

# ทุนทางวัฒนธรรมด้านศิลปะการแสดงหนังประโมทัย จังหวัดขอนแก่น สู่อุตสาหกรรมเพื่อเชิงพาณิชย์ Cultural Capital in the Pramothai Puppetry of Khon Kaen Province Deconstructs Identity for Commercial

สมาธิ เทพมะที<sup>1</sup>

Samati tepmatee

เกรียงศักดิ์ เขียวมั่ง<sup>2</sup>

Kriangsak khiaomang

ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา<sup>3</sup>

Songwut Egwutvongsa

<sup>1</sup> นักศึกษาหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา

Ph.D. Student, Visual Arts and Design Program,

Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University

(E-mail: samati.arch@gmail.com)

<sup>2</sup> รองศาสตราจารย์ ดร., คณะศิลปกรรมศาสตร์

สาขาทัศนศิลป์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยบูรพา

Associate Professor Dr., Faculty of Fine and Applied Arts

Program in Visual Arts and Design Burapha University

<sup>3</sup> รองศาสตราจารย์ ดร., ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม

และการออกแบบ คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

Associate Professor Dr., Department of Architectural

Education and Design, Faculty of Industrial Education

and Technology, King Mongkut's Institute

of Technology Ladkrabang

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยหลักเรื่อง “ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นสู่ผลิตภัณฑ์งานศิลปเชิงพาณิชย์” มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นในทางทฤษฎีและภาคสนาม 2) เพื่อวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นที่มีความเป็นไปได้สู่การถอดอัตลักษณ์เชิงพาณิชย์

ผลการวิจัยพบว่าทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประมอทัยจังหวัดขอนแก่นมีความเหมาะสมสามารถถอดอัตลักษณ์เชิงพาณิชย์ โดยจำแนกอัตลักษณ์ได้ 2 กลุ่ม คือ 1) คำสืบทอดจำนวน 13 สี่ เป็นสี่ที่ย้อมติดบนตัวหนังประมอทัย และทดสอบหาค่าสีด้วยเครื่องวัดสีแบบตั้งโต๊ะ Color Meter 2) แม่นลายฉลุดั้งเดิม 9 ลาย แบ่งเป็น 3 หมวดหมู่ ได้แก่ ลายเส้นลายเรขาคณิต และลายธรรมชาติ จากนั้นผู้วิจัยได้สร้างสรรค์ลวดลายจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประมอทัยจังหวัดขอนแก่น ด้วยกระบวนการ HUBRC และทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Triaxial Blend) ผลการทดลองพบว่าสามารถสร้างสรรค์ลวดลายใหม่ทั้งสิ้น 48 ลวดลาย และรวบรวมเป็นองค์ความรู้เพื่อจัดทำคู่มืออัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประมอทัยจังหวัดขอนแก่น เชิงพาณิชย์ โดยผลการประเมินคู่มือองค์ความรู้งานวิจัยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ ( $\bar{x}=4.39$ ,  $S.D.=0.53$ ) อยู่ในระดับมาก

**คำสำคัญ:** ทุนทางวัฒนธรรม, อัตลักษณ์, ศิลปะการแสดงหนังประมอทัยจังหวัดขอนแก่น

## Abstract

This research is part of the main research on “khon kaen cultural capital to commercial innovative craft” has the objectives 1) to study the cultural capital of KhonKaen province theoretically and in the field 2) to analyze the cultural capital of KhonKaen province that has the possibility of being deconstructs identity for commercial

The results of the research found that the cultural capital of Khon Kaen Province, a case study of the Pramothai Puppet in KhonKaen Province, was appropriate and able to deconstructs identity for commercial purposes. The identities can be classified into 2 groups: 1) 13 main color values, which are the colors dyed on the leather and tested for color value with a benchtop color meter. 2) 9 original stencil patterns, divided into The 3 categories include lines, geometric patterns, and natural patterns. The researcher created a pattern from the identity of the performing arts Pramothai Puppet in KhonKaen Province. With the HUBRC process and the Triaxial Blend theory, the results of the experiment found that a total of 48 new patterns could be created and collected as knowledge to create a commercial identity manual for the performing arts Pramothai Puppet in KhonKaen Province. The results of the evaluation of the research knowledge manual had a mean value of ( $\bar{x}$ =4.39, S.D.=0.53) at a high level.

**Keywords:** Cultural Capital, Identity, Pramothai Puppet

## บทนำ

จังหวัดขอนแก่นเป็นจังหวัดหนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนกลางมีแหล่งชุมชนตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ที่อาศัยอยู่ร่วมกันบนรากฐานของพหุวัฒนธรรมในอดีตมีกลุ่มชนจากอาณาจักรล้านช้าง (สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว) เข้ามາดั่งถิ่นฐานใกล้อาณาบริเวณลุ่มแม่น้ำโขงจึงทำให้ได้รับอิทธิพลของอาณาจักรล้านช้าง (สุวิทย์ ชีรสาคัด, 2543) จนเกิดรูปแบบวัฒนธรรมที่ผสมผสานหล่อหลอมกลายเป็น อัตลักษณ์เฉพาะตัว

ด้วยนโยบายการบริหารตามแผนพัฒนาเมืองที่ยั่งยืน ผู้ว่าราชการจังหวัดขอนแก่นมีวิสัยทัศน์เล็งเห็นการพัฒนาด้านทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นสู่การ

ต่อยอดเชิงพาณิชย์และเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นจากการศึกษาพบว่าศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นเกิดจากการถ่ายโอนองค์ความรู้ของชาวอีสานที่ไปทำงานในภาคใต้ที่เห็นการแสดงหนังตะลุงจึงนำหนังตะลุงภาคใต้มาดัดแปลงบทพากย์บทเจรจาเป็นภาษาอีสาน การขับร้องรวมถึงการนำเอาเครื่องดนตรีอีสานมาบรรเลงประกอบการแสดงหนังตะลุงอีสาน ส่วนเนื้อหาที่ใช้ทำการแสดงจะอ้างอิงจากวรรณกรรมท้องถิ่น ได้แก่ นางผมหอม สังข์ศิลป์ชัย อื่นๆ โดยศิลปะการแสดงนี้มีชื่อเรียกได้หลายแบบไม่ว่าจะเป็นหนังบักตื้อหนังปลัดตื้อ หนังบักปองบักแก้ว และหนังประโมทัย (ชุมเดช เดชภิมล, 2531)

จากการศึกษาข้อมูลทีกล่าวนามผู้วิจัยได้เล็งเห็นประเด็นการนำทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัย เพื่อใช้ในการถอดอัตลักษณ์ให้เกิดประโยชน์เชิงพาณิชย์ รวมถึงเป็นการตอบรับนโยบายการบริหารตามหลักแผนการพัฒนาเมืองที่ยั่งยืน (Sustainable Development) และเป็นต้นแบบของการนำทุนทางวัฒนธรรมมาพัฒนาให้เกิดซอฟต์แวร์ในระดับประเทศและสากล

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมด้านศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น
2. เพื่อวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมด้านศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นสู่การถอดอัตลักษณ์เชิงพาณิชย์

## ขอบเขตของการวิจัย

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา
  - 1.1 ศึกษาข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น

- 1.2 ศึกษาแนวคิดกระบวนการถอดอัตลักษณ์เพื่อเชิงพาณิชย์
2. ขอบเขตด้านประชากร
  - 2.1 กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญด้านทุนทางวัฒนธรรม
  - 2.2 กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเรขศิลป์

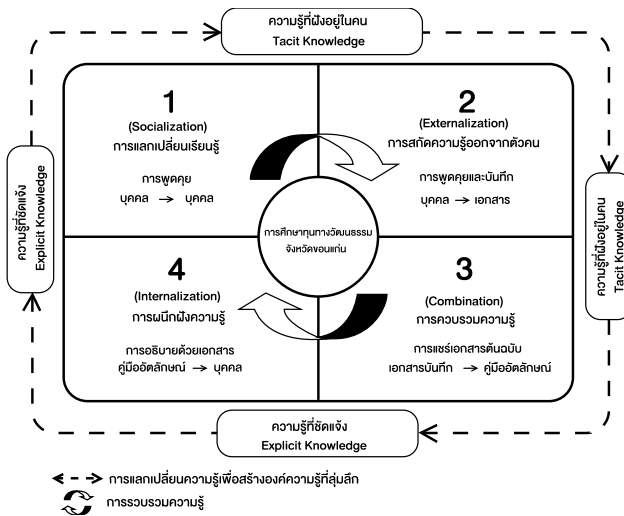
## กรอบแนวคิดในการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประมัย จากหนังสือ ตำรางานวิจัย และทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญปราชญ์ชาวบ้าน
2. การถอดอัตลักษณ์จากศิลปะการแสดงหนังประมัยจังหวัดขอนแก่น
  - 2.1 การถอดอัตลักษณ์คำสี
 

คัดเลือกคำสีจากวัสดุหนังประมัย กำหนดขนาดทางกายภาพของวัสดุหนังประมัย สู่กระบวนการตรวจวัดด้วยเครื่องมือวัดสีแบบตั้งโต๊ะ (Color Meter)
  - 2.2 การถอดอัตลักษณ์ลายฉลุดั้งเดิมจากตัวหนังประมัย
3. จัดทำคู่มืออัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประมัยจังหวัดขอนแก่นเพื่อเชิงพาณิชย์

## วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยครั้งนี้ได้ประยุกต์กระบวนการจัดองค์ความรู้ SECI Model (Nonaka et al., 2000) เพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลมีขั้นตอนดำเนินงานดังนี้



ภาพประกอบที่ 1 กระบวนการจัดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น  
กรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัย

SECI Model กำหนดตัวแปรการศึกษา มีรายละเอียดดังนี้ (Demir et al., 2023)

1. ความรู้ที่ฝังลึกอยู่ในตัวบุคคล (Tacit Knowledge)  
เป็นความรู้ที่เกิดจากการฝึกฝน การปฏิบัติงานจนเกิดเป็นทักษะที่เชี่ยวชาญ จึงเป็นประสบการณ์ที่ติดตัวของแต่ละบุคคล
2. ความรู้แบบชัดแจ้งในตัวบุคคล (Explicit Knowledge)  
ความรู้ที่เห็นได้ชัดเจนเป็นรูปธรรม เป็นความรู้ที่ได้มาจากการเรียนในห้องเรียน การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ความรู้ที่อยู่ในตำรา หรือทฤษฎีที่ผ่านกระบวนการพิสูจน์ได้ว่าเป็นความจริง

**ขั้นตอนที่ 1** การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Socialization) เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่ติดตัวระหว่างบุคคล (Tacit to Tacit) ในเรื่องทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัยเป็นการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ปรชาญชาวบ้าน โดยนำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์สู่การถอดอัตลักษณ์เชิงพาณิชย์

**ขั้นตอนที่ 2** การสกัดความรู้ออกจากตัวตน (Externalization) เป็นการรวบรวมความรู้เฉพาะตนจากประสบการณ์ที่ติดตัวนำมาเปลี่ยนเป็นชุดข้อมูลที่ชัดเจน (Tacit to Explicit) เป็นการถอดอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นเพื่อใช้ในเชิงพาณิชย์ ได้แก่ ลวดลายฉลุ และสี

**ขั้นตอนที่ 3** การรวมความรู้ (Combination) นำองค์ความรู้ดั้งเดิมมาสร้างองค์ความรู้ใหม่ เป็นการนำความรู้ชัดเจนจากบุคคล (Explicit to Explicit) ซึ่งมีความซับซ้อนสร้างขึ้นเป็นชุดขององค์ความรู้ชัดเจนที่เปลี่ยนเป็นคุณลักษณะในเชิงรูปธรรมดังนี้

1. เพื่อทดสอบหาค่าสีหลักด้วยเครื่องวัดสีแบบตั้งโต๊ะ (Color Meter)

เป็นการทดสอบหาค่าสีที่ได้จากสีของตัวหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น โดยตรวจสอบค่าสีด้วยเครื่องวัดสีแบบตั้งโต๊ะยี่ห้อ HUNTER Lab สามารถอ่านค่าได้ในช่วง Full CIE Visible ซึ่งกำหนดโดยองค์กร (Commission international de l'éclairage) (Hermann, 2001) ผลการวิเคราะห์จะได้ระบบสี CIELAB มีรายละเอียดดังนี้

- 1.1 L\*: บ่งบอกความสว่าง (0 = ดำ, 100 = ขาว)
- 1.2 a\*: บ่งบอกแดง (-a\* = เขียว, +a\* = แดง)
- 1.3 b\*: บ่งบอกโทนสี (-b\* = น้ำเงิน, +b\* = เหลือง)

2. สร้างสรรค์ลวดลายด้วยกระบวนการออกแบบ HUBRC เป็นการนำองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ (สุชาติ เถาทอง, 2539) มาใช้ในการสร้างสรรค์ลวดลายจากอัตลักษณ์หนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นประกอบด้วยหลักเกณฑ์ต่อไปนี้

2.1 กลมกลืน (Harmony) หมายถึง การจัดองค์ประกอบให้มีความกลมกลืนประสานสัมพันธ์กันของทัศนธาตุ

2.2 เอกภาพ (Unity) หมายถึง การจัดองค์ประกอบความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของทัศนธาตุในด้านรูปลักษณะและด้านเนื้อหาเรื่องราว

2.3 สมดุล (Balance) หมายถึง การจัดองค์ประกอบโดยมีการแบ่งน้ำหนักที่เท่ากัน หรือไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง โดยมีแกนสมมติทำหน้าที่แบ่งภาพให้ บน, ล่าง, ซ้าย และขวาทำให้เกิดดุลยภาพในงานสร้างสรรค์ทั้งแบบแบบสมมาตร (Symmetry Balance) และแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance)

2.5 จังหวะ (Rhythm) หมายถึง การจัดองค์ประกอบที่เกิดจากการซ้ำกันของทัศนธาตุแบ่งเป็นช่องไฟที่เท่ากันหรือแตกต่างกัน เพื่อให้เกิดเอกภาพที่มีชีวิตชีวา

2.6 การผสมผสาน (Combine) หมายถึง การจัดองค์ประกอบโดยการนำทัศนธาตุมาผสมผสานกัน เช่น การซ้อนทับ การสลับสัดส่วน เป็นต้น

3. สร้างสรรค์ผลด้วยทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Triaxial Blend)

**ขั้นตอนที่ 4** การฝึกฝังความรู้ (Internalization) หมายถึง การสะท้อนกลับของการเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำจนเกิดเป็นทักษะ และความเชี่ยวชาญเฉพาะของบุคคล จนเกิดเป็นประสบการณ์ที่ติดตัวแบบใหม่ (Explicit to Tacit) การจัดทำคู่มือ อัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นเชิงพาณิชย์

## ผลการวิจัย

จากการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นที่มีความเป็นไปได้สู่การถอดอัตลักษณ์เชิงพาณิชย์ผู้วิจัยได้สรุปข้อมูลออกเป็น 3 ส่วนดังต่อไปนี้

### 1. ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น

1.1 การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่น สรุปความเห็นที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญพบว่าในส่วนทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นที่จับต้องไม่ได้สามารถแบ่งออกได้ 7 สาขา ได้แก่ 1)

ศิลปะการแสดง 2) งานช่างฝีมือดั้งเดิม 3) วรรณกรรมพื้นบ้าน 4) กีฬามวยปัญญา 5) แนวทางปฏิบัติทางสังคม พิธีกรรม งานเทศกาล 6) ความรู้และแนวทางปฏิบัติเกี่ยวกับธรรมชาติและจักรวาล 7) ภาษา จากที่กล่าวมารูปแบบศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นมีการผสมผสานองค์ความรู้ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านศิลปะการแสดง ด้านวรรณกรรมพื้นบ้าน และงานช่างฝีมือดั้งเดิม ดังนั้นจึงมีความเหมาะสมที่จะนำองค์ความรู้จากปราชญ์ชาวบ้านนำมาต่อยอดเพื่อสร้างสรรค์ในเชิงอัตลักษณ์

## 2. การถอดอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น

การวิเคราะห์ผลการสัมภาษณ์ผลการศึกษารูปแบบศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นตัวหนังประโมทัยมีขนาดสูงประมาณ 80-100 เซนติเมตร ทำจากวัสดุหนังวัวมีการสร้างลวดลายโดยเทคนิคการฉลุ สามารถแยกประเภทตัวหนังออกเป็น 5 แบบ คือ ตัวละครพระเอกนางเอก ตัวละครยักษ์ ตัวละครลิง ตัวละครตลก และสิ่งของที่ใช้ในการสร้างสภาพแวดล้อม ในส่วนของรูปแบบสีเป็นการย้อมติดกับตัวหนังใช้เทคนิคการวาดสีลงบนพื้นที่สำคัญของตัวหนัง ได้แก่ เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ อาวุธ และสีผิว สำหรับการสร้างลวดลายเป็นการใช้เทคนิคฉลุหนังด้วยเครื่องมือ เช่น มีด และอุปกรณ์ตอกหนัง โดยลวดลายการออกแบบจะขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ ความชำนาญ และประสบการณ์ตรงของช่าง (สังวาล ผ่องแผ้ว, 2563) จากการศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นผู้วิจัยได้สรุปข้อมูลออกเป็น 2 ส่วนดังต่อไปนี้

### 2.1 คำสีจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น

สามารถแบ่งชุดคำสีเป็น 2 กลุ่ม คือ สีหลัก (Basic color) เป็นสีที่ได้จากการย้อมสีติดบนตัวหนังประโมทัยโดยตรง และโทนสีประกอบ (Assort color) เป็นสีที่เกิดจากแสงเงาหนังประโมทัยดังภาพต่อไป



ภาพประกอบที่ 2 ความสัมพันธ์ของสีจากอัตลักษณ์หนังประมอทัยจังหวัดขอนแก่น

### 2.1.1 ผลการวิเคราะห์ค่าสี

ผลการวิเคราะห์ค่าสีที่ได้จากสีของตัวหนังประมอทัยด้วยเครื่องวัดสีแบบตั้งโต๊ะ (Color Meter) อ้างอิงตามระบบสี CIELAB สามารถสรุปผลค่า  $L^*$ ,  $a^*$ ,  $b^*$  เป็นจำนวน 13 ค่าสีดังนี้

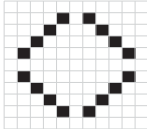
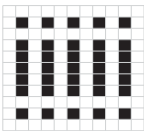
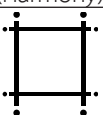
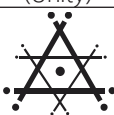
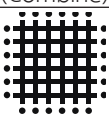
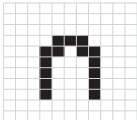
ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ค่าสีจากตัวหนังประมอทัยจังหวัดขอนแก่น

| รายการสีอัตลักษณ์<br>หนังประมอทัย | CIELAB |       |       |
|-----------------------------------|--------|-------|-------|
|                                   | $L^*$  | $a^*$ | $b^*$ |
| สีที่ 1                           | 12.42  | 12.76 | 4.49  |
| สีที่ 2                           | 41.39  | 46.61 | 15.45 |
| สีที่ 3                           | 62.59  | 16.08 | 9.49  |
| สีที่ 4                           | 68.81  | 9.64  | 38.13 |

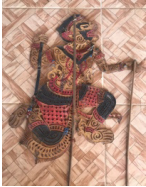
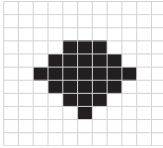
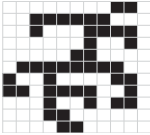
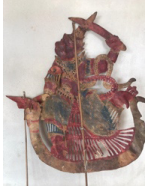
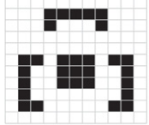
| รายการสีอัตลักษณ์<br>หนังประโมทัย | CIELAB |        |        |
|-----------------------------------|--------|--------|--------|
|                                   | L*     | a*     | b*     |
| สีที่ 5                           | 24.90  | 4.43   | 9.27   |
| สีที่ 6                           | 39.71  | 7.60   | 16.20  |
| สีที่ 7                           | 58.45  | -29.41 | -5.62  |
| สีที่ 8                           | 40.92  | -4.38  | 5.39   |
| สีที่ 9                           | 35.89  | -8.38  | 13.71  |
| สีที่ 10                          | 27.30  | -10.80 | 0.16   |
| สีที่ 11                          | 25.81  | -4.55  | -16.12 |
| สีที่ 12                          | 34.69  | -21.87 | 10.52  |
| สีที่ 13                          | 7.06   | 0.18   | 0.24   |

2.2 ลายฉลุจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น จากการวิเคราะห์ตัวหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น 1 ตัวละครสามารถมีลายฉลุมากกว่า 1 ลาย ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปจำนวนลายฉลุได้ทั้งสิ้น 29 ลาย และทำการคัดเลือกแม่ลายฉลุ 9 ลาย โดยปราชญ์ชาวบ้านด้านศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการออกแบบ HUBRC ดังตารางที่ 2

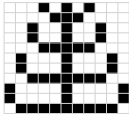
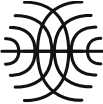
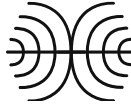
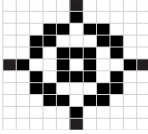
## ตารางที่ 2 กระบวนการออกแบบ HUBRC จากอัตลักษณ์หนึ่งประมอัยจังหวัดขอนแก่น

| ตัวหนังสือ                                                                          | ลายต้นแบบ                                                                                              |                                                                                     | ลวดลายดั้งเดิม                                                                                                                                                          |                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|    | 1. ลายแห<br>          |                                                                                     |       |                                                                                     |
| กลมกลืน<br>(Harmony)                                                                | เอกภาพ<br>(Unity)                                                                                      | สมดุล<br>(Balance)                                                                  | จังหวะ<br>(Rhythm)                                                                                                                                                      | การผสมผสาน<br>(Combine)                                                             |
|    |                       |    |                                                                                        |    |
|    | 2. ลายตาราง<br>       |                                                                                     |       |                                                                                     |
| กลมกลืน<br>(Harmony)                                                                | เอกภาพ<br>(Unity)                                                                                      | สมดุล<br>(Balance)                                                                  | จังหวะ<br>(Rhythm)                                                                                                                                                      | การผสมผสาน<br>(Combine)                                                             |
|   |                      |   |                                                                                       |   |
|  | 3. ลายเกร็ดแก้ว<br> |                                                                                     |   |                                                                                     |
| กลมกลืน<br>(Harmony)                                                                | เอกภาพ<br>(Unity)                                                                                      | สมดุล<br>(Balance)                                                                  | จังหวะ<br>(Rhythm)                                                                                                                                                      | การผสมผสาน<br>(Combine)                                                             |
|  |                     |  |                                                                                      |  |

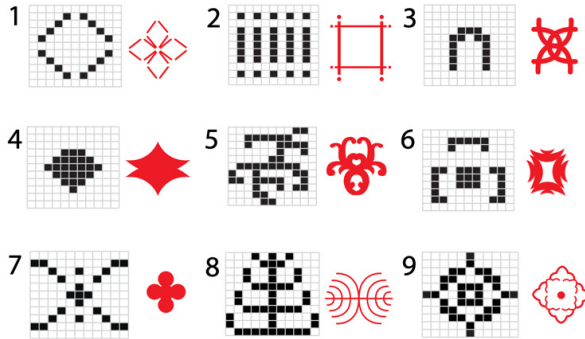
ตารางที่ 2 กระบวนการออกแบบ HUBRC จากอัตลักษณ์หนังประมัยจังหวัด  
ขอนแก่น (ต่อ)

| ตัวหนังสือ                                                                          | ลายต้นแบบ                                                                                            |                                                                                     | ลวดลายดั้งเดิม                                                                                                                                                          |                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|    | 4. ลายเกล็ดปลา<br>  |                                                                                     |       |                                                                                     |
| กลมกลืน<br>(Harmony)                                                                | เอกภาพ<br>(Unity)                                                                                    | สมดุล<br>(Balance)                                                                  | จังหวะ<br>(Rhythm)                                                                                                                                                      | การผสมผสาน<br>(Combine)                                                             |
|    |                     |    |                                                                                        |    |
|    | 5. ลายคลื่นน้ำ<br>  |                                                                                     |       |                                                                                     |
| กลมกลืน<br>(Harmony)                                                                | เอกภาพ<br>(Unity)                                                                                    | สมดุล<br>(Balance)                                                                  | จังหวะ<br>(Rhythm)                                                                                                                                                      | การผสมผสาน<br>(Combine)                                                             |
|   |                    |   |                                                                                       |   |
|  | 6. ลายดอกข้าว<br> |                                                                                     |   |                                                                                     |
| กลมกลืน<br>(Harmony)                                                                | เอกภาพ<br>(Unity)                                                                                    | สมดุล<br>(Balance)                                                                  | จังหวะ<br>(Rhythm)                                                                                                                                                      | การผสมผสาน<br>(Combine)                                                             |
|  |                   |  |                                                                                      |  |

ตารางที่ 2 กระบวนการออกแบบ HUBRC จากอัตลักษณ์หนังประโมทัยจังหวัด  
ขอนแก่น (ต่อ)

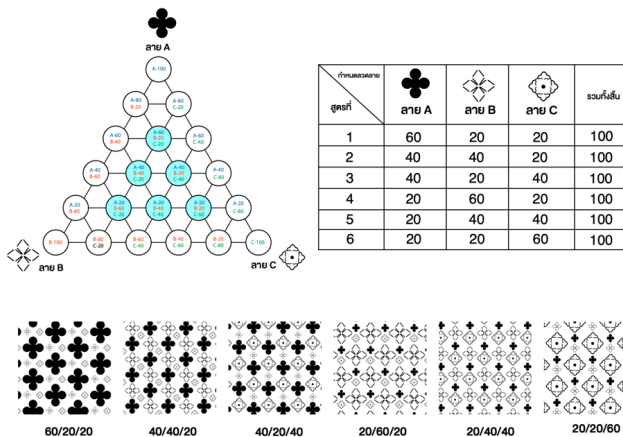
| ตัวหนัง                                                                             | ลายต้นแบบ                                                                           |                                                                                     | ลดทอนดั้งเดิม                                                                       |                                                                                     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|    | 7. ลายสร้อยทอง                                                                      |                                                                                     |    |                                                                                     |
| กลมกลืน<br>(Harmony)                                                                | เอกภาพ<br>(Unity)                                                                   | สมดุล<br>(Balance)                                                                  | จังหวะ<br>(Rhythm)                                                                  | การผสมผสาน<br>(Combine)                                                             |
|    |    |    |    |    |
|    | 8. ลายขนนก                                                                          |                                                                                     |    |                                                                                     |
| กลมกลืน<br>(Harmony)                                                                | เอกภาพ<br>(Unity)                                                                   | สมดุล<br>(Balance)                                                                  | จังหวะ<br>(Rhythm)                                                                  | การผสมผสาน<br>(Combine)                                                             |
|   |   |   |   |   |
|  | 9. ลายดอกจาน                                                                        |                                                                                     |  |                                                                                     |
| กลมกลืน<br>(Harmony)                                                                | เอกภาพ<br>(Unity)                                                                   | สมดุล<br>(Balance)                                                                  | จังหวะ<br>(Rhythm)                                                                  | การผสมผสาน<br>(Combine)                                                             |
|  |  |  |  |  |

2.2.1 คัดเลือกแม่ลายสร้างสรรค์ 9 ลาย จากกระบวนการออกแบบ HUBRC เพื่อออกแบบลวดลายโดยใช้ทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Triaxial Blend)



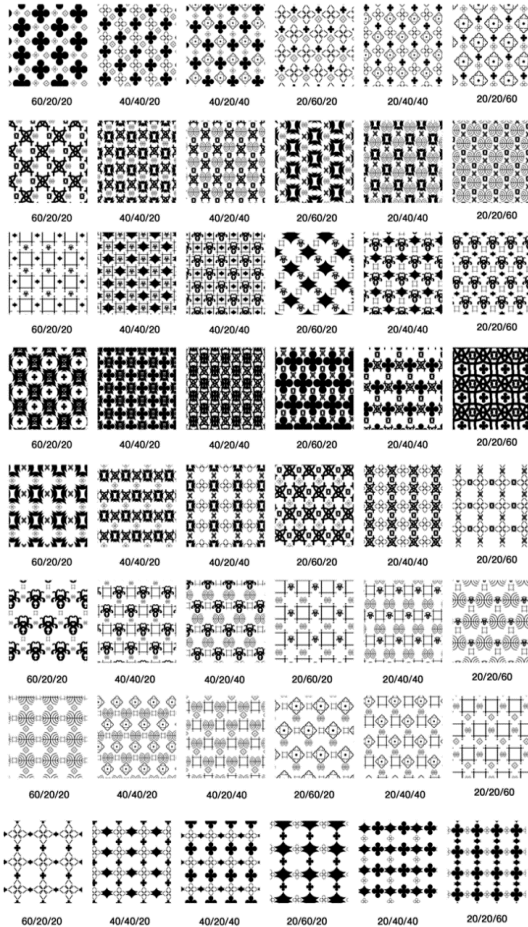
ภาพประกอบที่ 3 แม่ลายสร้างสรรค์

ในการทดลองโดยใช้ทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Triaxial Blend) ผู้วิจัยได้ผสมผสานอัตราส่วนลวดลายจากสูตรที่ 1-6 ได้แก่ 60/20/20, 40/40/20, 40/20/40, 20/60/20, 20/40/40 และ 20/20/60 ตามลำดับ



ภาพประกอบที่ 4 ทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Triaxial Blend)

จากการทดลองใช้สูตรทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Tri-axial Blend) เพื่อการผสมผสานอัตราของลวดลายระหว่าง 3 แม่ลายสร้างสรรค์โดยใช้สูตรที่ 1-6 สามารถสร้างสรรค์ลวดลายใหม่ได้ทั้งสิ้น 48 ลวดลายเพื่อใช้ในเชิงพาณิชย์



ภาพประกอบที่ 5 ลวดลายสร้างสรรค์จากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดง  
หนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น

จากผลการวิจัยทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น ผู้วิจัยได้จัดทำคู่มืออัตลักษณ์ลวดลายและคำสี่จากศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นเชิงพาณิชย์ โดยผลการประเมินคู่มือองค์ความรู้งานวิจัยสามารถสรุปผลดังนี้



ภาพประกอบที่ 6 คู่มือองค์ความรู้อัตลักษณ์ลวดลายและคำสี่จากศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่นเชิงพาณิชย์

ตารางที่ 3 วิเคราะห์คู่มือองค์ความรู้งานวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ (N=3)

| ประเด็นการประเมิน                                                         | $\bar{X}$ | S.D. | ระดับความคิดเห็น |
|---------------------------------------------------------------------------|-----------|------|------------------|
| 1. ความชัดเจนในเนื้อหา                                                    | 4.33      | 0.47 | มาก              |
| 2. รูปแบบการนำเสนอองค์ความรู้สามารถเรียนรู้ได้ง่าย                        | 4.00      | 0.82 | มาก              |
| 3. เนื้อหาที่ใช้ทำองค์ความรู้ถูกต้องและมีความน่าเชื่อถือ                  | 4.33      | 0.47 | มาก              |
| 4. ให้ความรู้ความเข้าใจในรูปแบบการสร้างลวดลาย                             | 4.33      | 0.47 | มาก              |
| 5. สามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น           | 4.67      | 0.47 | มากที่สุด        |
| 6. ให้ความรู้ความเข้าใจในการนำคำสี่และลวดลายเพื่อประยุกต์ใช้ในเชิงพาณิชย์ | 4.67      | 0.47 | มากที่สุด        |
| รวม                                                                       | 4.39      | 0.53 | มาก              |

จากตารางที่ 3 คู่มือองค์ความรู้งานวิจัยทางด้านเนื้อหา ความรู้ผลการประเมินอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.39$ ,  $S.D.=0.53$ ) โดยมีประเด็นที่สามารถ จำแนกได้ว่า สามารถสื่อถึง อัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.67$ ,  $S.D.=0.47$ ) ให้ความรู้ความเข้าใจในการนำคำสี่และ ลวดลายเพื่อประยุกต์ใช้ในเชิงพาณิชย์อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x}=4.67$ ,  $S.D.=0.47$ )

## อภิปรายผล

ผู้วิจัยประยุกต์ใช้ SECI Model (จรินทร์ อาสาทรงธรรม, 2548) เพื่อจัดการ องค์ความรู้ทุนทางวัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัย เป็นการเชื่อมโยงองค์ความรู้ และประสบการณ์ส่วนบุคคลแปลงเป็นชุดความรู้ใหม่ เพื่อการถอดอัตลักษณ์เชิงพาณิชย์มีการดำเนินงาน 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (Socialization) ดำเนินการให้ได้ข้อมูล เรื่องทุนทางวัฒนธรรมที่มีความถูกต้องผ่านการสื่อสารแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ตรงผู้เชี่ยวชาญ ราชชนยชาวบ้าน โดยนำข้อมูลที่ได้นำวิเคราะห์ผล พบว่าทุนทาง วัฒนธรรมจังหวัดขอนแก่นกรณีศึกษาศิลปะการแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น มีการผสมผสานองค์ความรู้ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านศิลปะการแสดง ด้านวรรณกรรมพื้น บ้าน และงานช่างฝีมือ ดังนั้นจึงมีความเหมาะสมที่จะนำองค์ความรู้มาเผยแพร่เพื่อ ใช้ในเชิงพาณิชย์ สอดคล้องกับสุจิตรา มาถาวร (2541) ที่กล่าวว่ารูปแบบการแสดง หนังเงาในประเทศไทยมีการผสมผสานดนตรี เนื้อเรื่อง และวิธีการแสดง แม้ว่าทุก วันนี้ความนิยมในการแสดงหนังตะลุงจะลดลงไป แต่ก็ยังถือว่าเป็นเอกลักษณ์ที่สำคัญ ของศิลปะวัฒนธรรมไทย

ขั้นตอนที่ 2 การสกัดความรู้ออกจากตัวตน (Externalization) การสร้าง และแบ่งปันความรู้จากประสบการณ์ของบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญ (Tacit knowledge) เพื่อเผยแพร่เป็นลายลักษณ์อักษร (Explicit knowledge) โดยถอดอัตลักษณ์ศิลปะ การแสดงหนังประโมทัยจังหวัดขอนแก่น โดยวิเคราะห์คำสี่ 13 สี ด้วยเครื่องวัดสี แบบตั้งโต๊ะ (Color Meter) และการคัดเลือกแม่ลายฉลุดั้งเดิม 9 ลาย สอดคล้องกับ

(León et al., 2006) ผลลัพธ์ชี้ให้เห็นว่าเครื่องวัดสีมีศักยภาพในการตรวจวัดค่าสีวัสดุในแต่ละประเภท ได้แก่ ของแข็ง ของเหลว วัสดุที่เป็นผง โดยจะวัดสีจากพื้นผิววัสดุ 3 ครั้ง เพื่อประมวลผลลัพธ์เป็นค่าสีกลางที่คลาดเคลื่อน 1 % และรายงานผลเป็นหน่วย CIBLAB ที่มีความ

ขั้นตอนที่ 3 การรวมความรู้ (Combination) โดยรวบรวมความรู้ประเภท Explicit knowledge มาสร้างชุดความรู้ใหม่ เป็นการนำข้อมูลในขั้นตอนที่ 1 และ 2 สู่การทดลองและวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์ลวดลายจากอัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประมอทยังหัวดอนแก่นด้วยกระบวนการออกแบบ HUBRC เป็นการใช้องค์ประกอบทางทัศนศิลป์เพื่อการสร้างสรรค์ลวดลายจากอัตลักษณ์หนังประมอทยังหัวดอนแก่น ร่วมกับทฤษฎีสามเหลี่ยมด้านเท่า (Triaxial Blend) โดยสามารถสร้างสรรค์ลวดลายใหม่เพื่อใช้ในเชิงพาณิชย์ได้ทั้งสิ้น 48 ลวดลาย สอดคล้องกับ (Phan et al., 2016) การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อจัดองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ในการออกแบบลวดลายบนงาน โดยได้แบ่งสัดส่วนออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ส่วนขอบงานใช้ลวดลายธรรมชาติ เป็นการจัดองค์ประกอบแบบจังหวะ (Rhythm) ระยะที่ 2 ส่วนภายในงานใช้ลวดลายเรขาคณิต เป็นการจัดองค์ประกอบแบบสมดุล (Balance) ระยะที่ 3 จุดศูนย์กลางของงานใช้ลวดลายภาพวาดเสมือนจริง เป็นการจัดองค์ประกอบแบบการผสมผสาน (Combine) ทำให้เกิดการจัดวางลวดลายที่เป็นระบบสามารถนำไปใช้ในการออกแบบเชิงพาณิชย์

ขั้นตอนที่ 4 การผนึกฝังความรู้ (Internalization) นำข้อมูลจากการศึกษาและวิเคราะห์ในขั้นตอนที่ 1-4 จัดทำคู่มืออัตลักษณ์ศิลปะการแสดงหนังประมอทยังหัวดอนแก่นสู่การถ่ายทอดเชิงพาณิชย์ โดยผลการประเมินคู่มือองค์ความรู้งานวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x}=4.39$ ,  $S.D.=0.53$ )

## ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการผนึกแนวคิดเชิงออกแบบที่ร่วมมือกับภาคีหรือหน่วยงานรัฐ ได้แก่ ผู้ประกอบการวิสาหกิจ นักออกแบบ และบุคคลภายนอกที่มีความคิด

สร้างสรรค์ มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง เพื่อนำชุดความรู้ที่ได้นำมาต่อยอดเพื่อเชิงพาณิชย์ต่อไป

2. การต่อยอดงานวิจัยครั้งต่อไปควรแยกหมวดหมู่ลดหลั่น และสี  
อัตลักษณ์หนึ่งประมอทัยจังหวัดขอนแก่นเพื่อแสดงถึงความเหมาะสมในการนำไปใช้  
ในการออกแบบเชิงพาณิชย์

## เอกสารอ้างอิง

- จรินทร์ อาสาทรงธรรม. (2548). การจัดการความรู้ ในมุมมองนักบริหารรุ่นใหม่.  
นักบริหาร, 25(1), 42-46.
- ชุมเดช เดชกิมล. (2531) การศึกษาเรื่องหนึ่งปะโมทัยในจังหวัดร้อยเอ็ด. ปรินญา  
นิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาไทยคดีศึกษาบัณฑิต  
วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม.
- สุจิตรา มาถาวร. (2541). **หนังใหญ่และหนังตะลุง**. กรุงเทพฯ : เอส.ที.พี เวิลด์มีเดีย.
- สุชาติ เกาทอง. (2539). **หลักการทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ : วิทยพัฒน์.
- สุวิทย์ อิศาศวัต. (2543). **ประวัติศาสตร์ลาว 1779-1975**. กรุงเทพฯ : สร้างสรรค์.
- Demir, A., Budur, T., Omer, H. M., & Heshmati, A. (2023). Links between  
knowledge management and organisational sustainability: Does  
the ISO 9001 certification have an effect?. **Knowledge Management  
Research & Practice**, 21(1), 183–196.
- Hermann, C. (2001). The International Commission on Illumination -  
CIE: What it is and how it works. **Symposium-International  
Astronomical Union**, 196, 60–68.
- León, K., Mery, D., Pedreschi, F., & León, J. (2006). Color measurement  
in  $L^*a^*b^*$  units from RGB digital images. **Food Research Inter-  
national, Physical Properties VI**, 39(10), 1084–1091.

- Nonaka, I., Toyama, R., & Konno, N. (2000). SECI, Ba and leadership: A unified model of dynamic knowledge creation. **Long Range Planning**, 33(1), 5–34.
- Phan, H. Q., Lu, J., Asente, P., Chan, A. B., & Fu, H. (2016, May). Patternista: learning element style compatibility and spatial composition for ring-based layout decoration. In **Proceedings of the Joint Symposium on Computational Aesthetics and Sketch Based Interfaces and Modeling and Non-Photorealistic Animation and Rendering**. (pp. 79-88). New York : Association for Computing Machinery.

### สัมภาษณ์

สังวาล ผ่องแผ้ว. (21 พฤศจิกายน 2563) สัมภาษณ์. ศิลปินมรดกอีสานปี 2553. บ้านหนองเรือ จังหวัดขอนแก่น.