

การออกแบบและพัฒนาเรขศิลป์เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์เมือง

กรณีศึกษา เทศบาลเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม

Design and development of graphic design to promote urban identity:

A case study of Maha Sarakham municipality, Maha Sarakham.

ธัญญรัตน์ อัสวานนท์¹, วีรพล เจียมวิสุทธิ¹, จุติรัตน์ นิमितบรรณสาร¹

Thanyarat Asawanonda¹, Weerapol Jiemwisuth¹, Thitirat Nimitbansan¹

บทคัดย่อ

การศึกษาโครงการออกแบบและพัฒนาเรขศิลป์เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์เมือง กรณีศึกษา เทศบาลเมืองมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม มีแนวความคิดเพื่อค้นหาอัตลักษณ์เมืองมหาสารคามทั้งทางด้านกายภาพและศิลปวัฒนธรรม เพื่อใช้เป็นโครงสร้างในการออกแบบเรขศิลป์ โดยเรียบเรียงหัวข้อในการศึกษา ดังนี้ 1. การค้นหาอัตลักษณ์ของเมืองทั้งทางด้านกายภาพ และศิลปวัฒนธรรม ทั้งในลักษณะรูปธรรม และนามธรรม 2. ค้นหาโครงสร้างและรูปแบบเพื่อใช้ในการออกแบบเรขศิลป์จากอัตลักษณ์ทางด้านกายภาพ และศิลปวัฒนธรรม 3. การนำไปบูรณาการการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบอัตลักษณ์โดยตรงเพื่อสร้างแนวทางการออกแบบ 4. ศึกษาความคิดเห็นของคนในชุมชนต่อรูปแบบเรขศิลป์ว่าสามารถเข้าถึงประชาชน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ต่อยอดในงานออกแบบอื่นๆได้หรือไม่ การศึกษาจากการลงพื้นที่ชุมชนจริง เพื่อให้ได้ตัวแทนอัตลักษณ์ในเขตเทศบาลเมืองมหาสารคาม และนำข้อมูลที่ได้ไปศึกษาความเป็นไปได้ในการออกแบบ โดยการนำเข้าสู่กระบวนการเรียนการสอน ให้นิสิตคัดเลือกตัวแทนอัตลักษณ์ต่างๆในชุมชนมาออกแบบเป็นตราสัญลักษณ์ สัญลักษณ์นำโชค และตัวอย่างการนำไปใช้ในสื่ออื่นๆ เมื่อได้ผลงานการออกแบบแล้วให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการคัดเลือกแบบที่นิสิตได้ทำการออกแบบ ผลการคัดเลือกจากประชาชนด้วยการนำเสนอผลงานต่อชุมชนโดยใช้บัตรคัดเลือก จำนวนทั้งสิ้น 996 คน ได้ผลคะแนนการคัดเลือกที่มากที่สุด คือ ตราสัญลักษณ์ที่มีที่มาจากสายน้ำ(กุดนางใย) และสัญลักษณ์นำโชคที่มีที่มาจากดอกลิลาวดี คณะทำงานได้นำมาปรับปรุง และสร้างแนวทางการนำไปใช้เพื่อให้ผลงานสมบูรณ์ เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปต่อยอดสำหรับนำเสนออัตลักษณ์เมืองมหาสารคามในรูปแบบอื่นๆได้ต่อไป

คำสำคัญ: ออกแบบเรขศิลป์, เรขศิลป์, ออกแบบอัตลักษณ์, มหาสารคาม

Abstract

The study of design and development of graphic design for promoting urban identity: a case study of Maha Sarakham municipality, Maha Sarakham has concept to search for uniqueness of Maha Sarakham City both physical and cultural art aspects in order to use for the construction in graphic

¹ อาจารย์ประจำ, คณะสถาปัตยกรรม ผังเมือง และนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

¹ Lecturer, Faculty of Architecture Urban Design and Creative Arts, Mahasarakham University

design by compiling subjects in study as following: 1) To find the identities of the city both the physical and cultural art forms both concrete and abstract characteristics. 2) To search for structures and patterns to be used in graphic design from both physical and cultural art identities. 3) To apply in learning and teaching integration approach into subjects that are directly related to identity design for building design guidelines. 4) To study the attitudes of people in community on graphic patterns whether can be accessed to the public and can be applied other further design works. The study from real community area survey is to obtain representative uniqueness in Maha Sarakham city and design's feasibility data by taking into teaching and learning process for which students selected representative uniqueness in the community to design emblem, mascot and sample application in other media. Once the design works completed; then, the community has been encouraged to participate in the selection of patterns that designed by students. The selection result from the public presentations to the community by using screening cards; a total of 996 people were screened at the highest scores which emblem is sourced from the water streams (KodNangYai) and Mascot is available sourced from Plumeria flower. The guideline have been improved and built in order to use for completing works to set guidelines for next further presenting of other identity patterns of Maha Sarakham municipality.

Keywords: Graphic Design, Graphic, Corporate Identity design, Maha Sarakham

บทนำ

จังหวัดมหาสารคาม เป็นจังหวัดที่ตั้งอยู่กึ่งกลางของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และเป็นศูนย์กลางด้านการศึกษาของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานหลายร้อยปี มีความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรมของกลุ่มชาติพันธุ์ที่อาศัยอยู่ ปัจจุบันการขยายการพัฒนาทางด้านต่างๆ ในจังหวัดมหาสารคาม รวมถึงในอนาคตการเปิดเสรีทางด้านต่างๆ จะดึงดูดทั้งผู้คนในประเทศและผู้คนในภูมิภาคอาเซียนให้สามารถเดินทางไปมาหาสู่กันมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในพื้นที่เขตเทศบาลเมือง เป็นพื้นที่ศูนย์กลางของทั้งเศรษฐกิจ ประวัติศาสตร์ ผู้คน วัฒนธรรมที่หลากหลายปรากฏให้เห็น

ได้ผ่านผู้คนจากภาษา หน้าตา การแต่งกาย อาคาร บ้านเรือน ที่อยู่อาศัย โดยอาจมีผลในด้านการเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของเมืองด้วย เพื่อรองรับกับสภาพแวดล้อมภายใต้การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมที่กำลังก้าวสู่ประชาคมอาเซียน การจะแสดงออกถึงตัวตนหรืออัตลักษณ์ (Identity) ที่มีความเฉพาะตัวมีความจำเป็นอย่างยิ่งเพราะจะนำมาซึ่งความภาคภูมิใจของผู้คนในเขตเทศบาลเมืองมหาสารคามอีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของเมือง และศึกษารูปแบบของเรขศิลป์ที่เหมาะสมให้กับเทศบาลเมือง อ.เมือง จ.มหาสารคาม

2. เพื่อพัฒนาการออกแบบเรขาคณิตให้สามารถประชาสัมพันธ์ศิลปวัฒนธรรม และส่งเสริมอัตลักษณ์ให้กับเทศบาลเมือง จ. มหาสารคาม

3. เพื่อบูรณาการการเรียนการสอนโดยมีส่วนร่วมกับผู้ชมชน

วิธีการดำเนินงาน

ในการวางแผนการดำเนินงานในโครงการนี้ คณะทำงานวิจัยร่วมกันประชุมระดมความคิดในการคิดโจทย์ในการทำวิจัย วิเคราะห์ปัญหาและความน่าสนใจในการทำงานเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อชุมชน และความเป็นไปได้ในการ บูรณาการในการเรียนการสอน โดยสามารถอธิบายการดำเนินการอย่างเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ค้นหาอัตลักษณ์เมืองมหาสารคาม ทั้งด้านกายภาพ และศิลปวัฒนธรรม

1.1 ทบทวนผลการวิจัยเดิมว่าได้ค้นหาอัตลักษณ์ด้านใดไว้บ้าง และลำดับความสำคัญ ต้องเพิ่มเติมอีกหรือไม่

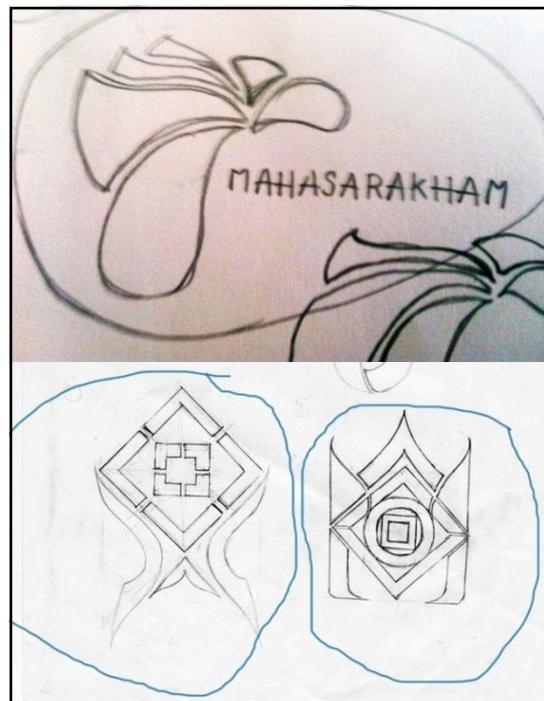
1.2 จัดทำการสำรวจความคิดเห็นด้วยแบบสอบถามต่อจุดสำคัญนั้นๆว่าแสดงอัตลักษณ์เมืองจริงหรือไม่ (ตรวจสอบความชัดเจนของข้อมูล) โดยการลงศึกษาภาคสนามในการค้นหาข้อมูลด้วยการทำกิจกรรมร่วมกับชุมชน จำนวน 2 ครั้ง

ครั้งที่ 1 ทำการสอบถามสมาชิกชุมชน ทั้งหมด 30 ชุมชน เพื่อกำหนดจุดสำคัญภายในเขตพื้นที่ศึกษาว่ามี สถานที่, สิ่งอื่นๆ ที่แสดงอัตลักษณ์เมือง และลำดับความสำคัญของจุดต่างๆที่ถูกคัดเลือก

ครั้งที่ 2 ทำการสอบถามสมาชิกชุมชน เมืองเก่า 10 ชุมชน โดยในการทำกิจกรรมครั้งนี้ ได้มีนิสิตในรายวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ชั้นมูลฐาน ลงเก็บข้อมูลร่วมกับชุมชนเพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการออกแบบในโจทย์ของการออกแบบ อัตลักษณ์เทศบาลเมืองมหาสารคาม

ด้วย โดยทำแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดมหาสารคาม และได้ผลการสอบถามจากผู้เข้าร่วมประชุมทุกคนสรุปแบบสอบถามในรูปแบบร้อยละและความเรียง

2. ค้นหาโครงสร้างและรูปแบบโดยวิเคราะห์แยกรูปธรรมและนามธรรม เพื่อใช้ในการออกแบบ เรขาคณิตจากอัตลักษณ์ทางด้านกายภาพ และศิลปวัฒนธรรม โดยมีการบูรณาการความรู้และผลของการศึกษาเพื่อให้นิสิตได้ใช้องค์ความรู้ในการออกแบบ สร้างแนวทางในการออกแบบอัตลักษณ์ในรายวิชา 1103203 การออกแบบนิเทศศิลป์เบื้องต้น (Fundamental Communication Art Design) โดยนำเสนอในรูปแบบของตราสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์นำโชค รวมทั้งนำเสนอแนวทางการนำไปใช้ และคู่มือการใช้งาน เพื่อให้เห็นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้โดยง่าย



ภาพประกอบ 1 ตัวอย่างแบบร่างของนิสิต



ภาพประกอบ 2 นิสิตนำเสนอการวิเคราะห์ในชั้นเรียน



ภาพประกอบ 3 นิสิตนำเสนอการออกแบบในชั้นเรียน

3 นำเสนอในรูปแบบเรขศิลป์ที่สามารถเข้าถึงประชาชน และสัมผัสได้ในชีวิตประจำวัน นำแบบที่นิสิตแต่ละกลุ่มออกแบบแล้ว ไปทำการสอบถาม และร่วมแสดงผลงานในเทศกาล

จ.มหาสารคาม ร่วมกับกลุ่มอักษะ ในวันที่ 2-9 พฤศจิกายน 2556 เพื่อให้ทราบถึงความคิดเห็นของคนในพื้นที่จริงๆ และเป็น การให้คนในชุมชนได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น โดยใช้บัตรคัดเลือก มีจำนวนผู้ตอบบัตรทั้งสิ้น 996 คน นำผลการสอบถามทั้งหมด มาจัดลำดับเพื่อให้ได้อันดับที่มีผู้คนเลือกมากที่สุด และนำแบบดังกล่าวมาปรับปรุงเพื่อสามารถใช้เป็นต้นแบบในการออกแบบเรขศิลป์เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์เพื่อส่งเสริมอัตลักษณ์เมืองมหาสารคามต่อไป



ภาพประกอบ 4 นิสิตนำเสนอการออกแบบต่อชุมชน

4. นำแบบตราสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์นำโชคที่ผ่านการคัดเลือกมานำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ และเครือข่ายอักษะ เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะ และพัฒนาการออกแบบเรขศิลป์ให้สามารถประชาสัมพันธ์ศิลปวัฒนธรรม และส่งเสริมอัตลักษณ์ให้กับเทศบาลเมือง จ.มหาสารคาม

ผลการศึกษา

โดยสามารถนำเสนอผลการศึกษา ได้เป็นข้อๆ ดังนี้

1. ด้านอัตลักษณ์ต่าง ๆ ของเมืองมหาสารคาม

1.1 อัตลักษณ์ทางธรรมชาติของท้องถิ่น (ต้นไม้ ดอกไม้ สัตว์ ฯลฯ) ได้แก่ ดอกกลีลาวดี ต้นไทรที่วัดนาควิชัย ต้นมะขาม ป่าต้นธูปฤาษี ทุ่งนา ต้นโพธิ์ในวัดมหาชัย ต้นถุน ต้นกบก ต้นมะขาม ห้วยคางคองคลองสมถวิล กุดนางใย ต้นตาลในสนามม้า

1.2 อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ที่เป็นโบราณสถาน โบราณวัตถุ ได้แก่ หลวงปู่หอน้ำ วัดศรีสวัสดิ์ วัดสามัคคี วัดนาควิชัย หลวงพ่อไทรงาม หลวงปู่แดง วัดป่าโนนแท่น ศาลเจ้าจีน บ้านดิน วัดโพธิ์ศรี เสาหงส์ศาลเจ้าพ่อขุนด่าน วัดอภิสิทธิ์ วัดสามัคคี กลองโบราณ วัดอุทัยทิศ

1.3 อัตลักษณ์ด้านการละเล่นพื้นบ้าน นาฏศิลป์ ดนตรี ได้แก่ หมอลำ รำวงพื้นเมือง สะบ้า มอญซ่อนผ้า กลองยาว แคน หมอลำ จั๊กเยอ บักเตย บักดี เป่าแคน แตรวง กลองยาว ซี่ม้ารำเมือง รำกลองยาว ต่ำสาก

1.4 อัตลักษณ์ด้านศาสนา (ศาสนบุคคล ศาสนสถาน) ได้แก่ ศาสนาพุทธ วัดศรีสวัสดิ์ วัดสามัคคี วัดนาควิชัย วัดป่าโนนแท่น วัดมหาชัย พระอารามหลวง วัดอภิสิทธิ์ วัดมหาชัย เจ้าคณะจังหวัด พระเทพสิทธิธารจารย์ หลวงปู่หวด

1.5 อัตลักษณ์ด้านความเชื่อ ได้แก่ ศาล หลวงปู่หอน้ำ รำผีฟ้า เรื่องผีसाง การเลี้ยงผี ศาลเจ้าพ่อขันเหลืองขันขาว ศาลปู่ตา ศาลเจ้าพ่อขุนด่าน ปูนางใย ฮีตสิบสองคองสิบสี่ เลี้ยงผีกลางบ้าน

1.6 อัตลักษณ์ด้านพิธีกรรม ได้แก่ บุญมหาชาติ พิธีสูขวัญ พิธีกรรมสะเดาะเคราะห์ รับโชคคนเคราะห์พิชิตบ้าน รำผีฟ้า บวงสรวงศาลเจ้าพ่อ พิธีเลี้ยงเสาหงส์พิธีบูชาเจ้าพ่อขุนด่าน พิธีเลี้ยงบ้าน พิธีไหว้ศาลปู่ตา

1.7 อัตลักษณ์ด้านสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญๆ ได้แก่ สวนสุขภาพ วัดนาควิชัย วัดมหาชัย คลองสมถวิล สนามม้าเก่า หนองกระทิงชลประทาน ห้างเสริมไทยปลาซ่า ตลาดเอ็กซ์โปปลาซ่า มหาสารคาม

1.8 อัตลักษณ์ด้านประเพณีที่สำคัญๆ ของจังหวัด ได้แก่ ประเพณีสงกรานต์ แห่เทียน ลอยกระทง บุญเบิกฟ้า บุญบังไฟ บุญข้าวสาก เข้าพรรษา ประเพณีฉลากภัต (วันเพ็ญเดือนสี่) ข้าวประดับดิน ประเพณีแห่พระ แข่งสะบ้า บุญข้าวเฒ่า กลองยาว ทำบุญเลี้ยงศาลเจ้าพ่อขุนด่าน

1.9 อัตลักษณ์ด้านบุคคลสำคัญของจังหวัด ได้แก่ พระเจริญราชเดช (ท้าวมหาชัย กวด ภวภูตานนท์ ณ มหาสารคาม) ผู้ว่า หมอตำแย ยายปิ้ง ตาซุ้ หมอโบราณสมุนไพรร หลวงพ่อไทรงาม นายแพทย์กิตติศักดิ์ คุณาสวัสดิ์ เจ้าคุณอารี เจ้าคุณน้อย(เจ้าคุณปริยัตยาทร) พระเทพสิทธิธารจารย์ หลวงพ่อ วัดป่าประชาบำรุง พ่อหนูกัน คุณยายหอม คุณยายแดง คุณยายต้อย หลวงอภิสิทธิ์ สารคาม (บุตดี ศรีสารคาม) นายอำเภอคนแรก ของเมืองมหาสารคาม คุณยายระเบียบ คุณยายทองเหลี่ยม เวียงแก้ว

1.10 อัตลักษณ์ด้านงานศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน ได้แก่ ทอเสื่อ การทำบายศรี การประดิษฐ์ดอกไม้จันทร์ ปั้นพระพุทธรูป การปั้นอิฐ

1.11 อัตลักษณ์ด้านสถาปัตยกรรม ได้แก่ หอพักมยุรี (หอพักเก่าโบราณ) หอนาฬิกา ศาลเจ้าพ่อหลักเมือง อาคารเหล่ากาชาด วัดสามัคคี วัดนาควิชัย วัดโพธิ์ศรี ห้างเสริมไทย ปลาซ่า อพาร์ทเมนต์บุญสวน ตึกดิน หอนาฬิกา บ้านคุณยายสำเภา อู่ยง

1.12 อัตลักษณ์ด้านประติมากรรม ได้แก่ พระพุทธรูปวัดศรีสวัสดิ์ หลวงพ่อไทรงาม ประติมากรรมแกะสลักประตูหน้าต่างวัดมหาชัย พระพุทธรูป 3 บูรพาจารย์ พระประธานกันทรวิชัย

1.13 อัตลักษณ์ด้านงานจิตรกรรม ได้แก่ จิตรกรรมฝาผนังวัดสามัคคี จิตรกรรมฝาผนังวัดนาควิชัย จิตรกรรมฝาผนังวัดมหาชัย จิตรกรรมฝาผนังวัดโพธิ์ศรี จิตรกรรมฝาผนังวัดศรีสวัสดิ์

1.14 อัตลักษณ์ด้านภาษา (ภาษาพูด ตำนาน วรรณกรรมพื้นบ้าน) ได้แก่ ภาษาไทยอีสาน ตำนานศาลเจ้าพ่อขันเหลืองขันขาว ตำนานวัดโพธิ์ศรี

1.15 อัตลักษณ์ด้านอาหารพื้นถิ่น (ของควา – ของหวาน – ขนม) ได้แก่ ส้มตำ ส้มตำปลา ร้า ลาบก้อย ไก่ย่างร้านแม่สมปอง อ่อมไก่ อ่อมหอย ไส้กรอกอีสาน กวยจั๊บ ปลาแดกบอง ปลาร้าบอง ขนมจีน ข้าวเปียกปากหม้อ หมี่กรอบ ลอดช่อง ขนมเปียกปูน ข้าวเม่า ขนมบ้าบิ่น

1.16 อัตลักษณ์ด้านการแต่งกาย ได้แก่ แต่งกายด้วยผ้าไหม ใส่ผ้าถุง ผ้ามัดเอว ผ้าโสร่ง

1.17 อัตลักษณ์ด้านลักษณะนิสัยของผู้คน ได้แก่ อริยาศยดี มนุษยสัมพันธ์ดี เป็นมิตร เป็นกันเอง ร่าเริง ยิ้มแย้ม แจ่มใส รักสงบ สนุกสนาน สามัคคี เรียบง่าย ชอบทำบุญ อาศัยซึ่งกันและกัน โอบอ้อมอารี มีน้ำใจเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือกัน และกัน ร่วมมือกันเหมือนพี่เหมือนน้อง ซื่อสัตย์

2. ทางคณะผู้วิจัยจึงสรุปแนวทางการออกแบบโดยอ้างอิงจากแบบร่างและการเสนอแนะโดยผู้เชี่ยวชาญด้วยแนวคิด อัตลักษณ์ของเทศบาลเมืองมหาสารคาม “ตักศิลา นคร เมืองแห่งความรู้” และตำนานเรื่องเล่าพื้นบ้านท้องถิ่น “กุดนางใย” เพื่อสื่อสารประชาสัมพันธ์ศิลปวัฒนธรรมและส่งเสริมอัตลักษณ์ให้กับเทศบาลเมืองมหาสารคาม จ.มหาสารคาม ดังนี้

2.1 ตราสัญลักษณ์ เทศบาลเมืองมหาสารคาม “ตักศิลา นคร เมืองแห่งความรู้” ได้ทำการคัดเลือกจากตราสัญลักษณ์ทั้งหมด 8 ตราสัญลักษณ์ ให้เหลือเพียง 1 ตราสัญลักษณ์ที่แสดงอัตลักษณ์ที่โดดเด่น การประมวลความหมายที่ครอบคลุมมากที่สุด และหลักการ

นำไปประยุกต์ใช้ โดยการให้คะแนนจากอาจารย์ประจำวิชา นิสิตในชั้นเรียนและ สมาชิกใน 10 ชุมชน



ภาพประกอบ 5 คู่มือการใช้อัตลักษณ์



ภาพประกอบ 6 ตราสัญลักษณ์ และที่มาของตราสัญลักษณ์



ภาพประกอบ 7 ตัวอย่างการนำตราสัญลักษณ์ไปใช้

การนำตราสัญลักษณ์ไปใช้ประโยชน์สามารถนำไปใช้กับเอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆ การนำไปตกแต่งสถานที่ รวมทั้งการนำไปใช้กับของที่ระลึกเพื่อเป็นตัวแทนของเทศบาลเมืองมหาสารคาม

2.2 สัญลักษณ์นำโชค สัตว์สัญลักษณ์นำโชค “กูดนางใย”



ภาพประกอบ 8 สัญลักษณ์นำโชค (เสนอแนะ)

3. บูรณาการการเรียนการสอนโดยมีส่วนร่วม กับชุมชน

นิสิตในรายวิชา 1103203 การออกแบบนิเทศศิลป์เบื้องต้น (Fundamental Communication Art Design) ได้ทำการศึกษาค้นคว้าและมีส่วนร่วมกับชุมชนตั้งแต่ขั้นตอนการหาข้อมูลโดยการทำแบบสอบถามความคิดเห็น ที่นิสิตทุกคนจะได้พูดคุยกับชุมชนเป็นรายคน สมาชิกในชุมชนได้เสนอแนะข้อมูลต่างๆ ตลอดจนนิสิตนำข้อมูลมาวิเคราะห์ ออกแบบ และนำเสนอต่อชุมชนจนได้แนวทางในการพัฒนาการออกแบบอัตลักษณ์เมืองมหาสารคามที่ชัดเจนขึ้น

สรุปผลและวิจารณ์ผล

ในการดำเนินงานจนบรรลุผลของโครงการนี้ ได้ผลการศึกษาโดยสามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วนใหญ่ๆคือ

1. ข้อมูลด้านอัตลักษณ์เมืองมหาสารคามครบทุกด้าน ทั้งทางด้านกายภาพ และศิลปวัฒนธรรม ที่สามารถนำไปใช้ต่อยอดในการทำวิจัยที่น่าสนใจอื่นๆได้

2. การบูรณาการการเรียนการสอนกับการบริการวิชาการที่นิสิตได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการค้นหาอัตลักษณ์ของเมืองมหาสารคาม ได้ทราบถึงประวัติของบ้านเมือง อัตลักษณ์ที่โดดเด่นทั้งกายภาพ และศิลปวัฒนธรรมผ่านการที่ปู่ย่าตายายได้เล่าประวัติความเป็นมาของบ้านเมืองให้กับลูกหลานฟัง ทั้งผู้ใหญ่ และผู้น้อยต่างได้เรียนรู้ซึ่งกันและกันอีกทางหนึ่งด้วย และนิสิตยังต้องสามารถประยุกต์เอาความรู้ และข้อมูลนั้นๆมาใช้สำหรับการออกแบบเรขศิลป์ได้

3 ผลงานการออกแบบอัตลักษณ์เมืองมหาสารคาม ทั้งตราสัญลักษณ์ และสัญลักษณ์นำโชค โดยรูปแบบที่นำมาใช้มีที่มาจากการผสมผสานองค์ประกอบทางศิลปะที่มีความหมาย เรื่อง ความเจริญรุ่งเรืองจากรูปร่างที่พุ่งขึ้นด้านบนวัฒนธรรมของชาวมหาสารคามจากเส้นที่ตัดทอน

มาจากลวดลายขีด และผ้าลายสร้อยดอกหมาก และความรู้ จากการทับซ้อนกันคล้ายลักษณะของ หน้าหนังสือ ที่มาจากการร่วมกันค้นหาจากชุมชน รวมถึงแนวทางการนำการออกแบบไปใช้ ประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรม

อุปสรรค ปัญหา และวิธีแก้ไข

1. ปัญหาที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่จะเกี่ยวกับ เวลาในการทำงานของสมาชิกในทีมงาน และเวลา สำหรับการประชุมกันระหว่างสมาชิกเอง และสมาชิกในโครงการอื่น ๆ ที่จะร่วมบูรณาการการทำงาน และข้อมูลต่าง ๆ วิธีการแก้ไข สร้างพื้นที่ กลางในการติดต่อสื่อสาร เช่น การสร้างกลุ่มใน เฟสบุ๊ค เพื่อพูดคุย, นัดแนะ และแบ่งปันข้อมูล

2. การทำความเข้าใจกับชุมชน ถึง วัตถุประสงค์ของการทำงาน และการเข้าไปเก็บ ข้อมูลด้านต่าง ๆ กับชุมชนซึ่งอาจจะซับซ้อน หรือ ซ้ำซ้อนกับโครงการอื่น ๆ วิธีการแก้ไข แต่ละ โครงการจะต้องตั้งคำถามทางการวิจัย และคิด เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลต่าง ๆ และบูรณาการ การทำงานร่วมกันให้ดี เพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุด

ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จ

1. ความสำเร็จของโครงการบริการวิชาการ คือการบูรณาการความรู้และทักษะทางวิชา ระหว่างองค์กรการศึกษา นิสิต และชุมชน ผู้ที่จะ ได้ประโยชน์มากที่สุดคือชุมชนเป้าหมาย ซึ่งใน โครงการนี้ความสำเร็จของโครงการจะอยู่ที่

2. ได้เผยแพร่อัตลักษณ์ของเมือง มหาสารคามผ่านผลงานการออกแบบเรขศิลป์ และเอกสารประชาสัมพันธ์ เช่น แผ่นพับ ไปสเตอร์ เป็นต้น

3. ความภูมิใจในความเป็นคน มหาสารคาม ส่งต่อจากผู้คนในชุมชนชาว มหาสารคามสู่คนรุ่นหลัง ผ่านผลงานการ ออกแบบที่เป็นผลสำเร็จของโครงการ

ข้อเสนอแนะในการดำเนินโครงการต่อไป

1. นำแนวทางจากผลการศึกษาใน โครงการฯ นี้ ไปขยายสู่พื้นที่ระดับจังหวัด โดย สามารถนำรูปแบบการศึกษาไปใช้ได้กับทุกพื้นที่ เพื่อค้นหาอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของแต่ละที่ และ ส่งเสริมให้เป็นลักษณะอัตลักษณ์ของท้องถิ่นอย่าง ชัดเจน

2. สามารถนำผลการศึกษาไปขยายสู่การ เรียนการสอนในระดับพื้นฐานเพื่อให้นักเรียนใน ระดับประถม-มัธยมศึกษาได้ทราบถึงความโดดเด่นอันเป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่ชุมชนตนเอง

3. สามารถนำผลการศึกษาด้านอัตลักษณ์ ใช้เป็นแม่แบบในการศึกษาอัตลักษณ์ได้ทุกพื้นที่ และเมื่อทราบถึงอัตลักษณ์ที่โดดเด่นของแต่ละ พื้นที่ก็จะสามารถนำไปขยายเป็นรูปแบบสินค้า หรือของที่ระลึกในแต่และท้องถิ่นได้อย่างน่าสนใจ

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณมหาวิทยาลัยมหาสารคามที่ สนับสนุนทุนในการดำเนินโครงการ และ คณะทำงานโครงการ 1 หลักสูตร 1 ชุมชนที่ทำให้ เกิดโครงการที่มีประโยชน์ต่อสังคม ขอขอบพระคุณท่านผู้อาวุโส ปราชญ์ชาวบ้าน และชาวชุมชนเมืองมหาสารคามทุกท่าน

เอกสารอ้างอิง

- ฉลาดชาย รมิตานนท์.(2548). *อัตลักษณ์ วัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลง*. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา http://www.soc.cmu.ac.th/~wsc/data/Identity28_3_05.pdf
- เลอสม สถาปีตานนท์.(2537). *what is design?:การออกแบบคืออะไร?*. กรุงเทพฯ : 49 กราฟฟิค&พับลิเคชันส์.
- วรวงศ์ วรชาติอุดมพงศ์.(2535). *บทความรู้ทางการออกแบบพาณิชย์ศิลป์:ออกแบบกราฟฟิค*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ศิลปาบรรณาคาร.
- วิรุณ ตั้งเจริญ.(2531). *ออกแบบกราฟฟิค*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิมลอาร์ต.
- สุมิตรา ศรีวิบูลย์,ผศ. (2547).*การออกแบบอัตลักษณ์ : Corporate Identity*.เอ บুক ดิสทริบิวชั่น, บจก : กรุงเทพฯ
- สุรินทร์ ยี่นึ่ง.(2556). *อัตลักษณ์ อัตลักษณ์ ความเหมือนและความต่างที่ต้องใช้ให้ถูกต้อง*. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา <http://www.gotoknow.org/posts/450615>.สืบค้นเมื่อ 15 มีนาคม 2556.
- อดิศร วงศ์คงเดช.(2554). *การจัดกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม*. [ระบบออนไลน์]. แหล่งที่มา www.esanphc.net/rtc/link_pl.php.
- อภิญา เพ็ญฟูสกุล.(2546). *อัตลักษณ์ (Identity) การทบทวนทฤษฎี และกรอบแนวคิด*. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.