

การสร้างสรรค์เรขศิลป์ร่วมสมัยจากลวดลายประดับสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น จังหวัดอุดรธานี

THE CREATION OF CONTEMPOLARY GRAPHICS FROM DECORTIVE PATTERNS OF LOCAL ARCHITECTURE IN UDON THANI PROVICE

มาริญา ทรงปัญญา¹

Mariya Songpanya¹

E-mail: mariya.so@udru.ac.th

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

¹ *Lecturer of Product Design, Faculty of Humanities and Social Sciences, Udon Thani Rajabhat University*

วันที่รับบทความ: 31 ก.ค. 2566 วันที่แก้ไขเสร็จ: 6 ก.ย. 2566 วันที่ตอบรับ: 9 ก.ย. 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์คือ 1) ศึกษารูปแบบลวดลายประดับที่ปรากฏในสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี 2) สร้างสรรค์เรขศิลป์ร่วมสมัย จากลวดลายประดับสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี และ 3) จัดเก็บ เผยแพร่ และทดลองต่อยอดเรขศิลป์สู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ผ่านการผลิตต้นแบบแอปพลิเคชันโดยเป็นการวิจัยแบบผสมผสานระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและระเบียบวิธีวิจัยเชิงปริมาณ ผ่านสำรวจศึกษาลวดลายประดับสถาปัตยกรรมในพื้นที่จังหวัดอุดรธานี การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในด้านที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเรขศิลป์ร่วมสมัยและแนวทางการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งานผ่านการออกแบบแอปพลิเคชัน รวมไปถึงการวัดประเมินผลความหลากหลายและประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์เรขศิลป์ร่วมสมัย ด้วยการวัดประเมินค่า (Rating scale)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ลวดลายประดับที่ปรากฏในสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานีมีความหลากหลายของรูปแบบอิทธิพลทางวัฒนธรรม ได้แก่ วัฒนธรรมเขียนสีผั่งถ้ายุก่อนประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมลาวล้านช้าง วัฒนธรรมจากสยามรัตนโกสินทร์ ศิลปะแบบโคโลเนียล ศิลปะจากชางญวน ชางอีसानพื้นถิ่น ศิลปะจีน และอิทธิพลจากสถาปัตยกรรมโมเดิร์น ซึ่งความหลากหลายทางวัฒนธรรมเหล่านี้ส่งผลให้เกิดความหลากหลายของรูปแบบทางกายภาพของลวดลายประดับด้วยเช่นกัน 2) การสร้างสรรค์เรขศิลป์ร่วมสมัยที่นำแรงบันดาลใจจากลวดลายประดับสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี มาออกแบบเป็นองค์ประกอบของเรขศิลป์ในรูปแบบคลิปลาร์ท ซึ่งจำแนกรูปแบบได้แก่ รูปแบบเหมือนจริง (realistic) รูปแบบทำให้ดูง่าย (simplify) และรูปแบบลดทอน (subtract) ที่มีความหลากหลายและสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบของสีได้ ตามชุดโทนสีที่ได้จากการสังเคราะห์จากต้นแบบลวดลายประดับสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี 3) การผลิตต้นแบบแอปพลิเคชันเพื่อใช้ในการจัดเก็บ เผยแพร่ และทดลองต่อยอดเรขศิลป์สู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ สามารถสร้างกระบวนการการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งานในการต่อยอดสร้างสรรค์เรขศิลป์ร่วมสมัยได้ด้วยตัวเอง ซึ่งมีความพึงพอใจจากผู้ใช้งานโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.15)

คำสำคัญ: เรขศิลป์ร่วมสมัย, ลวดลายประดับ, สถาปัตยกรรมพื้นถิ่น

Abstract

The research aimed 1) to examine the decorative patterns of local architecture in Udon Thani Province, 2) to create contemporary graphics based on these decorative patterns, and 3) to develop, store, publish, and create prototypes of the products and packaging on the application platform. The study employed a mixed-methods approach, encompassing an exploration and analysis of architectural decorative patterns in Udon Thani province. Additionally, interviews were conducted with experts in the field of contemporary graphic design to gain insights into user engagement strategies in application design. Furthermore, the study included an evaluation of the diversity and effectiveness of contemporary artistic creations using a rating scale.

The study demonstrated that 1) The decorative patterns of local architecture in Udon Thani Province exhibited a rich variety of cultural influences, such as prehistoric cave painting, Lao Lan Xang, Siamese-Rattanakosin, colonial, Vietnamese influenced, Local-Isaan, Chinese influenced, and modern architectural. These diverse cultural elements contributed to the wide array of physical forms found in the decorative patterns. 2) The creation of contemporary graphics, drawing inspiration from decorative architectural patterns in Udon Thani Province, was designed as an element of graphic art in the form of clip art. These patterns were classified into realistic, simplify and subtract forms, offering diversity and the ability to modify the color style based on the color scheme derived from the synthesis of prototypes of decorative architectural patterns in Udon Thani Province. 3) The development of an application platform for storing, publishing, and creating prototypes of products and packaging could significantly facilitate the user-engagement process in creating contemporary art independently. The results indicated a high level of user satisfaction (mean 4.15).

Keywords: Contemporary Graphic, Decorative Patterns, Local Architecture

ความเป็นมาและความสำคัญ

ปัจจุบันสื่อรูปแบบต่างๆ รวมถึงผลิตภัณฑ์เชิงพานิชย์ มีการออกแบบสร้างสรรค์ เรขศิลป์เป็นส่วนประกอบหลักในการสื่อสารและดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสื่อหรือผลิตภัณฑ์ที่ต้องการสื่อสารถึงอัตลักษณ์หรือตัวตนเฉพาะใน พื้นที่นั้นๆ การออกแบบเรขศิลป์ที่มีความเฉพาะตัวที่แสดงออกหรือสื่อสารถึงลักษณะของ พื้นที่นั้นๆ จึงมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมาก ทำให้มีการออกแบบเรขศิลป์ที่เชื่อมโยงกับ แรงบันดาลใจที่มีลักษณะโดดเด่นในพื้นที่นั้นๆ เรื่อยมา และโดยเฉพาะอย่างยิ่งแรงบันดาลใจ จากวัฒนธรรมพื้นถิ่น ซึ่งสอดคล้องแนวทางของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่สนับสนุนให้แต่ละ พื้นที่ค้นหาแรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมในพื้นที่ของตนมาพัฒนาสู่ความสร้างสรรค์ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และศูนย์สร้างสรรค์ งานออกแบบ, 2552) จึงทำให้ปัจจุบันการออกแบบเรขศิลป์จึงถูกสร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจ ที่สำคัญและโดดเด่นในพื้นที่นั้นๆ ไม่ว่าจะเป็นจากคำขวัญจังหวัด ตำนาน พิษพรรณ หรือ ทัศนกรรมที่มีชื่อเสียง เป็นต้น

ในพื้นที่ภาคอีสาน โดยเฉพาะจังหวัดอุดรธานีก็เช่นกัน มีการออกแบบเรขศิลป์ที่ สร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจที่โดดเด่นในพื้นที่ แต่ด้วยความต้องการที่หลากหลายและเพิ่ม มากขึ้นในปัจจุบัน ทำให้เกิดปัญหาการซ้ำของแรงบันดาลใจและเรขศิลป์ที่สื่อสารถึงตัวตนหรือ อัตลักษณ์ในพื้นที่จังหวัดอุดรธานี โดยเฉพาะแรงบันดาลใจที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม ที่ยังคงใช้แรงบันดาลใจทางศิลปวัฒนธรรมไม่ในรูปแบบ ซึ่งทำให้เกิดความใกล้เคียงของเรขศิลป์ ซึ่งส่งผลไปยังผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ที่เกิดการจำเจและหยุดนิ่งของแรงบันดาลใจ ดังนั้น การพยายามและการให้ความสำคัญกับการค้นหาแรงบันดาลใจใหม่ๆ จึงมีความจำเป็น อย่างยิ่งในการพัฒนาเรขศิลป์ในท้องถิ่น ซึ่งนอกจากจะนำไปสู่การสร้างสรรคเรขศิลป์ที่มี ความแปลกใหม่สวยงามดึงดูดใจแล้ว ยังส่งผลต่อการนำเรขศิลป์ไปประยุกต์ใช้ในสื่อหรือ ผลิตภัณฑ์ในพื้นที่ที่มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น เป็นศักยภาพที่สามารถส่งเสริมการเพิ่ม มูลค่าให้กับสื่อหรือผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่นจังหวัดอุดรธานีได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ซึ่งจากการสำรวจเบื้องต้น แรงบันดาลใจทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะทางด้าน ศิลปกรรมที่มีความโดดเด่น สวยงาม หลากหลาย และยังไม่ถูกนำมาใช้ในการออกแบบ เรขศิลป์ในปัจจุบันมากนัก คือลวดลายประดับในสถาปัตยกรรม ซึ่งเป็นหนึ่งในรูปแบบ

อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมพื้นถิ่นอีสานที่ถูกจัดไว้ในประเภทศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น ทางสถาปัตยกรรม ที่สามารถนำมาเป็นต้นทุนในการออกแบบร่วมสมัยได้อย่างอย่างหลากหลาย (วาริน บุญญาพุทธิพงศ์ และคณะ, 2555) และสามารถบ่งบอกถึงตัวตนรวมไปถึงความเจริญรุ่งเรืองของพื้นที่ได้อย่างชัดเจนตั้งแต่อดีตจนถึงในปัจจุบัน ซึ่งในจังหวัดอุดรธานีปรากฏลวดลายประดับสถาปัตยกรรมในช่วงเวลาและจากอิทธิพลทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ไม่ว่าจะ เป็น ลวดลายประดับศาสนสถาน รวมไปถึงลวดลายประดับอาคารบ้านเรือน ซึ่งสถาปัตยกรรมเหล่านี้ล้วนเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญในท้องถิ่น ที่สามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เรขศิลป์ที่สื่อสารถึงตัวตนในพื้นที่จังหวัดอุดรธานีได้อย่างน่าสนใจ

จากความสำคัญดังกล่าว จึงนำมาสู่สมมติฐานการวิจัยว่าลวดลายประดับสถาปัตยกรรมในพื้นที่จังหวัดอุดรธานีนั้น จะสามารถเป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถนำมาต่อยอดเพื่อสร้างสรรค์เป็นเรขศิลป์ ที่จะช่วยเพิ่มความหลากหลายและความน่าสนใจต่อกลุ่มเป้าหมายได้มากน้อยเพียงใด และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบเรขศิลป์ในบริบทความร่วมมือ ที่เป็นยุคของการนำเอาเทคโนโลยีมาเป็นเครื่องมือในการออกแบบให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นการเผยแพร่เรขศิลป์ร่วมสมัยสู่กลุ่มเป้าหมายจึงมีการบูรณาการด้านเทคโนโลยีการออกแบบแอปพลิเคชัน ในการจัดเก็บ เผยแพร่ และทดลองใช้งานเรขศิลป์ในการต่อยอดสู่การออกแบบสร้างสรรค์ตัวอย่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์สำเร็จรูป ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive) กับผู้ใช้งานที่เป็นกลุ่มเป้าหมายในพื้นที่

โครงการวิจัยนี้จึงมีวัตถุประสงค์ในการศึกษารูปแบบของศิลปกรรมพื้นถิ่นในส่วนของลวดลายประดับที่ปรากฏในสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี เพื่อนำมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ออกแบบเป็นเรขศิลป์ร่วมสมัย และเผยแพร่องค์ความรู้สู่กลุ่มเป้าหมายในพื้นที่ ผ่านการผลิตต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อให้สามารถเป็นแนวทางพัฒนาต่อยอดสู่การสร้างสรรค์ตัวอย่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ได้อย่างหลากหลาย ซึ่งนอกจากเป็นแนวทางในการค้นหาและสร้างสรรค์เรขศิลป์ที่มีความหลากหลายจากแรงบันดาลใจด้านศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่นแล้ว ยังเป็นแนวทางในการอนุรักษ์และเผยแพร่ศิลปกรรมพื้นถิ่นของพื้นที่ จากการเชื่อมโยงศิลปกรรมด้านลวดลายประดับที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมในสถาปัตยกรรม มาสู่บริบทของเรขศิลป์ร่วมสมัยที่สามารถเข้าถึงผู้บริโภคในยุคปัจจุบันได้อย่างแพร่หลาย ทำให้เกิดการตระหนักถึงคุณค่าและการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมพื้นถิ่นในคนรุ่นใหม่ได้ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษารูปแบบลวดลายประดับที่ปรากฏในสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นจังหวัดอุดรธานี
2. สร้างสรรค์เรขศิลป์ร่วมสมัย จากลวดลายประดับสถาปัตยกรรมพื้นถิ่นจังหวัดอุดรธานี
3. จัดเก็บ เผยแพร่ และทดลองต่อยอดเรขศิลป์สู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ผ่านการผลิตต้นแบบแอปพลิเคชัน

วิธีการดำเนินงานวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยเป็นการวิจัยแบบผสมผสาน โดยมีรายละเอียดตามลำดับดังนี้
ขั้นตอนที่ 1 ภาคเอกสาร การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Method)

1. ศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร การศึกษาจากหนังสือ บทความ วิทยานิพนธ์ งานวิจัย เอกสารและเว็บไซต์ทางอินเทอร์เน็ต
2. กำหนดขอบเขตในการวิจัย และสร้างเครื่องมือวิจัย
3. ลงพื้นที่เก็บข้อมูลภาคสนาม สัมภาษณ์ลวดลายประดับสถาปัตยกรรมในพื้นที่จังหวัดอุดรธานี โดยเน้นลักษณะที่มีลักษณะโดดเด่นและน่าสนใจ จำแนกตามช่วงเวลา ได้แก่ ก่อนประวัติศาสตร์ พุทธศตวรรษที่ 11-19 พุทธศตวรรษที่ 19-24 รัตนโกสินทร์ตอนต้น และรัตนโกสินทร์ปัจจุบัน
4. ตรวจสอบข้อมูลจากการสำรวจผ่านการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานเพื่อเข้าสู่กระบวนการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ผลงานออกแบบเรขศิลป์ร่วมสมัย การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Method)

1. สังเคราะห์แบบร่างเรขศิลป์จากลักษณะเด่นของลวดลายประดับสถาปัตยกรรมในพื้นที่จังหวัดอุดรธานี
2. นำผลการออกแบบและการวิเคราะห์ นำเสนอและตรวจสอบกับผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบกราฟิกร่วมสมัย เพื่อสรุปแนวทางการผลิตต้นแบบ
3. ออกแบบเรขศิลป์ร่วมสมัยในรูปแบบคลิปลาร์ท ที่สื่อถึงความหลากหลายของลวดลายประดับสถาปัตยกรรมในพื้นที่จังหวัดอุดรธานี ในสามรูปแบบ ได้แก่ รูปแบบเหมือนจริง (realistic) รูปแบบทำให้ดูง่าย (simplify) และรูปแบบลดทอน (subtract)

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองต่อยอดเรขศิลป์สู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ผ่านการผลิตต้นแบบแอปพลิเคชัน การวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative data Analysis)

1. ออกแบบและผลิตต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อเป็นแหล่งจัดเก็บรวบรวมเรขศิลป์ที่ออกแบบขึ้นมาใหม่จากลวดลายประดับสถาปัตยกรรมในพื้นที่จังหวัดอุดรธานี
2. ทำการเผยแพร่และทดลองให้ผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในการการสร้างสรรค์เรขศิลป์บนตัวอย่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์สำเร็จรูป ผ่านการใช้งานแอปพลิเคชัน เพื่อให้ได้ตัวอย่างเรขศิลป์ร่วมสมัยที่มีความหลากหลาย
3. ประเมินผลความพึงพอใจจากผู้ใช้งาน ที่มีต่อเรขศิลป์ร่วมสมัยจากลวดลายประดับสถาปัตยกรรมจังหวัดอุดรธานีและต้นแบบแอปพลิเคชัน โดยวิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) จำนวน 100 คน

สรุปผลการศึกษา

1. รูปแบบลวดลายประดับที่ปรากฏในสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี

จากการลงพื้นที่สำรวจสถาปัตยกรรมในพื้นที่จังหวัดอุดรธานี พบพื้นที่ทางสถาปัตยกรรมที่มีลักษณะของลวดลายประดับที่มีลักษณะโดดเด่นและน่าสนใจ โดยจำแนกตามช่วงเวลา ดังนี้

1.1 ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ปรากฏลวดลายประดับในสถาปัตยกรรมในแหล่งภาพเขียนสมัยก่อนประวัติศาสตร์ โดยเฉพาะกลุ่มลวดลายศิลปะถ้ำกลุ่มบ้านผือ ได้แก่ กลุ่มโนนหินเกลี้ยง กลุ่มถ้ำดินเพียง กลุ่มวัดพ่อตาลูกเขย กลุ่มโนนสาวเอ้ กลุ่มถ้ำลาย โดยปรากฏรูปแบบลวดลายจากการขีดเขียนสีแดง ทั้งลวดลายอิสระนามธรรมที่เป็นภาพลายเส้นลักษณะต่างๆ รวมไปถึงรูปร่างคล้ายวงกลม สีเหลี่ยม สามเหลี่ยม แต่มีลักษณะอิสระไม่คงที่ อีกทั้งยังปรากฏลวดลายที่เชื่อมโยงกับสิ่งมีชีวิต ได้แก่ คน กลุ่มคนในอริยาบถต่างๆ และลวดลายสัตว์ ได้แก่ วัวหรือกระทิง

1.2 พุทธศตวรรษที่ 11-19 แม้ว่าจะพบหลักฐานทางโบราณคดี ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมทวารวดี ที่มีความโดดเด่นของลวดลายประดับบนหลักหินเสมา แต่ไม่พบหลักฐานลวดลายประดับในสถาปัตยกรรม และอิทธิพลของวัฒนธรรมเขมร โดยเหลือหลักฐานเพียงโครงหินศิลาแลงของอาคาร ไม่เหลือร่องรอยของลวดลายประดับให้ศึกษาแต่อย่างใด

1.3 พุทธศตวรรษที่ 19-24 ปรากฏอิทธิพลวัฒนธรรมลาวล้านช้าง พบลวดลายที่มีความน่าสนใจ ได้แก่ พระธาตุวัดพระพุทธรบาทบัวบาน บ้านไผ่ล้อม ตำบลเมืองพาน

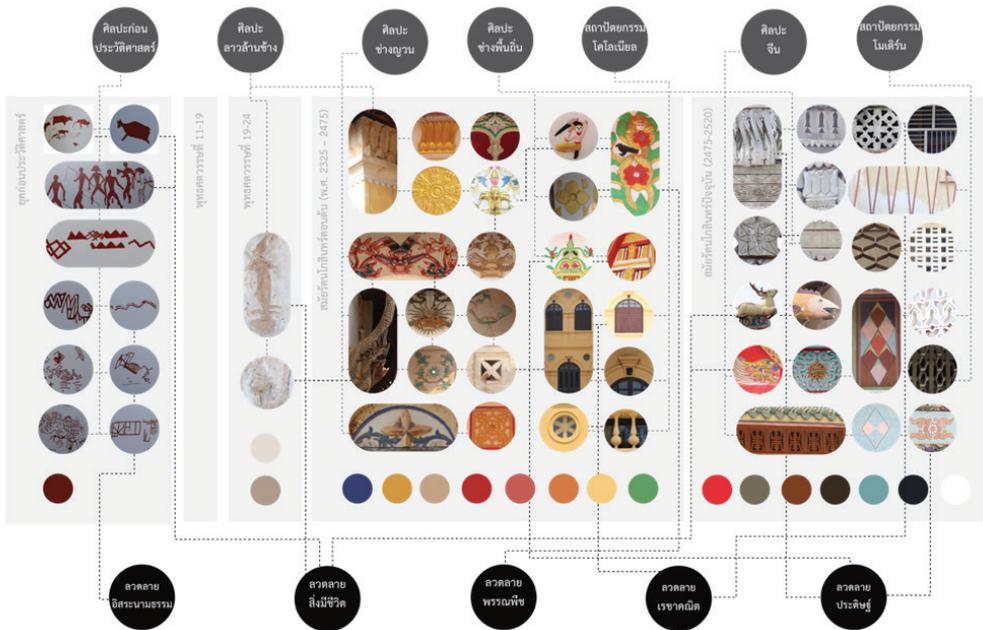
อำเภอบ้านผือ พระมหาธาตุเจดีย์ดอนแก้ว ตั้งอยู่ที่บ้านดอนแก้ว ตำบล กุมภวาปี อำเภอ กุมภวาปี โดยมีลวดลายประดับในบริเวณกลางฐานทั้งสี่ด้าน เป็นลวดลายปูนปั้นนูนต่ำ ภาพเหล่าเทพชุมนุมบูชาพระพุทธเจ้า

1.4 สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น (พ.ศ. 2325-2475) สถาปัตยกรรมที่มีลวดลายประดับที่โดดเด่นในช่วงยุคสมัยนี้ที่ปรากฏในพื้นที่จังหวัดอุดรธานี ส่วนใหญ่ที่เหลือหลักฐานให้ได้ศึกษา มักเป็นสถาปัตยกรรมด้านศาสนสถาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งอาคารอุโบสถ หรือ สิม ที่มีความโดดเด่นของลวดลายประดับที่มีการผสมผสานวัฒนธรรมล้านช้าง ช่างญวน และช่างพื้นถิ่นอีสาน โดยพบอย่างหนาแน่นที่บริเวณอำเภอบ้านผือ ได้แก่ วัดโคธาราม วัดจันทาราม วัดโพธิ์ชัยศรี วัดมงคลนิมิตร วัดวันทนียวิหาร วัดสว่างบ้านผักบุง และในพื้นที่ตำบลหมากแข้ง ได้แก่ สิมวัดมัชฌิมาวาส รวมไปถึงอาคารสาธารณะก่ออิฐถือปูนที่สำคัญคืออาคารโรงเรียนนาชนูทิศ ที่ปรากฏลวดลายประดับอิทธิพลสถาปัตยกรรมแบบโคโลเนียล

1.5 สมัยรัตนโกสินทร์ปัจจุบัน (2475-2520) เป็นกลุ่มสถาปัตยกรรมในยุคหลังเปลี่ยนแปลงการปกครอง จนถึงยุคการพัฒนาเมืองอุดรธานีสู่รูปแบบสมัยใหม่หรือโมเดิร์น พบสถาปัตยกรรมที่มีความโดดเด่นของลวดลายประดับ ทั้งสถาปัตยกรรมทางศาสนา อาคารสาธารณะ รวมไปถึงอาคารพาณิชย์ ได้แก่ ศาลาไม้และหอรบขังไม้ในพื้นที่ อ.กุมภวาปี สถาปัตยกรรมในพื้นที่เมืองอุดรธานี ได้แก่ วัดสุนทรประดิษฐ์ โดยมีลวดลายประดับที่โดดเด่นด้วยศิลปะแบบจีนในพื้นที่ต่างๆ บริเวณวัด และสถาปัตยกรรมอาคารบ้านเรือนรวมถึงอาคารพาณิชย์ที่สร้างขึ้นเมื่อประมาณช่วง พ.ศ. 2500-2520 โดยเป็นลักษณะอาคารตึกแถว ไม้และตึกปูน ที่ลวดลายประดับจะปรากฏในส่วนประกอบของอาคาร เช่น รั้วระเบียงไม้ ช่องลม เป็นต้น

จากลวดลายประดับที่ปรากฏในสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานีที่สำรวจพบในช่วงยุคสมัยต่างๆ นั้น แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของอิทธิพลทางวัฒนธรรม ได้แก่ 1) ศิลปะถ้ายุคก่อนประวัติศาสตร์ 2) ศิลปะอิทธิพลลาวล้านช้าง 3) ศิลปะช่างญวน 4) ช่างพื้นถิ่นอีสาน 5) สถาปัตยกรรมสยามแบบโคโลเนียล 6) ศิลปะจีน และ 7) อิทธิพลสถาปัตยกรรมโมเดิร์น ซึ่งจากความหลากหลายของอิทธิพลทางวัฒนธรรมนี้ส่งผลให้เกิดความหลากหลายเชิงรูปธรรม ไม่ว่าจะป็นรูปแบบของรูปร่างรวมถึงสีสนของลวดลายประดับที่มีความหลากหลายแตกต่างกัน โดยสามารถจำแนกรูปแบบของลวดลายได้เป็น 1) ลวดลายรูปร่างธรรมชาติพรรณพืช 2) ลวดลายสิ่งมีชีวิตคนสัตว์ 3) ลวดลายเรขาคณิต 4)

ลวดลายอิสระนามธรรม และ 5) ลวดลายประดิษฐ์ และจากการสำรวจศึกษาโทนสีที่ปรากฏในลวดลายประดับผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์โทนสีจากกลุ่มตัวอย่างลวดลายประดับในแต่ละวัฒนธรรม เพื่อให้ได้ลักษณะโทนสีที่หลากหลายและแตกต่างกันกัน โดยสามารถสรุปเป็นแผนผังการวิเคราะห์ตัวอย่างลวดลายประดับปรากฏในสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี ได้ดังนี้



ภาพที่ 1 แผนผังการวิเคราะห์ตัวอย่างลวดลายประดับที่ปรากฏในสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี

2. การสร้างสรรค์เรขศิลป์ร่วมสมัย จากลวดลายประดับสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี

ในการสร้างสรรค์เรขศิลป์ร่วมสมัยจากลวดลายประดับสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์ที่ต้องการให้เกิดความร่วมมือในบริบทของความหลากหลาย ภายใต้กระบวนการออกแบบเรขศิลป์ร่วมสมัยจากการมีส่วนร่วม นวัตกรรม และความยืดหยุ่น ซึ่งจากแนวคิดตั้งต้นหลักดังกล่าว ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ประเด็นสำคัญของแนวคิดและรูปแบบของเรขศิลป์ร่วมสมัยจากลวดลายประดับสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี ซึ่งมีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

2.1 ด้านเนื้อหาและแนวคิดในการออกแบบ

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ประเด็นด้านเนื้อหาและแนวคิดในการออกแบบผ่านแนวคิดพหุนิยมแบบหลังสมัยใหม่ (Post Modern Pluralism) ที่เน้นการเปิดพื้นที่หรือให้ความหมายที่หลากหลายจากการไม่ตัดสินหรือการกำหนดกรอบลักษณะของสิ่งต่างๆ โดยเป็นการยอมรับถึงความแตกต่างหลากหลาย รวมไปถึงความเป็นไปได้ที่อาจจะไม่ต้องมีมาตรฐานสากลที่เป็นหนึ่งเดียวมาเป็นกรอบกำหนด (ประโยชน์ สังกลิน, 2561) ซึ่งแนวคิดพหุนิยมแบบหลังสมัยใหม่นี้เชื่อมโยงกับความหลากหลายของวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิต สอดคล้องกับแนวคิดการผสมผสานทางวัฒนธรรม หรือการผสมผสาน พันทาง (Hybridity) ที่มองอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมต่างๆ มีการผสมผสานและซ้อนทับกัน มีการแลกเปลี่ยน ปรับเสริม เปลี่ยนสภาพอยู่ตลอดเวลา เป็นพลวัตที่มีการผสมผสานกันจากความหลากหลายของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยต่างๆ มากมาย (ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์, 2551)

จากแนวคิดพหุนิยมแบบหลังสมัยใหม่และแนวคิดการผสมผสานทางวัฒนธรรม ทำให้ผู้วิจัยสามารถกำหนดเนื้อหาและแนวคิดในการออกแบบเรขศิลป์ร่วมสมัยที่จะนำเอาความหลากหลายของลวดลายประดับที่ปรากฏในสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานีมาประกอบรวมกัน จนเกิดรูปแบบเรขศิลป์ที่มีความผสมผสาน (hybrid) ทางวัฒนธรรมที่หลากหลายเข้าด้วยกันโดยไม่คำนึงถึงกรอบของยุคสมัยหรือช่วงเวลา เพื่อให้สื่อถึงตัวตนเชิงวัฒนธรรมพื้นที่อุดรธานีที่มีความร่วมสมัยในมิติของความหลากหลายและผสมผสานเชิงวัฒนธรรม ดังนั้นเรขศิลป์ขั้นต้นที่จะออกแบบสร้างสรรค์จึงเป็นเรขศิลป์ในรูปแบบองค์ประกอบศิลปะอาร์ต ที่มีลักษณะของความหลากหลายในด้านต่างๆ ได้แก่ ความหลากหลายทางด้านอิทธิพลทางวัฒนธรรม ความหลากหลายของประเภทลวดลาย และความหลากหลายของรูปแบบลวดลายเชิงกายภาพ

2.2 ด้านการใช้งานและประโยชน์ใช้สอย

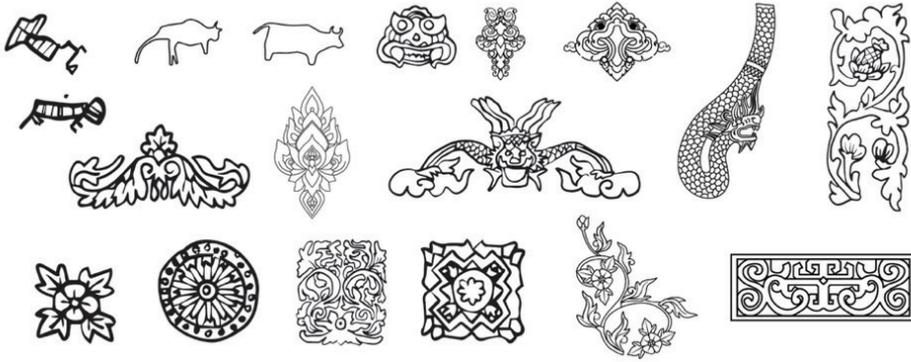
แนวคิดหลักของประเด็นด้านใช้งานและประโยชน์ใช้สอย คือ แนวคิดการออกแบบมีพลวัต (dynamic design) ที่เป็นการออกแบบอัตลักษณ์จากองค์ประกอบที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้สามารถสร้างอัตลักษณ์ที่มีชีวิตชีวาและเปลี่ยนแปลงได้มากขึ้น (Nes, 2014) และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งาน (User Interact) หรือแนวคิดการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม (Participatory design) ที่เป็นการออกแบบโดยมีเป้าหมายที่ให้ผู้ใช้งานเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อที่จะทำให้งานออกแบบสนองความต้องการของผู้บริโภคหรือผู้ใช้งาน

มากที่สุด (อรช กระแสอินทร์, 2557) จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์
แนวทางการออกแบบเรขศิลป์ในรูปแบบองค์ประกอบคลิปอาร์ต ที่มีการใช้งานและประโยชน์
ใช้สอยของเรขศิลป์ในรูปแบบองค์ประกอบคลิปอาร์ต ที่มีความยืดหยุ่นอย่างมีพลวัติ คือ
เป็นองค์ประกอบคลิปอาร์ตที่สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้หลากหลายไม่หยุดนิ่ง รวมไปถึง
การเน้นกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน โดยผู้ใช้งานสามารถมีส่วนร่วมผ่านกระบวนการ
ใช้เทคโนโลยีสื่อปฏิสัมพันธ์ (Interactive multimedia) รูปแบบแอปพลิเคชัน

จากการวิเคราะห์แนวคิดและรูปแบบของเรขศิลป์ร่วมสมัยจากลวดลาย
ประดับสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี ผู้วิจัยได้จัดทำแบบร่างเรขศิลป์ในรูปแบบองค์
ประกอบคลิปอาร์ต ที่นำเอาแรงบันดาลใจจากลวดลายประดับสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัด
อุดรธานีมาออกแบบให้เกิดความหลากหลายทั้งทางอิทธิพลวัฒนธรรมและรูปแบบทาง
กายภาพ โดยสังเคราะห์เป็นแบบร่างองค์ประกอบของเรขศิลป์ในรูปแบบคลิปอาร์ตที่จำแนก
การออกแบบเป็นสามรูปแบบได้แก่ รูปแบบเหมือนจริง (realistic) จากการถอดแบบจาก
ลวดลายประดับโดยมีทั้งรูปแบบลายเส้น และรูปแบบสีทึบที่คงรายละเอียดดั้งเดิมไว้ รูปแบบ
ทำให้ดูง่าย (simplify) ที่นำลวดลายประดับดั้งเดิมมาถอดแบบด้วยลายเส้นที่ดูง่ายตัดทอน
รายละเอียดบางส่วนออก และรูปแบบลดทอน (subtract) ที่ออกแบบผ่านการลดทอนรูปร่าง
ของลวดลายให้มีเฉพาะลักษณะที่สำคัญ โดยมีตัวอย่างแบบร่างเรขศิลป์ในรูปแบบองค์ประกอบ
คลิปอาร์ตทั้งสามรูปแบบ ดังนี้



ภาพที่ 2 แบบร่างเรขศิลป์คลิปอาร์ตรูปแบบเหมือนจริง



ภาพที่ 3 แบบร่างเรขศิลป์คลิปอาร์ตรูปแบบทำให้ดูง่าย



ภาพที่ 4 แบบร่างเรขศิลป์คลิปอาร์ตรูปแบบลดทอน

จากแบบร่างเรขศิลป์คลิปอาร์ตทั้งสามรูปแบบ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์ร่วมสมัยได้ให้ความเห็นว่าในแต่ละชุดแบบร่าง ควรเพิ่มการจำแนกรูปแบบของเรขศิลป์ในรูปแบบลายเส้น และรูปแบบสีทึบ เพื่อให้เกิดความหลากหลายของการนำไปใช้งาน และในเรขศิลป์คลิปอาร์ตรูปแบบเหมือนจริงควรเพิ่มเรขศิลป์ในรูปแบบภาพถ่ายตัดขอบ (Di-cut) เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเชื่อมโยงกับลวดลายประดับดั้งเดิมได้ด้วย โดยการเพิ่มเติมรูปแบบของเรขศิลป์คลิปอาร์ตในรูปแบบลายเส้น รูปแบบสีทึบ และรูปแบบภาพถ่ายตัดขอบนี้ จะช่วยเพิ่มความหลากหลายของรูปแบบเรขศิลป์ร่วมสมัยผ่านการเลือกรูปแบบเพื่อใช้งานได้อย่างหลากหลายและนำไปปรับเปลี่ยนโทนสีและการจัดวางได้อย่างยืดหยุ่น แต่ยังคงความเชื่อมโยงกับรูปแบบดั้งเดิมของลวดลายไว้ได้อยู่ด้วย

ซึ่งการเพิ่มเติมรูปแบบของเรขศิลป์คลิปอาร์ตดังกล่าว ส่งผลต่อการจัดหมวดหมู่ที่เหมาะสมกับการใช้งานของเรขศิลป์คลิปอาร์ต ที่รวมรูปแบบเรขศิลป์ ทั้งรูปแบบเหมือนจริง รูปแบบทำให้ดูง่าย รูปแบบลวดทอน รูปแบบลายเส้น รูปแบบสีทึบ และรูปแบบภาพถ่ายตัดขอบเข้าด้วยกัน แล้วทำการจำแนกหมวดหมู่ใหม่ตามรูปแบบของลวดลายประดับ ได้แก่ ลวดลายพรรณพืช ลวดลายคน ลวดลายสัตว์ ลวดลายเรขาคณิต ลวดลายอิสระนามธรรม และลวดลายประดิษฐ์ เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเลือกหมวดหมู่ของลวดลายได้อย่างชัดเจน ซึ่งแต่ละหมวดหมู่ยังคงมีความหลากหลายของรูปแบบทางกายภาพของเรขศิลป์ และความหลากหลายของอิทธิพลทางวัฒนธรรมที่เชื่อมโยงกับเรขศิลป์นั้นๆ อีกด้วย โดยมีตัวอย่างเรขศิลป์คลิปอาร์ตตามการจำแนกหมวดหมู่ ดังนี้



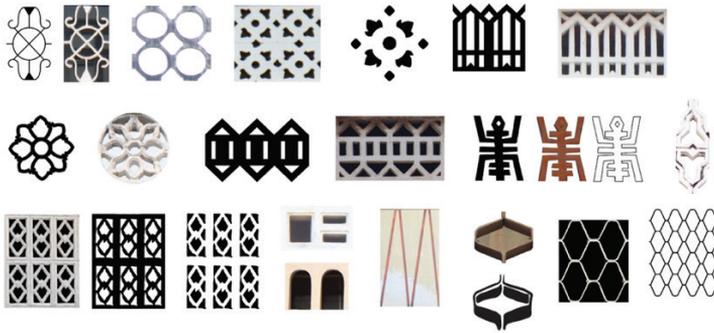
ภาพที่ 7 เรขศิลป์คลิปอาร์ตลวดลายพรรณพืช



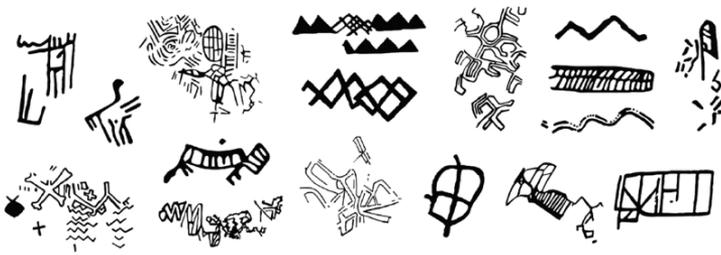
ภาพที่ 8 เรขศิลป์คลิปอาร์ตลวดลายคน



ภาพที่ 9 เรขศิลป์คลิปอาร์ตลวดลายสัตว์



ภาพที่ 10 เรขศิลป์คัลิปอาร์ตลวดลายเรขคณิต



ภาพที่ 11 เรขศิลป์คัลิปอาร์ตลวดลายอิสระนามธรรม



ภาพที่ 12 เรขศิลป์คัลิปอาร์ตลวดลายประดิษฐ์

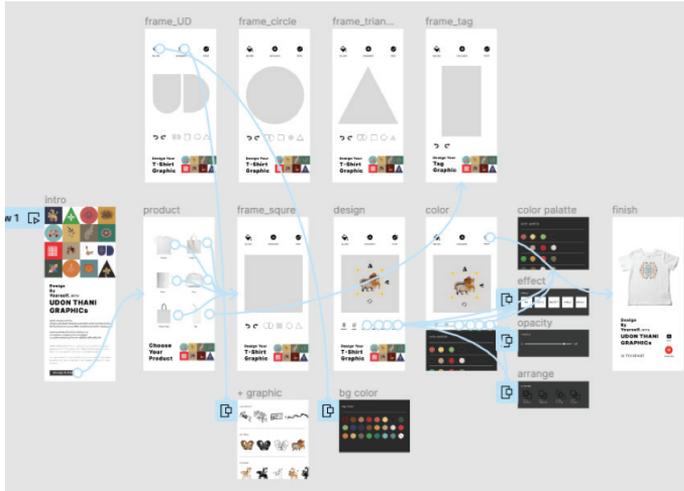
จากตัวอย่างเรขศิลป์คัลิปอาร์ตลวดลายต่างๆ ผู้วิจัยได้ทำการทดลองคัดเลือกและนำมาออกแบบเป็นเรขศิลป์ที่สื่อถึงจังหวัดอุดรธานี ในบริบทร่วมสมัยที่เน้นความหลากหลาย โดยได้นำเอารูปแบบลวดลายที่มีความแตกต่างหลากหลายของอิทธิพลทางวัฒนธรรม และรูปแบบทางกายภาพขององค์ประกอบศิลป์มาจัดวางและปรับเปลี่ยนโทนสีตามชุดโทนสีที่สังเคราะห์มาจากต้นแบบลวดลายประดับสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี ดังภาพที่ 13



ภาพที่ 13 ตัวอย่างการออกแบบเรขศิลป์ร่วมสมัย

3. การต่อยอดเรขศิลป์สู่การสร้างสรรคัลวดลายผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ผ่านการผลิตต้นแบบแอปพลิเคชัน

จากการออกแบบเรขศิลป์ในรูปแบบศิลปะอาร์ตจากลวดลายประดับสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี ผู้วิจัยได้ทำการจัดเก็บ เผยแพร่ เรขศิลป์ศิลปะอาร์ตในต้นแบบแอปพลิเคชัน โดยเป็นแอปพลิเคชันที่ทำงานบนเครื่องอุปกรณ์พกพา (Mobile Application) ในรูปแบบ Native Application สำหรับระบบปฏิบัติการเฉพาะ (ในงานวิจัยนี้ทดลองใช้กับระบบปฏิบัติการ ios) ซึ่งนอกเหนือจากการจัดเก็บและเผยแพร่แล้ว ต้นแบบแอปพลิเคชันนี้ยังเป็นแพลตฟอร์มที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานได้เข้ามาร่วมทดลองออกแบบสร้างสรรค์ลวดลายบนผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์จากเรขศิลป์ศิลปะอาร์ตจากลวดลายประดับสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี ผ่านกระบวนการออกแบบที่มีความยืดหยุ่น โดยผู้ใช้งานสามารถเลือกใช้เรขศิลป์ศิลปะอาร์ตที่มีความหลากหลาย และนำมาปรับเปลี่ยนโทนสีและรูปแบบการจัดวางได้อย่างยืดหยุ่นตามความต้องการ ภายใต้การกำหนดชุดโทนสี ซึ่งเป็นชุดโทนสีที่สังเคราะห์มาจากต้นแบบลวดลายประดับสถาปัตยกรรมพื้นที่จังหวัดอุดรธานี และกรอบภาพเรขาคณิตพื้นฐานสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม และครึ่งวงกลม ซึ่งเป็นการตัดทอนตัวอักษรย่อของชื่อจังหวัดอุดรธานี U และ D ให้เป็นรูปแบบที่เรียบง่ายและสากล เป็นกรอบภาพที่สามารถประยุกต์ใช้กับงานเรขศิลป์ที่มีความหลากหลายได้อย่างยืดหยุ่นต่อไป โดยผู้วิจัยได้ทำการออกแบบกระบวนการใช้งานและระบบปฏิสัมพันธ์ผู้ใช้งาน (user interface) ดังนี้



ภาพที่ 14 ระบบปฏิสัมพันธ์ผู้ใช้งานและ กระบวนการใช้งานแอปพลิเคชัน

1) ขั้นตอนที่ 1 introduction: แนะนำรายละเอียดแอปพลิเคชันโดยย่อ เพื่อให้ผู้ใช้งานเข้าใจถึงความเป็นมาและรูปแบบการใช้งานหลักของแอปพลิเคชัน

2) ขั้นตอนที่ 2 product: ผู้ใช้เลือกผลิตภัณฑ์หรือบรรจุภัณฑ์ที่ต้องการ ออกแบบลวดลายเรขศิลป์ร่วมสมัย ได้แก่ เสื้อยืด กระเป๋าผ้า แก้วน้ำ หมวก ถุงกระดาษ และป้ายห้อยสินค้า

3) ขั้นตอนที่ 3 frame: ผู้ใช้งานเลือกรูปภาพเพื่อเป็นการกำหนดขอบเขตของลวดลายเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์หรือบรรจุภัณฑ์ โดยมีกรอบภาพให้เลือก ได้แก่ สีเหลี่ยมจัตุรัส วงกลม สามเหลี่ยม ครึ่งวงกลม (ตัวอักษรย่อ UD) และ สีเหลี่ยมผืนผ้า (เฉพาะป้ายห้อยสินค้า)

4) ขั้นตอนที่ 4 design: หลังจากเลือกรูปภาพแล้ว ผู้ใช้งานสามารถเลือกสีพื้นหลังของกรอบภาพได้ ตามโทนสีที่กำหนด และสามารถเลือกองค์ประกอบเรขศิลป์ศิลป์อาร์ตจากลวดลายประดับตามหมวดหมู่ต่างๆ มาวางใส่ในกรอบภาพ และจัดวางตามความต้องการ

5) ขั้นตอนที่ 5 edit: องค์ประกอบเรขศิลป์ศิลป์อาร์ตที่ผู้ใช้เลือกมาจัดวางนั้น สามารถปรับแต่งได้ด้วยเครื่องมือต่างๆ ได้แก่ การปรับแต่สี การปรับแต่งเอฟเฟคภาค การปรับความเข้มจาง การเรียงลำดับก่อนหลัง การทำซ้ำ และการลบออก นอกจากนี้ยังสามารถปรับขนาดและกลับด้านภาพได้ทั้งแนวนอนและแนวตั้ง

6) ขั้นตอนที่ 6 finish: เมื่อผู้ใช้งานออกแบบเรขศิลป์ตามต้องการเรียบร้อยแล้ว ระบบจะให้ทำการกดยืนยัน และนำไปสู่ขั้นตอนการเสร็จสิ้นกระบวนการการออกแบบ ซึ่งผู้ใช้งานสามารถบันทึกภาพที่ได้ออกแบบลงอุปกรณ์ส่วนตัว หรือเริ่มต้นการออกแบบใหม่อีกครั้งได้ในขั้นตอนนี้

จากการนำต้นแบบแอปพลิเคชันไปทดลองใช้กับผู้ใช้งาน ได้แก่ นักออกแบบ ผู้ผลิตสินค้าที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเรขศิลป์ และผู้ใช้งานได้แก่ประชาชนทั่วไป ทำให้ได้ตัวอย่างเรขศิลป์รูปแบบใหม่ที่มีความหลากหลาย ทั้งในเชิงรูปแบบทางกายภาพขององค์ประกอบเรขศิลป์ไม่ว่าจะเป็นรูปร่าง การจัดวาง โทนสี และความหลากหลายในเชิงแรงบันดาลใจของลวดลายประดับสถาปัตยกรรมในพื้นที่จังหวัดอุดรธานีที่ถูกนำมาใช้ในเรขศิลป์ ทำให้เรขศิลป์ร่วมสมัยจากลวดลายประดับสถาปัตยกรรมจังหวัดอุดรธานีมีความหลากหลายและปรับเปลี่ยนได้อย่างยืดหยุ่น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นลวดลายเรขศิลป์บนผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เพื่อใช้ในเชิงพาณิชย์ได้ต่อไป ดังตัวอย่าง ภาพที่ 16



ภาพที่ 15 ตัวอย่างการออกแบบเรขศิลป์ร่วมสมัยบนผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

จากการทดลองใช้งานแพลตฟอร์มแอปพลิเคชัน ผู้วิจัยได้ทำการประเมินผลความพึงพอใจของผู้ใช้งานมีต่อเรขศิลป์ร่วมสมัยจากลวดลายประดับสถาปัตยกรรมจังหวัดอุดรธานีและต้นแบบแอปพลิเคชัน โดยวิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Selection) จำนวน 100 คน พบว่า มีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.15) และมีความพึงพอใจรายด้าน ได้แก่ ความพึงพอใจที่มีต่อกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน

ได้แก่ กระบวนการคัดเลือก กระบวนการปรับแต่ง และกระบวนการออกแบบการจัดวาง อยู่ใน ระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.21) รูปแบบของเรขศิลป์คลิปลาร์ตมีความหลากหลายทั้งด้าน อิทธิพลทางวัฒนธรรม และรูปแบบเชิงรูปธรรม อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.81) ความ ยืดหยุ่นจากองค์ประกอบเรขศิลป์คลิปลาร์ต ที่สามารถปรับแต่งได้อย่างมีพลวัต อยู่ใน ระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.85) ประสิทธิภาพของนวัตกรรมการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับผู้ใช้ งานของต้นแบบแอปพลิเคชัน อยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 4.32) และความร่วมสมัยของ เรขศิลป์ที่ได้จากการออกแบบผ่านแพลตฟอร์มแอปพลิเคชัน ในบริบทที่แสดงถึงความ หลากหลายทางวัฒนธรรม และความสามารถในการปรับเปลี่ยนได้อย่างยืดหยุ่น และการ ใช้นวัตกรรมเพื่อเกิดการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.56)

อภิปรายผล

จังหวัดอุดรธานีนั้นมีต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในความหลากหลายทางศิลปวัฒนธรรมที่ปรากฏในรูปแบบของลวดลายประดับใน สถาปัตยกรรม โดยจากการสำรวจศึกษาที่พบความหลากหลายทั้งทางอิทธิพลวัฒนธรรม ของลวดลายประดับ และความหลากหลายเชิงรูปธรรม ซึ่งความหลากหลายของลวดลาย ประดับสถาปัตยกรรมในพื้นที่จังหวัดอุดรธานีนี้ สามารถนำมาเป็นต้นทางวัฒนธรรมในการ ประยุกต์สู่การสร้างสรรค์การออกแบบร่วมสมัยได้อย่างอย่างหลากหลาย สอดคล้องกับ แนวคิดของวาริน บุญญาพุทธิพงศ์ และคณะ (2555) ที่กล่าวว่าลวดลายประดับใน สถาปัตยกรรม ซึ่งเป็นหนึ่งในรูปแบบอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมพื้นถิ่นอีสานที่ถูกจัดไว้ใน ประเภทศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่นทางสถาปัตยกรรม ที่สามารถนำมาเป็นต้นทุนในการออกแบบ ร่วมสมัยได้อย่างอย่างหลากหลาย ซึ่งลวดลายประดับสถาปัตยกรรมในพื้นที่จังหวัดอุดรธานี ที่มีความหลากหลายนี้ สามารถเปิดโอกาสให้นักออกแบบสามารถคัดเลือกและหยิบยกนำ มาสร้างสรรค์เป็นผลงานการออกแบบได้อย่างหลากหลายมากยิ่งขึ้น

โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการออกแบบเรขศิลป์ร่วมสมัย ที่ในงานวิจัยนี้ได้ นำเอาความหลากหลายของลวดลายประดับสถาปัตยกรรมในพื้นที่จังหวัดอุดรธานีมาใช้ เป็นต้นทุนในการออกแบบเรขศิลป์ ผ่านกระบวนการออกแบบแนวทางใหม่ที่เน้นความ หลากหลายของแรงบันดาลใจ นำมาออกแบบสร้างสรรค์ปรับแต่งอย่างยืดหยุ่น โดย

กระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งานด้วยการใช้นวัตกรรมแอปพลิเคชันเป็นเครื่องมือหรือแพลตฟอร์มที่ช่วยให้เกิดงานเรขศิลป์ที่มีความร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น กระบวนการออกแบบเรขศิลป์ร่วมสมัยแนวทางการกล่าวนี้สอดคล้องกับแนวคิดของกลุ่ม Ministero della Grafica (2008) ที่กล่าวว่าการออกแบบเรขศิลป์ร่วมสมัยในปัจจุบันควรมีลักษณะที่คล้ายกับระบบที่สามารถแก้ไขเพิ่มเติมหรือดัดแปลงได้ มีการผสมผสานของหลากหลายเชื้อชาติ หรือจนมีลักษณะก้ำกึ่ง (Hybrid) จากรูปแบบดั้งเดิม ซึ่งแนวทางการสร้างเรขศิลป์ร่วมสมัยนี้ขึ้นอยู่กับกระบวนการมีส่วนร่วม การวิจัย นวัตกรรม และความยืดหยุ่น

แนวทางการสร้างสรรค์เรขศิลป์ร่วมสมัยรูปแบบใหม่ที่ได้นำเทคโนโลยีแอปพลิเคชันมาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน เป็นการสร้างประสบการณ์การออกแบบเรขศิลป์รูปแบบใหม่ให้ผู้ใช้งาน ผ่านการออกแบบระบบปฏิสัมพันธ์ผู้ใช้งาน (user interface) ที่ทำให้ผู้ใช้งานสามารถใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน ทำให้กระบวนการมีส่วนร่วมในครั้งนี้เป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วม ของ Visser (2007 อ้างถึงในอรชกระแสนินทร์, 2557) ที่เน้นความต้องการผู้ใช้ให้แสดงออกมา (Enhancing empathy) การทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดแรงบันดาลใจหรือแรงจูงใจที่จะร่วมออกแบบ (Providing inspiration) และการสนับสนุนให้เกิดกระบวนการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมระหว่างผู้เข้าร่วมกับนักออกแบบ (Supporting engagement)

การมีส่วนร่วมของผู้ใช้งานดังกล่าวนี้ ส่งผลทำให้งานเรขศิลป์ร่วมสมัยที่เกิดขึ้นมีความหลากหลายและยืดหยุ่นมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะเรขศิลป์ที่เกิดจากจากมุมมองในการสร้างสรรค์ของกลุ่มคนที่มีความหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นผู้ประกอบการหรือบุคคลทั่วไปที่ไม่ได้มีพื้นฐานหรือความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบ สอดคล้องกับแนวคิดของ Hanna (2000 อ้างถึงใน อรช กระแสนินทร์, 2557) ที่กล่าวว่าการมีส่วนร่วมนั้นเป็นการกระทำที่ให้องค์ความรู้ใหม่ และถ่ายทอดหรือกระจายความรู้เหล่านั้นสู่ผู้อื่นที่ได้เข้าร่วม รวมถึงยังได้มองประโยชน์ของการมีส่วนร่วมจากการได้ความรู้ของผู้ที่ไม่เชี่ยวชาญหรือ “non-expert” หรือ “non-mainstream” ที่เข้ามามีส่วนร่วมต่อความคิดสร้างสรรค์

เรขศิลป์ร่วมสมัยที่ได้จากกระบวนการออกแบบแนวทางใหม่นี้จึงเป็นแนวทางเชิงทดลองแนวทางหนึ่งที่สามารถขยายความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์งานออกแบบรูปแบบใหม่ รวมไปถึงการสร้างสรรค์ตัวตนหรืออัตลักษณ์เชิงศิลปวัฒนธรรมของพื้นที่จังหวัดอุดรธานี ให้มีความหลากหลาย ไม่หยุดนิ่งอยู่ในกรอบเดิมๆ ได้อย่างน่าสนใจต่อไป

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (กองทุน ววน.)งบประมาณด้านวิจัยและนวัตกรรม ประเภท Fundamental Fund ประจำปีงบประมาณ 2565 ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

เอกสารอ้างอิง

- ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชช์. (2551) ความหลากหลายทางวัฒนธรรม จากหลอมรวมเป็นหนึ่งใน ผสมผสานพันทาง. วารสารอักษรศาสตร์, 37(1), 16-36.
- ประโยชน์ ส่งกลิ่น. (2561). การบริหารรัฐกิจยุคหลังสมัยใหม่. พิมพ์ครั้งที่ 2. มหาสารคาม: อภิชาติการพิมพ์.
- วาริน บุญญาพุทธิพงศ์ และคณะ. (2555). เอกสารประกอบการนำเสนอโครงการศึกษา สังเคราะห์และนำเสนออัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เพื่อนำมาใช้เป็นทุนในการสร้างสรรค์ให้สามารถประยุกต์ใช้ในการพัฒนา สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติและศูนย์สร้างสรรค์งาน ออกแบบ. (2552). รายงานการศึกษาเบื้องต้น เศรษฐกิจสร้างสรรค์. พิมพ์ ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: พี.ซี.เพรส (บุญชิน).
- อรัช กระแสอินทร์. (2557). นวัตกรรมการออกแบบอย่างมีส่วนร่วมสำหรับหัตถกรรม ใช้สอยครัวเรือน. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขา วิชาธุรกิจเทคโนโลยีและการจัดการนวัตกรรม บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- Ministero della Grafica. (2008). Spaghetti Grafica: Contemporary Italian Graphic Design (contemporary Italian graphic design). Novara: DeAgostini.
- Nes, I. V. (2014). Dynamic Identities: How to create a living brand. Amsterdam: BIS.