

การประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น
รวินพัทธ์ กิรัตพัฒนารัง^{1*} และ สุรakanต์ รวยสูงเนิน²

Application of mural painting at Chai Si Temple Khon Kaen province for
fashion design

Rawinphat Keeratiphatthamrong^{1*} and Surakarn Ruaisungnoen²

^{1*} คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

² คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Faculty of fine and applied arts, Khon Kaen university

*Corresponding author. E-mail address: patcharin.sa@kkumail.com

received: December 28, 2022;

revised: April 26, 2023;

accepted: July 6, 2023

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง การประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษารูปแบบของจิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น 2. ประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น ร่วมกับเทคโนโลยีการพิมพ์แบบดิจิทัล เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น 3. ประเมินผลการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น ที่ได้ประยุกต์มาจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น ใช้กระบวนการวิจัยแบบผสานวิธี ด้วยการศึกษาเอกสารและเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้รู้ ผู้ปฏิบัติ และผู้ที่เกี่ยวข้อง เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสังเกตแบบสัมภาษณ์และแบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ วิเคราะห์ข้อมูลและนำเสนอด้วยการพรรณนาวิเคราะห์และสถิติพรรณนา ผลการศึกษา พบว่า รูปแบบของจิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น เป็นภาพวาด 2 มิติ เส้นเรียบง่าย รูปทรงหลายขนาด สีจากวัสดุธรรมชาติ เช่น คราม รัง ขมิ้น หอยกี้ ลูกกระพรวนและเขม่าควันไฟ มีพื้นผิวสัมผัสขรุขระ การจัดวางภาพกระจายเต็มพื้นที่ มีการเตรียมพื้นผิวและร่างภาพก่อนระบายสี การประยุกต์ใช้เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นด้วยการออกแบบลวดลายพิมพ์ดิจิทัล ภายใต้แนวคิดการลดทอนและทำซ้ำ พบว่า ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญต่อ รูปแบบที่ 1 อยู่ในระดับมาก คือ ลวดลายที่ A-1 ($\bar{x} = 4.40$, S.D.=0.24) ลวดลายที่ A-3 ($\bar{x} = 4.12$, S.D.=0.38) ลวดลายที่ A-2 ($\bar{x} = 3.76$, S.D.=0.51) ตามลำดับ รูปแบบที่ 2 อยู่ในระดับมากที่สุด คือ ลวดลายที่ B-3 ($\bar{x} = 4.60$, S.D.=0.24) รองลงมาอยู่ในระดับมาก ลวดลายที่ B-1 ($\bar{x} = 4.40$, S.D.=0.16) และ ลวดลายที่ B-2 ($\bar{x} = 3.92$, S.D.=0.30) ผลการประเมินการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น พบว่า มีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.40$, S.D.=0.20) เมื่อพิจารณารายด้าน มีความพึงพอใจระดับมากที่สุดด้านสีสันทันและรูปแบบชุดสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ในระดับค่าเฉลี่ยเท่ากัน ($\bar{x} = 4.60$, S.D.=0.54) รองลงมา คือ มีความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x} = 4.40$, S.D.=0.54) ด้านวัสดุและด้านภาพรวมของคอลเลกชั่น ($\bar{x} = 4.20$, S.D.=0.44)

คำสำคัญ: จิตรกรรมฝาผนัง การออกแบบ ผลิตภัณฑ์แฟชั่น

ABSTRACT

The objectives of this study are 1. to study the elements of mural painting at Chai Si temple in Khon Kaen province 2. to apply mural painting at Chai Si temple in Khon Kaen province with digital printing technology for fashion product design, 3. to evaluate the fashion product design applied from mural painting at Chai Si temple in Khon Kaen province. Qualitative research and quantitative research methodology were utilized through document study, field-trip data collection, observation, and sample group interview that involved experts, implementers, and stakeholders. The data was collected with observation, interview, and expert evaluation form. The acquired data was analyzed and presented descriptively and statistics.

The results obtained that the elements of mural painting at Chai Si temple in Khon Kaen province showed 2-dimensional drawing, simple lines, various shapes and rough surfaces. The color of mural painting was from natural materials e.g. Indigo, Khe or Gamboge, Uniandra Contradens, Kra-Jai or Soot. There is an arrangement of images scattered throughout the area. The surface is prepared and sketched before painting. The application of mural painting at Chai Si Temple in Khon Kaen Province to digital print, based on subtract and repeat concept showed that the experts rated a high level of satisfaction on Design 1 consisted of Pattern A-1 mean=4.40, S.D.=0.24, Pattern A-3 mean= 4.12, S.D.=0.38 and Pattern A-2 mean= 3.76, S.D.=0.51. A highest level of satisfaction on Design 2 in Pattern B-3 mean= 4.60, S.D.=0.24, a high-level in Pattern B-1 mean= 4.40, S.D.=0.16 and Pattern B-2 mean= 3.92, S.D.=0.30. The overall evaluation of expert toward application of mural painting for fashion product design showed a high level of satisfaction. The satisfaction on the color, design suitable for target with mean= 4.60, S.D.=0.54 was obtained at highest level. Also, a high-level of satisfaction on function, material and the collection with mean= 4.20, S.D.=0.44.

Keywords: Mural Painting, Design, Fashion Product

บทนำ

จิตรกรรมฝาผนัง หรือ “สือบแต้ม” ถือเป็นสื่อศิลปวัฒนธรรมรูปแบบหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของมนุษย์ในทุกยุคทุกสมัย นิยมนำมาใช้เป็นสื่อความรู้ สื่อคุณธรรม ตลอดจนสื่อความบันเทิง และที่สำคัญเพื่อเป็นการสื่อสารเรื่องราวในพระพุทธศาสนา เช่น เรื่องราวประวัติศาสตร์ ชาดก อีตคอง ประเพณี ตลอดจนสะท้อนวิถีชีวิตของคนในแต่ละพื้นที่ “สินไซ” ถือเป็นวรรณกรรมที่ได้รับความนิยมและนำมาวาดบนผนังและพื้นที่สำคัญดังที่กล่าวมาแล้ว มากที่สุดรองจากเรื่องพระเวสสันดร สำหรับสือบแต้มสินไซที่มีความสมบูรณ์ในด้านเนื้อเรื่องมากที่สุด อยู่ที่วัดไชยศรี ต.สาวะถี อ.เมือง จ.ขอนแก่น ช่างแต้มได้นำเสนอเรื่องราวครบทุกตอน ตั้งแต่ต้นจนจบ โดยแต้มไว้ที่ ฝาผนังด้านนอกทั้ง 4 ด้าน 4 ทิศ จังหวัดขอนแก่นได้หยิบยกเรื่องราวของวรรณกรรมสินไซมาเป็นยุทธศาสตร์ในการพัฒนาเมือง เมื่อปี พ.ศ. 2550 โดยมีการทำรูปสัญลักษณ์ตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องสินไซ ทั้งสีโห หอยสังข์ และสินไซ ตั้งประดับบนเสาไฟฟ้าเต็มเมืองขอนแก่น นับเป็นการสร้างสัญลักษณ์ทางรูปแบบ นำไปสู่การพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็น “เครือข่ายสื่อศิลปวัฒนธรรมชุมชนอีสาน” มีการพัฒนาสือบแต้มไปเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้หลายอย่างทั้งการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ความเป็นมาของหมู่บ้าน เชื่อมโยงการท่องเที่ยวของหมู่บ้าน การร่วมมือกับชุมชนในการค้นหาอัตลักษณ์ของชุมชนเพื่อนำไปพัฒนาเป็นสินค้าและผลิตภัณฑ์ของชุมชน ตามที่ พระครูบุญชยากรและคณะ (2562) ได้กล่าวไว้ว่า นับเป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มอีกทางหนึ่ง

สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่มีการต่อยอดจากอัตลักษณ์ของชุมชนเป็นสินค้าที่กำลังได้รับความนิยมอย่างมาก โดยเฉพาะกลุ่มสินค้าแฟชั่นและไลฟ์สไตล์ ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ จารวรรณ สวัสดิ์และคณะ (2565) ออกแบบชุดจาน ด้วยเทคนิคดีไซน์แรงบันดาลใจจากสือบแต้มอีสาน ที่ได้ศึกษาลักษณะองค์ประกอบด้านเส้นและสีของสือบแต้มอีสานวัดไชยศรี มาใช้ในการออกแบบลวดลายจานให้มีลักษณะร่วมสมัยแต่มีกลิ่นอายอีสาน นับเป็นกลุ่มสินค้าที่มีการต่อยอดจากอัตลักษณ์ชุมชนโดยการสร้างมูลค่าเพิ่มเป็นอย่างมาก เนื่องจากมีความหลากหลายของรูปแบบสินค้า และมีโอกาสที่จะนำเสนอสินค้าให้เหมาะกับกลุ่มลูกค้าที่มีความหลากหลาย โดยเฉพาะกลุ่มเป้าหมายสตรีเจนเออร์เรชั่น Y ผู้ที่มีเอกลักษณ์ ชื่นชอบงานวัฒนธรรมและการประยุกต์วัฒนธรรมมาใช้ในการออกแบบสินค้าแฟชั่นและไลฟ์สไตล์ ในทางเศรษฐศาสตร์มองว่ากลุ่มเจนเออร์เรชั่น Y เป็นกลุ่มที่มีอิทธิพลในทางการตลาดมากที่สุดในปัจจุบัน (nitayaporn Mongkol, 2563) สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาพร อามิตร และคณะ, 2560 ที่ได้ศึกษา การออกแบบลายพิมพ์ผ้าจากแรงบันดาลใจศิลปะไทยจิตรกรรมฝาผนังสมัยอยุธยา:กรณีศึกษาวัดใหญ่สุวรรณาราม (จังหวัดเพชรบุรี) พบว่า ผู้ประเมินส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 25-30 ปี มีความพึงพอใจในระดับมาก ด้านการออกแบบลายพิมพ์ผ้าที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะไทยจิตรกรรมฝาผนังสมัยอยุธยา

ในยุคที่เทคโนโลยีเติบโตอย่างรวดเร็วแบบก้าวกระโดดนี้ การนำเทคโนโลยีการพิมพ์ดิจิทัลมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อสร้างความแตกต่างได้ โดยจะเห็นได้จากอุตสาหกรรมแฟชั่นต่างกันไปปรับตัว นำเทคโนโลยีการพิมพ์ ดิจิทัลเข้ามาใช้ในการผลิต สามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภค เหมาะสำหรับนักออกแบบรุ่นใหม่ที่ได้มีการสร้างสรรค์ตกแต่งสินค้าแฟชั่นและไลฟ์สไตล์ ด้วยเทคนิคการพิมพ์ผ้าดิจิทัล (EPSON, 2561) นับว่าเป็นอีกแนวทางหนึ่งในอุตสาหกรรมแฟชั่นที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า การวิจัย เรื่อง การประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น

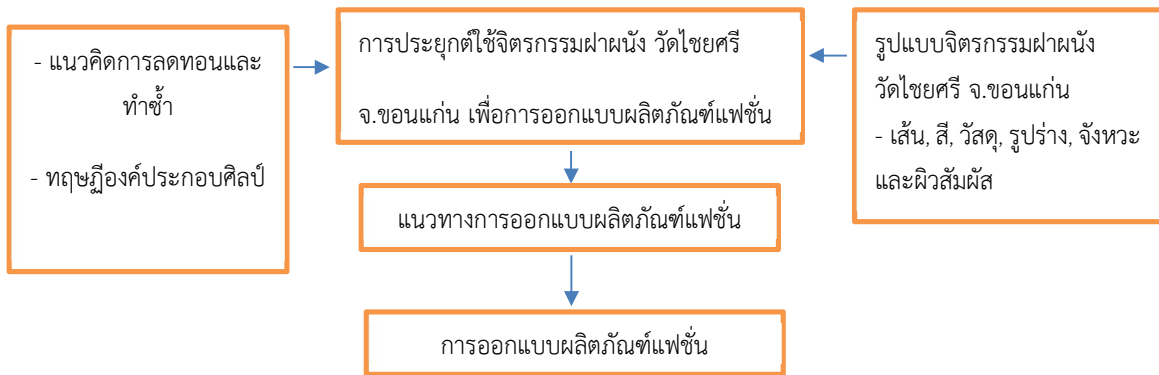
เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น จะเป็นการแนวทางการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์แฟชั่น ที่ได้นำวัฒนธรรมพื้นถิ่นมาประยุกต์ใช้

วัตถุประสงค์

1. ศึกษารูปแบบของจิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น
2. ประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น ร่วมกับเทคโนโลยีการพิมพ์แบบดิจิทัล เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น
3. ประเมินผลการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น จากการประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดการวิจัย คือ การศึกษารูปแบบทางด้านกายภาพโดยใช้ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ เส้น สี วัสดุ รูปร่าง จังหวะ ผิวด้าน เพื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการออกแบบสินค้าแฟชั่น โดยการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้า ใช้เทคนิคการพิมพ์ดิจิทัล และการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นได้แก่ เสื้อ กระโปรง กางเกง สำหรับกลุ่มเจนเออร์เรชั่น Y ที่มีอายุ 21-37 ปี ดังนี้



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้แบ่งประชากรและกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้รู้ ผู้ปฏิบัติ ผู้เกี่ยวข้อง ในการสัมภาษณ์ข้อมูลเกี่ยวกับบริบทของจิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี จ.ขอนแก่น ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive samples) ดังนี้

1.1 ผู้รู้ (Key Informant) ได้แก่ ปราชญ์ชาวบ้าน นักวิชาการ ที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จ.ขอนแก่น เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบของจิตรกรรมฝาผนัง และ นักวิชาการด้านแฟชั่น ที่มีความรู้ มีประสบการณ์ และความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบแฟชั่น เพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบแฟชั่นจากจิตรกรรมฝาผนัง จำนวน 3 ท่าน

1.2 ผู้ปฏิบัติ (Key Informant) ได้แก่ นักออกแบบแฟชั่น นักจัดการสินค้าแฟชั่น ที่มีความรู้และมีประสบการณ์ในวิชาชีพ ไม่น้อยกว่า 10 ปี จำนวน 3 ท่าน

1.3 ผู้เกี่ยวข้อง (General Informants) ได้แก่ นักออกแบบแฟชั่น ที่มีความรู้และมีประสบการณ์ ในวิชาชีพ ไม่น้อยกว่า 10 ปี และตัวแทนกลุ่มผู้บริโภคเจนเออร์เรชั่น Y อายุระหว่าง 21-37 ปี ที่บริโภคผลิตภัณฑ์แฟชั่นจากทุนวัฒนธรรม จำนวน 3 ท่าน

เครื่องมือการวิจัย

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ดังนี้

1. แบบสำรวจเบื้องต้น เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นจากกลุ่มเป้าหมายและการบันทึกภาพถ่าย
2. แบบสัมภาษณ์มีโครงสร้างและไม่มีโครงสร้าง เพื่อสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย คือ ประชาชนชาวบ้าน นักวิชาการ อย่างมีจุดมุ่งหมายเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนัง และเพื่อสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายนักวิชาการด้านแฟชั่น
3. แบบประเมินผลงาน เพื่อประเมินผลการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้า ด้วยเทคนิคดิจิทัล โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแฟชั่น นักจัดการสินค้าแฟชั่น และนักวิชาการด้านแฟชั่น เพื่อให้ได้ข้อมูลเพื่อการสร้างสรรค์ผลงาน
4. แบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น โดยผู้เชี่ยวชาญด้านผลิตภัณฑ์แฟชั่น ประกอบด้วย นักออกแบบแฟชั่น นักจัดการสินค้าแฟชั่น และตัวแทนกลุ่มผู้บริโภคเจนเนอร์เรชั่น Y อายุระหว่าง 21-37 ปี ที่บริโภคผลิตภัณฑ์แฟชั่นจากทุนวัฒนธรรม

การรวบรวมข้อมูล

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูล ภาคเอกสาร เป็นการเก็บข้อมูลที่ได้จากเอกสาร งานวิจัย หรือที่มีการศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับจิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น
2. การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม เป็นข้อมูลที่ได้จากพื้นที่ จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จ.ขอนแก่น โดยวิธีการสำรวจพร้อมบันทึกภาพถ่าย การสัมภาษณ์ประชาชนชาวบ้าน และนักวิชาการที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จ.ขอนแก่น เพื่อให้ได้ข้อมูลด้านประวัติความเป็นมาและรูปแบบของจิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น
3. แนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น จากจิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านแฟชั่นผ่านองค์ประกอบการออกแบบ ได้แก่ โครงร่าง วัสดุ สี เทคนิคการตกแต่ง

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี จ.ขอนแก่น เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น ได้กำหนดไว้ตามวัตถุประสงค์ 3 ขั้นตอนดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลจิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จ.ขอนแก่น จากการแบบสำรวจและแบบสอบถามเพื่อเป็นการกำหนดรูปแบบและแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น
2. วิเคราะห์ข้อมูลการประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น โดยวิเคราะห์จากแบบประเมินผลระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้า โดยผู้เชี่ยวชาญหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)
3. วิเคราะห์ข้อมูลการประเมินผลการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น จากการประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จ.ขอนแก่นวิเคราะห์จากแบบประเมินความพึงพอใจ โดยผู้เชี่ยวชาญวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล การประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี จ.ขอนแก่น เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น ได้กำหนดไว้ตามวัตถุประสงค์ 3 ข้อ ดังนี้

1. การศึกษารูปแบบของจิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จ.ขอนแก่น นำเสนอข้อมูลในลักษณะของการบรรยายเชิงพรรณนา
2. การประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น นำเสนอผลการวิเคราะห์ ในรูปแบบสถิติพรรณนา ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) โดยการแปลผลความหมายของค่าคะแนนผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ความหมายค่าเฉลี่ยของคะแนนเป็นตัวชี้วัด
3. การประเมินผลการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น จากการประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จ.ขอนแก่น นำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบสถิติพรรณนา ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) โดยการแปลผลความหมายของค่าคะแนนโดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์ความหมายค่าเฉลี่ยของคะแนนเป็นตัวชี้วัด

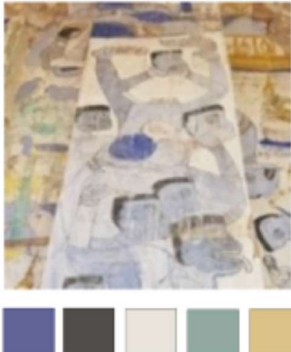
ผลการวิจัย

การประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น มีดังนี้

1. ศึกษาารูปแบบของจิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น

พบว่า ภาพจิตรกรรมฝาผนังเป็นงานเขียนของช่างพื้นบ้านที่มีความชำนาญและวาดภาพที่แสดงออกให้เห็นถึงความศรัทธาต่อพระศาสนา ภาพวาดจึงแสดงให้เห็นถึงความบริสุทธิ์ ไร้ความกังวล สะท้อนความดีงาม เรียบง่าย เป็นธรรมชาติ ลักษณะเด่นของจิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี ได้นำเสนอวรรณกรรมเรื่องสินไซ ที่สมบูรณ์ที่สุด มีรายละเอียดดังนี้ ด้านลักษณะลายเส้นเน้นการใช้เส้นที่เรียบง่าย มีลักษณะ 2 มิติ ระบายแบบโปร่งและยังปรากฏร่องรอยของเส้นร่างภาพได้อย่างชัดเจน บนพื้นผนังที่มีลักษณะของผิวสัมผัสขรุขระไม่เรียบ สีที่ใช้ คือ สีที่สามารถหาได้ง่ายในท้องถิ่นส่วนใหญ่เป็นสีจากธรรมชาติ เช่น สีครามจากต้นคราม สีเหลืองจากต้นรงหรือต้นเข สีเขียวจากการผสมครามกับสีเหลือง สีดำมาจากลูกกระเจายหรือเขม่าควันไฟ และสีขาวจากหอยกี้หรือหอยกี้กับเถ้าแล้วบดละเอียด เป็นต้น กลุ่มสีที่ปรากฏเด่นชัดคือ สีคราม สีเหลือง สีเขียว สีขาว สีดำ ภาพวาดมีลักษณะตัวละครยักษ์ที่มีหลากหลายรูปแบบแตกต่างกัน ทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ มีกิริยา ท่าทางที่แสดงออกอย่างชัดเจน เช่น ภาพวาดยักษ์ครึ่งตัว ยักษ์หัวขาด ยักษ์มีหลายตน จึงนับเป็นส่วนที่โดดเด่นของจิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น จึงหะการวาดภาพเต็มพื้นที่ทั้งผนังด้านนอกและด้านใน การจัดวางภาพโดยส่วนใหญ่กระจายอยู่ทั่วพื้นที่ของผนังทุกด้านไม่เน้นจุดใดจุดหนึ่ง ให้ความสำคัญเท่า ๆ กัน เทคนิคการวาดภาพจะมีการเตรียมพื้นผิวให้อยู่ในสภาพที่พร้อมจะเขียนโดยใช้สีขาวทารองพื้นก่อน มีการร่างภาพและระบายสี (ตารางที่ 1)

ตาราง 1 การศึกษาารูปแบบของจิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จ.ขอนแก่น

รูปแบบจิตรกรรมฝาผนัง ที่โดดเด่น	เส้น	สี	วัสดุให้สี ธรรมชาติ	รูปร่าง	จังหวะ	พื้นผิว/ ผิวสัมผัส
	- 2 มิติ	- เขียว	- คราม	- ขนาดเล็ก	- กระจาย	- พื้นผิว
	- เรียบ	- คราม	- ต้นรง	และขนาด	อย่าง	- ขรุขระ
	ง่าย	- เหลือง	- ต้นเข	ใหญ่	สม่ำเสมอ	
		- ขาว	- หอยกี้	ผสมผสาน		
		- ดำ	- ลูกกระเจาย หรือเขม่าควัน ไฟ	กัน		

ยักษ์สีต้น

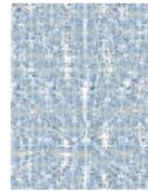
รูปแบบจิตรกรรมฝาผนัง ที่โดดเด่น	เส้น	สี	วัสดุให้สี ธรรมชาติ	รูปร่าง	จังหวะ	พื้นผิว/ ผิวสัมผัส
	- 2 มิติ - เรียบ ง่าย	- คราม - เหลือง - ขาว - ดำ	- คราม - ดินรง - ดินเข - หอยกี้ - ลูกกระเจา หรือเขม่าควัน ไฟ	- ขนาดเล็ก และขนาด ใหญ่ ผสมผสาน กัน	- กระจาย อย่าง สม่ำเสมอ	- พื้นผิว ขรุขระ
 สีน้ำเงินเข้ม						

ผลการวิเคราะห์รูปแบบจิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น เพื่อเชื่อมโยงกับการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น โดยใช้ทฤษฎีองค์ประกอบศิลป์ประกอบด้วย การใช้ลักษณะของเส้น 2 มิติ การใช้สีที่เป็นโทนสีที่ปรากฏอย่างเด่นชัด รูปร่างจากภาพที่ปรากฏบนจิตรกรรมฝาผนัง วัสดุที่มาจากธรรมชาติ ผิวสัมผัสขรุขระคล้ายผิวสัมผัสของฝาผนัง จังหวะการวางลวดลายแบบกระจาย เทคนิคการสร้างลวดลายลงบนพื้นสีขาว

2. การประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น เพื่อออกแบบสินค้าแฟชั่น

การศึกษาครั้งนี้เป็นการนำเทคโนโลยีระบบการพิมพ์ดิจิทัลมาเชื่อมโยงกับเทคนิคการสร้างลวดลายลงบนพื้นสีขาวของจิตรกรรมฝาผนัง การออกแบบลวดลายการพิมพ์ผ้า ด้วยแนวคิดการลดทอนและการทำซ้ำ ให้มีลายเส้นที่เรียบง่าย ขนาดของลวดลายเล็กและใหญ่ผสมผสานกัน จังหวะการวางลวดลายแบบกระจายอย่างสม่ำเสมอ ใช้กลุ่มสีที่ปรากฏโดดเด่น คือ สีคราม สีเหลือง สีขาว ในการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าได้นำรูปร่างจากภาพที่ปรากฏบนจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งเป็นภาพจิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี คือ ภาพยักษ์ และภาพสีน้ำเงินเข้ม ที่นับได้ว่าเป็นความโดดเด่นของจิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี มาใช้เป็นภาพต้นแบบ ใช้เทคนิคการพิมพ์ดิจิทัลลงบนวัสดุธรรมชาติ คือ ผ้าฝ้ายทอลายขัด ที่มีลักษณะผิวสัมผัสที่ไม่เรียบ ด้วยลักษณะของเส้นด้ายฝ้ายต่างขนาดสอดประสานขัดกันเพื่อเชื่อมโยงกับภาพจิตรกรรมฝาผนังที่ดูวาดลงบนผนังที่ไม่เนียนเรียบ (ตารางที่ 2)

ตาราง 2 การประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น เพื่อการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าแบบดิจิทัล

ภาพจิตรกรรมฝาผนัง	แนวคิด การ ออกแบบ	การออกแบบลวดลาย พิมพ์ผ้า	การออกแบบลวดลาย พิมพ์ผ้า	การออกแบบลวดลาย พิมพ์ผ้า
 รูปแบบที่ 1 ยักษ์สีตัน	การลดทอน และการ ทำซ้ำอย่าง เป็น ระเบียบ ต่อเนื่อง	 ลวดลายที่ A-1	 ลวดลายที่ A-2	 ลวดลายที่ A-3
 รูปแบบที่ 2 เส้นไขว้ขมแม่น้ำ	การลดทอน และการ ทำซ้ำอย่าง เป็น ระเบียบ ต่อเนื่อง	 ลวดลายที่ B-1	 ลวดลายที่ B-2	 ลวดลายที่ B-3



ดำเข้มๆ THAITONE T9010



ครามฝรั่ง THAITONE T5020



สังข์ THAITONE T0100



เขียวขึ้นนกการเวก THAITONE T4210



รงทอง THAITONE T3010

ภาพ 3 ชื่อสีและรหัสสีไทยโทน

ตาราง 3 ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ การประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น เพื่อการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าแบบดิจิทัล รูปแบบที่ 1 ภาพยักษ์สีต้น (n=5)

รายการ	ลวดลายที่ A-1		ลวดลายที่ A-2		ลวดลายที่ A-3	
	$\bar{x}$	ระดับความคิดเห็น	$\bar{x}$	ระดับความคิดเห็น	$\bar{x}$	ระดับความคิดเห็น
	(S.D.)		(S.D.)		(S.D.)	
1. ด้านสีต้น	4.80 (0.44)	มากที่สุด	4.60 (0.54)	มากที่สุด	4.60 (0.54)	มากที่สุด
2. ด้านวัสดุ	4.20 (0.44)	มาก	3.80 (0.44)	มาก	4.20 (0.44)	มาก
3. ด้านลวดลาย	4.60 (0.54)	มากที่สุด	3.20 (0.44)	ปานกลาง	3.60 (0.54)	มาก
4. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์	4.60 (0.54)	มากที่สุด	3.60 (0.54)	มาก	4.00 (0.70)	มาก
5. ความสวยงามภาพรวม	4.80 (0.44)	มากที่สุด	3.60 (0.54)	มาก	4.00 (0.54)	มาก
ความคิดเห็นโดยรวม	4.40 (0.24)	มาก	3.76 (0.51)	มาก	4.12 (0.38)	มาก

ผลการศึกษา พบว่า การออกแบบลวดลายการพิมพ์ผ้าด้วยเทคนิคดิจิทัล รูปแบบที่ 1 ภาพยักษ์สีต้น มีระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญโดยรวม ระดับมาก คือ ลวดลายที่ A-1 ($\bar{x} = 4.40$, S.D.= 0.24) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีความคิดเห็นระดับมากที่สุด ด้านสีต้น ด้านความสวยงามภาพรวม ในระดับค่าเฉลี่ยที่เท่ากัน ($\bar{x} = 4.80$, S.D.=0.44) และด้านลวดลายและด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ในระดับค่าเฉลี่ยที่เท่ากัน ($\bar{x} = 4.60$, S.D.=0.54) รองลงมาคือ ลวดลายที่ A-3 ($\bar{x} = 4.12$, S.D.=0.38) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีความคิดเห็นระดับมากที่สุด ด้านสีต้น ($\bar{x} = 4.60$, S.D. = 0.54) ระดับมาก ด้านวัสดุ ($\bar{x} = 3.80$, S.D.=0.44) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์และความสวยงามภาพรวม ในระดับค่าเฉลี่ยที่เท่ากัน ($\bar{x} = 4.00$, S.D.=0.54 และ $\bar{x} = 4.00$, S.D. = 0.70) และลวดลายที่ A-2 ($\bar{x} = 3.76$, S.D.=0.51) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ระดับความคิดเห็นมากที่สุด คือ ด้านสีต้น ($\bar{x} = 4.60$, S.D. = 0.54) ระดับความคิดเห็นมาก ด้านวัสดุ ($\bar{x} = 4.80$, S.D. = 0.44) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์และความสวยงามภาพรวม ในระดับค่าเฉลี่ยที่เท่ากัน ($\bar{x} = 3.60$, S.D. = 0.54) (ตารางที่ 3)

จากค่าระดับคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจึงคัดเลือกรูปแบบที่ 1 ภาพยักษ์สีต้น ลวดลายที่ A-1 สำหรับนำไปพิมพ์ดิจิทัลเพื่อนำไปออกแบบตัดเย็บผลิตภัณฑ์แฟชั่น ซึ่งคัดเลือกจากลวดลายที่มีค่าระดับคะแนนเห็นด้วยมากที่สุดในลำดับสูงสุด นั่นคือ ลวดลายที่ A-1 มีค่าระดับคะแนนเห็นด้วยจำนวน 4 ด้าน คือ สีต้น ลวดลาย การนำไปใช้ประโยชน์ และความสวยงามโดยรวม และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานน้อยกว่า ลวดลายที่ A-2 และ ลวดลายที่ A-3 ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นแตกต่างกันน้อย หรือกล่าวได้ว่า ไปในทิศทางเดียวกัน

ตาราง 4 ระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อ การประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น
เพื่อการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าแบบดิจิทัล รูปแบบที่ 2 สีน้ไข่ม้วนแม่น้ำ (n=5)

รายการ	ลวดลายที่ B-1		ลวดลายที่ B-2		ลวดลายที่ B-3	
	$\bar{x}$	ระดับความคิดเห็น	$\bar{x}$	ระดับความคิดเห็น	$\bar{x}$	ระดับความคิดเห็น
	(S.D.)		(S.D.)		(S.D.)	
1. ด้านสีสันทัน	4.60 (0.54)	มากที่สุด	4.20 (0.83)	มาก	4.60 (0.58)	มากที่สุด
2. ด้านวัสดุ	4.20 (0.44)	มาก	3.60 (0.54)	มาก	4.20 (0.44)	มาก
3. ด้านลวดลาย	4.40 (0.54)	มาก	3.60 (0.54)	มาก	4.80 (0.44)	มากที่สุด
4. ด้านการนำไปใช้ประโยชน์	4.40 (0.54)	มาก	4.00 (0.70)	มาก	4.60 (0.58)	มากที่สุด
5. ความสวยงามภาพรวม	4.60 (0.54)	มากที่สุด	4.20 (0.44)	มาก	4.60 (0.54)	มากที่สุด
ความคิดเห็นโดยรวม	4.40 (0.16)	มาก	3.92 (0.30)	มาก	4.60 (0.24)	มากที่สุด

ผลการประเมิน พบว่า การออกแบบลวดลายการพิมพ์ผ้าด้วยเทคนิคดิจิทัล รูปแบบที่ 2 สีน้ไข่ม้วนแม่น้ำ มีระดับความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญโดยรวม ระดับมากที่สุด คือ ลวดลายที่ B-3 ($\bar{x} = 4.60$, S.D.= 0.24) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด ด้านลวดลาย ($\bar{x} = 4.80$, S.D.= 0.44) ด้านสีสันทันและด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ในระดับค่าเฉลี่ยที่เท่ากัน ($\bar{x} = 4.60$, S.D.= 0.58) ด้านความสวยงามภาพรวม ($\bar{x} = 4.60$, S.D.= 0.54) และระดับมาก ด้านวัสดุ ($\bar{x} = 4.20$, S.D.= 0.44) รองลงมา คือ ระดับมาก ลวดลายที่ B-1 ($\bar{x} = 4.40$, S.D.= 0.58) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด ด้านสีสันทันและความสวยงามภาพรวม ในระดับค่าเฉลี่ยที่เท่ากัน ($\bar{x} = 4.60$, S.D.= 0.54) ระดับมาก คือ ด้านลวดลายและด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ในระดับค่าเฉลี่ยที่เท่ากัน ($\bar{x} = 4.40$, S.D.= 0.54) และด้านวัสดุ ($\bar{x} = 4.20$, S.D.= 0.44) และลวดลายที่ B-2 ($\bar{x} = 3.92$, S.D.= 0.30) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีความคิดเห็นระดับมาก ด้านสีสันทัน ด้านความสวยงามภาพรวม ($\bar{x} = 4.20$, S.D.= 0.44, $\bar{x} = 4.20$, S.D.= 0.83) ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ ($\bar{x} = 4.00$, S.D.= 0.70) และด้านวัสดุและด้านลวดลายในระดับค่าเฉลี่ยที่เท่ากัน ($\bar{x} = 3.60$, S.D.= 0.54) (ตารางที่ 4)

จากค่าระดับคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจึงคัดเลือก รูปแบบที่ 2 สีน้ไข่ม้วนแม่น้ำ ลวดลายที่ B-3 สำหรับนำไปพิมพ์ดิจิทัลเพื่อนำไปออกแบบตัดเย็บผลิตภัณฑ์แฟชั่น ซึ่งคัดเลือกลวดลายที่มีค่าระดับคะแนนเห็นด้วยมากที่สุดในลำดับสูงสุด นั่นคือ ลวดลายที่ B-3 มีค่าระดับคะแนนเห็นด้วยจำนวน 5 ด้าน คือ สีสันทัน ลวดลาย การนำไปใช้ประโยชน์ ความสวยงามโดยรวม และความคิดเห็นโดยรวม และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีความแตกต่างกันน้อยกว่าลวดลายที่ B-1 และลวดลายที่ B-2 หรือกล่าวได้ว่า ระดับความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกัน

สรุปผลการคัดเลือกลวดลายพิมพ์ผ้าด้วยเทคนิคดิจิทัล คือ รูปแบบที่ 1 ยักษ์สีตัน ลวดลายที่ A-1 และรูปแบบที่ 2 สีน้ไข่ม้วนแม่น้ำ ลวดลายที่ B-3 สำหรับนำไปออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีในรูปแบบจำลองกึ่งทำงานและจำลองกึ่งสังสรรค์

การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นในรูปแบบจำลองกึ่งทำงานและจำลองกึ่งสังสรรค์ โดยการออกแบบโครงร่างเงา (Silhouette) ของเครื่องแต่งกายสตรีมีลักษณะบางส่วนที่มีสัดส่วนเกินจริง (Oversize) แตกต่างจากโครงร่างปกติผสมกับโครงร่างอิสระ แต่ยังคงตั้งอยู่บนโครงร่างพื้นฐานที่สามารถสวมใส่ในชีวิตประจำวัน ในส่วนของรายละเอียด (Detail) ได้นำเครื่องแต่งกายพื้นถิ่นอีสานมาเป็นแนวทางในการออกแบบ ได้แก่ ลักษณะการป้ายทับหรือพาดทับ การจีบ ตามลักษณะการนุ่งขึ้นหรือห่ม

สไบและการผูก ตามลักษณะการใช้ผ้าคาดเอวของเครื่องแต่งกายชาย การใช้ระบายและการรูดในส่วนต่าง ๆ ทำให้เครื่องแต่งกายมีลักษณะของรูปทรงที่พลิ้วไหวเหมือนท่าทางโลดโผนของจิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี จ.ขอนแก่น ที่แฝงด้วยความสนุกสนาน การออกแบบครั้งนี้ได้นำสีหลัก (Key color) และลดทอนจากจิตรกรรมฝาผนังมาใช้ในการออกแบบ ได้แก่ สีครามฝรั่ง สีเหลืองรองทอง สีเขียวขึ้นการเวก สีขาวสังข์ สีดำเข้ม

การออกแบบชุดลำลองกึ่งทำงานและลำลองกึ่งสังสรรค์ สำหรับสตรี ที่มีอายุระหว่าง 24-37 ปี หรือเจนเนอร์เรชั่น Y จบการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป อาศัยอยู่ในคอนโดมิเนียม มีอาชีพเป็นเจ้าของกิจการหรือหัวหน้างาน มีความมั่นใจในตนเอง ความเป็นผู้นำ ชอบความท้าทาย รูปแบบการดำเนินชีวิตแบบสังคมเมืองแต่ก็จะแบ่งเวลาในการพักผ่อนและออกกำลังกาย มีสไตล์เป็นของตัวเอง ชื่นชอบงานวัฒนธรรมประยุกต์ สินค้าที่มีเอกลักษณ์และมีเรื่องราวเฉพาะ เลือกซื้อสินค้าและเครื่องแต่งกายที่สามารถผสมผสาน (Mix & match) ดูแลรักษาง่าย มีความทันสมัย



ด้านหน้า (Front)



ด้านหลัง (Back)

ภาพ 4 ภาพร่าง(Sketch) การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น



ภาพ 5 คอลเลกชันผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่เป็นต้นแบบของการวิจัย (Prototype collection)

3. ประเมินผลการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น จากการประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น

ตาราง 5 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น
เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น (n=5 คน)

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1.ด้านสีสันทัน	4.60	0.54	ระดับมากที่สุด
2.ด้านวัสดุ	4.20	0.44	ระดับมาก
3.ด้านรูปแบบชุดสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย	4.60	0.54	ระดับมากที่สุด
4.ด้านประโยชน์ใช้สอย	4.40	0.54	ระดับมาก
5.ภาพรวมของคอลเลกชั่น	4.20	0.44	ระดับมาก
ความพึงพอใจโดยรวม	4.40	0.20	ระดับมาก

ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น ของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ภาพรวมของคอลเลกชั่น มีความพึงพอใจในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.40$, S.D.=0.20) เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากัน คือ ด้านสีสันทันและด้านรูปแบบของชุดสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ($\bar{x} = 4.60$, S.D.= 0.54) รองลงมา คือ มีความพึงพอใจในระดับดีมาก ด้านประโยชน์ใช้สอย ($\bar{x} = 4.40$, S.D.= 0.54) ด้านวัสดุและด้านภาพรวมของคอลเลกชั่น ในระดับค่าเฉลี่ยที่เท่ากัน ($\bar{x} = 4.20$, S.D.= 0.44) (ตารางที่ 5)

จากผลการประเมิน สรุปได้ว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่จากการประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จ.ขอนแก่น คอลเลกชั่นนี้ ด้านสีสันทัน สามารถสื่อถึงจิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี จ.ขอนแก่น และรูปแบบของชุดเหมาะสมมากกับกลุ่มเจนเนอร์เรชั่น Y ที่มีอายุ ระหว่าง 21-37 ปี เป็นอย่างมาก ด้านวัสดุ ประโยชน์ใช้สอย สามารถใช้ได้ในชีวิตประจำวันของกลุ่มเป้าหมาย และภาพรวมของคอลเลกชั่น มีความเป็นไปได้ในการพัฒนาต่อในเชิงพาณิชย์

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

จากการศึกษา ภาพจิตรกรรมฝาผนังที่เป็นการงานของช่างพื้นบ้านได้วาดภาพแสดงให้เห็นถึงความบริสุทธิ์ สะท้อนความดีงาม เรียบง่าย ลักษณะเด่นของจิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี ได้นำเสนอวรรณกรรมเรื่องสินไซ ที่สมบูรณ์ที่สุด มีรายละเอียด ด้านลายเส้นเน้นการใช้เส้นที่เรียบง่าย มีลักษณะ 2 มิติ ระบายแบบโปร่งและยังปรากฏร่องรอยของเส้นร่างภาพได้อย่างชัดเจน บนพื้นผนังที่มีลักษณะของผิวสัมผัสขรุขระไม่เรียบ สีที่ใช้คือ สีธรรมชาติที่มีในท้องถิ่น ได้แก่ สีครามจากต้นคราม สีเหลืองจากต้นรงหรือต้นเข สีเขียวจากการผสมครามกับสีเหลือง สีดำมาจากลูกกระเจียวหรือเขม่าควันไฟ และสีขาวจากหอยกี้หรือหอยกี้กับเฝือกแล้วบดละเอียด ภาพวาดมีลักษณะตัวละครยักหลักหลายรูปแบบ ทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ มีกิริยาท่าทางที่แสดงออกอย่างชัดเจน จึงนับเป็นส่วนที่โดดเด่นของจิตรกรรมฝาผนังวัดไชยศรี จังหวัดขอนแก่น จังหวัดการวาดภาพเต็มพื้นที่ทั้งผนังด้านนอกและด้านใน การจัดวางภาพโดยส่วนใหญ่กระจายอยู่ทั่วพื้นที่ของผนังทุกด้านไม่เน้นจุดใดจุดหนึ่ง ให้ความสำคัญเท่า ๆ กัน เทคนิคการวาดภาพจะมีการเตรียมพื้นผิวโดยใช้สีขาวทารองพื้น มีการร่างภาพและระบายสี สอดคล้องกับงานวิจัยของ ชิงชัย ศิริธร (2561) ที่ ศึกษาเรื่องการออกแบบผลิตภัณฑ์กราฟฟิกจากอัตลักษณ์ตัวละครและฉากในอุปลัตถ์อีสานเพื่อใช้ในการผลิตภัณฑ์และสื่อดิจิทัลเชิงวัฒนธรรม พบว่า อุปลัตถ์ในแต่ละสมัยมีอัตลักษณ์ที่โดดเด่น แตกต่างกันทั้งลายเส้น รูปร่างและขนาดของตัวละครตลอดจนสีที่ใช้ตลอดจนท้ายที่สุดได้นำเอกลักษณ์ที่เด่นมาใช้เป็นตัวอย่างผลงานสร้างสรรค์

แนวทางการประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง ครั้งนี้ได้ใช้แนวทางการออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้าด้วยเทคนิคดิจิทัล โดยใช้ความหลากหลายขององค์ประกอบศิลป์ในรูปร่างรูปทรง สี เส้น จังหวะ ลักษณะพื้นผิว ในการสร้างความแปลกใหม่ในการออกแบบลวดลาย ด้วยแนวคิดการลดทอนและการทำซ้ำอย่างเป็นระเบียบต่อเนื่อง ในแนวตั้งและแนวนอน สอดคล้องกับ มาริญา ทรงปัญญา (2562) ที่ได้ใช้ความหลากหลายขององค์ประกอบศิลป์มาช่วยในการสร้างความน่าสนใจให้กับการออกแบบลวดลายได้มีการนำเทคนิคการพิมพ์ดิจิทัล ซึ่งเป็นแนวทางนำเทคโนโลยีมาใช้งานท้องถิ่น สามารถผลิตเชิงอุตสาหกรรม เพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคที่ต้องการความสวยงาม ความแปลกใหม่น่าสนใจและใช้ประโยชน์ได้หลากหลาย เหมาะสมกับรูปแบบการดำเนินชีวิตของกลุ่มสตรีเจนเนอร์เรชั่น Y สอดคล้องกับ ดุษฎี สุนทรานัน (2531) ที่ได้กล่าวถึงงานออกแบบลวดลายที่ทำเพื่ออุตสาหกรรมการผลิตผ้าให้มีลักษณะแตกต่างกัน เพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจที่ต้องอาศัยหลักจิตวิทยาวิเคราะห

ความแตกต่างของบุคคล ้วยฐานะ เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบรวมถึงคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยของแบบลวดลายด้วย สอดคล้องกับผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบรูปแบบที่ 1 ยักษ์สี่ตน ลวดลายที่ A-1 มีความคิดเห็นระดับโดยรวมระดับมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีระดับความคิดเห็นมากที่สุดด้านสีเส้น ด้านความสวยงามภาพรวม ด้านลวดลาย ด้านการนำไปใช้ประโยชน์ รองลงมาคือ ระดับมากด้านวัสดุ รูปแบบที่ 2 สุนัขขี้มน้ำ ลวดลายที่ B-3 มีระดับความคิดเห็นโดยรวมระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีระดับความคิดเห็นมากที่สุด ด้านสีเส้น ด้านลวดลาย ด้านการนำไปใช้ประโยชน์และด้านความสวยงามภาพรวม รองลงมาคือ ด้านวัสดุ

ผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ภาพรวมของคอลเลกชั่น มีความพึงพอใจในระดับดีมาก เมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ด้านสีเส้นและด้านรูปแบบของชุดสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย รองลงมา คือ มีความพึงพอใจในระดับดีมาก ด้านประโยชน์ใช้สอย ด้านวัสดุและด้านภาพรวมของคอลเลกชั่น สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่เล็งเห็นว่าการประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น มีความน่าสนใจทั้งในด้านเทคนิคการพิมพ์ดิจิทัลและการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น และสอดคล้องกับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญว่าสามารถพัฒนาต่อในเชิงพาณิชย์ได้ จึงกล่าวได้ว่า การประยุกต์ใช้จิตรกรรมฝาผนัง วัดไชยศรี จ.ขอนแก่น เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น โดยการศึกษาแบบด้าน เส้น สี วัสดุ ผิวนุ่มสัมผัสและจังหวะสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางเพื่อเชื่อมโยงกับการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น ได้ตั้งแต่กระบวนการออกแบบลวดลาย เทคนิคการสร้างลวดลายลงบนผืนผ้าตลอดจนถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่น

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาครั้งต่อไป สามารถศึกษาและเพิ่มความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ เช่น หมวก กระเป๋า รองเท้า รวมถึงการขยายกลุ่มผู้บริโภคและตลาดให้มากขึ้น
2. ข้อจำกัดในการออกแบบที่อาจนำไปสู่การวิจัยครั้งต่อไป ควรคัดเลือกภาพโดยอาจมีการ แยกประเภท คน สัตว์ ต้นไม้ อย่างชัดเจน รวมถึงการคัดเลือกภาพที่นำมาใช้ให้สอดคล้องกับรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ตรงตามความต้องการของผู้บริโภคและสอดคล้องกับแนวทางและเทคนิควิธีในการผลิต

เอกสารอ้างอิง

- จารุวรรณ สวัสดิ์ และคณะ. (2565). การออกแบบชุดงาน ด้วยเทคนิคดินสี แร่งบันดาลใจจากฮูปแต้มอีสาน. **วารสารศิลปกรรมและการออกแบบแห่งเอเชีย**, 3(1), 65-85.
- ชิงชัย ศิริธร. (2561). การประยุกต์ใช้วัฒนธรรมฮูปแต้มในการออกแบบกราฟฟิกเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกายในกีฬาขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ 2019. **วารสารการพยาบาลและการดูแลสุขภาพ**, 36(3), 233-241.
- ดุขฎิ์ สุนทรารชุน. (2531). การออกแบบลวดลายพิมพ์ผ้า. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ธานินทร์ ศิลปจารุ . (2555). การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS. กรุงเทพมหานคร : บิสนิเนสอาร์แอนด์ตี.
- พระครูบุญชยากร และคณะ. (2562). **ถอดรหัสฮูปแต้มลีนไผ่วัดไชยศรี**. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส).
- มารีญา ทรงปัญญา .(2560). การออกแบบลวดลายเพื่อไปประยุกต์บนผลิตภัณฑ์จากผ้าแรงบันดาลใจจากความหลากหลายของพืชท้องถิ่นในศูนย์การศึกษาสามพร้าวมหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรธานี. เอกสารประกอบการประชุมวิชาการระดับชาติศิลปกรรมวิจัยครั้งที่ 5. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุภาพร อามิตร และคณะ .(2560). การออกแบบลวดลายการพิมพ์ผ้าจากแรงบันดาลใจศิลปะไทยจิตรกรรมฝาผนังสมัยอยุธยา: กรณีศึกษาวัดใหญ่สุวรรณาราม (จังหวัดเพชรบุรี)” **สารอาศรมวัฒนธรรมวลัยลักษณ์**,17(2),127-148.
- สำนักวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยขอนแก่น. มปป. **วัดไชยศรี**. สืบค้นเมื่อ 25 พฤษภาคม 2565, จาก <https://cac.kku.ac.th/esanart/19%20Province/Khon%20Kaen/ChaiSri/KK%20ChaiSri.html>
- EPSON. (2561). **มุ่งสู่เทรนด์ Customisation ด้วยการพิมพ์ระบบดิจิทัล**. สืบค้นเมื่อ 20 พฤษภาคม 2565, จาก <https://blog.epson.co.th/fashion-customisation-with-digital-textile-printing/>
- nitayaporn. mongkol. (2563). **Gen Y/Gen Me ประชากรกลุ่มใหญ่ของโลกยุคดิจิทัล ผู้กุมชะตาโลกในอนาคต**. สืบค้นเมื่อ 20 พฤษภาคม 2565, จาก <https://dmh.go.th/news/view.asp?id=1251>