	สูตรที่ 16
A 60	A 50	A 40	A 30	A 50	A 40	A 30	A 20
B 10	B 20	B 30	B 40	B 10	B 20	B 30	B 40
C 30	C 30	C 30	C 30	C 40	C 40	C 40	C 40



ภาพที่ 4 : แท่งดินภายหลังจากเผาอุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียสในบรรยากาศแบบ ออกซิเดชั่น

สรุปการทดลองเนื้อดิน ในงานวิจัยนี้ได้ใช้ดินสูตรที่ 13 มาใช้ในการขึ้นรูปต้นแบบ โดยมีสูตรและคุณสมบัติดังนี้
สูตรที่ 13 ส่วนผสมของ ดินหนองเรือ 50 ดินขาว 40 และดินทราย 10 มีความเหนียวดีสามารถขึ้นรูปได้ดี
คุณสมบัติหลังเผาที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียสในบรรยากาศแบบ ออกซิเดชั่น เนื้อดินมีสีน้ำตาลแดง ทดด้วร้อยละ 12 และดูดซึมน้ำร้อยละ 6

ขั้นตอนการออกแบบผู้วิจัยได้ขึ้นชิ้นงานด้วยเนื้อดินพื้นบ้านตามสูตรที่ 13 ตามแบบร่างที่ได้ออกแบบไว้ใน 1 แบบร่างจะมีตัวละครทั้ง 4 ได้แก่ เภา แก้วหน้าม้า ขุนช้าง และผีเสื้อสมุทร มีจำนวน 10 แนวทางดังภาพประกอบที่ 5 ถึง 14 ดังนี้



ภาพที่ 5 : แสดงแบบร่างที่ 1 สัดส่วนของเด็กที่มีสัดส่วนผิปกติหัวโต
ตัวสั้นขาสั้นเพิ่มลูกเล่นที่สามารถหมุนตาไปมาได้



ภาพที่ 6 : แสดงแบบร่างที่ 2 ใส่หน้ากากปิดบังใบหน้าจริง



ภาพที่ 7 : แสดงแบบร่างที่ 3 ใช้เจ้าหนูอะตอมเป็นแนวทางในการออกแบบ แขนปรับหมุนได้



ภาพที่ 8 : แสดงแบบร่างที่ 4 นอนเอกเขนก บนหมอนสามเหลี่ยม (ลักษณะท่าทางของละครไทย)



เงาะ

แก้ว

ขุนช้าง

ผีเสื้อสมุทร

ภาพที่ 9 : แสดงแบบร่างที่ 5 ซีรีส์ ช้าง ม้า วัว ควาย (ตัวสัตว์มีลักษณะเป็นของเล่นมีตาเป็นกระดุม ที่ขามีล้อ)



เงาะ



แก้ว



ขุนช้าง



ผีเสื้อสมุทร

ภาพที่ 10 : แสดงแบบร่างที่ 6 ซีรีส์ ช้าง ม้า วัว ควาย มีการตกแต่งลวดลายด้วยรอยสักตามตัว



ภาพที่ 11 : แสดงแบบร่างที่ 7 ซีรีส์ประหลาดมีหางเป็นปลา ตัวละครมองเห็นสองด้านเน้นการขึ้นรูปแบบแผ่น



ภาพที่ 12 : แสดงแบบร่างที่ 8 การขึ้นรูปแบบปิดกอดและใช้เทคนิคการฉลุ



ภาพที่ 13 : แสดงแบบร่างที่ 9 การขึ้นรูปแบบปิดกอดและใช้เทคนิคการฉลุ ดินสี



ภาพที่ 14 : แสดงแบบร่างที่ 10 การขึ้นรูปแบบแผ่น

ขั้นตอนการประเมินผลการออกแบบ งานวิจัยนี้ได้ใช้การประเมินโดยเก็บแบบสอบถามโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบ ผู้ผลิต นักสะสมและผู้จำหน่าย จำนวน 5 ท่าน ได้ผลการประเมินดังนี้

ตารางที่ 3 ผลการประเมินแบบร่างโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

แบบร่างที่	ทั้งหมด 4 ตัว		เงาะ		แก้วหน้าม้า		ขุนช้าง		ผีเสื้อสมุทร	
	ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.	ค่าเฉลี่ย	ค่า S.D.
แบบร่างที่1	3.80	1.30	4.00	0.71	3.20	1.30	2.80	0.84	4.00	0.71
แบบร่างที่2	3.20	0.45	3.40	0.55	2.80	0.45	3.00	0.00	3.20	0.45
แบบร่างที่3	3.40	1.22	2.40	1.14	3.40	1.34	2.40	0.84	2.60	1.14
แบบร่างที่4	4.40	0.55	3.80	0.84	4.40	0.55	4.60	0.55	3.80	0.84
แบบร่างที่5	3.20	1.10	3.20	0.45	3.60	0.89	3.40	0.55	3.00	1.22
แบบร่างที่6	2.40	0.55	3.20	0.84	2.40	0.55	2.60	0.55	3.00	1.00
แบบร่างที่7	4.00	1.00	4.00	0.71	4.20	0.84	4.20	0.84	4.20	0.84
แบบร่างที่8	3.80	1.30	3.60	1.52	3.00	1.26	3.80	1.30	3.00	1.00
แบบร่างที่9	3.60	1.14	3.60	1.14	3.40	1.14	3.80	1.30	3.80	1.30
แบบร่างที่10	2.60	0.55	2.60	1.14	3.00	1.22	3.00	1.22	3.60	0.55

สรุปผลจากการประเมิน 3 ลำดับดังนี้

แบบร่างที่ได้ค่าประเมินสูงสุดได้แก่แบบร่างที่ 4 ได้ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเบี่ยงเบนมีความแตกต่างกัน้อย (\bar{x} = 4.40, S.D. = 0.55)

แบบร่างที่ได้ค่าประเมินรองมาได้แก่แบบร่างที่ 7 ได้ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเบี่ยงเบนมีความแตกต่างกัน้อย (\bar{x} = 4.00, S.D. = 1.00)

แบบร่างที่ได้ค่าประเมินรองมาได้แก่แบบร่างที่ 1 และแบบร่าง 8 ได้ค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ค่าเบี่ยงเบนมีความแตกต่างค่อนข้างมาก (\bar{x} = 3.80, S.D. = 1.30)

ตารางที่ 4 สรุปผลการประเมินแบบร่างที่ได้ค่าการประเมินสูง

ลำดับที่ ประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าS.D.	ค่าเฉลี่ยรายตัว				
			เงาะ	แก้วหน้าม้า	ขุนช้าง	ผีเสื้อสมุทร	
1 แบบที่ 4	4.40	0.55					
			$\bar{X} = 3.80$	$\bar{X} = 4.40$	$\bar{X} = 4.60$	$\bar{X} = 3.80$	
			S.D. = 0.84	S.D. = 0.55	S.D. = 0.55	S.D. = 0.84	
2 แบบที่ 7	4.00	1.00					
			$\bar{X} = 4.0$	$\bar{X} = 4.20$	$\bar{X} = 4.20$	$\bar{X} = 4.20$	
			S.D. = 0.71	S.D. = 0.84	S.D. = 0.84	S.D. = 0.84	
3 แบบ ที่1และ8	3.80	1.30					
			$\bar{X} = 4.00$	$\bar{X} = 3.20$	$\bar{X} = 2.80$	$\bar{X} = 4.00$	
				S.D. = 0.71	S.D. = 1.30	S.D. = 0.84	S.D. = 0.71
	3.80	1.30					
$\bar{X} = 3.60$			$\bar{X} = 3.00$	$\bar{X} = 3.80$	$\bar{X} = 3.00$		
			S.D. = 1.52	S.D. = 1.26	S.D. = 1.30	S.D. = 1.00	

ข้อเสนอแนะอื่นๆ ในการประเมินแบบ

การออกแบบรูปลักษณะที่สะท้อนเอกลักษณ์ตัวละครอย่างชัดเจน สีสันที่ดึงดูด ให้เกิดความน่าสนใจ หากตัวละครมีท่าทางที่เชื่อมโยงกับเรื่องราวต่างๆ ของตัวละคร เช่น ท่าทาง ภาพจำตัวในวรรณคดี โดยทุกตัวในชุดเดียวกัน เวลาจัดวางร่วมกันให้เป็นเรื่องราวเดียวกัน หรือสอดคล้องกัน

แบบที่ 8 มีเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ หากมีการเชื่อมโยงปมด้อยของตัวละครกับคาแรคเตอร์สัตว์จะทำให้ผลงานมีความชัดเจนยิ่งขึ้น

บางแบบยังดูมีความเป็นงานตกแต่งสวนมากกว่างานสะสม

อภิปรายผล

ผลจากการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ศึกษาตัวละครในวรรณคดีไทยที่ถูกกลั่นแกล้ง(Bully) ล้อเลียนเรื่อง
รูปลักษณะเพื่อการออกแบบบอร์ดทอย ตัวละครในวรรณคดีที่ถูกกลั่นแกล้ง ล้อเลียน เพียงเพราะมีลักษณะรูปลักษณะที่
แตกต่างสะท้อนให้เห็นการกลั่นแกล้งในสังคมมีหลากหลายรูปแบบ ไม่ใช่แค่การแสดงกิริยาก้าวร้าวเท่านั้น แต่ยังรวม
ไปถึงคำพูดที่แสดงถึงการล้อเลียน เสียดสี เหยียดหยาม ทั้งเรื่องรูปร่างหน้าตา ท่าทาง ปมด้อย เพศ รสนิยม ทักษะการ
การศึกษา ความสามารถ หรือแม้กระทั่งความเชื่อส่วนบุคคล ไม่ว่าจะเกิดขึ้นในสถานศึกษา สังคมที่ทำงาน และบน
โลกออนไลน์ อาจมองได้ว่าเป็นเรื่องธรรมดา แท้จริงแล้วปัญหาที่ส่งผลกระทบต่อเป็นอย่างมากเป็นภัยร้ายและอันตราย
ที่อยู่ใกล้ตัว งานวิจัยนี้ได้เลือกตัวละครที่เป็นที่รู้จักและมีลักษณะที่ชัดเจนมาใช้ในการออกแบบ 4 ตัวได้แก่ เงาะป่า
แก้วหน้าม้า ขุนช้าง และผีเสื้อสมุทร จากการศึกษาได้กำหนดแนวทางในการออกแบบที่ใช้รูปลักษณะในการสื่อความ
หมายของตัวละคร และใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายเช่น หน้ากาก ที่มีความหมายหลายอย่าง ความหมายที่ใช้ป้องกัน
ปกปิด ความหมายที่เป็นตัวแทนของ เทพเจ้า ปีศาจ ความหมายที่ทำหน้าที่ป้องกันโรคระบาด หรือความหมายที่สื่อ
ถึงความไม่จริงใจ สอดคล้องกับแนวคิดของโรลันด์ บาร์ต (Roland Barthes) นักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศส โดยบาร์ตได้
จำแนกความหมายของสัญลักษณ์ ไว้ใน 2 ความหมาย คือ ความหมายโดยอรรถ (Denotation) เป็นความหมายที่เข้าใจ
กันตามตัวอักษร เป็นความหมายขั้นแรก (First Order of Signification) ที่มองเห็นได้อย่างชัดเจน และความหมาย
โดยนัย (Connotation) เป็นความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงของกลุ่มหรือเกิดจากประสบการณ์เฉพาะของ
บุคคล กล่าวคือถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นอัตวิสัย (Subjective) ไม่ว่าจะ เป็นอัตวิสัยในระดับบุคคล เช่น
ประสบการณ์ส่วนตัว หรืออารมณ์ความรู้สึกของแต่ละคน หรือเป็นอัตวิสัยในระดับสังคม ที่เราเรียกว่า “ค่านิยมของ
แต่ละสังคม” (วรรณพิมล อังคศิริสรรพ, 2551) และจากที่ได้ทำการศึกษาในงานวิจัยนี้สะท้อนให้เห็นแต่ละเรื่องมีความ
เป็นเอกลักษณ์ที่ชัดเจนของตัวละครสามารถนำมาใช้ในการออกแบบบอร์ดทอยและงานสร้างสรรค์ชนิดอื่นๆได้เป็นอย่างดี
ขึ้นอยู่กับกรอบการออกแบบ การตีความ การนำเสนอ สอดคล้องกับบทความของ (สุภาพ อรรถโกมล,2565) ที่ว่าแรง
บันดาลใจในการออกแบบเปรียบเหมือนการตั้งโจทย์ตามสิ่งที่นักออกแบบสนใจในขณะนั้น อาจมาจากความประทับใจ
ใจในสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือมาจากการผสมผสานกันของหลายสิ่งก็ได้ ขึ้นอยู่กับการสังเกตสิ่งที่พบเห็น ทักษะกระบวนการ
คิด และประสบการณ์ส่วนตัวผู้สร้างสรรค์ เพื่อกำหนดแนวทางในการออกแบบที่สามารถถ่ายทอดสิ่งที่ต้องการสื่อสาร
ได้อย่างตรงประเด็น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำงานออกแบบเซรามิกส์ที่มีขั้นตอนซับซ้อน ทำให้เอื้อต่อการนำมาใช้
ประโยชน์ในการออกแบบที่หลากหลายและมีอัตลักษณ์ ดังตัวอย่างของแบบร่างที่ 8 แบบร่างที่ได้คะแนนประเมินค่า
เฉลี่ย 3.8 เป็นแบบร่างที่ใช้พื้นที่ว่าง (Space) หรือช่องว่าง ที่โดยมากใช้ในงานเครื่องปั้นดินเผาพวกแจกันที่มีช่องว่าง
ภายในมาใช้ในการออกแบบ การเจาะฉลุเป็นรูปร่างใบหน้า และฉลุอีกด้านเป็นตา ปาก เป็นต้น

วัตถุประสงค์ข้อที่ 2. ทดลองหาสูตรดินพื้นบ้านได้ใช้ดินบ้านหนองเรือ จ.ขอนแก่น เป็นดินเหนียวที่มีธาตุ
เหล็ก สิ่งเจือปน พวกอินทรีย์สารและคาร์บอนจึงทำให้เนื้อดินมีสีน้ำตาล ภายหลังการเผาที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซล
เซียส มีสีน้ำตาลเข้มมีการหดตัวสูง และมีความเหนียวสูงสามารถขึ้นรูปได้ง่าย ในงานวิจัยนี้ได้เลือกใช้ดินสูตรที่ 13 ที่
มีดินหนองเรือ 50 ดินขาว 40 และดินทราย 10 ในการขึ้นต้นแบบ เนื่องจากดินขาวทำให้มีความทนไฟสูงขึ้น หดตัว
น้อยลง สีอ่อนลง จึงมีความเหมาะสมในการผลิตต้นแบบในครั้งนี้ ด้านเทคนิคทางเซรามิกส์ได้เลือกใช้เทคนิคในการ
ขึ้นรูปแบบแผ่น การตกแต่งด้วยการหยอดน้ำดิน (ในแบบร่างที่ 8) เพื่อให้เกิดพื้นผิวที่นูนขึ้น การตกแต่งด้วยน้ำดินสี
การตกแต่งด้วยการเขียนสี และการเคลือบ เนื่องจากผลจากการทดสอบถามช่วงต้น (ปัจจัยต่างๆที่ส่งผลต่ออาร์ต
ทอยให้ได้รับการยอมรับและเป็นที่ยอมรับโดยนักสะสม ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ) ได้ผลสรุปว่านอกจาก รูปแบบ
เรื่องราว ความแปลกใหม่แล้วสีเป็นอีกปัจจัยสำคัญที่นักออกแบบควรให้ความสำคัญ

ข้อเสนอแนะ

1. จากการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยสรุปข้อเสนอแนะได้ว่าการออกแบบอาร์ตทอยด้วยวัสดุเซรามิกส์ ในขั้นตอนการผลิตควรออกแบบให้ชิ้นส่วนแยกออกจากกันได้ เช่น ส่วนหัวแยกกับลำตัว เพื่อความสะดวกในการตกแต่งรายละเอียดและการลงสี แต่เมื่อประกอบชิ้นงานแล้วควรให้รอยต่อที่มีความกลมกลืน ควรให้ความสำคัญในทุกกระบวนการโดยเฉพาะการลงสีและการเผาเนื่องจากสีในงานเซรามิกส์จะมีความเปลี่ยนแปลงภายหลังการเผา ก่อนการผลิตจริงจึงต้องมีการทดลองลงสีและเผาก่อนทุกครั้ง จะเห็นได้ว่าทุกขั้นตอนต้องอาศัยทักษะเป็นอย่างยิ่ง ดังนั้นนักออกแบบจึงควรฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญและความเข้าใจในวัสดุ และส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้ยิ่งขึ้นไป

2. การต่อยอดงานวิจัย

- สามารถนำกระบวนการคิดการตีความไปใช้กับการออกแบบผลิตภัณฑ์ชนิดอื่นๆได้เช่น ของใช้ ของตกแต่ง

- สามารถนำต้นแบบจากการวิจัยต่อยอดด้วยวัสดุชนิดอื่นๆ หรือเป็นการผสมผสานด้วยวัสดุหลายชนิด จะทำให้งานมีความแตกต่างและน่าสนใจยิ่งขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง เรื่อง การออกแบบอาร์ตทอยด้วยวัสดุเซรามิกส์แรงบันดาลใจจากตัวละครเอกในวรรณคดีไทยที่ถูกกลั่นแกล้งล้อเลียนเรื่องรูปลักษณ์ซึ่งได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากกองทุนวิจัยประจำคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

เอกสารอ้างอิง

ชลดา เรื่องรักษ์ลิขิต. (2548). แก้วหน้าม้า: ความหมายของหน้าม้าและนางเอกแบบใหม่. ในวรรณวิจัยรวมบทความวิจัยวรรณคดีอยุธยาและรัตนโกสินทร์ตอนต้นบางเรื่อง. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ คณะอักษรศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นิตา บูรณวงศ์. (2563). การกลั่นแกล้งและความรุนแรงในวรรณคดีไทยเฉพาะเรื่อง. วรสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี ปีที่ 9 (105-124) ฉบับที่2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2563

พิพัฒน์ ยอดพฤติการณ์. (2564, 3กุมภาพันธ์). เศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน. ประชาชาติธุรกิจหน้า 5. วรรณพิมล อังคศิริสรพ. (2551). มายาคติ. กรุงเทพฯ: บริษัท ซีเอ็ด ยูเคชั่น จำกัด มหาชน.

สุภาพร อรรถโกมล (2559).ออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา : เทคนิคการขึ้นรูปสู่การสร้างสรรค. ศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ปีที่3 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2559 ;49-63.

สุภาพร อรรถโกมล.(2565). การถ่ายทอดแรงบันดาลใจในการออกแบบคาแรคเตอร์อาร์ตทอยเซรามิกส์. ในประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติประจำปี 2565 (FAR8) (น.351-362). ขอนแก่น: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

