

ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นสู่ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถ์เชิงพาณิชย์

สมาธิ เทพมะที^{1*} เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง² และ ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา³

Khonkaen cultural capital to commercial innovation craft

Samati tepmatee¹ Kriangsak khiamang² and Songwut Egwutvongsa³

¹⁻² คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

³ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยีสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

¹⁻² Faculty of Fine and Applied Art Burapha University

³ School of industrial education and technology King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang

*Corresponding author e-mail address: samati.arch@gmail.com

received: January 4, 2024

revised: December 11, 2024

accepted: December 12, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นสู่ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถ์เชิงพาณิชย์มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นที่มีความเป็นไปได้สู่การถอดอัตลักษณ์ 2. เพื่อบูรณาการนวัตกรรมร่วมกับทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถ์เชิงพาณิชย์ 3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มผู้ผลิตและผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถ์จังหวัดขอนแก่น จากการศึกษาและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น พบว่าศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้มีองค์ความรู้ที่ผสมผสาน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านศิลปะการแสดง ด้านวรรณกรรมพื้นบ้าน และด้านงานช่างฝีมือดั้งเดิม จึงเหมาะสมที่จะนำองค์ความรู้ไปใช้ในต่อยอดเชิงพาณิชย์ โดยผลการวิจัยพบว่าศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นสามารถถอดอัตลักษณ์ ได้ 2 กลุ่ม คือ คำสีหลักจำนวน 13 สี และแม่ลายฉลุจำนวน 9 ลาย จากนั้นออกแบบลวดลายผ้าด้วยกระบวนการ HUBRC และทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Triaxial Blend) ได้ลวดลายผ้าใหม่จำนวน 48 ลาย โดยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ พิจารณาคัดเลือกลวดลายผ้า 12 ลาย ที่สะท้อนถึงศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นนำไปใช้ออกแบบผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์จากนั้นผู้วิจัยทำการผลิตต้นแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรีจำนวน 4 ชุด และประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มตัวอย่าง พบว่าด้านรูปแบบมีความพึงพอใจในระดับมากมีค่าเฉลี่ย 4.39 และ 4.44 ด้านประโยชน์ใช้สอยมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.64 และ 4.66 และด้านวัสดุและการผลิตความพึงพอใจในระดับมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 4.71 และ 4.61

คำสำคัญ: ทุนทางวัฒนธรรม อัตลักษณ์ ศิลปะการแสดงหนังประโมทัย ผลิตภัณฑ์ศิลปหัตถ์

ABSTRACT

Research on cultural capital of Khon Kaen Province into commercial innovative products has the objective. 1. To study information and analyze the cultural capital of Khon Kaen Province that has the potential to lead to the removal of identity. 2. To integrate innovation with cultural capital of Khon Kaen Province into the design of commercial innovative products. 3. To assess the satisfaction of producers and consumers with innovative art products in Khon Kaen Province. From a study and interview with cultural capital experts in Khon Kaen Province. It was found that the performing arts of Pramothai puppet in Khon Kaen Province It is intangible cultural capital with knowledge that combines three aspects: performing arts Folk literature and traditional craftsmanship Therefore, it is appropriate to use this knowledge to expand commercially. The results of the research found that Khon Kaen Province's Pramothai puppet performing arts can reveal 2 groups of identities: 13 primary colors and 9 stencil patterns. Then design a digital printed fabric pattern using the HUBRC process and the Triaxial Blend theory to get the fabric pattern. 48 new patterns by

design experts and community experts in the performing arts of Pramothai puppet in Khon Kaen Province. Consider selecting fabric patterns for commercial use. It was found that the 12 fabric patterns reflecting the art of performing the Pramothai puppet in Khon Kaen Province The researcher then produced 4 prototypes of men's and women's clothing. and assess satisfaction by a sample group It was found that the form aspect had a high level of satisfaction with averages of 4.39 and 4.44, the utility aspect had the highest level of satisfaction with averages of 4.64 and 4.66, and the materials and production aspect had the highest level of satisfaction. Average 4.71 and 4.61

Keywords : Cultural capital Identity Pramothai puppet Innovative products

บทนำ

จังหวัดขอนแก่นตั้งอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลางของประเทศไทยเป็นพื้นที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เนื่องจากเป็นแหล่งชุมชนที่มีการตั้งถิ่นฐานมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ บนรากฐานของพหุวัฒนธรรมจากกลุ่มชนในอาณาจักรล้านช้าง ซึ่งเคลื่อนย้ายเข้ามาผ่านทางลุ่มแม่น้ำโขงและได้หล่อหลอมจนเกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรมจนกลายเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของชุมชนในพื้นที่ (สุวิทย์ ธีรศาศวัต, 2543) ปัจจุบันด้วยนโยบายการพัฒนาเมืองอย่างยั่งยืนจังหวัดขอนแก่น มีการส่งเสริมการนำทุนทางวัฒนธรรมในฐานะทรัพยากรสำคัญที่สามารถต่อยอดเพื่อการพัฒนาเชิงพาณิชย์สู่การขับเคลื่อนเศรษฐกิจระดับท้องถิ่นและระดับชาติ ผู้ว่าราชการจังหวัดขอนแก่นจึงได้ให้ความสำคัญกับการนำทุนทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัยเพื่อถอดอัตลักษณ์และนำไปพัฒนาต่อยอดในเชิงสร้างสรรค์

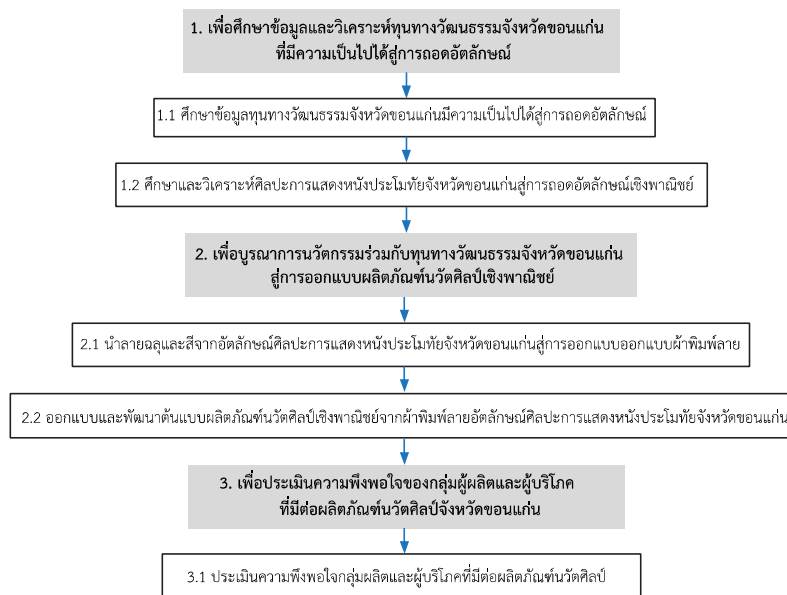
จากการศึกษาพบว่าจุดกำเนิดศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นได้รับอิทธิพลจากประเทศใกล้เคียง ได้แก่ 1. ประเทศจีนมีการละเล่นหนังเงาที่เรียกว่าผีอึ่ง 2. ประเทศอินเดียมีการละเล่นหนังเงาที่เรียกว่าฉายานาฏกะ 3. ประเทศอินโดนีเซียมีการละเล่นหนังเงาที่เรียกว่าวายัง 4. ประเทศมาเลเซียมีการละเล่นหนังเงาที่เรียกว่าวายังกูลิต โดยคำว่า กูลิตในภาษามลายู แปลว่า เปลือกหรือหนังของสัตว์ (ชุมเดช เดชภิมล, 2554) สอดคล้องกับงานวิจัยของ (พระมหาสมณฤทธิ์ธิธิญาณ, 2550) กล่าวว่ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นคาดว่าได้รับอิทธิพลการละเล่นหนังเงาเผยแพร่ผ่านทางภาคใต้ ซึ่งจากเรื่องราวที่สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพทรงบันทึกไว้ในเชิงรรถหนังสือ “ตำนานเรื่องละครโอเนา” ว่า หนังตะลุงนั้นเป็นของใหม่ที่เกิดขึ้นในช่วงรัชกาลที่ 5 พวกชาวบ้านควนพรวัว แขวงจังหวัดพัทลุงได้คิดเอาอย่างหนังเงาขวามาเล่นเป็นเรื่องไทยซึ่งในมณฑลนั้นเรียกว่า “หนังควน” ต่อมาชาวอีสานที่ได้ไปทำงานภาคใต้ได้เห็นรูปแบบการแสดงหนังตะลุงจึงได้นำมาดัดแปลงตัวหนังเนื้อเรื่องวรรณกรรมท้องถิ่น บทพากย์ บทเจรจา เป็นภาษาอีสาน การขับร้อง รวมถึงการนำเอาเครื่องดนตรีอีสานมาบรรเลงประกอบการแสดง ส่วนเนื้อหาที่ใช้ทำการแสดงจะอ้างอิงจากวรรณกรรมท้องถิ่น ได้แก่ นางผมหม่อม สังข์ศิลป์ชัย อื่น ๆ โดยศิลปะการแสดงนี้มีชื่อเรียกได้หลายแบบไม่ว่าจะเป็นหนังบักต้อ หนังปลัดต้อ หนังบักปองบักแก้ว และหนังประโมทัย

ซึ่งการวิจัยครั้งนี้มุ่งเน้นเพื่อศึกษาวิเคราะห์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น สู่การถอดรูปแบบลวดลายและสีสันทที่ปรากฏบนตัวหนังประโมทัย เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นที่สะท้อนความงดงามทางศิลปะ ทั้งยังคงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่แสดงถึงวิถีชีวิตและจิตวิญญาณของชุมชน การวิเคราะห์องค์ประกอบดังกล่าวมีความสำคัญในการเปิดมุมมองใหม่ของทุนทางวัฒนธรรม โดยนำไปต่อยอดสู่การผลิตสินค้าเชิงพาณิชย์ที่สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเศรษฐกิจ ผ่านการผสมผสานภูมิปัญญาเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ได้แก่ การพิมพ์ผ้าสิจิจัล (Digital Textile Printing) และการตัดด้วยเลเซอร์ (Laser Cutting) ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญในกระบวนการผลิตยุคสมัยใหม่ที่ช่วยเพิ่มความแม่นยำและความหลากหลายของการออกแบบ ทั้งนี้แนวทางการพัฒนาดังกล่าวยังสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ที่มุ่งเน้นการนำทุนทางวัฒนธรรมมาเป็นกลไกสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่ม และเสริมสร้างศักยภาพการแข่งขันทางเศรษฐกิจในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศอย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นที่มีความเป็นไปได้สู่การถอดอัตลักษณ์
2. เพื่อบูรณาการนวัตกรรมร่วมกับทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์นวัตศิลป์เชิงพาณิชย์
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มผู้ผลิตและผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์นวัตศิลป์จังหวัดขอนแก่น

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตเนื้อหา

- 1.1 ศึกษาข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นที่มีความเป็นไปได้สู่การถอดอัตลักษณ์
- 1.2 ศึกษาข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น กรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น
- 1.3 ศึกษาข้อมูลการถอดอัตลักษณ์เพื่อใช้ในการออกแบบเชิงพาณิชย์

2. ขอบเขตพื้นที่

- 2.1 การเก็บข้อมูลภาคสนาม ตำบลหนองเรือ อำเภอหนองเรือ จังหวัดขอนแก่น

3. ขอบเขตประชากร

- 3.1 ผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ชุมชนด้านศิลปวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น จำนวน 3 ท่าน
- 3.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 ท่าน
- 3.3 ผู้ผลิตและผู้บริโภคในอำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น โดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 150 คน ซึ่งการสุ่มตัวอย่างจากสูตรทราโรว์มานเน่ (ยูทอร์ ไกวอร์ธ, 2545)

วิธีดำเนินการวิจัย

1.1 ศึกษาและรวบรวมข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นที่มีความเป็นไปได้สู่การถอดอัตลักษณ์ที่สามารถนำมาสร้างสรรค์และเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ โดยใช้วิธีการคัดเลือกทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นจากผู้เชี่ยวชาญด้านทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น

- 1.2 ศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นสู่การถอดอัตลักษณ์เชิงพาณิชย์

1.3 ปฏิบัติการออกแบบผ้าพิมพ์ลาย โดยนำลวดลายและสื่จากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นที่มีศักยภาพและความเหมาะสมในการออกแบบโดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ HUBRC เพื่อแยกส่วนประกอบของแม่ลายฉลุและสื่สู่การต่อยอดเป็นลายใหม่

1.4 ประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับผ้าพิมพ์ลายที่มีศักยภาพ 4 ด้าน ได้แก่ ด้านลวดลายสะท้อนศิลปะการแสดงหนัง
ประโมทัยจังหวัดขอนแก่น ด้านการสร้างสรรคัลวดลายผ้า ด้านศักยภาพในการผลิต โดยใช้วิธีการคัดเลือกลวดลายจาก
ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

1.5 ประเมินความพึงพอใจเกี่ยวกับต้นแบบผลิตภัณฑ์นวัตศิลป์เชิงพาณิชย์จากผ้าพิมพ์ลายอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนัง
ประโมทัยจังหวัดขอนแก่น โดยกลุ่มผู้ผลิตและผู้บริโภคในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น

1.6 สรุปผลการวิจัย จัดทำรายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์ เพื่อตีพิมพ์เผยแพร่

ผลการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลและวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นที่มีความเป็นไปได้สู่การถอดอัตลักษณ์ ผู้วิจัยได้ศึกษา
ข้อมูลทุติยภูมิจากภาคเอกสาร และข้อมูลปฐมภูมิจากการลงพื้นที่เก็บข้อมูล เพื่อให้ทราบสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับทุนทาง
วัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น ผ่านการสังเกตการณ์และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ สามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

1.1 การคัดเลือกทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น

การวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นที่มีความเป็นไปได้สู่การถอดอัตลักษณ์เพื่อใช้ในเชิงพาณิชย์สามารถ
สรุปผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ชุมชนด้านศิลปวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น จำนวน 3 ท่าน ออกเป็น 2 ประเด็นดังนี้

1.1.1 ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นที่ได้รับการสนับสนุน

จังหวัดขอนแก่นถือเป็นศูนย์กลางสำคัญของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีทุนทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบที่
จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ ซึ่งได้รับการสนับสนุนอย่างเด่นชัดจากนโยบายของจังหวัด โดยเน้นการผลักดันวัฒนธรรมในกระแส
หลักที่ส่งเสริมอัตลักษณ์ท้องถิ่นและขับเคลื่อนเศรษฐกิจในพื้นที่ที่มีดังต่อไปนี้

1. ด้านช่างฝีมือดั้งเดิม ได้แก่ ผ้าไหมมัดหมี่
2. โบราณสถาน ได้แก่ ลิมอีสาน
3. โบราณวัตถุ ได้แก่ ใบเสมาหินทราย พระพิมพ์ดินเผาปาง
4. จิตรกรรม ได้แก่ ฐานแต้มอีสาน
5. แนวปฏิบัติทางสังคม ได้แก่ เทศกาลผูกเสี่ยว
6. ศิลปะการแสดง ได้แก่ หมอลำ

1.1.2 ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นที่ยังไม่ได้รับการสนับสนุน

จังหวัดขอนแก่นจะมีทุนทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย แต่ยังมีส่วนหนึ่งที่ขาดการต่อยอดองค์ความรู้และการสนับสนุนจาก
นโยบายของจังหวัด ส่งผลให้ทุนทางวัฒนธรรมบางประเภทถูกมองข้ามและไม่ได้รับการเผยแพร่อย่างเพียงพอ อันอาจนำไปสู่การ
สูญเสียอัตลักษณ์ที่สำคัญในระยะยาว การสร้างองค์ความรู้ที่ชัดเจนและการส่งเสริมผ่านนโยบายที่เหมาะสมจะช่วยให้ประชาชน
ตระหนักถึงคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรมและรักษาไว้มีดังต่อไปนี้

1. ด้านช่างฝีมือดั้งเดิม ได้แก่ เครื่องปั้นดินเผาบ้านวังแก้ว
2. วรรณกรรม ได้แก่ สังข์ศิลป์ชัย
3. ศิลปะการแสดง ได้แก่ หนังประโมทัย

จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ชุมชนด้านศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดขอนแก่น พบว่าหนังประโมทัยซึ่งเป็นทุนทาง
วัฒนธรรมสำคัญของจังหวัดขอนแก่น ยังคงขาดการต่อยอดองค์ความรู้ที่จำเป็นสำหรับการใช้เป็นข้อมูลอ้างอิงเพื่อขอรับ
งบประมาณสนับสนุนจากนโยบายประจำจังหวัดน้อยกว่า เครื่องปั้นดินเผาบ้านวังแก้ว และวรรณกรรมเรื่องสังข์ศิลป์ชัย แม้หนัง
ประโมทัยจะได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557
ในหมวดศิลปะการแสดง (ลำดับที่ 61) แต่ยังมีข้อจำกัดหลายประการ ได้แก่

1. ข้อจำกัดด้านการศึกษาและงานวิจัย

- 1.1 จำนวนงานวิจัยและผลการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับหนังประโมทัยยังมีไม่มากพอ
- 1.2 แหล่งข้อมูลที่มีอยู่ไม่ครอบคลุมในมิติที่เชื่อมโยงกับนโยบายประจำจังหวัด

2. ขาดแรงดึงดูดและการส่งเสริม

- 2.1 หนังประโมทัยยังขาดแรงจูงใจที่สามารถดึงดูดความสนใจจากกลุ่มเป้าหมาย ทั้งในระดับชุมชนและระดับนโยบาย
- 2.2 การเผยแพร่และประชาสัมพันธ์ยังไม่เพียงพอที่จะสร้างความตระหนักรู้

1.2 ผลการวิเคราะห์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น

ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นเป็นการแลกเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรมภาคใต้สู่ภาคอีสาน โดยหนังตะลุงได้เผยแพร่เข้ามายังภาคอีสานผ่านการว่าจ้างของชาวนครใต้ที่มาก่ออาชีพอยู่ในภาคอีสาน ศิลปินชาวอีสานที่ได้ดูหนังตะลุงจึงนำมาดัดแปลงรูปแบบการแสดงให้เหมาะกับท้องถิ่น เช่น เปลี่ยนบทพากย์ และบทเจรจาเป็นภาษาอีสาน พร้อมทั้งนำดนตรีอีสานเข้ามาใช้บรรเลงประกอบการแสดง และนำเอาวรรณกรรมพื้นเมืองอีสาน เช่น นางผมหอม สังข์ศิลป์ชัย มาทำการแสดง (วิโรฒ ศรีสุโร, 2536) พบว่ามีความสอดคล้องกับการสัมภาษณ์ (นายสังวาลย์ ผ่องแผ้ว วันที่ 8 พฤษภาคม พ.ศ. 2563) ซึ่งเป็นหัวหน้าคณะหนังประโมทัยคณะเพชรหนองเรือ อำเภอหนองเรือจังหวัดขอนแก่น มีข้อสันนิษฐานดังนี้



ภาพ 2 การสัมภาษณ์นายสังวาลย์ ผ่องแผ้ว หัวหน้าคณะหนังประโมทัยคณะเพชรหนองเรือ จังหวัดขอนแก่น

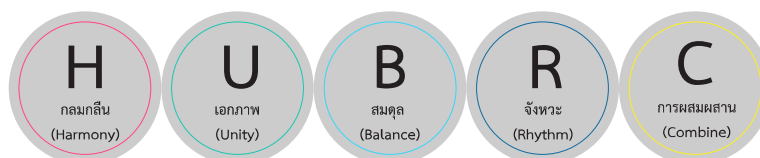
1. ด้านกำเนิดของหนังประโมทัยนั้นเป็นการรับแนวทางการแสดงมาจากหนังตะลุงภาคใต้
2. ชาวอีสานไปทำงานภาคกลางได้เห็นการแสดงของหนังตะลุงที่ชาวปักขใต้ได้นำมาแสดงในกรุงเทพฯ แล้วนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับท้องถิ่นของตน
3. คณะหนังตะลุงภาคใต้ได้รับการว่าจ้างให้มาทำการแสดงในภาคอีสาน
4. ชาวอีสานที่ลงไปทำงานในภาคใต้เห็นการแสดงหนังตะลุง เมื่อกลับมาภูมิลำเนาภาคอีสานจึงได้ดัดแปลงให้เหมาะสมกับท้องถิ่นของตน โดยมีการนำวรรณกรรมท้องถิ่นเข้าไปแสดงร่วมกับเครื่องดนตรี การขับร้อง บทบทพากย์ บทเจรจาเป็นภาษาอีสาน

2. เพื่อบูรณาการนวัตกรรมร่วมกับทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์นวัตศิลป์เชิงพาณิชย์

2.1 การถอดอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น

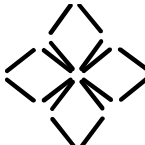
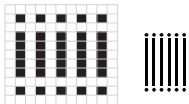
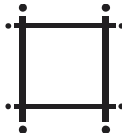
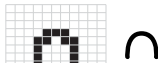
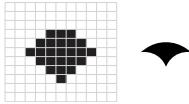
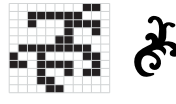
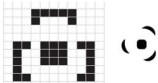
เป็นการถอดอัตลักษณ์จากตัวละครที่ใช้ในการทำการแสดงมีขนาดสูงประมาณ 80-100 เซนติเมตร ซึ่งตัวละครหลักจะแบ่งออกเป็น 5 ประเภทคือ ตัวละครพระเอกนางเอก ตัวละครยักษ์ ตัวละครลิง ตัวละครตลก และสิ่งของที่ใช้ในการสร้างสภาพแวดล้อม โดยวัสดุส่วนใหญ่จะเป็นหนังสัตว์ และมีการสร้างลวดลายโดยเทคนิคการฉลุหนังด้วยเครื่องมือเช่น มีด และอุปกรณ์ตอกหนัง โดยลวดลายการออกแบบขึ้นอยู่กับฝีมือและประสบการณ์ของช่างโดยตัวหนังประโมทัย 1 ตัวละคร มีลายฉลุมากกว่า 1 ลาย ผู้วิจัยสามารถสรุปจำนวนลายฉลุได้ทั้งสิ้น 29 ลาย และทำการคัดเลือกแม่ลายฉลุจำนวน 9 ลาย โดยผู้เชี่ยวชาญและปราชญ์ชุมชนด้านศิลปวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น สามารถจัดเป็นหมวดหมู่ลวดลาย 3 กลุ่ม ประกอบด้วย ลายเส้น ลายเรขาคณิต และลายธรรมชาติ จากนั้นผู้วิจัยได้นำแม่ลายฉลุทำการออกแบบลวดลายโดยใช้กระบวนการออกแบบลวดลาย HUBRC เพื่อสร้างสรรค์ลวดลายตามองค์ประกอบศิลป์ดังนี้

กระบวนการออกแบบลวดลาย สู่การประยุกต์ใช้ในผลิตภัณฑ์

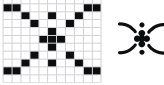
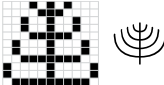
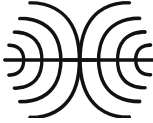


ภาพ 3 กระบวนการออกแบบลวดลาย

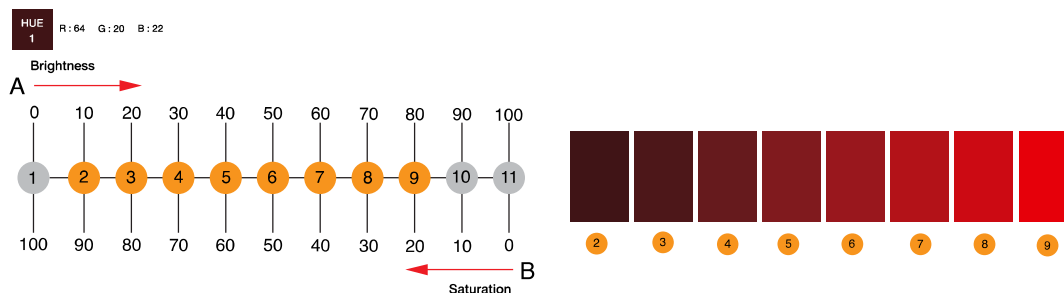
ตาราง 1 แม่ลายฉลุจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประมอทัยจังหวัดขอนแก่น

หมวดหมู่ลาย	ตัวหนัง	ลายต้นแบบ	แม่ลายฉลุ	HUBRC
1. ลายเส้น 1.1 ลายแห				
1.2 ลายตาราง				
1.3 ลายเกร็ดแก้ว				
2. ลายธรรมชาติ 2.1 ลายเกล็ดปลา				
2.2 ลายคลื่นน้ำ				
2.3 ลายดอกข้าว				

ตาราง 2 แม่ลายฉลุจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น (ต่อ)

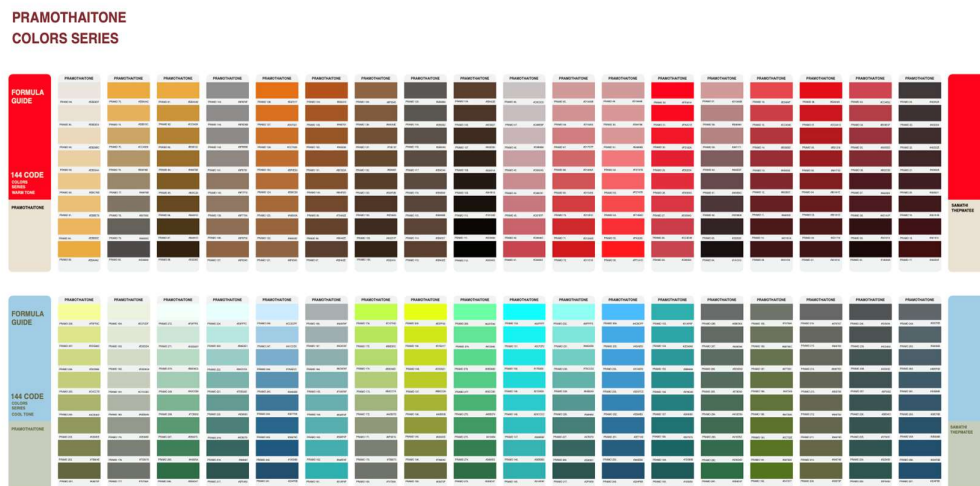
หมวดหมู่ลาย	ตัวหนัง	ลายต้นแบบ	แม่ลายฉลุ	HUBRC
3. ลายเรขาคณิต 3.1 ลายสร้อยทอง				
3.2 ลายขนนก				
3.3 ลายดอกจาน				

2.2 ค่าสีจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น



ภาพ 4 ทฤษฎีเส้นตรง Line Blend สูตรหาน้ำหนักค่าสีจำนวน 8 จุด

การวิเคราะห์เทียบค่าสีกลางที่มีความใกล้เคียงกันบนวัสดุตัวหนังประโมทัย จากการทดลองด้วยเครื่องวัดสีแบบตั้งโต๊ะ (Color Meter) อ้างอิงตามระบบ Hunter Lab สามารถสรุปผลค่าสีหลักได้ 13 สี มีหน่วยเป็น L^* , a^* , b^* จากนั้นนำผลที่ได้มาทดลองหาค่าสีโดยกระบวนการใช้ระบบสีแบบ HSB ย่อมาจาก Hue, Saturation และ Brightness หาค่าน้ำหนักตามอัตราส่วนโดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีเส้นตรง (Line Blend) มีค่าตั้งแต่ 100-0 จากการทดลองใช้สูตรทฤษฎีเส้นตรงเพื่อการผสมผสานอัตราส่วนของค่าสีหลักทำให้เกิดสีใหม่ทั้งสิ้น 288 สี แบ่งเป็นโทนสีร้อน 144 สี และสีโทนเย็น 144 สี

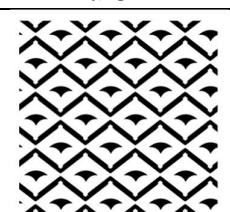
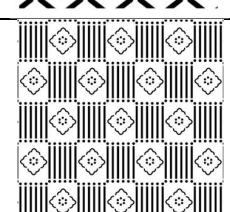


ภาพ 5 ชุดสีจากอัตลักษณ์หนังประมอไทยจังหวัดขอนแก่น

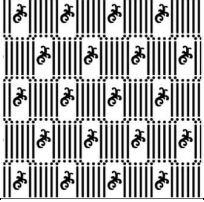
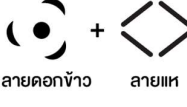
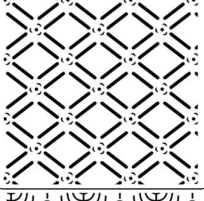
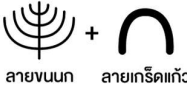
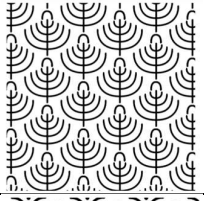
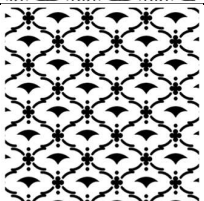
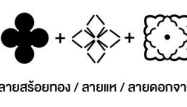
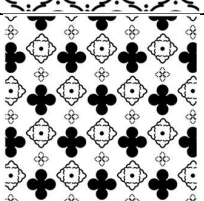
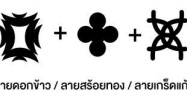
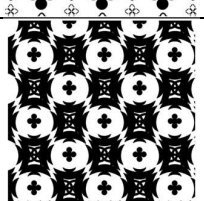
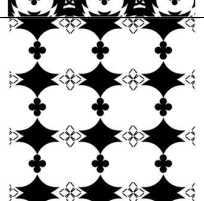
2.3 การออกแบบลวดลายผ้าจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประมอไทยจังหวัดขอนแก่น

ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผู้วิจัยได้นำแม่ลายฉลุที่มีความโดดเด่นจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประมอไทยจังหวัดขอนแก่น นำมาสร้างสรรค์ลวดลายผ้าที่มีความเหมาะสม โดยการออกแบบลวดลายผ้าได้ใช้ทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Triaxial Blend) เพื่อกำหนดอัตราส่วนของลวดลาย และนำมาจัดวางองค์ประกอบการทำซ้ำในตาราง Grid ด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator สู่กระบวนการออกแบบ Pattern ลายผ้าที่เหมาะสมกับวัสดุและเทคนิคการพิมพ์ผ้าระบบดิจิทัล ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ลวดลายผ้าได้ทั้งสิ้น 48 ลาย และนำลวดลายผ้าทำการประเมินความงามและความเหมาะสมโดยการคัดเลือกจากการสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 3 ท่าน พบว่าสามารถ คัดเลือกลวดลายผ้า 12 ลาย ที่สะท้อนถึงศิลปะการแสดงหนังประมอไทยจังหวัดขอนแก่นเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์งานศิลปหัตถกรรมดังนี้

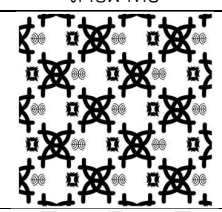
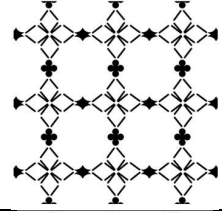
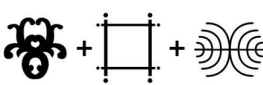
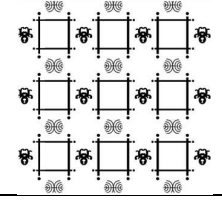
ตาราง 3 ผลการคัดเลือกลวดลายผ้า

ลำดับ	ลายต้นแบบ	Triaxial Blend	เทคนิคการผลิต	ลายผ้า
1	 +  ลายแห + ลายกิลดปลา	ลายแห 70 % ลายกิลดปลา 30 %	การพิมพ์ผ้าระบบดิจิทัล	
2	 +  ลายดอกจาน + ลายตาราง	ลายดอกจาน 40 % ลายตาราง 60 %	การพิมพ์ผ้าระบบดิจิทัล	

ตาราง 4 ผลการคัดเลือกลวดลายผ้า (ต่อ)

ลำดับ	ลายต้นแบบ	Triaxial Blend	เทคนิคการผลิต	ลายผ้าทอ
3	 ลายตาราง + ลายคลื่นน้ำ	ลายตาราง 70 % ลายคลื่นน้ำ 30 %	การพิมพ์ผ้าระบบ ดิจิตอล	
4	 ลายดอกข้าว + ลายแห	ลายดอกข้าว 20 % ลายแห 80 %	การพิมพ์ผ้าระบบ ดิจิตอล	
5	 ลายขนนก + ลายเกร็ดแก้ว	ลายขนนก 70 % ลายเกร็ดแก้ว 30 %	การพิมพ์ผ้าระบบ ดิจิตอล	
6	 ลายสร้อยทอง + ลายเกล็ดปลา	ลายสร้อยทอง 60 % ลายเกล็ดปลา 40 %	การพิมพ์ผ้าระบบ ดิจิตอล	
7	 ลายสร้อยทอง / ลายแห / ลายดอกจาน	ลายสร้อยทอง 40 % ลายแห 20 % ลายดอกจาน 40 %	การพิมพ์ผ้าระบบ ดิจิตอล ด้วยเลเซอร์	
8	 ลายดอกข้าว / ลายสร้อยทอง / ลายเกร็ดแก้ว	ลายดอกข้าว 60 % ลายสร้อยทอง 20 % ลายเกร็ดแก้ว 20 %	การพิมพ์ผ้าระบบ ดิจิตอล	
9	 ลายแห / ลายเกล็ดปลา / ลายสร้อยทอง	ลายแห 20 % ลายเกล็ดปลา 60 % ลายสร้อยทอง 20 %	การพิมพ์ผ้าระบบ ดิจิตอล ด้วยเลเซอร์	

ตาราง 4 ผลการคัดเลือกลวดลายผ้า (ต่อ)

ลำดับ	ลายต้นแบบ	Triaxial Blend	เทคนิคการผลิต	ลายผ้าทอ
10	 ลายเกร็ดแก้ว / ลายดอกข้าว / ลายวนนก	ลายเกร็ดแก้ว 60 % ลายดอกข้าว 20 % ลายขนนก 20 %	การพิมพ์ผ้าระบบ ดิจิทัล	
11	 ลายแห / ลายกลีบลำ / ลายสร้อยทอง	ลายแห 60 % ลายเกร็ดปลา 40 % ลายสร้อยทอง 20 %	การพิมพ์ผ้าระบบ ดิจิทัล	
12	 ลายคลื่นน้ำ / ลายตาราง / ลายวนนก	ลายคลื่นน้ำ 20 % ลายตาราง 60 % ลายขนนก 20 %	การพิมพ์ผ้าระบบ ดิจิทัล	

2.4 การประยุกต์ใช้ลวดลายศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์หมวดหมู่ไลฟ์สไตล์และแฟชั่น

การศึกษานี้มุ่งเน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ในการสร้างลวดลายผ้าผ่านเทคนิคการพิมพ์ผ้าด้วยระบบดิจิทัล (Digital Textile Printing) และการตัดด้วยเลเซอร์ (Laser Cutting) ซึ่งเชื่อมโยงกับกระบวนการทางศิลปะการฉลุหนังและการลงสีลวดลายหนังประโมทัย โดยมีแนวคิดหลักในการลดทอนลวดลายและการทำซ้ำในรูปแบบของตาราง กริด (Grid) โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ออกแบบลวดลายเป็นการผสมผสานระหว่างขนาดลวดลายที่เล็กและใหญ่ในจังหวะที่เหมาะสมเพื่อสร้างลวดลายผ้าซึ่งมีความโดดเด่นและสอดคล้องกับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม นอกจากนี้กระบวนการออกแบบ Pattern ลายผ่ายังได้ใช้เทคนิคการตัดด้วยเลเซอร์ผ้าเพื่อสร้างพื้นผิวในระนาบสองมิติให้กับวัสดุผ้า

2.5 กลุ่มเป้าหมายและเทรนด์ในยุคปัจจุบันของผลิตภัณฑ์หมวดหมู่ไลฟ์สไตล์และแฟชั่น

การวิเคราะห์ตลาดผลิตภัณฑ์ในหมวดหมู่ไลฟ์สไตล์และแฟชั่นโดยใช้แบบจำลอง Customer Persona การศึกษาผลิตภัณฑ์ในหมวดหมู่ไลฟ์สไตล์และแฟชั่นในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น ได้ดำเนินการโดยใช้แบบจำลอง Customer Persona ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการระบุลักษณะและพฤติกรรมของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายอย่างละเอียด (ดารา ที่ปะปาล, 2542) โดยการสำรวจกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงจำนวน 50 คน ซึ่งได้ระบุลักษณะต่าง ๆ ของลูกค้าในหลายมิติ เช่น พฤติกรรม อายุ เพศ รายได้ การศึกษา ความสนใจในเทรนด์แฟชั่น และความต้องการด้านผลิตภัณฑ์ในหมวดหมู่นี้ ผลการวิเคราะห์จากข้อมูลที่ได้รับมีการสรุปข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายหลักที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ได้ดังนี้

1. ช่วงอายุและคุณสมบัติพื้นฐาน

กลุ่มตัวอย่างที่ทำการสำรวจมีช่วงอายุระหว่าง 25-40 ปี ซึ่งเป็นช่วงอายุที่มีลักษณะพฤติกรรมและความต้องการที่แตกต่างจากกลุ่มอายุอื่น ๆ โดยส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป และอาศัยอยู่ในที่พักอาศัยประเภท บ้าน หรือ คอนโดมิเนียม การศึกษาและการมีที่พักอาศัยในสภาพแวดล้อมที่ทันสมัย บ่งชี้ถึงกลุ่มลูกค้าที่มีศักยภาพทางการเงินและแนวโน้มที่จะให้ความสนใจกับผลิตภัณฑ์ในหมวดหมู่ไลฟ์สไตล์และแฟชั่นมากขึ้น

2. อาชีพและบุคลิกภาพ

กลุ่มตัวอย่างมีอาชีพหลากหลาย โดยส่วนใหญ่เป็น พนักงาน, เจ้าของกิจการ หรือหัวหน้างาน ซึ่งบ่งชี้ถึงกลุ่มลูกค้าที่มีสถานะทางสังคมและการเงินที่มั่นคง บุคลิกภาพของกลุ่มนี้ส่วนใหญ่แสดงถึง ความมั่นใจในตนเอง และความเป็นผู้นำ อีกทั้งยังมีความชื่นชอบในความท้าทายและการมีบทบาทที่โดดเด่นในสังคม การมีบุคลิกภาพที่มั่นใจในตนเองและการเป็นผู้นำสะท้อนให้

เห็นถึงความต้องการผลิตภัณฑ์ที่ช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์และสถานะในสังคมสำหรับกลุ่มนี้ การเลือกรูปแบบแฟชั่นที่แสดงถึงความเป็นตัวของตัวเองจึงเป็นสิ่งสำคัญ

3. การดำเนินชีวิตในสังคมเมืองและพฤติกรรมการซื้อ

กลุ่มตัวอย่างมีการดำเนินชีวิตในรูปแบบ สังคมเมืองที่ทันสมัย ซึ่งหมายถึงกลุ่มลูกค้าที่มีการใช้ชีวิตอย่างเต็มที่ในเมืองที่มีความสะดวกสบายและทรัพยากรที่เอื้ออำนวย โดยมีกำลังซื้อสินค้าหรือบริการในหมวดหมู่ต่าง ๆ โดยเฉพาะในหมวดหมู่ไลฟ์สไตล์และแฟชั่น การดำเนินชีวิตในสังคมเมืองทำให้กลุ่มนี้มีการเปิดรับและปรับตัวกับเทรนด์ใหม่ ๆ รวมถึงพร้อมที่จะใช้จ่ายเพื่อให้ได้สินค้าที่สะท้อนถึงความทันสมัยและรสนิยมที่มีคุณค่า

4. ความสนใจในเทรนด์แฟชั่นและสไตล์การแต่งกาย

กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในเทรนด์แฟชั่นที่สามารถ ผสมผสานสไตล์การแต่งกาย (Mix & Match) ซึ่งแสดงถึงความชื่นชอบในความหลากหลายและการสร้างสรรค์การแต่งกายที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามโอกาส โดยสามารถผสมผสานระหว่างความเป็นทางการและสตรีทแฟชั่นได้อย่างลงตัว ความสนใจในสไตล์การแต่งกายแบบ Mix & Match นี้สะท้อนถึงการมองหาความแตกต่างและความเป็นเอกลักษณ์ในการนำเสนอภาพลักษณ์ของตนเอง ดังนั้นผลิตภัณฑ์ในหมวดหมู่นี้จึงต้องมีความหลากหลายและมีความยืดหยุ่นในการเลือกใช้ให้เหมาะสมกับบุคลิกและโอกาสต่าง ๆ

การวิเคราะห์ตลาดผลิตภัณฑ์ในหมวดหมู่ไลฟ์สไตล์และแฟชั่นใน โดยใช้แบบจำลอง Customer Persona ทำให้สามารถกำหนดลักษณะของกลุ่มเป้าหมายที่มีความเฉพาะเจาะจงและสามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้าได้อย่างแม่นยำ กลุ่มเป้าหมายหลักในตลาดนี้มีช่วงอายุ 25-40 ปี การศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป และดำเนินชีวิตในรูปแบบสังคมเมืองที่ทันสมัย โดยมีกำลังซื้อและความสนใจในเทรนด์แฟชั่นที่สามารถผสมผสานการแต่งกายได้อย่างหลากหลาย การศึกษาครั้งนี้ให้ข้อมูลเชิงลึกที่สำคัญสำหรับการพัฒนาผลิตภัณฑ์และการวางกลยุทธ์การตลาดที่มีประสิทธิภาพในการเข้าถึงกลุ่มลูกค้าเป้าหมายในหมวดหมู่ไลฟ์สไตล์และแฟชั่น โดยเน้นการสร้าง ความแตกต่างและเอกลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับความทันสมัยและความเป็นตัวของตัวเอง รวมถึงการให้ความสำคัญกับงานศิลปะและวัฒนธรรมที่มีเรื่องราวเฉพาะตัว

2.6 การออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์นวัตศิลป์เชิงพาณิชย์จากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังระโมทัยจังหวัดขอนแก่น

จากการเก็บรวบรวมแบบสอบถามความต้องการผู้บริโภคต่อผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์จังหวัดขอนแก่น พบว่าหมวดหมู่ไลฟ์สไตล์และแฟชั่นได้รับความนิยมมากที่สุด ดังนั้นผู้วิจัยจึงทำการออกแบบร่างผลิตภัณฑ์ต้นแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรี สไตล์ Read to wear จำนวน 2 ชุด แบ่งเป็นเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรีรวมทั้งสิ้น 12 ชุด ประกอบด้วย เสื้อเชิ้ตแขนสั้น เสื้อเชิ้ตแขนยาว กางเกงขาสั้น กางเกงขายาว กระโปรง จากนั้นดำเนินการพิจารณาคัดเลือกแบบร่างจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 3 ท่าน ที่เหมาะสมเพื่อนำมาผลิตเป็นต้นแบบชุดเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรี พิจารณาให้เหลือ 1 ชุด ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



ภาพ 6 แสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรี

ตาราง 5 แสดงผลการคัดเลือกแบบร่างเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ

ประเภท	รูปแบบ	คะแนนการคัดเลือก		ระดับ
		$\bar{X}$	S.D.	
1. เครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ	แบบที่ 1	4.73	0.38	มากที่สุด
	แบบที่ 2	4.80	0.28	มากที่สุด
	แบบที่ 3	4.07	0.38	มาก
	แบบที่ 4	4.00	0.38	มาก
	แบบที่ 5	4.00	0.45	มาก
	แบบที่ 6	4.47	0.52	มาก
	รวม	4.35	0.40	มาก

จากตาราง 5 ผลการคัดเลือกแบบร่างเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษที่ได้รับการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 ชุดดังนี้ แบบร่างที่ 2 ได้แก่ เสื้อเชิ้ตแขนยาว กางเกงคาร์โก้ และเสื้อกั๊ก ค่าเฉลี่ย 4.80 รองลงมาแบบร่างที่ 1 ได้แก่ เสื้อเชิ้ตแขนสั้น และ กางเกงขาสั้น ค่าเฉลี่ย 4.73

ตาราง 6 แสดงผลการคัดเลือกแบบร่างเครื่องแต่งกายสุภาพสตรี

ประเภท	รูปแบบ	คะแนนการคัดเลือก		ระดับ
		$\bar{X}$	S.D.	
2. เครื่องแต่งกายสุภาพสตรี	แบบที่ 1	4.80	0.28	มากที่สุด
	แบบที่ 2	4.73	0.38	มากที่สุด
	แบบที่ 3	4.00	0.52	มาก
	แบบที่ 4	4.07	0.38	มาก
	แบบที่ 5	4.33	0.45	มาก
	แบบที่ 6	4.40	0.61	มาก
	รวม	4.39	0.44	มาก

จากตาราง 6 ผลการคัดเลือกแบบร่างเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีที่ได้รับการคัดเลือกจากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 ชุดดังนี้ แบบร่างที่ 1 ได้แก่ เสื้อแขนสั้น กางเกงขาสั้น ค่าเฉลี่ย 4.80 รองลงมาแบบร่างที่ 2 ได้แก่ เสื้อแขนสั้น กางเกงขาสั้น ค่าเฉลี่ย 4.73



ภาพ 7 แสดงแบบร่างเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรีจากการคัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญ

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มผู้ผลิตและผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์นวัตศิลป์จังหวัดขอนแก่น

ดำเนินการจัดทำต้นแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรีจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น จำนวน 4 ชุด จากนั้นนำผลงานต้นแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรีทำการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มผู้ผลิตและผู้บริโภคจังหวัดขอนแก่น จำนวน 150 คนด้วยการสุ่มแบบเจาะจง



ภาพ 8 ต้นแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีสไตล์ Read to wear แบบที่ 1



ภาพ 9 ต้นแบบเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีสไตล์ Read to wear แบบที่ 2



ภาพ 10 ต้นแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษสไตล์ Read to wear แบบที่ 1



ภาพ 11 ต้นแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษสไตล์ Read to wear แบบที่ 2

ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรีจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนัง
ประโมทัยจังหวัดขอนแก่น (n=150)

รายการประเมิน	เครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ		เครื่องแต่งกายสุภาพสตรี	
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.
ด้านรูปแบบ				
1.1 การจัดวางลวดลายได้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์	4.34	0.86	4.43	0.72
1.2 ประยุกต์ใช้สีได้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์	4.25	0.88	4.35	0.73
1.4 ผลิตภัณฑ์มีความทันสมัย	4.58	0.61	4.53	0.61
รวม	4.39	0.78	4.44	0.68
ด้านประโยชน์ใช้สอย				
1. รูปแบบผลิตภัณฑ์เหมาะสมต่อการใช้งาน	4.36	0.71	4.46	0.66
2. รูปแบบผลิตภัณฑ์สวมใส่ได้สะดวกสบาย	4.73	0.45	4.65	0.48
3. รูปแบบผลิตภัณฑ์ง่ายต่อการทำความสะอาด	4.83	0.41	4.87	0.41
รวม	4.64	0.52	4.66	0.52
ด้านวัสดุและการผลิต				
1. สามารถผลิตเป็นจำนวนมากและมีต้นทุนต่ำ	4.85	0.36	4.64	0.48
2. เทคนิคการผลิตเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์	4.54	0.68	4.53	0.66
3. วัสดุเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์	4.75	0.43	4.67	0.55
รวม	4.71	0.49	4.61	0.56

จากตาราง 7 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามที่มีต่อต้นแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษ และสุภาพสตรี
จากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นดังนี้

ด้านรูปแบบต้นแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรีมีการจัดวางองค์ประกอบของลวดลายและการใช้สีที่
เหมาะสมจากการนำอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นมาใช้สร้างสรรค์ลวดลาย โดยผลิตภัณฑ์ออกแบบ

เพื่อสะท้อนความร่วมมือ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษมีค่าเฉลี่ย 4.39 และเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีมีค่าเฉลี่ย 4.44

ด้านประโยชน์ใช้สอยต้นแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรีจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นมีการออกแบบในสไตล์ Read to wear สามารถแต่งกายแบบ Mix and Match ให้เหมาะสมกับการใช้ชีวิตประจำวัน โดยวัสดุที่ใช้ผลิตเป็นเส้นใยสังเคราะห์ ระบายอากาศได้ดี และทำความสะอาดง่าย พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษมีค่าเฉลี่ย 4.64 และเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีมีค่าเฉลี่ย 4.66

ด้านวัสดุและการผลิตต้นแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรีจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น มีความเหมาะสมในการนำเทคนิคการพิมพ์ผ้าดิจิทัลกับวัสดุผ้าในเชิงอุตสาหกรรมที่ลดต้นทุนราคา รวมถึงระยะเวลาการผลิตสามารถผลิตได้เป็นจำนวน อีกทั้งนำไปผลิตจริงให้เกิดประโยชน์เชิงพาณิชย์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษมีค่าเฉลี่ย 4.71 และเครื่องแต่งกายสุภาพสตรีมีค่าเฉลี่ย 4.61

สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล

การศึกษาและการรวบรวมข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นสู่ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมจังหวัดศิลปเชิงพาณิชย์ กรณีศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น อยู่ในรูปแบบของทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้สะท้อนถึงความเป็นศิลปวัฒนธรรมด้านศิลปะการแสดง ด้านวรรณกรรมพื้นบ้าน และงานช่างพื้นถิ่น ที่สามารถนำไปต่อยอดองค์ความรู้เพื่อเผยแพร่อัตลักษณ์ให้เกิดการยอมรับและสร้างคุณค่าจากการประยุกต์ใช้ในการออกแบบ จากการวิเคราะห์ข้อมูลอัตลักษณ์ด้านศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นโดยการสัมภาษณ์ (นายสังวาลย์ ผ่องแผ้ว วันที่ 8 พฤษภาคม พ.ศ. 2563) กล่าวว่าหนังประโมทัยของภาคอีสานนั้นมีพัฒนาการหลังสุดหากเปรียบเทียบกับหนังตะลุงภาคใต้และหนังใหญ่ภาคกลาง โดยเริ่มต้นเมื่อ 90 ปีที่แล้ว โดยลักษณะตัวหนังที่ใช้ในการทำการแสดงมีขนาดสูงประมาณ 80-100 เซนติเมตร ซึ่งตัวละครหลักจะแบ่งออกเป็น 5 ประเภทคือ ตัวละครพระเอกนางเอก ตัวละครยักษ์ ตัวละครลิง ตัวละครตลก และสิ่งของที่ใช้ในการสร้างสภาพแวดล้อม วัสดุส่วนใหญ่จะเป็นหนังสัตว์ และมีการสร้างลวดลายโดยเทคนิคการฉลุหนังด้วยเครื่องมือเช่น มีด และอุปกรณ์ตอกหนัง โดยลวดลายการออกแบบขึ้นอยู่กับฝีมือและประสบการณ์ของช่างโดยตัวหนังประโมทัย 1 ตัวละคร มีลายฉลุมากกว่า 1 ลาย สอดคล้องกับ (ชุมเดช เดชกิมล, 2554) สันนิษฐานการเผยแพร่ศิลปะการแสดงหนังตะลุงภาคใต้ ส่งผลให้ภาคอีสานได้รับอิทธิพลทางตรงหรือทางอ้อม จึงทำให้เกิดการปรับปรุงดัดแปลงให้เหมาะสมกับบริบทเกิดเป็นอัตลักษณ์เฉพาะ

การประยุกต์ใช้อัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นได้ใช้แนวทางการออกแบบลวดลายเทคนิคการพิมพ์ผ้าด้วยระบบดิจิทัล (Digital Textile Printing) และการตัดด้วยเลเซอร์ (Laser Cutting) ซึ่งเชื่อมโยงกับกระบวนการทางศิลปะการฉลุหนัง การกลึงลวดลายหนังประโมทัย โดยลดทอนลวดลายและการทำซ้ำในรูปแบบของตารางกริด (Grid) และออกแบบลวดลายเป็นการผสมผสานระหว่างขนาดลวดลายที่เล็กและใหญ่ สอดคล้องกับ (สินีนาง รามฤทธิ์, 2562) ที่ได้ใช้ความหลากหลายขององค์ประกอบศิลปะมาช่วยในการสร้างความน่าสนใจให้กับการออกแบบลาย ได้มีการนำเทคนิคการพิมพ์ ดิจิตอลซึ่งเป็นแนวทางนำเทคโนโลยีมาใช้กับงานท้องถิ่นสามารถผลิตเชิงอุตสาหกรรม เพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคในหมวดหมู่ไลฟ์สไตล์และแฟชั่น สอดคล้องกับ (ดารา ทิปะปาล, 2542) ที่ได้กล่าวถึงสินค้าและบริการเพื่อผู้บริโภคเกิดความพึงพอใจที่ต้องโดยอาศัยหลักแบบจำลอง Customer Persona ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการระบุลักษณะและพฤติกรรมของกลุ่มลูกค้าเป้าหมายอย่างละเอียด เช่น ความแตกต่างของบุคคล วัย และฐานะ เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการออกแบบรวมถึงคำนึงถึงประโยชน์ใช้สอยของแบบลวดลายด้วย สอดคล้องกับผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มผู้ผลิตและผู้บริโภคด้วยการสุ่มแบบเจาะจงที่มีต่อผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น โดยพิจารณาทางด้าน พบว่าด้านรูปแบบต้นแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรีมีการจัดวางองค์ประกอบของลวดลายและการใช้สีที่เหมาะสมจากการนำอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นมาใช้สร้างสรรค์ลวดลาย โดยผลิตภัณฑ์ออกแบบเพื่อสะท้อนความร่วมมือ ด้านประโยชน์ใช้สอยต้นแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรีจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นมีการออกแบบในสไตล์ Read to wear สามารถแต่งกายแบบ Mix and Match ให้เหมาะสมกับการใช้ชีวิตประจำวัน โดยวัสดุที่ใช้ผลิตเป็นเส้นใยสังเคราะห์ ระบายอากาศได้ดี และทำความสะอาดง่าย และด้านวัสดุและการผลิตต้นแบบเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรีจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น มีความเหมาะสมในการนำเทคนิคการพิมพ์ผ้าดิจิทัลกับวัสดุผ้าในเชิงอุตสาหกรรมที่ลดต้นทุนราคา รวมถึงระยะเวลาการผลิต

การวิจัยครั้งนี้สามารถอธิบายได้ว่าศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นสู่การประยุกต์ใช้ในการออกแบบและพัฒนาด้านผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมจังหวัดศิลปเชิงพาณิชย์ให้เกิดมูลค่า สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ (จอห์น ฮาวกินส์, 2552)

ถูกกล่าวขึ้นครั้งแรกในหนังสือ The Creative Economy : How People Make Money from Ideas โดยเป็นการนำเสนอแนวทางใหม่ในการสร้างสรรค์เศรษฐกิจผ่านการใช้ความคิดสร้างสรรค์ไอเดียใหม่ ๆ การพัฒนาระบบเศรษฐกิจบนฐานขององค์ความรู้ทรัพย์สินทางปัญญา และการศึกษาวิจัยซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมพื้นฐานทางประวัติศาสตร์การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจการผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคม จากการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นพบว่าการถอดอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์งานศิลปหัตถกรรมมี 2 ส่วนด้วยกันดังนี้

1. การวิเคราะห์สีด้วยเครื่องวัดสีแบบตั้งโต๊ะ (Color Meter) อ้างอิงตามระบบ Hunter Lab สามารถสรุปค่าแม่สีเป็น L^* , a^* , b^* จำนวน 13 สี และทำการทดลองหาค่าสีใหม่โดยกระบวนการใช้ระบบสีแบบ HSB ย่อมาจาก Hue, Saturation และ Brightness โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีเส้นตรง (Line Blend) พบว่าจากการทดลองใช้สูตรทฤษฎีเส้นตรงเพื่อการผสมผสานอัตราส่วนของค่าสีหลักทำให้เกิดสีใหม่ทั้งสิ้น 288 สี แบ่งเป็นโทนสีร้อน 144 สี และสีโทนเย็น 144 สี

2. การวิเคราะห์ลายฉลุจากหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นมีจำนวน 29 ลาย นำลวดลายให้ผู้เชี่ยวชาญหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นวิเคราะห์แม่ลายฉลุได้ทั้งสิ้น 9 ลาย และจัดหมวดหมู่ลวดลายได้ 3 กลุ่ม ประกอบด้วยลายเส้น ลายเรขาคณิต และลายธรรมชาติ ทำการสร้างสรรค์ลวดลายด้วยกระบวนการ HUBRC และทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Triaxial Blend) สามารถสรุปลวดลายได้ทั้งสิ้น 12 ลายเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์งานศิลปหัตถกรรมเชิงพาณิชย์ โดยจากการออกแบบและพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์งานศิลปหัตถกรรมหมวดหมู่สินค้าไลฟ์สไตล์และแฟชั่น พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในเรื่องการจัดวางลวดลายมีความเหมาะสมโดยเครื่องแต่งกายสุภาพบุรุษและสุภาพสตรีสามารถนำมาแต่งได้หลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นทั้งทางการหรือแบบลำลองสอดคล้องกับ (เจียมจิต เผือกศรี, 2546) กล่าวว่าการเลือกใช้สีให้เหมาะสมกับเวลาและโอกาส เช่นชุดใส่ไปทำงานควรเป็นสีที่สุภาพที่ให้ความรู้สึกสะท้อนถึงความสุขจะดูจากโอกาสใช้สอยและสวมใส่แล้วเสริมบุคลิกภาพ ด้านประโยชน์ใช้สอยพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในเรื่องรูปแบบผลิตภัณฑ์เหมาะสมต่อการใช้งานเป็นการออกแบบใน Style Ready to Wear โดยสามารถแต่งตัวผสมผสานการแต่งกาย Mix and Match ซึ่งสอดคล้องกับ (อรัญ วาณิชกร, 2559) ความต้องการที่แท้จริงในผลิตภัณฑ์สำหรับผู้บริโภคต้องเข้ากับบริบทการใช้งานในชีวิตประจำวันและทันต่อการเปลี่ยนแปลงของกระแส

ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัย

1. ลวดลายอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นจากการวิจัยในครั้งนี้สามารถนำไปต่อยอดในเชิงพาณิชย์เพื่อให้ผู้ประกอบการนำไปขยายผล และประยุกต์ในการสร้างสรรค์เป็นงานกราฟิก 2 มิติ หรือประยุกต์กับการออกแบบ 3 มิติ

2. ภาครัฐควรส่งเสริมและสร้างความรู้ด้านการใช้กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์งานศิลปหัตถกรรม โดยให้ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นสู่การออกแบบสินค้าหรือบริการให้กับผู้ประกอบการ

เอกสารอ้างอิง

จอห์น ฮาวกินส์. (2552). The Creative Economy : How People Make Money from Ideas. (คุณากร วาณิชย์วิรุฬห์, ผู้แปล). กรุงเทพมหานคร : อัมรินทร์พรินต์ติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง.

เจียมจิต เผือกศรี. (2546). การออกแบบเสื้อ. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.

ชุมเดช เดชภิมล. (2531). การศึกษาเรื่องหนังประโมทัยในจังหวัดร้อยเอ็ด. ปรินญาณพนธ์ ศศ.ม. (สาขาวิชาไทยคดีศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, มหาสารคาม.

ดารา ทีปะปาล. (2542). พฤติกรรมผู้บริโภค. กรุงเทพฯ: รุ่งเรืองสาส์นการพิมพ์.

พระมหาสมณัฏฐ์ อธิธิญาโณ. (2550). **จริยธรรมที่ปรากฏในหนังสืออีสาน: กรณีศึกษาบ้านสระแก้ว ตำบลบ้านฝาง อำเภอบ้านฝาง จังหวัดขอนแก่น.** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. สาขาพระพุทธศาสนา.

ยุทธ ไกยวรรณ. (2545). **พื้นฐานการวิจัย.** (พิมพ์ครั้งที่4). กรุงเทพมหานคร : สุวีริยาสาส์น.

วิโรธ ศรีสุโร. (2536). **ส้มอีสาน.** กรุงเทพมหานคร : มุลนิธิโตโยต้า.

สังวาล ผ่องแผ้ว. (21 พฤศจิกายน 2563) **สัมภาษณ์.** ศิลปินมรดกอีสานปี 2553. บ้านหนองเรือ. จังหวัดขอนแก่น.

สินีนากู รามฤทธิ์. (2562). การพัฒนาอัตลักษณ์ผ้าไหมบุรีรัมย์สู่การออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์. **วารสารมนุษยสังคมสาร (มมส).** 17 (2),21- 40.

สุวิทย์ ธีรศาสตร์. (2543). **ประวัติศาสตร์ลาว.** กรุงเทพมหานคร : สร้างสรรค์.

อรัญ วาณิชกร. (2559). **การออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น.** กรุงเทพมหานคร. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.