

อภิธาน์นทาการ



สำนักหอสมุด

การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว
ประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

จิรัฏฐติกาล อำนานาเพียง

สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยนเรศวร

วันลงทะเบียน... 24.03.2555.....

เลขทะเบียน... 1. 603692.2.....

เลขเรียกหนังสือ... ป. NK.....

1065
.A1
จ5230
2555

ศิลปินพันธ์เสนอดคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

มีนาคม พ.ศ.2555

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

PRODUCTS DESIGN,SOUVENIRS TO PROMOTE TOURISM,PHI TA KHON
FESTIVAL IN LOEI PROVINCE.

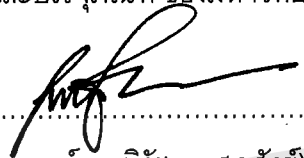



Arts Thesis Submitted to the Faculty of Architecture of Naresuan University
in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Bachelor of Fine and Applied Arts Degree in Product and Package Design

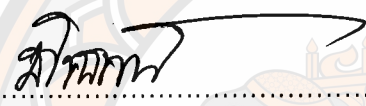
March 2012


Copyright 2012 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาศิลปนิพนธ์ เรื่อง "การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อ
เสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย" ของ นางสาวจิรัฐติกาฬ อำนานาเพียง เห็นสมควรรับ
เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบ
ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร.นิวัช สุดสังข์)


.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.จิระวัฒน์ พิระสันต์)


.....กรรมการ
(อาจารย์ชไมพรรณ ทิพย์อุปกัมภ์)


.....กรรมการ
(อาจารย์จัญญา พหลเทพ)

อนุมัติ


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์เจลิ้มชัย เจริญชัย)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

มีนาคม พ.ศ. 2555

ประกาศคุณูปการ

รายงานฉบับนี้จะสำเร็จลงได้ด้วยดี เพราะได้รับการอนุเคราะห์จากผู้มีพระคุณหลายท่านผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง ในความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบคุณรศ.ดร.จิรวัดณ์ พิระสันต์และอาจารย์ชโรวรรณ ทิพอุปถัมภ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิจัย ที่ได้สละเวลาช่วยสอนและชี้แนะแก้ไขข้อบกพร่องในการทำวิจัยและรายงานฉบับนี้ ตลอดจนช่วยกระตุ้นพลังความคิดของผู้วิจัยให้เกิดการพัฒนาการด้านความคิด สติปัญญา ที่สำคัญทำให้ผู้วิจัยเกิดความมานะ อดทน และสร้างสรรค์วิจัยฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณคุณแม่และครอบครัวน้ำแมงที่ยอมสละเวลาช่วยในการทำตุ๊กตาผีตาโขนในครั้งนี้นั้นสำเร็จเป็นชิ้นงานที่สมบูรณ์

ขอบคุณเพื่อนๆ ทั้งเพื่อนเก่าและเพื่อนใหม่ กลุ่ม Freed body ขาเททุกคนและกำลังใจที่คอยให้คำปรึกษา คอยช่วยเหลือ ตลอดจนความเป็นห่วงเป็นใยที่ดีต่อกันเสมอมาแก่ผู้วิจัยในการทำวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบคุณร้านศุภลักษณ์ผีตาโขนที่ได้ให้ลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลในการทำงานทั้งตัวอย่างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกและคำแนะนำต่างๆ ในการปรับใช้ของการทำงานในครั้งนี้

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา และทุกคนในครอบครัวของผู้วิจัยที่คอยให้กำลังใจ เป็นทุกๆ อย่าง คอยสนับสนุน และช่วยเหลือในทุกๆ ขั้นตอนในการทำวิจัยครั้งนี้ อย่างเต็มกำลังความสามารถด้วยความรัก ความหวังดีเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจสืบต่อไป

นางสาวจิรัฐติกาล อานาเพียง

ชื่อเรื่อง	การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย
ผู้วิจัย	จิรัฐติกาล ออานาเพียง
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดมน์ พิระสันต์
กรรมการที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์
ประเภทสารนิพนธ์	ศิลปนิพนธ์ สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2554
คำสำคัญ	ผลิตภัณฑ์, บรรจุภัณฑ์, ของที่ระลึก, ผีตาโขน

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ของการวิจัย 1) เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย 2) เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย 3) เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์และพัฒนาบรรจุภัณฑ์ที่สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ของที่ระลึกผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

วิธีดำเนินการวิจัยเริ่มจากการศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัยตลอดจนเว็บไซต์ที่บริการข้อมูลต่างๆแล้วนำประเด็นที่น่าสนใจมาร่างประกอบไปด้วย สอบถามข้อมูลของทางร้านเกี่ยวกับสภาพทั่วไปของร้านสุภลักษณ์ผีตาโขน ศึกษากระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกผีตาโขน และออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกผีตาโขน

ผลการวิจัยพบว่าตุ๊กตาผีตาโขนได้ออกแบบมาทั้งหมด 5 ตัวประกอบด้วย ตุ๊กตาผีตาโขน ชุดสีน้ำเงิน ตุ๊กตาผีตาโขนชุดสีชมพู ตุ๊กตาผีตาโขนชุดสีแดง ตุ๊กตาผีตาโขนชุดสีเหลือง และชุดตุ๊กตาผีตาโขนชุดสีเขียว เป็นต้น ตุ๊กตาผีตาโขนที่ได้ออกแบบมานี้นอกจากเป็นของที่ระลึกแทนใจของชาวอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลยในงานประเพณีผีตาโขนแล้วยังสามารถให้เด็ก ๆ เล่น จับต้อง จี๊ไซ่ เปลี่ยนชุดตุ๊กตาและอัดเสียงพูดได้ การเล่นตุ๊กตานี้เด็กจะเล่นตามช่วงอายุและวัยของเด็กเอง ตุ๊กตาผีตาโขนที่ได้ออกแบบมานี้จึงถือว่าเป็นตัวช่วยเสริมสร้างพัฒนาการสำหรับเด็กในช่วงอายุระหว่าง 3-6 ขวบได้ดีอีกด้วย

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ	
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
1. หลักของการออกแบบ.....	7
1.1 ความหมายของการออกแบบ.....	8
1.2 องค์ประกอบของการออกแบบ.....	12
1.3 ขอบเขตของงานออกแบบ.....	17
1.4 รูปแบบการออกแบบ.....	18
1.5 โครงสร้างของการออกแบบ.....	19
1.6 หลักการออกแบบ.....	22
(2.) ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์.....	25
2.1 ประวัติและความหมายของผลิตภัณฑ์.....	25
2.2 ทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดัดกรรม.....	30
(3.) ประวัติและความเป็นมาของของที่ระลึก.....	32
3.1 ความเป็นมาของของที่ระลึก.....	32
3.2 ประเภทของสินค้าของที่ระลึก.....	33
3.3 การออกแบบของที่ระลึก.....	34
(3.4) ลักษณะสำคัญของสินค้าของที่ระลึก.....	35
3.5 ปัจจัยสำคัญเกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึก.....	36
4. ความเป็นมาของผีตาโขน.....	38
4.1 ประวัติความเป็นมาของผีตาโขน.....	38

สารบัญ (ต่อ)

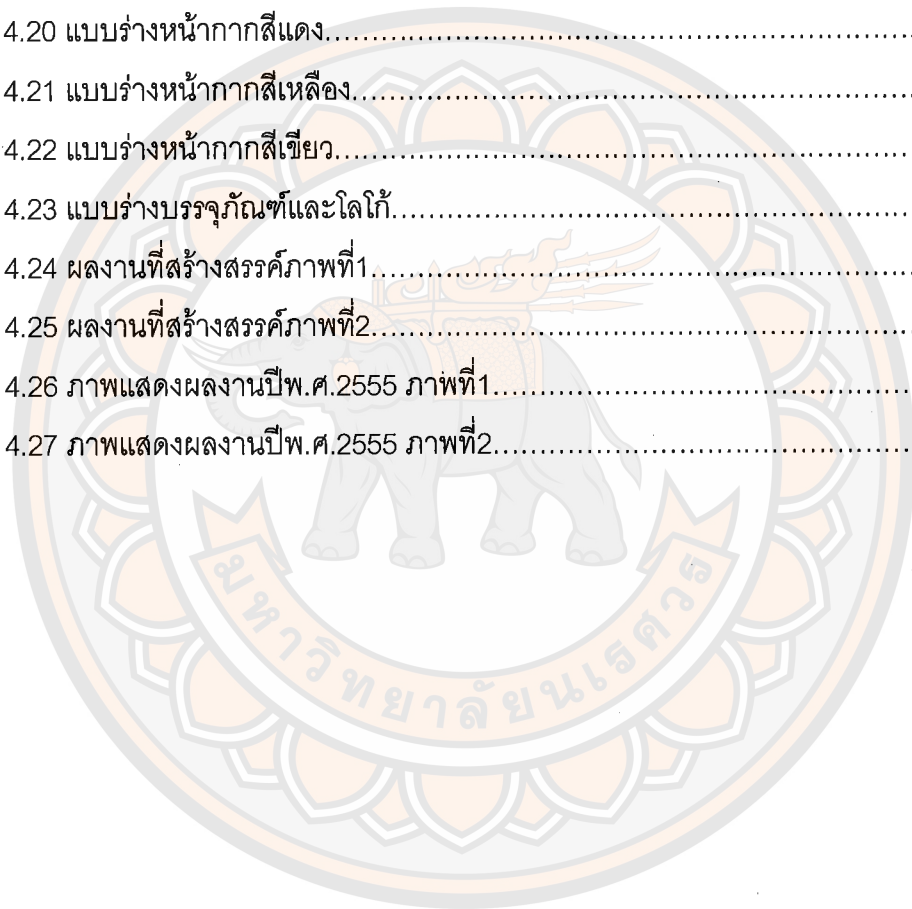
บทที่	หน้า	
4.2	กระบวนการผลิตของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขน.....	43
4.3	องค์ประกอบของการทำหน้ากากผีตาโขน.....	48
3	วิธีดำเนินการวิจัย	
	วิธีดำเนินการวิจัย.....	54
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	55
	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	56
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	57
4	ผลการวิจัย	
	ส่วนที่ 1 บทสังเขปเงื่อนไขในการออกแบบ (Design Brife).....	60
	ส่วนที่ 2 ขั้นตอนแบบร่าง (Sketch).....	72
	ส่วนที่ 3 ผลงานที่สร้างสรรค์ (Packaging Design).....	80
5	บทสรุป	
	ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	83
	สรุปผลการวิจัย.....	83
	อภิปรายผล.....	85
	ข้อเสนอแนะ.....	85
	บรรณานุกรม.....	87
	ประวัติผู้วิจัย.....	88

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
2.1 การละเล่นผีตาโขน.....	45
2.2 การทำหน้ากากผีตาโขน.....	46
2.3 การรองพื้น เจาะตาและติดจมูก.....	46
2.4 การแต่งประดับชายผ้า.....	46
2.5 การเขียนลวดลายบนหน้ากากผีตาโขน.....	47
2.6 การแต่งชุดประดับชุด.....	47
2.7 อุปกรณ์ในการละเล่นผีตาโขน.....	52
2.8 หน้ากากที่เขียนด้วยสีและหน้ากากที่แกะสลัก.....	52
4.1 ตารางแยกส่วนผีตาโขนเล็ก.....	64
4.2 ตารางแยกส่วนผีตาโขนหมวดหางตัวที่1.....	65
4.3 ตารางแยกส่วนผีตาโขนหมวดหางตัวที่2.....	66
4.4 ตารางแยกส่วนผีตาโขนหมวดหางตัวที่3.....	67
4.5 ตารางแยกส่วนผีตาโขนหมวดคว่ำตัวที่1.....	68
4.6 ตารางแยกส่วนผีตาโขนหมวดคว่ำตัวที่2.....	69
4.7 ผลิตภัณฑ์เดิม.....	70
4.8 กลุ่มเป้าหมาย.....	73
4.9 กลุ่มสีของงาน.....	73
4.10 อารมณ์ของงาน.....	73
4.11 รูปแบบงาน.....	74
4.12 แบบร่างตุ๊กตา.....	74
4.13 แบบร่างชุดที่1.....	75
4.14 แบบร่างชุดที่2.....	75
4.15 แบบร่างชุดที่3.....	76
4.16 แบบร่างชุดที่4.....	76
4.17 แบบร่างชุดที่5.....	77

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
4.18 แบบร่างหน้ากากสีน้ำเงิน.....	77
4.19 แบบร่างหน้ากากสีชมพู.....	78
4.20 แบบร่างหน้ากากสีแดง.....	78
4.21 แบบร่างหน้ากากสีเหลือง.....	79
4.22 แบบร่างหน้ากากสีเขียว.....	79
4.23 แบบร่างบรรจุภัณฑ์และโลโก้.....	80
4.24 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพที่1.....	80
4.25 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพที่2.....	81
4.26 ภาพแสดงผลงานปีพ.ศ.2555 ภาพที่1.....	81
4.27 ภาพแสดงผลงานปีพ.ศ.2555 ภาพที่2.....	82



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

งานหัตถกรรม หัตถกรรม (crafts) เป็นเครื่องมือเครื่องใช้ที่สร้างขึ้นด้วยมือเป็นหลัก เช่น การปั้น การแกะสลัก การจักสาน ซึ่งเกิดจากฝีมือช่างเพียงคนเดียวหรือมากกว่าหนึ่งคน ส่วนพื้นบ้าน (folk) นักคติชนวิทยาได้ให้ความหมายไว้ว่า "กลุ่มชนใดคนหนึ่ง ที่มีเอกลักษณ์หรือลักษณะร่วมกันอย่างใดอย่างหนึ่ง อาจจะเป็นลักษณะของการเลี้ยงชีพที่คล้ายคลึงกัน พูดภาษาเดียวกัน นับถือศาสนาเดียวกัน มีชนบประเพณีเดียวกัน" หัตถกรรมยังเป็นผลงานอันเกิดจากการกระทำด้วยฝีมือมนุษย์ โดยนำวัตถุดิบที่มีอยู่ตามธรรมชาติมาประดิษฐ์เป็นเครื่องมือเครื่องใช้เพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน งานหัตถกรรมจะมีการพัฒนารูปแบบไปตามการพัฒนาฝีมือของช่าง ที่สั่งสมประสบการณ์ และสืบทอดความรู้ ความชำนาญ จากรุ่นหนึ่งไปสู่อีกรุ่นหนึ่ง ซึ่งต้องใช้เวลาและทักษะ ส่งผลให้งานหัตถกรรมมีความงามและมีคุณค่าทางศิลปะ งานหัตถกรรมจึงกลายเป็นงานศิลปหัตถกรรม

งานหัตถกรรมพื้นบ้าน เป็นงานช่างหรืองานฝีมือของชาวบ้าน ที่ประดิษฐ์ สร้างสรรค์ โดยวิธีการและรูปแบบที่ถ่ายทอดอยู่ในชุมชนจาก พ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย นั้นมีจุดประสงค์เพื่อใช้สอยในชีวิตประจำวัน งานหัตถกรรมพื้นบ้านเกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตของชาวบ้าน ทั้งโดยตรงและทางอ้อม เช่น เป็นเครื่องมือใช้ไม่สอยภายในบ้านใช้เป็นสิ่งของสนองความเชื่อถือทางด้านประเพณี ศาสนา เป็นเครื่องบูชา ใช้เพื่อความสวยงามสนองความสุขทางจิตใจและเป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพ(วิมล จิโรจพันธ์ และคณะ, 2548, หน้า 101)

หัตถกรรมพื้นบ้านอีสานมีลักษณะดังนี้ มีความเป็นตัวของตัวเอง โดยช่างแต่ละคนผลิตภัณฑ์จะแตกต่างกัน แม้ช่างคนเดียวกันผลิตต่างเวลาก็มีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับอารมณ์และความสนใจในแต่ละครั้ง มุ่งผลิตเพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การผลิตเพื่อจำหน่ายจะเกิดขึ้นภายหลัง ผู้ผลิตบางคนนำผลิตภัณฑ์ออกเรขายจนหมดก่อนแล้วจึงมาเริ่มต้นผลิตของใหม่ต่อไป เน้นประโยชน์ใช้สอยมากกว่าความสวยงาม เช่น การกำหนดราคาซื้อขายจะเป็นไปตามประโยชน์ใช้สอยเท่านั้น รูปแบบผลิตภัณฑ์เป็นแบบง่าย ๆ การปรับปรุงรูปแบบแต่ละอย่างใช้เวลายาวนาน โดยยึดประโยชน์ใช้สอยเป็นตัวกำหนดรูปแบบ ลักษณะผลิตภัณฑ์ของแต่ละท้องถิ่นจะแตกต่างกัน จนเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ผลิตภัณฑ์ทำด้วยมือเป็นส่วนใหญ่มีการนำเครื่องจักรมาใช้เฉพาะในงานบางส่วนเท่านั้น

จังหวัดเลย เป็นจังหวัดหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนบนมีสภาพภูมิประเทศที่งดงาม อากาศหนาวเย็น เป็นแหล่งเพาะปลูกไม้ดอกไม้ประดับที่สำคัญแห่งหนึ่งของประเทศ และยังเป็นเมืองท่องเที่ยวที่สำคัญมีสภาพภูมิศาสตร์จังหวัดเป็นที่ราบสูงมีภูเขาสูงกระจัดกระจาย โดยเฉพาะทางตะวันตกและทางด้านใต้ของจังหวัด ทั้งนี้ยังมีแหล่งน้ำสำคัญคือแม่น้ำโขงในบริเวณตอนบนของจังหวัดจังหวัดเลยมีโครงสร้างทางสังคมแบบประเพณี นำคนพื้นเมืองส่วนใหญ่ต่างจากคนภาคตะวันออกเฉียงเหนือทั่วไปซึ่งเป็นคนไทยเผ่าพวน แต่เป็นคนไทยเผ่าลื้อจากล้านช้างและหลวงพระบาง เช่นเดียวกับคนพื้นเมืองของอำเภอหล่มสัก จังหวัดเพชรบูรณ์ และบางส่วนของอำเภอบ้านไร่ จังหวัดอุทัยธานี ประชาชนส่วนใหญ่มีนิสัยรักสงบ ชยันหมั่นเพียรในการสร้างฐานะความเป็นอยู่ของตนให้สูงขึ้น ยึดมั่นในพระพุทธศาสนาและพระมหากษัตริย์มีวัฒนธรรมและขนบธรรมเนียมประเพณีเป็นของตนเอง เช่น งานบุญพระเวสซึ่งมีการแห่ผีตาโชนซึ่งเป็นประเพณีที่มีชื่อเสียงมากที่สุดของอำเภอด่านซ้าย ประเพณีแห่ผีตาโชน จัดเป็นส่วนหนึ่งในงานบุญประเพณีใหญ่หรือที่เรียกว่า "งานบุญหลวง" หรือ "บุญผะเหวด" ซึ่งตรงกับเดือน 7 มีขึ้นที่อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย และจัดเป็นการละเล่น ที่ถือเป็นประเพณีทุกปี เกี่ยวโยงกับงานบุญพระเวสหรือเทศน์มหาชาติประจำปีกับพระธาตุเจดีย์สองรักซึ่งเป็นปูชนียสถานสำคัญของชาวด่านซ้าย ประเพณีผีตาโชนจึงมีที่มาจากคือ ผีตาโชนซึ่งเป็นพระเอกของงานนี้ นับเป็นอุบายอันแยบคายเฉพาะของบรรพบุรุษเมืองด่านซ้ายให้เด็ก ๆ ในเมืองเล่นสนุกกันเป็นการส่งท้ายงานบุญ โดยจับเอาเวสสันดรชาดก พระชาติที่ 10 ที่สำคัญที่สุดของพระพุทธเจ้ามาเป็นจุดสำคัญ โดยตอนดังกล่าวเป็นตอนที่ พระเวสสันดร จะได้กลับคืนพระนคร บรรดาผีป่าทั้งหลาย และสัตว์นานาชนิดอาลัยรักต่างพากันมาส่งเสด็จ จนถึงในเมือง เรียกกันว่า "ผีตามคน" หรือ "ผีตาขน" จนกลายมาเป็น "ผีตาโชน" อย่างในปัจจุบัน ประเพณีผีตาโชนจึงเป็นที่มาของระลึกรูปผีตาโชนต่างๆเช่น ตุ๊กตาผีตาโชน หน้ากากผีตาโชนเล็ก เทอร์โมมิเตอร์ผีตาโชน โคมไฟไม้ไฟผีตาโชน พวงกุญแจผีตาโชน ฯลฯ นี้ใช้ในการตกแต่งอาคารบ้านเรือน เป็นของที่ระลึก โดยมีการวาดลวดลายศิลปะลงบนหน้ากากผีตาโชนอย่างประณีต ความหลากหลายของเหมาะสำหรับการสร้างงานหัตถกรรมเพื่อประโยชน์ใช้สอยมากที่สุด เป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ใส่ของที่ระลึกให้สอดคล้องกับประเพณี ยุคสมัย และแรงดึงดูดสินค้าให้ลูกค้าสนใจมากขึ้น

ทั้งนี้จังหวัดเลยมีศักยภาพและโอกาสในการพัฒนาสูง เนื่องจากพื้นที่เชื่อมต่อกับจังหวัดอื่นๆ เช่น พิษณุโลก และประเทศเพื่อนบ้าน เช่น สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาวซึ่งปัจจุบันหัตถกรรมพื้นบ้านของอำเภอด่านซ้ายนี้จะมีการพัฒนาและนำเอาวัสดุต่างๆในท้องถิ่นเพื่อนำมาประยุกต์ใช้จากวัสดุเหลือใช้ และลักษณะรูปแบบคุณสมบัติที่แตกต่างกันซึ่งโดยทั่วไปจะมีการ

พัฒนาและปรับปรุงรูปแบบหัตถกรรมให้มีความก้าวหน้าและนำไปสู่ระบบธุรกิจและสภาพเศรษฐกิจของชุมชน เพื่อให้ชุมชนมีการสร้างอาชีพเพื่อหารายได้ให้แก่ชุมชน ส่งเสริมกิจการภายในครัวเรือนและภาคชุมชน ซึ่งสามารถสังเกตได้จากภาพรวมของหัตถกรรมในท้องถิ่นปรากฏว่าแหล่งผลิตผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกยังไม่สามารถพัฒนารูปแบบศิลปะให้ก้าวหน้าจากจุดเริ่มต้นในการผลิตเท่าใดนัก แต่หากได้พิจารณารูปแบบในด้านของธุรกิจจะเห็นว่าการพัฒนาและการส่งเสริมการทำหัตถกรรมในท้องถิ่นยังไม่มีการพัฒนาทางการออกแบบ การพัฒนารูปแบบใหม่ๆให้เกิดขึ้นในชุมชน และการคิดค้นเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ใหม่ๆหลากหลายรูปแบบจากวัสดุในชุมชน โดยสร้างความหลากหลายในรูปแบบของการตอบสนองของความต้องการของผู้บริโภค และการนำเอาวัสดุที่มีความแปลกใหม่ในท้องตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นผลิตภัณฑ์ตัวเลือกในการพัฒนารูปแบบไปสู่ตลาดโลก เพื่อพัฒนาการและความหลากหลายของบรรจุภัณฑ์หัตถกรรมพื้นบ้าน(ของที่ระลึกผีตาโขน) ของชุมชนด้านซ้าย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

หากกล่าวในภาพรวมจะพบว่า ของที่ระลึกรูปผีตาโขนมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดที่ต้องการการดึงดูดใจในผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ โดยให้ผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม ทันสมัย ส่วนบรรจุภัณฑ์ให้มีความคงทน สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ของที่ระลึกผีตาโขน เพื่อประโยชน์สูงสุดในการใช้งาน บรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกนี้จึงควรส่งเสริมและพัฒนาเพื่อให้การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์นี้สำเร็จ โครงการวิจัยนี้จึงได้นำผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ผีตาโขนมาพัฒนา จากสมัยก่อนที่วางขายผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผีตาโขนเป็นชิ้นๆและมีบรรจุภัณฑ์เป็นถุงพลาสติกธรรมดาจนถึงปัจจุบันโดยยังไม่ได้มีบุคคลใดพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ผีตาโขนมากนัก จึงได้เริ่มที่จะคิดและพัฒนารูปแบบของที่ระลึกใหม่ๆขึ้น โดยได้ทำการออกแบบของที่ระลึกให้เหมาะแก่เด็ก มีฟังก์ชันในการพัฒนาการเด็ก น่าสนใจ และมีภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่สินค้ามากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงพัฒนา เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย เพื่อพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์โดยศึกษา 4 ประเด็นหลักดังนี้

1. เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย
2. เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

3. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์และพัฒนาบรรจุภัณฑ์ที่สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ของที่ระลึกผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งนักวิจัยในที่นี่หมายถึง นิสิตภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ส่วนผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย ของร้านสุภลักษณ์ผีตาโขน ตำบลด่านซ้าย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ที่มีส่วนร่วมตลอดทุกขั้นตอนของการวิจัย

โดยมุ่งหวังว่าผลงานวิจัยจะทำให้เกิดการพัฒนาด้านผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

1. ขอบเขตด้านพื้นที่

ในเขตจังหวัดเลย นอกจากใช้ในการเผยแพร่ถ่ายทอดการพัฒนาผลงานผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนแล้ว ได้ใช้เป็นที่ศึกษาการตอบรับทางการตลาดในเบื้องต้นของแต่ละผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์รวมทั้งรูปแบบการส่งเสริมเผยแพร่ที่เป็นระบบและยั่งยืน โดยครอบคลุมพื้นที่ในจังหวัดเลย ตำบลด่านซ้าย อำเภอด่านซ้าย

2. ขอบเขตด้านเวลา

ศึกษาบริบทชุมชนที่เกิดจากการรวมกลุ่มตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

3. ขอบเขตด้านผู้ผลิต ในงานวิจัยนี้หมายถึง ร้านสุภลักษณ์ผีตาโขน ตำบลด่านซ้าย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

3.1 ประวัติความเป็นมาของร้านสุภลักษณ์ผีตาโขน ตำบลด่านซ้าย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

3.2 แนวคิดและนโยบายด้านการดำเนินงานของร้านสุภลักษณ์ผีตาโขน ตำบลด่านซ้าย อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

3.3 กระบวนการเตรียมวัตถุดิบ การผลิต และการตรวจสอบแก้ไขผลิตภัณฑ์

4. ขอบเขตด้านการตลาดและการจัดจำหน่าย

4.1 การจัดการและการจัดจำหน่าย ของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

4.2 กลุ่มตลาดเป้าหมาย ของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

4.3 พุทธิกรรมผู้บริโภค โดยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างและสังเกตแบบมีส่วนร่วม ของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

5. ขอบเขตด้านผลิตภัณฑ์

ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย จึงมีการออกแบบและพัฒนา นักวิจัยได้ศึกษาข้อมูลในส่วนต่างๆรวบรวมข้อมูลในส่วนต่างๆ และสามารถปฏิบัติการออกแบบได้ดังนี้

5.2 เขียนแบบเพื่อการผลิต

5.3 ทดสอบคุณภาพตามมาตรฐาน

ผลิตภัณฑ์ที่เลือกทำการศึกษาและพัฒนาทั้งหมด 5 ชุด คือ

5.1.1 ตุ๊กตาผีตาโขนสีน้ำเงิน

5.1.2 ตุ๊กตาผีตาโขนสีชมพู

5.1.3 ตุ๊กตาผีตาโขนสีแดง

5.1.4 ตุ๊กตาผีตาโขนสีเหลือง

5.1.5 ตุ๊กตาผีตาโขนสีเขียว

6.ขอบเขตด้านบรรจุภัณฑ์

6.1 ตุ๊กตาผีตาโขนสีน้ำเงิน จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก

6.2 ตุ๊กตาผีตาโขนสีชมพู จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก

6.3 ตุ๊กตาผีตาโขนสีแดง จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก

6.4 ตุ๊กตาผีตาโขนสีเหลือง จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก

6.5 ตุ๊กตาผีตาโขนสีเขียว จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก

รวม กระบวนการออกแบบโครงสร้าง 5 โครงสร้าง

กระบวนการออกแบบกราฟฟิก 5 กราฟฟิก

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การออกแบบของที่ระลึก หมายถึง การถ่ายทอดรูปแบบที่เป็นสัญลักษณ์ใช้แทนบุคคล เรื่องราว เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น เพื่อเตือนความทรงจำให้ระลึกนึกถึงสิ่งที่เกิดขึ้น หรือเคยพบเจอในเวลาที่ผ่านไป หรือการที่ได้มีโอกาสแวะเวียนไปสัมผัส แล้วอยากเก็บไว้ในความทรงจำในรูปแบบของสิ่งของชนิดต่างๆจากความคิดออกมาเป็นผลงาน โดยที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้สัมผัสได้ เพื่อให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน

2. **ผลิตภัณฑ์ (PRODUCT)** หมายถึง สินค้าหรือบริการ แนวคิดหรือแนวปฏิบัติที่ถูกเสนอแก่ตลาดหรือผู้ซื้อ ผู้บริโภคเพื่อตอบสนองความต้องการและความปรารถนาให้ผู้บริโภคเกิดความพึงพอใจจากสิ่งที่มีตัวตนจับต้องได้ของผลิตภัณฑ์คือตัวสินค้าและสิ่งที่ไม่ได้ตัวตน จับต้องไม่ได้ของผลิตภัณฑ์คือ บริการแนวคิดและแนวปฏิบัติที่เสนอ

3. **ส่งเสริมการท่องเที่ยว** การส่งเสริมการท่องเที่ยวเป็นการเชิญชวนบุคคลภายนอกจากต่างอำเภอ ต่างจังหวัดหรือต่างประเทศมาท่องเที่ยวงานประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายและยังเผยแพร่วัฒนธรรมไปสู่ภายนอกอีกด้วย ทั้งนี้การส่งเสริมการท่องเที่ยวยังเป็นส่วนผสมของการส่งเสริมทางการขายได้อีกหนึ่งตัว ที่จะกระตุ้นให้เกิดการซื้อขายของที่ระลึกอย่างรวดเร็วภายในระยะเวลาอันสั้น ซึ่งหมายถึงกิจกรรมทางการตลาดท่องเที่ยวทั้งหลายที่นอกเหนือจากการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ เพื่อจูงใจนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมายให้เกิดซื้อผลิตภัณฑ์และเพิ่มประสิทธิภาพให้แก่ตัวแทนจำหน่ายและพนักงานขาย

4. **ประเพณีผีตาโขน** หมายถึง สิ่งที่เป็นความคิด ความเชื่อ ค่านิยม ทัศนคติ การประพฤติปฏิบัติตลอดจนประกอบพิธีกรรมในโอกาสต่างๆและการละเล่นของงานบุญหลวงซึ่งเป็นงานบุญเฉพาะท้องถิ่นของ อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย ยังเป็นความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องส่งพระเวสสันดร กลับพระนคร โดยพวกผีตาโขน จะร่วมขบวนตามมาส่งเสด็จซึ่งเป็นขบวนสุดท้าย ในสมัยก่อนเรียกว่า "ผีตามคน" พอนานเข้าก็เพี้ยนมาเป็น "ผีตาโขน" ดังที่ใช้เรียกในปัจจุบันที่ปฏิบัติกันอยู่ในสังคมและได้รับการยอมรับจากคนส่วนใหญ่ในสังคมว่าถูกต้อง และยอมรับยึดถือปฏิบัติเป็นแบบแผนสืบต่อกันมา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รู้เกี่ยวกับสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย
2. ได้รู้เกี่ยวกับกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย
3. ได้ผลิตภัณฑ์และพัฒนาบรรจุภัณฑ์ที่สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ของที่ระลึกผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

บทที่ 2

เอกสารเกี่ยวกับการออกแบบ

ในการศึกษาค้นคว้าถึงกระบวนการออกแบบเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์และการบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโชน มีเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาค้นคว้า แบ่งออกเป็นหัวข้อต่างๆ ดังนี้

1. หลักของการออกแบบ
 - 1.1 ความหมายของการออกแบบ
 - 1.2 องค์ประกอบของการออกแบบ
 - 1.3 ขอบเขตของงานออกแบบ
 - 1.4 รูปแบบการออกแบบ
 - 1.5 โครงสร้างของการออกแบบ
 - 1.6 หลักการออกแบบ
2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์
 - 2.1 ประวัติและความหมายของผลิตภัณฑ์
 - 2.2 ทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม
3. ประวัติและความเป็นมาของของที่ระลึก
 - 3.1 ความเป็นมาของของที่ระลึก
 - 3.2 ประเภทของสินค้าของที่ระลึก
 - 3.3 การออกแบบของที่ระลึก
 - 3.4 ลักษณะสำคัญของสินค้าของที่ระลึก
 - 3.5 ปัจจัยสำคัญเกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึก
4. ความเป็นมาของผีตาโชน
 - 4.1 ประวัติความเป็นมาของผีตาโชน
 - 4.2 กระบวนการผลิตของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโชน
 - 4.3 องค์ประกอบของการทำหน้ากากผีตาโชน

1. หลักของการออกแบบ

1.1 ความหมายของการออกแบบ

มีคนเป็นจำนวนมากคิดว่า การออกแบบเป็นความพยายามในการที่จะทำให้สิ่งที่ปรากฏแก่สายตาเกิดความสวยงาม แต่ความงามเป็นเพียงส่วนหนึ่ง ซึ่งแท้จริงแล้วจุดประสงค์ในการออกแบบมีอะไรอีกซึ่งไปกว่านั้น

พฤติกรรมขั้นพื้นฐานของมนุษย์ หรือเกือบทุกอย่างที่เราทำจะเป็นการออกแบบชนิดหนึ่ง แม้กระทั่ง การเก็บหนังสือ ปลุกต้นไม้ทำอาหารเมื่อเราจะทำอะไรโดยมีจุดมุ่งหมายนั้นสิ่งนั้นคือการสร้างสรรค์ เช่น การออกแบบเก้าอี้ เก้าอี้ที่มีการออกแบบที่ดีไม่เพียงแต่จะมีรูปร่างสวยงามน่าพอใจเท่านั้น แต่จะต้องมีความมั่นคง ความสบาย ความปลอดภัย ทนทาน ผลิตได้ในราคาที่เหมาะสม สามารถเก็บและส่งได้โดยสะดวก

การออกแบบมีอยู่ทั่วไป แม้แต่ตามธรรมชาติดอกไม้แต่ละดอกจะประกอบด้วยกลีบหลายกลีบที่บอบบาง กลีบสีหนึ่งอยู่ล้อมรอบกลีบอีกสีหนึ่ง ทำให้เห็นถึงความแตกต่างของสี ของรูปดอกและของใบสีเขียวที่อยู่ด้านหลัง จะเห็นได้ว่าดอกไม้มีการออกแบบอยู่ในตัวของมันเอง และนอกจากนี้ ดอกไม้หนึ่งในหลายดอกก็เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบทั้งหมด ซึ่งทำให้เกิดความพึงพอใจในการมองเราจะรู้ถึงรูปร่าง รูปทรง สี และลักษณะพื้นผิว ซึ่งแต่ละส่วนสมบูรณ์ในตัวเองอีก ทั้งถูกจัดวางอย่างระมัดระวังให้สัมพันธ์กับส่วนอื่นๆ ที่ช่วยกันสร้างสรรค์ความสวยงาม และเหมาะสมกับสภาพแวดล้อม

นอกจากนั้น การออกแบบคือการจัดองค์ประกอบของหลายสิ่งสร้างสรรค์ให้มีความสัมพันธ์กัน ไม่ว่าจะเป็นองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกัน หรือแตกต่างกัน นำมาจัดด้วยสายตาทำให้มีจุดสนใจ การออกแบบจะปรากฏในรูปแบบ รูปร่าง ซึ่งแตกต่างกันหลายชนิด ถ้าเราสังเกตอย่างถี่ถ้วนเราจะรู้ว่าการศิลปะทั่วไปจะประกอบขึ้นมาได้ ต้องอาศัยหลักในการออกแบบเสมอ ศิลปะนอกจากเป็นการจัดองค์ประกอบ และเป็นการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆแล้ว ศิลปะยังเป็นผลงานที่เกิดจากการแสดงออกของอารมณ์ ปัญญา ทัศนคติ และทักษะความชำนาญของมนุษย์ ซึ่งสอดคล้องกับวัสดุ และเทคโนโลยีในสมัยปัจจุบัน "การออกแบบคือศิลปะ ศิลปะคือการออกแบบ" (การออกแบบคืออะไร, เลอสม สกาปีตานนท์, หน้า7)

มีผู้ให้ความหมายของการออกแบบต่างๆกันมากมาย ซึ่งพอจะสรุปได้ดังนี้

1. งานออกแบบหมายถึงสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเท่านั้น

2. การออกแบบ เป็นความพยายามสร้างให้เกิดความเปลี่ยนแปลง โดยการจัดระเบียบด้วยความมุ่งหมายที่จะแก้ปัญหา และเพื่อตอบสนองประโยชน์ทั้งของตนเองและคนในสังคม

3. คุณสมบัติของนักออกแบบควรเป็นผู้มีความรู้ ความชำนาญ ตลอดจนประสบการณ์ และที่สำคัญคือเป็นผู้มีความคิดและจินตนาการ (หลักการออกแบบ, นวลน้อย บุญวงษ์, หน้า2) ซึ่งจากแนวความคิดเบื้องต้นเราจะสรุปขอบเขตของการออกแบบได้เป็น 2 แนวทางดังนี้

ความหมายของการออกแบบ (The meaning of Design)

1. ออกแบบ (Design) คำนี้มีความหมายมากกว่ารูปแบบ (Pattern) ลวดลายหรือการตกแต่ง รวมไปถึงโครงสร้างและมีแผนงานในโครงสร้างทั้งหมด ซึ่งผลผลิตที่เกิดขึ้นจากกระบวนการคือ กระบวนการออกแบบซึ่งอยู่ในรูปของแนวความคิด แบบร่างตลอดจนต้นแบบ และจากกระบวนการผลิตซึ่งอยู่ในรูปของผลผลิตที่เป็นวัตถุสิ่งของหรือผลิตภัณฑ์

2. ออกแบบ คำกริยาหมายถึงกิจกรรมของมนุษย์ที่พยายามจัดรวบรวม เรียบเรียงสิ่งต่างๆไว้ด้วยกัน ซึ่งหมายถึงกระบวนการที่ทำให้เกิดผลในข้อหนึ่งนั่นเอง (การออกแบบเบื้องต้น, นพวรรณ หมั่นทรัพย์, หน้า128)

หน้าที่และการสื่อของศิลปะ

มนุษย์เราจะรู้และเข้าใจถึงการสร้างสรรค์ได้ต่อเมื่อสร้างสิ่งของใหม่ๆให้เกิดขึ้น และสิ่งนี้เป็นส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ ทั้งทางส่วนตัวหรือทางสังคม ในเมื่อเรามีความต้องการบางสิ่งบางอย่าง และเราทำสิ่งนั้นขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการนั้นๆ ถึงแม้ปัญหาความต้องการของมนุษย์มักจะไม่มีการสิ้นสุดก็ตาม งานที่เราสร้างสรรค์ขึ้นนั้นจะเรียกว่างานศิลปะ มีหน้าที่สำคัญดังนี้คือ

1. แสดงถึงแนวความคิด อารมณ์ของแต่ละบุคคล เช่น การแสดงให้เห็นถึงความรัก ดังภาพเขียนของปิกัสโซ (PICASSO) ชื่อ "THE LOVERS" และ "THREE DANCERS" ซึ่งแสดงให้เห็นความสนุกสนาน

2. แสดงถึงความรู้ความเข้าใจพฤติกรรมของมนุษย์ โดยการแก้ปัญหาที่นักออกแบบเห็นได้ด้วยตัวเอง หรือได้รับมาจากผู้อื่นซึ่งปัญหาเหล่านี้เราไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ แต่ค้นหาวิธีแก้ไขที่เหมาะสมได้ เช่น การออกแบบอาคาร การตกแต่งอาคาร และการโฆษณา ฯลฯ

1 มิติ จุด เป็นต้นกำเนิดรูปทรงต่างๆชี้ให้เห็นตำแหน่งในที่ว่าง

2 มิติ เส้น จุดขยายเป็นเส้น มีความยาว ทิศทาง และตำแหน่ง

2 มิติ ระบาย เส้นขยายเป็นระนาบ มีความกว้างและยาวรูปร่าง ผิวสัมผัส ทิศทาง และตำแหน่ง

3 มิติ ปริมาตร ระบายขยายเป็นปริมาตร มีความกว้างและยาวรูปทรงและที่ว่าง ผิวสัมผัส ทิศทางและตำแหน่ง

การสื่อความหมายด้วยภาพ (VISUAL COMMUNICATION)

การสื่อความหมายด้วยภาพ (VISUAL COMMUNICATION) ที่ใช้กันมาตั้งแต่สมัยก่อนจะประกอบด้วยภาษาพูด รูปภาพ เครื่องหมายต่างๆ จากสิ่งเหล่านี้ การติดต่อสื่อความหมายที่ใช้สายตายังสามารถรักษาลักษณะให้ยืนยงอยู่ได้หลายสมัยในทางศิลปะอาจจะเรียกว่า เป็นภาษาสัญลักษณ์ หมายถึง ภาษาที่เกิดจากการมองเห็นด้วยรูปร่าง รูปทรง และลักษณะ ซึ่งแตกต่างจากภาษาพูดที่จะเปลี่ยนแปลงไปได้เสมอ จากปากหนึ่งไปยังอีกปากหนึ่ง ในช่วงระยะเวลาหลายร้อยปี ภาษาของมนุษย์จะเปลี่ยนไป เรื่องที่เล่าสืบเนื่องกันมาอาจจะกลับกลายเป็นอีกเรื่องหนึ่ง ส่วนภาษาภาพที่เรามองเห็นนั้น จะแปรเปลี่ยนเพียงเล็กน้อย เช่น ในประวัติศาสตร์สมัยกลางและเรเนซอง (MIDDLE AGES & RENAISSANCE) ศิลปินได้ออกแบบและก่อสร้างโบสถ์ไว้มากสิ่งๆหนึ่งที่ช่วยให้เรารู้ถึงความเจริญในสมัยนั้นได้ จะเป็นภาพที่เราเห็นจากรูปร่างลักษณะของโบสถ์หรือรูปแกะสลัก ภาพวาด แม้กระทั่งหน้าต่างกระจกสี (STAINED GLASS) นักสร้างภาพยนตร์บางคนก็สร้างภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ จะพยายามชักจูงผู้ดูว่า ภาพยนตร์ที่เห็นนั้นเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในประวัติศาสตร์ นอกจากสถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นเลียนแบบอาคารในประวัติศาสตร์แล้ว เขาจะแสดงถึงรายละเอียดที่เป็นส่วนประกอบ เช่น เครื่องแต่งตัว เฟอร์นิเจอร์ ภาพวาดในสมัยนั้นซึ่งเป็นการเน้นถึงยุคสมัยให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ในกรณีข้างต้นนี้ ตอบสนองต่อความเป็นจริงที่ว่า การสื่อด้วยภาพโดยตรงจะง่ายกว่าวิธีอื่น ข้อเสนอแนะอีกอย่างหนึ่งคือ วิธีที่ศิลปินชาวเม็กซิกันใช้ภาพเสนอข่าวของรัฐบาลในการปฏิวัติสังคม ซึ่งจุดประสงค์เบื้องต้นจะใช้เป็นการโฆษณาทางการเมือง หรือ ในประเทศอินเดีย ใช้ภาพโฆษณาชวนเชื่อการคุมกำเนิด ภาพเหล่านี้มีประโยชน์ต่อผู้ไม่รู้ภาษาเขียนเป็นอย่างดี แต่การใช้ภาพสัญลักษณ์กันทั่วโลก ไม่ได้หยุดอยู่ในจุดที่ว่า จะใช้เพียงเพื่อทดแทนภาษาเขียน ซึ่งภาษาทั้งสองชนิดมีจุดเด่นของตัวเอง สามารถทำให้คนเราเข้าใจถึงความหมายที่ต้องการได้ แต่ข้อเสียของภาษาเขียนนั้นมีในกรณีที่ต้องแปลภาษาจากภาษาหนึ่งไปเป็นอีกภาษาหนึ่ง ส่วนการแสดงด้วยภาพ ความหมายของภาพนั้นแม้จะอยู่ในสถานที่ต่างกัน มักจะมีลักษณะคล้ายคลึงกัน เช่น ภาพแอปเปิ้ลในความคิดชาวอเมริกันและฝรั่งเศส การแสดงด้วยภาพมักจะแสดงออกถึงความคิดในทางที่ง่ายที่สุด ตรงไปตรงมา การถ่ายทอดวัฒนธรรมระหว่างประเทศที่ใช้ภาษาต่างกัน ภาพเป็นสิ่งที่

สำคัญที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร มีผู้พยายามที่จะปรับปรุงระบบการเขียนภาพให้อ่านกันได้ทั่วโลก จึงทำให้ระบบของการใช้สัญลักษณ์วิวัฒนาการขึ้นเรื่อยๆ ดังจะเห็นได้จากภาพสัญลักษณ์ ดังต่อไปนี้ เครื่องหมายสัญลักษณ์ของถนนทางแยกที่ใช้กันทั่วโลก การขีดฆ่าเป็นเครื่องหมายของการห้าม สัญลักษณ์ของการใช้นิว หมายถึง การแสดงทิศทาง ฯลฯ สิ่งที่เราเห็นชัดเจนอีกสิ่งหนึ่ง ในสื่ออากัปภิกิริยาของร่างกาย เช่น รสเปรี้ยว จะก่อให้เกิดปฏิกิริยาอย่างเดียวกันทั่วโลก การบิดเบี้ยวของกล้ามเนื้อหน้า และการแสดงออกถึงความกลัว ความเจ็บปวด การยิ้ม การมองอย่างเยาะเย้ย การสัปหงก การแสดงออกต่างๆ เป็นความหมายที่รู้กันทั่วโลก ถึงแม้ในที่มีวัฒนธรรมต่างกัน ภาษาต่างกัน ชาวอิตาเลียน ชาวจีน ใช้ภาษาประกอบการแสดงออกทางใบหน้าและร่างกายมาก เช่นเดียวกับมนุษย์อีกหลายกลุ่ม การกำมือชูนิ้วโป้ง เป็นสัญลักษณ์ของการขอโดยสารรถ การใช้นิ้วมือทำรูปต่างๆ เป็นอักษรที่ใช้ในการพูดของคนหูหนวก ท่าทางที่แสดงออกนี้จะไม่มีการวางแผนและคงอยู่ยืนนาน เหมือนภาษาของคนพื้นเมืองที่แสดงออกด้วยกิริยาประกอบอารมณ์ ในการเดินรำ แสดงละคร ซึ่งสิ่งเหล่านี้เราจะเรียกได้ว่า งานศิลปะ

ดังนั้น จึงเห็นได้ว่า ศิลปะนอกจากเกี่ยวข้องกับการมองเห็นแล้ว การได้ยินเสียงยังเป็นศิลปะอีกชนิดหนึ่ง ศิลปะจะไม่บอกเรื่องราวเพียงอย่างเดียว เหมือนหนังสือ แต่ให้ความรู้ความเข้าใจนั้น ด้วยความรู้สึกนึกคิดของแต่ละบุคคล รวมไปถึงบุคลิกของศิลปิน ความละเอียดอ่อน ความลึกซึ้งของศิลปิน ซึ่งจะเห็นได้จากผลงานที่แสดงออก นอกจากการแสดงพฤติกรรมต่างๆ ที่เกิดในระยยะเวลานั้นแล้ว ยังแสดงถึงสภาพแวดล้อม สภาพความเป็นอยู่จนกระทั่งเราสามารถรู้และเข้าใจถึงความสัมพันธ์ของงานศิลปะแต่ละสมัยแต่ละประเทศได้ ความคิดสร้างสรรค์ของศิลปินแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไป จะเห็นได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ เกิดขึ้นเรื่อยๆ และจะเป็นไปตามสภาพของสังคมหรือไม่ก็ตาม งานศิลปะที่เกิดขึ้นทั่วโลกก็จะแสดงถึงความอิสระในทางความคิดเสมอ

ศิลปะที่มนุษย์สร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มดังนี้

1. วิจิตรศิลป์ (FINE ARTS) เป็นศิลปะที่ตอบสนองความต้องการทางจิตใจ อารมณ์ เพื่อความสุขทางใจ มีคุณค่าทางสุนทรียภาพ และแบ่งเป็น 3 ลักษณะ คือ

1.1 ทัศนศิลป์ (VISUAL ARTS) คือ งานศิลปะที่มองเห็นความงามได้จากรูปทรง ได้แก่ จิตรกรรม (PAINTING) ประติมากรรม (SCULPTURE) ภาพพิมพ์ (GRAPHIC ARTS) หัตถกรรม (CRAFTS)

1.2 โสตศิลป์ (AUDIO ARTS) คือ งานศิลปะที่รับรู้ความงามได้จากการได้ยิน การอ่านจากตัวอักษร ไม่มีภาพให้เห็น ได้แก่ ดนตรี (MUSIC) และวรรณคดี (LITERATURE)

1.3 โสตทัศนศิลป์ (AUDIO VISUAL ARTS) คือ ศิลปะที่เกี่ยวกับการแสดงมีการเคลื่อนไหวไปพร้อมกับเสียง ศิลปะสาขานี้จะมีความสัมพันธ์กับความเจริญทางด้านเทคโนโลยี (TECHNOLOGY) ในลักษณะของศิลปะอุตสาหกรรม (INDUSTRIAL DESIGN) ได้แก่ ละคร ภาพยนตร์ โทรทัศน์ และวีดิทัศน์

2. ประยุกต์ศิลป์ (APPLIED ARTS) คือ ศิลปะที่ไม่ได้เน้นทางด้านสุนทรียภาพแต่เพียงอย่างเดียว แต่ได้ประยุกต์ให้ตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ทางการใช้สอยอีกด้วย

2.1 สถาปัตยกรรม (ARCHITECTURE) คือ ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบก่อสร้างซึ่งสนองความต้องการทางด้านที่อยู่อาศัย ประโยชน์ใช้สอยภายในและภายนอก

2.2 ศิลปะอุตสาหกรรม (INDUSTRIAL DESIGN) เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยในชีวิตประจำวัน สอนองความต้องการในด้านความสวยงาม (เลขสม สถาปัตยานนท์, 2537, หน้า 9-13)

1.2 องค์ประกอบของการออกแบบ

ในทางศิลปะนั้น องค์ประกอบ (Composition) ก็คือการนำสิ่งต่างๆ มาจัดวางรวมกันให้เกิดความเหมาะสม โดยการจัดวางสิ่งต่างๆนั้น ควรคำนึงถึงลักษณะต่างๆของวัตถุ ไม่ว่าจะเป็นรูปทรง เส้น สี รูปร่าง ลวดลาย ค่าน้ำหนักสี และอื่นๆ (วัฒนะ จุฑะวิภาต, 2527, หน้า 124)

จุดประสงค์ในการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ สามารถแบ่งได้เป็น 2 หลักใหญ่ๆ ดังนี้

1.2.1 เพื่อดึงดูดความสนใจ งานศิลปะที่จัดองค์ประกอบเพื่อดึงดูดความสนใจประกอบไปด้วย รูปทรงที่มีความรุนแรงและเด่นชัด มีความแตกต่างในองค์ประกอบ เช่น ความแตกต่างของรูปทรง ความแตกต่างของสี หรือสิ่งอื่นในลักษณะที่เรียกว่า "การตัดกัน" (Contrast) อย่างชัดเจน ซึ่งเราจะเห็นตัวอย่างได้จากงานโฆษณา (Advertisement) โปสเตอร์ (Poster)

1.2.2 เพื่อแสดงความมุ่งหมาย (Attention) เป็นการจัดองค์ประกอบโดยมุ่งคำนึงถึงเรื่องราว มุ่งแสดงความหมายโดยอาศัยงานเป็นเครื่องสื่อความหมาย ผู้ดูต้องมีความตั้งใจและใช้เวลาพอสมควรในการที่จะรับรู้และเข้าใจ (วัฒนะ จุฑะวิภาต, 2527, หน้า 124)

ดังนั้น ในการจัดองค์ประกอบนั้นส่วนมากจะเกิดจากการเลือกองค์ประกอบที่เหมาะสมกับเรื่องราว รูปร่างต่างๆ จึงถือว่าเป็นส่วนสำคัญของการจัดองค์ประกอบ การจัดองค์ประกอบเป็นการจัดระเบียบของภาพ และพื้นที่ เพื่อให้มีความน่าสนใจและสามารถดึงดูดผู้ชมได้ โดยสามารถแบ่งองค์ประกอบของการจัดองค์ประกอบได้ ดังนี้

1. ความเป็นเอกภาพ (Unity)

ในการออกแบบผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกัน เป็นกลุ่มเป็นก้อน หรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้นๆ และพิจารณาส่วนย่อยลงไป ตามลำดับ

เอกภาพ คือ การเสนอภาพที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งถือเป็นกฎเกณฑ์ข้อหนึ่งของงาน ความมีเอกภาพหมายถึง องค์ประกอบของการออกแบบนั้นจะต้องไปด้วยกันได้ มีความสอดคล้องกันเหมือนกับเป็นส่วนหนึ่งของกันและกัน มีความเกี่ยวข้องกันที่มองเห็นได้และรู้สึกได้ หรืออีกนัยหนึ่ง คือ ความประสานกัน มีทำนองเดียวกัน ถ้าองค์ประกอบต่างๆ ไม่คล้องจองกัน อยู่อย่างโดดเดี่ยวหรือไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งอื่น องค์ประกอบนั้นก็ขาดเอกภาพ

จุดมุ่งหมายของเอกภาพ คือ การทำให้งานออกแบบนั้นมีความสัมพันธ์กันและอ่านได้ (นพวรรณ หมั่นเจริญ, 2521, หน้า 191)

มีวิธีการสร้างเอกภาพได้หลากหลายวิธีด้วยกัน เช่น การสร้างเพลงนั้นหากทำนองเพลงบางท่อนไม่มีความไพเราะหรือระรื่นหู ฉะนั้นนักแต่งเพลงหรือนักออกแบบเพลงที่ดีนั้นจะต้องหาเนื้อหาสาระที่สามารถสร้างสรรค์งานเพลงนั้นให้มีเอกภาพ ปัญหาอาจจะเริ่มจากการเก็บองค์ประกอบต่างๆ ที่ต้องนำมารวมกัน การขาดแนวคิดหรือเนื้อหาสาระอย่างใดอย่างหนึ่งไปไม่ใช่อุปสรรค อุปสรรคมักเกิดจากตัวผู้แต่งเพลงหรือนักออกแบบ ที่จะสามารถช่วยให้งานมีเอกภาพที่สมบูรณ์

2. ความสมดุลหรือความถ่วง (Balancing)

ความสมดุลเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกผ่อนคลาย สบายตา ในการออกแบบจึงมีความจำเป็น เมื่อกล่าวถึงความสมดุล จะต้องนึกถึงความสมดุลระหว่างซ้ายและขวา ด้านบนและล่าง การสร้างสมดุลในงานสามารถกระทำได้โดยยึดหลักความสมดุล 3 ประการ ดังนี้

- ความสมดุลในลักษณะเท่ากัน (Symmetry balancing) คือ มีลักษณะสมดุลเป็นซ้าย-ขวา, บน-ล่าง เป็นต้น ความสมดุลในลักษณะนี้สามารถดูและเข้าใจได้ง่าย

- ความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน (Non- Symmetry balancing) คือ มีลักษณะสมดุลกันในตัวเอง ไม่จำเป็นจะต้องเท่ากัน แต่ดูในด้านความรู้สึกแล้วเกิดความสมดุลในตัว ลักษณะการสมดุลแบบนี้ผู้ออกแบบจะต้องมีการทดสอบให้แน่นอนในความรู้สึกของผู้พบเห็น ซึ่งเป็นความสมดุลที่เกิดในลักษณะที่แตกต่างกันก็ได้ เช่น ใช้ความสมดุลด้วยผิว แสงเงา หรือสี เป็นต้น

- จุดศูนย์ถ่วง (Gravity balancing) การออกแบบใดๆ ที่เป็นวัตถุสิ่งของและจะต้องใช้งาน การทรงตัวจำเป็นที่นักออกแบบจึงต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง (สาคร คันธโชติ, 2528, หน้า 31)

3. ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Art)

ในเรื่องศิลปะนั้นเป็นสิ่งที่ต้องพิจารณากันหลายขั้นตอน เพราะเป็นเรื่องของความรู้สึก อันได้แก่

- การเน้นหรือจุดสนใจ (Emphasis or Centre of interest) งานด้านศิลปะผู้ออกแบบจะต้องมีจุดเน้นให้เกิดสิ่งที่ประทับใจแก่ผู้พบเห็น จุดหมายของการเน้นก็คือ การสร้างจุดสนใจให้ผู้ดูได้รับข้อมูลหลัก ตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ ในการออกแบบวางเลย์เอาต์ขึ้นต้น ผู้ออกแบบจะต้องกำหนดส่วนไว้ว่าส่วนใดสำคัญ ซึ่งเป็นส่วนที่ต้องการเน้นให้ชัดเจน ส่วนใดเป็นส่วนประกอบเสริมหรือเป็นส่วนสำคัญรอง การเน้นอาจเน้นที่รูปแบบตัวอักษร ข้อความพาดหัว เนื้อหารายละเอียด หรือภาพประกอบ การสร้างภาพประกอบก็ต้องให้มีจุดเน้นสาระของภาพชัดเจนในส่วนที่ต้องการจะนำเสนอและมีส่วนประกอบเสริมความเด่นหรือความชัดเจนของภาพ ซึ่งจะทำให้งานออกแบบนั้นมีความสมบูรณ์ นุ่มนวล การเน้นสามารถจะกระทำได้หลายวิธี แล้วแต่เลือกใช้ตามความเหมาะสม

4. สัดส่วน (Proportion) หมายถึงการได้ส่วนของรูปลักษณะ ซึ่งจะมีความเกี่ยวข้องกับขนาดโดยตรง โดยเน้นความสัมพันธ์กลมกลืนอย่างเหมาะสมของส่วนประกอบรูปทรง หรือลักษณะที่เห็นในสภาพส่วนรวม และขนาดที่สัมพันธ์กันระหว่างสิ่งหนึ่งกับสิ่งอื่นๆ เมื่อเกิดการเปรียบเทียบกัน สัดส่วนต่างๆ ไม่สามารถจะกำหนดเป็นกฎเกณฑ์ตายตัวลงไปได้ ผู้ออกแบบจะต้องพิจารณาเอาเองว่า สัดส่วนขนาดใดจึงจะดูเหมาะสมและงามตา เหมาะกับงานแต่ละลักษณะ ผลของงานที่ปรากฏออกมาจะดีหรือไม่นั้น ผู้ออกแบบจะต้องมีความรอบรู้และมีประสบการณ์ ต้องเป็นคนช่างสังเกต จดจำ ผลงานของตนเองและผลงานของผู้อื่น สัดส่วนที่ดีไม่จำเป็นต้องเป็นสัดส่วนของธรรมชาติเสมอไป แต่อาจจะเป็นสัดส่วนที่นักออกแบบคิดออกมาตามความเหมาะสมได้

5. ความกลมกลืน (Harmony) หมายถึง การประสานกัน หรือเป็นการรวมหน่วยต่างๆ ของส่วนประกอบของการออกแบบ ให้แลดูเหมาะสมกลมกลืนเป็นหน่วยเดียวกัน อาจจะทำให้ได้โดยทำให้ซ้ำกัน คล้ายคลึงกัน ทำให้เกิดเอกภาพหรือเกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน การประสานกันหรือการรวมหน่วยให้กลมกลืนกัน เป็นวิธีการออกแบบอย่างหนึ่ง ที่ทำให้เกิดความสวยงาม การประสานกันไม่ควรประสานกลมกลืนกันมากหรือน้อยเกินไป เพราะอาจทำให้แลดูขัดตา ไม่น่าสนใจ

หรือทำให้เกิดความเบื่อหน่ายง่าย ในการออกแบบที่ดี ควรรู้จักเลือกและรู้จักใช้ส่วนประกอบต่างๆ สร้างความกลมกลืนให้ส่วนรวมหรือส่วนใหญ่กลมกลืนกัน และให้มีความแตกต่างหรือแทรกสีที่ขัดแย้งในส่วนน้อยก็จะทำให้แลดูงดงามน่าสนใจยิ่งขึ้น

6. ความแตกต่างหรือการตัดกัน (Contrast) หมายถึง การออกแบบที่ไม่ให้เกิดการซ้ำซาก โดยการจัดส่วนประกอบของการออกแบบ เช่น มีรูปร่าง พื้นผิว สี ต่างกันออกไป เรื่องความแตกต่างนี้ เป็นเรื่องตรงข้ามกับความกลมกลืน และมีคุณค่าในทางศิลปะ เพราะว่าการออกแบบโดยอาศัยหลักความแตกต่าง สามารถใช้แก้ไขสิ่งที่กลมกลืนมากเกินไป จนเกิดความเบื่อหน่ายจำเจ ให้แลดูเป็นที่หน้าสนใจขึ้น (ไพฑูริย์ ทองทรัพย์, 2542, หน้า 119-134)

1.2.3 องค์ประกอบในความนึกคิด (CONCEPTUAL ELEMENTS) องค์ประกอบในความนึกคิดไม่สามารถมองเห็นได้ ไม่มีตัวตน แต่ดูเหมือนจะคงอยู่โดยทั่วไป เช่น เราารู้สึกว่ามีจุดอยู่ตรงมุมของรูปร่าง มีเส้นอยู่บริเวณรอบนอกของวัตถุ มีระนาบหุ้มห่อปริมาตร และปริมาตรครอบคลุมพื้นที่ว่าง แต่ว่าความจริงแล้วองค์ประกอบเหล่านั้นไม่ได้อยู่ที่บริเวณดังกล่าวอย่างแท้จริงเราเรียกลักษณะขององค์ประกอบทั้งหมดนี้ว่า 'องค์ประกอบในความนึกคิด'

- จุด (POINT) จุดชี้ให้เห็นถึงตำแหน่งในที่ว่าง ไม่มีความกว้าง ความยาว ความลึก จุดให้ความรู้สึกคงที่ (STATIC) ไม่มีทิศทาง (DIRECTIONLESS) ไม่ครอบคลุมพื้นที่ว่าง จุดจะอยู่บริเวณดังต่อไปนี้ บริเวณปลายทั้งสองของเส้น หรือ จุดเริ่มต้น และลงท้ายของเส้น จุดตัดระหว่างเส้นสองเส้น จุดศูนย์กลางของวงกลม จุดพบกันของเส้น บริเวณมุมของระนาบ หรือ ปริมาตร

- เส้น (LINE) เมื่อจุดเคลื่อนที่ เส้นทางที่จุดเคลื่อนที่ไปคือเส้น ความรู้สึกนึกคิดถึงเส้นจะต้องมีความยาว แต่ไม่มีความกว้างหรือความหนา มีตำแหน่งและทิศทาง พร้อมทั้งการเคลื่อนไหวและเจริญเติบโต

- ระนาบ (PLANE) ระนาบเกิดจาก การเคลื่อนไหวของแนวของเส้นในทิศทางที่ไม่ใช่ทิศทางของเส้นตัวเอง ทำให้เกิดความกว้าง แต่ไม่มีความหนา มีตำแหน่ง และทิศทางที่กำหนดของเขต เส้นขนานสองเส้นอธิบายได้ถึง ความเป็นระนาบ ซึ่งเกิดจากแนวเส้นที่มองไม่เห็นระหว่างสองเส้นขนานนั้น ซึ่งให้ความรู้สึกที่ต่อเนื่องกันด้วยสายตา เมื่อเส้นขนานแคบเข้า ความรู้สึกถึงความเป็นระนาบจะเพิ่มมากขึ้นเป็นลำดับ ถ้ามีเส้นขนานจำนวนมากที่ถี่ขึ้นๆ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นต่อช่องว่างระหว่างแนวเส้นขนาดที่ถี่มาก จะเป็นเพียงสิ่งที่มาขัดจังหวะพื้นผิวระนาบเท่านั้น

- ปริมาตร (VOLUME) เมื่อระนาบเคลื่อนในทิศทางลง จะเป็นปริมาตรที่มีตำแหน่งในที่ว่างและล้อมรอบโดยระนาบ ปริมาตรหรือมวล (MASS) นี้สามารถลงตาได้เป็น 3 มิติ

1.2.4 องค์ประกอบที่มองเห็นได้ (VISUAL ELEMENTS) จะเป็นตัวแทนขององค์ประกอบในความนึกคิด โดยเมื่อเราเขียนจุด เส้น ระนาบ หรือปริมาตรลงบนกระดาษ เราไม่เพียงแต่มองเห็นความกว้างยาวเท่านั้น แต่จะเห็นถึงสี และพื้นผิว ซึ่งขึ้นอยู่กับวัสดุที่เราใช้และวิธีใช้ เมื่อองค์ประกอบในความนึกคิดเปลี่ยนเป็นมองเห็นได้ จะแสดงให้เห็นถึงรูปร่าง ขนาด สี ผิวสัมผัส ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบ ดังนี้

- รูปร่าง (SHAPE) เป็นสิ่งที่ใช้ให้เห็นถึงลักษณะของรูปทรงต่างๆ รูปร่างขององค์ประกอบเป็นอย่างไร มีผลมาจากรูปทรงของพื้นผิวและขอบของรูปทรงนั้นทุกสิ่งที่มองเห็นได้จะมีรูปร่างต่างๆ

- ขนาด (SIZE) แสดงระยะจริงของรูปทรง ความยาว กว้าง สูง ให้วัดได้ระยะเป็นสิ่งที่กำหนดสัดส่วน (PROPORTION) ของรูปทรงในสภาพแวดล้อมองค์ประกอบที่เห็นเป็นรูปเป็นร่างจะมีขนาดซึ่งแสดงถึงความใหญ่ เล็ก

- สี (COLOR) เนื้อสี ความเข้มสี และความสว่างหรือมืดของสีบนผิวของรูปทรง เป็นสัญลักษณ์ที่ชัดเจนที่สุดในการแยกองค์ประกอบต่างๆจากสภาพแวดล้อมโดยรอบ

- ผิวสัมผัส (TEXTURE) ลักษณะของรูปทรง จะมีผลต่อความแตกต่างในการรับรู้ด้วยการสัมผัส และการสะท้อนแสง ผิวสัมผัสเรียบจะให้ความรู้สึกอยากสัมผัส ผิวสัมผัสหยาบจะให้ความรู้สึกขรุขระหรือแหลมคมไม่น่าสัมผัสเหมาะที่จะดูด้วยสายตาเพียงอย่างเดียว

1.2.5 องค์ประกอบที่สัมพันธ์กัน (RELATIONAL ELEMENTS) องค์ประกอบตั้งแต่หนึ่งองค์ประกอบขึ้นไป จำเป็นต้องควบคุมการจัดวาง โดยคำนึงถึงความสัมพันธ์ขององค์ประกอบในการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบนี้ ทิศทางและตำแหน่งการจัดวางสามารถรับรู้ได้ บางประเภทต้องอาศัยความรู้สึกจากการวิเคราะห์ดู โดยเฉพาะเรื่องของที่ว่างและแรงดึงดูด

- ทิศทาง (DIRECTION) ทิศทางของรูปร่างขึ้นอยู่กับว่า รูปร่างนั้นสัมพันธ์กับผู้ดูอย่างไร สัมพันธ์กับกรอบที่บรรจุอยู่อย่างไร หรือสัมพันธ์กับรูปร่างใกล้เคียงอย่างไร

- ตำแหน่ง (POSITION) ตำแหน่งของรูปร่างพิจารณาโดย ความสัมพันธ์ของรูปร่างกับกรอบ รูปร่างจะอยู่ห่างจากกรอบโดยรอบเท่ากัน หรือ ซิดกรอบด้านใดด้านหนึ่ง รูปร่างจะสัมพันธ์กับโครงสร้างในการออกแบบด้วย หากได้มีการออกแบบเบื้องต้นโดยคำนึงถึงโครงสร้างเป็นหลัก

- ที่ว่าง (SPACE) รูปร่างของที่ว่าง ไม่ว่าจะเล็กหรือใหญ่ ต้องการที่อยู่ในที่ว่างเสมอ ที่ว่างจะถูกครอบคลุมหรือทิ้งว่างเปล่า ที่ว่างของงาน 2 มิติ จะมีลักษณะแบนราบ หรือสร้างภาพให้เกิดการลวงตาเห็นความลึกของที่ว่างดูเป็น 3 มิติได้

- แรงดึงดูด (GRAVITY) แรงดึงดูดไม่สามารถมองเห็นได้ แต่ผู้ดูสามารถรู้สึกได้ถึง การดึงดูดของโลก เราจะรู้สึกถึงความหนัก เบา มั่นคง หรือไม่มั่นคง ของรูปร่างเดี่ยวหรือกลุ่มของ รูปร่างได้

1.2.6 องค์ประกอบที่นำมาใช้ประโยชน์ (PRACTICAL ELEMENTS)

- งานที่เหมือนจริง (REPRESENTATION) เมื่อรูปร่างในงานศิลปะได้ถ่ายทอดมา จากธรรมชาติหรือโลกมนุษย์ที่สร้างขึ้น เราจะเรียกงานนั้นว่างานที่เหมือนจริง ซึ่งอาจจะดูเหมือน จริงไปจนใกล้จะเป็นงานนามธรรม

- ความหมาย (MEANING) ความหมายของงานศิลปะแต่ละชิ้นจะแสดงออกเพื่อ สื่อสารถึงแนวความคิดในการออกแบบ

- ประโยชน์ใช้สอย (FUNCTION) ประโยชน์ใช้สอยในการออกแบบจะแสดงออก เมื่องานออกแบบนั้นสนองความต้องการทางด้านใช้สอยของมนุษย์ (เลอสม สถาปิตานนท์, 2537, หน้า 29-36)

1.3 ขอบเขตของงานออกแบบ

ปัจจุบันมนุษย์เราอาศัยอยู่ในโลกที่แวดล้อมไปด้วยผลงานที่เกิดขึ้นจากฝีมือมนุษย์ด้วยกัน การเปลี่ยนแปลงรูปทรงของธรรมชาติให้อยู่ในสภาพที่เหมาะสมกับความต้องการด้านการ ใช้งานและความต้องการแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดเป็นจุดมุ่งหมายประการแรก แต่ความ ต้องการของมนุษย์ไม่มีขีดจำกัดความต้องการใหม่ๆที่เกิดขึ้นเป็นแรงผลักดันให้มีการสร้างสรรค์ ผลิตผลอย่างต่อเนืองหากพิจารณาสิ่งต่างๆรอบตัวเรามีทั้งสิ่งที่มีความจำเป็นต่อการดำเนินชีวิต เช่น ที่พักอาศัย เครื่องนุ่งห่มและสิ่งทีเกินความจำเป็นมีทั้งสิ่งทีมุ่งหวังในการสร้างเช่นอุปกรณ์ เครื่องมือและสิ่งทีช่วยในการทำลายเช่นอาวุธต่างๆ จนกล่าวได้ว่าเราอยู่ในโลกทีมีความซับซ้อน และมีความเฉพาะอย่าง วิธีชีวิตทีได้รับความสะดวกสบายและในขณะเดียวกันก็มีความอันตราย มากขึ้น ซึ่งในบรรดาสิ่งทีมนุษย์ออกแบบคิดค้นนานาชนิดจะพบว่า มีลักษณะร่วมกันอยู่คือการ แก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์เนื่องจากตามปกติการออกแบบจะเริ่มจากการเกิดของปัญหา และในการทำงานเพื่อแก้ไขปัญหา นอกจากจะใช้ข้อมูลความเป็นเหตุเป็นผลแล้ว ยังจำเป็นต้องมี การเสนอแนะวิธีการหรือรูปแบบต่างๆ สำหรับการแก้ปัญหาตามความเหมาะสม การทีได้มาซึ่ง ทางเลือกทีใช้แก้ปัญหา เป็นสิ่งทีต้องให้กระบวนการสร้างสรรค์ อันเป็นทักษะสำหรับการงานแต่ ละสาขาและนักออกแบบจำเป็นต้องได้รับการศึกษาและฝึกฝนเฉพาะทาง ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1.3.1 การออกแบบระบบ (System Design)

หมายถึงการออกแบบในลักษณะการจัดวางระบบหรือระเบียบแบบแผนเพื่อให้การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

1.3.2 การออกแบบสภาพแวดล้อม (Environmental Design)

หมายถึงการออกแบบในลักษณะการสร้างสิ่งต่างๆ ในสภาพแวดล้อมของมนุษย์ ตั้งแต่การวางผังเมืองซึ่งนับเป็นสภาพแวดล้อมขนาดใหญ่ การวางผังชุมชนที่มีขนาดเล็ก จนถึงการออกแบบสถาปัตยกรรมและส่วนประกอบทั้งภายนอกและภายในอาคาร มีลักษณะเฉพาะเป็นงานออกแบบที่มีความเกี่ยวข้องทั้งทางด้านระบบและลักษณะรูปทรงเข้าด้วยกัน

1.3.3 การออกแบบสิ่งของ (Artefact Design)

หมายถึงการออกแบบข้าวของเครื่องใช้ที่สัมผัสโดยตรงกับมนุษย์ละเป็นส่วนหนึ่งของสภาพแวดล้อมด้วยถ้าเปรียบกับการออกแบบระบบและสภาพแวดล้อมจะพบว่า การออกแบบสิ่งของเกี่ยวข้องใกล้ชิดกับมนุษย์มากกว่า มีขนาดเล็กกว่าและเป็นงานที่มีความละเอียดลึกซึ้งในแง่ของรูปทรง การใช้สอยและการผลิตซึ่งทำได้ทั้งในรูปงานหัตถกรรมและอุตสาหกรรม โดยมีการจำแนก 2 หลักเกณฑ์ ดังนี้ (หลักการออกแบบ, นวลน้อย นฤวงษ์, หน้า 19-20)

1.4 รูปแบบการออกแบบ

เมื่อการออกแบบในปัจจุบัน เกี่ยวข้องกับกระบวนการการผลิตและวัสดุอุปกรณ์แปลกๆใหม่ๆเกี่ยวข้องกับประชาชนภายในวงกว้าง และเกี่ยวข้องกับสื่อสารมวลชนในการเผยแพร่ ทำให้งานออกแบบในทุกด้านพัฒนาไปอย่างกว้างขวาง พัฒนาทั้งปริมาณและคุณภาพพัฒนาทั้งรูปแบบและเนื้อหา โดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านรูปแบบนั้น เมื่อนักออกแบบส่วนใหญ่ผ่านสถาบันการศึกษาทางศิลปะที่มีหลายความเชื่อหลายแนวคิด มีประสบการณ์กว้างขวางทั้งจากสภาพแวดล้อมและผลงานการออกแบบ มีสื่อสารการเรียนรู้และการติดต่อถึงกันอย่างรวดเร็วปัจจัยต่างๆผลักดันให้เกิดรูปแบบงานออกแบบที่หลากหลาย รูปแบบได้มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา ตามระบบการแข่งขันในสังคม และตามสภาพการยอมรับความคิดสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ ในวิถีของการออกแบบในปัจจุบัน

1.4.1 รูปแบบมั่นคงและไม่มั่นคง (Stability and Instability)

1.4.2 รูปแบบซ้ายขวาต่างกันและเหมือนกัน (Symmetry and Asymmetry)

1.4.3 รูปแบบปกติและไม่ปกติ (Regularity and Irregularity)

1.4.4 รูปแบบเรียบง่ายและซับซ้อน (Simplicity and Complexity)

1.4.5 รูปแบบหน่วยรวมและกระจัดกระจาย (Unity and Fragmentation)

- 1.4.6 รูปแบบส่วนน้อยและส่วนเกิน (Understatement and Exaggeration)
- 1.4.7 รูปแบบเงียบเหงาและกระตือรือร้น (Passiveness and Activeness)
- 1.4.8 รูปแบบเป็นนัยและเด่นชัด (Subtlety and Boldness)
- 1.4.9 รูปแบบเหมือนจริงและลัดตัดทอน (Realism and Distortion)
- 1.4.10 รูปแบบแบนราบและลึก (Flatness and Depth)
- 1.4.11 รูปแบบคมและพรั่มัว (Sharpness and Diffusion) (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526,

หน้า 79-82)

1.5 โครงสร้างของการออกแบบ (Structure of Design)

โครงสร้างของการออกแบบ เป็นการจัดองค์ประกอบของศิลปะ (elements of design) การสร้างสรรค์ที่สำคัญ เพื่อให้เกิดมีคุณค่าทางความงาม (the aesthetic)

ทั้งนี้ผู้ออกแบบจะต้องเป็นผู้พิจารณาเพื่อนำหัวข้อต่างๆ ที่กล่าวแล้วมาใช้ในการออกแบบผู้ออกแบบจะออกแบบอะไรก็ตาม จะต้องเป็นผู้ที่วางแผนการไว้ล่วงหน้า ซึ่งเป็นงานของการสร้างสรรค์ ทำของสวยงาม และจะต้องนำมาประยุกต์เพื่อการใช้สอยตามความต้องการของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบบ้านเรือน เครื่องเรือน รถยนต์ ผลิตภัณฑ์ของใช้ต่างๆ ฯลฯ แม้กระทั่งสิ่งต่างๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับความสุขงามก็เรียกได้ว่าเป็นการออกแบบ เช่น การออกแบบชุมชน ดังนี้ เป็นต้น

นักออกแบบแบ่งออกไปได้หลายประเภท ซึ่งแต่ละประเภทก็เรียกชื่อเฉพาะ เป็นงานๆ ไป เช่น เรียกสถาปนิกก็หมายถึงผู้ออกแบบอาคาร เรียกมัณฑนากรก็หมายถึงผู้ออกแบบและตกแต่งภายใน เรียกภูมิสถาปนิกก็หมายถึงผู้ออกแบบการจัดบริเวณ เช่น การจัดสวน ฯลฯ

ยังมีอีกหลายประเภท ที่จะต้องอาศัยหลักของการออกแบบเช่นออกแบบทรงผม ออกแบบเครื่องแต่งกาย ออกแบบกราฟฟิก (การออกแบบทางการพิมพ์) ออกแบบฉากละคร ออกแบบเครื่องประดับ ออกแบบลายพรม ออกแบบลายฉลุ (เช่น ลูกไม้) ฯลฯ งานใดๆก็ตามที่เป็นงานสร้างสรรค์ขึ้นมา ถือว่าเป็นงานออกแบบทั้งสิ้น แม้ว่าวิศวกรที่ออกแบบอุโมงค์หรือเขื่อนก็จัดได้ว่าเป็นนักออกแบบประเภทหนึ่งเหมือนกัน

จะเห็นได้ว่างานออกแบบแต่ละชนิดแต่ละประเภทเป็นงานออกแบบที่ไม่เหมือนกัน แต่การออกแบบแต่ละชนิดจะต้องมีโครงสร้างให้เหมาะกับงานออกแบบนั้นๆ

สำหรับคุณสมบัติของนักออกแบบแต่ละประเภทลักษณะที่สำคัญจะต้องเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง มีความสนใจ รักความสวยงาม และเป็นนักสังเกตสิ่งรอบๆตัว

การออกแบบที่ดีสามารถที่จะแสดงให้เห็นถึงผลงานของการจัดระเบียบที่ดี และความงามจะปรากฏตามมาในตอนที้ออกแบบสำเร็จ

โครงสร้างของการออกแบบต้องคำนึงถึงขนาด และรูปร่าง ฯลฯ ของงานที่จะออกแบบนั้น สำหรับลักษณะพื้นผิว และสี ฯลฯ ก็เป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบตกแต่งจะปรากฏอยู่ในรูปผลงานที่แล้วเสร็จ โครงสร้างการออกแบบมีความสำคัญมากกว่าการตกแต่ง เพราะการตกแต่งเป็นเรื่องของการออกแบบที่ทำให้เกิดความงาม โครงสร้างของการออกแบบมีสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงในการออกแบบดังนี้

1. เมื่อออกแบบแล้ว ต้องบังเกิดความสวยงามตามที่ต้องการ
2. เมื่อออกแบบแล้ว ต้องให้บังเกิดความพอใจและประทับใจต่อผู้พบเห็น
3. เมื่อออกแบบแล้ว ต้องให้มีการใช้สอยที่ดี
4. เมื่อออกแบบแล้ว การเลือกใช้วัสดุจะต้องเหมาะสมกับงานที่ออกแบบนั้น
5. เมื่อออกแบบแล้ว ต้องรู้จักประหยัด

การออกแบบและการสร้างสรรค์หมายถึง การแสดงออกของความคิด หรือการปฏิบัติงานศิลปะซึ่งมีอยู่ในบุคคลทุกคน มิได้มีแต่เฉพาะกลุ่มที่ทำงานด้านศิลปะเท่านั้น บุคคลทุกอาชีพก็ต้องมีการออกแบบหรือการสร้างสรรค์โดยไม่รู้ตัว สำหรับบุคคลที่มีอาชีพเป็นครู ควรจะได้ทำความเข้าใจและให้ความสนใจเป็นพิเศษ ครูจะต้องเป็นผู้สร้าง มีการสร้างสรรค์ให้เด็กอยู่ตลอดเวลา ทั้งในเวลาที่สอนและนอกเวลาที่สอนเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ๆ ขึ้นมาหรือสร้างสรรค์ความรู้เพิ่มให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้นทั้งนี้ เพื่อช่วยให้นักเรียน นักศึกษา ได้รู้จักการเรียนในระบบการสร้างสรรค์ เพื่อนำไปใช้สำหรับชีวิตในอนาคต

การออกแบบหรือการสร้างสรรค์ดังได้กล่าวมาแล้ว หมายความว่า การแสดงออกของความคิดหรือการปฏิบัติงานศิลปะที่มีอยู่ในบุคคลทุกคน คือบุคคลทุกคนจะมีลักษณะเฉพาะของตนแตกต่างกันไป ฉะนั้นการแสดงออกของผู้ออกแบบในงานออกแบบหรือการสร้างสรรค์จึงไม่เหมือนกัน จะต้องมียุทธศาสตร์พิเศษของแต่ละคนที่ออกแบบแตกต่างกันออกไป

การออกแบบหรือการสร้างสรรค์ที่มนุษย์สามารถจะศึกษาลำดับที่เป็นมา ทำการควบคุมวิวัฒนาการและให้การพยากรณ์การแปรเปลี่ยนสืบต่อไปในอนาคตได้ ตัวอย่างเช่น พิธีที่มีองค์ประกอบส่วนต่างๆ สัมพันธ์กันโดยสมดุล จึงจะยังชีวิตและรูปทรงที่สวยงามเฉพาะตัวได้

องค์ประกอบของศิลปะเป็นรากฐานที่สำคัญของศิลปะ ซึ่งผู้ออกแบบจะต้องทำความเข้าใจและนำหลักการออกแบบไปใช้เป็นแนวทางพิจารณาการออกแบบสร้างสรรค์ งานศิลปะให้เกิดความสัมพันธ์กลมกลืน มีความงาม และความประทับใจ หลักการออกแบบได้มีการค้นคว้าและ

ปฏิบัติมาเป็นเวลานานแล้ว ได้มีการค้นคว้าปรับปรุงให้ดีขึ้นๆ จนปัจจุบันนี้คนรุ่นหลังๆ อาจจะยึดถือเป็นหลักของการออกแบบได้ดังกล่าวก่อนแล้ว ว่า หลักการวางแนวการออกแบบต้องใช้หลักการยืดหยุ่นได้บ้าง ฉะนั้นจึงหวังว่าในวันข้างหน้า เมื่อได้มีการค้นคว้าเพิ่มเติมอีกก็คงจะมีหลักของการออกแบบเพิ่มขึ้นและใหม่ขึ้น

การแสดงออกของความคิดในการสร้างสรรค์พอจะแบ่งประเภทได้ดังนี้ คือ

1. ศิลปะที่อำนวยความสะดวกทางกาย (Functional Art) หมายความว่า การแสดงออกของความคิดในการสร้างสรรค์ด้านประโยชน์ใช้สอยให้สะดวกสบาย เป็นการอำนวยความสะดวกทางกายให้ความรื่นรมย์ต่อสภาพสิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา เช่น การออกแบบเครื่องเรือน การออกแบบที่พักอาศัย การออกแบบอาคารที่ทำการ การออกแบบสำหรับสาธารณประโยชน์ การออกแบบรถยนต์ การออกแบบโทรศัพท์

การออกแบบศิลปะที่อำนวยความสะดวกทางกายนี้ เมื่อได้หน้าที่ใช้สอยสมบูรณ์ตามหน้าที่ของแต่ละงานแล้ว ย่อมทำให้เกิดความพอใจและความสุข ความรู้สึกในลักษณะเช่นนี้เป็นความรู้สึกยินดีทางโลก (Physical Pleasure) เป็นความรู้สึกที่ไม่เต็มด้าลึกซึ้ง ประทับใจไม่ได้นาน ไม่คงทนถาวร การออกแบบที่อำนวยความสะดวกทางกายนี้ จะมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้เกิดความสวยงามและความสะดวกสบายยิ่งขึ้นๆ ตามกาลสมัย

2. ศิลปะประดับ ศิลปะการตกแต่ง หมายความว่า การแสดงออกของความคิดในการสร้างสรรค์ ตกแต่งให้สวยงาม การออกแบบในการประดับนี้จะต้องคำนึงถึงโครงสร้าง ถ้ามีโครงสร้างที่ดีการออกแบบประดับหรือตกแต่งจะช่วยเสริมสร้างให้สวยงามยิ่งขึ้น ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงวัสดุที่จะนำมาใช้ให้เหมาะสมกับงานนั้นๆ การออกแบบและตกแต่งนี้อาจจะวางแผนงานไปพร้อมๆ กับการออกแบบโครงสร้าง เช่น การออกแบบอาคารไปพร้อมๆ กันกับการออกแบบและตกแต่งภายใน แต่โดยทั่วๆ ไปแล้วการออกแบบตกแต่งมักจะทำกันภายหลังโครงสร้าง การออกแบบอาคารที่มีการประดับและตกแต่งภายนอกมักจะทำให้พร้อมๆ กัน การออกแบบและตกแต่งไม่ควรทำให้เสียรูปทรงโครงสร้างก่อนที่จะทำการออกแบบประดับและตกแต่ง จะต้องกำหนดโครงการและวางแผนงานให้เรียบร้อยเสียก่อน แล้วจึงดำเนินการต่อไปเพื่อไม่ให้เกิดความยุ่งยากและเป็นผลเสียต่องานออกแบบ

พอจะสรุปได้ว่าการออกแบบประดับและตกแต่งเป็นการออกแบบบนผิวหน้าเพื่อให้สวยงามหรูหราเมื่อมีโครงสร้างเรียบร้อยแล้ว การออกแบบศิลปะประดับหรือศิลปะการตกแต่ง ออกแบบตั้งแต่สิ่งเล็กๆ ไปหาสิ่งใหญ่ เช่น การออกแบบศิลปะประดับหรือตกแต่ง แจกัน อาคาร ฯลฯ

3. ศิลป์บริสุทธิ์ หรือวิจิตรศิลป์ หมายความว่า การแสดงออกของความคิดในการสร้างสรรค์ในงานศิลปะที่เกี่ยวกับความงาม ผลงานในลักษณะนี้ เป็นผลงานที่แตกต่างกับศิลปะที่อำนวยความสะดวกทางกาย และแตกต่างศิลปะประดับหรือศิลปะตกแต่ง ศิลป์บริสุทธิ์หรือวิจิตรศิลป์ เป็นผลงานที่ก่อให้เกิดอารมณ์ซาบซึ้งสะเทือนใจ และเกิดความประทับใจที่ดื่มด่ำ วิจิตรศิลป์เป็นศิลปะที่บริสุทธิ์ ผู้สร้างสรรค์ศิลปะในลักษณะนี้จะถ่ายทอดชีวิตจิตใจลงในผลงานทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคน ความรู้สึกต่างๆในส่วนลึกของศิลปินแต่ละคนไม่เหมือนกัน ผลงานที่ปรากฏจึงเป็นลักษณะพิเศษของศิลปินแต่ละคน ซึ่งสร้างสรรค์ศิลป์บริสุทธิ์ขึ้นเพื่อความงาม ความสามารถ ศิลป์บริสุทธิ์ หรือวิจิตรศิลป์แบ่งออกได้ 2 ประเภท คือ ความประณีตงดงาม ด้วยสติปัญญา

3.1 ทศศิลป์ (Visual Art) เป็นศิลปะที่มีรูปทรง และมีโครงสร้าง ศิลปะประเภทนี้ มีผลงานที่สามารถมองเห็นความงามได้ (Physical qualities) แบ่งออกได้ 3 ลักษณะ

3.1.1 จิตรกรรม (Painting) เป็นการแสดงออกของความคิดในการสร้างสรรค์งานเขียนภาพและระบายสี

3.1.2 ประติมากรรม (Sculpture) เป็นการแสดงออกของความคิดในการสร้างสรรค์งานปั้น งานและสลัก และงานหล่อ

3.1.3 สถาปัตยกรรม (architecture) เป็นการแสดงออกของความคิดในการสร้างสรรค์งานออกแบบอาคารชนิดต่างๆ

3.2 การละคร ดนตรี และวรรณกรรม (Drama Music and Literature) เป็นศิลปะที่ไม่มี รูปทรง มีโครงสร้างที่ไม่มีมวล ผลของงานที่ปรากฏจะสัมผัสได้ทางอารมณ์และโดยความรู้สึกซาบซึ้ง (Psychological qualities)

1.6 หลักการออกแบบ

การศึกษางานออกแบบ สิ่งสำคัญสิ่งหนึ่งที่ขาดไม่ได้คือฝึกปฏิบัติ เพราะแนวความคิด ทฤษฎีหรือกฎเกณฑ์ต่างๆ มิได้มีความสมบูรณ์อยู่ที่ตัวของมันเอง สิ่งเหล่านี้เป็นเพียงสิ่งกระตุ้นการฝึกปฏิบัติให้สามารถมองเห็นปัญหาหรือมองเห็นความจำเป็นในขณะปฏิบัติงาน แนวคิดต่างๆเป็นเพียงโครงสร้างความคิดกว้างๆ โดยมีความพึงพอใจและทักษะของผู้ปฏิบัติงานแต่ละคนเป็นสิ่งสำคัญที่สุด

ปัญหาที่เกี่ยวกับการออกแบบคือ

1. ปัญหาทางเอกภาพ (Unity)
2. ปัญหาทางความสมดุล (Balance)

3. ปัญหาทางลีลา (Rhythm)

4. ปัญหาทางสัดส่วน (Proportion)

ปัญหาทางเอกภาพ

สังคมที่ประชาชนดำรงชีวิตอยู่ด้วยความสันติสุข ย่อมได้ชื่อว่าเป็นสังคมที่มีเอกภาพ แม้จะมีข้อแตกต่างปลีกย่อยแต่ก็มีได้ทำลายโครงสร้างของสังคมลง ในความเป็นเอกภาพย่อม ประกอบขึ้นด้วย ข้อแตกต่างกันทางความคิด ภาระหน้าที่ อาชีพการงาน หรือองค์กรต่างๆ เมื่อข้อแตกต่างนั้นดำเนินไปเพื่อผลหรือเป้าหมายอันเดียวกัน ข้อแตกต่างนั้นก็ย่อมมีคุณค่าต่อความเป็นเอกภาพด้วย

การออกแบบก็เช่นกัน เมื่องานออกแบบคือผลรวมของส่วนประกอบที่แตกต่างกัน การรวมตัวก็ต้องเป็นไปเพื่อสร้างเอกภาพ หรือสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันให้เกิดขึ้นเราอาจ สังเกตดูลายไทยซึ่งเป็ฯลายรดน้ำหรือลายประดับมุกตามตู้พระธรรมหรือบานประตูโบสถ์วิหาร เรา จะพบความเป็นเอกภาพได้อย่างชัดเจน ถึงแม้จะมีรูปทรงลวดลายที่แตกต่างกันแต่ก็มีลีลาที่พลิ้วไป มาคล้ายๆกัน มีช่องไฟที่ประสานสัมพันธ์กัน มีขนาดลวดลายที่ใกล้เคียงกัน เป็นต้น ลายไทย นับเป็นตัวอย่างอันหนึ่งในทางออกแบบที่ให้ความรู้สึกประณีต นุ่มนวล พลิ้วไหวไปมา ซึ่งก็มีงาน ออกแบบในลักษณะอื่นๆอีกมากมายที่ให้ความรู้สึกแตกต่างออกไปเช่น รุนแรง ตื่นเต้น สงบเยียบ ฯลฯ

จากตัวอย่างข้างต้นจะพบสิ่งสำคัญอันหนึ่งที่ทำให้งานออกแบบมีเอกภาพคือ ความสัมพันธ์ต่อเนื่อง (Coherence) ซึ่งหมายถึงความสัมพันธ์ต่อเนื่องของส่วนประกอบต่างๆไม่ว่า จะเป็นจุด เส้น รูปร่าง รูปทรง มวล ปริมาตร ลักษณะผิว บริเวณว่าง สี น้ำหนัก สิ่งเหล่านี้ต้องมีความสัมพันธ์ต่อเนื่องกันเป็นอย่างดี ไม่ใช่เพียงแต่นำสิ่งต่างๆมากองลงด้วยกัน เช่น สีที่จะนำมา วางคู่กันหรือจัดระเบียบลงด้วยกันทั้งภาพ มีความเหมาะสมไปด้วยกันได้ ภาพที่จัดน้ำหนักอย่าง ต่อเนื่องมีเหตุผลไม่ใช่หนักสับสนไปมา เป็นต้น

นอกจากนั้นแล้วความสัมพันธ์ต่อเนื่องบนพื้นภาพยังเกี่ยวข้องกับการกำหนด ลักษณะเด่นและลักษณะด้อย (Dominance and Subordination) อีกด้วย เพราะการออกแบบให้เป็นเอกภาพนั้น ต้องรู้จักผ่อนสั้นผ่อนยาวส่วนประกอบต่างๆ ไม่ใช่ นำส่วนประกอบมาแข่งขันกันแต่ มาทำงานร่วมกัน ผู้ออกแบบจะต้องรู้ว่าสิ่งใดหรือตรงไหนจะลดความสำคัญให้ด้อยลงเพื่อเปิด โอกาสให้สิ่งที่ต้องการแสดงให้เด่น ได้มีความหมายและน่าสนใจขึ้นด้วย เพราะถ้าอยากแข่งขันกัน เต้นยอมนเป็นการทำลายเอกภาพลงทันที

ปัญหาทางความสมดุล

ความสมดุล ในการออกแบบหมายถึงความสมดุลตามสภาพการมองเห็นหรือการรับรู้เกี่ยวกับน้ำหนัก แรง และความมั่นคงบนพื้นภาพ ทางด้านงานออกแบบ 3 มิติ เช่น งานโครงสร้าง ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ปัญหาความสมดุลมักเป็นปัญหาหลักที่จะต้องออกแบบให้งาน 3 มิตินั้นมั่นคงอยู่ได้ เท่านั้นยังไม่พอยังมีปัญหาทางรูปแบบที่จะต้องออกแบบให้ได้ ความรู้สึกว่ามีสมดุลอีกด้วย ซึ่งปัญหานี้เป็นปัญหาสำคัญยิ่งสำหรับการออกแบบ 2 มิติ ซึ่งเราจะแยกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ

1. ความสมดุลที่เหมือนกัน การออกแบบในลักษณะความสมดุลที่เหมือนกัน คือ การออกแบบที่กำหนดรูปทรงซ้ายขวาให้เหมือนกัน เมื่อรูปทรงซ้ายขวาเหมือนกัน ก็หมายถึงน้ำหนักซ้ายขวานบนพื้นภาพย่อมเท่ากัน หรือใกล้เคียงกัน ซึ่งอาจจะเหมือนกับคนเราที่มี แขน ขา ตา หู ซ้ายขวา เป็นต้น

2. ความสมดุลที่ต่างกัน การออกแบบในลักษณะความสมดุลที่ต่างกัน เป็นการออกแบบที่หน้าสนใจต่างไปจากลักษณะซ้ายขวาเหมือนกัน คือเป็นการสร้างความสมดุลบนพื้นภาพโดยมีลักษณะซ้ายขวาต่างกันเช่น

ก. ความสมดุลที่เกิดจากน้ำหนัก การออกแบบลักษณะนี้ค้ำึงถึงน้ำหนัก ซึ่งอาจจะเกิดจากผลรวมของขนาด ลักษณะผิว น้ำหนักสี ฯลฯ ทำให้รู้สึกว่าน้ำหนักซ้ายขวาสมดุลกัน โดยที่รูปซ้ายขวามีลักษณะที่ต่างกัน

ข. ความสมดุลที่เกิดจากสิ่งที่หน้าสนใจ การออกแบบในลักษณะนี้เป็นการออกแบบที่กำหนดให้มีสิ่งที่น่าสนใจ ด้านด้านหนึ่ง เป็นตัวดึงดูดน้ำหนัก ขนาด รูปทรง สี ฯลฯ โดยที่ถือว่าสิ่งที่น่าสนใจนั้นมีน้ำหนักหรือความเด่นอยู่ในตัวของมัน

ค. ความสมดุลที่เกิดจากสภาพตัดกัน การออกแบบในลักษณะนี้ เป็นการออกแบบที่ค้ำึงถึงการตัดกัน ของสีหรือรูปทรงซ้ายขวา ความแตกต่างกันอย่างชัดเจนนั้นย่อมสร้างความรู้สึกเท่ากันหรือสมดุลกันขึ้นได้

ปัญหาทางสีลา

เมื่อเรากล่าวถึงคำว่า "จังหวัดหรือสีลา" อาจจะทำให้นึกถึงเสียงหรือดนตรี ที่มีจังหวัดสูง ต่ำ แหลม ทุ้ม สัมพันธ์ต่อเนื่องกันไป ในทางออกแบบ 2 และ 3 มิติ ปัญหาทางจังหวัดหรือสีลาก็นับเป็นปัญหาสำคัญด้านหนึ่งสำหรับการสร้างสรรค์งาน เพราะถ้างานออกแบบขาดจังหวัดหรือสีลาที่งดงามเสียแล้ว งานออกแบบนั้นก็อาจจะให้ความรู้สึกแข็งกร้าวหรือกระด้างไม่น่าสนใจ เราอาจจะพบภาพถ่ายนักกีฬาที่กำลังวิ่งหรือกระโดด ภาพถ่ายบัลเลตซึ่งเป็นภาพถ่าย



ข้อนี้กัน เป็นการบันทึกทำทางในแต่ละช่วงเวลามาข้อต่อๆกันไว้ นั้นก็นับเป็นภาพที่แสดงลีลาได้อ่างงดงามเด่นชัดมาก

งานออกแบบที่แสดงลีลา

ก.การออกแบบซ้ำๆกัน (Repetitive)

ข.การออกแบบสลับไปมา (Alternative)

ค.การออกแบบเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ (Progressive)

ง.การออกแบบให้ลื่นไหล (Flowing)

การออกแบบที่แสดงลักษณะซ้ำกัน สลับกัน เพิ่มขึ้น หรือลื่นไหล เพื่อแสดงลีลาเช่นนี้อาจจะเป็นเรื่องของรูปทรง จุด สี เส้น ขนาด หรือส่วนประกอบของการออกแบบอื่นๆก็ได้

ปัญหาทางสัดส่วน

ปัญหาทางสัดส่วนเป็นปัญหาที่เกี่ยวกับ ขนาด (Size) โดยตรง โดยเน้นความสัมพันธ์ของส่วนต่างๆในสภาพส่วนรวม และขนาดที่สัมพันธ์ระหว่างสิ่งหนึ่งกับสิ่งอื่นอีกด้วย เช่น มือของเรา นอกจากจะสัมพันธ์เหมาะสมกับทุกส่วนของร่างกาย ยังสัมพันธ์กับนิ้วและแขนอีกด้วยคนอ้วนหรือผอม มือก็จะขยายขึ้นหรือลดลงเป็นสัดส่วนกัน

ขนาดของรูปทรงหรือพื้นที่ในบริเวณต่างๆของงานออกแบบ จึงจำเป็นต้องมีความสัมพันธ์เหมาะสมกัน มิใช่มีสัดส่วนที่แตกต่างกันจนขาดความสัมพันธ์ต่อเนื่อง หรือมีสัดส่วนที่เท่ากันในทุกส่วนประกอบจนขาดลีลาที่หน้าสนใจ หรือขาดการเน้นที่สะดุดตา นอกจากสัดส่วนที่เหมาะสมในรูปแบบแล้วการออกแบบสัดส่วนให้เหมาะสมกับประโยชน์ยังเป็นสิ่งสำคัญมากอีกด้วย เช่น ออกแบบเก้าอี้ให้ได้สัดส่วนที่นั่งสบาย วางแขนได้สง่างาม ห้อยเท้าได้สบาย ออกแบบอนุสาวรีย์ได้เด่นสง่างามในที่ว่างและสิ่งแวดล้อม หรือออกแบบเสื้อผ้าได้เหมาะสมกับร่างกายและเสริมให้ผู้สวมใส่สง่างาม เป็นต้น (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526, หน้า 34-38)

2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์

2.1 ประวัติและความหมายของผลิตภัณฑ์

ผลิตภัณฑ์(Product)

ผลิต แปลว่า ทำหรือประดิษฐ์ หรือสร้างให้เกิดขึ้น

ผลิตภัณฑ์ คือ สิ่งประดิษฐ์ที่ทำขึ้น หรือทำให้เกิดขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการในการดำรงชีวิต โดยความสามารถของมนุษย์

คือ สิ่งที่มีมนุษย์ประดิษฐ์ขึ้น ทำให้เกิดขึ้น เพื่อตอบสนองความต้องการในการดำรงชีวิต

24 ต.ค. 2555

i. 6036922

จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์และจากสภาพความเป็นจริง ในระยะเริ่มแรก
ผลิตภัณท์ในสมัยนั้นไม่ค่อยมีความจำเป็นมากนัก ต่อมาเมื่อมนุษย์มีความเจริญสูงขึ้น ความ
ต้องการดำรงชีพมากขึ้น ก็ยังมีความต้องการในผลิตภัณท์สูงขึ้น

ได้แบ่งผลิตภัณท์โดยอาศัยหลักการทางการเปลี่ยนแปลงรูปแบบผลิตภัณท์ ความ
แตกต่างกันทางด้านกรรมวิธีการผลิต ความเจริญทางวิชาการ และอารยธรรมของมนุษยชาติ
ดังนี้คือ

1. ผลิตภัณท์ยุคสังคมล่าสัตว์(Hunter Society)
2. ผลิตภัณท์ยุคสังคมเกษตรกรรม(Agrarian Society)
3. ผลิตภัณท์ยุคสังคมอุตสาหกรรม(Industries Society)

ผลิตภัณท์ยุคสังคมล่าสัตว์

ในช่วงแรกที่มีมนุษย์รู้จักอาศัยอยู่เป็นหลักแหล่ง เริ่มรู้จักการดำรงชีวิตอยู่ด้วย
การเกษตรและล่าสัตว์ ผลจากความจำเป็นเหล่านี้ทำให้มนุษย์ในยุคสมัยนั้น รู้จักเลือกสรรวัสดุ
ธรรมชาติเท่าที่มีตามท้องถิ่นมาขัดเกลาให้เป็นเครื่องใช้สอยที่จำเป็นตามสภาพ เช่น มนุษย์ที่อยู่
ตามถ้ำ ตามป่า-เขาก็เสาะหาพวกเศษไม้ เปลือกไม้ กระบอกไม้ มาทำเป็นเครื่องใช้สอยต่างๆพวกที่
อยู่แถบชายฝั่งทะเลก็รู้จักนำเปลือกหอยมาทำเป็นเครื่องใช้ เป็นภาชนะใส่อาหาร

เศษวัสดุต่างๆตามธรรมชาติได้ถูกนำมาประดิษฐ์เป็นอาวุธที่ใช้ในการล่าสัตว์ด้วย
เช่นกัน เช่น ขวานก็ทำจากหิน หอกทำจากไม้ ธนู หรือหน้าไม้ต่างๆ

มนุษย์ได้รู้จักการล่าสัตว์และนำสัตว์มาเลี้ยง เพื่อเป็นภาชนะในการเดินทางและเป็น
อาหาร ผลิตผลที่ได้ตามมาก็คือ ได้หนังสัตว์มาเป็นเครื่องนุ่งห่ม ได้เศษวัสดุจากธรรมชาติ พวก
ใบไม้ ใบหญ้า เปลือกไม้ หอย มุก มาทำเป็นเครื่องนุ่งห่มและเครื่องประดับ

ประสบการณ์จากธรรมชาติและความเป็นอยู่ในสมัยนั้น รูปแบบของผลิตภัณท์ไม่
ค่อยมีการเปลี่ยนแปลงมากนักเพราะรูปแบบผลิตภัณท์ในยุคสังคมล่าสัตว์ เกิดขึ้นจากรูปแบบ
ธรรมชาติ มนุษย์ได้รับแรงบันดาลใจผสมกับความจำเป็นในการดำรงชีวิต

ผลิตภัณท์ยุคสังคมเกษตรกรรม

ในยุคสังคมเกษตรกรรมมนุษย์รู้จักปลูกพืช เลี้ยงสัตว์ รู้จักสร้างที่อยู่อาศัยเป็นหลัก
แหล่ง รู้จักใช้ไฟเพื่อใช้ในการหุงต้มอาหาร ความจำเป็นในการดำรงชีวิตมีเพิ่มมากขึ้นมนุษย์เริ่ม
คิดค้นหาวัสดุมาใช้ปกปิดร่างกาย โดยทอขึ้นเป็นผ้าแทนหนังสัตว์ รู้จักใช้เครื่องมือในการทำ
เกษตรกรรม ทำการหุงต้มอาหารโดยใช้ดินมาเผาทำเป็นหม้อ โถ ถ้วยชามเริ่มรู้จักประดับประดา

ร่างกายด้วยลูกบิด ลูกหิน สี ลวดลายต่างๆเราได้ขุดค้นพบหม้อหุงข้าวที่เก่าแก่ที่สุดในประเทศไทย จากถ้ำที่จังหวัด กาญจนบุรี ร่วมกับเครื่องมือยุคหินกลาง ซึ่งมีลักษณะเป็นหม้อทรงก้นมน

ผลิตภัณฑ์ในยุคสังคมเกษตรกรรมแบ่งตามลักษณะได้เป็น 2 แบบ คือ

1. ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมพื้นบ้าน ท้องถิ่น พื้นเมือง
2. ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในครอบครัว

1. ผลิตภัณฑ์หัตถกรรม หมายถึงเครื่องใช้สอยที่ทำขึ้นโดยชาวบ้านในท้องถิ่น เพื่อประโยชน์ใช้สอยในการดำรงชีวิตประจำวัน โดยใช้วัสดุธรรมชาติที่มีอยู่ในท้องถิ่นนั้นๆลักษณะของงานผู้ประดิษฐ์สามารถถ่ายทอดอารมณ์โดยคุณค่าทางศิลปะที่แสดงออกมากับงานผลิตภัณฑ์นั้นๆ ปัจจุบันมนุษย์มีความเจริญทางวิชาการและเทคโนโลยี ซึ่งสามารถผลิตงานใหม่ๆ จำนวนมากได้ แต่มนุษย์ก็มีความประทับใจและชื่นชมกับหัตถกรรมอยู่ ดังนั้นผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจึงมีคุณค่าทางความงามด้านศิลปะที่มนุษย์พอใจมากกว่า

2. ผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในครอบครัว (Home Industry) เมื่อมนุษย์มีความจำเป็นมากในการดำรงชีวิตมากขึ้น กลุ่มช่างฝีมือเกิดเพิ่มขึ้น ได้มีการผลิตเครื่องใช้สอย อำนวยความสะดวกสบายมากขึ้น เริ่มจากทำใช้ในครอบครัวก็มีการขยายพัฒนาการผลิต ให้มากขึ้นโดยใช้จ่ายกันในหมู่บ้านก่อน ต่อมาก็เริ่มแลกเปลี่ยนกันระหว่างผลิตภัณฑ์หัตถกรรมกับผลิตผลทางเกษตรกรรม เมื่อเกิดความต้องการมากขึ้นจึงทำให้เกิดระบบการผลิตแบบอุตสาหกรรมในครอบครัวขึ้น

ความหมายของอุตสาหกรรมในครอบครัวซึ่งแปลจากภาษาอังกฤษว่า Cottage Industry หรือ Home Industry หมายถึง การผลิตสิ่งของเครื่องใช้ในครอบครัว โดยมีได้จ้างวานบุคคลอื่นมาทำ ลักษณะการดำเนินการอุตสาหกรรมในครอบครัวแบ่งตามลักษณะได้ดังนี้

- ผลิตโดยใช้เวลารว่างจากอาชีพหลัก
- ผลิตตามฤดูกาล
- ผลิตเป็นประจำ

ผลิตภัณฑ์ยุคอุตสาหกรรม (Industry Society)

อุตสาหกรรมเกิดขึ้นจากความจำเป็นของมนุษย์ ซึ่งมีความต้องการเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างรวดเร็ว การผลิตในระบบเดิมย่อมผลิตได้ไม่ทันกับความต้องการเพิ่มขึ้น การผลิตในระบบอุตสาหกรรมจึงเกิดขึ้น มีการผลิตจำนวนแน่นอน มีการออกแบบวิเคราะห์เกี่ยวกับข้อมูลต่างๆ เช่น ความต้องการของตลาด ประโยชน์ใช้สอยและต้นทุนในการผลิต ได้แบ่งอุตสาหกรรมตามขนาดได้ 3 ประเภท คือ

1. อุตสาหกรรมขนาดใหญ่ (Large Scale Industry)
2. อุตสาหกรรมขนาดกลาง (Semi Scale Industry)
3. อุตสาหกรรมขนาดย่อม (Small Scale Industry)

1. อุตสาหกรรมขนาดใหญ่ เป็นอุตสาหกรรมที่ใช้ต้นทุนจำนวนมาก นับเป็นร้อยละล้าน และเจ้าหน้าที่ต่างๆที่มีความสามารถเฉพาะด้านจัดงานกันเป็นระบบ จำนวนคนงานเป็นจำนวนพันคนขึ้นไป

2. อุตสาหกรรมขนาดกลาง เป็นอุตสาหกรรมที่ใช้ทุนน้อยกว่า อุตสาหกรรมขนาดใหญ่ มีจำนวนคนงานเป็นร้อยคนขึ้นไป มีต้นทุนสูงกว่า 2 ล้านบาท

3. อุตสาหกรรมขนาดย่อม เป็นอุตสาหกรรมที่มีคนงานไม่เกิน 50 คน มีเงินทุนจดทะเบียนไม่เกิน 2 ล้านบาท

ผลิตภัณฑ์ (Product) หมายถึง ทุกสิ่งที่นักการตลาดนำมาเสนอกับตลาด เพื่อเรียกร้องความสนใจ เพื่อการได้กรรมสิทธิ์ หรือเพื่อการอุปโภคบริโภค ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการของตลาดได้

คำว่า "ผลิตภัณฑ์" หรือ "product" มีหลายความหมาย แต่ตามคำจำกัดความของคอตเลอร์ และอาร์มสตรอง ได้ให้ไว้ดังนี้

"ผลิตภัณฑ์" หมายถึงสิ่งใดๆ ที่สามารถนำเสนอขายให้แก่ตลาดเพื่อให้เกิดความสนใจ ความต้องการเป็นเจ้าของ การไว้ หรือการบริโภคซึ่งเป็นสิ่ง (อาจจะ) ตอบสนองความต้องการและความจำเป็นของผู้ซื้อให้ได้รับความพอใจ ผลิตภัณฑ์ ประกอบด้วยสิ่งของที่มีรูปร่าง บริการเหตุการณ์ บุคคล สถานที่ องค์การ ความคิด หรือสิ่งเหล่านี้รวมกัน

กฎหมายไม่ได้ให้ความหมายไว้ แต่อาจกล่าวได้ว่าผลิตภัณฑ์ หมายถึงสิ่งที่มีรูปร่าง หรือมีคุณสมบัติทางกายภาพ เช่น เครื่องจักรกล เครื่องสำเร็จ อุปกรณ์ เครื่องมือ ผลิตภัณฑ์ทางเคมี หรืออาจกล่าวได้ว่าผลิตภัณฑ์ คือสิ่งที่มนุษย์ได้ผลิตขึ้นหรือทำให้เกิดขึ้น คำว่า ผลิตขึ้น คือการกระทำให้เกิดขึ้นนอกเหนือจากสิ่งที่มีอยู่แล้วตามธรรมชาติ ฉะนั้นสิ่งที่มีชีวิตต่างๆ เช่น สัตว์ พืช จุลชีพ หรือ จุลินทรีย์ ที่มีอยู่แล้วตามธรรมชาติ จึงไม่ใช่สิ่งที่มนุษย์คิดค้นขึ้น หากมนุษย์ไปพบ เรียกว่า การค้นพบ การค้นพบจึงไม่ใช่การประดิษฐ์ แต่ถ้าเป็นสิ่งที่มนุษย์คิดค้นขึ้น เช่น จุลินทรีย์ที่ทำผงชูรส ถือเป็นผลิตภัณฑ์อย่างหนึ่ง จึงขอจดทะเบียนสิทธิบัตรได้ ส่วนสัตว์ หรือพืชที่เกิดจากการคิดค้นของมนุษย์ก็เป็นผลิตภัณฑ์ แต่ตาม มาตรา 9 (1) ตอนท้าย ได้บัญญัติว่า สัตว์และพืชทุกชนิดไม่ว่าจะเกิดตามธรรมชาติหรือเกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของมนุษย์ ขอจดทะเบียนไม่ได้ อย่างไรก็ตามกฎหมายห้ามเฉพาะการจดสิทธิบัตร ตัวสัตว์และพืช แต่ไม่รวมถึงกรรมวิธีในการผลิตสัตว์และ

พืช ฉะนั้นวิธีในการผลิตพันธุ์ฝ้าย แสมพันธุ์ข้าว ผสมพันธุ์ปลาบึก จึงขอจดทะเบียนสิทธิบัตรกรรมวิธีได้ คำว่า ผลิตภัณฑ์ เป็นผลที่ได้จากการประดิษฐ์หรืออาจเรียกว่าเป็นสิ่งที่ประดิษฐ์ซึ่งกฎหมายคุ้มครองลักษณะภายในของผลิตภัณฑ์ ฉะนั้นจึงอย่าสับสนกับ คำว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ ซึ่งกฎหมายคุ้มครองลักษณะภายนอก เช่น รูปร่างของผลิตภัณฑ์

การออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างจริงจังในช่วงศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมานี้เอง โดยมีการแบ่งฐานรากกันระหว่างการออกแบบ (DESIGN) และการผลิต (Production) ที่ปรากฏชัดในสมัยของการปฏิวัติอุตสาหกรรม (The Industrial Revolution) ซึ่งในช่วงแรก นักออกแบบผลิตภัณฑ์ก็คือช่างฝีมือ (Craftsman) หรือวิศวกร (Engineer) เป็นส่วนใหญ่ การทำงานช่วงแรก ๆ ก็มักจะเรียกว่า "การประดิษฐ์คิดค้น" (Invention) และถือเป็นการออกแบบทางวิศวกรรม (Engineering Design) ดังนั้น กิจกรรมการสร้างสรรค์ (The Design Process) ที่ นักออกแบบนำเสนอก็คือการเขียนแบบทางเทคนิค (Technical Drawing) จุดเริ่มต้นของการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (Industrial Design) ครั้งแรกนั้นเกิดขึ้นที่ประเทศเยอรมันโดยในปี ค.ศ. 1907 บรรดาบริษัทต่าง ๆ ในเยอรมันได้ว่าจ้างเหล่าช่างฝีมือและสถาปนิกให้ออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อการผลิตด้วยเครื่องจักร ซึ่งหนึ่งในจำนวนนักออกแบบเหล่านี้ก็มีนักออกแบบผลิตภัณฑ์คนสำคัญคือ Peter Behrens ซึ่งเป็นที่ปรึกษาด้านการออกแบบ ของบริษัท AEG.ที่เป็นผู้ผลิตรายใหญ่ในอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ไฟฟ้าขณะนั้น Peter Behrens เป็นผู้เริ่มสร้างสรรค์การทำงานที่ครบถ้วน กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมขึ้นเป็นคนแรก โดยเฉพาะการออกแบบแสดงความมีเอกลักษณ์ที่แตกต่าง จากผลิตภัณฑ์ของคู่แข่งขั้นทั่ว ๆ ไป

หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 1 ทำให้เกิดการกระตุ้นและการขยายตัวทางอำนาจการผลิตของสหรัฐอเมริกาเป็นอย่างมาก ซึ่งนับตั้งแต่ ปี ค.ศ. 1918 เป็นต้นมากระบวนการผลิตก็มีการเปลี่ยนแปลงหันเข้าสู่การสนองตอบความต้องการของผู้บริโภคมากขึ้น ด้วยการเพิ่มความก้าวหน้าทางระบบการผลิตแบบ อุตสาหกรรม (Mass - Production) และพื้นฐานของการลงทุนขนาดใหญ่ ซึ่งต้องอาศัยความพยายามในการที่จะลดต้นทุนการผลิต และขยาย การจำหน่ายให้มากขึ้น ดังนั้น ความสมเหตุสมผล ค่ามาตรฐานในวิธีการแก้ไขปรับปรุงวัสดุและกระบวนการผลิตจึงเป็นข้อคิดคำนึงที่เกิดตามมา และในขณะเดียวกันความสำคัญของรูปร่าง รูปทรงผลิตภัณฑ์ที่ปรากฏแก่สายตา (Visual Form) ก็เข้ามาเป็นสิ่งสำคัญต่อการที่จะนำไปวาง จำหน่ายหรือการโฆษณาประชาสัมพันธ์ต่อผู้บริโภคอีกด้วย

เหตุการณ์และภาวะทางเศรษฐกิจดังกล่าวจึงทำให้อุตสาหกรรมต่างๆ ได้เจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว สภาพเศรษฐกิจดีขึ้น ประชาชนมีรายได้มากขึ้น ทำให้เกิดการแข่งขันด้าน

การผลิตและการตลาดไปอย่างกว้างขวาง และจากที่มีการคำนึงถึงรูปร่างหน้าตาของผลิตภัณฑ์ที่สำเร็จออกมา (The appearance of The final Products) ก็ทำให้มีการจ้างงานเหล่าช่างฝีมือหรือศิลปิน (Art - Workers) เข้ามาทำงานร่วมในกระบวนการผลิตและการคิดค้นด้วย ซึ่งก็เท่ากับว่าเป็นการกำเนิดของอาชีพใหม่ขึ้นมาคืออาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Designer) ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะเข้าไปร่วมกับกระบวนการผลิตแบบอุตสาหกรรมนับแต่นั้น (Sparke 1986 : 4)

จากการเริ่มต้นหลายประการดังกล่าวทำให้เกิดการพัฒนาแนวความคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่ เปิดกว้างแพร่หลาย ไปทั่วทั้งยุโรปและอเมริกาโดยเฉพาะแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับการมุ่งประโยชน์ใช้สอยที่เรียบง่าย (Functional Simplicity) และให้ความสำคัญต่อรูปร่างภายนอกมากกว่าภายในที่เหมาะสมกับการบริการ การขายและการโฆษณา ความสำคัญของการออกแบบเริ่มมีความเคลื่อนไหวมากขึ้น เช่น มีการจัดตั้งสมาคมอุตสาหกรรม และการออกแบบ (The Design and Industries Association) ขึ้นที่ประเทศอังกฤษ ในปี 1915 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการสร้างมาตรฐานของการออกแบบที่ดี (Good Design) และสมบูรณร่วมกัน ต่อมาในปี 1919 มีการจัดตั้ง THE STAATLICHTES BAUHAUS ขึ้นที่ประเทศเยอรมันนำโดย WATER GROPIUS สถาปนิกชาวเยอรมัน ผู้ซึ่งเคยร่วมงานกับ PETER BEHRENS ที่บริษัท AEG มาแล้ว สถาบัน BAUHAUS แห่งนี้นับเป็นสถาบันสอนออกแบบแนวใหม่ (MODERN MOVEMENT) ที่นำเอาหลักการมุ่งประโยชน์ใช้สอยมาพัฒนา โดยยึดหลักการสอนที่เน้นย้ำความสำคัญของรูปร่าง รูปทรง ทางเรขาคณิต (GEOMETRY) ความถูกต้องแน่นอน (PRECISION) ความเรียบง่าย (SIMPLICITY) และหลักของความประหยัด (ECONOMY) ดังนั้นสถาบันแห่งนี้จึงนับว่าเป็นต้นแบบของการศึกษาและทดลองออกแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ มากมายที่ให้แนวคิดใหม่ ๆ สำหรับวงการ อุตสาหกรรมที่มีอิทธิพลครอบงำและถือเป็นแนวปฏิบัติมาตรฐานจนทุกวันนี้

2.2 ทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ลดทอนการแก้ปัญหาเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

“วีชรินทร์ จรุงจิตสุนทร” ได้กล่าวว่าถึงทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ลดทอนไว้ในหนังสือหลักการและแนวความคิดในการออกแบบผลิตภัณฑ์ ดังนี้

การออกแบบ คือกิจกรรมการแก้ปัญหาเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายหรือจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ เป็นการกระทำของมนุษย์ ด้วยจุดประสงค์ที่ต้องการแจ้งผลเป็นสิ่งใหม่ ๆ มีทั้งที่ออกแบบสร้างขึ้นใหม่ให้แตกต่างจากของเดิมหรือปรับปรุงตกแต่งจากของเดิม ความสำคัญของการออกแบบเป็นขั้นตอนเบื้องต้นที่จะทำให้ผลิตภัณฑ์ประสบผลสำเร็จในตลาดและตรงตามเป้าหมาย งานออกแบบ

คือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยการเลือกเอาองค์ประกอบมาจัดเรียงให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ที่สามารถสนอง

ความต้องการตามจุดประสงค์ของผู้สร้างและสามารถผลิตได้ด้วยวัสดุและกรรมวิธีการผลิตที่มีอยู่ในขณะนี้ เนื่องจากความต้องการมีมากกว่าปัจจัยการดำรงชีวิตพื้นฐาน 4 ประการ จนเป็นแรงผลักดันให้มนุษย์พยายามทำการออกแบบ และสร้างสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆเพิ่มขึ้นเพื่อสนองความต้องการทางด้านร่างกายและจิตใจที่มีอยู่ไม่สิ้นสุดจากลักษณะงานที่เรียบง่ายค่อยๆเพิ่มความซับซ้อนเกี่ยวพันการยิ่งขึ้นระหว่างสิ่งของต่างๆเข้าด้วยกันและระหว่างสิ่งของกับสภาพรอบตัว โดยมีผลมาจากการดำเนินชีวิตและวิทยาการทางเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร.2548:15)

ส่วนของขอบเขตของงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นวัชรินทร์ จรุงจิตสุนทรได้แบ่งออกเป็นผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (Handicrafts) และผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (Industrial Products) ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเฉพาะในส่วนของผลิตภัณฑ์หัตถกรรม โดยมีเนื้อหาข้อมูลดังนี้

ผลิตภัณฑ์หัตถกรรม (Handy crafts)

ผู้ออกแบบและผู้ผลิตมักเป็นคนเดียวกัน และได้สัมผัสกับผลิตภัณฑ์นั้นตั้งแต่เริ่มต้น จนสำเร็จมักสอดคล้องอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดส่วนตัวเข้าไปในผลงานที่ทำด้วย จุดประสงค์ดั้งเดิมทำขึ้นเพื่อความจำเป็นในการดำรงชีวิต เส้นห์ของผลิตภัณฑ์ประเภทนี้อยู่ที่ความไม่เหมือนกันในรายละเอียดของผลงานแต่ละชิ้น เป็นงานประดิษฐ์ที่ละเอียดอ่อนที่เครื่องจักรทำได้ยาก

6.1 องค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม

6.1.1 คุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรมมีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น

6.1.2 วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น ผลิตได้จริง ใช้สอยดีเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น

6.1.3 ความสวยงามและความน่าสนใจ รูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา

6.1.4 สะดวกต่อการพกพาขณะเดินทาง ขนาดพอเหมาะ บรรจุหีบห่อยากต่อการชำรุดเสียหาย

6.1.5 ราคาที่ซื้อได้ โดยการตัดสินใจน้อย ราคาไม่แพง มีหลายราคาให้เลือก

6.2 คุณประโยชน์ของการออกแบบผลิตภัณฑ์

6.2.1 ปรับปรุงภาพลักษณ์ขององค์กร ให้เกิดความแตกต่างจากคู่แข่งสะดุดตา และง่ายต่อการจดจำ

6.2.2 สร้างเอกลักษณ์สินค้า ให้เกิดสัมผัสและการรับรู้ที่ดีต่อองค์กรผ่านการใช้ผลิตภัณฑ์

6.2.3 รูปลักษณ์ผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และส่วนอื่นที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ สามารถสื่อสารกับลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ

6.2.4 พัฒนาผลิตภัณฑ์เดิม ให้เกิดประโยชน์ใช้สอยที่ดีขึ้นทั้งทางกายภาพและทางจิตใจ

6.2.5 เพิ่มคุณค่าผลิตภัณฑ์ให้สูงขึ้นเพื่อนำไปสู่การเพิ่มราคาสินค้าได้

6.2.6 ลดต้นทุน เพิ่มกำไร เช่น ออกแบบให้ผลิตง่ายลดขั้นตอน เลือกใช้วัสดุภายในประเทศ

6.2.7 ขยายตลาดสินค้า เช่น สร้างผลิตภัณฑ์ที่สนองประโยชน์ใช้สอยใหม่ สร้างความต้องการใหม่ สร้างตลาดกลุ่มเป้าหมายใหม่

6.3 คุณสมบัติของผลิตภัณฑ์ที่ดี

6.3.1 ความแปลกใหม่ (Innovative) เป็นผลิตภัณฑ์ที่ไม่ซ้ำซากมีการนำเสนอความแปลกใหม่ ในด้านต่างๆ เช่น ประโยชน์ใช้สอยที่ต่างจากเดิม รูปแบบใหม่ วัสดุใหม่ หรืออื่นๆ ที่เหมาะสมกับสภาพความต้องการของผู้บริโภคในตลาดนั้น

6.3.2 มีที่มา (story) เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีประวัติ มีที่มาหรือเรื่องเล่าเรื่องได้ไม่ว่าจะเป็นต้นกำเนิดความคิดรวบยอดของการออกแบบให้ผู้บริโภคทราบเรื่องราวเหล่านั้นได้เช่นนาฬิกาของประเทศสวิตเซอร์แลนด์ กล่าวถึงต้นกำเนิด

3. ประวัติและความเป็นมาของของที่ระลึก

3.1 ความเป็นมาของของที่ระลึก

ความเป็นมาของของที่ระลึก มิได้มีหลักฐานใด ๆ กล่าวไว้โดยตรง แต่อาศัยพฤติกรรมของมนุษย์ ที่มีการแลกเปลี่ยน แบ่งปัน สิ่งของต่าง ๆ แก่กันและกันสืบเนื่องมาเป็นเวลายาวนาน ในยุคเริ่มแรกอาจเป็นการแลกเปลี่ยน แบ่งปันสิ่งของที่จำเป็นต่อการดำรงชีพ เช่นอาหาร เครื่องนุ่งห่ม หรือเครื่องมือในการประกอบอาชีพ เพื่อให้ผู้รับเกิด "การระลึกและนึกถึงและคิดถึง " ซึ่งอาจกล่าวได้ว่า"ของที่ระลึกนั้นมีการมอบแก่กันมานับแต่มนุษย์เกิดมาในโลกแล้ว" ในปัจจุบันมีการมอบของที่ระลึกให้แก่กันและกัน เพื่อเป็นเกียรติในวาระและโอกาสต่าง ๆ แม้ว่าของที่ระลึกบางอย่างอาจไม่มี

ราคา แต่มีคุณค่าทางจิตใจที่ผู้ให้มีต่อผู้รับ ของที่ระลึกอาจนับเป็น "วัตถุแห่งความยินดี" ที่ผู้ให้ ให้ด้วยความรัก เคารพ ศรัทธา และความคิดถึงต่อผู้รับ ของที่ระลึกมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของมนุษย์ ส่งผ่านความรู้สึกดี ๆ ให้แก่กันในปัจจุบันสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงไป สิ่งของที่ระลึก สิ่งของที่มนุษย์ทำขึ้นเพื่อให้หรือแจกจ่ายเป็นของที่ระลึกได้กลายมาเป็นการผลิตสินค้าที่ระลึกเพื่อการจำหน่ายมีการพัฒนารูปแบบและคุณภาพของสินค้าเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคในความหมายของของที่ระลึกอาจให้คำจำกัดความ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2542) โดยแยกความหมายของคำว่า "ของ" ซึ่งหมายถึงสิ่งต่างๆ (ใช้สำหรับนำหน้านามที่เป็นผู้ครอบครอง)

ส่วนคำว่า "ระลึก" หมายถึง คิดถึง นึกถึง เรื่องราวในอดีตได้ เช่น ระลึกถึงความหลัง เป็นต้น ดังนั้น คำว่าของที่ระลึกอาจหมายถึง สิ่งที่ทำให้เกิดความนึกถึงและคิดถึง นอกนี้ยังมีคำความหมายจากคำจำกัดความ ที่มีลักษณะใกล้เคียง คล้ายคลึงกันอีก เช่น (ประเสริฐ ศิลรัตน์, 2531)

ของที่ระลึก อาจหมายถึง สิ่งที่น่ามาใช้เป็นแรงจูงใจ กระตุ้นให้เกิดความคิดถึง นึกถึง เรื่องราวที่เกี่ยวข้อง

ของที่ระลึก อาจหมายถึง สื่อที่ใช้หวังผลทางด้านความทรงจำ ในสิ่งที่ผ่านมาในอดีต กลับมากระจางชัดในปัจจุบัน

ของที่ระลึก อาจหมายถึง สัญลักษณ์แทนบุคคล เหตุการณ์ เรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในอดีต เพื่อกระตุ้นเตือนหรือให้นึกถึงอยู่เสมอ

ของที่ระลึกอาจมีชื่อเรียกที่แตกต่างกันไป ตามแต่โอกาสนั้น ๆ เช่น ถ้ามอบให้เนื่องในวันเกิด วันแต่งงาน วันปีใหม่ เรียกว่า "ของขวัญ" ถ้ามอบให้ผู้ที่รักและนับถือเรียกว่า "ของกำนัล" และถ้าให้เพื่อเป็นการตอบแทนเซ่นงานศพ เรียกว่า "ของขำร่วย" หรือ "ของแถมศพ" เหล่านี้เป็นต้น

แม้ว่าจะเรียกชื่ออย่างไรก็ตาม มีวัตถุประสงค์การให้ที่แตกต่างกัน แต่ในความหมายที่แท้จริงก็คือการกระตุ้นเตือนให้เกิดความทรงจำ ซึ่งอยู่ในขอบข่าย "ของที่ระลึก" นั่นเอง

3.2 ประเภทของสินค้าที่ระลึก

ของที่ระลึก อาจจำแนกประเภทตามจุดประสงค์ของการนำไปใช้ ดังนี้

1. ประเภทของกิน สิ่งของประเภทนี้ มีการแบ่งปันกันมาตั้งแต่อดีต เนื่องจากไม่สามารถเก็บไว้ได้นาน และบริโภคในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ จึงไม่ค่อยยอมรับว่าเป็นของที่ระลึก ต่อมาในภายหลัง สินค้าประเภทของกินได้พัฒนารูปแบบ คุณภาพ การเก็บรักษาและบรรจุภัณฑ์ให้มี

ความเหมาะสม สวยงาม น่าสนใจ จนสินค้าที่ระลึกประเภทนี้ ได้รับความนิยมและความสนใจจากผู้ซื้อจำนวนมาก

2. ประเภทของใช้ เช่นเครื่องมือเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ปัจจุบันกลายเป็นสินค้าที่ระลึก ที่ได้รับความนิยมมากเช่นกัน เครื่องใช้บางชนิดมีการประดิษฐ์ ตกแต่งให้งดงามเป็นพิเศษ จึงมักถูกนำไปใช้เป็นของที่ระลึกมากกว่าการนำไปใช้ประโยชน์

3. ประเภทตกแต่ง ประเภทนี้สร้างขึ้นเพื่อตอบสนองต่อจิตใจเป็นส่วนใหญ่ เช่นการตกแต่งร่างกาย ได้แก่เครื่องประดับต่าง ๆ หรือสำหรับใช้ในการตกแต่งอาคารสถานที่ หรือใช้ในพิธีการต่าง ๆ ดังนั้นสินค้าที่ระลึกประเภทนี้ ต้องมีการออกแบบที่ดี มีสีและรูปทรงส่วนประกอบต่าง ๆ ปรารถนิต สวยงาม ดึงดูดล่อใจผู้ซื้อ (ประเสริฐ ศิลรัตน์, 2531)

3.3 การออกแบบของที่ระลึก

ในการออกแบบของที่ระลึก ของขวัญ ของกำนัล ของใช้เฉพาะทางนั้น ปัจจุบันนักออกแบบได้อาศัยการตั้งแนวคิด วิธีคิด หรือจะเรียกว่าเป็นหลักคิด (Main Idea or Main Concept) เพื่อเป็นหลักยึด หรือเป็นแนวทางการแตกแขนงทางความคิดออกไปหลากหลายทิศทาง โดยนำแนวคิดหลักไปสู่การสร้างผลงานออกมาอย่างมีเอกลักษณ์เฉพาะ (Corporated Objects) หรือจะเรียกว่าชุด (Set) นั้นเอง วิธีคิดง่าย ๆ ของการทำงานตามแนวทางนี้ก็คือ การคิดหาหลักหรือสัญลักษณ์แทนความคิดของเรา ซึ่งอาจจะเริ่มต้นหาคำสำคัญ (Keyword) เช่น "เด็กไทย" เป็นตัวตั้งหน้าทีของนักออกแบบก็คือการสร้างภาพจากคำว่า "เด็กไทย" ให้ออกมาเป็นภาพแสดงแทนความเข้าใจแทนที่ตัวหนังสือที่เป็นคำอ่านนี้ การวาดภาพแสดงแทนความคิดนี้เราจึงเรียกว่า ผลงานการออกแบบ แต่ลักษณะที่ปรากฏออกมาเป็นภาพนั้นจะมีคุณลักษณะเช่นไร ก็ต้องกำหนดความคิดและวาดแสดงรายละเอียดออกมาให้ได้ เช่น เป็นเด็กไทยนุ่งโจงกระเบนสีแดง ไว้ผมจุกมีปีกผมไม่ใส่เสื้อ อายุราว ๆ 4-6 ขวบ รูปลักษณ์อวบอ้วนชาวสมุทรณ์ กำลังยืนกางขา อยู่ในท่าหนึ่งพับเพียบ กำลังวิ่ง ลูกเข่า ฯลฯ การกำหนดความคิดดังกล่าวจะทำให้เราได้แนวทางการผลิตชิ้นงานหรือได้เอกลักษณ์ทางความคิดออกมา เพื่อใช้เป็นแนวการเขียนเอกสาร (Document) อื่น ๆ ที่จะเกี่ยวข้องตามมา นับตั้งแต่การตั้งชื่อความคิด (Name Your Idea) เพื่อนำไปสู่การสื่อสาร การผลิตเป็นผลงานอื่น ๆ ตามมาอีกมากมาย ซึ่งหากไม่กำหนดแนวความคิดหลักหรือไม่มีหลักยึดแล้วอาจจะหลงทางซึ่งเมื่อสร้างงานออกมาแล้ว ตัวผลงานจะสะท้อนความคิดที่เป็นเอกลักษณ์หรือระดับสติปัญญาของนักออกแบบนั่นเอง (ประชิด ทิณบุตร, 2550)

การศึกษาการออกแบบที่ดี จึงจำเป็นจะต้องศึกษาหาความรู้ ความเข้าใจในงานออกแบบแต่ละอย่างโดยเฉพาะก่อน เพื่อให้การออกแบบสอดคล้องกับความเป็นจริง หรืออาจให้

ใกล้เคียงกับความเป็นจริงไม่มากก็น้อยไม่ใช่เป็นการออกแบบที่เลื่อนลอยอยู่เหนือความเป็นจริงหรือไม่สามารถนำไปปฏิบัติจริงได้ ถ้าเป็นเช่นนั้นการออกแบบก็จะมีคามหมายน้อยลง นอกเหนือจากการศึกษาแนวคิด(Concept) รูปแบบ(Idea) วัสดุอุปกรณ์ (Material & Equipment) และกระบวนการผลิต (Production) งานออกแบบบางอย่างอาจเกี่ยวข้องกับจิตวิทยา เพื่อการเรียกร้อง หรือสร้างทัศนคติ เช่นการออกแบบโฆษณาจะต้องใช้หลักทางจิตวิทยาในทางที่ชวน หรือการออกแบบทางทัศนศิลป์ที่ต้องสร้างความรู้สึกลำบากใจคิดอย่างใดอย่างหนึ่งให้เกิดขึ้นต่อผู้ชม การศึกษาเฉพาะด้านจึงจำเป็นต้องศึกษาแนวคิดทางจิตวิทยานั้นด้วยเช่นกัน

การออกแบบของที่ระลึก เป็นงานศิลปะในแบบประยุกต์ศิลป์ เนื่องจากเป็นการผสมผสานโดยการสร้างสรรค์รูปแบบให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านความงาม และประโยชน์ใช้สอย โดยคำนึงถึงความต้องการของผู้บริโภคเป็นหลัก (วิรุณ ตั้งเจริญ,2526)

3.4 ลักษณะสำคัญของสินค้าของที่ระลึก

การที่คนจะเลือกสินค้าสิ่งใด สิ่งใดนั้นจะต้องเป็นที่ถูกใจและมีความน่าสนใจ ชวนให้อยากซื้อ สินค้าของที่ระลึกที่น่าสนใจควรมีลักษณะ ดังนี้

1. เป็นสินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น เมื่อมีผู้กล่าวถึงของที่ระลึกประเภทนี้แล้วทุกคนต้องรู้จักแหล่งที่มาของสิ่งนั้นได้ ซึ่งถือว่าเป็นเอกลักษณ์ที่เกิดมาจากประวัติความเป็นมาของท้องถิ่นนั้นๆ
2. เป็นสินค้าหายาก ของที่ระลึกประเภทนี้มักจะเป็นสิ่งของที่นักท่องเที่ยวซื้อ และเป็นสิ่งที่แพงกว่าที่อื่น
3. ราคาถูก เมื่อนำไปเทียบกับสิ่งของประเภทเดียวกัน ที่วางจำหน่ายตามแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ซึ่งอาจเป็นสิ่งของเครื่องใช้ทั่วไป เช่นเสื้อผ้า เครื่องประดับ เครื่องหนัง เป็นต้น
4. มีความดึงดูดใจจากการออกแบบ ลวดลาย ความประณีต สีสัน ความน่าสนใจ ความมีประโยชน์ใช้สอย เช่น ตุ๊กตา สมุนไพร เป็นต้น
5. หาได้ง่าย สะดวก มีวางขายตามจุดต่าง ๆ อย่างเหมาะสม
6. ขนาด รูปร่าง และน้ำหนักที่ไม่เป็นอุปสรรคต่อการขนส่ง สินค้าของที่ระลึกที่มีจุดอ่อน จะต้องหาทางแก้ไข เช่น มีบรรจุภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพ หรือออกแบบให้สามารถแยกชิ้นได้เพื่อนำไปประกอบใหม่ในภายหลัง เป็นต้น
7. ใช้แรงงานในท้องถิ่น โดยการแปรรูปสินค้าของที่ระลึก ให้เกิดมูลค่าเพิ่มโดยใช้แรงงานในท้องถิ่นนั้นๆ

8. มีการแสดงขั้นตอนการผลิต เพื่อให้ผู้บริโภคมีโอกาสทดลองทำ เพื่อที่จะสร้างความประทับใจให้เห็นคุณค่าของสินค้า นั้น เช่น การทอผ้า การวาดลายร่ม เป็นต้น

9. มีฉลากบอกส่วนประกอบหรือส่วนผสม บอกที่มาของสินค้านั้นว่าทำมาจากอะไร วิธีการใช้ การดูแลรักษา และมีข้อควรระวังอย่างไร เหล่านี้เป็นต้น (ชยาภรณ์ ชื่นรุ่งโรจน์, 2537)

3.5 ปัจจัยสำคัญเกี่ยวกับการออกแบบของที่ระลึก

ปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ สามารถจัดแบ่งตามคุณลักษณะ ดังนี้

รูปทรง (Form) เป็นปัจจัยที่สำคัญมากในการออกแบบ ซึ่งการออกแบบจะเริ่มต้นด้วยการออกแบบรูปทรง แล้วจึงตามมาด้วยส่วนประกอบอื่น ๆ (ชะลูด นิ่มเสมอ, 2531) ได้ความหมายรูปทรงว่าเป็นส่วนที่เป็นรูปธรรมของงานศิลปะ รูปทรงเป็นตัวการสำคัญที่สื่อความหมายจากศิลปินไปสู่ผู้ดู และด้วยรูปทรงเพียงส่วนเดียวก็สามารถสื่อความหมายได้อย่างสมบูรณ์ โดยไม่ต้องอาศัยเรื่องหรือเนื้อเรื่องใด ๆ รูปทรงจึงมีความสำคัญที่สุด แหล่งสำคัญของการออกแบบรูปทรง คือ ธรรมชาติ มนุษย์ได้นำเอาธรรมชาติมาใช้เป็นแรงบันดาลใจ และเป็นต้นแบบในการทำงานวิธีการออกแบบรูปทรง องค์ประกอบในการออกแบบรูปทรง ได้แก่ เส้น สี พื้นผิว เป็นต้น มาจัดรวมกันเข้าเพื่อสร้างสรรค์ให้เกิดรูปทรง โดยใช้หลักการออกแบบ โดยเลือกใช้ระดับความสัมพันธ์การสร้างองค์ประกอบ ซึ่งจำแนกได้ 3 ระดับ ดังนี้

1. ระดับความเหมือน (Identical) โดยใช้หลักการออกแบบชนิดการทำซ้ำ (Repetition) หรือความสมดุล (Balance)
2. ระดับความคล้ายคลึง (Similar) โดยใช้หลักการออกแบบความกลมกลืน (Harmony) หรือการทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงไปที่ละขั้น (Gradition)
3. ระดับความแตกต่างอย่างสิ้นเชิง (Total different) โดยการสร้างหลักความขัดแย้ง (Contrast – Discord) นักออกแบบจะเป็นผู้พิจารณาเลือกใช้ความสัมพันธ์ในแต่ละระดับให้เหมาะสมกับลักษณะของงาน (นวลน้อย บุญวงษ์, 2542)

รูปทรง จำแนกได้ 3 ประเภท ดังนี้

1. รูปทรงเรขาคณิต (Geometric form) เป็นรูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้นตามกฎเกณฑ์ทางคณิตศาสตร์ มีลักษณะตายตัว ง่ายต่อการจดจำ ได้แก่ รูปทรงกลม ทรงเหลี่ยม เป็นต้น ซึ่งจะปรากฏให้เห็นสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น อาคาร เครื่องเรือน เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ
2. รูปทรงธรรมชาติ (Natural form) เป็นรูปทรงเลียนแบบสิ่งที่เกิดจากธรรมชาติ อันได้แก่สิ่งที่มีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต รูปทรงเหล่านี้จะให้ความรู้สึกของความเป็นจริง เช่น การนำเอาเส้นโค้งอ่อนช้อยเกี่ยวพันกันของเถาไม้ แมลง นก มาออกแบบลวดลายประดับ หรือตกแต่ง เป็นต้น

3. รูปทรงอิสระ (Free form) เป็นรูปทรงที่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างแน่นอน อาจเกิดจากการนำรูปทรงธรรมชาติมากระทำบิดเบือน หรือเปลี่ยนแปลงในลักษณะเลือนไหล ให้เกิดความเคลื่อนไหว รูปทรงนี้มีลักษณะกลมกลืนกับรูปทรงธรรมชาติ แต่มีลักษณะขัดแย้งกับรูปทรงเรขาคณิต

สี (Color) เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานออกแบบ เพราะสีช่วยให้สิ่งต่าง ๆ มีความสวยงามมากขึ้นทั้งยังช่วยสร้างความรู้สึกให้ผู้พบเห็นเกิดการเปลี่ยนแปลงได้เป็นอย่างดี (สุชาติ เกาทอง, 2536) ได้ให้ความหมายเรื่องสี กับการออกแบบ และมีผลต่อมนุษย์ ดังนี้

1. สร้างความรู้สึก ให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และภูมิหลังของแต่ละคน นอกจากนี้ยังสร้างความรู้สึกต่อการสัมผัสและการสร้างบรรยากาศที่ดีอีกด้วย

2. สร้างความสนใจ สีมีอิทธิพลต่องานศิลปะทุกแขนง โดยเฉพาะงานออกแบบ สีจะช่วยสร้างความสนใจ และทำให้เกิดความประทับใจเป็นอันดับแรกที่ยอมรับ

3. สืบอรรถสัญลักษณ์ เช่น สีแดงแทนไฟ หรืออันตราย สีเขียวแทนธรรมชาติหรือความปลอดภัย เป็นต้น

4. สีช่วยในการรับรู้และจดจำ ให้ผู้พบเห็นเกิดการจดจำในรูปแบบ ผลงาน การเลือกใช้สีต้องเลือกใช้สีที่สะดุดตาและมีเอกภาพ (สุชาติ เกาทอง, 2536)

วัสดุ (Material) นักออกแบบที่ดี จะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุและกรรมวิธีการผลิต เพื่อให้การสร้างสรรคงานออกแบบมีความเป็นไปได้ในการผลิต โดยเฉพาะถ้าเป็นงานออกแบบที่มุ่งหวังการจำหน่ายในตลาด ทั้งนี้เพราะวัสดุเป็นต้นทุนการผลิตที่สำคัญ เพื่อให้การใช้วัสดุที่เหมาะสม จึงควรทำความเข้าใจด้านวัสดุ ซึ่งจำแนกได้ ดังนี้ (นวลน้อย บุญวงษ์, 2542)

ประเภทของวัสดุแบ่งเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. โลหะ(Metal) เป็นวัสดุที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัว คือ มีผิวเรียบเป็นมันวาว มีความเหนียว อ่อนและยืดหยุ่นได้ดี แบ่งเป็น 2 กลุ่ม

1.1 โลหะพวกเหล็ก (Ferrous) ได้แก่เหล็กชนิดต่าง ๆ เช่นเหล็กหล่อ เหล็กตี และเหล็กกล้า

1.2 โลหะพวกไม่ใช่เหล็ก (Non - Ferrous) ได้แก่อลูมิเนียม ทองแดง ทองเหลือง ตะกั่ว ดีบุก ทอง เงิน และอื่น ๆ

2. อโลหะ (Non - Metal) อโลหะมีคุณสมบัติเฉพาะตัว เมื่อเทียบกับโลหะ มักจะอ่อนกว่า หนาแน่นน้อยกว่า มีความยืดหยุ่นตัวดี อโลหะ แบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ

2.1 อินทรีย์วัตถุ (Organic) คือพวกที่มาจากสิ่งที่มีชีวิต ทั้งจากพืชและสัตว์ ที่นิยมนำมาใช้ในงานออกแบบมี 5 ชนิด ได้แก่ กระดาษ หนัง ยาง ไม้ และวัสดุสังเคราะห์จำพวก พลาสติก

2.2 อนินทรีย์วัตถุ (Inorganic) คือวัตถุจำพวกอโลหะ ที่มาจากสิ่งที่ไม่มีชีวิต มีอยู่มากมายหลายชนิด ที่นิยมนำมาใช้ในการออกแบบมี 4 ชนิด ได้แก่ ดิน หิน ปูน ทราย และแก้ว

4. ความเป็นมาของผีตาโขน

4.1 ประวัติความเป็นมาของผีตาโขน

ปราชญ์ท้องถิ่น ครูภูมิปัญญาและนักการศึกษาหลายท่านที่ศึกษาวิจัยเรื่องราวของผีตาโขนในแง่มุมต่างๆ ล้วนมีข้อสรุปตรงกันว่าประเพณีผีตาโขน เป็นการละเล่นที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรม เพื่อบวงสรวงบูชาติดต่อกับผู้ชมดูการละเล่น คือ วิญญาณผีบรรพชน ที่กลุ่มชนชาติพันธุ์ไท-ลาว เชื่อกันว่าบรรพชน คือ ต้นตระกูลเผ่าพันธุ์ผู้สร้างบ้านแปงเมือง บรรพชนเมื่อตายเป็นผี จึงเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ที่น่าเกรงขาม มีอำนาจที่จะดลบันดาลให้ความอุดมสมบูรณ์ หรือความหายณะแก่บ้านเมืองได้ เพื่อเป็นการแสดงความเคารพ เพื่อความอุดมสมบูรณ์พูนสุขของบ้านเมือง เมื่อถึงงานบุญประเพณีสำคัญ ๆ ตามฮีตประเพณี จึงจะต้องทำการละเล่นต้อนรับผีตาโขนเพื่อเช่นสรวงบูชาให้เป็นที่ ถูกอกถูกใจแก่ผีบรรพชน การละเล่นผีตาโขนจึงเป็นการละเล่นที่มีมาแต่โบราณ และผ่านการ สืบทอดทางพิธีกรรมเป็นสายยาวจากรุ่นต่อรุ่นมาจนถึงปัจจุบัน ผีตาโขนจึงเป็นการละเล่นส่วนหนึ่งในงานบุญหลวงของอำเภอด่านซ้าย หรือเมืองด่านซ้ายในอดีต นับเป็นการละเล่นที่นำไปให้เกิดความสนุกสนานและความบันเทิงเป็นหลัก เช่นกันกับการเล่นทอดแหขายยา และตั้งบั้ง อันเป็นสีสันแห่งการเฉลิมฉลองในงานบุญหลวงและโดยเฉพาะในพิธีอันเชิญพระเวสสันดร และนางมัทรีเข้าเมือง ตามฮีตเดือนสี่ (บุญเวส) ของชาวอีสาน ซึ่งชาวด่านซ้ายได้รวมเอางานบุญฮีตเดือนสี่(บุญเวส) ฮีตเดือนห้า (บุญสงกรานต์) ฮีตเดือนหก (บุญบั้งไฟ) และฮีตเดือนเจ็ด (บุญซำฮะ) มาจัดขึ้นพร้อมกันในช่วงเดือนเจ็ดของทุกปี ซึ่งมักจะอยู่ระหว่างปลายเดือนมิถุนายนถึงช่วงต้นเดือนกรกฎาคม ทั้งนี้เจ้าพ่อกวน (ผู้นำทางจิตวิญญาณของท้องถิ่น)จะเป็นผู้กำหนดวันโดยผ่านพิธีการเข้าทรงล่วงหน้า คำว่า ผีตาโขน ตามความเห็นของเจ้ากวน (ถาวร เชื้อบุญมี) น่าจะมาจากการที่บรรดาผีเหล่านั้น สวมหน้ากากคล้ายลักษณะของโขนละคร แต่เดิมบางคนเรียกว่าผีตาขน แต่ก็หาความหมายไม่ได้ชัดแจ้ง และจากคำบอกเล่าของเจ้าพ่อกวนในขณะเข้าทรงว่า ผีตามคนมาในงานบุญพระเวส จึงเรียกผีตามคนต่อมาจึงเพี้ยนเป็นผีตาโขน จากการศึกษาวิจัยเรื่องพัฒนาการประเพณีผีตาโขน ของ สอนอง อุปลาทพบว่าประเพณีผีตาโขนเป็นการละเล่นที่เกิดจากความเชื่อเกี่ยวกับวิญญาณของผีบรรพชน สืบสานมาจากการละเล่นปู่เยอ ยา

เยอของชาวหลวงพระบาง แต่เนื่องจากการเล่น ฝีตาไซน อำเภอด่านซ้าย ต้องผ่านพ้นกับกาลเวลาอันยาวนาน และฟันฝ่ากับระบบการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ สังคม รวมทั้งการปะทะสังสรรค์ทางวัฒนธรรมกับคนหลากหลายกลุ่มชน ดังนั้นเพื่อให้สอดคล้องและสัมพันธ์กับวิถีชีวิตในชุมชน จึงมีการปรับเปลี่ยนผสมผสานให้เป็นการเล่นที่มีรูปแบบเป็นเอกลักษณ์เฉพาะท้องถิ่น และมีการพัฒนาเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยดังนี้

1. พัฒนาการของฝีตาไซน

- ยุคดั้งเดิม (ก่อนปี พ.ศ.2500) สืบเนื่องมาจากการละเล่น ปู่เยอย่าเยอ ความเชื่อที่ผสมผสานระหว่างพุทธ พราหมณ์ ฝี ที่ได้รับการถ่ายทอดมาจาก อาณาจักรล้านช้างโบราณ เพื่อให้เหมาะสมกับสภาพวิถีชุมชน ในด้านเศรษฐกิจ การเมือง การปกครองของชาวด่านซ้ายเอง
- ยุคแสวงหา (ระหว่างปีพ.ศ.2500-2530) ซึ่งพัฒนาการของงานประเพณีฝีตาไซนในยุคนี้เกิดขึ้นพร้อมๆ กับการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ การเข้ามามีส่วนร่วมบริหารงานประเพณีของทางราชการ ตลอดจนแนวคิดของคนรุ่นใหม่ และกระแสตอบรับการท่องเที่ยว ได้ทำให้เกิดการชว่ชิงและขัดแย้งทางความคิด ในการที่จะกำหนดทิศทางพัฒนาการละเล่นฝีตาไซน โดยมีแนวความคิดแยกออกเป็น 3 ทิศทางคือ ฝ่ายที่ต้องการให้เป็นไปแบบดั้งเดิม ฝ่ายต้องการรูปแบบใหม่เพื่อผลทางเศรษฐกิจ และฝ่ายที่ต้องการผสมผสาน แต่ในที่สุดแนวคิดทั้งหมดก็สามารถตกผลึกเกิดเป็นประเพณีฝีตาไซนยุคนี้ และจากแรงหนุนของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ผ่านสื่อมวลชนทุกแขนง จากการนำการละเล่นฝีตาไซนออกไปแสดงเผยแพร่ยังทุกหนทุกแห่งเพื่อการประชาสัมพันธ์ ทำให้ประเพณีฝีตาไซนอำเภอด่านซ้าย มีชื่อเสียงในระดับนานาชาติ และเป็นที่น่าสนใจของนักท่องเที่ยวทั่วไป เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เกิดการท่องเที่ยว ขบวนการแสดงฝีตาไซนจึงเกิดขึ้นเพิ่มเติมจากประเพณีดั้งเดิม มีการจัดประกวดขบวนแห่ การประกวดหน้ากากฝีตาไซน การประกวดทำเต็นท์สวยงาม ทั้งหมดนี้ส่งผลให้ ความคิดความเชื่อข้อห้ามข้อปฏิบัติในการละเล่นฝีตาไซนเปลี่ยนแปลงไป ผู้เล่นฝีตาไซนมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นทุกๆ ปี การจัดทำหน้ากากฝีตาไซนจากรูปแบบดั้งเดิมถูกปรับเปลี่ยนยุคเป็นฝีตาไซนแนวใหม่ ตามหลักวิชาการศิลปะกับเทคโนโลยี สมัยใหม่ และกลไกของตลาดชาวอำเภอด่านซ้ายทั่วไปปรับตัวในลักษณะยอมรับการท่องเที่ยวเหล่านี้เป็นต้นเค้าแห่งการเปลี่ยนแปลง ซึ่งต่อมาฝีตาไซนก็กลายเป็นประเพณีเพื่อการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม และมีพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงมากขึ้นด้วยเหตุผลทางเศรษฐกิจ ที่ต้องการส่งเสริมการท่องเที่ยวเป็นหลัก ในยุคปัจจุบัน ระหว่างปี พ.ศ.2530 เป็นต้นมา เมื่อการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ได้บรรจุประเพณีฝีตาไซนลงในแผนส่งเสริมการท่องเที่ยว นับจากปี พ.ศ.2531 เพื่อยกระดับการละเล่นฝีตาไซนให้ถูกใจตลาดจึงมีการเพิ่มสีสันให้มีความหลากหลาย ในที่สุดฝีตาไซนจึงพัฒนาจากการละเล่นตาม

ระบบความเชื่อในพิธีกรรมเกี่ยวกับชีวิต พิธีกรรมเกี่ยวกับการทำมาหากิน และพิธีกรรมเพื่อส่วนรวมปรับเปลี่ยนเป็นการแสดงเพื่อความสนุกสนานบันเทิงเชิงเรีงรมย์เป็นด้านหลัก จนมีเสียงเรียกร้องและมีการตั้งคำถามถึงเป้าประสงค์ของการจัดงานมากขึ้น

- จนถึงยุคปัจจุบัน (ระหว่างปีพ.ศ.2530-2546) เป็นยุคที่เกิดการปรับเปลี่ยนไปในลักษณะก้าวกระโดดก้าวใหญ่ เมื่อการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยบรรจุให้ประเพณีผีตาโชน อำเภอด่านซ้าย อยู่ในแผนการท่องเที่ยว และชาวบ้านอำเภอด่านซ้ายทั่วไปก็มีการปรับตัวในลักษณะตอบสนองและยอมรับการท่องเที่ยว การละเล่นผีตาโชนที่ใช้ประกอบพิธีกรรมจึงถูกปรับแนวให้เป็นการแสดงเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ดูชม มีการจัดฉากแสดงการพูด การแข่งขัน ตลอดจนปรับปรุงเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบสำคัญๆ ทั้งคน อุปกรณ์ กิจกรรม สถานที่ แต่อย่างไรก็ตามพิธีกรรมที่เคยมีแต่โบราณไม่ได้ถูกเปลี่ยนแปลงไปด้วย ผู้ละเล่นผีตาโชนจึงมี 2 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ละเล่นตามพิธีกรรม และกลุ่มผู้ละเล่นเพื่อการแสดง

2. ประเพณีผีตาโชนกับวิถีชุมชน

จากพัฒนาการประเพณีผีตาโชนที่กล่าวมาซึ่งเริ่มต้นจากการละเล่นที่เป็นองค์ประกอบของขนบธรรมเนียม ประเพณี มาบัดนี้การละเล่นผีตาโชน เป็นได้ทั้ง วิถีชีวิต อัตลักษณ์บ่งบอกชาติพันธุ์ สันค้ำ และกลไกของอำนาจ ที่จะส่งผลกำหนดทิศทางของวิถีชุมชนได้อีกด้วย ดังนี้

- ประเพณีผีตาโชนกับขนบธรรมเนียมประเพณีและศาสนา จากการทำชาวอำเภอด่านซ้ายจะต้องกระทำพิธีกรรมเกี่ยวกับองค์พระธาตุศรีสองรัก และพิธีกรรมเกี่ยวกับวิญญูณผีเจ้านาย ทำให้ไม่สามารถปฏิบัติตามฮีต 12 อันได้แก่ ฮีตเดือน 4 บุญพระเวส ฮีตเดือน 5 บุญแห่พระวันสงกรานต์ ฮีตเดือน 6 บุญบั้งไฟ และฮีตเดือน 7 บุญข้าฮะ การละเล่นผีตาโชนจึงมีส่วนส่งเสริมให้นำฮีตที่ขาดไป มาจัดหลอมรวมเป็นบุญเดียวกันเรียกว่า บุญหลวง โดยอาศัย ความสนุกสนานช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด จึงทำให้นุญที่เกิดจากการรวมกันนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ส่วนผลที่เกิดกับศาสนา มีส่วนส่งเสริมให้ศาสนาเข้ามามีอิทธิพลต่อชุมชน ในแง่ทางธรรมะและการปฏิบัติทางศาสนา เสริมสร้างให้มีการผสมผสานการนับถือพุทธศาสนากับความเชื่อในวิญญูณของบรรพชนให้เกิดการบูรณาการเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้ชุมชนไม่มีความขัดแย้ง ทั้งยังเป็นกลไกอย่างหนึ่งที่ช่วยควบคุมสังคมให้เกิดความสงบเรียบร้อย

- ประเพณีผีตาโชนกับสังคมวัฒนธรรม จากการละเล่นผีตาโชน ที่เกิดจากความเชื่อในวิญญูณผีเจ้านายอันเป็นความเชื่อโดยการสั่งสมมาแต่สังคมบุพกาล ได้ก่อให้เกิดผลดีแก่สังคมอำเภอด่านซ้ายในทุกๆ ด้าน เช่น ก่อให้เกิดการรวมกลุ่มกัน ทำให้ชุมชนมีบรรทัดฐานและ ค่านิยมร่วมกัน รู้ว่าคนในสังคมมีสถานภาพและบทบาทที่แตกต่างกัน และมีส่วนร่วมในการอบรม ขัดเกลา

จิตใจคนในสังคม ส่งผลให้วัฒนธรรมไทยด้านซ้าย เช่น ภาษาท้องถิ่น จารีตประเพณี วิถีชีวิต ไม่เปลี่ยนแปลงสูญหายไป ทำให้รู้จักรากเหง้าและวัฒนธรรมของตนเอง และก่อให้เกิดความภูมิใจ และผูกพันกับท้องถิ่น

- ประเพณีผีตาโชนกับเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว หลังจากที่ได้รับการบรรจุให้เข้า ในแผนการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย การละเล่นผีตาโชน ได้ส่งผลทางเศรษฐกิจอย่างสูงต่อชาว อำเภอด่านซ้าย โดยทำให้เกิดรายได้จากการจ้างงาน การบริการอาหารที่พักอาศัย การบริการขนส่ง และการจำหน่ายสินค้าหัตถกรรมพื้นเมือง แต่ก็มีข้อเสีย คือทำให้สินค้าและบริการต่างๆ ในเวลา ต่อมาีราคาสูงขึ้นกว่าเดิม ส่วนในด้านการท่องเที่ยว ได้ส่งผลให้เกิดการท่องเที่ยวแบบ โฮมสเตย์ ขึ้น และยังสนับสนุนการท่องเที่ยวในด้านอื่นๆ ทั้งทั้งจังหวัดเลย เช่น ท่องเที่ยวเชิงนิเวศที่ ภูเรือ ภู หลวง ภูกระดึง การท่องเที่ยวทางศิลปวัฒนธรรม เช่น จิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดโพธิ์ชัย พระธาตุดิน แทนอำเภอนาแห้ว พระธาตุสี่จุจะอำเภอน้ำขุ่น เป็นต้น ประเพณีผีตาโชน เมื่อเป็นการท่องเที่ยว อย่างไรก็ตามแม้จะมีประโยชน์นานัปการ แต่ก็มีผลเสียคือก่อเกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรม ของท้องถิ่นมีความขัดแย้งระหว่างวัฒนธรรมท้องถิ่นและวัฒนธรรมการท่องเที่ยว ทำให้ ค่านิยม ของชาวอำเภอด่านซ้ายเจ้าของประเพณีผีตาโชนเกิดการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย

3. องค์ประกอบของผีตาโชนประกอบด้วย

- ผีตาโชนใหญ่ ทำเป็นหุ่นรูปผีทำจากไม้ไผ่สานมีขนาดใหญ่กว่าคนธรรมดา ประมาณ 2 เท่า ประดับตกแต่งรูปร่างหน้าตาด้วยเศษวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น เวลาแห่ คนเล่น จะต้องเข้าไปอยู่ข้างในตัวหุ่น แต่จะปีจะทำผีตาโชนใหญ่เพียง 2 ตัวผีตาโชนชาย1ตัว หญิง1ตัว สังเกตจากเครื่องเพศปรากฏชัดเจนที่ตัวหุ่น ผู้มีหน้าที่ทำผีตาโชนใหญ่จะมีเฉพาะกลุ่มเท่านั้น คนอื่นไม่มีสิทธิ์ทำต้องได้รับอนุญาตจากผีหรือเจ้าก่อนซึ่งต้องทำทุกปีหรือทำติดต่อกันอย่างน้อยเป็น เวลา3ปี

- ผีตาโชนเล็ก ทุกคนไม่ว่าเด็กผู้ใหญ่ หญิงหรือชาย มีสิทธิ์ทำและเข้าร่วมสนุกได้ทุก คน แต่ผู้หญิงไม่ค่อยเข้าร่วมเพราะเป็นการเล่นค่อนข้างผาดโผนและซุกซน

- หน้ากากผีตาโชน หน้ากากผีตาโชนเล็ก ทำจากส่วนที่เป็นโคนของก้านมะพร้าวและ หวดหนึ่งข้างเหนียว โดยนำมาเย็บติดกันแล้วเขียนหน้าตา ทำจมูกเหมือนผี ส่วนชุดแต่งกายของผีมัก มีสีสดฉูดฉาดตา โดยอาจเย็บเศษผ้าเป็นเสื้อตัวกางเกงตัวหรือเย็บเป็นชุดติดกันตลอดตัวก็ได้ ข้อ สำคัญคือต้องคลุมร่างกายให้มีมืดสนิท หน้ากากผีตาโชนสมัยดั้งเดิมจะทำจากหวดเก่าที่ใช้แล้ว ใน ส่วนที่ครอบศีรษะจะเย็บติดกับโคนของก้านมะพร้าว ส่วนที่เป็นใบหน้าจะใช้ไม้หุ่นทำจมูกสั้นคล้าย จมูกคน ใช้สีที่ได้จากธรรมชาติ จะไม่ปรากฏลวดลายที่เด่นชัดเพราะเน้นให้หน้ากากมีความลึกลับ

นำกล้วย ส่วนหน้ากากผีตาโขนสมัยกลางนับตั้งแต่หน่วยงานการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยให้การสนับสนุนในปี พ.ศ.2531 มีความเปลี่ยนแปลงจากสมัยดั้งเดิม โดยนอกเหนือจากการนำหน้ากากผีตาโขนมาเล่นตามจุดประสงค์หลักดังที่กล่าวมาแล้ว ยังได้มุ่งการทำหน้ากากผีตาโขนเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์และดึงดูดความสนใจ ตลอดจนเน้นผลทางธุรกิจจากนักท่องเที่ยว หน้ากากผีตาโขนในสมัยนี้จึงมีความสวยงามละเอียดและประณีตขึ้นจากเดิมหูดที่ใช้ครอบศีรษะจะใช้หูดใหม่ ส่วนใบหน้ากากผีตาโขนมีความยาวขึ้น รวมทั้งจุกที่โค้งงอคล้ายวงช้าง สีที่ใช้จะมีทั้งสีน้ำพลาสติก สีน้ำมันซึ่งให้ความมันวาวและคงทนด้านความสัมพันธ์ของหน้ากากผีตาโขนกับวิถีชุมชนอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย พบว่าหน้ากากผีตาโขนจะมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของคนในพื้นที่เป็นอย่างมาก เพราะมีความเชื่อว่าการจัดทำหน้ากากผีตาโขนเข้าร่วมแสดงในงานของทุกปีเมื่อเสร็จแล้วจะเป็นการปล่อยผีสง และยังปล่อยทุกซอกทุกไปไหลไปตามแม่น้ำด้วย ด้านระบบรัฐศาสตร์จะมีความสัมพันธ์ที่คนในท้องถิ่นแต่ละคน แต่ละหน่วยงานจะเข้าใจและทราบบทบาทหน้าที่ของตนเองหรือของกลุ่มที่มีการแบ่งงานและหน้าที่กันทำหน้ากากผีตาโขนเพื่อเข้าร่วมแสดง โดยไม่มีการขัดแย้งกันในทางปฏิบัติก่อให้เกิดความสามัคคีของชุมชนด้านระบบวิทยาศาสตร์จะมีความสัมพันธ์ในลักษณะของการแสดงออกถึงภูมิปัญญาชาวบ้านที่รู้จักการนำเอาธรรมชาติมาจัดสร้างเป็นผลงาน พร้อมการปรับธรรมชาติให้มีความคงอยู่ในเชิงนิเวศน์ตลอดจนการดำเนินการทำ และผลิตหน้ากากผีตาโขนรูปแบบของจริงและรูปแบบของที่ระลึกนอกจากนี้หน้ากากผีตาโขนยังส่งอิทธิพลต่อความคิด ความรู้สึกของชาวจังหวัดเลย โดยส่วนรวมที่มีการใช้เป็นสื่อสัญลักษณ์อันแสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัด ในการรับรู้ของคนทั่วไปจะเข้าใจว่า หน้ากากผีตาโขน คือ สื่อศิลปะที่แสดงออกทางความเชื่อเกี่ยวกับผี เกี่ยวกับความลึกลับน่ากลัวหรือสิ่งไม่ดี แต่อีกด้านหนึ่งหน้ากากผีตาโขนจัดทำว่าเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่แสดงให้เห็นถึงความร่วมมือ ความพร้อมเพรียง ความสมัครสมานสามัคคีและความภาคภูมิใจ และการสืบสานประเพณีที่ยิ่งใหญ่ของชุมชนให้ปรากฏแก่ชาวโลกสืบไป

- หมากกะแหล่งคือ เครื่องดนตรีรูปร่างคล้ายกระดิ่งหรือกระดิ่งแขวนคอวัว ผีตาโขนจะใช้หมากกะแหล่งแขวนติดบนเอวเมื่อเดินโยกตัวหรือเต้นเป็นจังหวะ ชย่มตัวสายสะโพกเสียงหมากกะแหล่งก็จะดังเสียงน่าฟังและน่าสนุกสนาน

- ดาบไม้ เป็นอาวุธประจำกายผีตาโขนไม่ได้เอาไว้รบกัน แต่เอาไว้ควงหลอกหลอและไล่หยอกล้อสาว ๆ และเด็ก ๆ จนต้องวิ่งหนีกันจ้าละหวั่น ทั้งอายุทั้งช้ำ บางรายร้องไห้แต่ไม่มีใครถือสา เพราะเป็นประเพณีที่ปฏิบัติกันมา เหตุที่วิ่งหนีเพราะปลายดาบนั้นแกะสลักเป็นรูปอวัยวะเพศชาย แถมทาสีแดงให้เห็นอย่างเด่นชัด การเล่นเกมแบบนี้ไม่ถือเป็นเรื่องหยาบ หรือลามกเพราะมีความเชื่อ

กันว่าหากเล่นตลกและนำอวัยวะเพศชายหญิงมาเล่นมาโชว์ในพิธีแห่และงานบุญบั้งไฟจะทำให้
 พญาแถนพอใจ ฝนจะตกต้องตามฤดูกาล พี่พันทันธุ์ธัญญาหารจะอุดมสมบูรณ์ นี่เป็นประวัติ
 โดยรวมทั้งหมดของประเพณีผีตาโชน และส่วนที่ดิฉันเลือกภาพประเพณีนี้เพราะ เป็นประเพณีที่
 ดั้งที่สุดในอำเภอนี้และยิ่งใหญ่ ที่สำคัญดิฉันเกิดในอำเภอด่านซ้ายนี้ด้วย ดิฉันประทับใจมากใน
 ประเพณีนี้หรือเรียกอีกอย่างว่าผีใจก็ได้มาตั้งแต่เด็กๆ เพราะช่วงเป็นเด็กก็กลัวมาก และในช่วงที่
 ดิฉันเป็นเด็กนั้นหน้ากากผีตาโชนก็ไม่ได้สวยเหมือนปัจจุบันนี้เลย สีที่ทาบนหน้ากากก็เป็นสีแบบ
 เรียบๆ แต่ปัจจุบันสีบนหน้ากาก สีสันสวยงาม หน้ามองและไม่น่ากลัวเลย จึงทำให้ปัจจุบันนี้ดิฉัน
 ก็ไม่กลัวผีตาโชนเหมือนตอนเด็กๆ อีกเลย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน,
 กระทรวงศึกษาธิการ, สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเลย เขต3, 2552, หน้า74-82)

4.2 กระบวนการผลิตของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโชนของร้านสุภลักษณ์
 ผีตาโชน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

4.2.1 ขั้นตอนการทำหน้ากากผีตาโชน

ขั้นตอนการทำหน้ากากผีตาโชนพบว่ามีการทำ 5 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่1 การทำหัวผีตาโชนซึ่งจะต้องเลือกกาบมะพร้าวเพื่อทำหน้า เลือกหวดเพื่อทำ
 หัว การเย็บหวดเข้ากับหน้ากากกาบมะพร้าว และการใส่ขามิรายละเอียด ดังนี้

1.1 การเลือกกาบมะพร้าว ปลีมะพร้าว กาบมะพร้าวควรมีอายุประมาณ 5-10 ปี
 ใช้กาบมะพร้าวได้ ราว 1-5 กาบต่อต้น ส่วนพันธุ์พื้นเมืองเลือกต้นที่ยังไม่ให้ผล ส่วนปลีมะพร้าวนั้น
 ก็ต้องเลือกตามวัตถุประสงค์ เช่น ต้องการให้เป็นแผ่นแบนกว้างก็เลือกปลีขนาดใหญ่ ถ้าต้องการ
 หน้าแคบให้เลือกปลีเล็ก ทั้งนี้ต้องเลือกปลีที่แห้งคาต้นหรือร่วงหล่นลงมาเท่านั้น การแกะกาบ
 มะพร้าวจะแกะรอบๆโคนด้วยมีดแหลมคม แล้วนำมาตัดให้โค้งพอดีกับความโค้งของหวด โดยมีด
 รอบกระป๋องสีหรือเสาบ้านด้วยยางในรถยนต์ปล่อยให้แห้งสนิทใช้เวลาราว 2-3 สัปดาห์ หากกาบ
 มะพร้าวมีตำหนิหรือมีรอยย่นจะไปด้วยดินสอพองผสมกาว หรืออาจใช้สีโปวรถยนต์ก็ได้ รอให้
 แห้งจากนั้นขัดแต่งด้วยกระดาษทราย

1.2 การเลือกหวด โดยสั่งทำพิเศษ กล่าวคือ ปากหวดจะผายกว้างต่างจากหวด
 ธรรมดาทั่วไป บางแห่งเก็บขอบเรียบร้อย เช่น หวดจากเชียงใหม่ เป็นต้น ราคาใบละ 20,25,30 หรือ
 35 บาทที่สั่งทำประจำอยู่บ้าน นาทอง นาฮี นาหมุ่มน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย นำหวดมาแช่น้ำ
 ให้อ่อนแล้วนำมาพับกันหวดให้พอเหมาะ กับศีรษะผู้สวมใส่

1.3 การเย็บหวดเข้ากับหน้ากากกาบมะพร้าว โดยเริ่มต้นจากกึ่งกลางหน้าผากไล่
 วนไปโดยรอบทั้งสองข้างซ้ายขวาพอดีกับศีรษะ

1.4 การใส่เขา โดยประกอบปลีมะพร้าวที่ทำเป็นเขาของผีตาโชนทั้งสองข้างแนบติดกับปกหูหูด ด้วยการใช้ด้ายเย็บเก็บรายละเอียดให้สวยงามลักษณะของเขานั้นมีทั้งแบบเรียบแหลมเรียบๆธรรมดา และแบบหยักย้ายแตกกิ่งก้านคล้ายเขากวางรวมทั้งแบบคล้ายเปลวเพลิงตามความถนัดและต้องการของผู้ออกแบบ

ขั้นที่2 การเจาะตา ตัดจุมูก ทำหลังจากหน้ากากสำเร็จแล้ว ขั้นตอนต่อไปเป็นการเจาะตา และการทำจุมูก ดังนี้

2.1 การเจาะตา กำหนดตำแหน่งที่จะเจาะตาให้ตำแหน่งตาตรงกับตาผู้สวมใส่โดยประมาณ กำหนดห่างจากหน้าผากลงมา 1 ฝ่ามือตามแนวตั้งและช่วงห่างระหว่างคิ้วประมาณสองนิ้วมือทาบ แล้วจึงทำเครื่องหมายไว้ใช้เหล็กแหลมเผาไฟหรือใช้มีดปลายแหลมคว้านออกให้กว้างตามความต้องการ ปัจจุบันนิยมใช้เลื่อยฉลุไฟฟ้าช่วยหรือบางครั้งใช้ใบคัตเตอร์แต่งขอบให้เรียบร้อย รูปแบบของตามีชื่อเรียกและมีลักษณะแตกต่างกัน เช่น ตาอีฮวกหางปล่อย หางคว่ำ ตาแมว และตาเหยี่ยว เป็นต้น

2.2 การทำจุมูก วัสดุที่ใช้คือ ไม้ฉุ่น หรือไม้จ๊วป่า เพราะมีน้ำหนักเบาตัดแต่งและแกะสลักได้ง่าย รูปทรงสามารถพลิกแพลงตามผู้ทำได้ เช่น ทรงปากนก(ปากเหยี่ยว) ทรงพระจันทร์เสี้ยว ลายกนก ลายหางปลา ลายวงช้าง ลายหัวหงส์ ลายสัตว์หิมพานต์ เป็นต้น ส่วนวิธีตัดจุมูกกับหน้ากากทางมะพร้าวจะใช้ตะปุดตอกจากข้างในให้ทะลุออกมาข้างนอกโดยใช้กาวลาเท็กซ์ช่วยเพื่อให้ยึดติดแน่นหรือบางคนใช้น็อตขัน

ขั้นที่3 การรองพื้นและการเขียนลาย เมื่อได้รูปหน้ากากผีตาโชนที่สมบูรณ์แล้วต่อไปจะเป็นการรองสีพื้นเพื่อให้เรียบและการเขียนลาย ดังนี้

3.1 การรองพื้น เพื่อการประดับตกแต่งหน้ากากเป็นการเตรียมความพร้อมที่จะวาดลวดลายตกแต่งหน้ากากผีตาโชนให้สวยงามต่อไป การรองพื้นสามารถทำได้หลายวิธีแต่วิธีที่นิยมคือ ใช้สีน้ำมันกระป๋อง(สีขาว) เนื่องด้วยราคาถูก ประหยัด แห้งเร็ว สียึดเกาะแน่นคงทนลงพื้นที่ละชั้นชั้นละ 1-3 รอบ

3.2 การเขียนลาย ใช้วิธีเขียนหรือร่างแบบลงบนหน้ากากก่อน ซึ่งลายที่ใช้เกิดจากความคิดและจินตนาการของผู้เขียนเองบ้างดูจากเอกสาร หรือหนังสือพิมพ์ต่างๆบ้าง บางกลุ่มไม่ต้องมีการร่างภาพก็สามารถเขียนลงไปตามความชำนาญได้เลย ซึ่งการเรียนรู้นี้ในการเขียนลายนี้ได้มาจากรุ่นพี่หรือไม่กี่สังเกตเอา คิดเองบ้าง ลายที่นิยม คือ ลายไทย ได้แก่ ลายกนกต่างๆลายปีกนก ลายปีกผีเสื้อ ลายมังกรดำ ลายสัตว์ หิมพานต์ เป็นต้น แล้วจึงลงสีตามที่ร่างไว้บริเวณปากขอบตา จุมูก หน้าผาก ปีกหมวก หรือหูด บางกลุ่มนิยมใช้วิธีการแกะสลักลงไป ในเนื้อกาบ

มะพร้าวหรือจลุลายจากไม้เนื้ออ่อนแล้วจึงนำมาประดับบนหน้ากากอีกที่ทำให้เกิดมิติสวยงามอีกแบบหนึ่งแตกต่างกันออกไป จากนั้นเป็นการเคลือบเงาด้วยแชลแล็คหรือสเปรย์แลคเคอร์ ในส่วนที่ต้องการโชว์ผิวเนื้อวัสดุส่วนแบบลงพื้นด้วยสีขาวนั้นไม่จำเป็นต้องเคลือบเพราะเป็นสีน้ำมันขึ้นเงา

ขั้นที่4 การแต่งประดับชายผ้า

ขั้นต่อไปเป็นการแต่งประดับชายผ้าหน้ากากผีตาโชน โดยการหาเศษผ้าเก่ามาตัดให้พอดีเพื่อใช้ปิดใบหน้าด้านข้าง และด้านหลังเพื่อไม่ให้ผู้คนจำหน้าผู้เล่นได้ผ้าแต่ละผืนอาจมีสีที่เหมือนหรือแตกต่างกันก็ได้แล้วนำออกมาแบ่งเป็น3ส่วน คือด้านข้างซ้าย ด้านข้างขวา ส่วนท้ายทอยเพื่อปกปิดด้านหลัง นำผ้ามาเย็บติดกับหัวด้วยด้ายหากไม่ต้องการผืนใหญ่มากสามารถขอยย่อยให้เป็นริ้วเล็กๆลงไปอีกก็ได้ผ้าใช้ได้ทั้งผ้าเก่าและผ้าใหม่ ผ้าทอที่มีลวดลายและผ้าพื้น ผ้ายกดอก และพิมพ์ลาย เป็นต้น

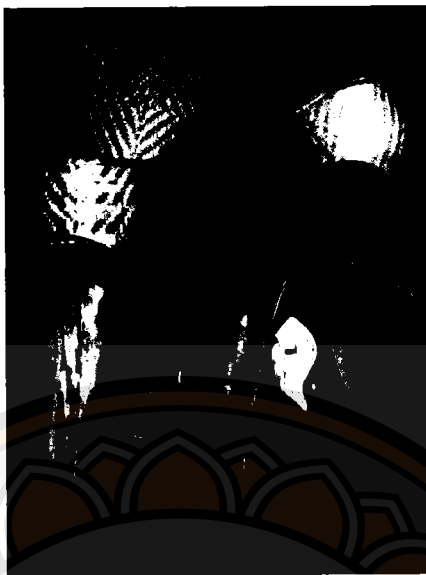
ขั้นที่5 การตัดชุดและการประดับชุด มีดังนี้

5.1 การตัดชุด นิยมใช้ผ้าชนิดเดียวกับที่ใช้เย็บติดหน้ากาก ด้ายที่ใช้เป็นเชือกฟางร้อยด้วยเข็มเย็บกระสอบ ชุดที่สวมใส่บางครั้งหลากสีคละกัน เน้นที่ลวดลาย สีสีน และคุณภาพดี เช่น ผ้าไหม ผ้ามัดหมี่ ผ้าลายยกดอก เป็นต้น ชุดแต่ละชุดนั้นจะทำเผื่อขนาดให้ยาวกว่าผู้สวมใส่ เพราะเวลาเดิน เต็มโยกสายไปมาจะได้ไม่ปริแตกและรัดตึงจนแน่นเกินไป ตัวเสื้อและกางเกงจะเป็นผืนเดียวกันตลอด ด้านหลังทำซิปให้มีช่องสวมใส่ได้ บางกลุ่มนำเศษผ้ามาติดหลากหลายสีก็ดูมีความน่าสนใจเช่นเดียวกัน

5.2 การประดับชุด นอกจากการประดับตกแต่งชุดให้ดูสวยงามด้วยเทคนิคการเย็บ การใช้ผ้าสีและลวดลายแบบต่างๆแล้วยังมีการประดับประดับบนเนื้อผ้าด้วยสิ่งประดับหรือวัตถุอื่นอีกเช่น หมากกะโหล่ง(กะพรวน) ดาบเป็นอาวุธหรือเครื่องเล่นประกอบอื่นๆ เป็นต้น



ภาพที่ 2.1 การละเล่นผีตาโชน



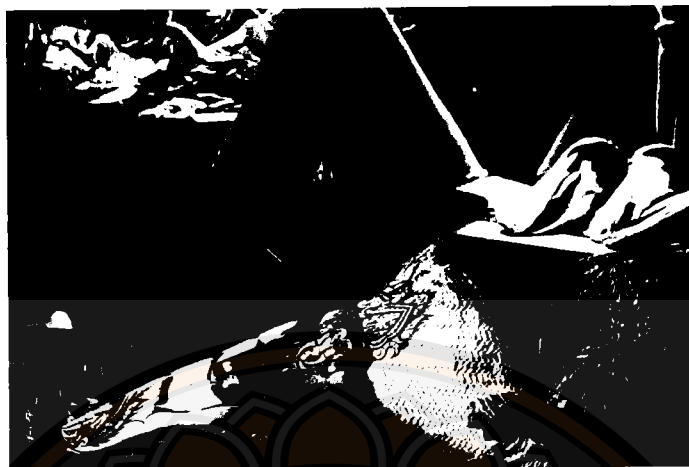
ภาพที่ 2.2 การทำหน้ากากผีตาโขน



ภาพที่ 2.3 การรองพื้น เจาะตาและติดจมูก



ภาพที่ 2.4 การแต่งประดับชายผ้า



ภาพที่ 2.5 การเขียนลวดลายบนหน้ากากผีตาโขน



ภาพที่ 2.6 การแต่งชุดประดับชุด

4.3 องค์ประกอบของการทำหน้ากากผีตาโขน

การถ่ายทอดองค์ความรู้ เรื่องการทำหน้ากากผีตาโขนจำแนกองค์ความรู้ในด้านวัสดุ อุปกรณ์ที่เป็นองค์ประกอบการทำหน้ากากผีตาโขน ดังนี้

การใช้สี ในสมัยก่อนการทำหน้ากากผีตาโขน จะใช้สีระบายตกแต่งสามารถหาได้ในท้องถิ่นนั่นเอง เป็นสีแสดงออกซึ่งจินตนาการของผู้ประดิษฐ์หน้ากากแต่ละคนสีที่ได้จากวัตถุดิบธรรมชาติ ได้แก่ สีดำ ได้มาจากเขม่าไฟหรือขี้มันหม้อ หรือดินหม้อสีแดงได้มาจาก ดินแดง ปูนแดง หมากสะตี(ต้นคำเงาะ คำแสด) สีขาวได้มาจากปูนขาวหรือขี้เถ้า สีเหลืองได้มาจากขมิ้นและไพล และสีธรรมชาติที่ได้จากภูมิปัญญา ได้แก่ ปูนขาวผสมกับขมิ้นได้สีแดง

กาบมะพร้าว เมื่อจะถึงช่วงที่จะมีประเพณีบุญหลวงผู้ที่ทำหน้ากากจะเริ่มหาวัสดุ อุปกรณ์กัน เนื่องจากของเดิมถูกทิ้งลงแม่น้ำหมัน แต่ในปัจจุบันหน้ากากเหล่านั้นถูกนำกลับมาใช้อีกในปีถัดไป เพราะบางส่วนเริ่มหายากโดยเฉพาะโคนกาบมะพร้าวที่นำมาทำเป็นรูปหน้ากากให้เข้ากับหวด ซึ่งแต่ละกลุ่มผู้ผลิตได้วางแผนและมีวิธีการเลือกกาบมะพร้าวทั้งหนาและบางเลือกกาบบาง แข็ง สวย รับโค้งโบหน้าและศีรษะ เพื่อเวลาไว้ก่อนตัดมาทำเพื่อให้กาบมะพร้าวแห้งคาต้น นำมาแช่น้ำในน้ำส้มสายชูผสมน้ำอัตราส่วนน้ำ 20 ลิตรต่อน้ำส้มสายชู 350 ซีซี เพื่อให้มีความยืดหยุ่นอ่อนตัว ตัดได้ง่าย ตัดโครงให้เข้ากับส่วนโค้งของโบหน้าโดยมัดรอบกระป๋องสีหรือเสาบ้านที่มีรัศมีเท่าศีรษะของผู้สวมใส่แล้วปล่อยให้แห้งสนิทประมาณ 2-3 สัปดาห์ ถ้ากาบมะพร้าวมีตำหนิให้ไปด้วยดินสอพอง กาวและเรซิน หรืออาจจะใช้สีโปวรถยนต์ขัดแต่งด้วยกระดาษทรายเบอร์หยาบแล้วความด้วยเบอร์ละเอียดอีกที ตัดแต่งให้ได้รูปทรงหน้ากากผีตาโขนตามต้องการ ข้อค้นพบจากการเลือกกาบมะพร้าวของภูมิปัญญาที่สืบทอดต่อกันมาว่าวิธีที่ดีในการลอกกาบมะพร้าวจะต้องให้กาบมะพร้าวแห้งอยู่กับต้น เพราะถ้ายังเขียวอยู่ลอกกาบออกมาจะเหี่ยวและลอกยากหรือลอก ส่วนสาเหตุที่เลือกกาบมะพร้าวที่ยังไม่มีลูก ถ้ามีลูกแล้วจะทำไม่ได้เพราะตรงก้านจะหักทำให้หน้าหักไปด้วยเนื่องจากลูกมะพร้าวจะอยู่ส่วนบนกาบมะพร้าว

หวด เป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่เป็นเอกลักษณ์ สัญลักษณ์ และสื่อแสดงความเป็นท้องถิ่นของภาคอีสานได้อย่างดีเยี่ยม เดิมใช้หวดเก่าที่ผ่านการใช้แล้วหรือจวนเจียนจะทิ้งอยู่แล้วต่างจากปัจจุบันที่ใช้หวดใหม่ทั้งหมด โดยซื้อหวดใหม่ในตลาดและสั่งทำเป็นพิเศษโดยเฉพาะสำหรับหน้ากากผีตาโขนอย่างเดียวจะมีลักษณะปากผายกว้างออกต่างจากหวดธรรมดาทั่วไปบางแห่งเก็บขอบเรียบร้อย สวยงาม มีการสานเรียกว่า ลายสิบเอ็ด ลายสิบสอง ลายสิบสาม ลายสิบสี่ และลายสิบห้า เพราะสามารถหาจุดที่จะเป็นกึ่งกลางประกอบหน้าได้ง่าย ดังปรากฏในการสนทนาของกลุ่มผู้ผลิตหน้ากากผีตาโขน การขึ้นรูปหวดของกลุ่มผู้ผลิตหน้ากาก มีขั้นตอนตามลำดับดังนี้ คือ

เช่นน้ำให้หวดอ่อนแล้วนำมาพบกั้นเป็นลักษณะคล้ายหมวกให้พอเหมาะกับผู้ที่จะสวมใส่เย็บ
 หวดติดกับหน้ากากโดยไล่จากกึ่งกลางหน้าผากไปจนรอบทั้งด้านซ้ายและขวา ในขณะที่เดียวกันก็
 จัดกึ่งกลางซ้าย-ขวา เล็งปลายคางของหน้ากากให้รับเข้ากับหวดและลองสวมดูเพื่อเกิดความ
 กระชับไม่โยกคลอน เวลาที่เดินไปตามจังหวะเพลง

ตา เป็นตำแหน่งที่สำคัญที่สุดสำหรับการมองเห็น ลักษณะของรูปร่างตาจะแตกต่างกัน
 ไปตามแวว รูปร่างค่อนข้างกลมตอนปลายสองข้างซ้าย ขวาเรียวยาวแหลม ตาเหยี่ยว รูปร่างคล้ายตา
 แมวแต่ปลายสองข้างของหางตาเฉียงขึ้นข้างบน ตาอีฮวก(ลูกอีฮอด) คล้ายตาเหยี่ยวแต่มีหางและ
 ช่องตาเป็นกระเปาะคล้ายลูกอีฮอดที่เจริญเต็มที่ ตาแบบอื่นๆเป็นรูปแบบอิสระขึ้นอยู่กับผู้ออกแบบ
 เป็นสำคัญ เช่น ตาจระเข้ ตาปลา เป็นต้น การเจาะตากำหนดตำแหน่งที่จะเจาะตาให้ตำแหน่งตา
 บนหน้ากากตรงกับตำแหน่งตาจริงของผู้สวมใส่ โดยเฉลี่ยจะกำหนดห่างจากหน้าผากลงมา 1 ฝ่า
 มือตามแนวตั้งและช่วงห่างระหว่างตาทั้งสองประมาณสองนิ้วมือทาบทำเครื่องหมายไว้แล้วใช้
 เหล็กแหลมเผาไฟแดงๆเจาะบริเวณที่ทำเครื่องหมายไว้ให้ทะลุ นำไปตกแต่งรูปร่างตาหรือบางครั้งใช้
 โบคัตเตอร์ช่วยคว้านขอบให้ขยายกว้างขึ้นออกไปตามต้องการ ปัจจุบันใช้เลื่อยฉลุไฟฟ้าช่วยเพราะ
 รวดเร็วประหยัดเวลา แรงงานและทำงานได้เวลา

ฟัน เป็นส่วนแสดงความดุร้ายบนใบหน้าในส่วนที่เป็นหน้ากาก แต่ละกลุ่มจะมีอิสระ
 ในการออกแบบตกแต่งฟันแตกต่างกันไปตามแรงบันดาลใจ ลักษณะที่สำคัญของฟันแบ่งได้ที่เป็น
 ฟันลักษณะสองมิติและมีลักษณะสามมิติกล่าวคือฟันลักษณะสองมิติ ได้แก่ ฟันที่เขียนด้วยสีตัด
 เส้นธรรมดาเน้นความตื้นลึกให้มีมิติที่สามด้วยการเพิ่มแสงเงาด้วยสีขาวลงพื้นเน้นภายในช่องปาก
 ด้วยสีแดงบางครั้งใช้สีดำหรือสีอื่นๆ ส่วนฟันลักษณะสามมิติ ได้แก่ ฟันที่ทำให้เกิดความนูนขึ้นมา
 ซึ่งเป็นลักษณะนูนสูงเกิดจากการใช้เทคนิคแกะสลักลงบนเนื้อกาบมะพร้าวหรือฉลุแยกต่างหาก
 จากไม้เนื้ออ่อน บางครั้งใช้วิธีการหล่อด้วยเรซินขัดแต่ง ทาสีแล้วจึงนำมาติดปะที่หลังตามกรอบที่
 ร่างเอาไว้

จมูก จากการศึกษาค้นคว้าการทำจมูกผีตาโชนส่วนใหญ่ทำจากไม้เนื้ออ่อน
 โดยเฉพาะไม้หนุ่น(ไม้จิวป่า) มีบางกลุ่มใช้ไม้ดอกทองเพราะมีน้ำหนักเบาตัดแต่งแกะสลักได้ง่าย
 สมัยก่อนทำจมูกขนาดเล็กคล้ายจมูกของคนธรรมดาทั่วไปปัจจุบันมีลักษณะแหลมยาวต่อมา
 เพิ่มเติมลวดลายและพลิกแพลงรูปแบบต่างออกไป มีทั้งยาวและสั้น รูปแบบจมูกที่พบบนหน้ากาก
 ผีตาโชนมีดังนี้ ทรงปากนก(ปากเหยี่ยว) ทรงจันทร์เสี้ยว ลายหางปลา ลายกนก ลายวงช้าง ลาย
 หัวหงส์ลายสัตว์หิมพานต์ และลายอื่นๆวิธีติดจมูกกับหน้ากากทางมะพร้าวโดยใช้ตะปูตอกจาก

ด้านในของหน้ากากเพราะไม่ต้องการให้เห็นหัวตะปูบริเวณด้านนอกและทาเวลาเท็กซ์ช่วยยึดให้ติดแน่นยิ่งขึ้น บางคนใช้นี้อตชัน

เขา ทำจากปลีมะพร้าวแห้งนำมาตัดและตัดให้มีรูปทรงตามต้องการปลีหนึ่งๆอาจจะผ่าครึ่งแบ่งแยกได้เป็นสองซีก นอกตากจะทำเรียบๆธรรมดาแล้วยังตัดแต่งหรือฉลุให้เป็นลวดลายได้อีกเช่น เขาลายเปลวไฟ เขาลายสัตว์ป่า เช่นกวางหรือสัตว์ในนวนิยาย เช่นมังกร เป็นต้น การติดเขาจะใช้กาวลาเท็กซ์ติดนำก่อนและเย็บด้วยด้ายหรือเอ็น บางครั้งใช้เชือกฟางรวมทั้งลวดก็ได้ด้วย บางครั้งเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่ม

การรองพื้น การรองพื้นคือการเริ่มต้นทาสีลงบนหน้ากากก่อนที่จะมีการประดับ ตกแต่งหรือเขียนลวดลาย ต่อไปการเตรียมพื้นที่จากการศึกษาพบว่า กลุ่มผู้ผลิตหน้ากากมีวิธีทำดังนี้ คือ รองพื้นด้วยวิธีการทาสีทับไปทับมา 1-3 รอบด้วยสีน้ำมันสีขาว นิยมใช้กันมากที่สุดเพราะง่ายและรวดเร็ว กรรมวิธีไม่ซับซ้อน ราคาถูก ประหยัดและแห้งเร็ว การรองพื้นด้วยวิธีพ่นสี น้ำหนักของสี ต้องมีอุปกรณ์พร้อม เช่น เป่าลม การพ่นสี เป็นต้น งานออกมาจะเรียบ ละเอียดไล่โทนสีได้ตามต้องการเช่นพื้นขาวไล่ โทนเหลือง พื้นขาวไล่โทนแดง โทนฟ้า ชมพู ส้ม เป็นต้น การรองพื้นด้วยกระดาษผนึกพื้นก่อนทาสีทับ วิธีนี้จะได้พื้นเช่นเดียวกันแต่ต่างกันที่ผิวจะเรียบขึ้นเพราะกระดาษจะช่วยปกปิดรอยขรุขระของหวด และหน้ากากทางมะพร้าวไว้จึงเป็นผลดีและประหยัด ใช้สำหรับการเขียนลวดลายที่ต้องการความละเอียดมากยิ่งขึ้น

การเขียนลาย เป็นสิ่งสำคัญที่สุดสำหรับหน้ากากนอกจากจะเป็นการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ และทักษะทางด้านศิลปะแล้วยังสามารถสื่อแสดงออกในมิติอื่น ๆ อีกได้อย่างหลากหลาย เช่น เอกลักษณะพิเศษเฉพาะกลุ่มนั้นๆการล้อเลียนเสียดสีเชิงสะท้อนสังคม โฆษณา สินค้าในรูปโลโก้หรือข้อความ แสดงฝีมือในการเขียนลาย ผูกลาย ลอกลาย เป็นต้น ทั้งในลักษณะที่ละเอียดสีเส้นที่สดใสสดชัดหรือมีความกลมกลืนกันอย่างมีทักษะ เป็นต้นการเขียนลายในการทำหน้ากากผีตาโชนสามารถแบ่งประเภทลวดลายออกได้ดังนี้

1. ลวดลายที่มีระเบียบแบบแผน หมายถึง ลวดลายที่ยึดตามแบบอย่างต้นฉบับ โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง หรือมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเล็กน้อย ได้แก่ ลายไทย และลายพื้นบ้าน เป็นต้น ส่วนการเขียนลายไทยที่นิยมเขียนบนหน้ากาผีตาโชนทั้งลายกนก ลายก้านขด ลายเครือเถา ลายดอกลอย ลายเทพพนม ลายตัวละครในวรรณคดีเรื่องรามเกียรติ์ พระนาง ยักษ์ ลิง สัตว์ในป่า หิมพานต์ เช่น ครุฑขนาด คชสีห์สิง รวมทั้งภาพเล่าเรื่องซึ่งแม้ว่าบางครั้งจะมีการประยุกต์อยู่บ้างแต่ก็ด้วยเหตุผลเรื่องข้อจำกัด เรื่องขอบเขต และพื้นที่ เช่น ขอบตา ขอบปาก คิ้ว จมูก เป็นต้น เพราะสิ่งต่างๆที่นำมาเขียนนั้นนำมาจากการศึกษาดาราลายไทย จากห้องสมุดโรงเรียนสวนเทคนิคใน

การเขียนนั้น ขึ้นอยู่กับแต่ละกลุ่มซึ่งมักจะเลียนแบบคล้ายๆกันในกลุ่มของตน เช่น บางกลุ่มใช้วิธีการตัดสติ๊กเกอร์เป็นลายไทยแล้วจึงติดบนพื้นที่เตรียมไว้ เป็นต้น

2. ลวดลายที่ประยุกต์ หมายถึง ลวดลายที่ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้ผิดแปลกไปจากต้นฉบับเดิม อาจคงเอกลักษณ์ลายต้นแบบไว้หรือไม่ก็ได้ ประเภทลวดลาย ได้แก่ ลายไทย ลายท้องถิ่น ลายประเพณี ลายธรรมชาติ ลายประดิษฐ์ ลายสิ่งแวดล้อม ลายทางศิลปะประชาานิยมมีการนำลายไทยมาประยุกต์เข้ากับลวดลายต่างๆก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันไป

เสื้อผ้า หรือชุดผีตาโชน สมัยก่อนการแต่งกาย เสื้อผ้า หรือชุดผีตาโชน นิยมใช้ผ้าเก่าหรือใช้ปลอกหมอนที่นอนโบราณกลับเอาด้านในออกแล้วเลาะด้านข้างให้แขนออกมาและเศษผ้าที่เหลือเก่าๆนำมาเย็บติดกันเย็บด้วยมือใช้เข็มได้เย็บเป็นเดือนๆสวมใส่สบายก็อยู่ในตัวแต่ไม่โดดเด่นมากนัก ปัจจุบันชุดของผีตาโชนเป็นผ้าใหม่ใช้จักรเย็บแต่มีบางกลุ่มเท่านั้นที่ยังใช้มือเย็บเหมือนสมัยก่อน วิธีการเย็บผู้เล่นจะใช้ผ้าเย็บคลุมหน้ากากหรือศีรษะให้ปกคลุมเพียงแคไหล่เท่านั้น เพราะสะดวกในการถอดหน้ากาก ส่วนเสื้อผ้ามักนิยมตัดเป็นเสื้อยาวๆคลุมถึงขา สีสันของเสื้อผ้ามียลวดลายสะดุดตาบางกลุ่มใช้ผ้าใหม่ที่มีราคาแพงทำให้สวยงามดูสะอาดตาและไม่น่ากลัวเหมือนในสมัยก่อน

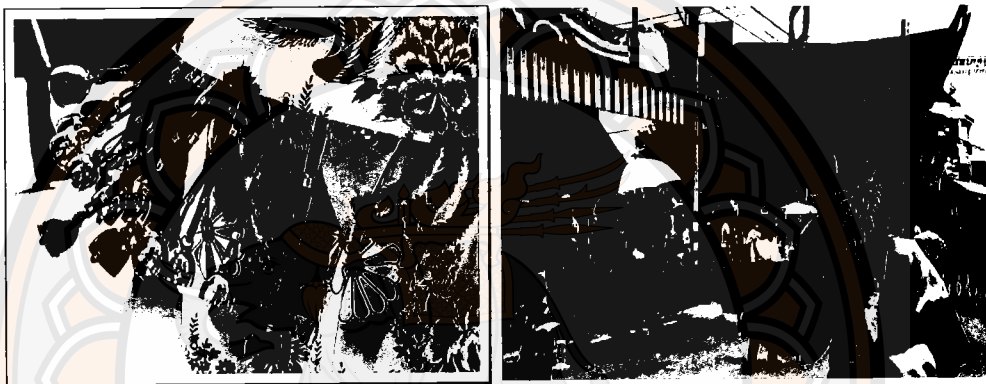
อุปกรณ์ในการเล่นผีตาโชน มีดังนี้คือ อาวุธประจำกายของผีตาโชน ได้แก่ ดาบหรือจ้าวทำมาจากไม้เนื้ออ่อน เช่น ไม้จิ้ง ไม้ฉำฉา ส่วนด้ามของดาบหรือจ้าวแกะสลักเป็นรูปอวัยวะเพศชายและทาสีแดงตรงปลายดาบ หมากกะແหล່ງ กระดิ่ง กระพรวน หรือกระป๋อง ที่บรรจุก้อนหินไว้ข้างในเมื่อเวลาเดินจะทำให้แกว่งมาและเกิดเสียงดังตามจังหวะที่ผู้เล่นขย่มไปตามเสียงพิณ เสียงแคน ที่ได้ยินมาจากวงดนตรีพื้นบ้าน

สรุปได้ว่า การถ่ายทอดองค์ความรู้การทำหน้ากากผีตาโชน มีการทำหน้ากากและมีการวางลวดลายบนหน้ากากผีตาโชนที่เป็นลวดลายตัวและลวดลายอิสระโดยมีการร่างลวดลาย ลอกลายฉลุ ลาย ลงสี ตกแต่งส่วนประกอบอื่นบนใบหน้า คือ จมูก เขา คิ้ว ฟัน นอกจากนี้อาจมีลวดลายหรือข้อความที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มตนบนหน้าผากผีตาโชนและมีการถ่ายทอดลักษณะหน้ากาก 3 ลักษณะดังนี้

ลักษณะการเขียนด้วยสี โดยการร่างลวดลายดินสอ หรือปากกา ร่างลวดลายตามที่ตนเองต้องการแต่คนที่มีความชำนาญมากแล้วก็จะลงลายด้วยพู่กัน บางกลุ่มต้องการทำรูปแบบเดียวกันจำนวนมากก็จะใช้วิธีการวาดลวดลายลงกระดาษลอกลาย เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มนำไปทำเป็นแม่แบบต่อไป

ลักษณะการฉลุลาย โดยการวางลายบนไม้อัดหรือไม้เนื้ออ่อนเช่น ทำจุมูกจากต้นไม้
จิวหรือต้นนุ่นส่วนพื้นฉลุจากไม้อัด หรือหล่อเรซินหรือใช้สีโปวรถยนต์อัดลงในแม่แบบหรือแบบพิมพ์
แล้วนำไปติดด้วยกาวลาเท็กซ์ผสมซีลีอียติดประกอบเป็นรูปหน้ากากผีตาโขน

ลักษณะการแกะสลักบนหน้ากาก โดยการร่างรูปแบบลงบนกาบมะพร้าวที่จะทำเป็น
หน้ากากผีตาโขนแล้วใช้เครื่องมือแกะสลักตามลวดลายที่ร่างไว้ โดยแกะเป็นลายนูนต้ำนำมาติด
ประกอบเป็นหน้ากากผีตาโขนตามความประสงค์



ภาพที่ 2.7 อุปกรณ์ในการละเล่นผีตาโขน



ภาพที่ 2.8 หน้ากากที่เขียนด้วยสีและหน้ากากที่แกะสลัก

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าเรื่องการพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์มีจุดมุ่งหมาย เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกผิวดาไซน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิวดาไซน จังหวัดเลย เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาออกแบบตลอดจนการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ การสร้างสรรค์ความพึงพอใจให้กับผู้บริโภค โดยให้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลเอกสาร เว็บไซต์ เพื่อความรู้พื้นฐานสร้างแนวความคิดและกำหนดกรอบการศึกษาข้อมูลสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกผิวดาไซนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิวดาไซน จังหวัดเลย

1.1. เอกสาร โดยศึกษาจากหนังสือ ตำรา เอกสาร สิ่งพิมพ์ ที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกผิวดาไซน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิวดาไซน จังหวัดเลย

1.2. อินเทอร์เน็ต (Internet) โดยศึกษาข้อมูลผ่านเว็บไซต์เรื่องข้อมูลของการผลิตผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกผิวดาไซน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิวดาไซน จังหวัดเลย

ขั้นตอนที่ 2 ลงพื้นที่เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนามภายใต้กรอบแนวความคิดจากการศึกษาเอกสารเว็บไซต์และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยเข้าสู่พื้นที่แหล่งผลิตภัณฑ์ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่ให้ความสนใจรวมไปถึงแหล่งขายผลิตภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาเอกสารเว็บไซต์ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและข้อมูลจากการลงพื้นที่ เพื่อกำหนดแนวความคิดในการพัฒนาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

ขั้นตอนที่ 4 กระบวนการพัฒนาและสร้างสรรค์ ภายใต้กรอบแนวความคิดการพัฒนาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกผิวดาไซนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิวดาไซน จังหวัดเลย

ขั้นตอนที่ 5 สรุปประเมินผลอภิปรายนำเสนอผลงานแนวทางการพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกผิวดาไซนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผิวดาไซน จังหวัดเลย

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารสำภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

1.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย ตลอดจนเว็บไซต์ที่บริการข้อมูลต่างๆ แล้วนำมาร่างเป็นกรอบแนวคิดของการวิจัยในขั้นต้น ประเด็นที่นำมาร่างประกอบไปด้วย

1. ศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนของร้านศุภลักษณ์ผีตาโขน
2. ศึกษากระบวนการผลิตและการจัดจำหน่ายของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนของร้านศุภลักษณ์ผีตาโขน
3. ศึกษาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนของร้านศุภลักษณ์ผีตาโขน

1.2 ผู้วิจัยได้นำกรอบแนวคิดของการวิจัยในขั้นต้นซึ่งเกี่ยวกับ 3 เรื่อง ที่สำคัญดังกล่าวไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญของกลุ่มผู้ผลิตผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนของร้านศุภลักษณ์ผีตาโขน โดยผู้วิจัยเลือกผู้ทรงคุณวุฒิแบบเฉพาะเจาะจงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย (Purposive Sampling) ประกอบด้วย

1. เจ้าของร้านศุภลักษณ์ผีตาโขน (นักออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขน) จำนวน 1 คน
2. คนงานผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขน จำนวน 4 คน
3. พนักงานขายของที่ระลึกประเพณีผีตาโขน จำนวน 1 คน

ขั้นตอนที่ 2 กำหนดพื้นที่ในการวิจัยทางด้านผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนเป็นกลุ่มผู้ผลิตและจำหน่ายของที่ระลึกประเพณีผีตาโขน โดยให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ

ขั้นตอนที่ 3 การเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้วิจัยภาคสนามด้วยวิธีเปิดเผยตัว (Over role) โดยนำหนังสือราชการทางมหาวิทยาลัยเสนอต่อเจ้าของร้านศุภลักษณ์ผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย เพื่อให้ทราบถึงวัตถุประสงค์ของผู้วิจัยตามระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพโดยมีเครื่องมือการวิจัยดังนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

นักวิจัยศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อนำแนวคิดมาสร้างเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลภาคสนาม ซึ่งใช้กับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย ดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์เจาะลึก
2. แบบสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม

การสร้างเครื่องมือในการทำวิจัย

ในส่วนของข้อมูลประวัติความเป็นมาของร้านและรูปแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย เพื่อให้บรรลุถึงวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนั้นนักวิจัยจึงศึกษาเอกสารและสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อสร้างกรอบแนวคิดการวิจัยเบื้องต้นโดยมีประเด็นในการศึกษาคือวิธีการหาวัสดุมาทำเป็นผลิตภัณฑ์ วิธีการทำผลิตภัณฑ์ วิธีการออกแบบบรรจุภัณฑ์ วิธีการขนส่ง การสร้างกรอบแนวคิดดังกล่าวศึกษาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารปฐมภูมิ (Primary Source) เป็นการศึกษาจากเอกสารที่นำเสนอแนวคิดและประสบการณ์ของนักวิจัยโดยตรง ได้แก่บทความทางวิชาการ ตำรา งานวิจัยในประเทศต่างประเทศ วิทยานิพนธ์ในระดับดุขฎีบัณฑิต-มหาบัณฑิต สื่ออิเล็กทรอนิกส์ CD-Rom และ Internet จากฐานข้อมูลสถาบันต่างๆ เช่น จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร เป็นต้น

2. ศึกษาจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒินักวิจัยรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและประสบการณ์ดังกล่าวสร้างกรอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับประเด็นวิจัยแล้วนำไปสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อเก็บข้อมูลให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยเลือกผู้ทรงคุณวุฒิแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้ทรงคุณวุฒิที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

นักวิจัยได้สัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิตามกรอบแนวคิดในการวิจัยที่ละประเด็น เมื่อครบประเด็นแล้ว ผู้ทรงคุณวุฒิให้ความคิดเห็นเพิ่มเติมในประเด็นสำคัญที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ใช้เวลาประมาณ 1-2 ชั่วโมง บางท่านสัมภาษณ์เพิ่มเติมหลายครั้ง เพื่อเชื่อมโยงข้อมูลให้เป็นภาพรวมที่เป็นประโยชน์ต่อการสร้างกรอบคำถามในการเก็บข้อมูลภาคสนามต่อไปประกอบด้วย

1. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-dept Interview) นักวิจัยใช้การสัมภาษณ์อย่างเป็นทางการเพื่อเป็นข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน

จังหวัดเลยจากเอกสารงานวิจัย และการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิแล้วสร้างแนวคำถามเกี่ยวกับข้อมูล

2. แบบสังเกตแบบไม่มีส่วนรวม (Non-Participant Observation) เป็นแบบสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการที่ได้จากการศึกษาเอกสาร และสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ประกอบกับการจัดบันทึกภาคสนาม จัดทำแผนที่สังคม และคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักในแต่ละชุมชน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บข้อมูลภาคสนาม นักวิจัยเริ่มเข้าชุมชนในเดือนธันวาคม 2553 โดยเข้าไปในวันหยุดราชการจนถึงเดือนมกราคม 2554 นักวิจัยได้ใช้คำถาม (Guideline) ที่ถามถึงภูมิหลัง โลกทัศน์แนวความคิด ความเชื่อ ประสพการณ์ และความรู้สึกของผู้ให้ข้อมูลหลัก ซึ่งนักวิจัยได้เลือกให้ข้อมูลหลัก (Key informant) โดยใช้วิธีการเลือกเชิงทฤษฎี (Theoretical sampling) (Strauss and Corbin, 1991, pp.176-193) ซึ่งได้เห็นถึงความหลากหลายของการเลือกผู้ให้ข้อมูลหลัก วิธีการก็คือ เมื่อเก็บข้อมูลในรายแรกๆ ได้แล้ว นักวิจัยได้ทำการวิเคราะห์เบื้องต้นเพื่อให้ได้มโนทัศน์ในเรื่องต่างๆ ที่ต้องการ แล้วทำการเลือกผู้ที่มีคุณลักษณะต่างไปจากข้อมูลได้อีกและเก็บได้จากใครที่ไหนเพื่อจะนำไปสู่การสร้างทฤษฎีที่สมบูรณ์ ดังนั้นกระบวนการเก็บข้อมูลจึงถูกกำหนดและควบคุมโดยทฤษฎีที่เกิดขึ้นมาจากข้อมูล (Glaser and Strauss, 1967, pp. 45-77; Strauss and Corbin, 1990, pp. 176-193; นราภรณ์ หะวานนท์, 2538, หน้า 27) วิธีนี้จึงไม่มีการกำหนดคุณลักษณะเฉพาะของ ผู้ให้ข้อมูลหลักไว้ล่วงหน้ากล่าวคือ ในช่วงแรกที่ผู้วิจัยสัมภาษณ์แนวลึก ผู้ให้ข้อมูลหลักรายแรกๆ และแต่ละรายต่อไปล่วงหน้ากล่าวคือ ในช่วงแรกที่นักวิจัยสัมภาษณ์แนวลึก ผู้ให้ข้อมูลหลักรายแรกๆ และแต่ละรายต่อไปที่ยินดีร่วมมือในการให้สัมภาษณ์แต่ละรายเพื่อจะสามารถเจาะข้อมูลได้ถูกต้อง เพราะโดยปกติแล้วผู้ให้ข้อมูลจะไม่บอกอะไรแก่คนแปลกหน้า การวิจัยคุณภาพเป็นวิธีที่สามารถเจาะข้อมูลได้อย่างละเอียดสมบูรณ์ เที่ยงตรงและน่าเชื่อถือ ซึ่งนักวิจัยได้แจ้งเป็นเงื่อนไขกับชาวบ้านทุกครั้ง หลังจากที่นักวิจัยแนะนำตัวโดยได้อธิบายถึงวัตถุประสงค์และขอความร่วมมือในการดำเนินการสัมภาษณ์ การพูดคุยตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเต็มใจตอบคำถามของผู้ให้ข้อมูลหลัก ทั้งนี้ นักวิจัยได้ขออนุญาตบันทึกเสียงและจดบันทึกในประเด็นสำคัญๆ (Field-Note) เพื่อป้องกันการตกหล่นของสาระสำคัญต่างๆ และเพื่อไม่ให้เกิดการระแวงโดยนักวิจัยจำได้อธิบายให้ผู้ให้ข้อมูลหลักทราบก่อนล่วงหน้าว่าข้อมูลที่ได้มาทั้งหมดถือเป็นความลับไม่ถูกเปิดเผยที่ใดอันจะทำให้ผู้ให้ข้อมูลหลักเดือดร้อน เพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลหลักได้มีความรู้สึกปลอดภัยและยินดีให้ข้อมูลอย่างละเอียด และเพื่อไม่ให้ข้อมูลที่วิเคราะห์ได้เกิดผลกระทบต่อผู้ให้ข้อมูลหลักไม่ว่าจะกรณีใดๆ อันเป็นจรรยาบรรณของนักวิจัย เพื่อให้มีความยืดหยุ่นสูง นักวิจัยสามารถซักถามและหา

รายละเอียดของประเด็นปัญหาที่ต้องการได้อย่างลุ่มลึก ลักษณะบรรยากาศของการสัมภาษณ์ เป็นไปอย่างไม่เป็นทางการทำให้สามารถตรวจสอบความเข้าใจตรงกันระหว่างนักวิจัยและผู้ถูก สัมภาษณ์ได้ในขณะนั้น

แม้ว่านักวิจัยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูล แต่ในการสัมภาษณ์ระดับลึกทุกรายนักวิจัย ต้องนำข้อมูลมาสรุปคร่าวๆ ก่อนสัมภาษณ์รายต่อไป เพื่อเป็นการจัดหมวดหมู่ และวิเคราะห์แบบ หยิบๆ ทำให้สามารถตรวจสอบความเข้าใจให้ตรงกันในการสัมภาษณ์รายต่อๆ ไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสาร นักวิจัยได้ศึกษาเอกสารวิชาการงานวิจัยด้าน วัฒนธรรม จัดหมวดหมู่ข้อมูลตามประเด็นที่ศึกษาได้แก่ กระบวนการเรียนรู้ทางด้านศิลปกรรม ท้องถิ่นประกอบด้วยเนื้อหา รูปแบบการเรียนรู้ และกระบวนการถ่ายทอดอย่างไรบ้าง ศึกษา เอกสารด้านสังคมวิทยา เพื่อศึกษาพฤติกรรมศาสตร์ เครื่องชี้วัดการพัฒนา เพื่อค้นหาการเรียนรู้ ทางภูมิปัญญาของชุมชน ประกอบด้วยกระบวนการอะไรบ้าง และการพัฒนาสังคมแนวศิลปกรรม มีตัวชี้วัดอะไรบ้าง ศึกษาคุณค่าศิลปกรรมท้องถิ่น จากเอกสารด้านปรัชญา สุนทรียศาสตร์ คุณ วิทยา จริยศาสตร์ เพื่อสืบค้นว่า คุณค่าศิลปกรรมท้องถิ่นประกอบด้วยด้านใดและส่งผลต่อ พฤติกรรมทางศิลปกรรม พฤติกรรมทางสังคมอย่างไร อีกทั้งพฤติกรรมดังกล่าวประกอบด้วยกลุ่ม คน แบบแผน วิถีชีวิต วิธีการผลิต ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ค่านิยม และการสร้างความมั่นคงทาง สังคมอย่างไร ศึกษาเอกสารด้านจิตวิทยา เพื่อหาความสำคัญของทัศนคติ ความรู้สึก ความคิด ความเชื่อ การให้ความหมายที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางศิลปกรรมท้องถิ่นอย่างไร แล้วนำข้อมูลที่ ศึกษาจากเอกสาร และงานวิจัย สรุปแบบอุปมัย (Inductive) เน้นความสัมพันธ์ของข้อมูลที่ เกี่ยวข้องกับบริบทของชุมชนศิลปกรรมท้องถิ่นโดยวิธีวิจัยภาคสนามทางมานุษยวิทยาของ (พัชริน ทร สิริสุนทร, 2552, หน้า139) และ(ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร, 2546 ,หน้า 52) เป็นประเด็นในการ วิจัยภาคสนาม

2. การวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม นักวิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นจากการสัมภาษณ์ ทันทีขณะเก็บข้อมูลในพื้นที่ที่ศึกษา โดยผู้วิจัยได้ทำการจดบันทึกประเด็นสำคัญๆ ขณะสัมภาษณ์ ไว้ บันทึกภาพเพื่อนำไปใช้ประกอบกับข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการสัมภาษณ์ สอบถามรวมทั้งฟังจาก เทปบันทึกเสียงซ้ำจากการสัมภาษณ์ เพื่อเป็นการตรวจสอบข้อมูลเรื่องเดียวกันจากแหล่งข้อมูล หลายแหล่ง ซึ่งได้กระทำภายหลังจากการสัมภาษณ์ทุกๆ ครั้งแล้วนำไปถอดเทปบันทึกคำ สัมภาษณ์แบบคำต่อคำแต่ละรายภายหลังจากการสัมภาษณ์แบบคำต่อคำแต่ละรายภายหลังจาก กลับจากพื้นที่อีกครั้งหนึ่งนักวิจัยได้ทำมโนทัศน์ (Concept) ของข้อมูลที่มีลักษณะคล้ายคลึงกันหรือ

แตกต่างกันในรูปของข้อความ (Statement) และจัดหมวดหมู่ของมโนทัศน์เพื่อหาความสัมพันธ์เชื่อมโยงเชิงเหตุผลโดยผู้วิจัยได้กำหนดรหัสหมาย (Code) แยกเป็นหมวดหมู่ (Code mapping) และเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของแต่ละมโนทัศน์จัดหมวดหมู่ให้แก่มโนทัศน์ต่างๆ หลังจากนั้น นักวิจัยจึงเลือกผู้ให้ข้อมูลหลักคนต่อไป โดยผู้วิจัยเชื่อว่าสามารถให้ข้อมูลที่มีความแตกต่างไปจากมิติ (Dimensions) และคุณสมบัติ (Properties) ของกลุ่มมโนทัศน์ที่พบจากการสัมภาษณ์ที่ผ่านมาแล้ว นอกจากนี้การเลือกผู้ตอบรายต่อไปยังคำนึงถึงความแตกต่างของความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มมโนทัศน์ต่างๆ โดยการเปรียบเทียบ (Comparative case) เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง (Verify)

การวิเคราะห์ข้อมูลขณะเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม นักวิจัยตรวจสอบความแม่นยำตรงข้อมูล (Validity) และความเชื่อถือได้ (Reliability) ของข้อมูลภาคสนามทุกครั้งที่ได้รับข้อมูลด้วยการดูข้อมูลด้วยการดูข้อความ สื่อความหมายตรงตามที่ต้องการหรือไม่ขณะที่สัมภาษณ์คำตอบที่ได้สอดคล้องกับบริบทของชุมชน ข้อมูลเดิม และข้อสังเกตของนักวิจัยหรือไม่ทดสอบกับสภาพแวดล้อมและข้อมูลอื่นที่มีอยู่เดิมจากแหล่งอื่นๆ ในลักษณะทดสอบแบบสามเส้า (Triangulation) ตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อให้ข้อมูลมีความหมายแม่นยำและเชื่อถือได้มากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงที่สองเป็นการตรวจข้อมูลที่จัดเป็นดัชนีแล้ว จากการสังเกตพฤติกรรมการณ์สนทนากับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก กรรมการชุมชน และบุคคลทั่วไป โดยมีการตรวจสอบถามในด้านต่าง ๆ ดังนี้ (สุภางค์ จันทวานิช, 2536, หน้า 103)

1. ตรวจสอบด้านปริมาณ ตรวจสอบข้อมูลที่สังเกตและบันทึกว่าได้ปริมาณเพียงพอครอบคลุมข้อกระทงในแนวคำถาม และเพียงพอตามวัตถุประสงค์หรือไม่ หากข้อมูลไม่เพียงพอได้ทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมหลายครั้ง จนสามารถสรุปข้อมูลที่ตอบวัตถุประสงค์ของภารกิจของการวิจัยได้
2. ตรวจสอบแหล่งข้อมูล (Data triangulation) ตรวจสอบเรื่องเวลา สถานที่และบุคคลว่า เมื่อต่างเวลา ต่างสถานที่ ต่างบุคคล แล้วข้อมูลยังเหมือนเดิมหรือไม่ โดยการจัดตารางกำหนดเวลาในการสังเกตพฤติกรรมให้ครอบคลุมทุกช่วงเวลา เพื่อให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น
3. ตรวจสอบข้อมูลกับเจ้าของข้อมูลและผู้เกี่ยวข้องอื่น (Cross check) นักวิจัยซักถามผู้ให้ข้อมูลและตรวจสอบจากผู้เกี่ยวข้องอื่นว่าข้อมูลถูกต้องหรือไม่ด้วยการสอบถามซ้ำในประเด็นเดียวกัน แล้วให้ความเห็นกับนักวิจัยในเรื่องการตีความ การวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเป็นการยืนยันความเชื่อถือได้ของข้อมูลและรายงาน

4. ตรวจสอบด้านทฤษฎี ตรวจสอบข้อมูลขณะอยู่ในภาคสนาม การตีความหมาย พฤติกรรมว่าตรงหรือแตกต่างไปจากทฤษฎีหรือจากแนวคิดผู้เชี่ยวชาญอย่างน้อยเพียงใด และ ตรวจสอบความเข้าใจของนักวิจัย (Investigator triangulation) โดยเอกสารเพิ่มเติม สอบถาม ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ เมื่อพบข้อมูลที่ขัดแย้งกันหรือข้อมูลไม่เพียงพอ นักวิจัยเก็บข้อมูลซ้ำเพื่อ ยืนยันความถูกต้อง

5. ตรวจสอบวิธีการเก็บข้อมูล (Methodology triangulation) ตรวจสอบข้อมูลด้วยการ รวบรวมข้อมูลหลายวิธี ประกอบด้วยเอกสารการสร้างแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วมการ สัมภาษณ์เจาะลึก และการสัมภาษณ์กลุ่ม

6. ตรวจสอบด้วยการวิเคราะห์ – สังเคราะห์ เมื่อนักวิจัยได้ออกแบบแล้วได้ตรวจสอบ การแปลความหมายเกี่ยวกับข้อมูลโดยมีการเน้นส่วนร่วมให้มากที่สุด รวมทั้งรับฟังความคิดเห็น จากการนำเอาผลิตภัณฑ์ทดลองตลาด จากผู้ทรงคุณวุฒิ นำข้อค้นพบที่ตรงกับความเป็นจริงมาก ที่สุด

7. การตรวจสอบรูปแบบหลังจากการสร้างผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาที่มีเอกลักษณ์ รูปแบบร่วมสมัยแล้ว ได้นำเสนอแก่ผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อวิจารณ์ความถูกต้อง และนำข้อเสนอแนะมา ปรับปรุงให้มีความถูกต้องมากยิ่งขึ้น

8. ตรวจสอบการวิพากษ์วิจารณ์ผลงานวิจัย หลังจากสร้างผลิตภัณฑ์แล้ว นักวิจัยได้นำ วิเคราะห์ผลงานกับผู้ทรงคุณวุฒิอีกครั้ง ทั้งนี้เพื่อให้มีความถูกต้องชัดเจนมากที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลของสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโชนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโชน จังหวัดเลย

จากข้อมูลดังกล่าว ผู้วิจัยได้นำมาเป็นข้อมูลพื้นฐาน ในการวิเคราะห์ข้อมูลและการออกแบบพัฒนา เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์และพัฒนาสร้างสรรค์งานออกแบบให้มีประโยชน์มากที่สุด โดยมีขั้นตอนการปฏิบัติงานดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 บทสังเขปเงื่อนไขในการออกแบบ (Design Brife)

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนแบบร่าง (Sketch)

ส่วนที่ 3 ผลงานที่สร้างสรรค์ (Packaging Design)

ส่วนที่ 1 บทสังเขปเงื่อนไขในการออกแบบ (Design Brife)

1. ชื่อโครงการ (Project title) การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโชน จังหวัดเลย

2. ข้อมูลผู้ประกอบการ

2.1 ชื่อผู้ประกอบการ (Name of producer) : คุณ ศุภลักษณ์ หิรัญสุทธิ

2.2 ที่อยู่ (Address) : บ้านเลขที่ 51 หมู่ 11 ต.ด่านซ้าย อ.ด่านซ้าย จ.เลย 42120

2.3 เบอร์โทรศัพท์ (Telephone) : 089-4618015

2.4 เบอร์อีเมล (E-mail/Inter Address) : supalux_peetakron@hotmail.com

2.5 ความเป็นมาของโครงการ (Background)

แต่เดิมร้านขายของที่ระลึกจะอยู่บนพิพิธภัณฑสถานผีตาโชนและยังไม่มีร้านค้าที่แน่นอน เพราะไม่มีเจ้าหน้าที่มาดูแลร้านขายของที่ระลึกที่ศุภลักษณ์เห็นว่า น่าจะขายได้ดีจึงได้ทดลองนำของที่ระลึกประเพณีผีตาโชนเข้ามาขายที่ละชิ้นๆ อดจึงเห็นว่าหน้าจะเป็นรายได้ให้แก่ทางวัดโดยจะนำเงินที่ได้มอบให้แก่โรงเรียนปริยัติสามัญวัดโพธิ์ชัย แรกเริ่มวัดได้มอบเงินให้ที่ศุภลักษณ์มาเป็นทุนเปิดร้านก่อนโดยวัดสังเกตเห็นว่า ของสามารถขายได้แต่ก็ยังไม่เป็นที่รู้จักมากนัก แต่ภายในระยะหลังวัดไม่มีเงินทุนให้ที่ศุภลักษณ์ ที่ศุภลักษณ์จึงนำเงินของตนเองมาลงทุนโดยทำการตกลงกับทางวัดโพธิ์ชัยว่าเมื่อขายได้จะแบ่งรายได้ให้แก่ทางวัดครึ่งหนึ่งเพื่อนำเงินที่ได้มอบให้แก่โรงเรียนปริยัติสามัญวัดโพธิ์ชัยเพื่อสนับสนุนการศึกษาให้แก่เด็กนักเรียนในโรงเรียน แต่ปัจจุบันนี้คุณศุภ

ลักษณะไม่ขึ้นตรงต่อวัดโพชนชัย โดยได้แยกตัวออกมาทำเป็นร้านขาย-ส่งเองโดยใช้ชื่อว่า"ร้านศุภลักษณ์มีตาโขน"

3. ข้อมูลผลิตภัณฑ์

3.1 ชื่อผลิตภัณฑ์ : ของที่ระลึกมีตาโขน

3.2 ชื่อตราสินค้า : ร้านศุภลักษณ์มีตาโขน

ส่วนวิเคราะห์ : การใช้ตราสินค้าที่ดีจะให้ประโยชน์ต่อผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีมีตาโขน จังหวัดเลย เพื่อสร้างภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์ที่แตกต่างจากที่อื่นๆ ในอำเภอเดียวกันและเป็นประโยชน์ต่อทางร้านศุภลักษณ์มีตาโขน ซึ่งเป็นผู้ผลิตดังนี้

1. แสดงความเป็นเจ้าของผลิตภัณฑ์ ซึ่งจะเป็ประโยชน์ในด้านการโฆษณาหรือจัดแสดงสินค้า สร้างชื่อให้กับทางผู้ประกอบการ เมื่อตราสินค้าเป็นที่ยอมรับทั้ๆไปจะเป็นสิ่งช่วยกระตุ้นความต้องการของผู้บริโภค

2. สร้างชื่อเสียงให้กับหมู่บ้านถิ่นเกิด

3. ช่วยเพิ่มยอดขาย ผู้บริโภคซื้อสินค้าโดยจดจำตราสินค้าได้แม่นยำ เมื่อมีการส่งเสริมการขายใดๆจะกระตุ้นการซื้อได้รวดเร็วขึ้น

4. ช่วยลดเวลาในการขาย เนื่องจากผู้บริโภคตัดสินใจได้รวดเร็วจากตราสินค้า

5. แสดงความสามารถในการควบคุมตลาด ลดการเปรียบเทียบด้านราคา

6. ช่วยนำสินค้าใหม่ออกสู่ตลาดได้ง่ายขึ้น

ประโยชน์ต่อผู้บริโภค

1. สามารถจำแนกประเภทชนิดของสินค้าในระดับคุณภาพที่แตกต่างกันของผู้ผลิต

2. ทราบว่าใครเป็นผู้ผลิตและนำมาตัดสินใจได้รวดเร็วในการซื้อ

3. สร้างความมั่นใจ ความน่าเชื่อถือและความรู้สึกที่ดีระหว่างตัวผู้บริโภคเองกับตัว

สินค้า

4. ช่วยลดเวลาและความพยายามในการแสวงหาสินค้า

3.3 ลักษณะการสร้างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ และรูปแบบการจัดจำหน่าย

3.3.1 การออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ใหม่ (New Product&New Package)

ส่วนวิเคราะห์ : เนื่องจากผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของที่ระลึกมีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว นั้นยังไม่มีรูปแบบที่แปลกใหม่ น่ารัก สะดุดตาและไม่มีบรรจุภัณฑ์เป็นของตัวเอง จึงควรสร้างความโดดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เพื่อเป็นจุดส่งเสริมการขายให้กับตัวผลิตภัณฑ์

เพราะมีสินค้าในกลุ่มเดียวกันเกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก จึงเกิดการแข่งขันกันในกลุ่มผลิตภัณฑ์และบรรจุกฎภัณฑ์ประเภทนี้ ดังนั้นการสร้างความน่าเชื่อถือและความโดดเด่นจึงมีความจำเป็นอย่างมาก

3.3.2 การส่งจำหน่ายในประเทศและต่างประเทศ (Domestic & Export)

ส่วนวิเคราะห์ : ในปัจจุบันเป็นการตลาดภายในประเทศและโดยเฉพาะภาคอีสานเท่านั้น เพราะสะดวกในการจำหน่ายส่วนระบบในการผลิตยังเป็นแบบหัตถกรรม ซึ่งเป็นงาน hand made เป็นการผลิตแบบกลุ่มแม่บ้านบ้าง ผลิตเองบ้าง จึงมีข้อจำกัดทางด้านเงินทุนและแรงงานจึงให้ความสำคัญกับตลาดภายในประเทศก่อน

3.4 ราคาของสินค้า (Product Price)

1. ตุ๊กตาผีตาโขนสีน้ำเงิน ราคาขาย 1,260 บาท
2. ตุ๊กตาผีตาโขนสีชมพู ราคาขาย 1,260 บาท
3. ตุ๊กตาผีตาโขนสีแดง ราคาขาย 1,260 บาท
4. ตุ๊กตาผีตาโขนสีเหลือง ราคาขาย 1,260 บาท
5. ตุ๊กตาผีตาโขนสีเขียว ราคาขาย 1,260 บาท

ส่วนวิเคราะห์ : การตั้งราคาของสินค้าตั้งขึ้นเท่าที่ผู้บริโภคจะสามารถยอมจ่ายได้ ซึ่งจะเป็นกลุ่มนักท่องเที่ยวที่ชื่นชอบงาน handmade และรักในงานศิลปะที่สรรค์สร้างพัฒนาการเด็กได้อีกด้วย เพื่อให้ผู้บริโภคมีความมั่นใจและแสดงให้เห็นว่าสินค้ามีคุณภาพที่ดี และมีที่เดียวในโลกที่ทำให้ผู้บริโภครู้สึกว่ามีซื้อสินค้าในราคาที่สูงแล้วแต่ก็ได้ผลิตภัณฑ์ที่มีหนึ่งเดียวในโลกอีกด้วยเช่นกัน

3.5 ประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ (Product Use) สำหรับเป็นของที่ระลึก ของขวัญ ของฝากหรือเพื่อนำไปประดับเพื่อวางโชว์ได้ และพิเศษไปกว่านั้นสามารถนำตุ๊กตามาเป็นสื่อพัฒนาการเด็กอายุตั้งแต่ 3-6 ขวบได้อีกด้วย

3.6 วิธีใช้ (How Used/Prepared) ตุ๊กตาแต่ละตัวสามารถนำมาเล่นแต่งตัวโดยการถอดหน้ากากและเปลี่ยนชุดได้ และยังอัดเสียงพูด มีหน้ากากผีตาโขนซึ่งผู้ซื้อไปจะยังคงจดจำได้ว่าซื้อมาจากเมืองด่านซ้ายในเทศกาลงานประเพณีผีตาโขนได้ด้วย

4. ข้อมูลช่องทางการจัดจำหน่าย (Distribution)

4.1 รายละเอียดช่องทางการจัดจำหน่าย (Detail of Distribution cycle) ช่องทางการจำหน่ายโดยตรง (Direct Channel) และจำหน่ายโดยทางอ้อม (Indirect Channel)

ส่วนวิเคราะห์ : มีร้านที่จำหน่ายให้กับผู้บริโภคโดยตรงโดยผลิตและจำหน่ายเองในท้องถิ่นและจำหน่ายทางอ้อมโดยการรับออเดอร์จากลูกค้าที่สั่งซื้อในราคาขายส่ง เพื่อไปวางจำหน่ายในราคาขายปลีกอีกทีหนึ่ง ส่วนการจำหน่ายหน้าร้านเป็นระบบทั้งขายปลีกและขายส่ง

หน้าร้านเช่นกัน โดยเจ้าของร้านจะเป็นคนขายเองตามออร์เดอร์ที่ได้รับมาเจ้าของร้านคือ คุณศุภลักษณ์ เป็นทั้งผู้ผลิตและผู้จำหน่าย

4.2 ข้อควรระวังทางกายภาพ (Product fragility) ไม่ควรเก็บไว้ในที่ชื้น ใช้แปรงขนไก่ปิดทำความสะอาด

5. การจัดแสดงสินค้า (Displayed)

5.1 ลักษณะการจัดแสดงสินค้า (Displayed) จัดวางบนเคาเตอร์โชว์ให้เห็นสินค้าโดยมีบรรจุภัณฑ์

5.2 สถานที่ตั้งร้านค้า (Store location) เคาเตอร์วางสินค้าของร้านศุภลักษณ์มีตาโขน อยู่บริเวณใกล้วัดโพธิ์ชัยหรือพิพิธภัณฑสถานซึ่งห่างกันประมาณ 100 เมตร ตั้งอยู่บ้านเลขที่ 51 หมู่ 11 ต.ด่านซ้าย อ.ด่านซ้าย จ.เลย 42120

6. ข้อมูลทางการตลาด (Marketing Data)

ปริมาณการส่งออกโดยรวมของผลิตภัณฑ์ (Total quantity available for export) : -

ปริมาณการจำหน่ายภายในประเทศโดยรวมของผลิตภัณฑ์ (Total quantity available for domestic market) : 100% ของปริมาณการจำหน่ายโดยรวม

ส่วนแบ่งทางการตลาดภายในประเทศ (Market share on domestic market) : -

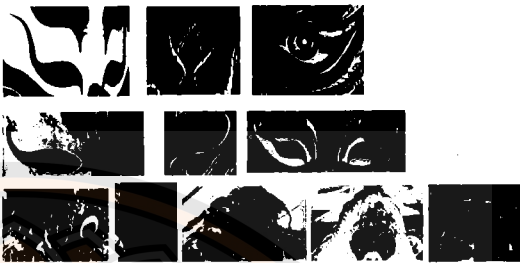
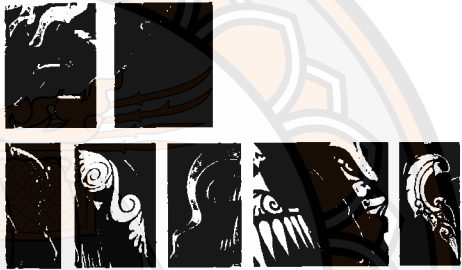
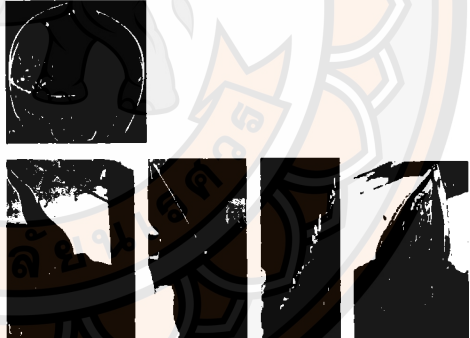
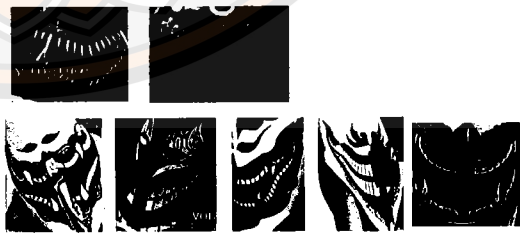
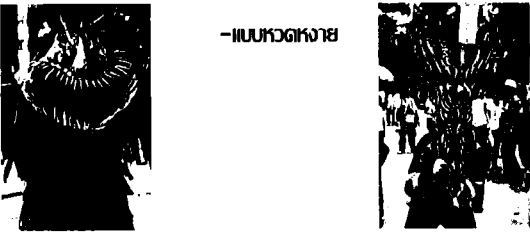
คู่แข่งทางการตลาด (Major competition)

ข้อมูลสินค้าทางการตลาดของคู่แข่ง

Company	Brand name	Comment
ร้านป่ามาขายส่ง อยู่หลังตลาด	-	ไม่มีบรรจุภัณฑ์, สินค้าไม่มีความหลากหลาย
ร้านเฮือนผีตาโขนขายส่ง อยู่หลังตลาดใกล้ที่ทำการไฟฟ้า	-	ไม่มีสินค้าหลากหลาย, ไม่มีบรรจุภัณฑ์, ไม่มีบริการหลังการขาย






7. ตารางแยกส่วนเอกลักษณ์และจุดเด่นของผีตาโขน

ตารางแยกส่วนเอกลักษณ์และจุดเด่น ของผีตาโขน

ชื่อจุดเด่นผีตาโขน	รูปภาพจุดเด่นผีตาโขน
1. ตา -ฉิวทรางปล้อย -ฉิวทรางมวด -ทวดดว่า	
2. จมูก -จมูกมาตรฐาน -จมูกทรงแปลกใหม่	
3. ปาก -ปากมาตรฐาน -ปากทรงแปลกใหม่	
4. ปากและเขี้ยว -แบบทวดดว่า -แบบทวดหงาย	
5. แบบทวด -แบบทวดดว่า	





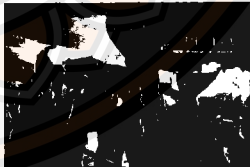
ภาพที่ 4.1 ตารางแยกส่วนผีตาโขนเล็ก

พิศมัยเขตหงายตัวที่ 1

ชื่อจุดเด่นพิศมัย	รูปภาพจุดเด่นพิศมัย
1.ต	
2. จมูก	
3.ปากและเขี้ยว	
4.เขา	
5.หงาย	





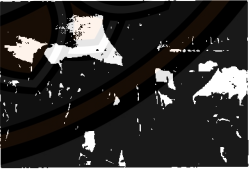
ภาพที่ 4.2 ตารางแยกส่วนมีตาโขงหงายตัวที่1

พิศมัยในหวดหงายตัวที่2

ชื่อจุดเด่นพิศมัย	รูปภาพจุดเด่นพิศมัย
1.ตม	
2. จมูก	
3.ปากและเขี้ยว	
4.เขม	
5.หวดหงาย	





ภาพที่ 4.3 ตารางแยกส่วนพิศมัยในหวดหงายตัวที่2

พืตกโณทรวงายตัวที่3

ชื่อจุดเด่นพืตกโณ	รูปภาพจุดเด่นพืตกโณ
1.ต	
2. จมูก	
3.ปากและเขี้ยว	
4.เขา	
5.ทรวงาย	

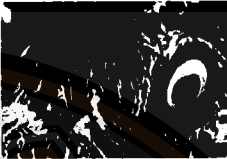



ภาพที่ 4.4 ตารางแยกส่วนพืตกโณทรวงายตัวที่3

พืชน้ำในหมวดคว่ำตัวที่ 1

ชื่อจุดเด่นพืชน้ำ	รูปภาพจุดเด่นพืชน้ำ
1. ๓	
2. จมูก	
3. ปากและเขี้ยว	
4. แบบคว่ำ	

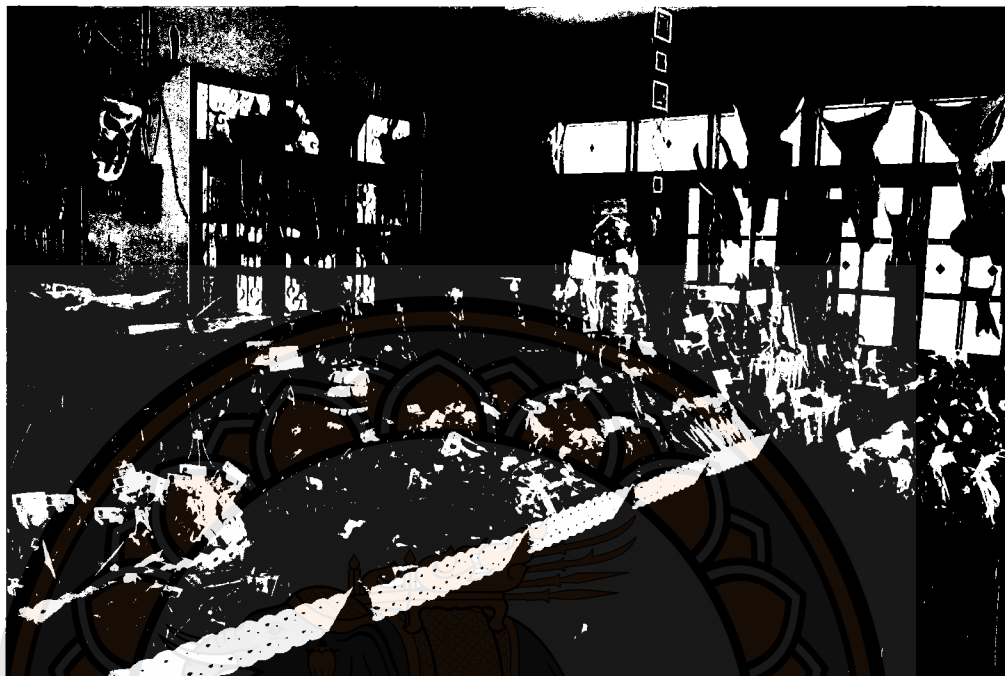
ภาพที่ 4.5 ตารางแยกส่วนพืชน้ำในหมวดคว่ำตัวที่ 1

พืชนวดคว่ำตัวที่ 2

ชื่อจุดเด่นพืชนวด	รูปภาพจุดเด่นพืชนวด
1. ๓	
2. จมูก	
3. ปากและเขี้ยว	
4. ใบบกด	

ภาพที่ 4.6 ตารางแยกส่วนพืชนวดคว่ำตัวที่ 2

รูปแบบของที่ระลึกแบบเดิม



ภาพที่ 4.7 ผลิตภัณฑ์เดิม

ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เดิมของ ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนมีหลากหลายรูปแบบ มีทั้งสีล้น ลวดลาย และคงเอกลักษณ์ผีตาโขนเช่นเดิมที่เมื่อทุกคนได้เห็นจะหวาดกลัวซึ่งทำขึ้นมาเพื่อให้สอดคล้องกับตำนานผีตาโขนนั่นเอง ส่วนกลุ่มเป้าหมายของผู้บริโภคในผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์เดิม เป็นผู้ขึ้นขอการท่องเที่ยว ประเพณีต่างๆ ของสะสม และงานhandmade โดยช่วงอายุจะอยู่ระหว่าง 15-25 ปี จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจพัฒนาการออกแบบสำหรับเด็กๆ ในช่วงอายุระหว่าง 3-6 ปีขึ้นไป เพื่อขยายกลุ่มเป้าหมายให้กว้างขึ้นอีกด้วย โดยเด็กๆสามารถเล่นได้และไม่เป็นอันตรายเนื่องจากทำด้วยผ้าทั้งหมด ความหวาดกลัวในการเล่นตุ๊กตาผีตาโขนนี้ก็ลดลงไปอีกด้วย ทั้งยังสามารถเสริมพัฒนาการให้แก่เด็กในช่วงวัยนี้ได้ดี เนื่องจากตุ๊กตาที่ออกแบบมาเป็น ตุ๊กตาผีตาโขนที่ออกแบบให้น่ารักมากขึ้น สามารถจับเปลี่ยนหน้ากาก เปลี่ยนชุด และอัดเสียงพูดได้ ทำให้เด็กและผู้ปกครองยังได้ใกล้ชิดกันมากขึ้นอีกด้วย

8. ข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ (Package/label data)

- 8.1 Type of product : ผ้าโทเล,ผ้าสำลี,ด้ายเส้นใหญ่และเส้นเล็ก,กระดุม
- 8.2 Type of pack : พลาสติกบุโตะอาหารสีใสและสีขุ่น,ผ้าลายไทย
- 8.3 การทำตุ๊กตาผีตาโขน : แยกส่วนตุ๊กตาแล้วมาประกอบกันที่หลัง
- 8.4 การทำชุดและหน้ากากตุ๊กตาผีตาโขน : เย็บโดยใช้จักรเย็บ

8.5 วัสดุสีตุ๊กตา : screen

8.6 เทคนิคพิเศษที่ใช้ในการทำตุ๊ก : ใช้ผ้าไทยทำเป็นขอบตุ๊ก

8.7 Number of screen color : 1 สี

9. เจ็อนไขและข้อสรุปรด้านเรขศิลป์ (Graphic Design Brief)

9.1 Product/ SWOT(strength,weakness,opportunity,threat)

9.1.1 จุดแข็ง (Strength) ประเพณีผีตาโชนเป็นประเพณีเป็นที่รู้จักไปทั่วโลก มีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติให้ความสนใจเป็นพิเศษ โดยทั้งนี้ผลิตภัณฑ์เป็นที่น่าสนใจจากนักท่องเที่ยวคือลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ และผู้ผลิตผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผีตาโชนมีทั้งความชำนาญ ทักษะและมีมือก่อนอยู่แล้วเนื่องด้วยเป็นงานฝีมือที่ผู้ออกแบบมีประสบการณ์ที่เคยทำในกลุ่มเดียวกันมาก่อน

9.1.2 จุดอ่อน (Weakness) ผลิตภัณฑ์แต่ละชิ้นใช้เวลาค่อนข้างมาก จึงไม่สามารถผลิตได้ครั้งละมากๆ ทำให้ได้สินค้าน้อยชิ้น ส่วนบรรจุภัณฑ์ไม่สวยงามพอที่จะดึงดูดลูกค้าได้

9.1.3 โอกาสของสินค้า (Opportunity) สามารถพัฒนาสินค้าให้ตรงกับความต้องการของตลาดและความต้องการสินค้าใหม่ที่จะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เป็นการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับตัวสินค้าด้วย โอกาสทางการตลาดของร้านสุภลักษณ์ผีตาโชนมีสินค้าหลากหลายและมีคุณภาพ ยังมีบริการหลังการขายทำให้เกิดความประทับใจแก่ลูกค้าจึงทำให้ลูกค้าติดใจและอยากกลับมาซื้อสินค้าใหม่เมื่อเปรียบเทียบกับคู่แข่งร้านอื่น

9.1.4 อุปสรรคของสินค้า (Threat) มีการแข่งขันกันได้ง่ายกับผู้ประกอบการร้านค้า เนื่องด้วยสินค้ามีการลอกเลียนแบบได้ง่าย ราคาสินค้าต่างกันเล็กน้อยและไม่ใช้ต้นทุนมากในการผลิต จึงทำให้ผู้ผลิตออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ เนื่องจากผู้บริโภคเปลี่ยนแปลงตามค่านิยมใหม่ๆ

9.1.5 วัตถุประสงค์ (Objective) เพื่อศึกษาถึงการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมของของที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโชน จังหวัดเลย โดยตัวผลิตภัณฑ์สามารถสื่อสารกับผู้บริโภคได้โดยตรงกับวัตถุประสงค์ที่ผู้ออกแบบต้องการ อีกทั้งส่งเสริม สนับสนุน สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่สินค้า ทำให้เกิดเป็นตัวแทนที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภคและเกิดยอดขายการจำหน่ายของที่ระลึกสูงขึ้นอีกด้วย

9.1.6 กลุ่มเป้าหมายและลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย (Target group)

Demographic

- เด็กช่วงอายุระหว่าง3-6ขวบ

Psychographic

- ผู้ชื่นชอบการเล่นของเล่น
- ผู้ชื่นชอบเทศกาล ประเพณีต่างๆ
- ผู้ชื่นชอบฟังก์ชันการใช้งานเพื่อให้เกิดพัฒนาการ

9.2 Design concept : สรรค์สร้างพัฒนาการจากตำนานผีตาโขน

Support : ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขน เป็นเครื่องระลึกความทรงจำเมื่อครั้งที่ได้มาสัมผัสประเพณีนี้ ถือเป็นสิ่งแทนใจจากชาวอำเภอด่านซ้าย ที่มีให้แก่นักท่องเที่ยวที่มาเยือนด้วยตำนานของประเพณีผีตาโขน ความเชื่อและความศรัทธาสืบต่อกันมาตั้งแต่สมัยบรรพบุรุษอันเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ดีงาม จึงนำเสนอผ่านผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัวที่สื่อถึงประเพณีผีตาโขนสู่ลวดลายด้วยเช่นกัน โดยมีการสื่อสารถึงการมีส่วนร่วมในการสืบสานวัฒนธรรมความเชื่อและการอยู่ร่วมกันให้คนทั้งโลกได้เห็นถึงเสน่ห์ของตำนานผีตาโขนที่สืบทอดมาจากบรรพบุรุษของเมืองเล็กๆดังเช่น เมืองด่านซ้าย

9.3 Mood&Tone / Personality : มีสีสันสดใส(Colorful) ประเพณี(Traditional) และสะดุดตา(Striking)

- Colorful - สีส,กราฟฟิก
- Traditional - เอกลักษณะ
- Striking - รูปทรง,ลวดลาย

9.4 Scope

9.4.1 ตุ๊กตาผีตาโขนสีน้ำเงิน	จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก
9.4.2 ตุ๊กตาผีตาโขนสีชมพู	จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก
9.4.3 ตุ๊กตาผีตาโขนสีแดง	จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก
9.4.4 ตุ๊กตาผีตาโขนสีเหลือง	จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก
9.4.5 ตุ๊กตาผีตาโขนสีเขียว	จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก
รวม	5 โครงสร้าง 5กราฟฟิก

ส่วนที่ 2 ขั้นตอนแบบร่าง

เพื่อกำหนดขอบเขตของการศึกษาให้แคบเข้าหาข้อสรุปและได้ข้อมูลพื้นฐานก่อนที่จะนำไปสู่การสร้างแบบร่าง ดังนี้

1. รูปแบบการดำเนินชีวิตและพฤติกรรมร่วมของผู้อุปโภคบริโภค
2. แนวโน้มทางการตลาด

3. พื้นฐานทางความคิด

ผู้วิจัยนำเข้าสู่กระบวนการออกแบบเบื้องต้น คือ ลำดับความคิดที่มีอยู่มากมายหลายแบบ จากนั้นก็ทำแบบหยาบอันจะก่อให้เกิดประกายความคิดตามลำดับต่อไป โดยอาศัยข้อมูลที่สรุปมาได้

Target group



ภาพที่ 4.8 กลุ่มเป้าหมาย

Mood & Tone

Colorful



ภาพที่ 4.9 กลุ่มสีของงาน

Traditional



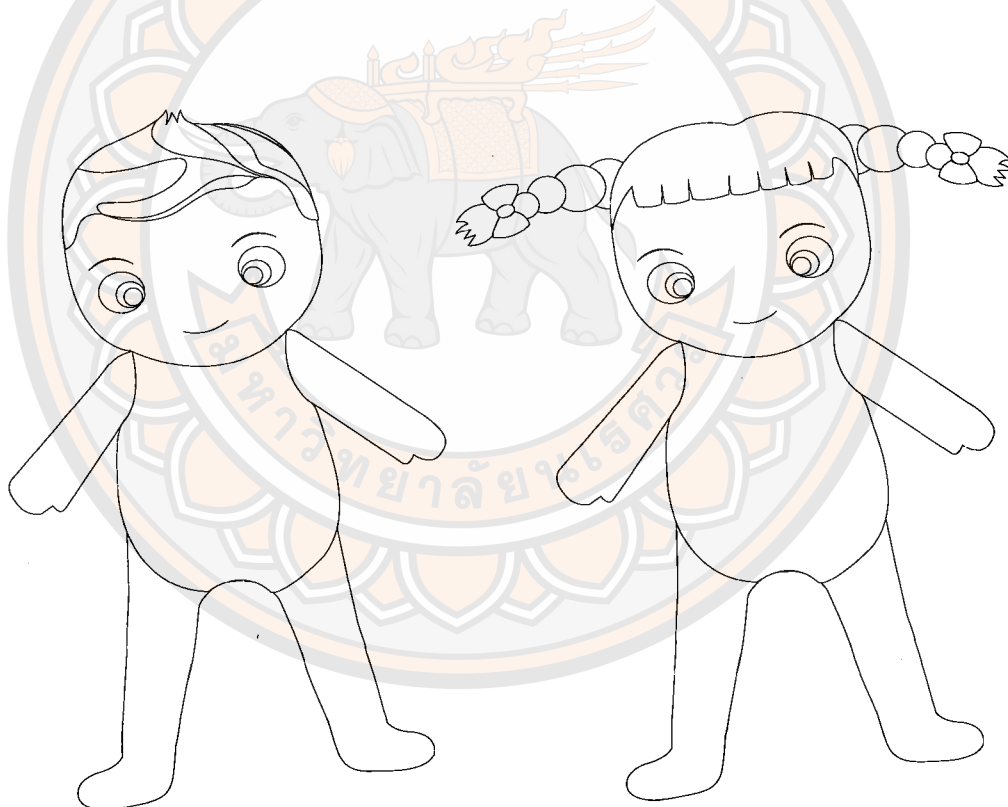
ภาพที่ 4.10 อารมณ์ของงาน

Striking



ภาพที่ 4.11 รูปแบบงาน

1. แบบร่างผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาผีตาโขน (Sketch Product)
แบบร่างผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาผีตาโขนเพศชายและเพศหญิง



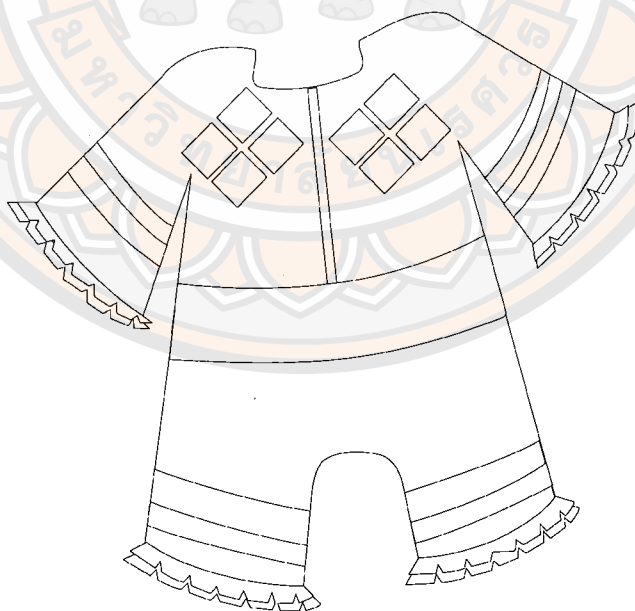
ภาพที่ 4.12 แบบร่างตุ๊กตา

แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดตุ๊กตาผีตาโขนในโทนสีน้ำเงิน



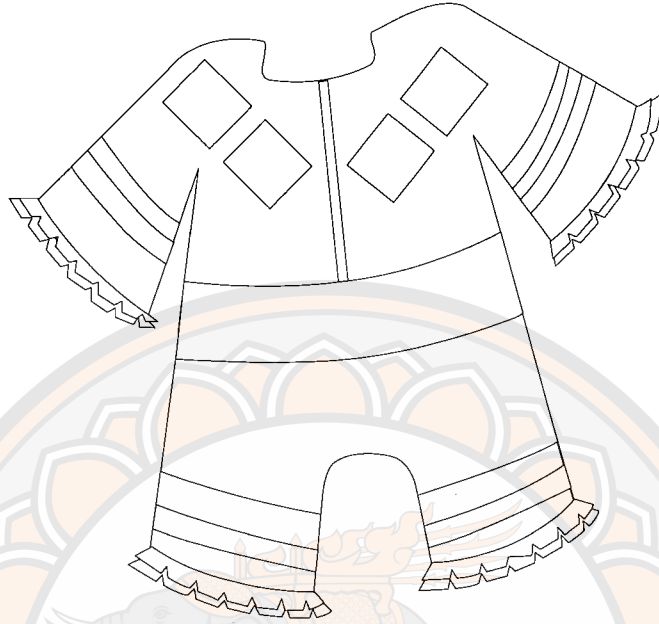
ภาพที่ 4.13 แบบร่างชุดที่1

แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดตุ๊กตาผีตาโขนในโทนสีชมพู



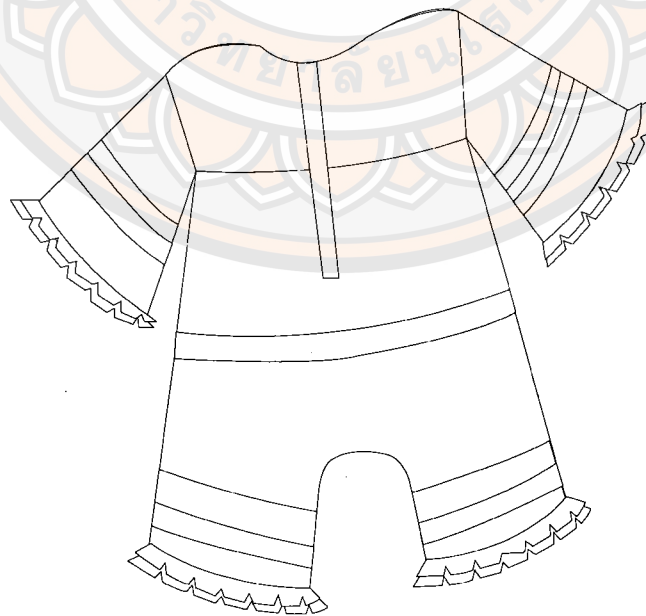
ภาพที่ 4.14 แบบร่างชุดที่2

แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดตุ๊กตาไม้ตาข่ายในโทนสีแดง



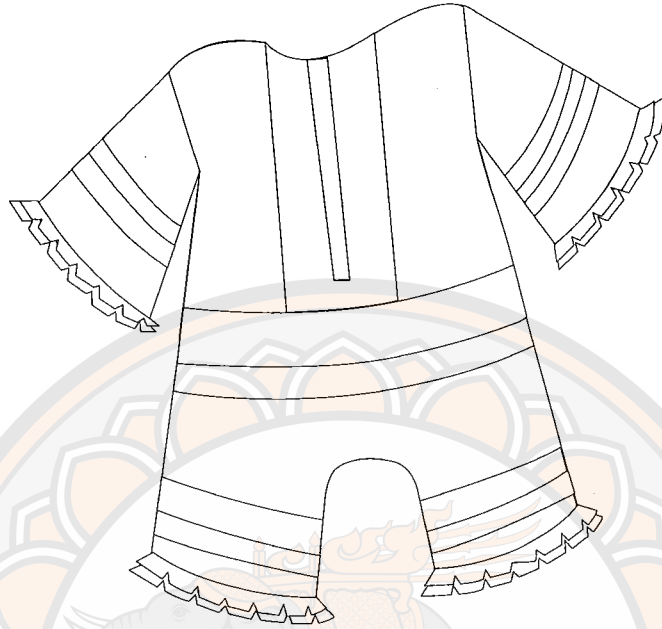
ภาพที่ 4.15 แบบร่างชุดที่3

แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดตุ๊กตาไม้ตาข่ายในโทนสีเหลือง



ภาพที่ 4.16 แบบร่างชุดที่4

แบบร่างผลิตภัณฑ์ชุดตุ๊กตาผีตาโขนในโทนสีเขียว



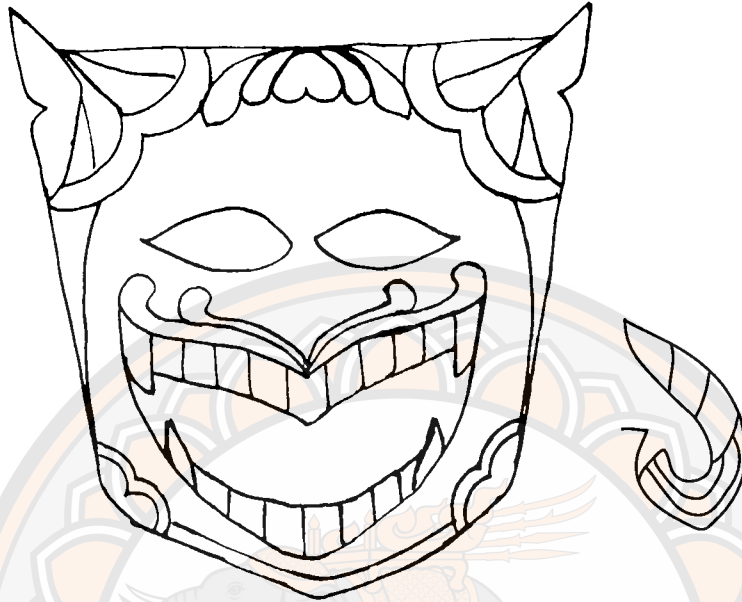
ภาพที่ 4.17 แบบร่างชุดที่5

แบบร่างผลิตภัณฑ์หน้ากากตุ๊กตาผีตาโขนในโทนสีน้ำเงิน



ภาพที่ 4.18 แบบร่างหน้ากากสีน้ำเงิน

แบบร่างผลิตภัณฑ์หน้ากากตุ๊กตาผีตาโขนในโทนสีชมพู



ภาพที่ 4.19 แบบร่างหน้ากากสีชมพู

แบบร่างผลิตภัณฑ์หน้ากากตุ๊กตาผีตาโขนในโทนสีแดง



ภาพที่ 4.20 แบบร่างหน้ากากสีแดง

แบบร่างผลิตภัณฑ์หน้ากากตุ๊กตาผีตาโขนในโทนสีเหลือง



ภาพที่ 4.21 แบบร่างหน้ากากสีเหลือง
แบบร่างผลิตภัณฑ์หน้ากากตุ๊กตาผีตาโขนในโทนสีเขียว



ภาพที่ 4.22 แบบร่างหน้ากากสีเขียว

2. แบบร่างบรรจุภัณฑ์และโลโก้ (Sketch Package & Logo)



ภาพที่ 4.23 แบบร่างบรรจุภัณฑ์และโลโก้

ส่วนที่ 3 ผลงานที่สร้างสรรค์ (New Product Development and Packaging Design)



ภาพที่ 4.24 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพที่1



ภาพที่ 4.25 ผลงานที่สร้างสรรค์ภาพที่2
การจัดแสดงผลงาน
การจัดนิทรรศการผลงานนิสิตปีพ.ศ.2555



ภาพที่ 4.26 ภาพแสดงผลงานปีพ.ศ.2555 ภาพที่1



ภาพที่ 4.27 ภาพแสดงผลงานปีพ.ศ.2555 ภาพที่2



บทที่ 5

บทสรุป

จากการศึกษาการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของทีระลีกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย ผู้วิจัยสามารถสรุปการดำเนินการตามหัวข้อต่อไปนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยหวังประโยชน์ที่จะได้รับจากการศึกษาเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของทีระลีกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

1. เพื่อศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของทีระลีกผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย
2. เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของทีระลีกผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย
3. เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์และพัฒนาบรรจุภัณฑ์ที่สามารถส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ของทีระลีกผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

สรุปผลการวิจัย

1. ขอบเขตของการวิจัย
 - 1.1 การวิจัยในเรื่องนี้เป็นการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งนักวิจัยในที่นี้หมายถึงนิสิตภาควิชาศิลปะและการออกแบบคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวรและผู้ประกอบการ ร้านสุภลักษณ์ผีตาโขน ผู้จำหน่ายผลิตภัณฑ์ของทีระลีกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย โดยมีส่วนร่วมตลอดทุกขั้นตอนของการวิจัย
 - 1.2 โดยมุ่งหวังว่าผลงานวิจัยจะทำให้เกิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของทีระลีกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย
2. ขอบเขตด้านพื้นที่

ขอบเขตด้านพื้นที่ในโครงการนี้หมายถึงผลิตภัณฑ์ของทีระลีกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

 - 2.1 ประวัติความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ของทีระลีกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

2.2 นโยบายทางด้านการตลาดของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

3. ขอบเขตด้านผลิตภัณฑ์

3.1 ประเภทของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย ที่ทำการศึกษาร่วมกันของของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนจะได้ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ประกอบด้วย

3.1.1 ตุ๊กตาผีตาโขนสีน้ำเงิน	จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก
3.1.2 ตุ๊กตาผีตาโขนสีชมพู	จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก
3.1.3 ตุ๊กตาผีตาโขนสีแดง	จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก
3.1.4 ตุ๊กตาผีตาโขนสีเหลือง	จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก
3.1.5 ตุ๊กตาผีตาโขนสีเขียว	จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก

3.2 สภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

3.3 วัตถุประสงค์และกระบวนการผลิตของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย

4. ขอบเขตด้านบรรจุภัณฑ์

ดังนั้น ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย จะได้บรรจุภัณฑ์ต้นแบบ ประกอบด้วย

4.1 ตุ๊กตาผีตาโขนสีน้ำเงิน	จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก
4.2 ตุ๊กตาผีตาโขนสีชมพู	จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก
4.3 ตุ๊กตาผีตาโขนสีแดง	จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก
4.4 ตุ๊กตาผีตาโขนสีเหลือง	จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก
4.5 ตุ๊กตาผีตาโขนสีเขียว	จำนวน 1 โครงสร้าง 1 กราฟฟิก

5. ขอบเขตด้านการออกแบบ

5.1 สี ใช้สีที่สอดคล้องกับตัวของผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

5.2 รูปทรงรูปร่าง รูปทรงที่สอดคล้องและสัมพันธ์กันกับตัวผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์

5. ขอบเขตด้านเวลา

ศึกษาบริบทชุมชนที่เกิดขึ้นจากการรวมกลุ่มตั้งแต่ พ.ศ. 2551 – พ.ศ. 2553

อภิปรายผล

ผลจากการศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย มีประเด็นที่น่าสนใจดังนี้

สภาพทั่วไปของตัวผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย เป็นที่ขายความสวยงามทางด้านศิลปะ มีความหลากหลาย เป็นผลิตภัณฑ์ทำมือ (Hand Made) ที่ต้องใช้ความชำนาญฝีมือ ทักษะทางด้านศิลปะ อีกทั้งมีรูปแบบเอกลักษณ์ที่น่าสนใจ

1.1 เป็นของสะสม ของที่ระลึก ของฝาก ของขวัญ หรือใช้ในการประดับตกแต่งเพื่อความสวยงาม

1.2 ความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ที่วางจำหน่ายให้ผู้บริโภคเลือกได้ตามใจชอบ ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ผลการศึกษาพบว่า ผู้บริโภคมีพฤติกรรมการบริโภคที่แตกต่างกันออกไป

1.3 ด้านความนิยม ผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์มีผลกระทบต่อการตัดสินใจของลูกค้า เนื่องจากเป็นสินค้าที่พุ่มเพื่อย ผู้บริโภคมีพฤติกรรมการซื้อไปเป็นของฝาก ซึ่งเห็นว่าเป็นรูปแบบที่แปลกใหม่ สร้างความประทับใจให้แก่ผู้รับและผู้พบเห็น

1.4 การออกแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย เนื่องจากยังเป็นธุรกิจขนาดเล็กผู้ผลิตจึงยังไม่มีเงินลงทุนที่จะลงทุนในเรื่องการสร้างผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ เพราะทำให้ต้นทุนในการผลิตสูงขึ้นและยังมีขั้นตอนที่ยุ่งยากใช้เวลาพอสมควรในการบรรจุ จึงทำให้สินค้าขาดจุดเด่นไม่แตกต่างจากผู้ผลิตรายอื่น แต่หากมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์จะเป็นการช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้ามากขึ้นรวมถึงเป็นการสร้างความรู้จักให้กับตัวสินค้า และสร้างความน่าเชื่อถือให้กับผู้บริโภคมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ศึกษาสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขนเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ควรนำการศึกษาค้นคว้าสภาพทั่วไปของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกประเพณีผีตาโขน เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวประเพณีผีตาโขน จังหวัดเลย มาใช้ประโยชน์ในเรื่องแนวทางการออกแบบให้มากที่สุด

2. ผลิตภัณฑ์ควรมีความหลากหลาย รูปทรงของของที่ระลึกผีตาโขนแตกต่างกันออกไปและบรรจุภัณฑ์ควรมีความสามารถรับรองตรงนี้ได้

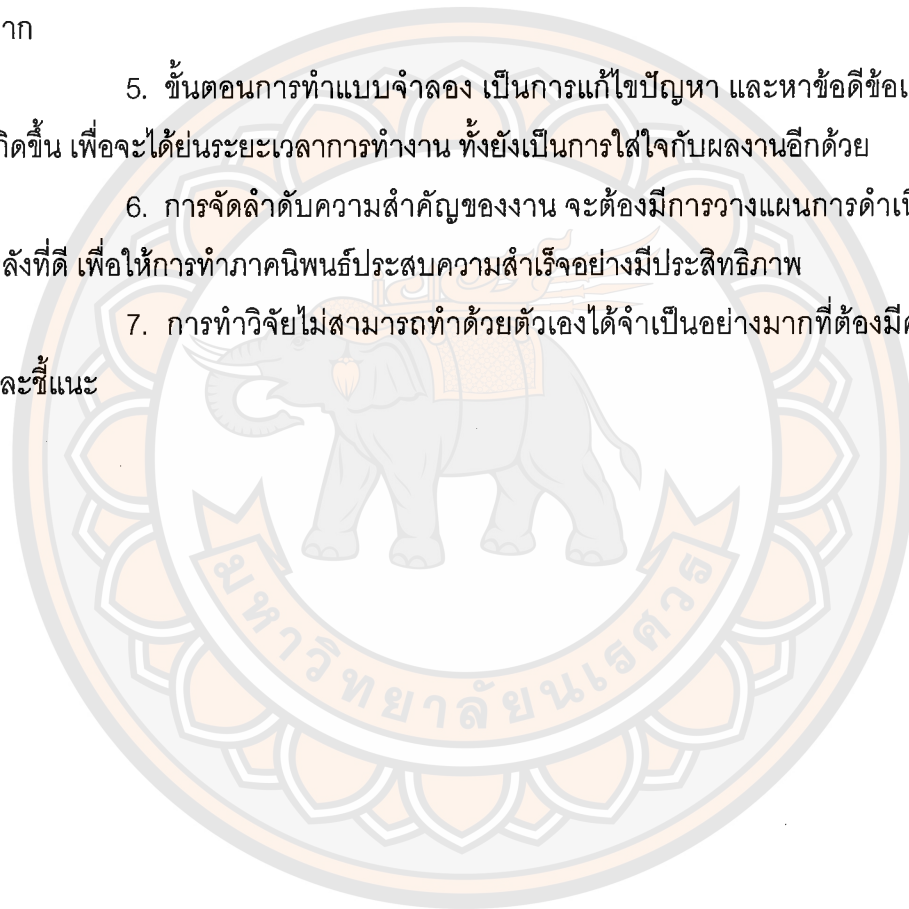
3. การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ โดยการเก็บข้อมูล เอกสารเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่นำมาศึกษา และข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการ ซึ่งการเก็บข้อมูลเป็นไปได้อย่างดีและง่ายต่อการสอบถาม เนื่องจากผู้ประกอบการให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีกับการสัมภาษณ์

4. ขั้นตอนการพัฒนาแบบ ควรให้ความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นส่วนที่สำคัญมากที่สุดของภาคินพนธ์ ซึ่งจะต้องใช้ความเพียรพยายาม ความตั้งใจ และความตั้งใจเป็นอย่างมาก

5. ขั้นตอนการทำแบบจำลอง เป็นการแก้ไขปัญหา และหาข้อดีข้อเสียของงานที่จะเกิดขึ้น เพื่อจะได้ย่นระยะเวลาการทำงาน ทั้งยังเป็นการใส่ใจกับผลงานอีกด้วย

6. การจัดลำดับความสำคัญของงาน จะต้องมีการวางแผนการดำเนินงานก่อนและหลังที่ดี เพื่อให้การทำภาคินพนธ์ประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

7. การทำวิจัยไม่สามารถทำด้วยตัวเองได้จำเป็นต้องมีคนให้คำปรึกษาและชี้แนะ



บรรณานุกรม

ฐาปณี. (2549). พิธีกรรมและความเชื่อท้องถิ่น. กรุงเทพฯ:แสงดาว.

นวนน้อย บุญวงศ์. (2542). หลักการออกแบบ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประชิด ทิณบุตร. (2531). การออกแบบบรรจุภัณฑ์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์

ประเพณีผีตาโขนของร้านกวีนิพนธ์หัตถกรรม อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย.วิทยานิพนธ์ กศ.ด.,มหาวิทยาลัยนเรศวร,พิษณุโลก.

ปุ่น คงเจริญเกียรติ และสมพร คงเจริญเกียรติ . (2541). บรรจุภัณฑ์อาหาร. โรงพิมพ์หิโยเฮง บริษัท ภาษารัตน์ คำสุข. (2549). การออกแบบและพัฒนาบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

เลอสม สถาปิตานนท์. (2537). การออกแบบคืออะไร(พิมพ์ครั้งที่3). กรุงเทพฯ:49 กราฟฟิก & พับลิเคชั่น.

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2535). ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน(พิมพ์ครั้งที่2). กรุงเทพฯ:ปาณยา

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2526). การออกแบบ(พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิมวอลอาร์ต

สาคร คันทโชติ. (2531) . การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์(พิมพ์ครั้งที่1). กรุงเทพฯ:O.S.Printing House

สุนทร พรหมดี. (2551). ชุดกิจกรรมประเพณีท้องถิ่น."ผีตาโขน"(ครั้งที่พิมพ์1). ร้านเจเจ คือปี่.

สมพงษ์ เฟื่องอารมณ์. (2550). บรรจุภัณฑ์กับการส่งออก. กรุงเทพฯ:จามจรีโปรดักท์

สมศักดิ์ ประเสริฐสุข,สุวิมล พุ่มประทีป. (2529). การออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์. กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์ศรีสยาม

<http://www.klongdigital.com/webboard3/55685.html>

www.google.com