



การประยุกต์ใช้วัฒนธรรมซูบแต่้มในการออกแบบกราฟิกเพื่อส่งเสริม การออกกำลังกายในกีฬาขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ 2019

ชิงชัย ศิริธร, ศป.ม.*

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการนำแนวคิดวัฒนธรรมซูบแต่้มมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกราฟิกเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย ในกีฬาขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ 2019 โดยมีวิธีดำเนินการศึกษาโดยการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของซูบแต่้ม ซึ่งเป็นจิตรกรรมฝาผนังในวัดไชยศรี วัดสวนาวารีพัฒนาราม และวัดมัชฌิมวิทยาราม จังหวัดขอนแก่น และนำแนวคิดทางด้านวัฒนธรรมดังกล่าวมาประยุกต์สู่การออกแบบกราฟิกเพื่อส่งเสริมการออกกำลังกาย ในกีฬาระดับนานาชาติ ถือเป็นเผยแพร่อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติ ในขณะเดียวกันเป็นการดึงดูดใจในการเข้าร่วมกีฬาดังกล่าวของคนในชาติ

ผลการศึกษา พบว่าการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของซูบแต่้ม พบตัวละครที่เป็นที่จดจำ คือ สินไซ สีโห สามารถนำมาวิเคราะห์ร่วมใช้หลักการออกแบบโดยการสร้างเรื่องราว และออกแบบท่าทางของตัวละคร การแต่งกาย ให้เหมาะสมกับการแข่งขันมาราธอน เกิดรูปแบบตัวละครสีนไซที่เป็นนักกีฬา ร่วมกับรูปแบบการเขียนภาพของวัดสวนาวารี เน้นการเขียนลายเส้นด้วยลายเส้นสีน้ำเงิน ร่วมกับการใช้อัตลักษณ์สำคัญของขอนแก่น คือ ไตโนเสาร์ พระธาตุขามแก่น เจดีย์วัดหนองแวง ประตูเมือง มาเป็นองค์ประกอบร่วมในการออกแบบสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) ลายเส้น เกรียงไกรวงษ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อสร้างภาพจดจำใหม่ให้เกิดการรับรู้และตรงตามวัตถุประสงค์ของการจัดงาน

คำสำคัญ: วัฒนธรรม ซูบแต่้ม ออกกำลังกาย ออกแบบกราฟิก

*อาจารย์, สาขาวิชาออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น



Application of Northeastern Mural Painting Culture for Graphic Design to Promote Exercise in Khon Kaen International Marathon 2019

Chingchai Sririthon M.F.A.*

Abstract

The objective of this study is to explore the huup taem identity application process in creation of a graphic design to promote Exercise in Khon Kaen International Marathon 2019. The study process includes survey and analysis of cultural identity appeared in Esan Sim Mural (huup taem) in Wat Chai Sri, Wat Sanuan Wari Pattanaram, Wat Mujchim Witthayaram Khon Kaen province. Findings from survey and analysis process are used to develop graphic design theme to promote international sport activity, in which national cultural identity is promoted at the same time.

Findings demonstrate that huup taem identity analysis showing the outstanding recognition of Sin-Sai and Si-Ho that can be integrated together with application of the design principles to develop the story and choreography of the characters into sport outfits for the marathon 2019. The Sin-Sai sport mascot character is designed, accordingly. Consequently, the newly designed Sin-Sai character is integrated with the painting style of Wat Sanuan Wari Pattanaram accentuating the blue stripes with Khon Kaen identity including dinosaur, Phra That Kham Kaen, Wat Nong Waeng pagoda, and the City Gate is designed altogether as identification of Mascot composition. The designed theme is used for marathon 2019 outfits, medals, and marathon promotional materials to create a new image identification for the purpose of the marathon event.

Keywords: Mural painting, Culture, Exercise, Graphic design

*Lecturer, Department of Industrial Design, Faculty of Architecture, Khon Kaen University



บทนำ

ในปัจจุบันมีผู้เห็นคุณค่าของการออกกำลังกายเป็นจำนวนมาก เทรนด์ของการรักสุขภาพ กำลังเป็นที่นิยม เรื่องของแฟชั่นชุดสำหรับการวิ่งมาราธอนในการแข่งขันต่างๆ เลยกลายเป็นกระแสที่นิยมเช่นกัน จังหวัดขอนแก่นก็เป็นอีกหนึ่งจังหวัดที่มีการจัดงานวิ่งมาราธอน และงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการออกกำลังกายต่างๆ มากมาย เนื่องจากจังหวัดของแกนนับเป็นจังหวัดที่มีขนาดใหญ่ มีจำนวนประชากรมาก และจังหวัดขอนแก่นนั้นตั้งอยู่ในจุดภูมิศาสตร์เป็นศูนย์กลางของภาคอีสาน มีเทคโนโลยีที่ก้าวล้ำหน้าจังหวัดต่างๆ ใกล้เคียง รวมถึงเป็นที่ตั้งของมหาวิทยาลัยขอนแก่น ทำให้มีระบบสาธารณูปโภคและสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ครอบคลุมทุกด้าน โดยงานขอนแก่นมาราธอนได้เริ่มมาตั้งแต่ พ.ศ. 2547 เนื่องในโอกาสฉลองครบรอบ 40 ปี ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น มีวัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุน การกีฬา การท่องเที่ยวและเสริมสร้างเยาวชนให้รักการออกกำลังกายด้วยการวิ่ง และในปีที่งานขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ 2019 ได้มีกำหนดจัดการแข่งขันในวันอาทิตย์ที่ 27 มกราคม 2562 ณ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น โดยมีจัดการแข่งขันครบทั้ง 4 ประเภท ได้แก่ ระยะมาราธอน 42.195 กม. ฮาล์ฟมาราธอน 21.10 กม. มินิมาราธอน 11.55 กม. และเดินวิ่งเพื่อสุขภาพ 4.5 กม. มีการวางแผนรองรับจำนวนนักวิ่งดังนี้ มาราธอน 2,000 คน ฮาล์ฟมาราธอน 3,000 คน มินิมาราธอน 7,000 คน

จังหวัดขอนแก่นเป็นจังหวัดที่มีทุนทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็งและหลากหลาย โดยเฉพาะงานจิตรกรรมฝาผนังที่เรียกว่า สูปแต้ม ซึ่งหมายถึง ภาพวาดหรือภาพจิตรกรรมฝาผนังที่อยู่บนผนังสิม (อุโบสถ) เป็นงานศิลปกรรมที่มีคุณค่าที่อยู่คู่กับสิมอีสานหลายแห่ง เป็นการสร้างสรรค์งานที่สะท้อนความเป็นตัวตนสังคมทั้งภูมิปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ งานฝีมือและเป็นสื่อในการถ่ายทอดวิถีชีวิตชาวอีสานไว้มากมาย (อุทอง ประศาสน์วินิจฉัย) เป็นศิลปะที่บ่งบอกอัตลักษณ์ของชาวอีสาน เป็นศิลปะพื้นบ้านที่แสดงออกทางกายภาพที่เกิดจากการเชื่อมโยงคติความเชื่อในพระพุทธศาสนาและประเพณีวัฒนธรรมของชาวอีสานซึ่งหล่อหลอมและสร้างสรรค์ผ่านศิลปกรรมสูปแต้มที่มีการแสดงองค์ประกอบด้านศิลปะโดยการแสดงออกผ่านเรื่องราว การออกแบบตัวละคร ฉาก ลายเส้น รูปร่าง รูปทรงและสีสันทันที่แตกต่างกันออกไปแต่ละวัด และเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถนำมา

ปีที่ 36 ฉบับที่ 3 : กรกฎาคม - กันยายน 2561

สร้างสรรค์ผ่านการออกแบบและปรับให้เข้ากับยุคสมัยผ่านสื่อที่หลากหลาย ทำให้กลุ่มคนทุกเพศทุกวัยสามารถเข้าถึงได้สะดวกและรวดเร็ว

การศึกษาในครั้งนี้ได้นำรูปแบบต้นแบบทางวัฒนธรรม “สูปแต้ม” ซึ่งเป็นจิตรกรรมฝาผนังจากวัดไชยศรี วัดสวนวาริพัฒนาราม และวัดมัชฌิมวิทยาราม ของจังหวัดขอนแก่น มาออกแบบและใช้ในงานขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ เพื่อประยุกต์ใช้อัตลักษณ์ของจังหวัดและเพื่อเป็นช่องทางในการส่งเสริมการออกกำลังกาย โดยการนำไปใช้ในงานขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ 2019 ซึ่งเป็นการแข่งขันมาราธอนนานาชาติที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกปี

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

- 1) เพื่อศึกษารูปแบบและวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ของตัวละครและฉากในสูปแต้มของสิมในจังหวัดขอนแก่น
- 2) เพื่อออกแบบกราฟิกสำหรับงานขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ 2019 จากการหาอัตลักษณ์ของตัวละครและฉากในสูปแต้มของสิมในจังหวัดขอนแก่น

ขอบเขตของการศึกษา

ในการศึกษาในครั้งนี้ได้คัดเลือกรูปแบบต้นแบบทางวัฒนธรรม “สูปแต้ม” ซึ่งเป็นจิตรกรรมฝาผนังจากวัดที่มีความสำคัญทางด้านงานสถาปัตยกรรมและสูปแต้ม ในจังหวัดขอนแก่น จำนวน 3 แห่ง ได้แก่ วัดไชยศรี วัดสวนวาริพัฒนาราม และวัดมัชฌิมวิทยาราม

วิธีการศึกษา

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสิมและสูปแต้ม ในจังหวัดขอนแก่นจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น หนังสือ บทความ งานวิจัย อินเทอร์เน็ต ตลอดจนการขึ้นทะเบียนของกรมศิลปากร หลังจากทำการศึกษาข้อมูลแล้วจึงทำการสรุปข้อมูลและคัดเลือกวัดที่มีความสำคัญทางด้านงานสถาปัตยกรรมและสูปแต้ม ในจังหวัดขอนแก่น จำนวน 3 แห่ง
2. ลงพื้นที่สำรวจสิมที่เลือกทั้ง 3 แห่ง เพื่อเก็บข้อมูลคุณลักษณะทั่วไป เช่น เรื่องราววรรณกรรมและองค์ประกอบด้านศิลปกรรมของของสูปแต้มโดยการสังเกต จดบันทึก การถ่ายภาพ การสอบถามและสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 5 ท่าน



3. วิเคราะห์รูปแบบด้านการนำเสนอเรื่องราว การออกแบบเนื้อหา ตัวละคร เทคนิคการวาด การจัดองค์ประกอบ สี สัน ลวดลาย ตลอดจนรูปแบบเฉพาะของแต่ละวัด และคัดเลือกรูปแบบที่มีอัตลักษณ์นำมาใช้ในการออกแบบ ตามหลักทฤษฎีการออกแบบ การคัดเลือกภาพต้นแบบ การออกแบบเนื้อหา เรื่องราว ตัวละคร

4. ออกแบบร่างและการพัฒนาแบบสำหรับใช้ในงานขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ 2019

5. ประเมินผลการออกแบบจากคณะกรรมการดำเนินงาน และบุคคลทั่วไป ทำการปรับปรุงและพัฒนาแบบและการนำไปใช้ในการออกแบบและการผลิต

ผลการศึกษา

1) ผลการศึกษา รูปแบบและวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ของตัวละครและฉากในอุปปแต้มของสิมในจังหวัดขอนแก่น จากการศึกษาทฤษฎีแนวความคิดตลอดจนการลงพื้นที่

สำรวจอุปปแต้มในจังหวัดขอนแก่นพบว่าเรื่องราวมีความคล้ายคลึงกัน ประกอบไปด้วยเรื่องราวทางคติความเชื่อและหลักคำสอนที่เกี่ยวกับพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปว่าเป็นวรรณกรรมที่สะท้อนให้เห็นปรัชญาความคิด เรื่อง ไตรสิกขา คือ สิล สมาธิ ปัญญา ผ่านตัวละครในวรรณกรรม คือ 1) สิ้นไซคือพระโพธิสัตว์ มีอิทธิฤทธิ์ มีความสามารถในการใช้อาวุธได้อย่างคล่องแคล่ว มีความรักความกตัญญูต่อบุพการี มีความรักเพื่อนพี่น้องและประชาราษฎร์ มีคุณธรรม เชื่อฟังผู้ใหญ่ มีคุณธรรมจริยธรรม มีความตั้งมั่น มีความเคารพในพระชาติโดย 2) สีโห ทรงพลัง กล้าหาญ เป็นเจ้าแห่งพงไพร มีเสียงกัมปนาท บัดเป่าภัยร้ายจากหมู่มาร ทรงคุณธรรม มีเมตตา กรุณา มุทิตา และอุเบกขา ชื่อสัตย์รักษาคำมั่นสัญญา และ 3) สังข์ สามารถเนรมิตกายได้สารพัดประโยชน์ มีนิสัย ฉลาดรอบรู้ในการใช้อาวุธ เป็นคนสร้างขวัญและกำลังใจไม่ให้เกิดความท้อแท้ มีอิทธิบาท 4 คือ ฉันทะ วิริยะ จิตตะ วิมังสา

ตารางที่ 1 แสดงอัตลักษณ์สิมอีสานและอุปปแต้มของวัดที่ทำการศึกษในจังหวัดขอนแก่นทั้งสามแห่ง

รูปแบบสิม	ลักษณะของอุปปแต้ม	ภาพที่เป็นเอกลักษณ์	การวิเคราะห์
			อุปปแต้มวัดไชยศรี เน้นความคิดสร้างสรรค์ ตัวละครที่โดดเด่นที่สุดคือยักษ์ แตกต่าง ทั้งขนาด รูปร่าง ท่าทาง การจัดวาง การตัดทอน ไม่เน้นการเขียนฉาก
			อุปปแต้มวัดสนวนวาริพัฒนาราม เน้นเขียนลวดลายกันตก ตัวละครโดดเด่นชัดเจน เน้นการใช้เส้น ตัดเส้น เขียนสีน้ำเงินเข้มทั้งฉากและตัวละคร ไม่เน้นลงสีพื้น
			อุปปแต้มวัดมัชฌิมวิทยาราม เน้นการลงสีพื้น สีน้ำเงิน ฟา เขียว ภาพไม่มีที่ว่าง ตัวละครโดดเด่นเพราะการใช้สีเหลืองสำหรับเครื่องแต่งกาย

การสำรวจและการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า รูปแบบของอุปปแต้มในจังหวัดขอนแก่นมีความคล้ายคลึงกันเนื่องจากมีความเชื่อมโยงด้านวัฒนธรรมเดียวกัน รวมถึงกลุ่มช่างแต้มกลุ่มเดียวกัน แต่เมื่อศึกษาเรื่องราวละเอียดของเนื้อหาเรื่อง

ราวที่นำเสนอ ตัวละคร การวาด การจัดวางองค์ประกอบเส้นสายและสี สัน ด้วยองค์ประกอบเหล่านี้จึงทำให้เกิดรูปแบบของอุปปแต้มที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละวัดดังนี้



stupamwat chaisri เน้นการผจญภัยของสินไชและยักษ์ ความโดดเด่นของตัวละครวัดไชยศรีคือ มีการเขียนภาพยักษ์หลากหลายรูปแบบทั้งขนาดเล็กและขนาดใหญ่ กิริยา

ท่าทาง อาการและการแสดงออกที่มีลักษณะพิเศษและสัตว์ ก็มีความแตกต่างกัน เขียนจะนำเสนอตัวละครสำคัญ ไม่เน้น การนำเสนอฉากหรือเนื้อหาที่ซับซ้อน



ภาพที่ 1 : แสดงเอกลักษณ์ของstupamwat chaisri

stupamwat sanwanariphataram นำเสนอเรื่องราวของ พระเวสสันดร สินไช ลักษณะเด่นคือเน้นการใช้เส้น ไม่มีแสงเงาและไม่มีการทำให้ภาพวาดเป็นระนาบเดียวกัน การเขียนภาพบุคคล เขียนสีผิวขาว ส่วนใหญ่เขียนหันหน้าด้าน

ข้าง และตัดเส้นรอบรูปด้วยสีดำเครื่องแต่งกายใช้สีคราม สีเหลือง และสีเขียว โดยมีเอกลักษณ์คือ ลวดลายกันดกสีครามน้ำเงิน ละครที่โดดเด่นคือ งูขวาง ซึ่งมีขนาดใหญ่ มีความคล้ายคลึงกับพญานาคมากกว่าทุกวัด



ภาพที่ 2 : แสดงเอกลักษณ์ของstupamwat sanwanariphataram

stupamwat machhimivithayaram บอกเล่าเรื่องราว วรรณกรรมพื้นบ้านอีสาน พระเวสสันดรชาดก เขียน ลวดลายคล้ายกับจิตรกรรมฝาผนังของภาคกลาง การเขียน ไม่เน้นการใช้ลายเส้น ทำให้ความคมชัดของภาพมีน้อย รวมถึงการนำเสนอเรื่องราวที่ผสมผสานกันทำให้ภาพวาด เป็นเนื้อเรื่องเดียวกัน ใช้สีโทนฟ้า เทา สีเหลือง การเขียน

เน้นการให้รายละเอียดของเครื่องแต่งกาย ลายเส้นขนาดเล็กทำให้มีภาพเขียนดูราบเรียบ และเป็นเนื้อเดียวกัน ส่วน ฉากหรือตัวละครที่มีความโดดเด่นของภาพเขียนฝาผนังวัด คือ สินไช พระเวสสันดร พระนางมัทรีซึ่งเน้นการใช้สีเหลือง ทองในเครื่องทรงหรือเครื่องแต่งกายบนพื้นสีน้ำเงิน



ภาพที่ 3 : แสดงเอกลักษณ์ของstupamwat machhimivithayaram



ภาพที่ 4 : การถอดแบบภาพจิตรกรรมฝาผนังเพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบ

2) ผลการออกแบบกราฟิกสำหรับงานขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ 2019 แนวคิดในการออกแบบธีมนงานขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ 2019 ได้ใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดขอนแก่น “ซูปแต้ม”

จากผลการศึกษาอัตลักษณ์และรูปแบบของซูปแต้มในจังหวัดขอนแก่น พบว่าทั้ง 3 วัดมีเอกลักษณ์ที่ต่างกันทั้งเรื่องราวการนำเสนอ การจัดวางองค์ประกอบ การดำเนินเรื่อง วัดไชยศรีเน้นการนำเสนอเรื่องการผจญภัยของสินไช และการเขียนภาพยักษ์และฉากการต่อสู้ เขียนด้วยเส้นสีน้ำเงินและสีฟ้าและเน้นการลงพื้นตัวละครให้มีมิติ รูปแบบซูปแต้มของวัดสวนวารี โดดเด่นในการนำเสนอเรื่องราวด้วยการเขียนภาพด้วยลายเส้นสีน้ำเงินเข้มทั้งการเขียนอาคารตัวละครที่สำคัญและการเขียนลวดลาย ลายน้ำ ลายดอกไม้ด้วยสีน้ำเงิน ถือเป็นเอกลักษณ์ของวัดสวนวารีพัฒนาราม

กระบวนการคัดเลือกภาพต้นแบบจากต้นทุเรียนทางวัฒนธรรมเพื่อนำมาถอดองค์ประกอบสำคัญและนำไปใช้ในการออกแบบ โดยการเลือกภาพต้นแบบจากจิตรกรรม

ฝาจากวัดสวนวารีเพื่อนำมาถอดองค์ประกอบหลักของตัวละคร นำไปใช้ในการออกแบบ 3 ตัวละครหลักที่เป็นอัตลักษณ์ของซูปแต้ม ได้แก่ สินไช สีโห และยักษ์ เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบธีมนงานและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโฆษณา รวมถึงการออกแบบ เสื้อ เหมียวรางวัลและของที่ระลึก โดยกระบวนการขั้นต้นคือการถอดแบบตัวละครสินไช พบว่า ตัวละครสินไชของวัดสวนวารีพัฒนารามเป็นตัวละครที่มีความโดดเด่นและมีท่าทางคล้ายคลึงกับบุคลลธรรมดาและมีท่าทางทะมัดทะแมงรวมถึงสีสันทองแดงที่แตกต่างจากสองวัดซึ่งมีสีฟ้าและท่าทางคล้ายกับผู้หญิงอ่อนช้อยและการแต่งกายที่มีความเป็นภาพจิตรกรรม ทำให้นำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบได้ยาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการออกแบบมาสคอต (Mascot) และจากการพิจารณาของคณะกรรมการดำเนินงานและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้ลงความเห็นว่าเป็นตัวละครสินไชในแบบแรกตั้งนั้นสามารถนำไปพัฒนาเพื่อใช้ในงานขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ 2019 ดังภาพที่ 5

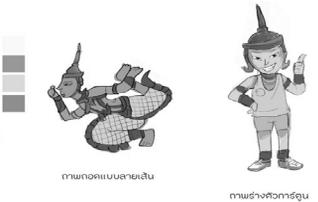


สินไชยวัคสะระบัวแก้ว



ลายเส้นวาดขอบ เป็นเส้นบาง ผอากายเป็นสีเทออง ส่วนกางเกงเป็นลายตารางแนวขวางสีฟ้า ครีษณะส่วนใส่ศานากาก ผนเป็นสีดำและมีการนวยพน

สินไชยวัคไชยครี



ลายเส้นวาดแบบอิสระ รูปร่างไม่สมส่วน ใช้โทนสีเทออง และสีทอองน้าตาลเป็นหลัก ขยายมีลายยออดแหลม ผุคที่ส่วนใส่มีลวดลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์

สินไชยวัคสนวนวารัฒนาราม



มีความโดดเด่นด้านกาเขียนเส้นขอบที่ชัดเจน รูปร่างผอมสูง มีการใช้โทนสีครามและสีฟ้า ขยายมีลายยออดแหลมคางข้างบริเวณใบหูมีรูปร่างคล้ายปีก

ภาพที่ 5 : แสดงการถอดแบบตัวละคร สินไชย มาออกแบบร่างเป็นตัวการ์ตูน

แนวทางกาออกแบบตัวละคร คิวละคร เพื่อนำไปใช้ในสื่อและผลิตภัณฑ์ต่างๆ

Full Run 42.195 K	Half Run 21.10 K	Fun Run
----------------------	---------------------	---------

ภาพที่ 6 : แสดงการถอดแบบตัวละครจากภาพจิตรกรรมฝาผนัง "สุปต์ม"

ในการออกแบบตัวละครและการนำไปประยุกต์ใช้เพื่อความ เป็นสากลได้น้าวิธีการออกแบบตัวละครตามหลักกา

ของ สตีเฟน ซิลเวอร์ มาประยุกต์ใช้เพื่อการพัฒนาแบบกาการออกแบบตัวละครสินไชยในเบื้องต้นสู่กาการพัฒนาและออกแบบกาออกแบบตัวละครโดยยึดองค์ประกอบเดิมของตัวละคร ได้แก่ 1) รูปแบบตัวละคร (Character) ประกอบด้วย ลักษณะ ท่าทาง การแต่งกายให้ยังคงรูปแบบเดิมของสินไชยและเพิ่มเติมท่าทางของตัวละครให้เหมาะสมกับการแข่งขันกีฬา โดยเพิ่มเติมการแต่งกายคือการใส่รองเท้านักกีฬา รวมถึงกาสร้างรูปแบบตัวละครใหม่ให้เป็นเด็กมากขึ้น ตามวัตถุประสงค์หลักในการจัดการแข่งขันเพื่อส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนหันมาออกกำลังกายด้วยการวิ่ง 2) ขนาดและสัดส่วนตัวละคร (Proportion) ขนาด ความสูง ปรับเปลี่ยนให้มีความเหมาะสมกับรูปแบบของงานและการนำไปใช้งาน โดยเพิ่มขนาดสัดส่วนให้มีความใกล้เคียงกับสัดส่วนของเด็กมากขึ้น 3) เส้น (Line) รูปแบบลายเส้นเน้นให้มีความคมชัดมากขึ้นเพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้ประกอบในสื่อประชาสัมพันธ์ 4) สี (Color) เน้นสีน้ำเงินที่แสดงอัตลักษณ์วัฒนธรรมอารี เป็นสีที่ได้จากธรรมชาติ (กรมศิลปากร) และตามหลักจิตวิทยาของสีน้ำเงินแสดงถึงความสุขุม สุภาพ สง่างามละเอียดรอบคอบ เป็นระเบียบ ถ่อมตน จึงเลือกใช้สีน้ำเงินเป็นสีหลักและผสมผสานเข้ากับสีเหลือง สีแดง เพื่อให้ดึงดูดสายตาและเกิดความน่าสนใจมากขึ้นดังภาพที่ 7

กาออกแบบตัวละครสินไชยของงาน KKIM 2019

เป็นการนำเอาเอกลักษณ์ของภาพอุปเต็มสินไชยของวัดในจังหวัดขอนแก่นมาออกแบบ เช่น การเปิดไหล่บนคานบนแบบสินไชยวัคสะระบัวแก้ว หรือปีกของขงและหน้าตาในแบบสินไชยวัคสนวนวารัฒนาราม

ภาพที่ 7 : กาพัฒนาแบบและการออกแบบตัวละครที่เกี่ยวข้องได้แก่ สินไชย สิโห ยักรั และหอยสังข์

ขั้นตอนออกแบบและการพัฒนาแบบเริ่มต้นจากการเรียนรู้ตัวละครสินไชยและสร้างเรื่องราวให้ตัวละคร (Story) ที่น่าสนใจให้ตัวละครโดยค่านึงถึงการสื่อสารกับผู้ชม และในการพัฒนาแบบเน้นการสร้างตัวละครสินไชยที่ต้องอยู่ในเกม



การแข่งขันการวิ่ง รวมถึงการสร้างสรรคและออกแบบตัวละครสีโท ยักษ์และหอยสังข์ให้เปลี่ยนบทบาทจากเพื่อนและศัตรูมาร่วมงานขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ 2019 ในครั้งนี้โดยเพิ่มเติมท่าทางที่แสดงออก (Gesture) ถึงความเป็นนักกีฬาแสดงความมุ่งมั่นและการเตรียมพร้อมกับการแข่งขัน เป็นการปรับเปลี่ยนเรื่องราวของตัวละครจากวรรณกรรมพื้นบ้านมาเป็นเรื่องราวการแข่งขันวิ่งมาราธอน มีการถอดแบบจากการร่างของตัวละคร มาสู่ขั้นตอนออกแบบ (Design) และการพัฒนาแบบ (Develop) เพิ่มเติมส่วนประกอบต่างๆ เช่น หน้าตา เสื้อผ้า ของตัวละครให้สอดคล้องกับเรื่องราวใหม่ที่กำหนดขึ้น มีการกำหนดรูปร่างของตัวละครใหม่ (Form) รวมไปถึงโครงสร้างและปริมาตร การใส่รายละเอียด (Details) การตัดเส้น ลงสี ใส่พื้นผิวรวมไปถึงแสงเงา

นอกจากตัวละครที่นำมาใช้ในการสร้างสรรคงานออกแบบเพื่อใช้ในงานขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ 2019 แล้ว ยังได้นำอัตลักษณ์การเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนัง การเขียนลวดลาย ต้นไม้ และสัตว์ต่างๆ นำมาประกอบรวมกับการถอดแบบจากสถานที่สำคัญของจังหวัดขอนแก่น ได้แก่ พระธาตุขามแก่น ประตูเมือง วัดหนองแวง เป็นต้น เพื่อนำมาเป็นองค์ประกอบเสริมเพื่อแสดงให้เห็นอัตลักษณ์ของจังหวัดขอนแก่นให้เด่นชัดขึ้น

ผลการออกแบบ

การออกแบบในขั้นตอนสุดท้ายได้มีการปรับเปลี่ยนท่าทางของสีโท สีโท ให้เข้ากับรูปแบบของงานมากขึ้น เช่น การแต่งกาย ท่าทางที่แสดงความเป็นนักกีฬา ท่าทางการวิ่ง รวมถึงการออกแบบอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม



ภาพที่ 8 : รูปแบบสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) เหยี่ยวรูปร่างวัลและของที่ระลึก



ภาพที่ 8 : รูปแบบเสื้อที่ประยุกต์ใช้อัตลักษณ์ของจังหวัดขอนแก่น



สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของสูปแต้มของวัดในจังหวัดของจังหวัดขอนแก่น เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบและประชาสัมพันธ์ ให้ความรู้ และเผยแพร่ให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางมากขึ้น และเพื่อเป็นการอนุรักษ์และสืบทอดความรู้ผ่านการออกแบบและการนำไปประยุกต์ใช้ในงานขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ 2019 โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือการประยุกต์ใช้ทุนทางวัฒนธรรมสูปแต้มของวัดไชยศรี วัดสวนวารวิพัฒนาม วัดมัญฉิมวิทยาราม จากการศึกษา การสำรวจและการวิเคราะห์รูปแบบของทั้ง 3 วัด พบว่าสูปแต้มของวัดสวนวารวิพัฒน์โดดเด่นด้านการจัดวางองค์ประกอบภาพ เทคนิคการนำเสนอ การเขียนด้วยลายเส้นสีน้ำเงินในการเขียนลวดลาย การตัดขอบ ทั้งลายเส้นขนาดเล็กและขนาดใหญ่ทำให้เกิดความมีมิติและมีความเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง ร่วมกับการนำอัตลักษณ์ที่สำคัญของขอนแก่น ได้แก่ ไตโนเสาร์ พระธาตุขามแก่น เจดีย์วัดหนองแวง ประตูเมืองขอนแก่น มาเป็นองค์ประกอบในการออกแบบและมีการประยุกต์ใช้เพื่อการออกแบบจากเบื้องต้นสู่การพัฒนาตัวละครโดยยึดตัวละคร สินไซ สีโห ยักษ์ และหอยสังข์ โดยออกแบบท่าทางของตัวละคร การแต่งกาย ให้เหมาะสมกับการแข่งขันกีฬา รวมถึงการสร้างรูปแบบตัวละครให้ตรงตามวัตถุประสงค์หลักในการจัดการแข่งขัน เน้นการใช้เส้น สี สัน แสงและเงาให้มีความคมชัดมากขึ้นเพื่อให้เหมาะสมกับการนำไปใช้ประกอบในสื่อประชาสัมพันธ์

ผลการนำต้นทุนทางวัฒนธรรม “สูปแต้ม” มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและใช้ในงานขอนแก่นมาราธอนนานาชาติ 2019 พบว่า สามารถนำตัวละครหลักคือ สินไซ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสัญลักษณ์นำโชค (Mascot) และออกแบบลายเสื้อวิ่งมาราธอน เหรียญรางวัล และนำไปใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์สร้างภาพจดจำใหม่ของจังหวัดขอนแก่นผสมผสานกับอัตลักษณ์เดิม ได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของโครงการการแข่งขันกีฬาและใช้หลักการออกแบบตัวละครให้มีความเป็นสากลมากขึ้น แต่ในการออกแบบยังมีข้อ

จำกัดเนื่องจากวัตถุประสงค์ ลักษณะและรูปแบบของงานที่มีการจำกัดรูปแบบในการนำเสนอ เช่น การเลือกใช้ตัวละคร สินไซ สีโห เพียง 2 ซึ่งตัวละครในสูปแต้มของจังหวัดขอนแก่นยังมีตัวละครที่มีความโดดเด่นอีกหลายตัว เช่น สัตว์ในป่าหิมพานต์ สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ รวมถึงอาคาร บ้านเรือน ต้นไม้ ที่เกิดจากการสร้างสรรค์จากจินตนาการของช่างแต้ม ซึ่งยังไม่สามารถนำมาออกแบบได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นต้นทุนทางวัฒนธรรมนี้ยังสามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้อีกหลากหลายรูปแบบโดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำเสนอผ่านสื่อที่ทันสมัย หรือการสร้างสรรค์ผ่านการตูนแอนิเมชัน ภาพยนตร์ ซึ่งจะทำให้เกิดการรับรู้และการเข้าถึงกลุ่มคนได้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

1. คำแหง วิสุทธารกุล. สินไซ สองฝั่งโขง ฐานที่มั่นวัฒนธรรมแห่งยุคสมัย : พุทธธรรม สุนทรธรรม สัจธรรม. ขอนแก่น: ขอนแก่นการพิมพ์; 2557.
2. ทรงวิทย์ พิมพ์กรรมและชายเสมหุด จำปาอุทุม. สินไซสองฝั่งโขง. ศูนย์ข้อมูลลาว มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ขอนแก่น: ขอนแก่นการพิมพ์; 2557.
3. เทพพร มังฆาน. สูปแต้มในสมัยอีสาน : ภาพสะท้อนความหลากหลายของลัทธิความเชื่อ. วารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น 40 ปีที่ 3 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน. 2554.
4. นัทธ์หทัย วนาเฉลิม. สะกดรอยสินไซ. กรุงเทพฯ: บริษัทอัมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด; 2558.
5. วาริน บุญญาพุทธิพงศ์, ธนสิทธิ์ จันทะวี, ขาม จาตุรงค์กุล และรัตติกร ศิริจันทร์ บุตรลา. สถาบันพัฒนาวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม อัตลักษณ์ไทย ทุนความคิด ทุนสร้างสรรค์. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต; 2555.
6. โสวิทย์ บำรุงภักดี. สูปแต้ม แต้มใจเยาวชนคนขอนแก่น. สำนักงานการศึกษาเทศบาลนครขอนแก่น. 2552.