

โคมไฟหนังตะลุง

Talung Lamp

เรวัต สุขสีกาญจน์ *

บทคัดย่อ

ผลงานโคมไฟหนังตะลุง มีแรงบันดาลใจมาจากฝีมือและภูมิปัญญาของมนุษย์ด้านศิลปหัตถกรรม ที่ต้องการให้งานหัตถกรรมไทยยังคงอยู่สืบต่อไป เพราะมนุษย์ต้องการมีหัตถกรรมที่มีความสวยงาม น่าใช้ และมีคุณค่าทางสุนทรียภาพควบคู่ไปกับประโยชน์ใช้สอย ดังนั้นกระบวนการออกแบบ จึงเข้ามามีบทบาทและเป็นองค์ประกอบที่สำคัญ วัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและสร้างสรรค์หัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุงเป็นผลิตภัณฑ์โคมไฟ และนำเอาลวดลายจากรูปหนังตะลุง มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้ผลิตภัณฑ์ที่บ่งบอกถึงเอกลักษณ์หัตถกรรมทางภาคใต้ของประเทศไทย โดยเฉพาะจังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งเป็นเมืองแห่งประวัติศาสตร์ด้านศิลปะและวัฒนธรรม วิธีการดำเนินงานเริ่มตั้งแต่การศึกษาข้อมูลหัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุง ด้านรูปแบบ ลวดลาย และเอกลักษณ์ นำมาออกแบบร่าง 5 แนวทาง เพื่อคัดเลือก 2 แนวทาง และออกแบบโคมไฟแนวทางละ 5 รูปแบบ เพื่อนำไปสู่กระบวนการสร้างผลิตภัณฑ์ทดลอง จำนวน 2 รูปแบบ ทดลองดูรูปทรง และการใช้งาน หลังจากนั้นคัดเลือกเหลือ 1 รูปแบบ โดยแยกออกเป็น 2 ประเภท คือ โคมไฟเพดาน และโคมไฟแบบตั้ง นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อปรับปรุงพัฒนาเป็นต้นแบบสุดท้าย ผลงานต้นแบบโคมไฟมีแนวความคิดในการออกแบบที่เรียบง่าย ใช้รูปทรงกลมซึ่งสามารถพับขึ้นรูปเพื่อสะดวกในการเคลื่อนย้ายและขนส่ง แต่ยังคงคุณค่าของกรรมวิธีการผลิตโดยการตอกและแกะ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของหนังตะลุงไว้เช่นเดิม

Abstract

Talung Lamp inspired by the arts and crafts of human wisdom, thai handicrafts that remain continue to investigate. Because people want to craft a beautiful and valuable aesthetic coupled with functionality, design process have a role and an important component. The objective to design and create shadow puppet lighting products, and take pattern of shadow application to creative design, get an indication of unique handicraft products in Nakhon Si Thammarat, Southern of Thailand, the historic city of art and culture. Research methods from the field studies shadow puppet, patterns and identity is used to design 5 guidelines for selection of 2 ways and design guidelines were 5 designs to create mock up 2 designs, examine form, function and selects 1 design is classified into 2 types: ceiling lights and lamps, presented to experts in product design, to improve the final prototype. Concept of the

*ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาการออกแบบอุตสาหกรรม สำนักวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์, srewat@wu.ac.th

lamp with a simple design, the sphere which can be pop up for easy moving and transportation, but to keep value of the production process by stamping and engraving, the uniqueness of the shadow as before.

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

วัฒนธรรมหัตถกรรม (Handcraft culture) เป็นวัฒนธรรมที่เคียงคู่กับอารยธรรมของมนุษย์มาแต่อดีตจนปัจจุบัน เพราะงานหัตถกรรมมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์และมีผลกระทบโดยตรงต่อวิถีชีวิตของมนุษย์ เพราะหัตถกรรมช่วยให้เกิดความสะดวกสบายในการดำรงชีวิตและช่วยพัฒนาคุณภาพชีวิตของมนุษย์มาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ เช่น หัตถกรรมเครื่องปั้นดินเผาช่วยให้มนุษย์รู้จักหุงต้มอาหาร หัตถกรรมถักทอทำให้มนุษย์มีเครื่องนุ่งห่ม (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2538: 17) หัตถกรรม ก็คือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นจากฝีมือและภูมิปัญญา เพื่อใช้สอยให้เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิตนั่นเอง ในขณะเดียวกัน มนุษย์ก็ให้ความสำคัญในการพัฒนาความงามของงานหัตถกรรมไปด้วย เพราะมนุษย์ต้องการมีหัตถกรรมที่มีความสวยงาม น่าใช้ และมีคุณค่าทางสุนทรียภาพควบคู่ไปกับประโยชน์ใช้สอย ดังนั้นการสร้างงานหัตถกรรมให้มีความสวยงามน่าใช้นั้น กระบวนการออกแบบ จึงเข้ามามีบทบาทและเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ ทำให้งานหัตถกรรมบางชิ้นกลายเป็นหัตถศิลป์ ที่ประสานสอดคล้องกับคตินิยม ขนบประเพณีของชุมชน ความสัมพันธ์กับชีวิตความเป็นอยู่ ความเชื่อและวัฒนธรรมของผู้ผลิตและผู้ใช้

หัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุงเป็นหัตถศิลป์ที่มีชื่อเสียงของจังหวัดนครศรีธรรมราช มาตั้งแต่อดีตควบคู่กับการเล่นหนังตะลุง จากเดิมที่ใช้แสดงหนังตะลุงทำกันในวงแคบ ต่อมาได้มีผู้คิดค้นแกะรูปหนังตะลุงออกจำหน่ายตามตลาดนัดแรงงานและเทศกาลต่างๆ ออกจำหน่ายเป็นเชิงพาณิชย์มากยิ่งขึ้น ด้านรูปแบบก็พัฒนากว้างออกคือแทนที่จะแกะรูปหนังเชิดอย่างเดียว ก็คิดแกะเป็นรูปหนังใหญ่หรือภาพแกะเพื่อการประดับตกแต่งผลิตภัณฑ์จากเชิกรูปหนังตะลุง เช่น พวงกุญแจ เป็นต้น แต่ในปัจจุบันมีการผลิตหัตถกรรมประเภทนี้ ในหลากหลายพื้นที่ของจังหวัดที่เป็นระบบหัตถอุตสาหกรรมเพิ่มมากขึ้น ปัญหาที่สำคัญคือรูปแบบเหมือนและใกล้เคียงกันเสียส่วนใหญ่ ส่วนทางด้านคุณค่าที่เกิดขึ้นอันสื่อถึงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น (Local Characteristics) นั้น ก็ต้องมีการพัฒนาและสร้างสรรค์เพื่อให้มีความแตกต่างและโดดเด่น เฉพาะตัว (Differentiation) จึงจะทำให้หัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุงยังคงอยู่คู่กับท้องถิ่นและสังคมไทย ผู้วิจัยจึงมีแนวความคิดในการทดลองออกแบบและสร้างสรรค์หัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุงเป็นโคมไฟ โดยประยุกต์จากลวดลายรูปหนังตะลุง นำมาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ให้มีเอกลักษณ์โดดเด่นในการจดจำเพื่อให้แตกต่างจากผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ ทั้งในด้านรูปลักษณ์ (Form) และการใช้งานที่สะดวกขึ้น (Functional Design) ตอบสนองการแก้ปัญหาในด้านคุณค่าของเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น ผ่านกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ และเป็นการเพิ่มทางเลือกของผู้บริโภคให้มีตัวเลือกผลิตภัณฑ์มากยิ่งขึ้น อันจะทำให้หัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุงสามารถที่จะดำรงอยู่ได้ในทุกยุคทุกสมัยของสภาพสังคมในปัจจุบันได้

วัตถุประสงค์

1. ประยุกต์ลวดลายจากรูปหนังตะลุงเพื่อออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์โคมไฟ
2. ออกแบบและสร้างสรรค์หัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุงเป็นผลิตภัณฑ์โคมไฟ

ขอบเขตของการวิจัยและสร้างสรรค์**1. ขอบเขตด้านพื้นที่**

ศึกษาข้อมูลหัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

ออกแบบและสร้างสรรค์หัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุงเป็นผลิตภัณฑ์โคมไฟ ดังนี้

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. โคมไฟเพดาน | จำนวน 1 ชุด |
| 2. โคมไฟแบบตั้ง | จำนวน 1 ชุด |

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ประยุกต์ลวดลายจากรูปหนังตะลุง ออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เป็นโคมไฟ
2. ได้รูปแบบและต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟจากหัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุง
3. เป็นตัวอย่าง หรือกรณีศึกษาในการออกแบบและสร้างสรรค์ ให้แก่กลุ่มชุมชน ผู้ผลิตหัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช และภาคใต้

วิธีการดำเนินงาน**ผู้ให้ข้อมูล**

กลุ่มชุมชน ผู้ผลิตหัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช ประกอบด้วย

- 1.1 พิพิธภัณฑ์หนังตะลุงบ้านหนังสุชาติ ทรัพย์สิน
- 1.2 กลุ่มวิสาหกิจชุมชนแกะรูปหนังตะลุง ต.ปากพูน อ.เมือง จ.นครศรีธรรมราช
- 1.3 กลุ่มอาชีพผลิตภัณฑ์แกะหนังตะลุงรักษ์คอน ต.ปากนคร อ.เมือง จ.นครศรีธรรมราช

เครื่องมือที่ใช้

ขั้นตอนการศึกษาข้อมูลหัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุง เครื่องมือที่ใช้เป็นการสังเกตและการสัมภาษณ์ กลุ่มชุมชน ผู้ผลิตหัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช โดยใช้อุปกรณ์เครื่องบันทึกเสียงบันทึกการสัมภาษณ์ กำหนดประเด็นในการสัมภาษณ์ 3 ด้าน ดังนี้

1. รูปแบบหัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุงที่มีอยู่
2. ลวดลายจากรูปหนังตะลุง
3. เอกลักษณ์ ของหัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุง

ขั้นตอนการออกแบบและสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้เป็นการสังเกต และสัมภาษณ์ ของกลุ่มชุมชน ผู้ผลิตหัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ

ขั้นตอนในการเลือกแนวทางการออกแบบ เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถาม สอบถามความพึงพอใจ ที่มีต่อแนวทางในการออกแบบ 5 แนวทาง จากผู้ผลิตหัตถกรรมแกะรูปหนังตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช และผู้วิจัย โดยใช้กรอบความคิดสำหรับการคัดเลือก คือ

1. ระยะเวลาในการผลิต (Time)
2. มีความแปลกใหม่ (Differentiation)
3. ง่ายสำหรับการผลิต (Production)
4. ต้นทุน (Cost)
5. เอกลักษณ์เฉพาะถิ่น (Local Characteristics)

การออกแบบและสร้างสรรค์

ขั้นตอนของการออกแบบและสร้างสรรค์โคมไฟหนึ่งตะลุง ยึดหลักกระบวนการออกแบบและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ Koberg and Bagnall (อ้างใน นวลน้อย บุญวงษ์. 2539: 125) มีลำดับขั้นตอนดังนี้

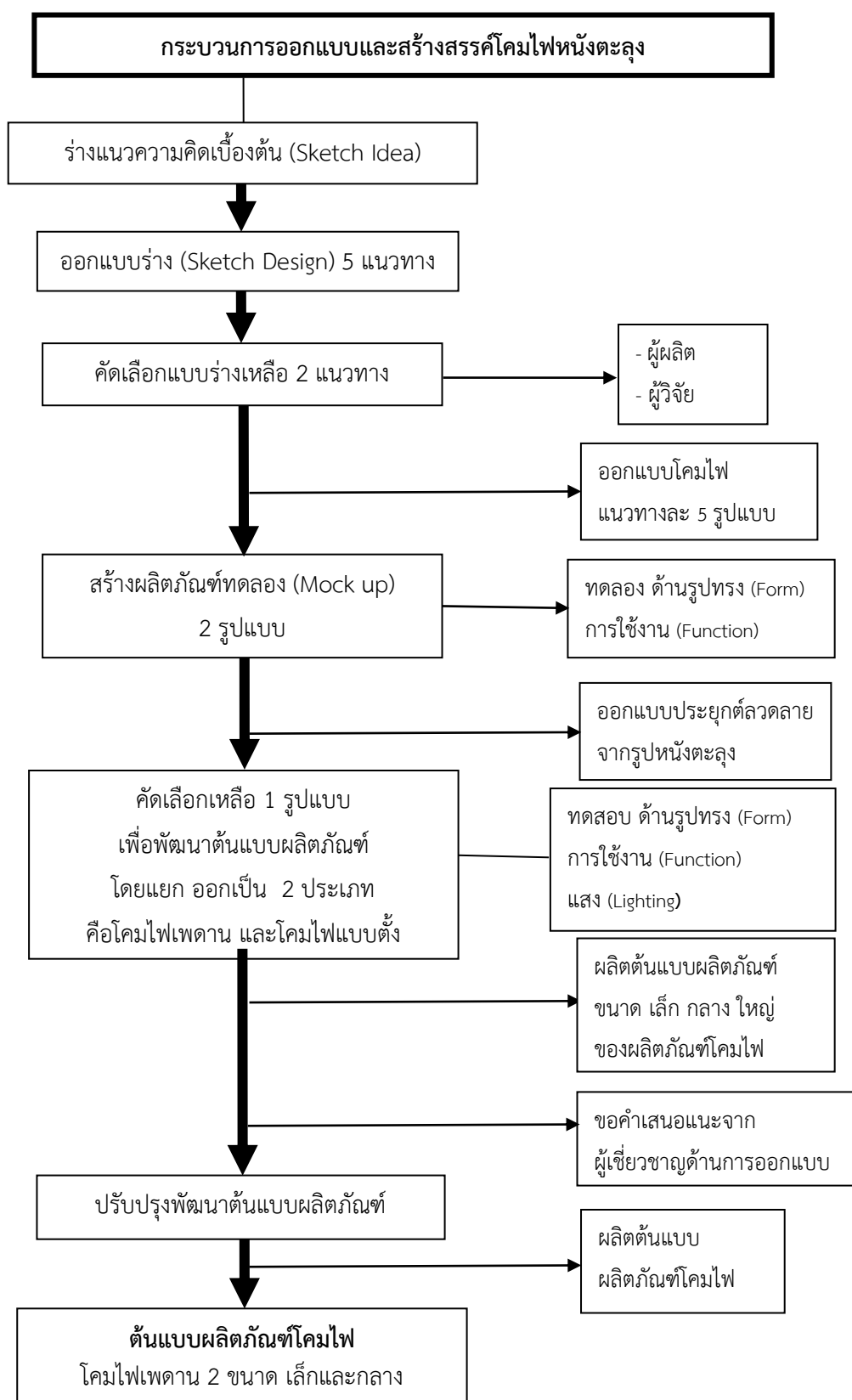
1. เตรียมรับสภาพ ทำความเข้าใจเนื้อหาและปัญหาของการวิจัยและสร้างสรรค์
2. วิเคราะห์ การค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อค้นหาความจริงตลอดจนข้อคิดเห็นจากผู้รู้ต่างๆ เกี่ยวกับปัญหา ตลอดจนศึกษาถึงรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ ลักษณะการใช้งาน และการสร้างเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น
3. กำหนดขอบเขต เมื่อได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาอย่างละเอียดแล้ว วางขอบเขตและจุดมุ่งหมายที่ต้องการให้บรรลุอย่างเหมาะสม โดยการสรุปแนวทางในการออกแบบ
4. คิดค้นออกแบบ การใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบภาพร่าง (Sketch Design) ตามแนวทางที่ได้ข้อมูลการสอบถามจากกลุ่มชุมชน ผู้ผลิตหัตถกรรมแกะรูปหนึ่งตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 5 แนวทาง
5. คัดเลือก นำภาพร่างแนวทางการออกแบบโคมไฟทั้ง 5 แนวทาง คัดเลือกโดยวิธีการสอบถามความพึงพอใจ จากผู้ผลิตหัตถกรรมแกะรูปหนึ่งตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 2 แนวทาง และออกแบบโคมไฟแนวทางละ 5 รูปแบบ เพื่อนำไปสู่กระบวนการสร้างผลิตภัณฑ์ทดลอง (Mock up) จำนวน 2 รูปแบบ ทดลองดูรูปทรง (Form) การใช้งาน (Function) หลังจากนั้นคัดเลือกเหลือ 1 รูปแบบ เพื่อพัฒนาเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ต่อไป
6. พัฒนาแบบ นำเอารูปแบบโคมไฟที่เลือกแล้วว่ามีเหมาะสมมากที่สุด มาปรับปรุงแก้ไข เพื่อพัฒนาให้แนวทางที่เลือกนั้นมีความสมบูรณ์เกิดผลลัพธ์สูงสุด เพื่อพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ โดยแยกออกเป็น 2 ประเภท คือ โคมไฟเพดาน และโคมไฟแบบตั้ง นำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อขอคำแนะนำ หลังจากได้รับข้อเสนอแนะก็นำกลับมาพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์อีกครั้ง เพื่อผลิตต้นแบบสุดท้าย
7. ประเมินผล นำผลงานการออกแบบที่ผ่านการพัฒนาแล้วมาทบทวนผลที่เกิดขึ้น สรุป ผลและสิ่งที่ต้องปรับปรุงแก้ไขทางด้านรูปทรง (Form) การใช้งาน (Function) แสง (Lighting) อย่างไรบ้าง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามและสัมภาษณ์ จากกลุ่มชุมชน ผู้ผลิตหัตถกรรมแกะรูปหนึ่งตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช และนำมาตรวจสอบความสมบูรณ์ของเนื้อหาเพื่อเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบและสร้างสรรค์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสังเกต สอบถามและสัมภาษณ์ วิเคราะห์โดยใช้หลักเหตุและผล ในลักษณะบรรยายด้านรูปแบบ ลวดลาย รูปลักษณ์ และเอกลักษณ์ ของหัตถกรรมแกะรูปหนึ่งตะลุงที่มีอยู่ จากกลุ่มชุมชน ผู้ผลิตหัตถกรรมแกะรูปหนึ่งตะลุงในจังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบ



ภาพที่ 1 ขั้นตอนกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์เคสโทรศัพท์มือถือ

วิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบและสร้างสรรค์

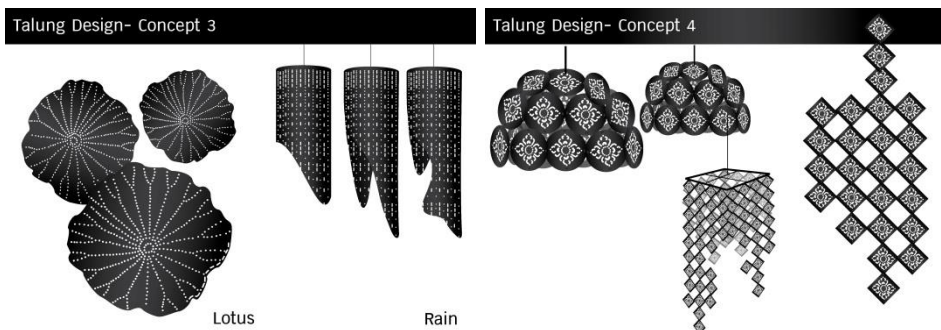


ภาพที่ 2 Colour Theme ของหนังตะลุงมีทั้งสีธรรมชาติและการย้อมสี

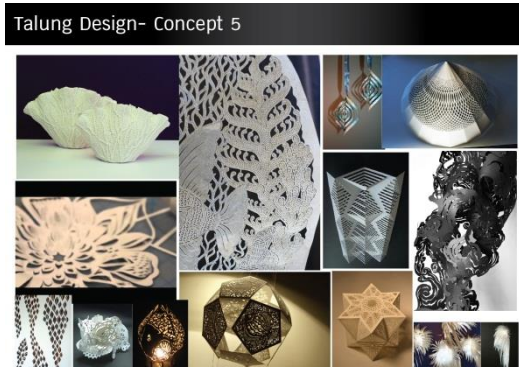
แนวทางในการออกแบบ 5 แนวทาง



ภาพที่ 3 แนวความคิดที่ 1 การฉลุวดลาย และ แนวความคิดที่ 2 การทับซ้อนของสี

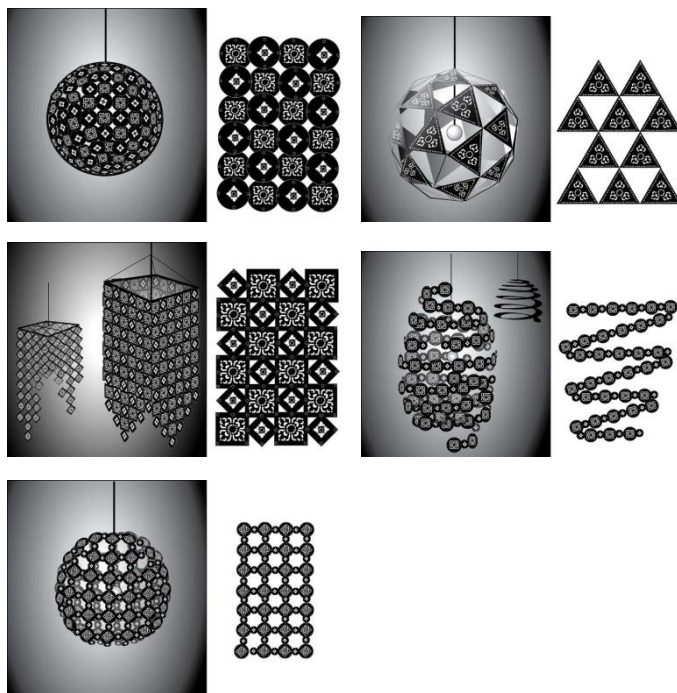


ภาพที่ 4 แนวความคิดที่ 3 เทคนิคและความงาม และ แนวความคิดที่ 4 การประกอบ เชื่อม ต่อฉลุวดลาย



ภาพที่ 5 แนวความคิดที่ 5 การพับขึ้นรูป

ผลรวมคะแนนของการเลือกแนวทางในการออกแบบโคมไฟห้อยตะลุงของผู้วิจัยและผู้ผลิต สรุปได้ดังนี้ แนวความคิดที่ 1 การฉลุวดลาย 23 คะแนน แนวความคิดที่ 2 การทับซ้อนของสี 19 คะแนน แนวความคิดที่ 3 เทคนิคและความงาม 21 คะแนน แนวความคิดที่ 4 การประกอบ เชื่อม ต่อลดทอน และ แนวความคิดที่ 5 การพับขึ้นรูป 23.5 คะแนน เท่ากัน จึงสรุปว่าทดลองออกแบบร่าง (Sketch Design) แนวความคิดที่ 4 และ 5 อย่างละ 5 รูปแบบ เพื่อสร้างทางเลือกในการออกแบบและพัฒนาแบบโคมไฟ



ภาพที่ 6 ภาพแบบร่าง (Sketch Design) การประกอบ เชื่อม ต่อลดทอนทั้ง 5 รูปแบบ



ภาพที่ 7 ภาพแบบร่าง (Sketch Design) การพับขึ้นรูป ทั้ง 5 รูปแบบ

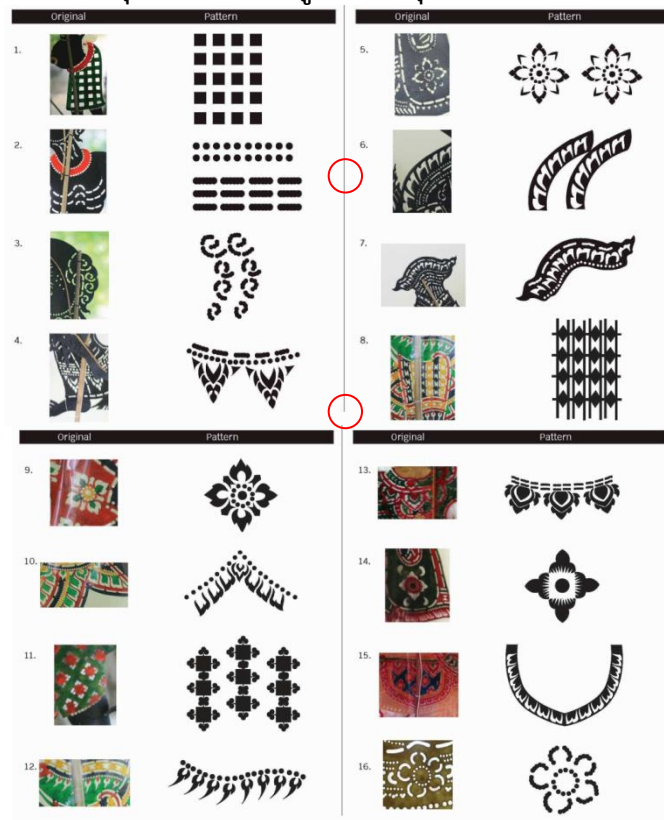


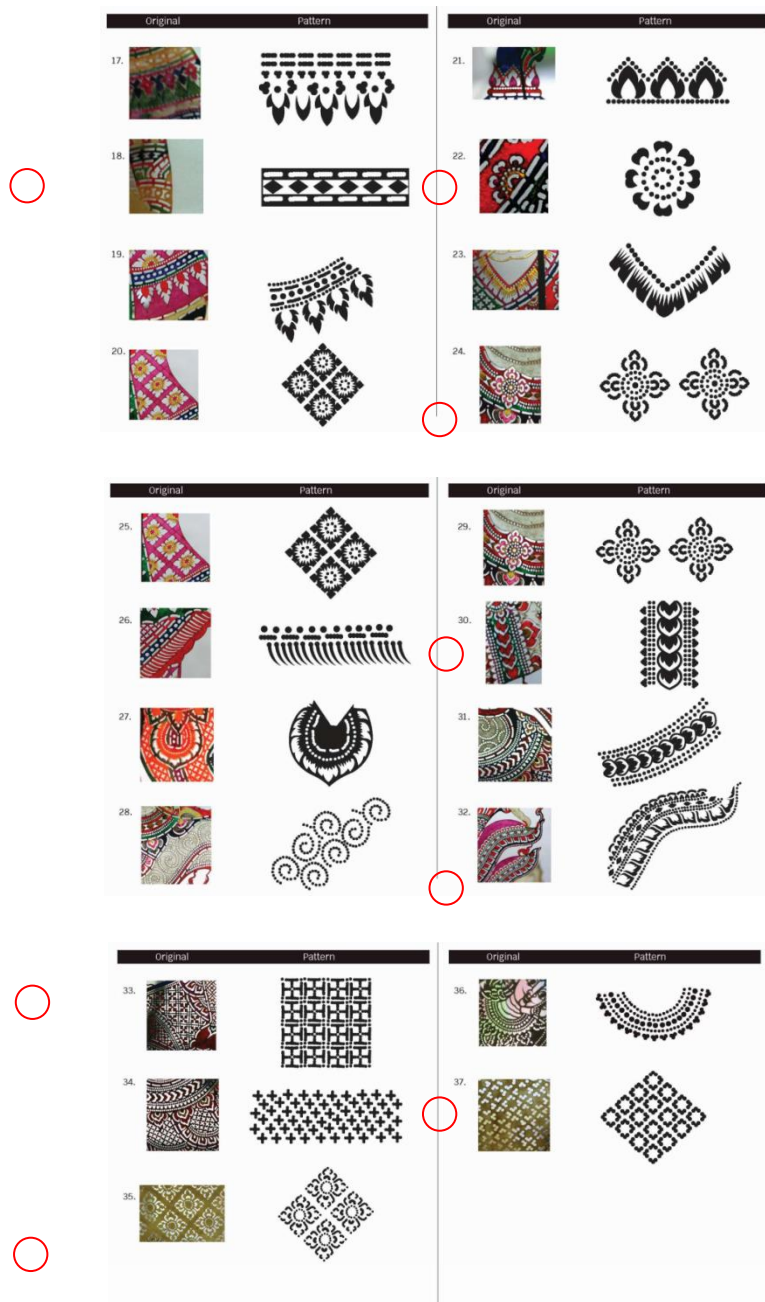
ภาพที่ 8 ผลิตภัณฑ์ทดลอง (Mock up) ทั้ง 2 แนวทาง



ภาพที่ 9 ผลิตภัณฑ์ทดลอง (Mock up) การพับขึ้นรูป ทรงกลมและทรงเหลี่ยมทดลองการใช้งาน

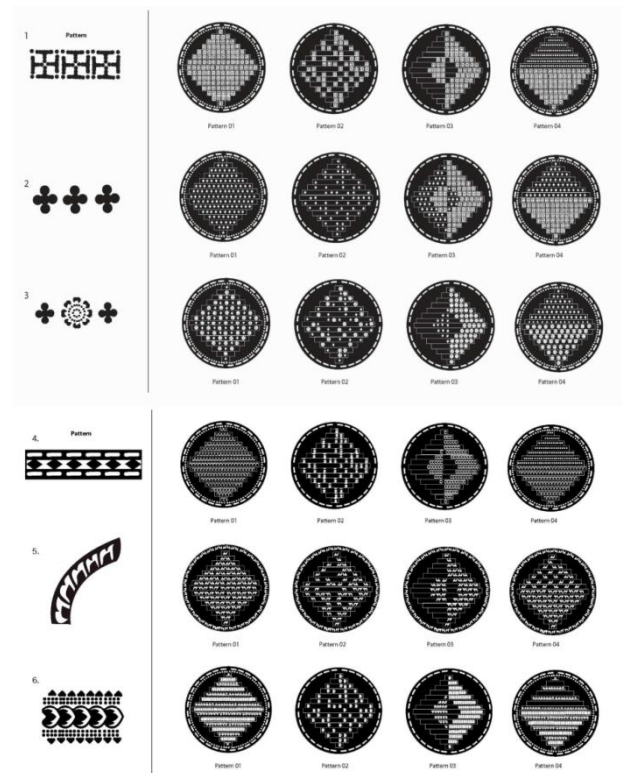
การออกแบบและประยุกต์ลวดลายจากรูปหนังสือดัง



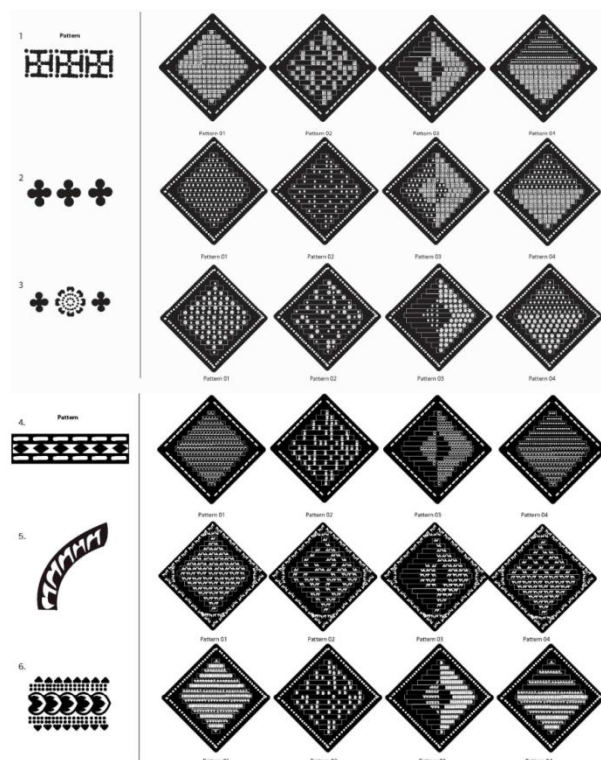


ภาพที่ 10 การออกแบบและประยุกต์ลวดลายจากรูปหนังตะลุง

จากการเลือกภาพที่ 6, 8, 11, 18, 22, 24, 30, 32, 33, 35, 37 ซึ่งเป็นการออกแบบและประยุกต์ลวดลายจากรูปหนังตะลุง เพื่อนำมาออกแบบเป็นโคมไฟ ได้ใช้แนวความคิดที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของเทคนิคการแกะหนังตะลุง ลวดลายของความหรรษา อย่างเช่น เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายของตัวพระและตัวนางหรือเจ้าเมืองและราชินี เจ้าชาย เจ้าหญิง เป็นต้น พื้นฐานของลวดลายก็จะมาจากลายไทยที่สื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ไทยอยู่แล้ว แต่พอมานำใช้เทคนิคของการตอกและแกะบนหนังวัว การระบายสีเส้น เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน เขียว เป็นต้น ก็จะทำให้เห็นถึงเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ที่แท้จริงของหนังตะลุงมากยิ่งขึ้น หลังจากนั้นก็ทดลองนำลวดลายที่เลือกนำมาจัดวางบนรูปทรงของโคมไฟที่ออกแบบไว้ ทั้งรูปทรงกลมและรูปทรงเหลี่ยม เพื่อดูความเหมาะสมทดสอบด้านการใช้งาน และแสงที่เกิดขึ้นด้วย เพื่อจะได้คัดเลือกแบบสุดท้ายในการที่จะผลิตต้นแบบต่อไป



ภาพที่ 11 การออกแบบและประยุกต์สวดลายจากรูปหนังสือลงบนรูปทรงกลมของโคมไฟ



ภาพที่ 12 การออกแบบและประยุกต์สวดลายจากรูปหนังสือลงบนรูปทรงเหลี่ยมของโคมไฟ

จากภาพการออกแบบและประยุกต์ลวดลายจากรูปหนังสือบนรูปทรงของโคมไฟทั้ง 2 รูปทรง ลวดลายที่เลือกสรุปเป็น รูปแบบที่ 5 คือลายปลายผ้าของตัวพระ และนาง แนวทางการพัฒนาใหม่มี 3 แนวทางคือ

แนวทางที่ 1 ลายปลายผ้า พัฒนาลายอย่างเดียว จัดวางองค์ประกอบให้น่าสนใจ

แนวทางที่ 2 ลายปลายผ้า ผสมกับการตอกจุด และตอกมุขต่อเนื่อง

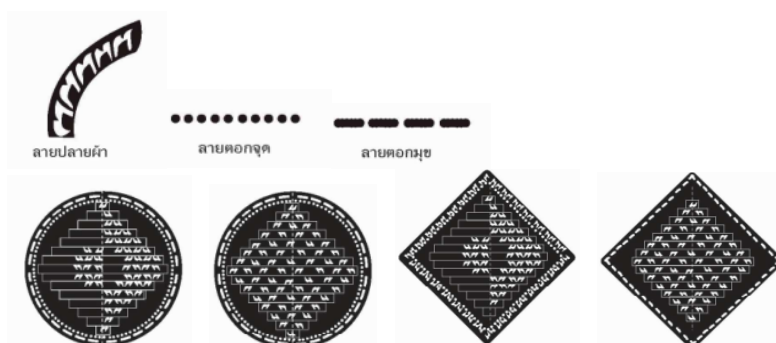
แนวทางที่ 3 การประยุกต์ลายปลายผ้า สร้างสรรค์จนเกิดลายใหม่ ผสมกับการตอกจุด และตอกมุข เป็นตัวประกอบ ทั้งนี้การเลือกลายโดยใช้เกณฑ์

1. มีความแปลกใหม่น่าสนใจ
2. มีองค์ประกอบความงามที่ลงตัว
3. เป็นไปได้ในการผลิต

การพัฒนาลวดลายปลายผ้า โดยการใช้แบบเทคนิคเดียว, แบบ 3 เทคนิค และแบบเทคนิคผสม ประยุกต์ลาย ทั้งบนทรงกลมและทรงเหลี่ยม



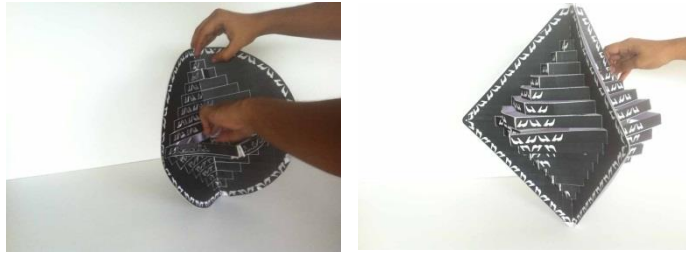
ภาพที่ 13 ลวดลายปลายผ้าแบบเทคนิคเดียว



ภาพที่ 14 ลวดลายปลายผ้าแบบ 3 เทคนิค



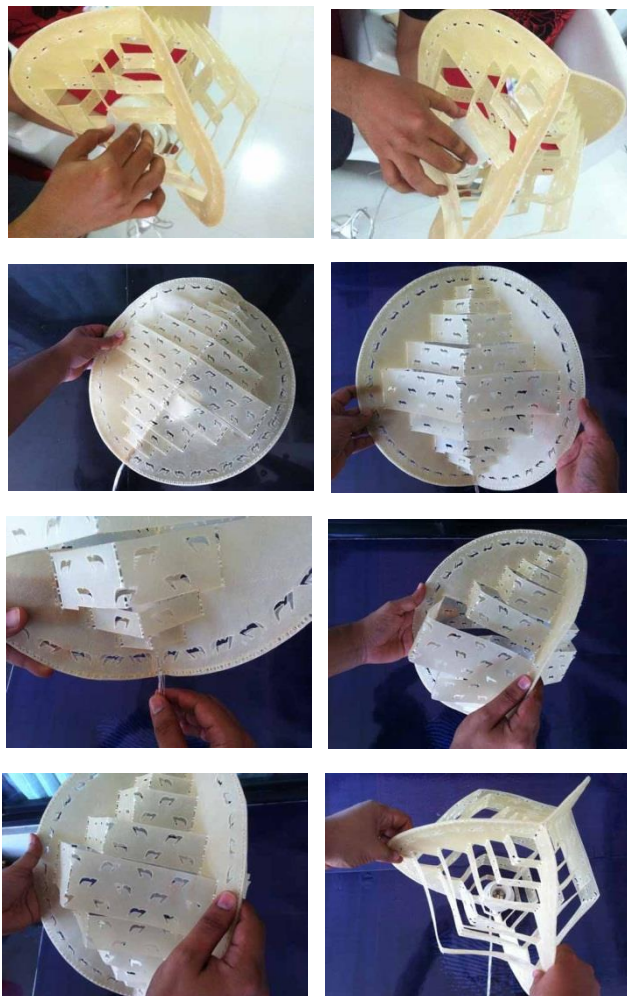
ภาพที่ 15 ลวดลายปลายผ้าแบบเทคนิคผสม ประยุกต์ลาย



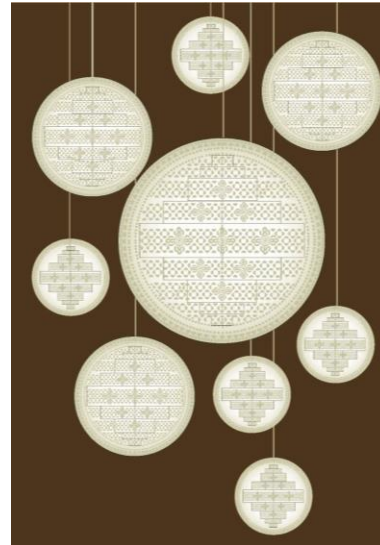
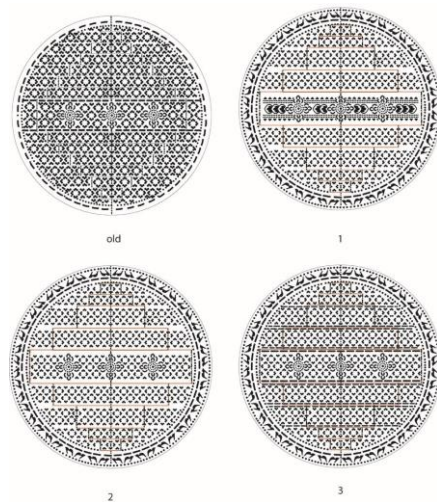
ภาพที่ 16 ทดลองการใช้งานโคมไฟทรงกลมและทรงเหลี่ยม หุ่นผลิตภัณฑ์ทดลอง (Mock up)



ภาพที่ 17 ทดสอบแสงของผลิตภัณฑ์โคมไฟจากวัสดุหนังธรรมชาติและย้อมสี



ภาพที่ 18 วิธีการติดตั้งและพับเก็บ



ภาพที่ 19 พัฒนาลวดลายโคมไฟชั้นสุดท้าย

ผลงานการออกแบบและสร้างสรรค์



ภาพที่ 20 ต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟแบบตั้ง



ภาพที่ 21 ต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟเพดาน



ภาพที่ 22 ต้นแบบผลิตภัณฑ์โคมไฟเพดานที่ปรับปรุงและพัฒนาสุดท้าย

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยและสร้างสรรค์โคมไฟหนังตะลุงชุดนี้ เป็นการสร้างมูลค่าให้กับศิลปหัตถกรรมของไทยใน ด้านความสวยงามน่าใช้ และคุณค่าทางสุนทรียภาพควบคู่ไปกับประโยชน์ใช้สอย จากกระบวนการออกแบบ ตั้งแต่แรกเริ่มคือ การศึกษาหาข้อมูลด้านรูปลักษณ์ เอกลักษณ์ ตลอดจนกรรมวิธีการผลิตของรูปหนังตะลุง เพื่อจะประยุกต์ลดทอนให้สวยงาม ซึ่งสรุปเป็นลายปลายผ้าของตัวพระ และตัวนาง ใช้กรรมวิธีการแกะและ ตอกหนัง สื่อถึงเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น (Local Characteristics) ได้อย่างชัดเจน โดยมีแนวทางในการออกแบบที่ สร้างความแตกต่างและโดดเด่นเฉพาะตัว (Differentiation) คือการพับรูปทรงกลมขึ้นรูป (Pop up) เพื่อสะดวก ในการขนส่ง ตอบสนองการใช้งานของโคมไฟเพดานและโคมไฟแบบตั้งทุกขนาด

ปัญหาและข้อเสนอแนะในการดำเนินการวิจัยและสร้างสรรค์ สามารถสรุปได้ดังนี้

1) ด้านวัสดุ เนื่องจากหนังวัวเป็นวัสดุธรรมชาติ การบิดตัวของหนังกับภูมิอากาศชื้น ซึ่งส่งผลต่อ รูปทรงของผลิตภัณฑ์ วิธีการแก้ปัญหาควรมีโครงสร้างเพิ่มเติมเพื่อควบคุมรูปทรง หรือเป็นการออกแบบใน ลักษณะรูปทรงอิสระ เพื่อให้เห็นความงามและเสน่ห์ของวัสดุอย่างแท้จริง

2) ด้านสีสันทัน การใช้สีหมึกระบายตัวหนังสือมาใช้กับคอมพิวเตอร์ สามารถสร้างเอกลักษณ์เฉพาะและบรรยากาศของแสงได้ดี อาจจะทำให้การทดลองเพิ่มเติมด้านความคงทนของสีและการเคลือบ ผลที่เกิดขึ้นของแสงอาจทำให้สร้างความแตกต่างและเป็นลักษณะเฉพาะของผลิตภัณฑ์ได้

3) ด้านขนาด ความเหมาะสมของขนาด ก็มีผลกับรูปทรงและวิธีการพับ แต่ถ้าขนาดใหญ่เกินไป อาจจะแก้ปัญหาด้านโครงสร้าง และวิธีการพับเก็บแบบอื่น

อย่างไรก็ตามกระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์คอมพิวเตอร์หนังสือเล่มนี้ ก็สามารถสร้างแนวทางและแรงบันดาลใจสำหรับศิลปหัตถกรรมประเภทอื่น เพื่อให้คงคุณค่าทางสุนทรียภาพควบคู่ไปกับประโยชน์ใช้สอย และการอนุรักษ์ภูมิปัญญาในสภาพการณ์ปัจจุบันได้เป็นอย่างดี

เอกสารอ้างอิง

ชนิกรรดา เพชรชนะ. **การจัดการเชิงธุรกิจหัตถกรรมแกะหนัง อำเภอมืองนครศรีธรรมราช จังหวัดนครศรีธรรมราช**. ปริญญาโทศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาไทยคดีศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยทักษิณ. (ม.ป.ป.)

ธิดิยา เสงี่ยมเสวี. (2557). “การใช้วัสดุหนังในศิลปะไทยร่วมสมัย” วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ปีที่ 7, ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน) : 801-811.

นวลน้อย บุญวงษ์. **หลักการออกแบบ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2539.

มานิช กองกานันท์. **ศิลปะการออกแบบ**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช จำกัด. 2538.

เรวัต สุขสิกาญจน์. (2555). “กลวิธีทางทัศนศิลป์กับการนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์” วารสารวิชาการ Veridian E-Journal ปีที่ 5, ฉบับที่ 1 (มกราคม-เมษายน) : 1-20.

----- . **การพัฒนาารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมหนังตะลุงโดยใช้วิธีการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมกรณีศึกษาชุมชนสร้างสรรค์หัตถกรรมภาพแกะหนังตะลุง ตำบลปากพูน อำเภอมือง จังหวัดนครศรีธรรมราช**. สำนักวิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์. 2552.

วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. **หลักการและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์**. กรุงเทพฯ: แอปป้า พรินติ้ง กรุ๊ป. 2548.

วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ. **ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ. 2538.

วิณา มิ่งขวัญ. **เอกสารประกอบการสอน รายวิชาการออกแบบลวดลาย**. คณะศิลปกรรมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา. 2545.

สุจิตรา มาถาวร. **หนังใหญ่ และหนังตะลุง**. กรุงเทพฯ: เอส.ที.พี.เวิลด์ มีเดีย. 2541.

เอกวิทย์ ณ ถลาง. **ภูมิปัญญาทักษิณ**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: อัมรินทร์ พรินติ้งกรุ๊ป. 2544.