

การศึกษาความเชื่อเรื่องผีไทยเพื่อการ ออกแบบกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต

A Study of Thai Ghosts for Pop Art Style Graphic Design

เพชรวิรินทร์ เรืองแสน ¹

Petwarin Ruengsan

เอกพันธ์ พิมพ์พาที ¹

Aekkaphan Pimpatee

lanvinvogue@hotmail.com

¹ สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ราชภัฏอุดรธานี

*Department of Product Design, Faculty of Society and Humanity,
UdonThani Rajabhat University.*

บทคัดย่อ

การศึกษามีวัตถุประสงค์ 1) ศึกษาความเชื่อเรื่องผีไทยเพื่อนำมาถอดแบบลวดลายกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต 2) เพื่อออกแบบชุดกระเป๋าวัยรุ่นสไตล์ป๊อปอาร์ตแรงบันดาลใจจากความเชื่อเรื่องผีไทย 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อต้นแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ การวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน(Mixed Method) วิจัยดำเนินการวิจัย โดยการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน เพื่อให้ได้ข้อมูลก่อนการออกแบบ และประเมินความพึงพอใจต่อต้นแบบผลิตภัณฑ์จากผู้บริโภคชาวไทยอายุ 15-35 ปี จำนวน 100 คน ผลการศึกษาพบว่า ความเชื่อเรื่องผีอยู่คู่กับคนไทยมาเป็นระยะเวลานาน รูปแบบผีไทยมีทั้งผีที่ให้คุณและผีที่ให้โทษ ภายใต้ความเชื่อจะมีการประกอบพิธีกรรม เช่น สรวงดวงวิญญาณเพื่อขจัดภัย ปกป้องคุ้มครองภัยอันตรายต่างๆ หรือบูชากราบไหว้เพื่อแสดงถึงความกตัญญูของลูกหลาน รูปลักษณ์ของผีแต่ละตนจะมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน จึงได้นำเอาความโดดเด่นมาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์กระเป๋าวัยรุ่นสไตล์ป๊อปอาร์ตเพื่อลดความน่ากลัวของผี และสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภคได้ คือ ผีกระสือมีลักษณะหัวกับไส้ ผีแม่นาคตามตำนานเป็นผีผู้หญิงยืนอุ้มลูกรอสามีที่ท่อน้ำ มียาวหยิบมะนาว ผีตานีจะเป็นผีผู้หญิงสวยใส่สไบสีเขียวสิงสถิตอยู่บริเวณต้นกล้วยผูกผ้า 7 สี ผีเปรตมีลักษณะสูงดำ มือเท้าโบลาน ปากเท่ารูเข็ม กุมารทองเป็นผีเด็กใส่โจงกระเบนกับสร้อยสังวาลหัวจุก คนนิยมขอโชคลาภทางการเงิน คำขायร่ำรวยจากลักษณะเด่นจึงนำมาถอดแบบลวดลายกราฟิกลงบนกระเป๋านั่นค่าแม่สี (แดง เหลือง น้ำเงิน) ให้มีสีสันสดใส และรูปทรงกระเป๋าก็ดึงลักษณะของผีมาใช้ในการออกแบบเพื่อสื่อถึงรูปแบบ

อัตลักษณ์ของผีไทยให้ได้มากที่สุด ผลการประเมินความพึงพอใจ ผู้บริโภครพบว่า ความคิดเห็นต่อการออกแบบกระเป๋าสาน (ผีกระสือ) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.85) ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบกระเป๋าสานไม้ตบัก (ผีเปรต) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.88) ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบกระเป๋าสายพายบัว (ผีแม่นาค) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.77) ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าสายพายช้าง (ผีตานี) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.09) ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าสตางค์ (ผีกุมารทอง) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.78)

คำสำคัญ: ความเชื่อ, ผีไทย, ป๊อปอาร์ต, กราฟิก, กระเป๋า

Abstract

The study aimed to: 1) study the belief in Thai ghosts to reproduce the pop art style graphic patterns; 2) design a teenage bag set with pop art style inspired by Thai ghost stories belief; and 3) evaluate consumer satisfaction towards a new product prototype. This research is a Mixed Method research. The research method employed interviews with 3 experts in order to receive pre-design data, and the satisfaction evaluation of the product prototype of 100 Thai consumers with 15-35 years of age. The results of the study found that the belief in ghosts has been with Thai people for a long time. The Thai ghost characteristics include both ghosts that benefit and ghosts that harm. The beliefs consisted of rituals, for instance, propitiating the spirits for them to help expel dangers and protect people from harms, or offering worship to show the gratitude of the descendants. Each ghost's appearance has its own unique characteristics; therefore, the uniqueness was brought to design as a pop art style day bag to reduce the fear of ghosts and also create consumer's recognition. For instance, Krasue or a filth-eating spirit has only a head and intestines; the ghost of Mae Nak, according to tale, is a female ghost holding a child waiting for her husband at the pier with a long arm stretching to pick a lime; Tanee is a beautiful woman ghost wearing a green saree lurking

around the banana tree that wrapped with seven colored cloths. Pret or Hungry ghost is tall, black, with hands as big as palm leaves, mouth as small as a pith of a needle, Kuman Tong is a child ghost wearing a loincloth with a breast chain and a topknot hair whom people like to ask for a financial fortune and wealth in trade. As a result of their outstanding characteristics, the graphic patterns are reproduced on the bags. The primary colors (red, yellow and blue) were emphasized to make the products colorful. The shape of the bags draw the appearances of the ghosts in the design to represent the identity of the Thai ghost as much as possible. Results of the consumer satisfaction evaluation found that the satisfaction towards the design of the backpack (Krasue) was at a very high level (mean= 3.85); the satisfaction towards the design of the laptop bag (Pret) was at a very high level (mean = 3.88); the satisfaction towards the design of shoulder bag (Mae Nak) was at a high level (mean = 3.77); the satisfaction towards the design of the shoulder bag (Tanee) was moderate (mean = 3.09); and the satisfaction towards the design of the wallet (Kuman Tong) was at the high level (mean = 3.78).

Keywords: Belief, Thai Ghost, Pop Art, Graphic Design, Bag Design

บทนำ

ความเชื่อเรื่องผีมีอยู่ในตัวตนคนไทยมาทุกยุคทุกสมัย มีทั้งผีร้ายและผีดี หรืออาจแบ่งคร่าวๆ ได้สองประเภท คือ ประเภทผีมีตัว ได้แก่ผีที่ชอบปรากฏตัว แสดงรูปโฉมใหม่ให้เห็นในลักษณะต่างๆ กับประเภทผีไม่มีตัวตน คือที่ไม่แสดงตัวให้เป็นที่รู้จัก แต่อาจบันดาลให้เกิดอะไรขึ้นได้ ผู้คนเกรงกลัวกันมากเหมือนกัน อย่างเจ้าตามศาล หรือเทพารักษ์ต่างๆ ความเชื่อเกิดจากความไม่รู้ของมนุษย์ที่มีต่อปรากฏการณ์ธรรมชาติ มนุษย์ไม่รู้ถึงสาเหตุต่างๆ ที่เกิดขึ้นในธรรมชาติว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร ใครเป็นผู้กระทำ และเมื่อเหตุที่เกิดขึ้นนั้นเกินความคิดที่มนุษย์ที่จะกระทำได้

ผีในทัศนคติของชาวบ้านเป็นผีที่มีความสำคัญต่อวิถีการดำเนินชีวิตของคนในชุมชน ผีเป็นผู้ให้ความหมายหรืออาจกล่าวได้ว่า ผีเป็นผู้วางกฎเกณฑ์ในการดำเนินชีวิตของชาวบ้าน ผีเป็นสิ่งที่รู้สึกสัมผัสได้ อาจจะไม่ใช้ด้วยระบบประสาททั้งห้า หากมันเกิดขึ้นด้วย

ความเชื่อมั่นและศรัทธา ที่ทำให้เกิดคุณูปภาพในสังคมระดับชาวบ้าน แม้แต่ในราชสำนักไทย แต่เดิมพิธีกรรมต่างๆ ก็มีความเชื่อเรื่องผีเข้าไปปะปนอยู่มาก ความเชื่อเรื่องภูติผีนั้นฝังแน่นอยู่กับคตินิยมของคนไทยอย่างแน่นแฟ้นตั้งแต่สมัยอดีต แม้แต่ทางบ้านเมืองก็ยังมีพระราชพิธีเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องภูติผีอยู่มาก ในรอบปีหนึ่งๆ เช่น การเซ่นสรวงพระเสื้อเมือง พระทรงเมืองและหลักเมือง รวมทั้งพิธีสวดสวนศตวรรษโดยใช้พิธีลุยไฟ ดำน้ำ เพื่อแสดงความบริสุทธิ์ของจำเลย ซึ่งพิธีกรรมดังกล่าวเป็นความเชื่อในภูติผีวิญญาณทั้งสิ้น แม้แต่สมัยกรุงสุโขทัยซึ่งศาสนาพุทธกำลังเจริญรุ่งเรือง การนับถือผีสางก็ยังนิยมกันอยู่ ปัจจุบันในท้องถิ่นอีสานบางแห่งความเชื่อเรื่องผีก็ยังมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของชุมชนอยู่มากความเชื่อเรื่องผีมีความผูกพันกับชีวิตของคนอีสานตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย เกี่ยวข้องกับชีวิตตลอดเวลา อำนาจเหนือธรรมชาติซึ่งมีผีเป็นตัวแทน จึงเป็นพื้นฐานสำคัญของวิถีชีวิตชาวอีสานมาตั้งแต่ครั้งอดีต ผีทำให้ชาวอีสานดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเดียวกันด้วยความราบรื่น สงบสุข โดยไม่ต้องมีกฎ ระเบียบ ข้อบังคับ หรือกฎหมายที่เป็นลายลักษณ์อักษร มีศาลมากอยตตสินคดีถึงสิ่งถูกผิด ความเชื่อเรื่องผีและฮีดของในท้องถิ่นจะเป็นสิ่งที่ชี้ว่า อย่างนั้นคืออย่างนี้ไม่ดี ความเชื่อเรื่องผีมีความสำคัญอาจจะไม่อยู่ที่ผี แต่อยู่ที่ “ จิตสำนึกของมนุษย์ ” ก็เป็นไปได้ (กาญจนา ชินนาท, 2551: ออนไลน์) การสร้างสรรค์โดยเฉพาะรูปวาดลาย ผ่านเทคนิคการวาดหรือการขีดเขียนเป็นลายเส้น หรือการแกะสลักปั้นก่อเป็นรูปร่างหุ่นตัวสูงรวมถึงลอยตัวถือเป็นทักษะพิเศษอย่างหนึ่งแห่งอารยธรรมของความเป็นมนุษย์ อันเป็นวิธีการหนึ่งของการเขียนบันทึกบอกเล่าด้วยลายมือเป็นภาษาภาพภาษารูปมีทั้งแบบสองมิติ หรือสามมิติเพื่อที่จะใช้เป็นเครื่องมือสื่อกลางในการถ่ายทอดประสบการณ์วิถีความคิดเรื่องราวต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องประเพณีแห่งลัทธิความเชื่อทางจิตวิญญาณ หรือจะเป็นเรื่องในการใช้ชีวิตปกติ ผ่านเทคนิคกรรมวิธีด้วยการเขียนเป็นรูปร่าง รูปภาพ รูปอักษร หรือสัญลักษณ์ที่รูปเป็นภาพ เพื่อใช้สื่อความหมายโต้ตอบและบอกเล่า อันมีนัยยะความหมายต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง อย่างมีเป้าหมายในลักษณะอย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ

ทั้งนี้อาจใช้เทคนิคอื่นๆ มาเสริม เช่น การลงสี มาเสริมเติมแต่งให้เกิดความสวยงามเสมือนจริงตามจินตนาการและนัยยะความหมายที่แฝงเร้น สร้างภาพลักษณ์ สภาวะแห่งความชอบธรรมให้มีความหมายมากยิ่งขึ้น จากแต่เดิมที่เราอาศัยเพียงเครื่องมือขั้นต้นที่คนเราใช้ในการสื่อสารกันก็คือเสียงและท่าทาง ครั้นเมื่อคนมีพัฒนาการทางความคิดที่ซับซ้อน

มากขึ้น จึงเรียนรู้เพื่อจะสื่อสารปะทะสังสรรค์กับบริบทแวดล้อมสิ่งต่างๆ ผ่านรูปรอยและรวมถึงสีสันทันหมดเพื่อการสื่อสารรูปลวดลายในศาสนาผี ถือเป็นพัฒนาการแรกๆ ในการสร้างสมรูปลวดลาย แม้จะมีจุดมุ่งหมายในการเป็นตัวกลางเพื่อสื่อสาร เช่น ภาพเขียนสีตามเพิงผาต่างๆ หรือรูปลวดลายที่อยู่ตามเครื่องหม้อเครื่องปั้นดินเผา ที่ทำเป็นลวดลายขลุ่ยอย่างที อาจารย์สุจิตต์ วงษ์เทศ ได้อธิบายว่าลายเขียนสีบนหม้อบ้านเชียงเป็นลายวงๆ วงเวียนซ้อนกันคล้ายกันหอยเป็นลายขลุ่ย เสมือนมีขลุ่ยของคนตายอยู่ในหม้อใบนั้น และยังรวมถึงรูปลายเส้น ลายทอผ้า ลายสลัก จักสาน ลายแต้ม ต่างล้วนเกี่ยวข้องกันมาไม่น้อยกว่า 3,000 ปี โดยผลงานเหล่านี้เป็นงานช่างของสังคมชุมชน ซึ่งแตกต่างจากคติการสร้างสรรค์ในสมัยหลังปฏิวัติอุตสาหกรรมในยุโรป ซึ่งตรงกับของไทยในยุคสมัยอยุธยาถึงสมัยธนบุรีที่เป็นการสร้างสรรค์ในเชิงปัจเจก (ติก แสบุญ, 2558: ออนไลน์) สื่อกลางสำหรับถ่ายทอดข้อความ ความรู้สึก และอารมณ์ จากคนหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่งเพื่อให้เราเข้าใจต่องานกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต กราฟิคมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมาก งานกราฟิกต้องขึ้นอยู่กับกรอบแบบที่ติดตัวนับตั้งแต่หลักการเบื้องต้นของศิลปะ ในปัจจุบันสื่อหรือโฆษณาต่างๆ ที่นำเสนอเกี่ยวกับงานกราฟิกไม่ค่อยมีการหยิบเรื่องผีและความเชื่อมานำเสนอในแบบศิลปะสไตล์ป๊อปอาร์ตในแนวคิดของตนเอง นำแบบอย่างนั้นมาประยุกต์ให้เกิดประโยชน์และเหมาะสมกับปัจจุบัน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาแนวทางการออกแบบการนำเสนอสิ่งเร้นลับออกมาในรูปแบบของลวดลายกราฟิกดีไซน์สะท้อนออกมาเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีไทยจะเห็นได้ว่าเรื่องราวของความเชื่อ และพิธีกรรมต่างๆ นั้นคนสมัยโบราณท่านให้ความสำคัญเกี่ยวกับเรื่องเหล่านี้กันมากส่วนใหญ่เป็นความเชื่อเพื่อกุศโลบายให้ทำความดีการออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับวัยรุ่นจึงเป็นอีกหนึ่งความท้าทายที่น่าสนใจโดยการนำเสนอเรื่องราวสไตล์ป๊อปอาร์ตของศิลปิน รอย ลิกเทนสไตน์ (Thaiseoboard, 2553: ออนไลน์) ให้เข้าถึงได้ง่ายขึ้นเพื่อลดความน่ากลัวลงสื่อให้เห็นถึงศิลปะมากขึ้น รูปแบบของศิลปะขึ้นอยู่กับความสนใจของศิลปินแต่ละคนที่ได้พบเห็นสิ่งเหล่านั้นอยู่ทุกวันเช่นเดียวกับความเชื่อ โดยการนำศิลปะมาผสมผสานลงบนกระเป๋ เพื่อให้เกิดรูปแบบกระเป๋ใหม่ที่ตอบสนองความต้องการของวัยรุ่น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเชื่อเรื่องผีไทยเพื่อนำมาถอดแบบลวดลายกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ต
2. เพื่อออกแบบชุดกระเป๋าวัยรุ่นสไตล์ป๊อปอาร์ตแรงบันดาลใจจากความเชื่อเรื่องผีไทย
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อต้นแบบผลิตภัณฑ์ใหม่

วิธีการดำเนินงานวิจัย

ในการดำเนินการการวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Method) และพัฒนาไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าคู่ที่ได้แรงบันดาลใจจากผีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยครั้งนี้มีผู้ให้ข้อมูล และกลุ่มผู้ใช้ข้อมูลจำแนกได้ดังนี้

- 1.1 ผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับผีไทย ได้แก่ ผู้ที่เป็นวิทยากรเกี่ยวกับผีไทย

- 1) ดร.กนิษฐา พวงศรี สังกัดหน่วยงานภาควิชาศิลปกรรมคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

- 1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก

- 2) ดร.ขาม จาตุรงค์กุล อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

- 1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า

- 3) นางสาวณัฐริณี บุระสิงห์ นักออกแบบกระเป๋าแบรนด์ Uface

ประชากรตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เพื่อสอบถามความคิดเห็นความต้องการและความคิดเห็นของกลุ่มผู้บริโภคชาวไทยที่มีอายุระหว่าง 15 - 35 จำนวน 100 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ ในการวิจัยครั้งนี้ใช้เครื่องมือในการวิจัย 2 ประเภทประกอบด้วย

- 2.1 แบบสัมภาษณ์ที่ใช้เก็บข้อมูลผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับผีไทยและนักออกแบบกราฟิกการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า โดยการใช้การจดบันทึก บันทึกเสียง พร้อมถ่ายภาพประกอบ

2.2 แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภคชาวไทยที่มีอายุระหว่าง 15 - 35 ปี จำนวน 100 คน โดยแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 1 ชุดได้แก่แบบสอบถามแบบเลือกตอบ (Check list) เกี่ยวกับข้อมูลพื้นฐานทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

3. เทรนต์/สไตล์ ศึกษารูปแบบสไตล์การออกแบบกราฟิกส์สไตล์ ป๊อปอาร์ตของ ศิลปินรอย ลิกเทนสไตน์(Roy Fox Lichtenstein) ที่สอดคล้องกับลักษณะของผีไทย มาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋า

4. ขอบเขตในการออกแบบ

4.1 ศึกษาความเชื่อเรื่องผีไทยและนำเอาลักษณะเฉพาะของผีไทยตามความเชื่อมาใช้ในการออกแบบเพื่อมาออกแบบกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ตประกอบด้วย 1) ผีกระสือ 2) ผีนางตานี 3) กุมารทอง 4) ผีแม่นาค 5) ผีเปรต

4.2 นำรูปแบบลักษณะเฉพาะของผีไทยจากการศึกษามาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋ากลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นหญิงอายุ 15-35 ปี ประกอบด้วย 1) กระเป๋าเป้ (Backpack) 2) กระเป๋าสะพายข้าง (Tote Bag) 3) กระเป๋าใส่โน้ตบุ๊ก (Clutch Bag) 4) กระเป๋าสะพายบ่า (Shoulder Bag) 5) กระเป๋าสตางค์ (Wallet)

ผลการออกแบบ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการจากการสัมภาษณ์ และศึกษาความเชื่อเรื่องผีไทย เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ต โดยนำมาวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาความเชื่อเรื่องผีไทยเพื่อนำมาถอดแบบลวดลายกราฟิกส์สไตล์ ป๊อปอาร์ต

พบว่า การออกแบบกราฟิกจากความเชื่อเรื่องผีไทยต้องคำนึงถึงการสื่ออารมณ์ (Emotional) ผีไทยมีทั้งผีร้ายที่เป็นตำนานซึ่งจะมีความเข้มข้มความน่ากลัว และมีผีที่เป็น ผีดีที่มีลักษณะไม่น่ากลัว การนำมาใช้ในการถอดรูปแบบเป็นลวดลายกราฟิกต้องสามารถ เชื่อมโยงการรับรู้ให้พอดีไม่สุดโต่งมากเกินไปจนเป็นการลบลู่ แต่ควรต้องทำออกมาให้มีความ สนุกสนานตื่นเต้นและน่าสนใจ โดยต้องทำความเข้าใจกับผีแต่ละประเภท โดยลักษณะ ทำทางการแต่งกายและเครื่องประดับ รวมถึงเรื่องราวของผีแต่ละประเภทว่ามีความเป็นมา

อย่างไร ให้เหมาะสมกับการนำมาออกแบบกราฟิกส์โต้ตอบอาร์ต ซึ่งการจัดองค์ประกอบ ลวดลายสีสันต้องมีความชัดเจนของรูปแบบ ซึ่งต้องสะท้อนความเชื่อเรื่องผีไทยและนำมา ออกแบบในสไตส์ป๊อปอาร์ต สำหรับด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าของผีทั้ง 5 ประเภท โดยวิเคราะห์จากลักษณะเฉพาะของผีแต่ละแบบที่โดดเด่นที่สุดโดยต้องสะท้อนเรื่องราว ความเป็นมา ความเชื่อเดิมด้วย

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อออกแบบชุดกระเป๋าวัยรุ่นนสไตส์ป๊อปอาร์ตแรงบันดาลใจจากความเชื่อเรื่องผีไทย

2.1 ลักษณะเฉพาะของผีไทย ได้แนวทางการถอดแบบจากศึกษาข้อมูลนำเอา ลักษณะเด่นของผีทั้ง 5 ตน มาวิเคราะห์รูปแบบเพื่อหาลักษณะเฉพาะ ดังนี้

2.1.1 แม่นาค ลักษณะเด่นคือเป็นผู้หญิงอ้วนลู่ มือยาว เก็บมะนาว

2.1.2 กุมารทอง ลักษณะเด่นคือเด็กผู้ชายไว้วางใจ ใส่ชุดไทยมีขวदनน้ำแดง

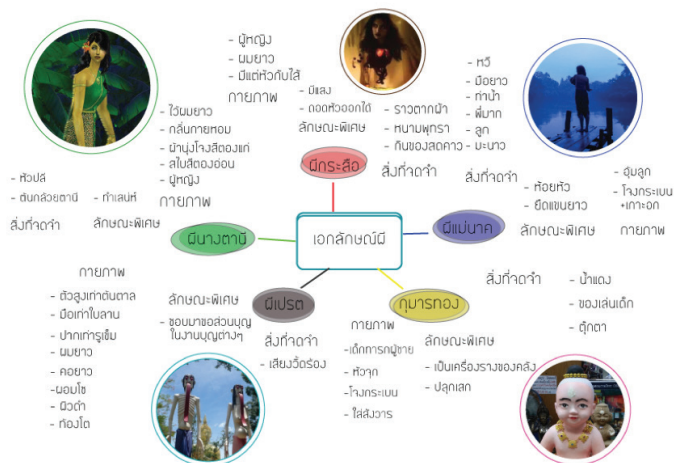
2.1.3 ผีเปรต ลักษณะเด่นคือตัวสูงเท่าต้นตาลผอมโซ มือเท้าโบลาน ปากเท่า

รูเข็ม

2.1.4 ผีนางตานี ลักษณะเด่นคือผู้หญิงสวย ใส่สไบสีทองอ่อนสิ่งสถิตย์อยู่ใน

ตंकกล้วย

2.1.5 ผีกระสือ ลักษณะเด่นคือเป็นผู้หญิง มีหัวและไส้ ลอยได้ มีแสง



ภาพที่ 1 แผนผังการวิเคราะห์หาลักษณะเฉพาะของผีไทย

2.2 วัสดุ วัสดุหลัก คือ หนังเทียมพิมพ์ลาย และวัสดุตกแต่ง คือ ชิป ตีนตุ๊กแก อุปกรณ์ดอกหมุด,เจาะรู, ตาไก่, หมุด, ตัวดอก, ก้ามปู

2.3 กลุ่มเป้าหมาย กลุ่มสตรีอายุ 15-35 ปี

2.4 ผลิตภัณฑ์กระเป๋า ผลิตภัณฑ์กระเป๋ามาจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญให้จับคู่รูปแบบของผลิตภัณฑ์กับผีให้สัมพันธ์กัน เช่น

2.4.1 กระเป๋าเป้ ควรที่จะใช้กับผีกระสือเพราะมีลักษณะคล้ายหอบไปอยู่ข้างหลัง

2.4.2 กระเป๋าสะพายข้าง ควรที่จะใช้กับผีนางตานีเพราะมีเสน่ห์ซึ่งเป็นกระเป๋าคอนไซม์พกพาสะดวก

2.4.3 กระเป๋าใส่โน้ตบุ๊ก ควรที่จะใช้กับผีเปรตเพราะกระเป๋ามีลักษณะคล้ายมือของผีเปรต สื่อถึงการถือกระเป๋าไปทำงานในทุกๆวัน

2.4.4 กระเป๋าสะพายบ่า ควรใช้กับผีแม่นาคเพราะคล้ายอุ้มลูก ส่วนสายกระเป๋าจะมีลักษณะยาวเป็นพิเศษเพราะจะได้คล้ายกับแม่นาคมียาว

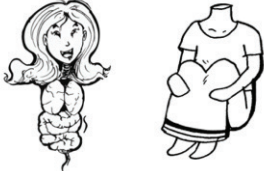
2.4.5 กระเป๋าสตางค์ ควรที่จะใช้กับกุมารทองเพราะเชื่อว่าจะให้โชคค้าขาย ร่ำรวย เรียกโชคเรียกทรัพย์

3. รูปแบบเพื่อการผลิต (Design Direction)

3.1 สรุปภาพกราฟิกอัตลักษณ์ผีไทยสไตล์ป๊อปอาร์ตและแบบกระเป๋าแบบร่างลดทอนกราฟิกพิมพ์หนังโดยได้แรงบันดาลใจจากความเชื่อเรื่องผีไทยแบบร่างที่นำไปปรับปรุงพัฒนาด้านโปรแกรมสำเร็จรูปซึ่งผู้วิจัยได้พัฒนาแบบร่างทั้งหมด 5 แบบดังนี้

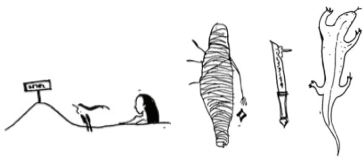
3.1.1 แบบร่างที่ 1 จัดเรียงกราฟิกให้สื่อถึงเรื่องราวของผีกระสือโดยดึงอัตลักษณ์ของกระสือที่มีลักษณะเด่นคือหัวกับไส้

ตารางที่ 1 กราฟิกอัตลักษณ์ผีไทยสไตล์ป๊อปอาร์ต และแบบกระเป๋ (ผีกระสือ)

รายละเอียดภาพประกอบเรื่องราว ของผีกระสือ	ภาพกราฟิกบนกระเป๋	แบบกระเป๋
ผีผู้หญิงแก่ที่ลอยไปพร้อมกับหัวและไส้และอวัยวะส่วนอื่น เช่น หัวใจ, ปอด และเรื่องแสบได้เรื่องๆ ออกหากินตอนกลางคืน เป็นแสงวูบวาบใช้ส่องหาของกินความเชื่อไทยถือว่าเป็นผีที่ให้โทษ กินเปิดกินไก่ชาวบ้าน 		
ผีกระสือชอบกินของเน่าเหม็น กินวัวกินไก่เนื้อสดหรือสิ่งปฏิกูลต่างๆ และมีอีกอย่างที่กระสือชอบกินเป็นพิเศษคือ “รกเด็ก” 		กระเป๋านี้ ได้แรงบันดาลใจจากผีกระสือ จุดเด่นของ ผี กระ สือ คือ มีลักษณะหัวกับไส้จึงนำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบกับกระเป๋านี้ซึ่งมีลักษณะคล้ายหอบไส้เวลาสะพาย
ตามตำนานเล่าว่าห้ามตากผ้าข้ามคืน กระสือจะเซ็ดปากแต่เป็นเพียงกุศโลบายเรื่องนี้จึงเป็นการสอนให้ลูกผู้หญิงรู้จักเป็นแม่บ้านแม่เรือนคอยดูแลรักษาสິงของเครื่องใช้ในบ้าน 		

3.1.2 แบบร่างที่ 2 จัดเรียงกราฟิกให้สื่อถึงเรื่องราวของผีแม่นาคโดยการนำเอาอัตลักษณ์ของผีแม่นาคมาใช้ ลักษณะเด่นคือเป็นผู้หญิงอุ้มลูกยืนรอพี่มากที่ท่าหน้า มืวยาวหยิบมะนาว

ตารางที่ 2 กราฟิกอัตลักษณ์ผีไทยสไตล์ป๊อปอาร์ต และแบบกระเป๋ (ผีแม่นาค)

รายละเอียดภาพประกอบเรื่องราวของผีแม่นาค	ภาพกราฟิกบนกระเป๋	แบบกระเป๋
ตำนาน “แม่นาคพระโขนง” หรือ แม่นาค (แม่นาค) เป็นเรื่องราวความรักที่ความตายมีอาฆาตขวางกั้น ระหว่างวิญญาณแม่นาคกับพี่มาก(สามิ)และมีลักษณะการตายที่คนไทยเชื่อว่ามี ความเฮี้ยนมากคือ “ผีตายทั้งกลม” 		
ตามตำนานเล่าว่า แม่นาคถูกหมอผี กักขังอยู่ในหม้อโดยมีผ้ายันต์สะกดไว้ และถ้าศพที่โดนแมวดำกระโดดข้ามจะเป็นผีที่เฮี้ยนมากๆ 		กระเป๋าสะพายบ่าได้แรงบันดาลใจจากแม่นาค จุดเด่นของแม่นาคคือตามตำนานเป็นผู้หญิงอุ้มลูกยืนรอพี่มากที่ท่าหน้า มืวยาว จึงนำมาเป็นแนวคิดในการออกแบบกับกระเป๋ ซึ่งมีลักษณะคล้ายเปลอุ้มลูกสายกระเป๋ายาว
ลักษณะของการห่อศพแม่นาคก่อนฝังลงดิน และใช้มีดสะกดวิญญาณไว้ และในตอนที่ศพถูกฝังลงดินนั้น ก็ได้มีตัวเงินตัวทองมาแกะกินศพ 		

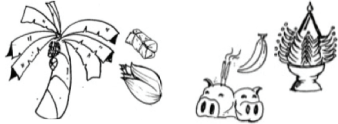
3.1.3 แบบร่างที่ 3 จัดเรียงกราฟิกให้สื่อถึงเรื่องราวของผีเปรต โดยดึง
อัตลักษณ์ของผีเปรตตามตำนานคือ ตัวดำสูงเท่าต้นตาล ปากเท่ารูเข็ม มือเท่าไผ่ลาน

ตารางที่ 3 กราฟิกอัตลักษณ์ผีไทยสไตล์ป๊อปอาร์ต และแบบกระเป๋ (ผีเปรต)

รายละเอียดภาพประกอบเรื่องราว ของผีเปรต	ภาพกราฟิกบนกระเป๋	แบบกระเป๋
ความเชื่อของไทย จะเป็นผีที่มีลักษณะ รูปร่างสูงเท่าต้นตาล มือใหญ่เท่าไผ่ ตาล คอยาว ผมยาว หุ่นผอมโซ ผิวดำ มีสีดำ อกโต และมีปากเล็กเรียวเท่ารู เข็ม เปรตนั้นจะหิวตลอดเวลาเนื่องจาก กินอะไรไม่ได้เพราะมีปากที่เล็ก จึง ต้องมาขอส่วนบุญในงานบุญต่างๆ 		 กระเป๋าสีไน้คู้คู้ได้แรง บันดาลใจมาจากผีเปรต จุดเด่นของผีเปรตคือ สูง ดำมือเท่าไผ่ลาน ปากเท่า รูเข็ม จึงนำมาเป็นแนวคิด ในการออกแบบกับกระ เป๋ไน้คู้คู้ในส่วนข้อมือ ที่ใหญ่ มีลักษณะคือ กระเป๋าสีไน้คู้คู้
ผีเปรตจะมากินของเส้นไหว้ต่างๆ หมากพลูกระทงที่ทำไว้ตามทางและ เหล้าขาว 		
ตามกรรมก็มองเห็นกงจักรบนหัว เปรตตนหนึ่งว่าเป็นดอกบัว จึงมาขอ ใส่บนหัวตนเอง ทำให้ได้รับทุกข์ ทรมานจากกงจักรที่หมุนบาดหัวอยู่ ตลอดเวลา 		

3.1.4 แบบร่างที่ 4 จัดเรียงกราฟิกให้สื่อถึงเรื่องราวของผีตานี โดยดึง
อัตลักษณ์ของผีตานีออกมาคือเป็นสาวสวยใส่ใส่ไบเขียว สิ่งสถิตอยู่ตามต้นกล้วย

ตารางที่ 4 กราฟิกอัตลักษณ์ผีไทยสไตล์ป๊อปอาร์ต และแบบกระเป๋ (ผีตานี)

รายละเอียดภาพประกอบเรื่องราว ของผีตานี	ภาพกราฟิกบนกระเป๋	แบบกระเป๋
เป็นผีผู้หญิงงาม นุ่มเครื่องหอมแบบ สตรีไทยในสมัยโบราณ ใส่เสื้อทองอ่อน นุ่งโจงสีทองแก่ มีกลิ่นกายหอมเหมือน ดอกกล้วย ใส่ชุดสไบสีเขียวพราย นางตานีอาศัยอยู่ต้นกล้วย 		
ชายหนุ่มโสดที่หมายปองนางตานี เมื่อได้นางตานีเป็นเมียแล้ว ชายนั้น จะไม่มีเมียอื่นอีกไม่ได้ ถ้ามีเมียอื่น อาจจะเป็นอันตรายถึงชีวิตได้ 		กระเป๋าสะพายข้างได้แรงบันดาลใจจากผีตานี จุด เด่นของผีตานีคือจะเป็น ผีผู้หญิงสวย ใส่สไบสี เขียวสิ่งสถิตอยู่บริเวณ ต้นกล้วย จึงนำมาเป็น แนวคิดในการออกแบบ กับกระเป๋าสะพายข้าง ทรงหัวปลีผูกผ้า 7 สี ตามความเชื่อเรื่องโชค ลาภ
กล้วยตานีถ้าถึงเวลาออกปลี จะมีพิธี พลีพรายนางตานี เครื่องพลีหัวหมู บายศรี สำหรับคาวหวานของหวานก็มี ขนมต้มแดงข้าวต้มมัดดอกไม้มารูป เทียน น้ำหอมและเครื่องหอม 		

3.1.5 แบบร่างที่ 5 จัดเรียงกราฟิกให้สื่อถึงเรื่องราวของผีกุมารทอง โดยดึง
 อัตลักษณ์ของกุมารทองออกมาคือเป็นผีเด็กใส่โจงกระเบนผมจุก ถือถุงเงินถุงทอง คนนิยม
 นำนํ้าแดงและของเล่นมาราบให้

ตารางที่ 5 กราฟิกอัตลักษณ์ผีไทยสไตล์ป๊อปอาร์ต และแบบกระเป๋ (กุมารทอง)

รายละเอียดภาพประกอบเรื่องราว ของกุมารทอง	ภาพกราฟิกบนกระเป๋	แบบกระเป๋
กุมารทองนั้นแต่เดิมมาจากการเอา วิญญาณเด็กผู้ชายที่ตายในท้องของ แม่หรือเรียกอีกอย่างว่าตายทั้งกลม นั้นมาเลี้ยง ผู้มีวิชาอาคมส่วนใหญ่จะ เอาวิญญาณเด็กมาเลี้ยงไว้ให้เป็นลูกๆ 		 กระเป๋าสตางค์ได้แรงบันดาลใจมาจากกุมาร ทอง จุดเด่นของกุมาร ทองคือเป็นผีเด็กใส่โจง กระเบนกับสร้อยสังวาล หั้วจุก คนนิยมขอโชคลาภ ทางการเงิน คำขายร่ำรวย จึงนำมาเป็นแนวคิดใน การออกแบบกับกระเป๋ สตางค์
ถ้าขอโชคขอลาภได้อย่างที่ขอแล้ว ต้องนำของเส้นไหว้มารถวายเช่นน้ำ แดง นมเปรี้ยว ตุ๊กตา รถของเล่น 		
หากปฏิบัติดูแลกุมารทองเป็นอย่างดี กุมารทองก็จะช่วยคุ้มครองป้องกัน เจ้าของและครอบครัวจากสิ่งไม่ดีทั้ง หลายช่วยทำมาค้าขึ้น คำคุณให้เงิน ให้ทองโชคลาภ 		

3.2 ต้นแบบผลิตภัณฑ์และผลประโยชน์ความพึงพอใจของผู้ใช้

แบบกระเป๋าที่นำไปพัฒนาตัดเย็บลงบนกระเป๋าโดยมีการจัดวางทำเป็นแบบเพื่อตัดเย็บ (Pattern) ลายผีต่างๆ ลงบนหนังด้วยระบบดิจิทัลอล นำมาตัดเย็บชิ้นงานต้นแบบ และเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจในลวดลายกราฟิกผู้บริโภคจำนวน 100 คน



ภาพที่ 2 ต้นแบบกระเป๋าเป้ แรงบันดาลใจจากผีกระสือ

ตารางที่ 6 ความคิดเห็นต่อการออกแบบกระเป๋าเป้ (ผีกระสือ)

ลำดับ ที่	รายการ	จำนวน(n=100)		ระดับความ คิดเห็น
		$\bar{X}$	S.D	
1	รูปแบบกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผี กระสือ	4.13	0.71	มาก
	การดึงเอกลักษณ์ของผีกระสือมาใช้ในการออกแบบลวดลาย	3.79	0.76	มาก
	การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบ	3.87	0.74	มาก
	การใช้งาน ขนาดของกระเป๋า รูปทรงกระเป๋า	3.67	0.83	มาก
	ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋า	3.60	0.73	มาก
	รูปทรงกระป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีกระสือ (หัวกับไส้)	4.06	0.78	มาก
รวม		3.85	0.75	มาก

จากตารางที่ 6 พบว่าแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมต่อการออกแบบกระเป๋าเป้(กระสือ) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.85) รูปแบบกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผี กระสืออยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.13) การดึงเอกลักษณ์ของผีกระสือมาใช้ในการออกแบบลวดลายอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.79) การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบ อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.87) การใช้งานขนาดของกระเป๋า รูปทรงกระเป๋าอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.60) ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋าอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.60) รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีกระสือ (หัวกับไส้)อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.06)



ภาพที่ 3 ต้นแบบกระเป๋าสะพายข้าง แรงบันดาลใจจากผีตานี

ตารางที่ 7 ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าสะพายข้าง (ผีตานี)

ลำดับ ที่	รายการ	จำนวน(n=100)		ระดับความ คิดเห็น
			S.D	
2	รูปแบบกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผีตานี	4.17	0.64	มาก
	การดึงเอกลักษณ์ของผีตานีมาใช้ในการออกแบบลวดลาย	3.08	0.72	ปานกลาง
	การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบ	3.83	0.78	มาก
	การใช้งาน ขนาดของกระเป๋า รูปทรงกระเป๋า	3.76	0.82	มาก
	ด้านความสวยงามโดยรวมของกระเป๋า	3.78	0.80	มาก
	รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีตานี(หัวปัส)	3.68	0.78	มาก
รวม		3.09	0.75	ปานกลาง

จากตารางที่ 7 พบว่าแบบสอบถามมีความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าสะพายข้าง(ผีตานี)มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.09) รูปแบบกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผีตานี มีความคิดเห็นอยู่ในระดับปานกลาง (ค่าเฉลี่ย 3.08) การดึงเอกลักษณ์ของผีตานีมาใช้ในการออกแบบลวดลาย มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.83) การใช้งาน ขนาดของกระเป๋า รูปทรงกระเป๋ามีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.76) ด้านความสวยงามโดยรวมของกระเป๋ามีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.78) รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีตานี(หัวปลี) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.68)



ภาพที่ 4 ต้นแบบกระเป๋าสะพายข้าง แรงบันดาลใจจากผีแม่นาค

ตารางที่ 8 ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าสะพายข้าง (แม่นาค)

ลำดับ ที่	รายการ	จำนวน(n=100)		ระดับความคิดเห็น
			S.D	
3	รูปแบบกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผี แม่นาค	3.76	0.82	มาก
	การดึงเอกลักษณ์ของผีแม่นาคมาใช้ในการออกแบบลวดลาย	3.78	0.80	มาก
	การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบ	3.68	0.78	มาก
	การใช้งาน ขนาดของกระเป๋า รูปทรงกระเป๋า	4.05	0.86	มาก
	ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋า	3.72	0.70	มาก
	รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีแม่นาค (เปลเด็กลูกแม่นาค)	3.67	0.78	มาก
รวม		3.77	0.79	มาก

จากตารางที่ 8 พบว่าแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบกระเป๋าสะพายป่า(แม่น้ำค)มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.77) รูปแบบกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผี แม่นาคอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.76) การดึงเอกลักษณ์ของผีแม่น้ำคมาใช้ในการออกแบบลวดลายอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.78) การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.68) การใช้งานขนาดของกระเป๋ารูปทรงกระเป๋ายู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.05) ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋ายู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.72) รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีแม่น้ำค (เปลเด็กลูกแม่น้ำค)อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.67)



ภาพที่ 5 ต้นแบบกระเป๋านิตบุ๊ค แร่งบันดาลใจจากผีเปรต

ตารางที่ 9 ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าสไล่นิตบุ๊ค(เปรต)

ลำดับ ที่	รายการ	จำนวน(n=100)		ระดับความ คิดเห็น
			S.D	
4	รูปแบบกราฟิกส์สไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผี เปรต	4.14	0.63	มาก
	การดึงเอกลักษณ์ของผีเปรตมาใช้ในการออกแบบลวดลาย	3.93	0.73	มาก
	การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบ	3.81	0.82	มาก
	การใช้งาน ขนาดของกระเป๋ารูปทรงกระเป๋	3.90	0.07	มาก
	ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋	3.77	0.77	มาก
	รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีเปรต (มือเท้าโบลาน)	3.74	0.83	มาก
รวม		3.88	0.64	มาก

จากตารางที่ 9 พบว่าแบบสอบถามมีความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบกระเป๋าใส่นิตยบุ๊ค(เปรต) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.88) รูปแบบกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผี เปรตอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.14) การดึงเอกลักษณ์ของผีเปรตมาใช้ในการออกแบบลวดลายอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.93) การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.81) การใช้งาน ขนาดของกระเป๋า รูปทรงกระเป๋าอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.90) ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋าอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.77) รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีเปรต (มือเท้าโบลาน)อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย3.74)



ภาพที่ 6 ต้นแบบกระเป๋าสตางค์ แร้งบันดาลใจจากผีกุมารทอง

ตารางที่ 10 ความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าสตางค์(กุมารทอง)

ลำดับ ที่	รายการ	จำนวน(n=100)		ระดับความ คิดเห็น
			S.D	
5	รูปแบบกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผี กุมารทอง	4.05	0.86	มาก
	การดึงเอกลักษณ์ของผีกุมารทองมาใช้ในการออกแบบลวดลาย	3.72	0.70	มาก
	การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบ	3.67	0.78	มาก
	ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของผีแต่ละตัว	3.77	0.74	มาก
	ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋า	3.76	0.73	มาก
	รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผี กุมาร ทอง(ความเชื่อในการเรียกทรัพย์)	3.72	0.74	มาก
รวม		3.78	0.75	มาก

จากตารางที่ 10 พบว่าแบบสอบถามมีความคิดเห็นที่มีต่อการออกแบบกระเป๋าสตางค์(กุมารทอง) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.78) รูปแบบกราฟิกส์โต้ตอบอาร์ต (pop-art) สื่อถึงความเป็นผี กุมารทอง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.05) การดึงเอกลักษณ์ของผีกุมารทองมาใช้ในการออกแบบ ลวดลาย มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.72) การออกแบบและการจัดวางภาพประกอบ มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.67) ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของผีแต่ละตัวมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.77) ความสวยงามโดยรวมของกระเป๋ามีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.76) รูปทรงกระเป๋ามีความสัมพันธ์กับลักษณะเฉพาะของผีกุมารทอง(ความเชื่อในการเรียกทรัพย์)มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.72)

อภิปรายผลการวิจัย

จากการสรุปผลวิจัยการออกแบบความเชื่อเรื่องผีไทยเพื่อการออกแบบกราฟิกส์โต้ตอบอาร์ต ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. ความเชื่อเรื่องผีไทยที่มีความสำคัญต่อวิถีการดำเนินชีวิตของคนในชุมชน ผีเป็นผู้วางกฎเกณฑ์ในการดำเนินชีวิตของชาวบ้าน สัมผัสได้ อาจจะไม่ใช้ด้วยระบบประสาททั้งห้า หากมันเกิดขึ้นด้วยความเชื่อมั่นและศรัทธา ที่ทำให้เกิดดุลยภาพในสังคมระดับชาวบ้าน แม้แต่ในราชสำนักไทยแต่เดิมพิธีกรรมต่างๆ ก็มีความเชื่อเรื่องผีเข้าไปปะปนอยู่มาก ความเชื่อเรื่องภูตผีนั้นฝังแน่นอยู่กับคตินิยมของคนไทยอย่างยาวนานตั้งแต่สมัยอดีต ยังมีพิธีเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องภูตผีอยู่ไม่น้อย จึงเป็นพื้นฐานสำคัญของวิถีชีวิตชาวอีสานมาตั้งแต่ครั้งอดีต ทำให้ชาวอีสานดำรงชีวิตอยู่ในสังคมเดียวกันด้วยความราบรื่น สงบสุข โดยไม่ต้องมีกฎระเบียบ ข้อบังคับ การนำเอาลักษณะเด่นของผีแต่ละตัวมาถอดแบบ ลวดลายกราฟิกของผีไทยมาใช้เป็นแรงบันดาลใจ ต้องคำนึงถึงลักษณะเด่นของผีแต่ละตนรายละเอียดหลักขององค์ประกอบผี เช่น กุมารทองคือเป็นผีเด็กใส่โจงกระเบนกับสร้อยสังวาลหัวจุก คนนิยมนขอโชคลาภทางการเงินค้าขายร่ำรวยแม่นาคลักษณะเด่นคือเป็นผู้หญิงอุ้มลูกยืนรอพี่มากที่ทำน้ำมียาวเหยียดมะนาว รายละเอียดตรง เช่น แมวดำที่สื่อถึงความเฮี้ยนของผี ของเช่นไหว้บูชา เป็นต้น ในการออกแบบลายกราฟิกลงบนผลิตภัณฑ์ สอดคล้องกับแนวคิดของ ประจักษ์ทองมณี (2561) ที่ออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก อุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท ที่เน้น

ในการศึกษาข้อมูลสมัยก่อนประวัติศาสตร์ จับคุณลักษณะความโดดเด่นของสถานที่ ภาพเขียนสีมาสร้างลวดลายเพื่อให้เกิดความจดจำแก่ผู้บริโภคได้โดยง่าย และสัมพันธ์กับผลงานการออกแบบกระเป๋าสองของเออร์เพซ (ไอรดา รื่นภิรมย์ใจ, 2561: ออนไลน์) ที่กล่าวไว้ว่าการสร้างสรรค์รูปแบบผลิตภัณฑ์อาร์ตเวิร์คอย่างตรงไปตรงมาที่สื่อถึงความเป็นไทย พร้อมแผ่รายละเอียดบางส่วนที่ซ่อนอยู่ในงาน pop art จะทำให้เข้าถึงอารมณ์ และกระตุ้นความจดจำของผู้พบเห็นได้โดยง่าย

2. การออกแบบผลิตภัณฑ์ กระเป๋า 5 ชิ้น คือ กระเป๋าเป้ กระเป๋าสะพายบ่า กระเป๋าสะพายข้าง กระเป๋าใส่โน้ตบุ๊ก กระเป๋าสตางค์ เพื่อให้มีความหลากหลายของผลิตภัณฑ์กระเป๋า โดยใช้แรงบันดาลใจของเอกลักษณ์ของผีไทย นำมาออกแบบผสมผสานกับกราฟิกสไตล์ป๊อปอาร์ต (pop art) ทำให้มีความสวยงามแปลกใหม่มากยิ่งขึ้น ผู้บริโภคให้ความสนใจ ต่อตัวผลิตภัณฑ์ซึ่งมีความสวยงามและใช้งานได้จริง สอดคล้องกับ งานวิจัยของ สุวนันท์ ทนทาน (2560) ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกวัดถ้ำเอราวัณจังหวัดหนองบัวลำภู ที่ต้องคำนึงถึงผู้บริโภคเป็นสำคัญ ทั้งด้านความสวยงาม การใช้งานได้จริงและการสื่อถึงแนวคิดสถานที่นั้นๆ

3. ด้านประโยชน์ใช้สอย การออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าที่ได้แรงบันดาลใจจากผีไทย ในระหว่างการออกแบบได้มีการพัฒนารูปแบบ ความสวยงามให้เหมาะสมและตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภค เป็นรูปแบบที่ง่ายต่อการผลิต ในระบบอุตสาหกรรมและผลิตด้วยมือ สอดคล้องกับ งานวิจัยของ กฤษณ์ วงษ์ชมพู (2561) การออกแบบของที่ระลึกศูนย์วัฒนธรรมไทยจีน อุดรธานี โดยได้แรงบันดาลใจจากการแสดงเอ็งกอ เพื่อให้มีความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ โดยใช้แรงบันดาลใจของท่าทางการแสดงและลวดลายบนใบหน้าของเอ็งกอ อุดรธานี นำมาออกแบบผสมผสานกับสไตล์ป๊อปอาร์ตไชน่า (pop art china) ทำให้งานมีความสวยงามและแปลกใหม่มากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะ

1. ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์กระเป๋าโดยดึงเอาอัตลักษณ์ของผีไทยแล้วจึงนำแบบร่างไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์จริง นำจุดเด่นของผีมาเป็นเอกลักษณ์ผีเพื่อเป็นแนวทางการถอดแบบที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค และถ้ามีการต่อยอดงานวิจัย ควรศึกษา

ลักษณะของผีในแต่ละภูมิภาค ประกอบด้วย เพื่อให้งานวิจัยมีความน่าสนใจยิ่งขึ้นด้วย

2. ด้านการผลิตจากราคาวัสดุและค่าแรงในการผลิตต้นแบบกระเป๋าทรงกราฟิกสไคล์ป้อปอาร์ต เนื่องจากการผลิตโดยใช้ระบบอุตสาหกรรม ต้นทุนในการผลิตจึงมีค่าใช้จ่ายสูงโดยเฉพาะในพื้นที่จังหวัดอุดรธานีไม่มีแหล่งผลิตจึงมีค่าขนส่งเพิ่มผลิ การนำไปผลิตเพื่อจำหน่ายต้องมีเงินทุนรองรับการผลิต และสิ่งผลิตจึงจะได้ราคาที่คุ้มกว่าทุน

เอกสารอ้างอิง

กาญจนา ชินนาค. (2551). ความเชื่อของคนไทย. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2561.

จาก www.anantasook.com

กฤษณ์ วงษ์ชมพู. (2561). การออกแบบของที่ระลึกศูนย์วัฒนธรรมไทยจีน อุดรธานี ได้แรงบันดาลใจจากการแสดงเอ็งกอ. เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

ติก แสนบุญ. (2558). ชุมประตู่โขงอีสาน. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2561.

จาก www.kmutt.ac.th.

ประจักษ์ ทองมณี. (2561). การออกแบบกราฟิกเพื่อพัฒนาของที่ระลึกอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท. เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

สุนันท์ ทนทาน. (2560). การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก วัดถ้ำเอราวัณ หนองบัวลำภู. เทคโนโลยีบัณฑิต สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

ไอรดา รื่นภิรมย์ใจ. (2561). URFACE. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2562.

จาก <https://adaymagazine.com>.

Thaiseoboard. (2553). ผลงานของ Roy Fox Lichtenstein. สืบค้นเมื่อ 12 ตุลาคม 2562. จาก <http://thaiseoboard>.