

การสร้างสรรค์ลวดลายบนกระดาษหอยกกล้วย ด้วยวิธีการพิมพ์จากแม่พิมพ์แกะไม้

กรณีศึกษา : โครงการพัฒนาป่าชุมชนบ้านอ่างเอ็ด(มูลนิธิชัยพัฒนา)

ตำบลทกพรหม อำเภอขลุงจังหวัดจันทบุรี

CREATING PATTERNS ON BANANA LEAF PAPER USING THE METHOD OF PRINTING

FROM WOODCUTS. CASE STUDY : BAN ANG ET COMMUNITY FOREST

DEVELOPMENT PROJECT (CHAIPATTANA FOUNDATION),

TOK PHROM SUBDISTRICT, KHLUNG DISTRICT, CHANTHABURI PROVINCE

จิตติพันธุ์พรรณ ธรรมพัฒนกุล¹ เบญจพร ประจง² ธนวัฒน์ กันภัย³ กฤติยา โพธิ์ทอง⁴ และ กิตติพล คำทวิ⁵

Jittipunpachara Tampattanakul, Benchaphon Prachong, Thanawat Kanpai, Krittiya Pothong

and Kittipol Camtawee

Article History

Received: 25-03-2025; Revised: 11-10-2025; Accepted: 14-10-2025

<https://doi.org/10.14456/jsmt.2025.21>

บทคัดย่อ

บทนำ: ปัจจุบันการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นมีความสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่มและตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค จันทบุรีซึ่งมีทรัพยากรหลากหลายสามารถต่อยอดสู่ผลิตภัณฑ์ชุมชนได้อย่างยั่งยืน ตำบลทกพรหมมีการแปรรูปต้นกล้วยเป็นกระดาษหอยกกล้วยและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ เช่น กรอบรูป กล่องใส่พลอย และประติมากรรมสัตว์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นอย่างไรก็ตาม ผลิตภัณฑ์ยังขาดลวดลายเฉพาะที่ดึงดูดผู้บริโภค จึงเกิดแนวคิดวิจัยเพื่อพัฒนาลวดลายใหม่โดยใช้กระบวนการศิลปะภาพพิมพ์ เพื่อเพิ่มมูลค่า สร้างรายได้ และลดวัสดุเหลือทิ้งในชุมชน **วัตถุประสงค์ของการวิจัย:** เพื่อทดลองสร้างสรรค์ลวดลายด้วยแม่พิมพ์แกะไม้บนกระดาษหอยกกล้วย เพื่อสร้างสรรค์ลวดลายบนกระดาษหอยกกล้วยในรูปแบบใหม่และเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่องการสร้างลวดลายด้วยแม่พิมพ์แกะไม้สู่ชุมชนแบบมีส่วนร่วม **ระเบียบวิธีวิจัย:** ใช้วิธีการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงและประเมินหาความเหมาะสมของลวดลายโดยผู้เชี่ยวชาญ ใช้วิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา **ผลการวิจัย:** การสร้างสรรค์แม่พิมพ์แกะไม้ได้แนวทางออกแบบลวดลายที่มีอัตลักษณ์ต่อชุมชน ได้แม่พิมพ์แกะไม้ในขนาดที่เหมาะสมกับวิธีการพิมพ์โดยการจุ่มสีลงบนแม่พิมพ์ **สรุป:** การพัฒนาผลิตภัณฑ์กระดาษหอยกกล้วยด้วยเทคนิคการพิมพ์จากแม่พิมพ์แกะไม้ที่ผสมภูมิปัญญาท้องถิ่นกับศิลปะร่วมสมัยวิธีการพิมพ์ช่วยให้ลวดลาย

¹⁻⁵อาจารย์ประจำสาขาวิชาทัศนศิลป์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

Visual Art, Faculty of Humanities and Social Sciences, Rambhai Barni Rajabhat University

E-mail: jittipunpachara.t@rbu.ac.th *Corresponding Author

คมชัดสามารถนำไปพัฒนายกระดับกระดาษหอยวกกล้วย และนำแม่พิมพ์กลับมาใช้ซ้ำได้ ผลงานมีศักยภาพเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สร้างอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ชุมชน และต่อยอดสู่ตลาดเชิงสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์; แม่พิมพ์แกะไม้; กระดาษหอยวกกล้วย

ABSTRACT

Introduction: The development of local products is crucial for adding value and meeting consumer demands. Chanthaburi Province, with its diverse natural resources, holds great potential for the sustainable advancement of community-based products. In Tok Phrom Subdistrict, banana trunks are transformed into banana sheath paper and further developed into creative products such as photo frames, gemstone boxes, and animal sculptures that reflect the community's unique identity. However, these products still lack distinctive patterns that appeal to consumers. This research was therefore initiated with the objective of developing new designs using printmaking techniques in order to enhance product value, generate income, and reduce waste materials within the community. **Objectives:** The research aimed to experiment with pattern creation using woodblock printing on banana paper, to develop novel patterns on banana paper, and to transfer knowledge of woodblock pattern-making to the community through participatory methods. **Methodology:** The study employed purposive group interviews and evaluated pattern suitability through expert assessment. Data were analyzed using content analysis techniques. **Results:** The creation of woodblocks provided design guidelines for patterns with community identity. Woodblocks were produced in sizes suitable for printing by dipping them in ink. **Conclusion:** Developing of banana-sheath paper products through woodblock printing techniques integrates local wisdom with contemporary art. The printing process enhances the clarity and precision of patterns, allowing for the improvement and refinement of banana-sheath paper quality. Additionally, the reusable woodblocks promote sustainable production practices. This creative innovation not only adds economic value but also strengthens the cultural identity of community products and supports their advancement into the sustainable creative market.

Keywords: Creating patterns; Woodcut; Banana leaf paper

1. บทนำ

เนื่องจากทั่วโลกให้ความสำคัญกับภูมิปัญญาท้องถิ่นดั้งเดิมเป็นอย่างมาก ปัจจุบันที่ธุรกิจการตลาดจำเป็นต้องสร้างความแตกต่างของสินค้า และผลิตภัณฑ์ของประเทศไทยเองก็ได้ให้ความสำคัญในการต่อยอดภูมิปัญญาด้วยความคิดสร้างสรรค์ เพราะในปัจจุบันผลิตภัณฑ์ตามท้องถิ่นได้รับความสนใจจากผู้บริโภค จึงทำให้ผู้ประกอบการชุมชนหลายรายเข้ามาแข่งขันกันในตลาดมากขึ้น โดยจะมุ่งเน้นไปในทิศทางของการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของแต่ละท้องถิ่นให้มีคุณภาพและสามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคในทิศทางที่ดีขึ้น อาจจะมีผู้ประกอบการบางรายที่ยังมองไม่เห็นถึงความสำคัญของผลิตภัณฑ์ที่ส่งผลต่อคุณภาพของตัวผลิตภัณฑ์ อีกทั้งยังไม่สามารถดึงดูดความสนใจจากผู้บริโภคได้เท่าที่ควร ดังนั้น ผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์จึงต้องหันมาให้ความสำคัญ

สำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สามารถคุ้มครอง ป้องกันไม่ให้สินค้าหรือผลิตภัณฑ์เสียหายและเพิ่มคุณค่า ต่อผู้บริโภค การพัฒนาผลิตภัณฑ์ ถือว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ การที่มีผลิตภัณฑ์ที่ดีและมีคุณภาพสามารถช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์รวมไปจนถึงท้องถิ่นด้วยในเรื่องของผลิตภัณฑ์ สินค้าชุมชน ซึ่งปัญหาหนึ่งที่พบได้ในเกือบทุกชุมชน พบว่ายังมีปัญหาทางด้านของรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ยังไม่เป็นที่ต้องการของผู้บริโภค การออกแบบผลิตภัณฑ์จึงเป็นส่วนที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ชุมชน จันทบุรี จังหวัดทางภาคตะวันออก ที่มีสโลแกนว่า สีสันตะวันออก ได้ชื่อว่าเป็นเมืองพลอยเมืองผลไม้ เต็มไปด้วยกลิ่นอายของความเก่าแก่และวิถีชีวิตที่เรียบง่ายของชาวบ้าน ที่ยังคงรักษาไว้ซึ่งเอกลักษณ์ที่งดงาม จังหวัดจันทบุรีใช้พื้นที่ส่วนใหญ่ในการประกอบอาชีพเกษตรกรรม เช่น ทำสวนผลไม้ พืชไร่ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการแปรรูปผลผลิตทางการเกษตร หรือวัตถุดิบทางธรรมชาติในท้องถิ่น ซึ่งกล่าวได้ว่า เป็นสินค้าที่ได้รับความนิยมจากผู้บริโภค หรือนักท่องเที่ยวเป็นอย่างมาก เช่น ทุเรียนทอด ทุเรียนกวน มังคุดกวน น้ำสำรอง หมูชะมวงกระป๋อง เครื่องปั้นดินเผา พลอย เสือกอก เป็นต้น จะเห็นได้ว่าจังหวัดจันทบุรีเต็มไปด้วยวัตถุดิบมากมายที่จะสามารถนำไปต่อยอด แปรรูป แล้วพัฒนาออกมาเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่ส่งเสริมภาพลักษณ์ของชุมชนเป็นของฝาก ของที่ระลึก ที่หลากหลายรูปแบบ สามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภค และสามารถกระตุ้นเศรษฐกิจให้กับชุมชนท้องถิ่นและจังหวัดจันทบุรีให้มีความยั่งยืนได้ หนึ่งในพื้นที่ในจังหวัดจันทบุรี ที่ถือว่ามีทรัพยากรที่สมบูรณ์ทั้งพลอย และการทำเกษตรกรรม การทำสวนผลไม้ คือ ตำบลกพรหม อำเภอขลุง จังหวัดจันทบุรี ซึ่งในอดีตเป็นพื้นที่สำคัญของการค้าพลอย แต่ในปัจจุบันชาวบ้านส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทำสวนทุเรียน และผลไม้หลากหลายชนิด อีกทั้งยังมีหน่วยงานที่ชื่อว่า โครงการพัฒนาป่าชุมชนบ้านอ่างเอ็ด (มูลนิธิชัยพัฒนา) ซึ่งอยู่ในตำบลกพรหม มีการแปรรูปกระดาษจากต้นกล้วย โดยต้นกล้วยเป็นพืชชนิดหนึ่งที่นิยมปลูกกันทั่วไปในชุมชน และชาวสวนส่วนใหญ่นิยมตัดต้นกล้วยทิ้ง ซึ่งชุมชนเห็นถึงประโยชน์ของต้นกล้วย จึงต้องการเพิ่มมูลค่าโดยการนำมาแปรรูปเป็นกระดาษด้วยมือ เป็นการขยายขอบเขตในการใช้วัตถุดิบให้กว้างขวางขึ้น เนื่องจากทรัพยากรธรรมชาติ ที่ใช้ผลิตกระดาษ จากเปลือกต้นสามีจำนวนลดลงอย่างรวดเร็ว และขาดแคลนมาก เพื่อเป็นการเพิ่มพูนความรู้ การพัฒนาวิธีทำกระดาษด้วยมือในด้านต่าง ๆ ทำให้เกิดผลประโยชน์มากขึ้นต่อชุมชน

ในปัจจุบันทางโครงการพัฒนาป่าชุมชนบ้านอ่างเอ็ด (มูลนิธิชัยพัฒนา) ได้พัฒนากระดาษหอยกกล้วยได้ดีขึ้น ทำให้โรงเรียนสถานศึกษาหรือหน่วยงานต่าง ๆ สนใจในกระดาษที่ชุมชนผลิตขึ้น มีการนำกระดาษหอยกกล้วยที่ผลิตเสร็จแล้วมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์อย่างหลากหลาย เช่น กรอบรูป พับเป็นถุงใส่ของ กล่องใส่พลอย ดอกไม้ และประติมากรรมรูปสัตว์ โดยชุมชนมีการเน้นด้านการพัฒนาประติมากรรมรูปสัตว์ที่มีต้นแบบจากสัตว์ที่พบเฉพาะในพื้นที่ตำบลกพรหมเท่านั้น แสดงถึงอัตลักษณ์ของชุมชนได้เป็นอย่างดี เช่น ตุ๊กแกป่าตะวันออก ผีเสื้อกลางคืนสิรินธร และมดต้นไม้สิรินธร เป็นต้น แต่ด้วยกระดาษหอยกกล้วยของชุมชน เป็นกระดาษที่ยังไม่มีตลาดและยังขาดการคิดค้นลวดลายที่เป็นอัตลักษณ์ให้เป็นผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ รวมถึงมีประโยชน์ในการใช้สอยได้หลากหลายรูปแบบ จึงทำให้ผลิตภัณฑ์ยังไม่เป็นที่ต้องการของผู้บริโภค ส่งผลให้ชุมชนไม่สามารถสร้างรายได้จากผลิตภัณฑ์นี้เพิ่มได้อีกด้วย

จากปัญหาที่ได้กล่าวมาข้างต้น กลุ่มผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาแนวทางการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับภูมิปัญญาชาวบ้าน และตระหนักถึงการใช้ทรัพยากรเป็นไปอย่างคุ้มค่า และเกิดประโยชน์สูงสุดด้วยการใช้ศิลปะการออกแบบให้วัสดุเหลือทิ้งจากต้นกล้วย มาเพิ่มมูลค่าเพื่อสร้าง ผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยนำองค์ความรู้ในด้านกระบวนการสร้างสรรค์ทางภาพพิมพ์ ที่แสดงอัตลักษณ์ของชุมชน โดยมีความสอดคล้องกับความต้องการ ของตลาดหรือกลุ่มลูกค้าในยุคสมัยปัจจุบัน และสร้างรายได้ให้แก่ชุมชนเพื่อความเป็นอยู่อย่าง ยั่งยืน และสามารถเป็นส่วนสำคัญในการลดวัสดุเหลือทิ้ง อันเป็นสาเหตุในสร้างมลภาวะสำคัญของ ชุมชนและประเทศในทุกวันนี้

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อทดลองสร้างสรรค์ลวดลายด้วยแม่พิมพ์แกะไม้บนกระดาษหยวกกล้วย
2. เพื่อสร้างสรรค์ลวดลายบนกระดาษหยวกกล้วยในรูปแบบใหม่
3. เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่องการสร้างลวดลายด้วยแม่พิมพ์แกะไม้สู่ชุมชนแบบมีส่วนร่วม

3. การทบทวนวรรณกรรม

โครงการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์ลวดลายบนกระดาษหยวกกล้วย ด้วยวิธีการพิมพ์จากแม่พิมพ์แกะไม้ กรณีศึกษา : โครงการพัฒนาป่าชุมชนบ้านอ่างเอ็ด(มูลนิธิชัยพัฒนา) ตำบลตกรม อำเภอลำลูกเกด จังหวัดจันทบุรี มีการศึกษาข้อมูลและทฤษฎี ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังหัวข้อต่อไปนี้

ความหมายของงานหัตถกรรม

Lisuwan (1995) กล่าวถึงความหมายของหัตถกรรมว่า หัตถกรรม คือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นจากฝีมือและภูมิปัญญา เพื่อใช้สอยให้เกิดประโยชน์ในการดำรงชีวิต หัตถกรรมขึ้น แรกของมนุษย์ ควรจะได้แก่เครื่องมือหินกะเทาะของมนุษย์ก่อนประวัติศาสตร์ ซึ่งถือว่าเป็นการเริ่มต้นของการใช้ฝีมือและความคิดสร้างสรรค์ สร้างเครื่องมือเครื่องใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต จากหัตถกรรมขึ้นแรก มนุษย์ได้สร้างงานหัตถกรรมสำหรับใช้สอยในชีวิตประจำวันขึ้น อีกมากมายหลายประเภท พร้อมกับพัฒนารูปแบบของหัตถกรรมเหล่านั้น ให้มีประโยชน์ใช้สอยได้สมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะทำได้ ซึ่งหัตถกรรม บางชนิดต้องใช้เวลาในการพัฒนาสืบทอดกันนานหลายชั่วชีวิตอาจเป็น เวลาหลายร้อยปีหรือนับพันปี

Chuthawipat (2002) กล่าวว่า ชุมชนต่าง ๆ ทั้งชนบทและในเมือง ประชาชนต่างมีอาชีพที่แตกต่างกัน และมีความจำเป็นที่จะต้องสร้างสิ่งใช้สอยในการประกอบอาชีพการงานที่แตกต่างกัน เช่น ชาวนา ชาวไร่ จะต้องสร้างไถ คราด แอก กระบอม กระพ้อม ใส่ข้าว ชาวบ้านในถิ่นที่มีแม่น้ำ ลำคลอง หนองบึง ก็จำเป็นต้องมีเครื่องมือ เครื่องใช้ในการจับสัตว์น้ำ เช่น ลอบ ไซ ข้อง กระชัง สิ่งเหล่านี้ชาวบ้านมักทำใช้เองในท้องถิ่น

Vanichakorn (2016) ได้ให้ทัศนะว่าผลิตภัณฑ์ชุมชนเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีรูปแบบเฉพาะของแต่ละท้องถิ่น เป็นสิ่งที่เกิดจากภูมิปัญญาไทย เป็นผลจากองค์ความรู้ความสามารถและทักษะของคนไทยอันเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ที่ผ่าน กระบวนการเรียนรู้ เลือกสรร ประดิษฐ์ พัฒนา และถ่ายทอดสืบทอดกันมาเพื่อใช้แก้ปัญหาและพัฒนา วิถีชีวิตของคนไทยให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมและเหมาะสมกับยุคสมัย ภูมิปัญญาไทยมีลักษณะเป็น องค์รวมและมีคุณค่าทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นในวิถีชีวิตไทย ภูมิปัญญาท้องถิ่นอาจเป็นที่มาขององค์ความรู้ ที่องกามขึ้นใหม่ที่จะช่วยในการเรียนรู้การแก้ปัญหา การจัดการ และการปรับตัวในการดำเนินชีวิต ของคนไทย ทำให้ชุมชนท้องถิ่นสามารถพึ่งตนเองทางเศรษฐกิจได้โดยมีอัตลักษณ์หรือจุดเด่นของ ท้องถิ่น วิถีชีวิตและประสบการณ์ของกลุ่มคนในชุมชนท้องถิ่น ผสานกับวัสดุและกระบวนการผลิต ด้วยมือหรือหัตถกรรม ผลิตภัณฑ์ที่ได้จะมีรูปแบบที่ประณีต เรียบง่าย โดยเริ่มต้นจากการผลิต เพื่อใช้เองก่อน แล้วจึงแบ่งปันกันในชุมชน เมื่อการผลิตมีเหลือเพื่อ ก็พัฒนาโดยจัดตั้งเป็นกลุ่มชุมชน เพื่อการผลิตขายให้เกิดรายได้ขึ้นมาในชุมชน เป็นการเพิ่มมูลค่าของสิ่งที่มีอยู่ในท้องถิ่น และเพิ่มทุน ทางวัฒนธรรมที่ดั่งาม เกิดความสามัคคี การแบ่งปัน การร่วมแรงร่วมใจกันในสังคม ตามหลักปรัชญา เศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งมีความหมายคือความพอประมาณ ความมีเหตุผล และมีระบบคุ้มกันในตัวที่ดี พอสมควรต่อการมีผลกระทบใด ๆ อันเกิดจากความเปลี่ยนแปลงของโลก

ศิลปหัตถกรรม เป็นผลงานจากภูมิปัญญาของมนุษย์ในแต่ละท้องถิ่น สร้างขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือ อุปกรณ์ ในการประกอบอาชีพทางการเกษตร หรือใส่สิ่งของ จับสัตว์น้ำ ตามความต้องการของตนเองหรือชุมชนที่จะนำไปใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิต และสืบทอดกระบวนการวิธีการสร้างสรรค์ต่อกันมาหลายชั่วอายุคน จนปัจจุบันงานศิลปหัตถกรรมก็ยังพบเห็นอยู่ในสังคมไทย ซึ่งมีลักษณะรูปแบบ ลวดลายแบบดั้งเดิมและที่แตกต่างไปจากเดิม เพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ที่มีรสนิยมในการใช้ประโยชน์จากงานศิลปหัตถกรรมมากยิ่งขึ้น

ศิลปะภาพพิมพ์

ความหมายของศิลปะภาพพิมพ์ คำว่า ศิลปะภาพพิมพ์ (Printmaking) เป็นทัศนศิลป์สาขาใหม่ที่ยังไม่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายนักในประเทศไทย เมื่อเปรียบเทียบกับทัศนศิลป์สาขาอื่น เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม เป็นต้น เพราะศิลปะภาพพิมพ์เริ่มมีบทบาทเป็นที่ยอมรับว่า เป็นศิลปกรรมอย่างแท้จริงเมื่อไม่นานมานี้ ทั้งที่ก่อนหน้านี้เทคนิคทางภาพพิมพ์ (Printing) ได้ถูกนำมาปรับใช้ในการออกแบบภาพ ประกอบสำหรับการพิมพ์หนังสือ ตลอดจนอุตสาหกรรมต่างๆ มาตลอด

Chuarun (2000) อศินีย์ ชูอรุณ ได้กล่าวว่า ภาพพิมพ์ (Print) มีคำจำกัดความหลายอย่าง พจนานุกรม ฉบับ Webster ได้ให้คำจำกัดความไว้ว่า ภาพพิมพ์ คือ เครื่องหมายหรือร่องรอยที่ทำให้เกิดขึ้น โดยการพิมพ์ (ประทับรอย) เส้น รูปคน สัตว์ และรูปลักษณะท่าทางต่าง ๆ ต้องทำบนวัสดุอันหนึ่ง ก่อนแล้วจึงกดให้ไปติดบนวัสดุอีกอันหนึ่ง

จะเห็นได้ว่าการให้ความหมาย คำจำกัดความจะมีความแตกต่างกันบ้างในการใช้ภาษาที่เรียกขาน แต่สรุปได้ว่าศิลปะภาพพิมพ์ในความหมายนี้คือ ผลงานทัศนศิลป์ (Visual Art) ซึ่งเป็นผลมาจากการรับรู้ของประสาทสัมผัส เช่น ตา หู จมูก ลิ้น สัมผัสการรับรู้ต่อสิ่งเร้าเป็นเรื่อง เฉพาะบุคคล ทำให้เกิดความพอใจสนองตอบโดยการถ่ายทอดแสดงออกตามความคิดส่วนบุคคลมีความแตกต่างจากภาพพิมพ์ที่สนองตอบต่อความต้องการด้านการค้าหรือพาณิชย์ศิลป์ ฉะนั้นศิลปะภาพพิมพ์ จึงหมายถึงผลงานทัศนศิลป์ที่ถูกทำขึ้นโดยวิธีการพิมพ์กดให้ติดเป็นรูปบน กระดาษหรือวัสดุรองรับอื่น ๆ จากแม่พิมพ์ไม้อ่อน แม่พิมพ์โลหะหรือแม่พิมพ์อื่นใด แม่พิมพ์เหล่านั้น ศิลปินได้สร้างสรรค์ด้วยตัวเอง (Khongthong, 2000)

ศิลปินต่างประเทศ ที่สร้างสรรค์จากแม่พิมพ์แกะไม้

คัทซึชิคะ โฮคุไซ (Katsushika Hokusai) ศิลปินระดับปรมาจารย์ผู้ทรงอิทธิพลและมีชื่อเสียงท่านนี้เป็นที่รู้จักมากที่สุดคนหนึ่งของญี่ปุ่น เขาเป็นจิตรกร ช่างพิมพ์ และศิลปินอุคิโยเอะ* ระดับบรมครูแห่งยุคเอโดะ ตลอดชีวิตการทำงานนานกว่า 70 ปี โฮคุไซสร้างสรรค์ผลงานชิ้นเลิศเอาไว้มากมายจบจวนวาระสุดท้ายของชีวิต เขาเป็นหนึ่งในจิตรกรที่พัฒนาศิลปะอุคิโยเอะของประเทศญี่ปุ่นให้ถึงจุดสูงสุดในทุกแนว ไม่ว่าจะเป็นภาพวาดทิวทัศน์ตามธรรมชาติอย่างภาพภูเขาไฟฟูจิ ดอกไม้ พืชพันธุ์ และสรรพสัตว์ที่ถูกจับเอามายาวใจและห้วงเวลาแห่งชีวิตเหล่านั้นมาบันทึกไว้ในภาพวาดอย่างเชี่ยวชาญ หรือภาพจากจินตนาการของศิลปินที่ถ่ายทอดเรื่องราวเร้นลับเหนือธรรมชาติอย่างภูติผีปิศาจและเทพเจ้าต่าง ๆ โดยเฉพาะภาพ ‘คลื่นยักษ์นอกฝั่งคานางาวะ’ (1829-1833) อันลือเลื่องที่โด่งดังทัดเทียมภาพวาด ‘Mona Lisa’ ของเลโอนาร์โด ดา วินชี (Leonardo da Vinci) เลยทีเดียว

โฮคุไซมีพัฒนาการอันยิ่งใหญ่ทั้งในด้านคุณภาพและปริมาณของงานภาพพิมพ์เชิงสังวาส ซึ่งเป็นหัวข้อที่โดดเด่นที่สุดอย่างหนึ่งของเขา และเนื่องด้วยสังคมในยุคนั้นมองเห็นเรื่องเพศเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน นี่จึงเป็นประตูให้ศิลปินสามารถถ่ายทอดเรื่องราวเหล่านั้นได้อย่างอิสระ และปรากฏเป็นที่นิยมอย่างมากในวัฒนธรรมสมัยใหม่ของญี่ปุ่น เช่น โนฮินเมะ มังงะ และอื่น ๆ ผลงานของโฮคุไซยังส่งแรงบันดาลใจให้ศิลปินรุ่นหลังอีกมากมาย ไม่เว้นแม้แต่ศิลปินฝั่งตะวันตกอย่าง เฟลิเซียน รอปส์ (Félicien Rops), ออกุสต์ โรแดง (Auguste Rodin), หลุยส์ อูก็อก (Louis Auccoc), แฟร์นันด์ คนอฟฟ์ (Fernand Khnopff) และปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso) เป็นต้น

ผลงานอันงดงามประณีตละเอียดอ่อนของโฮคุไซยังส่งอิทธิพลต่อโลกสมัยใหม่ด้วย โดยเฉพาะโลกของแฟชั่น แฟชั่นดีไซเนอร์ชั้นนำของโลกหลายคนได้รับแรงบันดาลใจจากผลงานของเขา ซึ่งถ่ายทอดความงดงามของผลงานภาพพิมพ์ไม้ของโฮคุไซ โดยเน้นโทนสีน้ำเงินเป็นหลักลงบนเสื้อยืดได้อย่างงดงามและเปี่ยมสไตล์ (ภาณุ บุญพิพัฒนาพงศ์. 2564: ออนไลน์)

ความหมายของการพิมพ์เทคนิคแกะไม้

การพิมพ์เทคนิคแกะไม้ หรือ “วูดคัต” (WOODCUT) เป็นเทคนิคการพิมพ์จากส่วนฐานที่เก่าแก่ที่สุด โดยเริ่มมีขึ้นในประเทศตะวันออกในพุทธศตวรรษที่ 13 (คริสต์ศตวรรษที่ 8) ส่วนในประเทศตะวันตกนั้นได้เริ่มมีขึ้นในตอนกลางพุทธศตวรรษที่ 20 (ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 15) การทำภาพพิมพ์เทคนิคนี้ แรกที่สุดจะต้องเขียนภาพลงไบบนแผ่นไม้หรืออาจจะปะแบบลายบนกระดาษลงไบบนแผ่นไม้นั้นก่อนก็ได้ แล้วจึงแกะผิวพื้นไม้รอบๆ เส้นรอบนอกของแบบลายในส่วนที่ละเอียดประณีตก็ใช้แกะด้วยสว่านมีด และในส่วนเนื้อที่

กว้างๆ ก็แกะทิ้งไปด้วยสิวลีมือ ความลึกของแม่พิมพ์นั้นจะขึ้นอยู่กับรูปภาพที่แกะนั้นเองกล่าวคือ เนื้อที่ซึ่งเปิดกว้างมากก็จะต้องแกะให้ลึกมากกว่าเนื้อที่ ซึ่งมีความละเอียดประณีต เพื่อที่ว่าหมึกพิมพ์จากลูกกลิ้งจะได้ไม่สัมผัสติดบนเนื้อที่เหล่านั้นนั่นเอง แม้ว่าโดยปกติแล้วเราจะเห็นว่า ภาพพิมพ์เทคนิคแกะไม่มีลักษณะเป็นการใช้เส้นที่กล้าแข็ง หรือใช้เนื้อที่กว้างๆ เป็นสำคัญก็ตาม แต่ก็สามารถทำให้มีค่าน้ำหนักอ่อน-แก่ แตกต่างกันได้ด้วยการทำเป็นลายผิวขรุขระ คือ ใช้สว่านมีด สว่านแบนหรือสว่านมือขุดขีดเส้นลงไป หลาย ๆ ลักษณะ ในงานภาพพิมพ์เทคนิคแกะไม่ร่วมสมัย มีการใช้ ซึ่งใช้กัน เทคนิควิธีอื่นๆ อีกมาก เช่น การขุด การข่วน และการตอก ซึ่งใช้กันเพื่อทำให้เกิดเป็นลายผิวลักษณะต่างๆ

การพิมพ์เทคนิคแกะไม้ เป็นกรรมวิธีการพิมพ์อย่างง่าย ๆ ธรรมดาๆ เพราะไม่จำเป็นต้องใช้แรงกดมากนัก ถึงแม้ว่าจะมีเครื่องพิมพ์สำหรับใช้ทำภาพพิมพ์เทคนิคแกะไม้แล้วก็ตาม แต่การพิมพ์มือ ไปด้วยข้อไม้ก็สามารถสร้างงานภาพพิมพ์ที่ดีได้เช่นกัน หมึกพิมพ์ที่ใช้ พิมพ์ภาพเทคนิคแกะไม้จะต้องมีความข้นและเหนียวพอเหมาะ เพื่อที่ว่าหมึกพิมพ์จะสามารถเกาะอยู่บนผิวแม่พิมพ์ได้ โดยไม่ไหลเยิ้มลงสู่ร่องหรือแอ่งที่แกะไว้ การลงหมึกพิมพ์บนผิวแม่พิมพ์นั้น สามารถทำได้ทั้งด้วยลูกประคบและด้วยลูกกลิ้งมือ (BRAYER) กระดาษที่เหมาะสมแก่การใช้พิมพ์ภาพเทคนิคแกะไม้เป็นพิเศษ ได้แก่ กระดาษของชาวญี่ปุ่น ที่เรียกว่า กระดาษข้าว หรือกระดาษหม่อน ทั้งนี้เพราะเป็นกระดาษที่ทำ ภาพพิมพ์ ได้ละเอียดประณีตมาก โดยไม่จำเป็นต้องใช้แรงกดมากนัก ดังนั้นเราพอจะสามารถทำความเข้าใจได้ว่าประติมากรรมประยุกต์ คือ ศิลปะที่เป็นลักษณะ 3 มิติ สามารถมองได้รอบด้านมีความกว้าง ความยาว ความลึก ที่เป็นจริงสามารถสัมผัสจับต้องได้อีกทั้งยังมีความงาม มีคุณค่าในทางสุนทรียภาพและที่ขาดไม่ได้เลยก็คือมีประโยชน์ใช้สอยได้ (Chuarun, 2000)

งานประยุกต์ศิลป์

ความหมายของศิลปะ คำที่เป็นปัญหาถกเถียงและแสวงหาความจริงกันอยู่ทุกยุคทุกสมัย คือ ปัญหาเรื่องความงาม คำที่คู่กันมา คือ “ศิลปะ” ก็เป็นอีกคำหนึ่งที่ต้องสอบถามกันทุกยุคทุกสมัยเช่นกัน เพราะคำว่า “ศิลปะ” จะมีความหมายและขอบข่ายเปลี่ยนแปลงไปอยู่ตลอดเวลาตามสภาพการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม

ในขั้นแรกนี้ควรจะสำรวจดูว่า ในอดีตที่ผ่านมามีการให้ความหมายของศิลปะว่าอย่างไรบ้าง และตอนท้ายควรจะได้ทดลองหาความหมายของศิลปะที่เหมาะสมกับยุคสมัยของเรา ในอดีตมีผู้ให้ความหมายของศิลปะไว้มากมายท่านจะค้นหาได้จากหนังสือเล่มอื่นๆ ในที่นี้จะยกตัวอย่างพอสังเขป ดังนี้

อริสโตเติล (Aristotle) ศิลปะ คือ การเลียนแบบธรรมชาติ

ตอลสตอย (Leo Tolstoi) ศิลปะ คือ การถ่ายทอดความรู้สึก

โครเช (Croce) ศิลปะ คือ การแสดงให้เห็นความเข้าใจซึ่งภายใน (ซึ่งจะแสดงออกโดยวิธีอื่นไม่ได้ นอกจากการสร้างเป็นงานศิลปะ)

พาร์เคอร์ (Parker) ศิลปะ คือ การระบายความปรารถนาในใจของศิลปินออกมา

พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2541 นิยามว่าศิลปะ คือ ผลแห่งพลังความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ที่แสดงออกในรูปลักษณะต่างๆ ให้ปรากฏซึ่งสุนทรียภาพ ความประทับใจ หรือความสะเทือนใจ ตามอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา ประสบการณ์ รสนิยม และทักษะของแต่ละคน เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี หรือความเชื่อในลัทธิศาสนา และกล่าวว่า ศิลปะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ คือ วิจิตรศิลป์ (Fine Art) กับประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)

ดังนั้น งานประยุกต์ศิลป์ หมายถึง การออกสร้างสรรค์ผลงานประยุกต์ศิลป์ โดยเน้นการใช้หลักการสุนทรียภาพ ความงาม ผลงานออกแบบประยุกต์ศิลป์เหล่านี้เมื่อมองแล้วจะไม่ใช้มีประโยชน์เพียงอย่างเดียว แต่ผลงานเหล่านี้ยังคงความงามทางศิลปะด้วย ยกตัวอย่างเช่น ศิลปินท่านหนึ่งมีผลงานประติมากรรมไม้เป็นงานศิลปะชิ้นหนึ่ง ต่อมาท่านได้พัฒนาผลงานประติมากรรมของท่านนั้นเป็นโคมไฟ ซึ่งทำให้โคมไฟของท่านไม่ใช่แค่ส่องสว่างตามรูปแบบการใช้สอยของโคมไฟเพียงอย่างเดียว แต่รูปลักษณะของโคมไฟตัวนั้นยังคงความงามทางศิลปะอีกด้วย หากพูดกันง่ายๆ ก็คือ โคมไฟตัวนี้เป็นได้ทั้งงานออกแบบผลิตภัณฑ์และงานศิลปะในตัวซึ่งแตกต่างจากการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยทั่ว ๆ ไปที่มุ่งเน้นประโยชน์ใช้สอย

กระบวนการออกแบบและพัฒนา

ความหมายของการออกแบบ การออกแบบ (Design) เป็นคำที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย จึงมีผู้ให้ความหมายไว้มากมายซึ่งในที่นี้ผู้เขียนขอยกตัวอย่างเพียงบางท่านดังนี้

Kongkanand (1995) กล่าวว่า การออกแบบ คือ กระบวนการ สร้างสรรค์ประเภทหนึ่งของมนุษย์ โดยมีทัศนธาตุและลักษณะของทัศนธาตุเป็นองค์ประกอบ ใช้ ทฤษฎีต่างๆ เป็นแนวทางและใช้วัสดุนานาชนิดเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ โดยที่นักออกแบบจะต้องมีขั้นตอนในการปฏิบัติงานหลายขั้นตอนตลอดกระบวนการสร้างสรรค์นั้น

Tangcharoen (1983) กล่าวว่า การออกแบบ คือ การวางแผนสร้างสรรค์ รูปแบบ โดยวางแผนจัดส่วนประกอบของการออกแบบให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย วัสดุ และการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบนั้น

Thanyasrisawatkul (1986) กล่าวว่า การออกแบบ เป็นกิจกรรมอัน สำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิด อันอาจจะเป็นโครงการ หรือ รูปแบบที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัดทำทาง ถ้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบ และวัสดุต่างๆ โดยมีกฎเกณฑ์ทางความงาม

จากแนวคิดข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า การออกแบบ หมายถึง การจัดระบบความคิดของมนุษย์ที่มีจุดมุ่งหมายในการแก้ปัญหา ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง หรือเกิดสิ่งใหม่อาจเป็นรูปแบบสองมิติหรือสามมิติ โดยกระบวนการทำงานนั้นมีการวางแผนในรูปของแนวความคิด ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ประสานกับองค์ประกอบของการออกแบบและปฏิบัติการตามขั้นตอนที่ได้วางแผนนั้นออกมาเป็นรูปธรรม ทั้งนี้เพื่อสนองตอบความต้องการของตนเองและคนในสังคม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Banlengloy (2022) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบเสื้อผ้าด้วยผ้าพิมพ์ลวดลายจากพืชพรรณไม้ โดยงานวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการพิมพ์ลายผ้าด้วยพืชพรรณไม้ การออกแบบและตัดเย็บเสื้อผ้าด้วยผ้า พิมพ์ลายพืชพรรณไม้ ทำการสำรวจความพึงพอใจต่อการออกแบบเสื้อผ้าด้วยผ้าพิมพ์ลายพืชพรรณไม้โดยกลุ่มตัวอย่างแบบ เฉพาะเจาะจง ได้แก่ กลุ่มผู้สนใจผลิตภัณฑ์เสื้อผ้า ย้อมสีธรรมชาติจำนวน 100 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือแบบสอบถามประเมิน ความพึงพอใจต่อการออกแบบเสื้อผ้าด้วยผ้าพิมพ์ลายพืชพรรณไม้ ผลการศึกษาด้านกระบวนการพิมพ์ลายผ้าด้วยพืชพรรณไม้ พบว่า มี 2 ขั้นตอนหลัก ดังนี้ ขั้นแรกเตรียมผ้าและใบไม้ ขั้นที่สองการพิมพ์ลายธรรมชาติด้วยพรรณไม้ ผลการออกแบบเสื้อผ้า แนวโน้มมอลจากผ้าพิมพ์ลายพืชพรรณไม้ ได้ 1 คอลเลคชั่น จำนวน 5 ชุด ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้บริโภคที่มีต่อเสื้อผ้า จากผ้าพิมพ์ลายพืชพรรณไม้ 1 คอลเลคชั่น พบว่าด้านการออกแบบแฟชั่นความทันสมัยเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.81 ด้าน โครงสร้างและการตัดต่อลวดลายของชุดมีความเหมาะสม มีค่าเฉลี่ย 4.72 ด้านเหมาะสมของวัสดุตกแต่งชุด มีค่าเฉลี่ย 4.70 ด้าน ประโยชน์นำไปใช้สวมใส่ได้จริง มีค่าเฉลี่ย 4.68 และด้านความเหมาะสมในการนำผ้าพิมพ์ลายพรรณไม้มาแปรรูป มีค่าเฉลี่ย 4.60 ทั้ง 5 ด้านมีระดับความพึงพอใจมากที่สุด

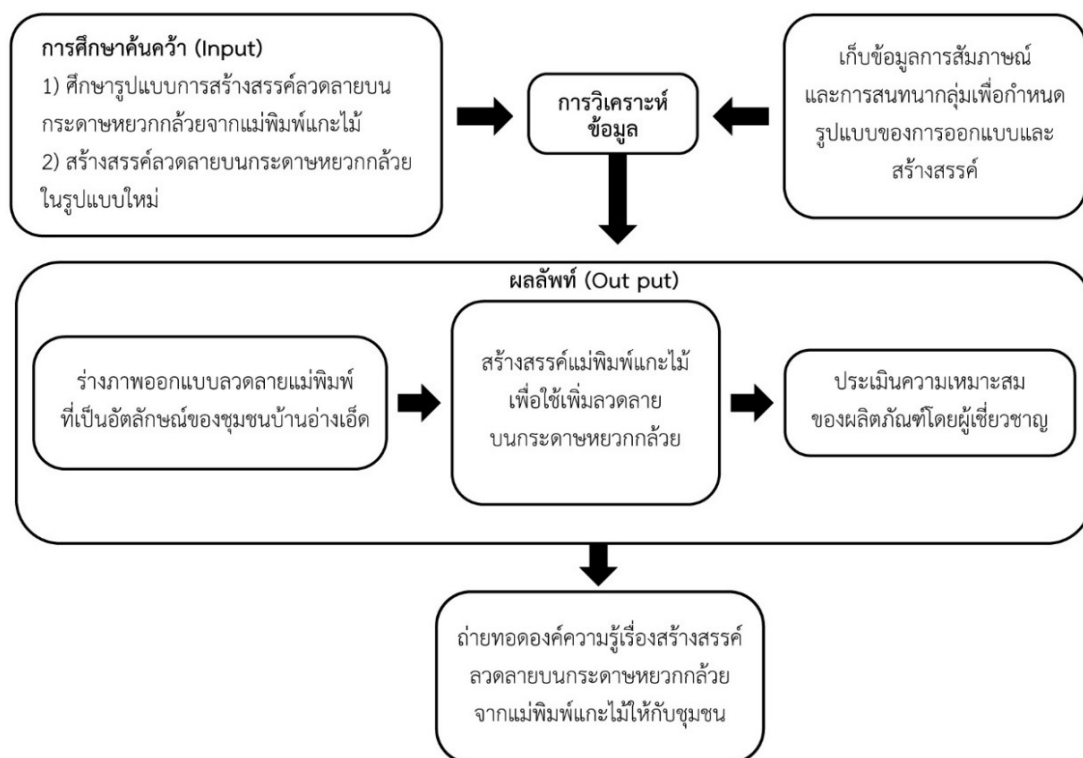
Chotithammaporn (2023) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการผลิตกระดาษหัตถกรรมจากเยื่อใบสับปะรด เยื่อฟางข้าวและเยื่อกากกล้วยและการเคลือบด้วยสารโคโตซานโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาคุณสมบัติกระดาษหัตถกรรมที่ และคุณสมบัติการเคลือบกระดาษหัตถกรรมด้วยสารโคโตซานที่ผลิตจากเยื่อใบสับปะรด ฟางข้าวและกากกล้วยกับกระดาษจากเยื่อใบสับปะรดผสมเยื่อปอสา ฟางข้าวผสมเยื่อปอสาและกากกล้วยผสมเยื่อปอสา เป็นการทดลองการผลิตกระดาษจากเยื่อใบสับปะรด เยื่อฟางข้าว และเยื่อกากกล้วย แบบที่ 1 แบบที่ 2 เยื่อใบสับปะรด เยื่อฟางข้าว และเยื่อกากกล้วย ผสมกับเยื่อปอสา แซโซเดียมไฮดรอกไซด์ (NaOH) ที่ความเข้มข้น 30 % ไว้ประมาณ 3 วัน และนำไปต้มด้วยหม้อต้มแรงดันที่อุณหภูมิ 100 องศาเซลเซียส ส่วน 10 กิโลกรัม น้ำ 60 ลิตร เป็นเวลา 4 ชั่วโมง ตีเยื่อด้วยเครื่องใช้เวลาประมาณ 30 นาที ขึ้นกระดาษแบบไทยและเคลือบสารโคโตซานลงไปในกระดาษที่มีความเข้มข้น 1% ทำการทดสอบน้ำหนักมาตรฐานดัชนีความต้านทานแรงดึง ดัชนีความต้านทานแรงฉีกขาด ดัชนีความต้านทานแรงดันทะลุ และความหนาผลการศึกษา กระดาษที่ผลิตจากเยื่อใบสับปะรด เยื่อฟางข้าว และเยื่อกากกล้วย พบว่า มีน้ำหนักมาตรฐานดัชนีความต้านทานแรงดึง ดัชนีความต้านทานแรงฉีกขาด ดัชนีความต้านทานแรงดันทะลุและความหนาไม่แตกต่างกับการผลิตกระดาษที่ผสมเยื่อปอสา และ

ผลการศึกษาการเคลือบสารโคโตนบนกระดาษ พบว่าน้ำหนักมาตรฐานไม่มีค่าที่เปลี่ยนแปลงเช่นเดียวกับค่าความหนาของกระดาษ ทั้งแบบไม่ผสมปอสาและแบบที่ผสมปอสา แต่ดัชนีความต้านทานแรงดึง ดัชนีความต้านทานแรงฉีกขาด และดัชนีความต้านทานแรงดันทะลุมีการเพิ่มขึ้น

4. กรอบแนวความคิดในการวิจัย

ภาพที่ 1

กรอบแนวความคิดในการวิจัยในการวิจัย



5. ระเบียบวิธีวิจัย

วิจัยนี้คือวิจัยประยุกต์เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์กระดาษหยวกกล้วยด้วยการสร้างสร้งค์ลวดลายให้ปรากฏ ใช้วิธีการวิจัยแบบผสม ระหว่างการวิจัยเชิงทดลองสร้างสร้งค์ และการถ่ายทอดผลการวิจัยสู่ชุมชน

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่คณะผู้วิจัยได้กำหนดตามข้อวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

ใช้วิธีการสัมภาษณ์ โดยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 2 คน คือ ผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในงานผลิตภัณฑ์จากกระดาษหยวกกล้วย ที่ทราบประวัติความเป็นมา กระบวนการ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ในรูปแบบต่าง ๆ จำนวน 1 คน และผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญมีประสบการณ์ในด้านการผลิต ผลิตภัณฑ์จากกระดาษหยวกกล้วย จำนวน 1 คน โดย

ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์เจาะลึก (In-dept Interviews) โดยสัมภาษณ์จนกว่าข้อมูลตกผลึก (Data Satiation) หรือการให้สัมภาษณ์ของบุคคลหนึ่งไม่พบข้อมูลใหม่

ขั้นตอนการประเมินหาความเหมาะสมของลวดลาย ใช้วิธีการให้ผู้เชี่ยวชาญตอบแบบสอบถามประเมินหาความเหมาะสมของรูปแบบของลวดลาย โดยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 3 คน คือ เจ้าหน้าที่โครงการพัฒนาป่าชุมชนบ้านอ่างเอ็ด (มูลนิธิชัยพัฒนา) ตำบลตกพรหม อำเภอขลุง จังหวัดจันทบุรีที่เกี่ยวข้องกับการนำผลงานของผู้วิจัยไปใช้ประโยชน์ จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 1 คน ผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะด้านทัศนศิลป์ หรือด้านการออกแบบ จำนวน 1 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง คือ เจ้าหน้าที่โครงการพัฒนาป่าชุมชนบ้านอ่างเอ็ด (มูลนิธิชัยพัฒนา) ตำบลตกพรหม อำเภอขลุง จังหวัดจันทบุรี จำนวน 10 คน

2. ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตการศึกษาและทดลอง

ศึกษาวิธีการทดลองสร้างสรรค์ลวดลายบนกระดาษหยวกกล้วยด้วยวิธีการพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์แกะไม้

2. ขอบเขตการออกแบบและสร้างสรรค์

1) ศึกษาแนวทางในการออกแบบลวดลายบนกระดาษหยวกกล้วยด้วยวิธีการพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์แกะไม้จำนวน 2 คน และสนทนากลุ่ม จำนวน 10 คน

2) ออกแบบภาพร่างลวดลายอย่างน้อยจำนวน 3 ผลงาน และคัดเลือกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงาน

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ใช้แบบสัมภาษณ์เพื่อการศึกษาข้อมูลและรวบรวมองค์ความรู้เพื่อการสร้างสร้งลวดลายบนกระดาษหยวกกล้วยโดยมีประเด็นคำถามดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ส่วนที่ 2 ประเด็นคำถามในการสนทนากับตัวแทนชุมชนตำบลตกพรหม อำเภอขลุง จังหวัดจันทบุรี

ส่วนที่ 3 ข้อคิดเห็นข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ใช้วิธีการร่วมสนทนากลุ่ม เพื่อการศึกษาข้อมูลและรวบรวมองค์ความรู้เพื่อการสร้างสร้งลวดลายบนกระดาษหยวกกล้วยโดยมีประเด็นคำถามดังนี้

ส่วนที่ 1 แนะนำผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม จำนวน 10 คน

ส่วนที่ 2 ประเด็นคำถามในการสนทนากลุ่มกับผู้ให้ข้อมูลเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสร้งลวดลายบนกระดาษหยวกกล้วยให้กับตำบลตกพรหม อำเภอขลุง จังหวัดจันทบุรี 1) อัตลักษณ์หรือลักษณะเด่นของชุมชนตกพรหมคืออะไร 2) แนวทางในการพัฒนารูปแบบของผลิตภัณฑ์จากกระดาษหยวกกล้วยให้เป็นรูปแบบที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์หรือลักษณะเด่นของชุมชนตกพรหม ควรมีลักษณะอย่างไร ประกอบด้วย ด้านความงาม ด้านประโยชน์ใช้สอยด้านอัตลักษณ์ของชุมชน 3) ความต้องการในการจัดการกับวัสดุเหลือทิ้งของชุมชนเดิมเป็นอย่างไร และเห็นด้วยกับการนำมาพัฒนา ต่อยอดเป็นงานสร้างสร้งลวดลายบนกระดาษหยวกกล้วย

ใช้แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขผลิตภัณฑ์ให้มีความเหมาะสมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกระดาษหยวกกล้วย โดยมีประเด็นคำถาม 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นการออกแบบลวดลาย ประกอบด้วย ด้านประโยชน์ใช้สอยของกระดาษ ด้านความคงทนแข็งแรงในการใช้งาน ด้านวัสดุ ด้านความสวยงาม และด้านประโยชน์ต่อชุมชน

ส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่องการสร้างลวดลายด้วยแม่พิมพ์แกะไม้สู่ชุมชนแบบมีส่วนร่วมโดยการมอบผลงานให้กับชุมชน และถ่ายทอดกระบวนการสร้างสรรค์ลวดลายบนกระดาษหยวกกล้วยที่ค้นพบใหม่แก่ชุมชนโดยการวิธีการสาธิตพร้อมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน พร้อมมอบเอกสารประกอบ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ข้อมูลภาคเอกสาร คณะผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลความหมายของงานหัตถกรรม ศิลปะภาพพิมพ์ ศิลปินต่างประเทศ ที่สร้างสรรค์จากแม่พิมพ์แกะไม้ ความหมายของการพิมพ์เทคนิคแกะไม้ งานประยุกต์ศิลป์ กระบวนการออกแบบและพัฒนา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2. การสำรวจ ลงพื้นที่ชุมชน ได้ข้อมูลลักษณะทางกายภาพ ทัศนียภาพ สิ่งแวดล้อมและแหล่งทรัพยากรต่าง ๆ ภายในชุมชน รวมถึงข้อมูลพื้นฐานของประชากร สังคม วิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี เศรษฐกิจ อาชีพ และความเป็นอยู่

3. ใช้แบบสัมภาษณ์ ได้ข้อมูลความเป็นมา ลักษณะรูปแบบ วิธีการผลิต ผลิตภัณฑ์จากกระดาษหยวกกล้วยได้ทราบความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูล ต่อคณะผู้วิจัยในการนำความรู้ด้านภาพพิมพ์ และการออกแบบประยุกต์ศิลป์มาสร้างสรรค์ลวดลาย โดยใช้อัตลักษณ์ของชุมชนตกพรหม ในการสร้างสรรค์ผลงานให้กับชุมชน

4. การถอดบทเรียนเป็นกระบวนการในการสรุปแบบ เนื้อหา แนวความคิด ในการทดลองสร้างผลงานต้นแบบ ซึ่งมีขั้นตอนในการดำเนินงาน ได้แก่ 1) การสังเคราะห์ข้อมูลภาคสนาม 2) การออกแบบภาพร่าง 3) การสร้างสรรค์ผลงาน

5. ใช้แบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ได้ข้อมูลในการพิจารณาความเหมาะสมในการสร้างสรรค์ลวดลาย จากผู้เชี่ยวชาญในการออกแบบ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการปรับปรุง สร้างสรรค์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนในลำดับต่อไป

6. รวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสอบถาม และผลงานต้นแบบ เพื่อมอบให้กับชุมชนและถ่ายทอดกระบวนการสร้างสรรค์ลวดลายบนกระดาษหยวกกล้วยที่ค้นพบใหม่แก่ชุมชนโดยการวิธีการสาธิตพร้อมให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ผลงาน พร้อมมอบเอกสารประกอบ

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

มีการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ เป็นคำถามปลายเปิดเพื่อให้ผู้ให้ข้อมูลได้ให้ข้อเสนอแนะในการทดลองสร้างสรรค์งาน โดยวิเคราะห์เนื้อหา สรุปและอภิปรายผลในประเด็นหลัก จัดกลุ่มข้อมูลตามประเด็นการวิจัย เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นข้อมูลในการออกแบบงาน แล้วนำมาสังเคราะห์เป็นแนวทางในการนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยการพรรณนาวิเคราะห์ (Description Analysis)

การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยมีประเด็นคำถาม 3 ส่วน ได้แก่ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นการออกแบบลวดลาย ประกอบด้วย ด้านประโยชน์ใช้สอยของผลิตภัณฑ์ ด้านความคงทนแข็งแรงในการใช้งาน ด้านวัสดุ ด้านความสวยงาม และด้านประโยชน์ต่อชุมชน และส่วนที่ 3 ข้อเสนอแนะ วิเคราะห์ข้อมูลเป็นค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) ซึ่งกำหนดระดับความคิดเห็นเป็น 5 ระดับ

ภาพที่ 2

ขั้นตอนการทำภาพร่างลวดลาย



ภาพร่างลวดลายผีเสื้อกลางคืนสีรินทร์

ภาพร่างลวดลายมดคันไม้สีรินทร์

ภาพร่างลวดลายตุ๊กแกป่าตะวันออก

ที่มา: ภาพถ่ายโดย Tampattanukul, 2024

6. ผลการวิจัย

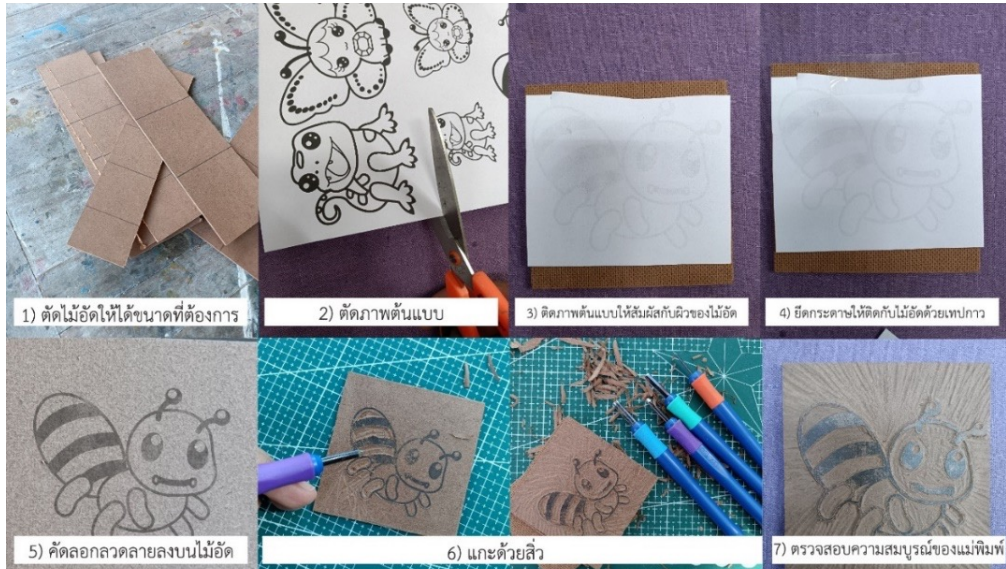
ผลการทดลองพิมพ์ลวดลายบนกระดาษหยวกกล้วย

การทดลองสร้างสรรค์ลวดลายด้วยแม่พิมพ์แกะไม้บนกระดาษหยวกกล้วย ผู้วิจัยได้ศึกษาทดลองจากกระดาษหยวกกล้วยของโครงการพัฒนาป่าชุมชนบ้านอ่างเอ็ด (มูลนิธิชัยพัฒนา) โดยศึกษาคุณสมบัติของกระดาษหยวกกล้วยและค้นคว้าวิธีการสร้างลวดลายบนกระดาษหยวกกล้วย เพื่อเป็นแนวทางในการทดลองใช้กระดาษหยวกกล้วยเพื่อพิมพ์ลวดลายซึ่งแบ่งได้เป็น 2 วิธี 1) การพิมพ์โดยการถูจากด้านหลังของกระดาษ 2) การประทับแม่พิมพ์ลงบนกระดาษหยวกกล้วยโดยตรง

จากการทดลองใช้กระดาษหยวกกล้วย ทั้ง 2 วิธี สรุปได้ว่า การทดลองวิธีที่ 2 โดยการประทับแม่พิมพ์ที่ทำการจุ่มสีหรือการทาแม่พิมพ์ด้วยพู่กันที่ทำด้วยฟองน้ำจะทำให้เรากำหนดปริมาณของสีที่จะติดบนกระดาษได้ดีกว่า จากนั้นนำแม่พิมพ์ที่ได้เตรียมไว้แล้วนำไปประทับบนกระดาษหยวกกล้วย จะได้ความชัดเจนของลวดลายและมีปริมาณของเนื้อสีที่พอเหมาะในการสร้างสรรค์ลวดลายในขั้นตอนต่อไป

ภาพที่ 3

ขั้นตอนการทำแม่พิมพ์แกะไม้



ที่มา: ภาพถ่ายโดย Tampattanakul, 2024

ผลการสร้างสรรค์ลวดลายบนกระดาดหอยกกล้วยในรูปแบบใหม่

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์ สรุปรูปแบบ เนื้อหา เพื่อนำมาออกแบบสร้างสรรค์ลวดลาย ให้เป็นมีเอกลักษณ์ของชุมชน โดยสามารถสรุปแนวทางในการพัฒนารูปแบบของลวดลาย ดังนี้

1) รูปแบบ เนื้อหาควรออกแบบให้สอดคล้องกับสัตว์ที่เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนตกรม ได้แก่ ตู๊กแกป่าตะวันออก มดคันไม้ สรินธร ฝี่เสื่อกลางคันสรินธร

2) ลักษณะขนาดของแม่พิมพ์ควรมีหลายขนาดเพื่อสร้างความหลากหลายของลวดลาย

ผลการถ่ายทอดองค์ความรู้เรื่องการสร้างสรรค์ลวดลายบนกระดาดหอยกกล้วยสู่ชุมชนแบบมีส่วนร่วม

คณะผู้วิจัยร่วมกับชุมชนได้ทำการสำรวจข้อมูลที่เป็นความต้องการในการออกแบบลวดลายบนกระดาดหอยกกล้วย โดยมีเนื้อหาสอดคล้องกับอัตลักษณ์ โดยให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการนำเสนอความคิด เพื่อเป็นแนวทางในการทดลองสร้างสรรค์ลวดลายบนกระดาดหอยกกล้วยด้วยวิธีการพิมพ์จากแม่พิมพ์แกะไม้ โดยการนำองค์ความรู้ด้านทัศนศิลป์มาใช้ในการขยายผล เพิ่มประสิทธิภาพให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชน จากกระบวนการวิจัยทำให้ได้รับองค์ความรู้ที่สามารถถ่ายทอดข้อมูลให้กับโครงการพัฒนาป่าชุมชนบ้านอ่างเอ็ด (มูลนิธิชัยพัฒนา) ตำบลตกรม อำเภอลำลูก จังหวัดจันทบุรี ได้นำไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ หรือสินค้าของชุมชนต่อไป

กระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้จากงานวิจัยสู่ชุมชน (GIPF KM- MODEL) มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. กำหนดให้ผู้วิจัยเป็นวิทยากรบรรยายให้ความรู้ โดยมีหัวข้อในการบรรยายเรื่อง การสร้างสรรค์ลวดลายบนกระดาดหอยกกล้วยด้วยวิธีการพิมพ์จากแม่พิมพ์แกะไม้ ณ โครงการพัฒนาป่าชุมชนบ้านอ่างเอ็ด (มูลนิธิชัยพัฒนา) ตำบลตกรม อำเภอลำลูก จังหวัดจันทบุรี จำนวน 7 คน

2. สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ผู้วิจัยอธิบายแต่ละขั้นตอนของการสร้างสรรค์ผลงาน โดยสอดแทรกเนื้อหาการพัฒนาผลงาน สามารถต่อยอดจากผลงานต้นแบบได้อย่างอิสระแต่ละชิ้นงาน จะเป็นผลงานที่มีความแตกต่างกันเนื่องจากประกอบด้วยมือทั้งหมด เป็นผลงานที่มีคุณค่าและสามารถสร้างมูลค่าให้ชุมชนได้และเป็นผลงานที่ดีกว่าผลงานที่มีอยู่เดิม

3. ดำเนินการถ่ายทอดองค์ความรู้ โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นสร้างความสนใจ (Generate Interest) ประกอบไปด้วย

1) การแบ่งกลุ่ม ผู้วิจัยให้ผู้เข้ารับการถ่ายทอดองค์ความรู้แบ่งกลุ่ม จำนวน 2 กลุ่ม
2) การละลายพฤติกรรม ให้ผู้เข้ารับการถ่ายทอดองค์ความรู้ แนะนำตัว เพื่อให้ทราบชื่อ-นามสกุล อายุ และประสบการณ์ทำงาน

3) สอบถามความคาดหวังของผู้เข้ารับการถ่ายทอดองค์ความรู้

4) ตอบคำถามเพื่อรับรางวัล เพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้อยากเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสอดแทรกความรู้ (Interpolate Knowledge) ประกอบด้วย

1) การบรรยายให้ความรู้โดยมีหัวข้อในการบรรยายเรื่อง สร้างสรรค์ลวดลายบนกระดาษหยกกล้วยด้วยวิธีการพิมพ์จากแม่พิมพ์แกะไม้

2) ถาม-ตอบ เพื่อความรู้ความเข้าใจก่อนการลงมือปฏิบัติงานงาน

3) ผู้วิจัย อธิบายวัสดุอุปกรณ์ สาธิตวิธีการสร้างสรรค์ลวดลายบนกระดาษหยกกล้วยด้วยวิธีการพิมพ์จากแม่พิมพ์แกะไม้ ประกอบไปด้วย ส่วนที่ 1 การออกแบบลวดลาย ส่วนที่ 2 การทำแม่พิมพ์ ส่วนที่ 3 การสร้างสรรค์ลวดลายลงบนกระดาษหยกกล้วย

ขั้นตอนที่ 3 ลงมือทำ (Practice)

มอบหมายให้ผู้เข้ารับการถ่ายทอดองค์ความรู้ ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ลวดลายบนกระดาษหยกกล้วยด้วยวิธีการพิมพ์จากแม่พิมพ์แกะไม้ คนละ 1 ผลงาน โดยมีผู้วิจัยคอยให้คำแนะนำตลอดการทํากิจกรรม

ผลผลิต (Output)

ผู้เข้ารับการถ่ายทอดองค์ความรู้ มีความรู้ความเข้าใจและสามารถปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดีผลงานที่ได้มีประสิทธิภาพ มีความสวยงามแปลกตา ผลงานทั้งหมดมีความแตกต่างกันด้วยการประยุกต์ใช้ความรู้ผ่านการสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวทำให้ผลงานงานแต่ละชิ้นมีความหลากหลายของลวดลาย

การควบคุม (Control)

ผู้วิจัยมีการติดตามความก้าวหน้าในการดำเนินงานของผู้เข้ารับการถ่ายทอดองค์ความรู้ โดยมีรูปแบบการติดตามผ่านช่องทางออนไลน์ เพื่อให้คำแนะนำแก่ผู้เข้ารับการถ่ายทอดองค์ความรู้ได้ทันทีเพื่อการปรับปรุงแก้ไขต่อไป

ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback)

จากกระบวนการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่ชุมชน ผู้เข้ารับการถ่ายทอดองค์ความรู้และผู้วิจัยได้ให้ข้อคิดเห็นเพื่อปรับปรุงพัฒนาผลงาน ดังนี้

1) สามารถใช้สีสันทึบที่หลากหลายมาใช้ในการพิมพ์

2) สามารถพิมพ์ไปในทิศทางที่อิสระ ทำให้มีความหลากหลายทางด้านรูปแบบของผลงาน

3) สามารถนำกระดาษที่สร้างสรรค์ลวดลายแล้วไปประยุกต์สร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ได้

4) ลวดลายที่มีขนาดเล็กจะทำการแกะยากไม่เหมาะกับผู้นสูงอายุ

5) ส่วมีความคมจึงต้องใช้ความระมัดระวังในการแกะแม่พิมพ์

ภาพที่ 4

ผลงานการสร้างสรรค์ลวดลาย



ที่มา: ภาพถ่ายโดย Tampattanakul, 2024

ภาพที่ 5

การประยุกต์จากผลงานสร้างสรรค์พัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์



ที่มา: ภาพถ่ายโดย Tampattanakul, 2024

7. อภิปรายผล

ผลการวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์ลวดลายบนกระดาษหยวกกล้วยด้วยวิธีการพิมพ์จากแม่พิมพ์แกะไม้ กรณีศึกษา: โครงการพัฒนาป่าชุมชนบ้านอ่างเอ็ด (มูลนิธิชัยพัฒนา) ตำบลตกรม อำเภอชลุง จังหวัดจันทบุรี” พบว่า กระบวนการสร้างสรรค์ลวดลายโดยใช้เทคนิคการพิมพ์จากแม่พิมพ์แกะไม้ สามารถพัฒนาให้เกิดผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่มีความงามทางทัศนศิลป์ สะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่น และสามารถนำไปต่อยอดเชิงพาณิชย์ได้ ผลงานดังกล่าวไม่เพียงช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ของชุมชนให้มีความโดดเด่นด้านศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่น สามารถเป็นแนวทางในการนำวัสดุเหลือทิ้งในท้องถิ่นมาสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่ม ลดปัญหามลภาวะ พร้อมทั้งสร้างรายได้เสริมให้แก่คนในชุมชนอย่างยั่งยืน

นอกจากนี้ การวิจัยยังแสดงให้เห็นถึงศักยภาพของการบูรณาการองค์ความรู้ทางทัศนศิลป์กับภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในพื้นที่ชุมชนอื่น ๆ เพื่อสร้างแนวทางในการพัฒนาและบริหารจัดการทรัพยากรในท้องถิ่นอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถประยุกต์เข้าสู่กระบวนการเรียนการสอนในรายวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ตกราฟิกเพื่องานออกแบบ และ ทัศนศิลป์เพื่อชุมชน เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากบริบทจริง เห็นคุณค่าและความสำคัญของภูมิปัญญาท้องถิ่น นำไปสู่การอนุรักษ์ สืบสาน และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัยที่ตอบสนองต่อสังคมและชุมชนได้

8. องค์ความรู้ใหม่

การวิจัยฉบับนี้ได้นำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกระดาษหยวกกล้วย โดยมุ่งเน้นกระบวนการสร้างสรรค์ลวดลายผ่านเทคนิคการพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์แกะไม้ ซึ่งเป็นการบูรณาการระหว่างภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคนิคทางศิลปะร่วมสมัย เพื่อยกระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมและสร้างอัตลักษณ์เฉพาะถิ่นให้กับผลิตภัณฑ์ชุมชน ผลการวิจัยพบว่า เทคนิคการพิมพ์ที่ใช้แม่พิมพ์แกะไม้ร่วมกับวิธีการจุ่มสี หรือการทาสีบนแม่พิมพ์ด้วยพู่กันที่ทำจากฟองน้ำ เป็นวิธีการที่สามารถควบคุมปริมาณของสีได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ลวดลายที่ปรากฏบนกระดาษหยวกกล้วยมีความคมชัด สม่ำเสมอ และเหมาะสมกับพื้นผิววัสดุที่มีลักษณะเฉพาะตัว ในส่วนของวัสดุที่ใช้ผลิตแม่พิมพ์ การนำเศษไม้หรือไม้เหลือใช้จากชุมชนมาดัดแปลงและแกะสลักเป็นแม่พิมพ์ ถือเป็นการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างคุ้มค่า ช่วยลดต้นทุนในการผลิต อีกทั้งยังเอื้อให้เกิดความหลากหลายทางการออกแบบลวดลาย และมีความสะดวกในการนำมาใช้งานซ้ำหลายครั้ง นอกจากนี้ การพัฒนาแม่พิมพ์แกะไม้เพื่อใช้ในการสร้างลวดลายบนกระดาษหยวกกล้วย ยังมีศักยภาพในการเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับชุมชน ผ่านการผลิตสินค้าหัตถกรรมที่มีความเป็นเอกลักษณ์ และสามารถต่อยอดไปสู่การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เชิงศิลปะเพื่อการจำหน่ายในตลาดระดับสูง และเปิดโอกาสให้เกิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในมิติใหม่ที่สามารถแข่งขันในตลาดเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างยั่งยืน อีกทั้งยังเป็นแนวทางสำคัญในการส่งเสริมเศรษฐกิจฐานรากผ่านกระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน และใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นอย่างรู้คุณค่า

9. ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

ผู้ที่สนใจสามารถนำรูปแบบการพัฒนาองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ไป ปรับปรุง ประยุกต์ใช้กับพื้นที่ชุมชนอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการบริหารจัดการเกี่ยวกับการสร้างคุณค่าและมูลค่าให้กับวัตถุดิบในพื้นที่ เพื่อการยกระดับผลิตภัณฑ์และคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน อย่างยั่งยืน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาภูมิปัญญาท้องถิ่นจากชุมชนอื่น ๆ สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับงานศิลปะแขนงต่าง ๆ และสามารถสร้างสรรค์และนำกระบวนการขั้นตอนมาถ่ายทอดในโครงการบริการวิชาการได้

2. ควรนำงานวิจัยไปบูรณาการกับการเรียนการสอนกับนักศึกษา เช่น ในรายวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ตกราฟิกเพื่องานออกแบบ และทัศนศิลป์เพื่อชุมชน เพื่อให้นักศึกษาได้ตระหนักและเห็นคุณค่าของภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เกิดการอนุรักษ์ สืบสาน สร้างสรรค์ และช่วยพัฒนาผลงานด้านทัศนศิลป์สู่ผลิตภัณฑ์ของชุมชน

REFERENCE

- Ang-ed Community Forest Development Project. (2020). *Banana sheath paper* [Online resource]. Retrieved November 11, 2023, from <https://shorturl.asia/pcVUQ>
- Bunlenglol, W., et al. (2022). *Clothing design using plant-pattern printed fabric* [Online resource]. Retrieved November 11, 2023, from <https://shorturl.asia/zclb4>
- Chotithammaporn, W. (2023). *Handmade paper production from pineapple leaf pulp, rice straw pulp, and bark fiber*.
- Chuarun, A. (2000). *Knowledge about printmaking art*. Bangkok: Odeon Store.
- Chutaviphat, W. (2002). *Folk art*. Bangkok: Sippapha.
- Hokusai, K. (2021). [Online resource]. Retrieved November 11, 2023, from <https://shorturl.asia/XnvUh>
- Kongkanan, M. (1995). *The art of design*. Bangkok: Thai Watthana Panich.
- Kongthong, K. (2000). *Printmaking art in Thailand*. Bangkok: O.S. Printing House.
- Leesuwan, V. (1995). *Traditional handicrafts*. Bangkok: Ton-Or Publishing.
- Patcharametha, T., & Suthakham, O. (2014). A study on paper production from lathe mango wood waste and its effect on community product development. *Journal of the Faculty of Architecture, KMITL*, 19(2), pp. 64–80.
- Pineapple paper and Takhop paper*. (n.d.). [Online resource]. Retrieved November 11, 2023, from <https://shorturl.asia/73Nrj>
- Sirisawasdikul, S. (1986). *Pattern design*. Bangkok: Odeon Store.
- Tangcharoen, V. (1983). *Design*. Bangkok: Krung Siam Printing.
- Vanichakorn, O. (2016). *Local product design*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Yodbangtoey, M. (1995). *Product design*. Bangkok: O.S. Printing House.