การสร้างฉาก 3 มิติด้วยเทคนิคการพับกระดาษ เพื่อการเข้าถึงมรดกทางวัฒนธรรม ของวรรณกรรมเรื่อง ความฝันในหอแดง

Creating 3D scenes using origami techniques for access to cultural heritage of literature Dream in the Red Chamber

หม่า หลงชิง
Ma Rongqian
ประดิพัทธ์ เลิศรุจิดำรงค์กุล
Pradiphat Lertrujidumrongkul
วันชัย แก้วไทรสุ่น
Wanchai Kaewsaisoon
หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต (ศิลปะการออกแบบ) มหาวิทยาลัยศิลปากร
Master of Fine Arts (Design Arts) Silapakorn University, Thailand
E-mail: Ma MA_R @ SU.AC.TH

Received: 15 February 2026; Revised: 14 March 2026; Accepted: 7 August 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1)) เพื่อศึกษามรดกทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์วรรณกรรมเรื่อง “ความฝันในหอแดง” วิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องราว ตัวละคร ฉาก ช่วงเวลาของเรื่อง หลักการสร้างภาพเทคนิคการพับกระดาษ 3 มิติ ทฤษฎีการออกแบบ 2) ออกแบบงาน 2 มิติ เพื่อเป็นแบบงาน 3 มิติ ตามเนื้อหาของเรื่องราว จำนวน 10 ฉาก สามารถสื่อถึงเรื่องราวในวรรณกรรมความฝันในหอแดง 3) สร้างฉาก 3 มิติของวรรณกรรมเรื่อง ความฝันในหอแดง ผ่านการออกแบบสื่อสารร่วมสมัยเป็นแผ่นที่พับ 3 มิติแสดงระยะหน้า ระยะกลาง และระยะหลัง สามารถเคลื่อนไหวจาก 2 มิติสู่งาน 3 มิติ ใช้ระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพ เริ่มจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์เนื้อหาเพื่อออกแบบภาพแผ่นพับ 3 มิติ ผลการศึกษาพบว่าวรรณกรรมความฝันในหอแดงสามารถสร้างงาน 3 มิติได้ ที่สื่อถึงเรื่องราวในวรรณกรรม จากเดิมที่มีเพียงงาน 2 มิติแผ่นราบเท่านั้น เป็นการสื่อสารการเข้าถึงสมจริงมากขึ้น สามารถสัมผัสได้และยังรักษาทรัพยากรทางวัฒนธรรมให้ยั่งยืนอีกด้วย

คำสำคัญ: การสร้างฉาก 3 มิติ, เทคนิคพับกระดาษ, มรดกทางวัฒนธรรม, ความฝันในหอแดง

Abstract

This research article has the objective 1) to study cultural heritage literary history of “Dream in the Red Hall” analyzes the elements of the story, characters, setting, and time period of the story. Principles of creating 3D paper folding techniques. Design theory. 2) Design a 2D work to be a 3D work based on the content of the story, totaling 10 scenes, able to convey the story in the literature of Dreams in the Red Chamber. 3) Create a 3D scene of the literary story Dream in the Red Chamber Through contemporary communication design, it is a

3D folded sheet showing the front, middle, and back. It can be moved from 2D to 3D. Use qualitative research methods Starting with a review of related literature. Analyze content to design 3D brochure images. The results of the study found that the literature Dreams in the Red Chamber can create 3D works that convey the stories in the literature. From the beginning there were only flat 2D works. It is a more realistic approach to communication. Can be experienced and also maintain sustainable cultural resources.

Keywords: 3D scene creation, origami techniques, cultural heritage, Dream of the Red Chamber

บทนำ

วรรณกรรมนับว่าเป็นทรัพยากรและมรดกทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่าประเภทหนึ่ง วรรณกรรมคลาสสิกหลายเรื่องได้รับความนิยมชื่นชอบจากผู้อ่าน และมีจำนวน 4 เรื่องที่บัณฑิตยอมรับว่าเป็นวรรณกรรมอันยิ่งใหญ่และมีอิทธิพลต่อวรรณกรรมเรื่องอื่น ๆ ของประเทศ ประกอบด้วย สามก๊ก (Romance of the Three Kingdoms) ซ้องกั๋ง (Water Margin) ไซอิ๋ว (Journey to the Wes) และเรื่องความฝันในหอแดง (Dream of the Red Chamber) สำหรับเรื่องความฝันในหอแดงนี้ ผู้เขียนนำมาเป็นหัวข้อการวิจัยครั้งนี้

ความฝันในหอแดง เป็นสุดยอดของวรรณกรรมจีนคลาสสิกเรื่องหนึ่ง ที่ได้สร้างระบบการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์และซับซ้อน ผ่านความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนของโครงสร้างทางอารมณ์ และคำอธิบายเชิงพื้นที่ สวนสวรรค์ ไม่เพียงแต่เป็นฉากหลักของเรื่องเท่านั้น แต่ยังเป็นอุปมาเชิงพื้นที่ที่สำคัญสำหรับการไหลเวียนของอารมณ์ของตัวละคร การฉายภาพของระเบียบทางสังคม และความผิดหวังกับโลกอุดมคติ อย่างไรก็ตามแนวทางการเล่าเรื่องนี้ ซึ่งพึ่งพาการอ่านอย่างละเอียดและต้องทำความเข้าใจบริบททางวัฒนธรรมอย่างมาก ผู้อ่านอาจต้องใช้เวลาอ่านหรืออ่านซ้ำพร้อมกับการจินตนาการความเข้าใจ เหตุการณ์ ช่วงเวลา สถานที่เกิดเรื่องราวเหล่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งคนหนุ่มสาวที่ยังไม่ได้อ่านงานต้นฉบับอย่างเป็นระบบ ในแง่ของความเข้าใจจึงเป็นปัญหาระดับหนึ่งของการเข้าถึงวรรณกรรมเรื่องนี้

ในสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมภาพและสื่อร่วมสมัย วิธีการเผยแพร่วรรณกรรมดั้งเดิมกำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก เส้นทางการรับรู้ที่เน้นการอ่านข้อความกำลังค่อย ๆ ถูกเสริมหรือแม้กระทั่งถูกแทนที่ด้วยสื่อหลายรูปแบบ ทำให้ความหมายของคำเปลี่ยนไป ประสบการณ์ และการโต้ตอบ เมื่อเปรียบเทียบกับการอ่านแบบเส้นตรง สื่อการออกแบบที่มีโครงสร้างพื้นที่ และกระบวนการทำงานสามารถกระตุ้นการรับรู้การสำรวจอย่างกระตือรือร้นของผู้ชม ผ่านการมีส่วนร่วมทางสายตา การสัมผัส และพฤติกรรม และสร้างการเชื่อมโยงทางอารมณ์และความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นในกระบวนการประสบการณ์ (An Yu, Yang Jian 2026) วิเคราะห์ส่วนของปัญญาชนแบบดั้งเดิม จากมุมมองของการเล่าเรื่องเชิงพื้นที่ โดยชี้ให้เห็นว่าพื้นที่นั้นเองสามารถทำหน้าที่เป็นสื่อการเล่าเรื่องได้ แนวโน้มนี้ได้กระตุ้นให้การวิจัยด้านการออกแบบ เริ่มเข้ามามีบทบาทในด้านการเผยแพร่วรรณกรรม โดยสำรวจวิธีการฟื้นฟูพลังทางวัฒนธรรมของวรรณกรรมคลาสสิก ในบริบทร่วมสมัยผ่านการสร้างภาพและการออกแบบเชิงโต้ตอบ อย่างไรก็ตามแนวทางการสร้างภาพและการออกแบบที่มีอยู่ของ “ความฝันในหอแดง” ส่วนใหญ่ยังคงอยู่ในระดับภาพประกอบ วิดีโอดิจิทัล หรือนิทรรศการ วิธีการแปลงเหล่านี้มักมุ่งเน้นไปที่การนำเสนอโครงเรื่องหรือการสร้างบรรยากาศ โดยเน้นการกระตุ้นทางสายตา แต่ไม่ค่อยคำนึงถึงโครงสร้างทางอารมณ์ที่ซับซ้อน และตรรกะเชิงพื้นที่ภายในงาน ซึ่งอาจ

นำไปสู่การลดทอนหรือแม้แต่การทำให้ความหมายทางวรรณกรรมที่ลึกซึ้งนั้นแข็งกระด้างขึ้น การลดอุปสรรคในการทำความเข้าใจในขณะที่ยังคงรักษาความสมบูรณ์ของจิตวิญญาณทางวรรณกรรมไว้ ยังคงเป็นประเด็นสำคัญที่การแปลวรรณกรรมคลาสสิกเป็นงานออกแบบต้องเผชิญ โดยเล่าเรื่องผ่านมิติวัฒนธรรมเชิงพื้นที่สำหรับจุดเชื่อมโยงทางอารมณ์ ภายในกรอบของภูมิประเทศ สวน ภูมิทัศน์ ซึ่งถูกแบ่งออกเป็นจุดเชื่อมโยงเชิงพื้นที่หลายจุดที่มีทิศทางทางอารมณ์ที่ชัดเจน แต่ละจุดเชื่อมโยงสอดคล้องกับที่อยู่อาศัยเฉพาะในวรรณกรรม และยังทำหน้าที่ทางอารมณ์และการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันในโครงสร้างโดยรวม (Kong Weiqun, 2025) ได้ทำการวิเคราะห์ความแตกต่างของรูปแบบที่อยู่อาศัยภายในสวน จากมุมมองของลำดับชั้นเชิงพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม จุดเชื่อมโยงเชิงพื้นที่ที่แตกต่างกันเป็นหน่วยโครงสร้างที่มีบทบาททางอารมณ์และการเล่าเรื่องที่ชัดเจน

การออกแบบไม่ได้มุ่งเน้นการฟื้นฟูรูปแบบสถาปัตยกรรมตามข้อความ แต่เป็นการปรับปรุงและเสริมสร้างลักษณะทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานของลำดับชั้นเชิงพื้นที่ โดยเทคนิควิธีการพับกระดาษสร้างภาพให้เป็น 3 มิติ การพับแบบป๊อปอัพ (Pop-up) เป็นการจัดการกระดาษที่เมื่อเปิดออกจะเกิดการสร้างภาพ 3 มิติขึ้นมาระหว่างหน้ากระดาษ ซึ่งใช้หลักการพับและดึงอย่างเป็นระบบและบรรยากาศทางสายตา (ธนรัตน์ ชื่นจิตต์, 2009) ซึ่งขอบเขตการออกแบบการวิจัยได้แก่ ลานอี้หง: จุดศูนย์กลางแห่งอารมณ์, ศาลาเซียวเซียง: จุดศูนย์กลางแห่งโศกนาฏกรรมเชิงกวี, ลานเหิงหวู่: จุดศูนย์กลางแห่งระเบียบที่มีเหตุผล, วัดหลงฉุย: จุดศูนย์กลางแห่งเขตสงบทางจิตวิญญาณ และวิลล่าในต่างจังหวัด: จุดเชื่อมต่อแห่งการแทรกแซงของโชคชะตา โดยลำดับ

การออกแบบสื่อ 3 มิติ โดยเทคนิคการพับกระดาษเพื่อการเข้าถึงมรดกทางวัฒนธรรม เป็นการสื่อสารการเข้าถึงวรรณกรรมให้เสมือนจริง ประเด็นการส่งเสริมการอ่านมีนักวิชาการ (Zhang Ge, Zhang Shengyi, 2025) ได้เสนอไว้ในงานวิจัยเกี่ยวกับการส่งเสริมการอ่านข้ามสื่อว่า การปฏิบัติการออกแบบควรได้รับการพิจารณาว่าเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการวิจัย (Bu Jian, 2025) ตีความ "ภาพลวงตา" ของสวนวิวใหญ่จากมุมมองของรูปแบบการเล่าเรื่อง โดยเน้นคุณลักษณะคู่ของพื้นที่ในอุดมคติและการล่มสลายที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งให้การสนับสนุนการตีความวรรณกรรมสำหรับบทความนี้ในการพิจารณาสวนวิว ทิวทัศน์ ว่าเป็นระบบพื้นที่ทางอารมณ์โดยรวม

ดังนั้นแล้วงานวิจัยเรื่องนี้ นำเสนอแนวคิดของ "มิติวัฒนธรรม" จากมุมมองของการวิจัยด้านการออกแบบ โดยแปลงเรื่องเล่าทางอารมณ์ที่เป็นนามธรรมสูงและอุปมาเชิงพื้นที่ในวรรณกรรมเรื่อง "ความฝันในหอแดง" ให้เป็นระบบการออกแบบเชิงพื้นที่ที่รับรู้ได้ ใช้งานได้ และให้ประสบการณ์ เพื่อสำรวจเส้นทางการแสดงออกใหม่ ๆ ต่อการเข้าถึงวรรณกรรมในบริบทการออกแบบร่วมสมัยอีกรูปแบบหนึ่ง ของกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1) เพื่อศึกษามรดกทางวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์วรรณกรรมเรื่อง “ความฝันในหอแดง” วิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องราว ตัวละคร ฉาก ช่วงเวลาของเรื่อง หลักการสร้างภาพเทคนิคการพับกระดาษ 3 มิติ ทฤษฎีการออกแบบ

2) ออกแบบงาน 2 มิติ เพื่อเป็นแบบงาน 3 มิติ ตามเนื้อหาของเรื่องราว จำนวน 10 ฉาก สามารถสื่อถึงเรื่องราวในวรรณกรรมความฝันในหอแดง

3) สร้างฉาก 3 มิติ ของวรรณกรรมความฝันในหอแดง ผ่านการออกแบบสื่อสารร่วมสมัยเป็นแผ่นที่พับ 3 มิติแสดงระยะหน้า ระยะกลาง และระยะหลัง สามารถเคลื่อนไหวจาก 2 มิติสู่งาน 3 มิติ

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพรรณนาโดยใช้รูปแบบการศึกษา วิเคราะห์จากเอกสารซึ่งมีขั้นตอนการศึกษาวิจัยดังนี้

1. สำรวจและวิเคราะห์ ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประเด็นประวัติของวรรณกรรมความฝันในหอแดง องค์ประกอบของเรื่อง ทฤษฎีการออกแบบ การพับกระดาษ 3 มิติ มรดกทางวัฒนธรรม

2. วิเคราะห์เลือกตอนสำคัญต่าง ๆ แสดงถึงภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมของช่วงเวลาเหตุการณ์ในวรรณกรรมความฝันในหอแดง นำมาสร้างภาพ 2 มิติ จำนวน 10 ภาพ โดยเนื้อหาในภาพจะต้องแสดงเรื่องราวที่อยู่ในตอนนั้นหรือบทนั้นอย่างสมจริงมากที่สุด เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาของวรรณกรรม กับภาพที่ออกแบบสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้สมจริง เพื่อการสร้างภาพ 3 มิติต่อไป

3. นำภาพ 2 มิติ สร้างภาพ 3 มิติ ให้เกิดระยะหน้า กลาง ไกล(หลัง) ที่สามารถเคลื่อนไหวได้ และภาพแต่ละตอน มีความสัมพันธ์กันตามเหตุการณ์ช่วงเวลาของวรรณกรรมได้

4. นำภาพ 3 มิติ ทดลองใช้กับกลุ่มวัยรุ่นรวม 100 คน ผลจากการสอบถามความพึงพอใจภาพ 3 มิติ ระดับพึงพอใจระดับมากที่สุด 70% พึงพอใจระดับมาก 5% พึงพอใจระดับปานกลาง 20% และระดับพึงพอใจน้อย 5 % น้อยที่สุด 0%

5. รายงานผลการวิจัยโดยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

6. สรุปผลการวิจัย



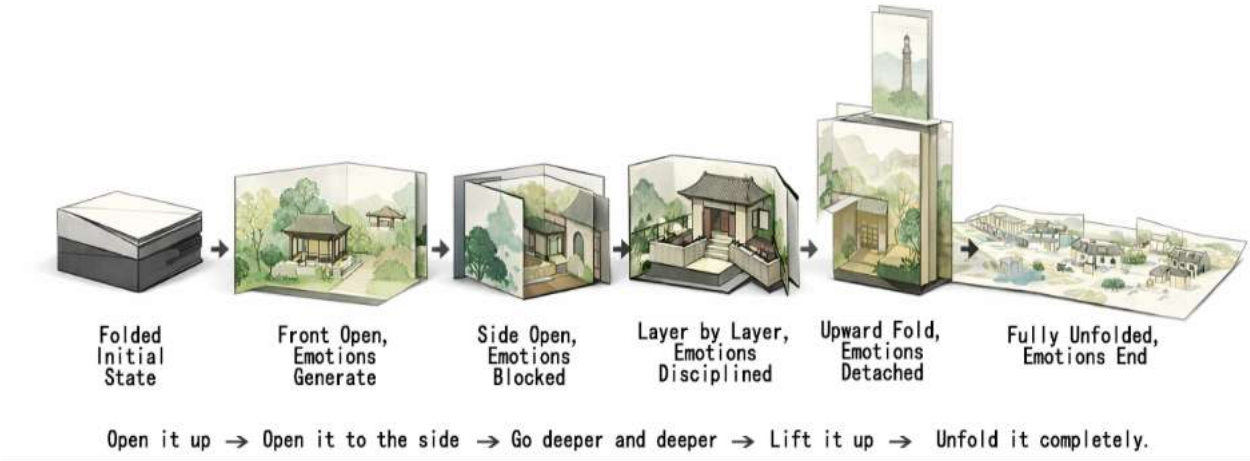
ภาพที่ 1 แผนภาพแสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย

ผลการวิจัย

1) เข้าใจพื้นที่มิติทางวัฒนธรรมว่ามีความสัมพันธ์ทางอารมณ์ที่ชัดเจน และเป็นจุดสำคัญในเส้นทางเชิงพื้นที่โดยรวม รวมทั้งความเชื่อมโยงทางอารมณ์ที่อ่อนแอ ถูกรวมเข้ากับระบบในฐานะความสัมพันธ์เสริมกับสวนแกรนด์วิว จึงไม่ได้ถูกนำเสนอในฐานะพื้นที่สวนแบบคงที่อีกต่อไป แต่เป็นเครือข่ายเชิงพื้นที่ที่จัดระเบียบโดยความสัมพันธ์ทางอารมณ์ ผลลัพธ์นี้บ่งชี้ว่า โครงสร้างทางอารมณ์ในวรรณกรรมสามารถทำหน้าที่เป็นตรรกะในการสร้างสรรค์ของการออกแบบเชิงพื้นที่ มากกว่าที่จะเป็นเพียงพื้นที่ของการออกแบบหรือวัสดุในการแสดงออก ประเด็นทางประวัติศาสตร์เป็นวรรณกรรมที่ถ่ายทอดรายละเอียดเกี่ยวกับโครงสร้างครอบครัว ระบบชนชั้น และการเสื่อมถอยของตระกูลขุนนางในสมัย ราชวงศ์ชิง แสดงรายละเอียดเกี่ยวกับสถาปัตยกรรม อาหาร เครื่องแต่งกาย พิธีกรรม การแพทย์ และความเชื่อทางศาสนา (พุทธ ขงจื๊อ เต๋า) ไว้อย่างครบถ้วน และที่สำคัญสะท้อนบทบาทและข้อจำกัดของสตรีจีนในยุคโบราณผ่านตัวละครหญิงที่หลากหลาย

2) ได้งานออกแบบงาน 2 มิติ เพื่อเป็นแบบงาน 3 มิติ ตามเนื้อหาของเรื่องราว จำนวน 10 ฉาก ที่สื่อถึงเรื่องราวในวรรณกรรมความฝันในหอแดง แสดงมิติของตัวละคร มิติทางวัฒนธรรมพื้นที่แต่ละฉากตามช่วงเวลา แสดงให้เห็นถึงการสร้างงาน 3 มิติในขั้นตอนต่อไปได้

3) ได้รูปแบบแผ่นที่พับ 3 มิติที่เคลื่อนไหวจากงาน 2 มิติเป็นงาน 3 มิติ เป็นผลงานที่นำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ อย่างสมบูรณ์ ผ่านสื่อสร้างสรรค์ด้านการออกแบบที่เป็นข้อมูลอ้างอิงเชิงวิธีการสำหรับการออกแบบในวรรณกรรม และการเผยแพร่มรดกทางวัฒนธรรม ที่สามารถผสมผสานสื่อดิจิทัลและรูปแบบนวัตกรรมการสื่อสารในบริบททางวรรณกรรม ความฝันในหอแดง



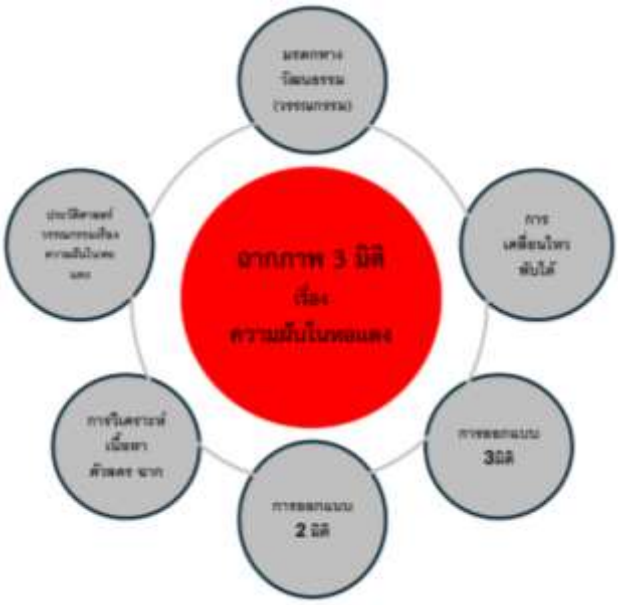
ภาพที่ 2 แผนภาพแสดงขั้นตอนจากมรดกทางวัฒนธรรม สู่รูปแบบที่พับได้ 3 มิติ
ที่มา : ผู้วิจัย

อภิปรายผล

ในการออกแบบในงานวิจัยนี้ อารมณ์ในวรรณกรรมไม่ได้ถูกมองว่าเป็นเนื้อหาที่จะนำมาถ่ายทอดโดยตรง แต่ถูกแปลงเป็นพื้นฐานเชิงโครงสร้างสำหรับการจัดระเบียบความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ ผ่านการวิเคราะห์เนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องในสวนแกรนด์วิวจากวรรณกรรมเรื่อง “ความฝันในหอแดง” พื้นที่ต่าง ๆ เช่น ลานอี้หง ศาลาเซียวเซียง และลานเหิงหวู่ ถูกตีความใหม่ให้เป็นจุดเชื่อมโยงที่แตกต่างกันในความสัมพันธ์ทางอารมณ์

ความสำคัญของพื้นที่เหล่านี้ไม่ได้มาจากรูปแบบทางสถาปัตยกรรมหรือความสมบูรณ์ของคำอธิบายดั้งเดิม แต่มาจากตำแหน่งและบทบาทในเรื่องเล่าทางอารมณ์ ความเข้าใจนี้ส่งผลโดยตรงต่อการแบ่งลำดับชั้นการเชื่อมต่อของพื้นที่ภายในโครงสร้างโดยรวม เมื่อเปรียบเทียบกับการออกแบบก่อนหน้านี้ที่เน้นการถ่ายทอดภาพวรรณกรรมหรือฉากคลาสสิกเป็นหลัก (Kong Weiqun, 2025) ได้วิเคราะห์ความแตกต่างของฟังก์ชันของที่อยู่อาศัยภายในสวน แกรนด์วิวจากมุมมองของลำดับชั้นเชิงพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม จากข้อมูลนี้ บทความนี้จึงถือว่าจุดเชื่อมโยงเชิงพื้นที่ที่แตกต่างกันเป็นหน่วยโครงสร้างที่มีบทบาททางอารมณ์และการเล่าเรื่องที่ชัดเจน งานวิจัยนี้นำเสนอการวิจัยและการจัดระเบียบพื้นที่เป็นหลัก การออกแบบพื้นทางวัฒนธรรมผ่านวรรณกรรมที่มีอยู่มักนำเสนอเนื้อหาผ่านภาพ รูปร่าง หรือองค์ประกอบตกแต่ง โดยเน้นการจดจำทางสายตาและการแสดงออกทางรูปแบบ (Liu Xinmiao, 2025) การออกแบบไม่ได้มุ่งเน้นการฟื้นฟูรูปแบบสถาปัตยกรรมตามข้อความ แต่เป็นการปรับปรุงและเสริมสร้างลักษณะทางอารมณ์ผ่านการผสมผสานของลำดับชั้นเชิงพื้นที่ วิธีการพับและบรรยากาศทางสายตา อย่างไรก็ตาม การใช้โครงสร้างทางอารมณ์ของวรรณกรรมเป็นจุดเริ่มต้น โดยเปลี่ยนความสัมพันธ์ของตัวละครและความก้าวหน้าทางอารมณ์ให้เป็นตรรกะเชิงองค์ประกอบระหว่างจุดต่าง ๆ ในพื้นที่ จึงหลีกเลี่ยงการนำเสนอเนื้อหาวรรณกรรมในรูปแบบแผนภาพขององค์ประกอบเชิงพื้นที่ งานวิจัยนี้ไม่ได้เน้นการแสดงพื้นที่เดียวอย่างสมบูรณ์ แต่สร้างโครงสร้างโดยรวมผ่านความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ ทำให้แต่ละหน่วยพื้นที่สามารถทำหน้าที่ต่าง ๆ ในการเล่าเรื่องทางอารมณ์ได้ แนวทางการออกแบบที่เน้นความสัมพันธ์นี้ เปลี่ยนจุดสนใจจากรูปแบบเชิงพื้นที่ไปสู่โครงสร้างเชิงพื้นที่ ช่วยเสริมสร้างตรรกะการเล่าเรื่องโดยรวม ในขณะที่ยังคงรักษาความเรียบง่ายทางรูปแบบ ยิ่งไปกว่านั้นงานวิจัยนี้ยังรวมกระบวนการคลี่แผนที่พับไว้ในตรรกะการออกแบบ ทำให้การอ่านและการใช้งานเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางอารมณ์ (Chang Junru, 2011) และยังสอดคล้องกับแนวคิดของนักวิชาการที่กล่าวว่า การได้อ่านวรรณกรรม เป็นเรื่องราวสามารถรับรู้ได้ผ่านประสบการณ์เป็นขั้นตอน เช่น การเข้า การคลี่คลาย และการเข้าสู่ความฝัน (Liu Yanxiao & Gao Weize, 2026) ภาพ 3 มิตินี้จะช่วยให้ผู้อ่านเข้าถึงวรรณกรรมได้มากขึ้น

องค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 3 องค์ความรู้ใหม่
ที่มา : ผู้เขียน

งานวิจัยนี้ได้แปลงความหมายของวรรณกรรมเรื่อง ความฝันในหอแดง ให้เป็นงานออกแบบ จากการศึกษาทรัพยากรทางวัฒนธรรม วิเคราะห์เรื่องราวของเนื้อหาที่มีองค์ประกอบเกี่ยวกับตัวละคร พื้นที่ภูมิทัศน์ ช่วงเวลาสมัยประวัติศาสตร์ของการเกิดเหตุการณ์ จินตนาการออกมาเป็นภาพ 2 มิติและเคลื่อนไหวได้ภาพ 3 มิติ ใช้เทคนิคความรู้เรื่องการออกแบบทางศิลปะเทคนิคพับกระดาษ โดยมีความสัมพันธ์ทางอารมณ์และเส้นทางการเล่าเรื่องเป็นแก่นหลัก ในเรื่องราวที่เกิดขึ้น และทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจในเนื้อหาข้อมูลที่เป็นจริงได้ชัดเจน เสมือนว่าเป็นของจริง เป็นการบูรณาการความรู้จากตัวอักษรในวรรณกรรมสู่ชิ้นงานจำลอง ที่ย่อขนาดลงมาให้อยู่ในพื้นที่ที่กำหนด และมีความน่าสนใจต่อผู้พบเห็น โดยวัดผลจากผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ให้กลุ่มวัยรุ่นจำนวน 100 คนได้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจ อยู่ในเกณฑ์พึงพอใจมากที่สุด 70%

สรุป

การสร้างฉาก 3 มิติด้วยเทคนิคการพับกระดาษ เพื่อการเข้าถึงมรดกทางวัฒนธรรม ของวรรณกรรมเรื่องความฝันในหอแดง เป็นการศึกษาถึงประวัติความเป็นมาของวรรณกรรมคลาสสิก ของประเทศจีนที่มีความนิยม 1/4 เรื่องมากที่สุด ถือว่าเป็นทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า มีการวิเคราะห์ถึงเนื้อหาของผู้แต่งในช่วงประวัติศาสตร์ที่แฝงถึงวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อ ระเบียบของสังคมในสมัยนั้น อีกทั้งแสดงถึงภูมิทัศน์ ภูมิศาสตร์ แสดงถึงลักษณะของตัวละคร แยกเพศ วัย นำเสนอออกมาเป็นนภาพ 2 มิติ และนำเสนอเป็นภาพสามมิติในขั้นตอนสุดท้าย ใช้เทคนิคทักษะการพับกระดาษ ทฤษฎีการออกแบบ การเขียนภาพ การถ่ายทอดออกมาเพื่อให้เกิดความสมจริง แสดงภาพที่มีองค์ประกอบสอดคล้องกับเรื่องราวของวรรณกรรม

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

ศึกษาการพัฒนามิติวัฒนธรรมเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของพื้นที่ จากกระบวนการทางสังคม ก่อให้เกิดแนวทางใหม่ ๆ ที่สอดคล้องกับยุคสมัย โดยอาศัยความรู้ที่มีจากสิ่งเดิมสู่สิ่งใหม่อย่างสร้างสรรค์และร่วมสมัย จึงจะทำให้เกิดคุณค่าอย่างยั่งยืน

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ผู้วิจัยเห็นว่าควรศึกษาวรรณกรรมที่ใช้สื่อสัญลักษณ์ เชิงวัตถุรูปแบบอื่นได้ เพื่อการสื่อสาร และเพื่อการอนุรักษ์วรรณกรรมได้อีกแนวทางหนึ่ง และความเหมาะสมกับอายุของผู้เข้าถึงวรรณกรรม

เอกสารอ้างอิง

ธนรัตน์ ชื่นจิตต์, (2552). ภาพกระดาษพับกับแนวความคิดในการสร้างพื้นที่ทางสถาปัตยกรรม หน้าจั่ว. วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. 24 (2009-2010), 56-58.

An Yu, Yang Jian (2026). An Analysis of the Spatial Display of Traditional Chinese Literati Gardens under the Theory of Spatial Narrative [J/OL]. Industrial Architecture, 1- 17 [2026-02-04]. https://link.cnki.net/urlid/11.2068.TU.20260115.0939.004.

Bu Jian, (2025). The "illusion" of the Grand View Garden—a re-exploration of the writing theme of "Dream of the Red Chamber [J]. Journal of Dream of the Red Chamber Studies, (0 6):39-54.

Chang Junru, (2011). Three-Dimensional Design Analysis of the Constituent Elements of Book Form [J]. Reform and Opening Up, (16):191.DOI:10.16653/j.cnki.32-1034/f.2011.16.027.

Kong Weiqun, (2025). An Analysis of the Architectural Spatial Hierarchy System of the Grand View Garden in Dream of the Red Chamber [J]. Anhui Architecture, 2025, 32(08):37-39+72.DOI:10.16330/j.cnk i.1007-7359.2025.8.11.

Liu Xinmiao, (2025). Pop-up Book Design Based on Dunhuang Stone Powder Painting Technique [D]. Lanzhou University.

Liu Yanxiao & Gao Weize, (2026). On the Spatiotemporal Construction of Pop-up Books [J]. Art Education, 2026, (01):198-201.

Zhang Ge, Zhang Shengyi, (2025). Research on cross-media reading promotion design in libraries under the theory of spatial narrative—taking the Shanghai Library's "A Thousand Miles of Books and the Sound of Rivers and Mountains" immersive exhibition as an example [J]. Journal of National Library of China, 2025, 34(06):83- 90.DOI:10.13666/j.cnki.jnlc.2025.0608.