การออกแบบอาร์ตทอย ด้วยแรงบันดาลใจจากลวดลายบนซุ้มประตูของ พระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก จังหวัดอุดรธานี

THE ART TOY DESIGN INSPIRED BY PHRA BUDDHABAT BUA BOK TEMPLE ARCH PATTERNS IN UDON THANI PROVINCE

ปัญญาชัย ขันธพัฒน์[1], ธีระยุทธ์ เพ็งชัย[2], ชนัญญา คงยืน[2]

Panyachai Kantipat[1], Teerayut Pengchai[2], Chanunya Khongyuen[2]

Email: oneu4455@gmail.com, teerayut.pe@udru.ac.th, cnyky1992@gmail.com

[1] นักศึกษาสาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

[2] อาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี

[1] Student of Product Design, Faculty of Humanities and Social Sciences, Udon Thani Rajabhat University

[2] Lecturer of Product Design, Faculty of Humanities and Social Sciences, Udon Thani Rajabhat University

วันที่รับบทความ: 16 ก.ค. 2566 วันที่แก้ไขเสร็จ: 9 ก.ย. 2566 วันที่ตอบรับ: 10 ก.ย. 2566

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความเป็นมาและลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก 2) เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์อาร์ตทอยด้วยการประยุกต์ลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์อาร์ตทอยที่ออกแบบใหม่ เก็บข้อมูลจจากกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิผู้เชี่ยวชาญด้านลวดลายศิลปกรรมล้านช้าง และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบอาร์ตทอย แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์อาร์ตทอยจากกลุ่มผู้ที่สนใจและชื่นชอบในงาน ของเล่น ของสะสม จำนวน 100 คน โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์ แบบประเมินความคิดเห็น วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า การออกแบบอาร์ตทอยด้วยแรงบันดาลใจจากลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก โดยการนำลวดลายสัตว์ประจำทิศทั้ง 4 ทิศ มาใช้ในการออกแบบเป็นออกแบบผลิตภัณฑ์อาร์ตทอยจำนวน 5 แบบ ได้แก่ ครุฑ นาค ช้างเอราวัณ ช้าง และสิงห์ ผลิตจากเรซิ่น โดยขึ้นรูปด้วยเครื่องพิมพ์สามมิติ (3D Printer) ซึ่งทำให้มีน้ำหนักเบาและผิวเรียบ สามารถตกแต่งสีผิวได้ เหมาะสำหรับกลุ่มผู้ที่สนใจและชื่นชอบในงานของเล่น ของสะสม และออกแบบโมเดลซุ้มประตูทั้ง 4 ซุ้ม จากลวดลายซุ้มทั้ง 4 ทิศพร้อมบรรจุภัณฑ์ ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย พบว่า อาร์ตทอยที่ความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด คืออาร์ตทอยครุฑ (ค่าเฉลี่ย 4.56) อาร์ตทอยนาค (ค่าเฉลี่ย 4.53) ส่วนอาร์ตทอยที่ความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก คือ ทอยช้างเอราวัณ (ค่าเฉลี่ย 4.49) อาร์ตทอยช้าง (ค่าเฉลี่ย 4.49) และอาร์ตทอยสิงห์ (ค่าเฉลี่ย 4.39)

คำสำคัญ: อาร์ตทอย, ลวดลายซุ้มประตู, พระพุทธบาทบัวบก

Abstract

This study aimed to 1) to study the history and patterns of Phra Buddhabat Bua Bok temple arch, 2) to design art toys inspired by Phra Buddhabat Bua Bok temple arch, and 3) to evaluate the participants' satisfaction towards the designed art toys. The research instruments comprised of an interview for interviewing experts including a Lan Chang artistic pattern expert and an art-toy design expert, and a questionnaire for surveying satisfaction towards the designed art toys of 100 participants who were interested in toys and collectibles. The data was analyzed by using descriptive statistics including percentage, mean and standard deviation. The results illustrated that the designed art toys, which were inspired by patterns of guardian animal located at the temple arches in four directions, consisted of 5 designs including Garuda, Naga, Erawan Elephant, Elephant and Singha. They were made of resin molded by employing 3D Printing technique that generate light weight as well as smooth and paintable surface. The evaluation result of participants' satisfaction towards the designed art toys elucidated the highest level of satisfaction on the Garuda art toy ($\bar{x}$ = 4.56), and the Naga art toy ($\bar{x}$ = 4.53). In addition, there was a high level of satisfaction on Erawan Elephant art toy ($\bar{x}$ = 4.49), the Elephant art toy ($\bar{x}$ = 4.49), and the Singha art toy ($\bar{x}$ = 4.39).

Keywords: Arts Toy, Temple Arch Patterns, Phra Buddhabat Bua Bok

ความเป็นมาและความสำคัญ

พระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบกตั้งอยู่ในเขตอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาทบนไหล่เขา ภูพาน หมู่บ้านติ้ว ตำบลเมืองพาน อำเภอบ้านผือ จังหวัดอุดรธานี อยู่ห่างจากชุมชนบ้านติ้วประมาณ 6 กิโลเมตร ห่างจากที่ทำการอุทยานประวัติศาสตร์ประมาณ 1,500 เมตร ภูพระบาท แต่เดิมชื่อ ภูกูเวียน เป็นเทือกเขาหนึ่งในภูพาน ต่อมาเมื่อ ครูบา

ศรีทัด สุวรรณมาโจ ธุดงค์มาแสวงหาความวิเวกที่ภูพระบาท ได้พบรอยพระพุทธบาทบนไหล่เขาภูพาน จึงรื้ออุบมงเล็กที่ครอบรอยพระบาทออก แล้วสร้างเจดีย์ครอบรอยพระพุทธบาทไว้ ซึ่งก็คือเจดีย์พระพุทธบาทบัวบกในปัจจุบัน โดยลักษณะเจดีย์เป็นเจดีย์ศิลปกรรมล้านช้าง องค์เจดีย์จำลองแบบพระธาตุพนมมาทุกอย่าง ยกแต่ขนาดและความสูงเจดีย์เป็นเจดีย์เหลี่ยม รูปดอกบัว ฐานสูง ฐานกว้างด้านละ 8.50 เมตร สูง 45 เมตร เป็นเจดีย์ซ้อนชั้นสูงขึ้นไป 5 ชั้น ชั้นฐานครอบรอยพระพุทธบาทไว้ ชั้นที่ 1 - 2 ประดับลวดลายปูนปั้นชั้นที่ 3 ประดับกระจกและลวดลายปูนปั้น และบรรจุแก้วแหวนเงินทอง ของมีค่าที่มีผู้ศรัทธาถวายเป็นพุทธบูชา ยอดเจดีย์เป็นรูปบัวเหลี่ยมสูงเพรียว มีฉัตร 9 ชั้นประดับ พระพุทธบาทกว้าง 90 เซนติเมตร ยาว 1.93 เมตร เจดีย์ครอบรอยพระพุทธบาทบัวบกนี้ ครูบาศรีทัดและหมู่ศรัทธาทั้งหลายใช้เวลาก่อสร้างในปีพศ. 2463 และสำเร็จเรียบร้อยในปี พ.ศ. 2476 เหตุที่ได้ชื่อว่าวัดพระพุทธบาทบัวบก เพราะบริเวณที่ตั้งของศาสนสถานแต่เดิมเป็นป่าเขาน้ำหรือต้นบัวบกอุดมสมบูรณ์ (หน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่นจังหวัดอุดรธานี, 2543: 49-50) จากข้อมูลทางประวัติศาสตร์พบว่าพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบกมีรูปแบบงานศิลปะประเภทหนึ่งนั้นก็คือ “ศิลปะลาว” ซึ่งใช้ในความหมายศิลปะของชนชาติลาวทั้งที่พบในสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวและในประเทศไทย โดยใช้ครอบคลุมตั้งแต่แรกเริ่มที่มีหลักฐานทางศิลปกรรมมาจนถึงปัจจุบัน ศิลปะล้านช้าง เป็นชื่อเรียกศิลปะอาณาจักรโบราณของลาวคือ อาณาจักรล้านช้าง มีอายุระหว่างพุทธศตวรรษที่ 19 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 28 แต่ในปัจจุบันบางครั้งยังเรียกอาณาจักรหรือคนลาวว่า ล้านช้าง ด้วยเช่นกัน คำเรียก “ศิลปะล้านช้าง” ยังใช้กับหลักฐานทางศิลปกรรมที่พบในประเทศไทยส่วนหนึ่งในอดีตที่เคยรวมอยู่ในอาณาจักรล้านช้าง ดังนั้นในการศึกษาศิลปะจึงเรียกรวมว่า ศิลปะลาว-ล้านช้างเพื่อสื่อความหมายในสองนัยดังกล่าว (ศักดิ์ชัย สายสิงห์, 2560: 594) โดยพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบกมีศิลปกรรมล้านช้างที่น่าสนใจโดยเป็นรูปแบบศิลปกรรมตรงซุ้มเหนือกรอบประตูพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก เป็นงานปูนปั้นระบายสีประดับกระจก ส่วนล่างเป็นกรอบซุ้มที่เกิดจากวงโค้งหลายวงประกอบกันปลายซุ้มม้วนเข้าประดับปูนปั้นรูปช้างเป็นประธานตรงกลางของวงโค้งด้านใน ปลายซุ้มประดับรูปสิงห์หันหน้าเข้าหากันเหนือกรอบซุ้มประดับปูนปั้นมีพื้นหลังเป็นลายกระหนกใบไม้ม้วนระบายสีที่มีลักษณะคล้ายใบระกาหรือฝักเพกาขนาดใหญ่ ส่วนล่างของแต่ละใบประดับรูปเทพธิดาอยู่ในท่านั่งพนมมือซึ่งเป็นงานศิลปะทางประวัติศาสตร์ (ธีระวัฒน์ แสนคำ, 2560: 8) ส่วนอาร์ตทอย

หรือดีไซน์เนอร์ทอย เป็นงานของเล่นประเภทของสะสมที่ถูกสร้างสรรค์โดยศิลปินและนักออกแบบ วัสดุที่ใช้ในการผลิต อาร์ตทอย มีตั้งแต่ พลาสติก ผ้า ไวนิล ไม้ โลหะ และเรซิ่น นักออกแบบงาน อาร์ตทอย หลายท่านอาจมาจากสายอาชีพที่หลากหลายเช่น นักออกแบบกราฟิกนักวาดภาพประกอบ นักเขียนกาตูน ศิลปะ อาร์ตทอย เริ่มปรากฏขึ้นราวปี พ.ศ. 2553 และมีความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อยมา (โกเมศ กาญจนพายัพ, 2559: 1) ด้วยงานอาร์ตทอยเป็นงานออกแบบของเล่นที่มีหัวใจหลักนั้นคือการสร้างคาแรคเตอร์ ที่สื่อถึงสไตล์งานของนักออกแบบเอง หรือมาจากการหาแรงบันดาลใจได้ด้วยเช่นกัน จึงทำให้งานอาร์ตทอยเป็นที่ดึงดูดต่อตลาดเฉพาะกลุ่ม (Niche Market) ด้วยความเฉพาะกลุ่มจึงทำให้ของเล่นอย่างอาร์ตทอยเป็นงานคอลเล็กชั่นที่หายาก และมีจำนวนการผลิตที่น้อยเลยทำให้เป็นงานเฉพาะกลุ่มของนักสะสม

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาแนวทางการออกแบบอาร์ตทอยด้วยแรงบันดาลใจจากลวดลายบนซุ้มประตูพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก จังหวัดอุดรธานี ด้วยลวดลายศิลปกรรมล้านช้างที่ปรากฏบนซุ้มประตูพระธาตุเจดีย์มีความวิจิตรแปลกใหม่และน่าสนใจจากลักษณะของศิลปกรรมดังกล่าว จึงทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงการนำลวดลายมาประยุกต์ และพัฒนาการออกแบบของเล่นประเภทอาร์ตทอย (Art Toys) ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ของเล่นเฉพาะกลุ่มของนักสะสม ซึ่งอาร์ตทอยเป็นงานออกแบบที่มีความเป็นงานศิลปะสูง ดังนั้นเพื่อเป็นการสื่อสารงานศิลปกรรมล้านช้างจากซุ้มประตูพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก จังหวัดอุดรธานี นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของเล่นอาร์ตทอย ซึ่งจะเป็นการช่วยสร้างการรับรู้ศิลปกรรมที่มีคุณค่าของจังหวดอุดรธานีในรูปแบบใหม่ในรูปแบบของเล่นของสะสม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความเป็นมาและลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก

2. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์อาร์ตทอยด้วยแรงบันดาลใจจากลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก

3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์อาร์ตทอยที่ออกแบบใหม่

ระเบียบวิธีวิจัย

1. กลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาและให้ข้อมูลประกอบด้วย

1.1 กลุ่มผู้เชี่ยวชาญการออกแบบอาร์ตทอย และผู้เชี่ยวชาญด้านลวดลายศิลปกรรมล้านช้าง จำนวน 2 ท่าน ประกอบด้วย

1.1.1 นายนมัสวิน นาคศิริ นักโบราณคดีปฏิบัติการอุทยานประวัติศาสตร์ภูพระบาท ผู้เชี่ยวชาญด้านลวดลายศิลปกรรมปูนปั้นล้านช้าง

1.1.2 นายวรวิทย์ หทัยวี เจ้าของ HW Studio สตูดิโอที่ทำงานเกี่ยวกับการออกแบบประติมากรรม อาร์ตทอย ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบอาร์ตทอย และงานเรซิ่น เจ้าของผลงาน หนุมาน

1.2 กลุ่มผู้ใช้ ได้แก่ ผู้ที่สนใจและชื่นชอบในงาน ของเล่น ของสะสม จำนวน 100 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยประกอบด้วย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง สำหรับสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบอาร์ตทอย และผู้เชี่ยวชาญด้านลวดลายศิลปกรรมล้านช้าง

2.1.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ สำหรับผู้บริโภคกลุ่มชายหญิงทุกเพศวัย นักสะสมอาร์ตทอย ผู้ที่ชื่นชอบในการสะสมของเล่นอาร์ตทอย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ มีขั้นตอนดังนี้

3.1.1 รวบรวมข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับวัสดุ การออกแบบอาร์ตทอยด้วยแรงบันดาลใจจากลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบกจังหวัดอุดรธานี สร้างประเด็นการสัมภาษณ์ให้ตรงตามวัตถุประสงค์งานวิจัย

3.1.2 นำแบบสัมภาษณ์ที่สร้างเสร็จแล้วไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบให้ครอบคลุมประเด็นในงานวิจัย

3.1.3 ทำการแก้ไขแบบสัมภาษณ์ แบบสอบถามตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.1.4 ติดต่อประสานงานกับผู้เชี่ยวชาญการออกแบบในด้านการออกแบบอาร์ตทอย และผู้เชี่ยวชาญด้านลวดลายศิลปกรรมล้านช้าง

3.1.5 ทำการสัมภาษณ์ตามกรอบประเด็นงานวิจัย ทั้งนี้โดยการจดบันทึก บันทึกเสียง

3.1.6 นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ตามกรอบประเด็นวิจัยเพื่อสรุปและเสนออาจารย์ที่ปรึกษา

3.2 การเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม

นำแบบสอบถามความพึงพอใจ นำไปสอบถามกลุ่มผู้สนใจทุกเพศวัย ได้แก่ กลุ่มผู้ที่สนใจและชื่นชอบในงาน ของเล่น ของสะสม จำนวน 100 ชุด

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลแบบสัมภาษณ์ โดยการนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์การออกแบบอาร์ตทอย และผู้เชี่ยวชาญด้านลวดลายศิลปกรรมล้านช้าง โดยใช้กระบวนการวิเคราะห์เชิงพรรณนาในการสรุปประเด็นสำคัญ ตามวัตถุประสงค์การวิจัยด้านการออกแบบอาร์ตทอยด้วยแรงบันดาลใจจากลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบกจังหวัดอุดรธานี

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจ การออกแบบอาร์ตทอยด้วยแรงบันดาลใจจากลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบกจังหวัดอุดรธานี วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของระดับความเหมาะสมโดยนำเป็นรายด้านภาพรวมทุกด้านนำเสนอในรูปแบบตาราง และคำบรรยายประกอบ

สรุปผลการศึกษา

1. ผลการศึกษาความเป็นมาและลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก

ความเป็นมาของลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก แต่เดิมก่อนซึ่งจะมีการสร้างพระธาตุเจดีย์มีการสร้างอุโมงค์ครอบตัวพระธาตุซึ่งอุโมงค์มีลักษณะคล้ายกับเจดีย์ล้านอุโมงค์ก่อด้วยอิฐและก็พังทลายลงหลังจากนั้นก็ได้มีพระอาจารย์สีทัตถ์ สุวรรณมาโจ ได้เข้ามาบูรณสร้างพระธาตุเจดีย์ซึ่งใช้เวลาสร้าง 14 ปีจนแล้วเสร็จในปี พ.ศ. 2478 โดยต้นแบบของพระธาตุเจดีย์ท่านได้มาจากพระธาตุพนมจังหวัดนครพนมเพราะพระอาจารย์สีทัตถ์ท่านเป็นพระจากจังหวัดนครพนมท่านจึงได้นำต้นแบบของพระธาตุมาใช้ในการสร้างจึงเห็นได้ว่ารูปร่าง รูปทรงและลวดลายจะจำลองมาจากพระธาตุพนมเก่าก่อนบูรณะเพราะฉะนั้นต้นแบบของลวดลายต่างๆ คือลวดลายดั้งเดิมของพระธาตุพนมด้วยต้นทาง

ของลวดลายมีการผสมผสานศิลปะมากมายทั้งศิลปะจากเขมร พม่า ลาว หรือแม้แต่จีน ซึ่งมาจากการค้าขายของคนสมัยโบราณจากฝั่งอินเดียโดยทางผู้สร้างลวดลายในสมัยนั้นได้เห็นถึงศิลปกรรมต่างๆ ของแต่ละประเทศที่ทำการค้าขายจึงนำมาประยุกต์ใช้และผสมผสานกันจนเป็นศิลปะที่เห็นจนถึงในปัจจุบัน

วิวัฒนาการด้านลวดลายจะมีสัตว์ รูปคน รูปคนขี่สัตว์เป็นพาหนะอยู่ ซึ่งมีการตีความหมายเป็นภาพของเทวดาหรือที่ผู้สร้างตั้งใจจะให้เหมือนเทวดาที่รักษาตัวพระธาตุหรือมีการตีความว่าเป็นรูปกษัตริย์ผู้ที่ทำการสร้างซึ่งอิงจากตำนานอุรังคธาตุตามตำนานการสร้างโดยเหล่ากษัตริย์ในสมัยสมเด็จพระไชยเชษฐาธิราช เจ้ากษัตริย์ล้านช้างที่ครองราชย์ใน พ.ศ. 2091-2114 รูปบุคคลต่างๆ ขี่ม้าช้าง อาจจะหมายถึงตัวผู้นำในสมัยพุทธศตวรรษที่ 21 ลักษณะลวดลายได้แก่

1. ลวดลายสัตว์ประจำทิศ ก่อนจะเข้าสู่สมัยล้านช้างสมัยก่อนที่จะมีการนับถือพระพุทธศาสนา แต่ที่เป็นของดั้งเดิมจริงๆ คือศาสนสถานที่ไม่ได้เป็นพุทธมาก่อนคือศาสนาพราหมณ์ฮินดูซึ่งตามประตูประสาทจะมักสร้างเทพประจำทิศเอาไว้เช่นเทพทิศตะวันออกคือพระอินทร์ทรงช้างเอราวัณ ซึ่งเห็นเป็นลวดลายช้างบนซุ้มประตู พบว่าเป็นช้างสามเศียรซึ่งเป็นสัตว์พาหนะของพระอินทร์จนมาถึงรุ่นหลังมีการดัดแปลงให้ตัวพระอินทร์นั้นหายไปให้เหลือแค่ช้างเอราวัณ รูปแบบนี้อาจจะเป็นร่องรอยเดิมของซากเก่าโบราณหลังมีการเปลี่ยนความเชื่อก็มีการดัดแปลงเทพที่เป็นเทพฮินดูออกไป

2. ลายใบไม้ม้วนหรือลายพฤกษาซึ่งต้นทางมาจากอินเดียและส่งต่อให้กับเขมรไทยแถบทวีปเอเชียจนลายใบไม้ม้วนของอินเดียลงเหลือเป็นลายกนกของไทยซึ่งก็เป็นสิ่งจำลองใบพฤกษาพวกใบไม้ดอกไม้เป็นต้น

3. ลายสักเพกาหรือมะลิไม้ซึ่งเป็นลายของฝั่งพม่าที่ส่งต่อให้กับศิลปะล้านนาเพราะว่าพม่าได้เข้ามาครองตัวอาณาจักรล้านนาในสมัยอยุธยาอยู่ประมาณ 200 ปีได้ จนมาเป็นอิสระช่วงตอนต้นรัชกาลที่ 1 โดยสรุปได้ว่าตลาด 200 ปีที่ล้านนาอยู่กับพม่าจึงรับอิทธิพลศิลปะพม่าเข้ามาผสมผสานกับล้านนา

4. พระพุทธเจ้าประดับตรงกลางสวนด้านข้างทั้งสองข้างคือพุทธศาสนิกชนอุบาสกอุบาสิกาหรือ เป็นเทวดาที่มาเข้าเฝ้าพระพุทธเจ้าซึ่งตัวลวดลายเหล่านี้มีมาในสมัยที่ตัวพระธาตุเป็นพระพุทธศาสนาแล้ว

2. ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์อาร์ตทอยด้วยการประยุกต์ลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก

2.1 แนวคิดการออกแบบ (Concept Design)

2.1.1 ด้านผลิตภัณฑ์ (Product) การออกแบบอาร์ตทอย โดยได้แรงบันดาลใจจากลวดลายบนซุ้มประตูพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบกการนำเอาเอกลักษณ์ของลวดลายสัตว์ประจำทิศมาออกแบบเป็นตัวคาแรคเตอร์อาร์ตทอยที่มีขนาดความสูง 15 ซม. ประกอบด้วย อาร์ตทอย 5 แบบ

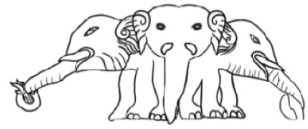
2.1.2 ด้านแรงบันดาลใจ (Inspiration) การนำเอาลวดลายสัตว์ประจำทิศบนซุ้มประตูพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก จังหวัดอุดรธานี มาใช้ในการออกแบบ วิเคราะห์แรงบันดาลใจจากลวดลายลักษณะของลวดลายบนซุ้มประตูจะมีสัตว์ประจำทิศอยู่ 4 ทิศซึ่งมีทั้งหมด 4 ประตูโดยประกอบไปด้วย ครุฑ นาค ช้าง ช้างเอราวัณ และมีสิงห์ประจำเป็นคู่ของแต่ละซุ้มประตูทั้ง 4 ซุ้มโดยรูปแบบดังกล่าวมีลักษณะของสี รูปร่าง ท่าทาง ลักษณะการเคลื่อนไหว และจุดเด่นของลักษณะสัตว์ประจำทิศ

2.1.3 ด้านกลุ่มเป้าหมาย (Target Group) กลุ่มผู้ที่สนใจและชื่นชอบในงานของเล่น ของสะสมอายุ 20-40 ปี ขึ้นไปเป็นเจ้าของกิจการ นักสะสมหรือผู้ที่มีอาชีพและรายได้ที่มั่นคง มีความชื่นชอบอาร์ตทอยกับงานของเล่นเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว ซึ่งลักษณะของผู้บริโภคอาจจะเป็นนักรีวิวของเล่นนักสะสมของเล่นโดยอาร์ทอยเป็นผลิตภัณฑ์ของเล่นของสะสมที่เป็นตลาดเฉพาะที่ขึ้นอยู่กับตัวผู้บริโภคเองในการเลือกซื้อสินค้าประเภทนี้เพราะอาร์ทอยเป็นเหมือนของเล่นที่มีมูลค่าทางจริงใจของผู้ที่ชื่นชอบงานอาร์ตหรืองานศิลปะชนิดหนึ่ง

2.1.4 ด้านวัสดุและวิธีการผลิต (Material) ขั้นตอนในการออกแบบอาร์ตทอย เริ่มจากขึ้นแบบ 3D ปรินต์ โดยใช้เครื่องปรินต์แบบเรซิ่นหรือเครื่องปรินต์ประเภท SLA ซึ่งจะทำให้ไม่ต้องมีขั้นตอนการทำแม่พิมพ์ซิลิโคนเพื่อหล่อเรซิ่นแล้วทำสีเพื่อทำให้ตัวอาร์ตทอยมีความสวยงามตามแบบที่ต้องการ

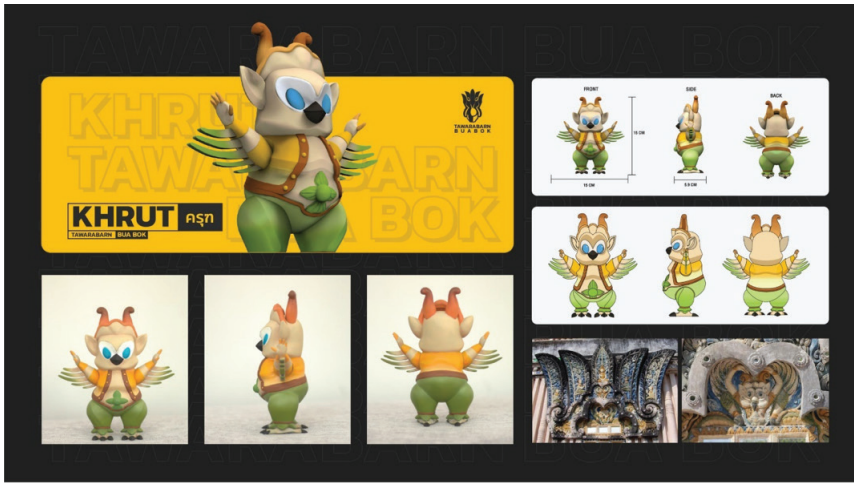
หลังจากการวิเคราะห์แนวคิดในการออกแบบ ผู้วิจัยได้นำลวดลายสัตว์ประจำทิศบนซุ้มประตูพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก จังหวัดอุดรธานี มาทำการถอดแบบเป็นลวดลาย ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การถอดแบบลวดลายจากแรงบันดาลใจ

ลำดับ	ลวดลายซุ้มประตู	การถอดแบบ
1	ลวดลายครุฑ	
2	ลวดลายนาค	
3	ลวดลายช้างเอราวัณ	
4	ลวดลายช้าง	
5	ลวดลายสิงห์	

หลังจากการถอดรูปแบบลวดลาย ผู้วิจัยได้นำรูปแบบที่ได้จากการถอดแบบมาทำการวิเคราะห์รูปร่างรูปทรงเพื่อออกแบบเป็นอาร์ตทอย โดยการออกแบบ 3 มิติ ดังนี้

1. การออกแบบอาร์ตทอยจากการถอดแบบลวดลายครุฑ โดยการดึงเอาลักษณะเด่นของลวดลายครุฑจากซุ้มประตูจะเห็นได้ว่าครุฑที่มีลักษณะของจะงอยเขาใบหน้าที่ดูมีแก้มที่ใหญ่และลักษณะปีกด้านข้างลำตัวบริเวณแขนทั้งสองข้าง และดึกโทนสีจากลวดลายครุฑมาปรับโทนสีให้มีความสดสว่าง ซึ่งมีสีที่ใช้ในตัวอาร์ตทอยครุฑอยู่ 4 สีคือ สีครีม สีเขียวมะนาว สีเหลืองไล่ระดับ และสีส้มอิฐ โดยนำเอาสไตล์ร่วมสมัยมาใช้ในการออกแบบอาร์ตทอยครุฑ โดยมีจุดเด่น และรูปร่างรูปทรงที่เรียบง่ายจากการประยุกต์ใช้ลวดลายการถอดแบบ การตัดทอน จนได้ตัวอาร์ตทอยครุฑ



ภาพที่ 1 การออกแบบอาร์ตทอยจากการถอดแบบลวดลายครุฑ

2. การออกแบบอาร์ตทอยจากการถอดแบบลวดลายนาค โดยการดึงเอาลักษณะเด่นของลวดลายนาคโดยลักษณะหัวนาคมี 2 เศียรและมีลำตัวเหมือนงูแต่ให้สามารถเพิ่มขาด้านหน้าของนาคเพื่อจะทำให้ตัวอาร์ตทอยนั้นตั้งได้อย่างสมดุล ด้านบนหัวมีเศียรที่เหมือนกับมงกุฎปากที่มีเขี้ยวยาวเหมือนยักษ์ดวงตากลมโตและแก้มทั้งสองข้างที่เห็นได้ชัดลักษณะของขนตาทั้งสองข้างที่เด่นชัดและเกรดบริเวณใต้คางทั้งสองข้างจึงนำมาวิเคราะห์ตัดทอนออกแบบให้เหมาะสม และดึกโทนสีจากลวดลายนาคมาปรับโทนสีให้มีความสดสว่างซึ่งมีสีที่ใช้ในตัวอาร์ตทอยนาคอยู่ 4 สีคือ สีครีม สีเขียวมะนาวไล่ระดับ สีเหลือง และสีส้มอิฐ

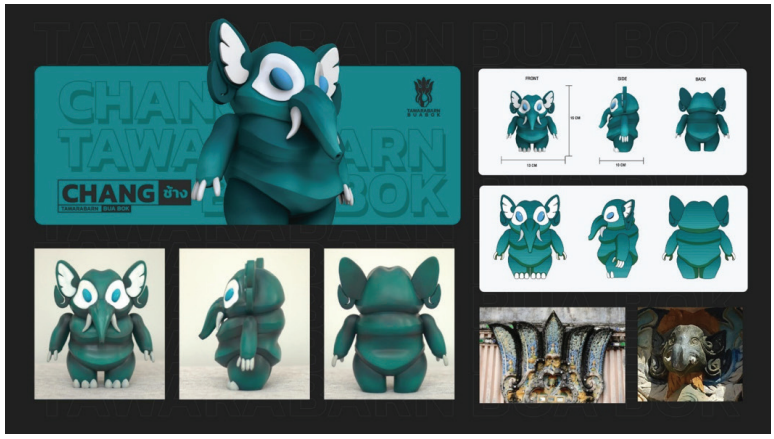
โดยนำเอาสไตล์ร่วมสมัยมาใช้ในการออกแบบอาร์ตทอยนาค โดยมีจุดเด่น และรูปร่างรูปทรงที่เรียบง่ายจากการประยุกต์ใช้ลวดลาย การถอดแบบ การตัดทอน จนได้ตัวอาร์ตทอยนาค

ภาพที่ 2 การออกแบบอาร์ตทอยจากการถอดแบบลวดลายนาค

3. การออกแบบอาร์ตทอยจากการถอดแบบลวดลายช้างเอราวัณ โดยการดึงเอาลักษณะเด่นของส่วนหัวช้างเอราวัณทั้ง 3 เศียรกับใบหูของช้างเอราวัณที่มีลวดลายด้านข้างเจาะฉลุ และดึกโทนสีจากลวดลายช้างเอราวัณมาปรับโทนสีให้มีความสดสว่าง ซึ่งมีสีที่ใช้ในตัวอาร์ตทอยช้างเอราวัณอยู่ 1 สีคือ สีเขียวมะนาวไล่ระดับ โดยนำเอาสไตล์ร่วมสมัยมาใช้ในการออกแบบอาร์ตทอยช้างเอราวัณ โดยมีจุดเด่น และรูปร่างรูปทรงที่เรียบง่ายจากการประยุกต์ใช้ลวดลาย การถอดแบบ การตัดทอน จนได้ตัวอาร์ตทอยช้างเอราวัณ

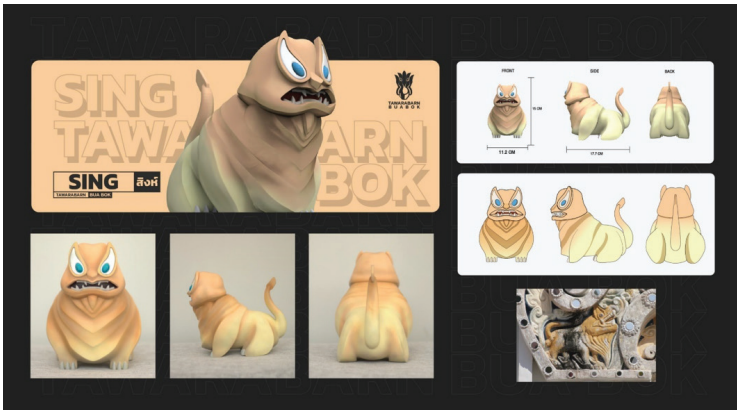
ภาพที่ 3 การออกแบบอาร์ตทอยจากการถอดแบบลวดลายช้างเอราวัณ

4. การออกแบบอาร์ตทอยจากการถอดแบบลวดลายช้าง โดยการดึงเอาลักษณะเด่นของรูปหน้าและใบหูที่เป็นเอกลักษณ์ด้วยลวดลายกนกจึงนำมาตัดทอนลวดลายให้เหมาะสมกับอาร์ตทอยโดยลักษณะเด่นอีกอย่างก็คือโทนสีเขียวแก่ที่เห็นได้ชัดบนลวดลายช้าง และดึกโทนสีจากลวดลายช้างมาปรับโทนสีให้มีความสดสว่าง ซึ่งมีสีที่ใช้ในตัวอาร์ตทอยช้างอยู่ 1 สีคือ สีเขียวอมฟ้าไล่ระดับ โดยนำเอาสไตล์ร่วมสมัยมาใช้ในการออกแบบอาร์ตทอยช้าง โดยมีจุดเด่น และรูปร่างรูปทรงที่เรียบง่ายจากการประยุกต์ใช้ลวดลาย การถอดแบบ การตัดทอน จนได้ตัวอาร์ตทอยช้าง



ภาพที่ 4 การออกแบบอาร์ตทอยจากการถอดแบบลวดลายช้าง

5. การออกแบบอาร์ตทอยจากการถอดแบบลวดลายสิงห์ โดยการดึงเอาลักษณะเด่นของใบหน้าที่ยืดยาวของสิงห์และหนวดเคราด้านล่างใต้คางของสิงห์ที่เป็นเอกลักษณ์ที่เห็นได้เด่นชัดส่วนของหาง เขี้ยวฟันที่แหลมคม และตาที่มีความแหลมคมที่เหมือนหน้ากากที่ยาวเหนือศีรษะ และดึกโทนสีจากลวดลายสิงห์มาปรับโทนสีให้มีความสดสว่าง ซึ่งมีสีที่ใช้ในตัวอาร์ตทอยสิงห์อยู่ 1 สีคือ สีครีมไล่ระดับ โดยนำเอาสไตล์ร่วมสมัยมาใช้ในการออกแบบอาร์ตทอยสิงห์ โดยมีจุดเด่น และรูปร่างรูปทรงที่เรียบง่ายจากการประยุกต์ใช้ลวดลาย การถอดแบบ การตัดทอน จนได้ตัวอาร์ตทอยสิงห์



ภาพที่ 5 การออกแบบอาร์ตทอยจากการถอดแบบลวดลายสิงห์

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์อาร์ตทอยที่ออกแบบใหม่

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่ออาร์ตทอย

รายการประเมิน	อาร์ตทอยครุฑ		อาร์ตทอยนาค		อาร์ตทอยช้างเอราวัณ		อาร์ตทอยช้าง		อาร์ตทอยสิงห์	
	$\bar{x}$	S.D	$\bar{x}$	S.D	$\bar{x}$	S.D	$\bar{x}$	S.D	$\bar{x}$	S.D
1.1 ความเหมาะสมในการนำลวดลายประดับบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบกมาใช้ในการออกแบบอาร์ตทอย	4.49	0.71	4.50	0.73	4.44	0.84	4.54	0.65	4.42	0.78
1.2 ความเหมาะสมของการใช้วัสดุเรซิ่นเป็นวัสดุในการผลิตอาร์ตทอย	4.55	0.65	4.55	0.70	4.49	0.70	4.49	0.74	4.41	0.80
1.3 ความเหมาะสมในการออกแบบโทนสีของอาร์ต	4.54	0.65	4.58	0.67	4.46	0.78	4.51	0.77	4.38	0.81
1.4 ความแข็งแรงทนทานของอาร์ตทอย	4.59	0.62	4.51	0.69	4.54	0.71	4.46	0.78	4.37	0.83

รายการประเมิน	อาร์ตทอยครูฑ		อาร์ตทอยนาค		อาร์ตทอยช้างเอราวัณ		อาร์ตทอยช้าง		อาร์ตทอยสิงห์	
	$\bar{x}$	S.D	$\bar{x}$	S.D	$\bar{x}$	S.D	$\bar{x}$	S.D	$\bar{x}$	S.D
1.5 ความเหมาะสมของขนาดอาร์ตทอย (สูง 15 ซม. กว้าง 13 ซม.)	4.57	0.62	4.50	0.69	4.45	0.82	4.51	0.67	4.37	0.78
1.6 จุดเด่น ความน่าสนใจของรูปแบบอาร์ตทอย	4.60	0.65	4.57	0.65	4.52	0.73	4.48	0.75	4.43	0.80
1.7 ความสวยงามของรูปแบบท่าทางของอาร์ตทอย	4.57	0.62	4.50	0.71	4.52	0.71	4.53	0.70	4.39	0.81
1.8 คุณค่าความสวยงามของรูปแบบ แนวคิดของอาร์ตทอย ที่ใช้แรงบันดาลใจจากลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบกจังหวัดอุดรธานี	4.58	0.67	4.45	0.79	4.52	0.78	4.48	0.75	4.35	0.83
1.9 ความสวยงามเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่สื่อถึงลวดลายขจากลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบกจังหวัดอุดรธานี	4.54	0.70	4.52	0.71	4.48	0.74	4.47	0.73	4.40	0.81
1.10 ความเหมาะสมสวยงามโดยรวมของอาร์ตทอย	4.58	0.60	4.56	0.68	4.46	0.74	4.47	0.75	4.34	0.85
1.11 ศักยภาพของอาร์ตทอยที่สามารถนำไปต่อยอด และนำไปผลิตเพื่อการจำหน่ายได้	4.57	0.65	4.55	0.65	4.48	0.70	4.49	0.71	4.38	0.82
เฉลี่ยรวมทุกด้าน	4.56	0.66	4.53	0.70	4.49	0.75	4.49	0.73	4.39	0.81

จากตารางที่ 2 พบว่า ด้านความเหมาะสมในการนำลวดลายประดับบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก มาใช้ในการออกแบบอาร์ตทอย อาร์ตทอยช้างมีความพึงพอใจสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.54) ส่วนที่ความพึงพอใจน้อยที่สุดคืออาร์ตทอยสิงห์ ($\bar{X}$ = 4.42) ด้านความเหมาะสมของการใช้วัสดุเรซิ่นเป็นวัสดุในการผลิตอาร์ตทอย อาร์ตทอยครุฑและอาร์ตทอยนาคมีความพึงพอใจสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.55) ส่วนที่ความพึงพอใจน้อยที่สุดคืออาร์ตทอยสิงห์ ($\bar{X}$ = 4.41) ความเหมาะสมในการออกแบบโทนสีของอาร์ตทอย อาร์ตทอยนาคมีความพึงพอใจสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.58) ส่วนที่ความพึงพอใจน้อยที่สุดคืออาร์ตทอยสิงห์ ($\bar{X}$ = 4.38) ด้านความแข็งแรงทนทานของอาร์ตทอย อาร์ตทอยครุฑมีความพึงพอใจสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.59) ส่วนที่ความพึงพอใจน้อยที่สุดคืออาร์ตทอยสิงห์ ($\bar{X}$ = 4.37) ด้านความเหมาะสมของขนาดอาร์ตทอย อาร์ตทอยครุฑมีความพึงพอใจสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.57) ส่วนที่ความพึงพอใจน้อยที่สุดคืออาร์ตทอยสิงห์ ($\bar{X}$ = 4.37) ด้านจุดเด่นความน่าสนใจของรูปแบบอาร์ตทอย อาร์ตทอยครุฑมีความพึงพอใจสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.60) ส่วนที่ความพึงพอใจน้อยที่สุดคืออาร์ตทอยสิงห์ ($\bar{X}$ = 4.43) ด้านความสวยงามของรูปแบบท่าทางของอาร์ตทอย อาร์ตทอยครุฑมีความพึงพอใจสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.57) ส่วนที่ความพึงพอใจน้อยที่สุดคืออาร์ตทอยสิงห์ ($\bar{X}$ = 4.39) ด้านคุณค่าความสวยงามของรูปแบบ แนวคิดของอาร์ตทอยที่ใช้แรงบันดาลใจจากลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก จังหวัดอุดรธานี อาร์ตทอยครุฑมีความพึงพอใจสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.58) ส่วนที่ความพึงพอใจน้อยที่สุดคืออาร์ตทอยสิงห์ ($\bar{X}$ = 4.35) ด้านความสวยงามเป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่สื่อถึงลวดลายจากลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก จังหวัดอุดรธานี อาร์ตทอยครุฑมีความพึงพอใจสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.54) ส่วนที่ความพึงพอใจน้อยที่สุดคืออาร์ตทอยสิงห์ ($\bar{X}$ = 4.40) ด้านความเหมาะสมสวยงามโดยรวมของอาร์ตทอย อาร์ตทอยครุฑมีความพึงพอใจสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.58) ส่วนที่ความพึงพอใจน้อยที่สุดคืออาร์ตทอยสิงห์ ($\bar{X}$ = 4.34) ด้านศักยภาพของอาร์ตทอยที่สามารถนำไปต่อยอด และนำไปผลิตเพื่อการจำหน่ายได้ อาร์ตทอยครุฑมีความพึงพอใจสูงที่สุด ($\bar{X}$ = 4.57) ส่วนที่ความพึงพอใจน้อยที่สุดคืออาร์ตทอยสิงห์ ($\bar{X}$ = 4.38) หากรวมเฉลี่ยทุกด้าน พบว่า อาร์ตทอยครุฑ ($\bar{X}$ = 4.56) และอาร์ตทอยนาค ($\bar{X}$ = 4.53) มีความพึงพอใจสูงที่สุด อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนอาร์ตทอยช้างเอราวัณ ($\bar{X}$ = 4.49) อาร์ตทอยช้าง ($\bar{X}$ = 4.49) อาร์ตทอยสิงห์ ($\bar{X}$ = 4.39) มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

อภิปรายผลการวิจัย

ในการศึกษาการออกแบบอาร์ตทอยด้วยแรงบันดาลใจจากลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก จังหวัดอุดรธานี สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. ด้านการนำลวดลายมาใช้ในการออกแบบอาร์ตทอย การนำลวดลายซุ้มประตูพระธาตุเจดีย์พุทธบาทบัวบกจังหวัดอุดรธานี มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบอาร์ตทอย ซึ่งเป็นการใช้ศิลปะและวัฒนธรรมไทยและเป็นศิลปะวัฒนธรรมที่อยู่ในท้องถิ่นชุมชนนำมาต่อยอดเพื่อสร้างการรับรู้และทำให้เกิดมูลค่าเป็นรูปแบบและรูปทรงที่มีความทันสมัยเข้ากับกลุ่มเป้าหมายที่ไม่ใช่แค่วัยผู้ใหญ่แต่ยังสามารถเข้ากับกลุ่มวัยรุ่นได้ ซึ่งสอดคล้องกับนโยบายและแนวคิดเรื่องของการนำทุนทางวัฒนธรรมมาใช้ให้เกิดมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในเรื่องของการสร้างมูลค่า สอดคล้องกับ อริยาพร สุรนาทยุทธ์ (ดา นานาวัน, 2559: 9) ผู้อำนวยการส่วนพัฒนาส่งเสริมการตลาดผลิตภัณฑ์ชุมชน สำนักพัฒนาอุตสาหกรรมชุมชน กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กล่าวว่า การนำทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) มาสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้น เพื่อต้องการถ่ายทอดเสน่ห์วัฒนธรรม และภูมิปัญญาของไทยโดยการพัฒนาองค์ความรู้ที่มีอยู่ในท้องถิ่น แล้วนำมาพัฒนาผลิตภัณฑ์ในเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาให้กับวิสาหกิจชุมชนในเชิงพาณิชย์ เพื่อสร้างความแตกต่าง มีมูลค่าเพิ่ม มีเอกลักษณ์ (Unique) ให้เกิดความโดดเด่นและการสร้างความประทับใจ และยังสอดคล้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของ ปรเมธี วิมลศิริ (2553: ออนไลน์) กล่าวว่า การจัดการความรู้เพื่อเศรษฐกิจสร้างสรรค์ Creative Knowledge Management คือความรู้ที่เป็นเอกลักษณ์ของประเทศไทยทุกประเภท อาทิ วัฒนธรรมประเพณี ศิลปะ ภูมิปัญญาท้องถิ่น ประวัติศาสตร์ ฯลฯ ซึ่งเอกลักษณ์เหล่านี้จะเป็นเสมือนทรัพยากรหรือปัจจัยนำเข้าของกระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์และบริการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และสามารถสร้างความแตกต่างอย่างมีคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์และบริการได้ และยังสอดคล้องกับนโยบาย และแนวคิดเรื่องของ “Soft Power” ซึ่งอิทธิพล คุณปลื้ม (2565: ออนไลน์) กล่าวว่ารัฐบาลมีนโยบายการใช้ Soft Power ด้วยมิติทางวัฒนธรรม โดยให้ความสำคัญในศักยภาพของความเป็นไทยทั้งในด้าน อาหารไทย เทศกาลประเพณี ภาพยนตร์ การออกแบบและแฟชั่น และมวยไทย เพื่อเป็นเครื่องมือในการพัฒนาประเทศทั้งในมิติสังคม เศรษฐกิจ ภาพลักษณ์ที่ดีของไทยในเวทีโลก ซึ่งที่ผ่านมารัฐบาล โดย

กระทรวงวัฒนธรรม และหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง ได้มีการสนับสนุนเชิงนโยบาย มาตรการ และงบประมาณแก่ภาคส่วนต่างๆ อาทิ การฟื้นฟูเยียวยาศิลปิน บุคลากร แรงงานในภาคศิลปวัฒนธรรม รวมถึงกลุ่มเครือข่ายอุตสาหกรรมบันเทิง และกลุ่มศิลปินที่มีอายุเกิน 65 ปี ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 รวมทั้งยังมีมาตรการจูงใจให้ต่างชาติเข้ามาถ่ายทำภาพยนตร์ในไทยที่กำหนดการคืนเงิน (Cash Rebate) ให้กับกองถ่ายฯ ที่เข้ามาถ่ายทำภาพยนตร์ในประเทศไทย การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของผู้ผลิต ผู้ประกอบการ และผู้สร้างสรรค์ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ กว่า 100 โครงการ ก่อให้เกิดสร้างงาน สร้างรายได้ ช่วยกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศ

2. ด้านวัสดุในการผลิต วัสดุเรซิ่นเป็นวัสดุที่มีความเหมาะสมในการผลิตอาร์ตทอย เพราะมีคุณสมบัติมากมายอาทิ ไม่ผุกร่อน ไม่กรอบแตก ทนความร้อนและแสง UV ได้ดี อายุการใช้งานนานมากกว่า 30 ปี มีน้ำหนักเบา เนื้อผิวไฟเบอร์มีความละเอียดสูงซึ่งทำให้มีผิวสัมผัสที่ดี ป้องกันกลิ่นได้ดี มีความแข็งแรงของวัสดุและสามารถลงสีได้เห็นเด่นชัด สวยงาม และราคาที่ถูกมีแหล่งที่ผลิตจำนวนมากเหมาะสำหรับผู้ที่สนใจในการผลิตโมเดลหรืออาร์ตทอย ซึ่งสอดคล้องกับวรวิทย์ หทัยวีศ์ (2565) กล่าวว่ามีวัสดุเช่นเรซิ่น ไวนิล และไม้มาแกะสลัก แต่ส่วนมากจะนิยมใช้วัสดุเรซิ่นเพราะวัสดุเรซิ่นเป็นวัสดุที่ผลิตจำนวนมากออกมาได้ง่ายโดยในทางโปรดักชั่นแล้วจะนิยมกันแต่ในปัจจุบันก็มีการเริ่มนำ 3D Printer เพราะตอนนี้เราสามารถใช้ 3D Printer ผลิตออกมาขายได้เลยทันทีแต่ก็มีข้อเสียคือตัวน้ำยาปริ้นนั้นไม่สามารถระบุได้ว่าถ้าถูกอากาศร้อนอากาศเย็นตัวอาร์ตทอยจะแฟบหรือเปล่าจะคงทนอยู่ได้นานเท่าไร แต่ข้อดีคือสะดวกสามารถพิมพ์ 3 มิติ และนำออกมาทาสีและจำหน่ายได้เลยทันทีแต่ตัวเรซิ่นได้ถูกทดสอบมาหลายสิบปีว่าตัวเรซิ่นสามารถอยู่กับเราได้ยาวนานมากกว่า 30 ปี โดยที่ไม่แตกสลาย

3. ด้านการออกแบบ ออกแบบอาร์ตทอยด้วยแรงบันดาลใจจากลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก จังหวัดอุดรธานี 5 ตัว 1 คอลเลคชั่น โดยมี อาร์ตทอย ครุฑ นาค ช้างเอราวัณ ช้าง และสิงห์ พร้อมโมเดลซุ้มประตู่กับกล่องบรรจุภัณฑ์อาร์ตทอย โดยใช้แรงบันดาลใจจากลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก จังหวัดอุดรธานี มาประยุกต์ใช้พัฒนาตัวผลิตภัณฑ์ ดึกโทนสีจากลวดลายมาปรับโทนสีให้สดสว่างสะดุดตา โดยนำเอาสไตล์ร่วมสมัยมาใช้ในการออกแบบอาร์ตทอย โดยมีจุดเด่น และรูปร่างรูปทรงที่เรียบง่ายจากการประยุกต์ใช้ลวดลาย การถอดแบบ การตัดทอน จนได้ตัวผลิตภัณฑ์

อาร์ตทอย ของเล่น ของสะสม ซึ่งตรงตามแนวคิดที่มาจากการใช้ทุนทางวัฒนธรรมหรืองานด้านศิลปะมาใช้ สอดคล้องกับ กัลยรัตน์ ไม้น้อย (2564: ออนไลน์) กล่าวว่า อาร์ตทอย คืองานศิลปะที่ผลิตโดยศิลปิน อยู่ในรูปแบบของเล่น ของสะสม โดยผลิตในจำนวนจำกัดมีตัวเลขกำกับชิ้นงาน อาจเริ่มต้นผลิตตั้งแต่ 1-5 ตัว จนไปถึง 1,000 ตัว กลายเป็นของหายาก ราคาสูง มูลค่าแต่ละตัวจะเพิ่มขึ้นตามชื่อเสียงศิลปินและความนิยมของนักสะสม เลยทำให้ต่างจากของเล่นทั่วไปที่เน้นผลิตจำนวนมาก ตามความต้องการของตลาด เพราะอาร์ตทอยเป็นงานศิลปะที่ไม่มีเนื้อหามารองรับ ศิลปินมีอิสระที่จะสร้างสรรค์ปั้นขึ้นรูปได้หลากหลาย ศิลปินหลายคนจึงเลือกที่จะเล่าผ่านมุมมองความเชื่อที่ถูกปรับเปลี่ยนให้เข้ากับคอนเซ็ปต์ของตนอย่างร่วมสมัย และนำมาตีความใหม่ หรือนำท่าทางของรูปเคารพมาปรับให้เข้ากับคาแรกเตอร์อื่นๆ ตามแนวคิดของศิลปินนั้นเอง

4. ด้านประโยชน์ใช้สอย การออกแบบอาร์ตทอยด้วยแรงบันดาลใจจากลวดลายบนซุ้มประตูของพระธาตุเจดีย์พระพุทธบาทบัวบก จังหวัดอุดรธานี โดยได้นำลวดลายมาประยุกต์ใช้พัฒนารูปร่าง รูปทรง ความสวยงามให้เหมาะสมและตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่ไม่ใช่แค่ผู้ใหญ่แต่สามารถดึงความสนใจกับกลุ่มวัยรุ่นได้ด้วย โดยลักษณะในการใช้งานของ อาร์ตทอย จะเหมาะสมในการประดับตกแต่งจัดวางเพื่อเพิ่มความสวยงามและบรรยากาศในพื้นที่นั้นๆ หรือจะใส่ตู้กระจกประดับเป็นคอลเลคชั่นของสะสม มีการใช้โทนสีที่สดสว่างสะดุดตา และออกแบบให้อยู่ในสไตล์ร่วมสมัยมีน้ำหนักที่เบาหยิบจับได้ง่ายและมีผิวสัมผัสที่ดี สอดคล้องกับ Bareo-Isyss (GALLERY HOME, 2019: ออนไลน์) ด้านงานออกแบบตกแต่งที่น่าอัศจรรย์ ที่ไม่ว่าของสะสมเหล่านั้นจะมีขนาดเล็ก หรือขนาดใหญ่ หากแต่ว่าเป็นสิ่งที่รักของนักสะสมมักจะมีไอเดียในการหาพื้นที่เพื่อจัดแสดงสิ่งของเหล่านี้ออกมาเป็น Gallery Home ที่สมบูรณ์แบบ เช่น ของเล่นชิ้นเล็ก ของสะสมไปจนถึงรถยนต์ที่มีขนาดใหญ่ ล้วนแต่สามารถใช้เป็นของตกแต่งได้หลากหลาย ส่วนของบ้าน ไม่ว่าจะเป็นห้องรับแขกไปจนถึงห้องนอน แต่สิ่งสำคัญก็คือ ต้องมีการจัดวางพื้นที่ไว้อย่างเหมาะสมและดูว่าของชิ้นไหนเหมาะสำหรับอยู่ที่ใด เช่นให้ของสะสมชิ้นโปรดที่เด่นกว่าของชิ้นอื่นๆ ก็ควรวางให้โดดเด่นออกมาชิ้นเดียว หรือวางล้อมรอบด้วยของชิ้นเล็กๆ นอกจากนี้การใช้โทนสีที่เข้ากันในการจัดวาง ยังเป็นอีกหนึ่งเคล็ดลับที่จะทำให้ของสะสมของคุณดูสวยงามน่ามองมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กัลยรัตน์ ไม้น้อย. (2564). **เปิดโลกของเล่น ที่ข้ามเส้นมา 'บูชา' ได้!**. สืบค้นเมื่อ 30 มีนาคม 2566, จาก https://www.ili-co.me/u/2021/07/lucky-art-toy

โกเมศ กาญจนพายัพ. (2559). **การศึกษารูปทรงเพื่อสร้างงานประติมากรรม Art Toy.** วิทยานิพนธ์: มหาวิทยาลัยรังสิต. จาก https://www.doyourwill.co.th/post/creativeeconomy

ดา นานาวัน. (2559). กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม เพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ – เพิ่มความล้ำค่าจากทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย. **อุตสาหกรรมสาร.** 48(4), 9. สืบค้นเมื่อ 31 มีนาคม 2566, จาก https://e-journal.dip.go.th/dip/images/ejournal/fd2eaa1aedd740f4b4e32346220a000d.pdf.

ธีระวัฒน์ แสนคำ. (2560). **งานนมัสการพระพุทธบาทบัวบก.** สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2565, จาก https://www.sac.or.th/databases/rituals/detail.php?id=99.

ปรเมธี วิมลศิริ. (2553). **เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy).** สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2566, จาก https://www.doyourwill.co.th/post/creativeeconomy.

วรวิทย์ หทัยวีศ์. (2565). **สัมภาษณ์.** 31 ตุลาคม 2565.

ศักดิ์ชัย สายสิงห์. (2560). **เจดีย์ในประเทศไทย รูปแบบ พัฒนาการ และพลังศรัทธา.** นนทบุรี: สำนักพิมพ์เมืองโบราณ.

หน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่นจังหวัดอุดรธานี. (2543). **มรดกสิ่งแวดล้อมและศิลปกรรมท้องถิ่นจังหวัดอุดรธานี.** อุดรธานี : หน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่นจังหวัดอุดรธานี.

อิทธิพล คุณปลื้ม. (2565). **วธ. หนุน Soft Power ส่งออกวัฒนธรรมความนิยมไทยสู่สากล สร้างงาน สร้างรายได้ กระตุ้นเศรษฐกิจไทย.** สืบค้นเมื่อ 29 มีนาคม 2566, จาก https://www.thaigov.go.th/news/contents/details/60176

Bareo-Isyss. (2019). **GALLERY HOME.** สืบค้นเมื่อ 2 เมษายน 2566, จาก https://www.bareo-isyss.com/service/design-tips/home-gallery.