

อภินิมิตนาการ



สำนักพิมพ์

การออกแบบลวดลายจากประเพณีฮีตสิบสองของอีสาน

21 ก.ย. 2558



สกุรัตน์ ทองคำเหลือง

สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยพระนคร
วันที่พิมพ์ 21 ก.ย. 2558
เลขทะเบียน 1074๒๗๖๖
ชื่อเรื่องหนังสือ

การศึกษาอิสระ เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม
พฤษภาคม 2558
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร

PATTERN DESIGN INSPIRED BY ISAN TRADITION : HEETSIPSONG



**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment
of the Requirements for the Bachelor of Fine and Applied Arts Degree
in Innovative Media Design**


May 2015

Copyright 2015 by Naresuan University

อาจารย์ที่ปรึกษาและหัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ ได้พิจารณาการศึกษา
ค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง "การออกแบบลวดลายจากประเพณีฮีตสิบสองของอีสาน" เห็นสมควรรับ
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบสื่อ
นวัตกรรม ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



(อาจารย์มยุรี สุภังคณาฬ
อาจารย์ที่ปรึกษา



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุภรัก สุวรรณวัจน์)

หัวหน้าภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

พฤษภาคม 2558



ประกาศคุณูปการ

การศึกษาอิสระฉบับนี้ สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาอย่างยิ่งจากอาจารย์มยุรี สุภังคนาซ ที่ปรึกษาและคณะกรรมการทุกท่าน ที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษาตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการศึกษาฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้ศึกษาฉบับนี้ ขอรกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอรกราบขอบพระคุณครอบครัวทุกท่าน และเพื่อนๆ ทุกคนที่ให้กำลังใจและแรงสนับสนุนการทำงานในทุกๆ ด้าน ทำให้การศึกษานี้สำเร็จลุล่วงลงได้ ก่อเกิดเป็นผลงานทางการออกแบบที่เอื้อให้เกิดคุณค่าและมุมมองทางวัฒนธรรม อีกทั้งยังเอื้อประโยชน์ต่อการนำไปต่อยอดได้ในอนาคตอันพึงมีจากการศึกษาฉบับนี้ ผู้ศึกษาขออุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน



สกุลรัตน์ ทองคำเหลือง

ชื่อเรื่อง	การออกแบบลวดลายจากประเพณีฮีตสิบสองของอีสาน
ผู้ศึกษาค้นคว้า	นางสาวสกุลรัตน์ ทองคำเหลือง
ที่ปรึกษา	อาจารย์มยุรี สุภังคณาช
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาอิสระ ศป.บ. สาขาวิชาการออกแบบสื่อวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2558
คำสำคัญ	ประเพณี(Tradition) ฮีตสิบสอง(Heetsipsong) ลวดลาย (Pattern)

บทคัดย่อ

โครงการออกแบบลวดลายจากประเพณีฮีตสิบสองของอีสานมีวัตถุประสงค์เพื่อการสื่อสารเรื่องราวของประเพณีที่บ่งบอกถึงวัฒนธรรม วิถีชีวิต และความเชื่อของคนอีสานผ่านรูปแบบของการออกแบบลวดลาย โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เยาวชนได้รู้จักประเพณีฮีตสิบสองมากขึ้น วิเคราะห์เรื่องราวของประเพณีฮีตสิบสอง เผยแพร่จารีตประเพณีของชาวอีสาน การออกแบบกราฟิก อีกทั้งเป็นแนวทางการต่อยอดแนวคิดเรื่องการออกแบบลวดลาย โดยการนำเสนอแนวคิด การตีความ การคลี่คลายออกมาเป็นลาย ซึ่งได้ลวดลายกราฟิกที่มาจากเรื่องราวของประเพณีฮีตสิบสองมีจำนวนทั้งหมดสิบสองชิ้น และลวดลายที่เกิดขึ้นอาจสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักเรียนออกแบบและเยาวชนที่สนใจสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในทิศทางที่จะเป็นประโยชน์ได้ในอนาคต

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาของปัญหา.....	1
1.2 จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	2
1.3 ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
1.4 ระยะเวลาการทำงาน.....	3
1.5 กลุ่มเป้าหมาย.....	3
1.6 ข้อตกลงเบื้องต้น.....	3
1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม.....	7
2.2 ทฤษฎีการสื่อสาร.....	17
2.3 ทฤษฎีการออกแบบ.....	23
2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	39
5.2 กรณีศึกษา.....	50
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	59
3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย.....	59
3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	59
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
3.4 สรุปแนวทางการออกแบบ.....	66

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	70
4.1 Pre-Production.....	71
4.2 Production.....	71
4.3 Post-Production.....	91
5 บทสรุป.....	106
5.1 วัตถุประสงค์.....	106
5.2 สรุปผลการวิจัย.....	106
5.3 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน.....	107
5.4 แนวทางการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ.....	107
บรรณานุกรม.....	109
ประวัติผู้วิจัย.....	111

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงแผนการทำงาน.....	3
2 แสดงประเพณีประจำแต่ละเดือน.....	17
3.1 แสดงการวิเคราะห์สี.....	60
3.2 แสดงการวิเคราะห์สี.....	61
3.3 แสดงการวิเคราะห์สี.....	62
4.1 แสดงการวิเคราะห์สี.....	62
4.2 แสดงการวิเคราะห์สี.....	63
4.3 แสดงการวิเคราะห์สี.....	63
4.4 แสดงการวิเคราะห์สี.....	64
4.5 แสดงการวิเคราะห์สี.....	64
5.1 แสดงการวิเคราะห์ ครั้งที่ 1.....	72
5.2 แสดงการวิเคราะห์ ครั้งที่ 1.....	73
5.3 แสดงการวิเคราะห์ ครั้งที่ 1.....	74
5.4 แสดงการวิเคราะห์ ครั้งที่ 2.....	75
5.5 แสดงการวิเคราะห์ ครั้งที่ 2.....	76
5.6 แสดงการวิเคราะห์ ครั้งที่ 2.....	76
5.7 แสดงการวิเคราะห์ ครั้งที่ 2.....	77
6.1 แสดงการวิเคราะห์ ครั้งที่ 3.....	78
6.2 แสดงการวิเคราะห์ ครั้งที่ 3.....	79
6.3 แสดงการวิเคราะห์ ครั้งที่ 3.....	80

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 บุญเข้ากรรม.....	8
2 บุญคุณลาน.....	8
3 บุญข้าวจี.....	9
4 บุญผะเหวด.....	10
5 บุญสงกรานต์.....	10
6 บุญบั้งไฟ.....	11
7 บุญข้าฮ่อ.....	12
8 บุญเข้าพรรษา.....	12
9 บุญข้าวประดับดิน.....	13
10 บุญข้าวสาก.....	14
11 บุญออกพรรษา.....	15
12 บุญกฐิน.....	15
13 ตารางแสดงค่าน้ำหนัก โครงสีเอกรงค์.....	27
14 ตัวอย่างงาน.....	27
15 ตารางแสดงค่าน้ำหนัก โครงสีข้างเคียง.....	28
16 ตัวอย่างงาน โครงสีข้างเคียง.....	28
17 ตารางแสดงค่าน้ำหนัก โครงสีคู่ตรงข้าม.....	29
18 ตัวอย่างงาน โครงสีคู่ตรงข้าม.....	29
19 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์ ศิลปิน Sergio Membrillas.....	36
20 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์ ศิลปิน Kevin Tong.....	36
21 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์ ศิลปิน Orlando Arocena.....	37
22 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์ ศิลปิน Orlando Arocena.....	37
23 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์ ศิลปิน SharmMurugiah.....	38
24 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์ ศิลปิน SharmMurugiah.....	38
25 รูปแบบการนำเสนอผลงานในนิทรรศการ.....	39
26 ผลงานออกแบบ.....	40

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
27 ผลงานออกแบบ.....	40
28 ผลงานออกแบบ.....	41
29 ผลงานออกแบบ.....	41
30 การวิเคราะห์ลวดลายจากผ้าขิดลายผีเสื้อ.....	42
31 การวิเคราะห์ลวดลายจากผ้าขิดลายนกยูง.....	43
32 การวิเคราะห์ลวดลายจากผ้าขิดลายสิงโต.....	43
33 ตัวอย่างผลงานศิลปะนิพนธ์ในระยะแรก.....	44
34 ตัวอย่างผลงานศิลปะนิพนธ์ในระยะแรก.....	44
35 แบบร่าง.....	45
36 กำหนดรายละเอียดแบบร่าง.....	46
37 ภาพต้นแบบผ้าไหมมัดหมี่ที่ออกแบบใหม่.....	46
38 ตัวอย่างการแสดงผลงาน.....	47
39 ตัวอย่างการแสดงผลงาน.....	48
40 ตัวอย่างการถอดลาย.....	48
41 ตัวอย่างการถอดลาย.....	49
42 ตัวอย่างการถอดลาย.....	49
43 ผลงาน.....	50
44 ผลงาน.....	51
45 ผลงาน.....	51
46 ผลงาน.....	52
47 ผลงาน.....	52
48 ผลงาน.....	53
49 ผลงาน.....	54
50 ผลงาน.....	54
51 ผลงาน.....	55
52 ผลงาน.....	55

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ	หน้า
53 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์.....	56
54 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์.....	56
55 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์.....	57
56 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์.....	57
57 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์.....	58
58 สรุปโทษจากการวิเคราะห์ ครั้งที่ 3.....	68
59 สรุปโทษจากการวิเคราะห์ ครั้งที่ 3.....	69
60 แสดงรูปแบบ Sketch Design ครั้งที่ 1.....	80
61 แสดงรูปแบบ Sketch Design ครั้งที่ 2.....	81
62 แสดงรูปแบบ Sketch Design ครั้งที่ 3.....	81
63 แสดงการพัฒนาลวดลาย ครั้งที่ 2.....	82
64 แสดงการพัฒนาลวดลาย ครั้งที่ 3.....	83
65 แสดงลวดลายที่สมบูรณ์ เดือนอ้าย-บุญเข้ากรรม.....	84
66 แสดงลวดลายที่สมบูรณ์ เดือนยี่-บุญคูณลาน.....	84
67 แสดงลวดลายที่สมบูรณ์ เดือนสาม-บุญข้าวจี.....	85
68 แสดงลวดลายที่สมบูรณ์ เดือนสี่-บุญพะเหวด.....	85
69 แสดงลวดลายที่สมบูรณ์ เดือนห้า-บุญสงกรานต์.....	86
70 แสดงลวดลายที่สมบูรณ์ เดือนหก-บุญบั้งไฟ.....	86
71 แสดงลวดลายที่สมบูรณ์ เดือนเจ็ด-บุญข้าฮะ.....	87
72 แสดงลวดลายที่สมบูรณ์ เดือนแปด-บุญเข้าพรรษา.....	87
73 แสดงลวดลายที่สมบูรณ์ เดือนเก้า-บุญข้าวประดับดิน.....	88
74 แสดงลวดลายที่สมบูรณ์ เดือนสิบ-บุญข้าวสาก.....	88
75 แสดงลวดลายที่สมบูรณ์ เดือนสิบเอ็ด-บุญออกพรรษา.....	89
76 แสดงลวดลายที่สมบูรณ์ เดือนสิบสอง-บุญกฐิน.....	89
77 แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนอ้าย-บุญเข้ากรรม.....	90
78 แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนยี่-บุญคูณลาน.....	90

สารบัญญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
79	แสดงการออกแบบลวดลายเดือนสาม-บุญข้าวจี.....	91
80	แสดงการออกแบบลวดลายเดือนสี่-บุญพะแหวด.....	91
81	แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนห้า-บุญสงกรานต์.....	92
82	แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนหก-บุญบั้งไฟ.....	92
83	แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนเจ็ด-บุญข้าสะ.....	93
84	แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนแปด-บุญเข้าพรรษา.....	93
85	แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนเก้า-บุญข้าวประดับดิน.....	94
86	แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนสิบ-บุญข้าวสาก.....	94
87	แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนสิบเอ็ด-บุญออกพรรษา.....	95
88	แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนสิบสอง-บุญกฐิน.....	95
89	แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิค เดือนอ้าย-บุญเข้ากรรม.....	96
90	แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิค เดือนยี่-บุญคูณลาน.....	96
91	แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิคเดือนสาม-บุญข้าวจี.....	97
92	แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิคเดือนสี่-บุญพะแหวด.....	97
93	แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิคเดือนห้า-บุญสงกรานต์.....	98
94	แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิคเดือนหก-บุญบั้งไฟ.....	98
95	แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิคเดือนเจ็ด-บุญข้าสะ.....	99
96	แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิคเดือนแปด-บุญเข้าพรรษา.....	99
97	แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิคเดือนเก้า-บุญข้าวประดับดิน.....	100
98	แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิคเดือนสิบ-บุญข้าวสาก.....	100
99	แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิคเดือนสิบเอ็ด-บุญออกพรรษา.....	101
100	แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิคเดือนสิบสอง-บุญกฐิน.....	101
101	ผลงานการจัดแสดง.....	102
102	ผลงานการจัดแสดง.....	102
103	ผลงานการจัดแสดง.....	103
104	ผลงานการจัดแสดง.....	103

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพ		หน้า
105	นำเสนอผลงานในนิทรรศการ.....	104
106	ผู้เข้าชมผลงาน.....	105



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของปัญหา

การสืบสานจารีต ประเพณี และวัฒนธรรมอันดีงามของคนอีสานมีการสืบทอดกันมาอย่างยาวนาน นับตั้งแต่รุ่นบรรพบุรุษจนถึงปัจจุบัน ซึ่งจารีต ประเพณี และวัฒนธรรมต่างๆได้แสดงถึงการริเริ่ม การกำเนิดเรื่องราววิถีชีวิตที่หลากหลายรูปแบบในกลุ่มชนของวัฒนธรรมอีสาน เมื่อกลุ่มคนรวมตัวกันเป็นกลุ่มก้อนทำให้เกิดวิถีปฏิบัติที่แสดงถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เพื่อเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจของคนในสังคมให้ ยึดถือปฏิบัติไปในทิศทางเดียวกันประเพณีฮีตสิบสองเป็นประเพณีของชาวอีสาน ในหนึ่งปีจะมีสิบสองครั้งซึ่งจะมีขึ้นเดือนละหนึ่งครั้งตามแต่ละประเพณีประจำเดือนนั้นๆ ประเพณีทั้งสิบสองแบบที่ชาวอีสานยึดถือกันมานั้นมีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาทั้งสิ้น โดยลักษณะเด่นของแต่ละประเพณีจะมีจุดเริ่มต้นจาก ความเชื่อ วิถีปฏิบัติที่แตกต่างกันแต่มิมีนัยยะหนึ่งที่เหมือนกันคือ เป็นการชักชวนหรือนำพาให้ผู้คนได้มาร่วมกันทำบุญ พบปะพูดคุยกัน ส่งผลให้วิถีการดำเนินชีวิตของคนอีสานนั้นมีความเกี่ยวข้องกับการทำบุญ การให้หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต ปัจจุบันงานบุญจากฮีตสิบสองมีการจัดขึ้นในแต่ละเดือนอย่างยิ่งใหญ่ในภาคอีสานแต่สำหรับเยาวชนรุ่นใหม่เองทั้งที่อาจเป็นคนอีสานหรือไม่ก็ตามแต่ อาจจะยังไม่ทราบถึงว่าประเพณีนี้คือประเพณีที่อยู่ในฮีตสิบสอง เช่น งานบุญเข้าพรรษา บุญออกพรรษา บุญพระเวส บุญข้าวจี บุญบั้งไฟ เป็นต้น จึงจำเป็นต้องมีระบบการสื่อสารมาเป็นสื่อกลางในการเผยแพร่ เรื่องราวประเพณีฮีตสิบสองให้เยาวชนได้ศึกษา รู้จัก และตระหนักถึง ความสำคัญของประเพณีฮีตสิบสอง โดยการออกแบบลดทอนกราฟิกจากเรื่องราวของประเพณีฮีตสิบสอง ผ่านทฤษฎีการออกแบบ คือการถ่ายทอดผ่านการใช้เส้น สี และพิธีกรรม ซึ่งดึงจากลักษณะเด่นของแต่ละประเพณีออกมา ถ่ายทอดเป็นลดทอนลาย ที่เกิดขึ้นทั้งสิบสองแบบ การออกแบบกราฟิกเป็นสื่อกลางสำหรับถ่ายทอดข้อความ ความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ จากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง เพื่อให้เข้าใจและรู้เรื่องราวต่างๆที่ผู้ออกแบบมีจุดประสงค์จะถ่ายทอดปัจจุบันการออกแบบกราฟิกมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว และมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมาก ได้มีการแพร่หลายในกลุ่มนักออกแบบรุ่นใหม่ ไม่ว่าจะเป็นการนำเทคนิคและวิธีการต่างๆมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ รวมถึงการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่นำมาใช้ในการผลิตวัสดุกราฟิก นอกจากนี้ยังมีการพัฒนาในเรื่องเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่จะนำมาใช้ในการออกแบบกราฟิก เพื่อที่จะสามารถพัฒนางานออกแบบให้ทันยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลง

ตลอดเวลา รวมไปถึงการได้รับอิทธิพลจากสื่อตะวันตกที่มีความแพร่หลายมากขึ้น ดังนั้นการใช้
ลวดลายกราฟิกจึงได้รับความนิยมมากเป็นอย่างมากในปัจจุบัน

1.2 จุดมุ่งหมายการศึกษา

- 1.2.1 เพื่อวิเคราะห์เรื่องราวของประเพณีฮีตสิบสอง
- 1.2.2 เพื่อเผยแพร่จารีตประเพณีของชาวอีสาน
- 1.2.3 เพื่อออกแบบลวดลายกราฟิกจากประเพณีฮีตสิบสอง
- 1.2.4 เพื่อเป็นแนวทางการต่อยอดแนวคิดเรื่องการออกแบบลวดลาย

1.3 ขอบเขตของงานวิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา คือ เยาวชนอายุ 19 – 22 ปี ที่เรียนด้านการ ออกแบบ
แขนงต่างๆ

1.3.2 ขอบเขตด้านระยะเวลา

การวิจัยในครั้งนี้ใช้ระยะเวลาในการดำเนินงานตั้งแต่ เดือนตุลาคม 2557 – เมษายน 2558

1.3.3 ขอบเขตด้านการออกแบบ

ออกแบบลวดลายกราฟิก จากประเพณีฮีตสิบสอง มีลวดลายทั้งหมด 12 แบบ ขนาด
40x75 cm.

1.3.4 ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศิลปะนิพนธ์เล่มนี้เน้นเนื้อหาเรื่องราวประวัติความเป็นมาของประเพณีฮีตสิบสอง และการ
พัฒนาการด้านการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยของประเพณีฮีตสิบสอง

1.4 ระยะเวลาการทำงาน

กิจกรรม	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.
Preproduction								
ได้หัวข้อที่สนใจ	●							
หาข้อมูล	●	●						
วิเคราะห์ - เนื้อหา - สี - CONCEPT	●	●						
บทที่ 1 บทที่ 2 บทที่ 3	●	●						
Production								
การผลิต - Skelch - ถอดลาย - ลงสี			●	●	●	●		
Postproduction								
ตรวจสอบ ปรับปรุงแก้ไข							●	
นำเสนอ							●	
รูปเล่มวิทยานิพนธ์								●
Exhibition								●

ตารางที่ 1 แสดงแผนการทำงาน

1.5 กลุ่มเป้าหมาย

เยาวชนอายุระหว่าง 19 – 22 ปี

1.6 ข้อตกลงเบื้องต้น

ถอดลายและวิเคราะห์สีจากเนื้อหา ประวัติความเป็นมา และอุปกรณ์ของประเพณีฮีตสิบสอง ซึ่งจะเกิดลวดลายใหม่ทั้งหมด 12 แบบ ตามจำนวนของประเพณีฮีตสิบสอง

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ได้เผยแพร่วัฒนธรรม จารีต ประเพณีของภาคอีสานให้เยาวชนที่เป็นคนอีสานและเยาวชนที่ไม่ใช่คนอีสานได้ศึกษาและรู้จักมากขึ้น

1.7.2 ได้ลวดลายกราฟิกที่มาจากเรื่องราวของประเพณีฮีตสิบสอง

1.7.3 ลวดลายที่เกิดขึ้นอาจสร้างแรงบันดาลใจให้กับนักเรียนออกแบบและเยาวชนที่สนใจสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในทิศทางที่จะเป็นประโยชน์ได้

1.8 นิยามศัพท์เฉพาะ

ฮีต มาจากคำสองคำได้แก่ ฮีต คือคำว่า จารีต ซึ่งหมายถึง ความประพฤติ ธรรมเนียม ประเพณี ความประพฤติที่ดี

สิบสอง หมายถึง สิบสองเดือน

ฮีตสิบสอง หมายถึง ประเพณีที่ประชาชนในภาคอีสานปฏิบัติกันมาในโอกาสต่างๆ ทั้งสิบสองเดือนของแต่ละปี เป็นการผสมผสานพิธีกรรมที่เกี่ยวกับเรื่องผีและพิธีกรรมทางการเกษตรเข้ากับพิธีกรรมทางพุทธศาสนา

จารีต หมายถึง บรรทัดฐานที่กำหนดให้คนในสังคมประพฤติปฏิบัติอย่างเข้มงวด โดยคนในสังคมนั้น ถือว่าแบบแผนการปฏิบัติดังกล่าวเป็นสิ่งดีสิ่งงาม ผู้ละเมิดเป็นคนผิดคนชั่ว เป็นต้น จารีตประเพณีจึงมีลักษณะเป็นข้อห้าม (taboo) เช่น การห้ามสมรสกันระหว่างญาติสืบสายโลหิต และขอให้ปฏิบัติ เช่น ต้องช่วยเหลือผู้อื่น เป็นต้น อันใดจะเป็นจารีตประเพณีได้ ต้องเป็นแนวประพฤติปฏิบัติที่ดำเนินสืบ ๆ ต่อกันมาเป็นเวลาช้านาน โดยผู้ปฏิบัตินั้นรู้สึกร่วมกันว่าจะต้องปฏิบัติตาม เป็นกฎเกณฑ์ควบคุมความประพฤติเช่นเดียวกับกฎหมายจารีตประเพณีนั้นวิวัฒนาการมาจากศีลธรรม (morality) ซึ่งเกิดแต่ความรู้สึกนึกคิดของมนุษย์แต่ละคนว่าการกระทำอย่างไรชอบ อย่างไม่ชอบ เกิดจากมโนสำนึกและมโนธรรมของแต่ละคน มีขึ้นได้เพราะแต่ละคนมีสติปัญญา จะหยั่งรู้ว่าเมื่อตนกระทำอย่างไรไปแล้ว อีกฝ่ายจะรู้สึกนึกคิดอย่างไร และจะมีปฏิกริยาอย่างไร

การออกแบบกราฟิก (Graphic) หมายถึง ลักษณะของการออกแบบพื้นผิว 2 มิติ เพื่อเป็นสื่อกลางสำหรับถ่ายทอดข้อความ ความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ จากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง เพื่อให้เข้าใจและรู้เรื่องโดยใช้ประสาทตาในการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ งานกราฟิกมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมากสิ่งที่เรามองเห็นด้วยตาจะโน้มน้าวจิตใจได้ดีกว่าการรับรู้

ประเภทอื่น งานกราฟิกที่ดีต้องขึ้นอยู่กับกรอบแบบที่ดีด้วย นับตั้งแต่หลักการเบื้องต้นของศิลปะ
รวมถึงการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่นำมาใช้ใน



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยเรื่องโครงการออกแบบลวดลายกราฟิกจากประเพณีฮีตสิบสอง โดยเน้นแนวทางในการออกแบบ มีวิธีหรือองค์ความรู้ใดบ้างที่เข้ามามีปัจจัยในกระบวนการออกแบบลวดลายแนวคิด ทฤษฎีเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมถึงข้อมูลที่อยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เพื่อใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ตามลำดับดังต่อไปนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม (Culture)

- 2.1.1 แนวคิดและความหมายของวัฒนธรรม
- 2.1.2 ความหมายของวัฒนธรรมพื้นถิ่น
- 2.1.3 ประวัติความเป็นมาของประเพณีฮีตสิบสอง
- 2.1.4 ความหมายของคำว่าฮีตสิบสอง

2.2 ทฤษฎีการสื่อสาร (Communication Theories)

- 2.2.1 ความหมายของการสื่อสาร

2.3 ทฤษฎีการออกแบบ

- 2.3.1 แนวคิดและความหมายเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก (Graphic)
- 2.3.2 ประวัติความเป็นมาของการออกแบบลวดลาย
- 2.3.3 ความหมายของการออกแบบลวดลาย
- 2.3.4 หลักการทฤษฎีการออกแบบ (Design Theory)

2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.5 กรณีศึกษา

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม (Culture)

2.1.1 แนวคิดและความหมายของวัฒนธรรม

วัฒนธรรม คือ รูปแบบของกิจกรรมมนุษย์และโครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ที่ทำให้กิจกรรมนั้นเด่นชัดและมีความสำคัญ วิธีการดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นพฤติกรรมและสิ่งที่คนในหมู่คณะผลิตสร้างขึ้นด้วยการเรียนรู้จากกันและกัน และร่วมใช้อยู่ในหมู่พวกของตน ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามยุคสมัย และความเหมาะสมวัฒนธรรมส่วนหนึ่งสามารถแสดงออกผ่าน ดนตรี วรรณกรรม จิตรกรรม ประติมากรรม การละครและภาพยนตร์ แม้บางครั้งอาจมีผู้กล่าวว่าวัฒนธรรมคือเรื่องที่ว่าด้วยการบริโภคและสินค้าบริโภค เช่นวัฒนธรรมระดับสูง วัฒนธรรมระดับต่ำ วัฒนธรรมระดับพื้นบ้าน หรือวัฒนธรรมระดับนิยม เป็นต้น นักมนุษยวิทยา ได้กล่าวถึงวัฒนธรรมว่า มิได้เป็นเพียงสินค้าบริโภค แต่หมายรวมถึงกระบวนการในการผลิตสินค้าและการให้ความหมายแก่สินค้านั้นๆ ด้วย ทั้งยังรวมไปถึงความสัมพันธ์ทางสังคมและแนวการปฏิบัติที่ทำให้วัตถุและกระบวนการผลิตหลอมรวมอยู่ด้วยกัน ในสายตาของนักมานุษยวิทยาจึงรวมไปถึงเทคโนโลยีศิลปะ วิทยาศาสตร์ รวมทั้งระบบศีลธรรมวัฒนธรรมในภูมิภาคต่างๆ อาจได้รับอิทธิพลจากการติดต่อกับภูมิภาคอื่น เช่น การเป็นอาณานิคม การค้าขาย การย้ายถิ่นฐาน การสื่อสารมวลชนและศาสนา อีกทั้งระบบความเชื่อ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องศาสนา มีบทบาทในวัฒนธรรมในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติมาโดยตลอด

2.1.2 ความหมายของวัฒนธรรมพื้นถิ่น

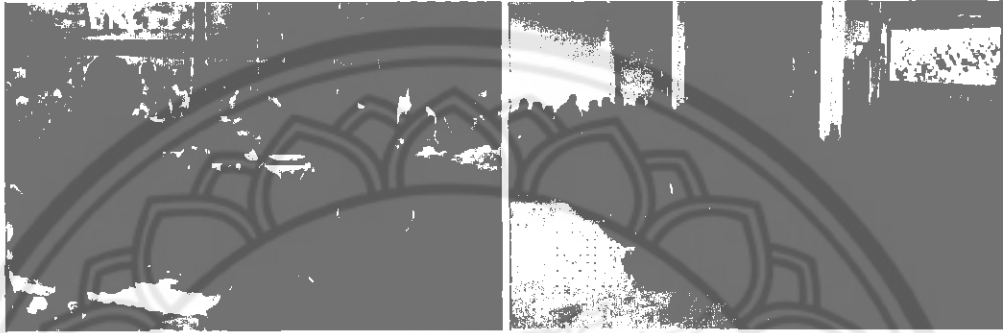
วัฒนธรรมพื้นถิ่น เป็นรูปแบบวัฒนธรรมที่กล่าวถึงรูปแบบการดำรงชีวิตของกลุ่มคนท้องถิ่น ที่แสดงถึงลักษณะของบุคคลหรือท้องถิ่นนั้นๆ มักจะส่งผ่านต่อกันทางคำพูดมากกว่าการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรไว้ วัฒนธรรมพื้นถิ่นมักจะแตกต่างกันตามถิ่นที่อยู่อาศัย ซึ่งจะมีลักษณะเด่นเฉพาะตัวแตกต่างกันไป

2.2.3 ประวัติความเป็นมาของประเพณีฮีตสิบสอง

วัฒนธรรมของคนอีสานเป็นวัฒนธรรมที่มีความเชื่อมั่นที่สุด ดีที่สุดสำหรับภูมิภาคอีสาน ซึ่งเดิมในแคว้นสุวรรณภูมิล้วนมีวัฒนธรรมแต่โบราณมาวัฒนธรรมของคนอีสานสร้างคนให้เป็นคนสร้างคนให้ละจากความโลภ ความโกรธ ความหลงให้ทำคุณงามความดีเอื้อเพื่อเผ่าต่อกัน มีฮีตมีคองอยู่ เรียกว่าฮีตสิบสองคองสิบสี่ ฮีตบ้านคองเมือง ฮีตพ่อคองพ่อ ฮีตเต่าคองเขยเลยมาสมสู่ชออยู่ อาสาเลี้ยงดูลูกตามิ่ง เป็นฮีตเป็นคองฮีตสิบสองของคนอีสานว่าไว้ตามลักษณะสิบสองเดือนแต่ละเดือนมีงานประเพณีกฎเกณฑ์ ตามกติกาสังคมอีสานวางไว้แต่สังคมบรรพบุรุษมา ฮีตสิบสองของชาวอีสานส่วนที่กำเนิดจากคำสอน และความเชื่อของพระพุทธศาสนา จะคล้ายกับประเพณี

ของชาวพุทธในสังคมอื่น ส่วนชีวิตที่เกิดจากความเชื่อในเรื่องผี อำนาจลี้ลับและปัญหาในการดำรงชีวิตประจำวันของชาวอีสานจะมีเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น ยึดสืบสองเดือนมีดังนี้

1) เดือนอ้าย (เดือนเจียง) – บุญเข้ากรรม

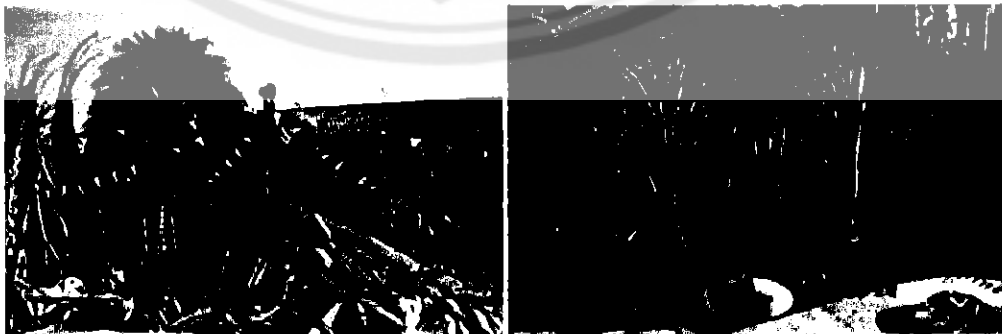


ภาพที่ 1 บุญเข้ากรรม

ที่มา <http://www.lib.ru.ac.th>

เดือนเจียง (เดือนอ้าย) นิมนต์สังฆเจ้าเข้ากรรมฯ ชาวบ้านเลี้ยงผีแถนและผีต่างๆ (บรรพบุรุษหรือบรรพบุรุษผู้ล่วงลับ) การนิมนต์พระสงฆ์เจ้ามาเข้าปริวาสกรรมหรือเข้ากรรมนั้น เป็นพิธีกรรมเพื่อให้พระภิกษุผู้กระทำความผิดได้สารภาพต่อหน้าคณะสงฆ์ (มิใช่การล้างบาป) เป็นการฝึกความรู้สึกสำนึก วิจัยต่อความบกพร่องของตัวเอง พระภิกษุต้องอาบัติสังฆาทิเสส ต้องอยู่กรรม จึงจะพ้นอาบัติ ถือว่าเป็นผู้บริสุทธิ์ในระหว่างภิกษุเข้ากรรม ญาติ โยม สาธุชน ผู้หวังบุญกุศล จะไปร่วมทำบุญบริจาคทาน รักษาศีลเจริญภาวนา และฟังธรรมเป็นการร่วมทำบุญระหว่างพระภิกษุสามเณร และชาวบ้าน กำหนดวันขึ้น 15 ค่ำ เดือนอ้าย เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า "บุญเดือนอ้าย"

2) เดือนยี่ (บุญคูณลาน)

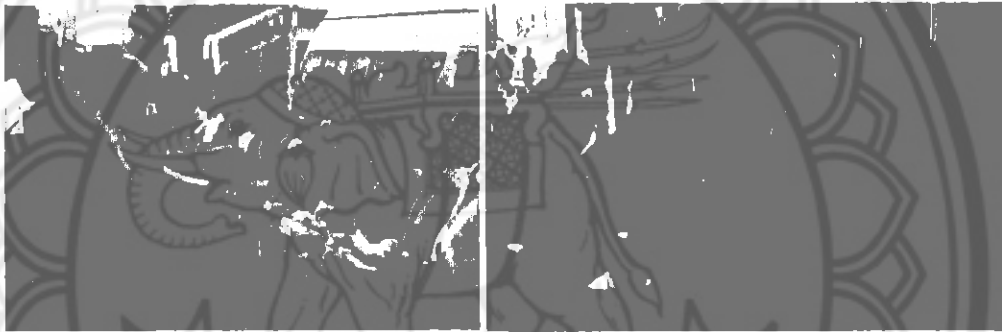


ภาพที่ 2 บุญคูณลาน

ที่มา <http://www.lib.ru.ac.th>

ทำบุญ "คุณข้าว" มีพระสวดมนต์เย็นยันเช้า เพื่อเป็นสิริมงคลแก่ข้าวเปลือก เมื่อพระฉันเช้าแล้วก็ทำพิธีสูขวัญข้าว (ทำขวัญหรือสูตรขวัญ) นอกจากนั้นในเดือนนี้ชาวบ้านจะยังต้องเตรียมสะสมเชื้อเพลิงหาฟืนและถ่านมาไว้ในบ้านการทำบุญคุณลาน จะทำที่วัด หรือที่บ้านก็ได้ โดยชาวบ้านจะเอาข้าวมารวมกัน แล้วนิมนต์พระภิกษุมาเจริญพระพุทธมนต์ จัดน้ำอบ น้ำหอมไว้ประพรม วนด้ายสายสิญจน์บริเวณรอบกองข้าว ตอนเช้ามีการถวายอาหารบิณฑบาต และนำเอาน้ำพระพุทธมนต์ไปรดกองข้าว ถ้าทำที่บ้านเรียกว่า "บุญกุ่มข้าว"กำหนดในเดือนนี้ เรียกอย่างหนึ่งว่า "บุญเดือนี่"

3) เดือนสาม (บุญข้าวจี)

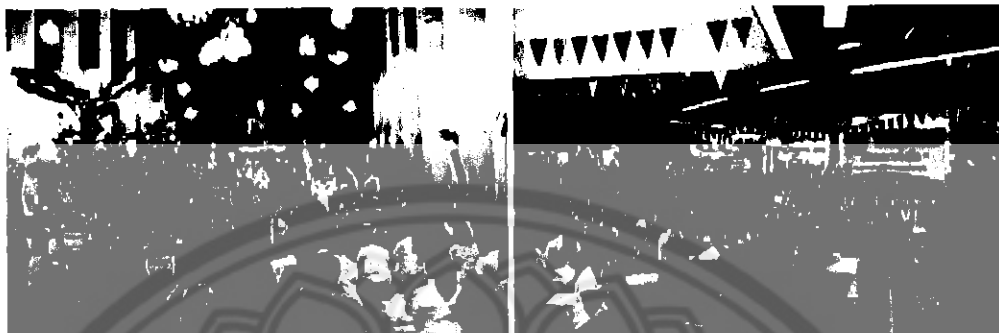


ภาพที่ 3 บุญข้าวจี

ที่มา <http://www.lib.ru.ac.th>

ในมื่อเพ็ง (วันเพ็ญ) ให้ทำบุญข้าวจีและบุญมาชะบูชา เริ่มพิธีทำบุญข้าวจีในตอนเช้าโดยใช้ข้าวเหนียวปั้นหุ้มน้ำอ้อยเอาไปปิ้งหรือจ้พอเกรียมแล้วชุบด้วยไขลงไฟจนสุกแล้วใส่ภาชนะไปตั้งไว้ในหัวแจก(ศาลาวัด) นิมนต์พระรับศีล แล้วเอาข้าวจีใส่บาตรนำถวายแด่พระภิกษุสงฆ์พร้อมด้วยอาหารอื่น เมื่อพระฉันเสร็จแล้วมีการแสดงพระกรรมเทศนาข้าวจีที่เหลือจากพระฉันก็แบ่งกันรับประทานจะถือว่าโชคดี

4) เดือนสี่ (บุญผะเหวด) หรือบุญพระเวส



ภาพที่ 4 บุญผะเหวด

ที่มา <http://www.lib.ru.ac.th>

เดือนสี่ ทำบุญพระเวสฟังเทศน์มหาชาติ มูลเหตุเนื่องมาจากพระคัมภีร์มาลัยหมื่นและมาลัยแสน ว่าผู้ใดปรารถนาที่จะได้พบพระศรีอริยเมตไตรย์ หรือเข้าถึงศาสนาของพระพุทธองค์แล้วจงอย่าฆ่าตีบีตามารดาสมณพราหมณาจารย์ อปายุงให้สงฆ์แตกสามัคคีกัน กับให้อุสาค์พึงธรรมเทศนาเรื่องพระมหาเวสสันดรชาดกให้จบสิ้นภายในวันเดียวกัน เป็นต้น ในงานบุญนี้มักจะมีผู้นำของมาถวายพระซึ่งเรียกว่า "กัณฑ์หลอน"หรือถ้าจะเจาะจงถวายเฉพาะพระนักเทศน์ที่ตนนิมนต์มาก็เรียกว่า "กัณฑ์จบ" เพราะต้องแอบซุ่มดูให้แน่เสียก่อน นอกจากนั้นในเดือนนี้ยังมีการทำบุญโดยขาดอกไม้มาตากไว้ด้วยเป็นบุญที่มีการเทศพระเวส หรือบุญมหาชาติ หนังสือมหาชาติเป็นหนังสือชาดกที่แสดงจริยวัตรของพระพุทธเจ้า เมื่อเสวยชาติเป็นพระเวสสันดร กำหนดทำบุญเดือนสี่ จึงเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า "บุญเดือนสี่"

5) เดือนห้า (บุญสงกรานต์)

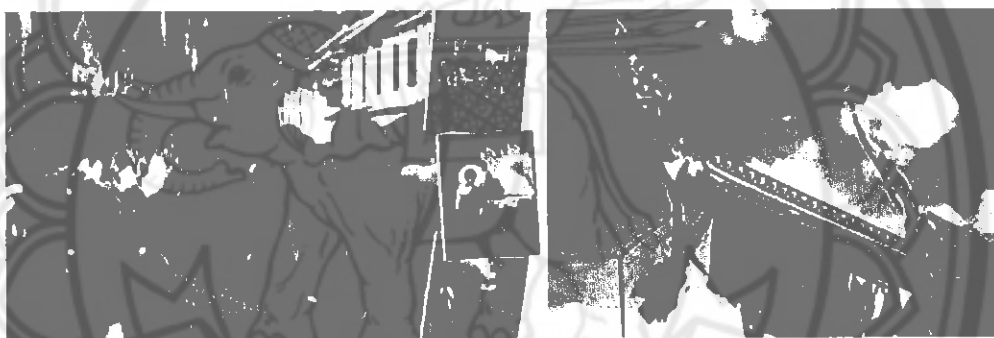


ภาพที่ 5 บุญสงกรานต์

ที่มา <http://www.lib.ru.ac.th>

เดือนห้า ทำบุญขึ้นปีใหม่หรือตรุษสงกรานต์ สรงน้ำพระพุทธรูป ไปเก็บดอกไม้ป่ามาบูชา พระในระหว่างบุญนี้ทุกคนจะหยุดงานธุรกิจประจำวัน โดยเฉพาะมีวันสำคัญดังนี้ คือวันสังขารล่วง เป็นวันแรกของงานจะนำพระพุทธรูปลงมาความสะอาดและตั้งไว้ ณ สถานที่อันสมควร แล้วพากันสรง พระด้วยน้ำหอมวันสังขารเนา เป็นวันที่สองของงาน พากันทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้บิดามารดาที่ ล่วงลับไปแล้ว 3. วันสังขารขึ้น เป็นวันที่สามของงาน ทำบุญตักบาตรถวายภัตตาหารแด่พระ-เณร แล้วทำการคารวะบิดามารดาและคนแก่ ส่งท้ายด้วยมีพิธีบายศรีสู่ขวัญ แล้วใช้น้ำที่เหลือใช้จากการ รดน้ำให้ผู้ใหญ่ น้ำ มารดให้แก่ผู้ร่วมงาน ภายหลังจึงแผลงมาเป็นกรวิ้งไล่สาदन้ากลิ่นแก้งกัน กำหนดทำบุญในเดือนห้า

6) เดือนหก (บุญบั้งไฟ)

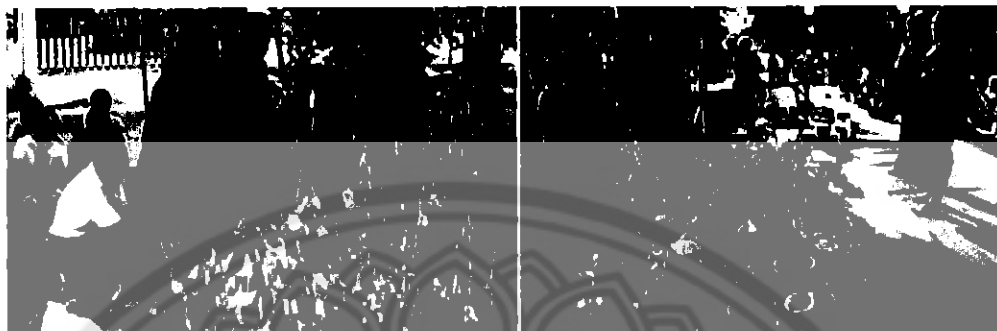


ภาพที่ 6 บุญบั้งไฟ

ที่มา <http://www.lib.ru.ac.th>

เดือนหก ทำบุญวันวิสาขบูชา มีการเทศน์ตลอดวัน ตลอดกลางคืนมีการเวียนเทียนในเดือน นี้มีงานบุญสำคัญอีกบุญหนึ่งคือ บุญสัจจะ หรือบุญบั้งไฟเพื่อถวายเป็นพุทธบูชาและขอฝน มีผล ทางอ้อมเพื่อฝึกฝนให้รู้จักผสมดินปืนและให้ประชาชนมาร่วมสนุกสนานกันได้อย่างสุดเหวี่ยงก่อน จะลงมือทำนาซึ่งเป็นงานหนักประจำปี นอกจากนี้ก็มักจะมีการบวชนาคไปพร้อมกันด้วย ตอน กลางคืนมักจะมีการตีกลองเอาเสียงดังแข่งกันเรียกว่า "กลองเสียง" บางตำราก็ว่าต้องมีพิธีสรงน้ำ พระพุทธรูปฝ่ายเหนือและฝ่ายใต้ตลอดจนมีการถือน้ำพระพิพัฒน์ต่อพระพุทธเจ้า พระธรรมเจ้า พระสงฆ์เจ้า และต่อแผ่นดินก่อนการทำนาชาวบ้านในจังหวัดในภาคอีสาน จะมีการฉลองอย่าง สนุกสนาน โดยการจุดบั้งไฟ เพื่อไปบอกพญาแถน เชื่อว่าจะทำให้ฝนตกถูกต้องตามฤดูกาล มีการ ตกแต่งบั้งไฟให้สวยงามนำมาประกวดแข่งขันกันในวันรุ่งขึ้น กำหนดทำบุญในเดือนหก

7) เดือนเจ็ด (บุญข้าชะ)

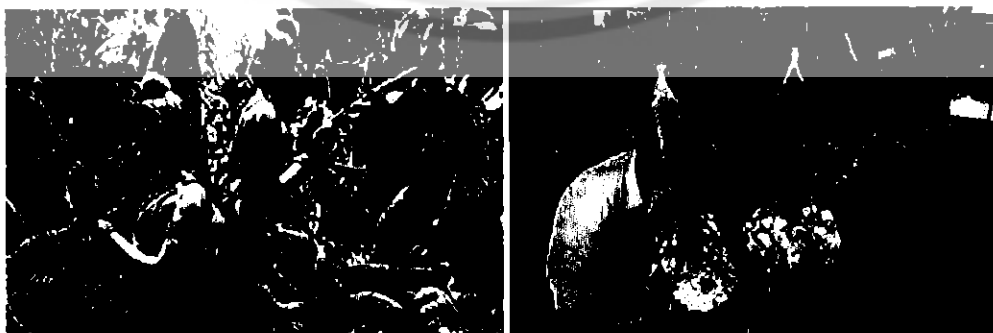


ภาพที่ 7 บุญข้าชะ

ที่มา <http://www.lib.ru.ac.th>

เดือนเจ็ด ทำบุญบูชาเทวดาอาศัยหลังเมือง (วีรบุรุษ) ทำการเช่นสรวง หลักเมือง หลักเมือง ฝีพ่อแม่ ฝีปู่ตา ฝีเมือง (บรรพบุรุษ) ฝีแขก (เทวดารักษานาไร่) ทำนองเดียวกับแรกนาขวัญ ซึ่งเป็นพิธีกรรมก่อนจะมีการทำนา สรุปลแล้วคือให้รู้จักคุณของผู้มีพระคุณและสิ่งที่มีคุณ จึงจะเจริญ ข้าชะ คือการชำระล้างสิ่งสกปรกกรงวังให้สะอาดหมดจด เมื่อถึงเดือน 7 ชาวบ้านจะรวมกัน ทำบุญโดยยึดเอา "ผาม หรือศาลากลางบ้าน" เป็นสถานที่ทำบุญ ชาวบ้านจะเตรียมดอกไม้ธูปเทียน ใอน้ำ ใฝายโน ไหมหลอด ใฝายผูกแขน แห่ทรายมารวมกันที่ ผามหรือศาลากลางบ้าน ตอนเย็น นิมนต์พระสงฆ์มาเจริญพระพุทธมนต์ ตอนเช้าถวายอาหาร เมื่อเสร็จพิธีทุกคนจะนำน้ำพระพุทธมนต์ ใฝายผูกแขน แห่ทรายของตนกลับบ้านนำน้ำมนต์ไปรดลูกหลาน ทรายนำไปหว่านรอบบ้าน ใฝายผูกแขนนำไปผูกข้อมือลูกหลานเพื่อให้เกิดสวัสดิมงคลตลอดปี ถ้ามีการเจ็บไข้ได้ป่วยต้องมีการ สวดถอด เป็นต้น กำหนด ทำบุญในเดือน 7

8) เดือนแปด (บุญเข้าพรรษา)

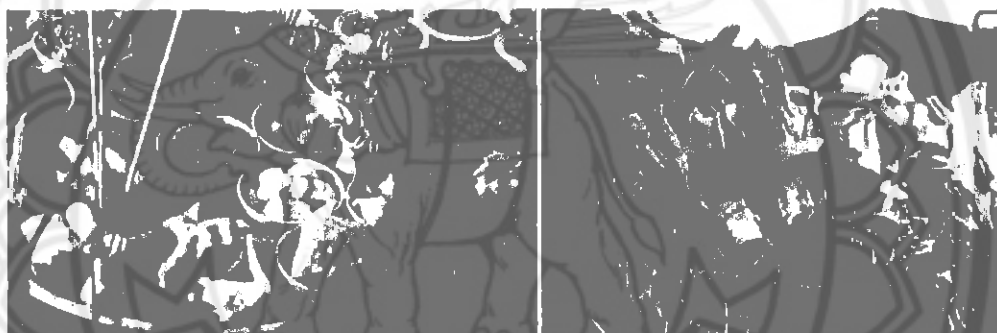


ภาพที่ 8 บุญเข้าพรรษา

ที่มา <http://www.lib.ru.ac.th>

เดือนแปด ทำบุญเข้าพรรษา ทำบุญตักบาตร ถวายภัตตาหารเช้าและเพลแก่พระสงฆ์ ป้ายมีการฟังธรรมเทศนา กับมีการป่าวร้องให้ชาวบ้านนำขี้ผึ้งมาหล่อเทียนใหญ่ น้อย สำหรับจุดไว้ในโบสถ์เป็นพุทธบูชาตลอดฤดูกาลเข้าพรรษา ในเมืองหลวงมีการถวาย "เทียนจำ" แก่อารามสำคัญในเทศกาลเข้าพรรษา เป็นเวลาที่พระภิกษุสงฆ์จะต้องบำเพ็ญไตรสิกขา คือ ศีล สมาธิ ปัญญา ให้บริบูรณ์ส่วนคฤหัสถ์ก็ต้องบำเพ็ญบุญกิริยาวัตถุ 3 คือ ทาน ศีล ภาวนา ให้เต็มเปี่ยม ตอนเข้าญาติโยมจะนำอาหารมาถวายพระภิกษุ ตอนบ่ายนำดอกไม้ธูปเทียน ข้าวสาร ผ้าอาบน้ำฝน รวมกันที่ศาลาวัด ตอนเย็นญาติโยมพากันทำวัตรเย็นแล้วฟังเทศน์ กำหนด วันแรม 1 ค่ำ เดือน 8 จึงเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าบุญ"บุญ "เดือน 8"

9) เดือนเก้า (บุญข้าวประดับดิน)



ภาพที่ 9 บุญข้าวประดับดิน

ที่มา <http://www.lib.ru.ac.th>

เดือนเก้า ทำบุญข้าว และอาหารความหวานพร้อมทั้งหมากพลูบุนหรีหรือด้วยใบตองกล้วย แล้วนำไปวางไว้ตามต้นไม้และพื้นหญ้า เพื่ออุทิศให้แก่บรรดาญาติผู้ล่วงลับไปแล้วโดยกำหนดทำในวันแรมสิบสี่ค่ำเดือนเก้า ต่อมาภายหลังนิยมทำภัตตาหารถวายแก่พระภิกษุสงฆ์ สามเณร แล้วอุทิศให้ผู้แก่ตามด้วยการหยาดน้ำ (กรวดน้ำ) ทั้งนี้เกิดจากความเชื่อตามนิทานชาดก และเป็นที่มาของการแจกข้าวด้วย

การทำห่ออาหาร และของขบเคี้ยวเป็นห่อๆ แล้วนำไปถวายวางแบไว้กับดิน จึงเรียกว่า "บุญข้าวประดับดิน" ชาวบ้านจะจัดอาหารคาว หวาน และหมากพลู บุนหรี กะว่าให้ได้ 4 ส่วน

ส่วนที่ 1 เสี่ยงดูกันในครอบครัว

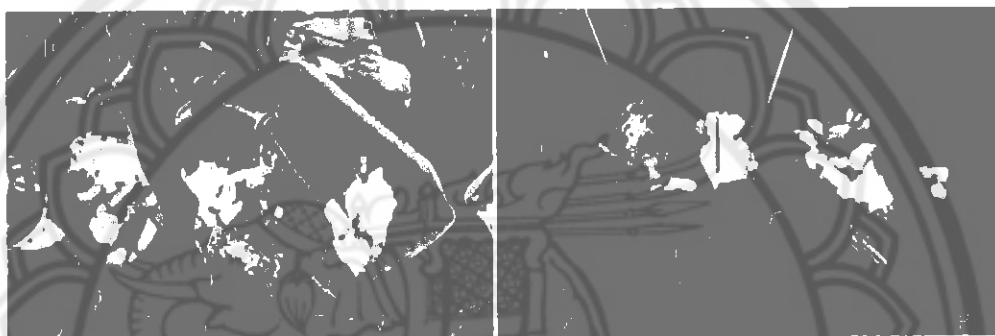
ส่วนที่ 2 แจกให้ญาติพี่น้อง

ส่วนที่ 3 อุทิศไปให้ญาติที่ตาย

ส่วนที่ 4 นำไปถวายพระสงฆ์

ทำเป็นหอๆให้ได้พอควร โดยนำไปตองกล้วย มาห่อของควาว หวาน หมากพลู บุหรี่ แล้วเย็บรวมกันเป็นหอใหญ่ ในระหว่าง เช้ามีตโนวันรุ่งขึ้นจะนำหอเหล่านี้ไปวางไว้บริเวณวัด ด้วยถือว่า ญาติพี่น้องจะมารับของที่นั่น(เชื่อกันว่าเป็นวันยมทูตเปิดนรกชั่วคราว ให้สัตว์นรก มารับของทานใน ระยะเวลาหนึ่ง และยังถือว่าเป็นวันกตัญญูอีกด้วย) ตอนเช้านำอาหารอีกส่วนหนึ่งไปถวายพระ ฟังพระ ธรรมเทศนาเสร็จแล้วทำพิธีอุทิศส่วนกุศลให้แก่ญาติผู้ล่วงลับไปแล้ว กำหนดทำบุญในเดือน 9

10) เดือนสิบ (บุญข้าวสาก)

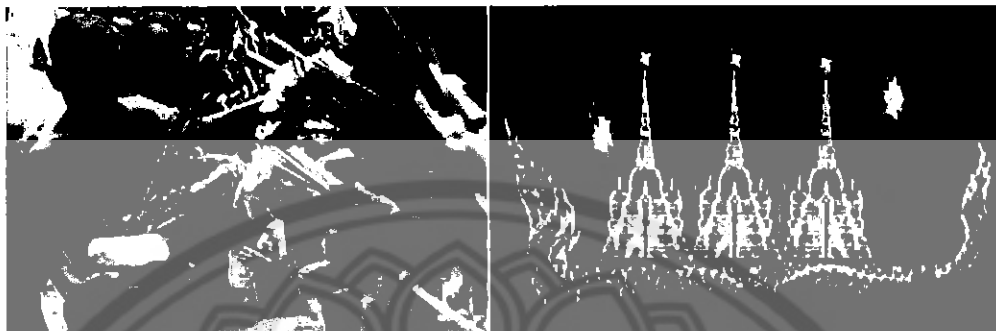


ภาพที่ 10 บุญข้าวสาก

ที่มา <http://www.lib.ru.ac.th>

เดือนสิบ ทำบุญข้าวสากหรือข้าวสลาก (สลากภัตร) ในวันเพ็ญ เป็นการอุทิศส่วนกุศล ให้แก่ผู้ตายเช่นเดียวกับบุญข้าวประดับดิน โดยมีเวลาห่างกัน 15 วัน เป็นระยะเวลาที่พวกเปรต จะต้องกลับคืนไปเมืองนรก (ตามนิทานชาดก) โดยผู้ที่ถวายทานจะเขียนชื่อของตนไว้ในภาชนะที่ ใส่ของทานไว้ แล้วเขียนชื่อของตนใส่กระดาษนำไปใส่ไว้อีกบาตร เมื่อภิกษุสามเณรรูปใดจับได้ สลากของผู้ใดก็จะเรียกให้เจ้าของสลากนำเอาของถวาย ครั้นพระเณรฉันแล้วก็ประชุมกันฟังเทศน์ บรรยายนิทานวัตถุและภาสิตต่างๆทั้งอันสงฆ์สลากภัตด้วยชัววันกับคืนหนึ่งจึงเลิกการเขียนชื่อลงใน พายข้าว (สำหรับกับข้าว) เรียกว่าข้าวสาก (สลาก) ญาติโยมจะจัดอาหารเป็นหอๆ แล้วนำไปแขวนไว้ตามต้นไม้ โดยทำกันในตอนกลางวัน ก่อนเพล เป็นอาหาร คาว หวาน พอถึงเวลา 4 โมงเช้า พระสงฆ์จะตักลงโฮม (รวม) ญาติโยมจะนำพายข้าว (สำหรับกับข้าว) ของตนมารวมกัน ณ ศาลา การเปรียญเจ้าภาพจะเขียนชื่อลงในกระดาษม้วนลงในบาตร เมื่อพร้อมแล้วหัวหน้ากล่าวนำคำ ถวายสลากภัต จบแล้วยกบาตรสลากไปให้พระจับ ถูชื่อใคร ก็ให้ไปถวายพระองค์นั้น ก่อนจะ ถวายพายข้าวให้นายพายข้าว 1 พาย มาวางหน้าพระเถระ แล้วให้พระเถระ กล่าวคำอุปลโลกน์ กำหนด บุญข้าวสากนิยมทำกันในเดือน 10

11) เดือนสิบเอ็ด (บุญออกพรรษา)

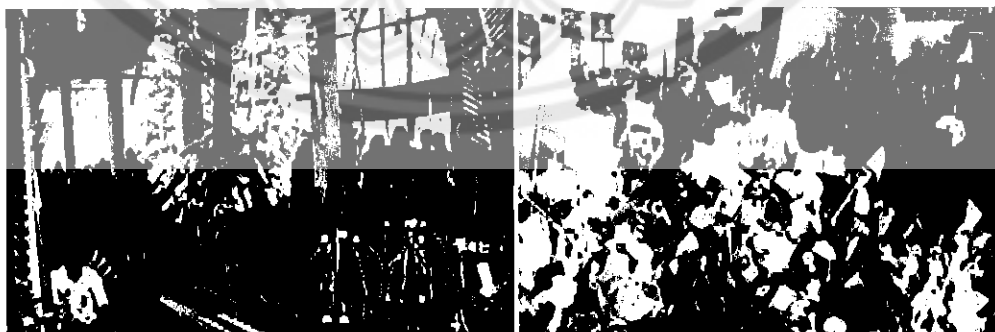


ภาพที่ 11 บุญออกพรรษา

ที่มา <http://www.lib.ru.ac.th>

เดือนสิบเอ็ด ทำบุญออกพรรษา หรือสังฆเจ้าออกวัสสปวารณาย มีการตามประทีปโคมไฟ เรียกว่าทำบุญจุดประทีป ถ้าไม่ใช่โคมแก้วโคมกระดาษก็มักขุดเปลือกลูกตุมกาให้ใสหรือขุดเปลือก ลูกฟักทองให้ใสบางทำเป็นโคม ใช้น้ำมันมะเขือหรือมะพร้าวมีไส้ลอยอยู่มีหูหิ้วและนำไปแขวนไว้ ตามต้นไม้เต็มวัดนอกจากนั้นบางหมู่บ้านก็ทำรั้วลดเดียวไปเรียกว่าคีร์วงกฏ และมีการทำปราสาท ผิงถวายพระด้วยการทำบุญออกพรรษานี้ เป็นการเปิดโอกาสให้พระภิกษุสงฆ์ได้มีโอกาสว่ากล่าว ตักเตือนกันได้ พระภิกษุสงฆ์สามารถเดินทางไปอบรมศีลธรรม หรือไปเยี่ยม ถวายข้าวคราว ญาติพี่น้องได้ และภิกษุสงฆ์สามารถหาผ้ามาผลัดเปลี่ยนได้เมื่อถึงวันขึ้น 15 ค่ำ เดือน 11 ตั้งแต่เข้ามืดจะมีการตักตวงให้พระสงฆ์ไปรวมกันที่โบสถ์แสดงอาบัติเข้า จบแล้วมีการปวารณา คือเปิดโอกาสให้ พระภิกษุสงฆ์ด้วยกันว่ากล่าวตักเตือนกันได้ กำหนด บุญออกพรรษาในเดือน 11

12) เดือนสิบสอง (บุญกฐิน)



ภาพที่ 12 บุญกฐิน

ที่มา <http://www.lib.ru.ac.th>

เดือนสิบสอง เป็นเดือนส่งท้ายปีเก่าตามคติเดิม มีการทำบุญกองกฐิน ซึ่งเริ่มตั้งแต่วันแรมหนึ่งค่ำเดือนสิบเอ็ดถึงกลางเดือนสิบเอ็ดถึงกลางเดือนสิบสอง แต่ชาวอีสานครั้งก่อนนิยมเริ่มทำตั้งแต่วันแรมหนึ่งค่ำเดือนสิบสอง จึงมักเรียกว่าบุญกฐินว่าเป็นบุญเดือนสิบสอง มีทั้งมหากฐิน (กองใหญ่) และบุญจุลกฐิน(กองเล็ก) ซึ่งทำกันโดยด่วน ภาครัฐบริหารที่จำเป็นต้องทอดเป็นองค์กฐิน ขาดมิได้คือบาตร สังฆาฏิ จีวร สบงมีโกนหรือมีดัดเล็บ สายรัดประคด ผ่ากรอน้ำ และเข็มนอกจากนั้นเป็นเพียงองค์ประกอบหลังจากวันเพ็ญเดือนสิบสองแล้วจะทอดกฐินไม่ได้อีก จึงต้องทำบุญกองบัง(บังสกุลหรือทอดผ้าป่า)และทำบุญกองอัฐฐะ คือการถวายอัฐฐะบริหารเปิดอย่างแก่พระสงฆ์บุญเดือนสิบสองที่สำคัญของชุมชนริมแม่น้ำก็คือการ "ชวงเขือ" (แข่งเรือ) เพื่อบูชาอุสุภยานาค 15ตระกูล จำลึงถึงพระยาฟ้ารุ่งที่นำพระไตรปิฎกขึ้นมาแต่เมืองอินทปัตถนคร (เขมร) ผ้าที่ใช้สรงทำเป็นกรอบขึงเย็บจีวร เรียกว่าผ้ากฐิน ผู้ใดศรัทธา ปวารณาจะถวายผ้ากฐิน ณ วัดใดวัดหนึ่งให้เขียนสลาก (ใบจง) ไปติดไว้ที่ผนังโบสถ์ หรือศาลาวัด ทั้งนี้เพื่อให้ผู้อื่นจองทับ เมื่อถึงวันกำหนดก็บอกญาติโยมให้มาร่วมทำบุญ มีมหรสพสมโภช และฟังเทศน์ รุ่งเช้าก็นำผ้ากฐินไปทอดถวายที่วัดเป็นอันเสร็จพิธี

2.2.4 ความหมายของคำว่าฮีตสิบสอง

ฮีตสิบสองมาจากคำ 2 คำ คือ ฮีต กับ สิบสอง ฮีตมาจากคำว่า จารีต หมายถึง สิ่งที่ปฏิบัติสืบต่อกันมาจนกลายเป็นประเพณีที่ดั่งามชาวอีสาน เรียกว่า จาฮีตหรือฮีต สิบสอง หมายถึงเดือนทั้ง 12 เดือนในหนึ่งปี ฮีตสิบสองจึงหมายถึง จารีตประเพณีสิบสองรายการคือประเพณีประจำสิบสองเดือนนั่นเอง เป็นจารีตประเพณีที่จำทำให้สมาชิกในสังคมได้มีโอกาสร่วมชุมนุมกันทำบุญเป็นประจำทุกๆเดือนของรอบปี ผลที่ได้รับก็คือทุกคนจะได้มีเวลาเข้าวัดใกล้ชิดชิดกับหลักธรรมของธรรมทางศาสนายิ่งขึ้น ทำให้ประชาชนในย่านใกล้เคียงรู้จักมักคุ้น สามัคคีกันเป็นอย่างดีและมีผลงานทางอ้อมคือ เมื่อวางจากการงานอาชีพแล้วก็มีจารีตบังคับให้ทุกคนเสียสละทำงานร่วมกันเพื่อสังคมส่วนรวมไม่ให้คนอยู่ว่าง ถ้าผู้ใดฝ่าฝืนก็ถูกสังคมลงโทษตั้งข้อรังเกียจอย่างจริงจัง

เดือนอ้าย	บุญเข้ากรรม
เดือนยี่	บุญคุณลาน
เดือนสาม	บุญข้าวจี
เดือนสี่	บุญพระเวส
เดือนห้า	บุญสงกรานต์
เดือนหก	บุญบั้งไฟ
เดือนเจ็ด	บุญข้าฮะ
เดือนแปด	บุญเข้าพรรษา
เดือนเก้า	บุญข้าวประดับดิน
เดือนสิบ	บุญข้าวสาก
เดือนสิบเอ็ด	บุญออกพรรษา
เดือนสิบสอง	บุญกฐิน

ตาราง 2 แสดงประเพณีประจำแต่ละเดือน

2.2. ทฤษฎีการสื่อสาร

2.2.1 ความหมายของการสื่อสาร (communication)

การให้ความหมายของการสื่อสารที่แท้จริงนั้น มีความหมายกว้าง ครอบคลุมเกี่ยวข้องกับชีวิตและสังคมมนุษย์ในทุกๆ เรื่อง นักวิชาการด้านการสื่อสารได้ให้ความหมายไว้ต่างๆ กัน ตามแง่มุมที่แต่ละคนพิจารณาให้ความสำคัญ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

วิลเบอร์ ชแรมม์ (Wilber Schramm) ให้ความหมายว่า การสื่อสาร คือการมีความเข้าใจร่วมกัน ต่อเครื่องหมายที่แสดงข่าวสาร

ชาร์ล อี ออสกูด (Charl E.Osgood) ให้ความหมายโดยทั่วไปว่า การสื่อสาร เกิดขึ้นเมื่อฝ่ายหนึ่ง คือผู้ส่งสาร มีอิทธิพลต่ออีกฝ่ายหนึ่งคือผู้รับสาร โดยใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ซึ่งถูกส่งผ่านสื่อที่เชื่อมต่อกันสองฝ่าย

วอร์เรน ดับเบิลยู วีเวอร์ (Warren W. Weaver) กล่าวว่า การสื่อสารมีความหมายกว้าง ครอบคลุมถึงกระบวนการทุกอย่าง ที่จิตใจของคนๆ หนึ่ง อาจมีผลต่อจิตใจของคนหนึ่งไม่ใช่เพียงการพูดและการเขียนเท่านั้น แต่รวมถึง ดนตรี ภาพ การแสดง และพฤติกรรมอื่นๆ ของมนุษย์

ยอร์จ เอ มิลเลอร์ (George A. Miller) ให้ความหมายว่า การสื่อสารเป็นการถ่ายทอดข่าวสารจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง

เจอร์เกน รอย และเกรกอรี เบทสัน (Jurgen Ruesch and Gregory Bateson) ให้ความหมายโดยสรุปว่า การสื่อสารไม่ใช่การถ่ายทอดข่าวสารด้วยภาษาพูดและเขียนโดยมีเจตนาชัดเจนเท่านั้น แต่หมายถึงพฤติกรรมทุกอย่างที่บุคคลหนึ่งกระทำ แล้วส่งผลให้บุคคลอื่นเกิดความเข้าใจ

พจนานุกรมภาษาอังกฤษ (Oxford English Dictionary) ให้ความหมายว่า การให้ การนำ การแลกเปลี่ยนความคิด ความรู้อื่นๆ จากความหมายที่มีผู้ให้ไว้แตกต่างกัน ซึ่งบางคนให้ความหมายครอบคลุมไปถึงพฤติกรรมที่ไม่ใช้ภาษาพูดและภาษาเขียนด้วย บางคนถือว่าการสื่อสารคือการแสดงออกทุกอย่าง ที่ผู้อื่นเข้าใจได้ ไม่ว่าจะการแสดงนั้นจะมีเจตนาให้ผู้อื่นเข้าใจหรือไม่ก็ตาม จึงอาจสรุปได้ว่า การสื่อสาร คือการที่มนุษย์ถ่ายทอดความรู้ ความคิด หรือประสบการณ์ของตน ไปยังบุคคลอื่น และการรับความรู้ความคิดจากบุคคลอื่น มาปรับพฤติกรรมของตนเอง โดยกระบวนการของการสื่อสาร ซึ่งการถ่ายทอด และการรับความรู้ความคิดมีอยู่ 3 ลักษณะ

- 1) การใช้รหัสสัญญาณโดยตรง เช่น การใช้สัญญาณเสียง ภาษาพูด สัญลักษณ์ ภาษาเขียน ภาษาท่าทาง ตลอดจนรหัสสัญญาณอื่นๆ ที่กระทำโดยตรง ระหว่างผู้ถ่ายทอดกับผู้รับ
- 2) การใช้เครื่องมือในการถ่ายทอด เป็นการสื่อสารโดยผ่านทางเครื่องมือ เช่น การใช้ ไลต์ทึบอุปกรณ์ วิทยุกระจายเสียง คอมพิวเตอร์ หรือเครื่องมือสื่อสารอื่นๆ
- 3) การถ่ายทอดโดยกระบวนการทางสังคม เช่น การปฏิบัติสืบทอดทางประเพณี ศาสนา วัฒนธรรมและระบบอื่นๆ ของสังคม (ปรมะ สตะเวทิน, 2529, หน้า 5)

2.2.2 ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Semiology)

ทฤษฎีสัญญะวิทยา แปลมาจากภาษาอังกฤษว่า "Semiology" สามารถถอด ความหมายจากรากศัพท์เดิมได้ว่าเป็น "ศาสตร์แห่งเครื่องหมาย" (Science of Sign) เป็น สาขาวิชาที่ได้รับการพัฒนาอย่างจริงจังในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ผู้ที่บุกเบิกทฤษฎีสัญญะวิทยา คือ แฟร์ดินอง เดอร์ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส (1857- 1913) ผู้วางรากฐานวิชาสัญญะวิทยาได้ให้คำนิยามสั้นๆ ของวิชาสัญญะวิทยาไว้ว่า "สัญญะวิทยาเป็น ศาสตร์ที่ศึกษาถึงในเรื่องเครื่องหมายในสังคมที่รับรู้ได้" ("A Science that studies the life of signs within society is conceivable" : Ferdinand de Saussure ,Course in GeneralLinguistics, 1983 Terence Hawkes, 1977 : 123) และ ชาลส์ แซนเดอร์ เพอร์ซ (Charles Sanders Peirce) นักปรัชญาสังคมชาวอเมริกัน (1859-1914) ซึ่งการศึกษา เครื่องหมายของ Peirce จะเรียกว่า Semiotic (สัญญะศาสตร์) ที่ได้ถูกให้

ความหมายว่า ศัญศาสตร์เปรียบเสมือนเป็นแบบแผนของเครื่องหมาย ซึ่งมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับตรรกะ (Semiotic was the formal doctrine of signs, which was closely related to logic : Charles Sanders Peirce, 1931 อ้างใน Daniel Chandler, 2003 : 6) ซึ่งคำสองคำนี้ก็มีความหมายไม่แตกต่างกันมากนัก นั่นคือ หมายถึงสาขาวิชาที่ศึกษาระบบของเครื่องหมาย (A System of Signs) หรือ ศาสตร์ว่าด้วยเครื่องหมาย (A Science of Signs)

เมื่อขยายความคำว่า "วิถีชีวิต" ของสัญณะที่กล่าวมาให้กว้างขวางออกไปก็ หมายความว่า การศึกษาการกำเนิด การเจริญ การแปรเปลี่ยน รวมทั้งการเสื่อมโทรม ตลอดจน การสูญสลายของสัญณะตัวหนึ่งๆ ที่ปรากฏออกมาอย่างเป็นแบบแผนและมีระบบระเบียบ รวมทั้ง วิเคราะห์กฎที่อยู่เบื้องหลังวิถีชีวิตดังกล่าว ซึ่งสัญณะวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาค้นคว้าในเรื่องที่เกี่ยวข้องอยู่กับ 3 เรื่อง คือ

1) เครื่องหมาย (Sign) สัญวิทยาจะศึกษาประเภทต่างๆ ของเครื่องหมายนับตั้งแต่ เรื่อง ภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาภาพ ภาษาเสียง ไปจนกระทั่งถึงอาการของโรค อาหาร รูปร่าง เสื้อผ้า ฯลฯ โดยจะสนใจวิธีการที่สืบทอดความหมาย (Meaning) ของเครื่องหมายเหล่านี้ รวมทั้ง วิธีการที่เครื่องหมายเหล่านี้เข้ามาเกี่ยวพันหรือเชื่อมโยงกับผู้ใช้เครื่องหมาย ทั้งนี้เนื่องจาก ข้อเท็จจริงที่ว่า เครื่องหมายเป็นผลผลิตทางความคิดของมนุษย์ เกิดมาจากการประกอบสร้าง (Construct) ของมนุษย์ ดังนั้น การที่จะทำความเข้าใจกับเครื่องหมาย จึงจำเป็นต้องจำเข้าใจตัว มนุษย์ผู้สร้าง เครื่องหมายนั้นด้วย

2) รหัส/ระบบ (Code/System) เนื่องจากการใช้เครื่องหมายไม่ได้เป็นไปตาม ยถากรรม หากแต่มีการจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ ระบบที่นำเอาเครื่องหมายมาประกอบเข้าด้วยกัน นั้นเรียกว่า รหัส (Code) ซึ่งมีมากมายหลายประเภท แต่ละประเภทมีคุณสมบัติต่างกัน เช่น บาง ประเภทมีระบบเอาไว้อย่างชัดเจน บางประเภทแฝงไว้อย่างซ่อนเร้น เป็นต้น

3) วัฒนธรรม (Culture) เนื่องจากเครื่องหมายเป็นผลิตรกรรมของมนุษย์ (Man Made) ดังนั้นจึงเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรม ทั้งเครื่องหมายและรหัสจึงถูกสร้างถูกใช้และทำงาน อยู่ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมแบบหนึ่งๆ เท่านั้น หากเปลี่ยนบริบทไปเครื่องหมายและรหัสนั้นก็ จะเปลี่ยนแปลงความหมายไป เช่น ความแก่ชรา อาจมีความหมายนำเคารพในสังคมไทยโบราณ แต่มีความหมายถึงการหมดสมรรถภาพในสังคมตะวันตกสมัยใหม่ ในขณะที่เครื่องหมายและรหัส ทำงานอยู่ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมแบบหนึ่งๆ นั้น ในทางกลับกันวัฒนธรรมหนึ่งๆ จะดำรงอยู่ได้ก็ต้องอาศัยเครื่องหมายและรหัสนั้นเช่นกัน ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดที่สุดคือ ภาษา เมื่อชาติที่ตกเป็นอาณานิคมถูกบังคับให้ยกเลิกการใช้ภาษาของตนเอง และหันไปใช้ภาษาของเจ้าอาณานิคม

วัฒนธรรมเดิมของตนก็จะสูญสลายไปด้วย นี่เป็นความสัมพันธ์ที่ขึ้นต่อกันและกันระหว่าง เครื่องหมาย/รหัสกับบริบททางวัฒนธรรมที่เป็นบ่อเกิดของเครื่องหมายและรหัสนั้นด้วย ดังนั้น เครื่องหมายจึงเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมอันมีนัยยะว่า เครื่องหมายเดียวกันหากนำไปใช้ในต่าง วัฒนธรรมย่อมมีความหมายแตกต่างกันประการหนึ่ง และในอีกประการหนึ่ง หากตัววัฒนธรรมที่ รองรับห่อหุ้มเครื่องหมายนั้นเปลี่ยนแปลงไป ความหมายของเครื่องหมายก็จะเปลี่ยนแปลงไปด้วย เช่นกัน

ในทรรศนะของนักทฤษฎีทางด้านสัญวิทยาเครื่องหมายคืออะไรก็ได้ที่ก่อให้เกิด ความหมายโดยการเทียบเคียงให้เห็นถึงความแตกต่างไปจากสิ่งอื่นและคนในสังคมยอมรับหรือ เข้าใจ ในนัยนี้เครื่องหมายจึงไม่จำเป็นต้องเป็นเครื่องหมายในภาษาแต่เพียงอย่างเดียว ภาพยนตร์, การเดินของคนในเมือง, การสวมรองเท้า/การไม่สวมรองเท้าต่างก็เป็นเครื่องหมายได้ทั้งสิ้น แม้แต่ ที่ว่าง/ความว่างเปล่า, อัญประกาศ/เครื่องหมายคำพูด, การเรียงหรือจัดลำดับคำในประโยค ก็ล้วน เป็นเครื่องหมายได้ทั้งสิ้น หากสื่อหรือให้ความหมายในลักษณะของการเปรียบเทียบและความ แตกต่างกัน หน้ากระดาษหนังสือพิมพ์รายวันแต่ละหน้าก็คือเครื่องหมายอีกแบบ ทำหน้าที่กำหนด ความหมาย วางระบบระเบียบการอ่านให้แตกต่างกันไป ความสั้น-ยาวของกระโปรงผู้หญิง หรือ ความสั้นยาว-ของทรงผมผู้ชายต่างก็เป็นเครื่องหมายชนิดหนึ่ง สื่อความหมายแตกต่างกันในสังคม หรือในปัจจุบันก็เช่นกันมือถือโทรศัพท์มือถือแบบไว้ที่หูขณะพูดในหมู่บ้านก็คือสัญลักษณ์หนึ่ง ที่บ่งบอกถึงความโก้ ความเป็นคนสมัยใหม่ (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2545 : 17-19)

จุดร่วมของ Saussure และ Peirce นั้นอยู่ที่ทั้งสองต่างให้ความสนใจในการศึกษา “ตัว สัญลักษณ์” โดยตรง รวมทั้งมองเห็นรอยแยกระหว่างสิ่งที่เรียกว่า “ตัวหมาย/รูปสัญลักษณ์” (Signifier) อัน ได้แก่ ภาพ-เสียง ที่ถูกนำมาใช้แทนความหมายที่เป็น “ตัวหมายถึง/ความหมายสัญลักษณ์” (Signified) อันได้แก่ แนวความคิดต่างๆ (Concepts) แม้ว่า Saussure และ Peirce จะมีแนวคิดที่เป็นจุดร่วม ดังที่กล่าวมา แต่นักคิดทั้งสองท่านก็มีจุดต่างที่ทำให้แนวทางการ อธิบายทฤษฎีสัญวิทยามีความ หลากหลายออกไปอาจกล่าวได้คร่าวๆ ว่า ในขณะที่ Saussure สนใจที่จะอธิบายสัญลักษณ์ด้วย แนวคิดความสัมพันธ์เชิงโครงสร้าง โดยเฉพาะโครงสร้างระหว่าง ส่วนย่อยต่างๆ แต่ Peirce ให้ความสำคัญที่จะอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างรูปลักษณะทางกายภาพ (Signifier) กับ แนวคิด ที่สัญลักษณ์นั้นอ้างอิง (Association mental concept) (กาญจนา แก้วเทพ, 2543 : 19)

การศึกษาสัญลักษณ์ตามทรรศนะของ Saussure

เฟอ์ร์ดินอนด์ เดอ ไชซูร์ Ferdinand de Saussure (1857-1913) นัก ภาษาศาสตร์ชาวสวิส ได้วางรากฐานวิชาที่เรียกว่า สัญวิทยา (semiology) ไว้ตั้งแต่ ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 โดยเริ่มจาก

การนำภาษาศาสตร์ (linguistics) มาประยุกต์ใช้เพื่อการศึกษาบทบาทของสัญญาณที่มีต่อสังคม กำเนิดของสัญศาสตร์ (semiotics) สัมพันธ์กับพัฒนาการของปรัชญาโครงสร้างนิยม (structuralism) ซึ่งเกิดขึ้นจาก แนวคิด ของไชทอร์ เช่นกัน โครงสร้างนิยมเป็นวิธีการวิเคราะห์เพื่อศึกษาและเปิดเผยโครงสร้างอันลึกลับที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังเปลือกนอก (appearance) ของปรากฏการณ์ต่างๆ เรามักไม่รู้ตัวว่าโครงสร้างลึกลับนี้ เป็นกฎเกณฑ์ที่กำกับปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคมนับตั้งแต่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้คนในบริบททางสังคมต่างๆ ไปจนถึงวิธีการที่คนเขียนหรือบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ทั้งๆ ที่ความเข้าใจของเราต่อปรากฏการณ์ใดๆ ย่อมต้องผ่านโครงสร้างภาษาหรือเข้าใจในฐานะที่เป็นภาษา อย่างไรก็ตามแนวคิดของไชทอร์ ได้รับการต่อยอดโดยนักวิชาการรุ่นหลังจากไชทอร์ ซึ่งได้ปรับเปลี่ยน คัดค้าน วิธีคิดของไชทอร์ ที่เอาภาษาศาสตร์เป็นตัวตั้งรวมทั้งท้าทายไชทอร์ ว่าแนวคิดโครงสร้างนิยมนั้น ใช้ได้จริงหรือ

ไชทอร์ นิยาม สัญญาณ (sign) ว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างสองปัจจัย ได้แก่ สัญญาณ หรือ the signifier คือ สิ่งที่มีความหมายหรือก่อให้เกิดความหมาย กับสัญญาณ หรือ the signified คือ ความหมายประเด็นสำคัญของไชทอร์ก็คือ ความสัมพันธ์ระหว่าง สัญญาณ กับ สัญญาณ ที่มีลักษณะ สะเปะสะปะ (arbitrary)

การศึกษาสัญญาณตามทัศนะของ Peirce

Peirce ได้ให้ความหมายของคำว่า “เครื่องหมาย” เอาไว้ดังนี้ “เครื่องหมาย คือ สิ่ง ที่ มนุษย์ ใช้เพื่อเป็นตัวแทนของบางสิ่งบางอย่าง (วัตถุ, สิ่งมีชีวิต, ความคิด, อารมณ์, ความรู้สึก) ซึ่ง ก่อให้เกิดความเข้าใจต่อสิ่งๆ นั้น จากแง่มุมใดแง่มุมหนึ่ง” (A Sign (in the form of representamen) is something which stands to somebody for something in some respect or capacity : Charles Sanders Peirce, 1931 Daniel Chandler, 2003 : 32) ตัวอย่างเช่น รูปผู้หญิง-ผู้ชายที่ติดอยู่ หน้าห้องน้ำนั้น ไม่ได้หมายความว่าเพียงแค่ว่ารูปนั้นคือ ผู้หญิง- ผู้ชาย เท่านั้น แต่มีความหมายว่า “ห้องน้ำสำหรับผู้หญิง-ห้องน้ำสำหรับผู้ชาย

Peirce ได้ใช้ความสัมพันธ์ ดังที่กล่าวมาจัดแบ่งประเภทของสัญญาณออกเป็น 3 รูปแบบตามระยะใกล้/ไกลระหว่างสัญญาณกับวัตถุที่มีอยู่จริง ดังนี้

1. Icon/Iconic (ภาพลักษณ์) เป็นเครื่องหมายที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายคลึงหรือเหมือนกับวัตถุที่มีจริงอย่างมากที่สุด เช่น ภาพถ่าย (เหมือนจริง) รูปปั้นอนุสาวรีย์ รูปวาด แผนที่ ฯลฯ รูปแบบของ Icon ถูกกำหนด ขึ้นมาโดยภาพปรากฏของวัตถุนั้นเอง เป็นเรื่องของความคล้ายคลึงมากกว่า

เป็นเรื่องของกฎเกณฑ์ ทางสังคม ส่วนการถอดรหัสของ Icon นั้น เพียงแค่ได้เห็นก็จะถอดรหัสถึง Object ได้แล้ว

2. Index/Indexical (ดัชนี) เป็นเครื่องหมายที่มีความเกี่ยวข้องกับวัตถุที่มีอยู่จริง ความสัมพันธ์ระหว่าง รูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์เป็นแบบสาเหตุ-ผลลัพธ์ (Causal Relation) เช่น ครั้นไฟเป็นindex ของการจุดไฟ รอยเท้าของสัตว์เป็น Index ของการเดินผ่านมา ของสัตว์ เมฆเป็น Index ของฝน การถอดรหัสของ Index นั้น จะใช้การคิดหาเหตุผลเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์เชิงเหตุ-ผล ระหว่าง Index กับObject

3. Symbol/Symbolic (สัญลักษณ์) เป็นสัญลักษณ์ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงอันใดระหว่าง ตัวสัญลักษณ์กับวัตถุที่มีอยู่จริง หากแต่ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นนั้นเกิดจากข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้ใช้ สัญลักษณ์นั้นๆจากการ เชื่อมโยงกันของวัตถุกับประเพณีนิยม เป็นสิ่งที่ทุกคนเห็นพ้องต้องกัน เข้าใจ เหมือนๆ กัน ความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์เป็นเรื่องของการเป็นตัวแทน (Representation) เช่น ภาษาตัวเลข หรือกฎระเบียบที่ใช้ในท้องถิ่น เป็นลักษณะของสัญลักษณ์ที่ไม่มีความสัมพันธ์ หรือความคล้ายกันระหว่างสัญลักษณ์กับวัตถุ เช่น รถยนต์ยี่ห้อเมอร์ซีเดส-เบนซ์ในสังคมไทย ถือเป็น สัญลักษณ์ของความร่ำรวยต่างๆ ที่มีรถยนต์ยี่ห้ออื่นที่มีราคาแพงกว่ารถเบนซ์ก็ตาม ในวันนี้ Symbol จึงเป็นสัญลักษณ์ที่ได้รับการยอมรับให้เป็นตัวแทน ถูกสังคมเลือกให้เป็นตัวแทนของสิ่งๆ นั้น เช่น ตราชั่งเป็นสัญลักษณ์ของความยุติธรรมการถอดรหัสของ Symbol นั้นจำเป็นต้องอาศัย การเรียนรู้ของผู้ใช้สัญลักษณ์นั้นเพียงอย่างเดียว

ความสัมพันธ์ (Relations) ระหว่างองค์ประกอบของสัญลักษณ์

ความสัมพันธ์หรือความเชื่อมโยงระหว่างรูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ เป็นเรื่อง ของกฎเกณฑ์ชุดหนึ่งที่กำหนดให้เป็นอย่างไร และกฎเกณฑ์ที่สำคัญที่สุด ได้แก่ จารีตปฏิบัติ ในแต่ละสังคมซึ่งแตกต่างกันไป แนวคิดเรื่อง"ความสัมพันธ์"ถูกนำมาใช้อธิบายเรื่อง"ความหมาย" ในอีกแง่มุมหนึ่ง คือไม่มีอะไรมีความหมายในตัวเอง และไม่ใช้ตัวเนื้อหาที่กำหนดความหมาย แต่ทว่า สิ่งหนึ่ง สิ่งใดนั้นจะมีความหมายต่อเมื่อนำไปสัมพันธ์กับระบบอีกระบบหนึ่ง ยังมีความสัมพันธ์อีก รูปแบบ หนึ่งที่เป็นสิ่งที่สัญวิทยาสนใจวิเคราะห์คือความสัมพันธ์ระหว่าง"ตัวบท"(Text) กับ"บริบท" (Context) บริบท หมายถึง สิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัวบท ตัวบทหนึ่งๆจะมีความหมายอย่างไรนั้นก็ ขึ้นอยู่กับบริบทด้วย ดังนั้นหากบริบทเปลี่ยนแปลงไปแม้ตัวบทจะเป็นตัวเดิม แต่ความหมายก็ อาจเปลี่ยนแปลงไปได้ ในการสื่อสารบริบทจะเป็นตัวกำหนดความหมายให้แก่ตัวบทตลอดเวลา เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับคำบรรยายได้ภาพในหน้านิตยสาร หรือภาพกับคำบรรยายได้ ภาพ

ในหน้าหนังสือพิมพ์ เป็นต้น ซึ่งบริบททางสังคมและวัฒนธรรมมีความสำคัญที่สุดในการ กำหนดความหมาย ตัววัตถุเองจะยังไม่มีมีความหมายอะไรในตัวจนกว่าจะมาอยู่ในบริบททาง วัฒนธรรม หนึ่งๆ ที่มีรหัสกำหนดความหมายเอาไว้ การประยุกต์แนวคิดเรื่อง "ความสัมพันธ์" มา ใช้ในแวดวง สื่อมวลชน เราอาจเทียบได้ว่า "ตัวบท" นั่นคือ "เนื้อหา" (Content) และ "บริบท" นั่นคือ "รูปแบบ" (Form/Format) เพราะฉะนั้นความหมายของเนื้อหา(Text) จะเป็นอย่างไร ขึ้นอยู่กับรูปแบบ (Context) ที่ประกอบตัวอยู่ในวงการสื่อสารมวลชนจำเป็นต้องเอาเรื่องเนื้อหา และรูปแบบมาใช้ใน การสื่อความหมายอยู่ตลอดเวลา เริ่มตั้งแต่ฉากที่ใช้ในการแสดง เครื่องประดับ ฉาก เครื่องแต่งกาย บทสนทนา การแสดงท่าทางของตัวละคร ฯลฯ

จากที่กล่าวไว้ข้างต้นว่า ตัววัตถุเองจะยังไม่มีมีความหมายอะไรในตัวจนกว่าจะมาอยู่ใน บริบททางวัฒนธรรมหนึ่งๆ ที่มีรหัสกำหนดความหมายเอาไว้ อันที่จริงวิถีการใช้ชีวิตของเราทุกวันนี้ ล้วนถูกควบคุมหรือกำกับอยู่ด้วยรหัสต่างๆ อยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็น การพูด การยิ้ม การพยัก หน้า การกิน การนอน ฯลฯ เพียงแต่เราใช้มันจนเคยชินเราจึงมองไม่เห็นรหัสนั้น

2.2.3 ความหมายของสัญญาณ (Sign)

สัญญาณ (Sign) หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมาย (meaning) ของจริง/ตัวจริง(object) ในตัวบท (text) และในบริบท (context) หนึ่งๆ ตัวอย่างเช่น "แหวนหมั้น" เป็นสัญญาณ ใช้แทนความหมายที่แสดงถึงความผูกพันระหว่างหญิงชายคู่หนึ่งในบริบทของสังคมตะวันตก หาก เป็นบริบทของสังคมอื่นก็อาจจะใช้หมู ก่าไล หรือสิ่งอื่นเป็นสัญญาณแทน เป็นต้น อาจกล่าวได้ ว่าสัญญาณเป็นสิ่งที่มีความหมายมากกว่าตัวมันเอง เป็นตัวแทนความหมายของความเป็นจริง (นงคราญ สุขสม, 2546, หน้า 57)

2.3 ทฤษฎีการออกแบบ

2.3.1 แนวคิดและความหมายเกี่ยวกับการออกแบบกราฟิก (Graphic)

งานกราฟิกเป็นส่วนสำคัญที่มีบทบาทยิ่งต่อการออกแบบและกระบวนการผลิตสื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อที่ต้องการการสัมผัสรับรู้ด้วยตา ได้แก่ หนังสือ นิตยสาร วารสาร แผ่นป้าย บรรจุภัณฑ์ แผ่นพับ แผ่นปลิวโทรทัศน์ โฆษณา ภาพยนตร์ ฯลฯ นักออกแบบจะใช้วิธีการทางศิลปะ และวิธีการทางการออกแบบร่วมกันสร้างรูปแบบสื่อ เพื่อให้เกิดศักยภาพสูงสุดในการที่จะเป็น ตัวกลางในการสื่อความหมายระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารวิธีการออกแบบและวิธีแก้ปัญหาการ ออกแบบ โดยการนำเอารูปภาพประกอบ ภาพถ่าย สัญลักษณ์ รูปแบบ ขนาดตัวอักษร มาจัดวาง เพื่อให้เกิดการนำเสนอข้อมูลอย่างชัดเจน เกิดผลดีต่อกระบวนการสื่อความหมาย

ความหมายของการออกแบบกราฟิก

เป็นลักษณะของการออกแบบพื้นผิว 2 มิติ เพื่อเป็นสื่อกลางสำหรับถ่ายทอดข้อความ ความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์ จากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่ง เพื่อให้เข้าใจและรู้เรื่องโดยใช้ประสาทตาในการรับรู้เป็นส่วนใหญ่ งานกราฟิกมีอิทธิพลต่อชีวิตประจำวันของเราเป็นอย่างมาก สิ่งที่เรามองเห็นด้วยตาจะโน้มน้าวจิตใจได้ดีกว่าการรับรู้ประเภทอื่น งานกราฟิกที่ดีต้องขึ้นอยู่กับ การออกแบบที่ดีด้วย นับตั้งแต่หลักการเบื้องต้นของศิลปะ รวมถึงการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่นำมาใช้ในการผลิตวัสดุกราฟิก นอกจากนี้ยังต้องมีความรู้ในเรื่องเทคโนโลยีใหม่ๆ ซึ่งจะสามารถนำมาใช้ในการออกแบบกราฟิกด้วย เพื่อที่จะสามารถพัฒนางานออกแบบให้ทันยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

โสรัชย์ นันทวิบูลย์ (2545) แนวคิดการออกแบบกราฟิก ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อความหมาย ดังนี้

1) เส้น (Line)

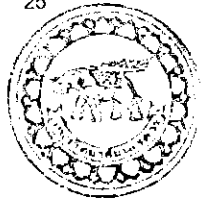
- เส้นตรง ให้ความรู้สึกมั่นคง
- เส้นนอน ให้ความรู้สึกสงบนิ่ง เรียบร้อย
- เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกถึงความเคลื่อนไหว
- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกนุ่มนวล
- เส้นหยัก ให้ความรู้สึกถึงความไม่เป็นระเบียบ อิสระ สับสนวุ่นวาย
- เส้นเล็กและบาง ให้ความรู้สึกเบาและเฉียบคม

2) ระนาบ (Plane)

- วงกลม ให้ความรู้สึกเป็นศูนย์กลาง รวมความสนใจ และปกป้องคุ้มครอง
- สี่เหลี่ยม ให้ความรู้สึกสงบ มั่นคง เป็นระเบียบ
- สามเหลี่ยม ให้ความรู้สึกมั่นคง หยุตนิ่ง แต่ส่วนปลายให้ความรู้สึกถึงทิศทางที่เฉียบคมและมีแรงผลักดัน
- หกเหลี่ยม ให้ความรู้สึกเป็นหน่วยย่อย เชื่อมโยง และไม่สิ้นสุด
- รูปร่างธรรมชาติ ให้ความรู้สึกถึงอิสระ การเคลื่อนไหว ไม่มีกฎเกณฑ์ที่แน่นอน

3) สี (Color)

- สีแดง ให้ความรู้สึกถึงความร้อน พลัง ความแรงแ



1684477



- สีเหลือง ให้ความรู้ถึงความปลอดภัย ดึงดูดสายตา



- สีน้ำเงิน ให้ความรู้ถึงทันสมัย สุขุม มีราคา หูหว่า สุภาพ หนักแน่น ผู้ชาย



- สีส้ม ให้ความรู้ถึงดึงดูด ทันสมัย สดใส กระฉับกระเฉง



- สีเขียว ให้ความรู้ถึงสดชื่น เป็นธรรมชาติ สบายตา ความชุ่มชื้น



- สีม่วง ให้ความรู้ถึงหนักแน่น มีเสน่ห์ ความลับ สิ่งที่ปกปิด



- สีชมพู ให้ความรู้ถึงอ่อนหวาน นุ่มนวล ความรัก ผู้หญิง



- สีน้ำตาล ให้ความรู้ถึงสงบ ความเรียบร้อย ความเก่าแก่ โบราณ ความเป็น

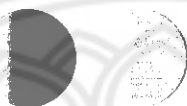
ผู้ใหญ่



- สีฟ้า ให้ความรู้สึกโปร่งสบายตา ความนุ่มนวล ความสุขสบาย



- สีเงิน ให้ความรู้สึกถึงความทันสมัย มีราคา



- สีทอง ให้ความรู้สึกมีคุณค่า ราคาแพง หรูหรา



- สีขาว ให้ความรู้สึกถึงความบริสุทธิ์ ความสะอาด ความเรียบง่าย ความโล่ง
ความไม่มี



- สีเทา ให้ความรู้สึกอารมณ์เศร้า หม่นหมอง ไร้ชีวิตชีวา



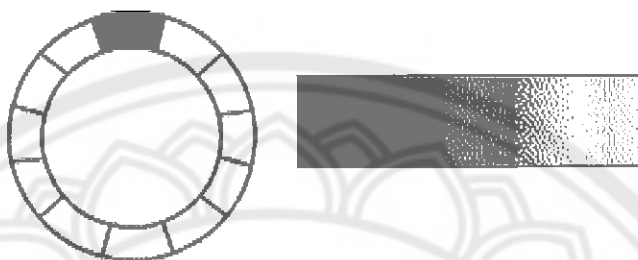
- สีดำ ให้ความรู้สึกถึงความไม่รู้ ไม่เห็น ลึกลับน่ากลัว



4) การวางโครงสี (Color Schematic)

- โครงสีเอกรงค์ (Monochrome) คือ Monochrome หรือโครงสีเอกรงค์ คือมีเนื้อสี Hue สีเดียว แต่ให้ความแตกต่างด้วยน้ำหนักสี Value สีเอกรงค์นี้ให้อารมณ์ ความเป็นสุขุม เรียบร้อยเป็นสากล ไม่ฉูดฉาดสะดุดตาและในด้านการออกแบบเป็นการใช้คู่สีที่ง่าย

ที่สุด แล้วออกมาดูดี (เลือกแคสตีเดี่ยวแล้วนำมาผสมขาว ผสมดำ หรือปรับค่าความสว่าง Brightness เพื่อเปลี่ยนน้ำหนักสี Analogus



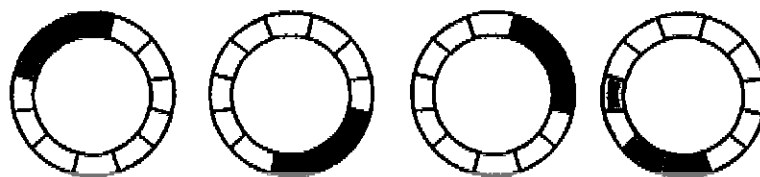
ภาพ 13 ตารางแสดงค่าน้ำหนัก โครงสีเอกวงค์
ที่มา : www.student.nu.ac.th/nackie/Instruction/lesson14.html



ภาพ 14 ตัวอย่างงาน

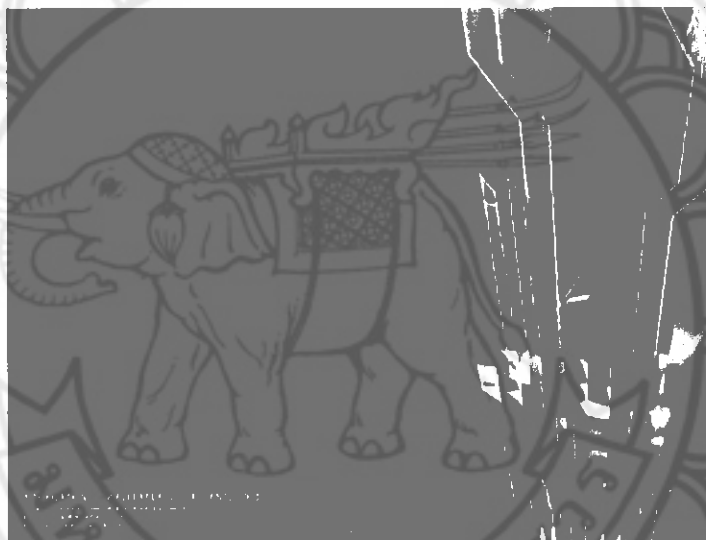
ที่มา : www.student.nu.ac.th/nackie/Instruction/lesson14.html

- โครงสีข้างเคียง (Analogous) หรือโครงสีข้างเคียง คือสีที่อยู่ติดกัน อยู่ข้างเคียงกัน ในวงจรัส จะเป็นทีละ 2 หรือ 3 หรือ 4 สีก็ได้ แต่ไม่ควรมากกว่านี้เพราะสีอาจจะหลุดจากความข้างเคียงหรือหลุดออกจากโครงสีนี้ได้



ภาพ 15 ตารางแสดงค่าน้ำหนัก โครงสีข้างเคียง

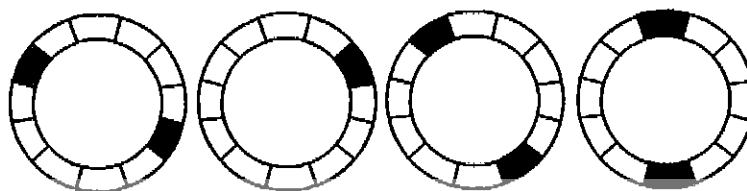
ที่มา : www.student.nu.ac.th/nackie/Instruction/lesson14.html



ภาพ 16 ตัวอย่างงาน โครงสีข้างเคียง

ที่มา : www.student.nu.ac.th/nackie/Instruction/lesson14.html

- โครงสีคู่ตรงข้าม (Dyads) คือ โครงสีคู่ตรงข้าม Complementary Colour คือสีที่อยู่ตรงกันข้ามกันในวงจรสี การเลือกใช้สีคู่ตรงข้ามจะทำให้งานที่ได้มีความสะดุดตาในการมองแต่ก็ต้องระวังการใช้สีคู่ตรงข้าม เพราะการเลือกใช้สีคู่ตรงข้ามด้วยกันนั้นถ้าเราหยิบสี 2 สีที่ตรงข้ามกันมาใช้ในพื้นที่พอกัน งานนั้นจะดูไม่มีเอกภาพ ซึ่งเป็นหลักสำคัญในการทำงานศิลปะทางที่ดีเราควรแบ่งพื้นที่ของสีในภาพของการใช้สีใดสีหนึ่งมากกว่าอีกสีหนึ่งโดยประมาณมักจะใช้สีหนึ่ง 70 % อีกสีหนึ่ง 30 % ภาพที่ได้ก็จะคงความมีเอกภาพอยู่ และยังมีความเด่นสะดุดตาไปได้ในตัว



ภาพ 17 ตารางแสดงค่าน้ำหนัก โครงสีคู่ตรงข้าม

ที่มา : www.student.nu.ac.th/nackie/Instruction/lesson14.html



ภาพ 18 ตัวอย่างงาน โครงสีคู่ตรงข้าม

ที่มา : www.student.nu.ac.th/nackie/Instruction/lesson14.html

5) เทคนิคในการออกแบบ (Design Techniques)

- ความเรียบง่าย สื่อถึงความเป็นปกติ ความมีสมดุลที่หยุดนิ่ง มักใช้กับงานออกแบบที่เป็นทางการ งานในเชิงพาณิชย์
- ความเรียบง่าย สื่อถึงความขัดแย้ง ความเคลื่อนไหว มักใช้งานที่ไม่เป็นทางการ สำหรับกลุ่มเป้าหมายน้อย
- ความเคลื่อนไหว สื่อถึงความทันสมัย กระฉับกระเฉง งานที่สื่อถึงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- ความหยุดนิ่ง สื่อถึงความสงบนิ่ง คงทน ความน่าเชื่อถือ สงบ
- ความเป็นกลาง สื่อถึงความกลมกลืน มีเอกภาพ ที่เป็นสากล ไม่โดดเด่น

- ความโปร่งใส สื่อถึงความมีเอกภาพ ภาพที่โปร่งใสทำให้รู้สึกเกิดความสัมพันธ์กับการทับซ้อน

- ความทึบตัน ให้ความชัดเจน ตรงไปตรงมาเข้าใจง่าย

- ความโดดเด่น เป็นการจัดวางองค์ประกอบให้เกิดจุดเด่น ต้องการให้ผู้ชมสะดุดสายตากับสิ่งที่นำเสนอ

-ความเป็นคู่ เป็นการจัดองค์ประกอบให้เกิดความเปรียบเทียบ เกิดการไหลลื่นระหว่างองค์ประกอบทั้งสอง

2.3.2 ประวัติความเป็นมาของการออกแบบลวดลาย

การออกแบบลวดลายมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนาน พร้อมๆกับวิวัฒนาการของมนุษย์มาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์มาตั้งแต่ยุค ก่อนประวัติศาสตร์ การต่อสู้แย่งชิงพื้นที่ในการดำรงชีวิต การล่าสัตว์เพื่อหาอาหารประทังชีพ ตลอดจนความหวาดกลัวในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติทำให้เกิดการค้นหาสิ่งยึดเหนี่ยวที่จะสร้างขวัญและกำลังใจให้เข้มแข็ง พร้อมทั้งจะเผชิญกับสิ่งต่างๆเหล่านี้ได้ จึงก่อให้เกิดการสร้างสรรคผลงานศิลปะต่างๆขึ้นมา

2.3.3 ความหมายของการออกแบบลวดลาย

การออกแบบลวดลายในความหมายของภาษาไทยตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 ไม่มีการกล่าวถึงและคำว่า การออกแบบ หรือ ออกแบบ ก็ไม่มีปรากฏ มีแต่คำว่าลวดลายซึ่งหมายถึง ลายต่างๆที่เขียนหรือแกะสลัก, ฝีมือความสามารถที่แสดงให้ปรากฏในความหมายของภาษาอังกฤษมีคำที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับการออกแบบลวดลายดังนี้

Decorate. vt. หมายถึง การตกแต่ง, ประดับ

Ornament. vt. หมายถึง ประดับ

ก. หมายถึง เครื่องประดับ

Design. vt. หมายถึง ออกแบบ, แผนการ

ก. หมายถึง แบบ, การออกแบบ, ลวดลาย, แผนการ

การออกแบบลวดลาย (Decorative Design) หมายถึง การออกแบบเพื่อใช้ในการตกแต่งประดับพื้นที่หรือวัสดุต่างๆให้มีความสวยงามเหมาะสม กลมกลืนมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน โดยลวดลายเหล่านี้อาจจะมีความหมายชัดเจนหรือเป็นสัญลักษณ์จะเห็นได้ว่า การออกแบบลวดลายไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาได้โดยอิสระ ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

ด้วย เช่น สถานที่ พื้นที่ ขนาด วัสดุ สิ่งต่างๆเหล่านี้จะเป็นตัวกำหนดให้การออกแบบลวดลายอยู่ในขอบเขตตาม วัตถุประสงค์

2.3.4 หลักการทฤษฎีการออกแบบ (Design Theory)

การวิเคราะห์การออกแบบ นอกจากจะทำ การวิเคราะห์ทางกายภาพแล้วจะต้องทำ การวิเคราะห์แนวทางเพื่อการออกแบบด้วยโดยใช้หลักการของทฤษฎีการออกแบบ (Design Theory) เป็นการมองเห็นเชิงประจักษ์ของนักวิเคราะห์การออกแบบที่จะสามารถนำเอาเอกลักษณ์ของสรรพสิ่งมาได้อย่างไรและสามารถนำไปใช้ประโยชน์เพื่อการออกแบบ ดังนั้นการนำทฤษฎีการออกแบบมาเป็นแนวทางกรอบกำหนดในการวิเคราะห์เพื่อการออกแบบนั้น จะเกิดรูปแบบของวัสดุที่เป็นพื้นดินที่จะสามารถใช้ตัวของตัวมันเองมาเป็นเนื้อแท้ของต้นกำเนิดที่คลี่คลายออกไปตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบนั้นๆ

ทฤษฎีการออกแบบ (Design Theory)

1) ทฤษฎีเส้นแย้ง (Theory of Opposition)

- เป็นการจัดองค์ประกอบโดยนำเอาเส้นในลักษณะแนวขนานและแนวตั้งฉากมาประกอบกันให้เป็นเนื้อหาที่ต้องการ มีลักษณะของภาพแบบเส้นแย้ง ในธรรมชาติรอบๆตัวเรา อยู่มากมาย นับว่าเป็นรากฐานของการจัดองค์ประกอบ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจหรือให้เกิดความสนุก ตื่นเต้น น่าสนใจ ลดความเรียบน่าเบื่อ ให้ความรู้สึกฉับใจ ชัดใจ แต่ชวนมอง

2) ทฤษฎีเฉียง (Theory of Transition)

- เส้นเฉียงมีสามเส้น คล้ายกับเส้นแย้ง
- แนวขนานหรือแนวตั้งฉาก เป็นแนว 20 หรือ 60 องศา

3) ทฤษฎีการซ้ำ (Theory of Repetition)

- การซ้ำหน่วยของรูปทรง
- การซ้ำของรูปทรงหรือหน่วยของรูปทรง
- การสร้างภาพซ้ำการแปรเปลี่ยน (Gradation)

4) ทฤษฎีจังหวะ (Theory of Rhythm)

- จังหวะที่เกิดจากรูปปร่างที่ซ้ำกัน (Repetition of Shapes)

- จังหวะที่เกิดจากขนาดและระยะห่างที่ซ้ำกัน (Repetition of Sizes and Dimensions) 256

- จังหวะที่เกิดจากการใช้สิ่งที่แตกต่างกันซ้ำๆกัน (Repetition of Differences)
- จังหวะของเส้น หรือรูปทรงที่ไม่คงที่ (Unequal Rhythm)
- จังหวะเปลี่ยนขนาดตามแนวนอน (Progressive Horizontal Rhythm)
- จังหวะเปลี่ยนขนาดตามแนวตั้ง (Progressive Vertical Rhythm)
- จังหวะเปลี่ยนรัศมีมีความโค้ง (Progressive Change in the Radius of Curvature)

5) ทฤษฎีระดับความเปลี่ยนแปลง (Theory of Gradation)

- การแปรเปลี่ยนหน่วยของรูปทรง
- การแปรเปลี่ยนรูปร่าง
- การแปรเปลี่ยนที่ว่าง
- การแปรเปลี่ยนระนาบ เส้น
- ทางของการแปรเปลี่ยน
- ความเร็วในการแปรเปลี่ยน
- รูปแบบของการแปรเปลี่ยน
- การแปรเปลี่ยนโครงสร้างรูปทรงและส่วนประกอบหลักของงานออกแบบ

6) ทฤษฎีความเคลื่อนไหว (Theory of Movement)

- ความไม่หยุดนิ่ง คล้ายจังหวะ
- ระดับการซ้ำ
- อัตราความต่ำสูงกว่า
- มีความเร็วอยู่ในความเคลื่อนไหว
- ทำให้สายตาเคลื่อนที่
- นำสายตา
- การเคลื่อนไหวของเส้น รูปร่าง รูปทรง ทฤษฎี 2 มิติ

7) ทฤษฎีความกลมกลืน (Theory of Harmony)

- ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่ขัดแย้งกัน สัมพันธ์กัน โดยธรรมชาติ
- ความกลมกลืนของ เส้น รูปร่าง รูปทรง มิติความกลมกลืน

8) ทฤษฎีความขัดแย้ง (Theory of Contrast)

- ความผิดแผกแตกต่างเมื่อเปรียบเทียบกันความเปรียบเทียบ
- ความเปรียบเทียบเหมือนเปรียบเทียบกันทางด้านรูปทรง (Contrast of Form)
- ความแตกต่างเมื่อเปรียบเทียบกันทางด้านเส้น (Contrast of Line)
- ความแตกต่างเมื่อเปรียบเทียบกันทางด้านขนาด (Contrast of Size)
- ความแตกต่างเมื่อเปรียบเทียบกันทางด้านการตกแต่งพื้นผิวอาคาร (Contrast of Surface)
- ความแตกต่างเมื่อเปรียบเทียบกันทางด้านการจัดที่ว่างภายในและภายนอกอาคาร (Contrast of Interior and Exterior Space)

9) ทฤษฎีสัดส่วน (Theory of Proportion)

- รูปร่าง (Shape) หลักทางเรขาคณิต
- รูปทรงรูปร่างลักษณะเรือนรูป (Form)
- มวล หรือปริมาตร (Mass or Volume)
- เส้น และทิศทาง (Line and Direction)
- พื้นผิว (Surface)
- ลักษณะผิววัสดุ (Texture)
- รูปแบบ ลวดลาย (Pattern)
- ความหนัก เบาแสงและเงา (Tone, Light and Shade)
- สี (Color)
- ความเว้นว่าง ที่ว่าง (Space)
- ความสอดคล้อง กลมกลืนกัน (Harmony) ของรูปทรงหรือส่วนประกอบ
- มาตรฐาน (Scale)
- ขนาดส่วนปกติ หรือขนาดส่วนธรรมชาติ (Natural Scale, Normal Scale, Domestic Scale, Human Scale)
- ขนาดส่วนยิ่งใหญ่ ขนาดส่วนมหิพาร (Heroic Scale, Monumental Scale)
- ขนาดส่วนขนาดส่วนตัว หรือใกล้ชิด (Intimate Scale)
- ขนาดส่วนผิดคาด (Shock Scale)

10) ทฤษฎีดุลยภาพ (Theory of Balance)

- สมดุลชนิดส่วนประกอบข้างของแกนสมดุลเท่ากัน (Symmetrical Balance)
- สมดุลชนิดส่วนประกอบสองข้างของแกนสมดุลไม่เท่ากัน (Asymmetrical Balance)
- ทวิภาพ (Duality)

11) ทฤษฎีการเน้น (Theory of Emphasis)

- ย้ำให้เห็นความสำคัญ
- เกิดความสนใจ
- ตามองไปที่จุดเด่น สะดุดตา
- เน้นอย่างเดี่ยว ควรมี (Dominance)
- จุดที่ใช้เป็นหลัก (Principal)
- เสริม / รอง (Subordination)

12) ทฤษฎีเอกภาพ (Theory of Unity)

- วิธีทำให้เกิดเอกภาพในงานออกแบบใช้รูปทรงทางเรขาคณิตที่ถ่ายทอดตรงไปตรงมา (Simple Geometric Form)
- ใช้ส่วนประกอบใหม่ ความสัมพันธ์กันเป็นจังหวะซ้ำๆต่อเนื่องกันไป (Repetition of Harmonious Elements)
- จัดองค์ประกอบใหม่ ความสมดุล (Balance)
- เน้นให้มีจุดสนใจเป็นจุดเด่น (Dominant)
- ใช้รูปทรงและขนาดของแต่ละมวลกลุ่มก้อนให้สอดคล้องต่อกัน (Harmony of Structure, Material, Color and Treatment)
- เน้นการแสดงออกของลักษณะที่สอดคล้องกัน (Harmony of Expression)

2.3.5 การออกแบบโปสเตอร์ (Poster)

คือภาพขนาดใหญ่พิมพ์บนกระดาษ ออกแบบเพื่อใช้ติดหรือแขวนบนผนังหรือกำแพง โปสเตอร์อาจจะเป็นภาพพิมพ์และ/หรือภาพเขียน หรืออาจจะเป็นอย่างใดอย่างหนึ่งโดยเฉพาะ จุดประสงค์ก็เพื่อให้เตะตาผู้ดูและสื่อสารข้อมูล โปสเตอร์อาจจะมีหลายประการ แต่ส่วนใหญ่มักจะใช้ในการเผยแพร่เพื่อการประชาสัมพันธ์ โดยเฉพาะการโฆษณางานแสดงศิลปะ, งานดนตรี หรือภาพยนตร์, การโฆษณาชวนเชื่อ, หรือในการสื่อสารที่ต้องการสื่อสารความเชื่อต่อคนกลุ่มใหญ่

ประโยชน์ของโปสเตอร์อาจมีหลายจุดประสงค์ โดยส่วนมากจะเป็นเครื่องมือในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ เช่น งานดนตรี ภาพยนตร์ และในบางครั้งก็ผลิตมาเพื่อใช้ในการศึกษาหรือเป็นสื่อการสอนนอกจากนั้นโปสเตอร์ยังใช้ในการพิมพ์ภาพจิตรกรรมของศิลปินคนสำคัญๆหรือภาพถ่าย เพื่อใช้ในการตกแต่ง ซึ่งกลายมาเป็นศิลปะการค้าที่ทำรายได้ดีให้ทั้งพิพิธภัณฑ์และบริษัทการค้าหรือร้านทางอินเทอร์เน็ต เช่นภาพเขียนของ โคลด โมเนท์ หรือ เลโอนาร์โด ดา วินชี หรืองานของช่างภาพอเมริกัน โรเบิร์ตแมปเปิลธอร์พ (Robert Mapplethorpe)งานศิลปะการสร้างโปสเตอร์เริ่มเมื่อราวคริสต์ศตวรรษ 1890 โดยจิตรกรชาวฝรั่งเศสและเผยแพร่ไปทั่วยุโรป ศิลปินคนสำคัญที่สุดที่ริเริ่มความนิยมในการสร้างโปสเตอร์ก็คือ อองรี เดอ ทูลูส-โลเทรค และ จูลส์เชเรท์ (Jules Ch.ret)จูลส์ เชเรท์ ถือกันว่าเป็นบิดาแห่งการโฆษณาด้วยป้าย คนส่วนใหญ่ที่สะสมโปสเตอร์ และโปสเตอร์ที่มีชื่อเสียง นักสะสมโปสเตอร์จะเก็บโปสเตอร์เก่าโดยมักจะใส่กรอบรูปและมีแผ่นรองหลังอย่างดี ขนาดโปสเตอร์ที่นิยมกันโดยทั่วไปอยู่ที่ 24x35 นิ้ว แต่โปสเตอร์ก็มีหลายขนาดหลากหลาย และโปสเตอร์ขนาดเล็กที่มีไว้โฆษณาจะเรียกว่า แฮนด์บิลล์ หรือ "ใบปลิว" (flyer)

1) ประเภทของโปสเตอร์ (Poster)

- โปสเตอร์นอกสถานที่ ได้แก่โปสเตอร์ขนาดใหญ่เรียกว่าบิลบอร์ด(billboard)
- โปสเตอร์ประเภทเคลื่อนที่ ได้แก่โปสเตอร์ติดตามข้างรถเมล์(bus-side),ท้ายรถเมล์(bus-back)โปสเตอร์ติดบริเวณที่สาธารณะทั่วไป
- โปสเตอร์ติดภายใน ได้แก่ โปสเตอร์ติดตามสำนักงาน ห้างสรรพสินค้า พิพิธภัณฑ์ หรืองานแสดงนิทรรศการต่างๆ
- โปสเตอร์ประเภท 3 มิติ เป็นลักษณะสื่อผสม อาจนำคนเข้ามาผสม เน้นสื่อ เพื่อสาธารณะโดยตรง หรือบิลบอร์ดที่มีส่วนยื่นออกมา

ตัวอย่างงานออกแบบโปสเตอร์ที่ออกแบบจากศิลปิน



ภาพที่ 19 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์ ศิลปิน Sergio Membrillas
ที่มา : www.sergiomembrillas.com



ภาพที่ 20 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์ ศิลปิน Kevin Tong
ที่มา : www.tragicsunshine.com/band_posters/bon-iver-4



ภาพที่ 21 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปรแกรม ศิลปิน Orlando Arocena
ที่มา : www.behance.net/orlandoarocena



ภาพที่ 22 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปรแกรม ศิลปิน Orlando Arocena
ที่มา : www.behance.net/orlandoarocena

ด้านสไตล์



ภาพที่ 23 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปรแกรม ศิลปิน Sharm Murugiah
ที่มา : www.sharmmurugiah.com



ภาพที่ 24 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปรแกรม ศิลปิน Sharm Murugiah
ที่มา : www.sharmmurugiah.com

2.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 ผลงานวิทยานิพนธ์ เรื่อง โครงการออกแบบลวดลายจากลิงและยักษ์ในวรรณคดีเรื่อง รามเกียรติ์ (MONKEYS AND DEMONS)

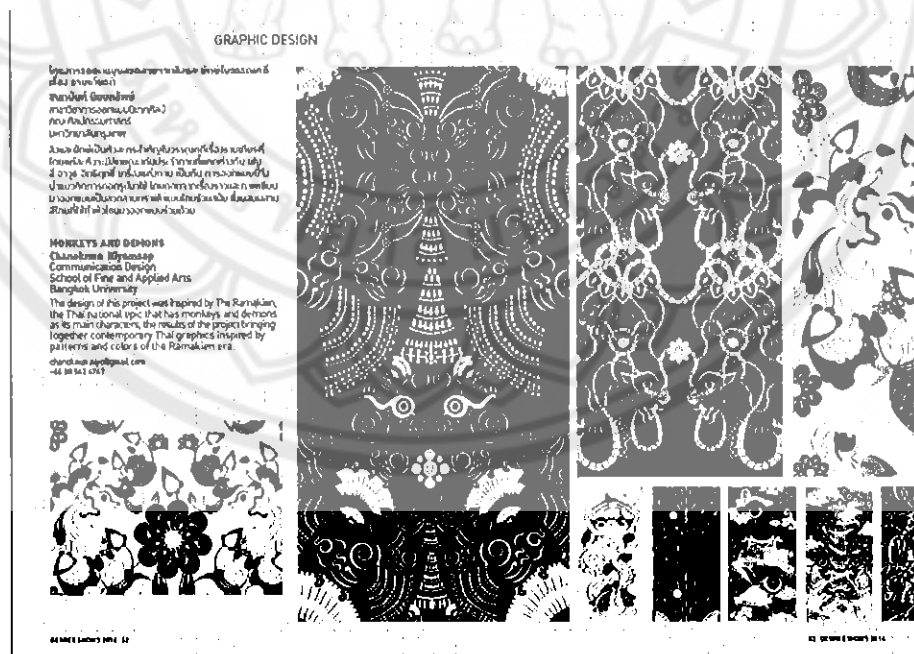
นางสาวชนกนันท์ นิยมทรัพย์

สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ลิงและยักษ์เป็นตัวละครสำคัญในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ โดยแต่ละตัวจะมีลักษณะเด่นประจำกายที่แตกต่างกัน เช่น สี อารูธ อิทธิฤทธิ์ เครื่องแต่งกาย เป็นต้น การออกแบบนี้จึงนำแนวคิดการถอดรูปมาใช้โดยถอดจากเรื่องราวและภาพเขียนมาออกแบบเป็นลวดลายกราฟฟิกแบบไทยร่วมสมัย ซึ่งผสมผสานสีไทยที่ใช้ทำหัวโขนมาออกแบบร่วมด้วย

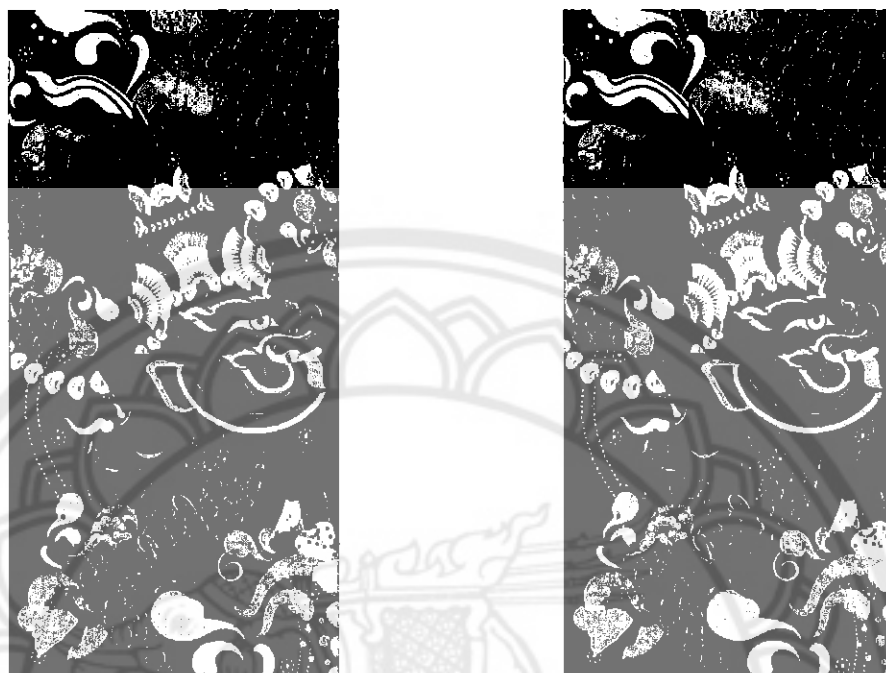
The design of this project was inspired by The Ramakien, the Thai national epic that has monkeys and demons as its main characters, the results of the project bringing together contemporary Thai graphics inspired by patterns and colors of the Ramakien era.

แนวทางการนำไปใช้ : เรื่องของกระบวนการคิด การตีความ การคลี่คลายลวดลาย วิธีการการนำเสนอหลักการในการใช้สี หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์



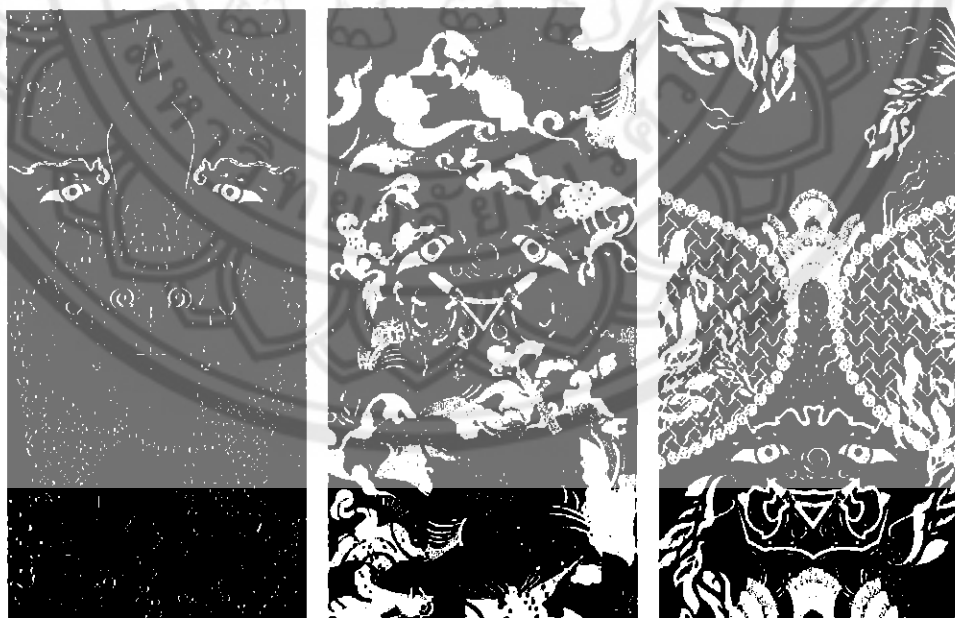
ภาพ 25 รูปแบบการนำเสนอผลงานในนิทรรศการ

ที่มา : www.degreeshow.org/awards/graphic_detail/6



ภาพ 26 ผลงานออกแบบ

ที่มา : www.degreeshow.org/awards/graphic_detail/6



ภาพ 27 ผลงานออกแบบ

ที่มา : www.degreeshow.org/awards/graphic_detail/6



ภาพ 28 ผลงานออกแบบ

ที่มา : www.degreeshow.org/awards/graphic_detail/6



ภาพ 29 ผลงานออกแบบ

ที่มา : www.degreeshow.org/awards/graphic_detail/6

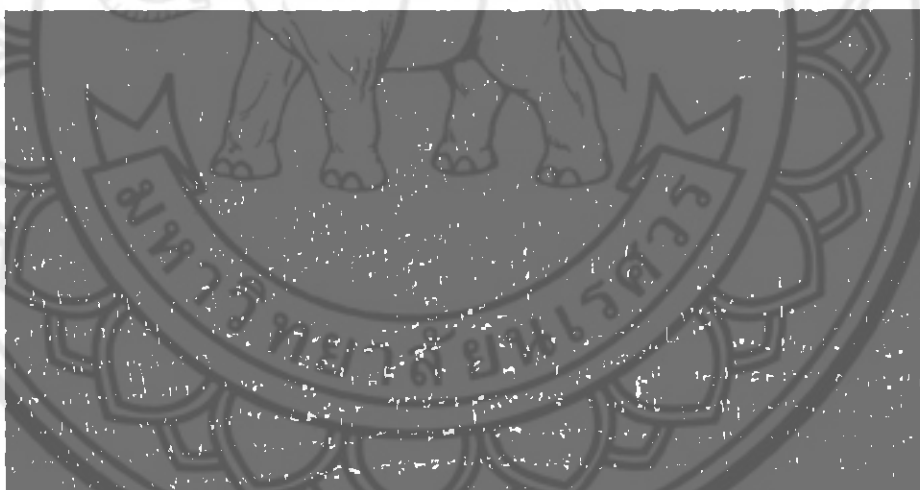
2.4.2 ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง ลวดลายจากวิถีชีวิตอีสาน (Pattern from the way of northeast life)

นายยุทธนา ผันผอน

สาขาวิชาทัศนศิลป์ (ศิลป์ไทย) ภาควิชาศิลป์ไทย คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ลวดลายและสีสันของผ้าทอพื้นเมืองอีสาน มีรูปแบบเรียบง่ายสวยงาม ลายแต่ละชนิดล้วนมีความหมายตามจารีตประเพณี จากบรรพบุรุษที่สั่งสม และสืบทอดต่อกันมา ข้าพเจ้าจึงเลือกใช้ลวดลายที่น่าสนใจผสมผสานกับภาพจำในอดีต เพื่อถ่ายทอดถึงความรักและความรู้สึกอบอุ่นในครอบครัว

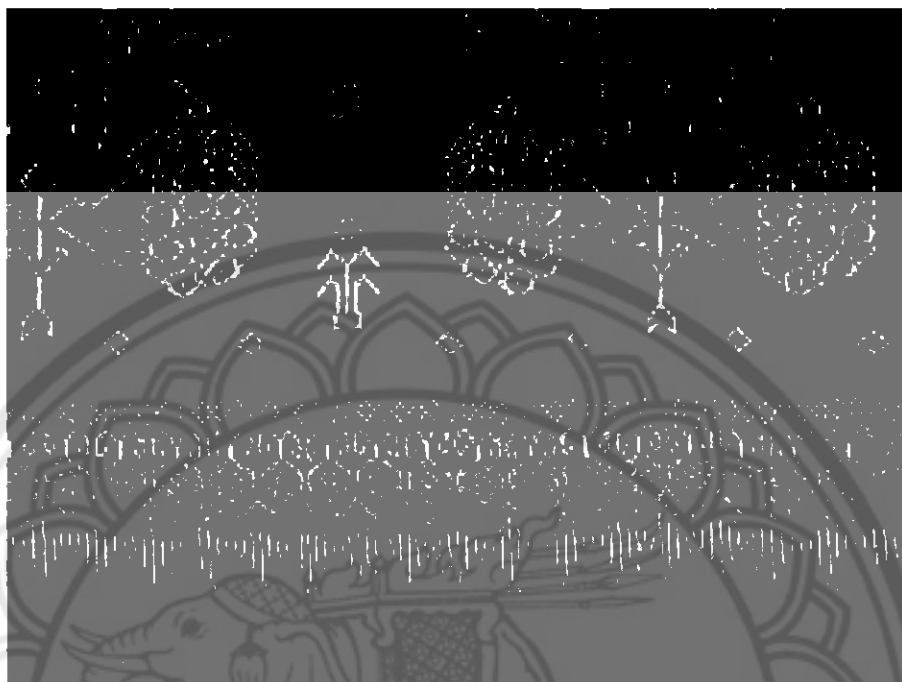
แนวทางการนำไปใช้ : การวิเคราะห์ โดยใช้หลักเหตุผลในการตีความออกมาเป็นลาย การจัดองค์ประกอบศิลป์เริ่มต้นวิเคราะห์ลวดลายในระยะแรกลายผีเสื้อ ชาวบ้านมีความเชื่อว่าผีเสื้อเป็นสัตว์ที่สวยงาม และรักอิสระความสงบ ถ้านำเอามาเป็นลายของผ้าแล้ว จะทำให้คนนั้นมีนิสัยเหมือนกับผีเสื้อ คือมีทั้งความสวยงามและความเรียบง่าย



ภาพ 30 การวิเคราะห์ลวดลายจากผ้าขิดลายผีเสื้อ

ที่มา : www.thapra.lib.su.ac.th/thesis

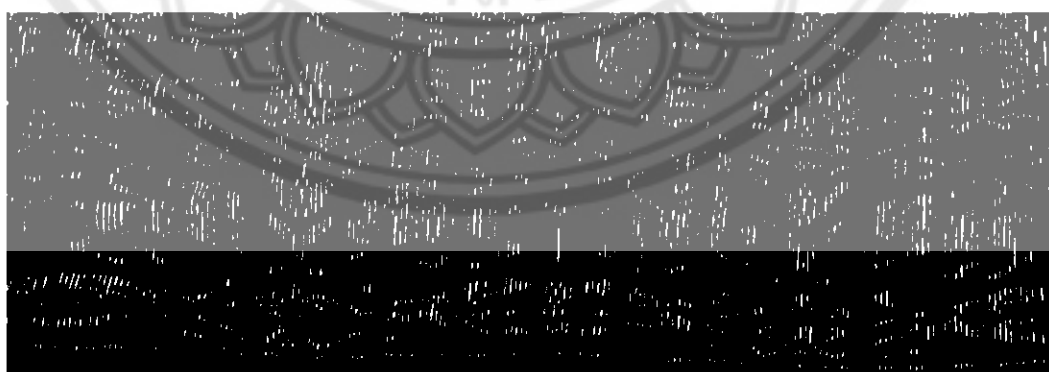
ลายนกยูง นกยูงเป็นสัญลักษณ์ของความสวยงาม และยังเป็นสัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์ลายนกยูงนี้ปรากฏอยู่ในลายผ้าไหมมัดหมี่ ถือว่าเป็นลายโบราณ และได้รับความนิยมมาจนถึงปัจจุบัน



ภาพ 31 การวิเคราะห์ลวดลายจากผ้าขิดลายนกยูง

ที่มา : www.thapra.lib.su.ac.th/thesis

ลายสิงโต ความเชื่อที่ว่าสิงโตเป็นเทพเจ้าแห่งสัตว์ป่า ซึ่งแสดงความเป็นอำนาจมีวาสนาอยู่ในตัว ฉะนั้นจะนิยมทอผ้าลายสิงโต เพื่อมอบสำหรับผู้เป็นที่น่านับถือในชุมชน และต่อมาได้รวมไปถึงผู้มีอำนาจและเจ้านาย ดังนั้นการนุ่งห่มผ้าทอ ลวดลายในผ้าทอก็จะสามารถบ่งบอกถึงระดับชนชั้นในชุมชนไปพร้อมกัน



ภาพ 32 การวิเคราะห์ลวดลายจากผ้าขิดลายสิงโต

ที่มา : www.thapra.lib.su.ac.th/thesis



ภาพ 33 ตัวอย่าง ผลงานศิลปนิพนธ์ในระยะแรก
ที่มา : www.thapra.lib.su.ac.th/thesis



ภาพ 34 ตัวอย่าง ผลงานศิลปนิพนธ์ในระยะแรก
ที่มา : www.thapra.lib.su.ac.th/thesis

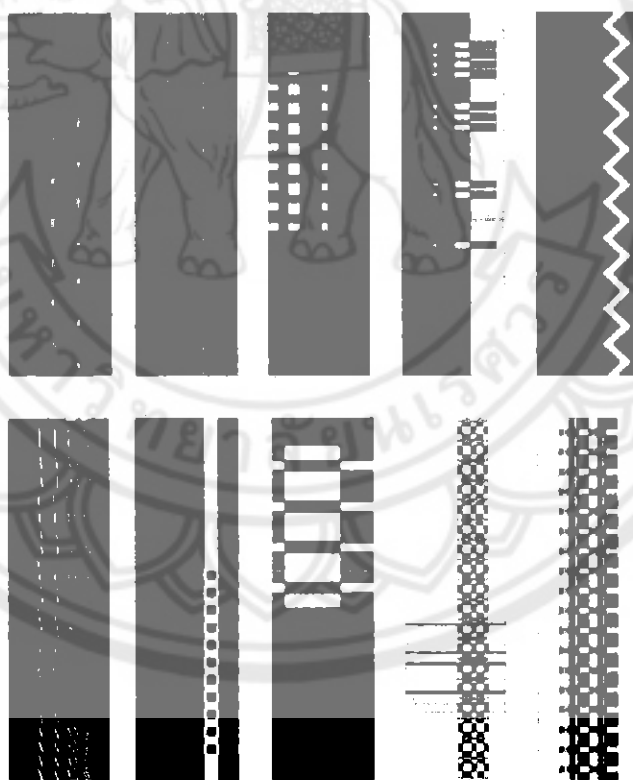
2.4.3 ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง การออกแบบลายผ้าไหมมัดหมี่ของจังหวัดมหาสารคาม ในบริบทวัฒนธรรมร่วมสมัย (Pattern Design for MudMee Silk Fabrics of Maha Darakham Province in Contemporary Culture Context)

สรัญญา ภัคดีสุวรรณ

สาขาวิชาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

การศึกษาเรื่องการออกแบบลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ของจังหวัดมหาสารคามในบริบทวัฒนธรรมร่วมสมัย เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากระบวนการออกแบบลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ในจังหวัดมหาสารคามให้มีความเหมาะสมร่วมสมัย และออกแบบลวดลายผ้าไหมมัดหมี่ให้เป็นที่พึงพอใจต่อกลุ่มเป้าหมาย

แนวทางการนำไปใช้ : ความสอดคล้อง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของชิ้นงาน การใช้รูปทรงเลขาคณิต



ภาพ 35 แบบร่าง

ที่มา : www.tci-thaijo.org/index.php/ejChophayom/article/view/8437

2.4.4 ผลงานศิลปนิพนธ์ จินตภาพจากวัฒนธรรมอีสาน (Imagination of Northeast culture in Thailand)

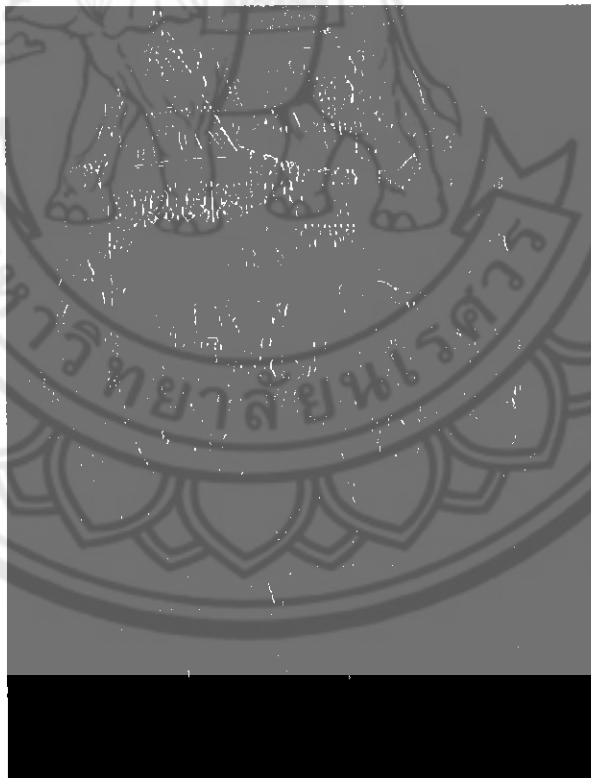
ชมเพลิน วงศ์ทางประเสริฐ (Chomplem Wongtangpraserth)

สาขาออกแบบประยุกต์ศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคอีสานเป็นภูมิภาคที่มีวัฒนธรรมอันหลากหลายอันเป็นลักษณะเฉพาะตัว ข้าพเจ้าซึ่งเกิดและโตในถิ่นอีสานได้ตระหนักถึงคุณค่าที่มีอยู่ จึงอยากถ่ายทอดความงามและความภาคภูมิใจในบ้านเกิด โดยผ่านมุมมองส่วนตัวของข้าพเจ้าเองที่เป็นคนอีสานรุ่นใหม่

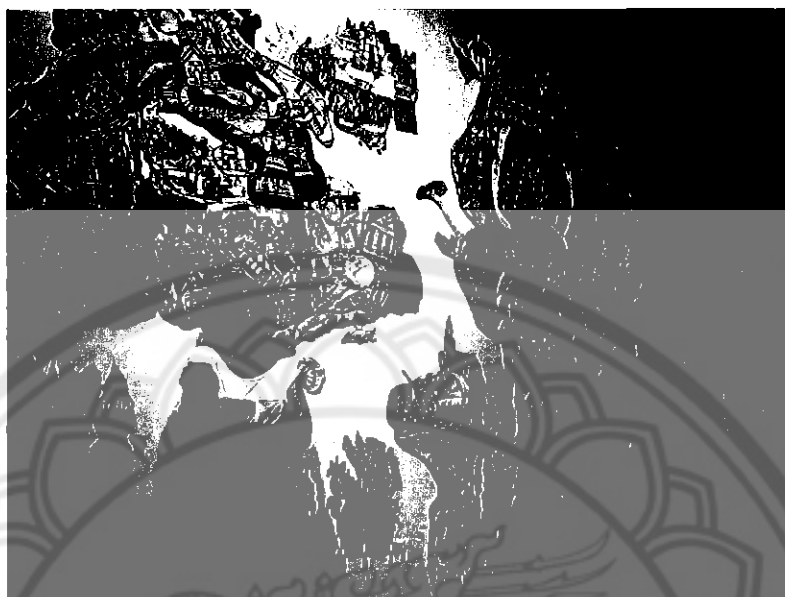
Northeast in Thailand, that people called "E-san", there are several cultures and characteristics. I was born and grew up at the place. So I'm proud to present about artistic of northeast, through my work because I'm a new northeast generation.

แนวทางการนำไปใช้ : ใ้ไอเดียการถอดลาย และการนำมาประยุกต์ใช้



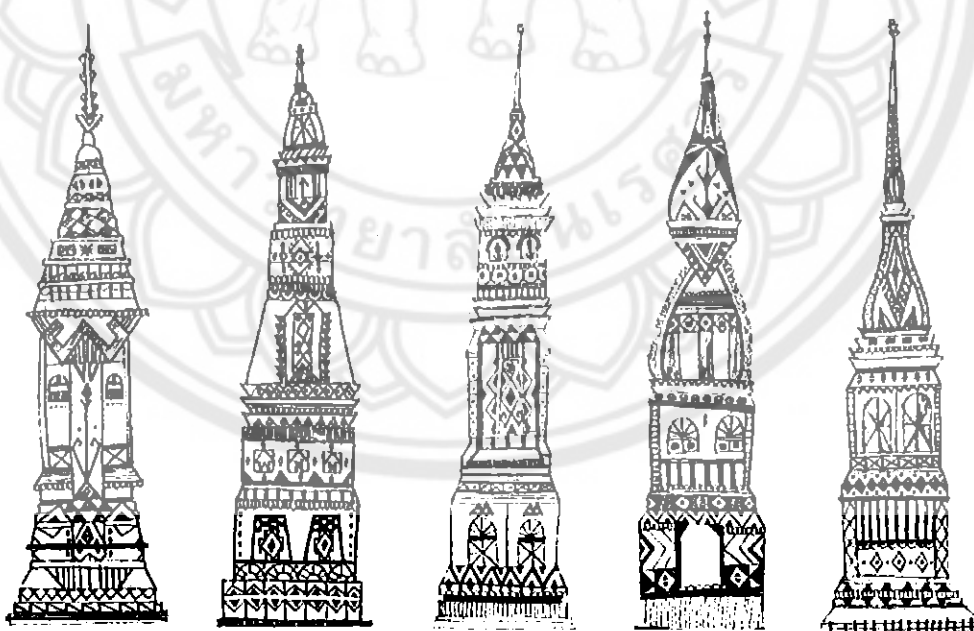
ภาพ 38 ตัวอย่างการแสดงผลงาน

ที่มา: www.designinnovathai.com/th/designdata/detail/13



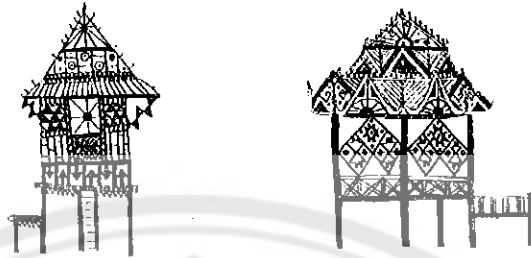
ภาพ 39 ตัวอย่างการแสดงผลงาน

ที่มา: www.designinnovathai.com/th/designdata/detail/13



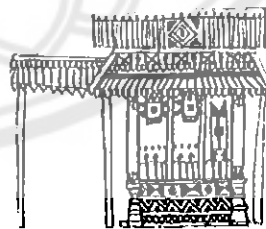
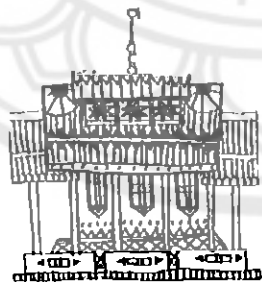
ภาพ 40 ตัวอย่างการถอดลาย

ที่มา: www.designinnovathai.com/th/designdata/detail/13



ภาพ 41 ตัวอย่างการถอดลาย

ที่มา: www.designinnovathai.com/th/designdata/detail/13



ภาพ 42 ตัวอย่างการถอดลาย

ที่มา: www.designinnovathai.com/th/designdata/detail/13

2.5 กรณีศึกษา

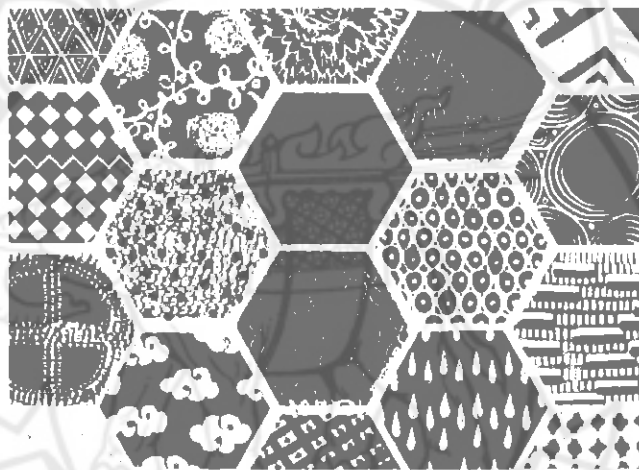
2.5.1 ศิลปิน : Nina chakrabarti

Chakrabarti studio London

แนวทางการนำไปใช้ : การใช้เส้น

ชื่อผลงาน : V&A print

Risograph print for The Victoria and Albert Museum shop



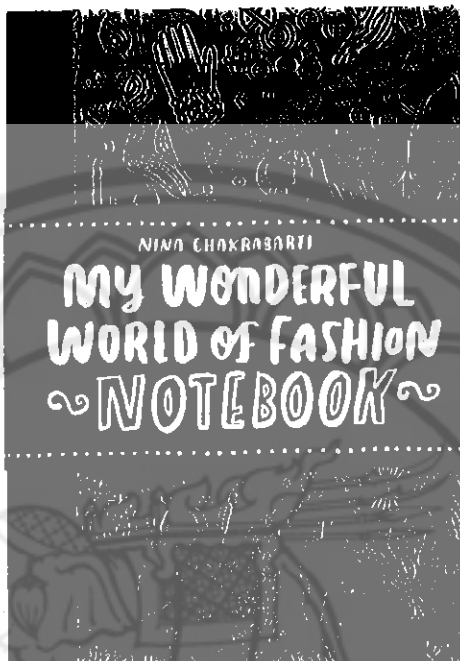
ภาพ 43 ผลงาน

ที่มา: www.ninachakrabarti.com

ชื่อผลงาน : My Wonderful World of Fashion

A book for drawing, creating and dreaming.

โลกมหัศจรรย์ของแฟชั่น หนังสือสำหรับการวาดภาพ, การสร้างและฝัน



ภาพ 44 ผลงาน

ที่มา: www.ninachakrabarti.com



ภาพ 45 ผลงาน

ที่มา: www.ninachakrabarti.com



ภาพ 46 ผลงาน

ที่มา: www.ninachakrabarti.com



ภาพที่ 47 ผลงาน

ที่มา: www.ninachakrabarti.com

2.5.2 ศิลปิน : Chrissy Lau

เป็นนักเขียนการ์ตูน จากประเทศอังกฤษ เขียนการ์ตูนที่ไปใช้ในเชิงพาณิชย์ ออกแบบภาพประกอบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากมรดกทางภาษาจีนของเธอ

แนวทางการนำไปใช้ : การใช้ลวดลายที่สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน

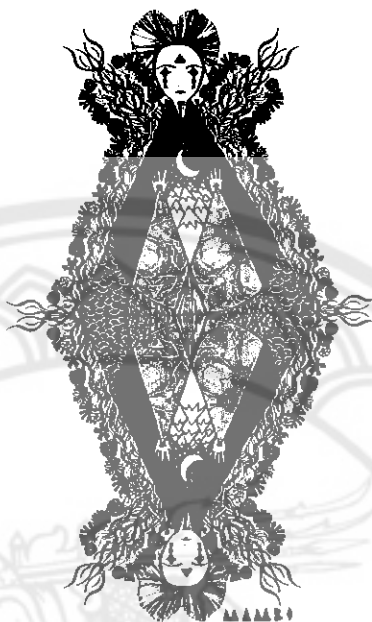
ชื่อผลงาน : Stars แสดงให้เห็นถึงสัญลักษณ์ดาวราศีกันย์ประจำเดือนกันยายน คือการสร้างบางสิ่งบางอย่างที่อยู่ในรูปแบบลายเส้นของตัวศิลปิน ผสมซับซ้อน รูปแบบของการใช้รายละเอียดและ Cascading



ภาพที่ 48 ผลงาน

ที่มา : www.chrissylau.com.com

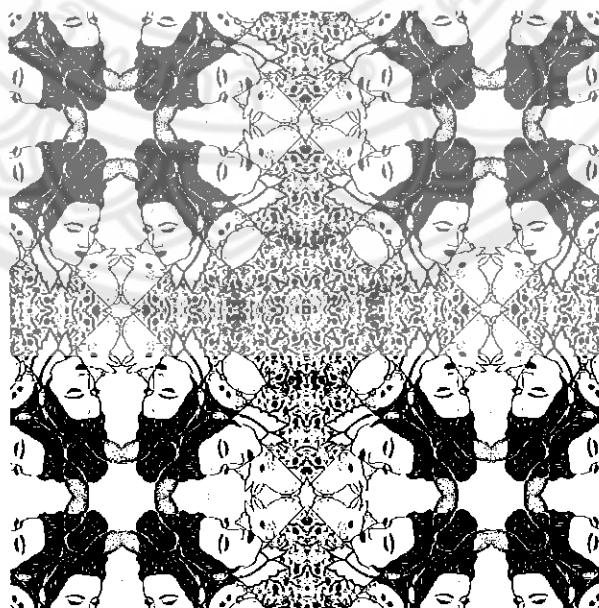
ชื่อผลงาน : ภาพประกอบเครื่องแต่งกายสำหรับ Mambo surfwear



ภาพที่ 49 ผลงาน

ที่มา : www.chrissylau.com.com

ชื่อผลงาน : PIKKA เป็นคอลเลกชั่นสำหรับแบรนด์ญี่ปุ่น การออกแบบความแปลกใหม่สำหรับผู้หญิง



ภาพที่ 50 ผลงาน

ที่มา : www.chrissylau.com.co

2.5.3 การออกแบบโปสเตอร์

ศิลปิน : Sergio Membrillas

ผลงาน : การออกแบบโปสเตอร์ เพื่อการประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 51 ผลงาน

ที่มา : www.sergiomembrillas.com



CHRIS COHEN

ภาพที่ 52 ผลงาน

ที่มา : www.sergiomembrillas.com

ศิลปิน : Kevin Tong

ผลงาน : การออกแบบโปสเตอร์ เพื่อการประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 53 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์

ที่มา : www.sergiomembrillas.com

ศิลปิน : Orlando Arocena

ผลงาน : การออกแบบโปสเตอร์ เพื่อการประชาสัมพันธ์



ภาพที่ 54 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์

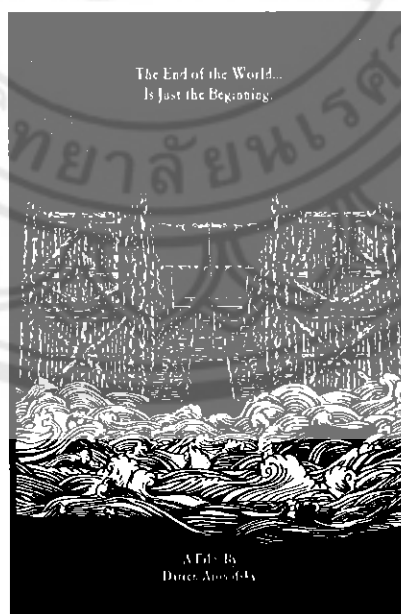
ที่มา : www.behance.net/orlandoarocena



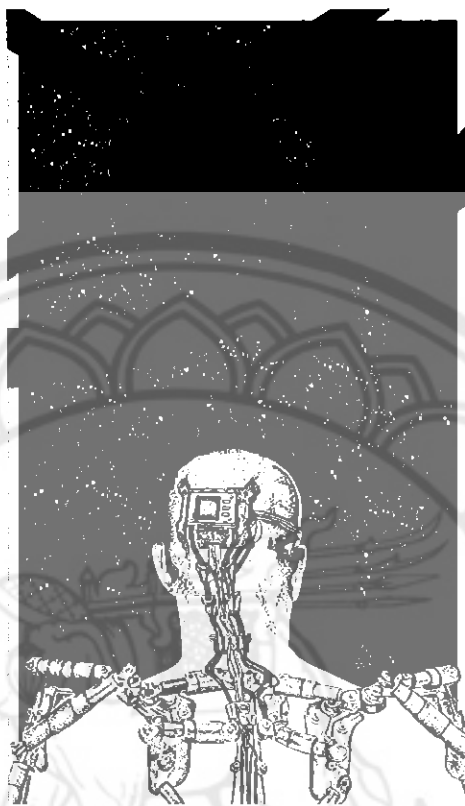
ภาพที่ 55 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์
ที่มา : www.behance.net/orlandoarocena

ศิลปิน : Sharm Murugiah

ผลงาน : การออกแบบโปสเตอร์ เน้นการนำเสนอสไตล์การออกแบบ



ภาพที่ 56 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปสเตอร์
ที่มา : www.sharmmurugiah.com



ภาพที่ 57 ตัวอย่างการแสดงผลงานศิลปะโดยใช้โปรสเตอร์
ที่มา : www.sharmmurugiah.co



บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การออกแบบลวดลายจากประเพณีฮีตสิบสอง ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบ โดยนำเสนอแนวคิดและวิธีการเพื่อให้เกิดความเข้าใจอย่างเป็นระบบ ซึ่งมีเนื้อหาดังต่อไปนี้

- 3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย
- 3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.4 สรุปแนวทางการออกแบบ

3.1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายเป็นเยาวชนอายุตั้งแต่ 19 – 22 ปี เป็นวัยที่กำลังศึกษาอยู่ช่วงระดับปริญญาตรีที่เรียนด้านการออกแบบ ซึ่งมีความสนใจในกระบวนการคิดและสามารถนำลวดลายไปต่อยอดหรือสร้างลวดลายใหม่ๆเพื่อที่จะพัฒนาในด้านความคิดสร้างสรรค์ และเกิดสิ่งใหม่ขึ้นในอนาคต

3.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีฮีตสิบสอง เก็บข้อมูลด้านประวัติความเป็นมา จารีตประเพณีวิธีการใช้ชีวิต แนวคิด และความเชื่อต่างๆที่เกิดขึ้นกับชาวอีสานที่ได้ยึดถือปฏิบัติสืบทอดต่อกันมาอย่างมั่นคง






3.2.2 รวบรวมข้อมูลด้านการออกแบบลวดลาย การใช้แนวคิด การตีความ การคลี่คลายลวดลาย การนำเสนอ และแนวทางการนำไปใช้ เพื่อจะให้เกิดแนวคิดใหม่ๆเกี่ยวกับงานออกแบบกราฟิกและสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ได้ดียิ่งขึ้น

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล






3.3.1 วิเคราะห์ข้อมูลด้านการออกแบบ

- 1) การวิเคราะห์สี่ มีกระบวนการวิเคราะห์ ดังนี้
 - ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเพณีฮีตสิบสองอย่างละเอียด จากประวัติความเป็นมา วิถีชีวิตแนวคิด และความเชื่อต่างๆ
 - ถอดลักษณะเด่นของแต่ละประเพณีออกมา
 - สรุปทโนสี โดยใช้หลักการออกแบบโครงสร้างสนับสนุนกระบวนการคิด


2) วิเคราะห์สีครั้งที่ 1

เดือน	สรุปลักษณะเด่น	ดอกไม้
1.เดือนข้าว(เดือนเจียง) บุญเจ้ากรรม	<ul style="list-style-type: none"> - พระสงฆ์ - อัญมณีขาร ส ได้แก่ 1.ผ้าจิว 2.ผ้าสังฆาฏี 3.ผ้าสบง 4.พระคตเจว 5.มิลโกน 6.บาตร 7.เข็มเข็บผ้า 8.หมกข (ผ้าทรงหน้า) 	
2.เดือนปี - บุญคุณสถาน	<ul style="list-style-type: none"> - ข้าวเปลือก - น้าอบ - น้าหอม 	
3.เดือนสาม - บุญข้าวจี	<ul style="list-style-type: none"> - ข้าวจี - วัตถุดินที่ใช้ทำข้าวจี ได้แก่ 1.ข้าวเหนียว 2.ไข่ 	
4.เดือนสี่ - บุญมะเขือ	<ul style="list-style-type: none"> - การฟังพระเวสสันดรชาดกครบทุกกัณฑ์ภายในวันเดียว มีความเชื่อว่าจะได้บุญ - มีการถวายของ เสิมว่า "กัณฑ์นลชน" ถ้าจะถวายให้เฉพาะพระนั่งเทศน์ เรียกว่า "กัณฑ์จขม" - การทำบุญด้วยการเก็บดอกนุปลา มาตากแห้ง แล้วนำไปถวายพระ 	
5.เดือนห้า-บุญสงกรานต์	<ul style="list-style-type: none"> - สงน้ำพระพุทธรูป - เก็บดอกไม้ป่ามาบูชา - ดอกคุณเป็นดอกไม้ประจำฤดูกาล - นิยมใส่เสื้อผ้า โนม ลายดอกเน้นสีส้ม ได้แก่ 1.ลายผ้าขาวม้า 2.ลายผ้าสีนใหม่ 	

ตาราง 3.1 แสดงการวิเคราะห์สี



เดือน	สรุปลักษณะเด่น	ถกดสี
6.เดือนหก - บุญบั้งไฟ	<ul style="list-style-type: none"> - ตีกลองเส็ง - การทำคินป็น - ขวณบั้งไฟ 	
7.เดือนเจ็ด - บุญข้าวชะ	<ul style="list-style-type: none"> - บวงรวงเหวดคา มีบรรพบุรุษ เหวดศรีษะนาไร่ - มีค่าสำคัญ คือ ต้องทำคามสูตร ของพิธีกรรมอย่างถูกต้อง ทำให้ ถึงเมืองสวรรค์ 	
8.เดือนแปด-บุญเจ้าพรหม	<ul style="list-style-type: none"> - หล่อเทียนแห่งใหญ่ ใช้ขี้ผึ้ง - จำวัดใหญ่ในภาคอีสานมีการ แกะสลักเทียนขนาดใหญ่มาก 	
9.เดือนเก้า-บุญข้าวประดับดิน	<ul style="list-style-type: none"> - ทำอาหารคาวหวาน มีบุหรี นนาก ทูล - ใช้ใบตองในการประกอบพิธีกรรม - ทำหอนกลารคืน 	
10.เดือนสิบ - บุญข้าวสาก	<ul style="list-style-type: none"> - พิธีกรรมเหมือนข้าวประดับดิน ห่างกันแค่ 15 วัน มีความเชื่อว่าเป็น ระยะเวลาที่แปรกลับสู่เมืองนรก - ทำบุญให้มีแปด - มีการเขียนสลากใส่ชื่อตัวเองไว้ ให้พระจับสลากเพื่อให้เจ้าของชื่อ นำสงฆ์ไปถวาย 	
11.เดือนสิบเอ็ด - บุญออกพรรษา	<ul style="list-style-type: none"> - จุดโคม - ใช้เมล็ดงาทำกับกั๊กทองแทน ถ้าไม่มีโคมกระดาษ - ใช้น้ำมันจากมะเขือและมะพร้าว - กวนข้าวทิพย์ เพื่อใช้ตักบาตรเทโว ในตอนเช้า การกวนข้าวทิพย์เชื่อว่า 	

ตาราง 3.2 แสดงการวิเคราะห์สี




เดือน	สรุปลักษณะเด่น	ดอกไม้
	ดำเนินหญิงต้องให้หญิงบริสุทธิ์เป็นคนกวานจึงจะถูกพิธีกรรม	
12.เดือนสิบสอง - บุญกรูฐ	- แข่งเรือเพื่อบูชาพยานาค 15 ตระกูล (ชุมชนที่อยู่ริมแม่น้ำ) - องค์กระฐินต้องมี 1.ผ้าจิว 2.ผ้าสังฆาฏี 3.ผ้าสบง 4.ประคตเขว 5.มีคโคน 6.บาตร 7.เข็มเย็บผ้า 8.อมกรก (ผ้ากรองน้ำ)	

ตาราง 3.3 แสดงการวิเคราะห์หัตถ์




3) วิเคราะห์หัตถ์ครั้งที่ 2

เดือน	สรุปลักษณะเด่น			ดอกไม้
	อุปกรณ์	บรรยากาศ	พิธีกรรม	
1.เดือนอ้าย (เดือนเจียง) - บุญเข้ากรรม	- อัฐบริวาร 8 ได้แก่ 1.ผ้าจิว 2.ผ้าสังฆาฏี 3.ผ้าสบง 4.ประคตเขว 5.มีคโคน 6.บาตร 7.เข็มเย็บผ้า 8.อมกรก (ผ้ากรองน้ำ)	- ตอนเช้า กลางแจ้ง บริเวณลานกว้างๆ	- ทำบุญตักบาตร - พระภิกษุบำเพ็ญสมาธิ	สัญลักษณ์ - อัฐบริวาร 8 
2.เดือนยี่ - บุญคูณลาน	- ด้ายสายสิญจน์ - ข้าวเปลือก - น้ำมัน - น้ำหอม	- ตอนเย็น เช้า	- พิธีสวดมนต์เย็นจนถึงเช้า	สัญลักษณ์ - ข้าวเปลือก 

ตารางที่ 4.1 แสดงการวิเคราะห์หัตถ์

เดือน	สรุปลักษณะเด่น			ดอกไม้
	รูปทรง	บรรยากาศ	กิจกรรม	
3.เดือนสาม - บุญข้าวจี	- ข้าวเหนียว - ไข่	- คอนเจ้า	- ทำบุญตักบาตร ถวายข้าวจี	สัญลักษณ์ - ไร่ 
4.เดือนสี่ - บุญพระเวศ	- ดอกไม้ (ดอกปทุมมา)	- พึ่งหลวงบ้านทั่วๆ ทั่วขึ้น คอนเจ้าถึงเป็น ฮูที่พระจะ เทศน์เสร็จเมื่อไร	- พึ่งเทศน์พระเทศน์ครวซาค ถวายของเรียกว่า "กัณฑ์หลอน" ถ้าถวายไปเฉพาะพระที่นั่งเทศน์ เรียกว่า "กัณฑ์จอบ"	สัญลักษณ์- สักกัพระโคตรโกฏ คือสัญลักษณ์ที่ต่าง ๆ 
5.เดือนห้า - บุญสงกรานต์	- ดอกไม้ (ดอกกุหลาบ), (ดอกไม้ป่า) - เครื่องสำอาง (ใส่ผ้าไหม ลาว ดอก), (ผ้าขาวม้า), (ผ้าสีใหม่) น้ำ (น้ำหอม สรงพระ), (น้ำธรรมชา สาดเล่นกัน)	- สบูกสวน สาดน้ำ เล่นกัน - จัดขึ้น 3 วัน	- สรงน้ำพระ - รื้อบายศรีสู่ขวัญ	สัญลักษณ์- น้ำ 

ตารางที่ 4.2 แสดงการวิเคราะห์ที่สี่

เดือน	สรุปลักษณะเด่น			ดอกไม้
	รูปทรง	บรรยากาศ	กิจกรรม	
6.เดือนหก - บุญบั้งไฟ	- ดินปืน	- แห่งบั้งไฟตอนกลางวัน - ตอนกลางคืนเล่นกลองเสียง	- มีระฆังแห่งบั้งไฟ (ตรงกับวันวิสาขบูชา) - มีภาพเขียนเขียน	สัญลักษณ์- บั้งไฟ 
7.เดือนเจ็ด - บุญข้าชะ	- ดินทราย - โหมหลด - ฝ้ายโน - ฝ้ายผูกแขน - โอน้ำ - ดอกไม้ธูปเทียน	- สวดมนต์เย็น เช้าทำบุญ - ทำบุญกลางบ้าน	- ทำบุญบูชาเทวดา วิญญาณ ผีพ่อแม่ ผีตาปู่ ผีเมือง (บรรพบุรุษ) บูชาหลักเมือง - มีคำสำคัญ คือ ต้องทำตาม ฐะของพิธีกรรมอย่างถูกต้อง ทำให้ถึงเมืองสวรรค์	สัญลักษณ์- ฝ้ายผูกแขน - โหมหลด 
8.เดือนแปด - บุญเข้าพรรษา	- ดอกไม้ธูปเทียน - ข้าวสาร - ผ้าอาบน้ำฝน - ธีผึ้ง (เอาไว้สอยเทียน)	- จุดเทียนน้อยใหญ่ ไว้โนบิสต์ - มีการแห่เทียนพรรษา - จังหวัดใหญ่ๆ มีการแกะสลัก เทียนเป็นลวดลายสวยงาม	- พระสงฆ์นำเทียนไตรสิกขา - จุดปลัดไฟเทียนริวารัตน 3 - ทำบุญตักบาตร ถวายอาหาร เช้า เพล (คอนเทียง) นำยั้ง ธรรม	สัญลักษณ์- เทียน 

ตารางที่ 4.3 แสดงการวิเคราะห์ที่สี่

เดือน	สรุปลักษณะเด่น			ถอดสี
	อุปกรณ์	บรรยากาศ	พิธีกรรม	สัญลักษณ์
9.เดือนเก้า - บุญข้าวประดับดิน	- โบสถ์ - นมก - พลุ - บุญไฟ	- จัดขึ้นตอนกลางคืน	- พิธีกรรมนี้ (เริ่มต้นความเชื่อจากนิทานชาดก) - ทำบุญอุทิศให้ผู้ล่วงลับ - พิธีสำคัญคือ การนำอาหารของชนชั้นเป็นหอ นำไปวางบนไถบนดิน เรียกว่า "ข้าวประดับดิน"	สัญลักษณ์- การอุทิศให้ นมก, พลุ, บุญไฟ [Redacted]
10.เดือนสิบ - บุญข้าวสาก	- สลาก - โบสถ์	- ทำบุญ - พิธีเทศน์	- ทำบุญให้มีพรต (ความเชื่อ) - เหมือนข้าวประดับดิน ห่างกันเพียง 15 วัน	สัญลักษณ์- สลาก [Redacted]

ตารางที่ 4.4 แสดงการวิเคราะห์สี

เดือน	สรุปลักษณะเด่น			ถอดสี
	อุปกรณ์	บรรยากาศ	พิธีกรรม	สัญลักษณ์
11.เดือนสิบเอ็ด - บุญยอยพรรษา	- จุดโคมไฟ ส้วไม่มีโคม - กระจกจะใช้ผลลูกผสมกับฟักทองแทน - ใช้น้ำกินจากมะเขือ (ต้นโพธิ์สีตัว) และมะพร้าว	- ทำบุญตอนเช้า - เวียนเทียนตอนเย็น	- กวนข้าวทิพย์ - สักบาตรเทโว	สัญลักษณ์- มะเขือ (ยกของต้นโพธิ์สีตัว) [Redacted]
12.เดือนสิบสอง - บุญกฐิน	- องค์กฐินประกอบด้วย - ธรรมจักร 8 ได้แก่ 1.ผ้าจีวร 2.ผ้าสังฆาฏี 3.ผ้าสาฎก 4.ประคดเอาจ 5.มีศโทณ 6.นาถ 7.เข็มเข็บผ้า 8.ธมกรก (ผ้ากรองน้ำ)	- ตอนเช้าหรือตอนบ่าย - สนุกสนาน - พิธีบิณฑบาตของกฐิน	- แต่งกองกฐิน - แข่งเรือเก็บบุขรพยานาก 15 ตระกูล (ชุมชนที่อยู่ติดแม่น้ำ)	สัญลักษณ์- กาวบุขร - กองกฐิน [Redacted]

ตารางที่ 4.5 แสดงการวิเคราะห์สี

3.3.2 วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1) จากการศึกษาข้อมูล ผลงานวิทยานิพนธ์ เรื่อง โครงการออกแบบลวดลายจากลิงและยักษ์ในวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์ (MONKEYS AND DEMONS) ได้ข้อสรุป ดังนี้

- เรื่องของกระบวนการคิด การตีความ การคลี่คลายลวดลาย วิธีการนำเสนอหลักการในการใช้สี และหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

- เป็นงานกราฟิกที่มีการประยุกต์ลวดลายศิลป์ไทยแบบร่วมสมัย มีการใช้สีแบบโทนไทยซึ่งเป็นการนำเสนอความเป็นไทยในรูปแบบใหม่ที่สามารถดำรงอยู่กับความทันสมัยได้

2) จากการศึกษาข้อมูล ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง ลวดลายจากวิถีชีวิตอีสาน (Pattern from the way of northeast life) ได้ข้อสรุป ดังนี้

- มีกระบวนการคิดโดยใช้หลักเหตุผลและข้อเท็จจริงในการตีความออกมาเป็นลาย

- การถ่ายทอดลวดลายจากประสบการณ์จริง สามารถส่งผลให้เกิดชิ้นงานที่มีคุณค่าทางจิตใจเป็นอย่างมาก

- มีการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่มีความโดดเด่นและการดึงเอกลักษณ์ของลวดลายจากผ้าซิดที่ได้รับความนิยม ส่งผลให้ลวดลายที่เกิดขึ้นใหม่นั้นมีความน่าสนใจ

3) จากการศึกษาข้อมูล ผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง การออกแบบลายผ้าไหมมัดหมี่ของจังหวัดมหาสารคามในบริบทวัฒนธรรมร่วมสมัย (Pattern Design for MudMee Silk Fabrics of Maha Darakham Province in Contemporary Culture Context) ได้ข้อสรุป ดังนี้

- ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของชิ้นงาน

- มีการใช้รูปทรงเรขาคณิตในการจัดวาง Lay out เพื่อสื่อถึงความสอดคล้องกันของลวดลาย

4) จากกรณีศึกษาผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง จินตภาพจากวัฒนธรรมอีสาน (Imagination of Northeast culture in Thailand) ได้ข้อสรุป ดังนี้

- การถอดลายจากสถาปัตยกรรมอีสาน

- การนำเอกลักษณ์ของลวดลายมาประยุกต์ใช้กับงานศิลปะร่วมสมัย

ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา : ใ้เห็นการถอดลายและการนำมาประยุกต์ใช้

3.3.3 วิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา

1) จากกรณีศึกษาผลงานออกแบบกราฟฟิกของ Nina chakravariti

- การใช้โทนสี เป็นการใช้สีโทนเดียวกัน และสามารถดึงดูดสายตาได้อย่าง

แนบเนียน

- การจัดองค์ประกอบของลวดลายให้เกิดความโดดเด่นและน่าสนใจ

ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา : การใช้เส้นจัดองค์ประกอบและสร้างจุดเด่นในงาน

2) จากกรณีศึกษาผลงานออกแบบภาพประกอบของ Chrissy Lau

- ความเป็นเอกลักษณ์ของการใช้เส้นที่เมื่อเห็นแล้วสามารถบ่งบอกถึงตัวศิลปินได้
- ผลงานแต่ละชิ้นจะมีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว คือ เส้นผมของผมที่มีความซับซ้อนกัน ซึ่งเวลาต่อมากลายเป็นลายเส้นของ Chrissy Lau ไปแล้ว

- ผลงานการออกแบบลวดลายสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลายรูปแบบ เช่น ในเชิงพาณิชย์

ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา : การนำลวดลายไปประยุกต์ใช้ การสร้างเอกลักษณ์ที่เป็นตัวของตัวเอง

3) จากกรณีศึกษาผลงานการออกแบบโปสเตอร์

- ศิลปิน Sergio Membrillas, Kevin Tong, Orlando Arocena เป็นโปสเตอร์เพื่อการประชาสัมพันธ์ต่าง

- ศิลปิน Sharm Murugiah เป็นโปสเตอร์ที่เน้นเรื่องของสไตล์การออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของศิลปิน

ประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษา : เรื่องการจัดวาง lay out และวิธีการนำเสนอที่ใช้เพื่อวัตถุประสงค์ต่างๆ

3.4 สรุปแนวทางการออกแบบ

ผลสรุปแนวทางในการออกแบบลวดลายจากประเพณีฮีตสิบสองของอีสานมีกระบวนการในการออกแบบดังนี้

3.4.1 วิเคราะห์และศึกษาข้อมูลต่างๆ ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลเกี่ยวกับประวัติความเป็นมา วิถีชีวิต แนวคิด และความเชื่อต่างๆของประเพณีฮีตสิบสอง การวิเคราะห์สี รวมไปถึงเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและกรณีศึกษา

3.4.2 ผลที่ได้จากการวิเคราะห์ มีดังนี้

- 1) โทนสี 12 แบบ ตามจำนวนของประเพณีฮีตสิบสอง
- 2) จากการวิเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและกรณีศึกษา ซึ่งให้เห็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน และการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์

3.4.3 กำหนดภาพรวมของการออกแบบตามกลุ่มเป้าหมาย นำเสนอแนวทางและกระบวนการคิด การถอดสีรวมไปถึงการคลี่คลายเป็นลาย

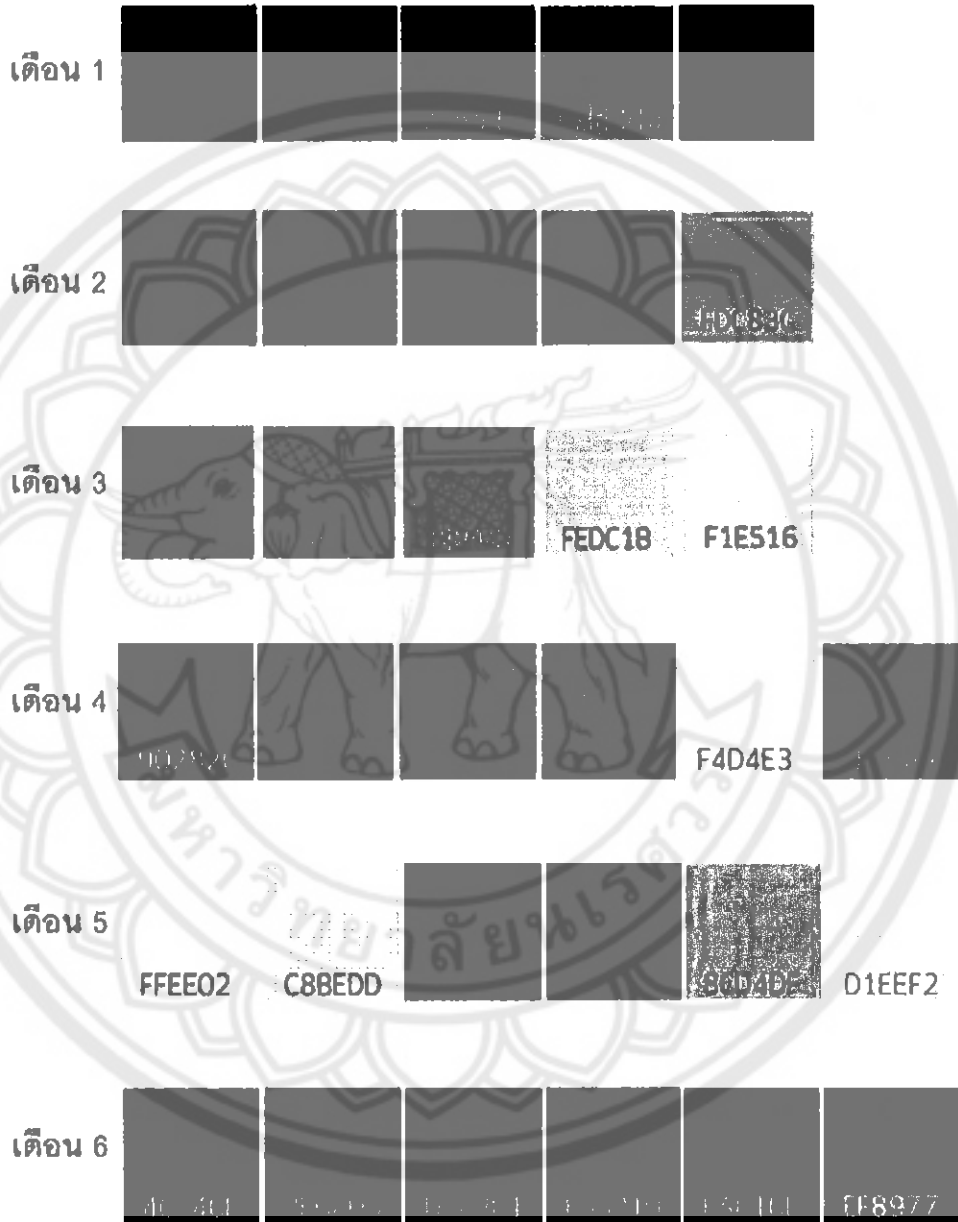
1) แนวทางการออกแบบ

- แนวทางการออกแบบลวดลาย โดยใช้แนวคิดเรื่องหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ การใช้สี และการใช้สัญลักษณ์แทนการสื่อความหมายโดยรวม ส่งผลให้ลวดลายทั้ง 12 แบบ จะมีแนวทางการใช้สัญลักษณ์ที่สื่อถึงประเพณีฮีตสิบสองไปในทิศทางเดียวกัน

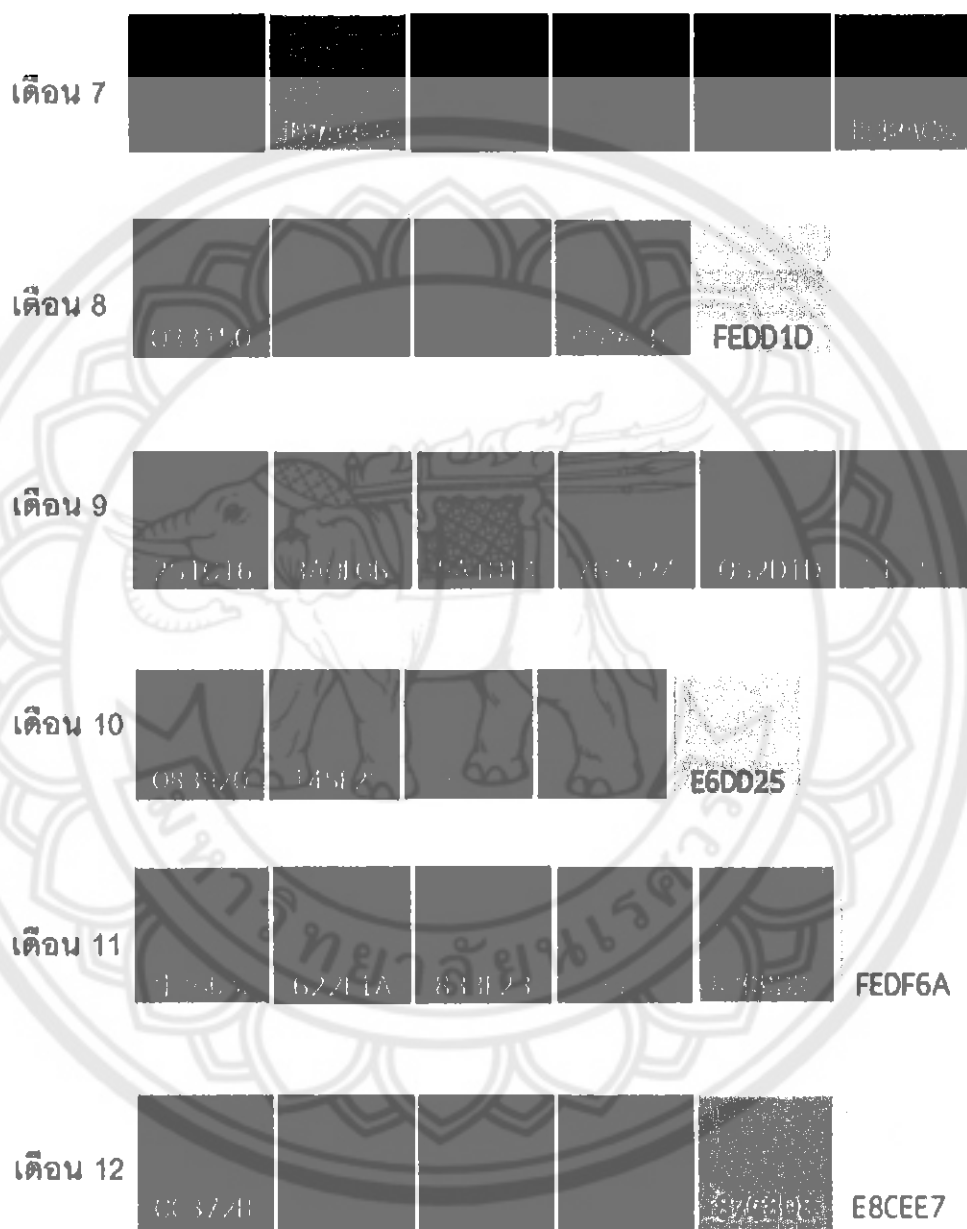
- CONCEPT คือ วัฏจักร หมายถึง วัฏจักรที่มีการหมุนเวียนเปลี่ยนผันไปเปรียบเสมือนการหมุนเวียนเปลี่ยนผันไปของประเพณีทั้งสิบสองเดือน ซึ่งเมื่อหมุนไปครบทั้งสิบสองเดือนแล้วก็จะหมุนกลับมาเริ่มต้นใหม่อีกครั้งตามวัฏจักร และหมายถึงการคงอยู่ของประเพณีโดยไม่มีสิ้นสุด

ประเพณีของคนอีสานเกิดจากความเชื่อทางพระพุทธศาสนา และใช้หลักธรรมทางพระพุทธศาสนาเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต ดังนั้น เครื่องหมายวงล้อธรรมจักรหรือวงล้อแห่งชีวิต เป็นสัญลักษณ์แทนการเวียนว่ายตายเกิด หรือวงเวียนแห่งการ ประสูติ ตรัสรู้ และปรินิพพาน ของพระพุทธองค์ และใช้เป็นสัญลักษณ์ในการเผยแพร่พระพุทธศาสนา จึงใช้สัญลักษณ์นี้ซึ่งเป็นฟอร์มของวงกลม หมายถึง การหมุน

วิถีชีวิตของคนอีสานมีความเกี่ยวข้องกับข้าวโดยตรง เนื่องจากอาชีพดั้งเดิมของคนอีสานเริ่มต้นมาจากอาชีพเกษตรกรรม ดังนั้นลวดลายทั้งหมดที่เกิดขึ้นจึงเริ่มต้นจากความหมายของข้าว ด้วยรูปทรงหกเหลี่ยม ซึ่งนำมาประกอบให้เกิดลวดลายใหม่เกิดขึ้นโดยไม่รู้จบ



ภาพที่ 58 สรุปลักษณ์สีจากการวิเคราะห์ครั้งที่ 3



ภาพที่ 59 รูปโทนสีจากการวิเคราะห์ครั้งที่ 3

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การค้นคว้าเรื่องการออกแบบลวดลายจากประเพณีฮีตสิบสองของอีสาน "Pattern design inspired by ISAN tradition : HEETSIPSONG" มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ดังนี้

ขั้นตอนที่ 4.1 Pre-Production

4.1.1 สืบค้นข้อมูล

4.1.2 แนวคิดการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 4.2 Production

4.2.1 การวิเคราะห์สี

- 1) การวิเคราะห์สีครั้งที่ 1
- 2) การวิเคราะห์สีครั้งที่ 2
- 3) การวิเคราะห์สีครั้งที่ 3

4.2.2 ออกแบบลวดลาย

- 1) การพัฒนาแบบครั้งที่ 1
- 2) การพัฒนาแบบครั้งที่ 2
- 3) การพัฒนาแบบครั้งที่ 3

ขั้นตอนที่ 4.3 Post-Production

4.3.1 ขั้นตอนการทำ

4.3.2 การจัดทำอินโฟกราฟฟิก

4.3.3 การนำเสนอผลงาน

ขั้นตอนที่ 4.1 Pre-production

4.1.1 สืบค้นข้อมูล

หลังจากการสืบค้นข้อมูลได้ทำการวิเคราะห์ คัดกรอง และสรุปเนื้อหาเพื่อให้เกิดการออกแบบลวดลายจากประเพณีฮีตสิบสองของอีสาน "Pattern design inspired by ISAN tradition : HEETSIPSONG"

สามารถสื่อความหมายได้ โดยเน้นไปที่

- เรื่องการวิเคราะห์สีจากเนื้อหา
- รูปแบบของการออกแบบลวดลาย

4.1.2 แนวคิดการออกแบบ





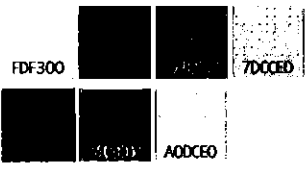
การออกแบบลวดลายจากประเพณีฮีตสิบสองของอีสาน "Pattern design inspired by ISAN tradition : HEETSIPSONG" แสดงออกถึงความเป็นวัฒนธรรมอีสานที่มีการสืบทอดกันมาอย่างยาวนานและแน่นแฟ้นมาจนถึงปัจจุบัน ผ่านการออกแบบลวดลายในรูปแบบของรูปทรงเรขาคณิต (Geometric)

ขั้นตอนที่ 4.2 Production

4.2.1 การวิเคราะห์สี

- 1) การวิเคราะห์สีครั้งที่ 1

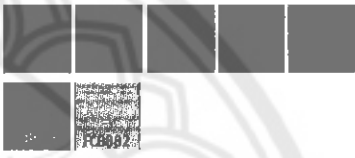


เดือน	สรุปลักษณะเด่น	ถอดสี
1.เดือนอ้าย(เดือนเจียง) บุญเข้ากรรม	- พระสงฆ์ - อัฐบริวาร 8 ได้แก่ 1.ผ้าจีวร 2.ผ้าสังฆาฏี 3.ผ้าสบง 4.ประคตเอาจ 5.มีดโกน 6.บาตร 7.เข็มเย็บผ้า 8.ธมกรก (ผ้ากรองน้ำ)	
2.เดือนยี่ - บุญคุณลาน	- ข้าวเปลือก - น้ำอบ - น้ำหอม	
3.เดือนสาม - บุญข้าวจี	- ข้าวจี - วัตถุบูชาที่ใช้ทำข้าวจี ได้แก่ 1.ข้าวเหนียว 2.ไข่	
4.เดือนสี่ - บุญมะเวด	- การหิ้งพระเวสสันดรชาดกครบ ทุกกัณฑ์ภายในวันเดียว มีความ เชื่อว่าจะได้บุญ - มีการถวายของ เรียกว่า "กัณฑ์หลอน" ถ้าจะถวายให้ เฉพาะพระนั่งเทศน์ เรียกว่า "กัณฑ์จอบ" - การทำบุญด้วยการเก็บดอกบวบมา มาตากแห้ง แล้วนำไปถวายพระ	
5.เดือนห้า-บุญสงกรานต์	- สรงน้ำพระพุทธรูป - เก็บดอกไม้ป่ามาบูชา - ดอกคุณเป็นดอกไม้ประจำฤดูกาล - นิยมใส่เสื้อผ้าใหม่ ลายดอก เน้นสีส้ม ได้แก่ 1.ลายผ้าขาม้า 2.ลายผ้าสีน้ใหม่	

ตารางที่ 5.1 แสดงการวิเคราะห์สีครั้งที่ 1

เดือน	สรุปลักษณะเด่น	ถอดสี
6.เดือนหก - บุญบั้งไฟ	<ul style="list-style-type: none"> - ตีกลองเซ็ง - การทำดินปืน - ชวนแห่บั้งไฟ 	
7.เดือนเจ็ด - บุญข้าไข่	<ul style="list-style-type: none"> - บวงสรวงเทวดา มีบรรพบุรุษ เทวดารักษาไร่ - มีค่าสำคัญ คือ ต้องทำตามสูตรของพิธีกรรมอย่างถูกต้อง ทำให้ถึงเมืองสวรรค์ 	
8.เดือนแปด-บุญเข้าพรรษา	<ul style="list-style-type: none"> - หล่อเทียนแห่งใหญ่ ใช้ขี้ผึ้ง - จังหวัดใหญ่ในภาคอีสานมีการแกะสลักเทียนขนาดใหญ่มาก 	
9.เดือนเก้า-บุญข้าวประดับดิน	<ul style="list-style-type: none"> - ทำอาหารคาวหวาน มีนุหรี นมมาก - ใช้ใบตองในการประกอบพิธีกรรม - ทำตอกลางคืน 	
10.เดือนสิบ - บุญข้าวสาก	<ul style="list-style-type: none"> - พิธีกรรมเหมือนข้าวประดับดิน ห่างกันแค่ 15 วัน มีความเชื่อว่าเป็นระยะเวลาที่เปรตกลับสู่เมืองนรก - ทำบุญให้มีเปรต - มีการเขียนฉลากใส่ชื่อตัวเองไว้ให้พระจับฉลากเพื่อให้เจ้าของชื่อนำของไปถวาย 	
11.เดือนสิบเอ็ด - บุญออกพรรษา	<ul style="list-style-type: none"> - จุดโคม - ใช้ผลลูกตูมกับฟักทองแทน ถ้าไม่มีโคมกระดาษ - ใช้น้ำมันจากมะเขือและมะพร้าว - กวนข้าวทิพย์ เพื่อใช้ตักบาตรเทโวในตอนเช้า การกวนข้าวทิพย์เชื่อว่า 	



ตาราง 5.2 แสดงการวิเคราะห์ครั้งที่ 1

เดือน	สรุปลักษณะเด่น	ถอดสี
	ถ้าเป็นหญิงต้องให้หญิงบริสุทธิ์เป็นคนกวาดจึงจะถูกพิธีกรรม	
12.เดือนสิบสอง - บุญกฐิน	<p>- แข่งเรือเพื่อบูชาพยานาค 15 ตระกูล (ชุมชนที่อยู่ริมแม่น้ำ)</p> <p>- องค์กระฐินต้องมี</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ผ้าจิว 2.ผ้าสังฆาฏี 3.ผ้าสบง 4.ประคดเอว 5.มีดโกน 6.บาตร 7.เข็มเย็บผ้า 8.ธมกรก (ผ้ากรองน้ำ) 	




ตาราง 5.3 แสดงการวิเคราะห์ครั้งที่ 1





2) การวิเคราะห์หีลครั้งที่ 2

เดือน	สรุปลักษณะเด่น			ถอดสี
	อุปกรณ์	บรรยากาศ	พิธีกรรม	
1.เดือนห้า (เดือนเจียง) - บุญเจ้ากรรม	- อัฐบริวาร 8 ได้แก่ 1.ผ้าจิว 2.ผ้าสังฆาฏิ 3.ผ้าสบง 4.ประคตเอน 5.มิลโคน 6.นาคร 7.เข็มเข็บผ้า 8.หมกรก (ผ้ากรองน้ำ)	- ตอนเช้า กลางแจ้ง บริเวณลานกว้างๆ	- ทำบุญตักบาตร - พระภิกษุบำเพ็ญสมาธิ	สัญลักษณ์ - อัฐบริวาร 8 
2.เดือนยี่ - บุญคุณลาน	- ผ้าสายสัญญาณ - ข้าวเปลือก - น้ำอบ - น้ำหอม	- ตอนเย็น เช้า	- พิธีสวดมนต์เย็นจนถึงเช้า	สัญลักษณ์ - ข้าวเปลือก 

ตาราง 5.4 แสดงการวิเคราะห์หีลครั้งที่ 2

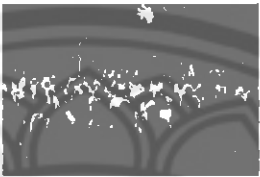

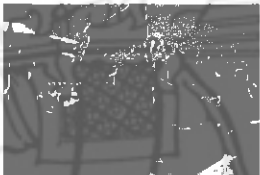





เดือน	สรุปลักษณะเด่น			ถอดสี
	อุปกรณ์	บรรยากาศ	พิธีกรรม	
3.เดือนสาม - บุญข้าวจี	- ข้าวเหนียว - ไข่	- ตอนเช้า	- ทำบุญตักบาตร ถวายข้าวจี	สัญลักษณ์ - ข้าวเหนียว - ไข่ 
4.เดือนสี่ - บุญพระเวศ	- ดอกไม้ (ดอกบุปผา)	- พึ่งเทศน์กัณฑ์ต่างๆ จัดขึ้น ตอนเช้าถึงเย็น อยู่ที่พระจะ เทศน์เสร็จเมื่อไร	- พึ่งเทศน์พระเวศสิ้นพระราชก ถวายของเรียกว่า "กัณฑ์หลอน" ถ้าถวายให้เฉพาะพระนั่งเทศน์ เรียกว่า "กัณฑ์จอบ"	สัญลักษณ์ - คัมภีระไตรปิฎก คือสมุดบันทึกกัณฑ์ต่างๆ 
5.เดือนห้า - บุญสงกรานต์	- ดอกไม้ (ดอกกุหลาบ), (ดอกไม้ป่า) - เครื่องแต่งกาย (ใส่ผ้าไหม ลาบดอก), (ผ้าขาวม้า), (ผ้าสิ้นไหม) - น้ำ (น้ำหอม สรงพระ), (น้ำธรรมดา สาดเส้นกัน)	- สบูกสนาน สาดน้ำเส้นกัน - จัดขึ้น 3 วัน	- สรงน้ำพระ - พิธีบายศรีสู่ขวัญ	สัญลักษณ์ - น้ำ 

ตาราง 5.5 แสดงการวิเคราะห์หีลครั้งที่ 2







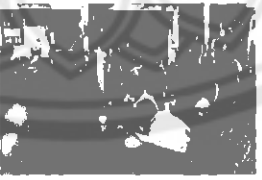

เดือน	สัญลักษณ์เด่น			ทอศึ
	อุปกรณ์	บรรยากาศ	พิธีกรรม	สัญลักษณ์
11.เดือนสิบเอ็ด - บุญออกพรรษา	- จุดโคมไฟ ถ้าไม่มีโคม กระดาษจะใส่ผลลูกศูมกับ ฟักทองแทน - ใช้น้ำมนจากมะเข่า (ต้นโพธิ์สัตว์) และมะพร้าว	- ทำบุญตอนเช้า - เวียนเทียนตอนเย็น	- กวนข้าวทิพย์ - สักบาตรเทโว	สัญลักษณ์- มะเข่า (ผลของต้นโพธิ์สัตว์)  FEB64
12 เดือนสิบสอง - บุญกฐิน	- องค์กฐินประกอบด้วย อัฐบริวาร 8 ได้แก่ 1.ผ้าจิว 2.ผ้าสังฆาฏี 3.ผ้าสบง 4.ประคตเอา 5.มีดโกน 6.บาตร 7.เชินเย็บผ้า 8.ธมกรก (ผ้ากรองน้ำ)	- ตอนเช้าหรือตอนบ่าย - สนุกสนาน - ฟ้อนรำหน้ากองกฐิน	- แฝงกองกฐิน - แข่งเรือเพื่อบูชาพยานาค 15 ตระกูล (ชุมชนที่อุปถัมภ์)	สัญลักษณ์- การบูชา - กองกฐิน  EK3E7

ตาราง 5.8 แสดงการวิเคราะห์ครั้งที่ 2

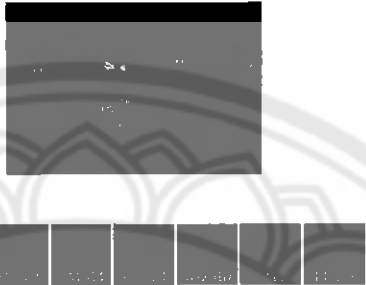



3) การวิเคราะห์สีครั้งที่ 3

เดือน	สี	วิเคราะห์องค์ประกอบของประเพณี
1.เดือนช้าย(เดือนเจียง) บุญเข้ากรรม	 	- อัฐบริวาร 8 ได้แก่ 1.ผ้าจีวร 2.ผ้าสังฆาฏิ 3.ผ้าสบง 4.ประคตเอา 5.มีดโกน 6.บาตร 7.เข็มเย็บผ้า 8.ธมกรก (ผ้ากรองน้ำ)
2.เดือนยี่ - บุญคุณลาน	 	- ข้าวเปลือก - ผ้าอาบน้ำฝน - ชีผึ้ง (เอาไว้หล่อเทียน)
3.เดือนสาม - บุญข้าวจี	 	- ข้าวเหนียว - ไข่
4.เดือนสี่ - บุญมะเวด	 	- ดอกไม้ (ดอกนุปลา)

ตาราง 6.1 แสดงการวิเคราะห์สีครั้งที่ 3

เดือน	สี	วิเคราะห์องค์ประกอบของประเพณี
5.เดือนห้า-บุญสงกรานต์	 	<ul style="list-style-type: none"> - ดอกไม้ (ดอกคูณ), (ดอกไม้ป่า) - เครื่องแต่งกาย (ใส่ผ้าไหม ลายดอก), (ผ้าขาวม้า), (ผ้าสิ้นไหม) - น้ำ (น้ำหอม สรงพระ), (น้ำธรรมดา สาดเล่นกัน)
6.เดือนหก - บุญบั้งไฟ- ดินปืน	 	<ul style="list-style-type: none"> - ดินปืน - บั้งตะไล
7.เดือนเจ็ด - บุญข้าชะ	 	<ul style="list-style-type: none"> - ดินทราย - ไหมหลอด - ฝ้ายใน - ฝ้ายผูกแขน - โอน้ำ - ดอกไม้ธูปเทียน
8.เดือนแปด -บุญเข้าพรรษา	 	<ul style="list-style-type: none"> - เทียน - ข้าวสาร - ผ้าอาบน้ำฝน - ชีผึ้ง (เอาไว้หล่อเทียน)

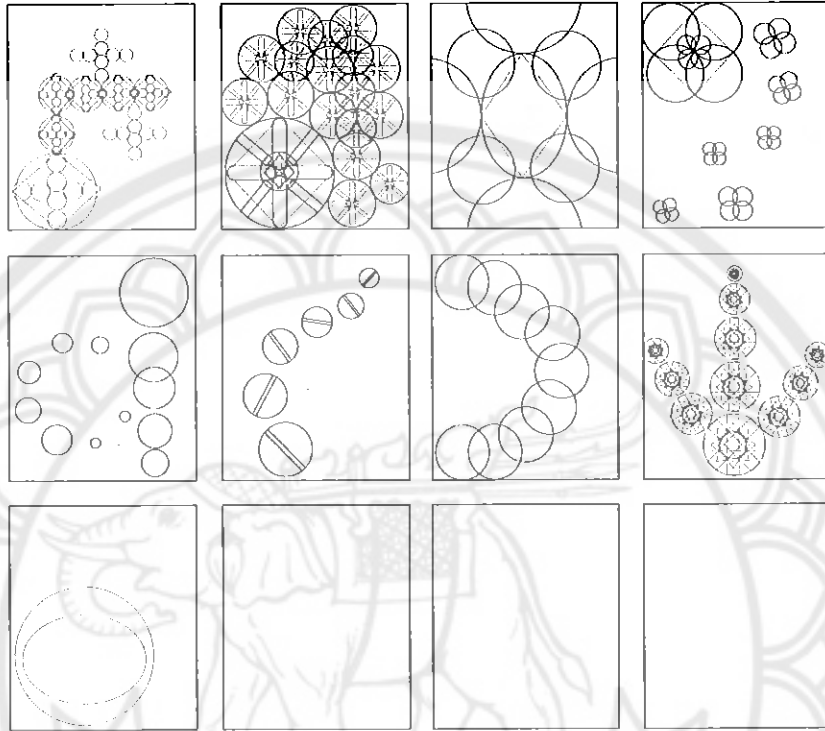
ตาราง 6.2 แสดงการวิเคราะห์ครั้งที่ 3

เดือน	สี	วิเคราะห์องค์ประกอบของประเพณี
9.เดือนเก้า - บุญข้าวประดับดิน		<ul style="list-style-type: none"> - ใบตอง - หมาก - พลุ - บุญหรี
10.เดือนสิบ - บุญข้าวสาก		<ul style="list-style-type: none"> - สลาก - ใบตอง
11.เดือนสิบเอ็ด - บุญออกพรรษา		<ul style="list-style-type: none"> - จุดโคมไฟ ถ้าไม่มีโคมกระดาษจะใช้ผลลูกตูมกับฟักทองแทน - ใช้น้ำมันจากมะเขือ (ต้นโพนีสัตว์) และมะพร้าว
12.เดือนสิบสอง - บุญกฐิน		<ul style="list-style-type: none"> - องค์กฐินประกอบด้วย อัฐบริวาร 8 ได้แก่ <ol style="list-style-type: none"> 1.ผ้าจิว 2.ผ้าสังฆาฏิ 3.ผ้าสบง 4.ประคตเขว 5.มิดโกน 6.บาตร 7.เข็มเย็บผ้า 8.ธมกรก (ผ้ากรองน้ำ)

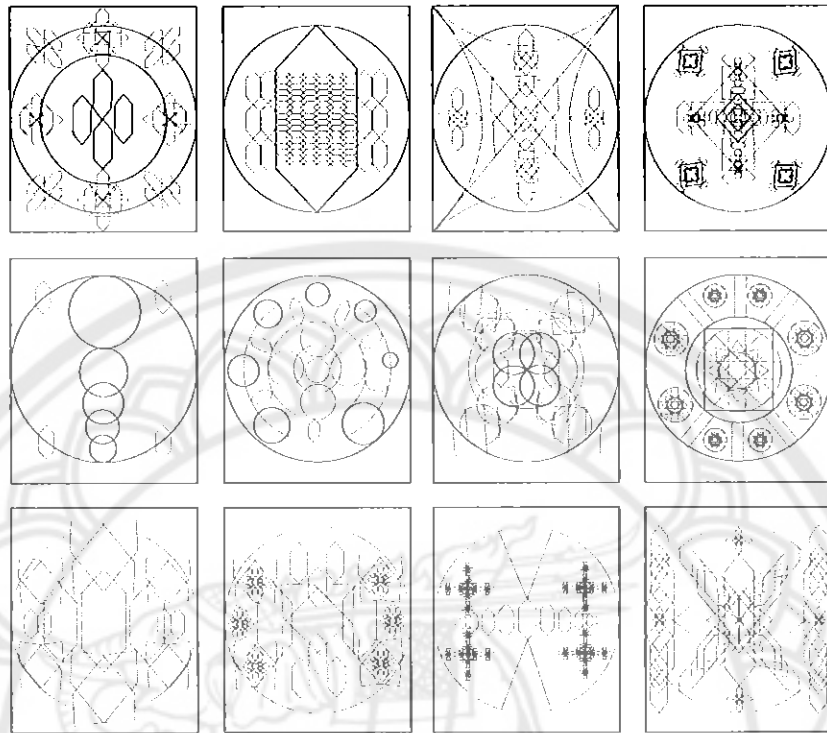
ตาราง 6.3 แสดงการวิเคราะห์ครั้งที่ 3

4.2.2 ออกแบบลวดลาย Geomatic

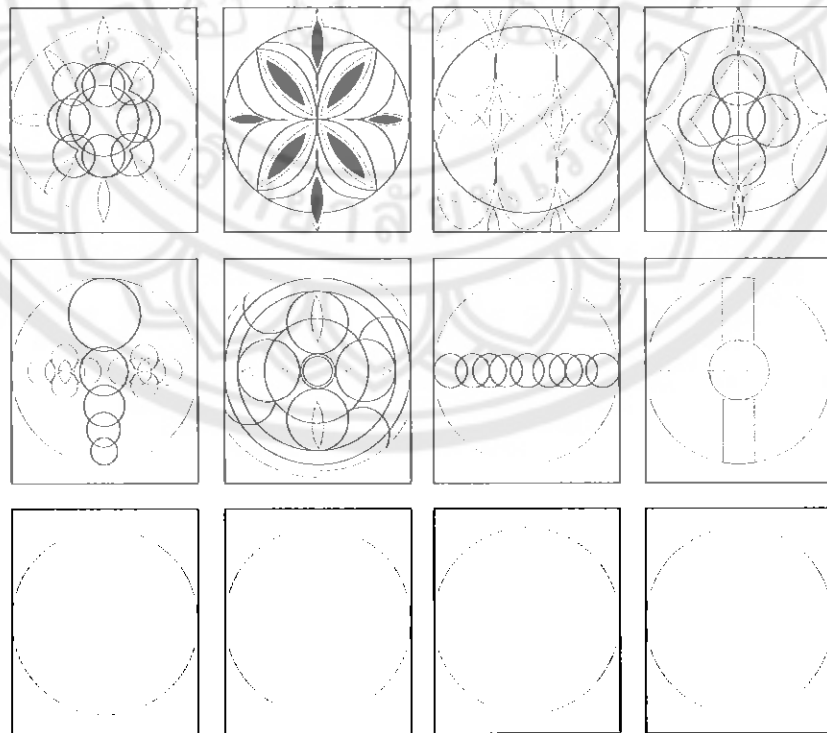
1) การพัฒนาแบบครั้งที่ 1



ภาพที่ 60 แสดงรูปแบบ Sketch Design ครั้งที่ 1

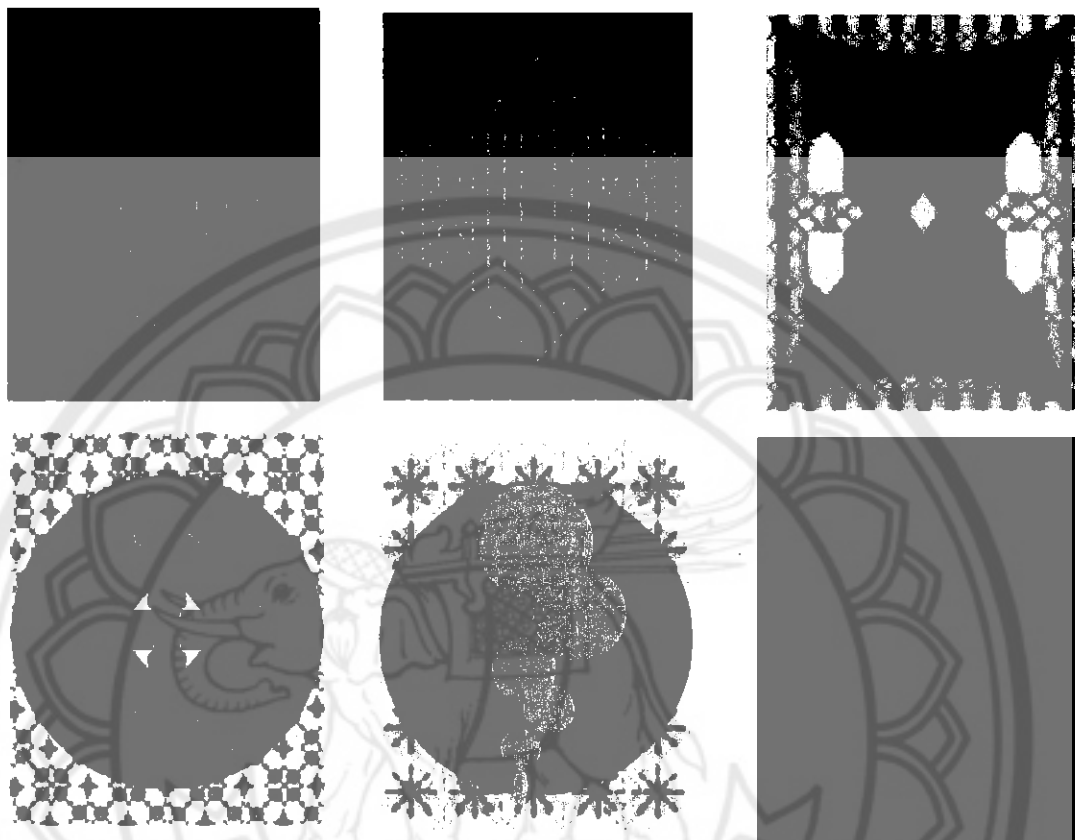


ภาพที่ 61 แสดงรูปแบบ Sketch Design ครั้งที่ 2 (แบบที่ 2 นำมาพัฒนาต่อ)

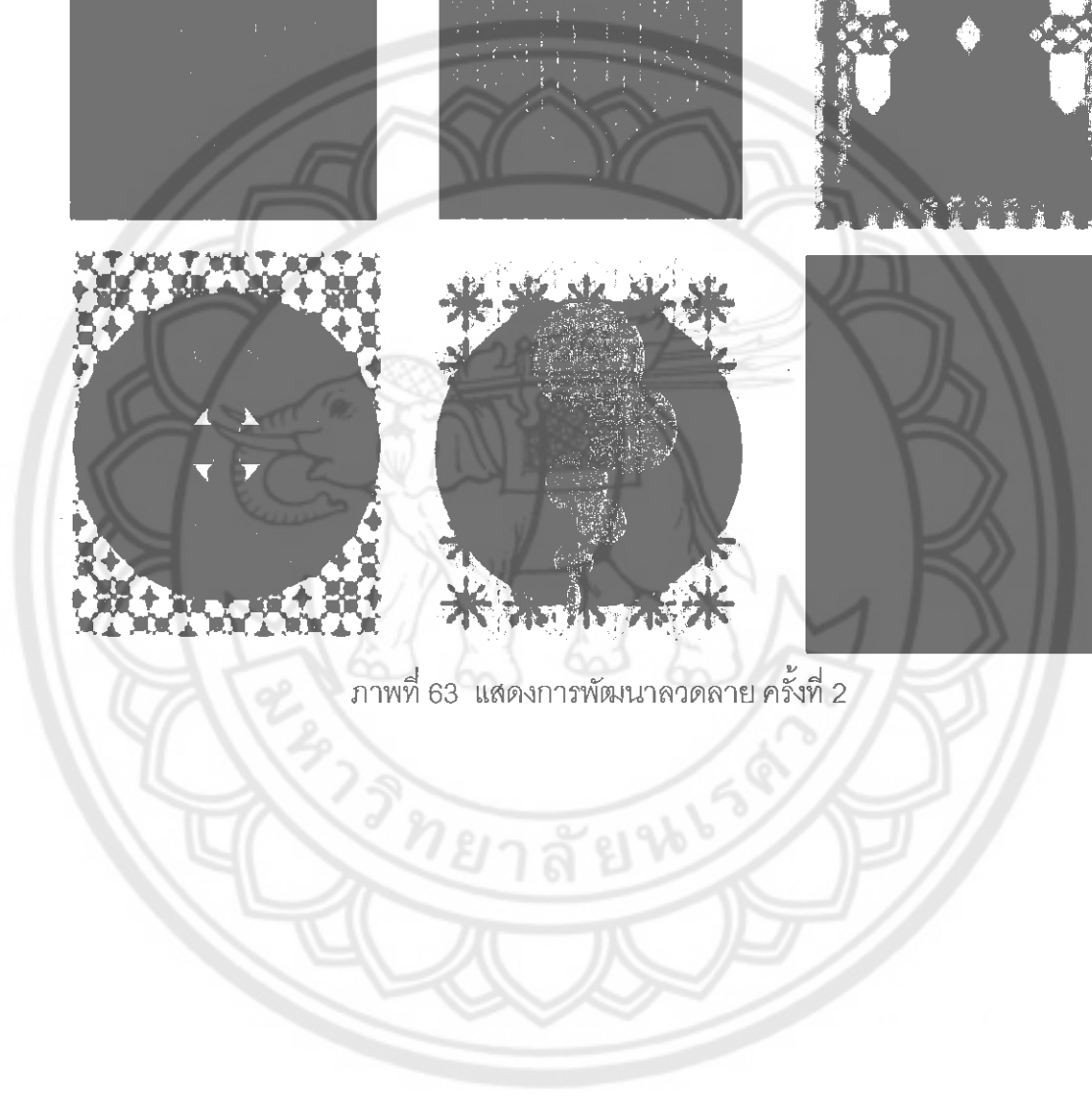


ภาพที่ 62 แสดงรูปแบบ Sketch Design ครั้งที่ 3

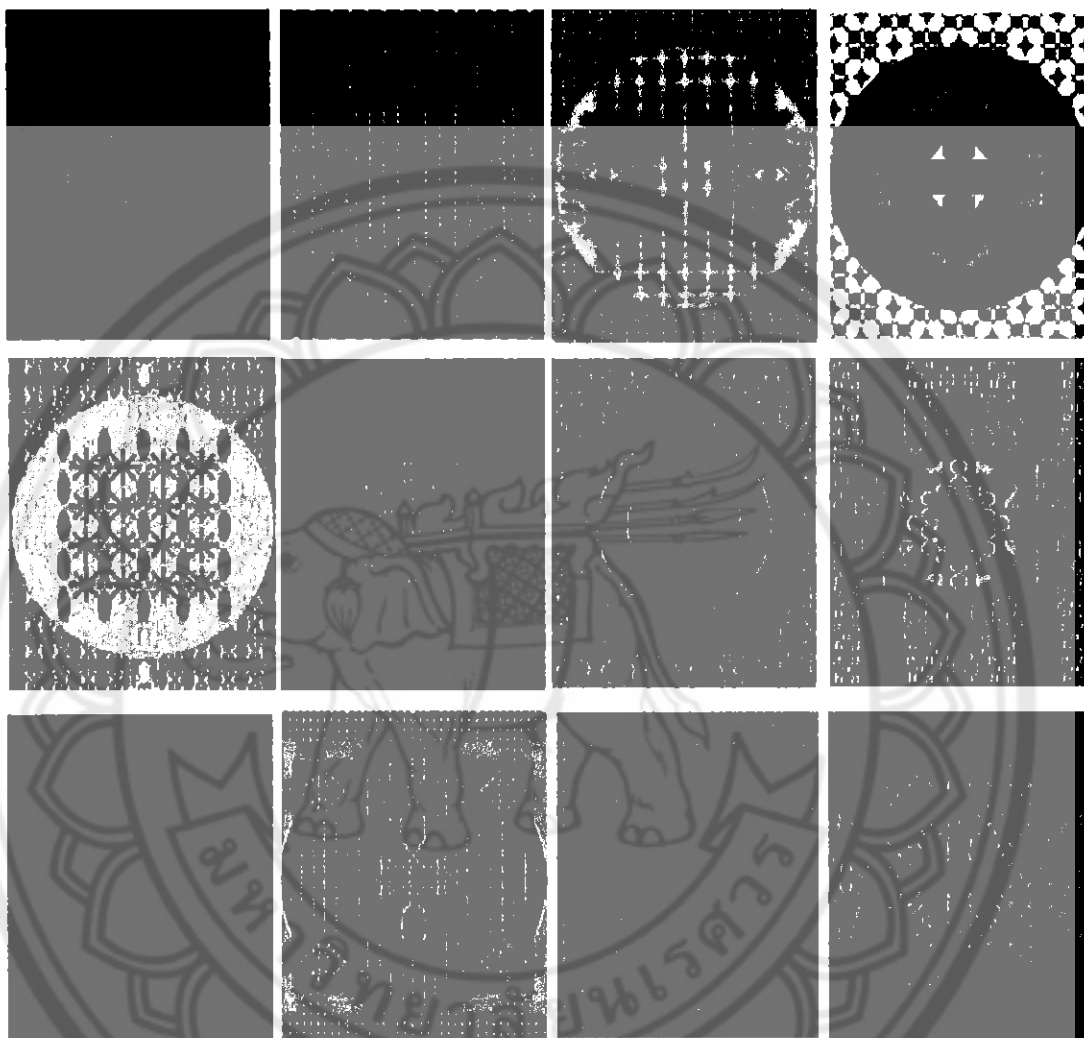
2) การพัฒนาแบบครั้งที่ 2



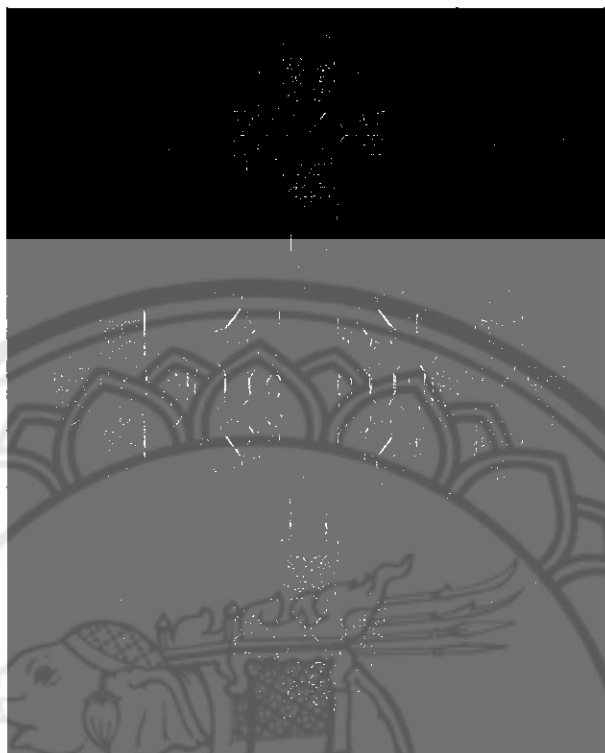
ภาพที่ 63 แสดงการพัฒนาลดลาย ครั้งที่ 2



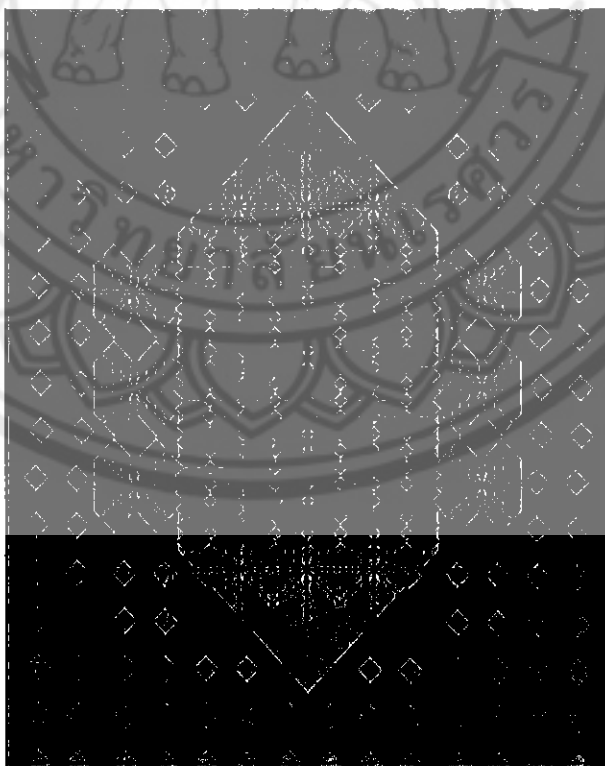
3) การพัฒนาแบบครั้งที่ 3



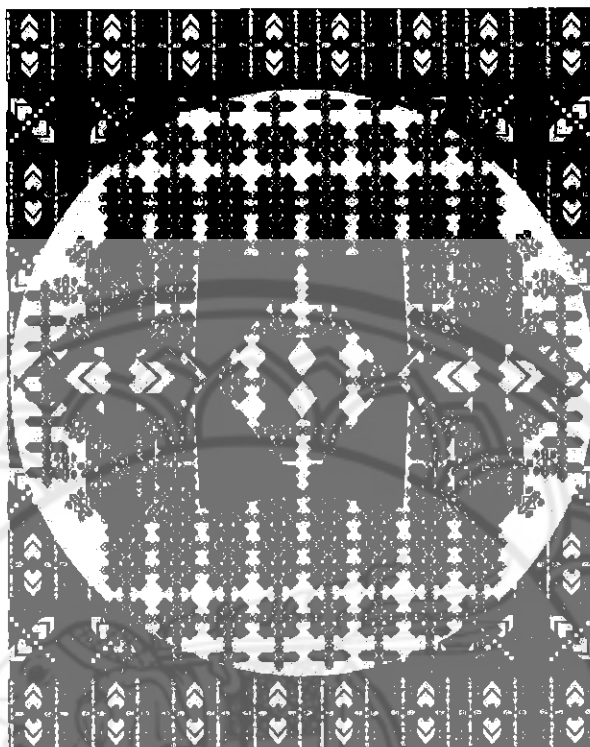
ภาพที่ 64 แสดงการพัฒนาผลลวดลาย ครั้งที่ 3



ภาพที่ 65 แสดงลวดลายที่สมบูรณ เดือนอ้าย-บุญเข้ากรรม



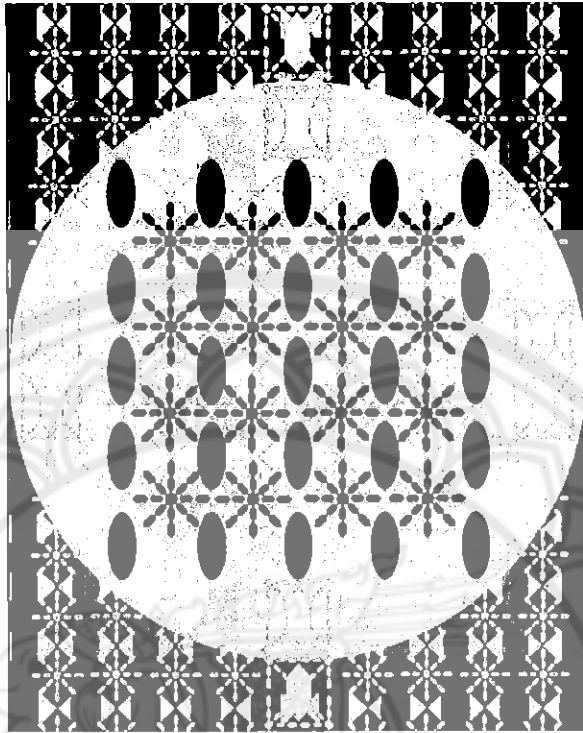
ภาพที่ 66 แสดงลวดลายที่สมบูรณ เดือนยี่-บุญคุณลาน



ภาพที่ 67 แสดงลวดลายที่สมบูรณ เดือนสาม-บุญข้าวจี



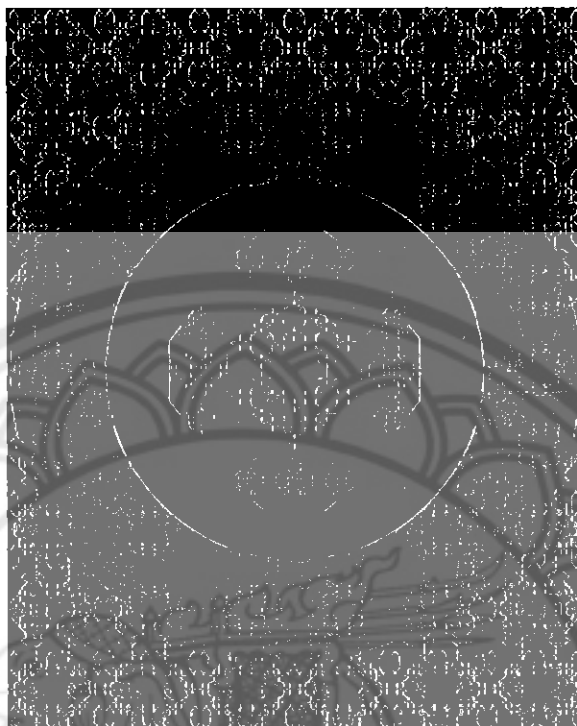
ภาพที่ 68 แสดงลวดลายที่สมบูรณ เดือนสี่-บุญผะเหวด



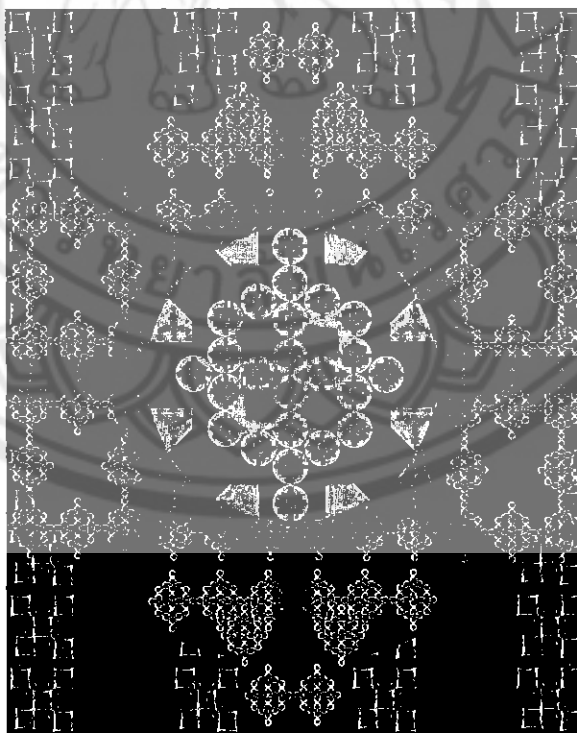
ภาพที่ 69 แสดงลวดลายที่สมบูรณ เดือนห้า-บุญสงกรานต์



ภาพที่ 70 แสดงลวดลายที่สมบูรณ เดือนหก-บุญบั้งไฟ



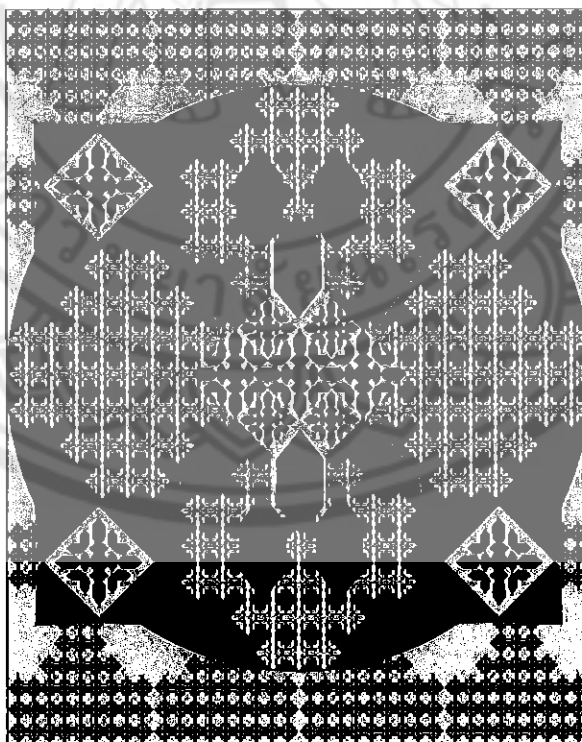
ภาพที่ 71 แสดงลวดลายที่สมบูรณ เดือนเจ็ด-บุญชำระ



ภาพที่ 72 แสดงลวดลายที่สมบูรณ เดือนแปด-บุญเข้าพรรษา



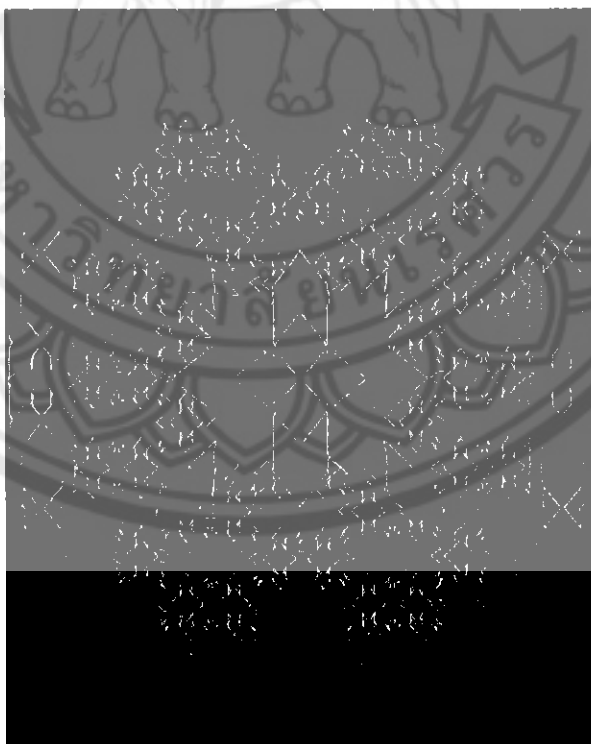
ภาพที่ 73 แสดงลวดลายที่สมบูรณ เดือนเก้า-บุญข้าวประดับดิน



ภาพที่ 74 แสดงลวดลายที่สมบูรณ เดือนสิบ-บุญข้าวสาก



ภาพที่ 75 แสดงลวดลายที่สมบูรณ์ เดือนสิบเอ็ด-บุญออกพรรษา

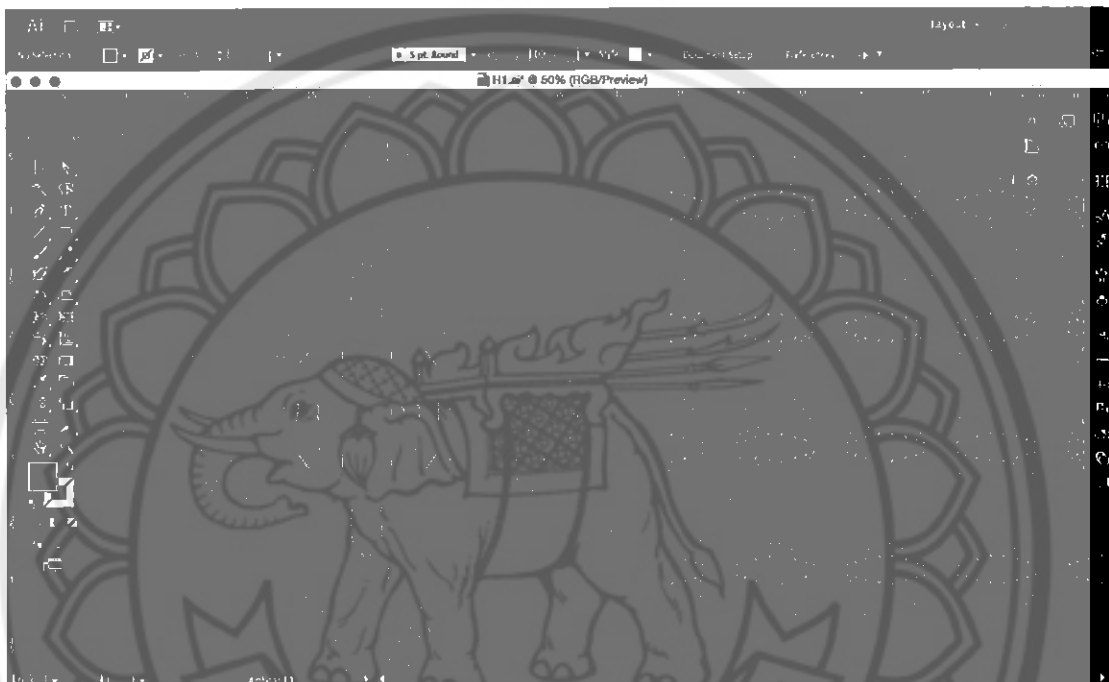


ภาพที่ 76 แสดงลวดลายที่สมบูรณ์ เดือนสิบสอง-บุญกฐิน

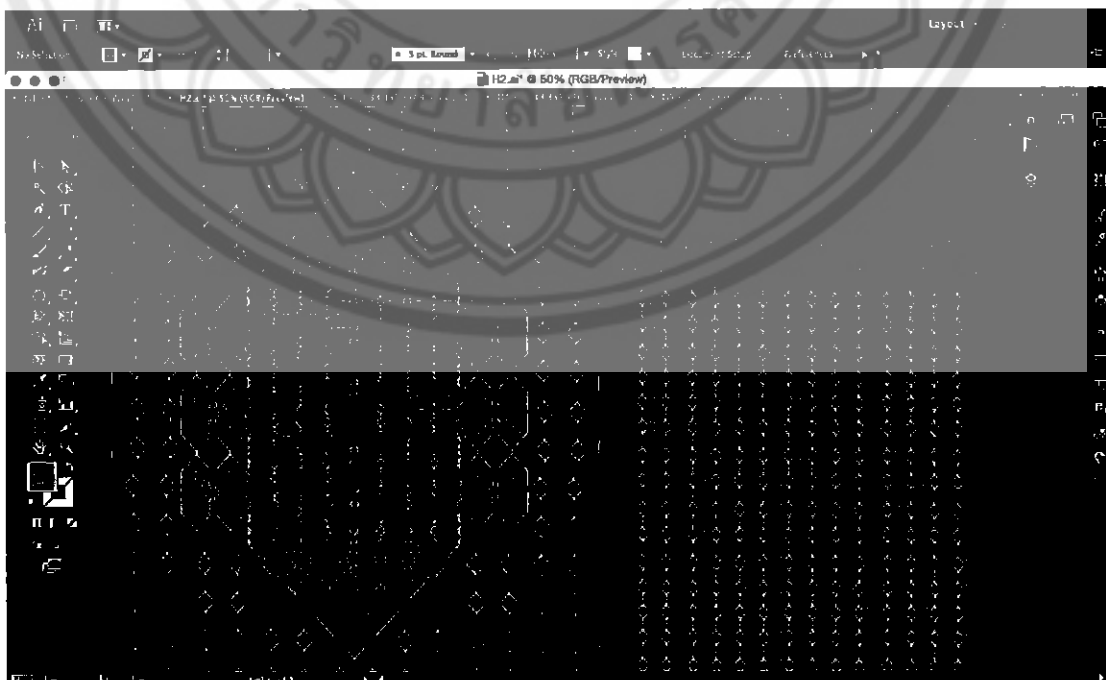
ขั้นตอนที่ 4.3 Post-Production

4.3.1 ขั้นตอนการทำ

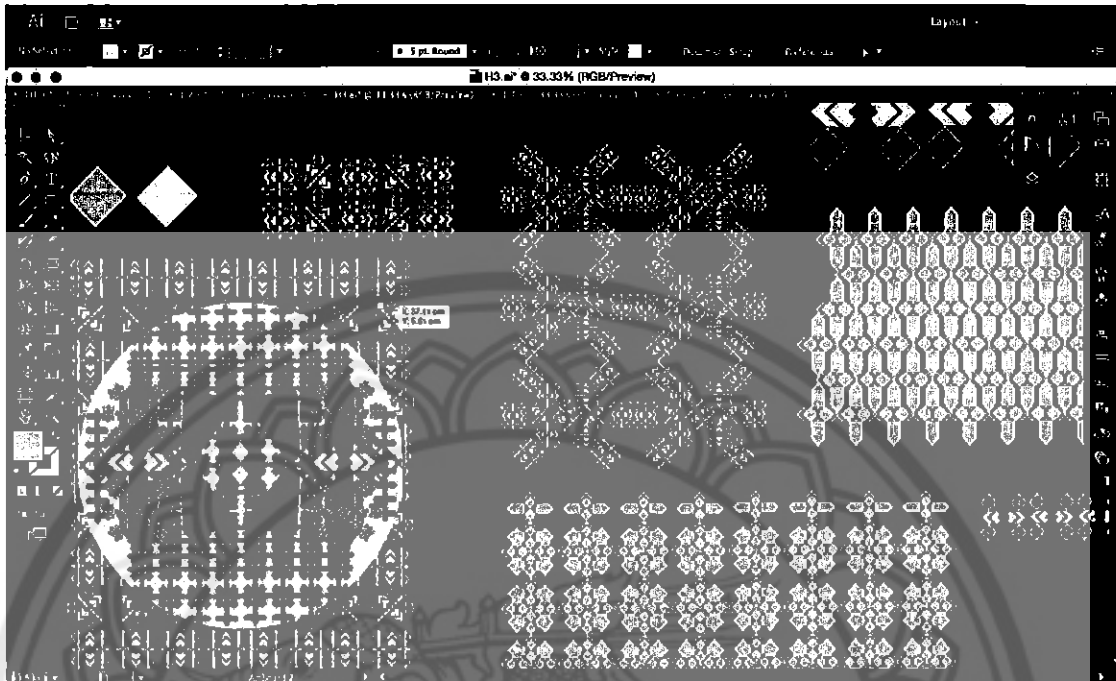
ขั้นตอนการทำจากการพัฒนาแก้ไข Sketch Design ได้ตรงตามเป้าหมายที่ต้องการแล้ว
ใช้โปรแกรม Adobe Illustration ในการจัดองค์ประกอบของลวดลายต่างๆและการลงสี



ภาพที่ 77 แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนอ้าย-บุญเข้ากรรม



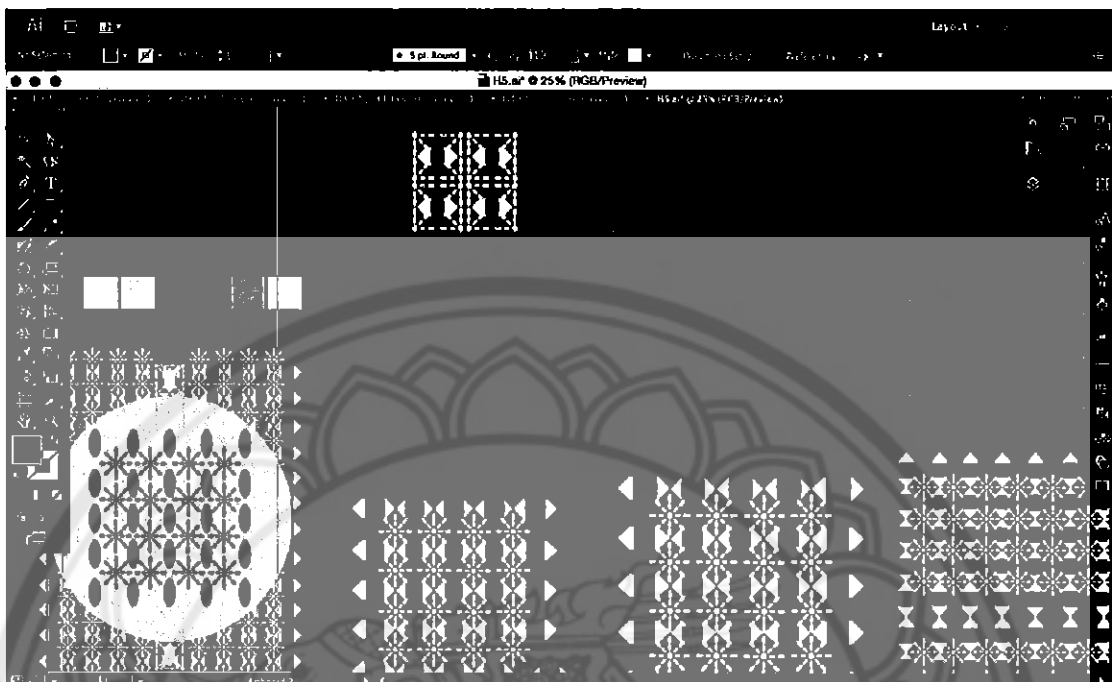
ภาพที่ 78 แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนยี่-บุญคุณลาน



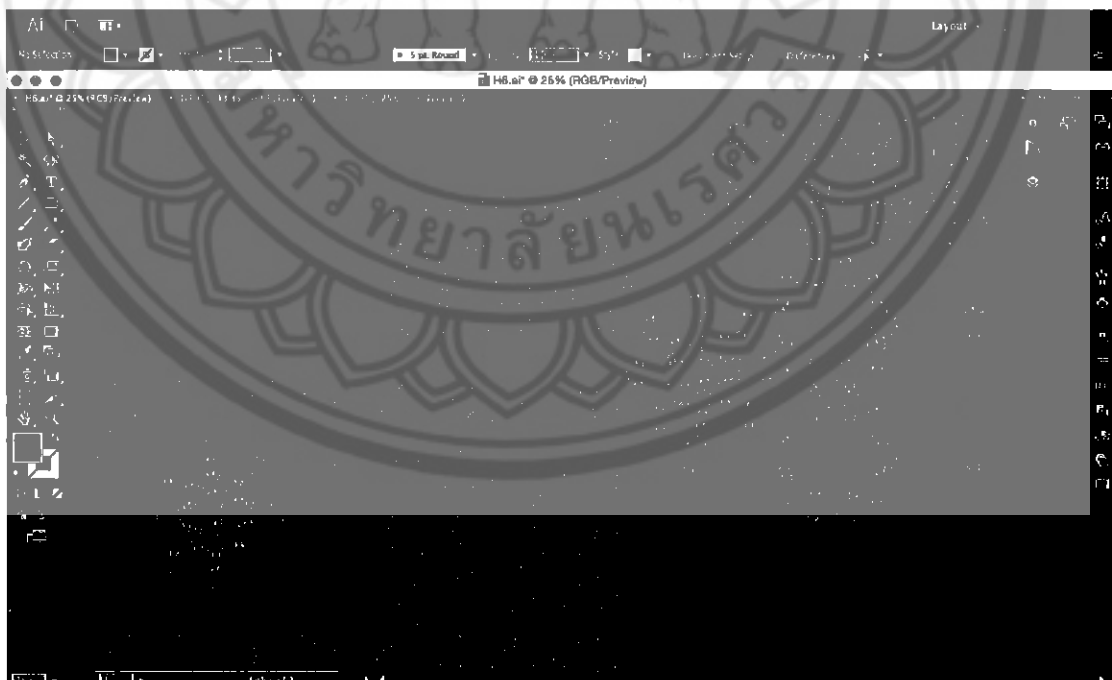
ภาพที่ 79 แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนสาม-บุญข้าวฉี่



ภาพที่ 80 แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนสี่-บุญพะเหวด



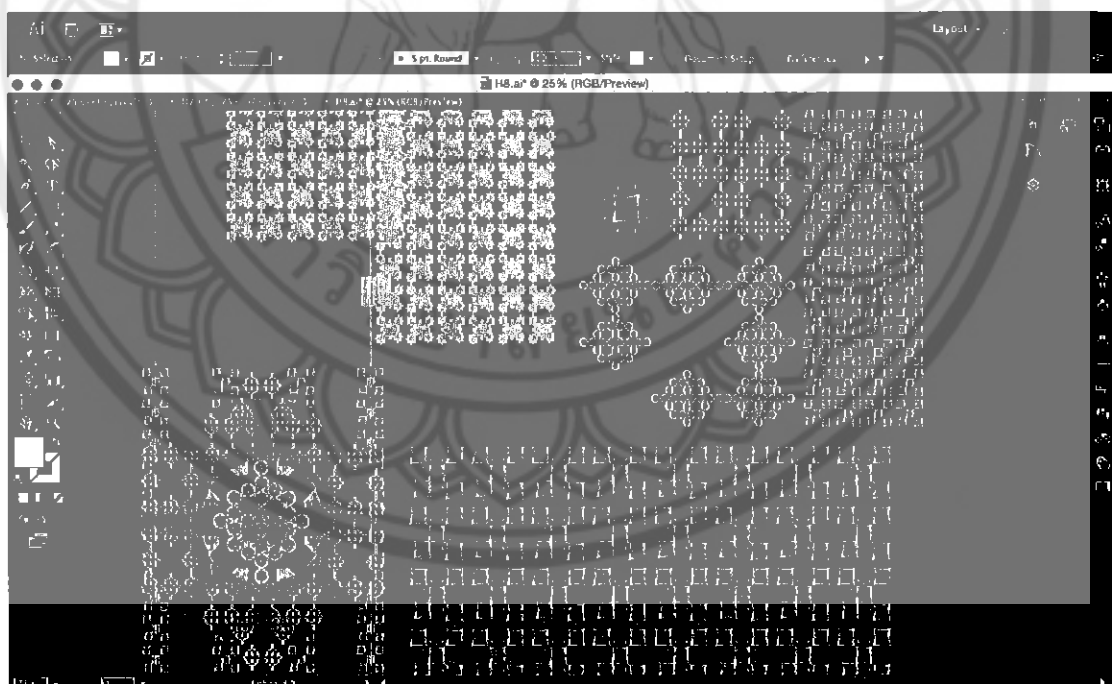
ภาพที่ 81 แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนห้า-บุญสงกรานต์



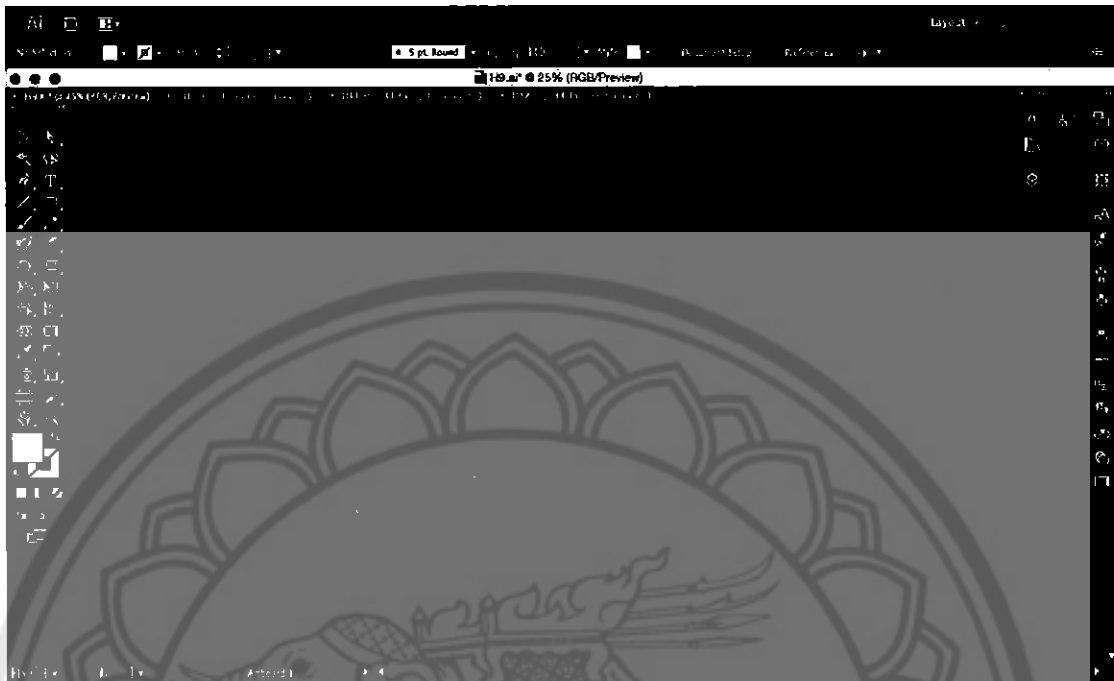
ภาพที่ 82 แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนหก-บุญบั้งไฟ



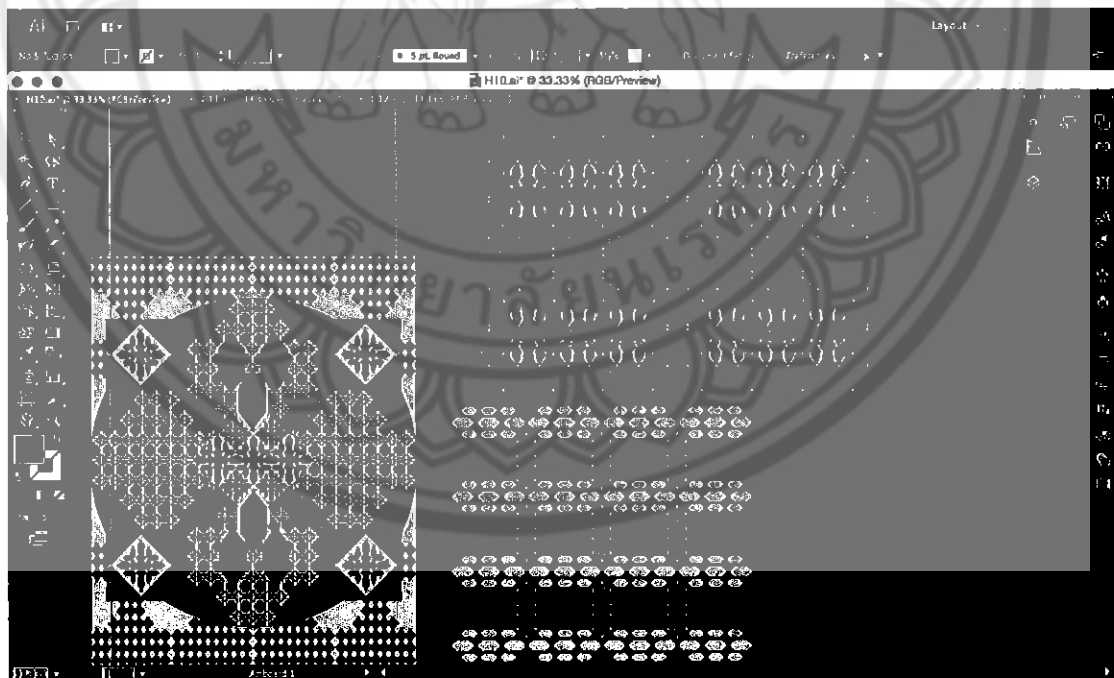
ภาพที่ 83 แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนเจ็ด-บุญข้าชะ



ภาพที่ 84 แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนแปด-บุญเข้าพรรษา



ภาพที่ 85 แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนเก้า-บุญข้าวประดับดิน



ภาพที่ 86 แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนสิบ-บุญข้าวสาก



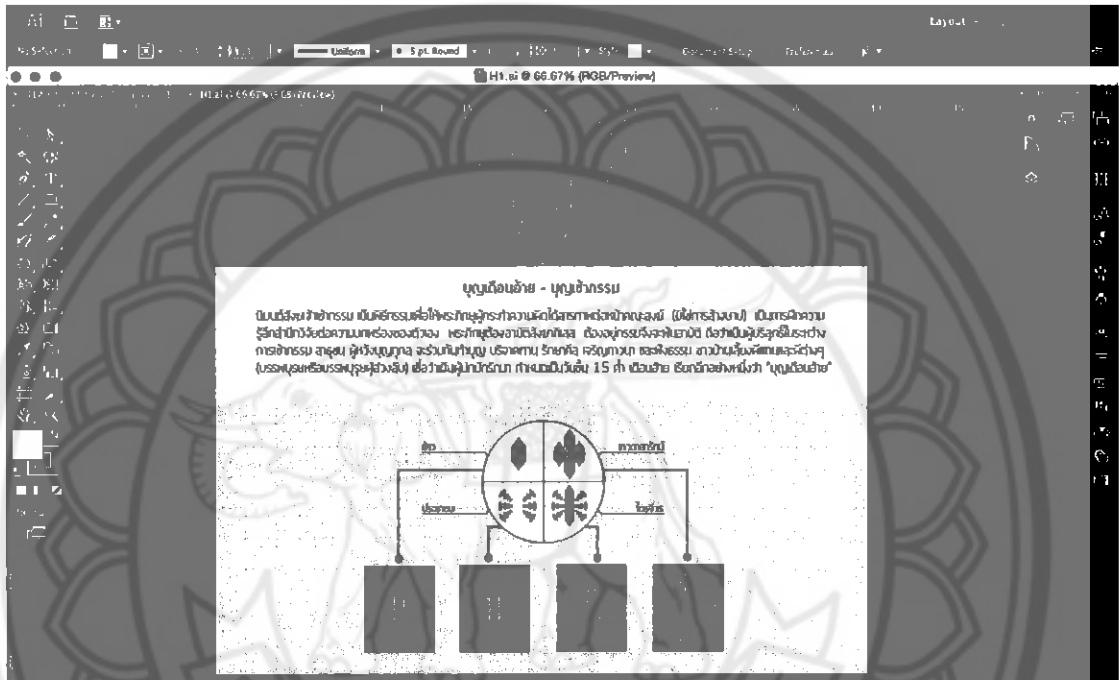
ภาพที่ 87 แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนสิบเอ็ด-บุญออกพรรษา



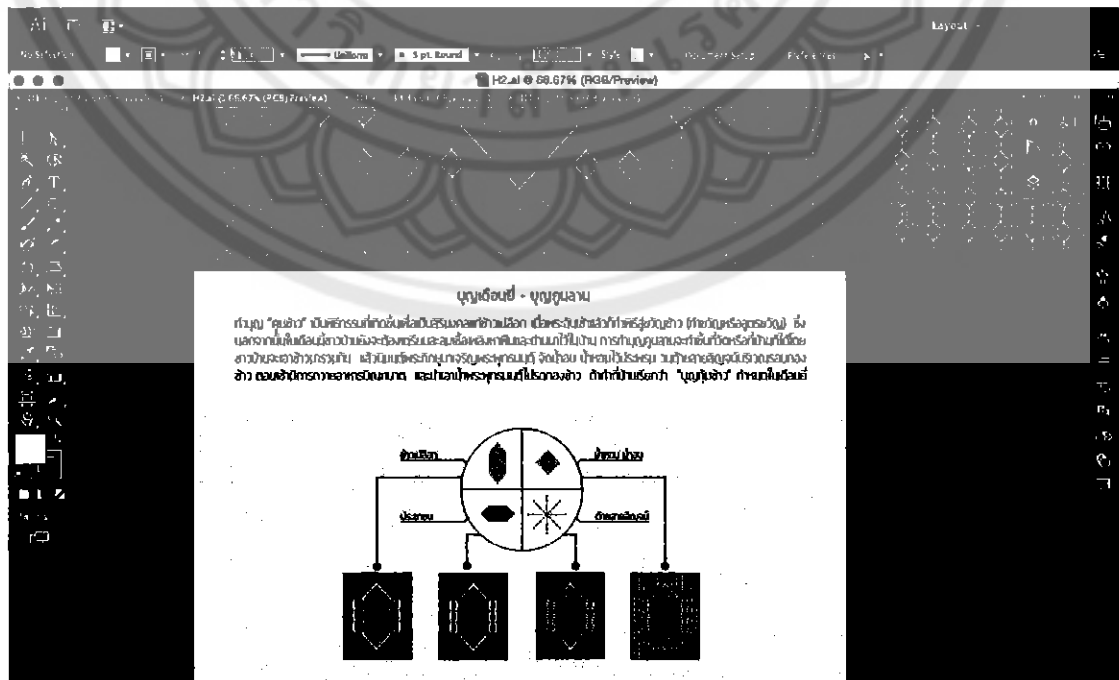
ภาพที่ 88 แสดงการออกแบบลวดลาย เดือนสิบสอง-บุญกฐิน

4.3.2 การจัดทำอินโฟกราฟฟิค

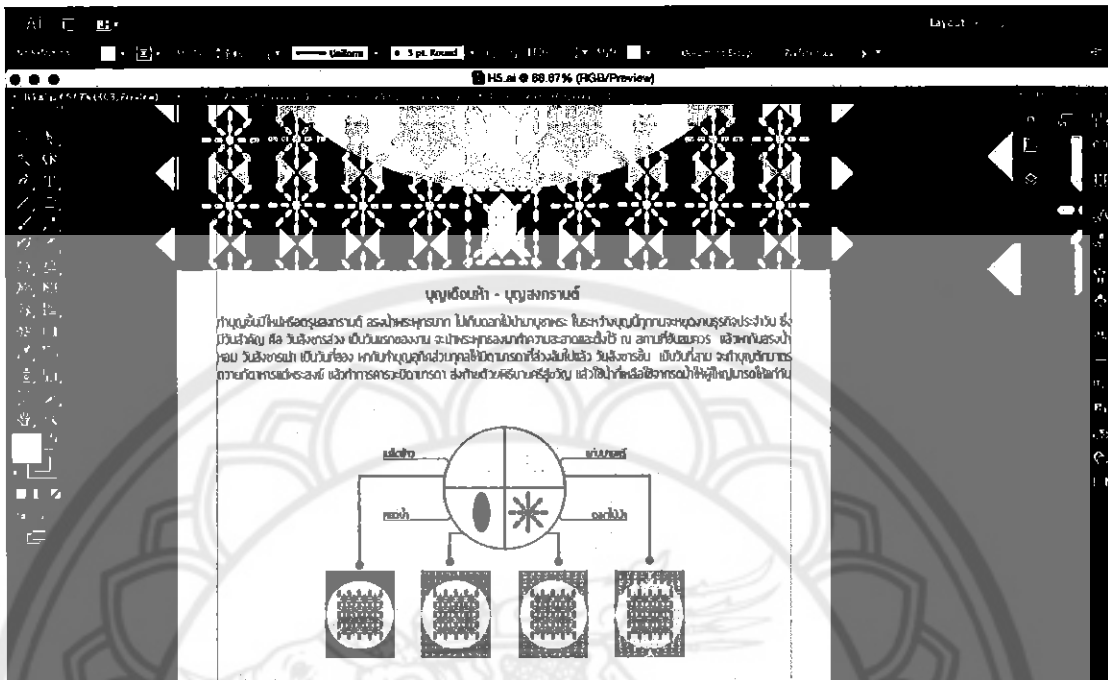
เพื่อการอธิบายที่มาและรูปทรงที่ถูกตัดทอนเพื่อการออกแบบลวดลายต่างๆที่ดูร่วมสมัยขึ้น รวมถึงการแสดงผลเออร์ของชั้นลายต่างๆก่อนการทับซ้อน



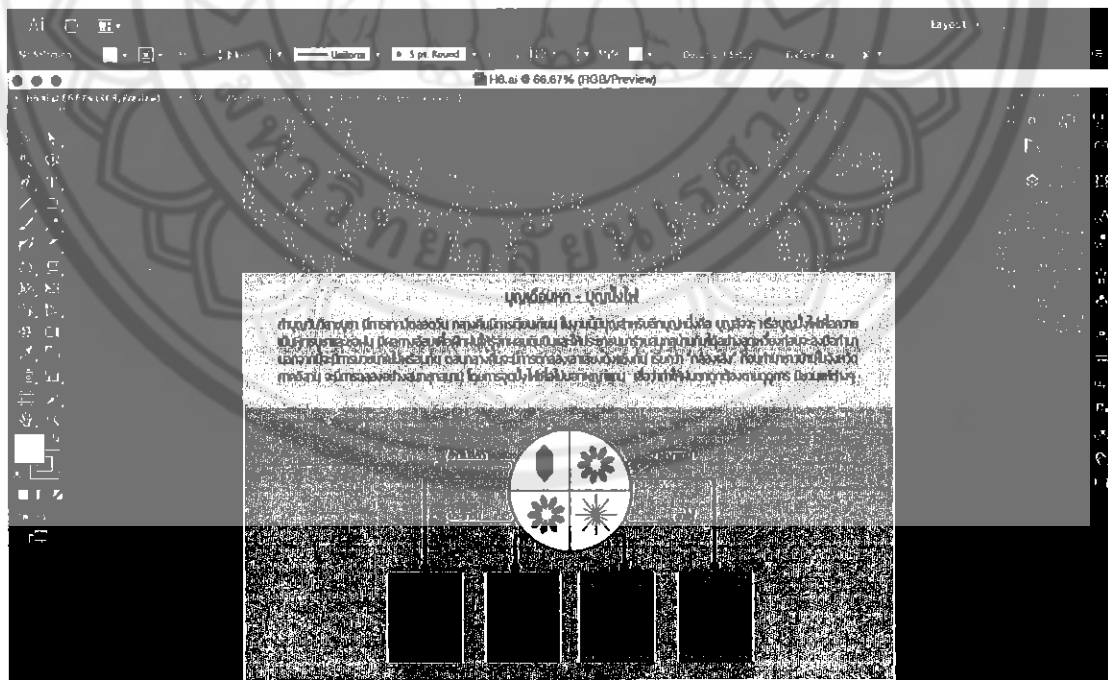
ภาพที่ 89 แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิค เดือนหนึ่ง-บุญเข้ากรรม



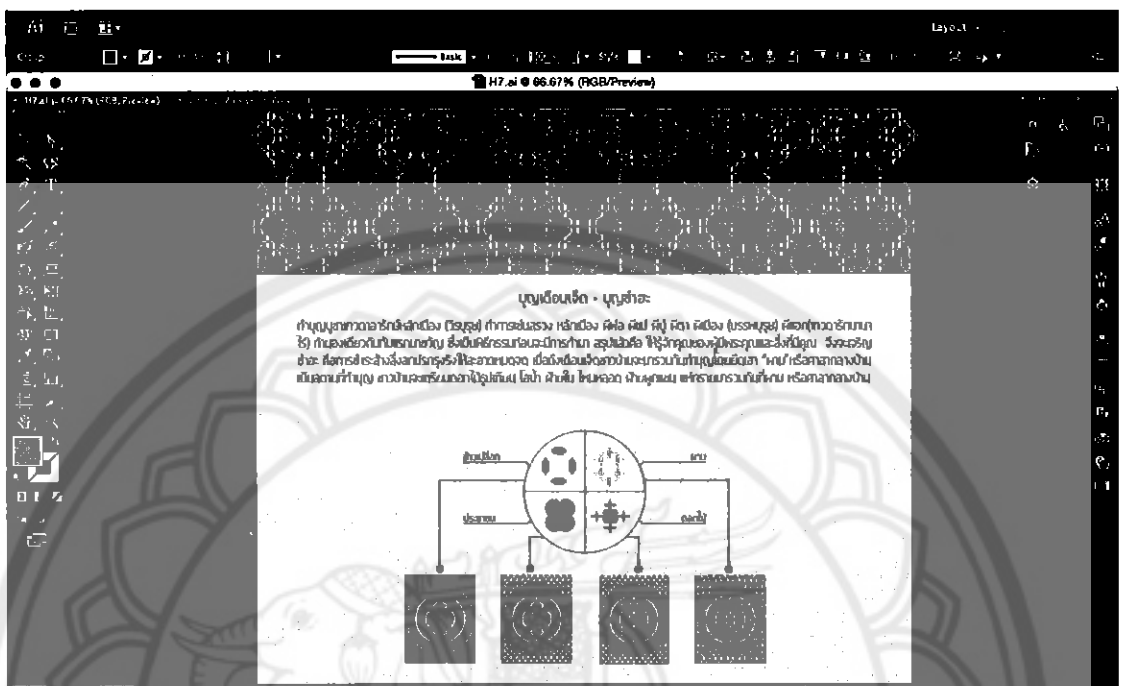
ภาพที่ 90 แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิค เดือนสอง-บุญคูณลาน



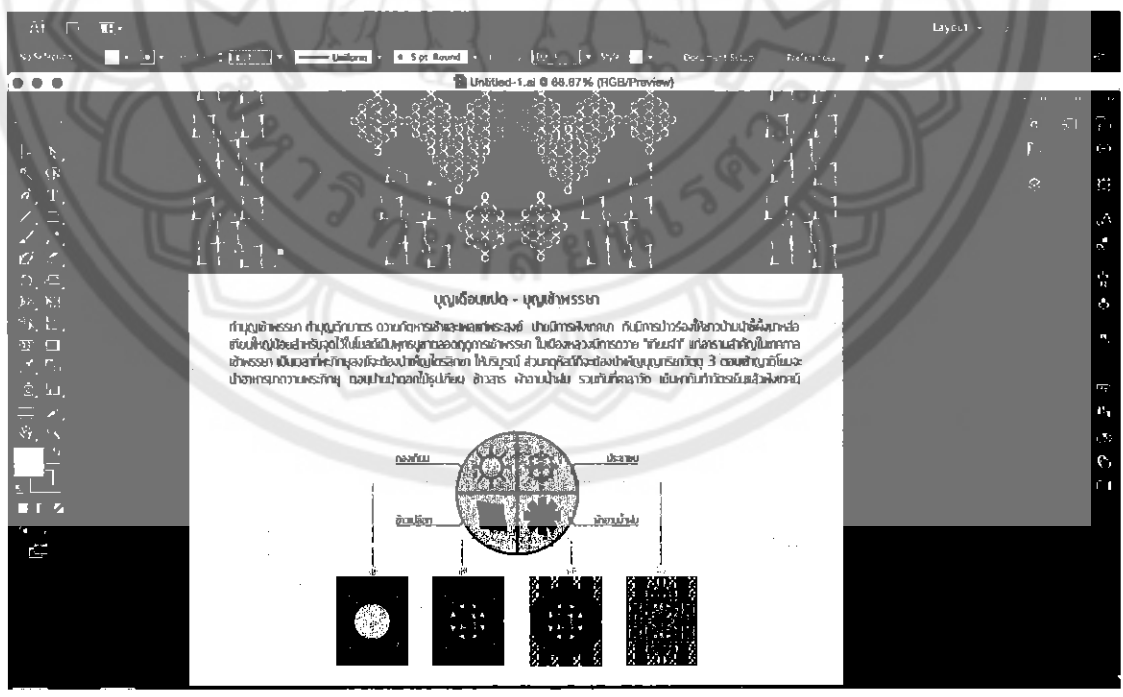
ภาพที่ 93 แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิค เดือนห้า-บุญสงกรานต์



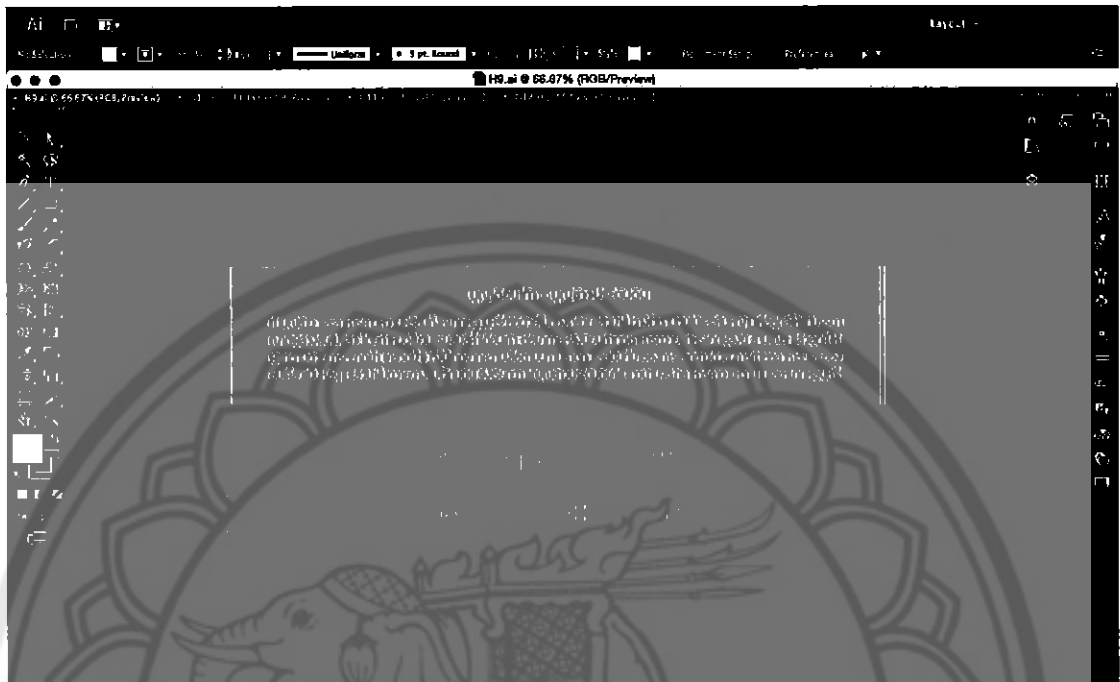
ภาพที่ 94 แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิค เดือนหก-บุญบั้งไฟ



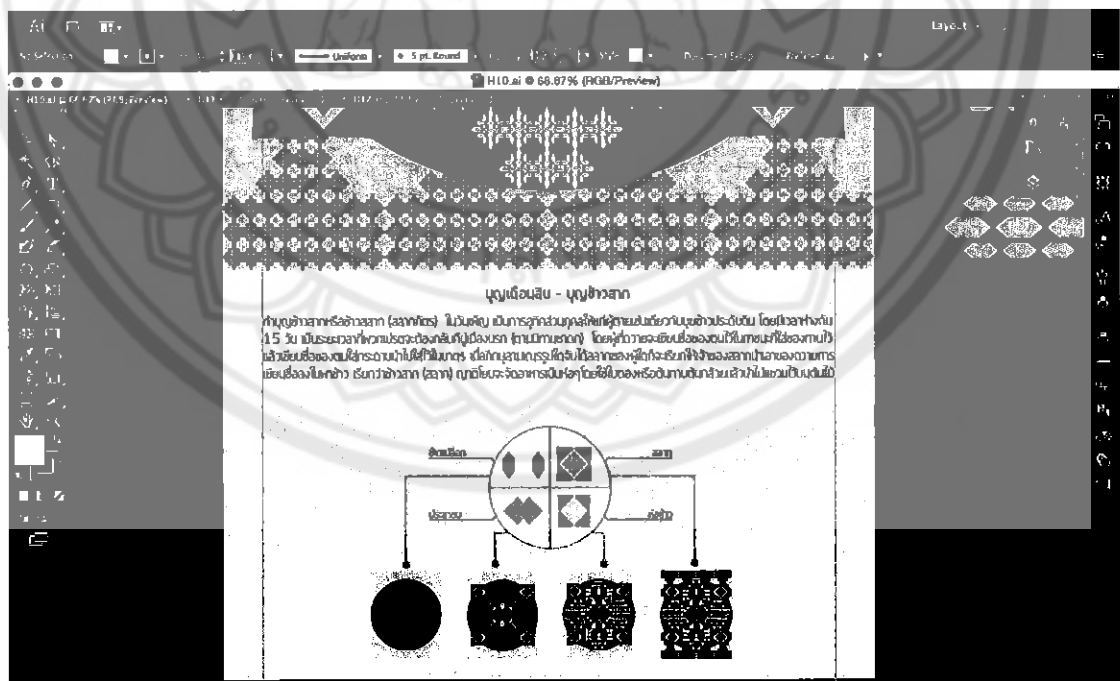
ภาพที่ 95 แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิค เดือนเจ็ด-บุญข้าชะ



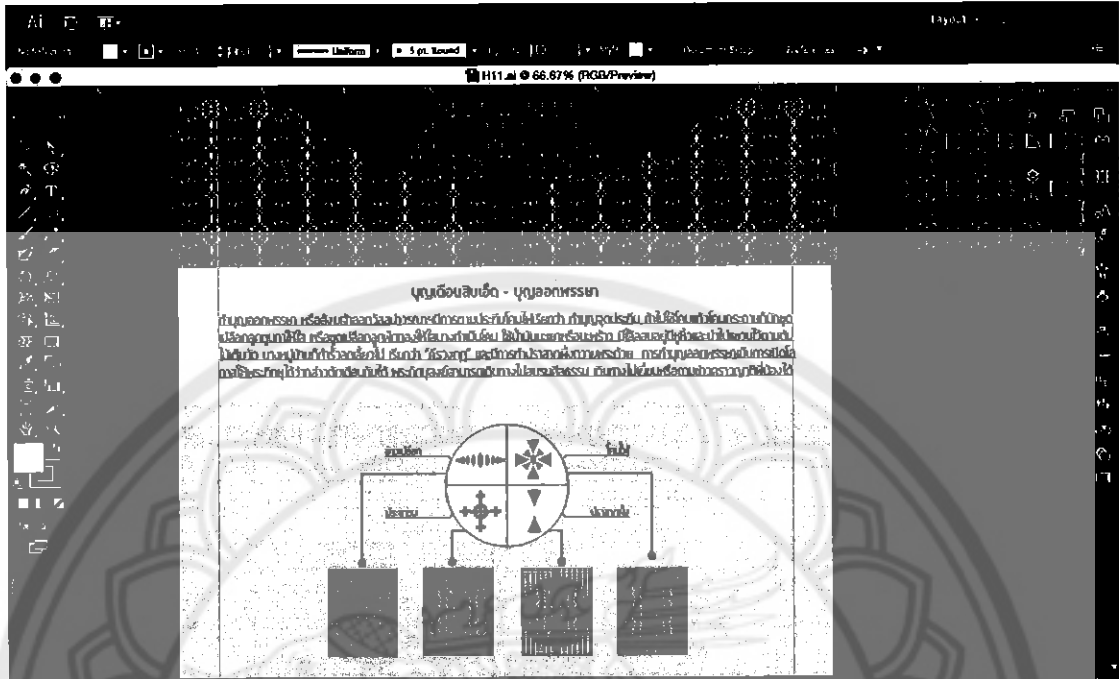
ภาพที่ 96 แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิค เดือนแปด-บุญเข้าพรรษา



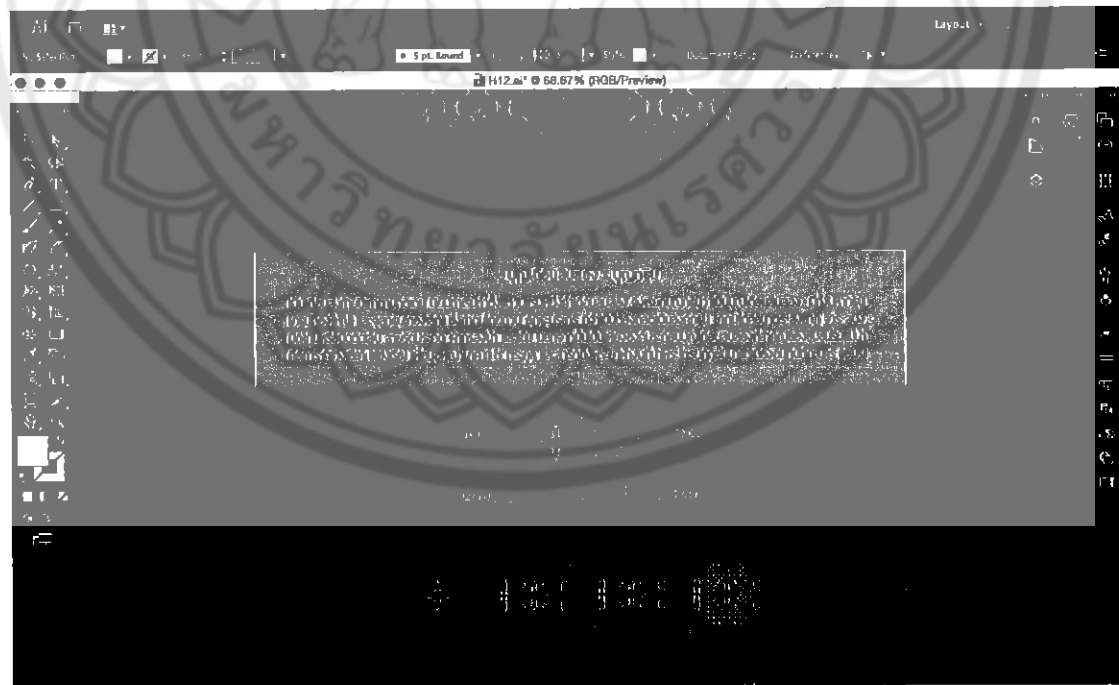
ภาพที่ 97 แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิค เดือนเก้า-บุญข้าวประดับดิน



ภาพที่ 98 แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิค เดือนสิบ-บุญข้าวสาก



ภาพที่ 99 แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิค เดือนสิบเอ็ด-บุญออกพรรษา



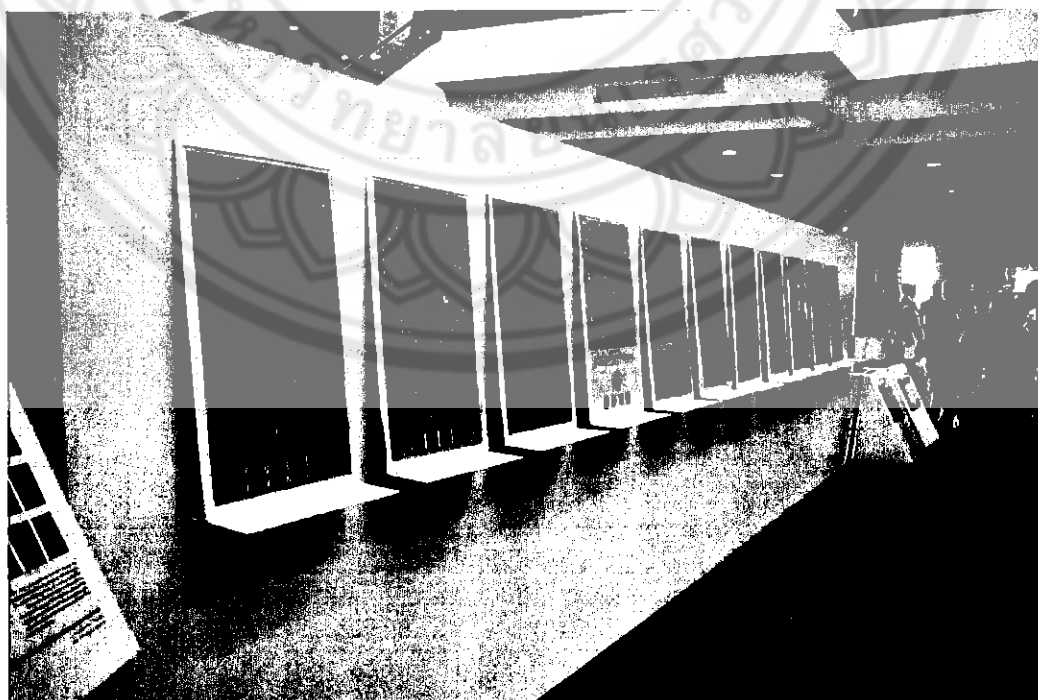
ภาพที่ 100 แสดงการออกแบบอินโฟกราฟฟิค เดือนสิบสอง-บุญกฐิน

4.3.3 การนำเสนอผลงาน

จัดแสดงภายในงาน SaveAss Thesis Exhibition นิทรรศการศิลปนิพนธ์ ครั้งที่ 13 ระหว่างวันที่ 9 – 13 พฤษภาคม 2558 ณ ลานโปรโมชั่น ฮอลล์ เซ็นทรัลพลาซ่า พิษณุโลก



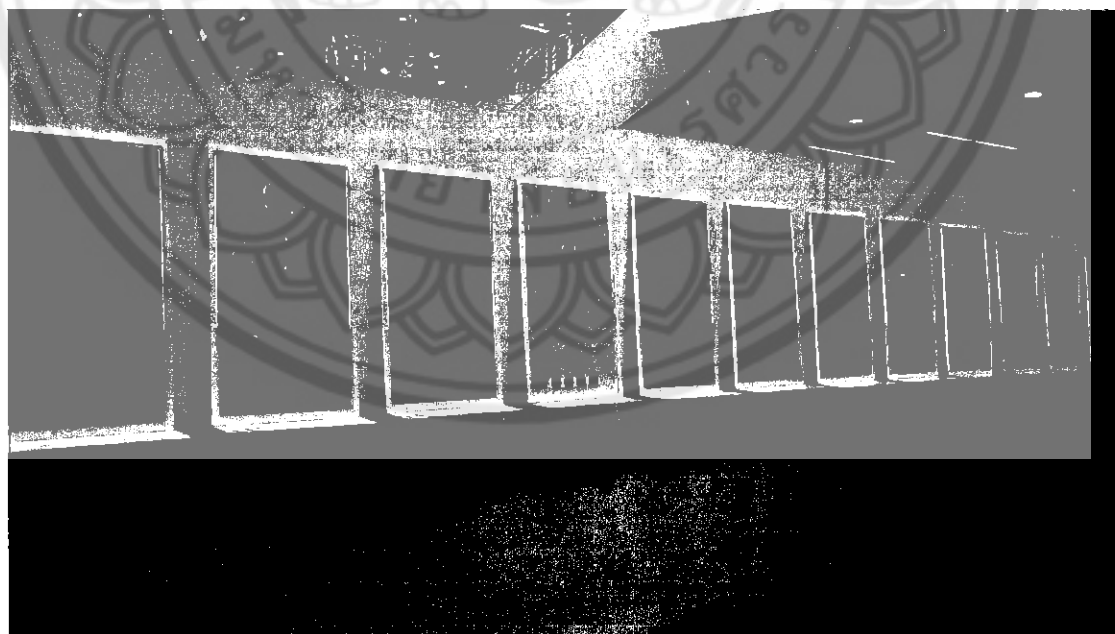
ภาพที่ 101 ผลงานการจัดแสดง



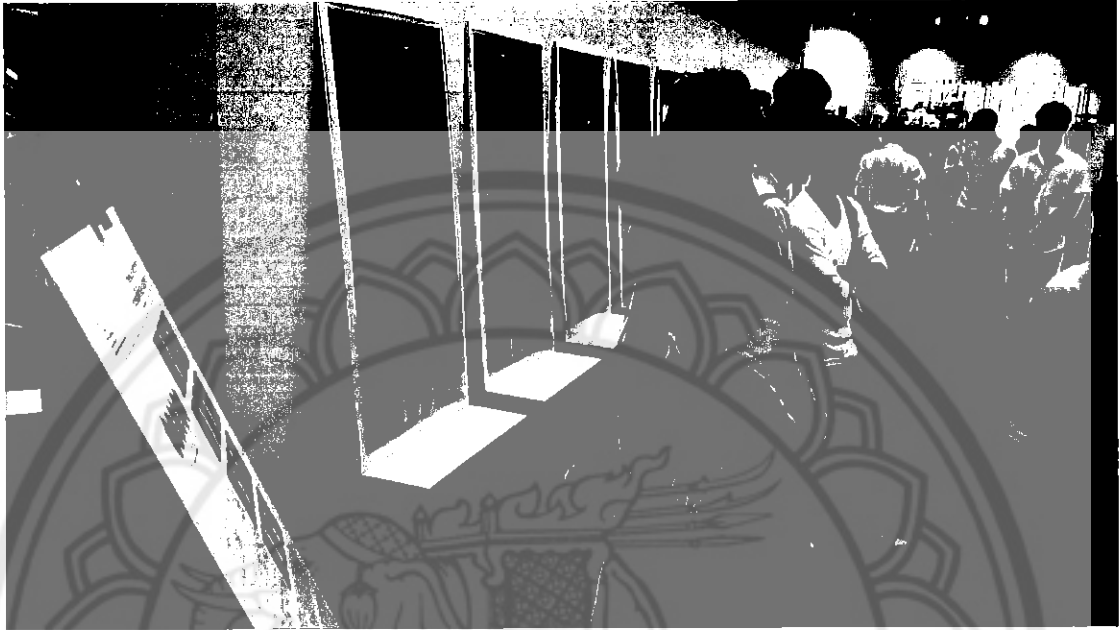
ภาพที่ 102 ผลงานการจัดแสดง



ภาพที่ 103 ผลงานการจัดแสดง



ภาพที่ 104 ผลงานการจัดแสดง



ภาพที่ 105 ผู้เข้าชมผลงาน



บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบลวดลายจากประเพณีฮีตสิบสองของอีสาน เพื่อการออกแบบกราฟิกและการเผยแพร่เรื่องราวประเพณีฮีตสิบสองให้เยาวชนรุ่นใหม่ได้รู้จักกันมากขึ้น ผู้วิจัยได้ข้อสรุปและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลงานการออกแบบ ดังนี้

- 5.1 วัตถุประสงค์
- 5.2 สรุปผลการวิจัย
- 5.3 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน
- 5.4 แนวทางการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ

5.1 วัตถุประสงค์

- 5.1.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เรื่องราวของประเพณีฮีตสิบสอง
- 5.1.2 เพื่อเผยแพร่จารีตประเพณีของชาวอีสาน
- 5.1.3 เพื่อออกแบบลวดลายกราฟิกจากประเพณีฮีตสิบสอง
- 5.1.4 เพื่อเป็นแนวทางการต่อยอดแนวคิดเรื่องการออกแบบลวดลาย

5.2 สรุปผลการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การออกแบบลวดลายจากประเพณีฮีตสิบสองของอีสาน “Pattern design inspired by ISAN tradition : HEETSIPSONG” เพื่อเผยแพร่เรื่องราวของประเพณี และวัฒนธรรมของชาวอีสานให้เยาวชนได้รู้จักและมีความเข้าใจมากขึ้น โดยต้องทำการศึกษา ค้นคว้า และวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับประเพณีฮีตสิบสองเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบลวดลาย ให้เกิดความสวยงาม เหมาะสมแก่การนำไปเผยแพร่ โดยมีขอบเขตของเนื้อหาสรุปได้ดังต่อไปนี้

5.2.1 ศึกษาข้อมูลประวัติความเป็นมา ความเชื่อ และวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับประเพณีฮีตสิบสองของอีสาน

5.2.2 ศึกษาเรื่องเทคนิคการออกแบบ

- 1) การออกแบบลวดลาย ในรูปแบบของรูปทรงเรขาคณิต (Geometric)
- 2) การใช้สี (Color)
- 3) การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Element)

5.3 ปัญหาที่พบในการปฏิบัติงาน

ขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย มีอุปสรรคมากมาย เนื่องจากเป็นงานวิจัยที่ต้องใช้ความละเอียดในการทำงานต้องมีการวางแผนในการทำงานอย่างรอบคอบ ซึ่งก็มีปัญหาและข้อผิดพลาดดังต่อไปนี้

5.3.1 ปัญหาเกี่ยวกับการวิเคราะห์ข้อมูล

1) มีปัญหาในการตีความจากตัวหนังสือให้กลายเป็นภาพและการตีความจากภาพให้กลายเป็นลวดลาย ซึ่งในขั้นตอนนี้ต้องทำการวิเคราะห์ข้อมูลอย่างละเอียด ดังนั้นต้องใช้ระยะเวลาพอสมควร

2) ขั้นตอนในการสเก็ตตีไซน์ โดยใช้การจัดวางในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งได้รับการแก้ไขไม่ต่ำกว่าสองครั้ง จนในที่สุดก็ได้แบบสเก็ตตีไซน์ที่สามารถนำมาพัฒนาต่อได้จำนวนหนึ่งชิ้น

3) ขั้นตอนในการออกแบบลวดลาย ปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ในการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ต้องใช้ระยะเวลา แต่ในการปฏิบัติงานจริงค่อนข้างมีเวลาที่จำกัด ดังนั้นจึงต้องมีการวางแผนการทำงานเป็นอย่างดี

5.3.2 ปัญหาเกี่ยวกับเทคนิคการออกแบบ

การใช้โปรแกรม Illustration มีปัญหาเรื่องไฟล์งาน เนื่องจากลายละเอียดค่อนข้างสูง

5.3.3 ปัญหาเกี่ยวกับการผลิตผลงาน

1) การทดลองกระดาษที่หลากหลายชนิด เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับลวดลาย

2) เทคนิคการปรี้น ซึ่งต้องทำความเข้าใจเป็นอย่างดี

5.4 แนวทางการแก้ปัญหาและข้อเสนอแนะ

5.4.1 แนวทางการแก้ปัญหา

1) ทำการทดลองในหลากหลายวิธีการ เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่ต้องการ

2) ในการทำงานวิจัยในครั้งนี้มีความยากเป็นอย่างมากและการทำงานในหลากหลายขั้นตอน เนื่องจากออกแบบลวดลายจากเนื้อหาที่เป็นนามธรรมซึ่งต้องแปลความหมายออกมาให้เป็นรูปธรรมให้ได้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นจึงต้องใช้ความพยายามและการบริหารเวลาให้ดี เพราะในการปฏิบัติงานจริงมีเวลาที่

5.4.2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้รับชม

- 1) ลวดลายที่เกิดขึ้นยังมีการสื่อสารที่ค่อนข้างรับรู้ได้ยาก สำหรับผู้ที่ไม่รู้จักเรื่องราวเกี่ยวกับประเพณีฮีตสิบสองของอีสาน
- 2) ใช้เทคนิคในการจัดองค์ประกอบได้สวยงาม
- 3) มีการใช้สีที่สอดคล้องได้ตรงกับ Concept



บรรณานุกรม

- ชนกันท์ นิยมทรัพย์. (2557). **โครงการออกแบบลวดลายจากลิงและยักษ์ในวรรณคดี เรื่อง รามเกียรติ์**. วิทยานิพนธ์ ศิลปบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพฯ
- ยุทธนา ผันผ่อน. (2556). **ลวดลายจากวิถีชีวิตอีสาน**. วิทยานิพนธ์ ศิลปบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ
- สร้อยญา ภัคดีสุวรรณ. (2553). **การออกแบบลายผ้าไหมมัดหมี่ของจังหวัดมหาสารคามในบริบทวัฒนธรรมร่วมสมัย**. วิทยานิพนธ์ ศิลปมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). **ทฤษฎีการสื่อสาร**. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2557, จาก http://archive.lib.cmu.ac.th/full/T/2552/mdad0552ps_ch2.pdf
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). **ทฤษฎีสัญญาวิทยา**. สืบค้นเมื่อ 4 ตุลาคม 2557, จาก http://archive.lib.cmu.ac.th/full/T/2552/mdad0552ps_ch2.pdf
- จอร์น นพดล วศิณสุนทร. อาจารย์จำสืบทวี ดร. (2527). **แนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย**. สืบค้นเมื่อ 14 สิงหาคม 2557, จาก <http://doctor-kohmagic.blogspot.com/2014/02/semiology-and-signification.html>
- จุฑารัตน์ จอกสูงเนิน. (2556). **การออกแบบกราฟฟิก**. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2557, จาก <http://nachchasangpayab102.blogspot.com>
- ชนัญชิตา ยุกดิรัตน์. (2553). **พื้นฐานการออกแบบ**. สืบค้นเมื่อ 20 พฤศจิกายน 2557, จาก <http://www.pikanesri.com/school-about-us.php>
- ชลิต ชัยครุฑิตและคณะ. (2549). **สังคมและวัฒนธรรมอีสาน**. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2557, จาก <http://www.isan.clubs.chula.ac.th/tradition/index.php>
- เถลิง พัฒนินภาษ. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. (2556). **สัญศาสตร์และภาพแทนความ**. สืบค้นเมื่อ 14 สิงหาคม 2557, จาก <http://www.arch.chula.ac.th/journal/files/article/qyYaZ1mab3Sun103124.pdf>

ปรัชญา อภรณ์.(2538). การออกแบบลวดลาย. สืบค้นเมื่อ 5 ธันวาคม 2557, จาก
<http://nachchasangpayab102.blogspot.com>

พิชัย สดภิบาล .(2550).การวิเคราะห์เพื่อการออกแบบ. สืบค้นเมื่อ 25 พฤศจิกายน
 2557, จาก

http://websew.kmitl.ac.th/notifyBurin/arjarnsodpdf/P_northeast/PDF_02northeast/032.pdf

สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยรามคำแหง.(2556). ฮิตสิบสองคลองสิบสี่. สืบค้นเมื่อ
 12 ตุลาคม 2557, จาก<http://www.lib.ru.ac.th/journal/isan/hitsbsong-kongsibsee/hitsibsong.html>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี .(2558). วัฒนธรรม. สืบค้นเมื่อ 14 ตุลาคม 2557, จาก
<http://th.wikipedia.org/wiki/วัฒนธรรม>

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี .(2558).ฮิตสิบสองคลองสิบสี่. สืบค้นเมื่อ 18 ตุลาคม 2557,
 จากhttp://th.wikipedia.org/wiki/ฮิตสิบสอง_คลองสิบสี่

ศักดา ศิริพันธ์ □ .(2527). ทฤษฎีสี. สืบค้นเมื่อ 14 พฤศจิกายน 2557, จาก
<http://fac.plc.rmutl.ac.th/arcit/downloads/colorforweb.pdf>

Eric Broug. (2008). Islamic Geometric Patterns. English:Thames and Hudson.

Chrissy Lau.(26 กุมภาพันธ์ 2550).Explosion of Colour & Patterns.สืบค้นเมื่อ 25
 กันยายน2557, จาก <http://www.chrissylau.com/about.php>

Gabrielmoreno.(15 กุมภาพันธ์ 2550).PRIVATE COMMISSION.สืบค้นเมื่อ 24
 ตุลาคม 2557, จาก <http://gabrielmoreno.com>

Keiko morimoto.(26 กุมภาพันธ์ 2550).Illustration.สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2557,
 จาก <http://keikomorimoto.weebly.com/biography.html>

Mateu Velasco.(21 มกราคม 2550).Nostalgia.สืบค้นเมื่อ 24 ตุลาคม 2557, จาก
<https://www.flickr.com/photos/mateu/5619475715/in/photostream>

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล

นางสาวสกุลรัตน์ ทองคำเหลือง

ที่อยู่

15 หมู่ 7 ต.วังทรายพูน อ.วังทรายพูน จ.พิจิตร 66180

เบอร์โทรศัพท์

08 7315 9114

E-mail

tongkumluengsakunrat@gmail.com

ประวัติการศึกษา พ.ศ. 2553 ชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 6 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ภาคเหนือ
พ.ศ. 2558 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ
สาขาออกแบบสื่อวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร