



การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยว: กรณีศึกษา บ้านภูโฮมสแตย์

ตำบลบ้านเป้า อำเภอนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

โดย

นางสาวรัชชนก วงศ์หอม

การวิจัยเฉพาะเรื่องนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ประกาศนียบัตรบัณฑิต

สาขาวิชาบัณฑิตอาสาสมัคร

วิทยาลัยพัฒนศาสตร์ ป๋วย อึ๊งภากรณ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2560

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยว: กรณีศึกษา บ้านภูโสมสเตย์
ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

โดย

นางสาวธัญชนก วงศ์หอม



การวิจัยเฉพาะเรื่องนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ประกาศนียบัตรบัณฑิต
สาขาวิชาบัณฑิตอาสาสมัคร
วิทยาลัยพัฒนศาสตร์ ป๋วย อึ๊งภากรณ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2560
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

CREATIVE DESIGNING FOR TOURISM: BAN PHU HOMESTAY
BAN PAO NONG SUNG MUKDAHAN.

BY

MISS THANCHANOK WHONGHOM



A SPECIAL RESEARCH SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE
REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF GRADUATE DIPLOMA PROGRAM

GRADUATE VOLUNTEER

PUEY UNGPHAKORN SCHOOL OF DEVELOPMENT STUDIES

THAMMASAT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2017

COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
วิทยาลัยพัฒนศาสตร์ ป๋วย อึ๊งภากรณ์

การวิจัยเฉพาะเรื่อง

ของ

นางสาวธัญชนก วงศ์หอม

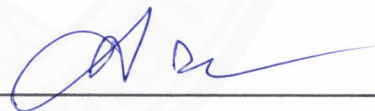
เรื่อง

การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยว: กรณีศึกษา บ้านภูโสมสเตย์
ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ประกาศนียบัตรบัณฑิต (บัณฑิตอาสาสมัคร)

เมื่อ วันที่ 22 สิงหาคม พ.ศ. 2561

ประธานกรรมการสอบการวิจัยเฉพาะเรื่อง



(รองศาสตราจารย์ ศุภรัตน์ รัตนมุขย์)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัยเฉพาะเรื่อง



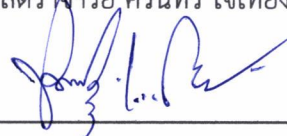
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปาริยา อนุ นคร)

กรรมการสอบการวิจัยเฉพาะเรื่อง



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ศิริรินทร์ ใจเที่ยง)

คณบดี



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จิตติ มงคลชัยอรัญญา)

หัวข้อการวิจัยเฉพาะเรื่อง	การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยว: กรณีศึกษา บ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอนองสูง จังหวัดมุกดาหาร
ชื่อผู้เขียน	นางสาวธัญชนก วงศ์หอม
ชื่อปริญญา	ประกาศนียบัตรบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	บัณฑิตอาสาสมัคร วิทยาลัยพัฒนศาสตร์ ป๋วย อึ๊งภากรณ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาการวิจัยเฉพาะเรื่อง	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปาริยา ฒ นคร
ปีการศึกษา	2560

บทคัดย่อ

งานวิจัยเฉพาะเรื่องในรูปแบบงานสร้างสรรค์เรื่อง “การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยว: กรณีศึกษา บ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอนองสูง จังหวัดมุกดาหาร” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบริบทการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ท้องถิ่นของบ้านภูโฮมสเตย์ และเพื่อออกแบบผลงานสร้างสรรค์ที่มาจากการนำบริบทการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ท้องถิ่นของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอนองสูง จังหวัดมุกดาหาร ให้ชาวบ้านสามารถนำไปใช้ต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ต่อไปได้

ในงานสร้างสรรค์เนื้อเรื่องหลักประกอบไปด้วยบริบทของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอนองสูง จังหวัดมุกดาหาร หลักการออกแบบ และการมีส่วนร่วม การผลิตงานสร้างสรรค์ในรูปแบบ “ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ที่ได้มาจากการมีส่วนร่วมของชาวบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอนองสูง จังหวัดมุกดาหาร” มีความมุ่งหวังให้ชาวบ้านสามารถนำไปใช้ต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ต่อไปได้ และการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาต่อยอด รวมถึงการให้ความสำคัญกับการทำผลิตภัณฑ์ที่นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาต่อยอด เป็นผลิตภัณฑ์ออกมาเพื่อจำหน่ายหรือเก็บไว้เป็นที่ระลึกภูมิปัญญาผลิตภัณฑ์ วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ที่แสดงออกถึงวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และพิธีกรรม

คำสำคัญ: บ้านภู, การมีส่วนร่วม, ผลงานสร้างสรรค์

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยฉบับนี้สำเร็จขึ้นตามความคาดหวังของผู้เขียนได้ เนื่องจากได้รับความกรุณาอย่างสูงจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปาริยา ณ นคร อาจารย์ที่ปรึกษางานวิจัยเฉพาะเรื่อง รองศาสตราจารย์ ศุภรัตน์ รัตนมุขย์ ประธานกรรมการสอบวิจัยเฉพาะเรื่อง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศิริรินทร์ ใจเที่ยง กรรมการสอบวิจัยเฉพาะเรื่อง ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ ตลอดจนปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่อย่างดียิ่ง ผู้วิจัยตระหนักถึงความตั้งใจและความทุ่มเทของอาจารย์ และขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณทุกท่านในชุมชนบ้านภูโฮมสแตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร ที่ดูแลมอบความรักความเอาใจใส่ ให้ความช่วยเหลือ ให้ข้อมูลและข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการทำวิจัยในช่วงระยะเวลา 7 เดือนที่ผ่านมา ซึ่งเป็นประสบการณ์ชีวิตที่ดี

ขอบคุณทุกความรัก ความอบอุ่น ความช่วยเหลือ คำปรึกษาแนะนำ จากทุกท่านที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการเรียนหลักสูตรประกาศนียบัตรบัณฑิต สาขาวิชาบัณฑิตอาสาสมัคร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

นางสาวธัญชนก วงศ์หอม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
กิตติกรรมประกาศ	(2)
สารบัญภาพ	(6)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 คุณค่าและประโยชน์	2
1.4 รูปแบบนำเสนอ	2
1.5 ข้อจำกัดในการศึกษา	2
1.6 ขอบเขตการศึกษา	3
1.7 การรวบรวมข้อมูล	3
1.8 เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล	4
1.9 นิยามศัพท์	4
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	5
2.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม	5
2.1.1 ความหมาย การมีส่วนร่วม	5
2.1.2 ขั้นตอนการมีส่วนร่วม	6
2.1.3 ระดับของการมีส่วนร่วม	7
2.1.4 การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน	7
2.1.5 กรรณวิธีในการมีส่วนร่วมของประชาชน	8

2.2 การออกแบบ	9
2.2.1 ความหมาย การออกแบบ	9
2.2.2 หลักการออกแบบ	10
2.2.3 ทฤษฎีสี	33
2.3 ของที่ระลึก	36
2.3.1 ความหมายของของที่ระลึก	36
2.3.2 คุณค่าของของที่ระลึก	43
2.3.3 การออกแบบของที่ระลึก	44
2.3.4 ความหมาย แชนด์เมด (Handmade)	45
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	45
บทที่ 3 ข้อมูลพื้นฐานที่ใช้ประกอบงานสร้างสรรค์	47
3.1 ประวัติศาสตร์บ้านภู	47
3.2 สภาพทั่วไปของบ้านภู	48
3.2.1 ตำแหน่งที่ตั้งของหมู่บ้าน	48
3.2.2 การตั้งบ้านเรือนหรือการใช้ประโยชน์ที่ดิน	49
3.2.3 ลักษณะทางกายภาพ (ภูมิศาสตร์)	54
3.2.4 สภาพทางสังคม	56
3.3 กลุ่มชาติพันธุ์ “ภูไท”	59
3.3.1 ที่มาของภูไท	59
3.3.2 ประวัติศาสตร์ภูไทในจังหวัดมุกดาหาร	60
3.4 หมู่บ้านท่องเที่ยวโฮมสเตย์บ้านภู	61
3.4.1 การก่อตั้งโฮมสเตย์บ้านภู	61
3.4.2 กิจกรรมการท่องเที่ยว	63
3.4.3 รูปแบบโฮมสเตย์บ้านภู	70
3.5 บ้านภูกับเศรษฐกิจ	74
3.5.1 บ้านภูกับเศรษฐกิจพอเพียง	74
3.5.2 บ้านภูกับเศรษฐกิจสมัยใหม่	76
3.6 แรบบันดาลใจที่ใช้ประกอบงานสร้างสรรค์	80

บทที่ 4 การผลิตงานสร้างสรรค์	84
4.1 วิธีการดำเนินการวิจัย	84
4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล	85
บทที่ 5 ข้อค้นพบจากการผลิตงานสร้างสรรค์	113
5.1 ข้อค้นพบจากการผลิตงานสร้างสรรค์	113
5.2 ข้อเสนอแนะในการพัฒนางานสร้างสรรค์	117
รายการอ้างอิง	118
ประวัติผู้เขียน	120

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 การซ้ำด้วยรูปร่าง	10
2.2 การซ้ำด้วยขนาด	11
2.3 การซ้ำด้วยสี	11
2.4 การซ้ำด้วยผิวสัมผัส	12
2.5 การซ้ำด้วยทิศทาง	12
2.6 การซ้ำด้วยตำแหน่ง	13
2.7 การซ้ำด้วยที่ว่าง	13
2.8 การซ้ำด้วยที่ว่าง	14
2.9 จังหวะที่สลับกัน	14
2.10 จังหวะที่ต่อเนื่องกันทำให้เกิดระยะใกล้ไกลขึ้น	15
2.11 จังหวะต่อเนื่องโดยที่แผ่น CD ค่อยๆ ขยายจากเล็กมาใหญ่	15
2.12 สภาวะของเส้นจากสภาวะหนึ่งไปสู่อีกสภาวะหนึ่ง	16
2.13 สภาวะของทิศทางจากสภาวะหนึ่งไปสู่อีกสภาวะหนึ่ง	16
2.14 สภาวะของทิศทาง และเส้นจากสภาวะหนึ่งไปสู่อีกสภาวะหนึ่ง	16
2.15 ความกลมกลืนกันของเส้นทิศทาง ในแนวทแยง	17
2.16 ความกลมกลืนกันทิศทางการวางของเส้นในแนวราบเหมือนกันหมด	18
2.17 ความกลมกลืนของเส้นในแนวโค้ง	18
2.18 ความกลมกลืนกันด้วยรูปร่างของบอลลูก	19
2.19 ความกลมกลืนด้วยขนาด	19
2.20 ความกลมกลืนของสีซึ่งจะมีสีอยู่ในโทนสีเดียวกันหมด	20
2.21 ลักษณะความกลมกลืนกันด้วยผิวสัมผัส	20
2.22 การตัดกันด้วยเส้น	21
2.23 การตัดกันด้วยรูปร่าง	22
2.24 การตัดกันของรูปทรงในภาพ	22
2.25 การตัดกันด้วยขนาด	23
2.26 การตัดกันด้วยทิศทาง	23
2.27 การตัดกันด้วยสี	24

ภาพที่	หน้า
2.28 การตัดกันด้วยความเข้ม	24
2.29 การตัดกันของผิวสัมผัส	24
2.30 ภาพสัดส่วนของรูปร่างคน	25
2.31 ความสัมพันธ์ของสัดส่วน ประตุ หน้าต่าง	26
2.32 ความสมดุลของตัวอาคารที่มีความเท่ากันทั้งสองข้าง หรือเรียกว่า สมดุลที่เท่ากัน	26
2.33 ภาพความสมดุลที่ไม่เท่ากัน	27
2.34 รัศมีจากจุดศูนย์กลาง	28
2.35 ถึงการใช้หลักการสมดุลรัศมี	28
2.36 การเน้นที่ศูนย์กลางของภาพ และใช้การตัดกันด้วยคุณค่าของแสง และเงา	29
2.37 การใช้เทคนิคการเน้นด้วยการแยกอยู่โดดเดี่ยว	30
2.38 การเน้นด้วยการวางตำแหน่ง	31
2.39 การนำมาชิดกัน	31
2.40 ส่วนประกอบของรูปทรง 2 ชนิด	32
2.41 การกระทำต่อเนื่อง	32
2.42 กระจกบานหมากรุก	33
2.43 ภาพของมอนดรีอัน ชื่อจิ้งหะลีลาของเส้นตรง	33
2.44 วงจรสี สีชั้นที่ 1 สีชั้นที่ 2 และสีชั้นที่	35
2.45 เขียนหมากกลมทอง	41
2.46 เขียนหมากแบบฝรั่ง	41
2.47 ชันโตกดอกไม้	42
3.1 การสร้างบ้านเรือนที่เป็นระเบียบเรียงเป็นเส้นตามแนวถนน	50
3.2 การแบ่งบ้านเป็นคุ่ม	51
3.3 แผนผัง บ้านภู หมู่ที่ 1, 2 ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร	52
3.4 ศูนย์เรียนรู้ชุมชนบ้านภู	55
3.5 ศูนย์วัฒนธรรมเฉลิมราชบ้านภู	55
3.6 วัดศรีนันทนาราม	58
3.7 ขบวนการต้อนรับประกอบไปด้วยเครื่องดนตรี	64
3.8 การยืนตั้งแถวรอรับแขกผู้มาเยือน	65
3.9 กิจกรรมภายในศูนย์วัฒนธรรมเฉลิมราช	65

ภาพที่	หน้า
3.10 ชุดภูไทสำหรับให้แขกเช่าใส่	66
3.11 การคล้องพวงมาลัยเพื่อเป็นการต้อนรับแขก และร่วมขบวนกันเดินเข้าไป ที่ลานวัฒนธรรม	66
3.12 เมื่อแขกกับชาวบ้านนั่งร่วมกันตามเก้าอี้ที่จัดไว้	67
3.13 การเต้นบาสโลบของชาวบ้านกับแขก	67
3.14 การเชิญพานบายศรี	68
3.15 การพ้อนสู่ขวัญ	68
3.16 พิธีบายศรีสู่ขวัญ การผูกข้อมือให้แก่แขกทุกคน	69
3.17 การเชิญแขกมาร่วมความคิดเห็นร่วมกัน	69
3.18 การร่วมกันรำวง	70
3.19 การร่วมกันถ่ายภาพเป็นที่ระลึก	70
3.20 อาหารพาแลง	71
3.21 อาหารกลางวัน	71
3.22 การแต่งกายชุดภูไท	72
3.23 การวงดนตรีกิจกรรมในตอนเย็น	73
3.24 การของเด็กชั้นอนุบาลถึงชั้นประถม	73
3.25 การพ้อนสู่ขวัญของเด็กชั้นมัธยม และเด็กชั้นประถม	74
3.26 การพ้อนสาวใหม่ของกลุ่มแม่บ้าน	74
3.27 การปลูกพืชผักสวนครัวบริเวณพื้นที่หน้าบ้าน และข้างบ้านโดยรอบ	75
3.28 การปลูกพืชผักสวนครัวบริเวณพื้นที่หน้าบ้าน และข้างบ้านโดยรอบ	75
3.29 ชาวบ้านยื่นแถวต้อนรับแขก	77
3.30 ชาวบ้านเข้าร่วมกิจกรรมการดูงานในฐานะ	77
3.31 ขบวนแห่เข้าลานวัฒนธรรม	78
3.32 ร่วมยื่นส่งแขกขึ้นรถกลับ	78
3.33 การจำหน่ายสินค้าของชาวบ้าน	79
3.34 การจำหน่ายสินค้าของชาวบ้าน	79
3.35 การจำหน่ายสินค้าของชาวบ้าน	80
3.36 การมาทำพวงกุญแจในโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู (พวงกุญแจทำมือ)81	81

ภาพที่	หน้า
3.37 การประยุกต์จากโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู (พวงกุญแจทำมือ) เป็นของเล่นของเยาวชนในชุมชน (การถักไหมพรมเล่น เป็นสร้อยข้อมือ สร้อยคอ และต่างหูใส่เล่น)	82
3.38 การประยุกต์จากโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู (พวงกุญแจทำมือ) เป็นของเล่นของเยาวชนในชุมชน (การถักไหมพรมเล่น เป็นสร้อยข้อมือ สร้อยคอ และต่างหูใส่เล่น)	82
3.39 การปักผ้า และการทำพู่ร่วมกัน	83
4.1 ลานวัฒนธรรม	86
4.2 พานบายศรีสู่ขวัญ	87
4.3 การแต่งกายชุดภูไท	87
4.4 การทำผมของชาวภูไท	88
4.5 แนวความคิดในการออกแบบ	93
4.6 ลายปักที่ 1	93
4.7 ลายปักที่ 2	94
4.8 ลายปักที่ 3	95
4.9 ลายปักที่ 4	96
4.10 ลายปักที่ 5	97
4.11 ลายปักที่ 6	98
4.12 ลายปักที่ 7	98
4.13 ลายปักที่ 8	99
4.14 ลายปักที่ 9	100
4.15 ลายปักที่ 10	101
4.16 ลายปักที่ 11	101
4.17 ลายปักที่ 12	102
4.18 รูปแบบที่ 1	103
4.19 รูปแบบที่ 2	103
4.20 รูปแบบที่ 3	104
4.21 รูปแบบที่ 4	104
4.22 รูปแบบที่ 5	104

ภาพที่	หน้า
4.23 รูปแบบที่ 6	105
4.24 รูปแบบที่ 7	105
4.25 รูปแบบที่ 8	105
4.26 รูปแบบที่ 9	106
4.27 รูปแบบที่ 10	106
4.28 การปรึกษากับชาวบ้านที่บ้านภู และร่วมกันเลือกรูปแบบผลงานสร้างสรรค์	107
4.29 รูปแบบผลงานสร้างสรรค์ที่ได้จากการร่วมปรึกษากับชาวบ้านที่บ้านภู	107
4.30 แบบผลงานสร้างสรรค์	108
4.31 การจำลองต้นแบบเสมือนจริงผลงานสร้างสรรค์	109
4.32 ต้นแบบเสมือนจริงผลงานสร้างสรรค์	109
4.33 การนำผ้าไปตัดตามผลงานสร้างสรรค์	110
4.34 ผลงานสร้างสรรค์ที่ตัดเสร็จตามต้นแบบ	110
4.35 การร่างด้วยดินสอสีไม้สีขาวตามลายที่จะปักลงบนผ้า	111
4.36 การปักตามลายที่ออกแบบ	111
4.37 ผลงานสร้างสรรค์	112
5.1 ผลงานสร้างสรรค์	113
5.2 การสัมภาษณ์ถามความคิดเห็นจากชาวบ้านภู และนักท่องเที่ยว	115
5.3 การสัมภาษณ์ถามความคิดเห็นจากชาวบ้านภู และนักท่องเที่ยว	115
5.4 การร่วมกับชาวบ้านภูพัฒนารูปแบบผลงานสร้างสรรค์	116
5.5 การร่วมกับชาวบ้านภูพัฒนารูปแบบผลงานสร้างสรรค์	116
5.6 ผลงานสร้างสรรค์ที่ได้มาจากการพัฒนารูปแบบจากผลการสัมภาษณ์ถาม ความคิดเห็นของชาวบ้านภู และนักท่องเที่ยว	116

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมา และที่มาของปัญหา

กาลเวลาที่เปลี่ยนแปลงไปส่งผลให้บ้านภู ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร จากสังคมเกษตรกรรมเป็นสังคมธุรกิจบริการ จากชาวบ้านที่ทำการเกษตรค่อยๆ แปรเปลี่ยนมาเป็นชาวบ้านแห่งหมู่บ้านโฮมสเตย์ ที่บ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร โฮมสเตย์ที่มีชื่อเสียงลำดับต้นๆ ของประเทศ

ภูมิปัญญาท้องถิ่น ความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์งานของชาวบ้านในท้องถิ่น รวมทั้งความรู้ที่สั่งสมมาแต่บรรพบุรุษ สืบทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนอีกรุ่นหนึ่ง มีการสืบทอดสู่คนรุ่นหลัง เพื่อเป็นมรดกทางภูมิปัญญา ระหว่างการสืบทอดมีการปรับ ประยุกต์ และเปลี่ยนแปลง จนอาจเกิดเป็นความรู้ใหม่ตามสภาพการณ์ทางสังคมวัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม

การสร้างผลงานสร้างสรรค์เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาต่อยอด การให้ความสำคัญกับผลงานสร้างสรรค์ที่นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาต่อยอดเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ ออกมาเพื่อจำหน่ายหรือเก็บไว้เป็นที่ระลึกภูมิปัญญาผลิตภัณฑ์ วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และพิธีกรรม

จากการที่ผู้ศึกษาลงพื้นที่ปฏิบัติงานโครงการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ บ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร การปฏิบัติงานนั้นได้ศึกษาทางด้านวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และพิธีกรรม จึงได้จัดทำโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก บ้านภู (พวงกุญแจทำมือ) เพื่อเพิ่มผลิตภัณฑ์ใหม่ที่ตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค และเพื่อส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นในการพัฒนาเยาวชน ให้ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และก่อให้เกิดการเรียนรู้ และการทำงานร่วมกันของสมาชิกในชุมชน เมื่อนำมารวบรวมกับคำบอกเล่าของชุมชนทำให้เห็นถึงสภาพของสังคมบ้านภูที่เปลี่ยนแปลงไปจากสังคมเกษตรกรรมเป็นสังคมธุรกิจบริการจึงทำให้ผู้ศึกษาสนใจการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีอยู่ของบ้านภู มุกดาหาร มาต่อยอดออกมาในรูปแบบของผลิตภัณฑ์เพื่อให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงมาเป็นสังคมธุรกิจบริการ ณ บ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษาบริบทการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ท้องถิ่นของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

1.2.2 เพื่อออกแบบผลงานสร้างสรรค์ที่มาจากการนำบริบทการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ท้องถิ่นของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร ให้ชาวบ้านสามารถนำไปใช้ต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ต่อไปได้

1.3 คุณค่าและประโยชน์

1.3.1 ได้องค์ความรู้และประโยชน์บริบทของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

1.3.2 ได้ผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ที่มาจากการนำองค์ความรู้บริบทของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร อันเป็นประโยชน์ให้ชาวบ้านสามารถนำไปใช้ต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ต่อไปได้

1.4 รูปแบบนำเสนอ

1.4.1 เล่มผลงานการออกแบบสร้างสรรค์ที่ได้มาจากการนำองค์ความรู้บริบทของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

1.4.2 ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ที่ได้มาจากการมีส่วนร่วมคัดเลือกของชาวบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

1.5 ข้อจำกัดในการศึกษา

บ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร เป็นชุมชนที่มีการเปลี่ยนจากสังคมเกษตรกรรมเป็นสังคมธุรกิจบริการ จากชาวบ้านที่ทำการเกษตรค่อยๆ แปรเปลี่ยนมาเป็นชาวบ้านแห่งหมู่บ้านโฮมสเตย์ สมาชิกภายในชุมชนเป็นผู้สูงอายุเป็นส่วนใหญ่ ทางชุมชนนำภูมิปัญญา และวัฒนธรรมของชุมชนเองมาต่อยอดเป็นเอกลักษณ์ดำรงชีพ และมีผู้คนเข้าออกชุมชนเป็นจำนวนมาก

1.6 ขอบเขตการศึกษา

1.6.1 ด้านพื้นที่ ชุมชนบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

1.6.2 ด้านผู้ให้ข้อมูล ผู้ศึกษาได้เข้าไปอยู่กับชาวบ้านในชุมชนบ้านภูโฮมสเตย์ โดยได้เก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ การสังเกต การสังเกตแบบมีส่วนร่วม จำนวน 15 คน

1.6.3 ด้านเวลา ระยะเวลาในการปฏิบัติงานภาคสนามของบัณฑิตอาสาสมัครเดือน พฤศจิกายน พ.ศ.2560 ถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ.2561

1.7 การรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาใช้วิธีการเก็บข้อมูล 3 รูปแบบคือ

1.7.1 การสังเกตในขณะปฏิบัติงานในชุมชน

เป็นระยะเวลา 7 เดือน ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2560 ถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ.2561 ข้อมูลที่ได้จากการเข้าไปมีส่วนร่วม โดยแบ่ง 2 แบบ ได้แก่

(1) การสังเกตแบบมีส่วนร่วม ผู้ศึกษาได้เข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ร่วมกับชาวบ้าน โดยสอบถามวิถีชีวิตในอดีต และสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับสถานการณ์ปัจจุบัน สังเกตการณ์ เก็บบันทึกภาพ เช่น การต้อนรับคณะผู้มาศึกษาเยี่ยมชมศูนย์การเรียนรู้วัฒนธรรมเฉลิมราช และผู้ที่เข้ามาพักที่บ้านภูโฮมสเตย์ งานประเพณีต่างๆ การดำรงชีวิต และการประกอบอาชีพ จำนวน 15 คน

(2) การสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม เป็นการสังเกตการณ์เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชุมชน จำนวน 15 คน

1.7.2 การสัมภาษณ์

ผู้ศึกษาใช้การสัมภาษณ์ไม่เป็นทางการ โดยสัมภาษณ์ตามเนื้อหาที่ต้องการจะศึกษา เช่น ความเป็นอยู่ วิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และพิธีกรรม

1.7.3 การศึกษาจากเอกสารงานวิจัย และหนังสือที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษา

พรรณปพร ภิมรัมย์วงศ์ (2552) ศึกษาเรื่อง อัตลักษณ์และการท่องเที่ยว: ศึกษากรณีภูบ้านภู ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

ธีรวัฒน์ พจน์วิบูลศิริ (2558) ศึกษาเรื่อง กรณีศึกษางานออกแบบของฝากของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์จังหวัดลำปาง

1.8 เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

เพื่อการได้มาของข้อมูลในการศึกษาในการเก็บข้อมูลภาคสนาม ผู้ศึกษาจึงต้องมีเครื่องมือเพื่อสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษา โดยใช้เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

- 1.8.1 โทรศัพท์มือถือเพื่อถ่ายภาพ บันทึกเสียง
- 1.8.2 สมุดบันทึกเพื่อบันทึกเรื่องราว และเหตุการณ์ต่างๆ
- 1.8.3 คอมพิวเตอร์เพื่อเครื่องมือในการจัดพิมพ์ข้อมูลที่ได้มา
- 1.8.4 แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม เครื่องมือที่ได้มาซึ่งข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง

1.9 นิยามศัพท์

1.9.1 บ้านภู หมายถึง บ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

1.9.2 การมีส่วนร่วม หมายถึง การที่ผู้ศึกษากับชาวบ้านภู ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร ร่วมกันแสดงความคิดเห็น และลงมือปฏิบัติร่วมกัน

1.9.3 ผลงานสร้างสรรค์ หมายถึง ผลงานที่ได้มาจากการศึกษาและวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ลานวัฒนธรรม พานบายศรีสู่ขวัญ การแต่งกายชุดภูไท และการทำหมของชาวภูไท โดยเลือกอย่างเจาะจงจากการร่วมปรึกษากับชาวบ้านภู มาใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลในด้านรูปแบบ และด้านสี เพื่อการพัฒนาสู่งานออกแบบงานสร้างสรรค์ร่วมกับชาวบ้านภู

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการผลิตงานสร้างสรรค์ “การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยว: กรณีศึกษาบ้าน
ภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร” ผู้ศึกษาได้ทบทวนแนวคิด ทฤษฎี
หลักการ ความหมาย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสำหรับการศึกษา ดังนี้

- 2.1 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม
- 2.2 การออกแบบ
- 2.3 ของที่ระลึก
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1.แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการมีส่วนร่วม

2.1.1 ความหมาย การมีส่วนร่วม (participation)

ยุพาพร รูปงาม, (2545,น. 5) ได้ให้ความหมาย การมีส่วนร่วม หมายถึง ผลมา
จากการเห็นพ้องกันในเรื่องของความต้องการและทิศทางของการเปลี่ยนแปลง และความเห็นพ้อง
ต้องกัน จะต้องมีความเกิดขึ้น ความคิดริเริ่มโครงการเพื่อการปฏิบัติเหตุผลเบื้องต้นของการที่มีคนมา
รวมกันได้ควรจะต้องมีการตระหนักว่าปฏิบัติการทั้งหมดหรือการกระทำทั้งหมดที่ทำโดยกลุ่มหรือใน
นามกลุ่มนั้นกระทำผ่านองค์การ (organization) ดังนั้น องค์การจะต้องเป็นเสมือนตัวนำให้บรรลุถึง
ความเปลี่ยนแปลงได้ ยุพาพร รูปงาม, การมีส่วนร่วมของข้าราชการสำนักงบประมาณในการปฏิรูป
ระบบราชการ, (2545,น. 5)

นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์, (2527,น. 183) ได้ให้ความหมาย การมีส่วนร่วมว่า หมายถึง
การเกี่ยวข้องทางด้านจิตใจ และอารมณ์ของบุคคลหนึ่งในสถานการณ์กลุ่ม ซึ่งผลของการเกี่ยวข้อง
ดังกล่าวเป็นเหตุเร้าใจให้กระทำการให้บรรลุจุดมุ่งหมายของกลุ่มนั้นกับทั้งทำให้เกิดความมีส่วนร่วม
รับผิดชอบกับกลุ่มดังกล่าวด้วย นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์, การมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนา,
(กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยมหิดล, 2527, น. 183)

นรินทร์ชัย พัฒนพงศา, (2546,น. 4) ได้ให้ความหมาย การมีส่วนร่วม หมายถึง
การที่ฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดที่ไม่เคยได้เข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ หรือเข้าร่วมการตัดสินใจหรือเคยมาเข้าร่วม
ด้วยเล็กน้อยได้เข้าร่วมด้วยมากขึ้น เป็นไปอย่างมีอิสรภาพ เสมอภาค มิใช่มีส่วนร่วมอย่างผิวเผินแต่
เข้าร่วมด้วยอย่างแท้จริงยิ่งขึ้นและการเข้าร่วมนั้นต้องเริ่มตั้งแต่ขั้นแรกจนถึงขั้นสุดท้ายของโครงการ

นรินทร์ชัย พัฒนพงศา, การมีส่วนร่วม หลักการพื้นฐาน เทคนิคและกรณี ตัวอย่าง, (กรุงเทพมหานคร : 598 Print, 2546, น. 4)

ชิต นิลพานิช และกุลธนา ธนาพงศธร, (2532,น. 350) ได้ให้ความหมาย การมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาชนบท หมายถึง การที่ประชาชนทั้งในเมืองและชนบทได้เข้ามามีส่วนร่วมหรือเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องในการดำเนินงานพัฒนาชนบทขึ้นตอนใดขึ้นตอนหนึ่งหรือทุกขึ้นตอนแล้วแต่เหตุการณ์จะเอื้ออำนวย ชิต นิลพานิช และกุลธนา ธนาพงศธร, การมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนา ชนบท, พิมพ์ครั้งที่ 3, (นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2532, น. 350)

วันรักษ์ มิ่งมณีนาคิน, (2531,น. 10) ได้ให้ความหมาย การมีส่วนร่วมของประชาชน หมายถึง การเข้าร่วมอย่างแข็งขัน และเต็มที่ของกลุ่มบุคคลผู้มีส่วนได้เสียในทุกขึ้นตอนของโครงการหรืองานพัฒนาชนบท โดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีส่วนร่วมในอำนาจ การตัดสินใจ และหน้าที่ความรับผิดชอบ การมีส่วนร่วมเข้าร่วมจะเป็นเครื่องประกันว่าสิ่งที่ ผู้มีส่วนได้เสียต้องการที่สุดนั้นจักได้รับการตอบสนองและทำให้มีความเป็นไปได้มากขึ้นว่าสิ่งที่ทำไปนั้นจะตรงกับความต้องการที่แท้จริง และมั่นใจมากขึ้นว่าผู้เข้าร่วมทุกคนจะได้รับประโยชน์เสมอหน้ากัน วันรักษ์ มิ่งมณีนาคิน, การพัฒนาชนบทไทย, (กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2531, น. 10)

2.1.2 ขั้นตอนการมีส่วนร่วม

โกวิท พวงงาม, (2545, น. 8) ได้สรุปถึงการมีส่วนร่วมที่แท้จริงของประชาชนในการพัฒนาควรมี 4 ขั้นตอน คือ

(1) การมีส่วนร่วมในการค้นหาปัญหาและสาเหตุของปัญหาของแต่ละท้องถิ่น กล่าวคือ ถ้าหากชาวบ้านยังไม่สามารถทราบถึงปัญหาและเข้าใจถึงสาเหตุของปัญหาในท้องถิ่นของตนเป็นอย่างดีแล้วการดำเนินงานต่างๆ เพื่อแก้ปัญหาของท้องถิ่นย่อมไร้ประโยชน์เพราะชาวบ้านจะไม่เข้าใจและมองไม่เห็นถึงความสำคัญของการดำเนินงานเหล่านั้น

(2) การมีส่วนร่วมในการวางแผนดำเนินกิจกรรมเพราะการวางแผนดำเนินงานเป็นขั้นตอนที่จะช่วยให้ชาวบ้านรู้จักวิธีการคิด การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล รู้จักการนำเอาปัจจัยข่าวสารข้อมูลต่างๆ มาใช้ในการวางแผน

(3) การมีส่วนร่วมในการลงทุนและการปฏิบัติงานแม้ชาวบ้านส่วนใหญ่จะมีฐานะยากจน แต่ก็มีแรงงานของตนที่สามารถใช้เข้าร่วมได้ การร่วมลงทุนและปฏิบัติงานจะทำให้ชาวบ้านสามารถคิดต้นทุนดำเนินงานได้ด้วยตนเองทำให้ได้เรียนรู้การดำเนินกิจกรรมอย่างใกล้ชิด

(4) การมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผลงานถ้าหากการติดตามงานและประเมินผลงานขาดการมีส่วนร่วมแล้วชาวบ้านย่อมจะไม่ทราบด้วยตนเองว่างานที่ทำไปนั้นได้รับผลดีได้รับประโยชน์หรือไม่อย่างไรการดำเนินกิจกรรมอย่างเดียวกันในโอกาสต่อไปจึงอาจจะประสบความสำเร็จลำบาก โกวิท พวงงาม, การเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน, (2545, น. 8)

2.1.3 ระดับของการมีส่วนร่วม

2.1.3.1 ระดับของการมีส่วนร่วมตามหลักการทั่วไปว่าแบ่งเป็น 5 ระดับ คือ

- (1) การมีส่วนร่วมเป็นผู้ให้ข้อมูล ของตน/ครอบครัว/ชุมชนของตน
- (2) การมีส่วนร่วมรับข้อมูลข่าวสาร
- (3) การมีส่วนร่วมตัดสินใจ โดยเฉพาะในโครงการที่ตนมีส่วนได้เสีย โดย

แบ่งเป็น 3 กรณีแล้วแต่กิจกรรมในตนเองอยู่ในขั้นตอนใด ต่อไปนี้

1. ตนมีน้ำหนักการตัดสินใจน้อยกว่าเจ้าของโครงการ
2. ตนมีน้ำหนักการตัดสินใจเท่ากับเจ้าของโครงการ
3. ตนมีน้ำหนักการตัดสินใจมากกว่าเจ้าของโครงการ
4. การมีส่วนร่วมทำ คือ ร่วมในขั้นตอนการดำเนินงานทั้งหมด
5. การมีส่วนร่วมสนับสนุน คือ อาจไม่มีโอกาสร่วมทำแต่มีส่วนร่วม

ช่วยเหลือในด้านอื่นๆ นอกจากนี้ยังได้มีการแบ่งระดับของการมีส่วนร่วมเป็นระดับของการมีส่วนร่วมตามแนวทางพัฒนาชุมชน เป็นการมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชุมชน

2.1.4 การส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชน

หลักการสำคัญของการส่งเสริมการมีส่วนร่วมของประชาชนมี ดังนี้

(1) หลักการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันระหว่างทางราชการกับประชาชน โดยยึดถือความศรัทธาของประชาชนที่มีต่อหน่วยงานหรือต่อบุคคล

(2) หลักการจัดความชัดเจน ความชัดเจนในเรื่องผลประโยชน์ และความคิดจะมีอิทธิพลต่อการดำเนินงานพัฒนาเป็นอย่างมากเพราะจะทำให้งานหยุดชะงักและล้มเหลว

(3) หลักการสร้างอุดมการณ์และค่านิยมในด้านความซื่อสัตย์ ความอดทน การร่วม มือการซื้อสัตย์ และการพึ่งตนเอง เพราะอุดมการณ์เป็นเรื่องที่จะจูงใจประชาชนให้ร่วมสนับสนุนนโยบายและเป้าหมายการดำเนินงาน และอาจก่อให้เกิดขวัญและกำลังใจในการปฏิบัติงาน

(4) การให้การศึกษอบรมอย่างต่อเนื่องเป็นการส่งเสริมให้คนมีความรู้ ความคิดของตนเอง ช่วยให้ประชาชนมั่นใจในตนเองมากขึ้น การให้การศึกษอบรมโดยให้ประชาชนมีโอกาสทดลองคิด ปฏิบัติจะช่วยให้ประชาชนสามารถคุ้มครองตนเองได้รู้จักวิเคราะห์เห็นคุณค่าของงานและนำไปสู่การเข้าร่วมในการพัฒนา

(5) หลักการทำงานเป็นทีมสามารถนำมาใช้ในการแสวงหาความร่วมมือในการพัฒนาได้

(6) หลักการสร้างพลังชุมชน การรวมกลุ่มกันทำงานจะทำให้เกิดพลังในการทำงานและทำให้งานเกิดประสิทธิภาพ ชิต นิลพานิช และกุลธนา ธนาพงศธร, การมีส่วนร่วมของ

ประชาชนในการพัฒนา ชนบท, พิมพ์ครั้งที่ 3, (นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2532, น.362)

2.1.5 กรรมวิธีในการมีส่วนร่วมของประชาชน

กรรมวิธีการมีส่วนร่วมของประชาชนสามารถทำได้หลายวิธี ที่สำคัญมี ดังต่อไปนี้

(1) การเข้าร่วมประชุมอภิปราย เป็นการเข้าร่วมอภิปรายปัญหาหรือเนื้อหาสาระของแผนงานหรือโครงการพัฒนาเพื่อสอบถามความคิดเห็นของประชาชน

(2) การถกเถียง เป็นการแสดงความคิดเห็นโต้แย้งตามวิถีทางประชาธิปไตย เพื่อให้ทราบถึงผลดี ผลเสียในกรณีต่างๆ โดยเฉพาะประชาชนในท้องถิ่นที่มีผลกระทบทั้งทางบวกและทางลบต่อความเป็นอยู่ของเขา

(3) การให้คำปรึกษาแนะนำประชาชนต้องร่วม เป็นกรรมการในคณะกรรมการบริหารโครงการเพื่อให้ความมั่นใจว่ามีเสียงของประชาชนที่ถูกละเลยเข้ามามีส่วนร่วมรับรู้และร่วมในการตัดสินใจและการวางแผน

(4) การสำรวจ เป็นวิธีการให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ อย่างทั่วถึง

(5) การประสานงานร่วม เป็นกรรมวิธีที่ประชาชนเข้าร่วมตั้งแต่การคัดเลือกตัวแทนของกลุ่มเข้าไปเป็นแกนนำในการจัดการหรือบริหาร

(6) การจัดทัศนศึกษา เป็นการให้ประชาชนได้เข้าร่วมตรวจสอบข้อเท็จจริง ณ จุดดำเนินการ ก่อนให้มีการตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง

(7) การสัมภาษณ์หรือพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการกับผู้นำรวมทั้งประชาชนที่ได้รับผลกระทบเพื่อหาข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็นและความต้องการที่แท้จริงของท้องถิ่น

(8) การไต่สวนสาธารณะ เป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนทุกกลุ่มเข้าร่วมแสดงความคิดเห็นต่อนโยบาย กฎ ระเบียบในประเด็นต่างๆ ที่จะมีผลกระทบต่อประชาชนโดยรวม

(9) การสาธิต เป็นการใช้เทคนิคการสื่อสารทุกรูปแบบเพื่อเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารให้ประชาชนรับทราบอย่างทั่วถึงและชัดเจนอันจะเป็นแรงจูงใจให้เข้ามามีส่วนร่วม

(10) การรายงานผล เป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนทบทวนและสะท้อนผลการตัดสินใจต่อโครงการอีกครั้งหนึ่งหากมีการเปลี่ยนแปลงจะได้แก้ไขได้ทันที่ โกวิทย์ พวงงาม, การเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน, (2545, น.11)

2.2 การออกแบบ

2.2.1 ความหมาย การออกแบบ

คานิยามความหมายของคำว่า “การออกแบบ” มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามแตกต่างกันออกไปตามความเชื่อ และความเข้าใจ

อารี สุทธิพันธ์, (2527,น 8) ให้ความหมายของการออกแบบ หมายถึง การรู้จักวางแผนเพื่อที่จะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการ และการรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการออกแบบอีกความหมายหนึ่งที่ได้ให้ไว้ หมายถึง การปรับปรุงรูปแบบผลงานที่มีอยู่แล้ว หรือสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม ให้มีความแปลกความใหม่เพิ่มขึ้น อารี สุทธิพันธ์, การออกแบบ, (กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2527, น.8)

วิรุณ ตั้งเจริญ, (2527,น 19) ได้ให้ความหมาย การออกแบบ หมายถึง การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ โดยวางแผน จัดส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุ และการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบนั้น วิรุณ ตั้งเจริญ, การออกแบบ, (กรุงเทพฯ: วิมวอลอาร์ต, 2527, น.19)

สิทธิศักดิ์ ธีรศรีสวัสดิ์กุล, (2529,น 5) ได้ให้ความหมาย การออกแบบ หมายถึง เป็นกิจกรรมอันสำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิด อันอาจจะเป็นโครงการหรือรูปแบบที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัด ทาทาง ถ้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบ และวัสดุต่างๆ โดยมีกฎเกณฑ์ทางความงาม สิทธิศักดิ์ ธีรศรีสวัสดิ์กุล, ออกแบบลวดลาย Ornament design, (กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์, 2529, น.5)

พาศนา ตันตลลักษณ์, (2526,น 293) ได้ให้ความหมาย การออกแบบ หมายถึง เป็นการสร้างสรรค์โดยมีแบบแผนตามความ ประสงค์ที่กำหนดไว้ พาศนา ตันตลลักษณ์, หลักการออกแบบ Principles of design, (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์พิทักษ์อักษร, 2526, น.293)

2.2.2 หลักการออกแบบ

หลักการออกแบบหรือการจัดองค์ประกอบศิลปะ คือ การนำเอา เส้น รูปทรง ค่าของน้ำหนัก สี และพื้นผิว มาจัดวางลงในที่ว่างส่วนประกอบของการออกแบบได้มาปรากฏตัวอยู่ในที่ว่าง และหลักการออกแบบยังเป็นพื้นฐานของการสร้างงานศิลปะ โดยหลักการออกแบบ มีดังนี้

2.2.2.1 จังหวะ (Rhythm) จังหวะเป็นหลักการหนึ่งของการออกแบบซึ่งมีพื้นฐานมาจากการซ้ำกัน (Repetition) จังหวะเป็นการนำเอาส่วนประกอบของการออกแบบรวมเข้าไว้ด้วยกัน ได้แบ่งจังหวะออกเป็น 3 ชนิดคือ

(1) จังหวะที่ซ้ำกัน (Repetition Rhythm) คือ วิธีการเน้นอย่างหนึ่งที่ต้องการให้เห็นชัดเจน โดยใช้เส้น รูปร่าง รูปทรง มาจัดวางลงในกรอบพื้นที่มากกว่าหนึ่งครั้ง โดยมีระยะเคียงเท่ากันหรือไม่เท่ากันก็ได้ การสร้างภาพให้ดูกลมกลืน และเป็นจังหวะ ถ้าหน่วยของรูปทรงมีขนาดใหญ่ และใช้จำนวนน้อย งานออกแบบจะดูง่าย ท้าทาย แต่ถ้าใช้รูปทรงเล็กจำนวนมาก จะให้ความรู้สึกเป็นผิวสัมผัส

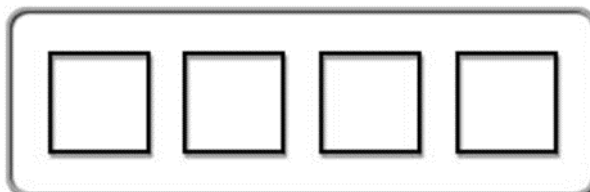
เลอสม สถาปิตานนท์, (2537,น. 89-91) ได้กล่าวถึงการสร้างภาพด้วยวิธีการทำซ้ำได้หลายวิธี ดังนี้

1. การซ้ำด้วยรูปร่าง (Shape) รูปร่างเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดขององค์ประกอบ ถ้ารูปร่างซ้ำกันยังคงสร้างความแตกต่างระหว่างองค์ประกอบได้ด้วย ขนาด สี และผิวสัมผัส



ภาพที่ 2.1 การซ้ำด้วยรูปร่าง “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.idealzign.com>, โดย ธิญชนก วงศ์หอม, 2561.

2. การซ้ำด้วยขนาด (Size) การสร้าง รูปทรงให้มีขนาดเท่าๆ กัน มักจะ
เป็นไปได้ที่รูปทรงนั้นมีรูปร่างซ้ำหรือรูปร่างคล้ายคลึงกัน



ภาพที่ 2.2 การซ้ำด้วยขนาด “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideaesign.com>, โดย ธิญชนก
วงศ์หอม, 2561.

3. การซ้ำด้วยสี (Color) รูปทรงทุกรูปมีสีเหมือนกัน แต่จะแตกต่างใน
เรื่องของรูปร่าง และขนาด



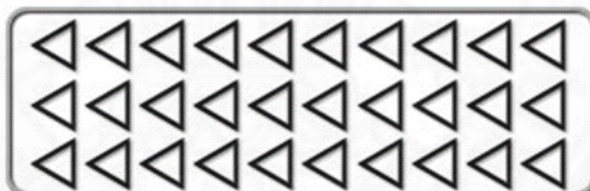
ภาพที่ 2.3 การซ้ำด้วยสี “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideaesign.com>, โดย ธิญชนก
วงศ์หอม, 2561.

4. การซ้ำด้วยผิวสัมผัส (Texture) มีผิวสัมผัสเหมือนกัน แต่อาจจะมีรูปร่าง ขนาด และสีแตกต่างกัน



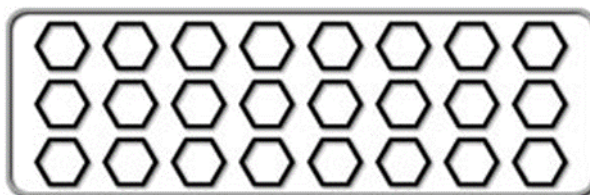
ภาพที่ 2.4 การซ้ำด้วยผิวสัมผัส “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธีัญชนก วงศ์หอม, 2561.

5. การซ้ำด้วยทิศทาง (Direction) การสร้างภาพให้มีทิศทางซ้ำกันนั้น จะทำได้ต่อเมื่อรูปทรงแต่ละรูปแสดงให้เห็น และรู้สึกถึงทิศทางของรูปทรงชัดเจน



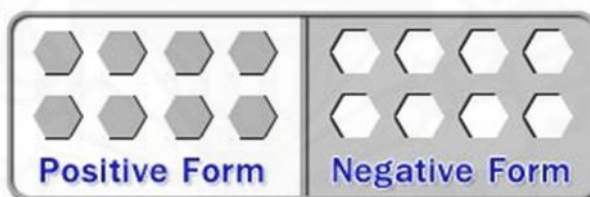
ภาพที่ 2.5 การซ้ำด้วยทิศทาง “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธีัญชนก วงศ์หอม, 2561.

6. การซ้ำด้วยตำแหน่ง (Position) การจัดรูปทรงให้มีตำแหน่งซ้ำกันนั้น จะต้องสัมพันธ์กับโครงสร้างของภาพ รูปทรงแต่ละรูปอาจจะเว้นระยะห่างเท่าๆ กันทุกทิศทางจากกรอบย่อยของโครงสร้าง



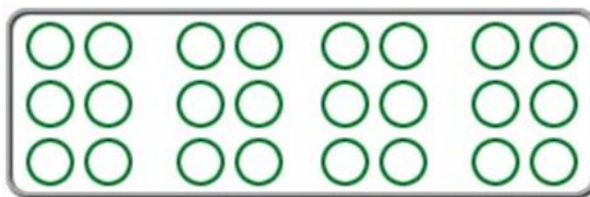
ภาพที่ 2.6 การซ้ำด้วยตำแหน่ง “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideaesign.com>,
โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

7. การซ้ำด้วยที่ว่าง (Space) รูปทรงทุกรูปจะครอบคลุมที่ว่าง
เช่นเดียวกันทั้งหมด (Positive Form) หรือพื้นภาพโดยรอบรูปทรงนั้นจะถูกครอบคลุม โดยเว้นพื้นที่
ว่างเป็นรูปทรงไว้ (Negative Form)



ภาพที่ 2.7 แสดงการซ้ำด้วยที่ว่าง “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideaesign.com>,
โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

8. การซ้ำด้วยแรงดึงดูด (Gravity) การซ้ำวิธีนี้ค่อนข้างยากที่จะแสดงได้
ว่า รูปทรงต่างๆ มีแรงดึงดูดในภาพเท่ากันให้ ความรู้สึก หนักหรือเบา มั่นคงหรือไม่มั่นคงเท่ากัน
ยกเว้น การจัดวางองค์ประกอบอยู่ ในลักษณะซ้ำที่ไม่มีการแปรเปลี่ยน เลอสม สถาปิตานนท์, What
Is Design ?, (กรุงเทพฯ: 49 กราฟฟิค, 2537, น. 89-91)



ภาพที่ 2.8 การซ้ำด้วยที่ว่าง “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธีญชนก วงศ์หอม, 2561.

(2) จังหวะที่สลับกัน (Alternation Rhythm) คือ จังหวะของสองสิ่งหรือมากกว่าซึ่งสลับกันไปมาเป็นช่วงๆ เป็นลักษณะที่ทำให้ไม่เกิดการซ้ำเด่นชัดมากเกินไป ทำให้มีลักษณะแปลกออกไปอีกแบบหนึ่ง เช่น 1,1,2,2,1,1,.....etc

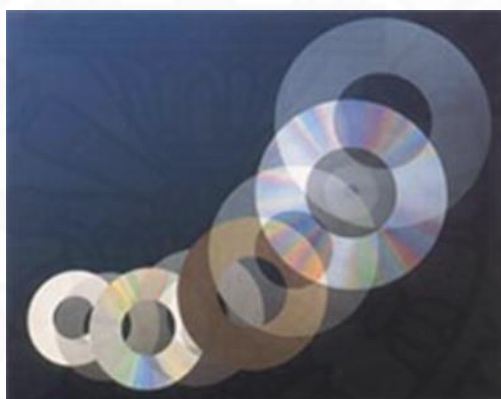


ภาพที่ 2.9 จังหวะที่สลับกัน 1,1,2,2,1,1 “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธีญชนก วงศ์หอม, 2561.

(3) จังหวะที่ต่อเนื่องกัน (Continuous Rhythm) คือ การจัดช่วงจังหวะให้มีความต่อเนื่องกัน จังหวะแบบนี้มักจะมีการเปลี่ยนแปลงของรูปทรงไปเรื่อยๆ โดยมีสี ค่าน้ำหนักของสี หรือพื้นผิวเป็นตัวแปร



ภาพที่ 2.10 จังหวะที่ต่อเนื่องกันทำให้เกิดระยะใกล้ไกลขึ้น “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธิญชนก วงศ์หอม, 2561.

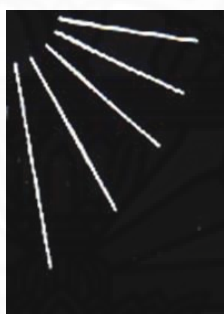


ภาพที่ 2.11 จังหวะต่อเนื่องโดยที่แผ่น CD ค่อยๆ ขยายจากเล็กมาใหญ่ “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธิญชนก วงศ์หอม, 2561.

2.2.2.2 การแปรเปลี่ยน (Gradation) คือ การแปรเปลี่ยนรูปร่าง รูปทรง ทิศทาง จากสถานะหนึ่งไปยังอีกสถานะหนึ่ง เช่น เปลี่ยนจากขนาดเล็กไปหาใหญ่ เปลี่ยนสีหรือความเข้มจาก ค่าความเข้มหนึ่ง จะเป็นอ่อนหรือแก่ก็ได้ไปในทางตรงกันข้าม แต่ในบางครั้งเราใช้คำว่า Radiation ซึ่งหมายถึง Gradation of Direction



ภาพที่ 2.12 สภาวะของเส้นจากสภาวะหนึ่งไปสู่อีกสภาวะหนึ่ง เรียกว่า Gradation of Line “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธีัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 2.13 แสดงสภาวะของทิศทางจากสภาวะหนึ่งไปสู่อีกสภาวะหนึ่ง เรียกว่า Gradation of Direction หรือ Radiation “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธีัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 2.14 สภาวะของทิศทาง และเส้นจากสภาวะหนึ่งไปสู่อีกสภาวะหนึ่ง เรียกว่า Gradation of Direction หรือ Radiation และ Gradation of Line “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธีัญชนก วงศ์หอม, 2561.

2.2.2.3 ความกลมกลืน (Harmony) หมายถึง การประสานให้กลมกลืน เป็นพวกเป็นหมู่ให้เกิดความเหมาะสมสวยงาม เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่ขัดแย้งซึ่งกันและกัน

ความกลมกลืนในการออกแบบแบ่งเป็น 5 ประเภท คือ

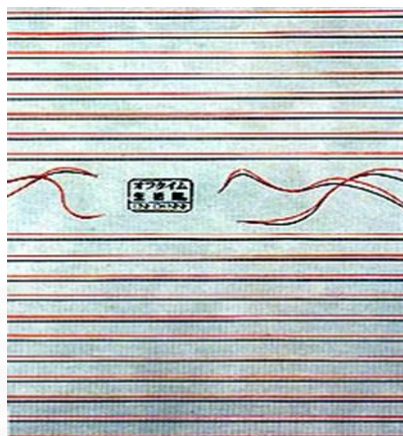
(1) การออกแบบให้เส้นมีทิศทางที่กลมกลืนกันไปทิศทางเดียวกัน (Harmony of Direction) ซึ่งแบ่งออกเป็น

(2) การออกแบบให้เส้นกลมกลืนกันในแนวทแยง (Diagonal Direction)



ภาพที่ 2.15 ความกลมกลืนกันของเส้นทิศทาง ในแนวทแยง “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(3) การออกแบบให้เส้นกลมกลืนกันในแนวนอน (Horizontal Direction)



ภาพที่ 2.16 ความกลมกลืนกันทิศทางการวางของเส้นในแนวนอนเหมือนกันหมด “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.idealzign.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(4) การออกแบบให้เส้นกลมกลืนในแนวโค้ง (Curved Direction)



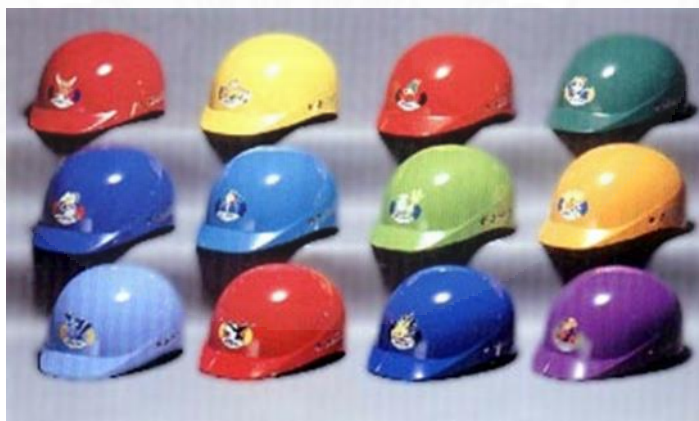
ภาพที่ 2.17 ความกลมกลืนของเส้นในแนวโค้ง “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.idealzign.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(5) การออกแบบให้กลมกลืนกันด้วยรูปร่าง (Harmony of Shape) คือ การออกแบบให้มีรูปร่าง ขนาดใกล้เคียงกัน หรือมีรูปร่างเหมือนกัน แต่ขนาดต่างกัน



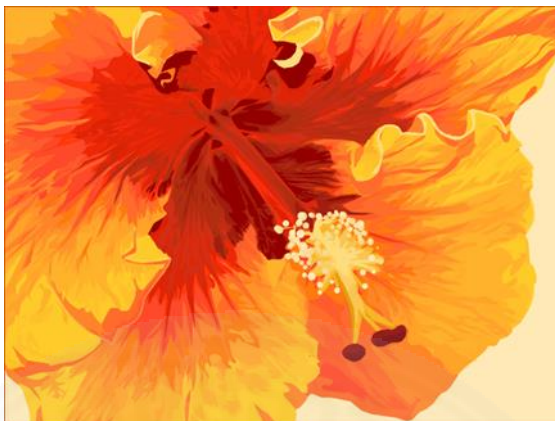
ภาพที่ 2.18 ความกลมกลืนกันด้วยรูปร่างของบอลูนซึ่งมีรูปร่างเหมือนกันหมดจะแตกต่างก็ตรงที่สี “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ฉัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(6) การออกแบบให้กลมกลืนกันด้วยขนาด (Harmony of Size)



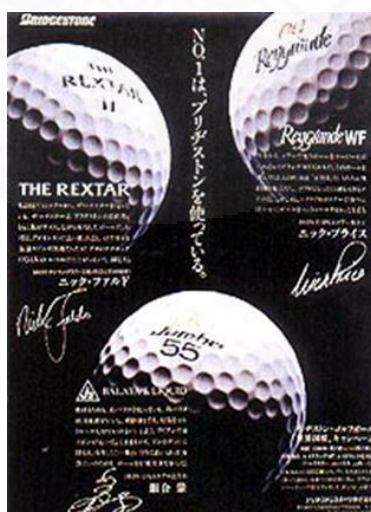
ภาพที่ 2.19 ความกลมกลืนด้วยขนาด ซึ่งในภาพหมวกพลาสติกที่วางเรียงกันอยู่จะมีขนาดเท่ากันหมดทุกใบ แต่มีสีที่แตกต่างกัน “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ฉัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(7) การออกแบบให้กลมกลืนกันด้วยสี (Harmony of Colors)



ภาพที่ 2.20 ความกลมกลืนของสีซึ่งจะมีสีอยู่ในโทนสีเดียวกันหมด “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธิญชนก วงศ์หอม, 2561.

(8) การออกแบบให้กลมกลืนกันด้วยลักษณะผิว (Harmony of Texture) วัฒนธรรม จุฑะวิภาต, การออกแบบ, (กรุงเทพฯ: ปรรณนา, 2527, น. 111) แสดงลักษณะความกลมกลืนกันด้วยผิวสัมผัส ซึ่งในภาพจะมีลูกกอล์ฟด้วยกัน 3 ลูก ซึ่งทั้ง 3 ลูกนี้จะมีลักษณะของผิวสัมผัสที่เหมือนกันทั้งหมด



ภาพที่ 2.21 ลักษณะความกลมกลืนกันด้วยผิวสัมผัส “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธิญชนก วงศ์หอม, 2561.

2.2.2.4 ความตัดกัน (Contrast) การตัดกัน หมายถึง ความไม่ประสานสัมพันธ์กัน หรือสิ่งที่ตรงข้ามกัน การนำความแตกต่างกันมาใช้ในงานศิลปะมาใช้อย่างพอเหมาะจะช่วยแก้ปัญหาความน่าเบื่อหน่ายในงานนั้นๆ ได้ และนอกจากจะช่วยแก้ปัญหาความน่าเบื่อหน่ายแล้วยังช่วยให้เกิดความตื่นเต้น เด่นชัด น่าสนใจขึ้นอีกด้วย การตัดกันจะตรงข้ามกับความกลมกลืน เราสามารถทำให้เกิดความตัดกัน

การตัดกันในการออกแบบแบ่งเป็น 8 ประเภท คือ

(1) การตัดกันด้วยเส้น (Line Contrast)



ภาพที่ 2.22 การตัดกันด้วยเส้น ซึ่งในภาพนี้จะมีลักษณะของเส้นต่างๆ ซึ่งไม่มีความเหมือนกันเลย แม้แต่เส้นเดียว “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideaesign.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(2) การตัดกันด้วยรูปร่าง (Shape Contrast) แสดงการตัดกันด้วยรูปร่าง ซึ่งในภาพนี้จะมีลักษณะของหน้าจอตระทัศน์ ที่เป็นรูปร่างสี่เหลี่ยมจัตุรัสมาจัดวางเรียงกัน และมีรูปร่าง วงรีวางไว้ตรงกลาง ซึ่งทำให้เกิดการตัดกันของรูปร่าง และทำให้รูปทรงวงรี นี้โดดเด่น ขึ้นมาจากรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่วางเรียงรายกัน



ภาพที่ 2.23 การตัดกันด้วยรูปร่าง “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.idealzign.com>, โดย ฉัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(3) การตัดกันด้วยรูปทรง (Form Contrast) แสดงการตัดกันของรูปทรงในภาพ มีหลอดสีซึ่งมีรูปทรงเหมือนกันหมด แต่จะมีรูปทรงของเมาส์ ที่มีความแตกต่างออกมาซึ่งก็ทำให้เมาส์เป็นรูปทรงที่เด่นขึ้นออกมาจากกลุ่มหลอดสีที่มีรูปทรงเหมือนกันหมด



ภาพที่ 2.24 การตัดกันของรูปทรงในภาพ “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.idealzign.com>, โดย ฉัญชนก วงศ์หอม, 2561

(4) การตัดกันด้วยขนาด (Size Contrast)



ภาพที่ 2.25 การตัดกันด้วยขนาดในภาพจะเป็นรูปรถบัส และรถตู้ที่มีขนาดแตกต่าง “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธีัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(5) การตัดกันด้วยทิศทาง (Direction Contrast)



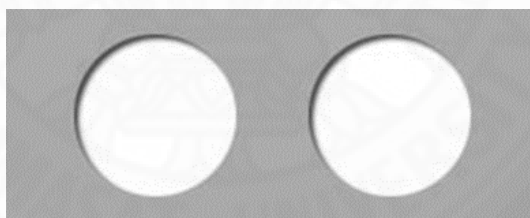
ภาพที่ 2.26 การตัดกันด้วยทิศทางซึ่งฝ่ายชายจะหันหน้าและชี้ปลายเท้าไปในทิศทางตรงกันข้ามกับฝ่ายหญิง “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธีัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(6) การตัดกันด้วยสี (Color Contrast)



ภาพที่ 2.27 การตัดกันด้วยสีในภาพจะใช้สีแดง และสีเขียวซึ่งเป็นสีที่ตรงข้ามกันในวงจรสี การใช้สีตรงข้ามกันในวงจรสีเป็นวิธีการเลือกสีทำให้เกิดความตัดกัน “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(7) การตัดกันด้วยค่าความเข้ม (Value Contrast)



ภาพที่ 2.28 การตัดกันด้วยความเข้ม “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(8) การตัดกันด้วยลักษณะผิวสัมผัส (Texture Contrast)



ภาพที่ 2.29 การตัดกันของผิวสัมผัส “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

2.2.2.5 สัดส่วน (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์ของส่วนต่างๆ ในตัวของวัตถุเอง และความสัมพันธ์เมื่อเทียบเคียงกับวัตถุอื่น สำหรับงานออกแบบที่นำสัดส่วนมาใช้ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ และเหมาะสมกับรูปร่างนั้นๆ ข้อคิดในการนำสัดส่วนมาใช้ในงานออกแบบมี ดังนี้

(1) ออกแบบอย่างไรโดยนำสัดส่วนต่างๆ มาใช้ให้มีความสัมพันธ์กับช่วงระยะ

(2) พิจารณาขนาดให้สัมพันธ์กับสัดส่วนเป็นกลุ่ม และได้ผลตามต้องการ

พาศนา ตัณทลัษณั, (2526, น 265) ได้แบ่งหลักการจัดสัดส่วน ไว้ดังนี้

1. การจัดสัดส่วนของรูปร่าง (Figure Proportion) คือ ผู้ออกแบบจะจัดสัดส่วนขององค์ประกอบต่างๆ ให้สวยงาม และเหมาะสม ซึ่งขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมาย และรูปลักษณะของงาน



ภาพที่ 2.30 ภาพของสัดส่วนของรูปร่างคน “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

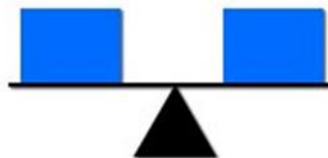
2. การจัดสัดส่วนของเนื้อที่ (Area Proportion) คือ การจัดสัดส่วนของเนื้อที่เกี่ยวกับการออกแบบ เช่น การออกแบบอาคารมักจะใช้รูปร่างเป็นสี่เหลี่ยม และมีองค์ประกอบอื่นๆ ของอาคารเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมไปด้วย เช่น หน้าต่าง ประตู เพื่อให้เกิดความกลมกลืน และสัมพันธ์กันในทางรูปร่าง พาศนา ตัณทลัษณั, หลักการออกแบบ Principles Of Design, (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์พิทักษ์อักษร, 2526, น. 293)



ภาพที่ 2.31 ความสัมพันธ์ของสัดส่วน ประตุ หน้าต่างที่ “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

2.2.2.6 ความสมดุล (Balance) หมายถึง ความเท่ากัน หรือการถ่วงเพื่อให้เกิดการเท่ากัน การเท่ากันนี้อาจจะไม่เท่ากันจริงก็ได้ แต่เท่ากันในความรู้สึกของมนุษย์ มาโนช กงกะนันท์ กล่าวว่า ในทางศิลปะ และการออกแบบ เราแทนค่าของก้อนน้ำหนักเป็นภาพที่เห็นด้วยตา เช่น น้ำหนักเป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง หรือสี ซึ่งเป็นการรับรู้ได้ทางประสาทตา ดุลยภาพที่เกิดขึ้นนี้มี 3 ลักษณะคือ

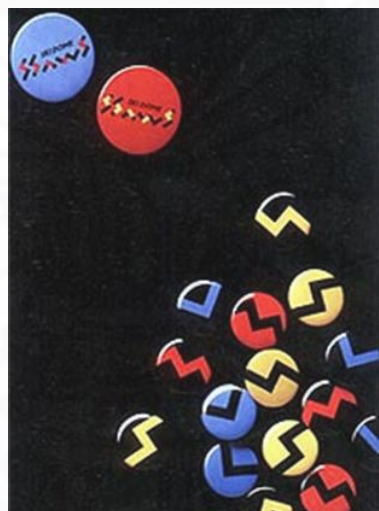
(1) สมดุลที่เท่ากัน (Symmetrical Balance หรือ Formal Balance) เป็นการจัดวางภาพสองข้างที่มีขนาดเท่ากันลงบนพื้นที่ ซึ่งแต่ละภาพจะถูกจัดวางห่างจากศูนย์กลางเท่ากัน จะได้สมดุลที่เท่ากันซึ่งทำให้เกิดความรู้สึกนิ่งอยู่กับที่ มั่นคง สง่างามน่าเกรงขาม



ภาพที่ 2.32 ความสมดุลของตัวอาคารที่มีความเท่ากันทั้งสองข้าง หรือเรียกว่า สมดุลที่เท่ากัน “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(2) สมดุลที่ไม่เท่ากัน (Asymmetrical Balance หรือ Informal Balance) ภาพสองข้างไม่เท่ากัน โดยข้างหนึ่งมีขนาดมากกว่าอีกข้างหนึ่ง ทำให้เกิดดุลยภาพที่ไม่เท่ากันซึ่งการหาตำแหน่งเพื่อจัดวางภาพให้เกิดสมดุลแบบนี้ มักนิยมใช้กฎแห่งการชดเชย (Rule Of Compensation) และกฎอมตะ (Golden Rule) คือ จะต้องเลื่อนภาพข้างที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้ามาใกล้จุดศูนย์กลาง จึงจะทำให้เกิดความสมดุล หรือ ตำแหน่งที่เกิดจากเส้นแบ่งส่วน 3 ส่วนในแนวตั้งฉาก และแนวนอนตัดกัน คือตำแหน่งที่เหมาะสมสำหรับวางภาพเพื่อให้เกิด ความสมดุลที่ไม่เท่ากัน

แสดงถึงความสมดุลที่ไม่เท่ากัน และได้นำกฎอมตะ (Golden Rule) มาใช้เพื่อให้เกิดความงาม ซึ่งจะเห็นได้ว่าจำนวนวงกลมทางด้านล่างขวามีจำนวนมากกว่าจำนวนวงกลม 2 วงทางด้านซ้ายบน ดังนั้นวงกลมส่วนล่างจึงเกาะกลุ่มกันและจัดวางเข้าใกล้จุดศูนย์กลาง



ภาพที่ 2.33 ความสมดุลที่ไม่เท่ากัน “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.idealzign.com>, โดย ธีญชนก วงศ์หอม, 2561.

(3) สมดุลรัศมีวงกลม (Radial Balance) คือการสร้างภาพในลักษณะวงกลม มีรัศมีจากจุดศูนย์กลาง จะก่อให้เกิดสมดุลขึ้น และทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหวโดยมีแกนกลาง

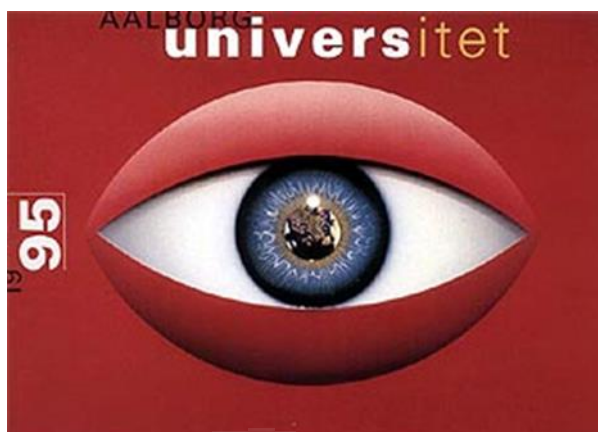


ภาพที่ 2.34 รัศมีจากจุดศูนย์กลาง “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ฉัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 2.35 การใช้หลักการสมดุลรัศมี “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ฉัญชนก วงศ์หอม, 2561.

2.2.2.7 การเน้น (Emphasis) การเน้นเพื่อให้เกิดจุดเด่นสามารถเน้นด้วยรูปร่าง เน้นด้วยสี ฯลฯ ซึ่งเป็นวิธีที่ทำให้เกิดความสนใจแก่ผู้พบเห็นได้



ภาพที่ 2.36 การเน้นที่ศูนย์กลางของภาพ และใช้การตัดกันด้วยคุณค่าของแสง และเงา “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.idealzign.com>, โดย ธีญชนก วงศ์หอม, 2561.

วัฒนะ จุฑะวิภาต, (2527, น 119) ได้แบ่งระดับจุดสนใจในงานออกแบบเป็น 3 ระดับด้วยกัน คือ

- (1) จุดสำคัญของงาน (Dominant)
- (2) จุดสำคัญรอง (Subdominant)
- (3) จุดสำคัญย่อย (Subordinant)

การออกแบบที่นำหลักการเน้นมาใช้ จะต้องพิจารณาถึงการจัดคุณภาพและประสิทธิภาพของรูปทรง รูปร่าง ช่วงระยะ เส้น สี และพื้นผิวในงานออกแบบ วัฒนะ จุฑะวิภาต, การออกแบบ, (กรุงเทพฯ: ปรรธนา, 2527, น. 119).

นพวรรณ วรรณศิริ, (2540, น. 181-184) ได้กล่าวถึงวิธีการเน้นจุดสนใจซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 3 วิธีคือ

(1) การเน้นด้วยการตัดกัน (Emphasis by Contrast) จุดสนใจมีผลมาจากองค์ประกอบสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่มีความแตกต่างออกไปจากสิ่งอื่น สิ่งนั้นเป็นการดึงดูดความสนใจด้วยความแปลกของตัวเอง ซึ่งมีทางเป็นไปได้มาก เช่น

1. เมื่อองค์ประกอบเป็นแนวตั้ง ถ้ามีสิ่งที่เป็นแนวนอนมาขัดสิ่งนั้นจะเป็นจุดสนใจ

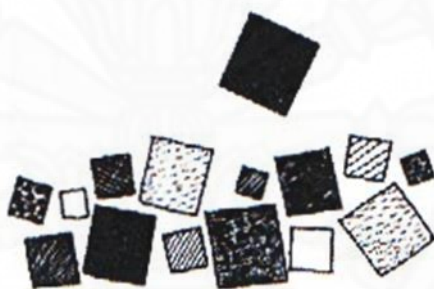
2. เมื่อองค์ประกอบส่วนใหญ่มีรูปร่างไม่แน่นอน ถ้ามีรูปที่เป็นเรขาคณิตมาประกอบรูปร่างนั้นก็กลายเป็นจุดสนใจในการออกแบบที่มีสีเขียวๆ ส่วนที่มีรายละเอียดมากที่สุด และมีสีหลายสี ส่วนนั้นจะเป็นจุดเน้นขึ้นมา

3. เมื่อองค์ประกอบส่วนอื่นๆ ของภาพมีขนาดใกล้เคียงกัน ถ้ามีส่วนไหนใหญ่ส่วนนั้นก็จะกลายเป็นจุดสนใจในทันที

4. เมื่อรูปทรงธรรมชาติถูกทำให้ผิดรูปร่างไป รูปที่พอจะเหลือเค้าเดิมบ้างก็จะกลายเป็นจุดสนใจ

(2) การเน้นด้วยการแยกอยู่โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) การเน้นด้วยการขัดกันเป็นเทคนิคของการเน้นด้วยการแยกอยู่โดดเดี่ยว เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกมาจากกลุ่ม สิ่งนั้นจะเป็นจุดสนใจ เพราะเมื่อแยกออกไปสิ่งนั้นก็ดูสำคัญขึ้นมา นี่เป็นการขัดกันอีกแบบหนึ่ง ซึ่งเป็นในเรื่องของตำแหน่งที่ว่าง

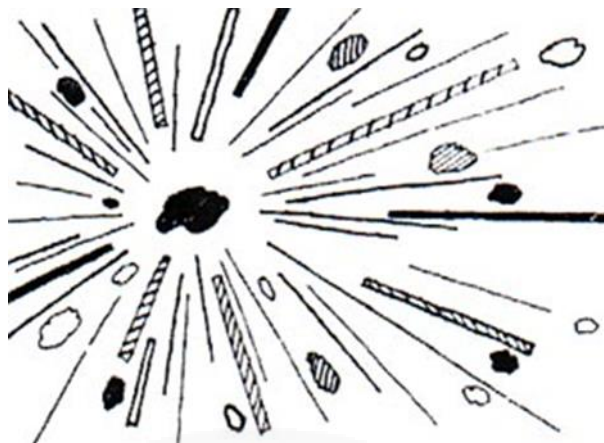
การวางจุดสนใจไว้กลางภาพถือเป็นความตั้งใจของผู้ออกแบบ แต่ถ้าผู้ออกแบบวางจุดสนใจไว้ใกล้ขอบภาพ จะมีแรงดึงดูดสายตาของผู้ดูให้ออกมาดูภาพมากกว่า



ภาพที่ 2.37 การใช้เทคนิคการเน้นด้วยการแยกอยู่โดดเดี่ยว “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธีญชนก วงศ์หอม, 2561.

(3) การเน้นโดยการวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) การวางตำแหน่งในภาพโดยการนำองค์ประกอบอื่นๆ ขึ้นมาที่จุดเดียวกัน ความสนใจก็จะมุ่งมาที่จุดนั้น ดังภาพด้านล่าง เป็นภาพที่มีรูปทรงต่างๆ กระจายออกเป็นรัศมีเป็นแฉกๆ กระจายออกจากศูนย์กลาง ซึ่งบริเวณจุดศูนย์กลางก็มีรูปทรงเช่นเดียวกับรูปทรงอันอื่น แต่กลายเป็นการเน้นเนื่องจากตำแหน่งที่ว่างไม่ใช่เพราะความแตกต่างของรูปทรง

การเน้นไม่จำเป็นต้องเด่นชัดเหมือนตัวอย่าง แต่ควรคำนึงถึงไว้เรื่องหนึ่งคือ เมื่อใดที่วางจุดสนใจไว้แล้ว จะต้องหลีกเลี่ยงไม่ให้มีสิ่งอื่นมาดึงดูดความสนใจออกไปอีก เพราะจะทำให้สับสนได้

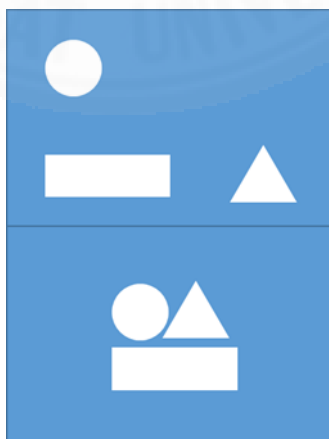


ภาพที่ 2.38 การเน้นด้วยการวางตำแหน่ง “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

2.2.2.8 เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่แตกแยกกัน หรืออยู่รวมกันได้ดีระหว่างองค์ประกอบ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง ซึ่งสายตามองเห็น และรู้สึกได้ว่ามีความกลมกลืนต่อเนื่องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

นพวรรณ วรรณศิริ, (2540, น. 194-206) ได้กล่าวถึงการสร้างงานออกแบบให้มีเอกภาพมี 4 วิธี

(1) นำมาใกล้ชิดกัน (Proximity) คือ การนำเอาองค์ประกอบที่อยู่กระจัดกระจายนำมาจัดให้อยู่ใกล้ชิดกัน ทำให้เหมือนเป็นเรื่องเดียวกัน จะทำให้เกิดความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เป็นเรื่องราวที่มีความสัมพันธ์กัน



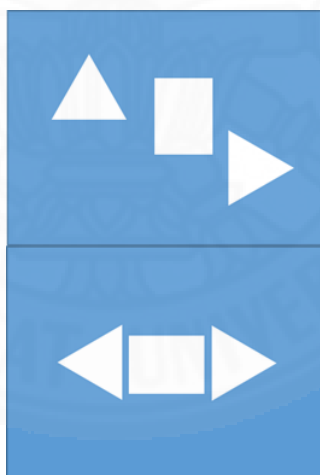
ภาพที่ 2.39 การนำมาชิดกัน (Proximity). โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(2) การซ้ำ (Repetition) คือ การจัดองค์ประกอบในส่วนต่างๆ ให้ซ้ำกันสัมพันธ์กัน ซึ่งองค์ประกอบที่ซ้ำกันอาจเป็นได้ทั้งสี รูปร่าง ผิวสัมผัส ทิศทาง หรือมุม



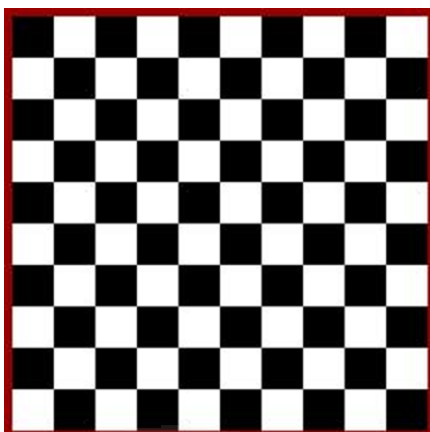
ภาพที่ 2.40 ส่วนประกอบของรูปทรง 2 ชนิด “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(3) การกระทำต่อเนื่อง (Continuation) คือ เป็นการกระทำที่ต่อเนื่องเป็นธรรมชาติ โดยใช้ความต่อเนื่องของ เส้น มุม หรือทิศทาง จากรูปร่างหนึ่งไปอีกรูปร่างหนึ่ง รูปร่างจะดูไม่ล่องลอยอยู่อย่างสับสน แต่จะจัดให้อยู่ในรูปแบบที่ค่อนข้างแน่นอน และก่อให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว



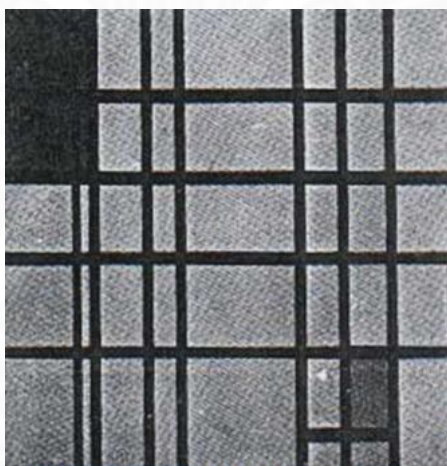
ภาพที่ 2.41 การกระทำต่อเนื่อง (Continuation). โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(4) ความหลากหลาย (Variety) ถึงแม้ว่าเอกภาพจะเป็นการออกแบบที่มีความกลมกลืนกันขององค์ประกอบต่างๆ แต่การสร้างภาพให้มีเอกภาพมากเกินไปจะทำให้ภาพนั้นเกิดความน่าเบื่อ เช่น ภาพกระดานหมากรุก แต่เมื่อนำรูปทรงต่างๆ ซึ่งอาจจะซ้ำกันแต่ขนาดต่างกัน สีก็อาจจะซ้ำกันได้แต่ต่างระดับสี ไม่ใช่การซ้ำแบบธรรมดาแต่เป็นความหลากหลายที่แตกต่างกัน เช่น ภาพของมอนดรียัน ชื่อจิ้งหะลีลาของเส้นตรง



ภาพที่ 2.42 กระดานหมากรุก “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาดต่างๆ ความทึบของเส้นสีดำ และการใช้สีในบางรูปรวมทั้งความถี่ห่างของเส้นในแนวตั้ง และแนวนอนเป็นจังหวะลีลาที่น่าสนใจโดยนำหลักของเอกภาพความหลากหลายมาใช้



ภาพที่ 2.43 ภาพของมอนเดรียน ชื่อจังหวะลีลาของเส้นตรง “หลักการออกแบบ” จาก <http://www.ideazign.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

2.2.3 ทฤษฎีสี

สี (COLOUR) หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยา คือมีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์ และความรู้สึกได้การที่ให้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่างตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมากเพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะ และสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่

รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีที่ต่างกันมากมายสีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเอง และผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะ เรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ของสีจะทำให้บรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้วงานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี

2.2.3.1 คำจำกัดความของสี

- (1) แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับสัมผัสได้
- (2) แม่สีที่เป็นวัตถุ (PIGMENTARY PRIMARY) ประกอบด้วย แดง เหลือง

น้ำเงิน

- (3) สีที่เกิดจากการผสมของแม่สี

2.2.3.2 คุณลักษณะของสี

(1) สีแท้ (HUE) คือ สีที่ยังไม่ถูกสีอื่นเข้าผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสะอาดสดใส เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน

- (2) สีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา,

สีชมพู

- (3) สีแก่ (SHADE) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีนํ้าตาล

2.2.3.3 แม่สี (PRIMARIES)

สีต่างๆ นั้นมีอยู่มากมายแหล่งกำเนิดของสี และวิธีการผสมของสีตลอดจนรู้สึกที่มีต่อสีของมนุษย์แต่ละกลุ่มย่อมไม่เหมือนกัน สีต่างๆ ที่ปรากฏนั้นย่อมเกิดขึ้นจากแม่สีในลักษณะที่ต่างกันตามชนิดและประเภทของสีนั้น แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม แม่สีมีอยู่ 2 ชนิด คือ

(1) แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน อยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสีคุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ ในการถ่ายภาพ ภาพโทรทัศน์ การจัดแสงสีในการแสดงต่างๆ เป็นต้น

(2) แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิด วงจรสี ซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรสี

2.2.3.4 วงจรสี (Color Circle)

- (1) สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

(2) สีชั้นที่ 2 คือ สีที่เกิดจากสีชั้นที่ 1 หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่

1. สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้ สีส้ม
2. สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้ สีม่วง
3. สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้ สีเขียว

(3) สีชั้นที่ 3 คือ สีที่เกิดจากสีชั้นที่ 1 ผสมกับสีชั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่นๆ อีก 6 สี คือ

1. สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้ สีส้มแดง
2. สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้ สีม่วงแดง
3. สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้ สีเขียวเหลือง
4. สีน้ำเงิน ผสมกับสีเขียว ได้ สีเขียวน้ำเงิน
5. สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้ สีม่วงน้ำเงิน
6. สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้ สีส้มเหลือง



ภาพที่ 2.44 วงจรสี สีชั้นที่ 1 สีชั้นที่ 2 และสีชั้นที่ 3 “ทฤษฎีสี” จาก

<https://homegame9.wordpress.com>, โดย ฉัญชนก วงศ์หอม, 2561.

2.2.3.5 วรรณะของสี หมายถึง สีที่ให้ความรู้สึกร้อน หรือความรู้สึกเย็น ในวงจรสี จะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่ สีม่วงกับสีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ แบ่งออกเป็น 2 วรรณะ

(1) วรรณะสีร้อน (WARM TONE) ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดงและสีม่วง สีใน วรรณะร้อนนี้จะไม่ใช้สีสดๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีแตกต่างกันไปกว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใด ค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

(2) วรรณะสีเย็น (COOL TONE) ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีนํ้าเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วง ส่วนสีอื่นๆ ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงิน และสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็นดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นต้น จะสังเกตได้ว่าสีเหลือง และสีม่วงอยู่ทั้งวรรณะร้อน และวรรณะเย็น ถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อนก็ให้ความรู้สึกร้อน และถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็นไปด้วย สีเหลือง และสีม่วงจึงเป็นสีได้ทั้งวรรณะร้อน และวรรณะเย็น

(3) สีตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกัน อาจกระทำได้ ดังนี้

1. มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย
2. ผสมสีอื่นๆ ลงไปสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี
3. ผสมสีตรงข้ามลงไปเป็นสีทั้งสองสี

(4) สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ สีนํ้าตาล กับ สีเทา สีนํ้าตาล เกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีนํ้าตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้นๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมากๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีนํ้าตาล

(5) สีเทา เกิดจากสีทุกสีๆ สีในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทามีคุณสมบัติที่สำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นๆ แล้วจะทำให้ มีด หมด ไซ้ในส่วนที่เป็นเงา ซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่างๆ ถ้าผสมมากๆ เข้าจะกลายเป็นสีเทา (ART, 2561)

2.3 ของที่ระลึก

2.3.1 ความหมายของของที่ระลึก

มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่มีการคบหาสมาคมกันในกิจการใดกิจการหนึ่งในระยะเวลาหนึ่งจนทำให้เกิดความผูกพันชอบพอขึ้นในความรู้สึกและเป็นพื้นฐานทำให้เกิดความอยากจะปะทะสัมพันธ์กันในมนุษย์ระหว่างมนุษย์ หรือเกิดความผูกพันขึ้นระหว่างมนุษย์กับสิ่งต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นสถานที่เหตุการณ์ วัตถุ ฯลฯ อันนำไปสู่ความทรงจำ และการระลึกถึงในเมื่อกิจกรรมร่วมกันนั้นได้ล่วงพ้นไป

ความต้องการที่จะให้ความทรงจำที่เกี่ยวข้องนี้ปรากฏขึ้นในความรู้สึกอย่างปะติดปะต่อกันแม้เวลาจะล่วงเลยไปแล้วก็ตาม หรือความต้องการที่จะให้มีการปะทะสัมพันธ์กันอยู่

เรื่อยๆ เนื่องจากอยู่ไกลกันทำให้โอกาสที่จะทำให้พบปะกันมีได้น้อย ความคุ้นเคยกัน การที่มีรสนิยม และพฤติกรรมร่วมกัน ความจำเป็นที่จะต้องพึ่งพาอาศัยกัน ความมีลักษณะเสริมซึ่งกันและกันของกลุ่มคน ตลอดจนไปจนกระทั่งการกระทำที่มีลักษณะการให้รางวัลเป็นการตอบแทน เมื่อเกิดความพึงพอใจหรือเกิดถูกใจแก่กัน ตลอดทั้งสาเหตุอื่นๆ เหล่านี้ล้วนอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดการสร้างสรรค์ของที่ระลึกขึ้นมาเพื่อมอบให้แก่กันและกันได้ทั้งสิ้น แต่ที่สำคัญขณะที่มนุษย์มีสมองใช้บันทึกเรื่องราว เหตุการณ์ บุคคล ตลอดจนสิ่งต่างๆ ที่ได้สัมผัสรับรู้ในลักษณะของความทรงจำ การทับถมกันของประสบการณ์เหล่านั้นย่อมก่อให้เกิดความสับสนปนเปยากแก่การลำดับ และเมื่อเวลาผ่านไปความทรงจำในสิ่งที่ได้ปะทะสัมพันธ์ระหว่างนั้น อาจเกิดการลืมเลือนไปได้ในที่สุด ดังนั้นมนุษย์จึงพยายามหาวิธีการกระตุ้นความทรงจำในเรื่องราวที่ได้เกี่ยวข้องโดยการออกแบบสร้างสรรค์สื่อ หรือสิ่งใดๆ ขึ้นเพื่อใช้เป็นตัวกระตุ้นจูงใจให้เกิดการระลึกถึงเรื่องราวที่ได้เกี่ยวข้องอยู่เสมอๆ สื่อหรือสิ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อจุดประสงค์ในการกระตุ้นเตือนหรือเน้นย้ำความทรงจำนี้ เรียกว่า "ของที่ระลึก"

ความหมายของคำ "ของที่ระลึก" ขึ้นแรกอาจทำได้โดยแยกหาความหมายของคำที่มาประกอบกันเสียก่อน "ของ" อาจหมายถึง "สิ่ง" "ที่ระลึก" อาจหมายถึงที่ทำให้นึกถึงหรือคิดถึง ดังนั้น "ของที่ระลึก" อาจหมายถึงสิ่งที่ทำให้เกิดความคิดถึงหรือนึกถึง และจากแนวสรุปความหมายของคำเช่นนี้ อาจให้คำจำกัดความที่มีแนวความหมายในลักษณะคล้ายคลึงกันออกไปได้อีก เช่น

ของที่ระลึก อาจหมายถึง สิ่งต่างๆ ที่นำมาใช้เป็นตัวจูงใจให้เกิดการคิดถึงหรือนึกถึงเรื่องราวที่ได้เกี่ยวข้องเช่น เหรียญที่ระลึกกีฬาซีเกมส์ ครั้งที่ 13 ซึ่งไทยเป็นเจ้าภาพในการแข่งขัน แสตมป์ในโอกาสครบรอบต่างๆ เป็นต้น

ของที่ระลึก อาจหมายถึง สิ่งที่ใช้เป็นสื่อเพื่อหวังผลทางด้านความทรงจำ ให้สิ่งที่ผ่านมาในอดีตกลับกระจ่างชัดขึ้นในปัจจุบัน เช่น พระโสมถาวร ที่ระลึกเสด็จยุโรปของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว

ของที่ระลึก อาจหมายถึง สัญลักษณ์แทนบุคคล เหตุการณ์ เรื่องราว ฯลฯ ที่ได้รับการออกแบบสร้างสรรค์ขึ้น เพื่อกระตุ้นหรือเน้นย้ำความทรงจำให้คิดถึงหรือนึกถึงอยู่เสมอในบุคคล เหตุการณ์ หรือเรื่องราวนั้นๆ เช่น รูปเงือกน้อย เป็นสัญลักษณ์ของประเทศเดนมาร์ก เป็นต้น สัญลักษณ์ของประเทศต่างๆ มักถูกนำรูปแบบมาจัดสร้างเป็นของที่ระลึกอยู่เสมอ

ของที่ระลึก เมื่อให้ในโอกาสที่ต่างกันอาจจะมีชื่อเรียกที่ต่างกันออกไป เช่น หากนำไปให้แก่ผู้ที่รักและนับถือ เรียก “ของกำนัล” หากนำสิ่งของให้แก่เจ้าของขวัญเมื่อเสร็จพิธีทำขวัญแล้ว หรือให้กันในเวลาอื่นเป็นการถนอมขวัญหรือเพื่ออวยชัยไมตรี เช่น วันปีใหม่ วันเกิด วันแต่งงาน เรียกว่า “ของขวัญ” และหากให้ตอบแทนผู้มาช่วยงาน เช่น งานแต่งงาน และงานศพ เรียกว่า “ของชำร่วย” และเรียก “ของแถมพอก” เมื่อให้เพื่อเป็นสินน้ำใจ

การที่จะใช้เรียกชื่อใดหรือให้ในโอกาสใดก็ตามจุดหมายย่อยอาจแตกต่างกันไปตามวาระ และกำหนดนิยม แต่จุดหมายที่แท้จริงก็คือเป็นการให้เพื่อกระตุ้นเตือนหรือเน้นย้ำความทรงจำอันอยู่ในขอบข่ายของของที่ระลึก

สาเหตุที่ทำให้ของที่ระลึกพัฒนาเปลี่ยนแปลงไป การพัฒนาเปลี่ยนแปลงของ “ของที่ระลึก” ทั้งในด้านจุดประสงค์แห่งการสร้างรูปแบบ รูปทรง และในการนำไปใช้นั้นอาจเนื่องมาจากสาเหตุใหญ่ 2 ประการ คือ

(1) มีการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรม รูปแบบค่านิยมหรือประเพณีในท้องถิ่นที่สร้างวัตถุขึ้นเพื่อจุดมุ่งหมายการบริโภค จุดมุ่งหมายในการใช้สอยหรือเพื่อประดับตกแต่ง และเป็นวัตถุทางศิลปะ โดยมีเป้าหมายแห่งการนำไปใช้ และรูปแบบที่สืบทอดกันมานับชั่วอายุคนของแต่ละท้องถิ่น อันถือได้ว่าเป็นวัฒนธรรม (Culture) ของท้องถิ่นนั้นๆ เมื่อมีการติดต่อกันในระหว่างกลุ่มชนต่างวัฒนธรรมไม่ว่าจะด้วยระบบแลกเปลี่ยนหรือระบบซื้อขายก็ตาม แนวคิดเปรียบเทียบในสิ่งที่แตกต่างกันย่อมทำให้เกิดการลอกเลียนการประยุกต์ การดัดแปลง ในสิ่งที่ได้รับรู้ใหม่ให้เหมาะสมกลมกลืนกับสิ่งเดิมที่มีอยู่ สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ก็จะมีพัฒนาเปลี่ยนแปลงไป ดังเช่น การสร้างเครื่องปั้นดินเผาที่บ้านด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา ได้มีการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมของชาวบ้านกับชาวเมืองจนทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงหลายอย่าง คือ การสร้างเครื่องปั้นดินเผา เดิมสร้างไหปลาจ๋าเพื่อการใช้สอยได้เปลี่ยนหน้าที่ และรูปแบบมาเป็นรูปนกฮูก ฯลฯ สำหรับใส่หลอดไฟฟ้า หรือสำหรับประดับตกแต่งบริเวณเปลี่ยนบุคคลผู้ใช้จากชาวบ้านมาเป็นชาวเมืองเปลี่ยนรูปแบบจากดั้งเดิมมาเป็นรูปแบบสมัยใหม่ หรือความรู้เรื่อง “ดีบุก” ครั้งแรกแพร่หลายมากในยุโรป เนื่องจากมีทรัพยากรเป็นของตนเอง การติดต่อค้าขายทำให้ความรู้นี้แพร่ไปยังอินเดีย และจีน ซึ่งนำมาใช้และเจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้น ทั้งทำเป็นภาชนะรูปร่างต่างๆ อาวุธ และเครื่องประดับ ซึ่งล้วนแต่ทำด้วยสำริด (Bronze) เป็นโลหะผสมโดยการนำดีบุกกับทองแดงผสมกัน ทั้งสิ้น ความชำนาญในการนำโลหะมาใช้งานนั้น ช่างจีนชำนาญทางด้านสำริด ส่วนช่างอียิปต์เชี่ยวชาญมากทางด้านเครื่องทองความเชี่ยวชาญ

ในการประดิษฐ์เครื่องทองของชาวอียิปต์ปรากฏชัดในพีระมิดของกษัตริย์ทุตังคาเมน ที่สร้างในราว 3350 ปีมาแล้ว และ ณ ที่นี้ได้พบว่าพวกอียิปต์ได้เริ่มรู้จักใช้เหล็ก (Iron) แต่พวกนี้ได้รับความรู้มาจากพวกฮิตไทต์ ซึ่งอยู่บริเวณเอเชียไมเนอร์ และซีเรียตอนใต้ของทะเลดำ พวกฮิตไทต์นี้ได้พบวิธีถลุงเหล็กมาตั้งแต่ 5000 ปีมาแล้ว และปกปิดเป็นความลับมากกว่าศตวรรษ แต่ในราว 3283 ปีมาแล้ว (1283 ปีก่อนคริสตกาล) ได้ถูกรุกราน มีบันทึกว่าพวกอียิปต์ต้องจ่ายด้วยทอง และเงินจำนวนมาก เพื่อให้วิธีการทำเหล็กหรือการถลุงเหล็ก

(2) ความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ และสังคม วัฒนธรรม กาลเวลาเมื่อล่วงผ่านไปสภาพสรรพสิ่งต้องมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาคลี่คลายไปด้วยเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นปัจจุบันกัน ซึ่งความเปลี่ยนแปลงในสรรพสิ่งเหล่านี้พอที่จะแยกแสดงให้เห็นเป็นระบบตามลำดับแห่งเวลา ดังนี้

1. ในทางเศรษฐกิจ ก่อนที่จะมีระบบการใช้เงิน การผลิตสร้างสิ่งต่างๆ ขึ้นก็เพื่อประโยชน์เพื่อความปลอดภัย เพื่อคุณค่าทางความงาม เพื่อความสะดวกสบายในการใช้เฉพาะตน และสมาชิกในครอบครัวเท่านั้น ผลงานที่จะทำถูกกำหนดขึ้นมาจากความพึงพอใจ และจากคุณค่าเพื่อประโยชน์ใช้สอย ดังนั้น รูปแบบของงานจึงไม่แน่นอน บุคคลสามารถกระทำในรูปแบบที่ต่างกันออกไป และเมื่อเป็นงานส่วนตัว ผลงานจึงเป็นรูปแบบเฉพาะตน มีการกำหนดโครงสร้าง และลวดลายตกแต่งตามความพอใจ ซึ่งความพอใจนี้ ระยะเวลาหนึ่งอาจผูกพันอยู่กับความเชื่อ ความศรัทธา ที่บุคคลผู้สร้างงานมีต่อสิ่งต่างๆ ด้วยระยะต่อมางานส่วนตัวก็เริ่มเปลี่ยนเข้าสู่งานอาชีพ เมื่อบุคคลบางคนได้ใช้ความสามารถพิเศษในการกระทำผลงานเป็นที่สนใจของคนอื่นๆ เกิดมีความปรารถนาในสิ่งของหรือผลงานนั้นร่วมกัน การกระทำผลงานในเรื่องระบบจำนวนจึงเกิดขึ้นเพื่อตอบสนองการเลือกใช้ และแลกเปลี่ยนผลงานซึ่งกันและกัน และพัฒนามาถึงการแลกเปลี่ยนผลงานกับสิ่งของเครื่องใช้กับอาหาร และกลายเป็นระบบซื้อขายขึ้น เมื่อบุคคลคนหนึ่งได้รับความสำเร็จในผลงานจากการได้กระทำผลงานขึ้นมา บุคคลอื่นซึ่งก็มีความสามารถเหมือนกันก็มีความประสงค์จะได้รับความสำเร็จในผลงานจากการกระทำของเขาบ้าง ระบบการทำงานเพื่อการแข่งขันจึงเริ่มขึ้น การแข่งขันก็มักจะแข่งขันกันในเรื่องของอัตราประโยชน์ก่อน จากนั้นก็มาแข่งขันกันในเรื่องของรูปแบบ ส่วนโครงสร้าง เรื่องของขนาด และสัดส่วน ต่อมาจึงแข่งขันกันในเรื่องของความสะดวกสบาย ในการนำไปใช้ในเรื่องความปลอดภัย และในเรื่องของความสวยงาม พอมาถึงระยะนี้ผลงานนั้นๆ ก็ได้รูปแบบแน่นอนว่าเป็นอะไร และเป็นอย่างไร เป็นเครื่องมือ เป็นเครื่องใช้ หรือเป็นเครื่องประดับ เป็นวัตถุทางศิลปะ ก็หมายความว่า บุคคลส่วนหนึ่งในกลุ่มสังคมนั้นๆ ไม่ต้องทำการเพาะปลูก ไม่ต้องเลี้ยง

สัตว์ก็สามารถจะมีอาหาร เครื่องนุ่งห่ม ฯลฯ เพื่อประโยชน์ส่วนตนได้จากการทำผลงานสิ่งของ เครื่องใช้ ฯลฯ ขึ้นมาเพื่อการแลกเปลี่ยนหรือซื้อขายให้ได้มาซึ่งอาหาร และเครื่องนุ่งห่มนั้นๆ ก็นับได้ว่าเป็นการเริ่มต้นงานอาชีพของบุคคล ต่อมาก็เป็นงานอาชีพของครอบครัว และอาจถึงขั้นอุตสาหกรรมโรงงาน แต่เดิมการผลิตงานต่างๆ นับแต่ต้นจนจบมักจะทำโดยคนๆ เดียว ต่อมาเมื่อเกิดการผลิตขึ้นเป็นสินค้าในปริมาณที่มากขึ้น จึงมีการแบ่งงานกันทำ ดังเช่น การทำร่ม มีการแบ่งงานกันทำโดยแยกเป็นงานกลึงหัวร่ม ตั้ร่มด้วยเครื่องจักร งานเจาะซี่ร่มด้วยเครื่องจักร การมัดหัวร่มติดกับซี่ยาว การร้อยด้ายร่ม การผ่าโครงร่ม การติดกระดาษร่ม การร้อยด้ายประดับร่ม และการเขียนดอกหรือลวดลายร่ม เป็นแผนกแยกกันออกไปตามทักษะ และความชำนาญ ส่วนรูปแบบ และผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้นเพื่อจัดจำหน่ายนี้ มีรูปแบบ ขนาด ลวดลาย ฯลฯ ที่เปลี่ยนแปลงไปให้สอดคล้องกับค่านิยม และความต้องการของผู้บริโภคโดยคำนึงถึงความสวยงามมากกว่าประโยชน์ใช้สอย

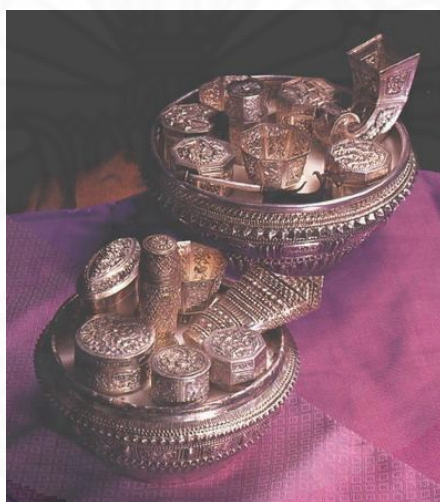
2. ในทางสังคม เมื่อสภาพการเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับพัฒนาสภาพความเป็นอยู่ของผู้คน จากการสร้างสรรค์เพื่อเพียงพอกับความต้องการของตนเอง และครอบครัวมาเป็นการสร้างเพื่อการแลกเปลี่ยนซื้อขายจากชีวิตความเป็นอยู่ที่มีเอกลักษณ์ของกลุ่ม ของชุมชน ของท้องถิ่น เมื่อมีการแลกเปลี่ยนหรือครอบงำทางวัฒนธรรมจนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสภาวะการดำรงชีพในสังคม ย่อมทำให้ผลผลิตอันเอื้ออำนวยต่อการดำรงชีวิตต้องเปลี่ยนแปลงไปด้วยความเหมาะสมเช่นกัน เช่น ในด้านชีวิต ความเป็นอยู่ของคนไทย แต่เดิมนิยมกินหมากจึงใช้หมากพลูเป็นเครื่องต้อนรับแสดงไมตรีจิต เมื่อเวลาแขกไปใครมาก็ยกเขียนหมากออกมารับรอง การไปสู้ออกก็มีขันหมากเป็นเครื่องค้ำับ จะเป็นขันทอง นาค ถมเงิน ทองเหลือง หรือขันชนิดอะไรก็ได้แล้วแต่ฐานะ และแม้เครื่องยกก็ต้องมีหีบหมากเป็นเครื่องสำคัญ แต่ในปัจจุบันสภาพชีวิต สังคม ความเป็นอยู่เปลี่ยนแปลงไป คนที่กินหมากใกล้หมดไป ความนิยมในเรื่องการกินหมากหมดไป ทำให้รูปแบบภาชนะเครื่องใช้รับรองแขกที่เคยเป็นของขวัญ ของฝาก อย่างเช่น พานหมาก หรือเขียนหมากตลอดจนเครื่องมือ อุปกรณ์ในการตำหมาก ครกทองเหลือง ตะบันหมาก (รูปร่างคล้ายกระบอก ล้างเรียว เป็นทองเหลือง เขมรเรียก ตปล) กรรไกรผ่าหมาก ก็กำลังจะหมดไปกลายเป็นของที่หาได้ยาก

เขียนหมากถมทอง (เขียนหมากนิยมทำกันในหมู่ผู้มีฐานะดี เริ่มทำมาจนถึงสมัยรัชกาลที่ 5 เขียนหมากชุดนี้ลวดลาย และฝีมือเป็นของช่างถมที่ตำบลบ้านพารถม กรุงเทพมหานคร)



ภาพที่ 2.45 เขียนหมากถมทอง “สาเหตุที่ทำให้ของที่ระลึกพัฒนาเปลี่ยนแปลงไป” จาก <https://souvenirbuu.wordpress.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

เขียนหมากแบบฝรั่ง (เขียนและเครื่องเขียนทำด้วยเงินसान เป็นของที่ทำจากยุโรป นิยมเล่น และสะสมกันในสมัยรัชกาลที่



ภาพที่ 2.46 เขียนหมากแบบฝรั่ง “สาเหตุที่ทำให้ของที่ระลึกพัฒนาเปลี่ยนแปลงไป” จาก <https://souvenirbuu.wordpress.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

นอกจากนี้ยังมีเขียนหมากแบบอื่นๆ อีกมากมาย เช่น เขียนหมากมลายู ทำด้วยทองเหลือง เขียนทำเป็นกระเบมีล้นชัก มีล้อรองฐาน 4 ล้อ เป็นของนำเข้ามาใช้แต่ครั้งสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ด้วยเห็นว่าเป็นของแปลก และยังมีเขียนหมากลาว ซึ่งทำ

ด้วยเงินชুবทอง ประกอบด้วยเขียนกระบะสีเหลี่ยม เครื่องเขียนตลับกลม ขนาดไล่เลี่ยกัน พร้อมด้วย ตะบันหมากเป็นของใช้ติดตัวเข้ามาในสมัยรัชกาลที่ 5

อีกทั้งสังคมการผลิตได้เจริญพัฒนาไปสู่ระบบอุตสาหกรรมเทคโนโลยีใหม่ๆ เครื่องมือ เครื่องใช้ ตลอดจนวัสดุใหม่ๆ ทำให้กรรมวิธีการผลิตสามารถสร้างสิ่งที่อยู่เหนือขีดจำกัดในการสร้างของมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบ จำนวนคุณภาพ ฯลฯ ทำให้รูปแบบของสิ่งต่างๆ ค่อยๆ เปลี่ยนแปลงไป ขณะเดียวกันรูปแบบเดิมของสิ่งต่างๆ บางอย่างก็กลายมาเป็นสินค้าที่ขายในฐานะเป็นของที่ระลึกในท้องถิ่น ไม่เกี่ยวข้องกับการใช้สอยในชีวิตประจำวันของผู้คนอย่างแต่ก่อนอีกต่อไป เช่น เมื่อคนในหัวเมืองพูดถึงรูปแบบ “เครื่องใช้พื้นบ้าน” นั้นอาจหมายถึงของที่ระลึกสำหรับจำหน่ายแก่นักท่องเที่ยวอันเป็นศิลปะสำหรับนักท่องเที่ยว เช่น พานใส่ดอกไม้ หรือจะเรียกว่า “ขันโตกดอกไม้” ก็ได้ ชาวบ้านเอาไวใส่ดอกไม้ไปทำบุญที่วัด โครงภายในมีทั้งที่เป็นไม้สักกลึง และเป็นไม้ไผ่ขัดเป็นรูปร่างแล้วลงรักแดงทับ



ภาพที่ 2.47 ขันโตกดอกไม้ “สาเหตุที่ทำให้ของที่ระลึกพัฒนาเปลี่ยนแปลงไป” จาก <https://souvenirbuu.wordpress.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(3) ในทางวัฒนธรรม ความเจริญทางวัตถุความสำเร็จในทางวิทยาศาสตร์ ตลอดจนมาตรฐานการครองชีพ ที่สูงของสังคมแห่งหนึ่งอาจเป็นสาเหตุทำให้เกิดความสนใจยอมรับจากสังคมอีกแห่งหนึ่ง เมื่อสังคมกลุ่มที่รับเอาวัฒนธรรมของผู้อื่นเข้ามาทำให้วัฒนธรรมดั้งเดิมของ

ตนเองถูกทอดทิ้งจนบรรรมนิยมประเพณีดั้งเดิมค่อยๆ สูญไปรูปแบบสิ่งของเครื่องใช้ในพิธี ประเพณี ตลอดจนความเชื่อต่างๆ ในอดีตสูญหายไป หรือเปลี่ยนแปลงรูปแบบไป

2.3.2 คุณค่าของของที่ระลึก

คุณค่าของของที่ระลึกมีคุณลักษณะที่อาจสังเกตได้ ดังนี้

(1) เป็นวัสดุท้องถิ่น ลักษณะเด่นของของที่ระลึกที่นับว่ามีความสำคัญอย่างหนึ่งคือ เรื่องวัสดุที่นำมาใช้ผลิต อาจจะเป็นเพราะความจำเป็น และเพื่อความสะดวก ทำให้ชาวบ้านต้องใช้วัสดุต่างๆ ที่มีอยู่โดยรอบตัวตามธรรมชาติ โดยปกติตามท้องถิ่นต่างๆ ก็มีวัสดุจำนวนมากมาตามธรรมชาติให้เลือกใช้วัสดุนั้น มีทั้งคุณภาพดี และเลว และในบางท้องถิ่นก็จะมีวัสดุบางอย่างที่ดีเป็นพิเศษกว่าท้องถิ่นอื่นด้วยเหตุนี้จึงพบว่าสิ่งของอย่างเดียวกันคุณภาพอาจจะแตกต่างกันในแต่ละท้องถิ่น บางท้องถิ่นมีชื่อเสียงมากเป็นพิเศษ เพราะตั้งอยู่ในแหล่งวัตถุดิบที่มีคุณภาพดี และบางท้องถิ่นอาจจะไม่มีผลผลิตเลย เนื่องจากขาดวัสดุชนิดนั้น แต่กลับไปมีวัสดุชนิดอื่น จึงได้ผลผลิตงานออกมาต่างแบบกันออกไป กล่าวอีกอย่างหนึ่งวัสดุในท้องถิ่นเป็นตัวกำหนดรูปแบบ วิธีการ และชนิดศิลปกรรมพื้นบ้าน เพราะโดยทั่วไปศิลปกรรมพื้นบ้านจะแตกต่างกันไปตามถิ่นกำเนิด เอกลักษณะของของที่ระลึกจึงมีลักษณะเด่นเฉพาะตัวเป็นไปตามถิ่นกำเนิด แม้จะเป็นของสิ่งเดียวกัน เช่น เครื่องปั้นดินเผา เครื่องจักรสาน ในแต่ละภาคจะมีรูปลักษณะแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดในด้านลวดลาย รูปทรง สิ่งของเครื่องใช้บางอย่างก็เป็นของเฉพาะถิ่นทำขึ้นเท่านั้น เช่น

ภาคเหนือ มีของเฉพาะถิ่นทำขึ้น คือ ทำเครื่องเงิน ทำร่ม การทำกระดาษสา การปักผ้า การแกะสลัก

ภาคใต้ทำ มีของเฉพาะถิ่นทำขึ้น คือ เครื่องถม การจักรสานด้วยย่านลิเภา

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีของเฉพาะถิ่นทำขึ้น คือ ทำแคน ทอผ้าไหมมัดหมี่ การทอผ้าขิด ปั้นเครื่องปั้นดินเผาที่ยังไม่เคยลือ

ภาคกลาง มีของเฉพาะถิ่นทำขึ้น คือ ทำกระดาษ ใ่องม้งกร มีอรัญญิก บาทรพระ หล่อพระ หม้อตาล ภาชนะดินเผา เป็นต้น

ศิลปะเหล่านี้ ท้องถิ่นอื่นไม่มีทำหรือถ้ามีก็น้อย และไม่มีชื่อเสียงเท่า ทั้งนี้เนื่องจากวัสดุที่นำมาผลิตในท้องถิ่นนั้นมีจำนวนมาก คุณภาพดี สะดวกหาง่าย และราคาถูก เช่น การทำร่มด้วยกระดาษสา เป็นของพื้นบ้านที่ขึ้นชื่อของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เนื่องจากพื้นที่ และภูมิอากาศเหมาะแก่การปลูกต้นหม่อนสำหรับการเลี้ยงไหม และเครื่องปั้นดินเผาที่ด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา ก็เช่นเดียวกัน พื้นที่แถบนั้นมีดินที่เหมาะสมแก่การนำมาปั้นเครื่องใช้ เครื่องประดับ เครื่องจักรสานที่สานด้วยย่านลิเภาในภาคใต้ก็เช่นเดียวกัน ย่านลิเภาเป็นพืชที่ชอบอากาศชื้น และฝนตกชุก เป็นพืชที่งอกงามดีในภาคใต้เท่านั้น ชาวบ้านภาคใต้โดยเฉพาะที่จังหวัดนครศรีธรรมราชจึงได้

นำมาใช้ประโยชน์โดยการผูกมัดของต่อมาก็ำจกรสานทำเป็นเครื่องใช้ทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นตะกร้า กระบุง กระเป่า หมวก ฯลฯ สำหรับในภาคกลางชาวบ้านได้ใช้วัสดุในท้องถิ่นผลิตงานศิลปะพื้นบ้าน หรือของพื้นบ้าน ไม่ว่าจะเป็นเครื่องจักรสาน การปั้นโอ่ง และกระถางลายมังกร หม้อตาล ภาชนะ ดินเผา นับได้ว่าวัสดุในท้องถิ่นเป็นปัจจัยเกื้อหนุนที่สำคัญอย่างยิ่ง

(2) ไม่รู้มากในกฎเกณฑ์ ไม่ว่าจะเป็นทางความรู้ทางศิลปะมาเป็นการช่วยให้ ชาวบ้านกล้าแสดงออก คือ แสดงความต้องการแท้ๆ ออกมาอย่างเปิดเผย แสดงอุปนิสัยใจคอ อันแท้จริงของผู้กระทำ และมาจากสังคมวัฒนธรรมที่ไม่มีในตำราเรียนของตนมาแต่กำเนิด หากชาวบ้านใช้ประสบการณ์การสังเกตเป็นครูสอนแล้วแก้ไขให้เกิดประโยชน์อย่างแท้จริง ดังนั้น ชาวบ้านจะทำสิ่งนั้นๆ ออกมาตามความรู้สึกนึกคิดอย่างง่าย ๆ และถือเป็นการสืบทอดตามธรรมชาติ

(3) มีความสวยงาม เมื่อสร้างสรรค์งานสิ่งใดย่อมต้องการทำให้งานชิ้นนั้นมี ความเรียบร้อย มีความน่าดู มีความสวยงามเท่าที่จะทำได้อย่างชาวบ้านตามที่ทุกอย่างจะอำนวย เป็น ที่รู้กันว่าชาวบ้านผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นมีข้อจำกัดอยู่หลายอย่าง เช่น เรื่องวัสดุเครื่องมือ อุปกรณ์ ความรู้ ทูรอน สิ่งสนับสนุน ประโยชน์ใช้สอย สภาพแวดล้อม และปัจจัยอื่นซึ่งเป็นเรื่องจำเป็นบังคับ ที่ต้องให้ศิลปินชาวบ้านสร้างผลงานต่างๆ ขึ้น โดยไม่ได้คำนึงถึงความสวยงามไม่คำนึงถึงประโยชน์ ใช้สอยเป็นสิ่งสำคัญ แต่ทว่างานที่สร้างสรรค์ออกมาก็มีความสวยงามอย่างไม่ได้ตั้งใจแฝงอยู่ในตัวเอง ที่เป็นดังนี้เพราะว่าช่างศิลปะชาวบ้านมีสุนทรียภาพสูง เป็นผู้รักสวยรักงาม รักความเป็นระเบียบ เรียบร้อยภายในจิตใจ

(4) มีราคาถูก นอกจากมุ่งที่ความจำเป็น และประโยชน์ใช้สอยแล้ว ยังต้องมี ราคาถูกพอที่จะทำให้ผู้คนสามารถซื้อใช้ได้ด้วย ของที่ระลึกราคาถูกนั้นไม่ได้หมายความว่าด้อยคุณค่า แต่เป็นไปตามลักษณะสภาพชีวิตที่เรียบง่าย เป็นไปตามความสะดวก วัตถุประสงค์ทางยาราคาต่ำ

2.3.3 การออกแบบของที่ระลึก

ในปัจจุบันการออกแบบสร้างสรรค์ของที่ระลึกเป็นงานศิลปะที่เป็นลักษณะ ประยุกต์หรือที่เรียกว่า “ประยุกต์ศิลป์” หรือ “ศิลปะประยุกต์” มิใช่เป็นการสร้างงาน “วิจิตรศิลป์” ทั้งนี้เนื่องจางานวิจิตรศิลป์ถือว่าเป็นศิลปะบริสุทธิ์ เป็นงานสร้างสรรค์ที่มนุษย์แสดงออกมาเพื่อ ความงาม ความประณีตละเอียดอ่อน อันก่อให้เกิดอารมณ์ ความซาบซึ้ง สะเทือนใจ และเกิดความ ประทับใจ มีค่าสูงส่งต่อจิตใจมนุษย์ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในลักษณะนี้จะถ่ายทอดชีวิตจิตใจลง ในผลงาน ปรากฏออกมาในลักษณะพิเศษ มีลักษณะเฉพาะตัวต่อศิลปินแต่ละคน แต่งานประยุกต์ ศิลป์หรือศิลปะประยุกต์ เป็นลักษณะที่มนุษย์นำเอาวัสดุ และเรื่องราวต่างๆ มาผสมกลมกลืน ปُرุงแต่ง ดัดแปลง สร้างสรรค์ขึ้นให้มีคุณค่าทางความงาม ทางการใช้สอยให้เป็นประโยชน์แก่ ชีวิตประจำวัน การสร้างงานด้านนี้จะต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้บริโภค กาลเวลา สมัยนิยม

และองค์ประกอบอื่นๆ อีกหลายประการ ดังนั้น เรื่องราวของการออกแบบของที่ระลึกจึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับวิธีการ แนวทาง ความนึกคิด การจัดรวบรวม การลำดับ การเลือกและความริเริ่ม โดยมีวัตถุประสงค์ของรูปแบบที่จะสร้างอยู่ที่ประโยชน์ใช้สอยหรือประโยชน์ในการตกแต่งเป็นสำคัญ และให้มีรูปลักษณะของสิ่งที่จะสร้างเป็นสื่อหรือสัญลักษณ์ที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย ใช้งานได้ มีความเหมาะสมกะทัดรัด มีความเป็นระเบียบ และมีความสวยงามเป็นสำคัญ (SOUVENIR, 2561)

2.3.4 ความหมาย แชนด์เมด (Handmade)

แชนด์เมด (Handmade) หมายถึง สิ่งของที่ถูกผลิตหรือประดิษฐ์ขึ้นที่มีเอกลักษณ์ที่เป็นสิ่งเดียวในโลกที่ใช้สองมือของเราผลิตขึ้นถึงแม้จะเป็นสิ่งเหมือนกันก็ตามกรรมวิธีเดียวกันก็ตาม โดยถ้าเปรียบเทียบกับการผลิตงานเป็นจำนวนมากในโรงงานที่มีกำลังการผลิตสิ่งของที่เหมือนกันก็ตาม จะไม่เรียกมันว่าเป็นแชนด์เมดซึ่งการผลิตประเภทนั้นเป็นการที่ผลิตตามสูตรการผลิตที่ได้ออกแบบไว้ตั้งแต่ต้น ส่วนงานแชนด์เมดนั้นจะไม่ได้ให้ความสำคัญในเรื่องของสูตรการผลิตแต่จะเน้นในเรื่องการเน้นทางด้านจินตนาการของผู้คิดค้น โดยชิ้นงานที่ทำออกมาด้วยมือสองมือ และอาจใช้เครื่องมือประกอบด้วยเล็กน้อย เพื่อให้งานออกมารวดเร็ว และสวยงาม แต่ส่วนมากแล้วจะไม่ใช้เครื่องจักรในลักษณะของงานที่ผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก และชิ้นงานแต่ละชิ้นนั้นจะเป็นเอกลักษณ์ที่ไม่มีใครเหมือน และไม่เหมือนใคร ดังนั้น ราคาที่ย่อมจะแพงขึ้นเป็นธรรมดา

งานประดิษฐ์ผลิตภัณฑ์จากฝีมือแรงงานคนคุณค่าของสินค้าแชนด์เมดอยู่ที่ในงานแต่ละชิ้นงาน จะไม่เหมือนกัน 100 เปอร์เซ็นต์ เพราะไม่ใช้เครื่องจักรที่ตั้งโปรแกรมให้ทำงานได้เหมือนกันทุกชิ้นดูเป็นธรรมชาติ อ่อนโยน ฉะนั้น งานแชนด์เมดจึงราคาค่อนข้างสูงส่วนใหญ่จะใช้กับงานศิลปะ หรือให้เข้าใจได้ง่ายๆ จะเป็น สิ่งที่สร้างสรรค์ด้วยคน (I and me 2012, 2560)

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พรรณปพร ภิรมย์วงษ์ (2552) ศึกษาเรื่อง อัตลักษณ์และการท่องเที่ยว: ศึกษากรณีภูไทบ้านภู ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร พบว่า การท่องเที่ยวในบ้านภูถือเป็นการท่องเที่ยวเชิงชาติพันธุ์ (Ethnic Tourism) ซึ่งการท่องเที่ยวในรูปแบบนี้อาจทำให้กลุ่มชาติพันธุ์ถูกมองว่าเป็นสินค้า แต่ในกรณีของชาวบ้านภูซึ่งนำเสนอความเป็นภูไทในการท่องเที่ยวของหมู่บ้านนี้ถือเป็นหมู่บ้านที่นำการสนับสนุนของรัฐ และตลาดสมัยใหม่มาเป็นประโยชน์แก่การท่องเที่ยวในหมู่บ้านของตน

ชาวบ้านภูส่วนใหญ่มองว่าการที่บ้านภูเป็นแหล่งท่องเที่ยว และมีคนมากมายจากต่างถิ่น มาจ้างมอตน และมาบริโภควัฒนธรรมในพื้นที่บ้านภูถือเป็นผลบวกต่อชาวบ้านเอง เพราะเป็นสาเหตุให้ชาวบ้านมีรายได้เพิ่มขึ้นจากส่วนแบ่งที่มาจากกรเข้ากิจกรรมการท่องเที่ยวของหมู่บ้าน

ธีรวัฒน์ พจนวิบูลศิริ (2558) ศึกษาเรื่อง กรณีศึกษางานออกแบบของฝากของที่ระลึก ที่สะท้อนอัตลักษณ์จังหวัดลำปาง พบว่า งานออกแบบ “ลำปาง” ทั้งหมดจะใช้ “ไก่อ” เป็นองค์ประกอบสำคัญเพราะ “ลำปาง” เป็นเมืองไก่อ ดังชื่อจังหวัดแต่ครั้งโบราณ สามารถพบเห็น “ไก่อ” ได้ทั่วไปจึงเป็นข้อพิสูจน์ได้ว่า ลำปางมีไก่อมาก

สินค้าที่ดังจะขายดี และขายได้ต้องอาศัยการค้นคว้าข้อมูลประกอบกระบวนการออกแบบที่เป็นขั้นตอน ใช้ต้นทุนทางศิลปวัฒนธรรมไทยอย่างเหมาะสมลงตัว องค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยสะท้อน “อัตลักษณ์” ที่เป็น “เอกลักษณ์” เฉพาะตัวของจังหวัดนั้นๆ ผ่านกระบวนการออกแบบได้เป็นอย่างดี

สรุปผลการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้ศึกษาพบว่าบ้านภู ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร เป็นหมู่บ้านที่มีวัฒนธรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นของตนเอง และมีการนำการสนับสนุนของรัฐ และตลาดสมัยใหม่มาเป็นประโยชน์แก่การท่องเที่ยวในหมู่บ้านของตนเอง โดยการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาชุมชนเป็นหมู่บ้านภูไทที่มีวัฒนธรรมเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง โดยการสืบทอดมาจากภูมิปัญญาของบรรพบุรุษ เช่น วัฒนธรรมการแต่งกายด้วยชุดภูไท ภาษาภูไทประเพณีพิธีกรรม ตลอดจนภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ถ่ายทอดมาจากบรรพบุรุษ เช่น การทอผ้าฝ้ายไหม การสานเครื่องใช้ในครัวเรือน สิ่งประดิษฐ์ที่ได้จากธรรมชาติ และการศึกษางานออกแบบของฝากของที่ระลึกนั้นเป็นการสะท้อนถึงอัตลักษณ์เป็นองค์ประกอบ การมีต้นทุนทางศิลปวัฒนธรรมไทยอย่างเหมาะสมที่จะนำองค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยสะท้อน “อัตลักษณ์” ที่เป็น “เอกลักษณ์” เฉพาะตัวในการค้นคว้าข้อมูลประกอบกระบวนการออกแบบที่เป็นขั้นตอน ผ่านกระบวนการออกแบบให้เป็นสินค้าที่ดังและขายดี

บทที่ 3

ข้อมูลพื้นฐานที่ใช้ประกอบงานสร้างสรรค์

ในงานสร้างสรรค์นี้มีภูมิหลังเป็นบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร จึงขออธิบายประวัติความเป็นมาของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร ดังนี้

- 3.1 ประวัติศาสตร์บ้านภู
- 3.2 สภาพทั่วไปของบ้านภู
- 3.3 กลุ่มชาติพันธุ์ “ภูไท”
- 3.4 หมู่บ้านท่องเที่ยวโฮมสเตย์บ้านภู
- 3.5 บ้านภูกับเศรษฐกิจ
- 3.6 แรงบันดาลใจที่ใช้ประกอบงานสร้างสรรค์

3.1 ประวัติศาสตร์บ้านภู

บ้านภู ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร ประวัติการตั้งถิ่นฐานมายาวนานกว่า 100 ปี โดยเดิมบ้านภูเป็นส่วนหนึ่งของเมืองหนองสูง ซึ่งตั้งขึ้นในสมัยรัชกาลที่ 3 เมื่อวันศุกร์ แรม 11 ค่ำ เดือน 8 ปีมะโรง ตรงกับวันที่ 9 สิงหาคม พ.ศ.2387 ประชากรส่วนใหญ่เป็นชาวภูไทอพยพมาจากเมืองคำอ้อเขียว และเมืองวัง ซึ่งอยู่ทางฝั่งซ้ายของแม่น้ำโขงในแคว้นสิบสองจุไทย (เมืองวังในปัจจุบันคือบ้านนายม สาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว) โดยโปรดเกล้าแต่งตั้งท้าวสีหนามจากเมืองคำอ้อเป็นเจ้าเมืองหนองสูง มีนามว่าพระไกรสรราช มีพื้นที่ครอบคลุมเขตอำเภอนาแก จังหวัดนครพนม

เมื่อ พ.ศ.2424 ชาวเมืองหนองสูงได้พากันอพยพย้ายถิ่นฐานมาจากที่บ้านหนองสูง เพราะหลังน้ำท่วมทุกปีจะเกิดโรคระบาดรุนแรงซึ่งชาวบ้านเรียกว่า โรคห้า (ท้องร่วง) ประกอบกับพื้นที่ทำกินน้อยลงจึงต้องแสวงหาที่ทำกินใหม่ และในปีนั้นปรากฏว่ามีเสือมากินม้าของชาวบ้านที่เลี้ยงไว้ ซึ่งเชื่อกันว่าถ้าเสือตัวไหนที่ได้กินม้าเข้าไปแล้วนั้น ต่อไปเสือตัวนั้นจะกินคน ทำให้ชาวบ้านเกิดความหวาดกลัว ชาวบ้านกลุ่มหนึ่งประมาณ 20 ครอบครัว โดยการนำของ เจ้าสุโพธิ์สมบัติ เจ้ามหาสงคราม เจ้ามหาเสนา และเจ้ากิตติราช อพยพลงมาจากใต้ข้ามภูเขาลงมาตั้งถิ่นฐานอยู่บนฝั่ง

ขวาของห้วยกระเบน เรียกชื่อว่าบ้านหลบภู โดยให้เจ้าสุโธสมบดีเป็นหัวหน้าหมู่บ้าน ซึ่งพื้นที่ดังกล่าวมีเจ้าเมืองนนท์ได้มาอยู่ก่อนแล้ว แต่เนื่องจากเจ้าเมืองนนท์เป็นคนมีวิชาคาถาอาคมแก่กล้าจึงมีคนกล่าวหาว่าเป็นผีปอบเจ้าเมืองนนท์กับชาวบ้านอีกส่วนหนึ่งจึงพากันย้ายไปอยู่อีกที่หนึ่งชื่อบ้านผักขะย้า

เมื่อประมาณปี พ.ศ.2445 (อยู่ในที่ตรงนั้นประมาณ 30 ปี) จึงได้พาราษฎรย้ายบ้านมาตั้งอยู่บนเนินเขาซึ่งเป็นที่ตั้งของหมู่บ้านในปัจจุบัน และก่อนที่จะถูกเรียกว่า “บ้านภู” บ้านภูเคยมีชื่อเดิมว่า

“บ้านหลบภู” เนื่องจากพื้นที่เดิมซึ่งไม่ใช่พื้นที่ที่ตั้งหมู่บ้านในปัจจุบัน คนบ้านภูเคยตั้งถิ่นฐานบ้านเรือนอยู่ในบริเวณหุบเขา และคำว่า “หลบ” นั้น เป็นลักษณะของพื้นที่ที่อยู่ต่ำลงไปเหมือนหลุม บ้านหลบภูก็คือหมู่บ้านที่อยู่ในส่วนที่เป็นที่ราบหุบเขา บ้านเรือนของชาวบ้านในอดีตตั้งอยู่ในบริเวณพื้นที่ต่ำคล้ายหลุม และต่อมาชาวบ้านที่เคยอาศัยในพื้นที่นั้นก็ได้อพยพมายังพื้นที่เนินเขา ซึ่งเป็นพื้นที่ที่หมู่บ้านตั้งอยู่ในปัจจุบัน และทางการก็ได้เข้ามาสำรวจหมู่บ้าน บ้านหลบภู จึงได้เปลี่ยนชื่อมาเป็นบ้านภูจนถึงปัจจุบัน การเปลี่ยนชื่อบ้านหลบภูมาเป็นบ้านภูนี้เกิดขึ้นมาเป็นร้อยกว่าปีแล้ว ชาวบ้านภูยังมีชีวิตอยู่ในปัจจุบันจึงเรียกหมู่บ้านของตนเองว่า “บ้านภู” ซึ่งชื่อบ้านภูนี้เป็นชื่อที่ชี้ให้เห็นถึงลักษณะเด่นทางกายภาพของพื้นที่ตั้งหมู่บ้านตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันว่าเป็นที่อยู่ซึ่งอยู่ใกล้กับภูเขา ถวัลย์ ผิวขำ. (15 พฤศจิกายน 2560). สัมภาษณ์.

3.2 สภาพทั่วไปของบ้านภู

3.2.1 ตำแหน่งที่ตั้งของหมู่บ้าน

บ้านภูตั้งอยู่ในพื้นที่อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร โดยอยู่ห่างจากอำเภอหนองสูงประมาณ 6 กิโลเมตร ปัจจุบันบ้านภูได้รับการแบ่งออกเป็นหมู่ 1 และหมู่ 2 โดยขึ้นอยู่กับตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร บ้านภูก่อนจะถูกเรียกว่า “บ้านภู” บ้านภูเคยมีชื่อเดิมว่า “บ้านหลบภู” เนื่องจากพื้นที่เดิมไม่ใช่พื้นที่ที่ตั้งหมู่บ้านในปัจจุบัน คนบ้านภูเคยตั้งบ้านเรือนอยู่ในบริเวณหุบเขา และคำว่า “หลบ” เป็นความหมายของลักษณะของพื้นที่ที่อยู่ต่ำไปเหมือนหลุม บ้านหลบภูคือหมู่บ้านที่ตั้งอยู่ในส่วนที่เป็นที่ราบหุบเขา บ้านเรือนของชาวบ้านในอดีตตั้งอยู่ตรงบริเวณพื้นที่ต่ำคล้ายหลุม และต่อมาชาวบ้านที่เคยอาศัยอยู่ในพื้นที่นั้นได้อพยพมายังพื้นที่เนินเขาซึ่งเป็นพื้นที่ที่หมู่บ้านตั้งอยู่ในปัจจุบัน ทางกรมเข้ามาสำรวจหมู่บ้าน บ้านหลบภูจึงได้เปลี่ยนชื่อเป็นบ้านภูจนกระทั่งปัจจุบัน การเปลี่ยนชื่อบ้านหลบภูมาเป็นบ้านภู เกิดขึ้นมานานกว่าร้อยปี ชาวบ้านภูที่ยังมีชีวิตอยู่ในปัจจุบันจึงเรียกหมู่บ้านของตนเองว่าบ้านภูทั้งสิ้น ซึ่งการเปลี่ยนชื่อหมู่บ้านดังกล่าวเป็น

เหตุการณ์ที่เล่าสืบต่อกันมา และชี้ให้เห็นถึงลักษณะเด่นทางกายภาพของพื้นที่ตั้งหมู่บ้านตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบันว่าเป็นที่อยู่ใกล้กับภูเขา อันสัมพันธ์กับวิถีชีวิต และการทำมาหากินของชาวบ้าน

เส้นทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 2370 (หนองสูง-นิคมคำสร้อย) ได้แยกบ้านภู ออกเป็นสองส่วน บ้านภูมีลักษณะหมู่บ้านแฝด พื้นที่ถูกแยกเป็นสองส่วนคนละฝั่งถนน โดยมีถนน หลวงที่ตัดมาจากอำเภอนิคมคำสร้อยกั้นตรงกลางระหว่างพื้นที่บ้านภูทั้งสองด้าน อาณาเขตของบ้าน ภูนั้นมีขอบเขตติดกับหมู่บ้านอื่นๆ ดังนี้

- (1) อาณาเขตด้านทิศเหนือ ติดต่อกับบ้านหนองโอ บ้านป่าเม็ก บ้านนา หนองแคน โดยมีแนวเนินเขาภูจะก่อ และภูถ้ำเม่นขวางกั้น
- (2) อาณาเขตด้านทิศใต้ ติดต่อกับบ้านเป่า และผาขาวที่มีความสูงทอดยาว ตลอดด้าน
- (3) อาณาเขตด้านทิศตะวันออก ติดต่อกับภูผาแดง
- (4) อาณาเขตด้านทิศตก ติดต่อกับเขตอำเภอหนองพอก จังหวัดร้อยเอ็ดโดยมี สันเขาภูหินเหล็กไฟ และภูผาขาวทอดยาวขวางกั้น

ลักษณะพื้นที่ของบริเวณบ้านภูเป็นที่ราบระหว่างหุบเขา มีสายน้ำจากภูเขาไหล มารวมกัน เป็นลำห้วยไหลผ่านจำนวน 3 สาย คือ ห้วยกระเปียน ห้วยถ้ำบึง และห้วยทราย บริเวณที่ ราบประกอบไปด้วยพื้นที่อยู่อาศัย และพื้นที่เกษตรกรรม ในส่วนของภูเขาที่ล้อมรอบหมู่บ้านทาง ราชการประกาศให้เป็นเขตป่าสงวนแห่งชาติ คือป่าสงวนแห่งชาติดงบังอี แปลงที่ 5 และเขตอนุรักษ์ สัตว์ป่า ครอบคลุมพื้นที่เขาสูงที่อยู่รอบบริเวณพื้นที่ของบ้านภู ภูเขาเหล่านี้ ได้แก่

- (1) ภูจะก่อ (ภูจ้อก่อ) อยู่ทางทิศเหนือห่างจากที่ตั้งหมู่บ้านประมาณ 1 กิโลเมตร ทางด้านทิศตะวันออกของภูที่ตั้งของวัดพระพุทธศรี
- (2) ภูหินเหล็กไฟ อยู่ทางทิศตะวันตก ห่างจากที่ตั้งหมู่บ้านประมาณ 1.5 กิโลเมตร มีพื้นที่ติดต่อกับภูจ้อก่อ
- (3) ภูผาขาว เป็นภูเขาที่บนสันเขามีพื้นที่ราบเป็นแนวยาวติดต่อกับภูหิน เหล็กไฟไปทางทิศใต้ ห่างจากที่ตั้งหมู่บ้านประมาณ 1 กิโลเมตร
- (4) ภูผาแดง อยู่ทางทิศตะวันออกห่างจากที่ตั้งหมู่บ้านประมาณ 1 กิโลเมตร เป็นภูเขาที่มีความสูงกว่าเขาสูงอื่นๆ ในเขตอำเภอหนองสูง

3.2.2 การตั้งบ้านเรือนหรือการใช้ประโยชน์ที่ดิน

การตั้งบ้านเรือน และการใช้ประโยชน์ในที่ดินที่บ้านภูในปัจจุบันนั้น จะเป็นการ สร้างบ้านเรือนที่เป็นแบบแผน เกิดจากความคิดที่จะตัดถนนในหมู่บ้านจากกลุ่มไทยพิทักษ์ถิ่น โดย บ้านภูได้มีการตัดถนนภายในหมู่บ้านราว พ.ศ.2515 ถึง พ.ศ.2517 มีการกำหนดเส้นถนนเอาไว้ และ

สิ่งใดที่กีดขวางเส้นทางที่ถนนตัดผ่าน เช่น ยุงข้าว หรือบ้านของชาวบ้านนั้น ต้องทำการรื้อ และย้ายออกไปจากเส้นทางตัดถนน ในกรณีนี้ชาวบ้านให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี สิ่งใดที่กีดขวางหรือทำให้สกปรกก็จะกำจัดทิ้ง หรือการเลี้ยงวัวควายไว้ใต้ถุนบ้านที่ชาวบ้านนิยมทำกันในขณะนั้นก็เกิดการปรับเปลี่ยนโยกย้ายวัวควายไปเลี้ยงไว้ที่นา เพราะชาวบ้านบอกว่าการเลี้ยงวัวควายไว้ใต้ถุนบ้านนั้นทำให้สกปรกและทำให้เจ้าของวัวควายรวมทั้งชาวบ้านคนอื่นต้องทนดมกลิ่นมูลของวัวควาย ปัจจุบันชาวบ้านเลี้ยงวัวควายไว้ที่นาหมดแล้ว ถนนในบ้านภูจึงเป็นถนนที่สวยงาม และเป็นเส้นตรงไม่คดเคี้ยวแบบแต่ก่อนในช่วงสมัย พ.ศ.2515 และผลการตัดถนนทำให้ชาวบ้านต้องขยับบ้านเรือนของตนเองมาปลูกใกล้กับบ้านชาวบ้านคนอื่นเรียงกันเป็นเส้นตามถนนที่ได้กำหนดไว้



ภาพที่ 3.1 การสร้างบ้านเรือนที่เป็นระเบียบเรียงเป็นเส้นตามแนวถนน. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

หลังจากการตัดถนน ชาวบ้านได้แบ่งบ้านออกเป็นกลุ่มๆ ละ 4-5 หลัง โดยยึดถือบ้านหลังที่ตั้งอยู่ติดกันว่าเป็นกลุ่มเดียวกัน เส้นถนนที่ตัดผ่านจะเป็นตัวแบ่งกลุ่มของบ้านออกจากกัน กลุ่มจากการแบ่งบ้านดังกล่าวเรียกว่า “คุ้ม” โดยความสัมพันธ์ของชาวบ้านในคุ้มไม่ได้ขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์แบบเครือญาติเป็นอย่างเดียว จะเน้นที่การตั้งบ้านอยู่ติดกันเป็นหลัก แต่ชาวบ้านที่สร้างบ้านอยู่ติดกันส่วนใหญ่จะเป็นญาติกัน มีความสัมพันธ์กันในเชิงเครือญาติอยู่แล้ว การตั้งคุ้มมีมาประมาณ 25 ปีที่แล้วซึ่งชื่อแต่ละคุ้มเป็นไปตามประวัติคุ้มนั้น เช่น บริเวณคุ้มใดเคยเป็นที่จุดพบสมบัติ ก็ตั้งชื่อคุ้มว่า “คุ้มโพธิ์สมบัติ” ส่วนชื่อ “คุ้มเจ้าสุวรรณ” นั้นก็เชื่อว่าเจ้าสุวรรณเคยอาศัยอยู่ในพื้นที่นั้น

คุ้มหรือสมาชิกของบ้าน 4-5 หลังที่อยู่ติดกันนี้จะรวมตัวกันทำกิจกรรมต่างๆ ของหมู่บ้าน บางครั้งเมื่อผู้ใหญ่บ้านหรือคณะกรรมการโฮมสเตย์เรียกประชุมคุ้มต่างๆ ก็จะส่งตัวแทนไป และแต่ละคุ้มก็จะหมุนเวียนกันทำกับข้าวไปถวายพระที่วัดศรีนันทาราม ประกอบไปด้วยคุ้ม

- (1) คุ้มเจ้าเนตรวงศ์
- (2) คุ้มราชสิงห์
- (3) คุ้มเจ้ากิตติราช
- (4) คุ้มเจ้ามหาเสนา
- (5) คุ้มเจ้าพระอินทร์
- (6) คุ้มเจ้าวารสาร
- (7) คุ้มเจ้าเทพราช
- (8) คุ้มเจ้าแพ่งคำร่วม
- (9) คุ้มเจ้าหาญชัย
- (10) คุ้มสุดสะแนน
- (11) คุ้มพรมสุรินทร์
- (12) คุ้มเจ้าโฮตสมบัติ
- (13) คุ้มเจ้าสุวรรณ
- (14) คุ้มมหาสงคราม
- (15) คุ้มพิราช
- (16) คุ้มเจ้าพรมบาล
- (17) คุ้มเจ้าเมืองนนท์
- (18) คุ้มเจ้าสุโพ



ภาพประกอบที่ 3.2 การแบ่งบ้านเป็นคุ่ม. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 3.3 แผนผัง บ้านภู หมู่ที่ 1, 2 ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

ประวัติศาสตร์ชุมชนบ้านภู ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร พ.ศ.2445 เจ้าสุโทธิสมบัตย์ย้ายมาตั้งรกรากที่นี่ และเรียกกันว่า “ภูน้อย” พ.ศ.2508 มีคณะป่าฝ้าจากที่ต่างๆ เข้ามาทอดในบ้านภู ทำให้ผู้หญิงมีบทบาทมากในการต้อนรับฝ้าป่ามาจนถึงทุกวันนี้ จากเหตุการณ์นี้ทำให้ในปัจจุบันผู้หญิงมีส่วนร่วมมากกว่าผู้ชายเพราะว่าผู้หญิงเคยชินกับการต้อนรับแขกมาก่อน กิจกรรมทั้งหมดของหมู่บ้านจึงตกเป็นการดำเนินงานของผู้หญิง

พ.ศ.2510-2511 มีการตั้งกลุ่มหนุ่มสาวศรีนคร เพราะเป็นช่วงที่มีหนุ่มสาวอาศัยอยู่ในหมู่บ้านเป็นจำนวนมาก

พ.ศ.2511 มีการสร้างศาลาการเปรียญหลังใหญ่ของวัดศรีนันทาราม และกลุ่ม
หนุ่มสาวศิรินครนครสร้างพระพุทธรูปที่วัดพุทธศิริ

พ.ศ.2515 ตั้งกลุ่มไทยพิทักษ์ถิ่น (ทพล.) จุดริเริ่มมาจากสมาชิกของกลุ่มหนุ่มสาว
ศิรินครจำนวน 8-10 คนได้ จุดประสงค์ คือการรวมตัวของชาวบ้านและการสร้างรูปแบบการประชุมที่
ชาวบ้านสามารถออกความคิดเห็นของตนได้ มีกติกาของกลุ่มชัดเจน มีการจัดประชุม และอภิปราย
เกี่ยวกับกิจกรรมของหมู่บ้านอย่างชัดเจน รวมตัวกันขึ้นมาใหม่ 4-5 ปีก็เลิก แต่การตั้งกลุ่มนี้เป็นสิ่ง
สำคัญที่ทำให้ชาวบ้านได้รู้ถึงรูปแบบ และขั้นตอนในการทำกิจกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวกับการปรับปรุง
พัฒนาหมู่บ้าน

พ.ศ.2515 ตัดถนนในหมู่บ้าน และย้ายอาคารเรียนไปตั้งโรงเรียนไปตั้งที่โรงเรียน
บ้านภูในปัจจุบัน

พ.ศ.2515-2517 เกิดความคิดตัดถนน แล้วมีการแบ่งกลุ่มบ้านเป็นคุ้ม

พ.ศ.2516 มีการรื้อวาง โดยผู้ชายเข้ามาไค้่งนางรำ รอบละ1บาทเอาเงินเข้าวัด
สมัยนั้นมีคนมาเยอะเพราะสาวบ้านภูสวยจึงทำให้ทหารมากันเยอะเอากระบี่เอามาสร้างโรงเรียน
บ้านภู

พ.ศ.2517 ชาวบ้านภู 150 คนได้เข้าเฝ้าฯทูลเกล้าฯ ถวายผ้าไหมแด่
พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวและสมเด็จพระบรมราชินีนาถ ณ ศาลาดุสิตดาลัย

พ.ศ.2517 ชาวบ้านปักเสาไฟ และชิงสายไฟแรงสูงทำให้สามารถใช้ไฟฟ้าภายใน
หมู่บ้านได้

พ.ศ.2518 ยื่นเรื่องขอสร้างโรงเรียนมัธยมประจำตำบลหลังราษฎร์พิทยารังสรรค์

พ.ศ.2530 เข้าประกวดหมู่บ้านอาสาพัฒนา และป้องกันตนเอง (อพป.) บ้านภู
หมู่ 2 ได้รางวัลชนะเลิศอันดับ1 ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และเป็นเจ้าภาพจัดงานหมู่บ้านแผ่นดิน
ธรรม แผ่นดินทอง จังหวัดมุกดาหาร

พ.ศ.2541 บ้านภูชนะการประกวดหมู่บ้านวัฒนธรรมดีเด่น จังหวัดมุกดาหาร

พ.ศ.2547 บ้านภูได้เป็นหนึ่งในหมู่บ้านนำร่องโครงการวิจัยหนุนเสริมศักยภาพ
นักวิจัยชุมชนสืบค้นประวัติศาสตร์วัฒนธรรมท้องถิ่นบ้านภู โดยสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรม
แห่งชาติ

พ.ศ.2549 ตัวแทนของหมู่บ้านได้เข้ารับโล่รางวัลพระราชทานสมเด็จพระเทพ
รัตนราชสุดาฯ หมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียง (อยู่เย็นเป็นสุข)

พ.ศ.2549 เริ่มเปิดเป็นโฮมสเตย์อย่างเป็นทางการ เนื่องจากปี พ.ศ.2549 เป็นปี
ที่พระมหากษัตริย์ทรงครองราชย์ครบ 60 ปี ซึ่งมีแนวคิดเรื่องเศรษฐกิจพอเพียง และบ้านภูได้เป็นที่
หนึ่งหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงของจังหวัดมุกดาหาร ได้รับความช่วยเหลือจากรัฐมาสู่โฮมสเตย์ รัฐ คือ

ศูนย์พัฒนาชุมชนเขต 3 โดย ดร.นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์ (เคยดำรงตำแหน่งผู้ว่าราชการจังหวัดมุกดาหาร ในช่วงปี

พ.ศ.2544-2547 ซึ่งเป็นอธิบดีกรมการพัฒนาชุมชนในขณะนั้น ทำให้บ้านภูต้องปรับปรุงบ้านให้ดีขึ้น และใครประกวดอะไรก็ต้องประกวดด้วย ประกวดอะไรก็ได้รางวัลตลอด

พ.ศ.2550 บ้านภูเป็นหมู่บ้านอาสาพัฒนาตามปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ) เข้ารับโล่รางวัลอุตสาหกรรมชุมชนดีเด่นทางการท่องเที่ยว เพื่อเฉลิมพระเกียรติเนื่องในโอกาสสมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 80 พรรษา (5 ธันวาคม พ.ศ.2550)

พ.ศ.2551 บ้านภูได้เป็นหมู่บ้านศูนย์การเรียนรู้ชุมชนภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ของกรมพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย

พ.ศ.2552 ได้รับโล่รางวัลวัฒนธรรมไทยสายใยชุมชนดีเด่นด้วยการดำเนินตามแนวเศรษฐกิจพอเพียง ต้นแบบจังหวัดมุกดาหาร จนได้รับรางวัล อุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ครั้งที่ 8 ประเภทแหล่งท่องเที่ยวชุมชนดีเด่น

พ.ศ.2556-2558 บ้านภูได้รับมาตรฐานโฮมสเตย์ไทย รับรองโดยกรมการท่องเที่ยว กระทรวงการท่องเที่ยว และกีฬา 2556-2558 2556-2558 Home stay standard Thailand, Certified by Department of Tourism Ministry of Tourism and Sports (2013-2015)

3.2.3 ลักษณะทางกายภาพ (ภูมิศาสตร์)

บ้านภู มี 3 ฤดู ได้แก่ ฤดูร้อน ตั้งแต่เดือนมีนาคมถึงเดือนมิถุนายน ฤดูฝน ตั้งแต่เดือนมิถุนายนถึงเดือนตุลาคม และฤดูหนาว ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายนถึงเดือนกุมภาพันธ์ ในช่วงที่ฤดูร้อนนั้นอากาศจะร้อนจัด และในช่วงที่ฤดูหนาวอากาศจะหนาวจัด

3.2.3.1 การคมนาคม

บ้านภู อยู่ห่างจากการอำเภอหนองสูง 7 กิโลเมตร ห่างจากตัวจังหวัดมุกดาหาร 57 กิโลเมตร ถนนลาดยางทางหลวงแผ่นดินหมายเลข 2370 (สายหนองสูงถึงสายนิคมคำสร้อย) จากนิคมคำสร้อย ระยะทาง 29 กิโลเมตร

3.2.3.2 ทรัพยากรธรรมชาติที่สำคัญ (ป่าไม้, แหล่งน้ำ, หินแร่ ฯลฯ)

เป็นภูเขา ถ้า ลำห้วย ทั้งที่เป็นสถานที่ทาง ธรรมชาติ และสถานที่สร้างขึ้น เช่น วัดพุทธคีรี ภูจ้อก้อ ถ้ำโงตก ถ้ำข้างสี ผาฮ่อม ลานข่อยदान และวังน้ำฮ้อย เป็นต้น บนเขามีจุดชมวิวส่องทิวธรรมชาติหลายแห่ง โดยเฉพาะบนยอดภูจ้อก้อหินซ้อนดั่ง

3.2.3.3 ระบบสาธารณูปโภค

ปีพ.ศ.2517 บ้านภูมิไฟฟ้าใช้ภายในหมู่บ้าน ระบบสาธารณูปโภคที่ครบครัน มีลำห้วย 3 สาย ความยาว 8 กิโลเมตร บ่อบาดาลสาธารณะ 5 บ่อ ใช้ได้ 4 บ่อ ประปาหมู่บ้าน 3 แห่ง

3.2.3.4 พื้นที่ดินสาธารณะ 3 แห่ง ได้แก่

- (1) ศูนย์วัฒนธรรม ใช้ประโยชน์สร้างศาลาอเนกประสงค์ ศูนย์พัฒนา เด็กเล็ก บ้านภูไทจำลอง
- (2) ศูนย์แสดงผลิตภัณฑ์ชุมชน ใช้ประโยชน์แสดง และจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของชุมชน
- (3) ศูนย์เรียนรู้ชุมชนต้นแบบ สมบูรณ์แบบ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เป็นแหล่งถ่ายทอดความรู้ของชุมชน



ภาพที่ 3.4 ศูนย์เรียนรู้ชุมชนบ้านภู. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 3.5 ศูนย์วัฒนธรรมเฉลิมราชบ้านภู. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

ศูนย์วัฒนธรรมเฉลิมราช หมายถึง สถานที่ ที่รวบรวมข้อมูลพระราชกรณียกิจ และเรื่องราว ความประทับใจของพสกนิกรที่มีต่อพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว และพระบรมวงศานุวงศ์ภายในพื้นที่ รวมถึงเป็นแหล่งรวบรวมองค์ความรู้และกิจกรรมที่เกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของท้องถิ่นซึ่งมีคุณค่าต่อคนในชุมชน เป็นความรู้ทางวัฒนธรรมที่ควรแก่การอนุรักษ์ สืบทอดสู่คนในท้องถิ่น รวมทั้งวิถีชีวิตวัฒนธรรมที่มีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมอยู่เสมอ โดยมุ่งเน้นที่จะถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจให้กับคนทั้งในท้องถิ่นของตนเอง และคนภายนอกท้องถิ่นได้เข้าใจถึงชีวิตวัฒนธรรมของสังคมนั้น

ศูนย์เรียนรู้ชุมชนบ้านภู มีความสำคัญกับชุมชนบ้านภูมาก เพราะเป็นสถานที่รวบรวม และจัดแสดงข้อมูลของหมู่บ้าน ข้อมูลกลุ่มองค์กรชุมชน แผนชุมชน องค์ความรู้ชุมชน ภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมทั้งเป็นศูนย์กลางที่คนในชุมชนเข้ามาพบปะพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน ตลอดจนเป็นสถานที่เชื่อมโยงการทำงานระหว่างกลุ่ม องค์กรชุมชนบ้านภู เป็นอาคารสำหรับต้อนรับและให้ข้อมูลแก่นักท่องเที่ยว ที่มาทัศนศึกษาดูงาน จึงได้มีการพัฒนาเป็นศูนย์เรียนรู้ชุมชนที่สมบูรณ์แบบ และจะดำเนินการให้เป็นศูนย์เรียนรู้ชุมชน

3.2.4 สภาพทางสังคม

3.2.4.1 โครงสร้างประชากร

บ้านภูแบ่งการปกครองออกเป็น 2 หมู่บ้าน คือ บ้านภูหมู่ที่ 1 และบ้านภูหมู่ที่ 2 ขึ้นกับตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร บ้านภูหมู่ที่ 1 มีนายเผด็จศักดิ์ แสนโคตร ตำแหน่งกำนัน ตำบลบ้านเป้า เป็นผู้นำหมู่บ้าน บ้านภูหมู่ที่ 2 มีนายพัฒนา นามเหลา ตำแหน่งผู้ใหญ่บ้าน บ้านภูหมู่ที่ 1 มีพื้นที่ 3489 ไร่ บ้านภูหมู่ที่ 2 มีพื้นที่ 3023 ไร่

บ้านหมู่ที่ 1 มีจำนวนครัวเรือน 188 ครัวเรือน จำนวนประชากร ชาย 327 คน หญิง 265 คน รวม 591 คน

บ้านหมู่ที่ 2 มีจำนวนครัวเรือน 214 ครัวเรือน จำนวนประชากร ชาย 280 คน หญิง 294 คน รวม 574 คน

3.2.4.2 ลักษณะครอบครัว และเครือญาติ

การอยู่อาศัยของชาวบ้านภู่นั้นมีการแบ่งเป็นคุ้ม ซึ่งบางคุ้มก็เป็นการสร้างบ้านอยู่อาศัยของญาติพี่น้องในคุ้มเดียวกันเอง และบางคุ้มก็ไม่ได้สร้างบ้านอยู่อาศัยของญาติพี่น้อง ชาวบ้านภู่ทั้งหมู่บ้านนั้นส่วนใหญ่จะเป็นญาติพี่น้องกัน ลักษณะครอบครัวและเครือญาติการอยู่อาศัยจะอยู่อาศัยแบบพี่น้องกัน พี่พาทอาศัยกัน

โดยนามสกุลส่วนใหญ่ที่ชาวบ้านภู่ใช้กัน และมีจำนวนมากจะเป็นนามสกุล สุนทรส, ไตรยวงศ์, อาจวิชัย, ปัทม ซึ่งแสดงถึงการเป็นญาติพี่น้องกัน

คนบ้านภูมีทั้งที่แต่งงานกันเองในหมู่บ้าน ซึ่งส่วนใหญ่ที่แต่งงานกันเองจะเป็นคนรุ่นอายุ 50 ปีขึ้นไป และกลุ่มที่แต่งงานกับคนนอกหมู่บ้าน มีทั้งจากหมู่บ้านใกล้เคียง เช่น บ้านเป่า บ้านหนองสูง แต่งงานแล้วก็อาศัยอยู่ที่บ้านภูหรือไปก็ไปอาศัยอยู่ที่อื่น คนอายุ 40 ปีลงมาส่วนใหญ่จะไปทำงานและอาศัยอยู่ที่อื่นทั้งในกรุงเทพมหานคร และตามจังหวัดต่างๆ

3.2.4.3 การศึกษา

ในหมู่บ้านมีการส่งเสริมสนับสนุนการศึกษาแก่เด็ก เยาวชน ผู้ด้อยโอกาส ร่วมกัน ระดมทุนเพื่อสนับสนุนการพัฒนาการศึกษาโรงเรียนบ้านภู และโรงเรียนพลังราษฎร์ พิทยาสรรพ์ ได้ประสานขอรับการสนับสนุนเงินเพื่อปรับปรุงโรงอาหารโรงเรียนบ้านภู จากบริษัท SCG ประเทศไทย

การศึกษาชาวบ้านส่วนใหญ่จะส่งลูกหลานให้ไปเรียนนอกพื้นที่ สาขาวิชาที่เป็นชาวบ้านส่งให้ลูกหลานเรียนกันมากคือครู เพราะว่าอยากให้ลูกหลานทำงานราชการ โดยครูจะเยอะรองลงมาก็จะเป็น พยาบาล หมอ ปลัด จึงส่งผลให้จะไม่มียุ่รุ่นหรือวัยกลางคนอยู่อาศัยในหมู่บ้านเนื่องจากจะออกไปศึกษาและทำงานอยู่ในพื้นที่อื่น ผู้คนที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านจึงจะเป็นผู้สูงอายุ และเด็กอนุบาล ประถม มัธยม เนื่องจากศึกษาอยู่ที่โรงเรียนบ้านภู และโรงเรียนพลังราษฎร์ ส่วนมหาลัยนั้นจะไปศึกษาต่อในพื้นที่อื่นๆ ลูกหลานส่วนใหญ่ของที่นี่จะเรียนเก่งเนื่องจากครอบครัวส่งให้เรียน เพื่อที่จะได้ทำงานดีๆ ได้รับราชการตามที่ครอบครัวต้องการ และเป็นอาชีพที่ลูกหลานบ้านภูทำเป็นส่วนใหญ่

จากข้อมูลพื้นฐานระดับตำบล เด็กอายุ 3-5 ปี ได้รับการเลี้ยงดูเตรียมความพร้อมก่อนวัยเรียน ผ่านเกณฑ์ทุกคน, เด็กอายุ 6-14 ปี ได้รับการศึกษาภาคบังคับ 9 ปี ผ่านเกณฑ์ทุกคน มีศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก และโรงเรียนในพื้นที่

3.2.4.4. ศาสนา วัฒนธรรม ความเชื่อ

ศาสนา ชาวบ้านภูทั้งหมดนับถือศาสนาพุทธ มีการใส่บาตรในทุกเช้า และทำบุญที่วัดทุกวันพระ และวันสำคัญทางศาสนา

ประเพณี ชาวบ้านภูยึดถือฮีต 12 คอง 14 เหมือนกับชาวอีสานทั่วไป แต่แรงจูงใจส่วนใหญ่ที่ทำให้ชาวบ้านภูกลับมาบ้านคือวันปีใหม่ และวันสงกรานต์ เพราะสองวันนี้เป็นวันหยุดสำคัญที่มีวันหยุดเป็นระยะเวลาานานกว่าวันอื่นๆ คนบ้านภูจำไปทำบุญที่วัดศรีนันทนารามซึ่งเป็นวัดประจำหมู่บ้าน และบางส่วนก็ไปวัดพุทธคีรี ที่อยู่ห่างจากหมู่บ้านไป 1-2 กิโลเมตร เป็นวัดที่กลุ่มหนุ่มสาวศรีนครซึ่งเป็นการรวมตัวของหนุ่มสาวของบ้านภูในอดีตได้สร้างขึ้น



ภาพที่ 3.6 วัดศรีนันทนาราม. โดย ธีรชนก วงศ์หอม, 2561.

วัฒนธรรม ชาวบ้านภูจะใช้วิถีชีวิตแบบพอเพียง นิยมปลูกพืชผักสวนครัว หลังฤดูเก็บเกี่ยว และตามหลังบ้าน นิยมการแต่งกายให้เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนคือ ผู้หญิงนุ่งซิ่นทิว ใส่เสื้อเย็บมือย้อมคราม แถบชายขอบแดง ท่มผ้าสไบพาดไหล่ซ้าย คนในชุมชนพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน เด็กเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ มีกิจกรรมพ่อแม่ทำลูกข้าววัด ประเพณีปฏิบัติตามฮีต 12 งานบุญที่สำคัญของบ้านภูคือบุญเดือนเก้ากับบุญเดือนสิบ โดยตามฮีต 12 คอง 14 บุญเดือนเก้าคือบุญข้าวประดับดิน บุญเดือนสิบคือบุญข้าวสาก แต่บ้านภูเรียกงานบุญเดือนเก้า และบุญเดือนสิบทั้งสองเดือนเหมือนกันว่า “บุญห่อข้าว” โดยบ้านทุกหลังในหมู่บ้านต้องนำสารูปไปถวายพระที่วัด เชื่อว่าเป็นการทำบุญให้ปู่ย่าตายายที่ตายไปแล้ว ชาวบ้านทุกหลังต้องไปถือว่าเป็นงานบุญที่สำคัญที่สุด

ความเชื่อ ชาวบ้านมีความเชื่อเรื่องศาลปู่ตาของบ้านภูที่ตั้งอยู่ห่างจากอำเภอหนองสูงไปประมาณ 2-3 กิโลเมตร ศาลปู่ตานี้เป็นที่นับถือของหมู่บ้าน ใครจะเดินทางไปที่ยื่น

หรือลูกหลานบ้านภูจะไปเรียนหนังสือที่อื่นไกลบ้านก็จะไปไหว้ศาลปู่ตา ส่วนใครอยากได้โชคลาภ หรือสิ่งที่ตนต้องการก็จะไปขอ เมื่อได้แล้วก็ต้องไปแก้บน

3.2.4.5 สุขภาพอนามัยและการได้รับบริการสาธารณสุข

กิจกรรมพัฒนา ปรับปรุงบ้านเรือน และภูมิทัศน์ กิจกรรมเฝ้าระวังควบคุม โรคไข้เลือดออก การจัดการหมู่บ้านให้สะอาด สวยงาม เป็นระเบียบเรียบร้อย ถูกสุขลักษณะ มีการ คัดแยกขยะในหมู่บ้าน

เนื่องจากประชากรส่วนใหญ่ที่อยู่ในหมู่บ้านนั้นจะเป็นผู้สูงอายุ โรคที่เป็น ส่วนใหญ่คือ โรคเบาหวาน และโรคความดัน สาเหตุมาจากการรับประทานข้าวเหนียวของประชากร ในพื้นที่นี้ เพราะในข้าวเหนียวนั้นมันข้าวที่เป็นแป้ง และมีน้ำตาลมาก มีผู้ป่วยเบาหวานจำนวน 40 คน ผู้ป่วยติดเตียง จำนวน 5 คน ผู้พิการที่ต้องได้รับความช่วยเหลือ จำนวน 4 คน

3.3 กลุ่มชาติพันธุ์ “ภูไท”

3.3.1 ที่มาของภูไท

ภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทยเป็นภาคหนึ่งที่มีชนเผ่าหลายชนเผ่า อาศัยอยู่ทั่วไป แต่ละเผ่าก็มีขนบธรรมเนียมประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง คนเผ่าภูไท หรือ คนเผ่าภูไท (ซึ่งต่อไปจะใช้คำเดียวว่าคนภูไท) เป็นคนไทยเผ่าหนึ่งที่อยู่ทางภาคอีสาน ในอดีตนั้นคน เผ่าภูไทมีวิถีชีวิต และขนบธรรมเนียมประเพณีที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว หลายชุมชนของคนเผ่าภูไท ยังคงรักษาความเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นภูไทได้อย่างเหนียวแน่น จากการบอกเล่าของผู้เฒ่าผู้แก่ ของคนภูไทเล่าว่า คนเผ่าภูไทนั้น เป็นผู้ตีเก่าของเมืองเขียง ซึ่งอยู่ในประเทศเวียดนาม

คนภูไทส่วนใหญ่จะอาศัยอยู่ในจังหวัดต่างๆ ทางภาคอีสาน เช่น จังหวัดนครพนม จังหวัดสกลนคร จังหวัดกาฬสินธุ์ จังหวัดมุกดาหาร จังหวัดหนองคาย จังหวัดเลย จังหวัดบึงกาฬ ฯ ล ฯ ซึ่งคนภูไทจะปลูกบ้านเรือนเป็นกลุ่มหมู่บ้านหลายๆ หมู่บ้านกระจายกันไป

คนภูไทหรือคนเผ่าภูไทในประเทศไทยไม่ได้มีเพียงแคในภาคอีสานเท่านั้น แต่ใน ภาคกลางก็มีคนภูไทอาศัยอยู่เป็นจำนวนไม่น้อยเช่นกัน เช่นคนภูไทที่จังหวัดลพบุรี จังหวัดสุพรรณบุรี จังหวัดเพชรบุรี และอีกหลายจังหวัด ตามประวัติของการอพยพของคนเผ่าภูไทแล้ว คนเผ่าภูไทที่อยู่ใน จังหวัดทางภาคกลางของประเทศไทย เป็นคนเผ่าภูไทกลุ่มแรกที่เข้ามาอาศัยอยู่ในประเทศไทยหรือ สยาม แต่ถูกคนไทยที่พูดภาษาไทยกลางเรียกว่า “ลาวโซ่ง” ในอำเภอบ้านหมี่ หรือเรียกว่า “ไทพวน” ในจังหวัดสุพรรณบุรี หรือบางที่ก็เรียกว่า “ไทยทรงดำ” เช่น ภูไทที่เขาย้อย จังหวัดเพชรบุรี แต่กลุ่ม คนเผ่าภูไทที่อาศัยอยู่ในประเทศไทยมากที่สุดนั้นอยู่ทางภาคอีสาน และถิ่นคนเผ่าภูไทที่คนไทยทั่วไป รู้จักก็คือ คนภูไทที่อาศัยในอำเภอเรณูนคร จังหวัดนครพนม

คนภูไทหรือภูไท คือคนไทยเผ่าหนึ่งซึ่งมีถิ่นฐานดั้งเดิมอยู่ที่แคว้นสิบสองจุไทย ได้อพยพลงมาเรื่อยๆ ทางฝั่งประเทศลาวก่อนจะเข้าสู่ประเทศไทย ขณะเดียวกันก็ยังคงมีคนเผ่าภูไทอาศัยอยู่ในดินแดนเดิมอยู่ในปัจจุบันนี้

ถวิล ทองสว่างรัตน์, (2527, น. 1-2) กล่าวว่า ชาวภูไทมี 2 พวก คือ ภูไทดำ และ ภูไทขาว ต่างก็มีถิ่นฐานเดิมอยู่บริเวณแคว้นสิบสองจุไทย (ปัจจุบันประเทศเวียดนาม) และต่อมาได้อพยพจากแคว้นสิบสองจุไทยเข้ามาอยู่ในประเทศลาวฝั่งตะวันออกของแม่น้ำโขง

3.3.2 ประวัติศาสตร์ภูไทในจังหวัดมุกดาหาร

ในสมัยรัชกาลที่ 3 สมัยรัชกาลที่ 3 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เจ้าอนุวงศ์เวียงจันทน์ เป็นกบฏต่อกรุงเทพมหานคร เมื่อ พ.ศ.2369 เมื่อกองทัพไทยยกขึ้นไปปราบปรามจนสงบราบคาบแล้วทางกรุงเทพฯ มีนโยบายจะอพยพพวกภูไท ข่า กะโซ่ กะเลิง ฯลฯ จากฝั่งซ้ายแม่น้ำโขงให้มาตั้งบ้านตั้งเมืองอยู่ทางฝั่งขวาแม่น้ำโขง (ภาคอีสาน) เพื่อมิให้เป็นกำลังแก่เวียงจันทน์ และญวนอีกต่อไป จึงไปกวาดต้อนผู้คนซึ่งเป็นชาวภูไทจากเมืองวัง, เมืองตะโปน, เมืองพิน, เมืองนอง, เมือง และเมืองคำอ้อคำเขียว ซึ่งอยู่ในแขวงสุวรรณเขตของลาวปัจจุบัน ซึ่งยังเป็นอาณาเขตของพระราชอาณาจักรไทยอยู่ในขณะนั้นให้ข้ามโขงมาตั้งบ้านตั้งเมือง ทางฝั่งขวาแม่น้ำโขงในเขต เมืองกาฬสินธุ์, สกลนคร, นครพนม และมุกดาหาร ชาวภูไทจึงมีมากในพื้นที่ดังกล่าว และอพยพย้ายถิ่นเข้ามาอยู่ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย เมืองต่างๆ ถูกตั้งขึ้นครั้งแรกที่ชาวภูไทเข้ามาอยู่ในพื้นที่ฝั่งขวาของแม่น้ำโขงมี ดังนี้

(1) เมืองเรณูนคร ตั้งในสมัยรัชกาลที่ 3 เมื่อ พ.ศ.2387 พลเมืองชาวภูไท อพยพมาจากเมืองวัง

(2) เมืองพรรณานิคม ตั้งในสมัยรัชกาลที่ 3 เมื่อ พ.ศ.2387 พลเมืองเป็นชาวภูไทที่อพยพมาจากเมืองวัง ต่อมาได้ย้ายเมืองไปตั้งที่บ้านพานพร้าว คือท้องที่อำเภอพรรณานิคม จังหวัดสกลนครในปัจจุบัน

(3) เมืองกุฉินารายณ์ ตั้งในสมัยรัชกาลที่ 3 เมื่อ พ.ศ.2387 พลเมืองเป็นชาวภูไทที่อพยพมาจากเมืองวัง ปัจจุบันคืออำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์

(4) เมืองภูแล่นช้าง ตั้งในสมัยรัชกาลที่ 3 เมื่อ พ.ศ.2387 เป็นชาวภูไทที่อพยพมาจากเมืองวัง ปัจจุบันคือ อำเภอนาคู อำเภอเขาวง จังหวัดกาฬสินธุ์

(5) เมืองหนองสูง ตั้งในสมัยรัชกาลที่ 3 เมื่อ พ.ศ.2387 เป็นชาวภูไทที่อพยพมาจากเมืองคำอ้อ คำเขียว และเมืองวัง (อยู่ในแขวงสุวรรณเขตของลาว) ไปตั้งอยู่ที่บ้านหนองสูงและ

บ้านคำชะอี ในดงบังอีเขตเมืองมุกดาหาร ตั้งขึ้นเป็นเมืองหนองสูง ปัจจุบันอยู่ในพื้นที่อำเภอหนองสูง อำเภอคำชะอี และอำเภอนาแก

(6) เมืองเสนางคินคม ตั้งในสมัยรัชกาลที่ 3 เมื่อ พ.ศ.2387 เป็นชาวภูไท ที่อพยพมาจากเมืองเซโปน (อยู่ในเขตสุวรรณเขตของลาว) ปัจจุบันคือพื้นที่อำเภอเสนางคินคม จังหวัดอำนาจเจริญ

(7) เมืองคำเขื่อนแก้ว ตั้งในสมัยรัชกาลที่ 3 เมื่อ พ.ศ.2387 เป็นชาวภูไท ที่อพยพมาจากเมืองวัง ปัจจุบันคือตำบลคำเขื่อนแก้ว อำเภอชานุมาน จังหวัดอำนาจเจริญ

(8) เมืองวาริชภูมิ ตั้งในสมัยรัชกาลที่ 5 เมื่อ พ.ศ.2420 เป็นชาวภูไทที่อพยพมาจากเมืองกะปอง ซึ่งตั้งอยู่ในลำห้วยกะปอง แยกจากลำน้ำเซบั้งไฟไหลลงสู่แม่น้ำโขง อยู่ในแขวงคำม่วนของลาว มาตั้งอยู่ที่บ้านปาเป้า เขตเมืองหนองหาร

(9) เมืองจำปาชนบท ตั้งในสมัยรัชกาลที่ 5 เมื่อ พ.ศ.2421 เป็นชาวภูไท ที่อพยพมาจากเมืองกะปอง มาตั้งอยู่ที่บ้านจำปานำโนนทอง ตั้งขึ้นเป็นเมืองจำปาชนบท ปัจจุบันอยู่ในพื้นที่อำเภอพังโคน จังหวัดสกลนคร (ร.5 มท. เล่ม 15 จ.ศ. 1240 หอสมุดแห่งชาติ อ้างถึงใน นางสาว วรรณญา พงษ์เกษม 2557)

3.4 หมู่บ้านท่องเที่ยวโฮมสเตย์บ้านภู

3.4.1 การก่อตั้งโฮมสเตย์บ้านภู

การก่อตั้งโฮมสเตย์เริ่มต้นมาจาก ในปี พ.ศ.2508-2509 เริ่มมีการทอดผ้าป่าที่บ้านภู ทำให้คนบ้านภูเริ่มมีการต้อนรับคณะที่เข้ามาทอดผ้าป่า โดยชาวบ้านทุกคนจะออกไปยืนเข้าแถวอยู่บริเวณปากทางเข้าหมู่บ้านเพื่อรอต้อนรับคณะผ้าป่าที่กำลังเดินทางมา รวมทั้งเป็นวิธีการในการต้อนรับคนภายนอกที่เข้ามาเยี่ยมเยียนบ้านภูตั้งแต่สมัยนั้นเป็นต้นมา และมีการทำแบบนี้ต่อมาเรื่อยๆ โดยทุกปีต้องมีคนมาทอดผ้าป่าที่บ้านภูน้อยหนึ่งครั้ง และบางปีก็มีการทอดผ้าป่าที่บ้านภูจำนวนถึง 2-3 ครั้ง เหตุที่คนมาทอดผ้าป่าที่บ้านภูบ่อยครั้งเนื่องมาจากการชักชวนกันมาของเพื่อนหรือญาติ ชาวบ้านภูที่ออกไปทำงานหรืออาศัยอยู่ที่อื่นจึงชักชวนเพื่อนของตนเองมาทอดผ้าป่าที่บ้านภู คนที่เคยมาที่บ้านภูแล้วจึงไปบอกกล่าวพี่น้องของตนเองต่อๆ กัน เป็นการชักชวนแบบปากต่อมา

ในปี พ.ศ.2516 มีการจัดงานฉลองอาคารเรียนโรงเรียนบ้านภู และมีการกระโดดร่มดึงพสุธาโดยได้รับการอนุเคราะห์จากพลเอกสายหยุด เกิดผล ประธานมูลนิธิมิตรภาพไทย-อเมริกัน และมีกลุ่มทหารที่เข้ามาช่วยกางเต็นท์ในงานทอดผ้าป่าด้วย

ในปี พ.ศ.2547 บ้านภูเป็นหมู่บ้านนำร่องโครงการวิจัยหนุนเสริมศักยภาพนักวิจัยชุมชน เพื่อสืบค้นประวัติศาสตร์วัฒนธรรมท้องถิ่นอันเป็นโครงการของสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (สวช.) โดยการแนะนำของดร.นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์ ซึ่งขณะนั้นมีตำแหน่งเป็นผู้ว่าราชการจังหวัดมุกดาหาร พร้อมด้วย ดร.ศิริบุญ วงวุฒิเวศย์ ซึ่งเป็นภรรยาของดร.นิรันดร์ นอกจากนี้ดร.ศิริบุญยังเป็นอาจารย์อยู่ที่มหาวิทยาลัยศิลปากร จึงได้นำนักศึกษามาเข้าร่วมในการเก็บข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมท้องถิ่นบ้านภูโดยมีชาวบ้านส่วนหนึ่งเป็นผู้ร่วมเก็บข้อมูล ทำให้คนบ้านภูคุ้นเคยกับการที่มีคนภายนอกเข้ามาเยี่ยมเยียน และพูดคุยสอบถามข้อมูลด้านวิถีชีวิตความเป็นอยู่ และประเพณีวัฒนธรรม โดยคณะผ้าป่าที่มาทำบุญที่บ้านภูรวมถึงคณะอาจารย์และนักศึกษาที่เข้ามาเก็บข้อมูลนั้นเมื่อมาบ้านภูก็ได้พักอาศัยอยู่ที่บ้านของชาวบ้าน ซึ่งในขณะนั้นบ้านภูยังไม่ได้เปิดหมู่บ้านให้อยู่ในรูปแบบหมู่บ้านท่องเที่ยวโฮมสเตย์การที่มีแขกมาพักอาศัยที่บ้านภูชาวบ้านนั้นจึงยังไม่ได้เก็บเงินแขกที่มาพัก ขึ้นอยู่กับความต้องการของแขกเองว่าจะออกเงินช่วยเหลือเจ้าของบ้านในเรื่องค่าอาหารหรือค่าต่างๆ ขึ้นอยู่กับความตอนการของแขกเป็นหลัก

โฮมสเตย์บ้านภูก่อตั้งขึ้นเมื่อปลายปี พ.ศ.2549 โดยมีจุดเริ่มต้นที่ผู้นำของบ้านภู ได้แก่ ผู้ใหญ่บ้าน และอาจารย์ถวัลย์ ผิวขำ ซึ่งเป็นผู้นำในทางกิจกรรมของบ้านภูต้องการให้บ้านภูเป็นที่รู้จักของคนในวงกว้าง ไม่ใช่แค่ผู้ที่เข้ามาทอดผ้าป่าเพียงอย่างเดียว กลุ่มผู้นำหมู่บ้านจึงเริ่มตั้งพิจารณาว่าบ้านภูจะนำเสนอสิ่งใดให้ผู้มาเยือนบ้านภูได้เห็น ภายใต้การแนะนำของพัฒนากรอำเภอหนองสูง ซึ่งเป็นหน่วยงานที่ทำงานร่วมกับชาวบ้านภูมาตลอด และโครงการในปี พ.ศ.2545 สมัยรัฐบาลทักษิณ ชินวัตร และรัฐบาลปี พ.ศ.2545 ได้อนุมัติจัดตั้ง “กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา” โดยนางจุฑามาศ ศิริวรรณ เป็นผู้ว่าการ ทำให้บ้านภูกลายเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมแบบโฮมสเตย์จากนโยบายของรัฐจากโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ โดยเป็นโครงการที่ส่งเสริมให้ทุกหมู่บ้านมี “ผลิตภัณฑ์” เป็นของตนเอง กลุ่มพัฒนากร และชาวบ้านภูจึงร่วมกันระดมความคิดว่าบ้านภูจะมีผลิตภัณฑ์ใดในการเข้าร่วมโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ ซึ่งสิ่งที่ได้คือ “ภูไท” วิถีชีวิตความเป็นภูไทที่สามารถนำเสนอ จึงนำจุดเด่นของบ้านภูนี้เข้าสู่การตั้งเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยววัฒนธรรมภูไทเมื่อประมาณปี พ.ศ.2545 นโยบายของรัฐที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยวอันสัมพันธ์กับแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจในประเทศจึงมีอิทธิพลเข้ามาสู่บ้านภูผ่านนโยบายต่างๆ ที่เจ้าหน้าที่รัฐสนับสนุน และส่งเสริมแก่ชาวบ้าน ตลอดจนงบประมาณจากรัฐบาลเพื่อเป็นต้นทุนในการสร้างผลิตภัณฑ์ และทรัพยากร

(1) การตั้งโฮมสเตย์ตามคำแนะนำของเจ้าหน้าที่ของรัฐ

บ้านภูได้รับการเข้าไปแนะนำจากเจ้าหน้าที่พัฒนากรในระดับอำเภอ และระดับตำบล และเมื่อการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) ประจำจังหวัดเห็นบ้านภูเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยววัฒนธรรมจึงเข้าประกวดโดย “บ้านภูเป็นหมู่บ้านโฮมสเตย์มาตรฐานของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย”

ประเทศไทย ส่งไปให้การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยตรวจสอบ 30 หลัง ผ่าน 29 หลัง สาเหตุที่อีกหลังหนึ่งไม่ผ่านเพราะไม่มีคนอยู่”

เจ้าหน้าที่พัฒนากรอำเภอมีการเข้าไปแนะนำชาวบ้านในขั้นตอนการต้อนรับแขกด้วย ทำให้ในปัจจุบันการต้อนรับแขกของชาวบ้านภูมิขบวนการต้อนรับแขก และมีเครื่องดนตรีเล่นนำขบวนต้อนรับ จากคำแนะนำของเจ้าหน้าที่ของรัฐทำให้ชาวบ้านภู้นำมาปรับปรุงรูปแบบในการดำเนินกิจกรรมต้อนรับนักท่องเที่ยว และรวมจุดสำคัญของการนำเสนอนักท่องเที่ยว คือ การนำเสนอฐานการเรียนรู้ทั้ง 6 ฐาน ที่มีความคิดเชื่อมโยงกับหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งมาจากความคิดของเจ้าหน้าที่จากสำนักพัฒนากรเขต 3 (อุบลราชธานี) ที่ได้เดินทางมาที่บ้านภูในปี พ.ศ.2549 และได้คิดรูปแบบของฐานการเรียนรู้ทั้ง 6 ฐานเพื่อให้ชาวบ้านนำเสนอต่อแขกผู้มาเยือนบ้านภู

(2) การต่อตั้งหมู่บ้านท่องเที่ยวโดยชาวบ้าน

จุดเริ่มต้นที่ทำให้บ้านภูเป็นที่รู้จักในวงกว้างมาจากความต้องการของกลุ่มผู้นำของชาวบ้านคือผู้ใหญ่บ้าน และชาวบ้านที่เป็นอาจารย์ที่โรงเรียนบ้านภูมักส่งหมู่บ้านเข้าประกวดอยู่เสมอ เมื่อมีหน่วยงานใดจัดประกวดหมู่บ้านในด้านต่างๆ จากคำบอกเล่าจากชาวบ้านภูวว่า “บ้านภูจะประกวดอะไร เราก็เอา” ซึ่งรางวัลที่คนบ้านภูภาคภูมิใจคือ รางวัลการชนะเลิศประกวดหมู่บ้านวัฒนธรรมดีเด่นจังหวัดมุกดาหารปี พ.ศ.2541 และรับโล่รางวัลพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ หมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงในปี พ.ศ.2549 โดยรางวัลรางวัลหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงนี้ นำมาเป็นจุดสำคัญในการนำเสนอแก่นักท่องเที่ยว และยังเป็นการนำเสนอบอกกล่าวแก่แขกที่มาเยือนจนถึงปัจจุบัน

ชาวบ้านภูโดยเฉพาะกลุ่มผู้นำของหมู่บ้านเป็นนักกิจกรรม ที่นำหมู่บ้านเข้าร่วมโครงการต่างๆ ของรัฐที่มีนโยบายมาถึง และชาวบ้านภูมีวัฒนธรรมเป็นทุนในการท่องเที่ยว จึงช่วยกันคิดในการนำเสนอสิ่งที่ตนเองมีออกสู่สายตาแขกผู้มาเยือน คือ กลุ่มอาชีพต่างๆ เช่น กลุ่มพัฒนาอาชีพทอผ้าไหมบ้านภู กลุ่มทอผ้าลายขิด กลุ่มปุ๋ยหมักชีวภาพ กลุ่มแปรรูปผ้าฝ้าย และกลุ่มทำขนมจีน โดยสิ่งที่ชาวบ้านช่วยกันพิจารณาสิ่งที่จะนำไปเสนอต่อผู้มาเยือน เจ้าหน้าที่จากสำนักพัฒนากรเขต 3 (อุบลราชธานี) ได้เข้ามาร่วมคิดรูปแบบของการเรียนรู้ทั้ง 6 ฐาน เพื่อให้ชาวบ้านภูได้นำไปใช้นำเสนอต่อแขก โดยกำหนดรูปแบบให้บ้านภูเป็นหมู่บ้านที่เป็นแหล่งเรียนรู้ที่แขกจะเดินทางมาเพื่อเรียนรู้เนื้อหาของทั้ง 6 ฐาน และเข้าพักโฮมสเตย์

ในปี พ.ศ.2549 คณะกรรมการลงมือทำงานด้วยตัวเอง และหลังจากนั้น 1ปี ก็ได้เริ่มมีการสร้างกลุ่มขึ้นเพื่อแบ่งงานแบ่งหน้าที่กันทำ ทำให้ชาวบ้านทุกคนมีบทบาทหน้าที่ของตัวเองกันมากขึ้น และชาวบ้านที่อยู่ในกลุ่มต่างๆ จะหมุนเวียนผลัดเปลี่ยนกันมาทำงาน และสลับหน้าที่ตามความเหมาะสมของแต่ละบุคคล

3.4.2 กิจกรรมการท่องเที่ยว

3.4.2.1 การต้อนรับแขก และการเข้าฐาน

การต้อนรับแขกของชาวบ้านภูนี้ประกอบไปด้วยขบวนการต้อนรับ โดยขบวนการต้อนรับจะประกอบไปด้วยเครื่องดนตรี ได้แก่ กลองตุ้ม โดยกลองตุ้มนี่ชาวบ้านภูเรียกว่า กลองโฮม เป็นกลองที่ใช้ตีเวลามีนงานบุญให้คนมารวมตัวกัน โดยคำว่า “โฮม” คือ “รวม” นอกจากกลองตุ้มแล้วเครื่องดนตรีที่ใช้ในขบวนการต้อนรับก็จะมี ฉาบ และฆ้อง โดยผู้เล่นเครื่องดนตรีในขบวนการต้อนรับก็จะเป็นชาวบ้านผู้ชายที่สามารถเล่นดนตรีได้ และเล่นเป็นจังหวะเพื่อนเพื่อประกอบจังหวะนำขบวนชาวบ้าน และแขกเพื่อนไปด้วยกัน



ภาพที่ 3.7 ขบวนการต้อนรับประกอบไปด้วยเครื่องดนตรี. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

เมื่อจะมีแขกมาที่บ้านภูนั้น ผู้นำของหมู่บ้านจะประกาศตามเสียงตามสายของหมู่บ้านว่าจะมีแขกเข้ามาเมื่อไหร่ เวลาไหน จะมาจัดงานหรือมาเที่ยวที่บ้านภู เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ให้ชาวบ้านในหมู่บ้านได้รู้กันอย่างทั่วถึง และเพื่อเป็นการนัดหมายให้ชาวบ้านภูมาเจอกันโดยแต่งกายชุดภูไทมารวมตัวกันที่ศูนย์วัฒนธรรมเฉลิมราช และเมื่อถึงวันที่นัดหมายจากเสียงตามสายของหมู่บ้านแล้ว ก่อนเวลานัดหมายประมาณ 30 นาที จะเริ่มมีการแต่งกายชุดภูไทมายังที่ศูนย์วัฒนธรรมเฉลิมราช หรือลานวัฒนธรรมที่เป็นศูนย์รวมของหมู่บ้าน เมื่อแขกมาถึงแล้วนั้นชาวบ้านจะยืนตั้งแถวรอรับแขกผู้มาเยือน



ภาพที่ 3.8 การยืนตั้งแถวรอรับแขกผู้มาเยือน. โดย ธีัญชนก วงศ์หอม, 2561.

เมื่อแขกเข้ามาที่ศูนย์วัฒนธรรมเฉลิมราชแล้วนั้น จะเป็นการเข้าไปนั่งเพื่อเป็นการแนะนำหมู่บ้าน จากผู้นำหมู่บ้าน และชาวบ้านภู โดยการบอกเล่าถึงประวัติของบ้านภูพอสั่งเขป และการแนะนำสมาชิกของบ้านภู รวมถึงการทำกิจกรรมสันตนาการ โดยการร้องเพลงของชาวบ้านภู เพื่อเป็นการต้อนรับแขกผู้มาเยือน และเมื่อจบการแนะนำในเบื้องต้นเกี่ยวกับบ้านภูเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ถ้าแขกผู้มาเยือนมีความต้องการไปศึกษาเยือนชมที่ฐานการเรียนรู้ก็จะมีชาวบ้านร่วมไปที่ฐานการเรียนรู้ต่างๆ ด้วย



ภาพที่ 3.9 กิจกรรมภายในศูนย์วัฒนธรรมเฉลิมราช. โดย ธีัญชนก วงศ์หอม, 2561.

นอกจากนี้ทางกลุ่มโฮมสเตย์บ้านภูยังมีชุดภูไทสำหรับให้แขกเช่าใส่เมื่อแขกมาพัก แขกบางคนจะเช่าชุดใส่ในการทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้เข้ากับชาวบ้านภู



ภาพที่ 3.10 ชุดภูไทสำหรับให้แขกเช่าใส่. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

3.4.2.2 กิจกรรมตอนเย็น

เมื่อแขกแยกย้ายกันไปตามบ้านพักของตนเองแล้วนั้น กิจกรรมในตอนเย็นจะเป็นไปโดย ก่อนจะถึงเวลาประมาณ 30 นาที ที่ประกาศตามเสียงตามสายแล้ว จะเริ่มมีชาวบ้านแต่งกายชุดภูไทเริ่มมารวมตัวกันที่หน้าทางเข้าศูนย์วัฒนธรรมเฉลิมราชหรือลานวัฒนธรรม โดยสถานที่นี้อยู่ภายในวัดศรีนันทนาราม ซึ่งเป็นวัดประจำหมู่บ้านของบ้านภู การมารวมตัวกันของชาวบ้านภูนั้นมาชาวบ้านมารวมกันแล้วจะเริ่มตั้งขบวนโดยตั้งเป็นแถวยาว และเมื่อแขกมาที่ขบวนของชาวบ้านแล้วนั้น จะมีการคล้องพวงมาลัยเพื่อเป็นการต้อนรับแขก และร่วมขบวนกันเดินเข้าไปที่ลานวัฒนธรรม



ภาพที่ 3.11 การคล้องพวงมาลัยเพื่อเป็นการต้อนรับแขกและร่วมขบวนกันเดินเข้าไปที่ลานวัฒนธรรม. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

เมื่อขบวนเข้ามาถึงที่ลานวัฒนธรรมแล้วนั้นแขกกับชาวบ้านภูก็จะนั่งร่วมกันตามเก้าอี้ที่จัดไว้ และเริ่มมีการกล่าวต้อนรับอย่างเป็นทางการจากพิธีกรของบ้านภู พร้อมทั้งมีกิจกรรมการรำต้อนรับกับการเต้นบาสโลบของชาวบ้านภายในหมู่บ้านที่มีการชวนให้แขกมาเต้นด้วยกันเป็นกิจกรรมแรกเพื่อเป็นการละลายพฤติกรรม และทำกิจกรรมร่วมกันตามด้วยแสดงดนตรี ร้องเพลงหมอลำ การฟ้อนสู่ขวัญ ซึ่งการแสดงดังกล่าวเป็นการแสดงจากกลุ่มนักเรียนประถมกับมัธยมศึกษาที่เป็นลูกหลานของชาวบ้านภู และมีพานบายศรีที่ทำขึ้นจากชาวบ้านภูมาร่วมประกอบในการแสดง และพิธีกรรม



ภาพที่ 3.12 เมื่อแขกกับชาวบ้านภูนั่งร่วมกันตามเก้าอี้ที่จัดไว้. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพประกอบที่ 3.13 การเต้นบาสโลบของชาวบ้านกับแขก. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

เมื่อการฟ้อนสู่ขวัญจบแล้วนั้น จะเข้าสู่พิธีบายศรีสู่ขวัญโดยมีคุณตาแก้วสุนทรส ทำหน้าที่เป็นหมอปราหมณ์ ฟานสู่ขวัญที่ประกอบในพิธี ในพานมีไข่ไก่สำหรับให้แขกรับประทานเพื่อระหว่างพิธีเพื่อเป็นสิริมงคล เมื่อสวดบทสู่ขวัญจบแล้วชาวบ้านทุกคนที่มาร่วมกิจกรรมที่ลานวัฒนธรรมจะนำด้ายมาผูกข้อมือให้แก่แขกทุกคน เพื่อเป็นการต้อนรับ และอวยพรแก่แขก



ภาพที่ 3.14 การเชิญพานบายศรี. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 3.15 การฟ้อนสู่ขวัญ. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 3.16 พิธีบายศรีสู่ขวัญ การผูกข้อมือให้แก่แขกทุกคน. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

เมื่อแขกรับประทานอาหารเสร็จแล้วนั้นยังคงมีการแสดงต่างๆ จากชาวบ้านภู และเด็กๆ อย่างต่อเนื่องอีกสองสามชุดการแสดง เมื่อจบการแสดงต่างๆ แล้วนั้น จะเป็นการพูดสรุปจากอาจารย์ถวัลย์ ผิวขำ ถึงการสรุปกิจกรรมที่ร่วมกันทำในวันนี้ และมีการเชิญแขกมาร่วมแสดงความคิดเห็นร่วมกัน เสร็จแล้วนั้นกิจกรรมสุดท้ายคือการร่วมกันร้อง ก่อนที่ร่วมกันถ่ายภาพไว้เป็นที่ระลึก และแยกย้ายกันเข้าพักที่บ้านพักของตนเอง



ภาพที่ 3.17 การเชิญแขกมาร่วมแสดงความคิดเห็นร่วมกัน. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 3.18 การร่วมกันรำวง. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 3.19 การร่วมกันถ่ายภาพเป็นที่ระลึก. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

3.4.3. รูปแบบของโฮมสเตย์บ้านภู

3.4.3.1 มาตรฐานของโฮมสเตย์บ้านภู

มาตรฐานโฮมสเตย์บ้านภูมาจากชาวบ้านภูตั้งกฎเกณฑ์ขึ้นมาเพื่อใช้ในการปฏิบัติกรณที่แขกมาที่หมู่บ้าน แขกต้องกินอาหารที่บ้านที่ชาวบ้านจัดเตรียมไว้ให้ และไม่ส่งเสียงดังรบกวน การกำหนดกฎเกณฑ์นี้มีในเอกสารแนะนำกิจกรรมการท่องเที่ยวของบ้านภู และรายการค่าใช้จ่ายแต่ตามข้อกำหนดดังกล่าวสามารถยืดหยุ่นได้

อาหารที่ทำให้นักท่องเที่ยวที่มาเป็นกลุ่มใหญ่ได้รับประทานขณะเข้าร่วมกิจกรรมในช่วงเย็นที่ลานวัฒนธรรม คือ ผักจิ้มแจ่ว เป็นผักต้มจิ้มกับแจ่ว “เป็นแจ่วพื้นบ้านทำจากพริกคั่ว ตำกับหอมแดง และกระเทียมลักษณะคล้ายน้ำพริกตาแดงของภาคเหนือ” รายการอาหารยังมีแกงไก่ใส่หอยหรือที่ชาวบ้านเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า แกงกะบังเพราะเป็นแกงที่ต้มในกระบอกไม้ไผ่เครื่องแกงประกอบไปด้วย ปลา ร้า พริก เกลือ ใบย่านางตำกับข้าวเปลือก (ข้าวเหนียวหรือข้าวเจ้านำไป

แช่น้ำค้างคืน และเอามาตำ) วิธีทำแกงกะบั้งคือ นำเครื่องแกงทั้งหมดหมักกับเนื้อไก่ และนำไปต้มใน กระบอกไม้ไผ่ ใช้กระบอกไม้ไผ่แทนหม้อ นอกจากแกงกะบั้งแล้วรายการอาหารยังมีปลาทอดสมุนไพร หรือไก่ทอดสมุนไพร และไข่เจียว รับประทานกับข้าวเหนียว ส่วนของหวานเป็นผลไม้ตามฤดูกาล หาก กลุ่มแขกที่เข้ามาขอให้ชาวบ้านจัดอาหารกลางวันด้วย รายการอาหารกลางวันจะประกอบไปด้วย ไข่เจียว ปลาทอด ส้มตำ



ภาพที่ 3.20 อาหารพาล้าง. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 3.21 อาหารกลางวัน. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

3.4.3.2 การแต่งกายของ “ภูไทบ้านภู”

ชาวบ้านภูเริ่มแต่งกายแบบเดียวกันในกิจกรรมการท่องเที่ยวของหมู่บ้าน เมื่อ พ.ศ.2547 เป็นต้นมา โดยก่อนหน้านี้นักลุ่มที่ทำหน้าที่พื่อนต้อนรับผ้าป่าไม่ได้แต่งตัวเหมือนกับที่แต่งในปัจจุบัน

การแต่งกายภูไทของผู้หญิง และผู้ชายที่บ้านภูในปัจจุบัน

ผู้หญิง สวมเสื้อแขนยาวสีดำมีขอบสีแดงเล็กๆ บริเวณ ลำคอ แขน สิบเสื่อ ชายเสื่อ ทับด้วยผ้าสไบสีแดงเป็นหลัก และนุ่งซิ่นทิว คือซิ่นที่มีผ้าสีแดง และลายเส้นสีขาว

ผู้ชาย สวมเสื้อแขนยาวหรือแขนสั้น นิยมสีน้ำเงิน และสีคราม ทั้งแบบ ปักลาย สิบเสื่อ ชายเสื่อ และกระเป๋าน้ำ และไม่ได้ปักลายบริเวณลำคอ สวมกางเกงขาวาวหรือ ผ้าสไบรอง พันผ้าขาวม้าที่เอว หรืออาจจะไม่พันก็ได้ ซึ่งการแต่งกายของผู้ชายนั้นจะมีรูปแบบที่ยืดหยุ่น มากกว่าการแต่งกายของผู้หญิง



ภาพที่ 3.22 การแต่งกายชุดภูไท. “หมู่บ้านโอทอปเพื่อการท่องเที่ยว บ้านภู จังหวัดมุกดาหาร (2552).” จาก <http://www.thaitambon.com>, โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2560.

หมู่บ้านภูไทใช้วัฒนธรรมเป็นจุดขาย คือมีรูปแบบเครื่องแต่งกายที่แตกต่างกันโดยที่จะมีบางส่วนที่แตกต่าง เช่น บ้านโคกโก่ง อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดกาฬสินธุ์เป็นภูไท ที่ใส่ซิ่นตีนหรือซิ่นมัดหมี่ แต่ของภูไทบ้านภูใส่ซิ่นทิว แต่รูปแบบเสื้อ และสไบเหมือนกัน

3.4.3.3 การแสดงต้อนรับแขก

ชาวบ้านภูจัดการแสดงให้แขกที่มาเป็นกลุ่มใหญ่ และมีกิจกรรมในตอนเย็นที่ลานวัฒนธรรม วงดนตรีมีเครื่องดนตรีหลัก คือ โปงกลาง แคน พิณ และกลอง มีนักร้องหมอลำ และรำไปด้วย นักดนตรีที่เล่นเป็นคนบ้านภู และคนบ้านเป่าผสมกันรวมตัวกันตั้งวงดนตรีขึ้นมา



ภาพที่ 3.23 การแสดงวงดนตรีกิจกรรมในตอนเย็น. โดย ชัญชนก วงศ์หอม, 2561.

นอกจากวงดนตรีหมอลำยังมีการฟ้อนรำของผู้หญิงบ้านภู ซึ่งคนที่มาฟ้อนมีหลายกลุ่มทั้งกลุ่มเด็กอนุบาล เด็กที่ศึกษาในระดับมัธยมต้น และมัธยมปลาย จนถึงกลุ่มแม่บ้าน



ภาพที่ 3.24 การแสดงของเด็กชั้นอนุบาลถึงประถม. โดย ชัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 3.25 การแสดงฟ้อนสู่ขวัญของเด็กชั้นมัธยม และเด็กชั้นประถมศึกษา. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 3.26 การแสดงฟ้อนสาวไหมของกลุ่มแม่บ้าน. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

3.5 บ้านภูกับเศรษฐกิจ

3.5.1 บ้านภูกับเศรษฐกิจพอเพียง

ชาวบ้านภูนำหลักเศรษฐกิจพอเพียงมาปฏิบัติกันอย่างเคร่งครัดจากการที่ชาวบ้านภูมีการปลูกพืชผักสวนครัวบริเวณพื้นที่หน้าบ้าน และข้างบ้านโดยรอบ พืชผักต่างๆ สามารถนำมาประกอบอาหารได้ โดยทุกบ้านจะมีกระถางตั้งอยู่หน้าบ้านจำนวน 2-3 กระถาง กระถางนี้เป็นกระถางพลาสติกสีดำ และภายในปลูกผักอย่างต้นหอม ผักชี สารระแน ผักกาดขาว เป็นกิจกรรมที่ชาวบ้านภูทำร่วมกันเพื่อนำหมู่บ้านเข้าประกวดหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงในปี พ.ศ.2548-2549 และบ้านบางหลังจะมีบ่อเลี้ยงปลาบริเวณหน้าบ้านด้วย ในบริเวณหน้าบ้านที่มีกระถางปลูกผักกับบ่อ

เลี้ยงปลาแล้วนั้นยังมีชาวบ้านนิยมปลูกดอกไม้ เช่น ดอกบานชื่น ดอกบานไม่รู้โรย เพื่อความสวยงาม และในช่วงปี พ.ศ.2548-2549 นี้มีการปลูกดอกไม้หน้าบ้านมากขึ้น โดยได้รับงบประมาณจาก โครงการอยู่ดีมีสุข (โครงการอยู่ดีมีสุขมากจากการยุติโครงการเอสเอ็มแอลในช่วงต้นปี พ.ศ.2550 แล้ว เปลี่ยนชื่อเป็นโครงการพัฒนาหมู่บ้าน/ชุมชนตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง โดยดำเนินโครงการนี้ ร่วมกับแผนงานการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์อยู่ดีมีสุข) ซึ่งทำในระยะเดียวกันกับการที่หมู่บ้านเข้าร่วม ประกวดหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียง



ภาพที่ 3.27 การปลูกพืชผักสวนครัวบริเวณพื้นที่หน้าบ้าน และข้างบ้านโดยรอบ. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 3.28 การปลูกพืชผักสวนครัวบริเวณพื้นที่หน้าบ้าน และข้างบ้านโดยรอบ. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การดำเนินงานตามนโยบายหมู่บ้านตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงของรัฐ ทำให้มีการจัดตั้งฐานเรียนรู้ 6 ฐานขึ้นมาในหมู่บ้าน ที่มีเจ้าหน้าที่พัฒนาชุมชนเขต 3 (อุบลราชธานี) มาช่วยคิดรูปแบบร่วมกับชาวบ้าน ทำให้เป็นโครงการพัฒนาที่สำคัญทำให้ชาวบ้านภูได้ประโยชน์คือบ้านภูได้เข้าเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวโฮมสเตย์ชาวบ้านมีรายได้จากการเข้าร่วมกิจกรรมต้อนรับแขก และแขกที่มานั้นก็มาจากการแนะนำของเจ้าหน้าที่รัฐที่ทำงานด้านการส่งเสริมนโยบายตามแนวทฤษฎีเศรษฐกิจพอเพียง “วิถีชีวิตของชาวบ้านภูที่สอดคล้องกับแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงนั้นทำให้ชาวบ้านภูใช้เป็นจุดสำคัญในการนำเสนอต่อผู้ที่มาเยือน”

โครงการพัฒนาบ้านภูให้เป็นโฮมสเตย์ ในช่วงปี พ.ศ.2549 มาจาก ดร.นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์ ที่เป็นอธิบดีกรมการพัฒนาชุมชนในขณะนั้นได้นำเจ้าหน้าที่พัฒนาชุมชนจากศูนย์พัฒนาเขต 3 (อุบลราชธานี) มาพักอาศัยที่บ้านภู ทำให้ชาวบ้านได้รับประสบการณ์ใหม่ในการนำหมู่บ้านสู่การเป็นหมู่บ้านโฮมสเตย์ และได้ทำการพัฒนาสืบต่อมา

วิถีชีวิตแบบเศรษฐกิจพอเพียงที่ชาวบ้านภูนำปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงมาปรับใช้กับการใช้ชีวิตของตนเอง คือ “ความพอมี พอกิน พอใช้” ซึ่งชาวบ้านทำกันมานานแล้ว และเมื่อบ้านภูได้รับโล่รางวัลพระราชทานสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ ในฐานะหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียง จึงส่งผลทำให้บ้านภูมีเจ้าหน้าที่ของรัฐเข้ามาเยี่ยมเยียน และศึกษาดูงานเป็นกลุ่มอยู่บ่อยครั้ง นำไปสู่การเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่มาจากพื้นฐานการเป็นหมู่บ้านเศรษฐกิจพอเพียงมาก่อน “บ้านภูมีวิถีชีวิตที่สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องเศรษฐกิจพอเพียงอยู่แล้ว เศรษฐกิจพอเพียงจึงเป็นจุดสำคัญที่ชาวบ้านภูนำเสนอให้กับผู้ที่มาเยือน”

3.5.2 บ้านภูกับเศรษฐกิจสมัยใหม่

การที่บ้านภูเปิดเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมนั้นมีผลส่งให้คนในบ้านภูมีรายได้มากขึ้นจากเงินส่วนแบ่งของการเข้าร่วมของชาวบ้านในกิจกรรมต้อนรับแขก และการเปิดบ้านเป็นบ้านให้แขกเข้าพักในรูปแบบของโฮมสเตย์ เงินที่ชาวบ้านได้รับจากการที่ได้เข้าร่วมพิธีต้อนรับแขกนั้นเป็นอัตราไม่คงที่ ขึ้นอยู่กับงบประมาณที่กลุ่มแขกกลุ่มนั้น ได้ให้ไว้กับคณะกรรมการโฮมสเตย์ ยิ่งแขกมาเป็นกลุ่มใหญ่มาก ส่วนแบ่งที่ชาวบ้านจะได้จะมีอัตราที่มากขึ้นตามไปด้วย โดยส่วนใหญ่แขกที่เข้ามาดูงานโดยการนำมาของกรมการพัฒนาชุมชนซึ่งมีงบประมาณมาให้โดยคิดจากจำนวนของผู้ที่เข้าร่วมศึกษาดูงาน ยังมีจำนวนคนมามาก งบประมาณในการดูงานด้านเศรษฐกิจพอเพียงที่บ้านภูครั้งนั้นจะมากตามไปด้วย

3.5.2.1 การต้อนรับแขก

ในการต้อนรับแขกของชาวบ้านภูในแต่ละครั้ง ชาวบ้านภูเรียกกันว่า “แรง” และในการต้อนรับแขกแต่ละครั้งนั้นชาวบ้านภูต้องแต่งกายชุดภูโทมาร่วมด้วย ไม่อย่างนั้นจะถือว่าไม่ได้เข้าร่วม ขั้นตอนการต้อนรับแขกเริ่มตั้งแต่

(1) เมื่อมีแขกเข้ามาที่บ้านภู และชาวบ้านไปยืนเข้าแถวต้อนรับแขก และพาแขกไปนั่งศูนย์ธรรมวัฒนธรรมเฉลิมราชได้เงิน 1 แรง



ภาพที่ 3.29 ชาวบ้านยืนแถวต้อนรับแขก. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(2) เมื่อแขกเข้าศึกษาดูงานตามฐานเรียนรู้ที่มีอยู่ 6 ฐาน ชาวบ้านภูจะกระจายกันไปอยู่ตามฐานต่างๆ เพื่อให้แขกเห็นว่าชาวบ้านมาร่วมกิจกรรมการดูงานในแต่ละฐานด้วยการประจําฐานนี้ได้เงินอีก 1 แรง



ภาพที่ 3.30 ชาวบ้านเข้าร่วมกิจกรรมการดูงานในฐาน. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(3) กิจกรรมในช่วงเย็นที่เริ่มตั้งแต่หน้าวัดศรีนันทนาราม ชาวบ้านที่เข้าร่วมขบวนแห่ศาลานวัฒนธรรมพร้อมทั้งเข้าร่วมนั่ง และร่วมกิจกรรมต่างๆ ไปพร้อมกับแขกได้อีก 1 แรง



ภาพที่ 3.31 ขบวนแห่เข้าลานวัฒนธรรม. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(4) ในเช้าวันรุ่งขึ้นเมื่อถึงเวลาที่แขกกลับบ้านจะไปยื่นส่งแขกขึ้นรถกลับ
อีกจะได้อีก 1 แแรง



ภาพที่ 3.32 ร่วมยื่นส่งแขกขึ้นรถกลับ. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การต้อนรับแขกจึงถือว่าเป็นหนึ่งช่องทางที่ทำให้คนบ้านภูมีรายได้จากการเปิดหมู่บ้านเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และหมู่บ้านศึกษาดูงานตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ทำให้มีคนที่ต่าง ๆ เดินทางมายังบ้านภู และนำรายได้เข้ามาในหมู่บ้านจากเดิมที่ชาวบ้านมีอาชีพหลักคือทำนา และเลี้ยงสัตว์

3.5.2.2 การจำหน่ายสินค้า

การที่บ้านภูเปิดหมู่บ้านเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมนั้นทำให้มีคนจำนวนมากเดินทางมายังบ้านภู และเปิดโอกาสให้ชาวบ้านภูได้จำหน่ายสินค้าทั้งสินค้าที่เป็นผลผลิตจากกลุ่มอาชีพต่างๆ ในหมู่บ้าน และสินค้าส่วนตัว สินค้าที่ชาวบ้านจำหน่ายให้แก่นักท่องเที่ยว หรือแขกที่มาศึกษาดูงานนั้นมีหลากหลาย เช่น แจ่วภูไท ชาสมนไพร เสื้อผ้าเย็บมือ ชุดภูไท และดอกฝ้ายที่ทำมาจากไหมพรมสีต่างๆ สำหรับมัดผมซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการแต่งกายของผู้หญิงภูไท และมีการให้เช่าชุดภูไท



ภาพที่ 3.33 การจำหน่ายสินค้าของชาวบ้าน. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 3.34 การจำหน่ายสินค้าของชาวบ้าน. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 3.35 การจำหน่ายสินค้าของชาวบ้าน. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

3.6 แรงบันดาลใจที่ใช้ประกอบงานสร้างสรรค์

จากการที่ผู้ศึกษาลงพื้นที่ปฏิบัติงานโครงการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ บ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร การปฏิบัติงานได้ศึกษาทางด้านวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และพิธีกรรม รวมถึงการใช้ชีวิต การสังเกตในขณะปฏิบัติงานในชุมชน เป็นระยะเวลา 7 เดือน ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2560 ถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ.2561 ผู้ศึกษาได้เห็นวิถีชีวิตของชาวบ้านภู ซึ่งเปิดเป็นหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม “บ้านภูโฮมสเตย์” ชุมชนบ้านภู เริ่มทำการท่องเที่ยวโดยชุมชนตั้งแต่ พ.ศ.2549 ซึ่งเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่เป็นการศึกษาดูงาน ตามแหล่งเรียนรู้ภายในชุมชน (6 ฐานเรียนรู้) มีผู้เข้ามาศึกษาเยี่ยมชมและท่องเที่ยวที่บ้านภู เป็นจำนวนมาก และแต่ละคณะที่มามีความต้องการที่จะซื้อของฝากของที่ระลึกจากบ้านภูที่มีขนาดเล็ก ราคาประหยัด ซึ่งที่บ้านภูโฮมสเตย์ มีผลิตภัณฑ์ที่ทำจากผ้าและสิ่งของในชุมชน เช่น เสื้อผ้าถุง ผ้าคลุมไหล่ ผ้าขาวม้า กระเป๋า เป็นต้น เป็นผลิตภัณฑ์จากงานฝีมือของชาวบ้าน มีขั้นตอนในการผลิตที่ซับซ้อนและใช้เวลานาน จึงทำให้มีราคาแพง ผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมไม่สามารถซื้อกลับไปเป็นของฝากของที่ระลึกครั้งละหลายๆ ชิ้นได้ ด้วยเหตุนี้จึงเกิดการคิดค้นผลิตภัณฑ์ที่เป็นของฝากของที่ระลึกที่มีขนาดเล็ก ราคาประหยัด เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยว และเป็นการสนับสนุนกิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนให้เข้มแข็ง และยั่งยืนตลอดไป

จากปัญหาดังกล่าวทำให้ทางกลุ่มวิสาหกิจชุมชนเกษตรอินทรีย์บ้านภู 1 และกลุ่มชาวบ้านที่ขายของที่ระลึกบ้านภู ต้องการที่จะมีผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ที่เป็นของฝากของที่ระลึกที่มีขนาดเล็ก ราคาประหยัด ที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของบ้านภู และมีราคาที่นักท่องเที่ยวสามารถซื้อกลับไปเป็นของฝากครั้งละหลายๆ ชิ้นได้

ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงจัดทำโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู (พวงกุญแจทำมือ) เพื่อแก้ปัญหาเรื่องการไม่มีของฝากของที่ระลึกที่แสดงถึงอัตลักษณ์ความเป็นบ้านภู ที่มีขนาดเล็ก ราคาเยี่ยมเยา ง่ายต่อการซื้อขาย และตอบสนองความต้องการของผู้ที่เข้ามาศึกษาดูงานหรือนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเที่ยวที่บ้านภู และเพื่อเป็นการถ่ายทอดวัฒนธรรมท้องถิ่นระหว่างปราชญ์ชาวบ้านสู่เด็ก เยาวชนในชุมชน พร้อมทั้งก่อให้เกิดการทำงานร่วมกันของสมาชิกทุกช่วงวัยในชุมชน



ภาพที่ 3.36 การมาทำพวงกุญแจในโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู (พวงกุญแจทำมือ). โดย ฉัญชนก วงศ์หอม, 2561.

จากการร่วมจัดทำโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู (พวงกุญแจทำมือ) ร่วมกับชาวบ้านภูแล้วนั้น ผู้ศึกษากับชาวบ้านภูได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าควรจะนำโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู (พวงกุญแจทำมือ) นั้นมาร่วมพัฒนาเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู อันเห็นได้จากการที่เยาวชนในชุมชนนั้นมีการประยุกต์การถักไหมพรม เป็น สร้อยข้อมือ สร้อยคอ และต่างหูใส่เล่นของเด็กๆ และจากการที่ผู้ศึกษาได้เข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ของบ้านภู โฮมสเตย์นั้น ได้เห็นการใช้เวลาว่างจากการที่ชาวบ้านภูร่วมกันรับแขกที่เข้ามาศึกษาดูงานตามแหล่งเรียนรู้ภายในชุมชน (6ฐานเรียนรู้) และเข้ามาพักที่โฮมสเตย์แล้วนั้น ชาวบ้านจะมีการนำผ้ามาปัก และมีการนำไหมพรมมาทำพู่อยู่ร่วมกันเสมอ ผู้ศึกษาจึงเกิดความคิดว่าน่าจะทดลองทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนประกอบมาจากการปักผ้า และการทำพู่ของชาวบ้านภูเข้าด้วยกัน ซึ่งจากการจัดทำโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู (พวงกุญแจทำมือ) แล้วนั้นได้เป็นการถ่ายทอดการทำพู่ที่เป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นระหว่างปราชญ์ชาวบ้านสู่เด็ก เยาวชนในชุมชน พร้อมทั้งก่อให้เกิดการทำงานร่วมกันของสมาชิกทุกช่วงวัยในชุมชนแล้ว การทดลองทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนประกอบจากภูมิปัญญาชาวบ้านได้มีการถ่ายทอด และลงมือทำร่วมกันของสมาชิกในชุมชนแล้วนั้นจะเป็นต้นแบบ

ผลิตภัณฑ์ที่มาจากภูมิปัญญาของชาวบ้านภู จึงได้นำไปปรึกษากับชาวบ้านภู ร่วมคิด และผลิตผลงาน
สร้างสรรค์



ภาพที่ 3.37 การประยุกต์จากโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู (พวงกุญแจทำมือ)
เป็นของเล่นของเยาวชนในชุมชน (การถักไหมพรมเล่น เป็นสร้อยข้อมือ สร้อยคอ และต่างหูใส่เล่น).
โดย ฉัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 3.38 การประยุกต์จากโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู (พวงกุญแจทำมือ)
เป็นของเล่นของเยาวชนในชุมชน (การถักไหมพรมเล่น เป็นสร้อยข้อมือ สร้อยคอ และต่างหูใส่เล่น).
โดย ฉัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 3.39 การปักผ้า และการทำฟู่ร่วมกัน. โดย ชัญชนก วงศ์หอม, 2561.



บทที่ 4

การผลิตงานสร้างสรรค์

งานสร้างสรรค์ การออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยว: กรณีศึกษา บ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร มีส่วนประกอบของการผลิตงาน ดังนี้

4.1 วิธีการดำเนินการ

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 วิธีการดำเนินการ

ในวิธีการดำเนินการครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

4.1.1 การกำหนดประชากร

4.1.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1.3 การจัดทำและวิเคราะห์ข้อมูล

4.1.1 การกำหนดประชากร

ในการศึกษาวิเคราะห์บริบทบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร เพื่อนำมาออกแบบงานสร้างสรรค์ร่วมกับชาวบ้านภู

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา คือ การศึกษาและวิเคราะห์บริบทบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร จำนวน 4 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ลานวัฒนธรรม พานบายศรีสู่ขวัญ การแต่งกายชุดภูไท และการทำหมของชาวภูไท โดยเลือกอย่างเจาะจงจากการร่วมปรึกษากับชาวบ้านภู มาใช้ในการศึกษา และวิเคราะห์ข้อมูลในด้านรูปแบบ และด้านสี เพื่อการพัฒนาสู่งานออกแบบสร้างสรรค์

4.1.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้มี 3 วิธี การศึกษาเอกสารหรือหลักฐานชั้นรอง การศึกษาจากเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ และการศึกษาบริบทที่ปรากฏจากบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร โดยมีรายละเอียด ดังนี้

(1) ข้อมูลจากการศึกษาเอกสารหรือหลักฐานชั้นรอง เป็นการศึกษาค้นคว้า และเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและหลักฐานข้อมูลจาก หนังสือ ตำรา บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

(2) ข้อมูลจากการศึกษาจากเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ เป็นการศึกษจากแหล่งเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย และมีการอ้างอิงที่น่าเชื่อถือมากที่สุด

(3) ข้อมูลจากบริษัทที่ปรากฏจากบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร เป็นการศึกษาข้อมูลที่ปรากฏจากบ้านภูโฮมสเตย์ จำนวน 4 กลุ่มตัวอย่าง

4.1.3 การจัดทำและวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลจากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสารหรือหลักฐานชั้นรอง การศึกษาจากเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ และการศึกษบริษัทที่ปรากฏจากบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร โดยมีขั้นตอน ดังนี้

(1) การศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร นำมารวบรวม และเรียบเรียง

(2) การวิเคราะห์ข้อมูล รูปภาพด้านรูปแบบ และด้านสีของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร จำนวน 4 กลุ่มตัวอย่าง

(3) ออกแบบร่างงานสร้างสรรค์ จากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษาด้านรูปแบบ และด้านสีของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

(4) เสนอแบบร่างกับชาวบ้าน เพื่อพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ของฝากที่ระลึก จากกลุ่มตัวอย่าง 4 ตัวอย่าง ด้านรูปแบบ และด้านสีของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร เป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ของฝากที่ระลึกที่สมบูรณ์

(5) สร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ของฝากที่ระลึก

(6) ผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ของฝากที่ระลึก จากกลุ่มตัวอย่าง ด้านรูปแบบ และด้านสีของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

4.2.1 การศึกษาและวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างด้านรูปแบบ และด้านสี ของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

4.2.2 การศึกษาและวิเคราะห์การมีส่วนร่วม

4.2.3 การศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบ

4.2.4 การออกแบบ

4.2.5 การผลิตต้นแบบ

4.2.6 ผลงานการออกแบบ

4.2.1 การศึกษาและวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

การศึกษาและวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร จำนวน 4 กลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกอย่างเจาะจงจากการร่วมปรึกษากับชาวบ้านภู มาใช้ในการศึกษา และวิเคราะห์ข้อมูลในด้านรูปแบบ และด้านสี

4.2.1.1 การวิเคราะห์ด้านรูปแบบ และด้านสีลานวัฒนธรรม บ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร



ภาพที่ 4.1 ลานวัฒนธรรม. โดย ชัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(1) **ด้านรูปแบบ** ลานวัฒนธรรม ประกอบด้วย การต้อนรับนักท่องเที่ยวผู้ที่เข้ามาศึกษาเยี่ยมชมที่ศูนย์เรียนรู้วัฒนธรรมเฉลิมราช และการจัดตกแต่งลานวัฒนธรรมด้วยธงสีรูปทรงสามเหลี่ยมหลากหลายสี

(2) **ด้านสี** ลานวัฒนธรรมมีการตกแต่งอย่างสวยงามด้วยธงรูปทรงสามเหลี่ยม สีต่างๆ ทำให้สีของลานวัฒนธรรมนั้นประกอบด้วยสีที่มากมายทั้งวรรณะร้อน และวรรณะเย็น ได้แก่ สีแดง สีนํ้าเงิน สีเขียว สีเหลือง เป็นต้น

4.2.1.2 การวิเคราะห์ด้านรูปแบบ และด้านสีพานบายศรีสู่ขวัญ บ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้าอำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร



ภาพที่ 4.2 พานบายศรีสู่ขวัญ. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(1) **ด้านรูปแบบ** พานบายศรีสู่ขวัญประกอบด้วยรูปแบบของใบตอง และดอกไม้ต่างๆ ที่ใช้ในการจัดตกแต่งพานบายศรีสู่ขวัญ

(2) **ด้านสี** พานบายศรีสู่ขวัญที่ทำจากใบตอง และดอกไม้ต่างๆ ที่ใช้ในการตกแต่งในด้านสีทำให้พานบายศรีสู่ขวัญนั้นประกอบไปด้วยสีของใบตอง และสีของดอกไม้ทั้งสีในวรรณะร้อน และวรรณะเย็น ได้แก่ สีเขียว สีเหลือง สีชมพู และสีม่วง เป็นต้น ตามประเภทของดอกไม้ที่ใช้ประดับตกแต่งพานบายศรีในแต่ละครั้ง

4.2.1.3 การวิเคราะห์ด้านรูปแบบ และด้านสีการแต่งกายชุดภูไท บ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้าอำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร



ภาพที่ 4.3 การแต่งกายชุดภูไท. “หมู่บ้านโอทอปเพื่อการท่องเที่ยว บ้านภู จังหวัดมุกดาหาร(2552).”

<http://www.thaitambon.com>, 15 ธันวาคม 2560. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(1) **ด้านรูปแบบ** การแต่งกายชุดภูไทของผู้หญิง และผู้ชายที่บ้านภูนั้นมีรูปแบบการแต่งการที่แบ่งเป็นการแต่งกายชุดภูไทของผู้หญิง และการแต่งกายชุดภูไทของผู้ชาย โดยผู้หญิง สวมเสื้อแขนยาวสีดำหรือสีน้ำเงินมีขอบสีแดงเล็กๆ บริเวณ ลำคอ แขน สิบเสื่อ ชายเสื่อ ทับด้วยผ้าสไบสีแดงเป็นหลัก และนุ่งซิ่นทิว คือซิ่นที่มีผ้าสีแดง และลายเส้นสีขาว ผู้ชาย สวมเสื้อแขนยาวหรือแขนสั้น นิยมสีน้ำเงิน และสีคราม ทั้งแบบปักลาย สิบเสื่อ ชายเสื่อ และกระเป๋าน้ำ และไม่ได้ปักลายบริเวณลำคอ สวมกางเกงขาวาวหรือผ้าสไบรอง พันผ้าขาวม้าที่เอว หรืออาจจะไม่พันก็ได้ ซึ่งการแต่งการของผู้ชายนั้นจะมีรูปแบบที่ยืดหยุ่นมากกว่าการแต่งกายของผู้หญิง

(2) **ด้านสี** การแต่งกายชุดภูไทมีสีของเครื่องแต่งกายหลักๆ คือสีแดง และสีน้ำเงินซึ่งเป็นทั้งสีวรรณะร้อน และวรรณะเย็น โดยตัวเสื้อนั้นจะเป็นสีดำหรือน้ำเงิน และมีขอบสีแดงเล็กๆ

4.2.1.4 การวิเคราะห์ด้านรูปแบบ และด้านสีการทำผมของชาวภูไท บ้านภูโฮมสเดย์ ตำบลบ้านเป้าอำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร



ภาพที่ 4.4 การทำผมของชาวภูไท. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(1) **ด้านรูปแบบ** การทำผมของชาวภูไทโดยชาวภูไทฝ่ายหญิงนั้นจะมีการทำผมในรูปแบบของการเกล้าเป็นมวยกลมๆ ไว้ด้านบนแล้วพันด้วยฟู่แล้วประดับตกแต่งด้วยดอกไม้

(2) **ด้านสี** การทำผมของชาวภูไทโดยชาวภูไทนั้นประดับตกแต่งด้วยฟู่ และดอกไม้ สีของฟู่ที่ใช้ประดับตกแต่งมีทั้งสีวรรณะร้อน และวรรณะเย็น โดยส่วนใหญ่จะเป็นสีขาวคู่

กับดอกไม้สีแดงหรือชมพูเพื่อให้สีตัดกัน แต่ในปัจจุบันนั้นมีการประดับตกแต่งด้วยฟู่ และดอกไม้ที่มีสีสันทึบหลากหลายเช่นเดียวกันตามแต่ความชอบส่วนบุคคล

จากการศึกษาและวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างจากบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร จำนวน 4 กลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกอย่างเจาะจงจากการร่วมปรึกษากับชาวบ้านภู มาใช้ในการศึกษา และวิเคราะห์ข้อมูลในด้านรูปแบบ และด้านสี พบว่ารูปแบบ และสีของกลุ่มตัวอย่างบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหารนั้น เป็นรูปแบบที่ประกอบไปด้วยรูปทรงสามเหลี่ยมจากการตกแต่งธงสีของลานวัฒนธรรม รูปแบบของดอกไม้ที่ใช้ในการตกแต่งพานบายศรีสู่ขวัญรวมถึงใช้ในการทำหมของผู้หญิงชาวภูไท และรูปแบบของฟู่ที่ใช้ในการตกแต่งการทำหมของผู้หญิงชาวภูไท สีของอัตลักษณ์บ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหารนั้นโดยส่วนใหญ่เป็นสีสันทึบที่สดใส สีหลักๆ จะประกอบไปด้วยสีแดง สีน้ำเงิน สีเหลือง และสีเขียว ซึ่งสีทั้งหมดนั้นเป็นสีจากการตกแต่งลานวัฒนธรรม พานบายศรีสู่ขวัญ การแต่งกายชุดภูไท และการทำหมของชาวภูไท

4.2.2 การศึกษาและวิเคราะห์การมีส่วนร่วม

4.2.2.1 ขั้นตอนการมีส่วนร่วม

โกวิทย์ พวงงาม, (2545, น. 8) ได้สรุปถึงการมีส่วนร่วมที่แท้จริงของประชาชนในการพัฒนาควรมี 4 ขั้นตอน คือ

(1) การมีส่วนร่วมในการค้นหาปัญหาและสาเหตุของปัญหาของแต่ละท้องถิ่น กล่าวคือ ถ้าหากชาวบ้านยังไม่สามารถทราบถึงปัญหาและเข้าใจถึงสาเหตุของปัญหาในท้องถิ่นของตนเป็นอย่างดีแล้วการดำเนินงานต่างๆ เพื่อแก้ปัญหาของท้องถิ่นย่อมไร้ประโยชน์เพราะชาวบ้านจะไม่เข้าใจและมองไม่เห็นถึงความสำคัญของการดำเนินงานเหล่านั้น

(2) การมีส่วนร่วมในการวางแผนดำเนินกิจกรรมเพราะการวางแผนดำเนินงานเป็น ขั้นตอนที่จะช่วยให้ชาวบ้านรู้จักวิธีการคิด การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล รู้จักการนำเอาปัจจัยข่าวสารข้อมูลต่างๆ มาใช้ในการวางแผน

(3) การมีส่วนร่วมในการลงทุนและการปฏิบัติงาน แม้ชาวบ้านส่วนใหญ่จะมีฐานะยากจน แต่ก็มีแรงงานของตนเองที่สามารถใช้เข้าร่วมได้ การร่วมลงทุนและปฏิบัติงานจะทำให้ชาวบ้านสามารถคิดต้นทุนดำเนินงานได้ด้วยตนเองทำให้ได้เรียนรู้การดำเนินกิจกรรมอย่างใกล้ชิด

(4) การมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผลงาน ถ้าหากการติดตามงานและประเมินผลงานขาดการมีส่วนร่วมแล้วชาวบ้านย่อมจะไม่ทราบด้วยตนเองว่างานที่ทำไปนั้นได้รับผลดีได้รับประโยชน์หรือไม่อย่างไรการดำเนินกิจกรรมอย่างเดียวกันในโอกาสต่อไปจึงอาจจะประสบความสำเร็จลำบาก โกวิทย์ พวงงาม, การเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน, (2545, น. 8)

จากการศึกษาและวิเคราะห์การมีส่วนร่วมนั้นได้นำขั้นตอนการมีส่วนร่วมมาใช้ในการผลิตผลงานสร้างสรรค์โดย

(1) การมีส่วนร่วมในการค้นหาปัญหาและสาเหตุของปัญหาของแต่ละท้องถิ่น โดยการศึกษาที่ผู้ศึกษากับชาวบ้านภูมิจึงมีความคิดเห็นว่าเป็นปัญหา และสาเหตุของปัญหาของบ้านภู คือ ชุมชนบ้านภูเริ่มทำการท่องเที่ยวโดยชุมชนตั้งแต่ พ.ศ.2549 ซึ่งเป็นรูปแบบการท่องเที่ยวที่เป็น การศึกษาดูงานตามแหล่งเรียนรู้ภายในชุมชน (6 ฐานเรียนรู้) มีผู้เข้ามาศึกษาเยี่ยมชม และท่องเที่ยวที่ บ้านภูเป็นจำนวนมาก และแต่ละคณะที่มาที่มีความต้องการที่จะซื้อของฝากของที่ระลึกจากบ้านภู จึงได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าควรจะนำโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู (พวงกุญแจ ทำมือ) นั้นมาพัฒนาร่วมกันเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภูเพื่อให้สามารถต่อยอดเป็น ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก และสอดคล้องกับความต้องการของนักท่องเที่ยว และเป็นการสนับสนุน กิจกรรมการท่องเที่ยวของชุมชนให้เข้มแข็ง และยั่งยืน

(2) การมีส่วนร่วมในการวางแผนดำเนินกิจกรรม เพราะการวางแผน ดำเนินงาน คือ การที่ผู้ศึกษา และชาวบ้านได้ร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าควรจะนำโครงการพัฒนา ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู (พวงกุญแจทำมือ) นั้นมาพัฒนาร่วมกันเป็นต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก บ้านภู เพื่อให้สามารถต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกแล้วนั้น จึงได้มีการเสนอความคิดเห็นว่าควร จะทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภูขึ้นมา โดยต้องการให้มี รูปลานวัฒนธรรม รูปพานบายศรี สู่ขวัญ รูปการแต่งกายชุดภูไท และรูปการทำหมของชาวภูไท ที่แสดงออกมาในต้นแบบผลิตภัณฑ์ของ ที่ระลึกบ้านภูขึ้นนั้นด้วย และมีความคิดเห็นร่วมกันทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภูออกมาใน รูปแบบของกระเป๋าผ้าปัก เนื่องจากชาวบ้านภูมีภูมิปัญญา ทักษะในการตัดเย็บ และปักผ้าที่สวยงาม อยู่แล้ว ซึ่งการทำกระเป๋าผ้าปักนั้นเป็นสิ่งที่ชาวบ้านภูสามารถที่จะผลิตขึ้นงานได้ด้วยตนเอง

(3) การมีส่วนร่วมในการลงทุน และการปฏิบัติงาน เมื่อผู้ศึกษากับชาวบ้าน ภูมีความคิดเห็นร่วมกันทำต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภูออกมาในรูปแบบของกระเป๋าผ้าปัก เนื่องจากชาวบ้านภูมีภูมิปัญญา ทักษะในการตัดเย็บ และปักผ้าที่สวยงามอยู่แล้ว ซึ่งการทำกระเป๋าผ้า ปักนั้นเป็นสิ่งที่ชาวบ้านภูสามารถที่จะผลิตขึ้นงานได้ด้วยตนเองแล้วนั้น ขึ้นต่อมาเป็นนักศึกษา และ ชาวบ้านภูร่วมกันลงมือในการผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู กระเป๋าผ้าปัก ร่วมกันอย่าง ไกล่ล้น

(4) การมีส่วนร่วมในการติดตามและประเมินผลงาน เมื่อผู้ศึกษา และ ชาวบ้านภูร่วมกันลงมือในการผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู กระเป๋าผ้าปัก อย่างไกล่ล้นจน ได้เป็นกระเป๋าผ้าปักแล้วนั้น ผู้ศึกษา และชาวบ้านภูได้นำกระเป๋าผ้าปักมาให้สมาชิกในหมู่บ้าน และ นักท่องเที่ยวแสดงความคิดเห็นในต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู กระเป๋าผ้าปัก จึงส่งผลให้

ผู้ศึกษา และชาวบ้านภูได้ร่วมกันพัฒนาปรับปรุงรูปแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกบ้านภู กระเป๋า ผ้าปักตามนำแนะนำดังกล่าว

4.2.3 การศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบ

หลักการออกแบบหรือการจัดองค์ประกอบศิลปะ คือ การนำเอา เส้น รูปทรง ค่าของน้ำหนัก สี และพื้นผิว มาจัดวางลงในพื้นที่ว่าง ส่วนประกอบของการออกแบบได้มาปรากฏตัวอยู่ในพื้นที่ว่าง และหลักการออกแบบยังเป็นพื้นฐานของการสร้างงานศิลปะ โดยหลักการออกแบบมีดังนี้

(1) จังหวะ (Rhythm) จังหวะเป็นหลักการหนึ่งของการออกแบบซึ่งมีพื้นฐานมาจากการซ้ำกัน (Repetition) จังหวะเป็นการนำเอาส่วนประกอบของการออกแบบรวมเข้าไว้ด้วยกัน นพวรรณ วรรณศิริ, (2540, น. 173-178)

(2) การแปรเปลี่ยน (Gradation) คือ การแปรเปลี่ยนรูปร่าง รูปทรง ทิศทาง จากสถานะหนึ่งไปยังอีกสถานะหนึ่ง เช่น เปลี่ยนจากขนาดเล็กไปหาใหญ่ เปลี่ยนสีหรือความเข้มจากค่าความเข้มหนึ่ง จะเป็นอ่อนหรือแก่ก็ได้ไปในทางตรงกันข้าม แต่ในบางครั้งเราใช้คำว่า Radiation ซึ่งหมายถึง Gradation of Direction วัฒนธรรม จุฑะวิภาต, การออกแบบ, (กรุงเทพฯ: ปรรณนา, 2527, น. 111)

(3) ความกลมกลืน (Harmony) หมายถึง การประสานให้กลมกลืน เป็นพวก เป็นหมู่ให้เกิดความเหมาะสมสวยงาม เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่ขัดแย้งซึ่งกันและกัน วัฒนธรรม จุฑะวิภาต (2527, น. 111)

(4) ความตัดกัน (Contrast) หมายถึง ความไม่ประสานสัมพันธ์กัน หรือสิ่งที่ตรงข้ามกัน การนำความแตกต่างกันมาใช้ในงานศิลปะ มาใช้อย่างพอเหมาะจะช่วยแก้ปัญหาความน่าเบื่อหน่ายในงานนั้นๆได้ และนอกจากจะช่วยแก้ปัญหาความเบื่อหน่ายแล้วยังช่วยให้เกิดความตื่นเต้นเด่นชัด น่าสนใจขึ้นอีกด้วย การตัดกันจะตรงข้ามกับความกลมกลืน เราสามารถทำให้เกิดความตัดกันในองค์ประกอบได้หลายทาง วัฒนธรรม จุฑะวิภาต, การออกแบบ, (กรุงเทพฯ: ปรรณนา, 2527, น. 114)

(5) สัดส่วน (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์ของส่วนต่างๆในตัวของวัตถุเอง และความสัมพันธ์เมื่อเทียบเคียงกับวัตถุอื่น สำหรับงานออกแบบที่นำสัดส่วนมาใช้ต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ และเหมาะสมกับรูปร่างนั้นๆ พาสนา พาสนา ตัณฑลักษณ์, หลักการออกแบบ Principles of design, (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์พิทักษ์อักษร, 2526, น. 293)

(6) ความสมดุล (Balance) หมายถึง ความเท่ากัน หรือการถ่วงเพื่อให้เกิดการเท่ากัน การเท่ากันนี้อาจจะไม่เท่ากันจริงก็ได้ แต่เท่ากันในความรู้สึกของมนุษย์ มาโนช กงกะนันท์ กล่าวว่า ในทางศิลปะ และการออกแบบ เราแทนค่าของก้อนน้ำหนักเป็นภาพที่เห็นด้วย

ตา เช่น น้ำหนักเป็นเส้น รูปปร่าง รูปทรง หรือสี ซึ่งเป็นการรับรู้ได้ทางประสาทตา แกนกลาง มาโนช กงกะนันท์ , ศิลปะการออกแบบ, (กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช, 2538, น. 143-144)

(7) การเน้น (Emphasis) การเน้นเพื่อให้เกิดจุดเด่นสามารถเน้นด้วยรูปปร่าง เน้นด้วยสี ฯลฯ ซึ่งเป็นวิธีที่ทำให้เกิดความสนใจแก่ผู้พบเห็นได้ (นพวรรณ วรรณศิริ, 2540, น. 181-184)

(8) เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันไม่แตกแยกกัน หรืออยู่รวมกันได้ดีระหว่างองค์ประกอบ เช่น เส้น รูปปร่าง รูปทรง ซึ่งสายตามองเห็น และรู้สึกได้ว่ามี ความกลมกลืนต่อเนื่องเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน นพวรรณ วรรณศิริ, (2540, น. 194-206)

จากการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบนั้นได้นำหลักการออกแบบมาใช้ ในการผลิตผลงานสร้างสรรค์โดยการนำหลักการออกแบบ จังหวะ การแปรเปลี่ยน ความกลมกลืน ความตัดกัน สัดส่วนความสมดุล การเน้น และเอกภาพ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบลายปัก และ รูปแบบ ที่ใช้ปักบนผลงานสร้างสรรค์

4.2.4 การออกแบบ

จากการศึกษาและวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างจากบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร จำนวน 4 กลุ่มตัวอย่าง โดยเลือกอย่างเจาะจงจากการร่วมปรึกษากับชาวบ้านภู นำมาสู่การออกแบบผลงานสร้างสรรค์ที่มาจาก การนำริบบิ้นการทอเย็บเชิงอนุรักษ์ท้องถิ่นของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร

โดยแบ่งเป็นการออกแบบลายปักผ้าที่ใช้ปักบนผลงานสร้างสรรค์ และการออกแบบรูปแบบผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 4.5 แนวความคิดในการออกแบบ. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

จากแนวคิดในการออกแบบนั้นประกอบไปด้วยรูปภาพในการศึกษา และ วิเคราะห์กลุ่มตัวอย่าง บ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร จำนวน 4 กลุ่มตัวอย่าง ประกอบไปด้วย รูปลานวัฒนธรรม รูปพานบายศรีสู่ขวัญ รูปการแต่งกายชุดภูไท และ รูปการทำผมของชาวภูไท โดยเลือกอย่างเจาะจงจากการร่วมปรึกษากับชาวบ้านภู สี่ที่ใช้ในการ ออกแบบประกอบไปด้วยสีแดง สีน้ำเงิน สีเหลือง และสีเขียว รวมถึงรูปแบบของงานที่ใกล้เคียงกับ รูปแบบของงานที่จะออกแบบ

4.2.4.1 การออกแบบลายปักผ้าที่ใช้ปักบนผลงานสร้างสรรค์ จำนวน 12 ลาย

ในการออกแบบลายปักผ้าที่ใช้ปักบนผลงานสร้างสรรค์ จำนวน 12 ลาย โดยส่วนใหญ่ใช้หลักการจังหวะที่ซ้ำกันด้วยรูปร่าง ซ้ำกันด้วยขนาด และหลักการเน้นเพื่อให้เกิด จุดเด่นเป็นส่วนใหญ่

(1) ลายปักที่ 1



ภาพที่ 4.6 ลายปักที่ 1. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การวิเคราะห์หลักการออกแบบ ลายปักที่ 1

1. จังหวะ ลายปักที่ 1 เป็นลายปักที่มีจังหวะที่ซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยมด้านบน และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ด้านล่างของลายปักนั้นเป็นการซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ที่มีรูปร่าง และขนาดซ้ำกันแต่ยังคงสร้างความแตกต่างระหว่างสีไว้

2. ความกลมกลืน ลายปักที่ 1 เป็นลายปักที่มีความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยมด้านบน และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ด้านล่างของลายปักนั้นเป็นความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง และขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ มีรูปร่างที่ใกล้เคียงกัน และรูปร่างที่เหมือนกันแต่ยังคงความแตกต่างระหว่างสีไว้

3. ความสมดุล ลายปักที่ 1 เป็นลายปักที่มีความสมดุลที่เท่ากัน โดยลายปักที่ 1 เป็นลายปักที่มีการจัดวางลายปักสองข้างที่มีขนาดเท่ากัน

(2) ลายปักที่ 2



ภาพที่ 4.7 ลายปักที่ 2. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การวิเคราะห์หลักการออกแบบ ลายปักที่ 2

1. จังหวะ ลายปักที่ 2 เป็นลายปักที่มีจังหวะที่ซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นการซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ ที่มีรูปร่าง และขนาดซ้ำกันแต่ยังคงสร้างความแตกต่างระหว่างสีไว้

2. ความกลมกลืน ลายปักที่ 2 เป็นลายปักที่มีความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง และ

ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ มีรูปร่างที่ใกล้เคียงกัน และรูปร่างที่เหมือนกัน แต่ยังคงความแตกต่างระหว่างสีไว้

3. ความสมดุล ลายปักที่ 2 เป็นลายปักที่มีความสมดุลที่ไม่เท่ากัน โดยลายปักที่ 2 เป็นลายปักที่มีการจัดวางลายปักสองข้างที่มีขนาดไม่เท่ากัน

(3) ลายปักที่ 3



ภาพที่ 4.8 ลายปักที่ 3. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การวิเคราะห์หลักการออกแบบ ลายปักที่ 3

1. จังหวะ ลายปักที่ 3 เป็นลายปักที่มีจังหวะที่ซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นการซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ ที่มีรูปร่าง และขนาดซ้ำกันแต่ยังคงสร้างความแตกต่างระหว่างสีไว้

2. ความกลมกลืน ลายปักที่ 3 เป็นลายปักที่มีความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ มีรูปร่างที่ใกล้เคียงกัน และรูปร่างที่เหมือนกันแต่ยังคงความแตกต่างระหว่างสีไว้

3. ความสมดุล ลายปักที่ 3 เป็นลายปักที่มีความสมดุลที่เท่ากัน โดยลายปักที่ 3 เป็นลายปักที่มีการจัดวางลายปักสองข้างที่มีขนาดเท่ากัน

(4) ลายปักที่ 4



ภาพที่ 4.9 ลายปักที่ 4. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การวิเคราะห์หลักการออกแบบ ลายปักที่ 4

1. จังหวะ ลายปักที่ 4 เป็นลายปักที่มีจังหวะที่ซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นการซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ ที่มีรูปร่าง และขนาดซ้ำกันแต่ยังคงสร้างความแตกต่างระหว่างสีไว้
2. ความกลมกลืน ลายปักที่ 4 เป็นลายปักที่มีความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ มีรูปร่างที่ใกล้เคียงกัน และรูปร่างที่เหมือนกันแต่ยังคงความแตกต่างระหว่างสีไว้
3. ความสมดุล ลายปักที่ 4 เป็นลายปักที่มีความสมดุลที่เท่ากัน โดยลายปักที่ 4 เป็นลายปักที่มีการจัดวางลายปักสองข้างที่มีขนาดเท่ากัน

(5) ลายปักที่ 5



ภาพที่ 4.10 ลายปักที่ 5. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การวิเคราะห์หลักการออกแบบ ลายปักที่ 5

1. จังหวะ ลายปักที่ 5 เป็นลายปักที่มีจังหวะที่ซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นการซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ ที่มีรูปร่าง และขนาดซ้ำกันแต่ยังคงสร้างความแตกต่างระหว่างสีไว้
2. ความกลมกลืน ลายปักที่ 5 เป็นลายปักที่มีความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ มีรูปร่างที่ใกล้เคียงกัน และรูปร่างที่เหมือนกันแต่ยังคงความแตกต่างระหว่างสีไว้
3. ความสมดุล ลายปักที่ 5 เป็นลายปักที่มีความสมดุลที่เท่ากัน โดยลายปักที่ 5 เป็นลายปักที่มีการจัดวางลายปักสองข้างที่มีขนาดเท่ากัน

(6) ลายปักที่ 6



ภาพที่ 4.11 ลายปักที่ 6. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การวิเคราะห์หลักการออกแบบ ลายปักที่ 6

1. จังหวะ ลายปักที่ 6 เป็นลายปักที่มีจังหวะที่ซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นการซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ ที่มีรูปร่าง และขนาดซ้ำกันแต่ยังคงสร้างความแตกต่างระหว่างสีไว้

2. ความกลมกลืน ลายปักที่ 6 เป็นลายปักที่มีความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ มีรูปร่างที่ใกล้เคียงกัน และรูปร่างที่เหมือนกันแต่ยังคงความแตกต่างระหว่างสีไว้

3. ความสมดุล ลายปักที่ 6 เป็นลายปักที่มีความสมดุลที่เท่ากัน โดยลายปักที่ 6 เป็นลายปักที่มีการจัดวางลายปักสองข้างที่มีขนาดเท่ากัน

(7) ลายปักที่ 7



ภาพที่ 4.12 ลายปักที่ 7. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การวิเคราะห์หลักการออกแบบ ลายปักที่ 7

1. จังหวะ ลายปักที่ 7 เป็นลายปักที่มีจังหวะที่ซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นการซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ ที่มีรูปร่างขนาดซ้ำกันแต่ยังคงสร้างความแตกต่างระหว่างสีไว้

2. ความกลมกลืน ลายปักที่ 7 เป็นลายปักที่มีความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ มีรูปร่างที่ใกล้เคียงกัน และรูปร่างที่เหมือนกันแต่ยังคงความแตกต่างระหว่างสีไว้

3. ความสมดุล ลายปักที่ 7 เป็นลายปักที่มีความสมดุลที่เท่ากัน โดยลายปักที่ 7 เป็นลายปักที่มีการจัดวางลายปักสองข้างที่มีขนาดเท่ากัน

(8) ลายปักที่ 8



ภาพที่ 4.13 ลายปักที่ 8. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การวิเคราะห์หลักการออกแบบ ลายปักที่ 8

1. จังหวะ ลายปักที่ 8 เป็นลายปักที่มีจังหวะที่ซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นการซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ ที่มีรูปร่าง และขนาดซ้ำกันแต่ยังคงสร้างความแตกต่างระหว่างสีไว้

2. ความกลมกลืน ลายปักที่ 8 เป็นลายปักที่มีความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาด

ของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ มีรูปร่างที่ใกล้เคียงกัน และรูปร่างที่เหมือนกันแต่ยังคงความแตกต่างระหว่างสีไว้

3. ความสมดุล ลายปักที่ 8 เป็นลายปักที่มีความสมดุลที่ไม่เท่ากัน โดยลายปักที่ 8 เป็นลายปักที่มีการจัดวางลายปักสองข้างที่มีขนาดไม่เท่ากัน

(9) ลายปักที่ 9



ภาพที่ 4.14 ลายปักที่ 9. โดย ชัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การวิเคราะห์หลักการออกแบบ ลายปักที่ 9

1. จังหวะ ลายปักที่ 9 เป็นลายปักที่มีจังหวะที่ซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม นั้นเป็นการซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง และขนาดของธงสามเหลี่ยม มีรูปร่างขนาดซ้ำกันแต่ยังคงสร้างความแตกต่างระหว่างสีไว้

2. ความกลมกลืน ลายปักที่ 9 เป็นลายปักที่มีความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม เป็นความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง และขนาดของธงสามเหลี่ยม มีรูปร่างที่เหมือนกันแต่ยังคงความแตกต่างระหว่างสีไว้

3. ความสมดุล ลายปักที่ 9 เป็นลายปักที่มีความสมดุลที่เท่ากัน โดยลายปักที่ 9 เป็นลายปักที่มีการจัดวางลายปักสองข้างที่มีขนาดเท่ากัน

(10) ลายปักที่ 10



ภาพที่ 4.15 ลายปักที่ 10. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การวิเคราะห์หลักการออกแบบ ลายปักที่ 10

1. จังหวะ ลายปักที่ 10 เป็นลายปักที่มีจังหวะที่ซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นการซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ ที่มีรูปร่าง และขนาดซ้ำกันแต่ยังคงสร้างความแตกต่างระหว่างสีไว้

2. ความกลมกลืน ลายปักที่ 10 เป็นลายปักที่มีความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด โดยลายปักของธงสามเหลี่ยม และลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นความกลมกลืนกันด้วยรูปร่าง และความกลมกลืนกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง ขนาดของธงสามเหลี่ยม และรูปร่างของดอกไม้ ใบไม้ มีรูปร่างที่ใกล้เคียงกัน และรูปร่างที่เหมือนกันแต่ยังคงความแตกต่างระหว่างสีไว้

3. ความสมดุล ลายปักที่ 10 เป็นลายปักที่มีความสมดุลที่ไม่เท่ากัน โดยลายปักที่ 10 เป็นลายปักที่มีการจัดวางลายปักสองข้างที่มีขนาดไม่เท่ากัน

(11) ลายปักที่ 11



ภาพที่ 4.16 ลายปักที่ 11. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การวิเคราะห์หลักการออกแบบ ลายปักที่ 11

1. จังหวะ ลายปักที่ 11 เป็นลายปักที่มีจังหวะที่ซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด โดยลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นการซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง และขนาดของใบไม้ที่มีรูปร่าง และขนาดซ้ำกันแต่ยังคงสร้างความแตกต่างระหว่างสีไว้

2. ความสมดุล ลายปักที่ 11 เป็นลายปักที่มีความสมดุลที่เท่ากัน โดยลายปักที่ 11 เป็นลายปักที่มีการจัดวางลายปักสองข้างที่มีขนาดเท่ากัน

(12) ลายปักที่ 12



ภาพที่ 4.17 ลายปักที่ 12. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การวิเคราะห์หลักการออกแบบ ลายปักที่ 12

1. จังหวะ ลายปักที่ 12 เป็นลายปักที่มีจังหวะที่ซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด โดยลายปักของดอกไม้ ใบไม้ ของลายปักนั้นเป็นการซ้ำกันด้วยรูปร่าง และซ้ำกันด้วยขนาด ซึ่งรูปร่าง และขนาดของใบไม้ที่มีรูปร่าง และขนาดซ้ำกันแต่ยังคงสร้างความแตกต่างระหว่างสีไว้

2. ความสมดุล ลายปักที่ 12 เป็นลายปักที่มีความสมดุลที่เท่ากัน โดยลายปักที่ 12 เป็นลายปักที่มีการจัดวางลายปักสองข้างที่มีขนาดเท่ากัน

4.2.4.2 การออกแบบรูปแบบของผลงานสร้างสรรค์ จำนวน 10 รูปแบบ

ในการออกแบบรูปแบบของผลงานสร้างสรรค์ จำนวน 10 รูปแบบ ใช้หลักการเน้นด้วยการตัด โดยรูปแบบของผลงานสร้างสรรค์ เป็นไปในรูปแบบสีที่เรียบ เพื่อเอาไว้อใช้สำหรับการนำลายปักผ้าที่ใช้ปักบนผลงานสร้างสรรค์ที่มีรายละเอียด และมีหลายสี มาปักลงบนรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ และสิ่งนั้นจะเป็นจุดเด่นขึ้นมา

(1) รูปแบบที่ 1 (กระเป๋าสะพาย)



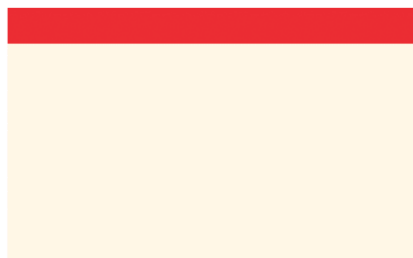
ภาพที่ 4.18 รูปแบบที่ 1 (กระเป๋าสะพาย). โดย ชัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(2) รูปแบบที่ 2 (กระเป๋าสะพาย)



ภาพที่ 4.19 รูปแบบที่ 2 (กระเป๋าสะพาย). โดย ชัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(3) รูปแบบที่ 3 (กระเป๋าสีเหลือง)



ภาพที่ 4.20 รูปแบบที่ 3 (กระเป๋าสีเหลือง). โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(4) รูปแบบที่ 4 (กระเป๋าสีเหลือง)



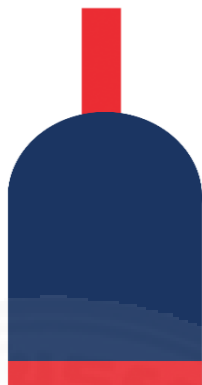
ภาพที่ 4.21 รูปแบบที่ 4 (กระเป๋าสีเหลือง). โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(5) รูปแบบที่ 5 (ที่ใส่พวงกุญแจ)



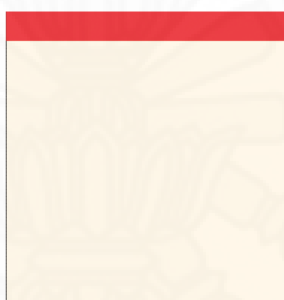
ภาพที่ 4.22 รูปแบบที่ 5 (ที่ใส่พวงกุญแจ). โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(6) รูปแบบที่ 6 (ที่ใส่พวงกุญแจ)



ภาพที่ 4.23 รูปแบบที่ 6 (ที่ใส่พวงกุญแจ). โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(7) รูปแบบที่ 7 (กระเป๋าใส่เหรียญ)



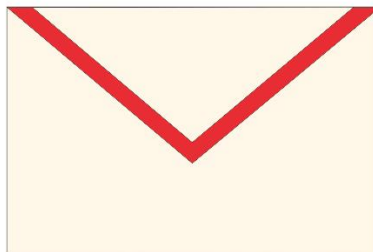
ภาพที่ 4.24 รูปแบบที่ 7 (กระเป๋าใส่เหรียญ). โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(8) รูปแบบที่ 8 (กระเป๋าใส่เหรียญ)



ภาพที่ 4.25 รูปแบบที่ 8 (กระเป๋าใส่เหรียญ). โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(9) รูปแบบที่ 9 (กระเป่าใส่เหรียญ)



ภาพที่ 4.26 รูปแบบที่ 9 (กระเป่าใส่เหรียญ). โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(10) รูปแบบที่ 10 (กระเป่าใส่เหรียญ)



ภาพที่ 4.27 รูปแบบที่ 10 (กระเป่าใส่เหรียญ). โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การศึกษารูปแบบผลงานสร้างสรรค์ ในการศึกษาผู้ศึกษาได้ทำการ
ศึกษารูปแบบการออกแบบผลงานสร้างสรรค์กับชาวบ้านที่บ้านภูและร่วมกันเลือกรูปแบบ นำ
รูปแบบที่ออกแบบผลงานสร้างสรรค์ ลายปักที่ 1 และรูปแบบที่ 2 มาใช้ในการพัฒนาเป็นต้นแบบ
ผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 4.28 การปรึกษากับชาวบ้านที่บ้านภู และร่วมกันเลือกรูปแบบผลงานสร้างสรรค์. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 4.29 รูปแบบผลงานสร้างสรรค์ (กระเป๋า) ที่ได้จากการร่วมปรึกษากับชาวบ้านที่บ้านภู. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การปรึกษารูปแบบผลงานสร้างสรรค์ ผู้ศึกษาได้นำลายปักที่ 1 และรูปแบบที่ 2 มาผลิตผลงานสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้ศึกษา เพื่อให้ผลงานสร้างสรรค์ มีความสมบูรณ์ โดยจากการปรึกษากับชาวบ้านที่บ้านภูได้คัดเลือกลายปักที่ 1 และรูปแบบที่ 2 เนื่องมาจากลายปักที่ 1 ประกอบไปด้วยลายของธงสีซึ่งมาจากลานวัฒนธรรม ดอกไม้มาจากพานบายศรีสู่ขวัญ พู่มาจากการทำผมของชาวภูไท และเมื่อมองภาพรวมนั้นลายปักที่ 1 เป็นลายปักที่มีรูปคล้ายกับภูเขาสีตรงกับบ้านภูที่เป็นหมู่บ้านที่ตั้งอยู่กลางภูเขา ส่วนรูปแบบที่ 2 กระเป๋าผ้าสีน้ำเงินขลิบแดงนั้นเป็นสี

เดียวกับชุดแต่งกายภูไท และผ้าสีน้ำเงินเป็นสีที่เข้มเมื่อใช้ในการปักกับด้ายที่มีสีสดแล้วจะเห็นชัดมากกว่ากระเป๋าผ้าสีครีม

ลายปักผ้าที่ใช้ในการปักบนผลงานสร้างสรรค์ จำนวน 12 ลายนั้น เป็นเพียงตัวอย่างรูปแบบของลายปักเท่านั้น การปฏิบัติจริงของชาวบ้านภูในการปักลงบนกระเป๋าผ้า ลายปักจะแตกต่างกันไปตามความพึงพอใจ และความถนัดของแต่ละบุคคล

4.2.5 การผลิตต้นแบบ

ในการศึกษารั้งนี้ ผู้ศึกษาได้นำลายปักที่ 1 และรูปแบบที่ 2 มาพัฒนาเป็นต้นแบบผลงานสร้างสรรค์ ซึ่งผ่านการร่วมปรึกษากับชาวบ้านภู วิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างจากบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอหนองสูง จังหวัดมุกดาหาร จำนวน 4 กลุ่มตัวอย่าง มาใช้ในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

4.2.5.1 การเขียนแบบผลงานสร้างสรรค์



1-4

ภาพที่ 4.30 แบบผลงานสร้างสรรค์. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

4.2.5.2 แบบจำลองต้นแบบเสมือนจริงผลงานสร้างสรรค์

การจำลองต้นแบบเสมือนจริงผลงานสร้างสรรค์ เพื่อให้เข้าใจโครงสร้างรูปแบบ และลักษณะของผลงานสร้างสรรค์ และวิธีการที่ใช้เพื่อให้เสมือนจริงมากที่สุดจึงเป็นการเย็บกระเป๋าผ้า และปักตามรูปแบบ



ภาพที่ 4.31 การจำลองต้นแบบเสมือนจริงผลงานสร้างสรรค์. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 4.32 ต้นแบบเสมือนจริงผลงานสร้างสรรค์. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

จากการจำลองต้นแบบเสมือนจริงผลงานสร้างสรรค์ เพื่อให้เข้าใจ โครงสร้างรูปแบบ และลักษณะของผลงานสร้างสรรค์ (กระเป๋าผ้า) ด้วยการเย็บกระเป๋าผ้า และปัก ตามรูปแบบ ชาวบ้านภูที่ร่วมทำกระเป๋าผ้าในครั้งนี้ มีความเห็นตรงกันว่า ลายปักของกระเป๋าผ้า ส่วนล่างยังไม่ค่อยสมบูรณ์มากนัก ทำให้กระบวนการสร้างต้นแบบผลงานสร้างสรรค์ (กระเป๋าผ้า) ในขั้นต่อไปนั้นจะต้องมีการปรับแต่งลายปักส่วนล่างให้สมบูรณ์มากขึ้น

4.2.5.3 กระบวนการสร้างผลงานสร้างสรรค์

(1) การนำผ้าไปตัดตามผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 4.33 การนำผ้าไปตัดตามผลงานสร้างสรรค์. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 4.34 ผลงานสร้างสรรค์ที่ตัดเสร็จตามต้นแบบ. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

(2) การนำผลงานสร้างสรรค์ที่ตัดเสร็จตามต้นแบบ มาร่างด้วยดินสอสีไม้สีขาวตามลายที่จะปักลงบนผ้า



ภาพที่ 4.35 การร่างด้วยดินสอสีไม้สีขาวตามลายที่จะปักลงบนผ้า. โดย ัญชนก วงศ์หอม, 2561.

การร่างด้วยดินสอสีไม้สีขาวตามลายที่ออกแบบจะปักลงบนผ้านั้น เป็นการทำเพื่อเวลาที่ปักจะได้ปักถูกต้องตามรูปแบบ และลายปักออกมาสวยงามตรงตามแบบที่ร่างไว้ จากคำบอกเล่าของชาวบ้านผู้ร่วมทำผลงานสร้างสรรค์ในครั้งนี้

(3) การนำผลงานสร้างสรรค์ ที่ร่างด้วยด้วยดินสอสีไม้สีขาวตามลายที่จะปักลงบนผ้าแล้ว มาปักตามลายที่ออกแบบ



ภาพประกอบที่ 4.36 การปักตามลายที่ออกแบบ. โดย ัญชนก วงศ์หอม, 2561.

4.2.6.ผลงานสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ได้มาจากการศึกษา และวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่างจำนวน 4 กลุ่ม ตัวอย่าง ได้แก่ ลานวัฒนธรรม พานบายศรีสู่ขวัญ การแต่งกายชุดภูไท และการทำผมของชาวภูไท โดยเลือกอย่างเจาะจงจากการร่วมปรึกษากับชาวบ้านภู มาใช้ในการศึกษา และวิเคราะห์ข้อมูลในด้าน รูปแบบ และด้านสี เพื่อการพัฒนาสู่งานออกแบบงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 4.37 ผลงานสร้างสรรค์ (กระเป๋า). โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

บทที่ 5

ข้อค้นพบจากการผลิตงานสร้างสรรค์

การผลิตงานสร้างสรรค์ในรูปแบบ “ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ที่ได้มาจากการมีส่วนร่วมของชาวบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอนางรอง จังหวัดบุรีรัมย์” มีจุดมุ่งหมายเพื่อออกแบบผลงานสร้างสรรค์ที่มาจากกระบวนการนำบริบทการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ท้องถิ่นของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอนางรอง จังหวัดบุรีรัมย์ มุ่งหวังให้ชาวบ้านสามารถนำไปใช้ต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ต่อไปได้ แบ่งข้อค้นพบจากผู้ศึกษาได้ในประเด็นต่อไปนี้

5.1 ข้อค้นพบจากการผลิตงานสร้างสรรค์

5.2 ข้อเสนอแนะในการพัฒนางานสร้างสรรค์

5.1 ข้อค้นพบจากการผลิตงานสร้างสรรค์

จากการผลิตงานสร้างสรรค์ร่วมกับชาวบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป้า อำเภอนางรอง จังหวัดบุรีรัมย์ นั้น ได้ผลงานสร้างสรรค์มาในรูปแบบแรก และได้นำงานสร้างสรรค์ดังกล่าวมาให้ชาวบ้านภู และนักท่องเที่ยว ได้ร่วมแสดงความคิดเห็น โดยรูปแบบการสัมภาษณ์ในประเด็นต่อไปนี้ “มีความคิดเห็นอย่างไรกับกระเป๋าผ้าปักบ้านภู ตาม 3 หัวข้อ ได้แก่ ด้านรูปแบบ ด้านลวดลาย และด้านสี” และได้ข้อเสนอแนะจึงนำมาปรับปรุง พัฒนาผลงานสร้างสรรค์



ภาพที่ 5.1 ผลงานสร้างสรรค์ (กระเป๋า). โดย ชัญชนก วงศ์หอม, 2561.

5.1.1 ผลจากการสัมภาษณ์โดยส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า

(1) **ด้านรูปแบบ** ด้านรูปแบบกระเป่าผ้านี้เป็นรูปแบบที่ดี ง่ายต่อการผลิต การขาย และการใช้ รวมถึงต้องเป็นรูปแบบเบื้องต้นที่สามารถนำไปต่อยอดเป็นรูปแบบกระเป่าอื่นๆ ได้ ชอบรูปแบบกระเป่ามาก และคิดว่าเป็นกระเป่ารูปแบบใดก็ได้แค่ตัวกระเป่าเป็นสีน้ำเงินขอบสีแดง ก็สวยงามดีแล้ว

(2) **ด้านลวดลาย** กระเป่าผ้าบ้านภูต้องเพิ่มลวดลายที่สื่อถึงความเป็นบ้านภู เข้าไป เพราะลวดลายที่เป็นอยู่ในกระเป่าผ้าปัจจุบัน ยังไม่สามารถสื่อถึงความเป็นบ้านภูได้อย่าง ชัดเจนมากนัก โดยส่วนใหญ่มีความคิดเห็นตรงกันว่าควรจะปักคำว่าบ้านภูลงไปตรงกลาง หรือไม่ก็ บริเวณส่วนหนึ่งส่วนใดของกระเป่าเพื่อสื่อให้ชัดเจนว่ากระเป่านี้มาจากบ้านภู

การใช้พู่มาผสมกับการปักนั้นมีทั้งความคิดเห็นที่ชอบ และไม่ชอบ ที่ชอบ เพราะคิดว่าเป็นการประยุกต์สองสิ่งเข้าด้วยกันแล้วดูสวยงามน่ารักดี ทำให้สองสิ่งเข้ากันได้ และที่ไม่ชอบเพราะคิดว่าการเป็นพู่แบบนี้ดูเด็กไป

จากการทดลองปักลายต่างๆ เพิ่มเข้าไปบนกระเป่าแล้วนั้น มีความคิดเห็น ว่า มากเกินไป จึงนำแค่เทคนิคการปักขอบเสื้อเย็บมือของชาวบ้านภูมาปักตรงขอบสายกระเป่าแทน

(3) **ด้านสี** โดยส่วนใหญ่แล้วชอบด้านสีมากเพราะสื่อถึงความเป็นบ้านภู อย่างชัดเจน

(4) **ข้อเสนอแนะ** โดยส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าจะต้องเพิ่มลวดลายเพื่อให้สื่อ ถึงความเป็นบ้านภูที่ชัดเจนยิ่งขึ้น และบางส่วนมีความคิดเห็นว่าลวดลายนั้นทำแตกต่างกันไป แล้วแต่ ความถนัด และความชำนาญในการปักผ้าจะทำให้เกิดลวดลายต่างๆ ตามจินตนาการของผู้ปัก แต่ ยังคงความเป็นเอกลักษณ์ของบ้านภู รูปแบบกระเป่าบ้านภูนี้เป็นเหมือนชิ้นงานเบื้องต้นในการนำไป ต่อยอดต่อไปในอนาคต



ภาพที่ 5.2 การสัมภาษณ์ถามความคิดเห็นจากชาวบ้านภู และนักท่องเที่ยว. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 5.3 การสัมภาษณ์ถามความคิดเห็นจากชาวบ้านภู และนักท่องเที่ยว. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.

ผลจากการสัมภาษณ์ในช่วงต้นนั้นทำให้เกิดการร่วมมือกับชาวบ้านภูพัฒนารูปแบบผลงานสร้างสรรค์ออกมาตามความคิดเห็นส่วนใหญ่ของผู้ให้ข้อมูล เป็นกระเป๋าผ้าที่มีการปักลวดลายที่สื่อถึงความเป็นบ้านภูเข้าไปโดยปักคำว่า “บ้านภู” ไว้ตรงกลางของลายทั้งหมด รวมถึงมีการนำลายปักดอกไม้ดั้งเดิมที่ปักเสื้อมาปักร่วมด้วย



ภาพที่ 5.4 การร่วมกับชาวบ้านภูพัฒนารูปแบบผลงานสร้างสรรค์. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 5.5 การร่วมกับชาวบ้านภูพัฒนารูปแบบผลงานสร้างสรรค์. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561.



ภาพที่ 5.6 ผลงานสร้างสรรค์ที่ได้มาจากการพัฒนารูปแบบจากผลการสัมภาษณ์ถามความคิดเห็นของชาวบ้านภู และนักท่องเที่ยว. โดย ธัญชนก วงศ์หอม, 2561

5.2 ข้อเสนอแนะในการพัฒนางานสร้างสรรค์

จากการผลิตงานสร้างสรรค์ร่วมกับชาวบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอนองสูง จังหวัดมุกดาหาร ผู้ศึกษาได้ร่วมกับชาวบ้านภู ปรับปรุง และพัฒนางานสร้างสรรค์ตามข้อเสนอแนะที่ได้จากการแสดงความคิดเห็นของชาวบ้านและนักท่องเที่ยว ในเรื่องของการเพิ่มลวดลาย การเพิ่มคำว่า “บ้านภู” ในชิ้นงาน ทำให้งานสร้างสรรค์ดังกล่าวมีความสวยงาม สมบูรณ์ สื่อถึงบ้านภูได้ชัดเจน ตรงตามความต้องการของชาวบ้านภู และนักท่องเที่ยว

สรุป จากการศึกษาเรื่องการออกแบบสร้างสรรค์เพื่อการท่องเที่ยว: กรณีศึกษา บ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอนองสูง จังหวัดมุกดาหาร ได้ศึกษาบริบทของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอนองสูง จังหวัดมุกดาหาร และได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาบริบทมาใช้ประโยชน์ ร่วมกับการออกแบบผลิตงานสร้างสรรค์ขึ้นมา ซึ่งงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้เป็นงานสร้างสรรค์ที่ได้นำข้อมูลจากการศึกษาบริบทของบ้านภูโฮมสเตย์ ตำบลบ้านเป่า อำเภอนองสูง จังหวัดมุกดาหาร มาเป็นประโยชน์ เปรียบเสมือนต้นแบบงานสร้างสรรค์ที่มาจากความร่วมมือ ความต้องการของชาวบ้านที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของความเป็นบ้านภู เพื่อให้เป็นแนวทางต่อผู้ที่สนใจที่จะเข้ามาศึกษาได้ใช้เป็นข้อมูล สำหรับการศึกษ เช่น ทางด้านเศรษฐกิจ ได้นำไปศึกษาวิจัยอย่างต่อเนื่องว่าสิ่งที่ชาวบ้านต้องการที่จะสื่อ และผลิตงานออกมาตรงกับความต้องการของผู้บริโภคหรือไม่ และการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาต่อยอดรวมถึงการให้ความสำคัญกับการทำผลิตภัณฑ์ที่นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาต่อยอด เป็นผลิตภัณฑ์ออกมาเพื่อจำหน่ายหรือเก็บไว้เป็นที่ระลึก ภูมิปัญญาผลิตภัณฑ์ วิถีชีวิต ความเป็นอยู่ ที่แสดงออกถึงวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และพิธีกรรม

รายการอ้างอิง

หนังสือและบทความในหนังสือ

- โกวิทย์ พวงงาม. (2545). *การเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชน*. ม.ป.ท.
- ชิต นิลพานิช และกุลธนา ธนาพงศธร. (2532). *การมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาชนบท*.
 นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ถวิล ทองสว่างรัตน์. (2512). *ประวัติวิทยุไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศรีอนันต์
- นพวรรณ วรรณศิริ. (2540). *มานุษยวิทยาสังคมและวัฒนธรรม*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ:
 มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- นรินทร์ชัย พัฒนพงศา. (2546). *การมีส่วนร่วม หลักการพื้นฐาน เทคนิคและกรณีตัวอย่าง*. กรุงเทพฯ:
 598 Print.
- นิรันดร์ จงวุฒิเวศย์. (2527). *การมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
 มหาวิทยาลัยมหิดล.
- พาศนา ตันทลักษ์ณ์. (2526). *หลักการออกแบบ Principles of design*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์
 พิทักษ์อักษร.
- วัฒน์ จุฑะวิภาต. (2527). *การออกแบบ*. กรุงเทพฯ: ปรารถนา.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2527). *การออกแบบ*. กรุงเทพฯ: วิมลอาร์ต.
- สิทธิศักดิ์ ธัญศรีสวัสดิ์กุล. (2529). *ออกแบบลวดลาย Ornament design*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อารี สุทธิพันธ์. (2527). *การออกแบบ*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- “ชาวภูไท.” เลขที่ 58. ร.3 จ.ศ.1206

วิทยานิพนธ์

- ยุพาพร รูปงาม. (2545). *การมีส่วนร่วมของข้าราชการสำนักงานงบประมาณในการปฏิรูประบบราชการ*.
 (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

ART. (2560). ทฤษฎีสี่. สืบค้นจาก.<https://homegame9.wordpress.com>.

SOUVENIR. (2560). ของที่ระลึก ภูมิปัญญาโดยคนไทย เพื่อคนไทย. สืบค้นจาก
<https://souvenirbuu.wordpress.com>.

I and me 2012. (2560). นิยามของคำว่าแฮนด์เมด. สืบค้นจาก
<https://iandme2012.wordpress.com/2013/08/03/handmade/>



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ

นางสาวธัญชนก วงศ์หอม

วันเดือนปีเกิด

1 พฤษภาคม 2538

วุฒิการศึกษา

ปีการศึกษา 2559: ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

(ศิลปะเครื่องประดับ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

