

การออกแบบหนังสือ เรื่องสร้างสรรค์ของคนไทยในการดัดแปลงของใช้
“BANGKOK IN PIECES”

BOOK DESIGN
THAI CREATIVITY IN ADAPTATION OF EVERYDAY LIFE OBJECT
“BANGKOK IN PIECES”



ชิตวัน เพชรรัตน์

CHIDTAWAN PETCHARAT

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศิลป์ ภาควิชาสาขาวิชานิเทศศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบหนังสือ เรื่องความสร้างสรรค์ของคนไทยในการดัดแปลงของ ใช้ “BANGKOK IN PIECES”
นักศึกษา	นางสาวชิตวัน เพชรรัตน์
รหัสประจำตัว	61020195
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.มนวดี ศิริเปรมฤดี



(ดร.มนวดี ศิริเปรมฤดี)

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่ 29 เดือน มิถุนายน พ.ศ.2566

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบหนังสือ เรื่องความสร้างสรรค์ของคนไทยในการดัดแปลงของใช้ “BANGKOK IN PIECES”
นักศึกษา	นางสาวชิตวัน เพชรรัตน์
รหัสประจำตัว	61020195
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	ดร.มนวดี ศิริเปรมฤดี

บทคัดย่อ

ความสร้างสรรค์ในพฤติกรรมการดัดแปลงและเปลี่ยนหน้าที่สิ่งของของคนไทยมีอยู่จำนวนมากแต่อาจถูกมองข้าม เนื่องจากมีความกระจัดกระจายและโดยทั่วไปแล้วไม่ได้ถูกพูดถึงในฐานะสิ่งสร้างสรรค์อย่างเป็นทางการนัก สิ่งของเหล่านั้นนอกจากจะเป็นองค์ประกอบของทิวทัศน์ในประเทศแล้วยังเป็นตัวกลางที่สะท้อนถึงวิถีชีวิตและวัฒนธรรมไทยอีกด้วย

ผู้วิจัยจึงจัดทำหนังสือ ‘Bangkok in Pieces’ เพื่อนำเสนอความสร้างสรรค์ดังกล่าวพร้อมสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของผู้คน สิ่งของ และวัฒนธรรม ผ่านการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ และสรุปผลออกมาเป็นเนื้อหา 5 ส่วน ได้แก่ ‘A Piece’ ‘Function’ ‘Form’ ‘Undesigned’ และ ‘Old Pieces in New Place’

กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินพจน์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ขอขอบคุณ ดร.มนวดี ศิริเปรมฤดี ที่ได้เสียสละเวลา เพื่อให้คำปรึกษา แนะนำ และทำให้ข้าพเจ้าเห็นแนวทางที่ชัดเจนขึ้นในการศึกษาค้นคว้าส่งผลให้สามารถดำเนินงานไปด้วยหัวใจที่สงบสุขราบรื่น และขอขอบคุณคณาจารย์ในสาขาวิชานิเทศศิลป์ที่เปิดกว้าง รั้งฟัง และพร้อมให้คำปรึกษาเสมอมา

ขอขอบคุณครอบครัวที่ไม่เคยทำให้ข้าพเจ้าสงสัยว่าเมื่อเหนื่อยล้าจะต้องกลับไปทีใด ขอคุณแม่ที่ปรับมุมมองให้เห็นว่าทุกอุปสรรคเป็นเพียงเรื่องที่ไม่ยากเกินพยายาม ขอคุณพ่อสำหรับอาหารทุกมื้อและการจดจำของโปรดของข้าพเจ้าได้แม้ไม่เคยถาม ขอคุณน้องสาวผู้รับหน้าที่ตรวจทานงานเป็นคนแรกตลอดสี่ปีที่ข้าพเจ้าศึกษาอยู่ ขอคุณยายผู้ตื่นมาเจอข้าพเจ้าในวันที่ยังไม่ได้นอนในยามเช้ามีดเป็นคนแรกเสมอ พร้อมทั้งบุงดูและชาร์ลอตต์ที่ตื่นมาออกกำลังกายในเวลาเดียวกัน

ขอขอบคุณทุกการพบพาน ทั้งเพื่อน ๆ ที่เรียนด้วยกันในปีการศึกษาปัจจุบัน เพื่อน ๆ ที่เคยเรียนด้วยกันในปีการศึกษาก่อน และเพื่อน ๆ จากกิจกรรมต่าง ๆ ที่ได้เข้าร่วม การได้รู้จักกับทุกคนไม่เพียงเป็นแรงสนับสนุนด้านการศึกษาแต่ยังส่งผลในการพัฒนาทางบุคลิกภาพและวิธีการมองโลก โดยเฉพาะแบ่ง เตียร์ ตุน อินทร์ ยิ้ม ไก่ จิน ปุยฝ้าย ปิ่น ฟ้า ริกกี และก๊

ขอขอบคุณคำสาปฟาโรห์ซึ่งทำให้ข้าพเจ้าก้าวสู่โลกแห่งการอ่านเมื่อสิบห้าปีก่อน และขอบคุณคุณเย็นและคุณมายด์แห่งมานะสตูดิโอที่ทำให้ข้าพเจ้าก้าวเข้าสู่โลกแห่งการออกแบบในเจ็ดปีให้หลัง

สุดท้ายนี้ขอขอบคุณตนเองที่รักษาความอยากรเรียนรู้เอาไว้ได้และประคับประคองให้สมดุลของด้านต่าง ๆ ในชีวิตยังคงอยู่ขณะดำเนินงานจนลุล่วงด้วยดี

ชิตวัน เพชรรัตน์

สารบัญ

บทคัดย่อ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญภาพ.....	ฉ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 ขอบเขตการวิจัย.....	2
1.4 การดำเนินการออกแบบ.....	2
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	3
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม.....	4
2.1 การออกแบบหนังสือ.....	4
2.1.1 ความหมายของการออกแบบหนังสือ.....	4
2.1.2 รูปเล่ม และวัสดุ.....	4
2.1.3 การเล่าเรื่อง (Storytelling).....	12
2.2.1 เอกลักษณ์ของไทยที่รับรู้ได้ด้วยการมองเห็น.....	14
2.2.2 เอกลักษณ์ความเป็นไทยในวิถีชีวิตประชาชน.....	15
2.2.3 มรดกทางวัฒนธรรม (Cultural heritage).....	17
2.2.4 เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมไทย.....	20
2.3 เอกลักษณ์และวัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านสิ่งของที่จับต้องได้.....	21
2.3.1 วิธีการมอง (Way of Seeing).....	21
2.3.2 วัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านสิ่งของที่จับต้องได้.....	24
2.3.3 เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนมุมมองโดยการสังเกตสิ่งรอบตัว.....	27
บทที่ 3 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	28
3.1 การรวบรวมและจัดประเภทสิ่งของดัดแปลง.....	28

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 การรวบรวมข้อมูลจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสิ่งของดัดแปลง	33
3.2.1 แบบสอบถามประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งของดัดแปลง	33
3.2.2 สัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสิ่งของดัดแปลง	33
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล	35
4.1 เนื้อหาภายในเล่ม	35
4.1.1 การกำหนดขอบเขตเนื้อหาและเรียบเรียง	35
4.1.2 เรื่องย่อ	36
4.1.3 ชื่อหนังสือ และชื่อบท	37
4.2 แนวคิดและแนวทางการออกแบบหนังสือ (Concept and Design Direction)	37
บทที่ 5 การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง	41
5.1 การประยุกต์ใช้เทคนิคการพับกระดาษในการเล่าเรื่อง	41
5.2 การออกแบบองค์ประกอบทางกราฟิก (Key Visual)	44
5.2.1 สี	44
5.2.2 การใช้งานองค์ประกอบทางกราฟิก	45
5.3 การออกแบบอักษรสำหรับชื่อเรื่อง	47
5.4 การออกแบบรูปเล่ม	51
บทที่ 6 ผลงานสำเร็จ	53
6.1 ตัวอักษรชื่อหนังสือ	53
6.2 เนื้อหา Bangkok in Pieces	54
6.3 รูปเล่ม และโปสเตอร์	66
6.4 การใช้องค์ประกอบทางกราฟิกในสื่อรอง	68
บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ	71
7.1 บทสรุป	71
7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา	71
7.3 ข้อเสนอแนะ	71
บรรณานุกรม	72
ประวัติผู้วิจัย	75

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญภาพ

ภาพที่ 2.1 การพิมพ์ระบบ ออฟเซต (Offset Printing).....	5
ภาพที่ 2.2 การพิมพ์ระบบเลตเตอร์เพรส (Letterpress)	6
ภาพที่ 2.3 การพิมพ์ระบบกราวิัวร์ (Gravure).....	6
ภาพที่ 2.4 การพิมพ์ระบบเฟลคซ์โซกราฟิก (Flexographic).....	7
ภาพที่ 2.5 การพิมพ์ระบบซิลค์สกรีน (Silkscreen).....	8
ภาพที่ 2.6 การพิมพ์ระบบดิจิทัล (Digital Printing).....	9
ภาพที่ 2.7 การพิมพ์รีโซกราฟ.....	10
ภาพที่ 2.8 การพิมพ์ระบบอิงค์เจต (Inkjet Printing).....	10
ภาพที่ 2.9 ตราประจำหน่วยงานราชการ	14
ภาพที่ 2.10 ตราการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.).....	15
ภาพที่ 2.11 Thai Expo.....	15
ภาพที่ 2.12 The Indecisive Moment	16
ภาพที่ 2.13 Mixed-Used: Bangkok Collage City	17
แผนภูมิที่ 2.14 The Semiotics of Charles Peirce	21
ภาพที่ 2.15 The Arnolfini Wedding, Jan van Eyck (1434).....	22
ภาพที่ 2.16 The School of Athens, Raffaello Sanzio (1511).....	23
ภาพที่ 2.17 Meeting between Emperor Wen and Fisherman Lü Shang, Kano Takanobu (ca. 1600).....	24
ภาพที่ 2.18 โมเดลวัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านอุปกรณ์รับประทานอาหาร	25
ภาพที่ 2.19 อุปกรณ์ชงชา.....	26
ภาพที่ 3.1 สิ่งของดัดแปลงประเภท “หนูน”	28
ภาพที่ 3.2 สิ่งของดัดแปลงประเภท “ถ่วง”	29
ภาพที่ 3.3 สิ่งของดัดแปลงประเภท “ทรงตัว”	29
ภาพที่ 3.4 สิ่งของดัดแปลงประเภท “บรรจุ”	30
ภาพที่ 3.5 สิ่งของดัดแปลงประเภท “ซ่อมเสริม”	30

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 3.6	สิ่งของดัดแปลงประเภท “กรอง”	31
ภาพที่ 3.7	สิ่งของดัดแปลงประเภท “ป้องกัน”	31
ภาพที่ 3.8	สิ่งของดัดแปลงประเภท “โครงสร้าง”	32
ภาพที่ 3.9	สิ่งของดัดแปลงประเภท “สัญลักษณ์”	32
ภาพที่ 4.1	การแบ่งบทและลำดับเรื่องราว	36
ภาพที่ 4.2	สิ่งของและเรื่องราวที่เชื่อมโยง	36
ภาพที่ 4.4	Mood Board ‘The Packaging’	38
ภาพที่ 4.5	แผนภาพแนวคิด ‘AD HOC Manual’	39
ภาพที่ 4.6	Mood Board ‘AD HOC Manual’	39
ภาพที่ 4.7	แผนภาพแนวคิด ‘Extra journey’	40
ภาพที่ 4.8	Mood Board ‘Extra journey’	40
ภาพที่ 5.1	การประยุกต์ใช้เทคนิคการพับกระดาษในการเล่าเรื่อง 1	41
ภาพที่ 5.2	การประยุกต์ใช้เทคนิคการพับกระดาษในการเล่าเรื่อง 2	42
ภาพที่ 5.3	การประยุกต์ใช้เทคนิคการพับกระดาษในการเล่าเรื่อง 3	42
ภาพที่ 5.4	แบบร่างการเล่าเรื่องด้วยการพับ หน้า 36-37	43
ภาพที่ 5.5	แบบร่างการเล่าเรื่องด้วยการพับ หน้า 26-27	43
ภาพที่ 5.6	แบบร่างการเล่าเรื่องด้วยการพับ หน้า 14-15	43
ภาพที่ 5.7	ชุดสีและการทดลองใช้งาน 1	44
ภาพที่ 5.8	ชุดสีและการทดลองใช้งาน 2	44
ภาพที่ 5.9	การกระจายชุดสีในเล่ม	45
ภาพที่ 5.10	ภาพรวมองค์ประกอบทางกราฟิก 1	45
ภาพที่ 5.11	ภาพรวมองค์ประกอบทางกราฟิก 2	46
ภาพที่ 5.12	แบบร่างการใช้ไอคอนร่วมกับภาพถ่าย	46
ภาพที่ 5.13	แบบร่างการใช้อักษรร่วมกับภาพถ่าย	47
ภาพที่ 5.12	แบบร่างหน้าปก	47
ภาพที่ 5.13	แบบร่างอักษรบนหน้าปก ‘pieces’	48
ภาพที่ 5.14	แบบร่างอักษรบนหน้าปก ‘pieces’ ในกริดทแยง	49

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 5.15 แบบร่างอักษร ‘pieces’ และ ‘place’	49
ภาพที่ 5.16 แบบร่างอักษร ‘BKK’	50
ภาพที่ 5.17 แบบร่างปก ‘Bangkok in Pieces’	50
ภาพที่ 5.18 ขนาดหนังสือ.....	51
ภาพที่ 5.19 การเย็บก๊ี่.....	51
ภาพที่ 5.20 บริเวณที่ใช้เทคนิคปั้มนูนและปั้มจม.....	52
ภาพที่ 6.1 อักษรชื่อหนังสือ ‘Bangkok in Pieces’	53
ภาพที่ 6.2 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 1	54
ภาพที่ 6.3 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 2-3	54
ภาพที่ 6.4 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 4-5	55
ภาพที่ 6.5 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 6-7	55
ภาพที่ 6.6 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 8-9	56
ภาพที่ 6.7 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 10-11	56
ภาพที่ 6.8 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 12-13	57
ภาพที่ 6.9 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 14-15	57
ภาพที่ 6.10 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 16-17	58
ภาพที่ 6.11 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 18-19	58
ภาพที่ 6.12 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 20-21	59
ภาพที่ 6.13 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 22-23	59
ภาพที่ 6.14 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 24-25	60
ภาพที่ 6.15 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 26-27	60
ภาพที่ 6.16 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 28-29	61
ภาพที่ 6.17 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 30-31	61
ภาพที่ 6.18 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 32-33	62
ภาพที่ 6.19 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 34-35	62
ภาพที่ 6.20 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 36-37	63
ภาพที่ 6.21 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 38-39	63

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.22 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 40-41.....	64
ภาพที่ 6.23 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 42-43.....	64
ภาพที่ 6.24 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 44-45.....	65
ภาพที่ 6.25 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 46-47.....	65
ภาพที่ 6.26 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 48.....	66
ภาพที่ 6.27 รูปเล่ม.....	66
ภาพที่ 6.28 โปสเตอร์ 1.....	67
ภาพที่ 6.29 โปสเตอร์ 2.....	67
ภาพที่ 6.30 โปสเตอร์ 3.....	68
ภาพที่ 6.31 การสกรีนอักษรบนอิฐ.....	68
ภาพที่ 6.32 การใช้อักษรในวิดีโอแนวตั้ง.....	69
ภาพที่ 6.33 การใช้อักษรในวิดีโอแนวนอน.....	69
ภาพที่ 6.34 การจัดวางองค์ประกอบทางกราฟิกในวิดีโอแนวนอน 1.....	70
ภาพที่ 6.35 การจัดวางองค์ประกอบทางกราฟิกในวิดีโอแนวนอน 2.....	70

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

หาก “มอง” ด้วยตาที่อาจจะพองจำแนกได้คร่าว ๆ ว่าสิ่งที่มองแต่ละสิ่งนั้นมาจากวัฒนธรรมที่ต่างกัน หรือหากเคย “เห็น” สิ่งที่คล้ายกันมาก่อนก็อาจจำแนกได้ว่าสิ่งนั้นมาจากวัฒนธรรมใด แต่สิ่งที่เห็นนั้นเกิดจาก “วิธีการมอง” ของแต่ละบุคคลซึ่งเป็นผลพวงมาจากสิ่งที่บุคคลนั้นรู้หรือเชื่ออีกด้วย (John Berger, 1792) ดังนั้นการจะเห็นได้ใกล้เคียงกับคนในวัฒนธรรมที่กำเนิดสิ่งของนั้นมาต้องสืบสาวลงไปถึงปัจจัยอื่น ๆ เช่น ยุคสมัย ข้อมูลเชิงภูมิศาสตร์ การเมือง ศาสนา และอุปนิสัยของคนในวัฒนธรรมนั้น ๆ กล่าวคือสิ่งที่ตรงหน้าเห็นคือกึ่งก้านที่แตกออกมาจากอิทธิพลของสิ่งเหล่านี้

อย่างไรก็ตามสิ่งที่ตาเห็นหรือสัมผัสได้ด้วยสัมผัสทางกายภาพอื่น ๆ ก็ไม่ใช่เพียงภาพขณะกลวงเปล่าที่ไร้เรื่องเล่าของตนเอง ดังที่ โซเอตสึ ยานางิ (Soetsu Yanagi, 2018) นักวิจารณ์ศิลปะ และนักปรัชญาชาวญี่ปุ่นได้กล่าวถึงหลักการอันเป็นรากฐานในการรับรู้ความงามของศิลปะการชงชาไว้ว่า “มันไม่ใช่แนวคิดทรงปัญญา แต่เป็นสิ่งที่ประกอบขึ้นมาจากสิ่งของที่จับต้องได้” กล่าวคือ ด้วยการมีอยู่ของสิ่งที่จับต้องได้อย่างสำนึกซา ทางเดินในสวน และเครื่องปั้นดินเผาที่ใช้ชงชา อาจารย์ผู้สอนชงชา (Tea Master) จึงสามารถเห็นและแสดงมุมมองต่อความงามในแบบที่ได้รับอิทธิพลมาจากนิยายเซนได้ จนก่อเกิดเป็นแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ของญี่ปุ่นอย่าง วะบิ ซาบิ (Wabi Sabi) ที่ขับเคลื่อนการทำงานสร้างสรรค์แขนงต่าง ๆ เช่น ศิลปกรรมศาสตร์ การออกแบบกราฟิก สถาปัตยกรรมศาสตร์ และการทำภาพยนตร์ จากนั้นเมื่อเกิดงานสร้างสรรค์จำนวนมากภายใต้แนวคิดนี้จึงเกิดเป็นเอกลักษณ์รูปแบบหนึ่งของวัฒนธรรมญี่ปุ่น

เมื่อใช้แนวคิดนี้สังเกตวัฒนธรรมไทยก็จะพบว่ามรดกจับต้องได้ที่สามารถรวมตัวกันเพื่อสร้างความงามที่ขับเคลื่อนให้เกิดงานสร้างสรรค์จนเกิดเป็นเอกลักษณ์แบบที่เราเคยรับรู้มาได้เช่นกัน โดยแบ่งเอกลักษณ์ไทยออกเป็นประเภทที่มุ่งเน้นนำเสนอความเป็นชาติ นำเสนอความน่าศรัทธาของศาสนา นำเสนอบุญบารมีในระบบกษัตริย์ และนำเสนอวิถีชีวิตของประชาชน (ไพโรจน์ พิทยเมธี, 2551) ซึ่งเอกลักษณ์ประเภทสุดท้ายนี้เป็นประเภทที่ผู้วิจัยจะนำมาศึกษาขยายความเข้าใจ เนื่องจากเป็นเอกลักษณ์ประเภทที่ไม่ได้ถูกกำหนดกรอบโดยผู้ใดมากนัก ทำให้มีพื้นที่สำหรับการค้นคว้า วิเคราะห์ และวิพากษ์วิจารณ์ได้กว้าง อีกทั้งยังเชื่อมโยงใกล้ชิดกับชีวิตประจำวันของคนไทยส่วนใหญ่

เมื่อเริ่มมองจากสิ่งของที่อยู่ใกล้ตัว มีของหลายอย่างที่ถูกใช้นำเสนอความเป็นไทยในงานออกแบบกันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เช่น การใช้สีสด ศิลปะยุคเรโทร และศิลปะแบบไทย-จีน เป็นต้น สิ่งทีกล่าวมานั้นถูกรับรู้ว่ามี ความงามอยู่ในสิ่งนั้นแต่แรกจึงมีอุปสรรคเพียงรสนิยมตามยุคสมัย แต่สิ่งที่อาจถูกมองข้ามในแง่ความงามและความสร้างสรรค์อยู่ใกล้ตัวมากกว่านั้น นั่นคือ “ของใช้ที่ถูก

1.4.2 วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

1. สรุปแนวคิดจากวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
2. แบ่งหมวดสิ่งของตามความเชื่อมโยง (เช่น ประเภทการใช้งานของสิ่งของ วัสดุ พื้นผิวและอาชีพที่ของสิ่งนั้น หรือลักษณะความเกี่ยวข้องระหว่างคนกับสิ่งของอื่นๆ)
3. เรียบเรียงข้อมูลโดยเริ่มจาก ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร และทำไม

1.4.3 เรียบเรียงเนื้อหาภายในเล่ม

1. ลำดับการเล่าเรื่อง และแบ่งบทหนังสือ
2. กำหนดโทนเสียงที่ใช้ในเล่มและสรุปแนวคิด (Concept) เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบการสื่อสารด้วยภาพ (Visual Communication Design)
3. ออกแบบภาพการสื่อสารหลักของงาน (Key Visual)
4. ย่อยเนื้อหาบางส่วนเป็นภาพประกอบและแผนภูมิ
5. เรียบเรียงเนื้อหาที่ประกอบด้วย บทความ ภาพประกอบ และแผนภูมิ
6. เรียบเรียงเนื้อหาในเล่มเป็นเฟรมหลัก (Key Frame) สำหรับการทำวิดีโอ

1.4.4 ออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

1. ออกแบบกราฟิกในเล่มตามภาพการสื่อสารหลักของงานที่กำหนดไว้
2. ออกแบบรูปเล่ม
3. ทดลองพิมพ์รูปเล่มจำลองและหาข้อแก้ไขปรับปรุง
4. เลือกวัสดุ และเทคนิคในการพิมพ์
5. ออกแบบกราฟิกสำหรับวิดีโอ

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.2.1 มีความรู้ความเข้าใจในการออกแบบหนังสือให้สามารถสื่อสารเอกลักษณ์ไทยที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของประชาชนได้ชัดเจน และทำให้ผู้อ่านสนใจในวัฒนธรรมไทยมากขึ้น

1.2.2 มีความรู้ความเข้าใจในการย่อยข้อมูลให้เข้าใจง่ายด้วยภาพอย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

2.1 การออกแบบหนังสือ

2.1.1 ความหมายของการออกแบบหนังสือ

หนังสือคือสิ่งพิมพ์ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกันตลอดเล่ม มีส่วนประกอบได้แก่ ปกหน้า ปกใน คำนำ สารบัญ เนื้อเรื่อง บรรณานุกรม และ การออกแบบ คือการวางแผนว่าจะดำเนินการสิ่งใดสิ่งหนึ่งตามที่คิดกำหนดล่วงหน้าไว้

การออกแบบหนังสือจึงหมายถึงการกำหนดความคิดรวบยอด และการกำหนดโครงสร้างทางกายภาพและทางเนื้อหาของหนังสือให้ออกมาเป็นสิ่งพิมพ์ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกันตลอดทั้งเล่ม (รัชนก สวนสีดา, 2547)

2.1.2 รูปเล่ม และวัสดุ

องค์ประกอบที่จับต้องได้ของหนังสือสามารถทำงานร่วมกับการเล่าเรื่องได้แม้มีหน้าที่หลักเป็นสื่อกลาง (Medium) กล่าวคือวิธีการเข้าเล่ม ขนาด ความหนา หรือความหนาของกระดาษมีความหมายที่แฝงในตัวมันเองซึ่งช่วยส่งเสริมให้อ่านรับสารจากหนังสือได้ตามที่ตั้งเป้าไว้ และช่วยทำให้ภาพรวมของหนังสืออยู่ในตำแหน่งทางการตลาดที่เหมาะสมกับเนื้อหาและแนวคิด

2.1.3.1 ระบบการพิมพ์

บริษัท โฟส แอนด์ ปริ้นต์ จำกัด (2022) ได้แบ่งระบบการพิมพ์ออกเป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. ระบบออฟเซต (Offset Printing)

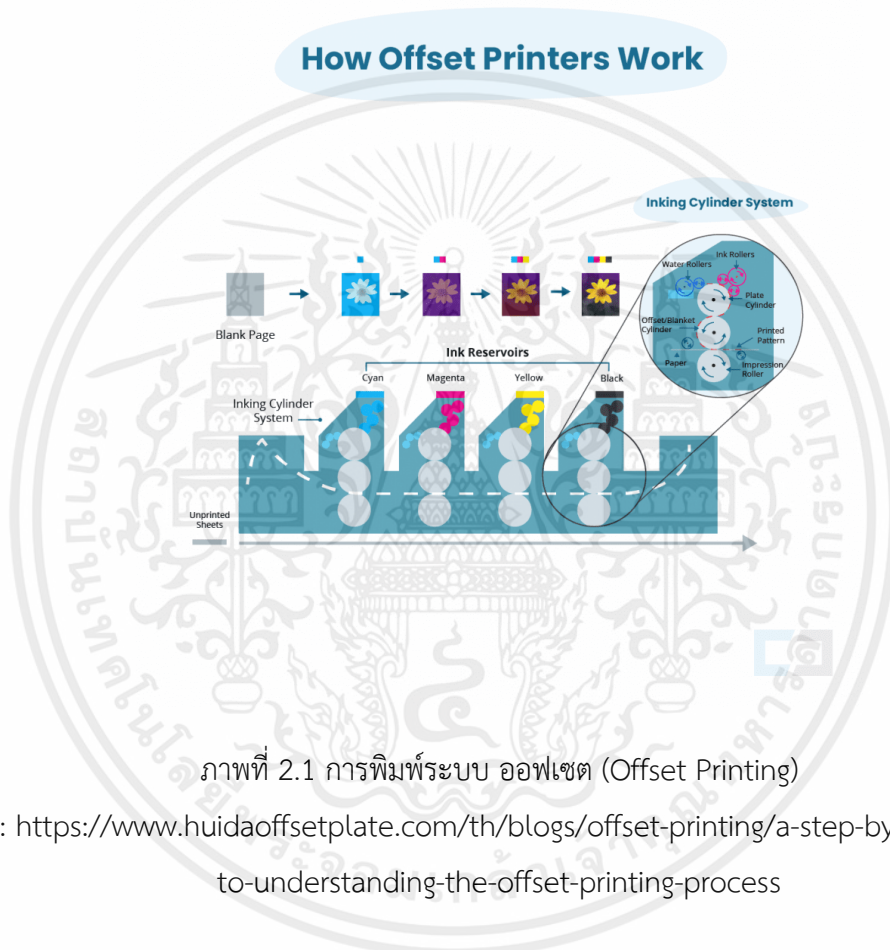
เป็นการพิมพ์งานชนิดพิมพ์พื้นราบ คิดค้นโดย อลัวส์ เซเนเฟลเดอร์ (Alois Senefelder) แรกเริ่มมีชื่อ “ลิโธกราฟี (Lithography)” มาจากภาษากรีก มีความหมายว่า “เขียนบนหิน” ต่อมาเมื่อเพิ่มคำว่า “ออฟเซต (Offset)” กลายเป็น “ออฟเซตลิโธกราฟี (Offset Lithography)” จึงถูกเรียกย่อว่า ออฟเซต และมีชื่อเรียกอีกชื่อว่า ระบบโรตารี (Rotary)

เครื่องพิมพ์ระบบนี้แบ่งออกเป็น 2 ชนิด ได้แก่ ชนิดที่ใช้การป้อนกระดาษด้วยม้วน (Web Offset) และ ชนิดที่ป้อนกระดาษด้วยแผ่น (Sheet-fed) จึงสามารถเลือกวัสดุในการพิมพ์ได้หลากหลาย เช่น กระดาษปอนด์ธรรมดา กระดาษอาร์ตมัน กระดาษอาร์ตด้าน ผ้า ฟ้าใบ ฟ้าแคนวาส และวัสดุอื่น ๆ หลากหลายความหนา เหมาะสำหรับการพิมพ์ครั้งละมาก ๆ เพราะต้นทุนผันแปรต่ำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และการพิมพ์ในระบบออฟเซตยังเหมาะกับการใช้งานที่ต้องนำไปใช้กับเทคนิคพิเศษเพิ่ม ไม่ว่าจะเป็น ปุ่มนูน (Embossed) ไคคัท (Die Cutting) หรือตัดเจียนขอบ

สิ่งพิมพ์ที่ควรเลือกการพิมพ์ด้วยระบบนี้ คือ หนังสือ นิตยสาร วารสาร แคตตาล็อก แผ่นพับ บรรจุภัณฑ์ ใบปลิว โบรชัวร์ โปสเตอร์ และสิ่งพิมพ์อื่น ๆ ในปริมาณมาก เป็นต้น ในขณะที่การพิมพ์ในปริมาณน้อยไม่เหมาะเนื่องจากการทำบล็อกพิมพ์มีราคาสูง



ภาพที่ 2.1 การพิมพ์ระบบ ออฟเซต (Offset Printing)

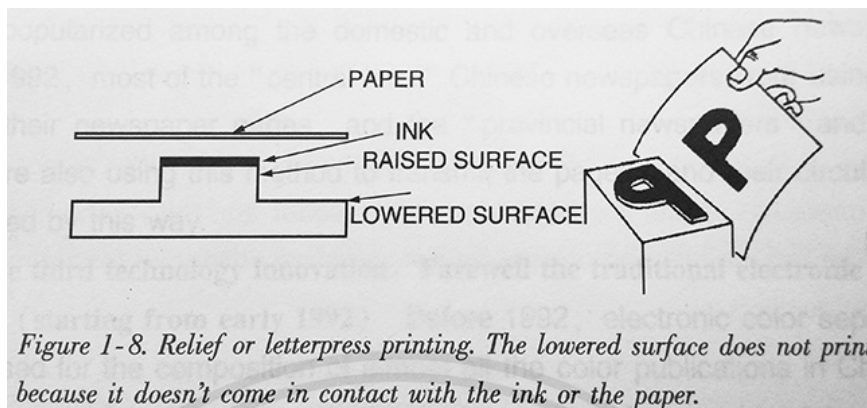
ที่มา: <https://www.huidaoffsetplate.com/th/blogs/offset-printing/a-step-by-step-guide-to-understanding-the-offset-printing-process>

2. ระบบเลตเตอร์เพรส (Letterpress)

เป็นรูปแบบการพิมพ์ข้อความจากการประดิษฐ์โดย โยฮันเนิส กูเทินแบร์ค (Johannes Gutenberg) ในช่วงกลางศตวรรษที่ 15 – 19 เป็นการพิมพ์แบบภาพนูนโดยการใช้อแม่แบบเป็นโลหะผสมหรือพอลิเมอร์อย่างหนาที่ตัดด้วยสารละลายทางเคมีจนเหลือภาพนูนตามต้องการ จากนั้นใช้การกดทับจากแม่พิมพ์เพื่อให้เกิดตัวอักษร เป็นระบบการพิมพ์ที่เห็นได้น้อยลงในปัจจุบันเนื่องจากการเข้ามาของระบบออฟเซตซึ่งราคาถูกกว่าและรายละเอียดสูงกว่า แต่มีข้อดีในเรื่องการพิมพ์บนวัสดุที่มีความหนา เนื่องจากไม่ต้องเข้าโรลม้วนกระดาษ สิ่งพิมพ์ที่ควรพิมพ์ด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบพิมพ์ชนิดนี้ ได้แก่ นามบัตร แบบฟอร์ม ฉลาก กล่อง ป้าย และงานพิมพ์อื่น ๆ ที่ไม่ได้ต้องการให้ชิ้นงานมีความละเอียดมาก

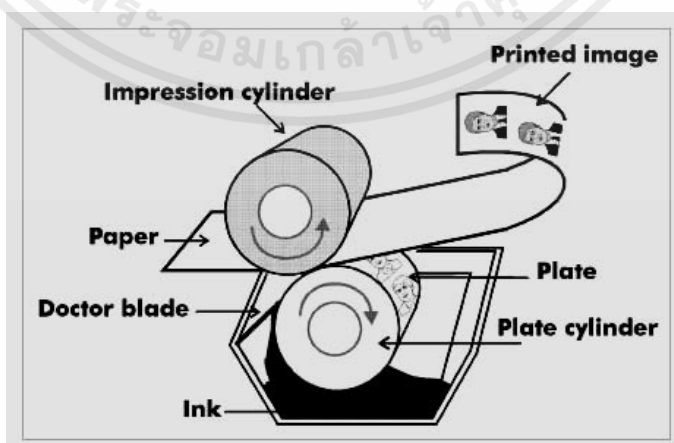


ภาพที่ 2.2 การพิมพ์ระบบเลตเตอร์เพรส (Letterpress)

ที่มา: <http://www.zxprinted.com/blog/relief-or-letterpress-printing.html>

3. ระบบกราวัวร์ (Gravure)

การพิมพ์ด้วยระบบนี้เป็นการพิมพ์แบบพื้นลึก โดยแม่พิมพ์ที่ใช้เป็นร่องลึกสำหรับบริเวณที่เป็นตัวอักษรหรือภาพ เริ่มขึ้นเมื่อราว ศตวรรษที่ 19 เป็นการพิมพ์ภาพแบบหลายสีเป็นครั้งแรก วิธีการคือใช้แม่พิมพ์ทรงกระบอกกลิ้งลงบนถาดสีแล้วกดทับบริเวณที่เป็นภาพเพื่อพิมพ์ลงบนผิวของชิ้นงาน การพิมพ์ชนิดนี้ใช้เวลาในการทำยาวนานพอสมควร เนื่องจากการทำแม่แบบนี้ค่อนข้างยาก เป็นงานที่ละเอียดและมีค่าใช้จ่ายสูง งานที่เลือกใช้วิธีการพิมพ์ประเภทนี้จึงเป็นชิ้นงานที่พิมพ์ต่อเนื่องเป็นระยะเวลานานโดยใช้รูปแบบการพิมพ์แบบเดิม ได้แก่ บรรจุภัณฑ์ที่มีความยืดหยุ่นต่าง ๆ เช่น ซองขนม ซองเครื่องสำอาง ฉลากสินค้า เป็นต้น



ภาพที่ 2.3 การพิมพ์ระบบกราวัวร์ (Gravure)

ที่มา: <https://www.printoutlet.us/gravure.php>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ระบบเฟลคซ์โซกราฟิค (Flexographic)

เป็นการพิมพ์พื้นนูนเช่นเดียวกับการพิมพ์ระบบเลตเตอร์เพรส ถูกสร้างขึ้นครั้งแรกในเมืองลิเวอร์พูลประเทศอังกฤษ ราวศตวรรษที่ 18 โดย Bibby, Baron and Sons การพิมพ์ในระบบนี้ใช้หลักการการกดทับเพื่อให้เกิดภาพพิมพ์แต่หมึกที่ใช้จะเหลวกว่าระบบ Letterpress และใช้ลูกกลิ้งที่ทำหน้าที่ถ่ายหมึกในปริมาณที่สม่ำเสมอให้กับแม่พิมพ์ การพิมพ์ประเภทนี้ได้รับการพัฒนาจนสามารถพิมพ์ภาพสอดสีได้แต่มีข้อจำกัดในการพิมพ์ค่อนข้างมาก เหมาะสำหรับการพิมพ์พื้นที่สีทึบขนาดใหญ่มากกว่าการพิมพ์ในพื้นที่แคบ



ภาพที่ 2.4 การพิมพ์ระบบเฟลคซ์โซกราฟิค (Flexographic)

ที่มา: <https://www.eliteenvelope.com/get-started/blog.html/article/2019/04/10/envelope-printing-flexo-part-2>

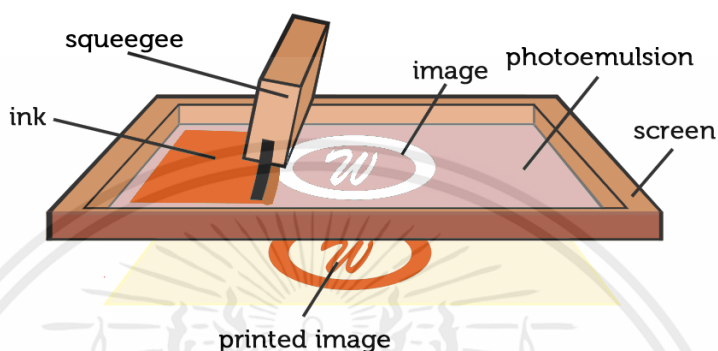
5. ระบบซิลค์สกรีน (Silkscreen)

เป็นการพิมพ์ในรูปแบบการกระจายสี เริ่มต้นขึ้นราวยุคสมัยของราชวงศ์ซ่ง ในประเทศจีน โดยในยุคแรกเริ่มนั้นใช้การฉลุบนวัสดุให้เห็นเป็นรูปภาพและอักษรต่าง ๆ จากนั้นใช้เป็นแม่พิมพ์และปาดสีทับด้านบน จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1907 ชาวอังกฤษนำผ้าไหมมาทอเป็นผืน โดยเว้นช่องให้เป็นอักษรและภาพ จากนั้นนำผ้าไหมนั้นมาซึ่งบนผ้าหรือวัสดุที่ต้องการพิมพ์ทับ จากนั้นจึงเทสีและปาด สีที่ปาดจะทะลุผ่านผ้าแม่แบบด้านบนไปยังวัสดุที่ต้องการพิมพ์ด้านล่าง สามารถสอดสีได้มากกว่า 2 สี

ปัจจุบันวิธีการทำบล็อกสกรีนพัฒนาจากในตอนนั้นโดยการใช้ฉายไวแสง ทาหน้าฉายไวแสงไว้บนผ้าไหมของบล็อกสกรีน และนำแบบที่ต้องการซึ่งพิมพ์ด้วยสีทึบแสงมาวางทับ จากนั้นนำบล็อกไปฉายแสงและรอให้น้ำยาส่วนที่โดนแสงแข็งตัว จากนั้นจึงฉีกลงน้ำยาส่วนที่ไม่แข็งตัวออกกลายเป็นภาพหรืออักษรที่ต้องการ

ระบบนี้สามารถเลือกพิมพ์ได้หลากหลายวัสดุ ทั้ง ไม้ ผ้า กระดาษ ผ้าใบ พลาสติก แก้ว เซรามิก ทั้งพื้นผิวโค้ง และพื้นผิวราบ ความละเอียดของชิ้นงานจะขึ้นอยู่กับเนื้อผ้าที่นำมาทำแม่แบบ

งานที่เหมาะสมกับงานพิมพ์ระบบนี้ ได้แก่ ป้ายกระดาษ ป้ายโฆษณา เสื้อผ้า บรรจุภัณฑ์ต่าง ๆ ชิ้นส่วนอุปกรณ์ต่าง ๆ เป็นต้น



ภาพที่ 2.5 การพิมพ์ระบบซิลค์สกรีน (Silkscreen)

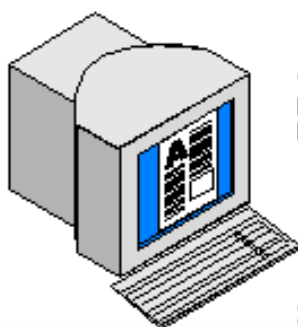
ที่มา: <https://www.sunrise-metal.com/silk-screen-printing/>

6. การพิมพ์ระบบดิจิทัล (Digital Printing)

เป็นการพิมพ์จากเครื่องพิมพ์ที่มีการเชื่อมต่อเข้ากับเครื่องคอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์เชื่อมต่ออื่น ๆ เพื่อสั่งการให้เครื่องพิมพ์พิมพ์งานเหล่านั้นออกมาโดยตรง นิยมใช้พิมพ์งานน้อยชิ้น เช่น เอกสารในออฟฟิศ เครื่องพิมพ์ระบบนี้โดยส่วนมากใช้หมึกพิมพ์เป็นตลับหมึกหรือบางเครื่องใช้หมึกชนิด เรซิน คาร์บอน (Resin Carbon) ข้อดีคือสามารถเปลี่ยนสี อักษร ภาพพิมพ์ และรูปทรง ได้อย่างรวดเร็วไม่เสียต้นทุนในการทำแม่แบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

Digital Printing

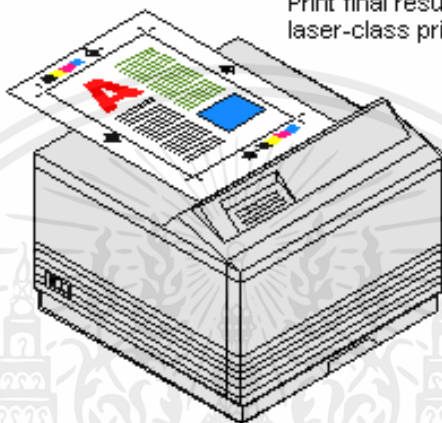


1. Desktop Publishing

Format pages on a PC, Mac or UNIX machine.

2. Printing

Print final results on laser-class printer.



ภาพที่ 2.6 การพิมพ์ระบบดิจิทัล (Digital Printing)

ที่มา: <https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/digital-printing>

การพิมพ์ด้วยระบบดิจิทัลอาจไม่สร้างมูลค่าให้งานพิมพ์มากนัก เนื่องจากมีภาพลักษณะเป็นระบบการพิมพ์ในระดับเล็กภายในหน่วยงานหรือในบ้าน แต่ปัจจุบันมีการพัฒนาเครื่องพิมพ์เพื่อให้พิมพ์งานออกมาได้คุณภาพเทียบเท่าการพิมพ์แบบออฟเซต ชนิดเครื่องพิมพ์ที่น่าสนใจในแง่การสร้างคุณค่าให้ชิ้นงาน เช่น การพิมพ์รีโซกราฟ (Risograph)

‘รีโซกราฟ’ เป็นชื่อเครื่องพิมพ์ของบริษัทญี่ปุ่น ถูกพัฒนามาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1980 พัฒนารุ่งขึ้นเพื่อรองรับการพิมพ์ปริมาณมากแต่ไม่มากพอที่จะนำไปพิมพ์ในโรงพิมพ์ในระบบออฟเซต เป็นระบบที่พัฒนามาจากเครื่องโรเนียว มีการทำงานร่วมกันระหว่างดิจิทัลและอะนาล็อก โดยเมื่อส่งแบบไฟล์ดิจิทัลจากคอมพิวเตอร์ไปที่เครื่อง กระดาษไซท์ที่เป็นตัวแม่พิมพ์จะถูกเลเซอร์ความร้อนปรุให้เป็นรูเล็ก ๆ บริเวณที่เลเซอร์ปรุเป็นรูจะทำให้สีผ่านไปติดบนกระดาษได้ เป็นผลให้งานพิมพ์รีโซกราฟมีลักษณะเป็นจุดเล็ก ๆ รีโซกราฟไม่ใช้ความร้อนในระบบต่างจากเครื่องถ่ายเอกสารที่ใช้ประจุไฟฟ้า ทำความร้อนให้ผงหมึกเกาะแน่นอยู่บนผิวกระดาษ ปัจจุบันในการพิมพ์งานศิลปะและงานออกแบบในประเทศไทยมีการนำการพิมพ์ประเภทนี้กลับมาใช้เพื่อเพิ่มคุณค่าให้งานกันอย่างแพร่หลายมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

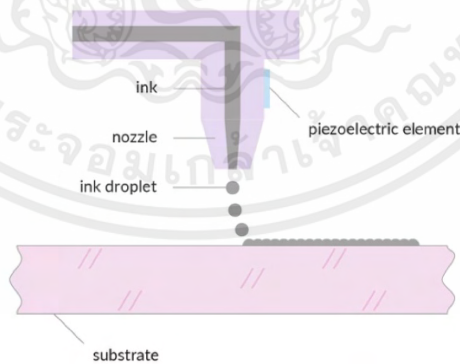


ภาพที่ 2.7 การพิมพ์ริโซกราฟ

ที่มา: <https://adaymagazine.com/witti-studio-jouer-sukhumvit-32/>

7. ระบบอิงค์เจต (Inkjet Printing)

เป็นการพิมพ์โดยการพ่นหมึกออกมาเป็นละอองเล็ก ๆ ลงบนวัสดุที่จะพิมพ์ เมื่อสั่งพิมพ์ตัวเครื่องจะคำนวณตำแหน่งจุดของภาพรวม และพ่นสีหมึกที่ประมวลผลไว้ตามรูปแบบที่นำเข้ามาในฐานรับข้อมูล สามารถเลือกสีได้ครั้งละหลากหลายสีเพราะเครื่องมีสามารถผสมสีใหม่ตามสีแม่แบบให้สีที่สดบนกระดาษเคลือบพิเศษสำหรับรองรับหมึกพิมพ์ แต่อาจไม่ติดทนบนวัสดุที่ไม่เคลือบพิเศษ



ภาพที่ 2.8 การพิมพ์ระบบอิงค์เจต (Inkjet Printing)

ที่มา: <https://xtpl.com/inkjet-printing-of-conductive-structures-how-do-you-solve-nozzle-clogging/>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.3.2 ข้อควรคำนึงในการเลือกกระดาษ

บริษัทกระดาษ Wcp Solutions (2020) กล่าวถึงข้อควรคำนึงในการเลือกกระดาษไว้ว่า กระดาษแต่ละชนิดถูกผลิตขึ้นเพื่อจุดประสงค์ในการทำงานที่ต่างกัน ตั้งแต่กระดาษสำหรับใบปลิวและเอกสารที่ผลิตมาในรูปแบบแผ่นสีขาว ไปจนถึงกระดาษที่เหมือนกระดาษย่อนยุคซึ่งให้สัมผัสที่ดีและสะท้อนภาพลักษณะแบรนด์ที่เลือกใช้ ในงานพิมพ์ทั่วไปจำเป็นต้องใช้กระดาษที่มีการเคลือบ เนื่องจากกระดาษที่เคลือบนั้นทำให้หมึกสามารถเซ็ตตัวได้ดีและลดรอยจุดจากการพิมพ์สังเกตได้จากผลลัพธ์ซึ่งให้สีที่สว่างขึ้นและคมชัดขึ้นในงานพิมพ์ที่เป็นภาพถ่าย

การพิมพ์ในระบบดิจิทัลมีความน่าสนใจในเรื่องความแตกต่างของเครื่องพิมพ์ที่ส่งผลต่อความเหมาะสมในการเลือกใช้กระดาษ เช่น หากเป็นเครื่องพิมพ์ที่ใช้โทนเนอร์ (Toner) ซึ่งต้องใช้ความร้อนสูงในกระบวนการพิมพ์ก็ต้องเลือกกระดาษที่ทนความร้อนในกระบวนการนี้ได้ หรือหากเป็นเครื่องพิมพ์หมึกอินดิโก (Indigo Ink) ก็ต้องเลือกกระดาษพิเศษที่มีพื้นผิวที่สามารถรองรับหมึกได้

เมื่อคำนึงถึงความคุ้มค่า การพิมพ์ในระบบดิจิทัลทำให้ไม่เกิดกระดาษที่เสียเปล่าไปมากนักเนื่องจากงานพิมพ์สามารถเป็นไปตามแม่แบบตั้งแต่ขั้นแรก ในขณะที่การพิมพ์แบบออฟเซตต้องมีการทดลองพิมพ์

นอกจากนี้บริษัทกระดาษ Wcp Solutions (2020) ให้ข้อมูลว่า การออกแบบให้ชิ้นงานมีการพับเป็นวิธีที่ดีในการสร้างความน่าสนใจให้งานชิ้นนั้น ในงานพิมพ์ส่วนมากมีการออกแบบให้พับได้เพื่อแก้ปัญหาบางอย่าง ดังนั้นการพับจึงมีประโยชน์ทั้งในด้านการใช้งานและด้านการดึงดูดสายตา การเลือกกระดาษที่เหมาะสมและการคำนึงถึงเกรนกระดาษจะช่วยให้งานพับออกมาดีขึ้น

ในเรื่องคุณสมบัติของกระดาษ Roberto Medeiros (2015) อธิบายว่า ในกระบวนการผลิตของโรงงานกระดาษน้ำเยื่อกระดาษจะเคลื่อนตัวผ่านตะแกรงสายพานซึ่งเคลื่อนที่ด้วยความเร็วสูงที่แกว่งไปมา การเคลื่อนไหวแบบนี้ทำให้เยื่อกระดาษผสมกันและพัฒนาการเรียงตัวตามทิศทางของการเคลื่อนไหว การเรียงตัวนี้เรียกว่า เกรนกระดาษ (Grain Direction)

การคำนึงถึงเกรนกระดาษเป็นเรื่องสำคัญเมื่อเลือกกระดาษสำหรับงาน โดยต้องคาดคะเนไปถึงกระบวนการพิมพ์และเข้าเล่ม การเลือกเกรนกระดาษผิดอาจส่งผลให้งานออกมาไม่ดีหรือใช้งานกับเครื่องพิมพ์ไม่ได้ การพิมพ์ออฟเซตต้องการเกรนแบบยาว การพิมพ์ดิจิทัลต้องการเกรนที่ตั้งฉากกับเครื่องเมื่อใส่กระดาษในเครื่อง ในกรณีนี้มักเป็นการป้อนกระดาษตามแนวกว้างเข้าเครื่อง กล่าวคือการพิมพ์ดิจิทัลต้องการกระดาษเกรนสั้น

เมื่อเป็นงานประเภทที่ต้องพับ แนวกว้างที่ขนานไปกับเกรนกระดาษจะทำให้รอยพับคมและเรียบ ในทางตรงกันข้ามถ้าพับสวนแนวเกรนจะทำให้เกิดรอยยับหรือการฉีกขาดของเยื่อกระดาษได้ โดยเฉพาะเมื่อมีสีจากโทนเนอร์เคลือบอยู่จะเห็นได้ชัดยิ่งขึ้นเมื่อเยื่อกระดาษแยกจากกัน

เราสามารถดูความยาวเกรนได้จากแนวกระดาษ เช่น ขนาดกระดาษ 18 x 12 นิ้ว (แนวนอน) คือเกรนสั้น 12 x 18 นิ้ว (แนวตั้ง) คือเกรนยาว หากไม่สามารถบอกได้จากแนวกระดาษสามารถใช้การพับไขว้กันสองแนวเพื่อบอกได้ รอยพับที่ขนานกับเกรนกระดาษจะเรียบ ในขณะที่รอย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พับที่ตรงข้ามกับเกรนกระดาษจะแตก หรืออาจใช้วิธีงอกระดาษเพื่อหาเกรนได้ แนวที่กระดาษโค้งตัวลงคือแนวของเกรน

2.1.3 การเล่าเรื่อง (Storytelling)

เทคนิคที่เหมาะสมกับการเล่าเรื่องในงานศิลปนิพนธ์นี้ได้ 2 ประเภทได้แก่ Data Visualization และ Hero Journey

2.1.3.1 Data Visualization

Data Visualization คือ การนำข้อมูล (Data) มานำเสนอเป็นภาพที่สามารถทำความเข้าใจได้ง่าย และรวดเร็วขึ้นจากข้อมูลดิบ โดยมี 5 รูปแบบที่นิยมใช้อย่างแพร่หลาย (สถาบันนวัตกรรมและธรรมาภิบาลข้อมูล, 2022)

1. แผนภูมิ (Charts)

นำเสนอข้อมูลเชิงปริมาณ

2. กราฟ (Graph)

นำเสนอข้อมูลเชิงปริมาณ และช่วยให้ผู้รับสารมองเห็นแนวโน้มสถานการณ์ตามเวลาที่เปลี่ยนแปลงไป

3. แผนที่ (Map)

นำเสนอข้อมูลเชิงคุณภาพที่เกี่ยวข้องกับตำแหน่ง ภูมิศาสตร์ หรือพื้นที่ต่าง ๆ เช่น แผนที่แสดงจำนวนประชากรแบ่งตามภูมิศาสตร์

4. อินโฟกราฟิก (Infographics)

นำเสนอข้อมูลโดยใช้องค์ประกอบทางกราฟิกและ storytelling เข้ามาประกอบ

5. แดชบอร์ด (Dashboards)

นำเสนอข้อมูลผ่านแผนภูมิ กราฟและอินโฟกราฟิกประกอบกันเพื่อให้ผู้รับสารเห็นภาพรวมของข้อมูลชุดใหญ่ ในปัจจุบันนิยมนำมาใช้นำเสนอข้อมูลแบบ real time เช่น รายงานสถานการณ์โควิด 19 และรายงานผลการเลือกตั้ง

2.1.3.2 Hero's Journey

Creative Talk (2021) อธิบายว่า Hero's Journey คือโครงสร้างการเล่าเรื่องที่นิยมใช้ในภาพยนตร์ ซึ่งช่วยในการเพิ่มการขึ้นลงของความรู้สึกร่วม แสดงมุมมองผ่านตัวละครหลัก โดยแบ่งเรื่องราวออกเป็น 2 ส่วนใหญ่ได้แก่ ครั้งแรก หรือ โลกธรรมดา (Ordinary World) และ ครั้งหลัง หรือ โลกใหม่ (Special World) และแบ่งเป็น 12 ส่วนย่อยตามลำดับ ได้แก่

ครั้งแรก หรือ โลกธรรมดา (Ordinary World)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1. ผุดพ้นจากผิวน้ำ (Fish out of Water)

แสดงชีวิตซ้ำซากจำเจของคนธรรมดา หรือชีวิตที่เป็นปกติสุขของตัวละครหลัก พร้อม ๆ กับพาไปทำความรู้จักนิสัยใจคอของตัวละครเอก เพื่อให้ผู้ชมหาจุดร่วมบางอย่างและติดอยู่กับเรื่องราวได้

2. เสียงเพรียกของการผจญภัย (Call To Adventure)

การสร้างแรงกระชากให้ตัวละครเอกรู้สึกถึงความผิดปกติซึ่งทำลายชีวิตในรูปแบบเดิม จนเกิดความฉงน กังวล ความกลัว หรืออาจจะความหวังขึ้นมาในใจ อาจจะมาในรูปแบบของเสียงเรียกเข้าโทรศัพท์ หรือผู้คนที่เข้ามาส่งสารบางอย่าง

3. ปฏิเสธเสียงเพรียก (Say no to the Call)

แสดงความต่อต้านต่อเสียงเรียกของตัวละครเอกต่อชีวิตที่จะเปลี่ยนไป เพราะไม่พร้อมรับมือกับสถานการณ์ที่ไม่ปกติ

4. พบผู้ชี้แนะ (Meeting The Mentor)

การเข้ามาของตัวละครเสริมที่ทำให้ตัวละครเอกหลุดจากภาวะต่อต้าน หรือก้าวไปข้างหน้า ตัวละครเสริมนี้มีหน้าที่ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ ปลอบใจ หรือทำให้ผู้คิด

5. ก้าวข้ามความกลัว (Crossing The Gate) ตามลำดับ

ตัวละครเอกก้าวข้ามความกลัวในใจได้ และตัดสินใจก้าวสู่โลกที่ต่างไปจากปกติ

ครึ่งหลัง หรือ โลกใหม่ (Special World)

6. ออกสำรวจดินแดนใหม่ (Explore the New World)

มักเป็นจุดที่ตัวละครเอกปลุกความกล้าหาญในใจตัวเองได้มากที่สุด พร้อมกระโจนสู่สิ่งที่ไม่รู้จัก

7. เผชิญหน้ากับศัตรู (Night Fall)

ตัวละครเอกสัมผัสได้ถึงเรื่องราวที่ปกปิดซ่อนไว้ เริ่มมองเห็นศัตรูของตนเอง

8. เพลี่ยงพล้ำและยอมแพ้ (Give Up)

เกิดสถานการณ์ที่ทำให้ตัวละครเอกจนมุม อาจเกิดการสูญเสีย หรือพ่ายแพ้ เพื่อให้เกิดการต่อสู้กับจิตใจและสะสมความแค้นไว้พัฒนาความสามารถของตนเอง

9. เสาะหาอาวุธ (Seizing The Sword)

ตัวละครเอกพยายามหาทางชนะ ไม่ว่าจะด้วยการหาอาวุธ หลักฐานสำคัญในคดี เพื่อนร่วมทาง หรือการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจของตนเองให้เป็นคนใหม่ อะไรก็ตามที่ส่งเสริมให้ชนะอุปสรรค

10. กำชัยชนะแล้วกลับบ้าน (The Road Back Home)

ตัวละครหลักรวมพลังกันสะสางภารกิจให้สำเร็จ พร้อมต่อสู้กับสิ่งที่กำลังจะมาถึง

11. ชี้อชีวา (Resurrection)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จุดตัดสินใจเรื่องราวทั้งหมด อาจเป็นความเป็นความตายของตัวละคร หรือการรับรู้ผล
แพ้ชนะ

12. เปลี่ยนเป็นคนใหม่ (Return with New Wisdom)

เรื่องราวคลี่คลาย ไม่ว่าจะผลลัพธ์ดีหรือแย่ โลกใหม่ที่ตัวละครเอกพบเจอถูกทิ้งไว้
เบื้องหลังเพื่อกลับสู่โลกเดิม

2.2 เอกลักษณ์และวัฒนธรรมไทย

2.2.1 เอกลักษณ์ของไทยที่รับรู้ได้ด้วยการมองเห็น

1. ความหมายของเอกลักษณ์ (Uniqueness)

จากพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2550 คำว่า “เอกลักษณ์” ประกอบด้วยคำ
ว่า “เอก” ซึ่งหมายถึง “หนึ่ง” และ “ลักษณ์” ซึ่งหมายถึง “สมบัติเฉพาะตัว” จึงประกอบรวมกันได้
ความหมายว่า สมบัติเฉพาะตัวซึ่งมีหนึ่งเดียว ทำให้แยกสิ่งๆ ที่เรียกได้ว่ามีเอกลักษณ์ออกจากสิ่งอื่นได้

2. ความหมายของเอกลักษณ์ความเป็นไทยที่รับรู้ได้ด้วยการมองเห็น

ภาพ วัตถุ หรือมโนทัศน์ ที่ทำให้ผู้มองเห็นรับรู้ว่ามีรากฐานมาจากชน
ชาติไทย หรือ แสดงออกถึงวัฒนธรรมไทย โดยเอกลักษณ์นี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภท
(ไพโรจน์ พิทยเมธี, 2551) ได้แก่ ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ประชาชน

โดยอาจมีการแบ่งประเภทของเอกลักษณ์นี้ต่างกันไปตามวัตถุประสงค์ในการศึกษา
ในภาพรวมเมื่อสื่อสารเอกลักษณ์ความเป็นไทยอย่างเป็นทางการในระดับสากล
เอกลักษณ์ที่ถูกเลือกสื่อสารออกไปมักเป็นประเภท ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์เนื่องจาก
เอกลักษณ์เหล่านี้กระจายตัวอยู่ในความเป็นชาติ เช่น ตราประจำหน่วยงานราชการ หรือ สถานที่
สำคัญซึ่งเป็นที่จดจำและสื่อถึงประเทศไทย เช่น วัดวาอาราม



ตราประจำหน่วยงานราชการ

ภาพที่ 2.9 ตราประจำหน่วยงานราชการ

ที่มา: [https://www.design365days.com/Site/BlogDetail/225/งานออกแบบโลโก้เพื่อใช้ใน
หน่วยงานราชการ](https://www.design365days.com/Site/BlogDetail/225/งานออกแบบโลโก้เพื่อใช้ในหน่วยงานราชการ)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.10 ตราการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.)
ที่มา: <https://www.dailynews.co.th/news/1710732/>



ภาพที่ 2.11 Thai Expo

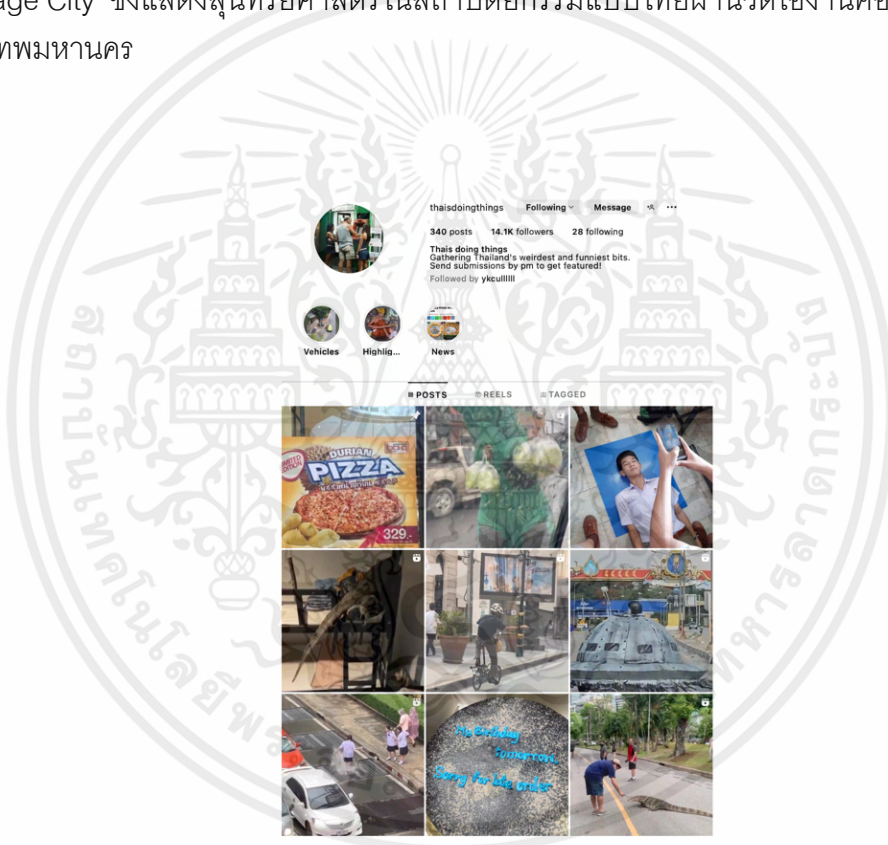
ที่มา: <https://www.bangkokpost.com/business/2135583/des-invites-firms-to-join-world-expo>

2.2.2 เอกลักษณ์ความเป็นไทยในวิถีชีวิตประชาชน

สมิธ (Smith, 2020) ได้ให้ความเห็นว่ารูปแบบงานศิลปะ (Art Form) ของกรุงเทพมหานคร คือช่วงเวลาหนึ่งในชีวิตประจำวันในเมือง (Slice of Urban Life) ซึ่งถ่ายทอดผ่านภาพถ่ายแนวสตรีท ได้อย่างดีที่สุด โดยภาพถ่ายที่ไม่ได้เตรียม (Candid) ลักษณะนี้สามารถถ่ายทอดบรรยากาศของเมืองและอารมณ์ขันของเหตุการณ์ที่ถ่ายได้ไวได้อย่างเหมาะสม แรกเริ่มการถ่ายภาพลักษณะนี้ไม่ได้ถูกมองเป็นส่วนหนึ่งของงานศิลปะจนกระทั่งช่วงปี 2006-2010 ที่กล้องถ่ายภาพกลายเป็นสิ่งที่ประชาชนทั่วไปสามารถเป็นเจ้าของได้มากขึ้น ภาพถ่ายลักษณะนี้จึงเริ่มถูกมองเป็นงานศิลปะรูปแบบหนึ่งจากการที่คนในพื้นที่เริ่มมองสิ่งที่เกิดในชีวิตประจำวันเป็นเรื่องที่น่าสังเกตและน่าเล่าต่อด้วยภาพ ในขณะที่ช่วงก่อนหน้านั้นผู้สังเกตเห็นสิ่งเหล่านี้คือผู้ที่มาจากต่างวัฒนธรรมซึ่งไม่ได้มองเรื่องเหล่านี้เป็นชีวิตประจำวันอย่างคนในพื้นที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สมิธอธิบายให้เห็นสิ่งที่ทำให้ภาพถ่ายในกรุงเทพฯ ต่างจากภาพถ่ายแนวสตรีทของผู้อื่นโดยยกความเห็นของช่างภาพชาวฝรั่งเศส Henri Cartier-Bresson (1957) มาเปรียบเทียบว่า “หลักของการถ่ายภาพสตรีทคือการเก็บ ‘The Decisive Moment’” ในขณะที่ภาพถ่ายในประเทศไทยกลับมีเอกลักษณ์เป็นการเก็บภาพ ‘The Indecisive Moment’ คือภาพที่เกิดบางสิ่งขึ้นโดยไม่ตั้งใจ หรือบางสิ่งที่ทำลงไปโดยไม่มีทางเลือก จากข้อสังเกตของเขา การกระจายของรูปแบบที่เคยไม่ถูกนับเป็นศิลปะเข้าไปในงานสร้างสรรค์ เช่น การออกแบบแฟชั่น ทำให้สุนทรียศาสตร์แขนงหนึ่งของไทยเริ่มก่อตัวเป็นรูปเป็นร่างขึ้น โดยวัฒนธรรมที่เคยไม่เป็นทางการอย่างวิถีชีวิตประชาชนกลายมาเป็นส่วนผสมของสิ่งที่เป็นทางการในวงการสร้างสรรค์ กลายเป็นสุนทรียศาสตร์ที่นิยามได้ว่า ‘Messy Pop’ สอดคล้องกับแนวคิดในผลงานของกลุ่มสถาปนิกไทย all (zone) ‘Mixed-Used: Bangkok Collage City’ ซึ่งแสดงสุนทรียศาสตร์ในสถาปัตยกรรมแบบไทยผ่านวิถีโองานคอลลาจพื้นที่ในกรุงเทพมหานคร



ภาพที่ 2.12 The Indecisive Moment

ที่มา: <https://www.instagram.com/thaisdoingthings>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.13 Mixed-Used: Bangkok Collage City

ที่มา: https://www.youtube.com/watch?v=vSsRQikk_FM&t=68s

2.2.3 มรดกทางวัฒนธรรม (Cultural heritage)

2.2.3.1 นิยามของมรดกทางวัฒนธรรม

มรดกทางวัฒนธรรม ประกอบด้วยคำว่า “มรดก” ซึ่งหมายถึง “สิ่งที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษ” และ “วัฒนธรรม” ซึ่งหมายถึง “ลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงามของสังคม” ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2545 จึงประกอบรวมกันได้ความหมายเป็น “ลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงามของสังคมที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษ”

Central European University (n.d.) ได้อธิบายแนวคิดของมรดกทางวัฒนธรรมไว้ว่า มรดกทางวัฒนธรรมสามารถนิยามได้ว่าเป็นมรดกตกทอดที่เป็นรูปธรรมและคุณสมบัติบางอย่างของกลุ่มคนหรือสังคมซึ่งตกทอดมาจากอดีตซึ่งจับต้องไม่ได้ ทำให้มรดกทางวัฒนธรรมเปรียบเสมือนสะพานเชื่อมระหว่างอดีตกับอนาคตด้วยการดำเนินงานของปัจจุบัน กล่าวคือสิ่งที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมถือเป็นสัญลักษณ์ซึ่งสื่อถึงวัฒนธรรมและธรรมชาติแวดล้อมของของมันซึ่งเชื่อมโยงไปถึงประเพณีและแก่นของสังคมนั้นๆ และแนวคิดในเรื่องมรดกทางวัฒนธรรมเป็นผลจากการพัฒนาของกระบวนการทางประวัติศาสตร์ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ระบบการให้คุณค่าทางประวัติศาสตร์เปลี่ยนไปเพราะคุณค่าเหล่านี้ถูกรับรู้โดยกลุ่มคนที่ต่างกันและถูกยอมรับโดยกลุ่มคนที่ต่างกันทำให้เกิดการจัดประเภทมรดกทางวัฒนธรรมในหลายรูปแบบ เช่น มรดกโลก (World Heritage) และ มรดกแห่งชาติ (National Heritage)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2.3.2 ประเภทของมรดกทางวัฒนธรรม

ธนันท์ บุนวรรณา (2565) ได้แบ่งประเภทของมรดกทางวัฒนธรรมไว้ดังนี้

2.2.3.2.1 มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural heritage)

วัตถุเคลื่อนที่ได้หรือสถานที่ซึ่งเกิดจากการประดิษฐ์คิดค้น ภายใต้ภูมิปัญญาของคนในวัฒนธรรมนั้น ๆ สามารถมองเห็นและจับต้องได้ ครอบคลุมทั้งสิ่งที่ใช้ประโยชน์เพียงชั่วคราวในอดีตและสิ่งที่ยังถูกใช้ประโยชน์สืบเนื่องมาถึงปัจจุบัน มรดกทางวัฒนธรรมประเภทนี้ได้แก่

1. โบราณสถาน

สิ่งก่อสร้างที่ยึดติดอยู่กับที่ เคลื่อนย้ายไม่ได้ มีความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์ทางประวัติศาสตร์ เช่น ถ้ำหรือเพิงผาที่มนุษย์ใช้สอยในอดีต หรือสถานที่ที่มนุษย์ใช้สืบเนื่องมาถึงปัจจุบัน อย่างเช่น วัด บ่อน้ำ เมืองโบราณ

2. โบราณวัตถุ

สิ่งประดิษฐ์ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ เช่น เครื่องมือ เครื่องประดับ เครื่องปั้นดินเผา รูปเคารพทางศาสนา หนังสือโบราณ รวมถึงชิ้นส่วนที่หลุดจากโบราณสถาน เช่น เสากรอบประตู ทับหลัง เป็นต้น

3. ศิลปวัตถุ

สิ่งที่ทำขึ้นด้วยความประณีตและแสดงถึงฝีมือทางศิลปะ เช่น เครื่องทองที่มีลวดลาย

4. งานจิตรกรรม

ผลงานที่ปรากฏอยู่ในโบราณสถาน เช่น ถ้ำ โบสถ์ ศาลาต่างๆ รวมถึงผลงานที่ปรากฏในศิลปะวัตถุอย่างหนังสือต่างๆ ผลงานที่เขียนบนผืนผ้า และผลงานที่อยู่บนสิ่งของเครื่องใช้ อย่างเช่น บานประตู หน้าต่าง และตู้พระธรรม

5. งานศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน

การใช้วัสดุในท้องถิ่นมาประดิษฐ์เป็นงานศิลปกรรมด้วยภูมิปัญญาของคนในชุมชน เช่น การทอผ้า สานตะกร้า ทำเครื่องไม้ เป็นต้น

ปัจจุบันมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ของประเทศไทยที่ได้รับการรองรับโดยยูเนสโก ได้แก่

พ.ศ. 2534

เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัยและเมืองบริวาร จ.สุโขทัย และนครประวัติศาสตร์พระนครศรีอยุธยาและเมืองบริวาร จ.พระนครศรีอยุธยา และเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร-ห้วยขาแข้ง (ครอบคลุมพื้นที่ จ.อุทัยธานี กาญจนบุรี และตาก)

พ.ศ. 2535

แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง จ.อุดรธานี

พ.ศ. 2548

กลุ่มป่าดงพญาเย็น-เขาใหญ่ (ครอบคลุมพื้นที่ จ.สระบุรี นครนายก นครราชสีมา ปราจีนบุรี สระแก้ว และบุรีรัมย์)

2.2.3.2.2 มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural heritage)

เช่นเดียวกับกับมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ครอบคลุมทั้งวัฒนธรรมประเพณีดั้งเดิมในอดีตและวัฒนธรรมประเพณีที่ดำรงอยู่หรือเกิดขึ้นในสังคม เมืองแบบปัจจุบัน วัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้จะเป็นมรดกก็ต่อเมื่อมีกลุ่มคนหรือสังคมเข้าใจว่าสิ่งนั้น เป็นวัฒนธรรม เมื่อเข้าใจวัฒนธรรมจึงสามารถแสดงออกหรือฝึกฝนเพื่อสืบทอดและส่งต่อวัฒนธรรม นั้นเป็นมรดกแก่คนรุ่นหลัง

มรดกทางวัฒนธรรมประเภทนี้ได้แก่

1. ขนบธรรมเนียมประเพณี

แบ่งเป็นประเพณีเฉพาะบุคคล เช่น การโกนจุก พิธีแต่งงาน การขึ้นบ้านใหม่ เป็นต้น และประเพณีส่วนรวม เช่น สงกรานต์ ลอยกระทง แข่งเรือยาว เป็นต้น

2. ภาษาและวรรณกรรม

ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารของมนุษย์ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมทั้งรูปแบบที่เป็นลายลักษณ์อักษรซึ่งอาจปรากฏอยู่ในจารึก คัมภีร์ บันทึกต่างๆ และไม่เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น ลักษณะการพูดของคนในภาคต่าง ๆ ของประเทศไทยซึ่งมีการใช้คำศัพท์ ความเร็ว และน้ำเสียงสูงต่ำ ต่างกัน ภาษาทำให้มนุษย์สามารถถ่ายทอดความเชี่ยวชาญและมุมมองต่อโลกใบนี้จนกลายเป็น วรรณกรรมประเภทต่างๆ ซึ่งแสดงถึงความเจริญงอกงามทางศิลปะและวัฒนธรรม

3. การสร้างความบันเทิงในชุมชน

เป็นศิลปะพื้นบ้านที่ตกทอดมา เช่น กาลเล่นพื้นบ้าน เพลงพื้นบ้าน ซึ่งก่อให้เกิด การใช้เครื่องดนตรีเฉพาะท้องถิ่นด้วย

ปัจจุบันมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของประเทศไทยที่ได้รับการรองรับโดย ยูเนสโก ได้แก่

พ.ศ. 2561 โขน

พ.ศ. 2562 นวดไทย

พ.ศ. 2564 โนรา

2.2.3.3 คุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม

1. แสดงให้เห็นความเป็นมาของหมู่บ้าน ตำบล อำเภอ จังหวัด ประเทศ และของโลก
2. แสดงถึงเกียรติและความภาคภูมิใจของคนในวัฒนธรรมนั้นๆ และช่วยส่งเสริมคุณค่าทางเศรษฐกิจของชุมชน
3. ก่อให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของผู้คนในวัฒนธรรม
4. เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาวิจัยในแขนงที่เกี่ยวข้อง

2.2.4 เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมไทย

1. อากิเต็กเจอ โดย ชัชวาล สุวรรณสวัสดิ์ (2563)

มีเนื้อหาเกี่ยวกับการสังเกตสิ่งรอบตัวและอธิบายด้วยมุมมองทางสถาปัตยกรรม มีการยกงานออกแบบทำมือที่คนทั่วไปคิดและทำขึ้นมาเองมาอธิบายรายละเอียด งานประเภทนี้ถูกอธิบายว่าเป็น Urban Vernacular หมายถึงความเป็นอยู่แบบพื้นถิ่นที่เกิดขึ้นในเมือง ตัวอย่างเช่น การดัดแปลงรถเข็นผักในปากคลองตลาด เริ่มจากการวิเคราะห์โครงสร้างพื้นฐานของรถเข็นให้เห็นขนาดที่สัมพันธ์กับผู้ใช้งานและของที่ถูกบรรจุ ต่อมาจึงเริ่มอธิบายการดัดแปลงในส่วนต่าง ๆ ได้แก่ การต่อแผงเหล็กขยายขนาด อุปกรณ์เสริมที่ติดตั้งคือเข่งซึ่งมียางรถจักรยานยนต์ซบกับลื่นบริเวณปากเข่งและแผ่นไม้ที่ใช้วางพาดเข่งเพื่อวางของซ้อน อุปกรณ์รัดของที่ทำจากยางในรถจักรยานยนต์ ยางกันลื่นบริเวณพื้นวางของ กระดาษลึงที่ใช้บุรูตรางรถเข็นกันของหล่น และอักษรเหล็กดัดที่เชื่อมบริเวณด้านของรถซึ่งเป็นชื่อร้านค้า เช่น “หนุ่ม 888” “เจ้ตัม 381” และ “สิงห์ 99” จากการวิเคราะห์รถเข็นผักทำให้เห็นกระบวนการของ Urban Vernacular ที่มีโจทย์ตั้งต้นเป็นการเพิ่มพื้นที่บรรจุของให้ได้มากที่สุด

2. Very Bangkok โดย Phillip Cornwel-Smith (2020)

ความเป็นไทยจากสายตาช่างภาพชาวต่างชาติ ตั้งแต่ด้านศาสนา อาชีพ นิสัยใจคอ ผังเมือง ชีวิตประจำวัน และศิลปะ มุมมองจากคนต่างวัฒนธรรมทำให้เห็นเรื่องที่คนในวัฒนธรรมอาจไม่ได้สังเกตเนื่องจากเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นทั่วไปในชีวิตประจำวัน เช่น ด้านนิสัยใจคอ ในบท ‘Sanuk’ ที่กล่าวถึงการให้ความสำคัญต่อความสนุกของสังคมไทย ความสนุกของไทยส่วนมากเริ่มต้นมาจากอารมณ์ขัน หรือ ความตลกก่อน ซึ่งความสนุกในลักษณะนี้เป็นส่วนหนึ่งของความมีอิสรภาพในรูปแบบของคนไทย หรือด้านการเดินทาง ในบท ‘Flow’ กล่าวถึงถนนย่านเพลินจิตที่ไม่มีพื้นที่สำหรับช่องทางออกแยกแต่ใช้ช่องทางกลับรถเป็นทางออกแทน ขณะเดียวกันช่องทางออกนั้นก็กลายเป็นช่องข้ามถนนด้วย การจราจรที่เป็นเอกลักษณ์ในกรุงเทพมหานครจึงไม่ใช่การเคลื่อนฉิวผ่านถนนหรือการถูกบีบเข้าไปในถนนที่คับคั่ง แต่เป็นการค่อย ๆ แทรกตัวไหลผ่านเส้นทางไป

2.3 เอกลักษณ์และวัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านสิ่งของที่จับต้องได้

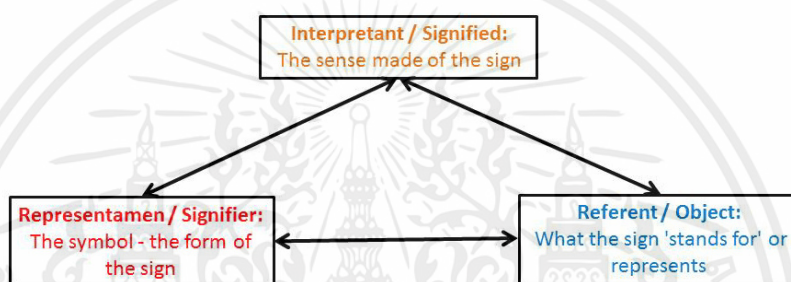
2.3.1 วิธีการมอง (Way of Seeing)

2.3.1.1 วิธีการมอง

หากเทียบกับสัตว์ชนิดอื่นประสาทสัมผัสทางการมองเห็นเป็นการรับสัมผัสที่สำคัญมาก ในขณะที่สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมชนิดอื่นอย่างเช่น สุนัขหรือแมวมักจะรับสัมผัสด้วยกลิ่นและเสียง

มนุษย์ทุกชนชาติล้วนรับรู้โลกผ่านการ ‘มอง’ แต่สิ่งที่ต่างกันคือ ‘วิธีการมอง’ ซึ่งเป็นผลพวงมาจากสิ่งที่ผู้มองรับรู้หรือเชื่อมาก่อน ทำให้แต่ละคน ‘เห็น’ สิ่งที่มีมองต่างกัน หรืออธิบายได้ว่าเกิดการตีความ (interpretant) สัญญะ (sign) ต่างกัน (Lesley Lanir, 2019)

The Semiotics of Charles Sanders Peirce



Lesley Lanir

แผนภูมิที่ 2.14 The Semiotics of Charles Peirce

ที่มา: <https://medium.com/@llanirfreelance/charles-sanders-peirces-semiotics-the-triadic-model-f3363a3a883f>

ซึ่งความหมายจะไม่สามารถเกิดขึ้นได้หากผู้ตีความไม่มีสิ่งที่รู้มาก่อนซึ่งเชื่อมโยงกับความหมายของสัญญะนั้น ซึ่งสอดคล้องกับ 3.3.2 หัวข้อที่ 2 ที่ว่ามรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้จะถือว่าเป็นมรดกได้ก็ต่อเมื่อมีกลุ่มคนหรือสังคมมองว่าสิ่งนั้นเป็นวัฒนธรรม เมื่อมองว่าเป็นวัฒนธรรมจึงสามารถแสดงออกหรือฝึกฝนเพื่อสืบทอดและส่งต่อวัฒนธรรมนั้นเป็นมรดกแก่คนรุ่นหลัง

2.3.1.1 วิธีการมองที่แตกต่างกัน

สิ่งที่รับรู้หรือเชื่อมาก่อนซึ่งก่อให้เกิดวิธีการมองนั้นเป็นผลมาจากหลายปัจจัย ในที่นี้จะยกตัวอย่าง 2 กรณีได้แก่ วิธีการมองที่แตกต่างกันด้วยยุคสมัย และ วิธีการมองที่แตกต่างกันด้วยวัฒนธรรม

1. วิธีการมองที่แตกต่างกันด้วยยุคสมัย

ภาพเขียนจำนวนมากแฝงสัญลักษณ์ซึ่งเป็นที่เข้าใจกันในยุคสมัยที่เขียนภาพขึ้น แต่ถูกเข้าใจในความหมายใหม่โดยผู้มองจากคนละยุคสมัย

ตัวอย่างคือ ภาพการแต่งงานของอาร์นอลฟินี (The Arnolfini Wedding)

Adrienne Howell (2020) อธิบายว่าภาพนี้ถูกเขียนโดยยัน ฟัน ไอค์ (Jan van Eyck) จิตรกรชาวดัตช์ ในปี ค.ศ.1434 ซึ่งตรงกับช่วงปลายยุคกลาง (Medieval) ถึง ต้นยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) เป็นช่วงเวลาที่ศาสนาคริสต์มีผลต่องานศิลปะเป็นส่วนใหญ่ สัญลักษณ์ในภาพจึงเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนาและความเชื่อในยุคนั้น

มากาเรต โคสเตอร์ (Margaret Koster, 2003) นักประวัติศาสตร์ชาวอเมริกันตั้งข้อสันนิษฐานว่าภาพนี้เป็นภาพของญาติอีกคนในตระกูลอาร์นอลฟินีคือ Giovanni di Nicolao Arnolfini กับภรรยาซึ่งเสียชีวิตเพราะให้กำเนิดบุตรไปแล้ว ในปี ค.ศ.1433 ท่าทางการจับมือของคู่บ่าวสาวอาจอ้างอิงมาจากท่าทางการจับมือในศิลปะกรีกแสดงถึงความยึดติดต่อภรรยาแม้เสียชีวิตไปแล้ว นอกจากนี้ยังมีข้อโต้แย้งเรื่องสัญลักษณ์ของสุนัขในภาพซึ่งอาจหมายถึงความซื่อสัตย์ต่อคู่สมรสหรือการนำทางไปสู่โลกแห่งความตาย และจากมุมมองของ Erwin Panofsky นักประวัติศาสตร์ชาวเยอรมัน เชิงเทียนกลางภาพหมายถึงดวงตาของพระเจ้าซึ่งเฝ้ามองทุกสิ่งอยู่

สารตั้งที่กล่าวมาอาจส่งไปไม่ถึงผู้ชมในยุคปัจจุบันซึ่งศาสนามีความเกี่ยวข้องกับชีวิตน้อยลง



ภาพที่ 2.15 The Arnolfini Wedding, Jan van Eyck (1434)

ที่มา: <https://www.nationalgallery.org.uk/paintings/jan-van-eyck-the-arnolfini-portrait>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. วิธีการมองที่แตกต่างกันด้วยวัฒนธรรม

โดยทั่วไปแล้วมุมมองต่อศิลปะของโลกตะวันตกมีรากมาจากวัฒนธรรมกรีกโบราณ เป็นเวลายาวนานที่เป้าหมายของงานศิลปะคือความสมบูรณ์แบบซึ่งเห็นได้จากประติมากรรมกรีกโบราณ ในทางตรงกันข้าม สิ่งที่ศิลปะแบบญี่ปุ่นเสาะหาคือความงามของความไม่สมบูรณ์แบบ... (Soetsu Yanagi, 2018)

มุมมองดังกล่าวนี้อาจเกิดจากการมองภาพรวมของศิลปะแบบตะวันตก เนื่องจากในปี ค.ศ.1957 เป็นช่วงเวลาที่เข้าสู่ยุคของศิลปะร่วมสมัย (Contemporary Art) ซึ่งมีการเกิดขึ้นของศิลปะแนวใหม่ที่ไม่ยึดติดกับความสมบูรณ์แบบในโลกตะวันตกบ้างแล้ว อย่างเช่น ลัทธิดาดา (Dada) หรือ ลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แนวนามธรรม (Abstract Expressionism) แต่หากเจาะจงเข้าไปที่ผลงานจากวัฒนธรรมตะวันตกและตะวันออกในช่วงเวลาใกล้เคียงกันอย่างภาพเขียนจากยุคฟื้นฟูศิลปะวิทยาการและภาพเขียนจากยุคโมโมยามะ (Momoyama-Period) ก็ จะเห็นความแตกต่างของความงามที่สองวัฒนธรรมแสวงหาจากงานศิลปะในแง่ความสมบูรณ์แบบและเสมือนจริงขององค์ประกอบศิลป์



ภาพที่ 2.16 The School of Athens, Raffaello Sanzio (1511)

ที่มา: <https://artincontext.org>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 2.17 Meeting between Emperor Wen and Fisherman Lü Shang, Kano Takanobu (ca. 1600)

ที่มา: <https://www.metmuseum.org>

2.3.2 วัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านสิ่งของที่จับต้องได้

2.3.2.1 วัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านอุปกรณ์รับประทานอาหาร

จากหนังสือ ‘แนวคิด’ และ ‘คำคม’ ก่อเกิด MUJI โดยบริษัทเรียวยิน เคอิคะคุ (Ryohin Keikaku) ได้ยกวิจัยของควาอะดะ จุนโซ (Kawada Junzo, 2003) นักมานุษยวิทยา เกี่ยวกับชีวิตของตนเองในประเทศที่ต่างกัน 3 ประเทศได้แก่ฝรั่งเศส ญี่ปุ่น และอดีตประเทศมอสซีแอฟริกาตะวันตก (ปัจจุบันคือส่วนหนึ่งของประเทศบูร์กินาฟาโซ) โดยแบ่งโมเดลทางวัฒนธรรมออกเป็น 3 ประเภทดังนี้

1. โมเดลวัฒนธรรมเชิงเทคโนโลยีจากฝรั่งเศส

มีลักษณะเด่นคือ “มุ่งเน้นสู่การไม่พึ่งพามนุษย์” โดยลักษณะเด่นนี้เกิดจากโครงสร้างสองประการ ประการแรกได้คือ การสร้างอุปกรณ์ซึ่งสามารถถูกใช้และให้ผลลัพธ์คงที่ไม่ต้องพึ่งความเชี่ยวชาญส่วนบุคคล และประการที่สองคือ การใช้พลังงานจากแหล่งอื่นนอกเหนือจากมนุษย์ให้ได้มากที่สุดเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ แสดงผ่านอุปกรณ์การทานอาหารซึ่งทนแรงและความชำนาญของมนุษย์อย่าง ซ้อน ส้อม และมีด ซึ่งอุปกรณ์แต่ละชิ้นมีหน้าที่ของตัวเองแบ่งไว้อย่างชัดเจน

2. โมเดลวัฒนธรรมของญี่ปุ่น

ลักษณะเด่นคือ “มุ่งเน้นสู่การพึ่งพามนุษย์” ประกอบจากลักษณะเด่นประการแรกคือ การใช้อุปกรณ์ที่ไม่ซับซ้อนเพื่อผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพโดยอาศัยความเชี่ยวชาญส่วนบุคคล และประการที่สองคือการใช้พลังงานจากมนุษย์โดยไม่เสียดายเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ แสดงผ่านอุปกรณ์ทานอาหารซึ่งสร้างจากแท่งไม้สองแท่งหรือที่เรียกกันว่าตะเกียบมาตั้งแต่โบราณจนถึงปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในขณะที่อุปกรณ์เรียบง่าย การใช้งานนั้นต้องพึ่งพาความชำนาญ ความเคยชิน และกล้ามเนื้อที่พัฒนามารองรับการออกแรงในการคืบ

3. โมเดลวัฒนธรรมในอดีตประเทศมอซซี

ลักษณะเด่นคือ “สนับสนุนการพึ่งพา” เป็นการพึ่งพาสิ่งที่มีอยู่แล้ว ได้แก่พลังศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติ และอำนาจของกษัตริย์ซึ่งเป็นที่เคารพยำเกรง แสดงผ่านการใช้มือทานอาหาร หรือคือการพลิกแพลงสิ่งที่มีอยู่ขณะนั้นอย่างมือของมนุษย์ให้กลายเป็นเครื่องมือหนึ่งแบบเฉพาะหน้า



ภาพที่ 2.18 โมเดลวัฒนธรรมที่สะท้อนผ่านอุปกรณ์รับประทานอาหาร ที่มา: บริษัทเรียวยิน เคอิคะคุ. 'แนวคิด' และ 'คำคม' ก่อเกิด MUJI

สรุป โมเดลที่ต่างกันนี้สะท้อนถึงแนวคิดและความเชื่อของคนในพื้นที่ซึ่งมีผลต่อค่านิยมในการทำงาน อันเป็นผลมาจากปัจจัยแวดล้อมอย่างสภาพอากาศ อาหาร และสภาพความเอกลักษณะนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นอยู่ในพื้นที่นั้นๆ ผ่านอุปกรณ์ทางอาหารซึ่งเป็นของใช้ในชีวิตประจำวัน กล่าวคือมนุษย์ สิ่งของ และวัฒนธรรมสามารถเชื่อมโยงถึงกันได้ โดยเมื่อทำความเข้าใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งสิ่งนั้นจะสะท้อนพาไปยังอีกสิ่ง

2.3.2.2 สุนทรียศาสตร์ในการชงชาที่สะท้อนผ่านอุปกรณ์และสถานที่ชงชา

ในส่วนนี้จะขยายความสัมพันธ์ของมนุษย์ สิ่งของ และวัฒนธรรมให้ชัดเจนขึ้นโดยยกตัวอย่างของความสัมพันธ์ระหว่าง อาจารย์ผู้ชงชา (Tea master) อุปกรณ์และสถานที่ชงชา และศาสนาพุทธนิกายเซน

โซเอตสึ ยานางิ (Soetsu Yanagi, 2018) นักวิจารณ์ศิลปะ และนักปรัชญาชาวญี่ปุ่นได้กล่าวถึงหลักการอันเป็นรากฐานในการรับรู้ความงามของศิลปะการชงชา (Fundamental Principle Underlying the Beauty of Tea) ไว้ว่า “มันไม่ใช่แนวคิดทรงปัญญา แต่เป็นสิ่งที่ประกอบขึ้นมาจากสิ่งของที่จับต้องได้” กล่าวคือ ด้วยการมีอยู่ของสิ่งที่จับต้องได้อย่างสำนึกขา ทางเดินในสวน และเครื่องปั้นดินเผาที่ใช้ชงชา อาจารย์ผู้ชงชาจึงสามารถรับรู้ความงามที่เกิดขึ้นในขณะนั้นและออกเฝยองค์ความรู้ภายใต้สุนทรียภาพเดียวกับศาสตร์แห่งการชงชาที่มีมาก่อนได้ ซึ่งเป็นการรับรู้ความงามในความไม่สมบูรณ์ดังที่กล่าวถึงในหัวข้อ 4.1.1 การออกเฝยขององค์ความรู้นี้ทำให้แนวคิด (Concept) ของวัฒนธรรมญี่ปุ่นอย่าง “วะบิ ซะบิ (Wabi Sabi)” มีความแข็งแกร่งขึ้น

นอกจากนี้ วะบิ ซะบิ ยังเชื่อมโยงกับรากทางศาสนาพุทธ โดย ซะบิ มีความหมายโดยทั่วไปคือ “ความโดดเดี่ยว (Loneliness)” ในทางพุทธให้ความหมายว่า “การพ้นจากการผูกมัดทั้งปวง (Nonattachment)” สอดคล้องกับการปรินิพพานซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุดทางศาสนาพุทธโดยการละทิ้งซึ่งอัตตาและกิเลส ความงามของการชงชาคือความงามแห่งซะบิ จึงอาจเรียกได้ว่าเป็นความงามแห่งความขาดแคลนหรือความไม่สมบูรณ์ (Beauty of Poverty) ขณะเดียวกันอาจารย์ผู้ชงชาก็ถูกเรียกว่า ซุกิชะ (Sukisha) โดย คิ (Ki) หมายถึง ความขาดแคลน (Lacking) ซุกิชะ (Sukisha) จึงมีความหมายว่า ผู้มีสุนทรียในความขาดแคลน (The Master of Enjoying the Lacking)



ภาพที่ 2.19 อุปกรณ์ชงชา

ที่มา : <https://www.matchacafe-maiko.com>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุป จากตัวอย่างนี้จะทำให้เห็นวิธีการมองความสัมพันธ์ของคน สิ่งของ และวัฒนธรรม ตามลำดับคือ อุปกรณ์และสถานที่ซึ่งซาสะท้อนความงามแห่งความขาดแคลน ผู้ซึ่งซาสามารถรับรู้ และถ่ายทอดความงามประเภทนี้จนเกิดเป็นแนวคิดที่เรียกว่า วะบิ ซะบิ ซึ่งรากศัพท์ของวะบิ ซะบิ มาจากศาสนาพุทธนิกายเซนซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการมุ่งสู่นิพพาน

2.3.3 เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนมุมมองโดยการสังเกตสิ่งรอบตัว

1. อาจจะเป็นแอปเปิลก็ได้นะ (Ringo Kamo Shirenai) โดย ซินสุเกะ โยชิทาเกะ (2565)

หนังสือสำหรับเด็กที่ให้ตัวอย่างวิธีการคิดแตกยอดจากสิ่งธรรมดา แอปเปิลธรรมดา หนึ่งผลถูกแตกคุณสมบัตินอกด้วยคำถาม ได้แก่ หากไม่เป็นแอปเปิลจะเป็นอะไรได้อีก โครงสร้างด้านในเมื่อผ่าออกจะเป็นอย่างไรได้บ้าง แอปเปิลมีคุณสมบัติที่เหมือนสิ่งใดบ้าง เช่น มีสีเหมือนตู้ไปรษณีย์ มีทรงคล้ายลูกบอล หากแอปเปิลแสดงออกทางความรู้สึกได้ดังเช่นมนุษย์ลักษณะทางกายภาพของมัน จะต่างไปจากปกติอย่างไร เป็นต้น คำตอบที่คาดคะเนได้จากคำถามดังกล่าวถูกถ่ายทอดเป็น ภาพประกอบผสมกับอินโฟกราฟิกทำให้เข้าใจข้อมูลด้วยภาพโดยพึ่งพาการอ่านน้อยลง

2. Not Just a Cup โดย nendo (2018)

หนังสือสำหรับเด็กที่แสดงวิธีการเล่ากระบวนการออกแบบ (Design Process) อย่างเรียบง่ายและชัดเจน ทำให้เห็นใจความสำคัญว่าพัฒนาการทางการออกแบบเกิดจากการหาคำตอบให้ปัญหา แสดงกระบวนการออกแบบตามลำดับได้แก่ กำหนดปัญหาคือ “จะอย่างไรให้ ส่วนผสมในแก้วผสมเป็นเนื้อเดียวกันได้โดยไม่ต้องใช้ช้อนคน” จากคำถามนี้ทำให้เกิดการหาวิธีการ และวิธีการนั้นส่งผลต่อรูปทรงของแก้ว

บทที่ 3

การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การรวบรวมและจัดประเภทสิ่งของดัดแปลง

จากการลงพื้นที่สำรวจใน 3 พื้นที่หลัก ได้แก่ ซอยอุดมสุข ตลาดบางรัก และปากคลองตลาด และพื้นที่อื่น ๆ ภายในกรุงเทพมหานคร ได้ตัวอย่างสิ่งของดัดแปลง 106 ชิ้น และแบ่งประเภทตามการใช้งานได้ 9 ประเภทดังนี้ (สิ่งของดัดแปลงบางชิ้นมีการใช้งานมากกว่าหนึ่งประเภท)

1. หนุน

จากตัวอย่างที่สำรวจพบ การหนุนมีจุดประสงค์ทั้งเพื่อการปรับระดับ เช่น ปรับความสูงของแผงร้านค้า เพื่อการถนอมรักษาสิ่งของ เช่น การนำอิฐมารองฐานโต๊ะร้านค้าเพื่อให้โต๊ะไม่สัมผัสฟุตปาร์โดยตรง และการหนุนเพื่อแทนที่หน้าที่ของเครื่องใช้สำหรับวางของ เช่น การใช้เก้าอี้แทนขาโต๊ะของร้านค้า

จำนวนสิ่งของดัดแปลงที่พบ 16 ชิ้น



ภาพที่ 3.1 สิ่งของดัดแปลงประเภท “หนุน”

ที่มา: ชิตวัน เพชรรัตน์, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. ถ่วงทับ

มีจุดประสงค์เพื่อให้ของที่ถูกล้วงทับทรงตัวอยู่ได้ หรือ ทำให้ของที่ถูกล้วงทับไม่เคลื่อนย้ายไปจากจากที่ที่ถูกวางหรือติดตั้ง

จำนวนสิ่งของดัดแปลงที่พบ 9 ชิ้น



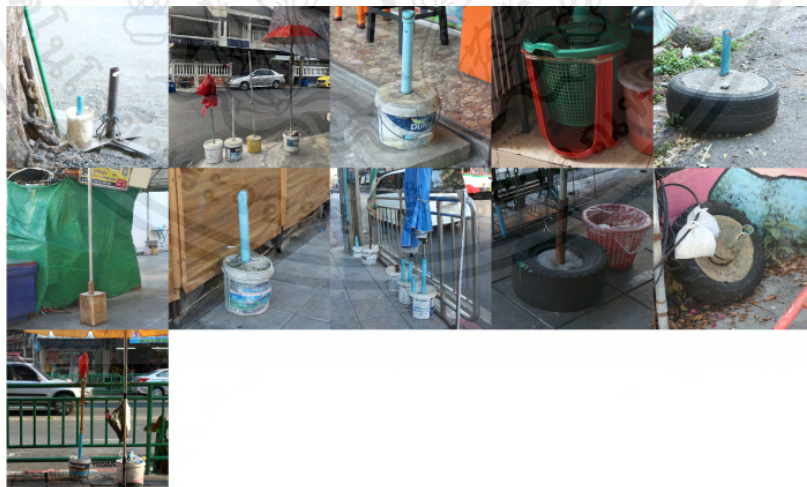
ภาพที่ 3.2 สิ่งของดัดแปลงประเภท “ถ่วง”

ที่มา: ชิตวัน เพชรรัตน์, 2565

3. ทรงตัว

มีจุดประสงค์เพื่อให้ของชนิดอื่นสามารถทรงตัวได้โดยการนำมาประกอบเข้าด้วยกัน

จำนวนสิ่งของดัดแปลงที่พบ 11 ชิ้น



ภาพที่ 3.3 สิ่งของดัดแปลงประเภท “ทรงตัว”

ที่มา: ชิตวัน เพชรรัตน์, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. บรรจุ

มีจุดประสงค์เพื่อใช้บรรจุของทั้งแบบถาวร และแบบชั่วคราว เช่นการบรรจุเพื่อเคลื่อนที่
สิ่งทีบรรจุอยู่ด้านในไปบริเวณอื่น

จำนวนสิ่งของดัดแปลงที่พบที่พบ 17 ชิ้น



ภาพที่ 3.4 สิ่งของดัดแปลงประเภท “บรรจุ”

ที่มา: ชิตวัน เพชรรัตน์, 2565

5. ซ่อมเสริม

มีจุดประสงค์เพื่อซ่อมแซมสิ่งของ ทำให้สิ่งของแข็งแรงขึ้น หรือเปลี่ยนวิธีใช้สิ่งของเพื่อ
ยืดอายุการใช้งานให้นานขึ้น

จำนวนสิ่งของดัดแปลงที่พบ 18 ชิ้น



ภาพที่ 3.5 สิ่งของดัดแปลงประเภท “ซ่อมเสริม”

ที่มา: ชิตวัน เพชรรัตน์, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. กรอง

มีจุดประสงค์เพื่อแยกของต่างชนิดออกจากกัน
จำนวนสิ่งของดัดแปลงที่พบ 1 ชิ้น



ภาพที่ 3.6 สิ่งของดัดแปลงประเภท “กรอง”

ที่มา: ชิตวัน เพชรรัตน์, 2565

7. ป้องกัน

มีจุดประสงค์เพื่อป้องกันสิ่งรบกวน โดยสิ่งของดัดแปลงมีคุณสมบัติที่ทำให้สิ่งรบกวนนั้น
ไม่เข้าใกล้

จำนวนสิ่งของดัดแปลงที่พบ 2 ชิ้น



ภาพที่ 3.7 สิ่งของดัดแปลงประเภท “ป้องกัน”

ที่มา: ชิตวัน เพชรรัตน์, 2565

8. โครงสร้าง

ใช้วัสดุเป็นโครงสร้างของสิ่งของเพื่อจุดประสงค์ใหม่ซึ่งต่างกันออกไปในของแต่ละชิ้น
จำนวนสิ่งของดัดแปลงที่พบ 9 ชิ้น



ภาพที่ 3.8 สิ่งของดัดแปลงประเภท “โครงสร้าง”

ที่มา: ชิตวัน เพชรรัตน์, 2565

9. สัญลักษณ์

มีจุดประสงค์เพื่อสื่อสารสิ่งที่ผู้คนเข้าใจร่วมกัน โดยอาจไม่ใช่ความหมายทางกายภาพตามที่ตาเห็น หรือความหมายตามบริบททั่วไป เช่น เก้าอี้ที่วางอยู่กลางทางเท้าไม่ได้มีไว้นั่งแต่บ่งบอกว่าใต้เก้าอี้นั้นมีหลุมหรือเนินที่อาจสะดุดได้

จำนวนสิ่งของดัดแปลงที่พบ 17 ชิ้น



ภาพที่ 3.9 สิ่งของดัดแปลงประเภท “สัญลักษณ์”

ที่มา: ชิตวัน เพชรรัตน์, 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2 การรวบรวมข้อมูลจากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสิ่งของดัดแปลง

3.2.1 แบบสอบถามประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งของดัดแปลง

แบบสอบถามออนไลน์เพื่อรวบรวมมุมมองของคนไทยต่อสิ่งของดัดแปลง ประกอบด้วยคำถาม 5 ข้อ มีผู้ให้คำตอบจำนวน 50 คน ช่วงอายุที่เข้าทำแบบสอบถามมากที่สุดคือ 20-25 ปีร้อยละ 58 รองลงมาได้แก่ ช่วงอายุ 26-23 ปีร้อยละ 22 ช่วงอายุ 31-35 ปีร้อยละ 10 ช่วงอายุ 36-40 ปีร้อยละ 6 และ ช่วงอายุ 41-45 ปีร้อยละ 4 ตามลำดับ

ประกอบอาชีพพนักงานบริษัทมากที่สุดร้อยละ 41 รองลงมาได้แก่ นักเรียนและนักศึกษาร้อยละ 38 ฟรีแลนซ์ร้อยละ 10 ข้าราชการร้อยละ 5 เกษตรกรร้อยละ 3 และค้าขายร้อยละ 3 ตามลำดับ

ผู้เข้าตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีประสบการณ์การใช้งานหรือดัดแปลงสิ่งของเครื่องใช้ โดยร้อยละ 22 มีการใช้งานหรือดัดแปลงเป็นประจำ ร้อยละ 72 เป็นบางครั้ง และอีกร้อยละ 6 ไม่เคยเลย สรุปได้ว่าร้อยละ 94 ของผู้ทำแบบสอบถาม หรือ 47 คนจาก 50 คนเคยมีประสบการณ์การใช้งานหรือดัดแปลงสิ่งของเครื่องใช้ โดยผู้ทำแบบสอบถามส่วนใหญ่ทราบวิธีใช้งานและดัดแปลงจากประสบการณ์ของตนเองร้อยละ 76 รองลงมาคือทราบจากคำบอกกล่าวของผู้อื่น ร้อยละ 10 และน้อยที่สุดคือทราบจากการค้นคว้าในอินเทอร์เน็ตร้อยละ 8

จากการสำรวจกิจกรรมในชีวิตประจำวันที่ทำให้ผู้ทำแบบสอบถามมีส่วนร่วมกับสิ่งของดัดแปลง ไม่ว่าจะเป็นการพบเจอ ใช้งาน หรือดัดแปลงสิ่งของนั้น ๆ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีส่วนร่วมจากการซื้อของใช้บริการร้อยละ 96 รองลงมาได้แก่ การเดินทางร้อยละ 53 การใช้ชีวิตในที่อยู่อาศัยร้อยละ 26 และการประกอบอาชีพร้อยละ 17 ตามลำดับ

3.2.2 สัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับสิ่งของดัดแปลง

3.2.2.1 ขาตั้งร่ม ตลาดอุดมสุข

ผู้ให้สัมภาษณ์: ผู้สัมภาษณ์ 1 อายุ 57 ปี เพศหญิง อาชีพค้าขาย

ผู้ให้สัมภาษณ์อธิบายข้อดีและข้อเสียของขาตั้งร่มแบบดัดแปลงและขาตั้งร่มแบบสำเร็จรูปดังนี้

ขาตั้งร่มแบบทำเองมีน้ำหนักทำให้ตั้งร่มได้มั่นคงแต่เก็บลำบากกว่าเพราะน้ำหนักเช่นกัน แต่ขาตั้งร่มสำเร็จรูปเก็บได้ง่ายและมีขายตามท้องตลาด ในขณะเดียวกันขาตั้งร่มแบบดัดแปลงมีก็อายุการใช้งานที่นานกว่าเพราะไม่เกิดการแตกหรือผุพัง ขาตั้งร่มดัดแปลงมีทั้งแบบปูนเปลือยและแบบที่มีวัสดุอื่นหุ้มและทั้งสองแบบส่งผลต่อการใช้งานที่แตกต่างกัน ขาตั้งร่มที่หล่อปูนในถังสีหากไม่หนักมากสามารถยกเคลื่อนที่ได้ แต่หากเป็นปูนเปลือยจะลำบากกว่าเนื่องจากอากาศร้อนทำให้ปูนร้อนขึ้นจึงไม่สามารถสัมผัสส่วนฐานได้โดยตรง ต้องจับบริเวณส่วนเสาซึ่งทำจากท่อพีวีซีแล้วหมุนไปกับพื้นเพื่อเคลื่อนย้าย

ผู้ให้สัมภาษณ์ให้ข้อมูลว่า ตนพบขาตั้งร่มลักษณะนี้ตั้งแต่จำความได้ เนื่องจากในช่วงเวลาดังกล่าวไม่เคยพบขาตั้งร่มแบบสำเร็จรูปและเหล็กเป็นวัสดุราคาแพง แต่ในระยะเวลาประมาณ 5-6 ปี ที่ผ่านมา (พ.ศ.2560-ปัจจุบัน) เทคโนโลยีได้ทำการเก็บสิ่งกีดขวางบนทางเท้าทุกวัน ทำให้ร้านค้าริมทางเปลี่ยนไปใช้ขาตั้งร่มสำเร็จรูปซึ่งเคลื่อนย้ายสะดวกกว่า

3.2.2.2 กระดานหมากฮอส วินจรรย์ยานยนต์รับจ้าง สุขุมวิท 101/5

ผู้ให้สัมภาษณ์: ผู้สัมภาษณ์ 2 เพศชาย อาชีพผู้ขับขี่จักรยานยนต์รับจ้าง

วินจรรย์ยานยนต์รับจ้างให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง ตั้งแต่วันจันทร์ - วันศุกร์

โดยช่วงเวลาที่ผู้ใช้บริการมากที่สุดคือช่วงเวลาที่คนส่วนมากเดินทางไปทำงาน 6.00 – 9.00 นาฬิกา และช่วงเวลาเดินทางกลับจากเลิกงาน 17.00 – 19.00 นาฬิกา ช่วงเวลาที่ใช้เล่นหมากฮอสคือเวลาบ่ายซึ่งคนน้อยกว่า แต่วันธรรมดาที่ไม่ใช่วันหยุดและวันนักขัตฤกษ์คิวรถจะหมุนวนไปตลอดเวลาทำให้เล่นไม่จบตักันบ่อย ๆ

วัสดุที่ใช้ทำกระดานหมากฮอสส่วนมากเป็นของที่ถูกใช้งานแล้ว ได้แก่ ป้ายผ้าใบ ยางในมอเตอร์ไซค์ ฝาขวดน้ำ ในตอนแรกกระดานหมากฮอสของวิน สุขุมวิท 101/5 เป็นไม้กระดานเปลือยตีตารางด้วยปากกา แต่พอไม้เริ่มผุจึงนำผ้าใบมาตีหมุดทับและเขียนตารางใหม่ให้ทนทานกว่าเดิม ด้านข้างบุด้วยยางในล้อรถจักรยานยนต์ใช้กันน้ำไม่ให้เปียกไม้ด้านใน เมื่อกระดานพังก็จะมีการทำขึ้นมาใหม่เรื่อย ๆ

3.2.2.3 ท่อพีวีซีสวมขาโต๊ะ ร้านข้าวมันไก่ Peepie ซอยอุดมสุข 11

ผู้ให้สัมภาษณ์: ผู้สัมภาษณ์ 3

ท่อพีวีซีสวมขาโต๊ะช่วยเรื่องการซ่อมแซมและป้องกันการชำรุด เนื่องจากขาโต๊ะอาหารมักจะหัก ความเร็วในการเกิดการชำรุดขึ้นอยู่กับการใช้งานหากโดนแดด โดนลม โดนฝนก็จะหักไวและอยู่ที่คุณภาพของโต๊ะด้วย

สาเหตุที่เลือกใช้ท่อพีวีซีเพราะเป็นวัสดุที่สามารถปรับขนาดได้ง่าย เพียงเอาไฟลนท่อที่สวมขาโต๊ะได้พอดี และตัววัสดุทนต่อแดด ลม และฝน กว่าวัสดุของโต๊ะซึ่งเป็นเหล็ก

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 เนื้อหาภายในเล่ม

4.1.1 การกำหนดขอบเขตเนื้อหาและเรียบเรียง

เนื้อหาในเล่มประกอบด้วยข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม การรวบรวมตัวอย่างสิ่งของ และการสอบถามมุมมองและประสบการณ์ที่มีต่อสิ่งของด้วยแบบสำรวจและแบบสอบถาม จากนั้นจึงนำมาลำดับข้อมูลและเล่าเรื่องด้วยวิธีการเล่าให้เกิดอรรถรส

จากการวิเคราะห์ข้อมูลทั้ง 3 ประเภทที่กล่าวข้างต้น ทำให้แบ่งสาระสำคัญออกมาได้ 5 ส่วน โดยนำมาเรียบเรียงเป็นหนังสือได้ทั้งหมด 48 หน้า ดังนี้

1. The Object บทนำเรื่อง

ชี้ให้เห็นความไม่ธรรมดาในสิ่งของธรรมดา เนื้อหาในบทนี้ประกอบด้วย การเปรียบเทียบให้เห็นว่าเมื่อนำสิ่งของดัดแปลงไปวางในสิ่งแวดล้อมที่ไม่ใช่ประเทศไทยจะเป็นอย่างไร

2. Function

เปิดประตูสำรวจสิ่งของเบื้องต้นด้วยการเข้าใจความต้องการของคนในสังคม เนื้อหาในบทนี้ประกอบด้วย การเปรียบเทียบของที่หน้าตาคล้ายกันอย่างที่จงจอตรดและชาตั้งร่วมเพื่อแสดงให้เห็นว่าแม้หน้าตาคล้ายกันแต่หน้าที่อาจไม่เหมือนกันเลย และการแยกประเภทสิ่งของที่สำรวจพบ 9 ประเภท

3. Adaptation

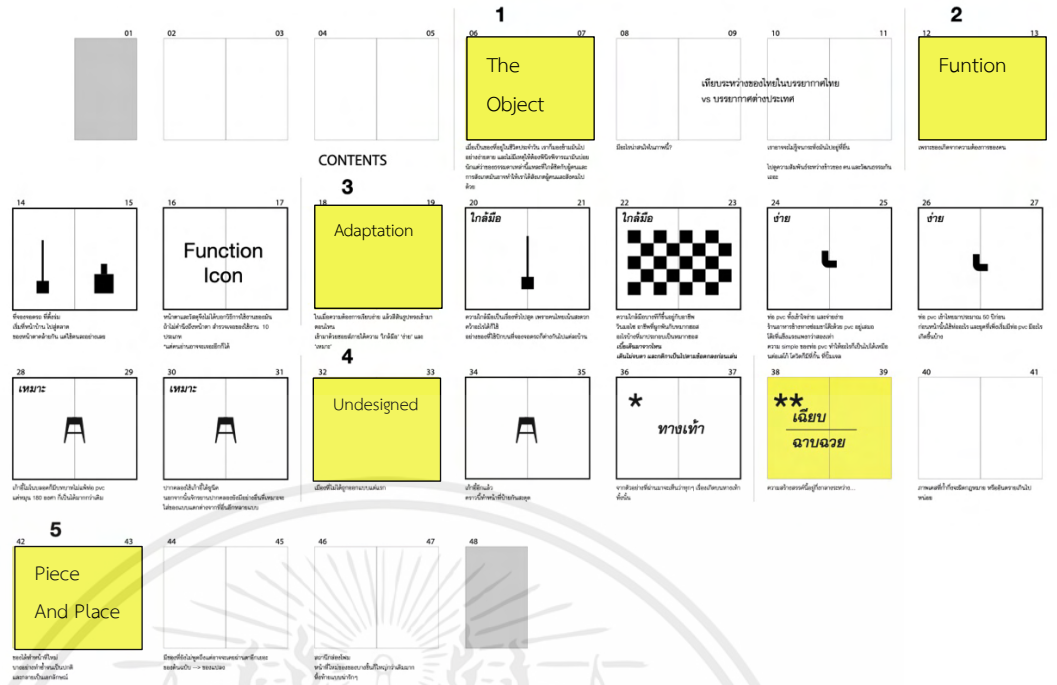
สำรวจลึกเข้าไปในความเป็นไปได้ของการดัดแปลง และทำให้เห็นความเชื่อมโยงของคนสถานที่ อาชีพที่ส่งผลต่อการเลือกใช้วัสดุ เป็นบทหลักของหนังสือ เนื้อหาในบทนี้ประกอบด้วยข้อมูลของสิ่งของดัดแปลง 4 ชนิด ได้แก่ที่จงจอตรด กระดานหมากรุกฮอส ปลอกสวมขาโต๊ะ และตะกร้าจักรยานที่ทำจากแก้ว ซึ่งสิ่งของเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าหน้าตาของสิ่งของดัดแปลงที่เราเห็นเกิดจากอะไรบ้าง

4. Undesigned

หลังจากเห็นความสร้างสรรค์จึงพาไปเห็นข้อตรงข้ามของมัน ทำให้เข้าใจครอบคลุมทั้งสองด้าน และทำให้เห็นว่าทั้งเมืองและคนมีผลต่อลักษณะการออกแบบสิ่งของมาแก้ปัญหา








5. Object and Place

บทส่งท้าย รวบรวมสิ่งของน่าสนใจที่ยังไม่ถูกกล่าวถึงในบทอื่น



ภาพที่ 4.1 การแบ่งบทและลำดับเรื่องราว

สิ่งของพาสู่อะไรบ้าง

 <p>การจอดรถบนถนนหน้าบ้าน</p> <p>1 Function</p>	 <p>การเลือกใช้ของแม่ค้า ผลจากการเปลี่ยนกฎ</p>	 <p>ไอ้มือ พฤติกรรมการคว่ำอะไรมาใช้ก็ได้</p>	 <p>ไอ้มือ ++ อาชีพสร้างของของสร้างอาชีพ</p> <p>รูปกินของอาชีพวันและของรอบตัวสร้างกระดานหมากฮอส</p> <p>การมีอยู่ของไอ้เตี้ยที่ไทยผิงบิ๊งทำให้คนหาเงินได้จากมัน 3-4 ชิ้น</p> <p>2 Form</p>
 <p>ฮ้าย สี่ฟ้าที่ไผ่ล่วบแนวอยู่ทั่วกรุงเทพ เรียบง่าย เข้าใจง่าย ช่ายง่าย บทบาทหลักคือการเป็นโครงสร้าง</p> <p>2 Form</p>	 <p>เหมาะ แค่พลิก 180 องศา ก็เปลี่ยนจากหมุน --> บรรจ และดันไปเหมาะกับหน้าที่กดดอกไม้จนกลายเป็นอุปกรณ์เฉพาะ</p>		
 <p>3 Undesigned เก้าอี้หมายถึง ระวัง! : แก้ปัญหาโดยไม่ตั้งตัวเพราะอยู่ในเมืองที่ไม่ถูกออกแบบ</p>	<p>ทุกอย่างที่เกิดบนทางเก่า ของที่ถูกดัดแปลงทุกอย่างเกิดบนทางเก่าที่ทำหน้าที่เกิดความสามารถอีกที</p>	<p>ความเฝิบและ ความฉาบฉวย</p>	<p>ของทั้งหมดถูกวางในบทบาทใหม่ (แต่เรชิน)</p> <p>4 Pieces & Places</p>

ภาพที่ 4.2 สิ่งของและเรื่องราวที่เชื่อมโยง

4.1.2 เรื่องย่อ

การแปลงข้าวของเครื่องใช้ของคนไทยเป็นส่วนประกอบที่สร้างเอกลักษณ์ไทยภาคประชาชนในลักษณะ ซึ่งมองด้วยตาแล้วมีความยุ่งเหยิง ดูดฉลาด แต่การกำเนิดขึ้นของสิ่งของเหล่านี้เริ่มมาจาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความต้องการที่เรียบง่ายเน้นใช้งานแบบไม่ได้คำนึงถึงความสวยงาม ความยุ่งเหยิงและจุดขาดที่เห็นเกิดจากการเลือกวิธีแก้ปัญหาซึ่งมีผลมาจากทั้งนิสัยของคนไทย สภาพแวดล้อม และเศรษฐกิจ ซึ่งวิธีการแก้ปัญหานี้มีทั้งแง่ที่แสดงให้เห็นถึงความสร้างสรรค์ และแง่ที่แสดงถึงความแก้ปัญหาเฉพาะหน้าแต่ไม่คำนึงถึงผลในระยะยาว

4.1.3 ชื่อหนังสือ และชื่อบท

จากเนื้อหาของหนังสือซึ่งเป็นการพาผู้อ่านไปสำรวจวัฒนธรรมไทยในกรุงเทพมหานครโดยเริ่มจากสิ่งจับต้องได้แล้วจึงเชื่อมโยงไปยังผู้คนและสถานที่ที่เกี่ยวข้องจึงเกิดเป็นชื่อ ‘Bangkok in Pieces’ ความหมายในภาษาไทยคือ ความเป็นกรุงเทพมหานครที่อยู่ภายในสิ่งของชิ้นนั้น ๆ

กำหนดชื่อบทต่าง ๆ ไปในแนวคิดเดียวกันนี้

1. The Object ใช้ชื่อว่า ‘Pieces’
2. Function ใช้ชื่อว่า ‘Function’ ตามเดิม
3. Adaptation ใช้ชื่อว่า ‘Form’
4. Undesigned ใช้ชื่อว่า ‘Undesigned’ ตามเดิม
5. Object and Place ใช้ชื่อว่า ‘Old Piece in New Place’

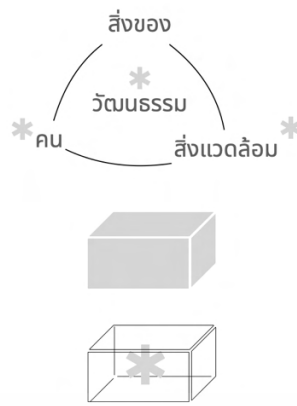
4.2 แนวคิดและแนวทางการออกแบบหนังสือ (Concept and Design Direction)

Bangkok in Pieces เป็นหนังสือที่มีจุดประสงค์หลักคือการแสดงภาพวัฒนธรรมไทยในวิถีชีวิตประชาชน ขณะเดียวกันก็มีจุดประสงค์รองลงมาคือการถ่ายทอดเพื่อปลูกฝังความช่างสังเกตแก่ผู้อ่าน แนวทางในการออกแบบหนังสือจึงมีพื้นฐานมาจากสองจุดประสงค์ดังกล่าว แบ่งเป็น 3 แนวทางดังนี้

1. แนวทางที่ 1: The Packaging

แนวคิด “สิ่งของไร้บรรจุภัณฑ์ที่เป็นบรรจุภัณฑ์ของเรื่องราว”

ยกความไร้แบรนด์แต่ถูกใช้อย่างแพร่หลายของสิ่งของดัดแปลงมานำเสนอ เชื่อมโยงกับเนื้อหาที่พาผู้อ่านไปรู้จักกับสิ่งของแล้วจึงพาไปรับรู้เรื่องราวที่เชื่อมโยงกับตัวมัน หรืออธิบายตามแนวคิดนี้คือบรรจุอยู่ในตัวมัน และจากจุดประสงค์ในการส่งเสริมให้ผู้อ่านสนุกกับการสังเกตนำไปสู่องค์ประกอบทางกราฟิกที่มีสีสันน่ารักและแอบซ่อนความหมาย



ภาพที่ 4.3 แผนภาพแนวคิด ‘The Packaging’

Mood Board 1

PLAYFUL
OBSERVANT
HIDDEN MESSAGE
WARM & RELAX



ภาพที่ 4.4 Mood Board ‘The Packaging’

2. แนวทางที่ 2: AD HOC Manual

แนวคิด “คู่มือเฉพาะกิจสำหรับสิ่งของดัดแปลง”

แนวคิดนี้ชี้ให้เห็นถึงสิ่งของดัดแปลงซึ่งเป็นของสามัญในสภาพแวดล้อมของประเทศไทย และหากมองสิ่งของเหล่านี้เป็นเหมือนเฟอร์นิเจอร์ประเภทหนึ่ง สิ่งของเหล่านี้ก็สามารถมีคู่มือการใช้งาน ดั่งเช่นเฟอร์นิเจอร์ทั่วไปได้เช่นกัน และการนำรูปแบบของคู่มือมาใช้ยังสามารถช่วยจัดการข้อมูลที่หลากหลายและแสดงให้เห็นว่าแม้แต่เรื่องธรรมดาที่ไม่่าสนใจก็มีความน่าสนใจแฝงในรายละเอียด โดยวิธีการเล่าในแนวคิดนี้จะตรงไปตรงมากกว่าแนวคิดแรกตั้งแผนภาพ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สิ่งของ

ใครใช้ใครทำ
ใช้ทำอะไรกันนะ
ทำไมต้องหน้าตาแบบนี้ด้วย

คน

ทำไมถึงเลือกใช้สิ่งนี้
วิธีนี้มาจากนิสัย หรือข้อจำกัดด้านไหน

สิ่งแวดล้อม

ภาพที่ 4.5 แผนภาพแนวคิด ‘AD HOC Manual’



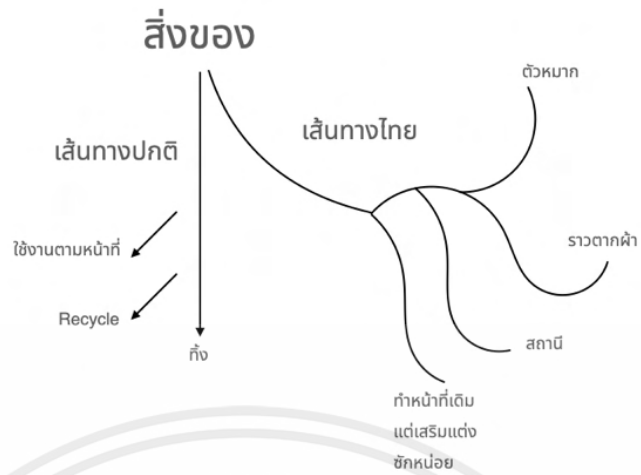
ภาพที่ 4.6 Mood Board ‘AD HOC Manual’

3. แนวทางที่ 3: Extra Journey

แนวคิด “เส้นทางที่ไม่ธรรมดาของสิ่งของธรรมดา”

เป็นแนวคิดที่เน้นแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ที่วัสดุจะเปลี่ยนหน้าที่ใหม่ไปได้อย่างหลากหลาย นำไปสู่แนวทางการออกแบบที่แฝงความตลกและให้ความรู้สึกรักของการผจญภัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 4.7 แผนภาพแนวคิด 'Extra journey'

Mood Board 3

SURPRISE
QUIRKY
OPEN MIND



ภาพที่ 4.8 Mood Board 'Extra journey'

จากการพิจารณาตามความเหมาะสมในการสื่อสารเนื้อหาจึงเลือกแนวทางที่ 1 มาเป็นแนวทางในการออกแบบ เนื่องจากเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับสารหลัก คือ “ความเป็นกรุงเทพมหานครที่อยู่ภายในสิ่งของ” มากที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

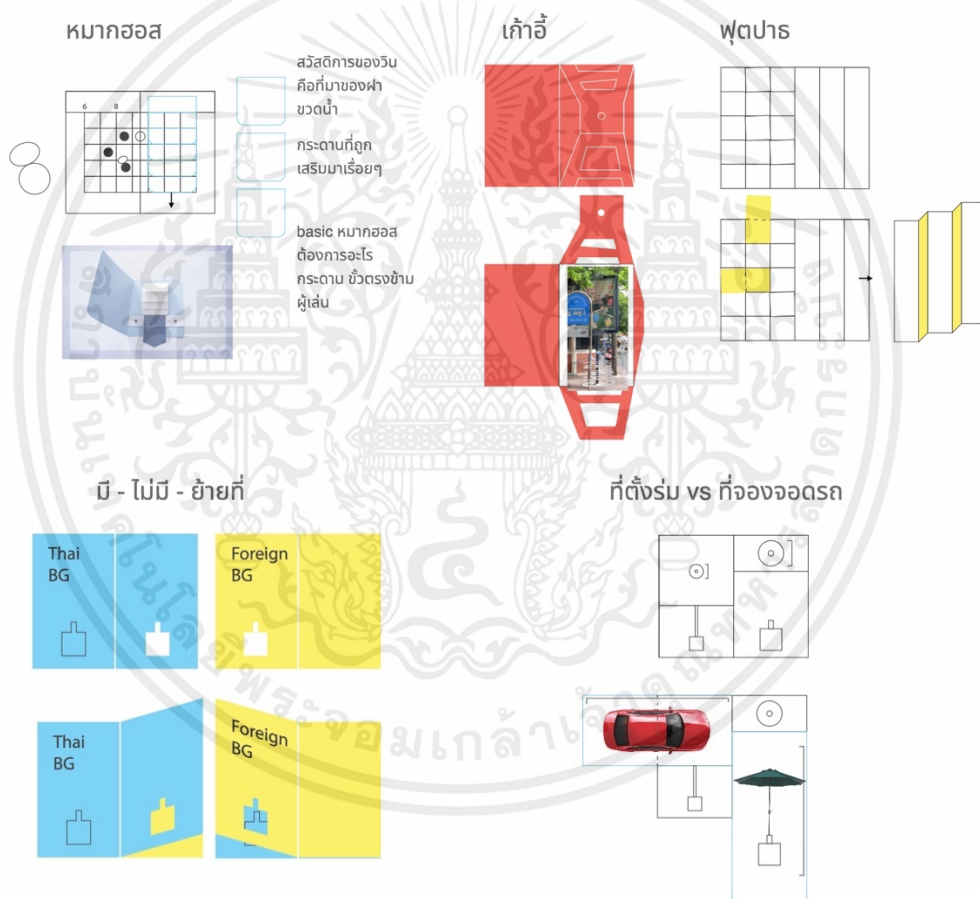
บทที่ 5

การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

5.1 การประยุกต์ใช้เทคนิคการพับกระดาษในการเล่าเรื่อง

จากแนวคิดที่ถูกเลือก “สิ่งของไร้บรรจุภัณฑ์ที่เป็นบรรจุภัณฑ์ของเรื่องราว” จึงนำการพับกระดาษเข้ามาช่วยเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้อ่านได้ประสบการณ์การแกะบรรจุภัณฑ์โดยการพับคลี่กระดาษ

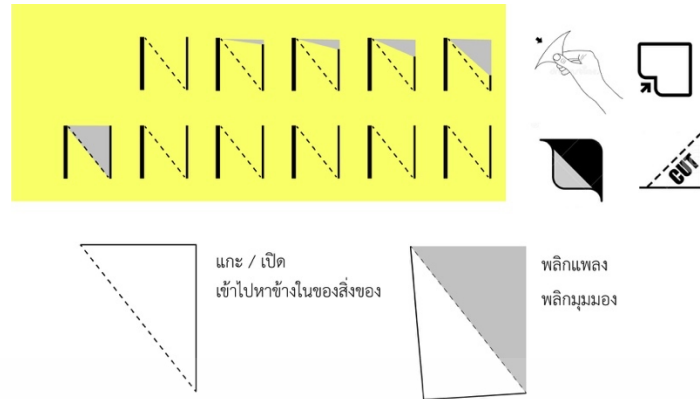
โดยการออกแบบกระดาษเพื่อเล่าเรื่องในตอนแรกเน้นความหลากหลายและการเลียนแบบสิ่งของ มีจุดประสงค์ให้เกิดความสนุกและคาดเดาได้ยากระหว่างเปิดอ่านตามภาพ 5.1



ภาพที่ 5.1 การประยุกต์ใช้เทคนิคการพับกระดาษในการเล่าเรื่อง 1

แต่เมื่อมีความหลากหลายอาจส่งผลให้ควบคุมภาพรวมของงานได้ยากจึงมีการพัฒนาการพับให้เรียบง่ายกว่าเดิม โดยออกแบบเป็นการพับแนวเฉียงภายในสี่เหลี่ยมจัตุรัส ซึ่งอ้างอิงจากไอคอนที่หมายความว่าให้เปิด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.2 การประยุกต์ใช้เทคนิคการพับกระดาษในการเล่าเรื่อง 2

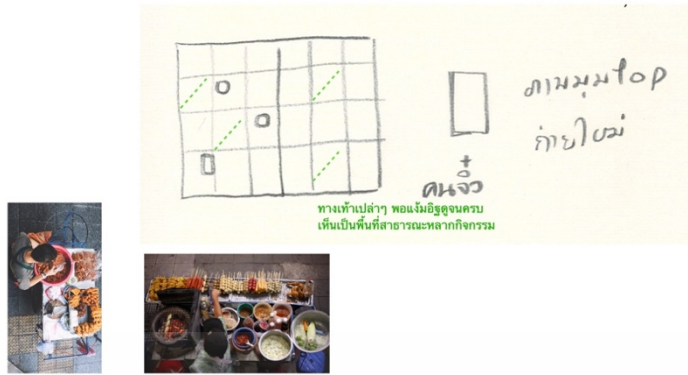


ภาพที่ 5.3 การประยุกต์ใช้เทคนิคการพับกระดาษในการเล่าเรื่อง 3

จากการทดลองหาวิธีใช้การพับนี้ทำให้ได้ การพับเพื่อแปลงอักษร การพับเพื่อแปลงภาพ และนำไปสู่การใช้กริดแนวทางได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

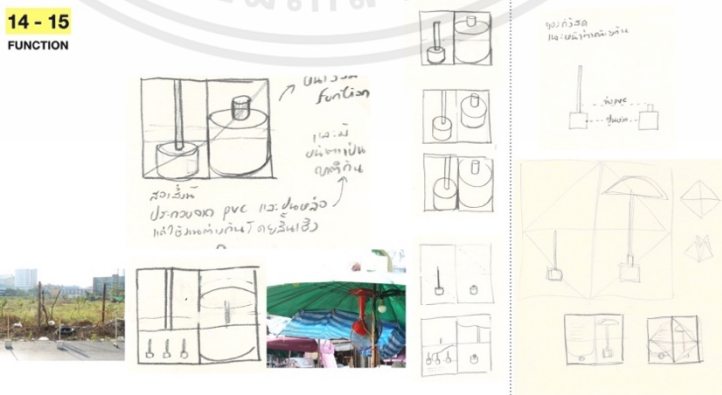
36 - 37
UNDESIGNED



ภาพที่ 5.4 แบบร่างการเล่าเรื่องด้วยการพับ หน้า 36-37



ภาพที่ 5.5 แบบร่างการเล่าเรื่องด้วยการพับ หน้า 26-27



ภาพที่ 5.6 แบบร่างการเล่าเรื่องด้วยการพับ หน้า 14-15

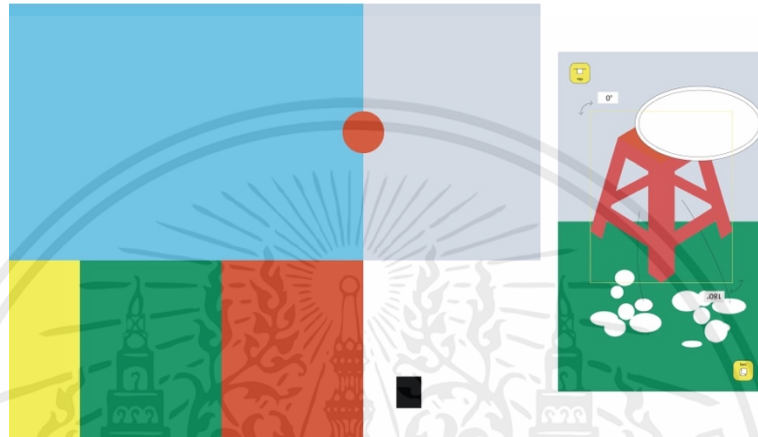
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 การออกแบบองค์ประกอบทางกราฟิก (Key Visual)

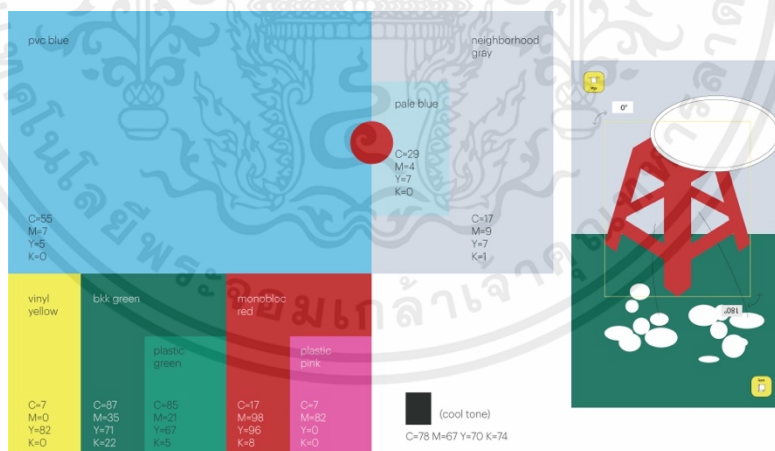
5.2.1 สี

1. ชุดสี

กำหนดชุดสีเพื่อสื่อความสดใสและช่างสังเกต รวมถึงสภาพแวดล้อมในกรุงเทพมหานคร และทดลองใช้สีในภาพประกอบดังภาพที่ 5.7 เมื่อคำนึงถึงข้อจำกัดของการพิมพ์งานดิจิทัลจึงปรับชุดสีให้มีความต่างของสีที่เข้มที่สุดและสีที่อ่อนที่สุดมากขึ้นดังภาพที่ 5.8



ภาพที่ 5.7 ชุดสีและการทดลองใช้งาน 1



ภาพที่ 5.8 ชุดสีและการทดลองใช้งาน 2

2. การกระจายสีภายในเล่ม

องค์ประกอบทางกราฟิกในเล่มประกอบด้วยภาพเวกเตอร์กราฟิกและภาพถ่ายจึงจำเป็นต้องวางแผนภาพรวมกราฟิกของทั้ง 48 หน้าเพื่อตรวจสอบสมดุลขององค์ประกอบทางกราฟิกและความ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สมดุลในการกระจายสีภายในเล่ม โดยภาพถ่ายเป็นองค์ประกอบที่ควบคุมได้ยากกว่าจึงควบคุมภาพรวมด้วยสีของภาพเวกเตอร์



ภาพที่ 5.9 การกระจายชุดสีในเล่ม

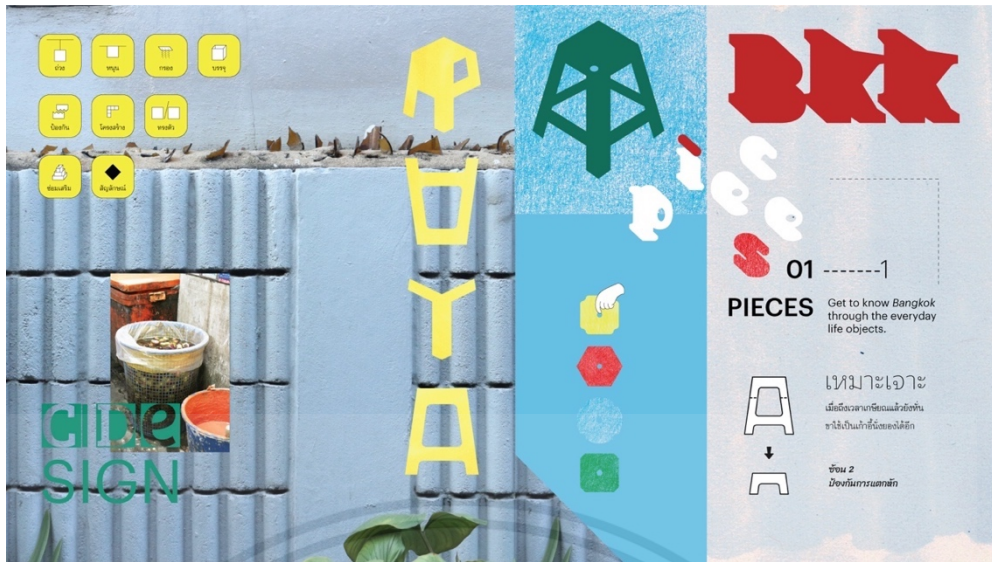
5.2.2 การใช้งานองค์ประกอบทางกราฟิก

ประกอบด้วยภาพถ่ายและเวกเตอร์กราฟิก ในส่วนของเวกเตอร์กราฟิกจะประกอบด้วยภาพประกอบ ไอคอน และอักษร เมื่อใช้ร่วมกันสังเกตได้ว่าเวกเตอร์และกราฟิกยังมีความโดดเด่นจากกันจึงปรับปรุงโดยการเพิ่มพื้นผิวให้กับรูปร่างที่สร้างด้วยเวกเตอร์



ภาพที่ 5.10 ภาพรวมองค์ประกอบทางกราฟิก 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.11 ภาพรวมองค์ประกอบทางกราฟิก 2



ภาพที่ 5.12 แบบร่างการใช้ไอคอนร่วมกับภาพถ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.13 แบบร่างการใช้อักษรร่วมกับภาพถ่าย

5.3 การออกแบบอักษรสำหรับชื่อเรื่อง

1. รูปแบบหน้าปก

อักษรสำหรับชื่อเรื่องจะปรากฏอยู่บนหน้าปก ซึ่งในขั้นแรกมีสเกทช์หน้าปก 3 รูปแบบ



ภาพที่ 5.12 แบบร่างหน้าปก

หน้าปก A เล่าเรื่องเชื่อมโยงกับวิธีการพับกระดาษ ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายเมื่อเนื้อหาด้านในมีส่วนที่ต้องพับเพื่อให้เข้าใจเรื่องราว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าปก B ถ่ายทอดความสนุกสนานที่อยู่ในโทนเสียงของการเล่าเรื่อง ทำให้เห็นภาพความยุ่งเหยิง หลากหลาย ของสิ่งของที่ดัดแปลง

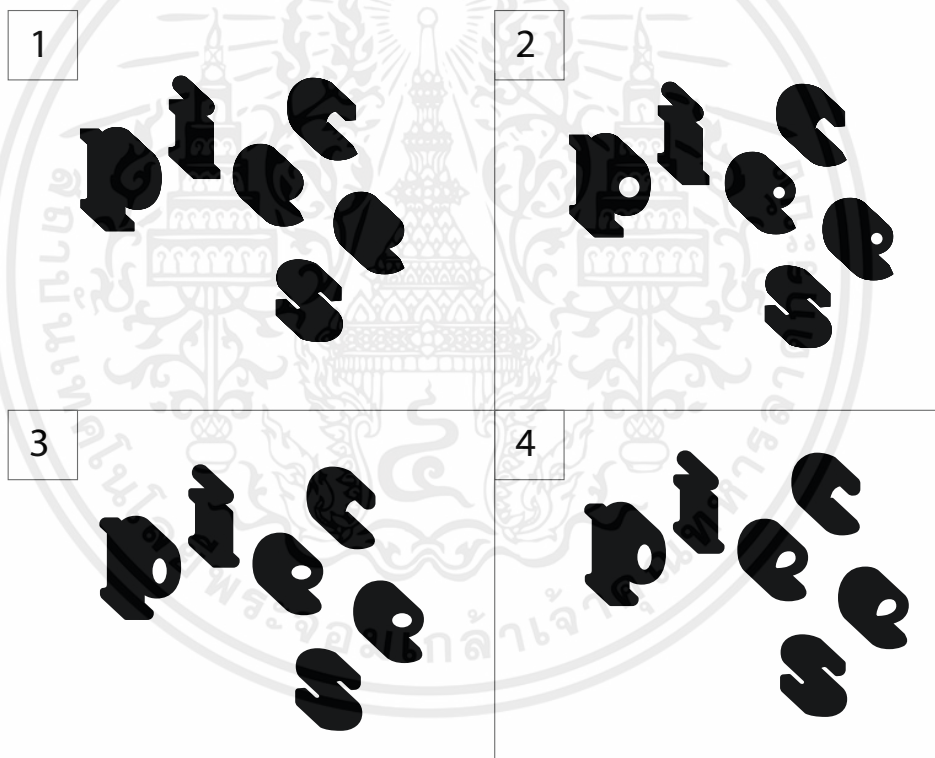
หน้าปก C เล่าถึงสิ่งที่เกิดจากการทำความเข้าใจวัฒนธรรมผ่านสิ่งของที่ดัดแปลง ความเข้าใจที่มากขึ้นทำให้มองเห็นมิติที่ลึกซึ้งจึงใช้อักษรซ้อนกันจนกลายเป็นทรงที่ดูคล้ายภาพ 3 มิติ

สรุป จากการพิจารณาความเข้ากันของหน้าปกและองค์ประกอบทางกราฟิกภายในเล่มจึงเลือกแบบ C มาพัฒนาต่อ

2. การพัฒนารูปแบบตัวอักษร

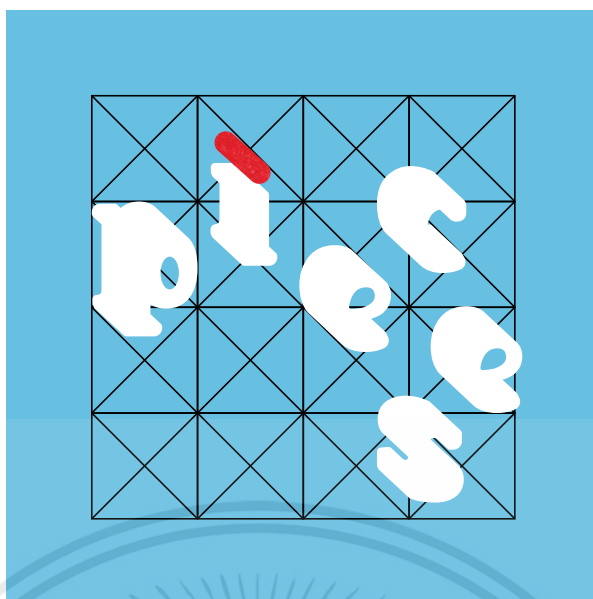
พัฒนาตัวอักษรบนปกแบบ C

อักษรคำว่า ‘pieces’ อ่านได้ยาก จึงทดลองเติมช่องว่างในอักษร ‘p’ และ ‘e’ โดยเริ่มจากการใช้รูปทรงที่ใกล้เคียงกับเรขาคณิตพื้นฐานก่อนและไล่ระดับการตัดช่องว่างจากแบบที่ 2-3



ภาพที่ 5.13 แบบร่างอักษรบนหน้าปก ‘pieces’

สรุป แบบร่างอักษรหมายเลข 4 เป็นแบบที่ถูกเลือกมาใช้เนื่องจากอ่านได้ง่าย เมื่อได้แบบร่างที่ใช้งานได้แล้วจึงนำมาจัดเรียงในกริดแบบเฉียงเพื่อให้การเรียงตัวลงตัวขึ้น



ภาพที่ 5.14 แบบร่างอักษรบนหน้าปก ‘pieces’ ในกริดทแยง

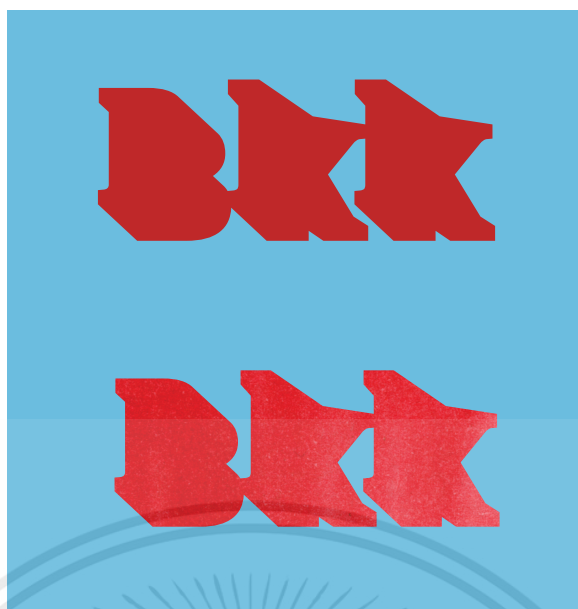
เมื่อได้อักษรและการจัดเรียงที่ลงตัวจึงนำแบบอักษรเดียวกันนี้ไปประกอบเป็นคำว่า ‘places’ ซึ่งใช้ในการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างของดัดแปลงและสภาพแวดล้อมของมัน



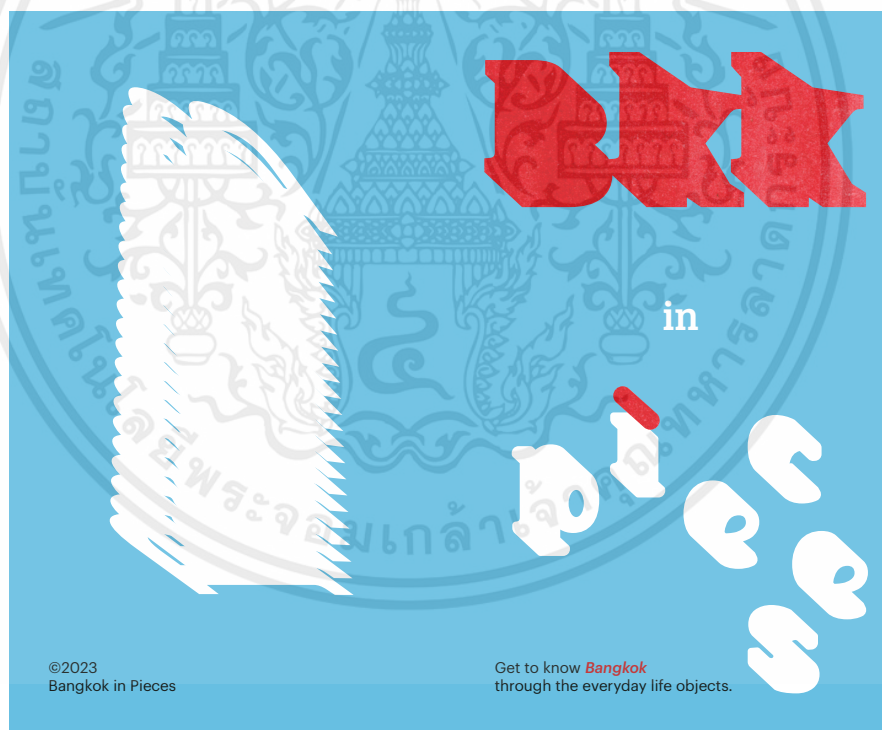
ภาพที่ 5.15 แบบร่างอักษร ‘pieces’ และ ‘place’

คำว่า ‘BKK’ ไม่มีปัญหาในการอ่านแต่เมื่อจัดวางองค์ประกอบบนปกทำให้สังเกตเห็นว่าอักษรมีความกลืนไปกับพื้นหลัง จึงเพิ่มความต่างของสีด้วยการใส่พื้นผิวลงไปในรูปแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.16 แบบร่างอักษร 'BKK'

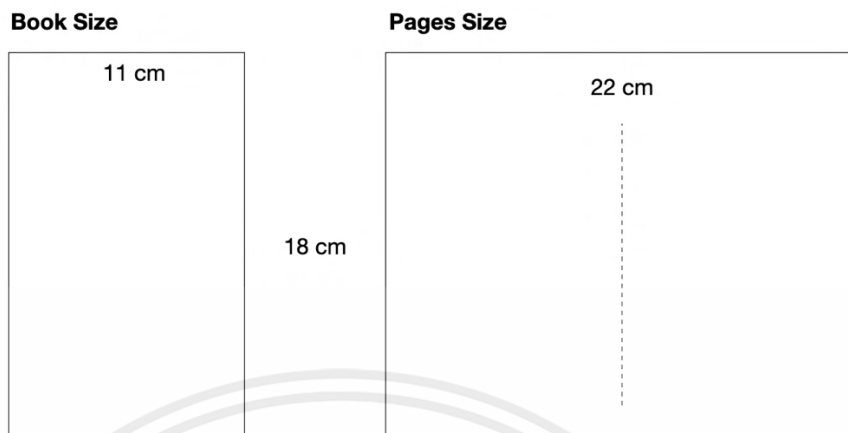


ภาพที่ 5.17 แบบร่างปก 'Bangkok in Pieces'

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.4 การออกแบบรูปเล่ม

1. ขนาด



ภาพที่ 5.18 ขนาดหนังสือ

2. การเข้าเล่ม

หนังสือปกอ่อน เข้าเล่มด้วยวิธีเย็บก๊

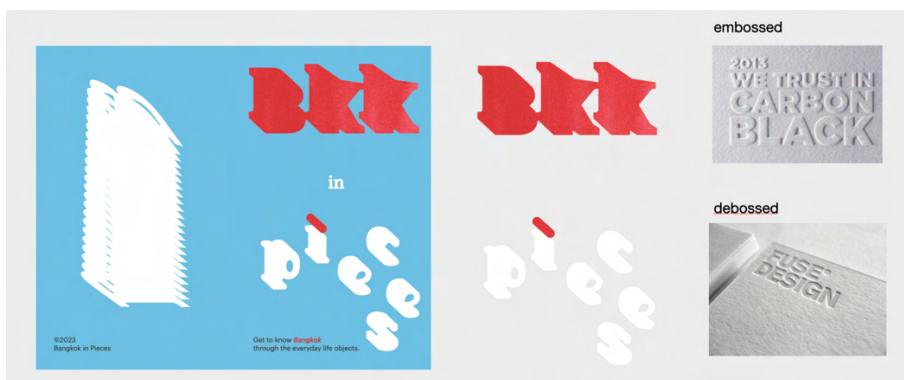


ภาพที่ 5.19 การเย็บก๊

3. เทคนิคพิเศษ

นำปกหนังสือที่ออกแบบกราฟิกสำเร็จแล้วมาใช้เทคนิคในการจัดทำรูปเล่ม ได้แก่การปั้มนูนบริเวณอักษร 'BKK' ซึ่งในตอนแรกมีแผนในการปั้มนูนอักษร 'pieces' ร่วมด้วย แต่เนื่องจากอาจทำให้จุดดิ่งสายตามีมากเกินไปจึงตัดเหลือเพียงการปั้มนูน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.20 บริเวณที่ใช้เทคนิคปั้มนูนและปั้มจม

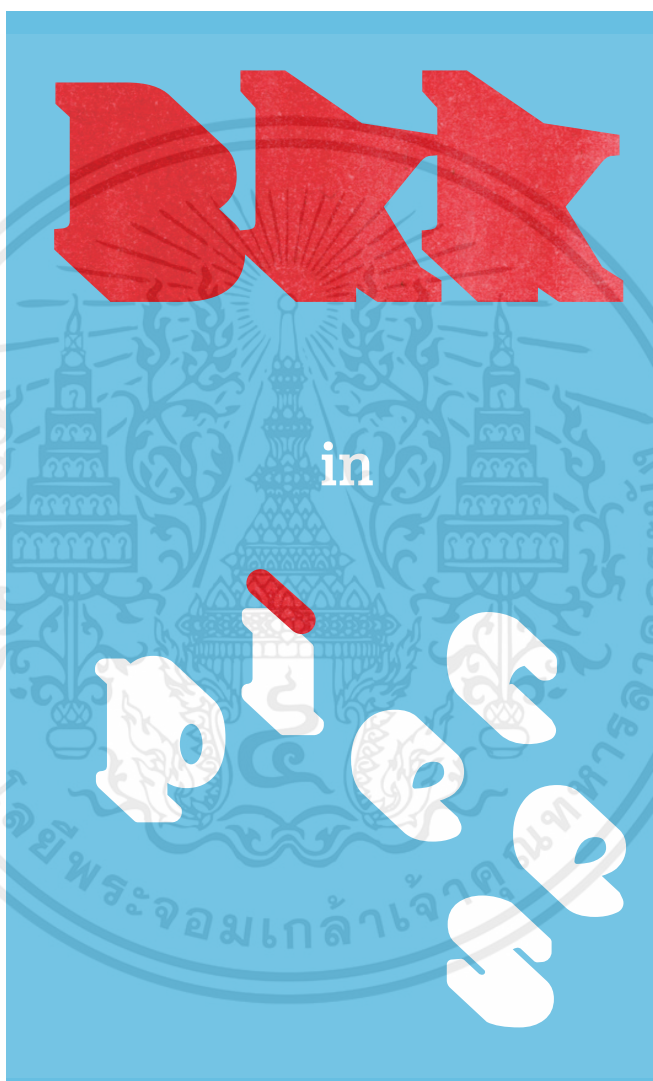


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

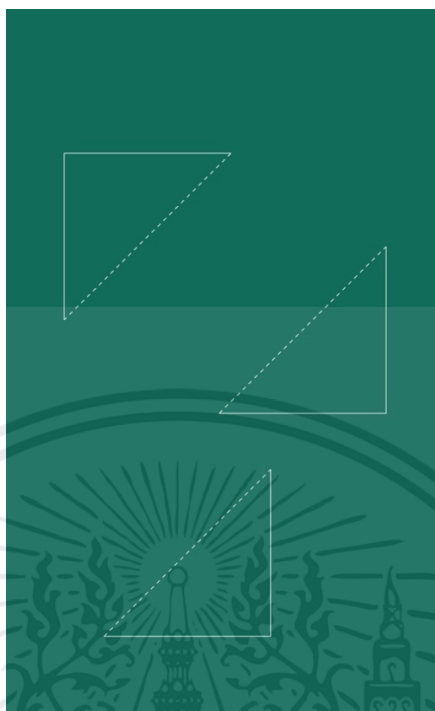
6.1 ตัวอักษรชื่อหนังสือ



ภาพที่ 6.1 อักษรชื่อหนังสือ 'Bangkok in Pieces'

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 เนื้อหา Bangkok in Pieces

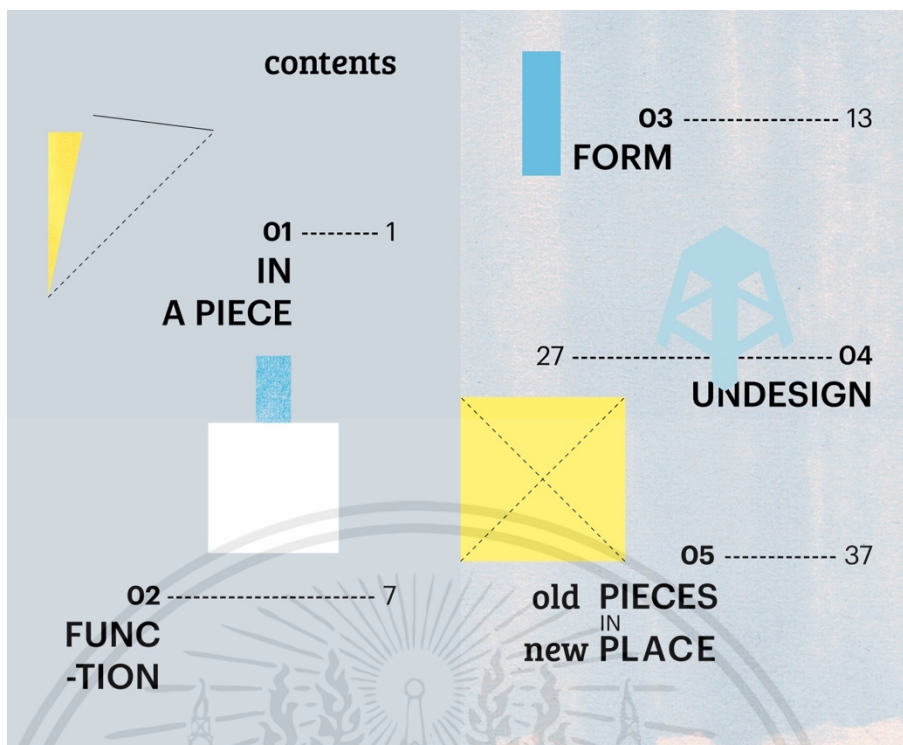


ภาพที่ 6.2 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 1



ภาพที่ 6.3 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 2-3

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.4 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 4-5



ภาพที่ 6.5 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 6-7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.6 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 8-9



ภาพที่ 6.7 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 10-11

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

FUNC -TION

ความต้องการของคนเป็นจุด
เริ่มต้นที่ทำให้เกิดสิ่งของขึ้นมา
ตั้งในสิ่งของในชีวิตประจำวันจึง
ช่วยสะท้อนให้เห็นว่าโดยพื้นฐาน
แล้วคนในสังคมนั้นต้องการอะไร
บ้างและเพราะอะไรจึงต้องการ

07

08

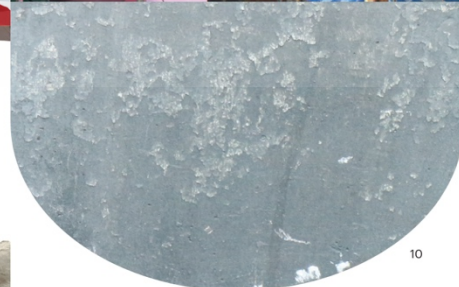
ภาพที่ 6.8 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 12-13

ฟังก์ชันสำคัญ
กว่าหน้าตา

“ชาติรุ่งแบบเทพป่วนปลอมมันต้อง
อยู่ในที่ที่ไม่เคลื่อนไหว... แต่ก่อน
วางไว้ริมทางได้เลย แต่เดี๋ยวนี้
เทคถึงกับทุกวัน ระยะ 5-6 ปีมานี้
ริมทางเขาใช้ซาเหล็กกันหมดแล้ว”
- บ๊วย แม่ค้าแห่งตลาดอุดมสุข



เมื่อไม่สามารถตั้งลังคาหรือกันวู้
ได้อย่างเปิดเผย ‘ที่จองจอรถ’
จึงถือกำเนิดขึ้น



09

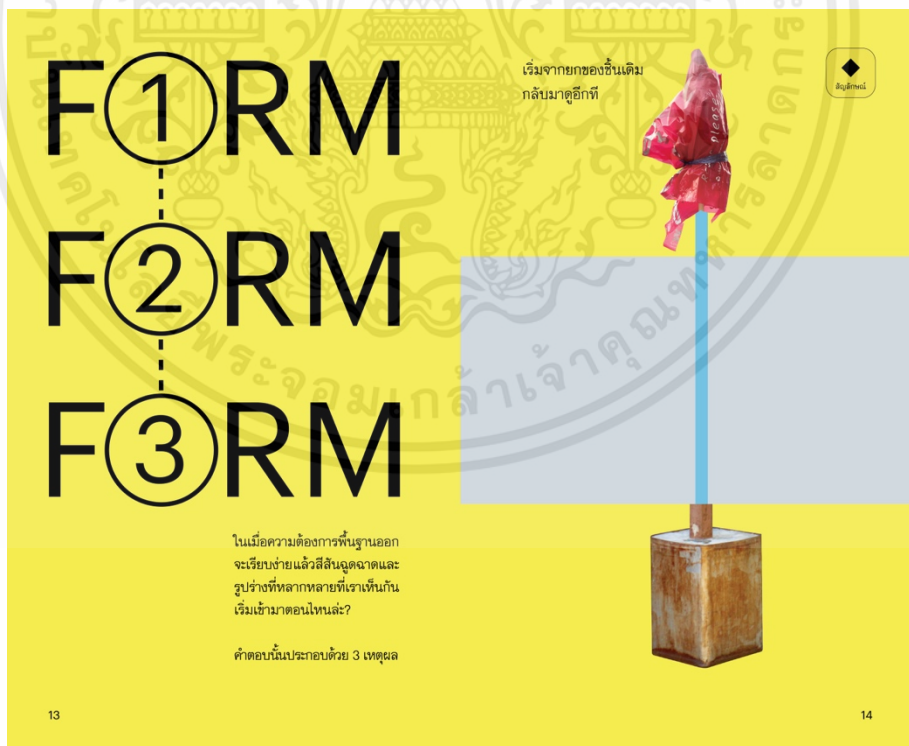
10

ภาพที่ 6.9 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 14-15

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.10 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 16-17

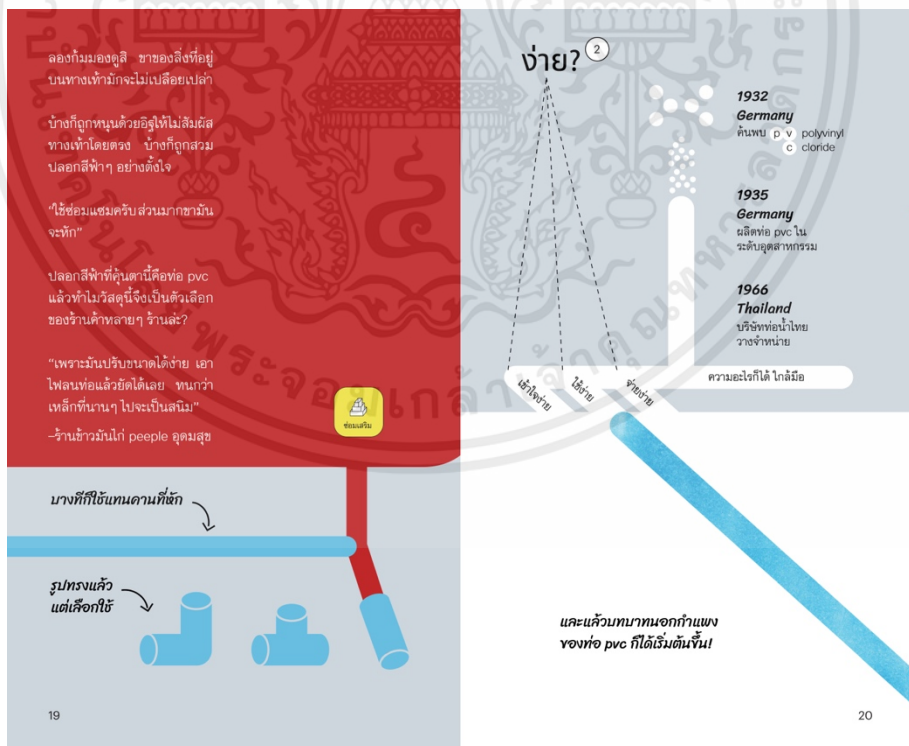


ภาพที่ 6.11 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 18-19

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

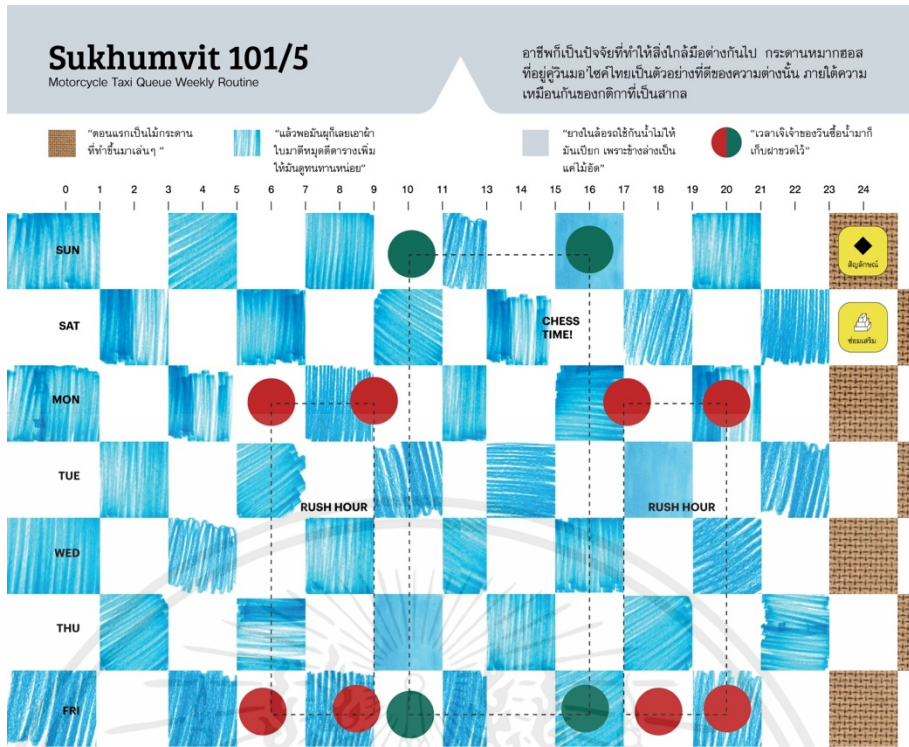


ภาพที่ 6.12 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 20-21



ภาพที่ 6.13 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 22-23

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.14 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 24-25

อะไหล่ได้ยังไงได้นึก...

บทบาทนอกกำแพงของท่อ pvc ส่วนมากจะเป็นการเลียนแบบโครงสร้างของเครื่องใช้ที่มีอยู่แล้ว เพื่อตอบสนองความต้องการในราคาที่ถูกลง

ระบบประปา และระบายน้ำ

ระบบประปา และบ้านน้ำร้อน

ระบบร้อนสายไฟ และ สายโทรศัพท์

ระบบน้ำ งานเกษตร

ภาพที่ 6.15 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 26-27

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

monobloc chair

มาแคะมีรู



ปรับได้
หลายระดับ



ชักแล้ว
อย่าเพิ่งทิ้ง



23

ในปี ค.ศ. 1946 เก้าอี้ไม้ใบหลอด
ที่เราคุ้นตาถูกออกแบบขึ้นโดย
นักออกแบบชาวแคนาดา ดี.ซี.
ซิมป์สัน (D.C. Simpson) ลักษณะ
พิเศษที่ทำให้มันต่างจากเก้าอี้
ตัวอื่นในยุคนั้นคือความเบาและ
การหล่อขึ้นเป็นชิ้นเดียวตามชื่อ
Monobloc

แน่นอนว่าเก้าอี้ถูกสร้างขึ้นด้วยจุด
ประสงค์แรกคือใช้นั่ง แต่ทุกวันนี้
เราคุ้นตากับมันในหลายหน้าที่
กว่านั้น ซึ่งสาเหตุที่ทำให้ความ
หลากหลายนี้เกิดขึ้นคือ...

เหมาะเจาะ ³

วิธีใช้เก้าอี้ที่เป็นเอกลักษณ์และ
ไม่หลุดถึงไม่ได้เลยเกิดขึ้นที่ปาก
คลองตลาด รูปทรงสูงของเก้าอี้
ช่างพอดีกับพอดีกับการเสียบปีก
ดอกไม้ลงไปในแนวต่างๆ เพียง
พลิก 180° ก็พร้อมใช้งาน



ภาพที่ 6.16 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 28-29



ภาพที่ 6.17 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 30-31

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

UN DE cide

เมื่อไม่ใช่เมืองที่ถูกออกแบบ
อย่างระมัดระวังจึงทำให้มี
เรื่องไม่คาดคิดเกิดขึ้นได้เสมอ
ตั้งนั้นจง...

27

ภาพที่ 6.18 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 32-33

ในพื้นที่ใกล้ๆ ปากคลองตลาด
เก้าอี้กำลังทำอิทธิพลของมันอยู่

“ถ้าไม่เอามาวางก็ระมัดระวังหมด
เคยมีคนแม่เกือบล้มหัวฟาดด้วย”
- ร้านก๋วยเตี๋ยวเจ้าของเก้าอี้

เก้าอี้ที่มีความหมายว่า ‘ระวัง’
ไม่ได้ประจำการอยู่เพียงบริเวณ
รอยปูนนี้ ยังมีบางตัวที่กำลัง
ทำหน้าที่กันไม่ให้คนตกท่อ
บางตัวกันสะดุดหลุมอิฐบล็อค
ที่หายไป หรือบางตัวก็ไม่ให้ใคร
มาเหยียบแผ่นอิฐบล็อคที่พร้อม
จะกระดกน้ำเสียออกมาจากข้าง
ใต้ ...ด้วยการทำตัวเหมือนสิ่ง
กีดขวางที่โผล่มาแบบงๆ บน
เส้นทางสัญจร



ภาพที่ 6.19 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 34-35

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.20 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 36-37



ภาพที่ 6.21 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 38-39

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.22 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 40-41

old PIECES

in

new PLACE

เมื่อได้เห็นความสัมพันธ์ระหว่าง
สิ่งของ ผู้คน และวัฒนธรรม
การเดินเทรกกิ้งก็ไม่เหมือนเดิม
อีกต่อไป ยังมีของใช้มากมาย
กำลังทำหน้าที่ใหม่ของมันอย่าง
แข็งขัน บางอย่างอาจจะสร้าง
ความประหลาดใจให้ตั้งแต่เมื่อ
แรกเห็น และบางอย่างอาจจะ
ซ่อนตัวอย่างแนบเนียนรอให้เรา
ไปพบเจอโดยไม่ทันตั้งตัว

37

38

ภาพที่ 6.23 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 42-43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.24 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 44-45



ภาพที่ 6.25 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 46-47

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.26 เนื้อหา Bangkok in Pieces หน้า 48

6.3 รูปเล่ม และโปสเตอร์



ภาพที่ 6.27 รูปเล่ม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.28 โปสเตอร์ 1



ภาพที่ 6.29 โปสเตอร์ 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.30 โปสเตอร์ 3

6.4 การใช้องค์ประกอบทางกราฟิกในสื่อรอง



ภาพที่ 6.31 การสกรีนอักษรบนอ็ฐ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.32 การใช้อักษรในวิดีโอแนวตั้ง



ภาพที่ 6.33 การใช้อักษรในวิดีโอแนวนอน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.34 การจัดวางองค์ประกอบทางกราฟิกในวิดีโอแอนิเมชัน 1



ภาพที่ 6.35 การจัดวางองค์ประกอบทางกราฟิกในวิดีโอแอนิเมชัน 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบหนังสือเรื่อง ‘Bangkok in Pieces’ มีจุดประสงค์หลักในการขยายแง่มุมของเอกลักษณ์ความเป็นไทยในวิถีชีวิตประชาชน ทำให้ผู้อ่านและผู้วิจัยเข้าใจวัฒนธรรมไทยในแขนงนี้มากขึ้น และทำให้เอกลักษณ์ในลักษณะนี้เป็นที่พูดถึงในวงกว้างขึ้นจนสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นได้ และจุดประสงค์รองลงมาก็คือการกระตุ้นให้เกิดความช่างสังเกตในตัวผู้อ่าน

จากกระบวนการรวบรวมข้อมูลและการดำเนินการออกแบบ ทำให้ผู้วิจัยเห็นภาพรวมของวัฒนธรรมไทยในวิถีประชาชนซึ่งเป็นที่มาของความสร้างสรรค์ที่แฝงในสิ่งของดัดแปลง การพบพาน้ำตา (Form) ของสิ่งของเหล่านี้เกิดจากการประกอบเข้าด้วยกันถึงเพียงการใช้งานเท่านั้นส่งผลต่อมุมมองในการทำงานสร้างสรรค์โดยทำให้เห็นถึงการให้ความสำคัญในการแก้ปัญหาก่อนการนึกถึงหน้าตาของงาน ในส่วนของการออกแบบกราฟิกภายในเล่มทำให้ได้เรียนรู้วิธีการใช้ภาพถ่ายร่วมกับเวกเตอร์กราฟิกและการย่อข้อมูลให้กลายเป็นภาพ การออกแบบรูปเล่มทำให้ได้เรียนรู้วิธีการออกแบบสื่อให้เข้าชุดกัน คือ เล่มหนังสือ และโปสเตอร์

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

1. ข้อมูลมุมมองต่อสิ่งของดัดแปลงบางส่วนเป็นมุมมองของปัจเจกบุคคล ทำให้ข้อมูลอาจไม่สามารถตอบสนองประสบการณ์ของผู้อ่านทุกคนได้
2. การเก็บข้อมูลตัวอย่างสิ่งของดัดแปลงควรทำอย่างทั่วถึงในพื้นที่กรุงเทพมหานคร แต่เวลาในการวิจัยเอื้อให้ลงสำรวจได้จำกัด
3. ผู้วิจัยยังขาดทักษะในการสื่อสาร จึงได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ไม่มากนัก

7.3 ข้อเสนอแนะ

เนื้อหาของหนังสือเป็นการพูดถึงเอกลักษณ์ลักษณะนี้ในภาพกว้าง อาจหยิบบางส่วนของเนื้อหามาเป็นหัวข้อในการวิจัยให้ลึกซึ้งขึ้นได้ หรือพัฒนาจากการสังเกตและหาข้อสรุปในเรื่องวัฒนธรรมไปเป็นการนำข้อสรุปนั้นไปพัฒนางานสร้างสรรค์ให้เห็นเป็นเอกลักษณ์ไทย

บรรณานุกรม

ชัชวาล สุวรรณสวัสดิ์. (2563). *อาคิเต็ทเจอ. แชลมอน*

ธนันท์ บุนวรรณา. (2565). *การจัดการมรดกทางวัฒนธรรม. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.*

บริษัท โปส แอนด์ ปริ้นต์ จำกัด. (2566, 5 พฤษภาคม). *ระบบของการพิมพ์ Common Types of Printing.* <https://posandprint.com/ระบบของการพิมพ์-common-types-of-printing/>

รัชนก สวนสีดา. (2547). *การออกแบบและผลิตสื่อสิ่งพิมพ์.*
<http://library.tru.ac.th/images/academic/book/b48424/b48424.html>

ไพโรจน์ พิทยเมธี. (2551). *การวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบเลขนศิลป์ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยศิลปากร

สุวิชา พิทักษ์กาญจนกุล. (2566, 5 พฤษภาคม). *Witti Studio ครีเอทีฟสตูดิโอที่เชื่อว่าใครๆ ก็สร้างสรรค์งานพิมพ์ด้วย Risograph ได้.* A Day. <https://adaymagazine.com/witti-studio-jouer-sukhumvit-32/>

สถาบันนวัตกรรมและสรรมาภิบาลข้อมูล. (2566, 10 กุมภาพันธ์). *มือใหม่ต้องรู้! การทำข้อมูลให้เป็นภาพ “Data Visualization” คืออะไร?.* <https://digi.data.go.th/blog/what-is-data-visualization>

Adrienne Howell. (2566, 10 มิถุนายน). *The Arnolfini Portrait: Theories, Interpretations, and Analysis.* The Collector. <https://www.thecollector.com/arnolfini-portrait-theories-analysis>

Berger. (2565). *Ways of Seeing* (“มอง”ไม่ได้แปลว่า “เห็น”). โซเซียล

Central European University. (2566, 7 มกราคม). *The Concept and History of Cultural Heritage.*

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

<https://culturalheritagestudies.ceu.edu/concept-and-history-cultural-heritage>

CT Team. (2566, 10 กุมภาพันธ์). *Hero's Journey: 12 ขั้นตอนเล่าเรื่องให้สนุกด้วยการถอดสูตรจากหนังที่เราคุ้นเคย*. Creative Talk <https://creativetalklive.com/heros-journey-12-step-storytelling/>

James Fenton. (2566, 10 มิถุนายน). *Besides, the wench is dead*. *The Guardian*
<https://www.theguardian.com/artanddesign/2003/sep/13/art>

Lesley Lanir. (2565, 15 ธันวาคม). *Charles Sanders Peirce's Semiotics — The Triadic Model*. Medium. <https://medium.com/@llanirfreelance/charles-sanders-peirces-semiotics-the-triadic-model-f3363a3a883f>

nendo. (2566, 12 มิถุนายน). *not just a cup*. <https://www.nendo.jp/en/works/not-just-a-cup/>

Roberto Medeiros. (2566, 5 พฤษภาคม). *6.5 Paper Basics*. *BCcampus Open Publishing*.
<https://opentextbc.ca/graphicdesign/chapter/6-5-paper-basics>

Roy. (2022). *Siamese Melting Pot (ก่อร่างเป็นบางกอก)*. มติชน

Shinsuke Yoshitake. (2565). *Ringo Kamo Shirenai (อาจจะเป็นแอปเปิลก็ได้นะ)*.
อมรินทร์คิดส์

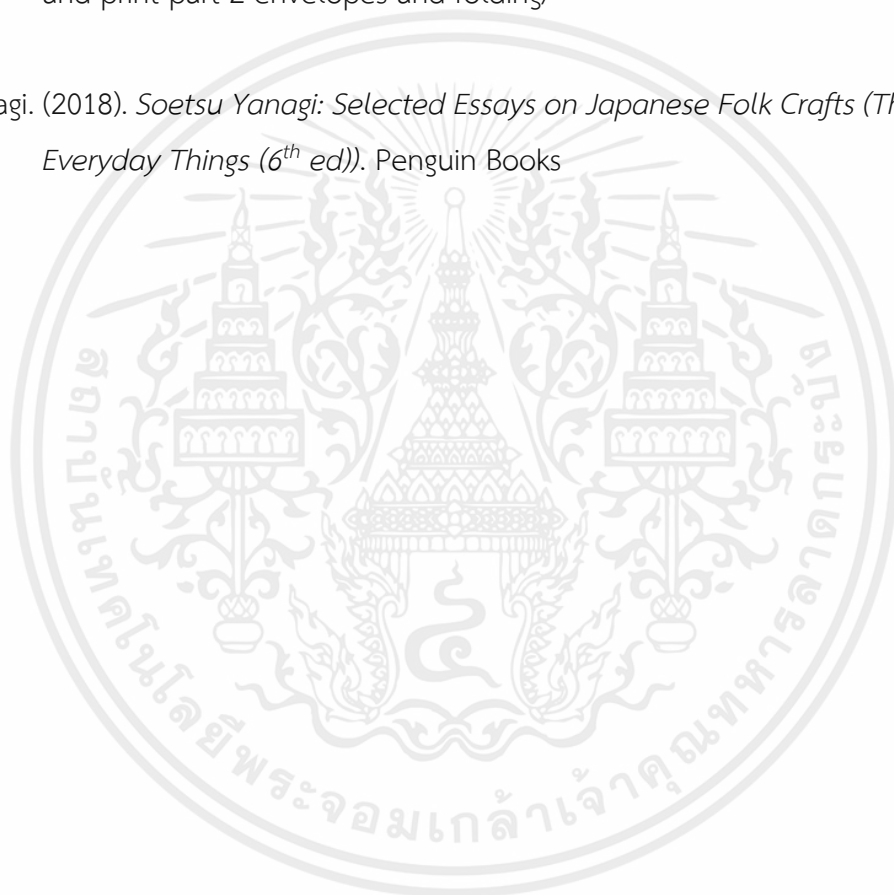
Smith. (2020). *Very Bangkok*. River Books

UNESCO. (2566, 7 มกราคม). *What is intangible heritage?*.
<https://ich.unesco.org/en/what-is-intangible-heritage-00003>

WPC Solutions. (2566, 5 พฤษภาคม). *A Graphic Designer's Guide to Paper and Print: Part 1*. <https://www.wcpsolutions.com/news/a-graphic-designers-guide-to-paper-and-print-part-1/>

WPC Solutions. (2566, 5 พฤษภาคม). *A Graphic Designer's Guide to Paper and Print: Part 2*. <https://www.wcpsolutions.com/news/a-graphic-designers-guide-to-paper-and-print-part-2-envelopes-and-folding/>

Yanagi. (2018). *Soetsu Yanagi: Selected Essays on Japanese Folk Crafts (The Beauty of Everyday Things (6th ed))*. Penguin Books



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ – ชื่อสกุล นางสาวชิตวัน เพชรรัตน์
 วัน เดือน ปี เกิด 6 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2543
 ที่อยู่ปัจจุบัน 251 ซอยบางนาตราด 27 เขตบางนา แขวงบางนาเหนือ กรุงเทพมหานคร 10260
 การติดต่อ E-mail : blueciel@gmail.com
 เบอร์โทรศัพท์ : 0922577307

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2551 (ปีการศึกษา 2550) ประถมศึกษา โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์ จังหวัดกรุงเทพมหานคร
 พ.ศ. 2558 (ปีการศึกษา 2557) มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนราชวินิตบางแก้ว จังหวัดสมุทรปราการ
 พ.ศ. 2561 (ปีการศึกษา 2560) มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนราชวินิตบางแก้ว จังหวัดสมุทรปราการ
 พ.ศ. 2566 (ปีการศึกษา 2565) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง