

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับ
พิพิธภัณฑ์ผ้าไหม

นางสาว ขวัญชนก นวมพันธ์

ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาดำเนินการ

ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานันทศิลป์

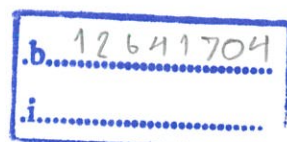
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2555 - 2556

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับพิพิธภัณฑสถานพิตาixon
GRAPHIC DESIGN FOR PHITAKHON MUSEUM

นางสาว ขวัญชนก นวมพันธ์

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน.....
วัน,เดือน,ปี.....



ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์ศิลป์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2555

ใบอนุญาตศิลปนิพนธ์

การออกแบบกราฟิกสำหรับพิพิธภัณฑ์ผีตาโขน

GRAPHIC DESIGN FOR PHITAKHON MUSEUM

นางสาว ขวัญชนก นวมพันธ์

MS.KWANCHANOK NUAMPHAN

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชานิตศศิลป์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์.....เสาวภา พงษ์คุณากร.....วันที่ 16 พฤษภาคม 2556

(อาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร)

หัวข้อศิลปนิพนธ์ ศิลปนิพนธ์การออกแบบกราฟฟิกสำหรับพิพิธภัณฑ์ผีตาโขน
GRAPHIC DESIGN FOR PHITAKHON MUSEUM

ชื่อ นางสาวขวัญชนก นวมพันธ์
สาขาวิชา นิเทศศิลป์
คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2555
อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์เสาวภา พงษ์ कुमार

บทคัดย่อ

ศิลปนิพนธ์การออกแบบกราฟฟิกสำหรับพิพิธภัณฑ์ผีตาโขนนี้ เป็นการนำเอาเอกลักษณ์ของประเพณีการละเล่นผีตาโขน ซึ่งถือเป็นงานที่แสดงออกถึงศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านอันดั้งเดิมของอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย มาศึกษาวิเคราะห์ประเด็นทางกราฟิก เพื่อออกแบบสื่อต่างๆสำหรับนำไปใช้เป็นอัตลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ผีตาโขน อันประกอบไปด้วย สัญลักษณ์ (Logo) นามบัตร ชุดกระดาษจดหมาย ตัวเข้าชม สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ สัญลักษณ์ย่อยแต่ละแผ่นก ป้ายชนิดต่างๆ แบนเนอร์ ของที่ระลึก แฟ้มเอกสารสำหรับใส่สินค้า ภาชนะสำหรับใช้ในศูนย์อาหาร และชุดเครื่องแบบเจ้าหน้าที่ ทั้งหมดที่กล่าวมานี้ ได้ถูกออกแบบขึ้นเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันให้พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน และเพื่อเป็นการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นให้คงอยู่เป็นที่สนใจของชาวไทย และชาวต่างชาติอีกด้วย

แนวความคิดในการออกแบบกราฟฟิกคือออกแบบให้มีความทันสมัย ใช้สีสันสดใส โดดเด่น แสดงถึงความสนุกสนานของการละเล่นผีตาโขน เป็นกราฟฟิกแบบตัดทอน โดยยังคงสะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์ความเป็นผีตาโขน รวมไปถึงการคำนึงถึงการนำไปใช้งานได้อย่างเหมาะสมตามความเป็นจริง

กิตติกรรมประกาศ

- ขอขอบพระคุณอาจารย์เสาวภา พงษ์คุณากร (ครูนิค) อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์ และอาจารย์ทุกท่านที่คอยผลักดัน ให้คำแนะนำ และความช่วยเหลือมาตลอด
- ขอขอบพระคุณ KRUKAI HOUSE ที่เอื้อเฟื้อสถานที่ และอำนวยความสะดวกในการจัดทำ
- ขอขอบพระคุณครอบครัว “นวมพันธ์” ที่รับและให้ทุกสิ่งทุกอย่าง
- ขอขอบคุณรุ่นพี่นิเทศศิลป์ และเพื่อนนิเทศศิลป์จาก 27 ทุกคน
- ขอขอบคุณทุกแรงบัลดาลใจจากสิ่งที่มองเห็นและมองไม่เห็น
- ขอขอบคุณตัวเอง ที่อดทนและพยายามจนประสบผลสำเร็จ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อ.....	ก
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ.....	ค
สารบัญภาพประกอบ.....	ง
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ.....	1
1.3 ขอบเขตโครงการ.....	2
1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย.....	3
1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
2 ฝึกดาโจน.....	5
2.1 ประวัติฝึกดาโจน.....	5
2.2 ประเพณีการเล่นฝึกดาโจน.....	6
2.3 องค์ประกอบฝึกดาโจน.....	8
2.4 หน้ากากฝึกดาโจน.....	11
2.5 พัฒนาการของฝึกดาโจน.....	12
2.6 ประเพณีฝึกดาโจนกับวิถีชุมชน.....	14
3 การออกแบบอัตลักษณ์.....	16
3.1 ความหมายของ “อัตลักษณ์”.....	16
3.2 โครงสร้างของอัตลักษณ์.....	18
3.3 การสร้างอัตลักษณ์.....	18
3.4 การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย.....	20
3.5 สัญลักษณ์.....	24

4	การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น.....	28
	4.1 สรุปขอบเขตของการออกแบบกราฟฟิกสำหรับพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ.....	28
	4.2 แนวทางการออกแบบ.....	31
5	การออกแบบ.....	35
	5.1 สรุปประเด็นทางการออกแบบ.....	35
	5.2 แบบร่างสัญลักษณ์และกราฟฟิกประกอบ.....	37
	5.3 แบบร่าง Logotype.....	58
	5.4 สรุปแบบร่าง.....	59
6	ผลงานสำเร็จ.....	65
7	บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....	86
	บรรณานุกรม.....	88
	ประวัติผู้วิจัย.....	89

สารบัญภาพประกอบ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพตัวอย่างฟีตาโจนใหญ่.....	9
2.2 ภาพตัวอย่างฟีตาโจนเล็ก.....	9
2.3 ภาพตัวอย่างหมากกะหล่ำ.....	10
2.4 ภาพตัวอย่างดาบไม้.....	10
2.5 ภาพวัสดุอุปกรณ์ในการทำหน้ากากฟีตาโจน.....	11
2.6 ภาพตัวอย่างหน้ากากฟีตาโจน.....	12
3.1 ภาพตัวอย่างการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร.....	19
3.2 ภาพตัวอย่างการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร.....	19
3.3 ภาพตัวอย่าง Symbol.....	21
3.4 ภาพตัวอย่าง Letter Mark.....	21
3.5 ภาพตัวอย่าง Logo.....	22
3.6 ภาพตัวอย่าง Combination Mark.....	22
3.7 ภาพตัวอย่าง Pictogram.....	23
3.8 ภาพตัวอย่าง Three Dimensions Trademarks	23
3.9 ภาพโลโก้สายการบินไทย.....	26
3.10 ภาพโลโก้ธนาคารกรุงเทพ.....	26
3.11 ภาพโลโก้ธนาคารกสิกรไทย.....	27
4.1 ภาพตัวอย่างสไตล์ Geometric Form.....	31
4.2 ภาพตัวอย่างโลโก้ที่มาจาก Geometric Form.....	31
4.3 ชุดอักษร DSN PaNuTat	32
4.4 ชุดอักษร Zoodputorn 3.1.....	33
4.5 ชุดอักษร PSL Kanda Pro	33
4.6 ชุดอักษร PSL Text Pro	34
4.7 ชุดอักษร TH Baijam	34
5.1 ตัวอย่างการสรุปข้อมูลเนื้อหา.....	35
5.2 ตัวอย่างการร่างข้อมูลอย่างหยาบ เพื่อกำหนดขอบเขตของงาน.....	36

5.3	ตัวอย่างการสรุปประเด็นทางกราฟฟิก.....	36
5.4	ตัวอย่างการสรุปประเด็นทางกราฟฟิก.....	37
5.5	ภาพแบบร่างโลโก้อย่างหยาบ.....	38
5.6	ภาพการร่างโลโก้อย่างหยาบ.....	38
5.7	ภาพแบบร่างโลโก้อย่างหยาบ.....	39
5.8	ภาพแบบร่างโลโก้อย่างหยาบ.....	39
5.9	ภาพแบบร่างโลโก้.....	40
5.10	ภาพแบบร่างโลโก้.....	40
5.11	ภาพแบบร่างโลโก้.....	41
5.12	ภาพแบบร่างโลโก้.....	41
5.13	ภาพแบบร่างโลโก้.....	42
5.14	ภาพแบบร่างโลโก้.....	42
5.15	ภาพแบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 1.....	43
5.16	ภาพแบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 1.....	43
5.17	ภาพแบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 1.....	44
5.18	ภาพแบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 1.....	44
5.19	ภาพการพิจารณาและตรวจสอบโลโก้ ครั้งที่ 1.....	45
5.20	ภาพร่างลวดลายบนหัวหน้าปกอย่างหยาบ.....	45
5.21	ภาพร่างลวดลายบนหัวหน้าปก.....	46
5.22	ภาพแบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 2.....	46
5.23	ภาพการพิจารณาและตรวจสอบโลโก้ ครั้งที่ 2	47
5.24	ภาพแบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 3.....	47
5.25	ภาพแบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 3.....	48
5.26	ภาพการพิจารณาและตรวจสอบโลโก้ ครั้งที่ 3	48
5.27	ภาพแบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 4 (แบบที่ 1).....	49
5.28	ภาพแบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 4 (แบบที่ 2)	49
5.29	ภาพการพิจารณาและตรวจสอบโลโก้ ครั้งที่ 4.....	50
5.30	ภาพหวนดึงข้าวเหนียว.....	51
5.31	แบบร่าง graphic element ลายสาน.....	52
5.32	แบบร่าง graphic element ลายสาน.....	52

5.33	ภาพตัวอย่างการจัดวาง graphic element ลายสาน.....	53
5.34	ภาพตุงใย.....	54
5.35	แบบร่าง graphic element ตุงใย.....	54
5.36	แบบร่าง graphic element ตุงใย.....	55
5.37	ภาพตัวอย่างการจัดวาง graphic element ตุงใย.....	55
5.38	ภาพตัวอย่างการจัดวาง graphic element ทั้งตุงใยและลายสาน.....	56
5.39	แบบร่างสัญลักษณ์ (icon) อย่างหยาบ.....	57
5.40	แบบร่างสัญลักษณ์ (icon).....	57
5.41	แบบร่างสัญลักษณ์ (icon).....	58
5.42	แบบร่างตัวอักษรสำหรับโลโก้.....	58
5.43	แบบร่างตัวอักษรสำหรับโลโก้.....	59
5.44	โลโก้ที่นำไปใช้งานจริง.....	59
5.45	ภาพแสดงค่าสีที่ใช้ในโลโก้.....	60
5.46	graphic element ที่นำไปใช้งานจริง.....	60
5.47	ภาพตัวอย่างการปรับค่าความเข้มของ graphic element	61
5.48	ภาพแสดงค่าสีที่ใช้ใน graphic element	61
5.49	สัญลักษณ์ (icon) ที่นำไปใช้งานจริง	62
5.50	ภาพแสดงค่าสีที่ใช้ใน icon...	62
5.51	ภาพชุดอักษร PSL Kanda Pro	63
5.52	ภาพชุดอักษร ZoodPutorn 3.1.....	64
5.53	ภาพชุดอักษร PSL Text Pro	64
6.1	Symbol	65
6.2	Logotype	66
6.3	Signature	66
6.4	Logo on Grid	67
6.5	Black and white.....	67
6.6	Single color	67
6.7	Single color	68
6.8	Size	68
6.9	Configuration control	69

6.10	Background control	69
6.11	Color control.....	70
6.12	Graphic element.....	70
6.13	นามบัตร.....	71
6.14	ซองจดหมาย.....	71
6.15	กระดาษเขียนจดหมาย	72
6.16	ซองเอกสาร.....	72
6.17	แผ่นซีดี/ดีวีดี และซองใส่.....	73
6.18	ตัวเข้าชมพิพิธภัณฑ์.....	73
6.19	ลักษณะแผ่นพับแนะนำพิพิธภัณฑ์	74
6.20	หน้าปกของแผ่นพับแนะนำพิพิธภัณฑ์.....	74
6.21	หน้าคู่ที่ 1 ของแผ่นพับแนะนำพิพิธภัณฑ์.....	75
6.22	หน้าคู่ที่ 2 ของแผ่นพับแนะนำพิพิธภัณฑ์.....	75
6.23	หน้าคู่ที่ 3 ของแผ่นพับแนะนำพิพิธภัณฑ์.....	76
6.24	Poster ประชาสัมพันธ์.....	76
6.25	ป้ายพิพิธภัณฑ์.....	77
6.26	สัญลักษณ์สำหรับป้ายแผนกต่างๆ	77
6.27	สัญลักษณ์สำหรับป้ายจราจร.....	78
6.28	ป้ายแสดงแผนกต่างๆ.....	78
6.29	ป้ายเครื่องหมายจราจร.....	79
6.30	ป้ายบอกทางภายในตัวอาคาร.....	79
6.31	บอร์ดแสดงข้อมูลภายในพิพิธภัณฑ์	80
6.32	แบนเนอร์ภายนอกตัวอาคาร.....	80
6.33	เสื้อสำหรับจำหน่ายเป็นของที่ระลึก.....	81
6.34	หมวกสำหรับจำหน่ายเป็นของที่ระลึก.....	81
6.35	สมุด ปากกา และแก้วน้ำ สำหรับจำหน่ายเป็นของที่ระลึก.....	82
6.36	ภาพถ่ายตัวอย่างโปสการ์ดสำหรับจำหน่ายเป็นของที่ระลึก.....	82
6.37	ถุงกระดาษขนาดต่างๆ.....	83
6.38	กระดาษห่อของขวัญ.....	83
6.39	แท็กสินค้า.....	84

6.40	ชุดงานชาม แก้วน้ำ ก่อ่งไต้กระดาศทิชชู่ และชองไต้ไม้จิ้มฟัน.....	84
6.41	ชุดเครื่องแบบเจ้าหน้าที่ชายและหญิง.....	85
6.42	ชุดเครื่องแบบแม่บ้าน.....	85

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของโครงการ

การเล่นผีตาโขน ถือเป็นงานที่แสดงออกถึงศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านอันดั้งเดิม เป็นเอกลักษณ์ของอำเภอคำชะอี จังหวัดเลย นับเป็นอีกหนึ่งประเพณีโบราณที่มีความน่าสนใจ และเรื่องราวที่น่าศึกษา เพราะนอกจากเรื่องของความเชื่อแล้ว ยังเป็นประเพณีที่แสดงให้เห็นถึง ภูมิปัญญาชาวบ้าน ที่มีมาตั้งแต่สมัยอดีตอย่างชัดเจน

เมื่อกาลเวลาผ่านไป การเล่นผีตาโขน ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามแนวคิดของ คนรุ่นใหม่ และตอบรับกระแสการท่องเที่ยวมากยิ่งขึ้น แต่พิธีกรรมที่สืบทอดกันมาตั้งแต่โบราณ ยังคงถูกจัดขึ้นเป็นประจำทุกปี เป็นวัฒนธรรมอันดั้งเดิมของท้องถิ่นที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์และ สืบสานให้คงอยู่กับจังหวัดเลย ได้มีการก่อตั้งเป็นพิพิธภัณฑ์ผีตาโขนขึ้น เพื่อเก็บรวบรวม เรื่องราวของผีตาโขนไว้ ดังที่กล่าวมาข้างต้น จึงเป็นที่มาของศิลปนิพนธ์การออกแบบกราฟฟิก สำหรับพิพิธภัณฑ์ผีตาโขน โดยศึกษาเรื่องราวศิลปะการทำผีตาโขน และนำเอาเอกลักษณ์ที่บ่ง บอกรถึงความเชื่อผีตาโขนมาใช้ในการออกแบบอัตลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ เพื่อเป็นการอนุรักษ์ มรดกทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นให้คงอยู่ และเพื่อเป็นการเผยแพร่ประเพณีผีตาโขนให้เป็นที่ รู้จักของชาวไทยและชาวต่างชาติ ผ่านสื่อต่างๆที่ได้ออกแบบขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1.2.1 เพื่อศึกษาเรียนรู้และฝึกฝนวิธีการออกแบบกราฟฟิกสำหรับพิพิธภัณฑ์ที่มี ข้อมูลเชิงวัฒนธรรมและความเชื่อ ให้สามารถสื่อสารภาพลักษณ์ที่เหมาะสมกับองค์กร และเข้า กับยุคสมัยปัจจุบัน และให้กราฟฟิกมีส่วนช่วยในการสร้างความเข้าใจและทำให้สื่อต่างๆใน พิพิธภัณฑ์มีความน่าสนใจมากขึ้น

1.2.2 เพื่อให้การออกแบบกราฟฟิกสำหรับพิพิธภัณฑ์ผีตาโขนนี้ เป็นการอนุรักษ์และสืบทอดประเพณีอันดีงามของจังหวัดเลย และเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง

1.3 ขอบเขตของโครงการ

1.3.1 สัญลักษณ์ (Logo)

1.3.2 Stationery ประกอบด้วย

- 1.) ซองจดหมาย
- 2.) กระดาษเขียนจดหมาย
- 3.) นามบัตร

1.3.3 Publication ประกอบด้วย

- 1.) ตัวเข้าชมพิพิธภัณฑ์
- 2.) แผ่นพับแนะนำพิพิธภัณฑ์
- 3.) ซองเอกสารขนาด B5
- 4.) แผ่น CD/DVD
- 5.) ซองสำหรับใส่แผ่น CD/DVD
- 6.) โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมของพิพิธภัณฑ์

1.3.4 Signage ต่างๆ ประกอบด้วย

- 1.) ป้ายพิพิธภัณฑ์
- 2.) ป้ายแผนกต่างๆภายในอาคาร ประกอบด้วย
 - แผนกประชาสัมพันธ์
 - ห้องวิทัศน์
 - ห้องแสดงประวัติผีตาโขน
 - ห้องสาธิตการทำหน้ากากผีตาโขน
 - ห้องจัดแสดงหุ่นผีตาโขน
 - ห้องข้อมูลการท่องเที่ยว จังหวัดเลย
 - ร้านจำหน่ายของที่ระลึก
 - ถ่ายภาพกับผีตาโขน
 - ห้องอาหาร
 - ห้องสุขา (ชาย,หญิง)

- 3.) ป้ายเครื่องหมายจราจร
- 4.) ป้ายบอกทางภายในพิพิธภัณฑ์
- 5.) บอร์ดแสดงข้อมูลภายในพิพิธภัณฑ์
- 6.) Banner

1.3.4 Souvenir

1.3.5 Package

1.3.6 Tableware

1.3.7 Uniform สำหรับเจ้าหน้าที่ (ชาย,หญิง)

1.4 แนวทางการบรรลุเป้าหมาย

1.4.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผีตาโขน ทั้งในส่วนของความเชื่อและภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมถึงเรื่องราวต่างๆที่มีส่วนเกี่ยวข้อง จากนั้นนำข้อมูลมารวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ หาประเด็นทางกราฟฟิกที่จะนำมาใช้ในการออกแบบให้ชัดเจน

1.4.2 ศึกษารูปแบบของสไตล์การออกแบบกราฟฟิก โดยศึกษาว่า มีการใช้กราฟฟิกเพื่อสื่อสารได้อย่างไร และวิเคราะห์ว่าจะนำวิธีการเหล่านั้นมาประยุกต์ใช้กับงานได้อย่างไรบ้าง

1.4.3 ศึกษาเรื่องการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับพิพิธภัณฑ์ ว่าโดยหลักประกอบไปด้วยอะไร และแต่ละอย่างถูกนำไปใช้ในกรณีไหนบ้าง

1.4.4 ศึกษาเรื่องการออกแบบโลโก้ ที่มีลักษณะเป็นพื้นบ้าน มีความเป็นไทย ว่ามีการใช้สี ลักษณะตัวอักษร แบบไหน

1.4.5 สรุปขอบเขตของงานให้ชัดเจน

1.4.6 วางแนวทางการออกแบบ

1.4.7 พัฒนาแบบร่างจนเป็นผลงานจริง

1.5 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ผลที่คาดว่าจะตนเองจะได้รับ ได้ใช้กระบวนการทางความคิด วิเคราะห์และออกแบบกราฟฟิกได้อย่างเหมาะสมตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ และเป็นการพัฒนาฝีมือทางด้านออกแบบให้มีความชำนาญยิ่งขึ้นไป

1.5.2 ผลที่คาดว่าจะกลุ่มเป้าหมายจะได้รับ ทำให้ผู้ที่เข้าชมพิพิธภัณฑ์ผีตาโขน ชื่นชอบและเข้าใจในความหมายของสื่อต่างๆ ที่ได้ออกแบบขึ้น ส่งผลให้เกิดความสนใจและมีจิตอนุรักษ์ประเพณีที่ดั้งเดิมของไทยในที่สุด

บทที่ 2

ผีตาโขน

“ผีตาโขน” ได้รับการกล่าวขานถึงทั้งในระดับชาติและนานาชาติ ด้วยเอกลักษณ์ที่โดดเด่นทั้งการแต่งกาย และลีลาท่าทางในยามเยื้องกราย จนกลายเป็นจุดเด่นที่โดนใจผู้คน ผีตาโขนจึงเป็นชุดดั้งสัญลักษณ์แห่งตำนานงานบุญประเพณีที่อยู่คู่กับท้องถิ่นเมืองด่านซ้าย จังหวัดเลยมายาวนาน ไม่เพียงแต่คอยสร้างสีสัน สร้างความสนุกสนานและความเพลิดเพลินแก่ผู้คนที่นั่น ผีตาโขนยังเป็นสะพานที่ทอดยาวไปสู่อดีตกาล ที่บรรพชนไทยได้รังสรรค์ภูมิปัญญาอันเอกอุ ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านกาลเวลามาอย่างต่อเนื่องและยาวนาน เป็นประเพณีและวัฒนธรรมของท้องถิ่นอันทรงคุณค่า ให้ลูกไทย หลานไทย ได้ศึกษาเรียนรู้ถึงรากเหง้าและแก่นแท้แห่งอัตลักษณ์อันเกิดจากภูมิปัญญาท้องถิ่น

2.1 ประวัติผีตาโขน

ต้นกำเนิดของพิธีผีตาโขน ไม่ปรากฏเป็นที่แน่ชัด แต่กล่าวกันว่าเป็นประเพณีที่ใกล้เคียงกับการบูชาบรรพบุรุษของอาณาจักรล้านช้างหลวงพระบาง (ในอดีตแนวเขตแดนด่านซ้าย เชียงคาน และหล่มเก่า เป็นส่วนหนึ่งในการปกครองของอาณาจักรล้านช้างร่มขาวหลวงพระบาง)

ในอีกที่มาหนึ่งก็พอที่จะทำความเข้าใจไปยังตำนานทางพุทธศาสนาได้ว่า ในชาติก่อนที่จะถือกำเนิดมาเป็นพระพุทธเจ้า พระพุทธองค์ทรงถือกำเนิดเป็นเจ้าชาย ผู้เป็นที่รักยิ่งของทวยราษฎร์ ทรงพระนามว่า พระเวสสันดร กล่าวกันว่าพระองค์ทรงเสด็จออกนอกพระนครไปเป็นเวลานานเสียจนเหล่าพสกนิกรของพระองค์ลืมพระองค์ไปแล้ว และยังคงคิดว่าพระองค์ทรงสิ้นพระชนม์ไปแล้วด้วยซ้ำไป แต่จู่ๆ พระองค์ก็เสด็จกลับมา พสกนิกรของพระองค์ต่างปลื้มปีติยินดีเป็นอย่างยิ่ง จึงพร้อมใจกันเฉลิมฉลองการเสด็จกลับมาอย่างเอิกเกริกส่งเสียงดังกึกก้อง จนกระทั่งปลุกผู้ที่ตายไปแล้วให้มาเข้าร่วมสนุกสนานรื่นเริง ไปด้วย ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา ผู้ที่เลื่อมใสศรัทธาต่างพากันมาร่วมระลึกรู้ถึงเหตุการณ์นี้ด้วยการจัดพิธีต่าง ๆ การเฉลิมฉลองและการแต่งกายใส่หน้ากากคล้ายภูตผีปีศาจ

แต่เหตุผลที่แท้จริง เบื้องหลังพิธีนี้ก็อาจจะเนื่องมาจากความจริงที่ว่าชาวนาต้องการ กระตุ้นฝนให้ตกต้องตามฤดูกาล และเพื่อเป็นการให้ศิลาให้พรแก่พืชผลอีกด้วย ในวันที่ 2 ของงานบุญนี้ ชาวบ้านจะร้องรำทำเพลงไปตามทางสู่วัด แล้วจึงจุดบั้งไฟเพื่อส่งสัญญาณให้รู้ว่า ขบวนแห่ได้เสร็จสิ้นลงแล้ว นอกจากนี้ผู้ที่จัดงานก็ยังจัดให้มีการประกวดหน้าากที่สวยงามที่สุด การแต่งกายและผู้ที่รำสวย แล้วยังมีการแจกโล่ห่ทองเหลืองแก่ผู้ชนะในแต่ละวัยอีกด้วย แต่สิ่งที่ชื่นชอบกันมากที่สุดก็เห็นจะเป็นการแข่งขันเต้นรำ และเมื่อวันสุดท้ายของงานบุญมาถึง ชาวบ้านก็จะไปรวมกันที่วัดโพชนชัย เพื่อฟังพระธรรมเทศนา 13 กัณฑ์ แสดงโดยพระภิกษุวัดนั้น และแล้ววันเวลาแห่งการถอดหน้าากปีศาจและเครื่องแต่งกายเพื่อสวมใส่ในปีต่อไปก็มาถึง จากนี้ไปพวกเขาต้องกลับไปสู่ท้องนาอีกครั้ง โดยการทำนาเพื่อหาเลี้ยงชีพตามอย่างบรรพบุรุษของตนที่สืบทอดกันมา

2.2 ประเพณีการเล่นผีตาโขน

"ผีตาโขน" เป็นชื่อการละเล่นชนิดหนึ่ง โดยผู้เล่นทำรูปหน้าาก มีลักษณะน่าเกลียด น่ากลัวมาสวมใส่และแต่งตัวมิดชิดแล้วเข้าขบวนแห่แสดงท่าทางต่างๆ ในระหว่างมีงานบุญตาม ประเพณีประจำปีของท้องถิ่นพื้นบ้าน การเล่นผีตาโขนมีปรากฏในพื้นที่ต่างๆ โดยเฉพาะที่ อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย การเล่นผีตาโขนมีเฉพาะงานบุญประเพณีที่ภาษาพื้นบ้านอำเภอด่าน ซ้าย เรียกว่า "บุญหลวง"

"บุญหลวง" ที่วัดโพชนชัย อำเภอด่านซ้าย ในเดือนแปดข้างขึ้น นิยมทำ 3 วัน กล่าวคือ วันแรกเป็นวันรวม (วัน โสม) เป็นวันที่ประชาชนตามตำบลหมู่บ้านต่างๆ เดินทางมาร่วมงาน ซึ่งปกติจะนำบั้งไฟมาด้วย โดยเริ่มตั้งแต่เวลาประมาณ 04.00 น. - 05.00 น. ทำพิธีอัญเชิญพระ อูปคุตเข้ามาประดิษฐานอยู่ที่วัด โดยอัญเชิญก้อนหินจากแม่น้ำหมันใส่พาน ซึ่งสมมติว่าเป็นพระ อูปคุตนำมาประดิษฐานไว้ที่หออุปคุตข้างศาลาโรงธรรมที่เตรียมจัดไว้แล้ว เชื่อว่าจะสามารถ ป้องกันเหตุเภทภัยต่างๆ ที่จะเกิดในงาน ได้ เมื่อพิธีอัญเชิญพระอุปคุตเสร็จเรียบร้อยแล้วจะมี การละเล่นต่างๆ ทั้งกลางวันและกลางคืน เช่น เล่นเซิ้งบั้งไฟ ฟ้อนรำ การแสดงผีตาโขน การ แสดงการเล่นต่างๆ เป็นต้น วันที่สองของงาน ตั้งแต่ตอนเช้าถึงบ่ายจะมีการละเล่นต่างๆ เช่นวัน ก่อน

เวลาประมาณ 14.00 น. - 15.00 น. จะมีพิธีแห่เวสสันดรและพระนางมัทรี เข้าเมือง โดยสมมติให้สถานที่นอกวัดในบริเวณหมู่บ้านเด่น ตำบลด่านซ้าย อำเภอด่านซ้าย เป็นที่พระ เวสสันดรและพระนางมัทรีประทับอยู่ มีพิธีบายศรีสู่ขวัญ พระเวสสันดรกับพระนางมัทรี และ

อัญเชิญพระเวสสันดรและพระนางมัทรี เสร็จแล้ว มีขบวนแห่ คือ ทำการแห่เข้าวัดซึ่งสมมติว่าเป็นเมือง โดยอัญเชิญพระพุทธรูปนำหน้า ถัดไปมีพระสงฆ์ 4 รูป นั่งบนแคร่ตามหลัง ต่อจากนั้นจึงเป็นขบวนแห่บั้งไฟ โดยเอาบั้งไฟมาคร่อมกันบนแคร่และมี "เจ้ากวน" นั่งบนบั้งไฟ มีขบวนการแสดงผีตาโชน การละเล่นของประชาชนทั่วไป โดยแห่รอบวัดสามรอบ นำพระพุทธรูปไปประดิษฐานไว้ที่เดิม นิมนต์พระสงฆ์ลงจากแคร่ และเชิญเจ้ากวนลงจากบั้งไฟ เป็นเสร็จพิธีแห่พระเวสสันดรและพระนางมัทรีเข้าเมือง ตอนเย็นมีการจุดบั้งไฟ (เจ้ากวน คือผู้ชายที่ทำหน้าที่ให้ดวงวิญญาณเจ้าในอดีตเข้าทรง ชาวบ้านส่วนมาก เรียกว่า เจ้าพ่อกวน) การเล่นผีตาโชนมีมาแต่เมื่อใดไม่ปรากฏ คงจะมีการเล่นตั้งแต่มี "บุญหลวง" ขึ้น และบุญหลวงซึ่งเป็นบุญพระเวสสันดรและบุญบั้งไฟรวมกันนี้ คงมีมาแต่โบราณตั้งแต่ตั้งเมืองด่านซ้ายขึ้น ซึ่งคงเป็นเวลาหลายร้อยปีมาแล้ว และอาจมีมาแต่เมื่อพระพุทธศาสนาเผยแพร่มายังประชาชนไทยในภูมิภาคนี้ตั้งแต่แรก

เมื่อทราบกำหนดการจัดทำบุญหลวงแล้ว ชาวบ้านซึ่งอยู่บริเวณใกล้เคียง ที่จะทำบุญหลวง จะเตรียมเครื่องแต่งกายผีตาโชนไว้ให้พร้อม ตามประเภทของผีตาโชน ซึ่งผีตาโชนมี 2 จำพวก ได้แก่ผีตาโชนใหญ่และผีตาโชนเล็ก หรือผีตาโชนทั่วไป เมื่อเตรียมอุปกรณ์เกี่ยวกับผีตาโชนไว้ให้พร้อมล่วงหน้าแล้ว ในวันแรกของงานซึ่งเป็นวันรวมหรือวันโฮมก่อนสว่าง ผีตาโชนเล็กทั้งหลาย จะไปรวมกัน ณ บ้านช่าง ที่ทำผีตาโชนใหญ่ และเมื่อทางวัดจัดทำพิธีแห่พระอุทิศจากทำน้ามาประดิษฐานไว้ที่วัดแล้ว จะจัดขบวนแห่ โดยผีตาโชนใหญ่นำหน้าขบวน เมื่อพร้อมแล้ว ก็แห่ไปยังบ้าน "เจ้ากวน" โดยมีกลอง ฉิ่ง ฉาบ เข้าขบวนแห่ไปด้วย เมื่อขบวนผีตาโชนไปถึงบ้านเจ้ากวนแสดงการเล่นท่าต่างๆ "เจ้ากวน" จะออกมาต้อนรับ ขบวนผีตาโชนเลี้ยงเหล้ายาอาหารต่างๆ แก่ผู้ไปเยี่ยม ในขณะที่ขบวนผีตาโชนไปเยี่ยมที่บ้านเจ้ากวนนั้น จะมี "นางเทียม" หรือ "เจ้าแม่นางเทียม" (นางเทียม คือ ผู้หญิงที่ทำหน้าที่ให้วิญญาณเจ้าแม่ในอดีต ซึ่งประทับอยู่ ณ ศาลารักษ์หลักเมือง อำเภอด่านซ้าย ที่เรียกว่า "หอหลวง" และ "หอน้อย" เข้าทรง) ไปร่วมการต้อนรับ พวกผีตาโชนด้วย เมื่อพวกผีตาโชนได้แสดงการเล่นรับประทานอาหารและเหล้า ได้เวลาอันสมควรแล้วจึงลาเจ้ากวนและนางเทียมแห่ไปยังวัด เมื่อทำการแห่รอบวัดและแสดงการเล่นประมาณ 3 รอบ หรือตามอรรถาธิบายแล้ว ขบวนผีตาโชนจะพากันแห่ไปตามละแวกบ้าน เพื่อแสดงการเล่นให้ชาวบ้านชม และขอเหล้าข้าวปลาอาหารจากชาวบ้านกิน ได้เวลาสมควรจะกลับมาที่วัดเพื่อแสดงการเล่น รอยห้อยลือผู้คนเดินทางมาร่วมงานจากหมู่บ้านต่างๆ และห้อยลือผู้หญิงหรือเด็กซึ่งพักอยู่ตามปะรำหรือบริเวณวัดด้วย ในการแห่ไปเยี่ยมตามละแวกบ้าน วันหนึ่งๆ อาจไปหลายครั้ง และแยกเป็นหลายคณะ บางทีก็มีคณะเล่นเชิงบุญร่วมขบวนไปด้วยเพื่อเพิ่มความสนุกสนาน

เมื่อชาวบ้านมาจากหมู่บ้านต่างๆ เพื่อร่วมงานจนจะถึงบริเวณวัด พวกผีตาโขนเล็ก จะคอยหยอกล้อ โดยเอาค้ำคาบหรือง้าวแห่พวกผู้หญิงและเด็ก โดยเฉพาะสาวๆ เป็นที่สนุกสนาน โดยทั่วกัน เมื่อเล่นกันเหนื่อยพอสมควรแล้วก็พากันไปพักผ่อน พอหายเหนื่อยแล้ว ก็กลับมาเล่นอีกจนกระทั่งถึงเย็นหรือค่ำ หรืออาจจะเล่นจนดึกหรือตลอดคืนก็ได้

พอวันที่สองของงาน พวกผีตาโขนจะเริ่มเล่นกันที่วัด และไปตามละแวกบ้านตั้งแต่เช้ามีด เมื่อถึงเวลาบ่าย บรรดาผีตาโขนทุกประเภทตลอดจนผู้ร่วมงานจะไปรวมกัน ณ จุดที่อัญเชิญพระเวสสันดร และพระนางมัทรีเข้าเมือง คือบริเวณหมู่บ้านเดิน ค้ำบลาด่านซ้าย อำเภอด่านซ้าย เมื่อทำพิธีอัญเชิญ และบายศรีสู่ขวัญพระเวสสันดรและพระนางมัทรีเสร็จ ก็ร่วมกันแห่พระเวสสันดรและพระนางมัทรีเข้าเมือง โดยแห่ไปยังวัดที่จัดงาน เมื่อแห่รอบบริเวณวัด 3 รอบ ก็เป็นอันเสร็จพิธีแห่พระเวสสันดรและพระนางมัทรีเข้าเมือง การแห่พระเวสสันดรและพระนางมัทรีเข้าเมืองนี้ นับเป็นการจัดขบวนแห่ที่ยิ่งใหญ่ มีคนไปร่วมขบวนแห่มากมาย และมีการแสดงการเล่นอย่างครึกครื้น นับเป็นจุดสนุกสนานที่สุดของงาน รวมทั้งผีตาโขนก็ร่วมแสดงด้วย

ภายหลังการร่วมขบวนแห่ดังกล่าวแล้ว บรรดาผู้เล่นผีตาโขน จะนำเครื่องเล่นผีตาโขนและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ประกอบการเล่นไปทิ้งที่ลำน้ำไถ่ลัด หรือถอดกองรวมกันไว้ที่นอกวัดแห่งใดแห่งหนึ่งเพื่อให้หายเสียดจัญไร นับเป็นการเสร็จการแสดงผีตาโขน ผู้สวมใส่เครื่องผีตาโขนมีเฉพาะผู้ชายเท่านั้น ไม่มีผู้หญิงสวมใส่และแสดงเลย อาจเป็นด้วยไม่เหมาะสมที่เพศหญิงจะไปแสดง ส่วนงาน "บุญหลวง" เมื่อเสร็จจากการแห่พระเวสสันดรและพระนางมัทรีเข้าเมืองแล้ว ตอนเย็นวันนั้นจะมีการจุดบั้งไฟ ในคืนที่สองตอนหัวค่ำมีการฟังพระสวดพระพุทธรมนต์ และฟังเทศน์เรื่อง พระมาลัยหมื่น พระมาลัยแสน จึงหยุดพัก

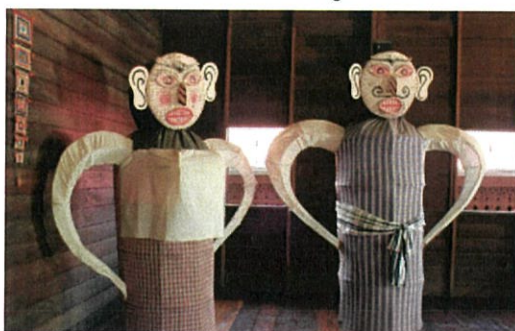
พอเช้าวันที่สามของงาน ราว 3 หรือ 4 นาฬิกา พระเทศน์ถึงกาลและเรื่องพระเวสสันดรตลอดวัน จะเทศน์จบทุกกัณฑ์และเสร็จพิธีก็ตกบ่ายหรือเย็น ของวันที่สามของงานเป็นเสร็จพิธีงาน "บุญหลวง"

2.3 องค์ประกอบผีตาโขน

2.3.1 ผีตาโขนใหญ่

ผีตาโขนใหญ่จะทำเป็นหุ่นรูปผี ทำขึ้นจากโครงไม้ไผ่สานคล้ายกับส้อมไถขนาดใหญ่กว่าคนธรรมดาประมาณสองเท่า ประดับตกแต่งด้วยเศษวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น หรือเศษผ้า จนมองไม่เห็นโครงไม้ไผ่ เมื่อเข้าขบวนแห่ก็จะมีคนเข้าไปอยู่ภายในเพื่อยกโครงไม้ไผ่เคลื่อนไปตามขบวน ลักษณะพิเศษของผีตาโขนใหญ่อีกอย่างหนึ่ง คือ จะทำเครื่องเพศหญิง ชายไว้อย่าง

ชัดเจน ผีตาโขนใหญ่นี้บุคคลทั่วไปไม่ได้รับอนุญาตจัดทำขึ้น มีเพียงกลุ่มคนที่ได้รับมอบหมายให้จัดทำมาหลายชั่วอายุคนเท่านั้น และก่อนทำก็จะต้องมีการขอขมาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ก่อน จึงจะสามารถขึ้นโครงร่างได้ แล้วถ้าได้รับอนุญาตแล้วต้องทำทุกปีหรือทำติดต่อกันอย่างน้อยสามปี สำหรับผีตาโขนใหญ่นั้นจะจัดทำขึ้นเพียง 2 ตัว คือ หญิง 1 ชาย 1 เท่านั้น



ภาพที่ 2.1 ภาพตัวอย่างผีตาโขนใหญ่

2.3.2 ผีตาโขนเล็ก

ผีตาโขนเล็ก ก็คือเด็กๆ และผู้ใหญ่ที่แต่งกายด้วยชุดสีสันฉูดฉาดบาดตา และสวมหน้ากากผีตาโขนที่ทำจาก “หวด” นึ่งข้าวกับกาบมะพร้าว หรือกาบตาล มาเขียนลวดลาย แต่งแต้มด้วยสีสันทันมากมาย ที่โดดเด่นอีกส่วนคงเป็นจมูกของผีตาโขนที่ทำจากไม้เนื้อแข็งที่มีความโค้งงอคล้ายวงช้าง คนที่แต่งเป็นผีตาโขนนั้นจะเริ่มออกอาละวาดกันไปตามท้องถนนพร้อมๆ กับเสียงของ “หมากกะหล่ง” อาวุธประจำกายของผีตาโขนเป็น “ดาบไม้” เพื่อให้เข้าเหย้าสาว ๆ ที่มาชมขบวนแห่เป็นที่สนุกสนาน



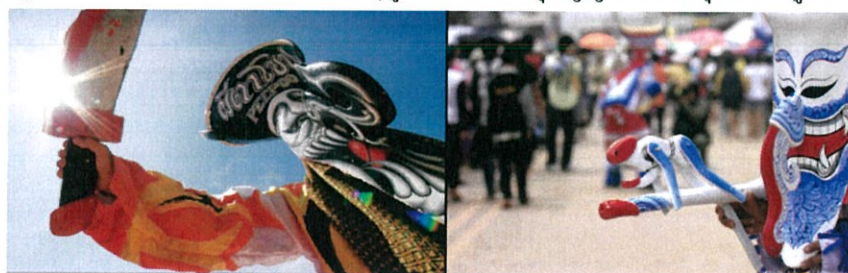
ภาพที่ 2.2 ภาพตัวอย่างผีตาโขนเล็ก

หมากกะແຫ່ງ คือเครื่องดนตรีรูปร่างคล้ายกระดิ่งหรือกระดิ่งแขวนคอวัว ผิดาโชน จะใช้หมากกะແຫ່ງแขวนติดบนเอวเมื่อเดินโยกตัวหรือเดินเป็นจังหวะ ขย่มตัวสายสะโพกเสียงหมากกะແຫ່ງก็จะดังเสียงน่าฟังและน่าสนุกสนาน ปัจจุบันมีการนำกระป๋องมาบรรจุลูกหินเพื่อใช้แทนหมากกะແຫ່ງ



ภาพที่ 2.3 ภาพตัวอย่างหมากกะແຫ່ງ

ดาบไม้ เป็นอาวุธประจำกายผิตาโชนไม่ได้เอาไว้รบกัน แต่เอาไว้ควงหลอกล้อและไล่หยอกล้อสาวๆ และเด็กๆ จนต้องวิ่งหนีกันจ้าละหวั่น ทั้งอายุทั้งจำ บางรายร้องไห้แต่ไม่มีใครถือสา เพราะเป็นประเพณีที่ปฏิบัติกันมา เหตุที่วิ่งหนีเพราะปลายดาบนั้นแกะสลักเป็นรูปอวัยวะเพศชายแถมทาสีแดงให้เห็นอย่างเด่นชัด การเล่นแบบนี้ไม่ถือเป็นเรื่องหยาบ หรือลามกเพราะมีความเชื่อกันว่าหากเล่นตลกและนำอวัยวะเพศชายหญิงมาเล่นมาโชว์ในพิธีแห่และงานบุญบั้งไฟ จะทำให้พญาแถนพอใจ ฝนจะตกต้องตามฤดูกาล พิษพันธุ์ธัญญาหารจะอุดมสมบูรณ์



ภาพที่ 2.4 ภาพตัวอย่างดาบไม้

2.4 หน้ากากผีตาโขน

หน้ากากผีตาโขนเล็ก ทำจากส่วนที่เป็น โคนของก้านมะพร้าวและหวดหนึ่งข้าวเหนียว โดยนำมาเย็บติดกันแล้วเขียนหน้าตา ทำจมูกเหมือนผี ส่วนชุดแต่งกายของผีมักมีสีฉูดฉาดบาดตา โดยอาจเย็บเศษผ้าเป็นเสื้อตัวกางเกงตัวหรือเย็บเป็นชุดติดกันตลอดตัวก็ได้ ข้อสำคัญคือต้องคลุมร่างกายให้มิดชิด หน้ากากผีตาโขนสมัยดั้งเดิมจะทำจากหวดเก่าที่ใช้แล้ว ในส่วนที่ครอบศีรษะจะเย็บติดกับ โคนของก้านมะพร้าว ส่วนที่เป็นใบหน้าจะใช้ไม้นุ่นทำจมูกสั้นคล้ายจมูกคน ใช้สีที่ได้จากธรรมชาติ จะไม่ปรากฏลวดลายที่เด่นชัดเพราะเน้นให้หน้ากากมีความลึกลับน่ากลัว



ภาพที่ 2.5 ภาพวัสดุอุปกรณ์ในการทำหน้ากากผีตาโขน

ส่วนหน้ากากผีตาโขนสมัยกลางนับตั้งแต่หน่วยงานการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยให้การสนับสนุนในปี พ.ศ.2531 มีความเปลี่ยนแปลงจากสมัยดั้งเดิม โดยนอกเหนือจากการนำหน้ากากผีตาโขนมาเล่นตามจุดประสงค์หลักดั้งที่กล่าวมาแล้ว ยังได้มุ่งการทำหน้ากากผีตาโขนเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์และดึงดูดความสนใจ ตลอดจนเน้นผลทางธุรกิจจากนักท่องเที่ยว หน้ากากผีตาโขนในสมัยนี้จึงมีความสวยงามละเอียดและประณีตขึ้นจากเดิมหวดที่ใช้ครอบศีรษะจะใช้หวดใหม่ ส่วนใบหน้าหน้ากากผีตาโขนมีความยาวขึ้น รวมทั้งจมูกที่โค้งงอคล้ายงวงช้าง สีที่ใช้จะมีทั้งสีน้ำพลาสติก สีน้ำมันซึ่งให้ความมันวาวและคงทน ด้านความสัมพันธ์ของหน้ากากผีตาโขนกับวิถีชุมชนอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย พบว่าหน้ากากผีตาโขนจะมีบทบาทต่อการดำเนินชีวิตของคนในพื้นที่เป็นอย่างมาก เพราะมีความเชื่อว่าการจัดทำหน้ากากผีตาโขนเข้าร่วมแสดงในงานของทุกปีเมื่อเสร็จแล้วจะเป็นการปล่อยผีสง และยังปล่อยทุกข์โศกให้ไหลไปตามแม่น้ำด้วย

ด้านระบบรัฐศาสตร์จะมีความสัมพันธ์ที่คนในท้องถิ่นแต่ละคน แต่ละหน่วยงานจะเข้าใจและทราบบทบาทหน้าที่ของตนเองหรือของกลุ่มที่มีการแบ่งงานและหน้าที่กันทำหน้ากากผีตาโขนเพื่อเข้าร่วมแสดง โดยไม่มีการขัดแย้งกันในทางปฏิบัติก่อให้เกิดความสามัคคีของ

ชุมชน ด้านระบบวิทยาศาสตร์จะมีความสัมพันธ์ในลักษณะของการแสดงออกถึงภูมิปัญญาชาวบ้านที่รู้จักการนำเอาธรรมชาติมาจัดสร้างเป็นผลงาน พร้อมการปรับธรรมชาติให้มีความคงอยู่ในเชิงนิเวศน์ ตลอดจนการดำเนินการทำ และผลิตหน้ากากผีตาโขนรูปแบบของจริงและรูปแบบของที่ระลึก นอกจากนี้หน้ากากผีตาโขนยังส่งอิทธิพลต่อความคิด ความรู้สึกของชาวจังหวัดเลย โดยส่วนรวมที่มีการใช้เป็นที่สัญลักษณ์อันแสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์ของจังหวัด ในการรับรู้ของคนทั่วไปจะเข้าใจว่า หน้ากากผีตาโขน คือ สื่อศิลปะที่แสดงออกทางความเชื่อเกี่ยวกับผี เกี่ยวกับความลึกลับน่ากลัวหรือสิ่งไม่ดี แต่อีกด้านหนึ่งหน้ากากผีตาโขนจัดทำว่าเป็นสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่แสดงให้เห็นถึงความร่วมมือ ความพร้อมเพรียง ความสมัครสมานสามัคคีและความภาคภูมิใจ และการสืบสานประเพณีที่ยิ่งใหญ่ของชุมชนให้ปรากฏแก่ชาวโลกสืบไป



ภาพที่ 2.6 ภาพตัวอย่างหน้ากากผีตาโขน

2.5 พัฒนาการของผีตาโขน

2.5.1 ยุคดั้งเดิม (ก่อนปี พ.ศ.2500) สืบเนื่องมาจากการละเล่น ปู่เยอย่าเยอ ความเชื่อที่ผสมผสานระหว่างพุทธ พราหมณ์ ผี ที่ได้รับการถ่ายทอดมาจาก อาณาจักรล้านช้างโบราณ เพื่อให้เหมาะสมกับสภาพวิถีชุมชน ในด้านเศรษฐกิจ การเมือง การปกครองของชาวด่านซ้ายเอง

2.5.2 ยุคแสวงหา (ระหว่างปีพ.ศ.2500-2530) ซึ่งพัฒนาการของงานประเพณีผีตาโขนในยุคนี้เกิดขึ้นพร้อมๆ กับการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ การเข้ามามีส่วนบริหารงานประเพณีของทางราชการ ตลอดจนแนวคิดของคนรุ่นใหม่ และกระแสตอบรับการท่องเที่ยว ได้ทำให้เกิดการช่วงชิงและขัดแย้งทางความคิด ในการที่จะกำหนดทิศทางการละเล่นผีตาโขน โดยมีแนวความคิด แยกออกเป็น 3 ทิศทางคือ ฝ่ายที่ต้องการให้เป็นไปแบบดั้งเดิม ฝ่ายต้องการรูปแบบใหม่เพื่อผลทางเศรษฐกิจ และฝ่ายที่ต้องการผสมผสาน แต่ในที่สุดแนวคิด

ทั้งหมดก็สามารถตกผลึกเกิดเป็นประเพณีผีตาโขนยุคนี้ และจากแรงหนุนของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ผ่านสื่อมวลชนทุกแขนง จากการนำการละเล่นผีตาโขนออกไปแสดงเผยแพร่ยังทุกหนทุกแห่งเพื่อการประชาสัมพันธ์ ทำให้ประเพณีผีตาโขนอำเภอด่านซ้าย มีชื่อเสียงในระดับนานาชาติ และเป็นที่น่าสนใจของนักท่องเที่ยวทั่วไป เพื่อเป็นการส่งเสริมให้เกิดการท่องเที่ยว ขบวนแห่การแสดงผีตาโขนจึงเกิดขึ้นเพิ่มเติมจากประเพณีดั้งเดิม มีการจัดประกวดขบวนแห่ การประกวดหน้าากผีตาโขน การประกวดท่าเต้นที่สวยงาม ทั้งหมดนี้ส่งผลให้ ความคิดความเชื่อข้อห้ามข้อปฏิบัติในการละเล่นผีตาโขนเปลี่ยนแปลงไป ผู้เล่นผีตาโขนมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ทุกๆ ปี การจัดทำหน้าากผีตาโขนจากรูปแบบดั้งเดิมถูกปรับเปลี่ยนยุคเป็นผีตาโขนแนวใหม่ ตามหลักวิชาการศิลปะกับเทคโนโลยี สมัยใหม่ และกลไกของตลาด ชาวอำเภอด่านซ้ายทั่วไปปรับตัวในลักษณะยอมรับการท่องเที่ยวเหล่านี้เป็นต้นเค้าแห่งการเปลี่ยนแปลง ซึ่งต่อมาผีตาโขนก็กลายเป็นประเพณีเพื่อการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม และมีพัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงมากขึ้น ด้วยเหตุผลทางเศรษฐกิจ ที่ต้องการส่งเสริมการท่องเที่ยวเป็นหลักในยุคปัจจุบัน ระหว่างปี พ.ศ. 2530 เป็นต้นมา เมื่อการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ได้บรรจุประเพณีผีตาโขนลงในแผนส่งเสริมการท่องเที่ยว นับจากปี พ.ศ.2531 เพื่อยกระดับการละเล่นผีตาโขนให้ถูกใจตลาดจึงมีการเพิ่มสีสันให้มีความหลากหลาย ในที่สุดผีตาโขนจึงพัฒนาจากการละเล่นตามระบบความเชื่อในพิธีกรรมเกี่ยวกับชีวิต พิธีกรรมเกี่ยวกับการทำมาหากิน และพิธีกรรมเพื่อส่วนรวม ปรับเปลี่ยนเป็นการแสดงเพื่อความสนุกสนานบันเทิงรื่นรมย์เป็นด้านหลัก จนมีเสียงเรียกร้องและมีการตั้งคำถามถึงเป้าประสงค์ของการจัดงานมากขึ้น

2.5.3 ยุคปัจจุบัน (ระหว่างปีพ.ศ.2530–2556) เป็นยุคที่เกิดการปรับเปลี่ยนไปในลักษณะก้าวกระโดดก้าวใหญ่ เมื่อการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยบรรจุให้ประเพณีผีตาโขน อำเภอด่านซ้าย อยู่ในแผนการท่องเที่ยว และชาวบ้านอำเภอด่านซ้ายทั่วไปก็มีการปรับตัวในลักษณะตอบสนองและยอมรับการท่องเที่ยว การละเล่นผีตาโขนที่ใช้ประกอบพิธีกรรมจึงถูกปรับแนวให้เป็นการแสดงเพื่อให้นักท่องเที่ยวได้ดูชม มีการจัดฉากแสดงการพูด การแข่งขัน ตลอดจนปรับปรุงเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบสำคัญๆ ทั้งคน อุปกรณ์ กิจกรรม สถานที่ แต่อย่างไรก็ตามพิธีกรรมที่เคยมีแต่โบราณ ไม่ได้ถูกเปลี่ยนแปลงไปด้วย ผู้ละเล่นผีตาโขนจึงมี 2 กลุ่ม คือ กลุ่ม ผู้ละเล่นตามพิธีกรรม และกลุ่มผู้ละเล่นเพื่อการแสดง

2.6 ประเพณีผีตาโขนกับวิถีชุมชน

จากพัฒนาการประเพณีผีตาโขนที่กล่าวมา ซึ่งเริ่มต้นจากการละเล่นที่เป็นองค์ประกอบของขนบธรรมเนียม ประเพณี มาบัดนี้การละเล่นผีตาโขน เป็นได้ทั้ง วิถีชีวิต ทัศนคติ บ่งบอกชาติพันธุ์ สันค้ำ และกลไกของอำนาจ ที่จะส่งผลกำหนดทิศทางของวิถีชุมชนได้อีกด้วย ดังนี้

2.6.1 ประเพณีผีตาโขนกับขนบธรรมเนียมประเพณีและศาสนา จากการที่ชาวอำเภอด่านซ้ายจะต้องกระทำพิธีกรรมเกี่ยวกับองค์พระธาตุศรีสองรัก และพิธีกรรมเกี่ยวกับวิญญานผีเจ้านาย ทำให้ไม่สามารถปฏิบัติตามฮีต 12 อันได้แก่ ฮีตเดือน 4 บุญพระเวส ฮีตเดือน 5 บุญแห่พระวันสงกรานต์ ฮีตเดือน 6 บุญบั้งไฟ และฮีตเดือน 7 บุญช่าชะ การละเล่นผีตาโขนจึงมีส่วนส่งเสริมให้นำฮีตที่ขาดไป มาจัดหลอมรวมเป็นบุญเดียวกันเรียกว่า บุญหลวง โดยอาศัย ความสนุกสนานช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด จึงทำให้บุญที่เกิดจากการรวมกันนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ส่วนผลที่เกิดกับศาสนา มีส่วนส่งเสริมให้ศาสนาเข้ามามีอิทธิพลต่อชุมชน ในแง่ทางธรรมะและการปฏิบัติทางศาสนา เสริมสร้างให้มีพิธีกรรมผสมผสานการนับถือพุทธศาสนากับความเชื่อในวิญญานของบรรพชนให้เกิดการบูรณาการเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้ชุมชนไม่มีความขัดแย้ง ทั้งยังเป็นกลไกอย่างหนึ่งที่จะช่วยควบคุมสังคมให้เกิดความสงบเรียบร้อย

2.6.2 ประเพณีผีตาโขนกับสังคมวัฒนธรรม จากการละเล่นผีตาโขน ที่เกิดจากความเชื่อในวิญญานผีเจ้านายอันเป็นความเชื่อโดยการสั่งสมมาแต่สังคมบุพกาล ได้ก่อให้เกิดผลดีแก่สังคมอำเภอด่านซ้ายในทุกๆ ด้าน เช่น ก่อให้เกิดการรวมกลุ่มกัน ทำให้ชุมชนมีบรรทัดฐานและค่านิยมร่วมกัน รู้ว่าคนในสังคมมีสถานภาพและบทบาทที่แตกต่างกัน และมีส่วนในการอบรมขัดเกลาจิตใจคนในสังคม ส่งผลให้วัฒนธรรมไทด่านซ้าย เช่น ภาษาท้องถิ่น จารีตประเพณี วิถีชีวิต ไม่เปลี่ยนแปลงสูญหายไป ทำให้รู้จักรากเหง้าและวัฒนธรรมของตนเอง และก่อให้เกิดความภูมิใจและผูกพันกับท้องถิ่น

2.6.3 ประเพณีผีตาโขนกับเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว หลังจากที่ได้รับการบรรจุให้เข้าในแผนการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย การละเล่นผีตาโขน ได้ส่งผลทางเศรษฐกิจอย่างสูงต่อชาวอำเภอด่านซ้าย โดยทำให้เกิดรายได้จากการจ้างงาน การบริการอาหารที่พักอาศัย การบริการขนส่ง และการจำหน่ายสินค้าหัตถกรรมพื้นเมือง แต่ก็มีข้อเสีย คือทำให้สินค้าและบริการต่างๆ

ในเวลาต่อมา มีราคาสูงขึ้นกว่าเดิม ส่วนในด้านการท่องเที่ยว ได้ส่งผลให้เกิดการท่องเที่ยวแบบโฮมสเตย์ขึ้น และยังสนับสนุนการท่องเที่ยวในด้านอื่นๆ ทั่วทั้งจังหวัดเลย เช่น ท่องเที่ยวเชิงนิเวศ ภูเขา ภูเรือ ภูหลวง ภูกระดึง การท่องเที่ยวทางศิลปวัฒนธรรม เช่น จิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดโพธิ์ชัย พระธาตุคุดินแทนอำเภอนาแห้ว พระธาตุสังข์จะอำเภอนาทวี เป็นต้น ประเพณีผีตาโชน เมื่อเป็นการท่องเที่ยว ใดๆก็ตามแม่จะมีประโยชน์นานัปการ แต่ก็มีผลเสียคือก่อเกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นมีความขัดแย้งระหว่างวัฒนธรรมท้องถิ่นและวัฒนธรรมการท่องเที่ยว ทำให้ ค่านิยมของชาวอำเภอด่านซ้ายเจ้าของประเพณีผีตาโชนเกิดการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย

บทที่ 3

การออกแบบอัตลักษณ์

3.1 ความหมายของ “อัตลักษณ์”

ข้อที่ 1 คำว่า “อัตลักษณ์” ไม่มีบันทึกไว้ในพจนานุกรม แต่มีตำราหลายเล่มให้ความหมายคำว่า “อัตลักษณ์” ไว้ว่า คุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของตัวบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้นๆ เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่ทั่วไปหรือสากลกับสังคม อื่นๆ กล่าวคือ ลักษณะที่ไม่เหมือนกับของคนอื่นๆ “อัตลักษณ์” มาจากภาษาบาลีว่า อุตฺต + ลักษณ์ โดยที่ “อุตฺตะ” มีความหมายว่า ตัวตน, ของตน ส่วน “ลักษณ์” หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว หากมองเพียงแง่รูปศัพท์ “อัตลักษณ์” จึงเหมาะจะนำมาใช้หมายถึงลักษณะเฉพาะตัวของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากกว่า ส่วนคำว่า “เอกลักษณ์” มีคำว่า “เอก” ซึ่งหมายถึง หนึ่งเดียว จึงน่าจะหมายความว่าลักษณะหนึ่งเดียว (ของหลายๆ สิ่ง) หรือลักษณะที่ของหลายๆ สิ่งมีร่วมกัน ซึ่งเป็นความหมายแรกตามพจนานุกรม อย่างไรก็ตาม คนไทยโดยส่วนใหญ่ยังนิยมใช้คำว่า “เอกลักษณ์” ในความหมายว่าลักษณะเฉพาะตัวที่ไม่เหมือนใครอย่างกว้างขวาง ส่วนคำว่า “อัตลักษณ์” นั้นมักจะใช้ในวงแคบๆ เช่น แวดวงวิชาการเท่านั้น และบางครั้งก็ใช้แบบมีนัยยะแฝง เช่น “เอกลักษณ์” เป็นสิ่งตายตัวไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ส่วน “อัตลักษณ์” สามารถเปลี่ยนแปลงได้ แต่กระนั้นก็ยังไม่มีข้อบัญญัติการใช้ที่ชัดเจน

ข้อที่ 2 Corporate Identity Design (หรือ CI Design) คือ การออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรหรือแบรนด์สินค้า ที่ไม่ได้หมายถึงการสร้างแบรนด์หนึ่งๆ โดยตรง แต่เป็นหน้าต่างสำคัญที่จะกำหนดหน้าตาและทิศทางของแบรนด์นั้นๆ ได้ การออกแบบอัตลักษณ์นี้จึงไม่ใช่เรื่องง่าย เพราะมันไม่ใช่แค่การออกแบบ “โลโก้” แล้วนำไปประยุกต์ใช้กับเครื่องมือสื่อสารทั้งหมดของแบรนด์ CI Design คือ การออกแบบ “ภาพลักษณ์ทั้งหมดของแบรนด์” ที่จะทำให้นักภายนอกสัมผัสได้เช่นเดียวกับที่องค์กรต้องการสื่อออกไป เรียกว่า ถ้าพลาดก็อาจทำให้ภาพของแบรนด์บิดเบี้ยวไปเลยก็ได้

ข้อที่ 3 อัตลักษณ์คือความรู้สึกนึกคิดต่อตนเองว่า "ฉันคือใคร" ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับคนอื่น โดยผ่านการมองตัวเองและคนอื่นมองเราในขณะนั้น และในขณะเดียวกัน โน้ตสน์อัตลักษณ์ จะถูกกล่าวควบคุมไปกับเรื่องของอำนาจ นิยามความหมาย หรือการสร้างภาพแทนความจริง เมื่ออัตลักษณ์ไปสัมพันธ์กับแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว จะมีความหมายที่แตกต่างจากความหมายที่เข้าใจกัน โดยสามัญสำนึกมาก อัตลักษณ์ แตกต่างจากบุคลิกภาพในประเด็นที่สำคัญหลายประการ เราอาจมีบุคลิกภาพร่วมกับบุคคลอื่น แต่การมีอัตลักษณ์ร่วมมีนัยของการเกี่ยวพันกับการตื่นตัว บางอย่างในตัวของเรา เช่นเราเลือกที่จะแสดงตัวตนกับกลุ่มหรืออัตลักษณ์ที่เฉพาะ ซึ่งบางครั้งเราอาจมีตัวเลือกมากกว่าคนอื่น และอัตลักษณ์ต้องการความตระหนัก บางอย่างที่เกี่ยวข้องกับส่วนที่เป็นของเรา บุคลิกภาพอธิบายลักษณะต่างที่บุคคลทั่วไปน่าจะมี เช่น การเข้าสังคมเก่งหรืออาจเป็นคุณลักษณะภายใน แต่อัตลักษณ์ต้องการพื้นฐานบางอย่าง อาจถูกจัดประเภทด้วยการมีลักษณะบุคลิกภาพ แต่เราต้องแสดงตนเอง(นั่นคือการยอมรับอย่างตั้งใจ) กับอัตลักษณ์ความสำคัญของการแสดงตัวตน คือการมีอัตลักษณ์เหมือนกับกลุ่มหนึ่งและมีความแตกต่างกับอีกกลุ่มอื่น หากลองคิดถึงสถานการณ์ที่เราพบกับใครสักคนในครั้งแรก และเรากำลังพยายามค้นหาว่าเขาคือใคร ด้วยการตั้งคำถามว่าเขามาจากไหนและเขาทำอะไรในสถานการณ์ต่างๆ สิ่งเหล่านี้เป็นการกำลังพยายามค้นหาสิ่งเกี่ยวกับตัวของบุคคลนี้และสิ่งที่ทำให้เขาเหมือนกับเราด้วย (สิ่งที่เรามีร่วมกับเขา) และสิ่งที่ทำให้เขาแตกต่างจากเรา หรือการพิจารณาถึงสถานการณ์การเดินทางไกล สถานที่ที่คุณจะไป คุณได้ยินเสียงคนกลุ่มหนึ่งกำลังสนทนาแล้วพูดภาษาเดียวกับคุณ คุณจะรับรู้ด้วยความรู้สึกของการระลึกรู้ และความเป็นเจ้าของร่วมกับกลุ่มนั้น การที่คุณมีบางอย่างร่วมกัน ได้นำเสนอช่วงของการระลึกรู้และการมีบางอย่างร่วมกับผู้อื่น ผู้ที่มีอัตลักษณ์ร่วมกับคุณ อัตลักษณ์ถูกแสดงออกให้เห็นด้วยการคล้ายกัน นั่นคือมันเกี่ยวกับบุคคลที่เหมือนเราและความแตกต่างของบุคคลที่ไม่เหมือนกับเรา

ข้อที่ 4 อัตลักษณ์ของแบรนด์ (Brand Identity) บทความโดย บูริม โอทกานนท์ มุลเหตุหนึ่งของการที่ใครซักคนหรือบริษัทซักแห่งต้องการสร้างแบรนด์ของตนเองขึ้นมาขึ้นนั้นก็เพื่อต้องการให้ผู้คนรับรู้ว่า สินค้า ผลิตภัณฑ์ บริการ หรือแม้กระทั่งตัวบริษัทนั้นๆ มีความเป็นตัวตนหรืออัตลักษณ์ ที่มีความเฉพาะตัวอย่างไร เพื่อให้ผู้คนจดจำได้ มองเห็นและรู้สึกถึงความแตกต่างเมื่อเปรียบเทียบกับสินค้าและบริการที่มีรูปแบบคล้ายกันหรือเหมือนกัน เพื่อที่

จะสร้างอัตลักษณ์ของแบรนด์ คงต้องเข้าใจว่าองค์ประกอบเรื่องอัตลักษณ์ของแบรนด์นั้นมีองค์ประกอบอยู่ด้วยกันสองส่วนคือ แก่นของแบรนด์ และส่วนขยายของแก่นแบรนด์ ทั้งสองส่วนนั้นเป็นองค์ประกอบร่วมกันที่ทำให้แบรนด์ใดแบรนด์หนึ่งมีคุณลักษณะที่เป็นตัวของตัวเอง แตกต่างจากแบรนด์อื่นๆ ถึงแม้สินค้าและบริการจะเหมือนกับคู่แข่งอื่นๆ ก็ตาม แก่นของแบรนด์หรือ Core Identity นั้นเป็นสิ่งที่ฝังลึกอยู่ในแบรนด์ๆ นั้นเป็นความมุ่งมั่น จุดยืนในชีวิตของแบรนด์ มีมันคงไม่เปลี่ยนแปลงและไร้กาลเวลาหรือ “อกาลิโก” คือเวลาไม่ได้เป็นตัวกำหนดว่า ความมุ่งมั่นหรือจุดยืนที่ตั้งขึ้นนั้นจะสิ้นสุดลงในเวลาใด หรือเมื่อใด แต่จุดยืนนั้นจะอยู่กับแบรนด์ตราบเท่าที่แบรนด์ๆ นั้นยังมีให้เห็นอยู่

3.2 โครงสร้างของอัตลักษณ์

3.2.1 แก่นของเอกลักษณ์ (Core Identity) แสดงถึงความเป็นแก่นของตราสินค้า โดยแก่นของเอกลักษณ์จะประกอบไปด้วยส่วนที่ทำให้ตราสินค้าเป็นเอกลักษณ์ และมีคุณค่า เช่น เครื่องดื่มเป๊ปซี่ เต็มที่กับชีวิต

3.2.2 ส่วนขยายเอกลักษณ์ (Extended Identity) เป็นส่วนประกอบที่ช่วยเสริมให้องค์กรมีลักษณะรูปแบบที่เฉพาะตัวและมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เป็นการสร้างจิตวิญญาณให้กับองค์กร บ่งบอกถึงความเป็นองค์กรที่เป็นการสะท้อนให้เห็นภาพที่เป็นจุดยืนขององค์กร เช่น สโลแกน สัญลักษณ์ หรือรวมไปถึงตัวผลิตภัณฑ์

3.3 การสร้างอัตลักษณ์

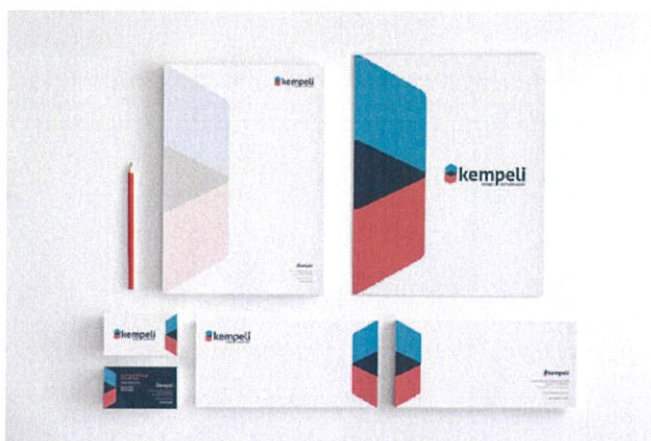
โดยทั่วไปแล้วตราสินค้าที่แข็งแกร่งจะต้องแสดงให้เห็นถ้อยคำเฉพาะ คำขวัญ สีสัน และสัญลักษณ์หนึ่ง ตลอดจนเรื่องราวใดเรื่องราวหนึ่ง คำเฉพาะ ชื่อตราสินค้าที่แข็งแกร่ง เมื่อเอ่ยกับคนที่อยู่ในตลาดเป้าหมาย ควรกระตุ้นให้นึกถึงคำอื่นๆ และต้องเป็นคำที่ชื่นชอบ เช่น “การบินไทยรักคุณเท่าฟ้า”

คำขวัญ มีบริษัทหลายแห่งที่ประสบความสำเร็จกับเพิ่มคำขวัญ หรือข้อความห้อยท้ายชื่อบริษัทหรือตราสินค้าของตน โดยจะได้รับการกล่าวถึงซ้ำๆ ในโฆษณาทุกชิ้น หรือปรากฏตามสื่อทุกสื่อที่กลุ่มเป้าหมายมีโอกาสพบเห็น ผลของการใช้คำขวัญเดียวกันครั้งแล้วครั้ง

เล่า สร้างภาพลักษณ์ตราสินค้าของตน โดยไม่รู้ตัว เช่น การบินไทยรักคุณเท่าฟ้า รีเจนซี่ บรันดี ไทย เป็นต้น

สี การใช้สีที่เหมาะสมมีส่วนช่วยในการจดจำตราสินค้ามากที่สุด เช่น ธนาคารกสิกรใช้สีเขียว ธนาคารไทยพาณิชย์ ใช้สีม่วง ธนาคารกรุงศรีอยุธยาใช้สีเหลือง เป็นต้น

สัญลักษณ์และโลโก้ การใช้สัญลักษณ์หรือโลโก้ก็เป็นการสื่อสารที่ดีและได้ผลมาอย่างยาวนาน องค์กรต่าง ๆ ได้สร้างตราสัญลักษณ์หรือดีไซน์ที่เป็นนามธรรม ซึ่งกลายเป็นสิ่งที่ทำให้ลูกค้าจดจำ



ภาพที่ 3.1 ภาพตัวอย่างการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร



ภาพที่ 3.2 ภาพตัวอย่างการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

3.4 การออกแบบสัญลักษณ์และเครื่องหมาย

สัญลักษณ์หรือเครื่องหมาย เป็นการกำหนดเอกลักษณ์เฉพาะตัวอย่างหนึ่งขององค์กรหรือแทนค่าอะไรสักอย่าง เพื่อง่ายแก่การจดจำหรือเป็นเอกลักษณ์แทนได้

3.4.1 เครื่องหมาย (Marks) เครื่องหมายที่พระราชบัญญัติ เครื่องหมายการค้า พ.ศ. 2543 แก้ไขเพิ่มเติมโดยพระราชบัญญัติเครื่องหมายการค้า (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2543 ให้คุ้มครอง 4 ประเภท ได้แก่

1. เครื่องหมายการค้าที่ใช้หรือจะใช้เครื่องหมายเกี่ยวข้องกับสินค้า (Trade Mark) เป็นเครื่องหมายเพื่อแสดงว่าสินค้าที่ใช้เครื่องหมายของเจ้าของสินค้านั้นแตกต่างจากสินค้าที่ใช้เครื่องหมายการค้าของบุคคลอื่น เช่น Coca-Cola, Pepsi, BMW, National เป็นต้น

2. เครื่องหมายบริการ (Service Mark) เป็นเครื่องหมายที่เกี่ยวข้องกับบริการ เพื่อแสดงว่าบริการที่ใช้เครื่องหมายนั้นแตกต่างจากบริการที่ใช้เครื่องหมายของบุคคลอื่น เช่น บริษัทการบินไทย, ธนาคารต่างๆ เป็นต้น

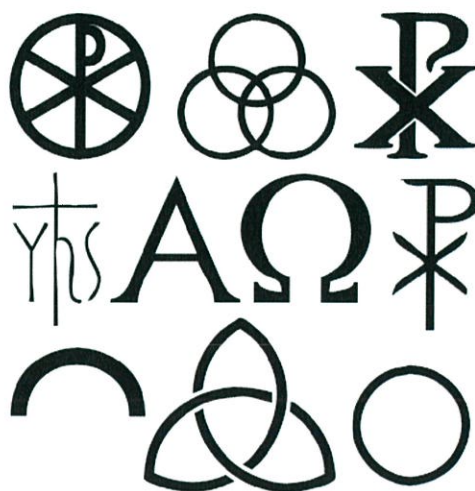
3. เครื่องหมายรับรอง (Certification Mark) เป็นเครื่องหมายที่ใช้รับรองหรือเกี่ยวข้องกับสินค้าและบริการอื่น เพื่อเป็นการรับรองเกี่ยวกับแหล่งกำเนิด ส่วนประกอบ วิธีการผลิต คุณภาพ คุณลักษณะ เช่น เซลล์ชวนชิม เป็นต้น

4. เครื่องหมายร่วม (Collective Mark) เป็นเครื่องหมายการค้าหรือบริการที่ใช้โดยบริษัทหรือรัฐวิสาหกิจในกลุ่มเดียวกันหรือโดยสมาชิกของสมาคม สหกรณ์ สหภาพ สมาพันธ์ กลุ่มบุคคลหรือองค์กรอื่นใดของรัฐหรือเอกชน เช่น บริษัทเครือซีเมนต์ไทย, UNESCO, UCOM group เป็นต้น

3.4.2 การแบ่งลักษณะของสัญลักษณ์และเครื่องหมาย

สัญลักษณ์และเครื่องหมายแบ่งออกได้ 6 ลักษณะ ได้แก่

1. ภาพสัญลักษณ์ตัวแทน (SYMBOL) เครื่องหมายที่เป็นสัญลักษณ์ภาพ เป็นภาพสัญลักษณ์ตัวแทนเพื่อสื่อความหมายถึงบริษัทหรืออาจสื่อปรัชญาการดำเนินงานของบริษัทก็ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับภาพลักษณ์ที่บริษัทต้องการจะสื่อถึงกลุ่มเป้าหมาย



ภาพที่ 3.3 ภาพตัวอย่าง Symbol

2. ตราสัญลักษณ์อักษรย่อ (LETTER MARK) เครื่องหมายที่เป็นตัวอักษรย่อ การออกแบบลักษณะนี้เป็นที่นิยมสำหรับชื่อบริษัทที่ยาวและจดจำได้ยาก ดังนั้นการย่อตัวอักษรจึงเป็นผลดีที่ทำให้จดจำได้ง่ายและมีเอกลักษณ์ที่เด่น ไม่เหมือนใคร



ภาพที่ 3.4 ภาพตัวอย่าง Letter Mark

3. เครื่องหมายการค้าประเภทตัวอักษรชื่อเต็ม (LOGO) เครื่องหมายที่เป็นอักษรและอ่านได้เป็นการออกแบบตัวอักษรที่ปรากฏชื่อเรียกเต็มของบริษัทผู้ผลิต



ภาพที่ 3.5 ภาพตัวอย่าง Logo

4. เครื่องหมายการค้าประเภทภาพร่วมกับตัวอักษร (COMBINATION MARK) เครื่องหมายที่มีทั้งภาพและตัวอักษรเป็นการออกแบบภาพสัญลักษณ์เครื่องหมายการค้า และชื่อเรียกเครื่องหมายการค้าเต็ม การใช้การออกแบบในลักษณะนี้เหมาะสำหรับบริษัทใหม่ที่เพิ่งเปิดตัว เพื่อให้ง่ายต่อการเรียกชื่อและจดจำ



ภาพที่ 3.6 ภาพตัวอย่าง Combination Mark

5. ภาพสัญลักษณ์แทนคำ (PICTOGRAPH) ป้ายแสดงสถานที่ ตำแหน่ง ฯลฯ ภาพสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อความหมายถึงคำหนึ่งคำ เช่น ภาพสัญลักษณ์แทนคำว่า ห้องน้ำหญิง ห้องน้ำชาย หรือทางหนีไฟ เป็นต้น การใช้ภาพแทนคำดังกล่าวถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อการสื่อสารที่ต้องการข้ามเส้นพรมแดนของความแตกต่างระหว่างภาษาในสังคมได้เป็นอย่างดี บางครั้งภาพสัญลักษณ์แทนคำก็ได้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องหมายการค้าได้เช่นเดียวกัน

4. ลักษณะของเส้นและรูปทรง แสดงได้ตามลักษณะงาน
5. มีรายละเอียดน้อยจะดูได้ดีกว่ามีรายละเอียดมาก
6. การคิด ควรมีความคิดหลักแล้วกระจายออกไป ไม่ควรคิดหลายรูปแบบ ควรจะพัฒนาจากรูปแบบเดียวจะง่าย

3.5 สัญลักษณ์ (Logo)

โลโก้ คือชื่อ สัญลักษณ์หรือเครื่องหมายการค้าของบริษัทหรือองค์กร อาจมีลักษณะเป็นตัวอักษรที่มีรูปแบบโดดเด่น หรือเป็นภาพที่มีชื่อบริษัทอยู่ด้วย เป็นสัญลักษณ์หรือประกอบขึ้นด้วยทุกองค์ประกอบที่กล่าวมารวมกัน แต่ไม่ว่าจะมีรูปแบบเป็นอย่างไร วัตถุประสงค์ของโลโก้ก็คือ การบ่งบอกถึงภาพลักษณ์ของบริษัทหรือองค์กรนั้นๆ การออกแบบโลโก้ก็เป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการสร้างแบรนด์

3.5.1 การออกแบบโลโก้

การที่จะเริ่มทำธุรกิจ การที่จะเปิดทำการดำเนินกิจการอะไรก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นการค้า เพื่อหน่วยงานราชการ เอกชน กระทรวง ทบวง กรม กอง องค์กรส่วนรวมทั้งภาครัฐ ภาคเอกชน บริษัท ห้างร้าน ฯลฯ ไม่ว่าจะเล็กหรือใหญ่ล้วนแล้วแต่มีความจำเป็นที่จะต้องมีสัญลักษณ์ หรือ Logo ประจำตัว เพื่อเป็นการสื่อ เตือนความทรงจำ และทำให้เกิดผลด้านการสื่อความหมายต่อสาธารณชนได้ง่ายขึ้น

Logo เปรียบเหมือนหน้าตาของเจ้าของกิจการ และเจ้าของสินค้า ดูกังเงา เช่น นายขาวเป็นคนดำ หน้าตาขี้เหร่ พูดจาเสียงดังไม่เข้าหูใคร ชอบช่วยเหลือเพื่อน กินเก่ง นอนกรนอ้าปาก ฯลฯ ถ้าจะถามว่า นายขาวมีอะไรในตัวที่ทำให้เพื่อนๆ จำได้ บางคนก็จะจำเอาความขี้เหร่ของนายขาว บางคนก็จะจำได้ในน้ำเสียงของเขาที่เป็นคนมีเสียงดังฟังชัด บางคนก็จะประทับใจการมีน้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น และบางคนก็จะจำเสียงกรนของเขา สิ่งเหล่านั้น คือ Logo ของนายดำที่มีต่อบุคคลต่างๆ เป็น Logo ที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาโดยธรรมชาติของนายขาว หรือพ่อแม่ให้มาตามบุญตามกรรมซึ่งถือว่าเป็น Logo โดยกำเนิด

สำหรับสัญลักษณ์ หรือ Logo มาจากความตั้งใจ และได้ผ่านขบวนการทางด้านศิลปะต่างๆ โดยเริ่มตั้งแต่การวางรูปแบบ ความหมาย หน้าตา รูปลักษณ์ มีที่มา ที่ไป และอื่นๆ นั้น เช่น Logo ของสายการบินไทย ธนาคารกรุงเทพฯ ธนาคารกสิกร ธนาคารทหารไทย ฯลฯ สาเหตุของความจำเป็นที่จะต้องมี สัญลักษณ์ หรือ Logo นั้นเป็นการเน้นดึงเอาจุดเด่นของสิ่ง

นั้นๆ ออกมานำเสนอ อธิบาย ความหมาย ใคร (Who) อะไร (What) อย่างไร (How) และถึงลงไปถึงเมื่อไหร่ (When) ผู้สาธารณชนให้รับรู้ได้ง่ายยิ่งขึ้น

3.5.2 หลักการออกแบบโลโก้

1. ความหมาย ต้องออกแบบให้มีความหมายและเข้าใจลักษณะของสินค้าหรือบริการหรือบางครั้งก็จับสิ่งใกล้เคียงกับบริการมาใช้ เช่น โรงแรมชายทะเล อาจจะเอาลักษณะระลอกคลื่นมาใช้

2. รูปทรงและสี รูปทรง (FORM) โลโก้โดยทั่วไปจะมีรูปทรงเป็นหลัก ซึ่งนิยมใช้กันมี 8 รูปทรงคือ วงกลม วงรี สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยมจัตุรัส สี่เหลี่ยมผืนผ้า ห้าเหลี่ยม หกเหลี่ยม แปดเหลี่ยม นอกจากนี้ยังเลียนแบบรูปทรงธรรมชาติ ตัดทอนให้เกิดรูปทรงง่าย ๆ เพื่อช่วยให้จำกันง่ายขึ้น การตัดแปดรูปทรงให้เกิดการออกแบบ วิธีง่าย ๆ คือ การนำ grid เข้ามาช่วยที่ใช้ในการออกแบบแต่ละ LOGO จะมีลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละ LOGO

GRID คือ เส้นนอนเป็นหลักตัดด้วยเส้นแนวตั้ง ทำให้เกิดช่องตารางที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบ ด้วยช่วงระยะห่างที่เท่ากันตลอดของแต่ละช่องของเส้นทั้งทางตั้ง และทางนอน เกิดเป็นลักษณะสี่เหลี่ยมจัตุรัส (GRID SQUARE) หลายๆ ช่อง นอกจาก GRID SQUARE ยังมี GRID ลักษณะอื่นที่นำมาช่วยออกแบบ อาจจะเป็นเส้นทะแยงมุมตัดกันแล้วแต่ความต้องการ และความคิดในการออกแบบ

การออกแบบโลโก้ที่ไม่นั้นไม่เน้นที่ความอ่อนช้อยเสมอไป บางครั้งอาจดูแข็งแรงแบบบึกบึน การออกแบบที่จะสื่อความหมายออกไป บางครั้งต้องศึกษาหาข้อมูลทั้งหมดสิ่งที่เป็นจริงและเป็นพื้นฐานเสียก่อน เพื่อสื่อสารลงไปโนโลโก้ให้ได้ แล้วจึงออกแบบตัดทอนส่วนละเอียดออก คำนึงถึงความสวยงามด้วย ควรทดลองเปรียบเทียบหลาย ๆ แบบ ก่อนที่จะตัดสินใจเลือกแบบใดแบบหนึ่ง

หลักการออกแบบสัญลักษณ์ หรือ Logo นั้น เน้นความหมายของงานที่จะทำ แล้วหาสื่อมาเป็นตัวแทนอย่างเช่น ตัวอย่างเช่น

สายการบินไทย เป็นงานด้านการบริการนำพาผู้คน ในเรื่องของการคมนาคม และบริการด้านการขนส่ง เป็นหลัก การวางรูปแบบที่จะสื่อออกมา และทำเป็นสัญลักษณ์ หรือ Logo

นั่น ได้นำเอาความเป็นไทยมาเป็นโจทย์ก่อน โดยนำเอารูปแบบความเป็นไทยมาจาก ศิลปะไทย แต่โบราณ คือ หัวชฎา โดยได้นำเอาหัวชฎา หรือหัวโขนนำมาดัดแปลง แล้วจับเป็นรูปนอน



ภาพที่ 3.9 ภาพโลโก้สายการบินไทย

สำหรับธนาคารกรุงเทพ รูปแบบ (Concept) มาจากใบโพธิ์ ซึ่งเป็นเรื่องของการลงทุน ด้านการเงิน การลงทุนก็เหมือนการปลูกต้นไม้ โดยเฉพาะต้นโพธิ์ ต้นไทรพอบโตใหญ่ก็จะเป็นร่มโพธิ์ ร่มไทร สร้างความร่มเย็น แล้วผู้ออกแบบก็นำเอาใบโพธิ์มาปรับปรุงเป็น Logo



ภาพที่ 3.10 ภาพโลโก้ธนาคารกรุงเทพ

และตัวอย่างสุดท้าย คือธนาคารกสิกรไทย เป็นการเน้นว่า ธนาคารให้บริการกลุ่มเป้าหมายคือ ชาวนา ชาวไร่มาก่อน และมุ่งไปทางภาคการเกษตร จึงนำเอารวงข้าวออกมาเป็นสื่อ แล้วปรับปรุงเป็น Logo และตัวอย่างสุดท้าย คือ ธนาคารทหารไทยจะมองเห็นได้ชัดเจน คือ การนำเอาธงชาติไทยออกมาเป็นสื่อให้เห็น



ธนาคารกสิกรไทย
KASIKORNBANK 泰华农民银行

ภาพที่ 3.11 ภาพโลโก้ธนาคารกสิกรไทย

บทที่ 4

การวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเบื้องต้น

4.1 สรุปขอบเขตของการออกแบบกราฟิกสำหรับพิพิธภัณฑ์ผีตาโขน

พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน ตั้งอยู่วัดโพธิ์ชัย อำเภอคำชะอี จังหวัดเลย เป็นสถานที่เก็บรวบรวมหน้ากากผีตาโขน และมีการจัดนิทรรศการเรื่องราวเกี่ยวกับประวัติความเป็นมาของประเพณีการเล่นผีตาโขน ที่สืบทอดกันมายาวนาน พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน มีการจัดส่วนที่แสดงประวัติวัฒนธรรมและประเพณีต่างๆ รวมไปถึงแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของจังหวัดเลย ที่ขาดไม่ได้คือการจัดแสดงหุ่นผีตาโขน ที่มีอยู่เป็นจำนวนมาก เช่น ผีตาโขนเล็ก ผีตาโขนใหญ่ มีทั้งผีตาโขนที่เป็นผู้ชาย และผีตาโขนที่เป็นผู้หญิง มีการสาธิตการทำหน้ากากของผีตาโขนด้วย นอกจากนี้ ภายในพิพิธภัณฑ์ยังมีร้านอาหาร มุมพักผ่อน และร้านขายของที่ระลึก ไว้ให้บริการนักท่องเที่ยวที่เข้าไปเยี่ยมชมอีกด้วย

การออกแบบกราฟิกสำหรับพิพิธภัณฑ์ผีตาโขนจะทำให้เกิดความเข้าใจในการให้ข้อมูลภายในพิพิธภัณฑ์มากขึ้น รวมถึงมีความน่าสนใจ และความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของพิพิธภัณฑ์ ที่สำคัญคือแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของผีตาโขนที่ทำให้สามารถเชื่อมโยงไปยังเรื่องราวต่างๆได้ ขอบเขตของการออกแบบกราฟิกภายในพิพิธภัณฑ์ แบ่งออกเป็นหมวดหมู่ตามองค์ประกอบที่มีในพิพิธภัณฑ์ ประกอบด้วย

สัญลักษณ์ (Logo) โลโก้ เป็นสิ่งสำคัญที่สุดในการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับองค์กร เป็นสัญลักษณ์ของพิพิธภัณฑ์ เนื่องจากเป็นสิ่งที่ผู้คนส่วนใหญ่จะพบเจอและจดจำ

Graphic Element กราฟิกประกอบ ใช้กับงานออกแบบต่างๆของพิพิธภัณฑ์

Stationery วัสดุสำหรับใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างพิพิธภัณฑ์กับองค์กร หรือบุคคลอื่น ก่อนข้างจะมีลักษณะแบบฟอร์มที่เป็นทางการ ประกอบด้วย

- 1.) ชองจดหมาย
- 2.) กระดาษเขียนจดหมาย
- 3.) นามบัตร

Publication สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ข้อมูลของพิพิธภัณฑ์ ประกอบด้วย

- 1.) ตัวเข้าชมพิพิธภัณฑ์
- 2.) แผ่นพับแนะนำพิพิธภัณฑ์
- 3.) ชองเอกสารขนาด B5
- 4.) แผ่น CD/DVD
- 5.) ชองสำหรับใส่แผ่น CD/DVD
- 6.) โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์กิจกรรมภายในพิพิธภัณฑ์

Signage ป้ายบอกข้อมูลต่างๆ ทั้งภายในและนอกอาคารพิพิธภัณฑ์ ประกอบด้วย

- 1.) ป้ายพิพิธภัณฑ์
 - ป้ายชื่อพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่ ตั้งอยู่ด้านหน้าพิพิธภัณฑ์
- 2.) ป้ายแผนกต่างๆภายในอาคาร ประกอบด้วย
 - แผนกประชาสัมพันธ์
 - ห้องวิดิทัศน์
 - ห้องแสดงประวัติผีตาโขน
 - ห้องสาริตการทำหน้าที่ผีตาโขน
 - ห้องจัดแสดงหุ่นผีตาโขน
 - ห้องข้อมูลการท่องเที่ยว จังหวัดเลย
 - ร้านจำหน่ายของที่ระลึก
 - ถ่ายภาพกับผีตาโขน
 - ห้องอาหาร
 - ห้องสุขา (ชาย, หญิง)
- 3.) ป้ายเครื่องหมายจราจร

- 4.) ป้ายบอกทางภายในพิพิธภัณฑ์
- 5.) บอร์ดแสดงข้อมูลภายในพิพิธภัณฑ์
- 6.) Banner

Souvenir ของที่ระลึก มีจำหน่ายภายในพิพิธภัณฑ์ เหมาะสำหรับเป็นของฝาก และเป็นของที่ระลึกสำหรับการมาเที่ยวพิพิธภัณฑ์ผิตาโชน ประกอบด้วย

- 1.) โปสการ์ด
- 2.) เสื้อ, หมวก
- 3.) ปากกา, สมุดบันทึก
- 4.) แก้วน้ำ

Package สำหรับร้านจำหน่ายของที่ระลึก ประกอบด้วย

- 1.) ถุงกระดาษขนาดต่างๆ
- 2.) กระดาษห่อของขวัญ
- 3.) แท็กสินค้า

Tableware ภายในพิพิธภัณฑ์มีศูนย์อาหารไว้บริการนักท่องเที่ยว จึงต้องมีการออกแบบชุดจานชามสำหรับใช้ภายในศูนย์อาหาร ประกอบด้วย

- 1.) จาน, ชาม, ถ้วย
- 2.) ก่องกระดาษทิชชู
- 3.) ซองไม้จิ้มฟัน
- 4.) แก้วน้ำ

Uniform ชุดเสื้อผ้าสำหรับเจ้าหน้าที่ของพิพิธภัณฑ์ เพื่อความเป็นระเบียบและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันทั้งหมด ประกอบด้วย

- 1.) ชุดเจ้าหน้าที่ชาย
- 2.) ชุดเจ้าหน้าที่หญิง
- 3.) ชุดแม่บ้านทำความสะอาด

4.2 แนวทางการออกแบบ

รูปแบบสไตล์ที่นำมาใช้ในการออกแบบกราฟิก

การออกแบบกราฟิกสำหรับพิพิธภัณฑ์ผ้าไหมนี้ ได้นำสไตล์การออกแบบมาจาก รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) ได้แก่ รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม ฯลฯ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบโลโก้และองค์ประกอบอื่นๆ โดยตัดทอนให้เกิดภาพ และมิติที่ต้องการให้เห็น เน้นความเรียบง่าย ดูแล้วทันสมัย นอกจากนี้ยังผสมผสานกับสไตล์การออกแบบที่มาจากการพับกระดาษ ทำให้ภาพเกิดมิติ มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น รวมไปถึงสามารถประยุกต์ใช้กับรูปร่างลักษณะของหน้ากาผีเสื้อไหม ที่เป็นเอกลักษณ์สำคัญได้อย่างลงตัว



ภาพที่ 4.1 ภาพตัวอย่างสไตล์ Geometric Form

การออกแบบสัญลักษณ์

การออกแบบ logo และ icon เพื่อนำมาใช้เป็นการแสดงแทนความหมายต่างๆ เช่น สัญลักษณ์แทนพิพิธภัณฑ์ผ้าไหม สัญลักษณ์แสดงแผนกประชาสัมพันธ์ สัญลักษณ์แสดงห้องสุชา เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อง่ายต่อการสื่อความหมาย และเป็นที่น่าสนใจโดยทั่วกัน



ภาพที่ 4.2 ภาพตัวอย่างโลโก้ที่มาจาก Geometric Form

Graphic Element

การออกแบบ Graphic Element เพื่อใช้เป็นองค์ประกอบทางกราฟิก ในส่วนต่างๆ โดยเลือกสิ่งที่มีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับผีตาโขน หรือเกี่ยวข้องกับท้องถิ่นอันเป็นเอกลักษณ์นั้นๆ

สี

สีที่ใช้ในการออกแบบกราฟิกสำหรับพิพิธภัณฑ์ผีตาโขนนี้ เน้นสีสันทึบสดใส จุดขาด แสดงออกถึงความเป็นผีตาโขนได้อย่างชัดเจน ทั้งนี้ต้องมีการคุมโทนสี ไม่ให้ดูเยอะจนเกินไป

ตัวอักษร

ตัวอักษรที่ใช้ในการออกแบบกราฟิกพิพิธภัณฑ์ผีตาโขน แบ่งออกเป็นส่วนใหญ่ๆ ได้ คือ ตัวอักษรที่ใช้สำหรับโลโก้ และตัวอักษรที่ใช้เป็น text โดยจะมีการกำหนดใช้ตัวอักษร เพื่อเป็นการควบคุมงานออกแบบให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

โลโก้ ตัวอักษรที่ใช้สำหรับเป็น logotype สำหรับบอกชื่อพิพิธภัณฑ์ผีตาโขน จะใช้ตัวอักษรที่มีลักษณะมีความเป็นเอกลักษณ์ เป็นที่น่าสนใจ เรียบง่าย และที่สำคัญคือมีความเข้ากันได้กับหัวข้อเรื่อง

DSN PaNuTat

ก ข ข ด ต ม ง จ จ
 ช ช ฅ ฅ ฎ ฎ ฐ ฑ
 ต ฅ ด ต ก ท น บ
 ป พ ฟ พ ฟ ก ม ย ร
 ล ว ต ช ส ท ฟ อ อ
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ภาพที่ 4.3 ชุดอักษร DSN PaNuTat

Zoodputorn 3.1

ก ข ค ศ พ ง จ ฉ
 ฅ ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ท
 ฒ ณ ด ต ถ ก น บ
 ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม ย ร
 ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ภาพที่ 4.4 ชุดอักษร Zoodputorn 3.1

Text ตัวอักษรที่ใช้บอกข้อมูล ที่ปรากฏในป้าย ชุดจดหมาย นามบัตร ตัวเข้าชม สื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ มีการใช้เรื่องของน้ำหนักของตัวอักษรเพื่อให้ดูมีความน่าสนใจ โดยแต่ละอย่างมีข้อกำหนดของการใช้ที่ต่างกันออกไป ทั้งนี้ตัวอักษรที่ใช้จะเรียบง่าย อ่านง่าย ไม่ฉูดฉาดนัก

PSL Kanda Pro

ก ข ข ค ศ พ ง จ ฉ
 ฅ ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ท
 ฒ ณ ด ต ถ ก น บ
 ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม ย ร
 ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ภาพที่ 4.5 ชุดอักษร PSL Kanda Pro

PSL Text Pro

ก ข ฃ ค ฅ ฆ ง จ ฉ
 ช ซ ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ท
 ฒ ณ ด ต ถ ท น บ
 ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม ย ร
 ล ว ศ ษ ส ห พื อ ฮ
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ภาพที่ 4.6 ชุดอักษร PSL Text Pro

TH Baijam

ก ข ฃ ค ฅ ฆ ง จ ฉ
 ช ซ ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ท
 ฒ ณ ด ต ถ ท น บ
 ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม ย ร
 ล ว ศ ษ ส ห พ อ ฮ
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ภาพที่ 4.7 ชุดอักษร TH Baijam

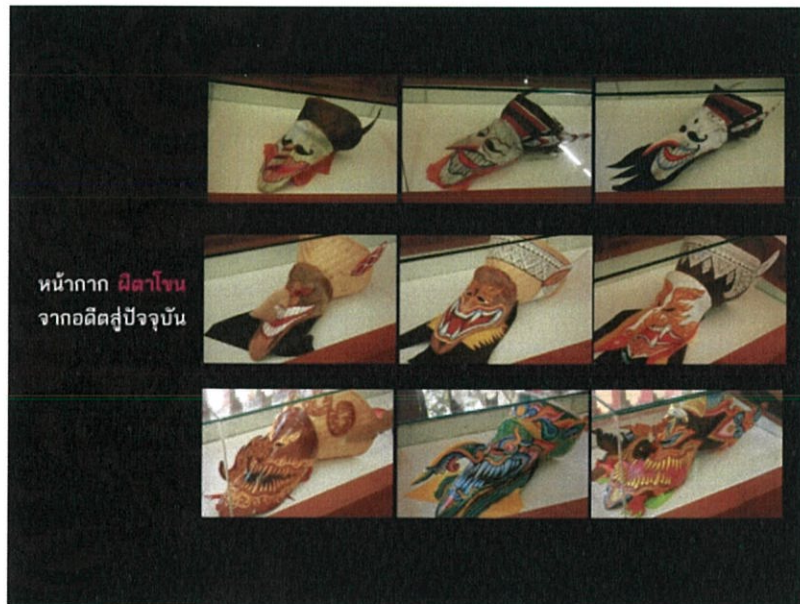
บทที่ 5

การออกแบบ

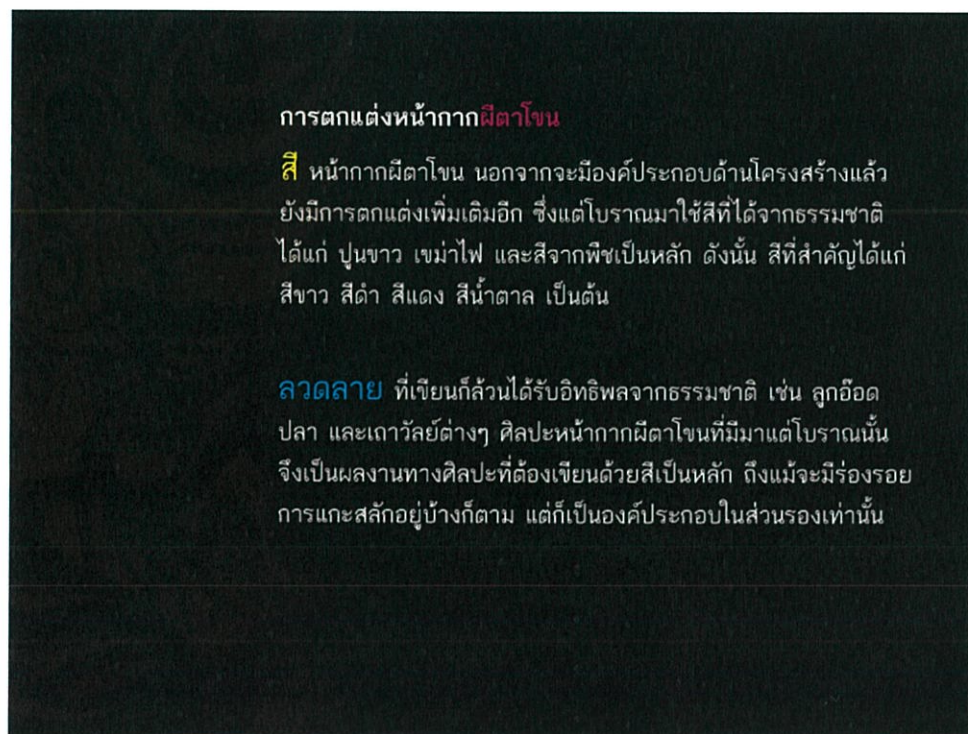
5.1 สรุปประเด็นทางการออกแบบ

สรุปข้อมูลเนื้อหา

เป็นการหาประเด็น สรุปและวิเคราะห์ส่วนที่สำคัญ คือประเพณีการเล่นผีตาโขน และข้อมูลเกี่ยวกับพิธีกรรมที่ผีตาโขน เพื่อที่ทำความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาแล้วจึงนำข้อมูลนั้นมา กำหนดขอบเขตของงาน



ภาพที่ 5.1 ตัวอย่างการสรุปข้อมูลเนื้อหา

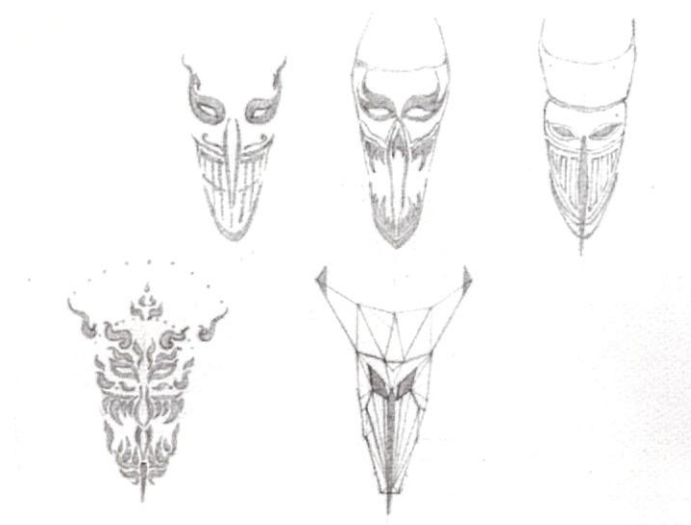


ภาพที่ 5.4 ตัวอย่างการสรุปประเด็นทางกราฟฟิก

5.2 แบบร่างสัญลักษณ์และกราฟฟิกประกอบ

Logo

แนวคิดในการออกแบบโลโก้มาจากเอกลักษณ์ของงานประเพณีผีตาโขน คือ ความสนุกสนาน ความสุขจากการร้องรำทำเพลงของผีตาโขน ด้วยลีลาท่าทางที่สนุก ครึกครื้น รวมถึงความหลากหลายของหน้ากาน้อยใหญ่ของผีตาโขน งานเทศกาลผีตาโขนจึงเต็มไปด้วยสีสัน และความมีชีวิตชีวา จึงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาออกแบบโลโก้พิพิธภัณฑสถานผีตาโขน โดยนำเอาสัญลักษณ์ที่สำคัญคือ หน้ากาผีตาโขนเล็ก มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบโลโก้



ภาพที่ 5.5 ภาพแบบร่างโลโก้อย่างหยาบ



ภาพที่ 5.6 ภาพแบบร่างโลโก้อย่างหยาบ

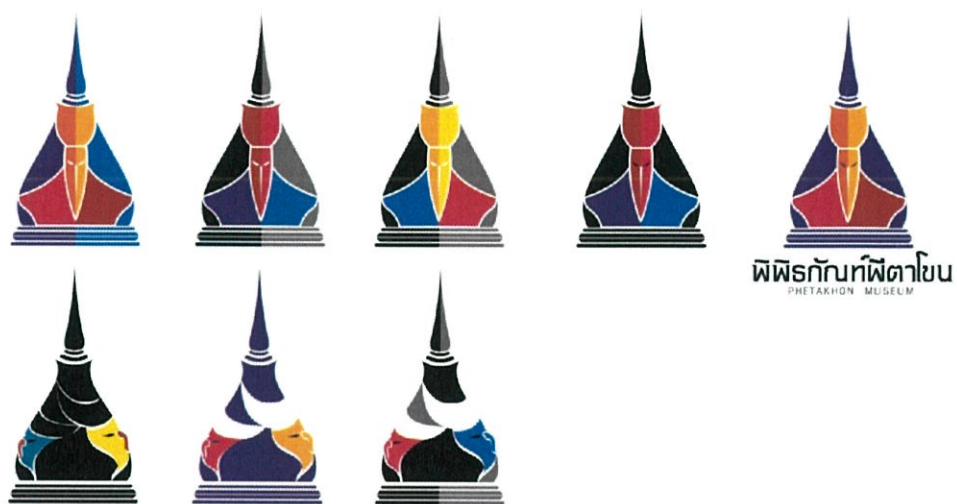
เมื่อร่างภาพโลโก้ด้วยมือแล้ว จึงนำแบบร่างไปพัฒนาต่อยอดด้วย โปรแกรม Illustrator โดยต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่างๆ ทั้งในเรื่องรูปร่าง สี การจัดวาง ความหมาย และอื่นๆ ตามความเหมาะสม ทั้งนี้การออกแบบต้องเป็นไปตามจุดประสงค์ของงาน ตรงตามแนวทางที่ได้วางเอาไว้ คือการออกแบบโลโก้ที่มีความทันสมัย สั้นสั้นสดใส ตัดทอนรายละเอียด แต่ยังคงความเป็นผีตาโขน



ภาพที่ 5.9 ภาพแบบร่างโลโก้



ภาพที่ 5.10 ภาพแบบร่างโลโก้



ภาพที่ 5.11 ภาพแบบร่างโลโก้



ภาพที่ 5.12 ภาพแบบร่างโลโก้



ภาพที่ 5.13 ภาพแบบร่างโลโก้

เมื่อนำโลโก้ที่ออกแบบไว้มาคัดเลือก คำนึงถึงความเหมาะสมและความสวยงามแล้ว ก็ได้ลักษณะโลโก้ที่น่าพอใจที่สุดคือ ภาพที่ 5.13 คือโลโก้ที่มีลักษณะตัดทอนเป็นรูปทรงเรขาคณิต เรียบง่าย และมีการแบ่งน้ำหนักเข้มอ่อนของหน้ากาอย่างชัดเจน ทำให้ดูเหมือนมีมิติ คล้ายกระดาษที่พับครึ่งเป็นสมมาตร จึงได้นำแนวทางนี้มาพัฒนาออกแบบต่อ



ภาพที่ 5.14 ภาพแบบร่างโลโก้

หลังจากที่ปรับปรุงโลโก้และตัดคัดเลือกตามแนวทางที่ได้ออกแบบแล้ว จึงนำมา
ลองจัดวางเป็นโลโก้ในรูปแบบต่างๆ ที่ใช้สำหรับการใช้งานจริง



ภาพที่ 5.15 ภาพแบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 1



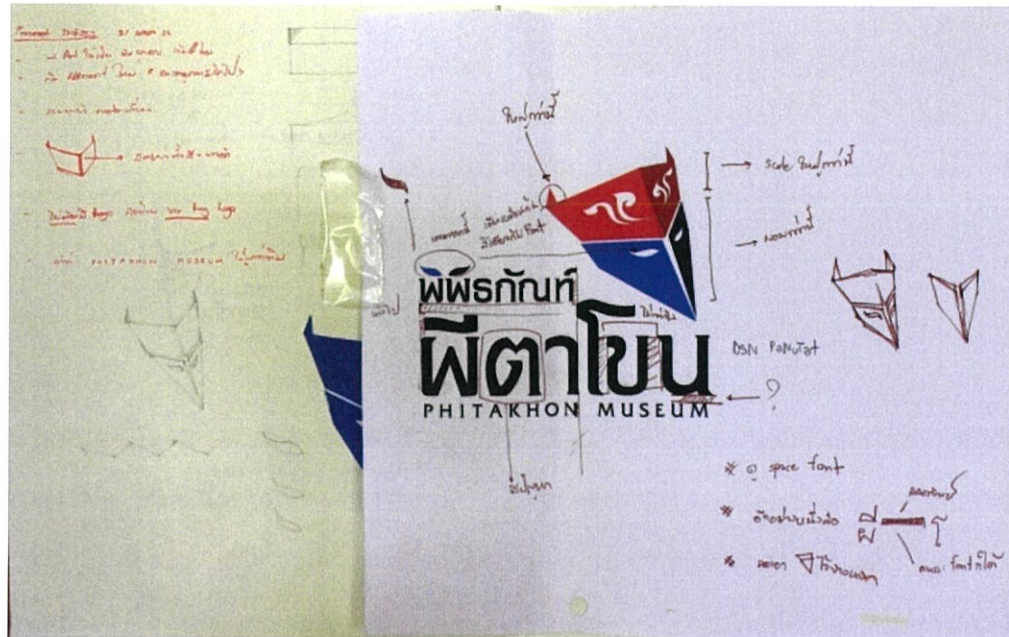
ภาพที่ 5.16 ภาพแบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.17 ภาพแบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 1

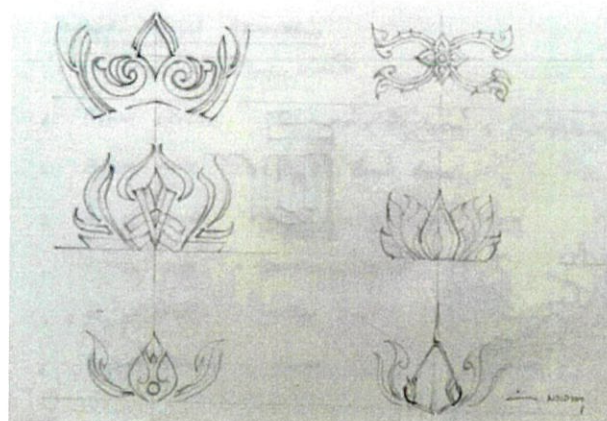


ภาพที่ 5.18 ภาพแบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 1



ภาพที่ 5.19 ภาพการพิจารณาและตรวจสอบโลโก้ ครั้งที่ 1

จากแบบจำลองโลโก้ที่ 1 เมื่อนำมาพิจารณาถึงองค์ประกอบต่างๆ พบว่ายังต้องมีการแก้ไขอีกมาก หลายอย่างยังไม่ลงตัว จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขต่อไป ทั้งนี้มีการปรับเปลี่ยนลวดลายบนหัวหน้ากากพิตักโขน จึงต้องมีการศึกษาข้อมูลและร่างภาพลวดลายเพื่อคัดเลือกสายที่เหมาะสมที่สุด



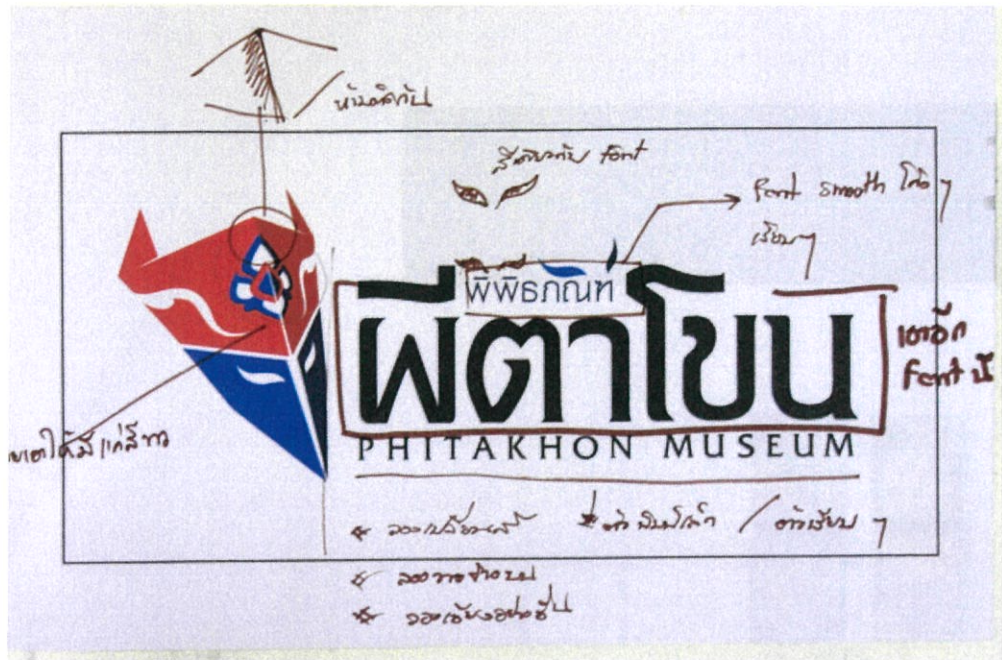
ภาพที่ 5.20 ภาพร่างลวดลายบนหัวหน้ากากอย่างหยาบ



ภาพที่ 5.21 ภาพร่างลวดลายบนหัวหน้ากาก



ภาพที่ 5.22 ภาพแบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 2



ภาพที่ 5.23 ภาพการพิจารณาและตรวจสอบโลโก้ ครั้งที่ 2

จากการตรวจสอบและพิจารณาโลโก้ที่ 2 พบว่ายังคงมีปัญหาในเรื่องของ space ลวดลายบนหัวหน้ากาก และการใช้สัญลักษณ์ สระอโ ในคำว่า “พิพิธภัณฑ” อีกทั้งในเรื่องของ ตัวอักษรที่นำมาใช้เป็นคำว่า “พิทยาโยน” พบว่ามีปัญหาหลายตัว จึงต้องมีการปรับปรุงแก้ไขต่อไป



ภาพที่ 5.24 ภาพแบบร่างโลโก้ ครั้งที่ 3



ภาพที่ 5.27 ภาพแบบร่างโลโก้ครั้งที่ 4 (แบบที่ 1)



ภาพที่ 5.28 ภาพแบบร่างโลโก้ครั้งที่ 4 (แบบที่ 2)



ภาพที่ 5.29 ภาพการพิจารณาและตรวจสอบโลโก้ ครั้งที่ 4

เมื่อพิจารณาโลโก้ที่ 4 ทั้งสองแบบ ซึ่งมีความแตกต่างกันตรงอักษรตัวสระโอ พบว่า โลโก้ที่ 4 แบบที่ 1 (จากภาพที่ 5.29) มีความลงตัวในเรื่องของการจัดวางมากกว่า มองแล้วไม่อึดอัดสายตาจนเกินไป จึงเลือกโลโก้ขึ้นมาเพื่อเป็นโลโก้พิพิธภัณฑสถานพิตาคอน แต่ยังคงต้องปรับปรุงแก้ไขอีกเล็กน้อย เช่น ระยะห่างตรงสระอิ ของคำว่า “พิพิธภัณฑ” ระยะห่างและขนาดของตัวอักษรภาษาอังกฤษด้านล่าง เป็นต้น จำเป็นต้องมีการจัดวางให้ตรงกับระบบตัวอักษร

Graphic Element

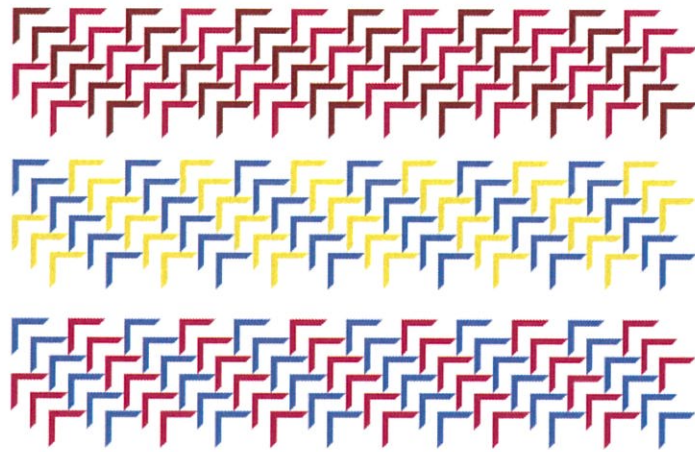
แนวทางในการออกแบบ graphic element คือการนำเอาเอกลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นผีตาโขน หรือเกี่ยวข้องกับพื้นถิ่นนั้นๆ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกราฟฟิก เพื่อให้สอดคล้องกับเรื่องราว และแสดงถึงความเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นของชาวอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย

1. ลายสาน

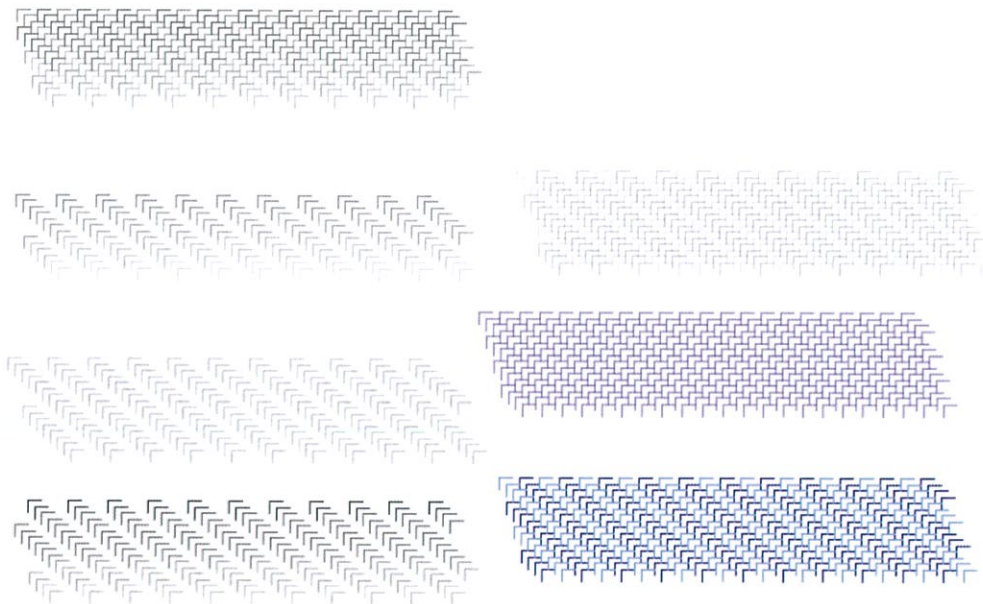
สิ่งที่ขาดไม่ได้ของหน้ากากผีตาโขนเล็ก คือหวดหนึ่งข้าวเหนียว ที่ถูกนำมาใช้เป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการทำหน้ากาก โดยหวดหนึ่งข้าวเหนียว ทำจากไม้ไผ่สานกัน ไปมา เป็นรูปทรงกลมปากกว้าง จึงได้นำเอาลวดลายของการสานหวดหนึ่งข้าวเหนียว มาตัดทอนลวดลายให้เกิดกราฟฟิกอย่างง่ายขึ้น



ภาพที่ 5.30 ภาพหวดหนึ่งข้าวเหนียว



ภาพที่ 5.31 แบบร่าง graphic element ลายสาน



ภาพที่ 5.32 แบบร่าง graphic element ลายสาน



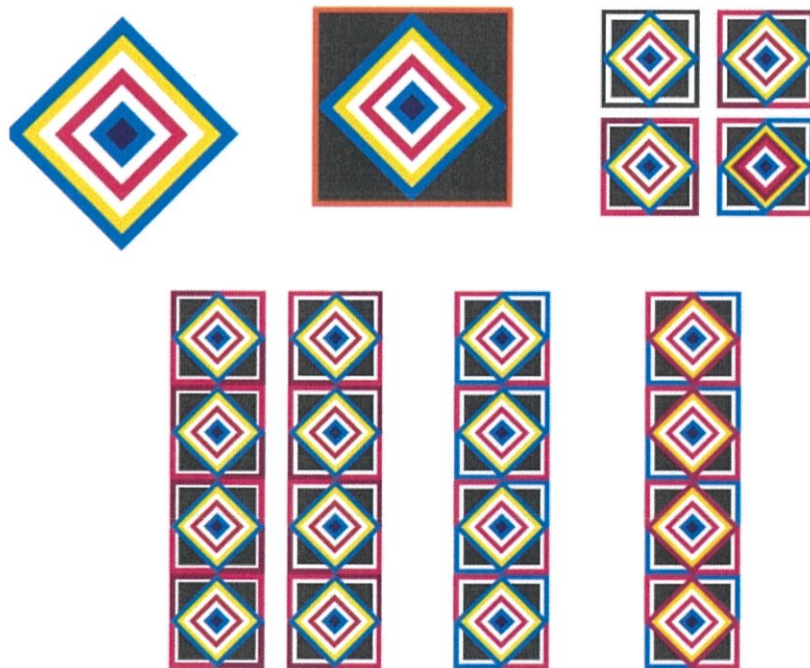
ภาพที่ 5.33 ภาพตัวอย่างการจัดวาง graphic element ปลายทาง

2. ตุงโย

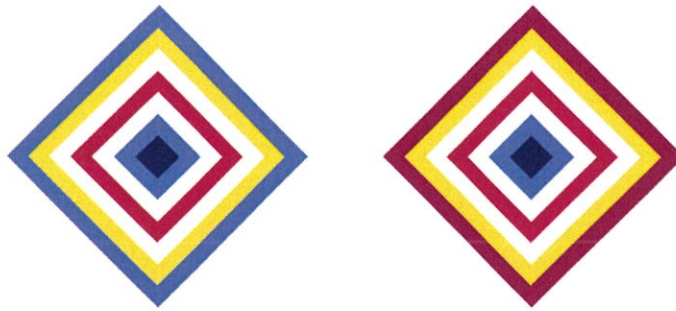
ตุงโย คือเครื่องสักการะ ที่เกี่ยวเนื่องกับงานพุทธบูชา เป็นตุงชนิดหนึ่งของทางภาคเหนือ-อีสาน ทำจากผ้าฝ้ายกับโครงไม้ไผ่ นิยมใช้ประดับตกแต่งในงานมงคล บ้านเรือนร้านค้า หรือตามสถานที่ต่างๆ จากการค้นคว้าพบว่า มีการนิยมใช้ตุงโยประดับตกแต่งในขบวนแห่ผีตาโชนอีกด้วย ด้วยสีสันทันทีสดใส และรูปทรงที่น่าสนใจ จึงนำลักษณะของตุงนี้ มาตัดทอนเป็นรูปทรงเรขาคณิตอย่างง่าย เพื่อนำมาใช้เป็น graphic element ในการออกแบบกราฟิกสำหรับพิพิธภัณฑ์ผีตาโชน



ภาพที่ 5.34 ภาพตุงโย



ภาพที่ 5.35 แบบร่าง graphic element ตุงโย



ภาพที่ 5.36 แบบร่าง graphic element ตุงใย



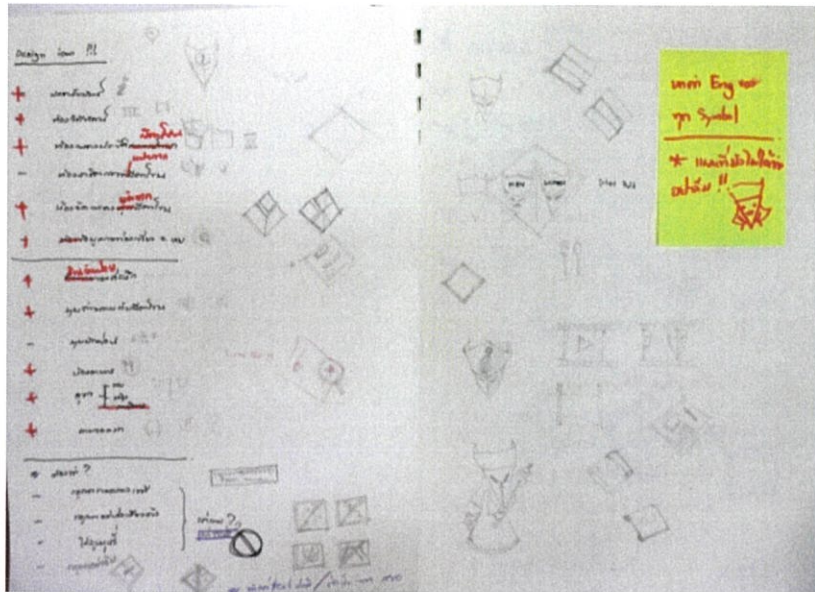
ภาพที่ 5.37 ภาพตัวอย่างการจัดวาง graphic element ตุงใย



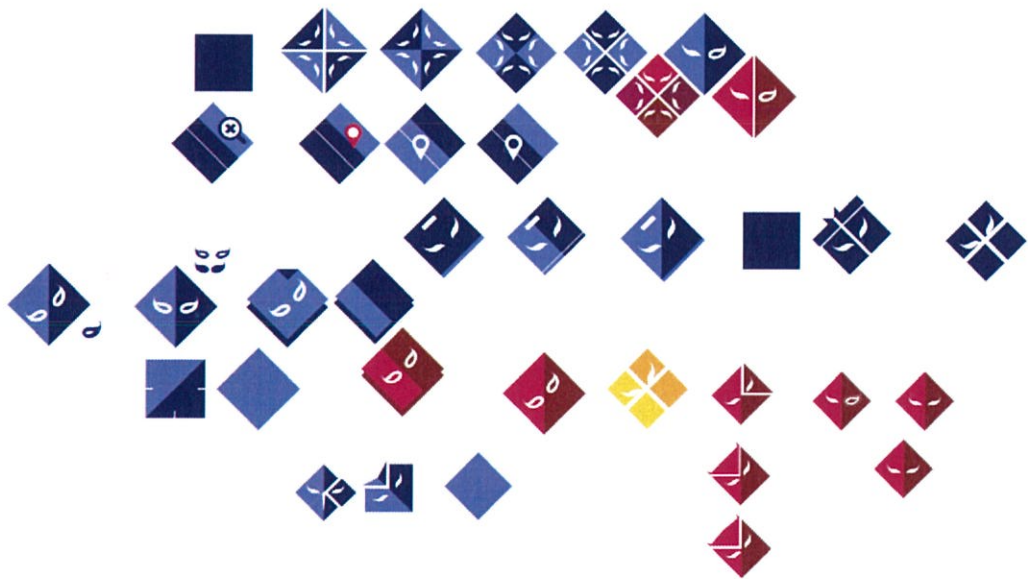
ภาพที่ 5.38 ภาพตัวอย่างการจัดวาง graphic element ทั้งตุงใยและลายสาน

สัญลักษณ์ (Icon) สำหรับแผนกต่างๆ

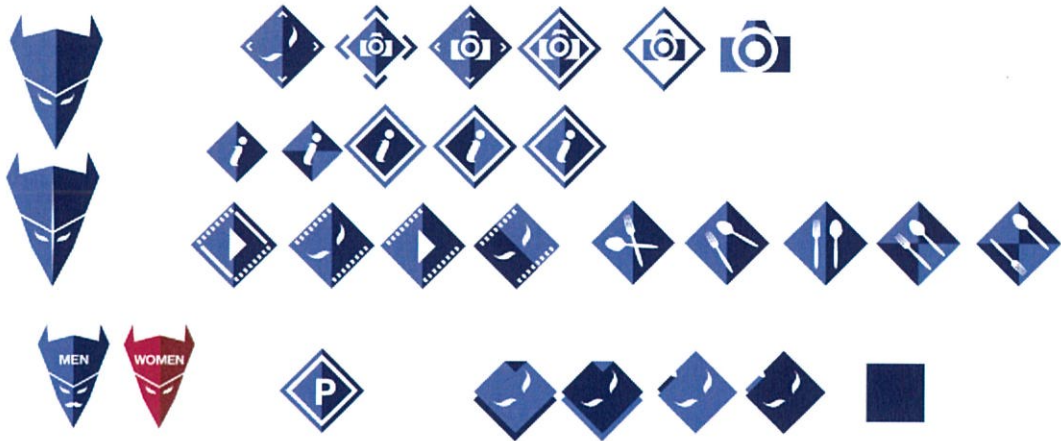
การออกแบบ symbol หรือ icon เพื่อเป็นสัญลักษณ์สื่อความหมายข้อมูลของพิพิธภัณฑ์ ในที่นี้ออกแบบเพื่อนำไปใช้กับป้ายต่างๆ ทั้งในและนอกตัวอาคารพิพิธภัณฑ์ แนวคิดในการออกแบบได้มาจากการนำเอารูปแบบของโลโก้ ที่เป็นรูปทรงเรขาคณิตมาประยุกต์ใช้ และการแบ่งสีเข้ม อ่อน เพื่อให้เกิดน้ำหนัก และมิติขึ้น โดยใช้ลักษณะเอกลักษณ์ของ “ตา” พิษณุโลกนเล็ก มาใส่ใน symbol เพื่อเป็นตัวแทนของพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 5.39 แบบร่างสัญลักษณ์ (icon) อย่างหายบ



ภาพที่ 5.40 แบบร่างสัญลักษณ์ (icon)



ภาพที่ 5.41 แบบร่างสัญลักษณ์ (icon)

5.3 แบบร่าง Logotype

การเลือกตัวอักษรสำหรับโลโก้พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน ต้องคำนึงถึงความเข้ากันได้กับเอกลักษณ์ความเป็นผีตาโขน ความลงตัวในการจัดวางตัวอักษร ความยากง่ายในการอ่าน และความเหมาะสมอื่นๆ เมื่อนำมารวมกับ symbol logo จึงต้องมีการศึกษาเรื่องระบบตัวอักษร เพื่อพัฒนาออกแบบโลโก้พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน ให้ออกมาสมบูรณ์ตรงตามแนวทางที่วางไว้

Fontcraft	พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน
ZoodPutorn3.1	พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน
DB EcoThai	พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน
DSN PaNuTat	พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน
Kunlasatri	พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน
PSL Advert Pro	พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน
PSL Imperial Pro	พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน
PSL Jinda Pro	พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน
PSL SimilanyaExtra Pro	พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน
PSL ThaiCommon Pro	พิพิธภัณฑ์ผีตาโขน

ภาพที่ 5.42 แบบร่างตัวอักษรสำหรับโลโก้



ภาพที่ 5.43 แบบร่างตัวอักษรสำหรับโลโก้





5.4 สรุปแบบร่าง

Logo

หลังจากที่ได้พัฒนาปรับปรุงแก้ไขโลโก้มาอย่างต่อเนื่อง ก็ได้โลโก้พิพิธภัณฑสถานพิพิธภัณฑสถานภูเก็ตตามแนวทางที่ออกแบบไว้ เพื่อนำไปใช้งานต่อไปในพิพิธภัณฑสถานพิพิธภัณฑสถานภูเก็ต อำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย



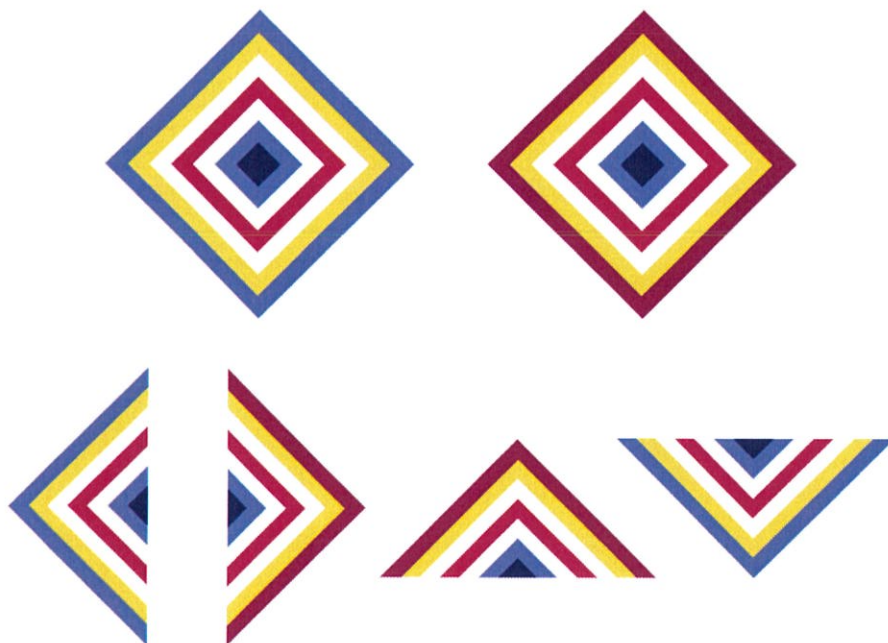
ภาพที่ 5.44 โลโก้ที่นำไปใช้งานจริง

	C 10	M 100	Y 50	K 0
	C 35.8	M 95.2	Y 92.1	K 31.6
	C 85	M 50	Y 0	K 0
	C 98	M 95.8	Y 28.8	K 16.7

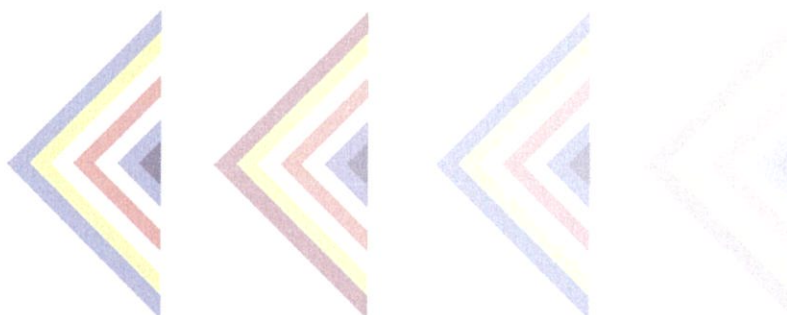
ภาพที่ 5.45 ภาพแสดงค่าสีที่ใช้ในโลโก้

Graphic element






เมื่อได้ทดลองนำ graphic element ทั้งสองแบบ คือ ลายสานและตุ้งใย จัดวางลงในนามบัตร ของจดหมาย และกระดาษจดหมายแล้ว พบว่า graphic element ที่เป็นตุ้งใย มีความน่าสนใจกว่า ลงตัวกว่าลายสานของหมวดนี้ข้าวเหนียว อีกทั้งตุ้งใยยังมีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตำนานได้ดีกว่า จึงเลือก graphic element เป็นตุ้งใย โดยนำไปใช้งานในลักษณะต่างๆ ตามที่กำหนดสีที่ใช้ยังคงความถูกต้อง สดใส ส่วนหนึ่งเป็นสีที่ดึงมาจากโลโก้ เพื่อควบคุมการได้อย่างเหมาะสม



ภาพที่ 5.46 graphic element ที่นำไปใช้งานจริง



ภาพที่ 5.47 ภาพตัวอย่างการปรับค่าความเข้มของ graphic element

	C 10	M 100	Y 50	K 0
	C 35	M 100	Y 35	K 10
	C 85	M 50	Y 0	K 0
	C 98	M 95.8	Y 28.8	K 16.7
	C 0	M 12	Y 100	K 3.53

ภาพที่ 5.48 ภาพแสดงค่าสีที่ใช้ใน graphic element

สัญลักษณ์ (Icon) สำหรับแผนกต่างๆ

เมื่อพิจารณาที่ออกแบบสัญลักษณ์ต่างๆ อย่างละเอียดแล้ว ก็ได้ทำการคัดเลือกมาพัฒนาแก้ไขในแต่ละหัวข้อ ให้สามารถสื่อความหมายได้ครบถ้วนที่สุด เป็นที่เข้าใจ โดยทั่วกัน มีความสวยงาม น่าสนใจ สะดุดตาแก่ผู้พบเห็นเมื่อถูกนำไปอยู่บนป้าย และที่สำคัญคือยังคงเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับกราฟฟิกของส่วนอื่นๆ ที่ได้ออกแบบขึ้น



ภาพที่ 5.49 สัญลักษณ์ (icon) ที่นำไปใช้งานจริง

	C 35	M 100	Y 35	K 10
	C 35.8	M 95.2	Y 92.1	K 31.6
	C 85	M 50	Y 0	K 0
	C 98	M 95.8	Y 28.8	K 16.7
	C 0	M 13	Y 100	K 3.53
	C 0	M 37	Y 100	K 3.53
	C 35	M 100	Y 35	K 10
	C 37	M 95.6	Y 42.2	K 36.2

ภาพที่ 5.50 ภาพแสดงค่าสีที่ใช้ใน icon

ตัวอักษร Logotype

จาก โลโก้พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติศรีนครินทร์แล้ว จะเห็นได้ว่าการเลือกใช้ตัวอักษรในโลโก้ทั้งหมด 3 ส่วน คือ

1. คำว่า “พิพิธภัณฑ” เลือกใช้ตัวอักษรที่เรียบง่าย เนื่องจากนำมาจัดวาง ในขนาดที่ค่อนข้างเล็ก เมื่อเทียบกับส่วนอื่นๆ และมีพื้นที่จำกัด จึงต้องเลือกใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย ตัวอักษรที่ใช้คือ PSL Kanda Pro

ก ข ข ค ค ม ง จ ฉ
 ฅ ฌ ญ ฎ ฏ ฐ ฑ
 ฒ ณ ด ต ถ ก ก น บ
 ป พ ฟ พ ฟ ภ ม ย ร
 ล ว ศ ษ ส ห ฬ อ อ
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ภาพที่ 5.51 ภาพชุดอักษร PSL Kanda Pro

2. คำว่า “สถาน” นับเป็นจุดสำคัญของโลโก้ เนื่องจากเป็นชื่อของพิพิธภัณฑ และมีขนาดใหญ่สุด เมื่อเทียบกับส่วนอื่นๆ จึงเลือกใช้ตัวอักษรที่สะอาดตา ผสมผสานความเป็นสถานเข้าไปถึงเล็กน้อย ยังคงง่ายต่อการอ่าน ทั้งนี้ยังคงต้องนำตัวอักษรที่เลือก มาพัฒนาดัดแปลง เพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งาน ตัวอักษรที่ใช้คือ ZoodPutorn 3.1

ก ข ค ด ข ง จ ฉ
 ช ฌ ฦ ฎ ฏ ฐ ท
 ฒ ณ ด ต ถ ท ข บ
 ป ผ ฝ พ ฟ ภ ม ย ร
 ล ๑ ศ ษ ส ห ฬ อ ฮ
 ๐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ภาพที่ 5.52 ภาพชุดอักษร ZoodPutorn 3.1

3. ประโยคภาษาอังกฤษว่า “phitakhon museum” เป็นข้อความภาษาอังกฤษ กำกับไว้ตรงตำแหน่งด้านล่างสุด มีขนาดใกล้เคียงกับคำว่า “พิพิธภัณฑ์” จึงเลือกใช้ตัวอักษรที่มีลักษณะคล้ายกัน แต่มีการจัดวางที่แตกต่างกันไป ตามความเหมาะสม ตัวอักษรที่ใช้คือ PSL Kanda Pro

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
 Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn
 Oo Pp Qq Rr Ss Tt
 Uu Vv Ww Xx Yy Zz
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

ภาพที่ 5.53 ภาพชุดอักษร PSL Text Pro

บทที่ 6

ผลงานสำเร็จ

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำสำเร็จและบรรลุตามเป้าหมาย ตามขอบเขตงานที่กำหนดไว้ ดังต่อไปนี้

Logo



ภาพที่ 6.1 Symbol

พิพิธภัณฑ์
พิพิธภัณฑ
พิพิธภัณฑ
 Phitakhon Museum

ภาพที่ 6.2 Logotype



ภาพที่ 6.3 Signature



ภาพที่ 6.4 Logo on Grid



ภาพที่ 6.5 Black and white



ภาพที่ 6.6 Single color



ภาพที่ 6.7 Single color

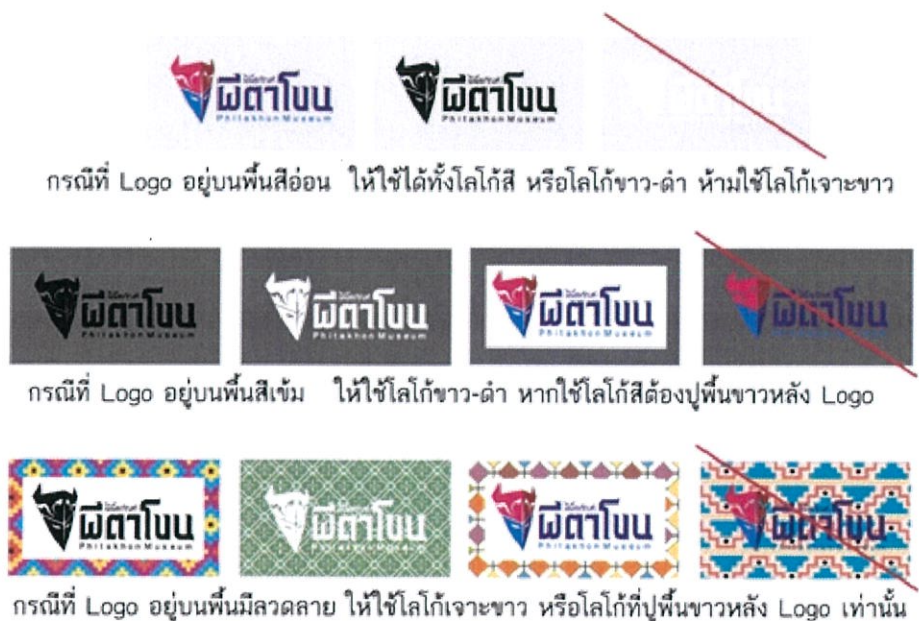
ข้อกำหนดในการใช้ Logo



ภาพที่ 6.8 Size



ภาพที่ 6.9 Configuration control

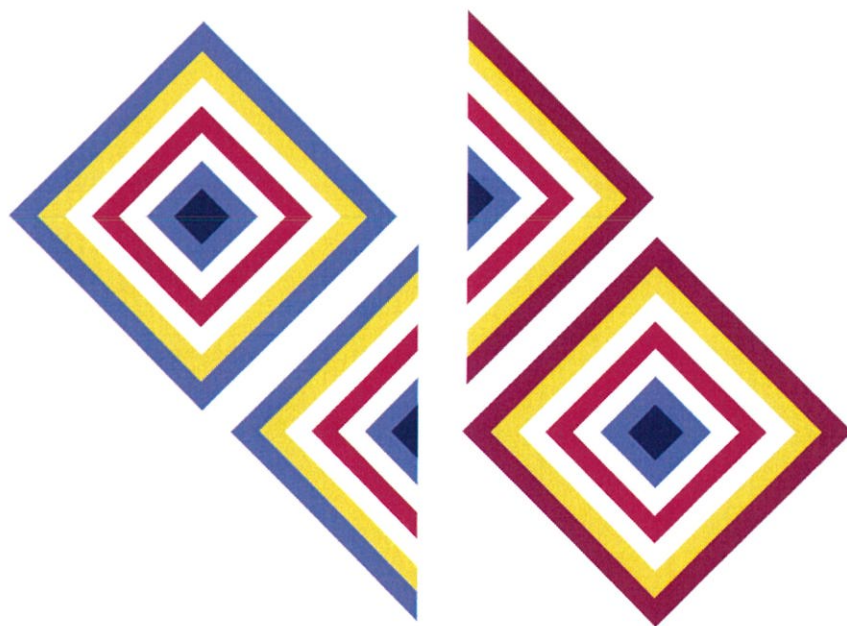


ภาพที่ 6.10 Background control



ภาพที่ 6.11 Color control

Graphic Element



ภาพที่ 6.12 Graphic element



ภาพที่ 6.15 กระดาษเขียนจดหมาย (ขนาด A4)

Publication

ซองเอกสาร



ภาพที่ 6.16 ซองเอกสาร (ขนาด B5)

แผ่นซีดี/ดีวีดี และซองใส่



ภาพที่ 6.17 แผ่นซีดี/ดีวีดี และซองใส่ (ขนาด 12.5 x 12.5 cm.)

* ตัวเข้าชมพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 6.18 ตัวเข้าชมพิพิธภัณฑ์ ด้านหน้า-ด้านหลัง (ขนาด 5 x 7.7 cm.)

แผ่นพับแนะนำพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 6.19 ลักษณะแผ่นพับแนะนำพิพิธภัณฑ์ (ขนาด 21 x 10 cm.)



ภาพที่ 6.20 หน้าปกของแผ่นพับแนะนำพิพิธภัณฑ์ (หน้า-หลัง)



ภาพที่ 6.23 หน้าคู่ที่ 3 ของแผ่นพับแนะนำพิพิธภัณฑ์

Poster



ภาพที่ 6.24 Poster ประชาสัมพันธ์ (ขนาด A2)

Signage

ป้ายพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 6.25 ป้ายพิพิธภัณฑ์ (ขนาด 2.5 x 9 m.)

ป้ายแสดงแผนกต่างๆ



ภาพที่ 6.26 สัญลักษณ์สำหรับป้ายแผนกต่างๆ (ภายในอาคาร)



ภาพที่ 6.27 สัญลักษณ์สำหรับป้ายจราจร (ภายนอกตัวอาคาร)



ภาพที่ 6.28 ป้ายแสดงแผนกต่างๆ (ขนาดความสูง 0.5 m.)

ป้ายสัญลักษณ์จราจร



ภาพที่ 6.29 ป้ายเครื่องหมายจราจร (ขนาด 0.6 x 0.6 m.)

ป้ายบอกทางภายในพิพิธภัณฑ์



ภาพที่ 6.30 ป้ายบอกทางภายในตัวอาคาร (ขนาด 2.4 x 2.5 m.)

บอร์ดแสดงข้อมูลภายในพิพิธภัณฑ์



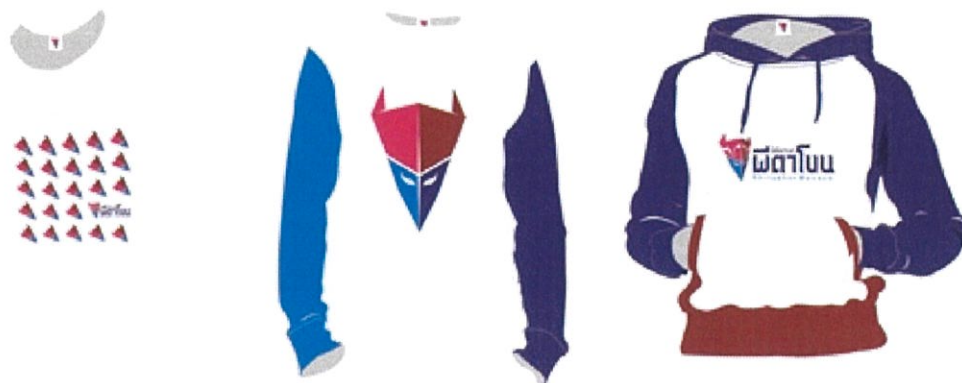
ภาพที่ 6.31 บอร์ดแสดงข้อมูลภายในพิพิธภัณฑ์ (ขนาด 1.2 x 2.4 m.)

Banner



ภาพที่ 6.32 ป้ายแบนเนอร์ภายนอกตัวอาคาร (ขนาด 0.7 x 2.6 m.)

ของที่ระลึก



ภาพที่ 6.33 เสื้อสำหรับจำหน่ายเป็นของที่ระลึก (คละแบบ)



ภาพที่ 6.34 หมวกสำหรับจำหน่ายเป็นของที่ระลึก (คละสี)



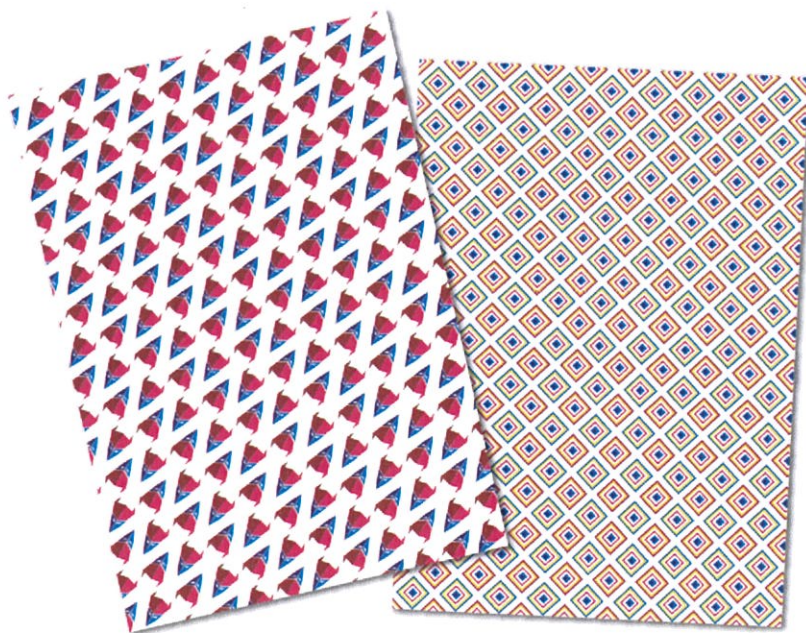
ภาพที่ 6.35 สมุด ปากกา และแก้วน้ำ สำหรับจำหน่ายเป็นของที่ระลึก



ภาพที่ 6.36 ภาพตัวอย่างโปสการ์ดสำหรับจำหน่ายเป็นของที่ระลึก

Package

ภาพที่ 6.37 ถุงกระดาษขนาดต่างๆ (จำนวน 5 แบบ)



ภาพที่ 6.38 กระดาษห่อของขวัญ (จำนวน 2 ลาย)



ภาพที่ 6.39 แท็กสินค้า (ขนาด 8.2 x 5.5 cm.)

Tableware



ภาพที่ 6.40 ชุดจานชาม แก้วน้ำ กล่องใส่กระดาษทิชชู และซองใส่ไม้จิ้มฟัน

Uniform



ภาพที่ 6.41 ชุดเครื่องแบบเจ้าหน้าที่ชายและหญิง



ภาพที่ 6.42 ชุดเครื่องแบบแม่บ้าน

บทที่ 7

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

7.1 บทสรุป

การออกแบบกราฟฟิกสำหรับพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ ได้สำเร็จลุล่วงอย่างครบถ้วนสมบูรณ์ โดยได้ออกแบบตามขอบเขตของงานที่กำหนดไว้ภายในเวลาที่กำหนด การทำงานทั้งหมดนั้น ได้ดำเนินตามขั้นตอนตามที่วางแผน จึงสามารถตอบจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ แต่ยังคงมีบางส่วนที่มีข้อบกพร่องเล็กน้อย เมื่อพิจารณาจากภาพรวมแล้ว งานออกแบบสามารถแสดงถึงข้อมูลต่างๆ ได้ การออกแบบกราฟฟิกมีส่วนทำให้เรื่องราวที่เป็นไปในเชิงวัฒนธรรม ผสมผสานกับเรื่องราวความเชื่อ มีความทันสมัย น่าสนใจ และสามารถเข้าถึงข้อมูลได้โดยทั่วกัน

7.2 ปัญหาและข้อจำกัดในการศึกษา

7.2.1 ข้อมูลในการศึกษาเรื่องราวของประเพณีการเล่นผีตาโขนมีปริมาณมาก และหลากหลายพอสมควร แต่สืบค้นหาประเด็นทางกราฟฟิกได้เป็นส่วนน้อย การออกแบบกราฟฟิกสำหรับพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ จึงมีข้อมูลทางกราฟฟิกมาอ้างอิง หรือนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบไม่มากนัก

7.2.2 การสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ จำเป็นต้องอ้างอิงจากสถานที่จริง คือ พิพิธภัณฑ์ท้องถิ่น อ.ด่านซ้าย จ.เลย ซึ่งไม่ปรากฏถึงการออกแบบกราฟฟิกมากนัก อีกทั้งยังมีส่วนต่างๆ ในพิพิธภัณฑ์ไม่ครบถ้วน จึงต้องมีการค้นคว้าเพิ่มเติมจากพิพิธภัณฑ์อื่นอีก

7.2.3 บางข้อมูลซับซ้อนเกินไป เป็นนามธรรมเสียส่วนใหญ่ ยากต่อการออกแบบกราฟฟิกตามแนวทางที่กำหนดเอาไว้ ส่งผลให้ประสิทธิภาพในการสื่อสารไม่ดีเท่าที่ควร

7.3 ข้อเสนอแนะ

7.3.1 การศึกษาข้อมูลควรมีการค้นคว้าอย่างละเอียดและครบถ้วน ก่อนจะเริ่มปฏิบัติงาน เพื่อให้มีความเข้าใจถึงข้อมูล กระบวนการ และองค์ประกอบอื่นๆ เพื่อสามารถลงมือปฏิบัติงานได้อย่างราบรื่น

7.3.2 ควรมีการวางแผนในการทำงานอย่างอย่างเป็นระบบ สามารถแบ่งเวลาทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเผื่อเวลาในการแก้ไขปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นภายหลัง

7.3.3 การหาข้อมูลจากหลายแหล่ง ควรมีการเปรียบเทียบและวิเคราะห์ เพื่อที่จะได้ข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์ที่สุด

7.4 ประโยชน์ที่ได้รับ

7.4.1 ได้ฝึกฝนการทำงานอย่างเป็นระบบ รู้จักการวางแผนและมีกระบวนการทำงานที่ถูกต้อง รอบคอบ

7.4.2 มีความรู้ความเข้าใจในประเด็นของเรื่องที่ศึกษามากขึ้น

7.4.3 มีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการออกแบบและเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานมากขึ้น

7.4.4 ได้นำความรู้ที่เรียนมาประยุกต์ใช้ในการทำงานอย่างเต็มที่

บรรณานุกรม

จารุวรรณ คำเกษม. ผิตาโชนเล่าเรื่อง. พิมพ์ครั้งที่ 1. เลย : รุ่งแสงธุรกิจการพิมพ์, 2553.
กาญจนา สอนประดิษฐ์. ผิตาโชน ศึกษาเฉพาะกรณีอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย.

ปริญญาานิพนธ์ : มศว. มหาสารคาม, 2533.

พิพิธภัณฑ์ผิตาโชนวัด โพนชัย, ต้นกำเนิดผิตาโชน. (แผ่นพับ). เลย. วัด โพนชัย, 2554.

ทีมเดลินิวส์ออนไลน์. ประเพณีผิตาโชน ปีนี้อาจไม่คึกคัก แต่เป็นตำนานเล่าขานไม่
สิ้นสุด. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก <http://www.dailynews.co.th>.

(วันที่ค้นข้อมูล : 20 พฤศจิกายน 2555)

อภิชาติ คำเกษม. ตำนานผิตาโชน ความต่างที่เปลี่ยนไป. (ออนไลน์). เข้าถึงได้จาก

<http://www.thongthailand.com>. (วันที่ค้นข้อมูล : 22 พฤศจิกายน 2555)

เขียนอาชีพ. ทำเงินจากวัตรรอบๆตัว ด้วยหน้าากผิตาโชน. (ออนไลน์) เข้าถึงได้จาก

<http://www.thaifranchisecenter.com> (วันที่ค้นข้อมูล : 31 พฤศจิกายน
2555)

