กรณีศึกษาแบบอย่างการนำองค์ประกอบเทวตำนานเทพทวารบาลจีนบูรณาการสู่การออกแบบหนังสือภาพประกอบสามมิติเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็กวัย 3-6 ปี

A typical case of Chinese door god myth elements integrated into 3D creative picture book design for children aged 3-6 years

YI HE [1]
ภูวษา เรืองชีวิน [2]
ผกามาศ สุวรรณนิภา [3]

บทคัดย่อ

เทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจงถือเป็นหนึ่งในขุมสมบัติด้านศิลปะพื้นบ้านประจำภูมิภาคทางตอนเหนือของมณฑลเสฉวน ทว่าในปัจจุบันขุมสมบัตินี้กลับเสียหายร้ายแรงจนหลงเหลืออยู่เพียงน้อยนิด บทความวิจัยนี้เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ตำนานเทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจง มณฑลเสฉวน ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีนในเชิงลึก เพื่อนำองค์ความรู้เกี่ยวกับตำนานเทพทวารบาลจีนมาใช้เป็นหัวข้อหลักในการออกแบบและสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์สามมิติสำหรับเด็กอนุบาลวัย 3-6 ปี ซึ่งรูปแบบการแสดงออกเชิงศิลปะที่เกิดจากการบูรณาการร่วมกันระหว่างหนังสือภาพสำหรับเด็กและปัจจัยวัฒนธรรมจีนในการวิจัยครั้งนี้ไม่เพียงนำไปสู่การสืบสานวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนเมืองโบราณล่างจงด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์ แต่ในขณะเดียวกันยังเป็นการเปิดโอกาสให้เหล่าผู้ปกครองและเด็ก ๆ ที่ไม่เคยรับรู้หรือไม่เข้าใจวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนได้เริ่มศึกษาทำความเข้าใจในวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนเสียใหม่

คำสำคัญ: วัฒนธรรมเทพทวารบาลจีน / เมืองโบราณล่างจง / หนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์ / เด็กอนุบาลวัย 3-6 ปี / หนังสือภาพสามมิติ

[1] นักศึกษาปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
[2] ผศ.ดร. อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก สาขาวิชาทัศนศิลป์ ศิลปะการออกแบบและการจัดการวัฒนธรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา
[3] ผศ.ดร. อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม สาขาวิชาดริเอทีฟอาร์ต และกราฟิกดริเอทีฟ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Abstract

The Chinese door god of the ancient city of Langzhong is one of the regional folk art treasures in northern Sichuan. However, nowadays, this treasure has been severely damaged to the point where very few remain. This article is an in-depth study and analysis of the legend of the Chinese door god of the ancient city of Langzhong, Sichuan Province, People's Republic of China. To apply the knowledge of the Chinese mythological door god to be used as the main theme in the design and creation of three-dimensional creative picture book for preschool-aged children (3-6years). The form of artistic expression resulting from the integration of children's creative picture books and Chinese cultural factors in this research not only leads to the inherit of the ancient city of Langzhong Chinese door god culture in a creative way .But at the same time, it is also an opportunity for parents and children who have never known or don't understand Chinese door god culture to start studying and understanding Chinese door god culture.

Keywords: Chinese Door God culture / Langzhong Ancient City / creative picture book / Kindergarten aged 3-6 years / 3D illustrated books

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

เนื่องด้วยการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศจีนซึ่งนำไปสู่การรื้อถอนสิ่งปลูกสร้างในเมืองโบราณ ตลอดจนการปรับเปลี่ยนรูปแบบประตูบ้านของชนชาวจีน ผลงานภาพเทพทวารบาลจีนอันเก่าแก่ภายในเมืองส่วนใหญ่จึงค่อย ๆ เลือนหายไปจากสายตาของผู้คนอย่างเงียบงัน กล่าวได้ว่าศิลปะพื้นบ้านแขนงนี้กำลังกลายเป็นหนึ่งในขนบธรรมเนียมประเพณีเก่าแก่ของจีนที่ค่อย ๆ จางหายและสาบสูญไปตามกาลเวลา เด็กท้องถิ่นล้วนอาศัยและเติบโตท่ามกลางสังคมเมืองจึงแทบไม่มีโอกาสได้สัมผัสกับวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมเฉกเช่นวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีน (Wang Hongying, 2002) ด้วยเหตุนี้ จึงเป็นการยากที่เด็กรุ่นใหม่จะมีความเข้าใจในเรื่องราวความเป็นมาและตำนานที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมดังกล่าว สืบเนื่องมาจากกระแสการพัฒนาอย่างรวดเร็วของสังคมในปัจจุบัน จึงถือเป็นความรับผิดชอบของเหล่าชนชาวจีนในยุคปัจจุบันในการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมจีนดั้งเดิม ซึ่งบทบาทหน้าที่ดังกล่าวยิ่งทวีความสำคัญมากขึ้นเรื่อย ๆ ตามระดับการพัฒนาที่เพิ่มสูงขึ้นในสังคมจีน

การอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมอันยอดเยี่ยมถือเป็นวาระสำคัญที่มีกระบวนการดำเนินงานที่ซับซ้อนและอุปสรรคปัญหาหลากหลายประการเพื่อสืบทอดและทำให้สายเลือดแห่งจิตวิญญาณของชนชาวจีนดำรงอยู่สืบไป ซึ่งผู้วิจัยต้องการสืบสานวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนโดยเฉพาะวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจงอันเป็นบ้านเกิดของผู้วิจัยเอง โดยการสร้างเสริมการรับรู้และปูพื้นฐานความเข้าใจในเด็กวัยอนุบาลช่วง 3-6 ปีด้วยสื่อการเรียนรู้ที่ใกล้ตัวเด็ก ซึ่งในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมามีหนังสือภาพที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับวัฒนธรรมดั้งเดิมเพิ่มขึ้นเป็นจำนวนมาก และมีจำนวนไม่น้อยที่เลือกปลูกฝังเกร็ดความรู้และกลิ่นอายของวัฒนธรรมดั้งเดิมเอาไว้ในเนื้อเรื่องเพื่อถ่ายทอดสารเหล่านี้สู่ผู้บริโภคโดยละทิ้งเอกลักษณ์ด้านความสนุกสนานและความเรียบง่ายด้านเนื้อหาของหนังสือภาพ แม้หนังสือภาพประเภทนี้จะกลายเป็นที่ยอมรับของบรรดาผู้บริโภควัยรุ่นหรือวัยผู้ใหญ่ ทว่าในทางกลับกันก็สามารถกล่าวได้ว่าหนังสือภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมดั้งเดิมเริ่มไม่ใส่ใจในความชอบและพัฒนาการด้านการเรียนรู้ของเด็กเล็ก (Li Kehan, 2018)

การวิจัยนี้จึงเริ่มต้นศึกษาค้นคว้าการออกแบบหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็กเล็กในวัย 3-6 ปีของจีนในยุคสมัยใหม่เพื่อให้วัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนไม่ใช่เพียงสินค้าที่ระลึกสำหรับนักท่องเที่ยว แต่ยังสามารถสืบสานและแทรกซึมสู่วิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ได้ด้วยวิธีการเชิงสร้างสรรค์หลากหลายรูปแบบ ในกระบวนการวิจัยและสร้างสรรค์ผลงาน ผู้วิจัยได้ศึกษาทำความเข้าใจผลงานหนังสือภาพสำหรับเด็กที่มีอัตลักษณ์โดดเด่น ศึกษาพัฒนาการทางจิตใจของเด็กในวัย 3-6 ปี รวมถึงการพัฒนาเชิงบุคลิกภาพ อุปนิสัย พฤติกรรม ตลอดจนจิตวิทยาเชิงสุนทรียภาพเพื่อให้เด็กในวัย 3-6 ปีซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญของการวิจัยเพื่อสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบเกี่ยวกับเทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจงในครั้งนี้ไม่เพียงได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากภาพประกอบในหนังสือ แต่ยังรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งในเรื่องราวที่เล่าผ่านภาพและองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในหนังสือเล่มดังกล่าว ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกออกแบบหนังสือภาพประกอบเกี่ยวกับเทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจงในรูปแบบหนังสือสามมิติเพื่อสร้างประสบการณ์ที่ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบเพื่อให้ผู้อ่านรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับเรื่องราว กล่าวคือบทความวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยโดยนำข้อมูลเกี่ยวกับเทพทวารบาลจีนมาจำแนกและเรียบเรียงให้เป็นหมวดหมู่แล้วนำมาใช้เป็นองค์ประกอบการออกแบบ ตั้งแต่การศึกษาเพื่อแสวงหาสุนทรียภาพภายในผลงานภาพวาดเทพทวารบาลจีนดั้งเดิมเรื่อยไปจนถึงการวิเคราะห์นัยแฝงที่ต้องการถ่ายทอดผ่านผลงาน เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานหนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์ที่ช่วยกระตุ้นความสนใจของเด็กช่วงวัย 3-6 ปีในการอ่านและทำความเข้าใจวัฒนธรรมจีนดั้งเดิม โดยผู้วิจัยได้เรียบเรียงและแจกแจงกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานหนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็กเล็กโดยใช้ปัจจัยวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนเป็นองค์ประกอบการออกแบบเพื่อเป็นข้อมูลอ้างอิงสำหรับผู้ที่สนใจศึกษาในประเด็นดังกล่าว

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมที่มีความเกี่ยวข้องกับตำนานเทพทวารบาลจีน ทั้งพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ อัตลักษณ์เฉพาะและเทคนิควิธีที่ใช้สร้างสรรค์เทพทวารบาลจีนเมืองโบราณล่างจง เพื่อนำองค์ความรู้ดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเรื่องราวและภาพลักษณ์ขององค์ประกอบต่าง ๆ ในผลงาน

2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานหนังสือภาพประกอบสามมิติที่โดดเด่นด้านการสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบโดยผ่านนวัตกรรมการพัฒนาหนังสือภาพประกอบสามมิติเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็กอนุบาลวัย 3-6 ปีเพื่อกระตุ้นให้เด็กในช่วงวัยดังกล่าวเกิดความสนใจในการอ่านและสืบสานวัฒนธรรมจีนดั้งเดิม

ระเบียบวิธีวิจัย

1. กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการวิจัยทางเอกสารเพื่อค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเทพทวารบาลจีนและการสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบจากเอกสารอ้างอิง จากนั้นจึงนำข้อมูลเหล่านี้เข้าสู่กระบวนการวิจัยเชิงลึกเพื่อศึกษาวิจัยต้นกำเนิด พัฒนาการ อัตลักษณ์ด้านรูปลักษณ์ภายนอก และจำแนกประเภทเทพทวารบาลจีนแล้วจึงดำเนินการวิเคราะห์ในเชิงลึกโดยมุ่งประเด็นไปที่การวิเคราะห์รูปลักษณ์ของเทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจง ในขณะเดียวกันผู้วิจัยยังศึกษารวบรวมและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสถานการณ์ของหนังสือภาพประกอบในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับตำนานจีนดั้งเดิมในเบื้องต้นแล้วนำมาใช้เป็นข้อมูลสนับสนุนเชิงทฤษฎีสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานในลำดับต่อไป จากนั้นผู้วิจัยจึงรวบรวมข้อมูลผ่านการลงสำรวจพื้นที่ภาคสนามและสัมภาษณ์ตัวอย่างกลุ่มประชากรเป้าหมาย โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การสัมภาษณ์นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญด้านวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับจิตวิทยาด้านการอ่านของเด็กเล็กในวัย 3-6 ปี เช่น ผู้ปกครองของเด็กและครูโรงเรียนอนุบาลเพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงลึกที่จำเป็นต่อการออกแบบและสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบในการวิจัยครั้งนี้ แล้วจึงศึกษาวิธีการออกแบบและสร้างสรรค์หนังสือภาพสามมิติซึ่งเป็นข้อมูลส่วนที่จำเป็นเพื่อสร้างสื่อการเรียนรู้ที่สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อ่านวัยอนุบาลช่วง 3-6 ปีได้เป็นอย่างดี จากนั้นจึงนำข้อมูลแต่ละส่วนเข้าสู่กระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานหนังสือภาพประกอบในหัวข้อเกี่ยวกับเทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจงที่เหมาะสำหรับเด็กอนุบาลในวัย 3-6 ปี

2. ขอบเขตการวิจัย

1. การวิจัยนี้เป็นการศึกษาทำความเข้าใจข้อมูลเกี่ยวกับตำนานเทพทวารบาลจีน โดยเฉพาะภาพวาดเทพทวารบาลจีนในโรงงานผลิตพรมหยินเหอ (Yinhe Carpet Factory) ที่ตั้งอยู่ในเมืองล่างจง มณฑลเสฉวน ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน เนื่องจากภาพวาดเทพทวารบาลจีนในโรงงานแห่งนี้เป็นงานเลียนแบบผลงานภาพวาดเทพทวารบาลจีนโบราณซึ่งมีองค์ประกอบครบถ้วนสมบูรณ์และสีสันสวยสดจัดจ้านตามแบบฉบับงานภาพวาดเทพทวารบาลจีนโบราณ โดยการศึกษาวิจัยมุ่งเน้นไปที่อัตลักษณ์ด้านภาพลักษณ์ รูปทรง รูปแบบวิธีการแสดงออกทางศิลปะ ตลอดจนอัตลักษณ์เฉพาะประจำภูมิภาค พร้อมกันนั้นยังศึกษาวิจัยวัฒนธรรมประเพณีเกี่ยวกับเทพทวารบาลจีนและภาพวาดเทพทวารบาลจีนโบราณของเมืองล่างจงช่วงปลายรัชสมัยราชวงศ์ชิงที่ยังคงหลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน (ต้นศตวรรษที่ 19 - ปีค.ศ. 2023) เรียนรู้และสืบสานเทคนิคงานศิลป์ภาพวาดเทพทวารบาลจีนโดยใช้เทคนิควิธีการวาดรูปสมัยใหม่

2. ดำเนินการศึกษาทำความเข้าใจพัฒนาการด้านจิตใจและการใช้หนังสือภาพเป็นสื่อการเรียนการสอนสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปีของโรงเรียนอนุบาลในเขตเมืองล่างจง รวบรวมข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ ผู้ปกครองและบุคลากรคณาจารย์ในโรงเรียนอนุบาลเมืองล่างจงทางอินเทอร์เน็ต รวมถึงสัมภาษณ์นักวิชาการเฉพาะทาง รวบรวมข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะแล้วนำมาจัดระเบียบและวิเคราะห์จากนั้นจึงสรุปรูปแบบหนังสือภาพที่เหมาะสมกับเนื้อหาที่ต้องการสร้างสรรค์ (เรื่องราวตำนานเทพทวารบาลจีนสำหรับเด็กวัย 3-6 ปี)

3. วิธีการและกระบวนการวิจัย

1. การวิจัยทางเอกสาร ผู้วิจัยสืบค้น รวบรวมและศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตำนานและศิลปะภาพวาดเทพทวารบาลจีนโดยเฉพาะเมืองล่างจง เพื่อคัดสรรและดึงองค์ประกอบของเทพทวารบาลจีนจากข้อมูลดังกล่าวมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงจิตวิทยาด้านการอ่านสำหรับเด็กเล็ก (ช่วงวัย 3-6 ปี) และหนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์ผ่านฐานข้อมูลงานวิจัยอ้างอิงแห่งประเทศจีน (CNKI) อาทิ การพัฒนาหนังสือภาพประกอบสำหรับเด็กทั้งในประเทศจีนและต่างประเทศ หลักการสร้างสรรค์หนังสือภาพในหัวข้อวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมที่ยอดเยี่ยม ฯลฯ ข้อมูลเหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยสนับสนุนเชิงทฤษฎีสำหรับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานหนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์จากตำนานเทพทวารบาลจีนในลำดับต่อไป

ผู้วิจัยยังดำเนินการศึกษาทำความเข้าใจในเชิงลึกอย่างต่อเนื่องทั้งรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับตำนานเทพทวารบาลจีนเมืองล่างจงเพื่อนำมาใช้เป็นหัวข้อสำหรับสร้างสรรค์เนื้อหาของหนังสือภาพ รวมถึงศึกษาทำความเข้าใจปัจจัยที่ทำให้เด็กในวัย 3-6 ปีชื่นชอบหนังสือภาพ จากนั้นจึงกำหนดแนวโครงเรื่อง สไตล์ ฯลฯ ของผลงานหนังสือภาพ ซึ่งการนำเรื่องราวเทพทวารบาลจีนบูรณาการร่วมกับสื่อในรูปแบบหนังสือภาพสามมิติถือเป็นเอกลักษณ์และจุดเด่นด้านความสร้างสรรค์ของผลงานชิ้นนี้

2. การวิจัยภาคสนาม

2.1 การลงพื้นที่สำรวจและสังเกตการณ์ ผู้วิจัยลงพื้นที่เยี่ยมชมพื้นที่เขตย่าน ถนนและตรอกซอกซอยของเมืองโบราณล่างจงเพื่อสังเกตการณ์ภาพวาดเทพทวารบาลจีนที่ตั้งอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ภายในเมืองโดยมุ่งให้ความสำคัญกับภาพวาดเทพทวารบาลในโรงงานผลิตพรมหยินเหอเป็นหลัก เนื่องจากภาพวาดเทพทวารบาลของโรงงานแห่งนี้เป็นงานเลียนแบบผลงานภาพวาดเทพทวารบาลจีนโบราณซึ่งสามารถช่วยให้ผู้วิจัยสังเกตและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดเอกลักษณ์และเทคนิควิธีสร้างสรรค์ภาพวาดเทพทวารบาลจีนดั้งเดิมในแต่ละจุดได้อย่างละเอียดและถูกต้องแม่นยำมากขึ้น

2.2 การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยจำแนกกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 3 กลุ่มหลัก

1. นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญด้านเทพทวารบาลจีน ได้แก่ อาจารย์ซูจงหย่ง (Su Zhongyong) อดีตอาจารย์ของวิทยาลัยครูล่างจง (LangZhong Normal School) เนื่องจากอาจารย์ท่านนี้มีความเชี่ยวชาญและผลงานการวิจัยด้านประวัติศาสตร์และเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพวาดเทพทวารบาลจีนของเมืองล่างจง

2. บุคลากรคณาจารย์ในโรงเรียนอนุบาลเมืองล่างจง บุคลากรเหล่านี้ล้วนเป็นแนวหน้าในการจัดการเรียนการสอนสำหรับเด็กอนุบาลวัย 3-6 ปีที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนอนุบาลเมืองล่างจง ด้วยองค์ความรู้และประสบการณ์ด้านการสอนอันยาวนานจึงสามารถให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์อย่างมากในส่วนของการใช้หนังสือภาพเป็นสื่อการเรียนการสอน

3. ผู้ปกครองของเด็กอนุบาลวัย 3-6 ปีที่ศึกษาอยู่ในโรงเรียนอนุบาลเมืองล่างจง เนื่องจากประชากรกลุ่มนี้ถือเป็นกำลังหลักในการซื้อหนังสือภาพจึงสามารถให้ข้อมูลในเชิงจิตวิทยาเด็ก รวมถึงข้อดีและจุดที่ควรปรับปรุงแก้ไขในการใช้หนังสือภาพ

การประยุกต์ใช้วิธีการวิจัยที่หลากหลายอย่างครอบคลุมทำให้งานวิจัยนี้มีแนวทางการวิจัยที่เป็นวิทยาศาสตร์และมีเนื้อหาครอบคลุมรอบด้านมากขึ้น ซึ่งช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงประเด็นปัญหา เกิดการตั้งคำถามและพิจารณาถึงวิธีการแก้ไขปัญหาจากหลายมุมมองและทิศทาง ทำให้โครงสร้างและเนื้อหาของงานวิจัยมีความสมเหตุสมผลมากขึ้น

กรณีศึกษาการนำองค์ประกอบเทตำนานเทพทวารบาลจีนบูรณาการสู่การออกแบบหนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์สำหรับเด็กอนุบาลวัย 3-6 ปี

เมืองล่างจง (Langzhong) เป็นเขตเมืองโบราณที่ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือของมณฑลเสฉวน ประเทศสาธารณรัฐประชาชนจีน มีพื้นที่ราว 1,878 ตร.กม. และมีจำนวนประชากรทั้งหมด 831,643 คน (ข้อมูลสถิติจากการสำรวจสำมะโนครัวประชากรในปีค.ศ.2019 "Introduction to Langzhong Ancient City", 2019) ล่างจงเป็นเมืองสาธิตเชิงระบบนิเวศและเมืองท่องเที่ยวยอดเยี่ยมของประเทศจีน ทั้งยังได้รับการยกย่องในระดับโลกให้เป็นเขตเมืองโบราณที่มีอายุนับพันปี ที่สำคัญยังเป็นแหล่งกำเนิดของวัฒนธรรมเทศกาลตรุษจีน

เป็นระยะเวลาหลายร้อยปีที่ศิลปะภาพวาดเทพทวารบาลจีนของเมืองล่างจงได้ซึมซับจุดเด่นของศิลปะภาพวาดเทพทวารบาลจีนของสำนักจิตรกรรมแต่ละสำนักตั้งแต่เขตเหนือจรดเขตใต้บนแผ่นดินจีนซึ่งผลงานส่วนใหญ่มักเป็นงานแกะสลักและเป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งในสถาปัตยกรรมอาคารโบราณภายในท้องถิ่น โดยทั่วไปมักนิยมสลักภาพเทพทวารบาลไว้บนบานประตูตามอาคารบ้านเรือน ภาพเทพทวารบาลสีสดสวยสลักประทับบนบานประตูใหญ่สูงตระหง่าน คงทนยั่งยืนถึงขั้นที่ว่าเหล่าช่างฝีมือไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนภาพหรือซ่อมแซมวาดทับเป็นระยะเวลาหลายปี ในบทความวิจัย "Anthropological Investigation of the Painted Wooden Door Gods in Langzhong" อาจารย์ Li Dongfeng (2011) ได้ชี้ให้เห็นว่าเนื่องจากภาพวาดเทพทวารบาลจีนของเมืองล่างจงเป็นภาพที่ตีความและสร้างสรรค์โดยจิตรกรช่างฝีมือท้องถิ่นจึงก่อเกิดเป็นเทคนิคและสไตล์งานอันเป็นเอกลักษณ์ ทั้งยังส่งผลให้ภาพวาดเทพทวารบาลจีนเหล่านี้กลมกลืนเป็นหนึ่งเดียวกันสถาปัตยกรรมโบราณภายในเมืองล่างจงจนทำให้เมืองโบราณแห่งนี้ได้ชื่อว่าเป็นหนึ่งในพิพิธภัณฑ์ศิลปะภาพวาดพื้นบ้านที่แท้จริงของประเทศจีน

1. อัตลักษณ์ของศิลปะภาพวาดเทพทวารบาลจีน เมืองโบราณล่างจง

1.1 รูปร่างอันใหญ่โต

เทพทวารบาลจีนในศิลปะภาพวาดของเมืองโบราณล่างจงมักมีรูปร่างสูงใหญ่ สง่า น่าเกรงขาม อีกทั้งตัวภาพวาดเทพทวารบาลจีนมักถูกวาดให้มีขนาดใหญ่จนกินพื้นที่แทบทั่วทุกตารางนิ้วบนประตูบานยักษ์ ซึ่งอัตลักษณ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงพลังอำนาจที่ "ยิ่งใหญ่ค้ำฟ้า" ดังนั้น ภาพวาดเทพทวารบาลของเมืองล่างจงจึงมักแผ่กลิ่นอายที่ซวนให้รู้สึกถึงความแข็งแกร่งเปี่ยมไปด้วยพลังอำนาจ คุณสมบัติเด่นประการหนึ่งของภาพวาดเทพทวารบาลจีนของเมืองล่างจงอยู่ที่ "ความสมจริง" สัดส่วนของเทพทวารบาลจีนในภาพวาดมีความใกล้เคียงกับสัดส่วนของคนจริงอย่างมาก กระทั่งใบหน้าและเครื่องแต่งกายก็ถอดแบบมาจากเสื้อผ้าในสมัยราชวงศ์หมิงจริง ๆ โดยนำมาปรับรายละเอียดให้เรียบง่ายและให้มีมิติแบบภาพวาดมากขึ้น (Wang Hongying, 2002)

1.2 ความวิจิตรประณีต

การวาดภาพเทพทวารบาลจีนของเมืองล่างจงนั้นเคร่งครัดในหลักการและยึดถือความประณีตเป็นสำคัญ เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์ภาพวาดเหล่านี้จึงมีทั้งความละเอียดอ่อนและเอกลักษณ์เฉพาะที่โดดเด่น ภาพเขียนเทพทวารบาลจีนเมืองล่างจงในสมัยแรกเริ่มมักนิยมใช้เทคนิค Li fen tie jin ซึ่งเป็นหนึ่งในเทคนิคลงสีในศิลปะภาพวาดเชิงสถาปัตยกรรม เทคนิคนี้ต้องใช้หลอดหรืออุปกรณ์ทรงกรวยที่เจาะรูตรงส่วนปลายช่วยในการหยอดสี ให้นำผงสีที่ผสมเข้ากับกาวจนเป็นเนื้อเดียวกันบรรจุลงในอุปกรณ์ดังกล่าว แล้วหยอดสีตามเส้นลวดลายที่ได้ร่างเอาไว้ เมื่อทิ้งไว้กาวจนจับตัวเป็นเส้นนูนให้นำแผ่นทองหรือใช้สีทองทาปิดทับลงบนเส้นกาวนั้นให้ทั่วเพื่อให้ภาพวาดมีมิติมากขึ้น โดยทั่วไปการจะสร้างสรรค์ภาพวาดเทพทวารบาลจีนสักคู่หนึ่งจำเป็นต้องผ่านกรรมวิธีหลายต่อหลายขั้นตอน เริ่มต้นจากการร่างภาพ จิตรกรช่างฝีมือจะสเกตภาพร่างอย่างคร่าว ๆ จากนั้นจึงร่างเส้น

ด้วยเทคนิคเฝินเปิ่น (เป็นหนึ่งในวิธีการวาดภาพตามแบบศิลปะจีน คล้ายกับการลงเส้นพื้นเพื่อกำหนดขอบเขตและสัดส่วนพื้นที่สำหรับลงสี) ผลงานต้องผ่านการคิดคำนวณโทโปโลยีทางเรขาคณิต (หมายถึง ในการวาดภาพต้องคำนึงถึงรูปแบบจุด เส้น พื้นที่ โครงสร้างต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและการเชื่อมโยงกันของแต่ละองค์ประกอบ) เพื่อคำนวณจุดที่ภาพแต่ละส่วนเชื่อมต่อกันแล้วจึงลากเส้นเชื่อมแต่ละจุดเข้าด้วยกัน จากนั้นจึงเข้าสู่ขั้นตอนของการเติมสีและปิดทอง ตัดเส้น ตามด้วยการหยอดสีฝุ่นบนเส้นเพื่อให้เส้นนูนขึ้นสร้างมิติให้ภาพวาด ทุกขั้นตอนจิตรกรและช่างฝีมือของเมืองล่างจงต่างก็ต้องอุทิศทั้งหยาดเหงื่อและแรงกายแรงใจไปเป็นจำนวนมากเพื่อรังสรรค์ผลงานเหล่านี้ให้เราได้ชื่นชม และเทคนิคการวาดภาพแบบโบราณ 'Li fen tei jin หรือเทคนิคหยอดผงสีปิดทอง' ยังเป็นทักษะการวาดภาพอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของเมืองล่างจง (Su Zhongyong, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2018)

1.3 สีสัน

อัตลักษณ์ด้านเทคนิคที่โดดเด่นของภาพวาดเทพทวารบาลจีน เมืองล่างจง คือ 'สีสัน' ภาพวาดเทพทวารบาลจีนในเมืองล่างจงมักมีสีสันสดสวยและเส้นสีที่คมชัด อีกทั้งยังมีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกับมรดกทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของเมืองล่างจง ซึ่งประกอบด้วยภาพจิตรกรรมฝาผนังและละครหุ่นเงา เนื่องจากโดยปกติจิตรกรช่างฝีมือที่วาดภาพเทพทวารบาลจีนในสมัยโบราณส่วนใหญ่เป็นช่างที่มีฝีมือในการวาดภาพจิตรกรรมฝาผนังและงานจิตรกรรมในวิหารหรืออารามวัด (Su Zhongyong, สัมภาษณ์, 14 สิงหาคม 2018) กล่าวคือ ระดับความเชี่ยวชาญและเทคนิคของจิตรกรช่างฝีมือที่สร้างสรรค์ภาพวาดเทพทวารบาลจีนไม่ได้ถูกจำกัดอยู่ในระดับงานฝีมือพื้นบ้านเท่านั้น ดังนั้น ระดับความสามารถและทักษะงานหัตถศิลป์ในศิลปะภาพวาดเทพทวารบาลจีนที่สืบทอดต่อกันมาจึงอยู่ในเกณฑ์ที่สูงมาก ทำให้ภาพวาดเทพทวารบาลจีนมีคุณค่าทางด้านศิลปะเทียบเท่ากับงานจิตรกรรมฝาผนังแบบดั้งเดิมของจีนเลยทีเดียว ถึงขั้นกล่าวได้ว่าสีสันและรูปทรงมนุษย์ในภาพวาดเทพทวารบาลจีนล้วนโดดเด่นด้วยแก่นอัตลักษณ์จากศิลปะจิตรกรรมฝาผนังจีน

ภาพที่ 1 ภาพวาดเทพทวารบาลจีนของเมืองโบราณล่างจง
ที่มา : YI HE, 2019

2. จิตวิทยาด้านการเรียนรู้ผ่านการอ่านของเด็กวัย 3-6 ปี

ในประเทศจีนมีเด็กจำนวน 220 ล้านคน (เกณฑ์อายุต่ำกว่า 12 ปี) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตลาดหนังสือภาพในประเทศจีนมีขนาดใหญ่มาก โลกในสายตาของเด็กนั้นแตกต่างจากผู้ใหญ่ หนังสือภาพสำหรับเด็กควรสอดคล้องกับโลกของเด็กและตอบสนองความต้องการของตัวเด็กเอง ซึ่งเด็กในแต่ละช่วงวัยมีพัฒนาการที่แตกต่างกัน เด็กในช่วงอายุ 1-3 ปีเป็นช่วงเวลาของการเคลื่อนไหวทางประสาทสัมผัส เด็กในช่วงอายุ 3-6 ปีเป็นยุคทองแห่งการเรียนรู้ด้วยการเลียนแบบและสร้างสรรค์ เด็กในวัยนี้สามารถเรียนรู้การใช้ภาษาเชิงสัญลักษณ์ได้แล้ว ทั้งยังถือเป็นช่วงที่ดีที่สุดในการปลูกฝังนิสัยการอ่านและการคิดอย่างอิสระ หากต้องการให้เด็กมีพัฒนาการด้านการเรียนรู้ที่ดีการส่งเสริมทักษะด้านการอ่านจึงเป็นปัจจัยสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการฝึกทักษะและบ่มเพาะนิสัยรักการอ่านด้วยหนังสือภาพบนกระดาษเพื่อให้เด็กในช่วงวัยดังกล่าวได้สัมผัสถึงเสน่ห์ของหนังสือภาพและสัมผัสกับการอ่านในระดับที่สอดคล้องกับความสามารถและพัฒนาการของตนเอง กล่าวได้ว่าการอ่านหนังสือภาพสำหรับเด็กที่มีคุณภาพดีเยี่ยมย่อมส่งผลถึงพัฒนาทักษะด้านภาษา คุณภาพทางจิตใจ ทักษะการสื่อสาร ความสามารถในการสังเกต ความจำ ตลอดจนจินตนาการของเด็ก (Gao Shan, 2015)

เด็กในช่วงอายุ 3-6 ปีมักได้รับอิทธิพลจากโลกภายนอกได้ง่ายและมักถูกนานาปัจจัยเบี่ยงเบนความสนใจจนทำให้ไม่มีสมาธิเพียงพอในการจดจ่อกับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า ดังนั้น สิ่งแปลกใหม่ มีชีวิตชีวาและมีการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอจึงง่ายต่อการดึงดูดความสนใจของเด็กในวัยนี้ อีกทั้งเด็กในช่วงอายุ 3-6 ปีเริ่มมีค่านิยมและความสามารถทางสุนทรียภาพบางประการแล้ว สามารถรับรู้ได้ถึงการเปลี่ยนแปลงของค่าความสว่างและความบริสุทธิ์ของสี หนังสือภาพที่เต็มไปด้วยสีสันสดใสสวยงามและลักษณะพิเศษที่สื่อถึงความมีชีวิตชีวาจึงเป็นปัจจัยที่ช่วยกล่อมเกลาค่านิยมทางศิลปะให้กับเด็ก ๆ ได้เป็นอย่างดี

3. จุดเด่นและความเหมาะสมของหนังสือภาพสามมิติ

หลังจากที่ได้ศึกษา วิเคราะห์และเรียบเรียงข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์เฉพาะของภาพวาดเทพทวารบาลจีน เมืองโบราณล่างจง รวมถึงจิตวิทยาด้านการเรียนรู้ด้านการอ่านของเด็กในวัย 3-6 ปี ผู้วิจัยจึงตัดสินใจออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานหนังสือภาพประกอบในหัวข้อเทพทวารบาลจีนในรูปแบบหนังสือภาพสามมิติ ทั้งนี้เนื่องจากการดำเนินเรื่องและแสดงภาพประกอบด้วยโครงสร้างกระดาษสามมิติสามารถช่วยสร้างอารมณ์ร่วมและทำให้กลุ่มผู้อ่านช่วงวัยเด็กเข้าถึงเรื่องราวแฟนตาซีที่เปี่ยมด้วยจิตนาการได้ง่ายยิ่งขึ้น (Dong Shibin, 2014) เพราะโครงสร้างสามมิติไม่เพียงสามารถแสดงออกถึงบรรยากาศและสร้างเสริมการรับรู้เชิงพื้นที่โดยภาพรวมที่สำคัญในฉากแต่ละฉาก แต่ยังขับเน้นให้เรื่องราวมีมุมมองที่แปลกใหม่และดึงดูดความสนใจของผู้อ่านได้เป็นอย่างดี ซึ่งหนังสือภาพประกอบที่สร้างสรรค์ด้วยโครงสร้างกระดาษสามมิติเปรียบเสมือนเวทีสามมิติที่ให้ผู้อ่านได้ปลดปล่อยจินตนาการออกมาโลดแล่นอย่างอิสระ อีกทั้งรายละเอียดที่ผู้เขียนต้องการแสดง

ให้เห็นผ่านภาพในหนังสือ โครงสร้างสามมิติยังช่วยให้ผู้อ่านเห็นรายละเอียดเพิ่มเติมในส่วนต่าง ๆ ได้มากยิ่งขึ้น เนื่องจากโครงสร้างสามมิติทำให้ภาพมีเลเยอร์จนเห็นความตื้น-ลึก ใกล้-ไกลขององค์ประกอบภายในภาพซึ่งส่งผลให้ภาพมีความเสมือนจริงยิ่งขึ้น ถือเป็นการเปิดประสบการณ์อ่านหนังสือภาพที่ทำให้ผู้อ่านได้สัมผัสกับภาพการแสดงผลเสมือนจริงที่สมจริงยิ่งกว่าภาพมิติแนวระนาบ (สองมิติ) ผ่านทัศนมิติแบบสามมิติ

หนังสือภาพประกอบโครงสร้างแบบสามมิติสามารถทำให้ผู้อ่านเพลิดเพลินกับประสบการณ์อ่านอันแปลกใหม่ราวกับกำลังรับชมการแสดงอยู่ในโรงละครขนาดเล็ก ซึ่งเป็นความรู้สึกที่หนังสือภาพสองมิติไม่อาจให้ได้ ผู้อ่านสามารถคลี่กองหน้ากระดาษที่ซุกซ่อนกลไกต่าง ๆ เอาไว้ได้อย่างอิสระ มีปฏิสัมพันธ์กับหนังสือภาพในระหว่างกระบวนการอ่าน ด้วยการออกแบบโครงสร้างหนังสือภาพแบบสามมิติ ผู้อ่านสามารถจำลองสถานการณ์และทำความเข้าใจในมุมมองเดียวกับตัวละครเอกผู้เป็นคนดำเนินเรื่องได้ง่ายยิ่งขึ้น (Huang Xin, 2019) ซึ่งสำหรับเด็กในวัย 3-6 ปีถือเป็นประสบการณ์อ่านที่แปลกใหม่และน่าสนใจอย่างยิ่ง

4. แรงบันดาลใจและแนวคิดในการออกแบบ

ช่วงกลางทศวรรษปี 1980 เมืองโบราณล่างจงยังคงรักษาผังเมืองแบบถัง-ซ่งขนาด 2.6 ตารางกิโลเมตร ไว้ได้เป็นอย่างดี กระทั่งในช่วงต้นทศวรรษปี 1990 เนื่องด้วยนโยบายรื้อ-ถอนสิ่งปลูกสร้างเก่าในประเทศจีน พื้นที่เขตเมืองโบราณของเมืองล่างจงในปัจจุบันจึงเหลืออยู่เพียง 0.63 ตารางกิโลเมตรเท่านั้น สืบเนื่องจากภูมิหลังการรื้อ-ถอนสิ่งปลูกสร้างเขตเมืองโบราณ ผู้วิจัยจึงพยายามมีส่วนร่วมในการฟื้นฟูสภาพเมืองโบราณของล่างจงเท่าที่ตนจะสามารถทำได้ วัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนหนึ่งในศิลปะพื้นบ้านประจำท้องที่เมืองโบราณล่างจงก็เป็นอีกหนึ่งประเพณีจีนพื้นบ้านเก่าแก่ที่ค่อย ๆ เลื่อมสลายไปตามสภาพบ้านเมืองที่เปลี่ยนแปลงไป ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงต้องการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมจีนอันดีงามนี้เอาไว้ด้วยวิธีการในแบบฉบับของตนเอง จึงเกิดเป็นการวิจัยเพื่อนำวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนบูรณาการสู่การออกแบบและสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์ โดยเรื่องราวในหนังสือภาพเริ่มต้นขึ้นที่เมืองโบราณล่างจง เมืองที่สาวน้อยนามจื่อหลิงอยู่อาศัยอยู่กับครอบครัวอย่างมีความสุขเพราะมีเทพทวารบาลสถิตอยู่บนบานประตูคอยปกป้องเธอและครอบครัว มาตรการรื้อ-ถอนสิ่งปลูกสร้างเก่าเป็นปัจจัยที่ทำให้เรื่องราวเดินมาถึงจุดเปลี่ยน ชาวบ้านในเมืองโบราณจำต้องย้ายถิ่นฐานไปอาศัยอยู่ในตัวเมือง เทพทวารบาลจีนจึงแปลงกายเป็นตุ๊กตาส้มลุกเพื่อติดตามเด็กน้อยจื่อหลิงไปยังเมืองใหญ่ และในตอนท้ายของเรื่องราวเทพทวารบาลจีนยังคงอยู่ปกป้องครอบครัวของเด็กน้อยจื่อหลิงดังเดิมแม้ในตอนนี้จะไม่มีรูปสลักบนประตูบานใหญ่แล้ว แต่เทพทวารบาลยังคงสถิตอยู่กับครอบครัวของจื่อหลิงและคอยดูแลทุกคน

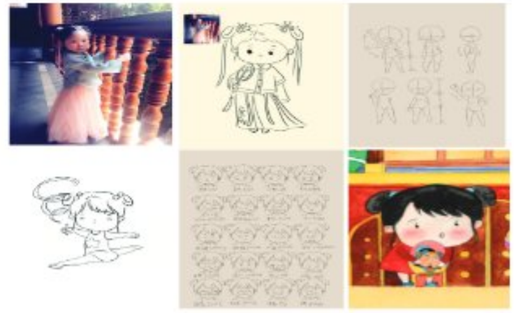
แนวทางและกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานหนังสือภาพประกอบ

1. การตั้งชื่อเรื่อง

องค์ประกอบข้อความตัวอักษรสำคัญประการแรก คือชื่อหนังสือ เพราะชื่อหนังสือถือเป็นด่านความประทับใจแรกที่ดึงดูดความสนใจทั้งเด็กและผู้ปกครองให้เกิดความใคร่รู้ และเป็นจุดเริ่มต้นในการพิจารณาองค์ประกอบอื่น ๆ ของหนังสือภาพ ซึ่งในทางจิตวิทยาเด็ก ๆ ในวัย 3-6 ปีมักมีความกระตือรือร้นในการสำรวจสิ่งใหม่ ๆ ที่ชวนให้ตื่นตาตื่นใจ (Yang Jiao., 2019) เพื่อตอบสนองความต้องการทางหลักจิตวิทยาของเด็กในช่วงวัยนี้ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงตั้งชื่อหนังสือภาพที่จัดทำขึ้นภายใต้หัวข้อวิจัยนี้ว่า 'ชู่! นี่เป็นความลับของพวกเรานะ' เสียงชู่! จะช่วยกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก และสัญลักษณ์ทางเสียงที่น่าสนใจและชวนให้รู้สึกสงสัยช่วยให้เด็ก ๆ สามารถจดจำเนื้อหาข้างในได้ง่ายขึ้น อีกทั้งเมื่อเด็ก ๆ เห็นคำว่า 'ความลับ' ก็ยิ่งทำให้พวกเขาเกิดความสงสัยใคร่รู้ว่าความลับนี้คืออะไรกันนะ?

2. การออกแบบตัวละคร

ตัวละครเอกในหนังสือภาพเรื่อง "ชู่! นี่เป็นความลับของพวกเรานะ!" เลือกใช้เด็กหญิงชาวจีนเป็นกรณีศึกษาและโมเดลตัวอย่าง โดยเริ่มต้นจากการกำหนดต้นแบบของตัวละคร จากนั้นจึงรวบรวมข้อมูลการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับตัวละครที่มีรูปร่างเป็นมนุษย์ อาทิ รูปร่างของตัวละครในขณะที่สวมใส่ชุดฮั่นฝู (เครื่องแต่งกายดั้งเดิมประจำชาติจีน) สีหน้า อากัปกริยาตลอดจนท่าทางการเคลื่อนไหวที่ใช้ในการแสดงอารมณ์และการทำกิจกรรมต่าง ๆ จากนั้นจึงกำหนดรายละเอียดการออกแบบตัวละครเด็กหญิงตัวเอกในแต่ละส่วนในขั้นตอนสุดท้าย ในส่วนของการออกแบบตัวละครเทพทวารบาลจีน ได้รวบรวมและศึกษาอัตลักษณ์ของเทพทวารบาลจีนในภาพเขียนเทพทวารบาลจีน "ขนาดใหญ่" แต่ละประเภทที่มีอยู่ในเขตเมืองโบราณล่างจง จากนั้นจึงนำองค์ประกอบส่วนต่าง ๆ มาตัดทอนและดัดแปลงในรูปแบบภาพตัวการ์ตูนรูปทรงมนุษย์



ภาพที่ 2-7 ภาพกระบวนการออกแบบตัวละครเอก
ที่มา : YI HE, 2022

ในส่วนของตัวละครเทพทวารบาลภายในเรื่อง ผู้วิจัยได้รวบรวมเอกลักษณ์แต่ละข้อของเทพทวารบาลเมืองล่างจงอันประกอบด้วย “รูปร่างใหญ่โต” “ความวิจิตรประณีต” และ “สีสันสวยสด” มาประยุกต์ใช้ในการกำหนดและออกแบบลักษณะของตัวละครเทพทวารบาล ดังนั้น เมื่อเทียบกับขนาดของตัวละครมนุษย์ในหนังสือภาพจึงเห็นได้ว่าเทพทวารบาลให้ความรู้สึกสูงสง่า น่าเกรงขาม ทั่วทั้งตัวมีสีสันฉูดฉาดสวยงาม เนื่องจากผลงานนี้เป็นหนังสือภาพสำหรับเด็ก ผู้วิจัยจึงใช้เทคนิคบุคลาธิษฐาน (Personification) ในการสร้างตัวตนของตัวละครเทพทวารบาลจีนขึ้นมา โดยอ้างอิงให้มีลักษณะคล้ายมนุษย์มากยิ่งขึ้น ตัวละครเทพทวารบาลจึงถูกออกแบบในรูปแบบตัวการ์ตูน Super Deformed (SD) ลดทอนรายละเอียดบางประการ เช่น ส่วนสูง ท่าทีดุดัน และอาวุธที่ชวนให้รู้สึกน่าหวาดกลัว แต่คงอัตลักษณ์ที่โดดเด่นอื่น ๆ เอาไว้ เช่น รูปแบบเครื่องแต่งกาย และสีสันบนเครื่องแต่งกายที่นิยมสีสันสดใส

ภาพที่ 8 ภาพร่างออกแบบตัวละครเทพทวารบาลที่ดัดแปลงจากภาพวาดเทพทวารบาลจีน
ที่มา : YI HE, 2022

3. การกำหนดและจัดทำสคริปต์เนื้อเรื่อง

จากการศึกษาวิจัยกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบ ผู้วิจัยจึงพบว่าหนังสือภาพประกอบที่ยอดเยี่ยมในด้านหนึ่งนั้นขึ้นอยู่กับคุณภาพขององค์ประกอบภาพภายในเล่ม ส่วนอีกด้านหนึ่งคือองค์ประกอบด้านข้อความที่ใช้บรรยายเรื่องราว หนังสือภาพไม่ควรมีจำนวนข้อความบรรยายที่มากเกินความจำเป็น ในขณะเดียวกันภาพประกอบภายในหนังสือประเภทนี้ก็ไม่ควรเป็นที่สะดุดตามากเกินไปเช่นกัน มิฉะนั้น สมดุลภายในหนังสืออาจเสียศูนย์ ซึ่งอาจทำให้หนังสือภาพดังกล่าวทำหน้าที่เป็นสื่อกลางการเรียนรู้ให้เด็กเล็กในวัย 3-6 ปีได้ไม่เต็มศักยภาพ และส่งผลให้เด็กไม่เข้าใจสารที่หนังสือต้องการถ่ายทอด ดังนั้น การจัดลำดับโครงเรื่องและความเร็วในการดำเนินเรื่องจึงเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งในการจัดการกำหนดรายละเอียดในงานภาพและจำนวนข้อความบรรยายเนื้อเรื่องภายในหนังสือ

ซึ่งในกระบวนการสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์ในขั้นต้น ผู้วิจัยจึงกำหนดรายละเอียดและเขียนเส้นเรื่องหลักของเนื้อเรื่อง จนได้แบบร่างสคริปต์เนื้อเรื่องฉบับแรก ภายหลังจากได้สัมภาษณ์และรับฟังข้อคิดเห็นของเหล่านักวิชาการ เด็กในช่วงวัย 3-6 ปีและครูที่ดูแลเด็ก ๆ ในช่วงวัยนี้ ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้มาปรับเปลี่ยนรายละเอียดร่างเนื้อเรื่องในบางจุดให้เหมาะสมขึ้น แล้วจึงพิจารณาภาพรวม ตรวจทานและกำหนดสคริปต์เนื้อเรื่องที่ต้องการนำมาใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์หนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์

ในสคริปต์เนื้อเรื่อง ผู้วิจัยกำหนดให้เรื่องราวเริ่มต้นขึ้นที่เมืองโบราณล่างจง โดยเปิดเรื่องด้วยการเล่าถึงเด็กผู้หญิงตัวเล็ก ๆ นามว่าจื่อหลิงที่อาศัยอยู่ที่เมืองแห่งนี้ บนประตูบานบ้านของเธอมีเทพทวารบาลเก่าแก่สิงสถิตอยู่สององค์ เธอมักนั่งอยู่ตรงบริเวณหน้าประตูบ้านและสนทนากับพวกท่าน ต่อมาการรื้อถอนสิ่งปลูกสร้างภายในเมืองโบราณ ทำให้เธอและครอบครัวจำต้องย้ายเข้าไปอยู่ในตัวเมือง เทพทวารบาลจึงกลายร่างเป็นตุ๊กตาล้มลุก ตามเด็กหญิงไปอยู่ในเมืองและเรียนรู้ชีวิตใหม่ไปพร้อม ๆ กับเธอ ซึ่งในตอนท้ายเทพทวารบาลทั้งสองยังคงคอยปกป้องดูแลครอบครัวของเด็กหญิงตลอดไป

4. การเลือกใช้องค์ประกอบและวัสดุ

รูปแบบและขนาดของรูปเล่มถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลกระทบโดยตรงต่อประสบการณ์ด้านการอ่านของผู้อ่าน หนังสือภาพสำหรับเด็กรูปแบบทั่วไปนิยมจัดทำรูปเล่มให้มีขนาดใหญ่ เนื่องจากหนังสือภาพเล่มนี้จัดทำในรูปแบบหนังสือภาพ 3 มิติ ซึ่งลูกเล่นและโครงสร้าง 3 มิติส่งผลให้หนังสือภาพมีจำนวนหน้าน้อย อีกทั้งเนื่องด้วยกระบวนการผลิตที่ซับซ้อน กอปรกับข้อกำหนดด้านการผลิตจากการออกแบบที่มีข้อกำหนดและเงื่อนไขสูง เพื่อให้องค์ประกอบภาพมีความคมชัดและดึงดูดสายตาของเด็กวัย 3-6 ปีได้อย่างมีประสิทธิผล ในกระบวนการออกแบบขั้นสุดท้ายจึงตัดสินใจกำหนดขนาดของรูปเล่มให้มีความกว้างอยู่ที่ 26 เซนติเมตรและสูง 26.5 เซนติเมตร ในส่วนของปกหนังสือทั้งด้านหน้า ด้านหลัง รวมไปถึงสันปกนั้นได้จัดทำให้องค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนมีรูปแบบเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งจากภาพผลงานฉบับเสร็จสมบูรณ์สามารถสังเกตเห็นได้ว่าภาพื้นหลังบนหน้าปกถูกออกแบบให้มีความต่อเนื่องและเชื่อมโยงกันเป็นกำแพงเมืองที่ทอดยาวไปจนสุดปกหลัง นอกจากนี้ การอ่านหนังสือภาพควรเป็นกิจกรรมที่ชวนผ่อนคลายและสะดวกสบายสำหรับเด็ก ๆ ดังนั้น หนังสือต้องไม่หนาหนักเกินกว่าที่เด็กในวัย 3-6 ปีจะสามารถถือหรือหยิบจับได้อย่างถนัดมือ ทว่ากระดาษของหนังสือภาพประกอบเล่มนี้จำเป็นต้องมีความหนาในระดับหนึ่งเพื่อรองรับโครงสร้าง 3 มิติ

เมื่อนำปัจจัยนานาประการในข้างต้นมาพิจารณาอย่างถี่ถ้วนจึงสรุปได้ว่าปกหน้าและปกหลังของหนังสือภาพเล่มนี้ใช้วัสดุกระดาษแข็งที่มีความหนาอยู่ที่ 2 มิลลิเมตร จากนั้นจึงนำปกทั้งหมดเข้าสู่กระบวนการเคลือบเพื่อความสวยงามและป้องกันการหลุดลอก ส่วนด้านในเล่มใช้กระดาษเคลือบมันขนาด 300 แกรม ซึ่งให้ความรู้สึกลื่นมือในขณะลูบไล้ กระดาษชนิดนี้มีเนื้อกระดาษที่แข็งแรงแต่น้ำหนักเบาจึงไม่เพิ่มภาระในส่วนน้ำหนักให้แก่หนังสือภาพโดยไม่จำเป็น อีกทั้งบริเวณสันหนังสือ และยังเลือกใช้วัสดุประเภทผ้าในการเข้าเล่ม ซึ่งส่งผลให้การยืดหน้ากระดาษไม่ตึงจนเกินไป

มีพื้นที่ว่างเพื่อให้กระดาษภายในหนังสือภาพโครงสร้าง 3 มิติสามารถปิดได้สนิทโดยที่หน้ากระดาษไม่โป่งพองออกมา

5. การออกแบบแบบอักษรข้อความบรรยายในหนังสือภาพ

เนื่องจากความต้องการในการออกแบบหนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบหนังสือภาพสามมิติที่เหมาะสำหรับเด็กอนุบาลในวัย 3-6 ปี ดังนั้น จำนวนหน้าของผลงานหนังสือภาพเล่มนี้จึงมีจำนวนไม่มากเท่าหนังสือภาพทั่วไป เพราะการสร้างสรรค์หน้ากระดาษโครงสร้างสามมิติแบบป๊อปอัพด้วยจำนวนหน้าที่มากเกินไปส่งผลทำให้หนังสือภาพมีความหนามากเกินกว่าจะปิดได้ ซึ่งการเล่าเรื่องราวทั้งหมดอย่างสมบูรณ์และดึงดูดความสนใจจากเด็กซึ่งเป็นผู้อ่านด้วยจำนวนหน้าที่จำกัดจำเป็นต้องอาศัยจังหวะและโครงเรื่องในแต่ละส่วนที่ถูกจัดเรียงอย่างเป็นเหตุเป็นผลและลงตัว ตั้งแต่ช่วงเริ่มเรื่อง พัฒนาการของเนื้อเรื่องต้องเป็นไปอย่างเหมาะสม ไม่ควรดำเนินเรื่องรวดเร็วจนเกินไป เพื่อรักษาบรรยากาศและความน่าสนใจเอาไว้กระทั่งดำเนินเข้าสู่จุดแก่นหลักของเรื่องโดยที่หลงเหลือความอิ่มเอมและความประทับใจไว้ให้ผู้อ่านในตอนท้าย

เด็กอนุบาลในวัย 3-6 ปียังมีความสามารถและความรู้ด้านการอ่านและเขียนตัวอักษรเพียงระดับพื้นฐาน (Lin Xiuping, n.d.) ดังนั้น การเลือกใช้ฟอนต์ตัวอักษรส่วนข้อความบรรยายในหนังสือภาพจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงพัฒนาการในส่วนนี้ของเด็กในวัยดังกล่าว เพื่อให้พวกเขาสามารถอ่านข้อความได้โดยง่าย ฟอนต์ตัวอักษรที่ใช้จึงไม่ควรมีรูปทรงแตกต่างจากอักษรพื้นฐานมากจนเกินไปหรือมุ่งเน้นดีไซน์สวยงามจนดูฉาดจนยากต่อการอ่าน ด้วยเหตุนี้ หนังสือภาพประกอบเรื่องนี้ในส่วนของข้อความบรรยายที่เป็นอักษรจีนจึงเลือกใช้ You Yuan ซึ่งเป็นแบบอักษรจีนตัวใหญ่ ทรงกลม ซึ่งช่วยให้เด็กเห็นตัวอักษรได้ชัดเจน ฟอนต์ดังกล่าวยังมีรูปร่างที่คล้ายคลึงกับอักษรเขียน zheng kai ซึ่งเป็นอักษรเขียนมาตรฐานและเป็นแบบอักษรที่ใช้ในตำราเรียนภาษาจีนของประเทศจีน

我 我

幼圆体 正楷

ภาพที่ 9 ภาพเปรียบเทียบฟอนต์ You Yuanกับฟอนต์อักษร zheng kai
ที่มา : YI HE, 2022

6. การออกแบบโครงสร้าง 3 มิติ

ในงานวิจัย "Application of Paper Structure in Three-dimensional Picture Books - Taking the Graduation Work 'Thorn'" Huang Xin (2019) ได้กล่าวถึงหนังสือภาพที่บูรณาการร่วมกับโครงสร้างสามมิติเพื่อสร้างเสริมประสบการณ์ด้านการอ่านที่ทำให้ผู้อ่านเพลิดเพลินกับความแปลกใหม่ราวกับกำลังรับชมการแสดงอยู่ในโรงละครขนาดเล็ก ซึ่งเป็นความรู้สึกที่หนังสือภาพสองมิติไม่อาจให้ได้ อีกทั้งการออกแบบโครงสร้างหนังสือภาพแบบสามมิติยังทำให้ผู้อ่านสามารถจำลองสถานการณ์และทำความเข้าใจในมุมมองเดียวกับตัวละครเอกผู้เป็นคนดำเนินเรื่องได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งสำหรับเด็กในวัย 3-6 ปีถือเป็นประสบการณ์อ่านที่แปลกใหม่อย่างยิ่ง โดยผู้วิจัยได้ทดลองใช้โครงสร้างสามมิติรูปแบบต่าง ๆ แล้วนำมาทดลองใช้ในการออกแบบหนังสือภาพ โดยลองคลี่กางหนังสือ ลากดึงให้โครงสร้างตั้งบนฐานหนังสือ รวมถึงความไหลลื่นในการพลิกเปิดหน้าหนังสือกลับไปมา

ภาพที่ 10-12 ภาพการออกแบบโครงสร้างสามมิติในหนังสือ
ที่มา : YI HE, 2021

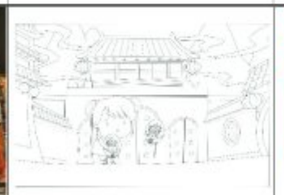
7. การคัดสรรและดึงองค์ประกอบมาใช้ในการออกแบบ

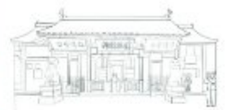
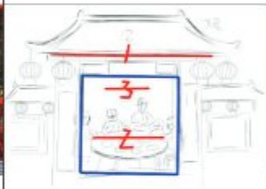
ตัวอย่างการนำปัจจัยวัฒนธรรมของเมืองโบราณล่างจงมาบูรณาการในการออกแบบและสร้างสรรค์งานภาพประกอบในหนังสือ มีดังนี้

ผู้วิจัยลงพื้นที่ภาคสนามสำรวจและรวบรวมข้อมูลในเมืองล่างจงอยู่หลายครั้งเพื่อรักษาและฟื้นคืนภาพวิวทิวทัศน์ของเมืองโบราณล่างจงซึ่งเป็นฉากหลังของเรื่องราวในผลงานหนังสือภาพเล่มนี้ให้ได้มากที่สุด โดยหอสังเกตการณ์จงเทียน (中天楼) เป็นจุดชวงจุ้ยหลักของเมือง อีกทั้งทุกย่านถนนในเมืองโบราณแห่งนี้ยังมีหอสังเกตการณ์ดังกล่าวเป็นจุดศูนย์กลาง ผู้วิจัยจึงเลือกหอจงเทียนเป็นองค์ประกอบหลักของภาพในหน้าที่ 1 โดยออกแบบให้หอจงเทียนอยู่ตรงกึ่งกลางของภาพฉากหลังทั้งหน้า มีภาพท้องถนนและย่านอาคารบ้านเรือนทอดยาวออกจากจุดศูนย์กลางซึ่งคือหอจงเทียน ผู้วิจัยต้องการให้เมื่อผู้อ่านพลิกเปิดหน้าที่ 1 นี้ขึ้นมาภาพทิวทัศน์ที่ปรากฏสู่สายตาของพวกเขาจะเป็นภาพของท้องถนน ตรอกซอกซอยที่ตัดผ่านกันไปมาและอาคารบ้านเรือนต่าง ๆ ที่กระจัดกระจายอยู่ภายในเมืองโบราณล่างจง อีกทั้งในฐานะที่เป็นฉากเปิดต้นเรื่องของหนังสือภาพ ภาพฉากในส่วนนี้ยังถือเป็นองค์ประกอบหลักที่ทำหน้าที่อธิบายบริบทภูมิหลังของเรื่องราวและเสริมสร้างบรรยากาศภายในเรื่อง

ในส่วนของกหน้าที่ 5 ผู้วิจัยออกแบบโดยอ้างอิงจากการจัดงานเลี้ยงฉลองเพื่อให้ครอบครัวได้ทานอาหารเย็นร่วมกันพร้อมหน้าในช่วงเทศกาลตรุษจีน ภาพในหน้านี้จึงมีองค์ประกอบหลักคือครอบครัวที่สวมเสื้อผ้าใหม่ที่สวยงามและนั่งอยู่ที่โต๊ะอาหารเย็นรับประทานอาหารร่วมกัน ถือเป็นฉากหนึ่งที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมประเพณีที่ชาวจีนคุ้ยเคยเป็นอย่างดี อีกทั้งผู้วิจัยยังออกแบบฉากสามมิติแบบสามชั้นเพื่อให้ภาพดูลึก มีมิติและมีรายละเอียดที่น่าสนใจ โดยรายละเอียดสามชั้นในที่นี้ ภาพชั้นที่ 1 คือ ฉากด้านหลัง ภาพชั้นที่ 2 คือ ตัวบ้าน และชั้นที่ 3 คือภาพที่ทุกคนในครอบครัวรับประทานอาหารอยู่ภายในบ้าน ซึ่งมิติของภาพทำให้ดูเหมือนว่าเหล่าตัวละครกำลังนั่งทานอาหารอยู่ข้างในบ้านจริง ๆ

ตารางที่ 1 ตารางแสดงตัวอย่างการออกแบบโดยบูรณาการร่วมกับปัจจัยวัฒนธรรมของเมืองโบราณล่างจง

ข้อมูลจากการลงพื้นที่สำรวจสภาพเมืองโบราณล่างจง	การออกแบบร่างภาพประกอบ	ภาพประกอบฉบับสมบูรณ์และสีที่เลือกใช้
 หอจงเทียน เมืองโบราณล่างจง ที่มา : https://image.baidu.com/search/detail?ct=5033164 (2019)		 R: 180 G: 67 B: 41 R: 234 G: 27 B: 52 R: 248 G: 114 B: 93 R: 254 G: 191 B: 38 R: 24 G: 67 B: 92 R: 154 G: 135 B: 170
 เทศกาลงานวัดที่จัดในเมืองโบราณล่างจง ที่มา : https://image.baidu.com/search/index?tn=baiduimage&ipn=r&ct=201326592&c (2019)		 R: 119 G: 27 B: 7 R: 198 G: 22 B: 32 R: 255 G: 115 B: 42 R: 255 G: 206 B: 109 R: 4 G: 177 B: 96 R: 23 G: 139 B: 88

 วัดจางเฟย เมืองโบราณล่างจง ที่มา : YI HE, 2019		 R: 206 G: 30 B: 43 R: 236 G: 111 B: 103 R: 225 G: 200 B: 8 R: 27 G: 107 B: 50 R: 197 G: 235 B: 140 R: 227 G: 185 B: 140
 ภาพครอบครัวชาวจีนฉลองเทศกาลตรุษจีน ที่มา : https://m.sohu.com/a/283776358_100011039/?pvid=000115_3w_a. (2020)		

8. การสร้างปฏิสัมพันธ์ด้วยโครงสร้าง 3 มิติในหนังสือภาพ

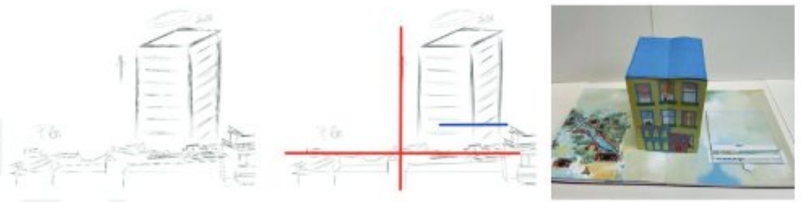
เมื่อกำหนดรายละเอียดของตัวละครเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ในขั้นต่อมาจึงดำเนินการร่างภาพตามสคริปต์เนื้อเรื่อง และกำหนดเนื้อหาส่วนข้อความตัวอักษรที่ต้องนำมาบรรยายกำกับในหน้าหนังสือภาพแต่ละ ซึ่งกำหนดให้มีจำนวนทั้งหมด 5 หน้า โดยร่างภาพและแต่งเนื้อหาข้อความตัวอักษรให้สอดคล้องกัน เพื่อให้องค์ประกอบทั้ง 2 ส่วนช่วยส่งเสริมและเติมเต็มบทบาทของกันและกัน จากนั้นจึงพิจารณาความเหมาะสมในด้านต่าง ๆ ทั้งองค์ประกอบภาพและข้อความ อีกทั้งหลังจากเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์หนังสือภาพด้วยโครงสร้าง 3 มิติยังต้องพิจารณาองค์ประกอบต่าง ๆ โดยคำนึงถึงรูปแบบโครงสร้าง 3 มิติ แล้วดำเนินการแก้ไขให้สมบูรณ์ เพราะภาพร่างเหล่านี้ล้วนเป็นรากฐานสำคัญในกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์องค์ประกอบของหนังสือภาพสามมิติในลำดับต่อไป

หนังสือภาพประกอบที่เพิ่มลูกเล่นด้วยโครงสร้างแบบสามมิติสามารถทำให้ผู้อ่าน

เพลิดเพลินกับประสบการณ์อ่านอันแปลกใหม่ราวกับกำลังรับชมการแสดงอยู่ในโรงละครขนาดเล็ก ซึ่งเป็นความรู้สึกที่หนังสือภาพสองมิติไม่อาจให้ได้ ผู้อ่านสามารถคลี่กองหน้ากระดาษที่ซุกซ่อนกลไกต่าง ๆ เอาไว้ได้อย่างอิสระ มีปฏิสัมพันธ์กับหนังสือภาพในระหว่างกระบวนการอ่าน ด้วยการออกแบบโครงสร้างหนังสือภาพแบบสามมิติ ผู้อ่านสามารถจำลองสถานการณ์และทำความเข้าใจในมุมมองเดียวกับตัวละครเอกผู้เป็นคนดำเนินเรื่องได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งสำหรับเด็กในวัย 3-6 ปีถือเป็นประสบการณ์อ่านที่แปลกใหม่อย่างยิ่ง

ภาพที่ 13 ภาพตัวอย่างกระบวนการออกแบบ ร่างภาพและสร้างสรรค์ภาพฉากในหน้าที่ 1 ของหนังสือภาพ
ที่มา : YI HE, 2022

ภาพที่ 14 ภาพตัวอย่างกระบวนการออกแบบ ร่างภาพและสร้างสรรค์ภาพฉากในหน้าที่ 2 ของหนังสือภาพ
ที่มา : YI HE, 2022



ภาพที่ 15 ภาพตัวอย่างกระบวนการออกแบบ ร่างภาพและสร้างสรรค์ภาพฉากในหน้าที่ 3 ของหนังสือภาพ
ที่มา : YI HE, 2022

ภาพที่ 16 ภาพตัวอย่างกระบวนการออกแบบ ร่างภาพและสร้างสรรค์ภาพฉากในหน้าที่ 4 ของหนังสือภาพ
ที่มา : YI HE, 2022

ภาพที่ 17 ภาพตัวอย่างกระบวนการออกแบบ ร่างภาพและสร้างสรรค์ภาพฉากในหน้าที่ 5 ของหนังสือภาพ
ที่มา : YI HE, 2022

9. ภาพผลงานที่เสร็จสมบูรณ์และจุดเด่นด้านการออกแบบ

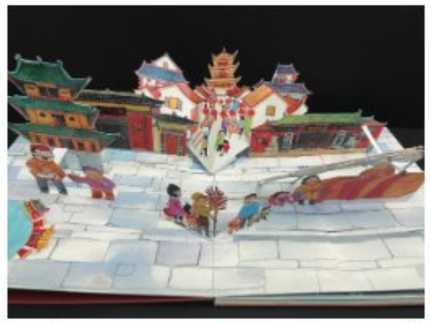
ภาพที่ 18 ภาพตัวอย่างลูกเล่นสามมิติในหนังสือภาพ
ที่มา : YI HE, 2022

คุณสมบัติด้านการออกแบบที่โดดเด่นประการหนึ่งของหนังสือภาพเล่มนี้ คือลูกเล่น 3 มิติ ซึ่งออกแบบและสร้างให้ส่วนของข้อความบรรยายที่เป็นตัวอักษรแอบซ่อนอยู่ใต้ภาพที่เป็นองค์ประกอบเล็ก ๆ ในแต่ละหน้า ทำให้ผู้อ่านมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับภาพภายในหน้าหนังสือและเปิดพื้นที่จินตนาการ หากเด็ก ๆ ไม่เปิดลูกเล่นใต้ภาพประกอบเหล่านี้ขึ้นมา หนังสือภาพเล่มนี้ก็จะไม่มีตัวอักษรใด ๆ ปรากฏอยู่ข้างในเล่มเลย ซึ่งนั่นทำให้ตัวภาพและตัวอักษรไม่แย่งความสนใจทางสายตาซึ่งกันและกัน อีกทั้งเทคนิคแบบนี้ยังช่วยกระตุ้นความสนใจในการอ่านของเด็ก ๆ ได้เป็นอย่างดี

ภาพที่ 19 ภาพหน้าปกและภาพขณะปิดหนังสือของหนังสือภาพเรื่อง "ซู่! นี่เป็นความลับของพวกเรานะ!"
ที่มา : YI HE, 2022

ภาพแสดงรายละเอียดด้านในเล่ม

ภาพที่ 20 ภาพหน้ารองปกหนังสือภาพเรื่อง "ซู่! นี่เป็นความลับของพวกเรานะ!"
ที่มา : YI HE, 2022



ภาพที่ 21 ภาพฉากและองค์ประกอบภาพในหน้าที่ 1
ที่มา : YI HE, 2022

ภาพที่ 22 ภาพฉากและองค์ประกอบภาพในหน้าที่ 2
ที่มา : YI HE, 2022

ภาพที่ 23 ภาพฉากและองค์ประกอบภาพในหน้าที่ 3
ที่มา : YI HE, 2022

ภาพที่ 24 ภาพฉากและองค์ประกอบภาพในหน้าที่ 4
ที่มา : YI HE, 2022

ภาพที่ 25 ภาพฉากและองค์ประกอบภาพในหน้าที่ 5
ที่มา : YI HE, 2022

ภาพที่ 26 หน้ารองปกและหน้าสุดท้ายของหนังสือภาพ
ที่มา : YI HE, 2022

ภาพที่ 27 ภาพปกหลัง
ที่มา : YI HE, 2022

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยนี้ได้ดำเนินการศึกษาและทำความเข้าใจในวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีน หนึ่งในสมบัติทางศิลปะประจำชนชาติจีนอย่างลึกซึ้ง โดยรวบรวมข้อมูลเรื่องราวตำนานเทพทวารบาลจีนแห่งเมืองโบราณล่างจง บ้านเกิดของผู้วิจัยแล้วนำมาบูรณาการสู่การออกแบบและสร้างสรรค์หนังสือนิทานภาพประกอบสำหรับเด็กวัย 3-6 ปี ไม่เพียงเพื่อให้อนาคตของชาติจีนมีโอกาสได้สัมผัสกับอัตอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนประจำเมืองล่างจง แต่ยังเป็นการนำตำนานเทพทวารบาลจีนมาประยุกต์ใช้เป็นหัวข้อสร้างสรรค์ (ธีม) เพื่อส่งเสริมความนิยมของวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมในหมู่เด็กวัย 3-6 ปี หนังสือภาพประกอบเรื่อง “ซู่! นี่เป็นความลับของพวกเรานะ!” มุ่งให้ความสำคัญกับความสนุกสนานเพลิดเพลินในการอ่านของเด็กวัย 3-6 ปีเป็นหลัก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างให้เด็กในช่วงวัยดังกล่าวรู้สึกว่าการอ่านเป็นสิ่งที่น่าสนใจ อาทิ ในระหว่างการอ่านหนังสือภาพเล่มนี้ผู้ปกครองสามารถชี้ชวนให้เด็ก ๆ ลองเปิดกลไกลูกเล่นสามมิติเล็ก ๆ ที่แอบซ่อนอยู่ตามส่วนต่าง ๆ ในหน้าหนังสือเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็กและทำให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับหนังสือ

เนื่องจากการคิดและการรับรู้ของเด็กในวัย 3-6 ปีมีความจำเพาะทางอารมณ์ มุมมองและภาพลักษณ์ที่รับรู้ หนังสือภาพที่มีเนื้อหาใกล้เคียงกับชีวิตประจำวันของเด็กในช่วงวัยนี้จึงช่วยให้เด็ก ๆ สามารถค้นหาและรับรู้เงาสะท้อนของตนเองและเรื่องราวรอบตัวในหนังสือภาพได้ง่ายยิ่งขึ้นซึ่งกระตุ้นให้เด็กมีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวในหนังสือภาพ ในงานจัดแสดงหนังสือที่โรงเรียนอนุบาลหนังสือภาพเรื่อง “ซู่! นี่เป็นความลับของพวกเรานะ!” ก็ได้รับการตอบรับในเชิงบวกจากบรรดาครูและเด็ก ๆ ในโรงเรียน

ซึ่งในหนังสือภาพเรื่อง “ซู่! นี่เป็นความลับของพวกเรานะ!” ใช้โครงสร้างการสามมิติ เช่น การก่อรูปทรงสามมิติขององค์ประกอบภาพต่าง ๆ ด้วยเทคนิคคลี่พับกระดาษเพื่อออกแบบและสร้างรูปทรงจำลองภาพพื้นที่สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ ที่เป็นอัตลักษณ์ของเมืองโบราณล่างจงควบคู่ไปกับการดำเนินเรื่องราวในแนวแฟนตาซีมหัศจรรย์เหนือธรรมชาติที่ชูด้วยโทนเรื่องที่ให้บรรยากาศผ่อนคลายขวนเพลิดเพลินเพื่อให้เด็ก

ค่อย ๆ ซึมซับเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมเทพทวารบาลจีนผ่านเรื่องราวที่สนุกสนานและภาพสีสันสดใสแทนที่จะใช้วิธีสร้างแรงกดดันในกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งในจุดนี้ถือว่าหนังสือนิทานภาพเล่มนี้ได้บรรลุวัตถุประสงค์การวิจัยในการสร้างสรรค์หนังสือภาพเกี่ยวกับตำนานเทพทวารบาลจีนที่เหมาะสมกับเด็กช่วงวัย 3-6 ปีที่คาดหวังไว้ ทว่าเนื่องด้วยโครงสร้างสามมิติทำให้หน้ากระดาษของผลงานหนังสือภาพมีความหนาเป็นพิเศษจึงต้องจำกัดจำนวนหน้าของหนังสือ ส่งผลให้จำเป็นต้องออกแบบการนำเสนอโครงเรื่องของหนังสือให้เรียบง่ายเพื่อให้สอดคล้องกับจำนวนหน้ากระดาษ

ข้อเสนอแนะ

บทความวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยตำนานเทพทวารบาลจีนและการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานหนังสือนิทานภาพประกอบโดยใช้โครงสร้างหนังสือภาพสามมิติเป็นปัจจัยหลักในการแสดงและถ่ายทอดเรื่องราวชวนสนุกสนานเพลิดเพลินที่สอดแทรกองค์ความรู้เกี่ยวกับตำนานเทพทวารบาลจีนในแบบฉบับที่เข้าใจง่ายสำหรับเด็กในวัย 3-6 ปี การวิจัยในหัวข้อประเภทดังกล่าวจำเป็นต้องคำนึงถึงวัสดุและสื่อที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์และถ่ายทอดเนื้อหาอย่างถี่ถ้วน ทรัพยากรแต่ละประเภทล้วนมีศักยภาพที่สามารถนำมาใช้เป็นวัสดุสำหรับการออกแบบและสร้างสรรค์ได้ทั้งสิ้น ในขณะเดียวกัน การวิจัยและวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับจิตวิทยาด้านการอ่านของเด็กในแต่ละกลุ่มอายุยังเป็นแนวทางการวิจัยที่จำเป็นและมีอิทธิพลอย่างมากต่อการวิจัยในหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก ผู้วิจัยเชื่อว่าทิศทางการวิจัยในอนาคตสามารถเริ่มต้นจากการศึกษาวิธีการออกแบบและสร้างสรรค์ด้วยโครงสร้างสามมิติสื่อผสม แล้วดำเนินการศึกษาวิจัยเจาะลึกในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมจีนตั้งเดิมที่ยอดเยี่ยมและควรค่าแก่การปลูกฝังและสร้างเสริมการรับรู้ในเด็กซึ่งเป็นอนาคตของชาติเพื่อเป็นแนวทางสืบสานวัฒนธรรมดั้งเดิมอันดีงามต่อไป ผู้วิจัยยังคาดหวังว่าหนังสือสามมิติ (ป๊อปอัพ) จะกลายเป็นที่นิยมในตลาดสิ่งพิมพ์สำหรับเด็กในอนาคตอันใกล้ ซึ่งสไตล์การออกแบบที่ยอดเยี่ยมและการสร้างสรรค์สื่อปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบที่หลากหลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้หนังสือภาพสามารถตอบสนองความต้องการด้านการอ่านของผู้คนในแต่ละช่วงวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งเมื่อเทียบกับหนังสือภาพสองมิติแบบดั้งเดิม หนังสือภาพสามมิติมีโครงสร้างที่สมบูรณ์และหลากหลาย ผู้อ่านไม่เพียงได้เพลิดเพลินไปกับเนื้อหาองค์ประกอบภาพศิลปะที่สวยงามที่หนังสือภาพสามมิติทำได้ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าหนังสือภาพสองมิติดั้งเดิม แต่ยังได้สัมผัสถึงเสน่ห์เชิงพื้นที่ของศิลปะสามมิติที่มีระดับชั้นภาพซับซ้อนจึงสามารถสร้างองค์ประกอบภาพเชิงพื้นที่ได้หลายระดับกว่าพื้นที่สองมิติ ช่วยสร้างเสริมชีวิตชีวากระแสใหม่ให้กับสื่อสิ่งพิมพ์ที่ดำรงอยู่และตกทอดมานานกว่าพันปี ทั้งนี้พื้นที่สร้างสรรค์ที่มีอิสระสูงยังช่วยให้ผู้เขียนสามารถนำเสนอสไตล์การออกแบบด้วยเทคนิคที่แยบยลและเหนือชั้นยิ่งขึ้น การเพิ่มขีดความสามารถในการปลดปล่อยพลังจินตนาการของผู้เขียนช่วยให้ผลงานมีนัยแฝงที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นเช่นกัน ศักยภาพเชิงศิลปะที่เพิ่มมากขึ้นยังส่งผลให้หนังสือภาพสามมิติที่ยอดเยี่ยมมีคุณค่าในเชิงคอลเลกชันของสะสม

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะมีส่วนช่วยให้ “ตำนานเทพทวารบาลจีน” หนึ่งในวัฒนธรรมดั้งเดิมที่ดีงามของชนชาติจีนรอดพ้นจากวิกฤติทางวัฒนธรรมที่กำลังเกิดขึ้นกับวัฒนธรรมโบราณในยุคสมัยใหม่ โดยหนังสือภาพประกอบเชิงสร้างสรรค์เล่มนี้จะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ตำนานเทพทวารบาลจีนเป็นที่นิยมในหมู่เด็ก ๆ อีกทั้งการที่ผู้วิจัยเลือกทำการวิจัยเจาะลึกเกี่ยวกับตำนานเทพทวารบาลจีนในเมืองล่างจงนั้นก็เพื่อให้ผู้คนในเมืองล่างจงทำความเข้าใจและตระหนักได้ว่าตำนานเทพทวารบาลจีนของเมืองล่างจงไม่ได้มีคุณค่าแค่เพียงตำนานปรัมปราที่นิยมนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกในเชิงพาณิชย์เท่านั้น แต่ยังสามารถนำเสนอวัฒนธรรมเหล่านี้ในรูปแบบอื่น ๆ ที่เอื้อประโยชน์ต่อการปลูกฝังและเผยแพร่วัฒนธรรมได้ด้วยเช่นกัน

ภาพที่ 28 ภาพการจัดแสดงผลงานหนังสือภาพในโรงเรียนอนุบาลเมืองล่างจง
ที่มา : YI HE, 2023

บรรณานุกรม

Chen Lili. (n.d.). Three-dimensional Picture Book Design Based on Scene Reappearance. Nanjing : Nanjing University of Finanoe and Eoonomics.

Gao Shan. (2015). Research on the Painting Characteristics and Creation of Children's Original Picture Books. Xi'an : Xi'an Northwest University.

Huang Xin. (2019). The application of paper structure in three-dimensional picture books— taking the graduation work “Thorn” as an example. Harbin : Harbin Normal University.

Li Dongfeng. (2011). Anthropological Investigation of the Painted Wooden Door Gods in Langzhong. Journal of the School of Art Inner Mongolia University, 2011(01).

Li Jimei. (2013). Feng Xiaoxia's Guide to Learning and Development of Children Aged 3-6. n.p. : People's Education Press.

Li Kehan. (2018). Research on the Creation of Children's Picture Book “Journey to the West”. Jilin : Jilin University of Arts.

Lin Xiuping. (n.d.). Reasonable selection of English picture books and its significance to English reading teaching in primary schools. Hangzhou : Hangzhou Tianoheng Education Group.

Liu Liwei. (2007). Research on Book Design of Modern Picture Book. Beijing : Beijing Institute of Printing and Printing.

Wang Hongying. (2002). On Door God Painting and Its Artistic Features. Journal of Henan University (Social Science Edition), 2002(03).

Wang Yawen, Tao Huawu & Fengxiangqinqiong. (2019). Comparative Study on the Divine Painting of Jingde door god. Xinan : Xinan University of Technology.

Yang Jiao. (2019). Picture Book Design of Preschool Children's Cognitive Characteristics. Nanohang : Nanohang University.

Yan Xing. (2013). Researoh on the animation of door gods in Chinese wood-block New Year paintings. Guangzhou : South China University of Technology.