

บทที่ ๑

บทนำ

๑.๑ หลักการและความเป็นมา

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือการสร้างมูลค่าเพิ่มจากความคิดของมนุษย์ โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จะเป็นตัวขับเคลื่อนที่สำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจ ซึ่งปัจจุบัน แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้จัดประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในประเทศไทยออกเป็น ๔ ประเภท ๑๕ กลุ่มย่อย คือ ประเภทมรดกทางวัฒนธรรม (งานฝีมือและหัตถกรรม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การแพทย์แผนไทย และอาหารไทย) ประเภทศิลปะ (ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์) ประเภทสื่อสมัยใหม่ (ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การพิมพ์ การกระจายเสียงและดนตรี) และประเภทการใช้งาน (การออกแบบแฟชั่น สถาปัตยกรรม การโฆษณา และซอฟต์แวร์) เมื่อพิจารณามูลค่าเฉลี่ยของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทยในแต่ละประเภท ระหว่างปี ๒๕๔๕- ๒๕๕๕ พบว่า อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ประเภทการใช้งานมีมูลค่าโดยเฉลี่ยสูงสุดคือ ๔๘๗,๙๔๙.๑๗ ล้านบาท รองลงมาคือ ประเภทมรดกทางวัฒนธรรมมีมูลค่าเฉลี่ย ๒๑๖,๙๘๕ ล้านบาท กลุ่มสื่อสมัยใหม่มีมูลค่าเฉลี่ย ๖๔,๐๔๕.๓๓ ล้านบาท และประเภทศิลปะมีมูลค่าเฉลี่ย ๕๓๑.๖๖ ล้านบาท ตามลำดับ อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ประเภทมรดกทางวัฒนธรรมมีอัตราการเติบโตโดยเฉลี่ยสูงสุด (๙.๐๔%) ตามด้วยประเภทสื่อสมัยใหม่

(๘.๒๐%) ประเภทการใช้งาน (๔.๕๕%) และประเภทศิลปะ (๒.๖๖%) ตามลำดับ ซึ่งอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ ข้างต้นล้วนแต่ใช้ศิลปะและวัฒนธรรมของประเทศเป็นพื้นฐานในการพัฒนาอุตสาหกรรมในระดับที่มากขึ้นแตกต่างกันไป ดังนั้น คำว่าทุนวัฒนธรรม จึงเริ่มเป็นที่สนใจในปัจจุบันเพราะทุนวัฒนธรรมเปรียบเสมือนแก่นของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ รัฐบาลจึงได้มีนโยบายในการพัฒนาทุนวัฒนธรรมของประเทศ ไม่เพียงเพื่อเป็นการเพิ่มคุณค่าทางเศรษฐกิจแต่ยังเพื่อเป็นการเติมเต็มด้านจิตใจและวัฒนธรรมให้กับประชาชน และสังคมไทยอีกด้วย ทุนวัฒนธรรมเป็นรูปแบบของทุนอีกรูปแบบหนึ่ง ที่เกี่ยวข้องกับคุณค่าความรู้ ภูมิปัญญาและงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการค้นพบโดยผู้ทรงความรู้ในท้องถิ่น คุณค่าทางวัฒนธรรมนอกเหนือจากมูลค่าทางเศรษฐกิจของสินทรัพย์นั้น โดยได้แบ่งทุนวัฒนธรรมเป็น ๒ ประเภท คือ ๑ ทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ (Tangible Culture) เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุ วัด ผลงานทางศิลปะ ภาพเขียน รูปปั้นทุนวัฒนธรรมที่ อาคาร สิ่งประดิษฐ์ ทุนวัฒนธรรมรูปแบบนี้สามารถสืบทอด ผูกพันได้ ถ้าไม่ได้รับการดูแลรักษา และสามารถวัดมูลค่าในรูปของเงินได้ไม่ว่าจะเป็นตัววัตถุเอง หรือการบริการที่วัตถุชิ้นนั้นเป็นส่วนหนึ่งของการให้บริการ ๒ ทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ (Intangible Culture) เป็นทุนที่อยู่ในรูปของทรัพย์สิน ทางปัญญา ได้แก่ ความคิด การปฏิบัติความเชื่อและค่านิยมที่แบ่งปันระหว่างสมาชิกในชุมชน เช่นขนบธรรมเนียม ประเพณี พิธีกรรม ศิลปะ การแสดง เพลง งานวรรณกรรม นิทาน ตำนานพื้นบ้าน ดนตรี เป็นต้น ถึงแม้ว่าทุนวัฒนธรรมจะแบ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ และทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ แต่ทุนวัฒนธรรมทั้งสองประเภทนี้มีความสัมพันธ์กันเนื่องจากสิ่งที่สัมผัสได้ มักมีความหมาย หรือคุณค่าอยู่

เบื้องหลังนอกจากนี้ทุนวัฒนธรรมในสองรูปแบบนี้สามารถปรากฏได้ในทุกช่วงของเวลา ในฐานะทุนคงคลัง (Capital Stock) ซึ่งมีมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์และคุณค่าทางวัฒนธรรม (ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว. ๒๕๔๔)

ภาพจิตรกรรมฝาผนังตามโบสถ์ วิหาร เป็นงานจิตรกรรมที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาหลักธัมมสังคัลป์ ภาพจิตรกรรมฝาผนังในภาคอีสานหรือที่เรียกว่า “อุปแต้ม” มีปรากฏอยู่ที่สิม(โบสถ์)วิหาร หอไตร และหอแจก(ศาลาการเปรียญ)อุปแต้มที่พบกันเป็นส่วนมากทางภาคอีสานมักจะเขียนอยู่บนผนังด้านนอกของโบสถ์ รูปแบบและกรรมวิธีการจัดองค์ประกอบศิลป์ ในอุปแต้มอีสานไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ช่างแต้มมีอิสระเสรีในการแสดงออกอย่างเต็มที่ ช่างแต้มคนเดียวกันหากได้เขียนภาพ ณ สถานที่ต่างกัน รายละเอียดก็จะแตกต่างกัน ช่างแต้มจะเลือกสรรเรื่องราวจากพุทธประวัติหรือจากวรรณกรรมพื้นบ้านเฉพาะตอนที่ช่างแต้มประทับใจนำมาพรรณนาด้วย เส้น สี และองค์ประกอบภาพที่ต่อเนื่องกันไป จากภาพหนึ่งเชื่อมต่อกันกับอีกภาพหนึ่ง เพื่อสื่อสารความคิดให้ผู้ชมเกิดจินตนาการมองเห็นความงามทางสุนทรียศาสตร์และคุณค่าทางคุณธรรมที่แฝงอยู่ เนื้อหาของภาพแต่ละตอนจะจบลงในตัวของมันเอง องค์ประกอบภาพส่วนรวมในอุปแต้มอีสานคล้ายกับการแสดงหนังตลก ผืนผนังภายในและภาพภายนอกของสิมคือ จอหนึ่ง ตัวละครที่กำลังแสดงอิริยาบถต่างๆ ตามท้องเรื่อง คือตัวหนังตลกที่ช่างแต้มนำมาประดับบนผืนหนัง จากตอนหนึ่งเชื่อมต่อกับอีกตอนหนึ่ง ใกล้เคียงกับเนื้อเรื่องแต่ละตอน จะมีคำบรรยายภาพด้วยอักษรกำกับไว้ด้วย ช่างแต้มจะใช้เส้นแถบเป็นเส้นแทนการค้นเนื้อเรื่อง แต่ละตอนหรือหรือไม่ก็ปล่อยช่องว่างรอบองค์ประกอบภาพ เพื่อมิให้เกิดความสับสน ระหว่างเนื้อหาแต่ละตอน ช่องว่างจะเกิดคุณค่า คล้ายกับที่พิทสยดา ผืนผนังไม่มีการรองพื้นด้วยสีหนัก จะรองพื้นด้วยสีขาวล้วนหรือสีขาวนวล ช่างแต้มจะร่างรูปทรงของตัวละครต่างๆบนผืนผนังสีขาวนั้น มีการลงสีตกแต่งเครื่องประดับ ตัดเส้นลงรายละเอียดในแง่มุมบางส่วนเฉพาะส่วนที่เป็นรูปทรงของตัวละคร จุดเด่นขององค์ประกอบภาพจึงอยู่ที่ตัวละคร บรรยายภาพของภาพก็ดูสว่างสดใส อุปแต้มลักษณะเช่นนี้พบมากในบริเวณแถบจังหวัด ขอนแก่น มหาสารคาม อันเป็นจังหวัดในกลุ่มอีสานกลาง (ไพโรจน์ สัมพร. ๒๕๓๒) จากการสำรวจเอกสารของโครงการสำรวจจิตรกรรมฝาผนังอีสานกรมศิลปากรและโครงการสำรวจและถ่ายภาพจิตรกรรมฝาผนังอีสาน มหาวิทยาลัยขอนแก่น พบว่า จังหวัดมหาสารคามเป็นจังหวัดที่ปรากฏอุปแต้ม มากถึง ๗ วัดด้วยกัน คือ วัดโพธาราม วัดป่าไร่ไธย วัดบ้านยาง วัดตาลเรือง วัดศิริมงคล วัดอินทราราม วัดบ้านขามเปี้ย แต่น่าเสียดายที่วัดศิริมงคล วัดอินทรารามและวัดบ้านขามเปี้ย ได้ถูกทุบทำลายและสร้างสิมใหม่ขึ้นมาทดแทนสิมที่มีอุปแต้มหลังเดิม สิมวัดบ้านยาง ตั้งอยู่ท้องที่บ้านยาง ตำบลบ้านยาง อำเภอบรบือ เป็นสิมที่ขนาบกลางที่ปรากฏอุปแต้มทั้งผนังสิมด้านนอกและด้านใน ช่างแต้มที่รังสรรค์งานศิลปกรรมนามช่างหน่าย ซึ่งทำหน้าที่ควบคุมการแต้มอุปโดยมีผู้ช่วยช่างหลายท่าน เช่น หลวงพ่อผุย ครูก่อ่ง จารย์หลง จารย์หิน โดยช่างทุกคนเป็นช่างพื้นบ้านอีสานอุปแต้มปรากฏที่ผนังสิมด้านนอกเรื่องพระเวสสันดรชาดกพุทธประวัติ พระมาลัย และท้าวปาจิตต์นางอรพิม ส่วนผนังสิมด้านในเป็นภาพอดีตพระพุทเจ้าขนาดใหญ่สลักกับแจกันดอกไม้ รูปแบบการเขียนเป็นแบบพื้นบ้านอีสานมีการเขียนสลับกันไปทุกผนังไม่เรียงลำดับตามวรรณกรรม ดังนั้นคนดูต้องมีความเข้าใจวรรณกรรมมาก่อนหากต้องการดูเพื่อเอาเรื่องราวจุดเด่นของสิมวัดบ้านยาง คือ ภาพวิถีวัฒนธรรมของคนมหาสารคามในยุคสมัยนั้นที่แสดงออกผ่านตัวภาพ ทั้ง ขบวนแห่สถาปติยกรรม การดำรงชีวิต การแต่งกาย รวมทั้งภาพประกอบที่แสดงข้าวของเครื่องใช้อัน

เป็นงานหัตถกรรมพื้นบ้านที่มีให้ศึกษารวกับผนังสีเป็นพิพิธภัณฑ์พื้นบ้านที่ทรงคุณค่า(สำรวจ เย็นเฉื่อย. ๒๕๕๒)

การออกแบบ คือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่หรือการปรับปรุงของเดิมที่มีอยู่ให้มีความแปลกใหม่เพิ่มขึ้น การออกแบบลวดลายก็เช่นกัน ย่อมหมายถึงการสร้างสรรค์ลวดลายใหม่ๆหรือปรับปรุงลวดลายที่มีอยู่เดิม ให้มีความแปลกใหม่ยิ่งขึ้น (ประเสริฐ ศีลรัตน์. ๒๕๓๘) การออกแบบลวดลายนับเป็นผลงานของมนุษย์ที่แฝงไว้ด้วยศิลปวัฒนธรรมอันประณีต ละเอียดย่อน บ่งบอกถึงความแปลกใหม่ที่สะสมจากประสบการณ์สิ่งแวดล้อม อันก่อให้เกิดเอกลักษณ์ของชุมชน เชื้อชาติของบุคคลในแต่ละสังคม และเป็นสื่อที่สามารถศึกษาถึงวิถีชีวิต วัฒนธรรมประเพณี ในเชิงประวัติศาสตร์ได้ทางหนึ่ง ลวดลายที่ได้รับการออกแบบ โดยนักออกแบบที่มีความแตกต่างกันในเรื่องเชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมประเพณี ย่อมมีคุณลักษณะของลวดลายที่แตกต่างกัน หรือแม้แตลวดลายในแต่ละช่วงเวลาแต่ละยุคแต่ละสมัย ก็ย่อมมีความแตกต่างกันตามสมัยนิยมนั้นๆ การออกแบบลวดลาย มีความสำคัญโดยเข้าไปเป็นส่วนประกอบในการสร้างงานแทบทุกประเภทโดยเฉพาะการออกแบบผลิตภัณฑ์ สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ เช่น การออกแบบลวดลายเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ลวดลายทอ-จักสาน ลวดลายภาชนะ ลวดลายฉลุ ฯลฯ จะเห็นได้ว่าหากเราเป็นผู้บริโภค จะต้องตัดสินใจซื้อเลือกซื้อสินค้า สิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ลวดลายเป็นปัจจัยหนึ่งที่ผู้บริโภคใช้พิจารณาตัดสินใจตามรสนิยมค่านิยมหรือสมัยนิยม ความสวยงามที่ตนเองพึงพอใจ ชื่นชอบ ฉะนั้นลวดลายจึงมีส่วนสำคัญในธุรกิจการจัดจำหน่าย โดยเฉพาะสินค้าที่มีการแข่งขันสูง (พินาณ สารียา. ๒๕๔๙)

จากการศึกษาเบื้องต้นในเอกสารที่เกี่ยวข้องพบว่า มีนักวิชาการให้ความสนใจศึกษาวิจัยสรุปแต่ที่ปรากฏบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยาง โดยศึกษาในเชิงสำรวจ เพื่อศึกษาคุณค่าทางประวัติศาสตร์ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ เสียเป็นส่วนใหญ่ หากแต่ถ้าตีความจากนิยามของมรดกทางวัฒนธรรมดังที่กล่าวไว้ข้างต้น สืบแต่ที่วัดบ้านยาง อยู่ในข่ายเป็นมรดกทางวัฒนธรรมประเภทมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ ซึ่งสามารถนำมาเป็นทุนทางวัฒนธรรม ตามกรอบแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ พบว่ายังมีการศึกษาในมิตินี้น้อยมาก ประกอบกับการสำรวจเบื้องต้นพบว่า สืบแต่ที่วัดบ้านยางอยู่ในสภาพที่ทรุดโทรม แม้จะมีการอนุรักษ์ แต่ด้วยงบประมาณที่จำกัด ก็ยังไม่เพียงพอต่อการรักษาให้คงสภาพไว้ได้ยาวนาน จึงเป็นที่น่าเสียดายยิ่งหาก สืบแต่ที่วัดบ้านยาง จะสูญหายไปตามกาลเวลาสมควรอย่างยิ่งที่จะศึกษาเพิ่มเติมเพื่อนำคุณค่าของสืบแต่ที่วัดบ้านยางมาใช้ประโยชน์ในเชิงสร้างสรรค์ให้มากขึ้น เมื่อพิจารณาแล้วเห็นว่า หากสามารถบูรณาการองค์ความรู้เรื่องสืบแต่ที่วัดบ้านยางกับการออกแบบลวดลายอย่างมีระบบแบบแผน น่าจะเป็นแนวทางหนึ่งในการนำสืบแต่ที่วัดบ้านยางมาใช้ประโยชน์ในเชิงสร้างสรรค์ได้ ดังนั้นจึงจะทำการศึกษาเรื่อง กระบวนการประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์ของสืบแต่ที่วัดบ้านยางกับการออกแบบลวดลาย ซึ่งจะทำให้เราตระหนักและเห็นคุณค่าของสืบแต่ที่วัดบ้านยางในฐานะทุนทางวัฒนธรรมของท้องถิ่น ที่จะยังประโยชน์แก่ท้องถิ่นให้เจริญก้าวหน้า สืบต่อไป

๑.๒ วัตถุประสงค์

๑.๒.๑ เพื่อศึกษาองค์ประกอบศิลป์ของสืบแต่ที่ปรากฏบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยาง อำเภอ บรบือ จังหวัดมหาสารคาม

๑.๒.๒ เพื่อศึกษาแนวทางในการนำสืบแต่ที่ปรากฏบนผนังโบสถ์วัดบ้านยาง อำเภอ บรบือ จังหวัดมหาสารคาม ไปใช้ในการออกแบบลวดลายที่เหมาะสมกับบริบทของท้องถิ่น

๑.๒.๓ เพื่อศึกษากระบวนการประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์ของรูปแต้มที่ปรากฏบนผนังโบสถ์
วัดบ้าน ยาง ในการออกแบบลวดลาย

๑.๒.๔ เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อผลงานการออกแบบจากคนในท้องถิ่น ด้วยการจัด
นิทรรศการแสดงผลงานการออกแบบ

๑.๓ คำถามวิจัย

๑.๓.๑ องค์ประกอบศิลป์ของรูปแต้ม ที่ปรากฏบนผนังโบสถ์วัดบ้านยาง มีลักษณะอย่างไร

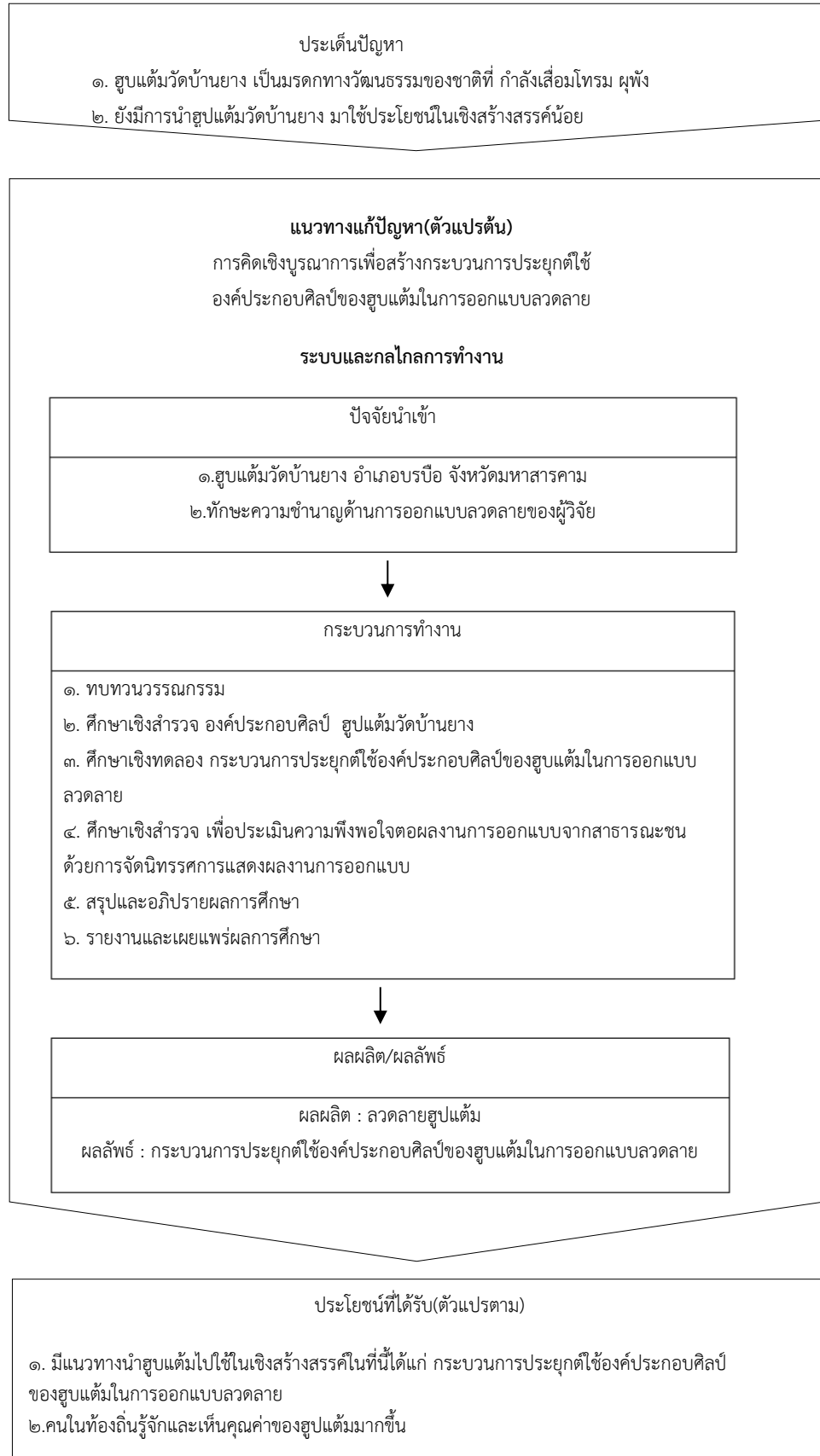
๑.๓.๒ แนวทางในการนำองค์ประกอบศิลป์ของรูปแต้มที่ปรากฏบนผนังโบสถ์วัดบ้านยาง ที่
เหมาะสมกับบริบทท้องถิ่นเป็นอย่างไร

๑.๓.๓ กระบวนการนำองค์ประกอบศิลป์ของรูปแต้มที่ปรากฏบนผนังโบสถ์วัดบ้านยาง ไป
ประยุกต์ใช้ในการออกแบบลวดลายเป็นอย่างไร และเป็นกระบวนการที่สามารถสร้าง
ผลสัมฤทธิ์ได้จริงหรือไม่

๑.๓.๔ คุณลักษณะและประโยชน์ใช้สอยของลวดลายที่ได้ออกแบบขึ้น เป็นอย่างไร

๑.๓.๕ คนในท้องถิ่นเห็นคุณค่าของรูปแต้มเพิ่มขึ้นและพึงพอใจในผลงานการออกแบบ
หรือไม่ อย่างไร

๑.๔ กรอบแนวคิด



๑.๕ นิยามศัพท์

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ตามกรอบแนวคิดของ UNCTAD หมายถึง วงจรของการสร้าง (creation) การผลิต (production) และการจัดจำหน่ายกระจาย (distribution) สินค้าและบริการที่ใช้ความสร้างสรรค์(creativity) และทุนทางภูมิปัญญา (intellectual capital) เป็นปัจจัยพื้นฐานหลัก(primary inputs) (สมบัติ กุสุมาวสี . ๒๕๕๓ .)

การคิดเชิงบูรณาการ หมายถึง การคิด เชื่อมโยงแนวคิด ทฤษฎีหรือหลักการต่างๆ ให้เข้ากับเรื่องหรือประเด็นที่สนใจ เพื่ออธิบายหรือแก้ปัญหาได้หลายมิติ อย่างเป็นองค์รวม

กระบวนการ หมายถึง การกระทำสิ่งต่างๆอย่างมีลำดับ ขั้นตอน

การประยุกต์ใช้ หมายถึง การปรับใช้สิ่งต่างๆ ให้เข้ากับบริบทใดบริบทหนึ่ง อย่างเหมาะสม

แรงบันดาลใจ หมายถึง สิ่งต่างๆที่ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก และปลุกเร้าให้อยากกระทำการบางอย่าง

องค์ประกอบศิลป์ คือ ส่วนประกอบทางด้านศิลปะ เช่น เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ที่นำมารวมกันอย่างมีหลักการให้เกิดเป็นผลงานศิลปะ

ช่างแต้ม หมายถึง จิตรกรหรือผู้วาดภาพชุบแต้ม

ตัวฉาก หมายถึง ภาพวาดบุคคลที่เป็นตัวประกอบของเรื่องราว ซึ่งอาจจะเกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องกับเนื้อหา ของเรื่องราวในจิตรกรรมก็ได้

คนในท้องถิ่น หมายถึง ผู้คนที่อาศัยในเขตพื้นที่จังหวัดมหาสารคามรวมถึงบริเวณใกล้เคียง

Mood board หมายถึง แผ่นภาพแสดง แผ่นผังความคิดและแรงบันดาลใจในการออกแบบ

ภาพในแบบ Vector เป็นภาพที่มีลักษณะของการสร้างจากคอมพิวเตอร์ที่มีการสร้างให้แต่ละส่วนของภาพเป็นอิสระต่อกัน โดยแยกชิ้นส่วนของภาพทั้งหมดออกเป็นเส้นตรง รูปทรง หรือ ส่วนโค้ง โดยอาศัยการคำนวณทางคณิตศาสตร์ ที่มีสีและตำแหน่งของสีที่แน่นอน ฉะนั้นไม่ว่าจะมีการเคลื่อนย้าย หรือย่อขยายขนาดของภาพ ก็จะไม่เสียรูปทรง และความละเอียดของภาพจะไม่ลดลง จึงทำให้ภาพยังคงชัดเจนเหมือนเดิม การประมวลผลภาพแบบ Vector ได้แก่ภาพที่มีนามสกุล .AI, .DRW, .CDR , .EPS, .PS ซึ่งโปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพก็มีมากมายหลายโปรแกรม เช่น Illustrator, CorelDraw และ ภาพ .WMF ซึ่งเป็นภาพคลิปอาร์ตในโปรแกรม Microsoft Word และภาพ .DWG ในโปรแกรมการออกแบบ AutoCAD เป็นต้น (I am thai graphic. ๒๐๐๑)

๑.๖ ขอบเขตการวิจัย

ศึกษาเฉพาะชุบแต้มที่เกี่ยวกับวรรณกรรมเรื่องพระเวทสันดร เนื่องจากเป็นเนื้อหาหลักที่มีการเขียนเป็นชุบแต้มไว้เป็นส่วนใหญ่ จึงมีความหลากหลายในการเลือกมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ โดยจะคัดเลือกจากชุบแต้มที่ยังมีองค์ประกอบศิลป์ที่ค่อนข้างสมบูรณ์ เด่นชัด เท่านั้น

๑.๗ ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

๑.๗.๑ มีความรู้เรื่ององค์ประกอบศิลป์ของชุบแต้มที่ปรากฏบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยาง ที่ถูกต้องและนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม

๑.๗.๒ มีแนวทางที่เหมาะสมในการนำคุณค่าความงามของฮูปแต้มไปใช้ในเชิงสร้างสรรค์ได้ ในที่นี้
ได้แก่กระบวนการประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์ของฮูปแต้มที่ปรากฏบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยาง ในการออกแบบ
ลวดลาย

๑.๗.๓ คนในท้องถิ่นรู้จักและเห็นคุณค่าของฮูปแต้มที่ปรากฏบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยางในเชิง
สร้างสรรค์

บทที่ ๒

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่องกระบวนการประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์ของสถาปน์มในการออกแบบลวดลาย มีข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นความรู้พื้นฐานอ้างอิงในการศึกษา ดังนี้

๒.๑ มรดกทางวัฒนธรรม

๒.๒ ทูทางวัฒนธรรม

๒.๓ สถาปน์มที่ปรากฏบนผนังโบสถ์วัดบ้านยาง ตำบลยาง อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม

๒.๔ ความคิดสร้างสรรค์

๒.๕ เศรษฐกิจสร้างสรรค์

๒.๖ การออกแบบลวดลาย

๒.๑ มรดกทางวัฒนธรรม

ทุกชนชาติในโลกต่างมีวัฒนธรรมเป็นของตนเอง มรดกทางวัฒนธรรมจึงถือได้ว่า เป็นสิ่งที่ดำรงไว้ซึ่งความเป็นเอกลักษณ์และมีคุณค่าในฐานะเป็นเครื่องแสดงออกถึงรากฐานและความเป็นมาของชาติบ้านเมือง ซึ่งคนในชาติควรที่จะช่วยกันดูแลรักษา เพื่อนำมาใช้ให้เกิดประโยชน์และให้ผู้คนในโลกได้ชื่นชม มรดกทางวัฒนธรรมทั่วไปจะแสดงให้เห็นถึงลักษณะต่างๆ เช่น บ่งบอกถึงความเป็นชุมชนหรือท้องถิ่น ให้คุณค่าทางประวัติศาสตร์ วิชาการ ศิลปะมีการแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการของชีวิตของกลุ่มชนและสังคม ที่ได้มีการสืบทอดกันมา

องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (ยูเนสโก) หรือ United Nations Education, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) ได้แบ่งการคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรมออกเป็น ๒ ประเภท คือ

(๑) มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural Heritage) เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นได้ทางกายภาพ โดยครอบคลุมทั้งมรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุเคลื่อนที่ได้ และวัตถุเคลื่อนที่ไม่ได้ เช่น โบราณวัตถุ โบราณสถาน

(๒) มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) หมายถึง ความรู้ ขนบธรรมเนียม ประเพณี หรือแนวปฏิบัติทุกรูปแบบ ทั้งที่เป็นสากลและของท้องถิ่น ที่ถูกสร้างขึ้นและถูกถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น ไม่ว่าด้วยวาจาหรือวิธีการอื่นใด ผ่านช่วงระยะเวลาหนึ่ง มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงได้โดยกระบวนการส่งสมความรู้และการประยุกต์ใช้

นับจากปี พ.ศ. ๒๕๔๒ เป็นต้นมา ประเทศไทยได้ประกาศขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ จำแนกเป็น ๗ สาขา คือ (๑)ภาษาถิ่นและภาษาชาติพันธุ์ (๒)วรรณกรรมพื้นบ้าน (๓)

สาขาศิลปะการแสดง (๔)แนวปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรมและงานเทศกาล (๕)งานช่างฝีมือดั้งเดิม (๖) ความรู้และแนวปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล (๗)กีฬาภูมิปัญญาไทย การเล่น การกีฬา และศิลปะ การต่อสู้ป้องกันตัว โดยล่าสุดในปี พ.ศ.๒๕๕๕ มีการประกาศขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญาถึง ๗๐ รายการ เพื่อส่งเสริมให้ประชาชนตระหนักถึงคุณค่าของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ยกย่องภูมิปัญญาของบรรพบุรุษและอัตลักษณ์ของกลุ่มชน เพื่อให้เกิดความภาคภูมิใจและยอมรับในความแตกต่างทางวัฒนธรรม ทั้งยังเป็นการเตรียมการเพื่อรองรับการเข้าเป็นภาคีอนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของยูเนสโกในอนาคต

มรดกทางวัฒนธรรมถือเป็นเรื่องของทุกคนในชาติ ซึ่งควรภาคภูมิใจที่ได้เป็นเจ้าของมรดกอันล้ำค่า มีคุณค่าทางจิตใจ เป็นการแสดงออกให้เห็นวัฒนธรรมอันเก่าแก่ ปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อธรรมชาติและ การสร้างสรรค์ คนไทยทุกคนควรตระหนักคุณค่า และควรปกป้องรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไทยให้ดำรงอยู่ต่อไป ไม่ว่าจะเป็นการส่งเสริม เชิดชู การถ่ายทอด โดยเฉพาะอย่างยิ่งควรปลูกฝังคนรุ่นใหม่ให้ตระหนักถึงความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรม ก่อนที่มรดกทางวัฒนธรรมจะกลายเป็นเพียงประวัติศาสตร์ (รุจิระ บุนนาค. ๒๕๕๗)

๒.๒ ทูทางวัฒนธรรม

โดยทั่วไป ทู หมายถึง ปัจจัยในการผลิตสินค้าหรือบริการ ไม่ว่าจะเป็น วัตถุดิบเงินทุน ที่ดิน แรงงาน เครื่องจักร ฯลฯ อย่างไรก็ตามทูอาจอยู่ในรูปแบบอื่นๆ ได้อีก เช่น ทูสังคม ทูการเงิน ทูมนุษย์ ทูกายภาพและทูธรรมชาติ เป็นต้น ทูวัฒนธรรมเป็นทูอีกรูปแบบหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับคุณค่า ความรู้ ภูมิปัญญาและงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการค้นพบโดยผู้ทรงความรู้ในท้องถิ่น (ดิเรก ปัทมสิริวัฒน์ และคนอื่นๆ, ๒๕๔๗ อ้างถึงใน ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว, ๒๕๔๔)

Throsby (๒๐๐๑ อ้างถึงใน ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว, ๒๕๔๔)ได้นิยามทูวัฒนธรรม ว่าหมายถึงสินทรัพย์ที่มีการฝังตัว (Embodies) สะสม (Stores) และให้ (Provides) คุณค่าทางวัฒนธรรม นอกเหนือจากมูลค่าทางเศรษฐกิจของสินทรัพย์นั้น โดยได้แบ่งทูวัฒนธรรมเป็น ๒ ประเภท คือ

๑. ทูวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ (Tangible Culture) เช่นโบราณสถาน โบราณวัตถุ วัด ผลงานทางศิลปะ ภาพเขียน รูปปั้น ทูวัฒนธรรมที่สัมผัสได้นี้ไม่ได้ถูกจำกัดในรูปแบบเฉพาะมรดกทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังขยายขอบเขตไปถึงทูกายภาพ หรือสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น เช่น อาคาร สิ่งประดิษฐ์ ทูวัฒนธรรมรูปแบบ

นี้สามารถสืบทอด ผุพังได้ ถ้าไม่ได้รับการดูแลรักษา และสามารถวัดมูลค่าในรูปของเงินได้ไม่ว่าจะเป็นตัววัตถุเอง หรือการบริการที่ใช้วัตถุนั้นเป็นส่วนหนึ่งของการให้บริการ

๒. ทูวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ (Intangible Culture) เป็นทูที่อยู่ในรูปของทรัพย์สินทางปัญญา หรืออาจเรียกว่าวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ (Nonmaterial Culture) ได้แก่ ความคิด การปฏิบัติความเชื่อและค่านิยม ที่แบ่งปันระหว่างสมาชิกในชุมชน เช่นขนบธรรมเนียมประเพณี พิธีกรรม ศิลปะการแสดง เพลง งานวรรณกรรม นิทาน ตำนานพื้นบ้าน ดนตรี เป็นต้น

ถึงแม้ว่าทุนวัฒนธรรมจะแบ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ และทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสไม่ได้ แต่ทุนวัฒนธรรมทั้งสองประเภทนี้มีความสัมพันธ์กันเนื่องจากสิ่งที่สัมผัสได้ มักมีความหมายหรือคุณค่าอยู่เบื้องหลังนอกจากนี้ทุนวัฒนธรรมในสองรูปแบบนี้สามารถปรากฏได้ในทุกช่วงของเวลา ในฐานะทุนคงคลัง (Capital Stock) ซึ่งมีมูลค่าทางเศรษฐศาสตร์และคุณค่าทางวัฒนธรรม โดย ชัยอนันต์ สมุทวณิช (๒๕๔๐ อ้างถึงใน ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว, ๒๕๔๔) ได้เรียกทุนคงคลังนี้ว่า วัฒนธรรมคงคลัง (Cultural Stock)

Bourdieu (๑๙๘๖ อ้างถึงใน ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว, ๒๕๔๔) อธิบายว่า ทุนวัฒนธรรมอาจจะปรากฏได้ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งใน ๓ รูปแบบคือ ๑) เป็นสิ่งที่ฝังในตัวคนหรือจิตใจ (Embodied as state of mind/body) เช่น ความคิด ความเชื่อ ๒) เป็นสิ่งที่เป็นตัวตนจับต้องได้ (Objectified) ซึ่งจะอยู่ในรูปแบบของสินค้าวัฒนธรรม เช่น สิ่งประดิษฐ์ สถาปัตยกรรม สิ่งก่อสร้าง ภาพวาด ฯลฯ และ ๓) ความเป็นสถาบัน (Institutionalized) หมายถึงกติกากฎระเบียบ การยอมรับที่หลายคนเห็นร่วมกัน อาทิ สถาบันศาสนา สถาบันการศึกษา โดยทุนวัฒนธรรมในรูปแบบที่ฝังในตัวคน หรือจิตใจ เป็นรูปแบบที่สำคัญที่สุด สินค้าวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมวัฒนธรรม

รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์ (๒๕๓๙ อ้างถึงใน ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว, ๒๕๔๔) อธิบายว่าสินค้าวัฒนธรรมคือสินค้าและบริการที่วัฒนธรรมฝังตัวเป็นส่วนหนึ่งของสินค้าหรือบริการนั้น การที่ผู้บริโภคซื้อสินค้าและบริการใดมาบริโภคก็ตามสิ่งที่ผู้บริโภคได้รับมาไม่ใช่เฉพาะตัวสินค้า แต่ยังได้วัฒนธรรมที่ฝังตัวในสินค้าหรือบริการนั้นมาด้วย เช่น ชุดไทยมีการฝังตัวของวัฒนธรรมแตกต่างจากชุดสากลของตะวันตก การบริโภคอาหารแบบญี่ปุ่นจะมีย่านทางวัฒนธรรมที่แตกต่างจากการบริโภคอาหารฟาสต์ฟู้ด เป็นต้น การฝังตัวของวัฒนธรรมที่แตกต่างในสินค้าหรือบริการทำให้เกิดความแตกต่างของสินค้า (Product Differentiation) ซึ่งจะช่วยกระตุ้นให้เกิดความต้องการของสินค้า สินค้าหรือบริการแต่ละประเภทมีระดับความเข้มข้นของวัฒนธรรมที่ไม่เหมือนกัน สินค้าหรือบริการบางประเภทจะเห็นความเกี่ยวพันของวัฒนธรรมที่ชัดเจน เช่น งานฝีมือ อาหารพื้นบ้าน ตลาดน้ำ ฯลฯ ในขณะที่สินค้าหรือบริการบางประเภทจะเห็นความเกี่ยวพันของวัฒนธรรมที่ไม่ชัดเจน เช่น หีบห่อผลิตภัณฑ์การออกแบบสินค้า ฯลฯ อย่างไรก็ตามยังไม่มีเกณฑ์ชัดเจนที่สามารถบอกระดับความเข้มข้นของวัฒนธรรมในสินค้าได้

Throsby (๒๐๐๑ อ้างถึงใน ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว, ๒๕๔๔) ได้มีการจัดกลุ่มอุตสาหกรรมวัฒนธรรมซึ่งมีศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) เป็นหลัก โดยแบ่งเป็น ๓ กลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ ๑ ถือว่าเป็นแกนศิลปะ (Core Art Group) ซึ่งจะประกอบด้วยสินค้าและบริการวัฒนธรรมที่เป็นศิลปะสร้างสรรค์ (Creative Art) ตั้งแต่ที่มีศิลปะเป็นเนื้อแท้ ได้แก่ เพลงวรรณกรรมทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดงและงานฝีมือ ศิลปะสร้างสรรค์แต่ละประเภทจะถูกนับว่าเป็นหนึ่งอุตสาหกรรมและมีบุคคลที่เกี่ยวข้องมากมาย ไม่ใช่แค่เพียงผู้ผลิตเท่านั้น

กลุ่มที่ ๒ เป็นกลุ่มอุตสาหกรรมที่มีผลผลิต (Output) ที่ประกอบด้วยสินค้าวัฒนธรรมและส่วนที่ไม่ใช่สินค้าวัฒนธรรม โดยในส่วนที่เป็นสินค้าวัฒนธรรมจะมีระดับความเข้มข้นของวัฒนธรรมที่ฝังในตัวสินค้า

น้อยกว่าผลผลิตของอุตสาหกรรมในกลุ่มแรกตัวอย่างอุตสาหกรรมในกลุ่มนี้ เช่น หนังสือ นิตยสาร สิ่งพิมพ์ต่างๆ รายการวิทยุโทรทัศน์

กลุ่มที่ ๓ เป็นกลุ่มที่อยู่นอกขอบเขตวัฒนธรรมแต่มีการใช้เนื้อหาวัฒนธรรมเป็นส่วนหนึ่งในการผลิตสินค้าและบริการได้แก่ การโฆษณา ซึ่งต้องการความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยนำเข้าในการผลิต การท่องเที่ยวซึ่งการท่องเที่ยวบางประเภทต้องอิงกับศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่ท่องเที่ยวนั้น คือการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม

สำหรับการวัดมูลค่าของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมนั้น กระทำได้ยาก อีกทั้งการจัดเก็บข้อมูลในฐานข้อมูลในปัจจุบันนั้นไม่สอดคล้องตามประเภทของอุตสาหกรรมวัฒนธรรม ทำให้การคำนวณเพื่อวัดมูลค่าของอุตสาหกรรมจึงมีความเป็นไปได้ยาก

ประเทศไทยกับการพัฒนาทุนวัฒนธรรม แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ ๑๑ (๒๕๕๕-๒๕๕๙) ได้ให้ความสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยมุ่งไปที่การเชื่อมโยงระหว่างทุน ๖ ทุน คือ ทุนธรรมชาติ ทุนกายภาพทุนสังคม ทุนมนุษย์ ทุนการเงินและทุนวัฒนธรรม โดยทุนวัฒนธรรมเป็นจุดศูนย์กลางที่เชื่อมโยงกับทุนประเภทอื่นๆ เพราะทุนวัฒนธรรมถือเป็นหัวใจที่สำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตัวอย่างเช่น ประเทศเกาหลีได้ใช้วัฒนธรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์ผสมผสานไปยังสินค้าและบริการต่างๆ อีกทั้งสอดแทรกความเป็นเกาหลีไปตามสื่อต่างๆ เพื่อเป็นการส่งออกวัฒนธรรม เป็นต้น

ทุนวัฒนธรรม ซึ่งถือว่าเป็นเหมือนกิจกรรมต้นน้ำ (Upstream) ในห่วงโซ่มูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบโดยตรง คือ กระทรวงวัฒนธรรม ดังนั้นกระทรวงวัฒนธรรม จึงมีหน้าที่พัฒนาทุนวัฒนธรรมและส่งมอบไปยังหน่วยงานต่างๆ เช่น กระทรวงท่องเที่ยวและกีฬา กระทรวงพาณิชย์ ฯลฯ สามารถนำไปสร้างคุณค่าและมูลค่าทางเศรษฐกิจ ต่อไปการบำรุงรักษามรดกศิลปวัฒนธรรมและการนำทุนวัฒนธรรมมาเพิ่มคุณค่าและมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจและสังคมรวมถึงส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมได้ถูกบรรจุไว้เป็นส่วนหนึ่งในพันธกิจของกระทรวงวัฒนธรรม และในแผนแม่บทวัฒนธรรมแห่งชาติ (๒๕๕๐-๒๕๕๙) (กระทรวงวัฒนธรรม, ๒๕๕๓ อ้างถึงใน ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว, ๒๕๕๔) ดังจะเห็นได้จากการที่กระทรวงวัฒนธรรม ได้มีนโยบายและแผนงานในการลงทุนทางวัฒนธรรมเพื่อการดูแลและฟื้นฟูทุนวัฒนธรรมที่สัมผัสได้ โดยการอนุรักษ์บำรุงรักษา ฟื้นฟู บูรณะ ทรัพย์สินมรดกทางศิลปวัฒนธรรมของชาติโดยการดูแลของกรมศิลปากร เช่น โครงการฟื้นฟูคูกำแพงเมืองสุโขทัย โครงการฟื้นฟูมรดกโลกอยุธยา เป็นต้น และยังมีการส่งเสริม บำรุงและรักษารวมทั้งสืบสานวัฒนธรรมไทย โดยความรับผิดชอบของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ และสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยผ่านทางโครงการหลักต่างๆ เช่นโครงการเทศกาลศิลปวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ โครงการลานบุญปัญญา โครงการอนุรักษ์แหล่งอารยธรรมล้านนาสู่การเป็นมรดกโลก เป็นต้น โดยเฉพาะเทศกาลศิลปวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วยโครงการย่อยมากมายโดยจัดขึ้นทั้งในกรุงเทพฯ เช่นโครงการ “มหกรรมวัฒนธรรมนานาชาติ” โครงการ “บางกอกวัฒนธรรมสรรค์สร้าง เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ฯลฯ และในส่วนภูมิภาค เช่น โครงการ “การอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนาการด้านวัฒนธรรม เมืองดอกบัวงาม” จังหวัด

อุบลราชธานี ฯลฯ ซึ่งโครงการเหล่านี้เป็นการเปิดพื้นที่ให้ชุมชนในระดับจังหวัดทั่วประเทศได้เข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมวัฒนธรรมและแสดงความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่นั้น ในด้านการประชาสัมพันธ์เรื่องทุนวัฒนธรรม ทางกระทรวงวัฒนธรรมได้เปิดตัวเว็บไซต์วัฒนธรรมสร้างสรรค์สร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์(www.CreativeCultureThailand.com) และเว็บไซต์ที่รวบรวมข้อมูลทางวัฒนธรรมของแต่ละจังหวัดเพื่อเป็นแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าและบริการวัฒนธรรมในระดับจังหวัด รวมถึงองค์ความรู้ ผลงานวิจัยและรายชื่อผู้ประกอบการดีเด่น ครอบคลุมทุกอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ และจัดทำวารสารที่ชื่อว่า สะพรั่ง แจกฟรีให้กับผู้ที่สนใจ

โอกาสทางธุรกิจการเติบโตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมความหลากหลายทางวัฒนธรรมของประเทศประกอบกับการสนับสนุนจากภาครัฐได้สร้างโอกาสทางธุรกิจ ผู้ประกอบการอาจจะเลือกลงทุน ทำธุรกิจใดธุรกิจหนึ่งในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ได้แก่ กลุ่มมรดกทางวัฒนธรรม (งานฝีมือและหัตถกรรม การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การแพทย์แผนไทย และอาหารไทย) กลุ่มศิลปะ (ศิลปะการแสดง และทัศนศิลป์) กลุ่มสื่อสมัยใหม่ (ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การพิมพ์ การกระจายเสียงและดนตรี) และกลุ่มการใช้งาน (การออกแบบ แฟชั่น สถาปัตยกรรม การโฆษณา และซอฟต์แวร์) นอกจากนี้ อีกทางเลือกหนึ่งของธุรกิจ คือการลงทุนในธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสินค้าและบริการวัฒนธรรม หรือกิจกรรมที่อยู่ในห่วงโซ่มูลค่า (กิจกรรมต้นน้ำ กลางน้ำ หรือปลายน้ำ) ของแต่ละอุตสาหกรรมฯ ก็ได้ เพราะสินค้าหัตถกรรมไทยมีเอกลักษณ์ความเป็นไทยที่โดดเด่นและเป็นงานฝีมือที่มีคุณภาพ ในขณะที่แนวโน้มการบริโภคสินค้าและบริการวัฒนธรรมจากประเทศตะวันออกในประเทศตะวันตกเพิ่มสูงขึ้น เป็นต้น นอกจากนี้ธุรกิจต่างๆ สามารถนำทุนวัฒนธรรม เช่น เรื่องราว (Story) เนื้อหา (Content) ของวัฒนธรรมไทย มาเป็นส่วนหนึ่งในการเพิ่มมูลค่าของสินค้าและบริการ หรือสร้างความแตกต่างให้กับสินค้าหรือบริการของตนเพื่อสร้างจุดขาย เช่น การออกแบบสินค้าอุตสาหกรรม ทั้งตัวสินค้าและหีบห่อบรรจุภัณฑ์การประชาสัมพันธ์ เพลงประกอบโฆษณา ฯลฯ

วุฒิชัย หาญพาณิชย์(๒๕๕๓ อ้างถึงใน ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว, ๒๕๕๔) ได้อธิบายถึงการสร้างแบรนด์โดยใช้ทุนวัฒนธรรม ว่าHARNN เป็นผลิตภัณฑ์โฮมสเปเชียลชาตที่ได้ใช้ทุนวัฒนธรรมของไทยเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาผลิตภัณฑ์และกลยุทธ์การตลาดโดยนำองค์ความรู้เกี่ยวกับการแพทย์สมุนไพรโบราณ เป็นแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ทุกๆ ผลิตภัณฑ์จะมีการถ่ายทอดเรื่องราว ทางวัฒนธรรมเพื่อเพิ่มความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ นอกจากนี้การตกแต่งร้านและบรรจุภัณฑ์ของ HARNN ได้ผสมผสานวัฒนธรรมตะวันออก จนทำให้ HARNN มีความแตกต่างและโดดเด่นจากคู่แข่งในตลาดโลก (ไกรฤกษ์ ปิ่นแก้ว, ๒๕๕๔)

๒.๓ ฮูปแต้มที่ปรากฏบนผนังโบสถ์วัดบ้านยาง ตำบลยาง อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม

ไพโรจน์ สโมสร (๒๕๓๒) ศึกษาเกี่ยวกับจิตรกรรมฝาผนังอีสาน กล่าวว่า ภาพเขียนสีที่ค้นพบในอีสานจำนวนมากล้วนสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าความสำคัญทางศิลปะอันเป็นพฤติกรรมของมนุษย์และเป็น

ร้อยร่ายอารยะธรรมอันรุ่งเรืองของมนุษยชาติแต่อดีตในภูมิภาคนี้ ด้วยเนื้อหาที่ปรากฏได้บรรยายเรื่องราวชีวิตของผู้คนที่อยู่ร่วมกันในสังคมสมัยนั้นๆ ได้เป็นอย่างดี

กิตติธันต์ ญาณพิสิษฐ์ (๒๕๕๕) ศึกษาเกี่ยวกับ สถานภาพ "อุปแต้มอีสานศึกษา" ทำให้ทราบว่า จิตรกรรมฝาผนังอีสานอยู่ในการรับรู้ของคนไทยมาก่อน พ.ศ.๒๔๗๖ แต่บริบทการศึกษาเชิงวิชาการมีการพัฒนาในปี พ.ศ.๒๕๐๒ โดยศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอวิวัฒนาการจิตรกรรมฝาผนังของไทย แต่จากนั้นก็ไม่ได้มีการกล่าวถึงในเอกสารวิชาการอีกเลย จนในปี พ.ศ. ๒๕๒๖ ปรากฏงานศึกษาในรูปของสารนิพนธ์จึงถือเป็นการเปิดโลกเชิงวิชาการให้ศิลปะพื้นบ้านแขนงนี้และได้ถูกศึกษาและเผยแพร่อย่างกว้างขวางในเวลาต่อมา

ศาสตรา เหล่าอรรคะ (๒๕๕๐) ศึกษาอุปแต้มอีสานภูมิปัญญาท้องถิ่น ลุ่มน้ำโขง กล่าวว่า อุปแต้มหรือจิตรกรรมฝาผนังอีสานเป็นผลงานศิลปะที่ทรงคุณค่าของบรรพชนชาวอีสาน เป็นศิลปะพื้นบ้าน (Folk Art) ที่มีเอกลักษณ์ เกิดขึ้นจากแรงบันดาลใจจากวรรณกรรมพื้นบ้าน วรรณกรรมทางศาสนา ความศรัทธาต่อศาสนา เป็นงานพุทธศิลป์ที่สอดแทรกเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณีศิลปวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชาวบ้านในชุมชนใส่เข้าไปในงานด้วย

ติก แสนบุญ (๒๕๕๓) ศึกษาเรื่อง อุปแต้มอีสาน : สารรูปลายมือแห่งวิถีชาวบ้านภาษาภาพในระดับสากล อุปแต้มอีสานถือเป็นงานช่างที่มีคุณค่าผ่านการแสดงออกโดยไม่จำเป็นต้องมีความประณีตบรรจงเสมอไปช่างแต้มอาจทำงานอย่างหยาบและรวดเร็วแต่เปี่ยมด้วยอารมณ์และความมีชีวิตจิตใจอีกทั้งคุณลักษณะทางความงามที่ผสมผสานกลมกลืนไปกับสภาพแวดล้อมภายในแห่งที่ว่างทางสถาปัตยกรรมขนาดเล็กและอุปแต้มกับองค์พระประธานแบบพื้นบ้านอีสานจะมีความกลมกลืนผสมผสานทางด้านฝีมือในแบบฉบับ "ศิลปะพื้นบ้าน" ที่สัมพันธ์เป็นหนึ่งเดียวกับงานสถาปัตยกรรมและที่สำคัญคือสามารถสื่อสารกับชาวบ้านได้อย่างเป็นธรรมชาติตามฐานานุรูปทางสังคมและวัฒนธรรม

สุชาติ สุหนา (๒๕๕๓) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาสี่จากธรรมชาติในภูมิปัญญาพื้นบ้านอีสานเพื่อใช้สำหรับงานจิตรกรรม พบว่า ประวัติความเป็นมาเกี่ยวกับสี่จากธรรมชาติที่ใช้ในจิตรกรรมอีสานสามารถจำแนกออกได้ ๓ ยุค ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ยุคประวัติศาสตร์ และยุคร่วมสมัย ซึ่งทั้ง ๓ ยุค มีความสัมพันธ์กันอย่างหลวมๆทางวัสดุ กลวิธีและรูปแบบ ไม่ได้ถ่ายทอดโดยตรงด้วยเงื่อนไขของเวลา สถานที่ ชาติพันธุ์ ความคิด ความเชื่อที่แตกต่างกัน แต่เป็นการเรียนรู้จากธรรมชาตินำมาทดลองและประยุกต์ใช้ และสามารถพัฒนาสี่จากวัสดุธรรมชาติสำหรับใช้ทำงานจิตรกรรม ได้ดังนี้ ๑. ศึกษาคุณสมบัติเบื้องต้นของวัสดุที่จะนำมาผลิตผสี ๒. ต้องพัฒนากระบวนการผลิต ทั้งวัสดุและกรรมวิธี ๓. นำไปใช้ในงานจิตรกรรม จะสามารถเพิ่มประสิทธิภาพของสีได้เต็มที่ ด้วยการใช้ร่วมกับวัสดุอุปกรณ์หรือตัวกลางอื่นๆที่ทันสมัยจากท้องตลาด

เพ็ญภา นันทิลก (๒๕๕๑) ศึกษาเรื่อง จิตรกรรมฝาผนังเรื่องมหาเวสสันดรชาดกสิมวัดบ้านยาง ตำบลยาง อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม พบว่า จิตรกรรมฝาผนังสิมวัดบ้านยาง ได้เขียนขึ้นหลังจากการสร้างสิมเสร็จ เมื่อ พ.ศ. ๒๔๖๕ ในสมัยเจ้าอาวาสคนแรกคือ หลวงปู่บุญ ภาพต่างๆ เขียนโดยช่างเขียนชาวบ้านชื่อ นายหน่วยและพระภิกษุทองหรือญาคุทอง เรื่องราวในภาพได้แก่ เรื่องมหา

เวสสันดรชาดก พุทธประวัติ ไตรภูมิ ปาจิตร อร์พิมพ์ ปรีศนาธรรม และภาพ วิถีชีวิตของชาวบ้านในอดีต โดยเรื่องมหาเวสสันดรชาดกพบมากที่สุด และมีจุดประสงค์การเขียน เพื่อเป็นเครื่องบูชาคุณพระศรีรัตนตรัย เพื่อสื่อความหมายถึงการบำเพ็ญเพียรของพระพุทธเจ้า และเพื่อประกอบความเชื่อทางประเพณีที่สัมพันธ์กับพุทธศาสนา การจัดองค์ประกอบของภาพ ช่างเขียนได้จัดเรื่องราวของมหาเวสสันดรชาดกเป็น ๑๓ กัณฑ์ โดยแต่ละกัณฑ์เรียงลำดับเรื่องจากด้านขวาไปซ้าย อาศัยช่องว่างที่เหลือจากภาพอื่นแต่ละกัณฑ์ใช้เป็นเส้นสันเทา สภาพธรรมชาติและแนวของสิ่งก่อสร้างคั่นแบ่งเป็นตอนๆ ไปตามความเหมาะสม ภาพลายเส้นและ สีที่ใช้เขียนใช้สีธรรมชาติและสีสังเคราะห์ ส่วนใหญ่เป็นสีคราม มีการตัดขอบอย่างชัดเจน

ดาราพร เหมือนนอก (๒๕๔๑) ศึกษาเรื่อง เครื่องใช้ในจิตรกรรมฝาผนังอุโบสถวัดบ้านยาง ตำบลยาง อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม เพื่อศึกษาเครื่องมือเครื่องใช้ที่ปรากฏในจิตรกรรมฝาผนังวัดบ้านยางที่ยังผูกพันอยู่กับวิถีวัฒนธรรมของชาวบ้าน ซึ่งเป็นชุมชนที่มีจิตรกรรมฝาผนัง พบว่าภาพเครื่องใช้ในจิตรกรรมฝาผนัง มีจำนวน ๖๐ เครื่องใช้ที่สร้างภาพ เป็นภาพเล่าเรื่องที่ เป็นเรื่องหลักและฉากภาพ เป็นเพื่อประโยชน์ในการกิน การดำรงชีวิต การทำงาน การต่อสู้ นันทนาการ และใช้ในพิธีกรรม ซึ่งโดยส่วนใหญ่สร้างจากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่นเครื่องมือเครื่องใช้ที่ปรากฏจะสัมพันธ์กับวิถีชีวิตเพื่อใช้ในการหา กิน ดำรงชีวิต ทำงาน การต่อสู้และเพื่อนันทนาการ อีกประเภทจะใช้ในพิธีกรรม ซึ่งทั้งหมดนี้จะทำจากวัสดุในท้องถิ่น ส่วนเครื่องมือที่จะนำมาจากแหล่งอื่นมักวาดร่วมกับชนชั้นสูงที่ปรากฏในภาพ

๒.๔ ความคิดสร้างสรรค์

๒.๔.๑ ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

กิล ฟอर्ड (Guil ford) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันได้เสนอทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลไขว่คว้าหา ข้อบกพร่อง ช่องว่างในด้านความรู้ สิ่งที่ขาดหายไป หรือสิ่งที่ไม่ประสานกันและไขว่คว้าการแยกแยะ สิ่งต่างๆ ไวต่อการค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหา ไวต่อการเดา หรือการตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับข้อบกพร่อง ทดสอบและทดสอบอีกครั้งเกี่ยวกับสมมติฐาน จนในที่สุดสามารถนำเอาผลที่ได้ไปแสดงให้เห็นปรากฏแก่ผู้อื่นได้ ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองในการคิดหลายทิศทาง ซึ่งมีองค์ประกอบความสามารถในการริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความสามารถในการแต่งเติมและให้คำอธิบายใหม่ ที่เป็นการติดตามหลักเหตุผลเพื่อหาคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว แต่องค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของความคิดสร้างสรรค์คือความคิดริเริ่ม ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่พรสวรรค์ที่บุคคลมี แต่เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่ในตัวบุคคลซึ่งมีมากน้อยไม่เท่ากัน และแสดงออกมาในระดับต่างกัน ลักษณะพื้นฐานของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมาทั้งหมด ๕ ประการ ดังนี้ มีความรู้ลึกไว่ต่อปัญหา มีความคล่องในการคิด มีความคิดริเริ่ม มีความยืดหยุ่นในการคิด และ มีแรงจูงใจ

อี พอล ทอร์เรนซ์ (E. Paul Torrance) นิยามความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นกระบวนการของความรู้ลึกไว่ต่อปัญหา หรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไปแล้วรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น ต่อจากนั้น

ก็ทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานนั้น กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีของทอร์แรนซ์ สามารถแบ่งออกเป็น ๕ ขั้นตอนดังนี้

๑. การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact Finding) เริ่มจากการความรู้สึกกังวล สับสนวุ่นวาย แต่ยังไม่สามารถหาปัญหาได้ว่าเกิดจากอะไร ต้องคิดว่าสิ่งๆใดทำให้เกิดความเครียดคืออะไร
๒. การค้นพบปัญหา (Problem – Finding) เมื่อคิดจนเข้าใจจะสามารถบอกได้ว่าปัญหาต้นตอคืออะไร
๓. การค้นพบความคิด (Ideal – Finding) คิดและตั้งสมมติฐาน ตลอดจนรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อทดสอบความคิด
๔. การค้นพบคำตอบ (Solution – Finding) ทดสอบสมมติฐานจนพบคำตอบ
๕. การยอมรับจากการค้นพบ (Acceptance – Finding) ยอมรับคำตอบที่ค้นพบและคิดต่อการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวความคิดใหม่ต่อไปที่เรียกว่า การท้าทายในทิศทางใหม่ (New Challenge)

๒.๔.๒ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Person)

บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ลักษณะพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกมา แมคคินนอน (Mackinnon, ๑๙๖๐ อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, ๒๕๔๐) ได้ศึกษาคุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ พบว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเป็นผู้ที่ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา มีความสามารถในการใช้สมาธิ มีความสามารถในการพิจารณาวิเคราะห์ ความคิดถี่ถ้วนเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาและมีความสามารถในการสอบสวน ค้นหารายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างละเอียดกว้างขวาง คุณลักษณะอีกประการหนึ่งก็คือ เป็นผู้ที่เปิดรับประสบการณ์ต่างๆ อย่างไม่หลีกเลี่ยง (Openness to Experience) ชอบแสดงออกมามากกว่าที่จะเก็บกดไว้ และยังกล่าวเพิ่มเติมว่า สถาปนิกที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักเป็นคนที่มีรับรู้สิ่งต่างๆ ได้ดีกว่าสถาปนิกที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ กริสวอลด์ (Griswald, ๑๙๖๖ อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, ๒๕๔๐) ยังพบว่าบุคคลดังกล่าวจะมองเห็นช่องทางที่จะแก้ปัญหาได้ดีกว่า เนื่องจากมีความตั้งใจจริง มีการรับรู้เร็วและง่าย และมีแรงจูงใจสูง

ฟรอมม์ (Fromm, ๑๙๖๓ อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, ๒๕๔๐) กล่าวถึงลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ค่อนข้างละเอียดดังนี้

๑. มีความรู้สึกทั้ง ประหลาดใจที่พบเห็นของใหม่ที่น่าทึ่ง (Capacity of be puzzled) หรือ ประหลาดใจ สนใจสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ หรือของใหม่ๆ
๒. มีสมาธิสูง (Ability to Concentrate) การที่จะสร้างสิ่งใดก็ได้ คิดอะไรออกก็ต้องไตร่ตรองในเรื่องนั้นเป็นเวลานาน ผู้ที่สร้างสรรค์จำเป็นจะต้องมีความสามารถทำจิตใจให้เป็นสมาธิ
๓. สามารถที่จะยอมรับสิ่งที่ไม่แน่นอนและเป็นสิ่งที่เป็นข้อขัดแย้งและความตึงเครียดได้ (Ability to accept conflict and tension)
๔. มีความเต็มใจที่จะทำสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นใหม่ทุกวัน (Wllingness to be born every day) คือ มีความกล้าหาญและศรัทธาที่จะผจญต่อสิ่งแปลกใหม่ทุกวัน

บาร์อนและเวลช์ (Baron and Welsh, ๑๙๕๒ อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, ๒๕๔๐)พบว่า คนที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้นชอบคิดอย่างซับซ้อน และสนุกตื่นเต้นกับการค้นคว้าสิ่งต่างๆ ตลอดเวลา

แกริสัน (Garison, ๑๙๕๔ อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, ๒๕๔๐) ได้อธิบายถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

๑. เป็นคนที่สนใจในปัญหา ยอมรับความเปลี่ยนแปลง ไม่ถอยหนีปัญหาที่จะเกิดขึ้น แต่กล้าที่จะเผชิญปัญหา กระทบหรือรื้อร้น ที่จะแก้ไขปัญหาลดจนหาทางปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพัฒนาตนและงานอยู่เสมอ
๒. เป็นคนมีความสนใจกว้างขวาง ทนต่อเหตุการณ์รอบด้านต้องการการเอาใจใส่ในการศึกษาหาความรู้จากแหล่งต่างๆ เพิ่มเติมอยู่เสมอ พร้อมทั้งยอมรับข้อคิดเห็นจากข้อเขียนที่มีสาระประโยชน์ และนำข้อมูลเหล่านั้นมาประกอบใช้พิจารณาปรับปรุงพัฒนางานของตน
๓. เป็นคนที่ชอบคิดหาทางแก้ปัญหาได้หลายๆ ทาง เตรียมทางเลือกสำหรับแก้ไขปัญหามากกว่า 1 วิธีเสมอ ทั้งนี้เพื่อจะช่วยให้มีความคล่องตัวและประสบผลสำเร็จมากขึ้น เพราะการเตรียมทางเลือกไว้หลายๆ ทางย่อมสะดวกในการเลือกใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ได้ และยังเป็นการประหยัดเวลาและเพิ่มกำลังใจในการแก้ไขปัญหาค่ะ
๔. เป็นคนที่มีสุขภาพร่างกายสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจ หรือสุขภาพกายดีสุขภาพจิตก็ดีนั่นเอง ทั้งนี้เพราะมีการพักผ่อนหย่อนใจอย่างเพียงพอ และมีความสนใจต่อสิ่งใหม่ที่พบ และยังเป็นช่างซักถามและจดจำได้ดี ทำให้สามารถนำข้อมูลที่จดจำมาใช้ประโยชน์ได้ดี จึงทำงานดำเนินไปได้ด้วยดี
๕. เป็นคนที่ยอมรับและเชื่อในบรรยากาศและสภาพแวดล้อมว่ามีผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น การจัดบรรยากาศและสภาพแวดล้อมว่า มีผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น การจัดบรรยากาศ สถานที่ สิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม จะสามารถจัดสิ่งรบกวนและอุปสรรค ทำให้การพัฒนาการคิดสร้างสรรค์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

๒.๔.๓ ผลผลิตสร้างสรรค์ (Creative Product)

ลักษณะของผลผลิตนั้น โดยเนื้อแท้เป็นโครงสร้างหรือรูปแบบของความคิดที่ได้แสดงกลุ่มความหมายใหม่ออกมาเป็นอิสระต่อความคิดหรือสิ่งของที่ผลิตขึ้น ซึ่งเป็นไปได้ทั้งรูปธรรมและนามธรรม นิวเวลล์ ชอว์ และซิมป์สัน (Newell, show and Simpson, ๑๙๖๓อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, ๒๕๔๐) ได้พิจารณาผลผลิตอันใดอันหนึ่งที่จัดเป็นผลผลิตของความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยหลักเกณฑ์ต่อไปนี้

๑. เป็นผลผลิตที่แปลกใหม่และมีค่าต่อผู้คิด สังคมและวัฒนธรรม
๒. เป็นผลผลิตที่ไม่เป็นไปตามปรากฏการณ์นิยมในเชิงที่ว่ามีการคิดดัดแปลงหรือยกเลิกผลผลิตหรือความคิดที่เคยยอมรับกันมาก่อน
๓. เป็นผลผลิตซึ่งได้รับการกระตุ้นอย่างสูงและมั่นคง ด้วยระยะยาวหรือความพยายามอย่าง

๔. เป็นผลผลิตที่ได้จากการประมวลปัญหา ซึ่งค่อนข้างจะคลุมเครือและไม่แจ่มชัด
สำหรับเรื่องคุณภาพของผลผลิตสร้างสรรค์นั้น เทเลอร์ (Tyler, ๑๙๖๔ อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, ๒๕๔๐) ได้ให้ข้อคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของคนว่าไม่จำเป็นต้องเป็นขั้นสูงสุดยอดหรือการค้นคว้าประดิษฐ์ของใหม่ขึ้นมาเสมอไป แต่ผลของความคิดสร้างสรรค์อาจจะอยู่ในขั้นใดขั้นหนึ่งต่อไปนี้ โดยแบ่งผลผลิตสร้างสรรค์ไว้เป็นขั้นๆ ดังนี้

๑. การแสดงออกอย่างอิสระ ในขั้นนี้ไม่จำเป็นต้องอาศัยความคิดริเริ่มและทักษะขั้นสูงแต่อย่างใด เป็นเพียงแต่กล้าแสดงออกอย่างอิสระ
๒. ผลิตงานออกมาโดยที่งานนั้นอาศัยบางประการ แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่
๓. ขั้นสร้างสรรค์เป็นขั้นที่แสดงถึงความคิดใหม่ของบุคคลไม่ได้ลอกเลียนมาจากใคร แม้ว่าจะงานนั้นอาจจะมีคนอื่นคิดเอาไว้แล้วก็ตาม
๔. ขั้นคิดประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่สามารถคิดประดิษฐ์สิ่งใหม่ขึ้น โดยไม่ซ้ำแบบใคร
๕. เป็นขั้นการพัฒนาผลงานในขั้นที่ ๔ ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
๗. เป็นขั้นความคิดสร้างสรรค์สูงสุด สามารถคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมขั้นสูงได้ เช่น ชาร์ลส์ ดาร์วิน คิดค้นทฤษฎีวิวัฒนาการ ไอสไตน์ คิดทฤษฎีสัมพัทธภาพขึ้น เป็นต้น

๒.๔.๔ เทคนิคการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

๑. เทคนิคความกล้าที่จะริเริ่ม จากการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ต่ำ สามารถปลูกฝังและส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นได้ ด้วยการถามคำถาม และให้โอกาสได้คิดคำตอบในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นได้ แม้บุคคลที่มีความคิดว่าตนเองไม่มีความคิดสร้างสรรค์ก็สามารถสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นด้วยการฝึกฝน

๒. เทคนิคการสร้างความคิดใหม่ เป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้การแก้ไขปัญหา สมิท (Smith, ๑๙๕๘ อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, ๒๕๔๐) ได้เสนอวิธีการสร้างความคิดใหม่ โดยการให้บุคคลแจกแจงแนวทางที่สามารถใช้ในการแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งมา ๑๐ แนวทาง จากนั้นจึงแบ่งแนวทางเหล่านั้นออกเป็นแนวทางย่อยๆ ลงไปอีก โดยเหตุผลที่ว่าบุคคลมักจะปฏิเสธไม่ยอมรับความคิดแรกหรือสิ่งแรกผ่านเข้ามาในจิตใจ แต่จะพยายามบังคับให้จิตใจแสดงทางเลือกอื่นๆ อีก หลักการของสมิท มีลักษณะเป็นผสมผสานหรือการคัดเลือกคำตอบ หรือทางเลือกต่างๆ แล้วสร้างขึ้นเป็นคำตอบหรือทางเลือกที่ดีที่สุดในการแก้ปัญหา

๓. เทคนิคการระดมพลังสมอง เป็นเทคนิควิธีหนึ่งในการแก้ปัญหาของออสบอร์น (Alex Osborn) จุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้บุคคลมีความคิดหลายทาง คิดได้คล่องในช่วงเวลาจำกัด โดยการให้บุคคลเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลก็ได้ จดรายการความคิดต่างๆ ที่คิดได้โดยๆ ไม่คำนึงถึงการประเมินความคิด แต่เน้นปริมาณความคิด คิดให้ได้มาก คิดให้แปลก หลังจากได้รวบรวมความคิดต่างๆ แล้ว จึงค่อยประเมินเลือกเอาความคิดที่ดีที่สุดมาใช้ในการแก้ปัญหาและจัดลำดับทางเลือกหรือทางแก้ปัญหาจริงๆ ไว้ด้วย (อารี พันธุ์มณี, ๒๕๔๐)

๒.๕ เศรษฐกิจสร้างสรรค์

๒.๕.๑ ความหมายของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ได้ให้ความหมายไว้ว่า แนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา (Education) การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) ที่เชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม (Culture) การสั่งสมความรู้ของสังคม (Wisdom) และเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ (Technology and Innovation)

คำว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นคำภาษาไทยที่ใช้แทนคำในภาษาอังกฤษหลายคำดังนี้ Creative Economy, Creative Industries, Cultural Industries โดยแต่ละคำในภาษาอังกฤษก็ถูกบัญญัติขึ้นโดยหน่วยงานหลายหน่วยงาน และมีความแพร่หลายในหลายมิติ (Srisangnam, ๒๐๐๙ อ้างถึงใน อาคม เต็มพิทยาไพสิฐ, ๒๕๕๓)

ร่างกรอบทิศทางของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ ๑๑ ซึ่งจะนำมาใช้ในปี พ.ศ. ๒๕๕๕ – ๒๕๕๙ ก็ได้มีการระบุยุทธศาสตร์และแนวทางการพัฒนาประเทศ ๗ ยุทธศาสตร์ และยุทธศาสตร์แรก "ยุทธศาสตร์การสร้างฐานการผลิตที่ส่งเสริมการเจริญเติบโตของเศรษฐกิจอย่างเข้มแข็งและสมดุล" ที่ได้มีการกล่าวถึงร่างแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ ๑๑ ก็เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยตรง โดยสามารถสรุปใจความได้ดังนี้ ประเทศไทยจะเน้นเป้าหมายการพัฒนาอุตสาหกรรมของประเทศไทยให้อยู่บนแนวคิดของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มีการกล่าวถึงการพัฒนาภาคการผลิตสินค้าและบริการบนฐานเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยส่งเสริมการใช้ความสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการ การส่งเสริมและพัฒนาสาขาธุรกิจสร้างสรรค์ที่มีศักยภาพ การพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและสิ่งแวดล้อมด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ พัฒนาบุคลากรให้สามารถตอบสนองความต้องการของการภาคการผลิตและบริการทั้งในระดับวิชาชีพเชิงสร้างสรรค์และผู้ประกอบการให้มีความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมการศึกษาวิจัยและพัฒนาเชิงลึกในสาขาเศรษฐกิจสร้างสรรค์และทุนวัฒนธรรม (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, ๒๕๕๓ อ้างถึงใน อาคม เต็มพิทยาไพสิฐ, ๒๕๕๓)

๒.๕.๒ ที่มาและคำจำกัดความของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เนื่องจากมีหลายหน่วยงาน โดยเฉพาะในต่างประเทศ ได้ให้คำจำกัดความของคำว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ในมิติต่างๆ จึงขอยกตัวอย่างคำจำกัดความของหน่วยงาน และองค์กรระหว่างประเทศที่เป็นที่ยอมรับดังนี้

คำว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ถูกกล่าวถึงและเป็นที่ยอมรับอย่างเป็นทางการในระดับรัฐบาลครั้งแรกในประเทศสหราชอาณาจักร โดยในปี พ.ศ. ๒๕๔๔ (ค.ศ. ๒๐๐๑) Department of Culture, Media and Sport ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า "อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries)" ไว้ว่า "Those industries which have their origin in individual creativity, skill and talent and which have a potential for wealth and job creation through the generation and

exploitation of intellectual property.” (Department of Culture, Media and Sport, 2001, p. ๔) และคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้แปลความหมายของคำจำกัดความนี้ว่า “เศรษฐกิจที่ประกอบด้วยอุตสาหกรรมที่มีรากฐานมาจากความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล ทักษะความชำนาญ และความสามารถพิเศษ ซึ่งสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการสร้างความมั่งคั่งและสร้างงานให้เกิดขึ้นได้ โดยที่สามารถส่งมอบและส่งผ่านจากรุ่นเก่าสู่รุ่นใหม่ด้วยการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา”

เมื่อแนวคิดการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เริ่มเป็นที่นิยม และเนื่องจากมีส่วนเกี่ยวข้องกับการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา ดังนั้นในปี พ.ศ. ๒๕๔๖ (ค.ศ. ๒๐๐๓) องค์การทรัพย์สินทางปัญญาโลก (World Intellectual Property Organization, WIPO) จึงได้มีการให้คำนิยามของคำว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ว่า “Industries that include the cultural industries plus all cultural or artistic production, whether live or produced as an individual unit. The creative industries are those in which the product or service contains a substantial element of artistic or creative endeavor.” (WIPO, ๒๐๐๓) และคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้แปลความหมายของคำจำกัดความนี้ว่า “อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม ประกอบด้วยผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมและศิลปะทั้งหมด ทั้งในรูปแบบสินค้าและบริการที่ต้องใช้ความพยายามในการสร้างสรรค์งาน ไม่ว่าจะเป็นการดำเนินงานโดยทันทีในขณะนั้น หรือผ่านกระบวนการผลิต และเน้นการปกป้องผลงานผ่าน Copyright” องค์การระหว่างประเทศที่ทำหน้าที่ดูแลควบคุมและส่งเสริมการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ๒ องค์การหลักได้แก่ UNESCO และ UNCTAD ต่างก็ได้ให้คำจำกัดความของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ คำจำกัดความของ UNESCO เศรษฐกิจสร้างสรรค์คือ “อุตสาหกรรมที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ความชำนาญ และความสามารถที่มีศักยภาพในการสร้างงานและความมั่งคั่งโดยการผลิตและใช้ประโยชน์จากทรัพย์สินทางปัญญา”

ในขณะที่องค์กรที่ให้คำจำกัดความคำว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างละเอียด และมีการนำเสนอในรูปแบบของรายงาน อย่างเป็นทางการมากที่สุด คือ UNCTAD ในรายงาน "Creative Economy Report ๒๐๐๘" โดย UNCTAD ได้ให้คำนิยามของคำว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ (UNCTAD, ๒๐๐๘ อ้างถึงใน อาคม เติมพิทยาไพสิฐ, ๒๕๕๓)

"The creative economy is an evolving concept based on creative assets potentially generating economic growth and development. “เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นแนวความคิดในการสร้างความเจริญเติบโตและการพัฒนาทางเศรษฐกิจโดยใช้สินทรัพย์ที่เกิดจากการใช้ความคิดเชิงสร้างสรรค์”

It can foster income generation, job creation and export earnings while promoting social inclusion, cultural diversity and human development. "เศรษฐกิจสร้างสรรค์ทำให้เกิดการสร้างรายได้ สร้างงาน และสร้างรายได้จากการส่งออก ในขณะเดียวกันก็เป็นการส่งเสริมกิจกรรมทางสังคม สนับสนุนความหลากหลายทางวัฒนธรรม และเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์”

It embraces economic, cultural and social aspects interacting with technology, intellectual property and tourism objectives. "เศรษฐกิจสร้างสรรค์เชื่อมโยงระบบเศรษฐกิจ วัฒนธรรม และสังคมให้มีปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยี ทรัพย์สินทางปัญญา และการท่องเที่ยว"

It is a set of knowledge-based economic activities with a development dimension and cross-cutting linkages at macro and micro levels to the overall economy. "เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่เน้นองค์ความรู้ เกี่ยวข้องกับมิติทางด้านการพัฒนาการ เป็นการเชื่อมโยงทุกภาคส่วนทางเศรษฐกิจทั้งในระดับจุลภาค และมหภาค"

It is a feasible development option calling for innovative multidisciplinary policy responses and interministerial action. "เพื่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ประเทศต้องการ นโยบายที่เป็นนวัตกรรมใหม่ที่มีความหลากหลายทางแนวคิด และต้องการการปฏิบัติงานร่วมกันในทุกๆ หน่วยงาน"

At the heart of the creative economy are the creative industries. "และหัวใจสำคัญ ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์อยู่ที่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์"

๒.๕.๓ ขอบเขตและความครอบคลุมของเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เนื่องจากมีหลายหน่วยงานและหลายองค์กรที่ให้นิยามและให้คำจำกัดความของแนวคิดเรื่องเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ ดังนั้นขอบเขตของภาคการผลิตที่จะนับเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจสร้างสรรค์จึงมีความ แตกต่างกันไป และในกรณีของประเทศไทยนั้น ปัจจุบันขอบเขตและความครอบคลุมของภาคการ ผลิตที่จะนับเป็นส่วนหนึ่งของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ก็ยังไม่มี ความชัดเจนมากนัก แต่มีคณะกรรมการ พัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติได้กำหนดไว้ ดังนี้ ๑)การโฆษณา ๒)สถาปัตยกรรม ๓)งาน ออกแบบ ๔)แฟชั่น ๕)ฟิล์มและวิดีโอ ๖)ฮาร์ดแวร์ (อุปกรณ์) ๗)บริการท่องเที่ยว ๘)วรรณกรรม ๙)ดนตรี ๑๐)พิพิธภัณฑ์ ห้องแสดง ห้องสมุด ๑๑)การพิมพ์สิ่งพิมพ์ ๑๒)ซอฟต์แวร์ ๑๓)กีฬา ๑๔)ศิลปะการแสดง ๑๕)การกระจายเสียง ๑๖)วิดีโอเกมส์ ๑๗)ทัศนศิลป์การถ่ายภาพ งานฝีมือ ๑๘)อาหารไทย ๑๙) การแพทย์แผนไทย

จากรูปภาพจะเห็นได้ว่า ในกรณีของประเทศไทยนั้น คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติมีความพยายามที่จะเพิ่ม ๒ ภาคการผลิตซึ่งแตกต่างจากในกรณีของประเทศอื่นๆ เข้าไปใน เศรษฐกิจสร้างสรรค์นั่นคือ ภาคการผลิตอาหารไทย และการบริการการแพทย์แผนไทย ซึ่งทั้ง ๒ ภาคการ ผลิตเป็นภาคการผลิตที่ประเทศไทยมีความได้เปรียบทางการแข่งขันที่สูงเพื่อเปรียบเทียบกับประเทศอื่นๆ ในเวทีการค้าโลก (อาคม เต็มพิทยาไพสิฐ, ๒๕๕๓)

๒.๖ การออกแบบลวดลาย

๒.๖.๑ ความหมายของการออกแบบลวดลาย

ราชบัณฑิตยสถาน(๒๕๔๒) ลวดลาย หมายถึง ลายต่างๆที่เขียนหรือแกะสลัก ส่วนลายหมายถึง รูปแบบทางทัศนศิลป์ประเภทหนึ่ง ประกอบขึ้นด้วยเส้นเป็นสำคัญ ลักษณะเป็นแบบซ้ำ ๆ เป็นหมู่ ๆ หรือ

ต่อเนื่องกันไปก็มีทั้งลายแบบธรรมชาติและลายแบบประดิษฐ์ ใช้เขียน ปั้น หรือแกะสลัก เป็นต้น เพื่อตกแต่งให้สวยงาม เช่น ลายกระหนก ลายเทพนม ลายก้านขด, กรรมวิธีประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ให้เป็นลวดลาย เช่น ลายกำมะลอ ลายปิดทองรดน้ำ ลายแทงหยวก

สมศิริ อรุณทัย(๒๕๔๙) การออกแบบลวดลาย หมายถึงการเลือกสรรส่วนประกอบทางศิลปะ มาจัดเป็นลวดลายธรรมชาติหรือแบบประดิษฐ์ โดนคำนึงถึงหลักการออกแบบ เพื่อนำไปใช้ประดับตกแต่งงานต่างๆ ด้วยวิธีทางจิตรกรรม ประติมากรรมหรือวิธีอื่นๆ

อ้อยทิพย์ พลศรี (๒๕๔๕) การจัดระบบความคิดผ่านกระบวนการสร้างสรรค์เป็นลวดลายต่างๆ โดยอาศัยองค์ประกอบของการออกแบบ ประยุกต์ให้เข้ากับวัสดุ เทคนิควิธีการ และรูปแบบของงานที่จะออกแบบอย่างมีชั้นเชิง

ประเสริฐ ศีลรัตน์ (๒๕๓๘) การออกแบบลวดลาย เป็นศิลปะประยุกต์แขนงหนึ่ง ที่สร้างงาน องค์ประกอบทางศิลปะให้ปรากฏเป็นรูปแบบในลักษณะลวดลาย เพื่อเสริมแต่งโครงสร้างสิ่งต่างๆ ให้มีคุณค่ามากยิ่งขึ้นกว่าเดิมที่มีอยู่

นวนน้อย บุญวงศ์ (๒๕๔๒) การออกแบบลวดลาย เป็นการออกแบบสองมิติ (Two dimensional design) ที่ให้ความสำคัญเฉพาะกับลวดลายและสีบนพื้นผิวซึ่งรับรู้ได้ด้วยประสาทตา เป็นงานที่เน้นความงามจากการมองเห็น และการสื่อความหมายเนื้อหา ตามการรับรู้จากภาพนั้น งานออกแบบประเภทนี้ แม้จะมีการสื่อได้จำกัดเฉพาะลวดลายพื้นผิว แต่ในขณะเดียวกันลวดลายก็ต้องทำหน้าที่แก้ปัญหาให้ได้ครบถ้วนตามจุดมุ่งหมายของการออกแบบเช่น ลวดลายบนผ้า ลวดลายในงานออกแบบกราฟิก ลวดลายบนพื้นผิวผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ เป็นต้น

๒.๖.๒ องค์ประกอบของลวดลาย

ประเสริฐ ศีลรัตน์ (๒๕๓๘) ได้อธิบาย ถึงองค์ประกอบของลวดลายเอาไว้ว่า ลวดลายแต่ละลวดลายที่ปรากฏให้เห็นเป็นรูปแบบ แสดงเนื้อหาเรื่องราวต่าง ๆ นั้น เกิดจากส่วนประกอบย่อยๆ เข้าด้วยกัน ให้สัมพันธ์เชื่อมโยงอย่างเหมาะสมกลมกลืน โดยแต่ละองค์ประกอบจะมีคุณลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน และสามารถกระตุ้นเร้าความรู้สึกจากการรับรู้ ให้แตกต่างกันออกไปด้วย องค์ประกอบสำคัญของลายมีดังนี้

๑) ตัวลาย เป็นเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่สุดของลาย เมื่อนำมาจัดประกอบกันเป็นลวดลายแล้ว จะแสดงเนื้อหา เรื่องราวให้ปรากฏแตกต่างกันออกไป ตามรูปแบบที่ผู้สร้างขึ้น ตัวลายโดยพื้นฐานโดยทั่วไปมักเกิดจากการนำเอา เส้น หรือรูปมาใช้เป็นตัวลาย จากนั้นก็นำเอาตัวลายไปใช้เป็นตัวแบบหรือแม่ลาย เพื่อออกแบบจัดประกอบเป็นลวดลายในโอกาสต่อไป

๒) ขนาดสัดส่วน คือคุณลักษณะที่เป็นเกณฑ์เปรียบเทียบ เพื่อบ่งบอกถึงสภาพส่วนประกอบอื่นในลายแต่ละลาย ว่ามีอัตราส่วนสัมพันธ์กันอย่างไร เช่น บ่งบอกถึงความหนา บาง สั้น ยาว หนัก เบา เล็ก ใหญ่ ของแม่ลาย

๓) ช่วงจังหวะ คือช่วงว่างระหว่างตัวลาย ช่วงจังหวะเป็นองค์ประกอบส่วนที่กำหนดตอนหรือระยะห่างของตัวลายแต่ละตัว ที่จะนำมาจัดประกอบเป็นลวดลาย ให้ต่อเนื่องสม่ำเสมอสวยงาม

๔) บริเวณว่าง คือส่วนว่างที่เป็นพื้นภาพ ภาพภาพหนึ่งจะประกอบด้วยส่วนที่เป็นภาพกับส่วนที่เป็นพื้น ภาพลวดลายก็เช่นกันจะประกอบด้วยส่วนที่เป็นรูป คือ ตัวลาย และส่วนที่เป็นพื้น คือ บริเวณว่าง หรือฉากหลัง ของภาพทั้งหมด

๕) ทิศทางคือคุณลักษณะที่บ่งชี้ถึงแนวโน้มการเคลื่อนไหวของตัวลายและส่วนประกอบอื่นๆว่าจะไปในทิศทางใด เช่น ทิศทางในแนวนอน ทิศทางในแนวตั้ง โค้ง กระจายออกเป็นรัศมี ฯลฯ

๖) ตัวเสริมประกอบลายคือส่วนประกอบอื่นนอกจากที่กล่าวมาแล้ว เช่น พื้นผิว จุด สี แสงเงา หรืออื่นๆ ที่นำมาจัดประกอบเสริมให้เข้ากับลาย สามารถเชื่อมโยงเข้ากับส่วนประกอบพื้นฐานอื่นๆได้อย่างลงตัว และก่อให้เกิดคุณค่าที่สมบูรณ์ขึ้น

๒.๖.๓ แรงบันดาลใจในการออกแบบลวดลาย

สมศิริ อรุณทัย (๒๕๔๙) รูปแบบลวดลายที่ปรากฏเป็นเค้าโครงในลักษณะต่างๆ นั้นมีต้นกำเนิดมาจาก ๒ แหล่งได้แก่

๑) แหล่งรูปแบบจากธรรมชาติ

๒) แหล่งรูปแบบจากที่มนุษย์สร้างขึ้น

๒.๖.๔ รูปแบบลวดลาย

ประเสริฐ ศีลรัตน์ (๒๕๓๘) รูปแบบของลวดลายมีแนวความคิดการออกแบบแยกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ ๓ ประเภท ดังนี้

๑) การคิดลอกเลียนแบบเป็นการคิดออกแบบอย่างหนึ่ง ที่พยายามถ่ายทอดรูปแบบให้เหมือนกับต้นแบบ

๒) การคิดดัดแปลงแบบ เป็นการคิดออกแบบอย่างหนึ่งที่ต้องใช้จินตนาการในการเพิ่มหรือลดทอน ให้ได้รูปแบบที่ผิดแผกไปจากเค้าเดิม

๓) การคิดสร้างสรรค์รูปแบบ เป็นการคิดออกแบบอย่างหนึ่งที่แตกต่างจากการคิดลอกเลียนแบบ และการคิดดัดแปลงแบบ แต่อาศัยประสบการณ์จากทั้งสองลักษณะแนวคิด มาสร้างจินตนาการรูปแบบขึ้นใหม่ ให้ผิดแผกไปจากเดิม เป็นการออกแบบตามความรู้สึกหรือความต้องการของผู้ออกแบบเอง ทำให้ได้รูปแบบที่แปลกใหม่

๒.๖.๕ ประเภทของลวดลาย

สมศิริ อรุณทัย (๒๕๔๙) ปัจจุบันมีลวดลายปรากฏให้เห็นหลากหลายลักษณะ ซึ่งสามารถแยกเป็นประเภทใหญ่ๆได้ ๖ ประเภทดังนี้

๑) ลายพื้น

๒) ลายขอบ

๓) ลายเชิง

๔) ลายกรอบ

๕) ลายมุม

๖) ลายเฉพาะ

๒.๖.๖ หน้าที่ของลวดลาย

ประเสริฐ ศีลรัตน์ (๒๕๓๘) ด้วยลักษณะที่แตกต่างกันของลวดลาย เวลานำไปใช้ก็จะมียุทธนาพหน้าที่ที่แตกต่างกัน ตามความเหมาะสมของรูปลักษณะนั้นๆ โดยสามารถแบ่งหน้าที่ของลวดลายได้ดังนี้

- ๑) ลวดลายเป็นพื้นภาพลวดลายเป็นกรอบหรือ เชิงของภาพ
- ๒) ลวดลายเป็น ตัวกันแบ่งพื้นที่
- ๓) ลวดลายเป็นตัวเชื่อมพื้นที่
- ๔) ลวดลายเป็นตัวเสริมประกอบภาพ

๒.๖.๗ ความสำคัญของลวดลาย

อ้อยทิพย์ พลศรี (๒๕๔๕) ลวดลายเป็นองค์ประกอบที่ส่งเสริมให้งานศิลปะและงานออกแบบทุกประเภทมีคุณค่าและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยสามารถแยกความสำคัญของการออกแบบลวดลายได้ ดังนี้

- ๑) ลวดลายสามารถแก้ปัญหาบริเวณว่างในการสร้างสรรค์งาน
- ๒) ลวดลายเสริมแต่งโครงสร้างสิ่งต่างๆให้มีคุณค่าความงาม มากยิ่งขึ้น
- ๓) ลวดลายสามารถสื่อให้เห็นถึงแนวคิดหรือที่มาทางด้านวัฒนธรรมได้ เช่น ลวดลายหัวเสาของกรีก ลวดลายศิลปะพื้นบ้าน
- ๔) ลวดลายสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการออกแบบประเภทต่างๆ ได้ เช่น ออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบบรรจุภัณฑ์ ออกแบบสัญลักษณ์ ออกแบบตกแต่ง ฯลฯ

พินาริน สาริยา (๒๕๔๙) ได้กล่าวถึง ความสำคัญของลวดลายไว้ ดังนี้

- ๑) ลวดลายเป็นสื่อกลางถ่ายทอด วัฒนธรรม ความรู้ศึกนึ่กคิดอารยธรรมทางปัญญา
- ๒) ลวดลายเป็นตัวกำหนดความเป็นหมู่เหล่าหรือ ความแตกต่าง
- ๓) ลวดลายแสดงคุณค่าความงาม รสนิยมหรือค่านิยม
- ๔) ลวดลายเป็นเครื่องหมาย หรือสัญลักษณ์แทนสิ่งต่างๆ

๒.๖.๘ ลายการผูก

ประเสริฐ ศีลรัตน์ (๒๕๓๘) การผูกลายเป็นการจัดประกอบตัวลายหรือแม่ลาย ร่วมกับองค์ประกอบส่วนอื่นๆ ให้สอดคล้องสัมพันธ์กัน จนปรากฏเห็นเป็นลวดลายรูปแบบต่างๆ โดยที่มีขั้นตอนดังนี้

- ๑) การกำหนดจุดประสงค์ที่ถือได้ว่าเป็นเป้าหมายแห่งพฤติกรรมกรออกแบบลวดลายไปสู่การปฏิบัติ
- ๒) การกำหนดเนื้อหาเรื่องราว คือสารที่ต้องการสื่อแสดงด้วยรูปแบบในลักษณะลวดลาย
- ๓) การกำหนดแบ่งพื้นที่ เป็นการย่อยพื้นที่โดยรวมลงให้สะดวกต่อการกำหนดเนื้อหาเรื่องราวแต่ละช่วงตอน ลงพื้นที่ย่อยนั้นและง่ายต่อการกำหนดรูปแบบของตัวลายให้เหมาะสมสอดคล้องกับพื้นที่ย่อย
- ๔) การกำหนดตัวลาย เป็นการสร้างรูปแบบลักษณะต่างๆ ขึ้น เพื่อใช้เป็นสื่อหรือสัญลักษณ์นำสารอันได้แก่เนื้อหาเรื่องราวออกแสดงให้ประจักษ์

๕)การผูกลาย เป็นการนำลายรูปแบบต่างๆ มาจัดประกอบลงในพื้นที่ที่กำหนดแบ่ง ผูกประกอบรวมกันเข้าเป็นเนื้อหาเรื่องราว โดยยึดหลักในการจัดประกอบว่า ลายที่ปรากฏจะต้องมีความสมดุล มีจุดสนใจและมีเอกภาพ

หลังการผูกประกอบลายเป็นรูปแบบลวดลายแล้ว อาจมีการนำลายลักษณะต่างๆ นั้นมาจัดประกอบรวมกัน เพื่อแสดงเนื้อหาเรื่องราวที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น เรียกว่าเป็นการจัดลายประกอบรวม การจัดลายลักษณะนี้มักจะใช้ในกรณีที่ต้องการหลีกเลี่ยงความซ้ำของรูปแบบตัวลาย ให้ความหลากหลายในพื้นที่เดียวกับของโครงสร้างโดยรวม การที่จะนำเอาลายลักษณะรูปแบบใดมาจัดประกอบรวมกัน เป็นลายประกอบรวมนั้น ผู้จัดประกอบ จะต้องเข้าใจบทบาทหน้าที่ของลายแต่ละลักษณะ ว่าเมื่อนำมาจัดรวมเข้าด้วยกันแล้ว ลักษณะใดที่ควรอยู่ตำแหน่งใดของพื้นที่โดยรวม และลักษณะใดเหมาะสำหรับใช้เป็นจุดเด่นของภาพ ลักษณะใดเหมาะสำหรับใช้เสริมประกอบให้ส่วนอื่นๆ ให้มีคุณค่ายิ่งขึ้น

๒.๖.๙ กระบวนการออกแบบลวดลาย

กระบวนการออกแบบทำให้การออกแบบมีระบบแบบแผนชัดเจน ทำให้นกออกแบบทราบว่าควรทำอะไรก่อนหลัง ทำให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการออกแบบที่ใช้กันอย่างเป็นสากลนั้น มีหลายรูปแบบ กระบวนการออกแบบเหล่านั้นมีความคล้ายคลึงกัน ซึ่งมีการทำงาน ขั้นตอน ๘ ขั้นตอนดังนี้

๑) การกำหนดขอบเขตของปัญหา (Identification of The Problem) เป็นการนำเอาโจทย์หรือปัญหาที่ได้รับในงานออกแบบมาศึกษาพิจารณาให้เข้าใจถึงเงื่อนไขต่างๆ ที่เกี่ยวข้องและทำการกำหนดขอบเขตการทำงานเพื่อแก้ปัญหาอย่างเหมาะสมไม่กว้างหรือแคบจนเกินไป

๒) การค้นคว้าหาข้อมูล (Information) เป็นการศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ นำมาจัดจำแนกอย่างเป็นระบบตามหัวข้อที่มีความสัมพันธ์กับปัญหา ข้อมูลมีคุณค่าช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจและช่วยเสนอแนะวิธีการต่างๆ สำหรับแก้ปัญหา

๓) การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการนำข้อมูลที่จำแนกไว้แล้วมาแยกแยะ เปรียบเทียบ และจัดให้เกิดความสัมพันธ์กัน ผลจากการวิเคราะห์จะช่วยเสนอแนะตั้งแต่ทางเลือกจนถึงเกณฑ์สำหรับพิจารณาทางเลือกต่างๆ สำหรับแก้ปัญหา

๔) การสร้างแนวความคิดหลัก (Conceptual Design) เป็นการใช้เทคนิคต่างๆ(เพื่อสร้างสรรค์แนวความคิดหลักในการออกแบบ แนวความคิดหลักควรมีลักษณะที่สามารถแก้ปัญหาสำคัญได้อย่างตรงประเด็นและมีความกว้างครอบคลุม การแก้ปัญหาย่อมมีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับแนวทางที่เคยมีมาก่อนและยังมีลักษณะเป็นความคิดหรือสมมุติฐานที่อาจเป็นนามธรรม นอกจากนี้แนวความคิดในการออกแบบไม่ได้มีอยู่เพียงครั้งเดียวโดยเฉพาะสำหรับปัญหาที่ซับซ้อน ในระยะแรกเป็นการสร้างแนวความคิดโดยรวมเมื่อทำการออกแบบก็จะมี การ

สร้างแนวความคิดเสริมตามไปแต่ละขั้นตอนหรือทุกๆ ระดับของการแก้ปัญหา นี้ เพื่อให้การออกแบบลึกลงไปทุกขั้นตอนสามารถทำได้อย่างสร้างสรรค์มากขึ้น

๕) การออกแบบร่าง (Preliminary Design) เป็นการนำแนวความคิดหลักออกมาตีความ แปลรูปหรือประยุกต์สร้างขึ้นจากสิ่งที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรม มีตัวตนและจับต้องได้ ด้วยการร่างเป็นภาพ 2 มิติหรือสร้างเป็นหุ่นจำลอง 3 มิติ แบบร่างควรมีจำนวนมาก มีความแตกต่างหลากหลายทางด้านรูปร่างหน้าตา ขนาด ส่วนประกอบตั้งแต่โครงสร้างจนถึงส่วนประกอบย่อย พร้อมทั้งให้คำอธิบายหรือกราฟิกแสดงหลักการ วิธีการและความคิดเห็นของผู้ออกแบบต่อแบบเหล่านั้น

๖) การคัดเลือก (Selection) เป็นการนำแบบร่างที่สร้างขึ้นเป็นจำนวนมากมาเปรียบเทียบโดยใช้หลักเกณฑ์ที่ได้จากการวิเคราะห์ เพื่อคัดเลือกแบบที่มีความเหมาะสมสูงสุด สามารถแก้ปัญหาได้สำเร็จด้วยวิธีการที่ง่าย ประหยัดและมีความเป็นไปได้จริงทั้งในการผลิตและการตลาด

๗) การออกแบบรายละเอียด (Detail Design) เป็นการนำแบบที่ผ่านการพิจารณาคัดเลือกแล้วมาพัฒนาต่อไปจนถึงขั้นรายละเอียดของส่วนประกอบย่อยต่างๆ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ครบถ้วนมากยิ่งขึ้น การออกแบบ รายละเอียดจะเกิดขึ้นขณะเขียนแบบ นับเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่มีส่วนช่วยในการเปลี่ยนแปลง แบบที่มาจากแนวความคิดธรรมดาให้กลายเป็นแบบที่น่าสนใจและใช้งานได้ดี หรือในทางตรงกันข้ามมีส่วนทำลายแนวความคิดให้กลายเป็นแบบที่น่าสนใจและใช้งานได้ดี หรือในทางตรงกันข้ามคือมีส่วนทำลายแนวความคิดที่ดีให้ด้อยคุณค่าลงจากความหยาบหรือการขาดความเอาใจใส่ในรายละเอียดของงาน

๘) การประเมินผล (Evaluation) เป็นการนำแบบสำเร็จทั้งในลักษณะงาน ๒ มิติ และ ๓ มิติ มาทำการประเมินผลงานนั้นว่าความถูกต้องและครบถ้วนตามขอบเขตและจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้เพียงใด การประเมินผลช่วยให้รู้ระดับคุณภาพของงานออกแบบและเป็นการตรวจสอบขั้นสุดท้ายก่อนการลงทุนผลิตและจำหน่าย (นวนน้อย บุญวงศ์, ๒๕๔๒)

๒.๖.๑๐ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลาย

ไพโรจน์ พิทยเมธี (๒๕๕๑) ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์องค์ประกอบการออกแบบเลขศิลป์ที่แสดงเอกลักษณ์ไทย พบว่า การออกแบบในทุกสาขากำลังถูกส่งเสริมจากภาครัฐและเอกชนให้มีเอกลักษณ์ไทยในการออกแบบมากขึ้นเนื่องจากเห็นความสำคัญของความมั่นคงความภาคภูมิใจและการเป็นที่ยอมรับของนานาชาติในแง่ของเศรษฐกิจการเมืองและสังคมจึงต้องริบสร้างและส่งเสริมให้เกิดเอกลักษณ์ที่เด่นชัดแตกต่างจากชาติอื่นๆ การศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบและหาแนวทางการออกแบบเลขศิลป์ที่แสดงเอกลักษณ์ไทยเพื่อที่นักออกแบบจะสามารถสร้างแรงบันดาลใจหรือประยุกต์เพื่อนำไปใช้ในงานออกแบบเลขศิลป์ที่ต้องการสื่อถึงความเป็นไทยได้สะดวกและมีความรู้ด้านเอกลักษณ์ไทยมากขึ้นเพื่อการพัฒนาแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของเลขศิลป์ไทยต่อไปและเพื่อต้องการช่วยเผยแพร่วัฒนธรรมของชาติไปกับงานออกแบบเลขศิลป์อีกด้วย จากสมมติฐานของการวิจัย

ที่ว่าถ่ายทอดวัฒนธรรมวิถีชีวิตบุคลิกไทยลงในงานออกแบบเลขศิลป์ทำให้การออกแบบสามารถแสดงถึงเอกลักษณ์ไทยได้และจากการวิเคราะห์ที่ได้แบ่งองค์ประกอบเลขศิลป์ไทยเป็น ๑) โทนสีไทย ๒) ตัวอักษรไทยและ ๓) ภาพที่มีเอกลักษณ์ไทยถ้านักออกแบบเลขศิลป์ได้ใช้องค์ประกอบทั้ง ๓ เหล่านี้ก็จะช่วยให้การออกแบบแสดงถึงเอกลักษณ์ไทยได้ และการวิเคราะห์จัดอันดับความนิยมและการคัดสรรภาพที่มีเอกลักษณ์ไทยที่แบ่งหมวดหมู่ออกเป็น ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์และ ประชาชนรวมถึงการวิเคราะห์ถึงบุคลิกลักษณะของแต่ละหมวดก็ช่วยให้นักออกแบบสะดวกและง่ายต่อการนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ตามบุคลิกสินค้าที่จะออกแบบยิ่งขึ้นด้วย

วิลาภา กาศวิเศษ (๒๕๕๓) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาลวดลายเพื่องานออกแบบจากอิทธิพลศิลปกรรมบ้านเชียง โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษาและรวบรวมองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ลวดลายเขียนสีบนเครื่องปั้นดินเผาบ้านเชียงซึ่งเป็นงานศิลปกรรมสมัยก่อนประวัติศาสตร์ในประเทศไทยที่มีเอกลักษณ์และเป็นที่รู้จักทั้งในประเทศและต่างประเทศเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่าควรค่าแก่การเผยแพร่และสืบสานองค์ความรู้โบราณจากรุ่นสู่รุ่นมีวิธีการศึกษารวบรวมข้อมูลโดยการเก็บข้อมูลทางเอกสารและข้อมูลทางภาคสนามด้วยวิธีการสัมภาษณ์และการเข้าร่วมทำกิจกรรมกับศูนย์การเรียนรู้ศิลปะลายบ้านเชียงเพื่อให้ทราบถึงกระบวนการผลิตเครื่องปั้นดินเผาบ้านเชียงที่ยังคงรูปแบบการผลิตแบบดั้งเดิมและการจัดประเภทรูปแบบลวดลายศิลปะบ้านเชียงรวมถึงการนำลวดลายแต่ละประเภทมาพัฒนาตามแนวทางของหลักการออกแบบลวดลายโดยนำตัวอย่างลวดลายที่พัฒนาไปประยุกต์ใช้เป็นลวดลายตกแต่งในงานและผลิตภัณฑ์อื่นๆทั้งนี้เพื่อให้เกิดแรงบันดาลใจในการต่อยอดการนำลวดลายโบราณของไทยมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบด้านต่างๆและเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดการสร้างสรรค์ชุดลวดลายไทยที่ร่วมสมัยอีกทางหนึ่ง

ชาม จาตุรงค์กุล (๒๕๔๕) ศึกษาเรื่อง การออกแบบตัวอักษรและภาพสำเร็จรูปในรูปแบบเลขศิลป์อีสาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบตัวอักษรและรูปภาพสำเร็จรูปที่สื่อถึงศิลปวัฒนธรรมอีสานเนื่องจากปัจจุบันนักออกแบบเลขศิลป์มีความต้องการสร้างรูปแบบสื่อที่มีความแตกต่างและเด่นชัดมากขึ้นแต่ยังขาดองค์ประกอบที่สำคัญคือตัวอักษรและภาพที่จะนำมาตกแต่งสื่อเลขศิลป์ต่างๆอันสื่อถึงศิลปวัฒนธรรมอีสานอย่างชัดเจนและสามารถนำไปใช้งานได้อย่างสะดวกรวดเร็ว แนวทางการศึกษาหา รูปแบบของเลขศิลป์อีสานมีวิธีการวิจัยโดยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทางเอกสารและข้อมูลทางภาคสนามที่เกี่ยวข้องกับเรื่องศิลปกรรมอีสานแล้วสรุปหาลักษณะเฉพาะของรูปแบบทางศิลปะนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางศิลปวัฒนธรรมอีสานและทางออกแบบเลขศิลป์เป็นผู้ประเมินผล โดยการวิจารณ์อภิปรายและหาข้อสรุปเพื่อแก้ไขผลงานให้ถูกต้องและสามารถที่จะนำไปใช้ได้จริงอย่างเหมาะสมกับการออกแบบสื่อในปัจจุบันผลการวิจัยสามารถสรุปออกมาเป็นผลงานการออกแบบได้ดังนี้ ๑. ผลการออกแบบตัวอักษรภาษาไทยและอังกฤษลักษณะเป็นตัวพิมพ์ทาดหัวที่ใช้ในคอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบในระบบวินโดวส์แบ่งได้ ๕ ชุดคือตัวพิมพ์ก่อนประวัติศาสตร์อีสานใช้สื่อถึงเนื้อหาเกี่ยวกับอารยธรรมก่อนประวัติศาสตร์ในอีสาน / ตัวพิมพ์ปลวหะอีสานใช้สื่อถึงศิลปวัฒนธรรมในช่วงสมัยประวัติศาสตร์ในอีสาน / ตัวพิมพ์ธรรมอีสานใช้สื่อถึงความศักดิ์สิทธิ์ในพิธีกรรมความเชื่อของชาวอีสาน / ตัวพิมพ์ลาวอีสานใช้สื่อถึงวิถีชีวิตของ

คนอีสานในยุคร่วมสมัย / ตัวพิมพ์ขีดอีสานใช้สื่อถึงงานศิลปหัตถกรรมของชาวอีสาน ๒. ผลการออกแบบ
รูปภาพสำเร็จรูปเป็นภาพในแบบ Vector แบ่งได้ ๕ ชุดคือชุดก่อนประวัติศาสตร์อีสาน / ชุดโบราณอีสาน
/ ชุดหัตถกรรมอีสาน / ชุดลายตกแต่งสำเร็จรูป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาแนวทางนำอุปถัมภ์ไปใช้ในเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้การศึกษาเป็นไปตามวัตถุประสงค์ จึงได้ดำเนินงานตามองค์ประกอบต่างๆดังนี้

๓.๑ รูปแบบการวิจัย

๓.๒ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

๓.๓ การเก็บรวบรวมข้อมูลและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๓.๔ การวิเคราะห์ข้อมูล

๓.๕ ระยะเวลาทำการวิจัย และแผนการดำเนินงานตลอดโครงการ

๓.๑ รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ทำการศึกษาข้อมูลทั้งภาคเอกสาร (Document) และภาคสนาม (Field Study)

๓.๒ ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

๓.๒.๑ ประชากร: ประชากรที่จะศึกษาในครั้งนี้มี ๔ กลุ่ม ได้แก่

- ๑) อุปถัมภ์ที่ปรากฏบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยาง อำเภอศรีประจักษ์ จังหวัดมหาสารคาม
- ๒) ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุปถัมภ์ วัดบ้านยาง อำเภอศรีประจักษ์ จังหวัดมหาสารคาม
- ๓) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบลวดลาย
- ๔) ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงผลงานการออกแบบ

๓.๒.๒ กลุ่มตัวอย่าง: กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยแยกตามประเภทของ ประชากร ดังนี้

๑) อุปถัมภ์ที่เกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเรื่องพระเวทสันดร เนื่องจากเป็นเนื้อหาหลักที่มี การเขียนเป็นอุปถัมภ์ไว้เป็นส่วนใหญ่ จึงมีความหลากหลายในการเลือกมาเป็นแรงบันดาลใจ ในการออกแบบ โดยจะคัดเลือกจากอุปถัมภ์ที่ยังมีองค์ประกอบศิลป์ที่ค่อนข้างสมบูรณ์ เติบูน

๒) ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับอุปถัมภ์ วัดบ้านยาง ๖ คน ได้แก่

- ผู้ว่าราชการจังหวัดมหาสารคาม
- วัฒนธรรมจังหวัดมหาสารคาม
- อุตสาหกรรมจังหวัดมหาสารคาม
- ท่องเที่ยวจังหวัดมหาสารคาม
- ผู้บริหารส่วนท้องถิ่น บ้านยาง อำเภอศรีประจักษ์ จังหวัดมหาสารคาม
- นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญเรื่องอุปถัมภ์

- ๓) ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบลวดลาย ๕ คน
- ๔) ผู้เข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงผลงานการออกแบบ
จำนวน ๕๐๐ คน

๓.๓ การเก็บรวบรวมข้อมูลและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

๓.๓.๑ การเก็บรวบรวมข้อมูลและแหล่งข้อมูล การวิจัยครั้งนี้ มีข้อมูล ๒ ประเภทได้แก่ ข้อมูลภาคเอกสารและข้อมูลภาคสนาม ซึ่งมีรายละเอียดของขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

๓.๓.๑.๑ การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคเอกสาร ในการเก็บรวบรวมภาคเอกสารมีการดำเนินงานโดยใช้วิธีการสืบค้นและรวบรวมจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้แก่ เอกสารตำราและแหล่งข้อมูลออนไลน์ ในเรื่องที่เกี่ยวข้องดังนี้

- ๑) มรดกทางวัฒนธรรม
- ๒) ทิวทัศน์วัฒนธรรม
- ๓) สถาปัตยกรรมที่ปรากฏบนผนังโบสถ์วัดบ้านยาง ตำบลยาง อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม
- ๔) ความคิดสร้างสรรค์
- ๕) เศรษฐกิจสร้างสรรค์
- ๖) ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลาย

๓.๓.๑.๒ การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามในการเก็บรวบรวมภาคสนาม มีวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

๑) วิธีสำรวจเชิงวิเคราะห์ (Analytical Survey Method) เพื่อศึกษาเนื้อหา ๒ เรื่องคือ

๑.๑) องค์ประกอบศิลป์ของสถาปัตยกรรมที่ปรากฏบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยาง ตำบลยาง อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม

๑.๒) ความพึงพอใจต่อผลงานการออกแบบจากผู้ที่เกี่ยวข้องงานนิทรรศการแสดงผลงานการออกแบบ โดยจะจัดแสดงในเขตจังหวัดมหาสารคาม เป็นเวลา ๑๐ วัน (เป็นขั้นตอนที่นำต่อจากศึกษาเรื่องกระบวนการประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์ของสถาปัตยกรรมในการออกแบบลวดลาย)

๒) การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างเพื่อใช้เก็บข้อมูลเรื่องแนวทางในการนำองค์ประกอบศิลป์ของสถาปัตยกรรม ไปใช้ในการออกแบบที่เหมาะสมกับบริบทของท้องถิ่นจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับสถาปัตย์ ๖ ท่าน

๓) วิธีเชิงทดลอง(Experimental Method) เพื่อศึกษาถึงกระบวนการประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์ของสถาปัตยกรรมในการออกแบบลวดลายซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

๓.๑) การกำหนดขอบเขตปัญหาการออกแบบ เป็นขั้นตอนการกำหนดขอบเขตของการทำงาน ในลักษณะโจทย์การออกแบบที่จะต้องทำ

อะไร ที่ไหน อย่างไร ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การศึกษา โดยเบื้องต้นได้กำหนดจำนวนผลงาน ไว้ประมาณ ๓๐ แบบ โดยแยกตามประเภทของลวดลายดังนี้

- ๑) ลายพื้น จำนวน ๕ แบบ
- ๒) ลายขอบจำนวน ๕ แบบ
- ๓) ลายเชิงจำนวน ๕ แบบ
- ๔) ลายกรอบจำนวน ๕ แบบ
- ๕) ลายมุมจำนวน ๕ แบบ
- ๖) ลายเฉพาะจำนวน ๕ แบบ

๓.๒) การค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ เป็นขั้นตอนวางแผนเพื่อสืบค้นและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตามขอบเขตของปัญหาการออกแบบ

๓.๓) การวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบ เป็นขั้นตอนการนำข้อมูลที่ได้ มาแยกแยะและเรียบเรียงให้เป็นหมวดหมู่ เพื่อเป็นปัจจัยเบื้องต้นในการออกแบบ

๓.๔) การสร้างแนวความคิดหลัก เป็นขั้นตอนการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้รวบรวมไว้เพื่อให้เป็นแนวความคิดหลักในการออกแบบ ที่มีความเหมาะสมและสามารถแก้ปัญหาการออกแบบได้ โดยจะนำเสนอในรูปแบบ แผนภาพความคิดการออกแบบ (Mood Board) เพื่อให้เห็นระบบความคิดที่เป็นรูปธรรม

๓.๕) การออกแบบร่าง เป็นขั้นตอนการนำแนวความคิดหลักซึ่งยังมีลักษณะเป็นนามธรรม มาตีความเพื่อร่างภาพให้เป็นผลงานการออกแบบลวดลายอย่างคร่าวๆ ตามหลักการการออกแบบลวดลาย โดยจะต้องทำการร่างแบบให้มีความหลายหลายและครบตาม ประเภทของลวดลายที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งต้องทำเป็นจำนวนมากพอประมาณเพื่อใช้ประกอบการพิจารณาเลือกให้ได้แบบร่างที่มีความเหมาะสมที่สุด

๓.๖) การคัดเลือกแบบร่างเป็นขั้นตอนการคัดเลือกแบบร่างที่ได้ออกแบบไว้ โดยพิจารณาจากความสอดคล้องกับแนวความคิดหลักมากที่สุด และคัดเลือกให้ได้ครบตามขอบเขตที่กำหนดไว้ หากยังไม่ครบให้กลับไปร่างแบบเพิ่ม

๓.๗) การออกแบบรายละเอียด เป็นขั้นตอนการนำแบบร่างที่ได้คัดเลือกไว้ มาออกแบบรายละเอียด ซึ่งมีรายละเอียดปลีกย่อย ดังนี้

- **การคัดลอกแบบร่าง และการต่อลาย** โดยวิธีการ คอมพิวเตอร์ กราฟิก เพื่อใส่รายละเอียดขององค์ประกอบศิลป์ของลวดลาย เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง และสี อีกทั้งการต่อลาย(repartitions)ตามกรรมวิธีการต่อลาย ให้ได้ลวดลายรูปแบบตามประเภทต่างๆของลวดลาย

- การพิมพ์ต้นแบบลดทอน(prototype) เมื่อใส่รายละเอียดของลดทอนเสร็จเรียบร้อยแล้ว นำไปพิมพ์ด้วยระบบดิจิทัล (Digital print) เพื่อนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญในลำดับต่อไป

- การจัดทำสื่อสิ่งพิมพ์ เพื่อนำเสนอแนวทางการนำลดทอนที่ได้ออกแบบไว้ไปใช้ประโยชน์อย่างเหมาะสม

๓.๘) การประเมินผลการออกแบบ เป็นขั้นตอนการพิจารณาและประเมินคุณค่าด้านคุณลักษณะและประโยชน์ใช้สอยของผลงานการออกแบบ ให้เป็นไปตามหลักเกณฑ์ของออกแบบลดทอน โดยเพื่อให้ผลการประเมินมีความน่าเชื่อถือ จะได้นำผลงานการออกแบบลดทอนประกอบแบบสอบถาม เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบลดทอน ๕ ท่าน

๓.๓.๒ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ มีข้อมูล ๒ ประเภทได้แก่ ข้อมูลภาคเอกสารและข้อมูลภาคสนามโดยใช้เครื่องมือในการเก็บข้อมูล ดังนี้

๑) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคเอกสารได้แก่ สมุดจดบันทึกและโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำหรับพิมพ์เพื่อบันทึกและนำเสนอข้อมูลที่ได้รวบรวมและเรียบเรียงไว้

๒) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม มีดังนี้

๒.๑) การสังเกต(Observations)และแบบจดบันทึกเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเรื่ององค์ประกอบศิลป์ของสุบแต้มที่ปรากฏบนผนังโบสถ์วัดบ้านยาง ตำบลยาง อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม

๒.๒) แบบบันทึกการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured)เพื่อใช้เก็บข้อมูลเรื่องแนวทางในการนำองค์ประกอบศิลป์ของสุบแต้ม ที่ปรากฏบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยาง ไปใช้ในการออกแบบที่เหมาะสมกับบริบทของท้องถิ่น

๒.๓) แบบบันทึกขั้นตอนการออกแบบ เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเรื่องกระบวนการออกแบบลดทอนที่ได้แรงบันดาลใจจากองค์ประกอบศิลป์ของสุบแต้มที่ปรากฏบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยาง ตำบลยาง อำเภอบรบือ จังหวัดมหาสารคาม

๒.๔) วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในกระบวนการออกแบบลดทอน ได้แก่ กล้องถ่ายรูป กระดาษร่างภาพ กระดาษพิมพ์ระบบดิจิทัล สี หมึกพิมพ์ ระบบดิจิทัล คอมพิวเตอร์ โปรแกรม Illustrator เครื่องสแกนเครื่องพิมพ์ระบบดิจิทัล ฯลฯ

๒.๕) แบบสอบถาม(Questionnaire) แบบสอบถามประกอบผลงานการออกแบบ เพื่อประเมินคุณค่าด้านคุณลักษณะและประโยชน์ใช้

สอยของลวดลาย โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
ลวดลายจำนวน ๕ คน

๒.๖) การจัดนิทรรศการแสดงผลงานและแบบสอบถามเพื่อ
ประเมินความพึงพอใจต่อผลงานการออกแบบ จากผู้เข้าชมโดยเก็บ
รวบรวมข้อมูลจากผู้เข้าชมนิทรรศการแสดงผลงานจำนวน ๕๐๐ คน

๓.๔ การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ มีการวิเคราะห์ทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ
โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบกับกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
และนำเสนอข้อมูลด้วยการเขียนเชิงพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) พร้อม
ภาพประกอบ ซึ่งจะมีการวิเคราะห์ข้อมูล ๓ เรื่องดังนี้

๓.๔.๑ การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ของรูปปั้น เป็นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ
โดยจะวิเคราะห์ตามหลักการองค์ประกอบศิลป์

๓.๔.๒ การวิเคราะห์แนวทางในการนำองค์ประกอบศิลป์ของรูปปั้นที่ปรากฏบน
ผนังโบสถ์ วัดบ้านยาง ไปใช้ในการออกแบบลวดลายที่เหมาะสมกับบริบทของ
ท้องถิ่นเป็นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพแบบสร้างข้อสรุป จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วน
เกี่ยวข้องกับรูปปั้น วัดบ้านยาง ๖ คน

๓.๔.๓ การวิเคราะห์ ผลสัมฤทธิ์ของกระบวนการประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์ของรูป
ปั้นในการออกแบบลวดลายเป็นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยจะวิเคราะห์ตาม
ขั้นตอนดังนี้

- ๑) การกำหนดขอบเขตปัญหาการออกแบบ
- ๒) การค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ
- ๓) การวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ
- ๔) การสร้างแนวความคิดหลัก
- ๕) การออกแบบร่าง
- ๖) การคัดเลือกแบบร่าง
- ๗) การออกแบบรายละเอียด

๘) การประเมินผลการออกแบบ เพื่อหาระดับมาตรฐานด้านคุณลักษณะ
และประโยชน์ใช้สอยของผลงานการออกแบบ โดยการใช้แบบสอบถาม
ประกอบต้นแบบลวดลาย เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบลวดลาย

๓.๔.๔ การวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เข้าชมนิทรรศการต่อผลงานการออกแบบ
เป็นการวิเคราะห์เชิงปริมาณ โดยการใช้สถิติศาสตร์มาเป็นเทคนิควิธีวิเคราะห์ เพื่อ
หาค่าร้อยละของความพึงพอใจ และใช้สถิติ บรรยายสรุป (Descriptive Statistic)

๓.๕ ระยะเวลาทำการวิจัย และแผนการดำเนินงานตลอดโครงการ

[illegible]

[illegible]

บทที่ ๔

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ มีการวิเคราะห์ทั้งเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ โดยการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบกับกรอบแนวคิดเชิงทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และนำเสนอข้อมูลด้วยการเขียนเชิงพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) พร้อมภาพประกอบ ซึ่งจะมีการวิเคราะห์ข้อมูล ๔ เรื่องดังนี้

๔.๑ การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ของฮูปแต้ม

๔.๒ การวิเคราะห์แนวทางในการนำองค์ประกอบศิลป์ของฮูปแต้มที่ปรากฏบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยาง ไปใช้ในการออกแบบลวดลายที่เหมาะสมกับบริบทของท้องถิ่น

๔.๓ การวิเคราะห์ ผลสัมฤทธิ์ของกระบวนการประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์ของฮูปแต้มในการออกแบบลวดลาย

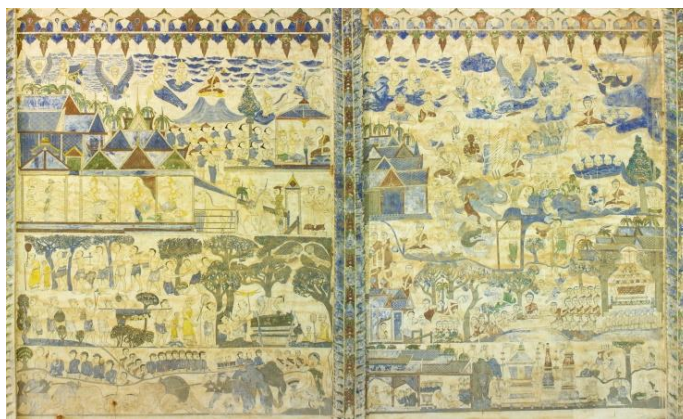
๔.๔ การวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เข้าชมนิทรรศการต่อผลงานการออกแบบ

๔.๑ การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ของซูปแต้ม เป็นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยจะวิเคราะห์ตามหลักการองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งได้ผลดังนี้

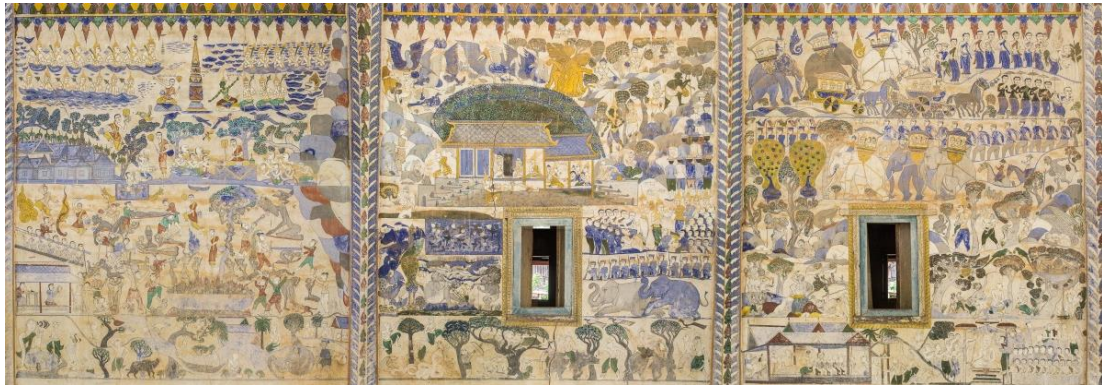
ผลงานศิลปะ : ซูปแต้มที่ปรากฏบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยาง ซึ่งมีอยู่ทั้งผนังด้านนอกและด้านใน ดังนี้
ผนังด้านนอก



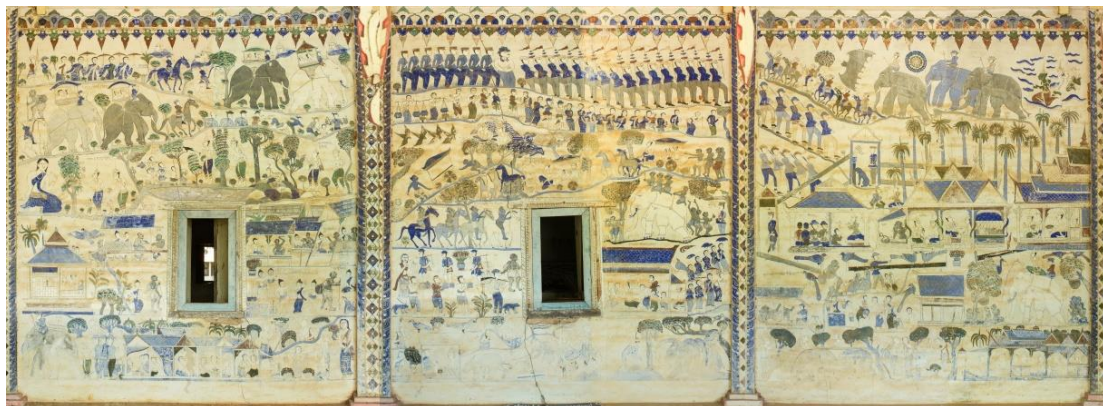
ด้านหน้าทางทิศตะวันออก



ด้านหลังทางทิศตะวันตก



ด้านข้างทางทิศใต้



ด้านข้างทางทิศเหนือ

ผนังด้านใน



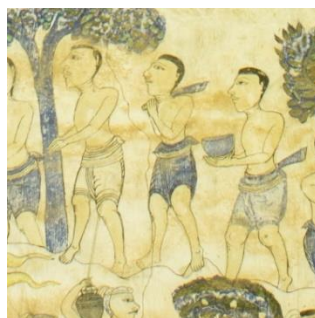
ด้านหน้าทางทิศตะวันออก



ด้านข้างทั้งทิศเหนือและทิศใต้

(๑) รูปทรง : รูปทรงที่ปรากฏในอุโบสถ์ สามารถแยกเป็นประเภทได้ดังนี้

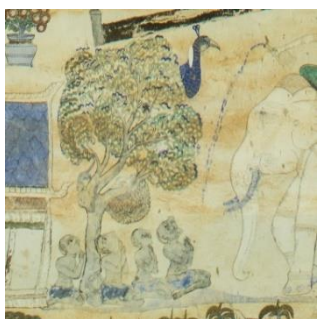
ภาพคน ซึ่งมีตัวอย่างดังนี้



ภาพสัตว์ ซึ่งมีตัวอย่างดังนี้



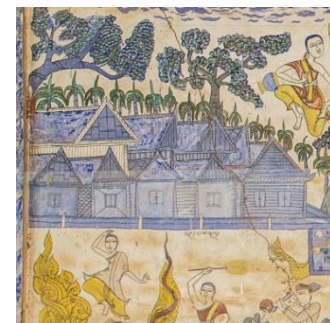
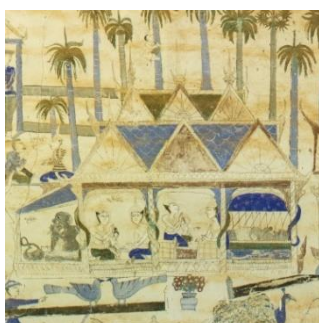
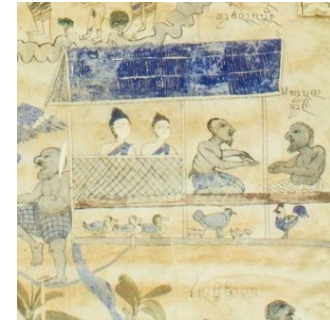
พืชพรรณ ซึ่งมีตัวอย่างดังนี้



ภาพข่าวของ เครื่องใช้ ซึ่งมีตัวอย่างดังนี้



ภาพที่อยู่ อาศัย ซึ่งมีตัวอย่างดังนี้



(๑.๑) ส่วนประกอบทางรูปทรง

(๑.๑.๑) ทิศนธาตุ

(๑.๑.๑.๑) เส้น : เส้นที่ใช้ในฮูปแต้มเป็นเส้นอิสระ ไม่มีแบบแผนตายตัว วาดไปตามความรู้สึกของช่างแต้ม



(๑.๑.๑.๒) น้ำหนัก : เกิดจากการใช้สีที่มีความอ่อนแก่ของสีในระดับที่แตกต่างกัน



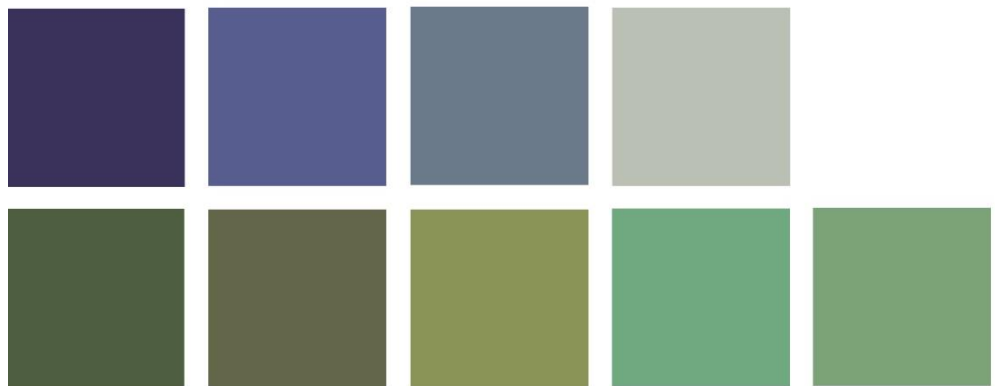
(๑.๑.๑.๓) ที่ว่าง : ที่ว่างในฮูปแต้มทำให้เกิดรูปร่าง ๒ มิติ ระบายสีแบบเรียบ ไม่มีแสงเงา จะเป็นลักษณะตัดทอน ไม่เป็นจริงตามธรรมชาติ โดยรูปร่าง

(๑.๑.๑.๔) สี สามารถแยกเป็น ๒ กลุ่มสี ดังนี้

กลุ่มสีโทนร้อน สีที่พบได้แก่



กลุ่มสีโทนเย็น สีที่พบได้แก่



(๑.๑.๑.๕) พื้นผิว : พื้นผิวของซูปแต่้มเกิดจากการระบายสีแบบเรียบแบนไม่มีมิติ แสงเงา และมีลักษณะหยาบ ด้านตามลักษณะของผนังปูน มีร่องรอยการลอกกล่อน ผุกล่อน เนื่องจากเป็นสิ่งเก่าแก่



(๑.๒) ส่วนประกอบทางวัสดุ

(๑.๒.๑) วัสดุ ที่ใช้ในการเขียนสอปแต้ม ได้แก่ สีจากธรรมชาติ สีสังเคราะห์ พู่กันที่ทำจากรากต้นเกด นำมาทาบปลายให้แตกเป็นเส้นฝอย ปลายของกาบไฟใช้สำหรับตัดเส้น

(๑.๒.๓) วิธีการ การเขียนภาพสอปแต้มเป็นการวาดรูประบายสีลงบนผนัง โดยการร่างภาพลงบนผนังแล้วระบายสีตาม โดยไม่มีแบบแผนตายตัว เป็นไปตามความเข้าใจและจินตนาการของช่างแต้ม

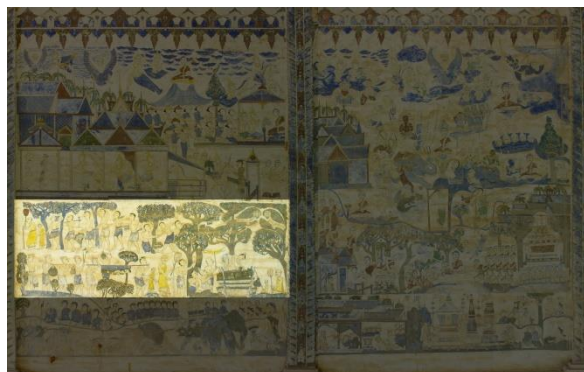
(๒) เนื้อหา : เนื้อหาของสอปแต้มเป็นการผสมผสานระหว่างรูปลักษณะของเรื่องกับจินตนาการของช่างแต้ม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

(๒.๑) เรื่อง : สอปแต้มบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยาง ปรากฏเรื่องราวดังนี้
ผนังด้านนอก

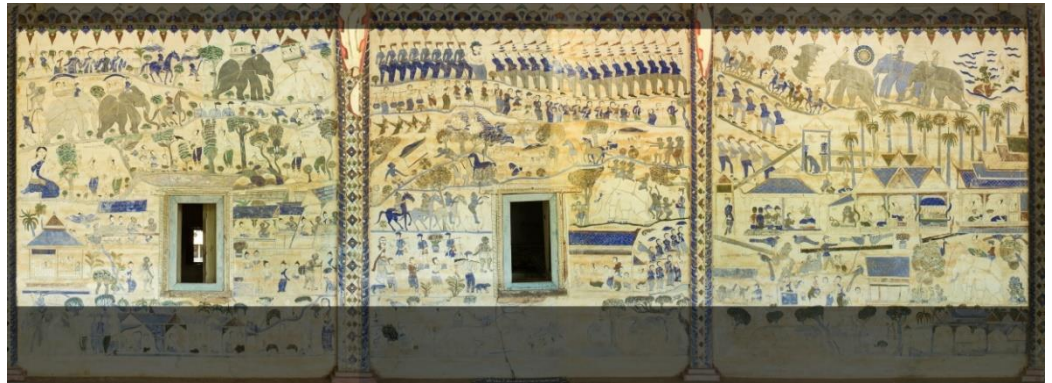
(๒.๑.๑) เรื่องพระเวสสันดร บริเวณที่พบ ได้แก่



ด้านหน้าทางทิศตะวันออก



ด้านหลังด้านล่างฝั่งซ้ายของผนัง

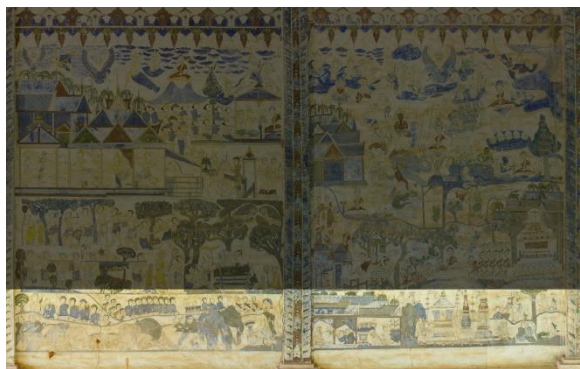


ด้านข้างทางทิศเหนือด้านบน

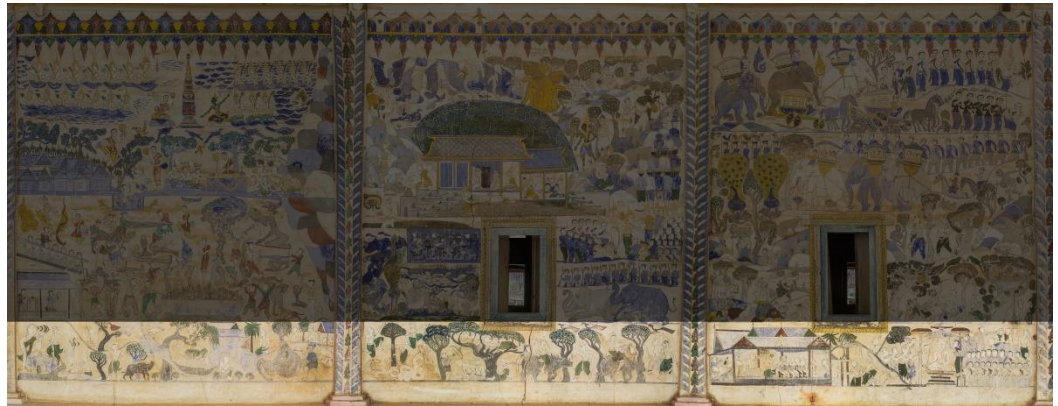


ด้านข้างทางทิศใต้ตรงกลางและฝั่งขวาของผนัง

(๒.๑.๒) นิทานพื้นบ้านเรื่องปาจิต อรพิม บริเวณที่พบได้แก่



ด้านหลังทางทิศตะวันตกบริเวณด้านล่างของผนัง



ด้านข้างทางทิศใต้บริเวณด้านล่างของผนัง



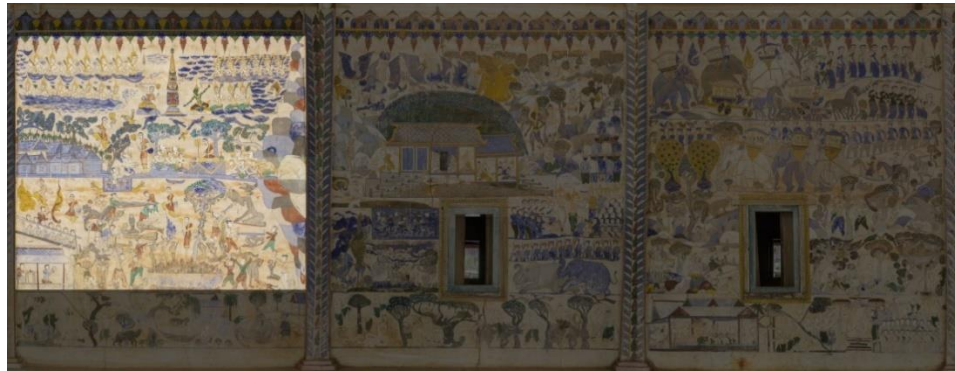
ด้านข้างทางทิศเหนือบริเวณด้านล่างของผนัง

(๒.๑.๓) พุทธประวัติ บริเวณที่พบได้แก่



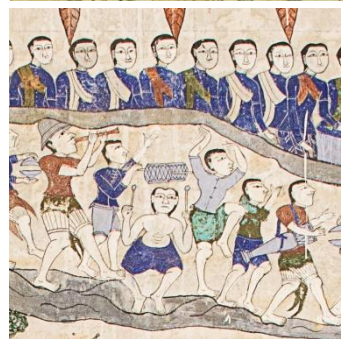
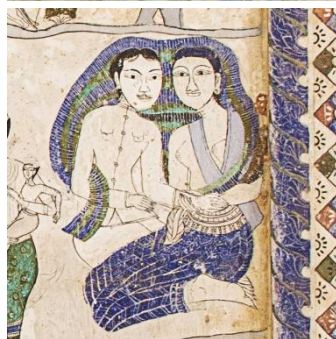
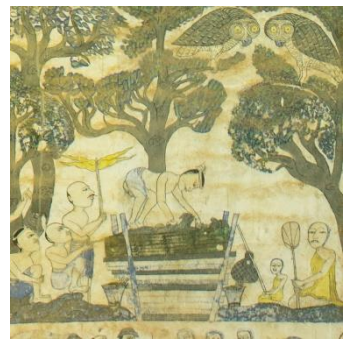
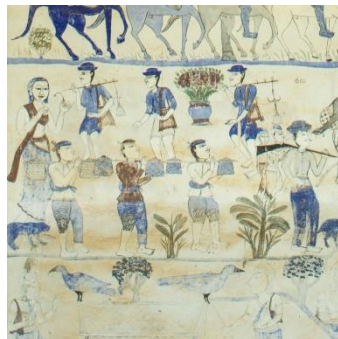
ด้านหลังทิศตะวันตกส่วนบน

(๒.๑.๔) ตำนานเรื่องพระมาลัย บริเวณที่พบบนผนังโบสถ์ ได้แก่



ด้านข้างทางทิศใต้ฝั่งซ้าย

(๒.๑.๕) ภาพวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของคนในท้องถิ่น พบว่ากระจายอยู่ทั่วไป โดยแทรกตามเนื้อเรื่องต่างๆ มีตัวอย่างดังนี้



ผนังด้านใน

(๒.๑.๖) อดีตพระพุทธเจ้า บริเวณที่พบได้แก่



ด้านข้างทั้งทิศเหนือและทิศใต้

(๒.๑.๗) ทหารองครักษ์ และ ครุฑ



ด้านหน้าทางทิศตะวันออก

(๒.๒) แนวเรื่อง : ความความเลื่อมใส ศรัทธาในพระพุทธศาสนา การให้ทาน การเสียสละ

(๒.๓) เนื้อหา : เนื้อหาภายใน : ความซื่อ ความจริงใจ ไม่มีแบบแผน ไม่ค่อยประณีต

เนื้อหาภายนอก : ยิ่งใหญ่ น่าเชื่อถือ

๔.๒ การวิเคราะห์แนวทางในการนำองค์ประกอบศิลป์ของรูปปั้นที่ปรากฏบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยาง ไปใช้ในการออกแบบลวดลายที่เหมาะสมกับบริบทของท้องถิ่น เป็นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพแบบสร้างข้อสรุป จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับรูปปั้น วัดบ้านยาง ๖ คน

๔.๓ การวิเคราะห์ ผลสัมฤทธิ์ของกระบวนการประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์ของรูปปั้นในการออกแบบลวดลาย เป็นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยจะวิเคราะห์ตามขั้นตอนดังนี้

- ๑) การกำหนดขอบเขตปัญหาการออกแบบ
 - ๒) การค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ
 - ๓) การวิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ
 - ๔) การสร้างแนวความคิดหลัก
 - ๕) การออกแบบร่าง
 - ๖) การคัดเลือกแบบร่าง
 - ๗) การออกแบบรายละเอียด
 - ๘) การประเมินผลการออกแบบ เพื่อหาระดับมาตรฐานด้านคุณลักษณะและประโยชน์ใช้สอยของผลงานการออกแบบ โดยการใช้แบบสอบถามประกอบต้นแบบลวดลาย
- เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบลวดลาย

๔.๔ การวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เข้าชมนิทรรศการต่อผลงานการออกแบบ เป็นการวิเคราะห์เชิงปริมาณ โดยใช้สถิติศาสตร์มาเป็นเทคนิควิธีวิเคราะห์ เพื่อหาค่าร้อยละของความพึงพอใจ และใช้สถิติบรรยายสรุป (Descriptive Statistic)

บทที่ ๕

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

๑.๗.๑ มีความรู้เรื่ององค์ประกอบศิลป์ของรูปปั้นที่ปรากฏบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยาง ที่ถูกต้องและนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม

๑.๗.๒ มีแนวทางที่เหมาะสมในการนำคุณค่าความงามของรูปปั้นไปใช้ในเชิงสร้างสรรค์ได้ ในที่นี้ได้แก่ กระบวนการประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์ของรูปปั้นที่ปรากฏบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยาง ในการออกแบบลวดลาย

๑.๗.๓ คนในท้องถิ่นรู้จักและเห็นคุณค่าของรูปปั้นที่ปรากฏบนผนังโบสถ์ วัดบ้านยางในเชิงสร้างสรรค์