

การศึกษาแนวทางการออกแบบนิทรรศการ “ศิลปะลดลายบนร่างกาย” เพื่อการให้ความรู้ และมุมมองของการสัก

บุรินทร์ สุพภูมิ¹ และ ปรีชญา ครูเกษตร¹

¹ สาขาวิชาการออกแบบตกแต่งภายในและนิทรรศการ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

บทคัดย่อ

งานวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะลดลายบนร่างกาย พฤติกรรมผู้ใช้ ข้อมูลพื้นฐานและพื้นที่ใช้สอย เพื่อนำไปสู่แนวทางการออกแบบนิทรรศการ “ศิลปะลดลายบนร่างกาย” เพื่อให้เป็นพื้นที่ในการให้ความรู้ ความเข้าใจ และเป็นการสื่อภาพลักษณ์ด้านบวกของศิลปะลดลายบนร่างกาย อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนทัศนคติ ความรู้ ความสัมพันธ์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาเครือข่ายผู้ประกอบการวิชาชีพด้านการสักของไทยและชาวต่างชาติ ภายในโครงการประกอบไปด้วย นิทรรศการวัฒนธรรมศิลปะบนร่างกาย ศิลปะลายสัก ศิลปะการเพ้นท์ร่างกาย เทคโนโลยีศิลปะบนร่างกาย พื้นที่เวิร์คชอปและเวทีกิจกรรม การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มผู้สนใจในศิลปะลดลายบนร่างกาย และกลุ่มนักออกแบบนิทรรศการ จากนั้นวิเคราะห์เนื้อหาและพื้นที่ใช้สอยภายในโครงการ และทำรายละเอียดประกอบการออกแบบโดยการจัดการรวบรวมข้อมูลที่สำคัญจากความต้องการของผู้ใช้สอยโครงการ ในด้านความต้องการพื้นฐาน องค์ประกอบทางกายภาพ และองค์ประกอบแวดล้อมอื่น ๆ เพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบนิทรรศการ โดยมีแนวคิดในการออกแบบ คือ แหล่งกำเนิดของศิลปะบนร่างกายของชนพื้นเมือง โดยการสร้างการเรียนรู้และความเข้าใจในศิลปะลดลายบนร่างกายจากแหล่งกำเนิดที่หลากหลาย เพื่อให้เข้าใจในเหตุผลถึงการสร้างสรรค์ผลงานของผู้คนในอดีตที่แสดงมุมมองที่มากกว่าความสวยงาม เนื่องจากการศึกษาพบว่าในอดีตศิลปะบนร่างกายมีบทบาทต่อทัศนคติ พิธีกรรม ความเชื่อ และการดำรงชีวิต

คำสำคัญ : การสัก, ศิลปะลดลายบนร่างกาย, การออกแบบนิทรรศการ

Keywords : Tattoo, Body Art, Exhibition Design

บทนำ

สังคมไทยปัจจุบัน รอยสักเป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่นเป็นจำนวนมาก แต่ละคนมีวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันไป ทั้งการสักเพื่อความเชื่อทางไสยศาสตร์ ความอยู่ยงคงกระพัน หรือสักเพื่อความสวยงามเป็นศิลปะบนเรือนร่าง หรือเพื่อการหาเอกลักษณ์ของตนเองและของกลุ่ม โดยปกติในการสัก ผู้สักจะเลือกสัญลักษณ์ที่แสดงถึงคุณลักษณะที่เป็นของตนเองหรือลักษณะที่ตนต้องการ เช่น ความกล้าหาญ ความสง่างาม ความอดทน การป้องกัน ความเมตตาตามหานิยม เป็นต้น (ประเทิน

มหาจันทร์, 2534) เนื่องจากในสมัยก่อนประเทศไทยใช้การสักเป็นการทำเครื่องหมายเพื่อแสดงเป็นหลักฐาน เช่น สักข้อมือแสดงถึง การได้ขึ้นทะเบียนเป็นชายฉกรรจ์หรือสังกัดกรมกอง สักหน้าแสดงถึงเป็นผู้ต้องโทษ ปราชิก เป็นต้น (ยุธิษเฐียร, 2501, น. 428) ส่วนในต่างประเทศ เช่น ประเทศญี่ปุ่น ผู้ที่สักมักเป็นกลุ่มคนของยาสูบ เป็นต้น ด้วยเหตุนี้จึงส่งผลต่อความเชื่อที่ไม่ดีต่อผู้คนที่มียอยสัก ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน (ณัฐภัทร นาวิกชีวิน, 2521, น.34) แต่อย่างไรก็ตามความเชื่อเหล่านี้ไม่ได้ทำให้ความนิยมในการสัก

ของกลุ่มวัยรุ่นลดลง แต่กลับมีความนิยมเพิ่มขึ้น มีการสักเพื่อความสวยงามมากขึ้น มีรูปแบบและสีสันทัน และเครื่องมือที่นำมาใช้มีการนำเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องมากขึ้นด้วย เรียกได้ว่าปัจจุบันการสักถือเป็นแฟชั่นที่ไม่ต่างจากการเลือกเสื้อผ้าที่มีความหมายต่อผู้ที่นิยม เพื่อเพิ่มความมั่นใจและยังเป็นการจดบันทึกความทรงจำที่ดีของบุคคลนั้น ๆ ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการให้ความรู้เรื่องการสักผ่านนิทรรศการ “ศิลปะลวดลายบนร่างกาย” เพื่อเป็นพื้นที่ในการให้ความรู้ ความเข้าใจ และการสื่อภาพลักษณ์ด้านบวกของศิลปะลวดลายบนร่างกาย อีกทั้งเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนทัศนคติ ความรู้ ความสัมพันธ์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาเครือข่ายผู้ประกอบการวิชาชีพด้านการสักของไทยและต่างชาติอีกทางหนึ่ง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะลวดลายบนร่างกาย พฤติกรรมผู้ใช้ในพื้นที่นิทรรศการ ข้อมูลพื้นฐานและพื้นที่ใช้สอยเพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบ และเป็นแนวทางการออกแบบนิทรรศการ

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยมุ่งค้นหาแนวทางการออกแบบนิทรรศการ “ศิลปะลวดลายบนร่างกาย” เพื่อให้เป็นพื้นที่ในการให้ความรู้ ความเข้าใจ และการสื่อภาพลักษณ์ด้านบวกของศิลปะลวดลายบนร่างกาย อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนทัศนคติ ความรู้ ความสัมพันธ์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาเครือข่ายผู้ประกอบการวิชาชีพด้านการสักของไทยและชาวต่างชาติ โดยผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ จากการศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้ในโครงการที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย การรวบรวมข้อมูล การสัมภาษณ์ ศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับศิลปะ

ลวดลายบนร่างกาย และการวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอยและค้นหาปัจจัยด้านการออกแบบ เพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบนิทรรศการ โดยการศึกษาในลักษณะกรณีศึกษา (Case Study) เป็นโครงการเปรียบเทียบที่เป็นนิทรรศการเกี่ยวข้องกับการให้ความรู้ จาก *กรณีศึกษาที่ 1* งานนิทรรศการเทศกาลท่องเที่ยวเมืองรอง ผู้วิจัยศึกษาและวิเคราะห์ในส่วนนิทรรศการหลัก เวทีกิจกรรมทางสัญจร และอัตลักษณ์องค์กร *กรณีศึกษาที่ 2* งานนิทรรศการมหกรรมสมุนไพรและอาหารศึกษาและวิเคราะห์ส่วนนิทรรศการหลัก ทางสัญจร และอัตลักษณ์องค์กร *กรณีศึกษาที่ 3* งานนิทรรศการมหกรรมวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีแห่งชาติประจำปี 2561 ศึกษาและวิเคราะห์ส่วนนิทรรศการหลัก *กรณีศึกษาที่ 4* งานนิทรรศการงานไทยเที่ยวไทยแฟร์ ครั้งที่ 48 ศึกษาและวิเคราะห์ส่วนเวทีกิจกรรม และอัตลักษณ์องค์กร *กรณีศึกษาที่ 5* งานนิทรรศการ Thailand Tattoo Expo 2018 Vol.2 ศึกษาและวิเคราะห์ส่วนเวทีกิจกรรม *กรณีศึกษาที่ 6* งานนิทรรศการชีวิตใหม่ใต้ร่มพระบารมี ศึกษาและวิเคราะห์ส่วนทางสัญจร *กรณีศึกษาที่ 7* งานนิทรรศการหมู่บ้านขอนแก่น *กรณีศึกษาที่ 8* งานนิทรรศการบ้านศิลปิน คลองบางหลวง และ *กรณีศึกษาที่ 9* สถานที่ ร้าน มีมแทททู ศึกษาและวิเคราะห์ในส่วนเวิร์กช็อป

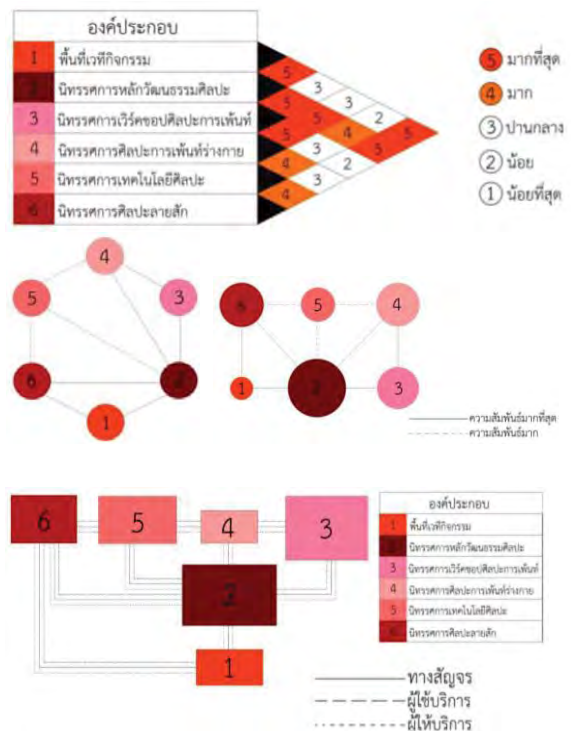
ผู้วิจัยต้องการค้นหาคำตอบที่มีลักษณะเฉพาะตัว เพื่ออธิบายปรากฏการณ์หนึ่ง (One Phenomenon) โดยไม่คำนึงถึงจำนวนของสถานที่ ผู้มีส่วนร่วม เอกสาร แต่มุ่งวิเคราะห์เจาะลึกเกี่ยวกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์หนึ่ง เช่น กลุ่มของสังคม บุคคล หรือสิ่งอื่นๆ อย่างมีระบบ บางครั้งการศึกษาคณะกรณีหนึ่งอาจสามารถอ้างอิงไปยังกรณีอื่นๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันได้ ซึ่งเรียกว่า Micro-Macro

Problem (ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร และปรีชญา คุรุเกษตร, 2562, น.53)

การกำหนดขอบเขตที่ทำการวิจัย ผู้วิจัยเลือกพื้นที่ใน รอยัล พารากอนฮอเทล ตั้งอยู่บนชั้น 5 ของศูนย์การค้าสยามพารากอน เป็นสถานที่ตั้งในการจัดนิทรรศการ เนื่องจากมีพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกภายในโครงการ เช่น พื้นที่จอดรถ พื้นที่จัดแสดงงานนิทรรศการ เป็นต้น สิ่งที่ผู้วิจัยศึกษา ได้แก่ พฤติกรรมผู้ใช้ในโครงการที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย จากผู้ให้ข้อมูล 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ กลุ่มผู้สนใจในศิลปะลวดลายบนร่างกาย และกลุ่มนักออกแบบนิทรรศการ จากการเก็บรวบรวมข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะลวดลายบนร่างกาย เพื่อนำมาวิเคราะห์เนื้อหา และกำหนดพื้นที่ใช้สอยภายในโครงการ ทำรายละเอียดประกอบการออกแบบโดยการจัดการรวบรวมข้อมูลที่สำคัญจากความต้องการของผู้ใช้สอยโครงการในด้านความต้องการพื้นฐาน องค์ประกอบทางกายภาพ และองค์ประกอบแวดล้อมอื่นๆ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการทำงานด้านการออกแบบ และศึกษาปัจจัยด้านการออกแบบเพื่อนำไปสู่กระบวนการออกแบบนิทรรศการ

การวิเคราะห์พฤติกรรม กิจกรรมการใช้สอยพื้นที่ และความสัมพันธ์ในการใช้พื้นที่ของผู้ใช้ เพื่อแบ่งประเภทของแต่ละกิจกรรม การวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนนี้ผู้วิจัยใช้เครื่องมือ คือ ตารางความสัมพันธ์ (Interaction Matrix และ Interaction Net) และแผนภูมิความสัมพันธ์ (Bubble Diagram และ Circulation Diagram) (ภาพที่ 1) ที่สามารถนำไปสู่กระบวนการออกแบบ (Design Process) เนื่องจากสามารถทราบถึงระยะของแต่ละพื้นที่ว่าพื้นที่ใดอยู่ติดกับพื้นที่ใด การสัญจรภายในพื้นที่ ร่วมกับการวิเคราะห์พื้นที่ที่ใช้สอยหลัก และพื้นที่ที่ใช้สอยรอง สามารถนำไป

กำหนดค่าความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่ใช้สอยและในพื้นที่ใช้สอยเดียวกัน ซึ่งจัดเป็นข้อมูลหลักที่สำคัญในการออกแบบ โดยรูปแบบตารางความสัมพันธ์ (Interaction Matrix) มีหลักเกณฑ์ในการกำหนดค่าความสัมพันธ์ตามลำดับคะแนน 1 ถึง 5 แทนค่าคะแนน 1 คือค่าความสัมพันธ์น้อยที่สุด หรือแทบจะไม่มีความสัมพันธ์กัน ไปจนถึง 5 แทนค่าความสัมพันธ์มากที่สุด (ปรีชญา คุรุเกษตร, 80-84)



ภาพที่ 1 ตัวอย่างเครื่องมือในการวิจัย

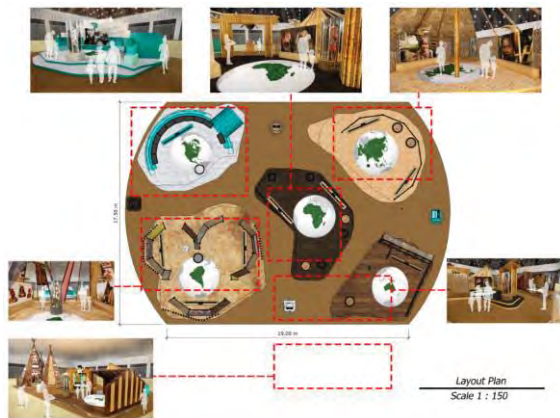
ผลการวิจัย

จากการศึกษา ผู้วิจัยวิเคราะห์กิจกรรมเพื่อหาเนื้อที่ใช้สอยและองค์ประกอบต่างๆ ในกิจกรรม ให้ได้ขนาดของพื้นที่ใช้สอยที่ต้องการนำไปใช้ในการทำงานออกแบบ และใช้เป็นเกณฑ์พิจารณาแนวความคิดในการออกแบบ โดยมีรายละเอียด คือ ขนาดของพื้นที่ องค์ประกอบแวดล้อมของพื้นที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกตามความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญต่อการจัดวางผังในการออกแบบ แบ่งได้เป็นการจัดกลุ่มพื้นที่

ใช้สอย (Zoning) (ภาพที่ 2) และการลงรายละเอียดของเฟอร์นิเจอร์ (Furniture Lay-Out Plan) (ภาพที่ 3) ด้วยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่สามารถนำมาใช้ในโครงการได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้รู้มาตรฐานของพื้นที่ทั้งหมดของผู้ใช้



ภาพที่ 2 การจัดกลุ่มพื้นที่ใช้สอย (Zoning)



ภาพที่ 3 รายละเอียด Furniture Lay-Out Plan ของบูธแม่งาน

ส่วนกิจกรรมภายในงานนิทรรศการมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตั้งแต่การสร้างสีสันต่างๆ

จากธรรมชาติสำหรับเด็ก ไปจนถึงการเรียนรู้เพื่อสร้างเป็นอาชีพที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมายของผู้เข้าชมงานนิทรรศการ และตรงต่อความต้องการมากที่สุด

โดยมีแนวคิดการออกแบบในพื้นที่ส่วนนิทรรศการหลัก คือ “ศิลปะร่างกายของชนพื้นเมือง” จากแหล่งกำเนิดของศิลปะบนร่างกาย (ภาพที่ 4 และ 5) โดยการสร้างการเรียนรู้และความเข้าใจในศิลปะลวดลายบนร่างกายจากแหล่งกำเนิดที่หลากหลาย เรียนรู้ความเป็นมาของลายสักตั้งแต่จุดเริ่มต้นในอดีตที่มีความสำคัญเพื่อให้เข้าใจเหตุผลถึงการสร้างสรรค์ผลงานของผู้คนในอดีตที่แสดงมุมมองที่มากกว่าความสวยงาม เนื่องจากการศึกษาพบว่าในอดีตศิลปะบนร่างกายมีบทบาทต่อทัศนคติพิธีกรรม ความเชื่อ และการดำรงชีวิตต่างๆ ศิลปะบนร่างกายล้วนแล้วมาจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว ทั้งต้นไม้ ภูเขา แม่น้ำ สัตว์หรือสิ่งก่อสร้างของผู้คนในอดีตในแต่ละพื้นที่ พื้นที่ที่ต่างกัน สิ่งแวดล้อมที่ต่างกัน จะส่งผลต่อศิลปะบนร่างกายให้ต่างกันออกไป ดังนั้นแหล่งกำเนิดของศิลปะบนร่างกายในอดีตของแต่ละที่ จะทำให้เห็นถึงความงามในแง่ของศิลปะที่ต่างกันออกไปด้วยเช่นกัน



ภาพที่ 4 มุมมองพื้นที่ส่วนนิทรรศการหลัก



ภาพที่ 5 มุมมองของพื้นที่ส่วนนิทรรศการหลัก

ส่วนพื้นที่นิทรรศการเวิร์คชอปศิลปะการเพ้นท์ ผู้วิจัยใช้แนวคิด “การกำเนิดสีส้นของอินเดีย” (ภาพที่ 6 และ 7) สีส้นต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะล้วนแล้วแต่นำมาจากธรรมชาติ ทั้งผลไม้และสมุนไพร ที่สามารถทานได้ทั้งสิ้น อีกทั้งไม่ได้ใช้เพียงเพื่อความสวยงามเท่านั้น ยังนำมาใช้ร่วมกับพิธีกรรมความเชื่อและประเพณีต่างๆ อีกมากมายในอินเดีย

นิทรรศการศิลปะลายสัก ใช้แนวคิด “ย้อนรอยตำนานรอยสักไทย” (ภาพที่ 8 และ 9) ซึ่งรอยสักไทยมีมาตั้งแต่สมัยสุโขทัยหรืออาจนานกว่านั้น รอยสักไทยในอดีตนั้นมีหลากหลายรูปแบบ ทั้งเพื่อการประจานนักโทษ การขึ้นทะเบียนทหารหรือขุนนาง และความเชื่อด้านไสย

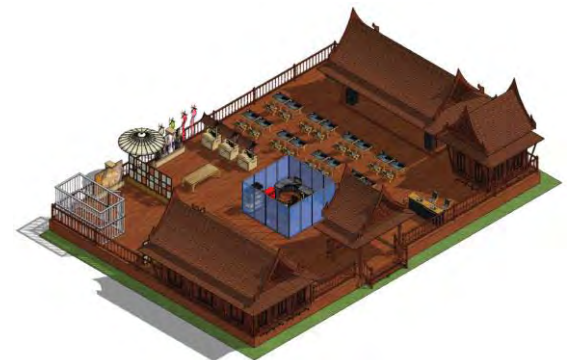
ศาสตร์ ดังนั้นจุดประสงค์ของรอยสักขึ้นอยู่กับความแปรเปลี่ยนไปของสังคม และวัฒนธรรม



ภาพที่ 6 มุมมองของพื้นที่นิทรรศการเวิร์คชอป



ภาพที่ 7 มุมมองของพื้นที่นิทรรศการเวิร์คชอป



ภาพที่ 8 มุมมองของพื้นที่นิทรรศการศิลปะลายสัก

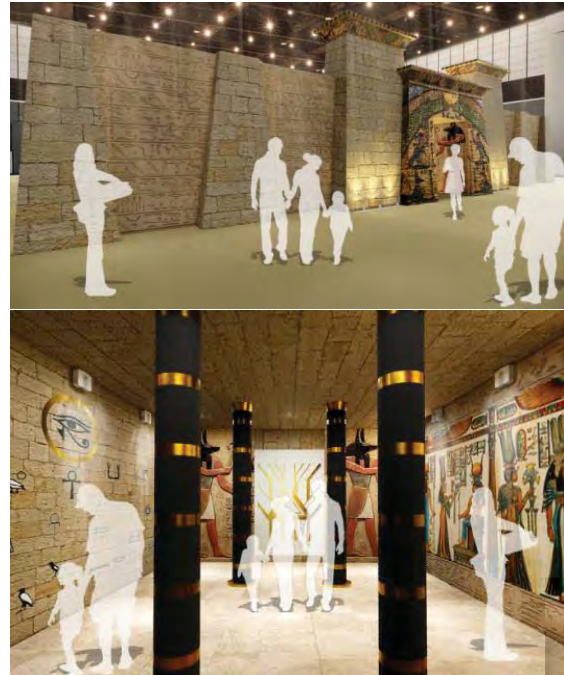


ภาพที่ 9 มุมมองของพื้นที่นิทรรศการศิลปะลายสัก

ส่วนนิทรรศการศิลปะการเพ้นท์ร่างกาย ผู้วิจัยใช้แนวคิด “ศิลปะการเพ้นท์แห่งอียิปต์โบราณ” (ภาพที่ 10 และ 11) จากการศึกษาพบว่าในอียิปต์โบราณ ศิลปะการเพ้นท์ร่างกายถือเป็นศิลปะสำหรับบุคคลชั้นสูง แสดงถึงระดับชั้นของขุนนางต่างๆ และยังใช้ร่วมพิธีกรรมทางความเชื่อ



ภาพที่ 10 มุมมองของพื้นที่นิทรรศการศิลปะการเพ้นท์ร่างกาย



ภาพที่ 11 มุมมองของพื้นที่นิทรรศการเทคโนโลยีศิลปะบนร่างกาย

นิทรรศการเทคโนโลยีศิลปะบนร่างกาย ใช้แนวคิด “รอยสักแห่งโลกตะวันตก” (ภาพที่ 12 และ 13) เนื่องจากเป็นดินแดนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและสังคม มีการพัฒนาด้านต่างๆ อยู่เสมอ รวมทั้งเรื่องรอยสักด้วย จากรอยสักยุคควาบอยจนถึงปัจจุบัน ที่รอยสักสามารถวัดระดับน้ำตาลในเลือดไปจนถึงบันทึกเสียงทุกชนิดลงไปได้



ภาพที่ 12 มุมมองของพื้นที่นิทรรศการศิลปะการเพ้นท์ร่างกาย



ภาพที่ 13 มุมมองของพื้นที่นิทรรศการเทคโนโลยีศิลปะบนร่างกาย

สรุปผลการวิจัย

การศึกษาแนวทางการออกแบบนิทรรศการ “ศิลปะลวดลายบนร่างกาย” ให้เป็นพื้นที่ในการให้ความรู้ ความเข้าใจ และมุมมองของการสัก ในเหตุผลของการสร้างสรรค์ผลงานของผู้นคนในอดีตที่แสดงมุมมองจากทัศนคติ พิธีกรรม ความเชื่อ และการดำรงชีวิต และยังเป็นการสร้างทัศนคติด้านบวกให้กับศิลปะลวดลายบนร่างกาย เพื่อสื่อภาพลักษณ์ที่ดีขึ้นได้อีกด้วย ทั้งนี้งานนิทรรศการยังเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนทัศนคติ ความรู้ ความสัมพันธ์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาเครือข่ายผู้ประกอบการวิชาชีพด้านการสักที่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ในการออกแบบนิทรรศการ ส่วนกิจกรรมภายในนิทรรศการควรจัดกิจกรรมที่กลุ่มเป้าหมายสามารถทำได้ทุกเพศทุกวัย และการจัดแสดงควรนำเทคโนโลยีมาใช้สนับสนุนการนำเสนอให้มีความหลากหลาย หรือแปลกใหม่ต่อผู้ชมงานนิทรรศการ เพื่อกระตุ้นความสนใจในการเข้าร่วมงานนิทรรศการมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

ประเทิน มหาพันธ์. 2534. ศิลปะการสักลาย.

กรุงเทพฯ :โอเดียนสโตร์.

_____. 2527. การสักกับการประพุดิเกรของ

เยาวชนไทย. กรุงเทพฯ: สำนักงาน

คณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.

ปรีชญา ครูเกษตร. 2561. ตำรา การวิจัยเพื่อการ

ออกแบบตกแต่งภายในและนิทรรศการ

(Research for Interior and

Exhibition Design). กรุงเทพมหานคร:

ศูนย์สื่อสิ่งพิมพ์และถ่ายภาพ

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

ณัฐภัทร นาวิกชีวิน. 2521. การสักที่บ้าน

เชียงใหม่. วารสารเมืองโบราณ, ปีที่ 3, ฉบับ

ที่ 4 . 93-96.

ณัฐพนธ์ อนุสรณ์ทรงกูร และปรีชญา ครูเกษตร.

2562. กระบวนการค้นหาอัตลักษณ์ทาง

สังคมและวัฒนธรรมท้องถิ่น กรณีศึกษา

เรือนแถวไม้ริมคลองอัมพวา. เจ-ดี :

วารสารวิชาการ การออกแบบ

สภาพแวดล้อม, ปีที่ 6, ฉบับที่ 1,

มกราคม-มิถุนายน 2562. 48-73.

(ฐานข้อมูล TCI กลุ่ม 2). 26 หน้า

ยุธิชเฐียร (นามแฝง). “ประวัติศาสตร์การสัก.” ฐู

ไว้ชื่อว่า 1, 4 (2501): 428.

สมาคมช่างสักแห่งประเทศไทย. “ลายสัก

สัญลักษณ์ลูกชาย”. นิตยสาร Tattoo

Gallery . ฉบับที่ 23.