

พัฒนาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์
โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
Industrial Crafts Design Framework
(Grow - Reborn)

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค¹
Kittipong Keativipak

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์,
อาจารย์ประจำสาขาวิชา
ออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บทคัดย่อ

การออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีกระบวนการคิดและผลิตจากการผสมผสานระหว่างทักษะภูมิปัญญา วัฒนธรรมและความเชี่ยวชาญเชิงศิลปหัตถกรรม ผสมกับความคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการออกแบบและกระบวนการวิธีเชิงอุตสาหกรรม เพื่อก่อให้เกิดแบบลักษณ์ที่มีความทันสมัย เหมาะสมกับรูปแบบวิถีชีวิต รสนิยมร่วมสมัยโดยมีกลิ่นอายทางวัฒนธรรมและจิตวิญญาณของมนุษย์ ทำให้การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมมีความเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่น ต่อยอดทักษะเชิงช่างและพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน

คำสำคัญ ออกแบบหัตถอุตสาหกรรม, กรอบแนวคิดการออกแบบ

Abstract

Industrial crafts design is thinking design process combination from knowledge, culture and art and crafts skill to combined with creative design and industry process. For modern style, Fit a lifestyle Tastes with contemporary flair and cultural human spirit. Therefore Industrial Crafts products design have unique character, development to further skills and self-reliance sustainability.

Keywords : Industrial crafts design, Design Framework

1. บทนำ

ท่ามกลางความเจริญก้าวหน้าของอุตสาหกรรมที่มีการแข่งขันทางเศรษฐกิจ การค้าสูงในปัจจุบัน ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมยังเป็นที่ต้องการของตลาดทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ มีบทบาทสำคัญอย่างมากในการสร้างรายได้ทั้งในเมืองและชนบท และนำเข้าซึ่งเงินตราต่างประเทศในรูปการส่งออกเป็นจำนวนมาก นโยบายของกระทรวงอุตสาหกรรมในการสนับสนุน ส่งเสริมพัฒนาหัตถกรรมไทยมีแนวทาง

สำคัญ 2 ประการคือ การอนุรักษ์หัตถกรรมไทยให้สืบทอด ดำรงอยู่ คงความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมไทยประจำชาติ ส่วนอีกแนวคิดหนึ่งคือการส่งเสริมและพัฒนาหัตถกรรมไทยทั้งด้านการผลิต ระบบอุตสาหกรรมและด้านการตลาด เพื่อทำการเพื่อขยายบทบาทหัตถกรรมไทยให้มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศมากขึ้น (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2543)

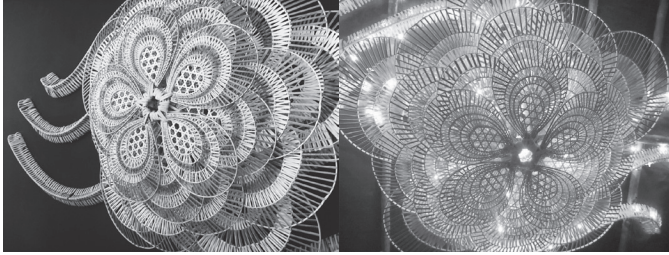
จากแนวทางดังกล่าว จึงเกิดแนวคิดการส่งเสริมในการปรับทิศทางการสร้างสรรค์พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทย ให้ถูกต้องเหมาะสมกับเวลา ยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ด้วยการคำนึงถึงความสมดุลและความสัมพันธ์ในองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการได้แก่ มนุษย์ ธรรมชาติ และสังคม เพื่อใช้เป็นกรอบแนวคิดโดยนำมาผนวกเข้ากับความจริงก้าวหน้าทางอุตสาหกรรมและศาสตร์ทางด้านศิลปะและการออกแบบองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ มนุษย์ ธรรมชาติ และสังคม หมายถึง ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยควรที่จะสนองความต้องการใช้สอยของมนุษย์ทั้งร่างกายและจิตใจ คือมีประโยชน์และความงามทางศิลปะเพื่อยกระดับจิตใจให้มนุษย์มีคุณธรรม ความดีงาม โดยการพัฒนาคุณภาพ หัตถกรรมให้ได้มาตรฐานที่ดี ขณะเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงเรื่องธรรมชาติความรู้เท่าทัน และเข้าใจในคุณสมบัติของวัตถุดิบ จากทรัพยากรธรรมชาติที่นับวันจะเหลือน้อยลงและมีอยู่อย่างจำกัด จึงควรที่จะมีการคิดค้นพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมให้ประหยัดการใช้วัสดุและใช้ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่าสูงสุด ตลอดจนการสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของวัตถุดิบหัตถกรรมที่มาจากทรัพยากรธรรมชาติ สำหรับองค์ประกอบด้านสังคมนั้น หมายรวมถึงวัฒนธรรมและระบบการต่างๆ ที่จัดสรรการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์ ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยจึงควรจะมีรูปแบบของเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ท้องถิ่นอันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยด้วยเช่นกัน (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2543)

การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design) จึงเกิดขึ้นและมีบทบาทต่อแนวทางในการสร้างสรรค์ พัฒนาหัตถกรรมไทยสู่แนวคิดสากล กล่าวคือเป็นแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่มีลักษณะเชิงการผลิตซึ่งผสมผสานระหว่างกระบวนการทางหัตถกรรมที่ต้องอาศัยความประณีต ทักษะเชิงช่าง ภูมิปัญญาจาก

ฝีมือของผู้สร้างสรรค์และขบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรมโดยอาศัยวัสดุ เครื่องจักร และเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งผลิตภัณฑ์ ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นในแนวทางหัตถอุตสาหกรรม นั้นมีลักษณะรูปแบบที่ทันสมัย เหมาะกับวิถีชีวิตร่วมสมัย แต่ในขณะเดียวกันก็ยังคง กลืนอายุของวัฒนธรรมและสามารถสร้างความต้องการในเชิงการตลาดได้ โดย ลักษณะการออกแบบมีเพียงแต่จะใช้ทักษะเชิงช่างหรือภูมิปัญญาเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ยังรวมถึงการนำวัสดุพื้นถิ่นมาใช้ประโยชน์, การดึงเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ สัญลักษณ์ ทางขนบธรรมเนียม ประเพณีและวัฒนธรรมมาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์เพื่อสร้าง กลืนอายุการรับรู้ ความรู้สึกนึกคิด, การประยุกต์ใช้วัสดุพื้นถิ่นและวัสดุทางอุตสาหกรรม, การประยุกต์ใช้ศาสตร์เทคนิคเชิงช่างและการปรับเปลี่ยนรูปแบบโดยใช้วัสดุอุตสาหกรรม มาผนวกกับเทคนิคเชิงช่าง เป็นต้น (สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม, 2559)

2. เนื้อหา

จากแนวทางออกแบบและความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าว จึงเป็นการแสวงหา จุดดี-จุดเด่น ภายในชาติเพื่อทำการสร้างสรรค์ ต่อยอด และปรับใช้ในการพัฒนารูปแบบ ผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ให้เกิดผลเป็นที่ประจักษ์ในการสร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มให้กับ เศรษฐกิจ ดังนั้นการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ต้องอาศัยรากฐานทางศิลปะและการออกแบบ เนื่องจากวิชาการทางศิลปะเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญอย่างหนึ่งในการริเริ่ม สร้างสรรค์กระบวนการและถ่ายทอดความรู้ทางการออกแบบที่ก้าวหน้าจะสามารถ นำไปประยุกต์ใช้กับบริบทที่แตกต่างทางเศรษฐกิจต่างๆ ได้อย่างกว้างขวาง การ ออกแบบหัตถอุตสาหกรรมจึงเป็นศาสตร์แขนงที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่ง เพราะเป็น ศาสตร์ซึ่งผสมผสานระหว่างความรู้ ความเข้าใจในศิลปะและการออกแบบแขนง ต่างๆ ไว้ร่วมกัน อีกทั้งยังสามารถผลักดันความคิดด้านอัตลักษณ์ของชนชาติออกมา ได้อย่างเด่นชัด ตัวอย่างเช่น การนำลูกสน รวมถึงการนำทักษะเชิงช่าง ในงานจักสาน ไม่เฝ้าหลากหลายรูปแบบมาประยุกต์ใช้ร่วมกัน ให้เกิดเป็นรูปทรงทับซ้อนเกิดเป็นชั้น โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากลูกสนที่ได้จากอุทยานแห่งชาติแจ้ซ้อน จังหวัดลำปาง (ภาพประกอบที่ 1)



ภาพประกอบที่ 1 การศึกษาและออกแบบโคมไฟติดเพดานสำหรับศูนย์บริการนักท่องเที่ยวอุทยานแห่งชาติแจ้ซ้อน

ที่มา : .จันทร์ธพร จดจำ (2554)

วชิรินทร์ จรุงจิตสุนทร (2548) กล่าวว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เน้นเอกลักษณ์และคุณค่าทางวัฒนธรรม, ระบบสังคมและวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์กันอย่างใกล้ชิดกับผู้บริโภคในสังคมจะมีอิทธิพลเหนือพฤติกรรมและการแสดงออกของผู้บริโภคแต่ละคน โดยปกติผู้บริโภคย่อมแสดงพฤติกรรมไปในทางที่สังคมต้องการ เพื่อให้ตนเองได้อยู่ในสังคมนั้นต่อไป ดังนั้นก่อนที่จะทำการออกแบบอะไร นักออกแบบต้องพิจารณาระบบสังคมของกลุ่มผู้บริโภคโดยมีเป้าหมายว่าสังคมนั้นมีพฤติกรรมในการแสดงออกและการอยู่ร่วมกันอย่างไร มีการปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมประเพณีกันอย่างไร เพื่อสรุปประเด็นมาสร้างสรรค์ผลงานให้เหมาะสมและเกิดการยอมรับ ถ้าวัฒนธรรมคือจุดสร้างความแตกต่าง การใส่จุดเด่นของวัฒนธรรมประจำชาติในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ นอกจากจะทำให้เกิดเอกลักษณ์ทางรูปลักษณ์ที่แตกต่างแล้ว ยังเพิ่มมิติคุณค่าทางวัฒนธรรมและความหมายให้กับชิ้นงานด้วย ทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกทางความคิดที่มีต่อสินค้านั้นๆ แตกต่างกันไป ดังคำเปรียบเปรยที่ว่าซื้อผลิตภัณฑ์อเมริกาเหมือนซื้อความฝัน (ความก้าวหน้าล้ำทางเทคโนโลยี) ซื้อผลิตภัณฑ์ฝรั่งเศสเหมือนซื้อความหรูหรา (ความมีรสนิยมและประวัติความเป็นมา) ซื้อผลิตภัณฑ์ญี่ปุ่นเหมือนซื้อความคิดและความสมบูรณ์แบบ (ความเอาใจใส่ในรายละเอียด)

ตัวอย่างความสำเร็จของประเทศเหล่านี้ น่าจะเป็นแนวทางที่ดีสำหรับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ไทยให้เป็นที่ยอมรับได้ การพัฒนารูปลักษณ์ไปสู่ความเป็นสากลด้านเดียว ไม่เพียงพอสำหรับผู้บริโภคในการจดจำสินค้า ความแยบยลในการสอดแทรกวัฒนธรรมแบบไทยที่สั่งสมกันมานาน น่าจะเป็นทางออกที่ดีสำหรับการสร้างเอกลักษณ์ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ แต่อาจต้องใช้เทคโนโลยีทางอุตสาหกรรมมาช่วยเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของงานหัตถกรรม ในการทำให้เกิดรูปแบบที่แปลกใหม่และการใช้งานที่คาดคิดไม่ถึง

ปัจจุบันการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมซึ่งกันและกันเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและได้รับการยอมรับมากขึ้นเป็นลำดับ จนเกิดเป็นแนวทางการออกแบบที่เรียกว่าการไขว้ข้ามวัฒนธรรม (Cross Culture) ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากการดำเนินชีวิตของคนหลายๆ ชาติผสมปนเปกัน เช่น ตะวันออกกับตะวันตก เช่นกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ฯลฯ จนเกิดเป็นความกลมกลืนในรูปแบบใหม่ที่แปลกตา เสน่ห์ลึกลับของการออกแบบตามแนวคิดนี้คือ ผู้บริโภคจะได้รับประสบการณ์ที่แปลกใหม่แตกต่างจากวัฒนธรรมเดิมที่เคยถือปฏิบัติอยู่ ตัวอย่างเช่น การนำหม้อดอกปทุมมาเป็นการนำเอารูปแบบทางวัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อทางศาสนา รวมถึงรูปทรงหม้อดอกปทุมมาทำการปรับเปลี่ยนหน้าที่และยกระดับ โดยประยุกต์ใช้เทคนิคเชิงช่างการดุนลายอลูมิเนียมมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ (ภาพประกอบที่ 2)



ภาพประกอบที่ 2 การศึกษาและออกแบบโคมไฟระย้าโดยได้แรงบันดาลใจมาจากศิลปะล้านนา

ที่มา : วชิรินทร์ พันทิสืบ (2551)

ในสังคมพหุวัฒนธรรมที่ประกอบไปด้วยศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นทั้งในระดับภูมิภาคและระดับชาติ ซึ่งมีเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ที่โดดเด่น ยากที่จะมีแหล่งใดเสมอเหมือน อีกทั้งความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี วัสดุและมิติทางสังคมที่พลวัตอย่างต่อเนื่อง นำผลไปสู่รูปแบบการใช้ชีวิตในแนวทางร่วมสมัยเพื่อคุณภาพชีวิตของผู้คนในสังคม การให้ความสำคัญต่อการพัฒนาและการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะเป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการ มีทักษะทางศิลปกรรมและกระบวนการเทคโนโลยีทางการออกแบบเป็นพื้นฐานที่สำคัญ สามารถถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์จากจินตนาการ สู่โลกแห่งความเป็นจริงในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ได้ โดยอาศัยแนวทางการเรียนรู้ ทางภูมิปัญญา, มิติวัฒนธรรม, เทคโนโลยีวัสดุ, การวิเคราะห์วิจัย, ปฏิบัติทดลอง, องค์ความรู้ทางศิลปวิทยา, สุนทรียภาพและความงามเพื่อนำไปสู่สังคมแห่งสร้างสรรค์มากกว่าการเป็นแค่สังคมแห่งการเรียนรู้เพียงอย่างเดียว (สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม, 2559) ดังนั้นการสร้างกรอบแนวคิด เพื่อใช้เป็นกระบวนการในการสืบค้นข้อมูล การทบทวนวรรณกรรม (Review Literature) การวิเคราะห์ (Analysis) และการสังเคราะห์ (Synthesis) ในการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม เพื่อให้เข้าใจถึงตำแหน่งในการออกแบบที่เหมาะสม (ภาพประกอบที่ 3) จึงมีความสำคัญในการนำไปใช้เป็นแนวทางและสร้างมิติ ทิศทางในการออกแบบต่อยอดพัฒนาแนวคิดทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม สามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความหลากหลาย แต่ยังคงอยู่ในบริบทและภาพรวมขององค์ความรู้ โดยมีทฤษฎีและแนวคิดที่สามารถนำข้อมูลมาผนวก เพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการออกแบบได้อย่างเหมาะสม (ภาพประกอบที่ 4) โดยกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework / Grow-Reborn Diagram) จึงต้องประกอบด้วยทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การกำหนดประเด็นที่มีความสำคัญ ชุดของหลักการและคำจำกัดความที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน โดยทำหน้าที่จัดระเบียบอย่างเป็นระบบในการนำไปใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์ แต่ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงความละเอียดอ่อนทางความคิด ทศนคติ ความอ่อนไหวทางอารมณ์ ความรู้สึก ความศรัทธาและความเชื่อ (ของคนในชนชาติ) อีกด้วย ดังนั้นกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม

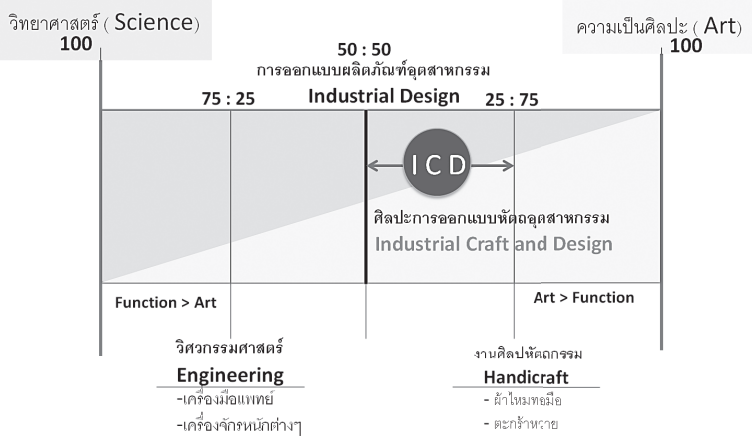
จึงได้ทำการสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้ (ภาพประกอบที่ 5)

1. ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)
2. รู้ลึก ครีทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม
3. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญความสามารถของคนในชุมชน)
4. ลักษณะในการเปลี่ยนแปลงและความต้องการ / ความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบศิลปหัตถกรรม
5. การรับรู้ ความเข้าใจและความรู้สึก (Kansei Design)

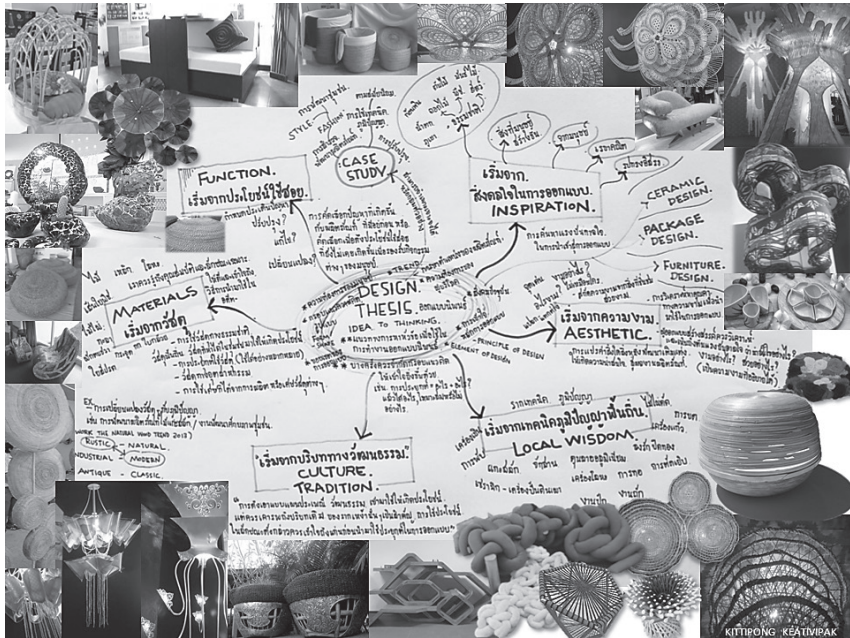
กรอบแนวคิดในการออกแบบ หมายถึงการนำแนวความคิดหรือทฤษฎีต่างๆ ที่มีอยู่ มาใช้เป็นเครื่องมือในการกำหนดประเด็น ปัญหาให้แคบลง จนเหลือจุดที่มีความละเอียดที่สามารถนำมาใช้ได้สูงสุด คือจุดที่มองเห็นประเด็นหรือสภาพปัญหาที่วิจัย อยู่ในรูปของตัวแปร เห็นถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้อย่างชัดเจน ทฤษฎีคือชุดของหลักการและคำจำกัดความที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กันโดยทำหน้าที่จัดระเบียบอย่างเป็นระบบ ทฤษฎีครอบคลุมถึงข้อสมมุติฐานพื้นฐาน (Assumption) และความเป็นจริงที่ปรากฏ (Axiom) (โดยมิต้องพิสูจน์) รูปร่างของทฤษฎีประกอบด้วยข้อเสนอสู่ที่ประกอบขึ้นเป็นทฤษฎี อาจถือว่าเป็นกฎทางวิทยาศาสตร์ ถ้าสามารถพิสูจน์ได้เพียงพอและยอมรับกันอย่างกว้างขวาง หรืออาจถือว่าเป็นสมมุติฐานถ้ายังไม่สามารถพิสูจน์ได้ดีพอ ในกรณีทั้งสองดังกล่าว ข้อเสนอว่าทฤษฎีต้องสามารถนำไปทดสอบจากประสบการณ์แห่งความเป็นจริงและปรับปรุงได้เสมอ (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, 2545)

“งานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ที่มีเอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะ
รวมถึงมีกลิ่นอายทางวัฒนธรรม”

ลักษณะการจำแนก ประเภทของการออกแบบ

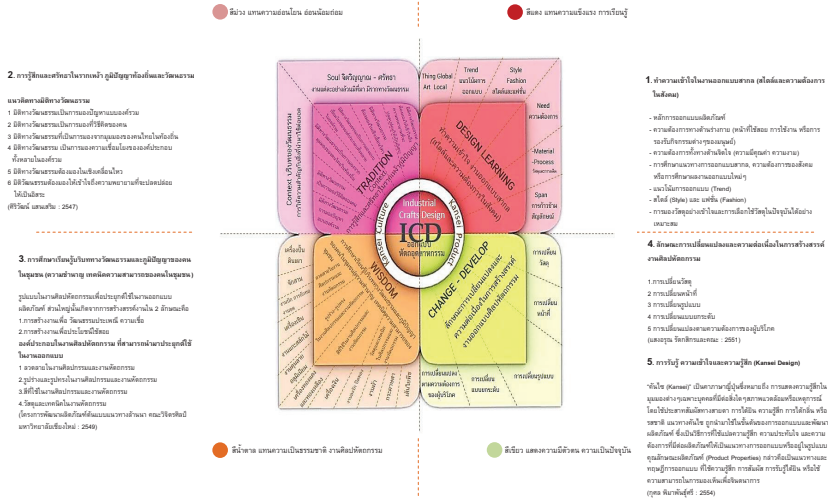


ภาพประกอบที่ 3 ตำแหน่งของการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมมีความเป็น
วิทยาศาสตร์ 25% และความเป็นศิลปะ 75%
ที่มา : นิรัช สุดสังข์ (2548)



ภาพประกอบที่ 4 รูปแบบแนวคิด การสร้างมิติและทิศทางในการออกแบบ
 ต่อยอดพัฒนาแนวคิดทางภูมิปัญญาและวัฒนธรรม สามารถ
 สร้างสรรค์ผลงานให้เกิดความหลากหลาย ในการออกแบบ
 หัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design)

ที่มา : ออกแบบโดย กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. วันที่ 1 พฤษภาคม 2557



ภาพประกอบที่ 5 กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework / Grow-Reborn Diagram) โดยกรอบแนวคิดจะทำการเรียงลำดับการวิเคราะห์ตามหมายเลข 1 – 5 ที่ทำการระบุไว้ (โดยคำอธิบายได้กล่าวไว้ในหัวข้อถัดไป)

ที่มา : พัฒนารอบแนวคิดและออกแบบโดย กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. วันที่ 25 ตุลาคม 2559

จากกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม Industrial Crafts Design framework (Grow-Reborn Diagram) สามารถแยกประเด็นเนื้อหาและทฤษฎีเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาและออกแบบสร้างสรรค์ ได้ดังนี้

1. ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)

การทำความเข้าใจในงานออกแบบและงานออกแบบสากล ถือเป็นเรื่องแรกที่ผู้ออกแบบต้องคำนึงถึง เพราะนักออกแบบต้องเข้าใจและทราบถึง สิ่งที่ตนเองมีความประสงค์ จะศึกษาและออกแบบ(เป็นการตั้งคำถามในงานออกแบบ) ว่าสิ่งที่ต้องการนั้น ทำอะไร ทำเพื่อใคร ที่ไหน ทำไฉนและคาดหวังต่อผลลัพธ์อย่างไร ซึ่งเป็น

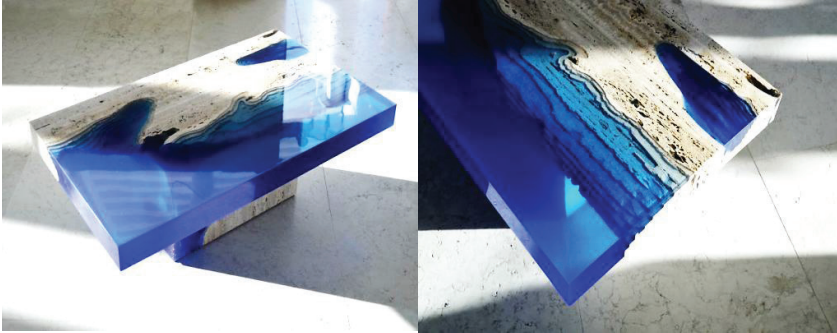
ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม-ธันวาคม ๒๕๖๐

ผลที่คาดว่าจะได้รับในการออกแบบ ดังนั้นการวางแผนในการออกแบบ การทำความเข้าใจในงานออกแบบ จึงเป็นจุดเริ่มต้นของทุกสิ่งในการดำเนินงานเพื่อให้ได้แนวทางการพัฒนาและผลงานออกแบบสร้างสรรค์ที่ต้องการ การออกแบบคือกิจกรรมการแก้ปัญหา เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายหรือจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ (Design is a goal-directed problem-solving activity) เป็นการกระทำของมนุษย์ ด้วยจุดประสงค์ที่ต้องการแจ้งผลเป็นสิ่งใหม่ ๆ มีทั้งที่ออกแบบเพื่อสร้างชิ้นใหม่ให้แตกต่างจากของเดิมหรือปรับปรุงตกแต่งของเดิม ความสำคัญของการออกแบบเป็นขั้นตอนเบื้องต้นที่จะทำให้กระบวนการในการผลิตสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ประสบความสำเร็จในตลาดและตรงตามเป้าหมาย เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นโดยการเลือกนำเอาองค์ประกอบมาจัดเรียงให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่ที่สามารถสนองความต้องการตามจุดประสงค์ของผู้สร้าง และสามารถผลิตได้ด้วยวัสดุและกรรมวิธีการผลิตที่มีอยู่ในขณะนั้น (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร, 2548)

สิ่งที่แรกที่ต้องคำนึงถึง คือความต้องการของมนุษย์ การเสาะแสวงหาความต้องการทั้งทางด้านร่างกาย (หน้าที่ใช้สอย การใช้งานหรือการรองรับกิจกรรมต่างๆ ของมนุษย์) และจิตใจ (ความมีคุณค่า ความงาม) การศึกษาแนวทาง การออกแบบในหลากหลายแง่มุม ทั้งแนวโน้มการออกแบบ (Trend), ความต้องการของสังคม, สไตล์ (Style) และแฟชั่น (Fashion) ที่เป็นปัจจุบัน, การมองวัสดุอย่างเข้าใจ หรือการศึกษาผลงานออกแบบใหม่ๆ เป็นต้น ดังนั้น นักออกแบบต้องให้ความสำคัญในการศึกษางานออกแบบ มิใช่เพียงแค่ผิวเผิน หรือมองเพียงแค่รูปร่างรูปทรงเท่านั้น นั่นคือการศึกษาแก่นของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่มีวันหมดและพร้อมที่จะเกิดขึ้นใหม่ได้เสมอ การเรียนรู้หรือศึกษาผลงานของนักออกแบบ ควรศึกษาให้ลึก วิเคราะห์ถึงวิธีคิด วิธีการได้มาของแนวคิดในการออกแบบ เพื่อทำการสะสมวิธีคิดในลักษณะต่างๆ ให้มากและหลากหลายที่สุด เพื่อใช้เป็นแนวทางในการคิดพัฒนาผลงานของตนเอง การเรียนรู้ ศึกษาความคิดของนักออกแบบชั้นเยี่ยมเป็นการพัฒนาความเข้าใจงานออกแบบระดับสากลที่ตรงประเด็นเห็นผลที่สุด (จุฑามาส บรรณรักษ์ธรรม และปิติ อัมระรงค์ อ้างใน คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2549)

แก่นสำคัญในความเข้าใจในงานออกแบบสากลนั้น มิเพียงแต่จะศึกษารูปลักษณ์ รูปร่าง รูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่สิ่งที่ต้องศึกษายังมี มิติ มุมมองในเชิงกว้างที่ต้องศึกษาอย่างทั่วถึง ในการนำมาใช้ในการออกแบบ ทั้งนี้รวมถึงวิธีคิด แนวคิดและรูปแบบการใช้เหตุผล (Thinking and Style of Reasoning) (แล้วแต่องค์ความรู้ประกอบในการออกแบบนั้นๆ) มาใช้ในการวิเคราะห์อีกด้วย อาทิเช่น แนวความคิด (Concept), ที่มาของแนวความคิด (Sources of Concept), รายละเอียดของแนวคิด (Details in Concept), แนวความคิดในการออกแบบกับการแก้ปัญหา (Problem Solving and Design Concept), ตัวแปรและแนวความคิดในการออกแบบ (Variables and Concepts in Design), เทคนิคการสร้างแนวความคิดในการออกแบบ (Method Techniques in Design Concept), ความคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking), แนวคิดแบบคู่ขนาน (Lateral Thinking), การเรียนรู้ระบบวิธีการแก้ปัญหา (Design Thinking), คิดแบบเชิงอุปมา อุปไมย เปรียบเทียบ โดยมีนัยยะสำคัญ (The use of Analogy and Metaphor) และคิดแบบการผสมผสานให้เกิดรูปแบบใหม่ (New Combinations) เป็นต้น (อนันต์ สิริกุล, 2547)

การทำความเข้าใจในงานออกแบบ ก็เปรียบเสมือนขอบเขตของการศึกษาข้อมูล การศึกษาการสำรวจ การวิเคราะห์แนวทาง และทิศทางของงานออกแบบ เพื่อทำการศึกษาเข้าสู่แนวคิดของการออกแบบ ให้ผู้ออกแบบได้นำข้อมูลเหล่านั้นนำไปใช้ในการแก้ไขปัญหาทางงานออกแบบและสามารถยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษย์ให้ดียิ่งขึ้น, มีความคิดริเริ่มในการสร้างสรรค์งานออกแบบ ให้สอดคล้องกับความต้องการของสังคมทั้งในปัจจุบันและอนาคต, เรียนรู้ศึกษาและปรับปรุงวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ทันสมัย ตรงตามความต้องการของผู้บริโภคและสามารถแข่งขันกับตลาดได้, มีความเข้าใจพื้นฐานทางสังคมและความสัมพันธ์ของมนุษย์เป็นหลัก รวมถึงเป็นนักสังเคราะห์ที่สามารถผลิตงานออกแบบเป็นรูปธรรมและเหมาะสมกับการใช้งานของสภาพสังคมนั้นๆเช่น การสร้างแนวทางใหม่ในการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของสังคมไทยยุคใหม่ โดยเข้าใจรากเหง้าวัฒนธรรมของตนเองอย่างแท้จริง (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร, 2548) (ภาพประกอบที่ 6)



ภาพประกอบที่ 6 ตัวอย่างการศึกษาเช่นแนวทาง การออกแบบโต๊ะกลางทะเลสาบ” La Table” เป็นผลงานการ ออกแบบของ Alexandre Chapelin ซึ่งใช้มือในการสร้างขึ้นเท่านั้น (Handmade) มีขนาดกว้าง 6 ซม. ยาว 165 ซม.สูง 37.5 ซม. มีแนวทางการออกแบบโดยใช้วัสดุหินอ่อนมาทำการแกะสลักให้เกิดเป็นลำดับชั้น เสมือนระดับความลึกของน้ำทะเลในมหาสมุทรและหาดทรายขาว ผสมกับการใช้ชิ้นเหล็กในแต่ละระดับสีตามความลึกทำให้เกิดเป็นมิติ ความงาม (เรขาคณิตที่แตกต่างกันในแต่ละระดับเพื่อให้สีฟ้าเกิดมิติขึ้นหลายเฉดสี)

ที่มา : <https://www.facebook.com/LA-TABLE-839887199394007>, สืบค้นเมื่อวันที่ 27 ตุลาคม 2559

2. การรู้สึกและศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม

ลำดับต่อมา ก่อนที่ผู้ออกแบบ จะทำการวิเคราะห์ หรือหาแนวทางในการพัฒนางานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม สิ่งที่ผู้ออกแบบจะต้องการเรียนรู้และเข้าใจ ให้ลึกซึ้ง นั่นคือ ความรู้ ความเข้าใจ จิตสำนึก ความศรัทธาในสิ่งที่ศึกษา เนื่องจากการนำรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม มาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างสรรค์ ผู้ออกแบบต้องทำการศึกษาที่มา คติรากเหง้า บริบททางสังคมและวัฒนธรรมให้ถ่องแท้เสียก่อน ก่อนนำไปพัฒนาในทิศทางที่ถูกต้อง เหมาะสม ตัวอย่าง

เช่น ตุ้สามหาง หรือ ธงสามหางของชาวล้านนา ซึ่งทำด้วยผ้าขาว มีสามหางเป็นเครื่องหมายของความตายและเป็นสัญลักษณ์ของพุทธศาสนา ตามความเชื่อของพุทธศาสนิกชนที่เชื่อว่าจะช่วยให้ผู้ตายไปสู่สุคติ โดยถือว่าผ้าสีขาวที่นำมาทำเป็นตุงนั้นคือ ความบริสุทธิ์ดุจชีวิตของคนที่ยาและขนาดความยาวของตุง จะเท่ากับความสูงของผู้ตาย ซึ่งแสดงความเป็นเจ้าของตุงเชิงสัญลักษณ์ ส่วนของตุงที่มีสามหางก็เปรียบเสมือนพระรัตนตรัยของพุทธศาสนา อันเป็นเครื่องยึดถือของวิญญานตามความเชื่อของพุทธศาสนิกชนนั่นเอง (วิบูลย์ ลิ้มสุวรรณ, 2542) หรืออีกตัวอย่างหนึ่งคือ ตุง (หรือธงในประเพณีทานตุง) ทำจากด้ายและผ้าแพรทำเป็นตุงใจ หรือธงชัยขนาดใหญ่ เพื่อแขวนไว้เป็นพุทธบูชาตามหน้าวัด หรือสิ่งปลูกสร้างที่ทำการฉลองในงานปอยหลวง บางทีปักด้วยผ้าไหมลวดลายงดงาม ตุงชนิดนี้จะยาว 3-4 วา กว้างประมาณ 20 นิ้ว โดยถ้าตุงยิ่งยาวยิ่งดี ถือว่าจะได้อานิสงส์ได้บุญมากเป็นต้น (สงวน โชติสุภรณ์รัตน์, 2512)

จากข้อมูลข้างต้น ในการศึกษาเรียนรู้ ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมผนวกกับในยุคที่เทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้น ทุกสิ่งอย่าง ล้วนเกิดความเปลี่ยนแปลง ไม่เว้นแม้กระทั่งเทคโนโลยีทางด้านคมนาคมและการสื่อสารที่มีความเจริญก้าวหน้าทำให้มนุษย์สามารถเชื่อมต่อสื่อสารกันได้สะดวกรวดเร็ว จึงส่งผลให้การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมเป็นไปอย่างรวดเร็ว เกิดเป็นวัฒนธรรมสากลที่เป็นการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมท้องถิ่นต่างๆ ในโลก

ศิริวัฒน์ แส่นเสริม อ่างใน รวมบทความวิชาการและบทความวิจัยทางการออกแบบ (2547) กล่าวว่าโรเบิร์ต อี พาร์ก Robert E. Park และเอร์เนสต์ เบอร์เกสส์ Ernest W. Burgess นักสังคมวิทยาชาวอเมริกันรุ่นแรกของมหาวิทยาลัยชิคาโก ได้ร่วมกันเสนอคำจำกัดความของ “การผสมผสานทางวัฒนธรรม” ว่าเป็นกระบวนการสอดแทรกระหว่างกัน (Interpenetrating) และการเชื่อมตัวเข้าหากัน (Fusion) ทำให้บุคคลและกลุ่มคนได้มีการแสวงหา ความทรงจำ (Memories) ความเข้าใจ (Sentiment) และทัศนคติของบุคคล กลุ่มชนอื่น ด้วยการมีส่วนร่วมในประสบการณ์และประวัติศาสตร์เดียวกันจึงได้นำบุคคลและกลุ่มชนนั้นไปสู่สภาพ

ชีวิตและวัฒนธรรมร่วมกัน การผสมผสานทางวัฒนธรรม ตามคำจำกัดความข้างต้น จึงเน้นถึงการเชื่อมต่อและสอดแทรกระหว่างวัฒนธรรมที่ต่างกัน โดยผ่านการติดต่อระหว่างกลุ่มคนซึ่งในท้ายที่สุดได้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในวัฒนธรรมของแต่ละฝ่ายขึ้น กลายเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่ยอมรับ ใช้ร่วมกัน ซึ่งวัฒนธรรมกับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นสิ่งสำคัญ เป็นการแสดงออกทางภูมิปัญญาและวิถีชีวิต ความเป็นอยู่ของสังคมนั้น ซึ่งวัฒนธรรมดังกล่าวไม่ใช่เรื่องที่หยุดนิ่ง วัฒนธรรมเหมือนภาพที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา มีการถ่ายทอด หรือการผลิตซ้ำ และสามารถพัฒนาไปสู่การปรับปรุงชีวิตในอนาคตได้ การให้ความสำคัญทางความคิดสร้างสรรค์ในวัฒนธรรมอย่างจริงจัง ทำให้การพัฒนาต่างๆ นั้น สามารถปรับตัวเข้าหายุคสมัยใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไปได้ตลอดเวลา การใช้ความคิดเชิงวัฒนธรรมต่อกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานต่างๆ จึงเป็นมุมมองที่สำคัญ ในการขยายแนวทางการศึกษาค้นคว้าความรู้ในสาขาต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งงานออกแบบถือเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น โดยมีรูปแบบเฉพาะตัวสูงที่รวมเอาทั้งความสวยงามและประโยชน์ใช้สอยเข้าไว้ด้วยกัน จึงสามารถสรุปแนวคิด การใช้วัฒนธรรมร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะจำแนกให้เห็น 6 มุมมองในการนำไปใช้ในการสร้างสรรคงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้ดังนี้

2.1 มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองปัญหาแบบองค์รวม โดยมีการมองประเด็นอย่างเป็นระบบ และมองให้เห็นเป็นภาพรวมเดียวกัน โดยมองไปถึงความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันระหว่างสิ่งต่างๆ เช่น การมองลักษณะการจักสานในงานหัตถกรรม ลวดลายที่เกิดขึ้นกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านรูปทรง ให้เกิดเป็นองค์ประกอบทางด้านศิลปะและความงาม ตลอดจนประโยชน์ใช้สอย ต้องมองภาพให้เป็นองค์รวมก่อนจะทำการพัฒนา

2.2 มิติทางวัฒนธรรมเป็นการมองที่วิถีชีวิตของคน ที่นอกจากจะมองวัฒนธรรมในแบบภาพรวมแล้ว ยังต้องมองจากวิถีชีวิต เพื่อที่จะทำให้ไม่เป็นการมองที่คุณค่าทางสังคมเพียงอย่างเดียว แต่จะทำให้เป็นการมองเข้าถึงคุณค่าที่อยู่ภายใน ทำให้เราสามารถเชื่อมโยงประเด็นต่างๆ เข้าด้วยกันได้ โดยกลุ่มคน ชาวบ้านบางพื้นที่

อาจจะมีความชำนาญ เทคนิคพิเศษหรือความเชี่ยวชาญต่างๆที่เกิดขึ้นมาจากการพัฒนาชิ้นงานก่อนหน้านี้หรือเป็นการแก้ปัญหาในผลงานจึงเกิดเป็นเทคนิคส่วนบุคคล อันเป็นงานศิลปะที่มีคุณค่าเชิงความงามและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นถึงแม้ว่าชาวบ้านหรือชุมชนแต่ละที่จะมีลักษณะวัฒนธรรมที่ใกล้เคียงกันแต่ลักษณะของผลงานศิลปหัตถกรรมอาจจะมีการพลิกแพลงหรือเทคนิคที่แตกต่างกันได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชี่ยวชาญและการสืบทอดกันมารุ่นต่อรุ่นที่เปลี่ยนแปลงไปตามสังคมนั้นๆที่ผ่านมา

2.3 มิติทางวัฒนธรรมที่เป็นการมองจากมุมมองของคนไทยในท้องถิ่น

โดยทำการวิเคราะห์ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นสะท้อนและเกิดอะไรจากท้องถิ่น ในกรณีนี้ควรเป็นผู้ที่เชี่ยวชาญและศึกษาปัญหาต่างๆได้อย่างเข้าถึง เป็นลักษณะการมองในเชิงลึกถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจากอดีตจนถึงปัจจุบันว่ามีการเปลี่ยนแปลงใดบ้างที่มีความสำคัญหรือมีความเปลี่ยนแปลงที่เข้ามาสืบบทบาทกับวิถีชีวิต วัฒนธรรมที่ดำรงอยู่ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น จะสามารถสะท้อนถึงปัญหาและแนวทางที่เกิดการเปลี่ยนแปลงได้อย่างเป็นระบบ เช่น ชุมชนถนนวัวลาย เชียงใหม่ที่แต่ก่อนทำงานศิลปหัตถกรรมเครื่องเงินทั้งดงาม แต่ปัจจุบันกลายเป็นผลงานทางการดูลายอลูมิเนียมที่วิจิตรบรรจงไปได้อย่างไร

2.4 มิติทางวัฒนธรรม เป็นการมองความเชื่อมโยงขององค์ประกอบทั้งหลายในองค์กรวม

2.5 มิติทางวัฒนธรรมต้องมองในเชิงเคลื่อนไหว เพราะสังคมได้มีการเปลี่ยนแปลงไป วัฒนธรรมก็จะมีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ เช่นกัน การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงแบบไร้ทิศทางแต่จะเป็นการเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากพลังทางสังคม ปัจจัยดังกล่าวอาจจะเกิดขึ้นเมื่องานศิลปหัตถกรรมได้กลายเป็นผลงานเป็นที่ยอมรับและเป็นสินค้าที่สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชน การเปลี่ยนแปลงหลากหลายอย่างเกิดขึ้นการพัฒนารูปร่าง รูปทรงให้ทันสมัย ความต้องการทางสินค้าที่เกิดการว่าจ้าง การยอมรับผลงานของประชาชน การเปลี่ยนแปลงตามแฟชั่นหรือสไตล์นิยมในสังคมปัจจุบันนั้น อาจรวมถึงเทคนิคที่เกิดขึ้นมาใหม่หรือวัสดุ

ทางอุตสาหกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้การสร้างหรือผลิตอาจจะเกิดแนวคิดใหม่ อย่างคาดไม่ถึง

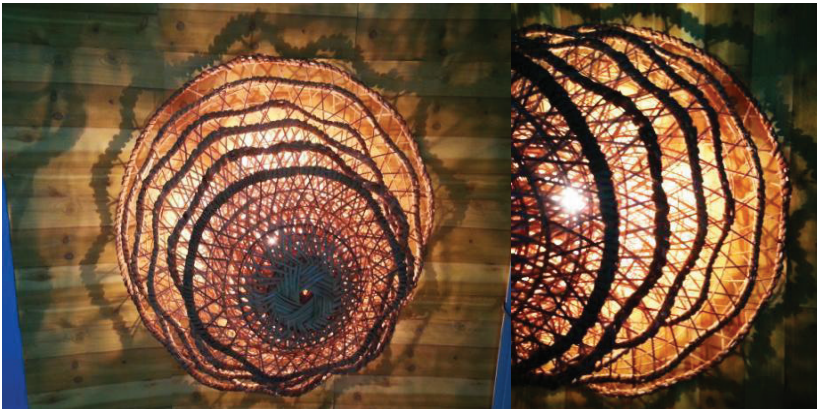
2.6 มิติวัฒนธรรมต้องมองให้เข้าใจถึงความพยายามที่จะปลดปล่อยให้เป็นอิสระ ต้องเป็นอิสระ ไม่ถูกผูกมัด นี่เป็นสิ่งหนึ่งและสิ่งสุดท้ายที่มีความสำคัญอย่างยิ่งยวดในการพัฒนาผลงานทางศิลปหัตถกรรม ในงานศิลปหัตถกรรมผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ผลงาน สามารถที่จะคิดประดิษฐ์ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้น อันอิงมาจากองค์ความรู้เดิมที่เปลี่ยนแปลงและพัฒนาออกไป ทั้งนี้ส่วนมากจะเป็นกลุ่มคนที่มีความเข้าใจทางด้านศิลปะและสามารถมองเห็นถึงความงามที่อยู่ในผลงานได้อย่างแตกฉาน ไม่มีการยึดติดกับรูปร่างรูปทรงเดิม แต่ยังคงไว้ซึ่งเทคนิคภูมิปัญญาดั้งเดิมในท้องถิ่น ทั้งนี้ต้องเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีความเข้าใจในการใช้เทคนิค วัสดุ รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของสังคมได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นการใช้แนวคิดทางด้านมิติวัฒนธรรมจึงเป็นแนวคิดที่เน้นถึงภาพรวมของการกำหนดประเด็น ความสำคัญที่เชื่อมโยงกันของสิ่งต่างๆ อย่างเป็นระบบ โดยมีการทำความเข้าใจกับเงื่อนไขต่างๆ ที่อยู่รอบๆ ซึ่งจะทำให้เกิดความรู้และความเข้าใจในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ให้เกิดขึ้น นอกจากนั้นการศึกษาในทางมิติวัฒนธรรม ยังขึ้นอยู่กับฐานของการคิดของชาวบ้านที่ออกมาจากตัวชาวบ้านเอง การมองให้เห็นถึงบริบทของปรากฏการณ์การมองโดยไม่มีความคิดอคติใดๆ ครอบงำ รวมทั้งการมองว่า ปรากฏการณ์ที่ศึกษานั้น มีเงื่อนไขอะไรบ้าง มีข้อจำกัด หรือทัศนคติ ความเชื่ออะไรบ้าง ทั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจทั้งองค์รวมและบริบทผ่านมุมมองต่างๆ ได้อย่างรอบครอบมากขึ้น

3. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญ เทคนิคความสามารถของคนในชุมชน)

ในการศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน เป็นการเรียนรู้ข้อมูลต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับลักษณะของวัสดุ (จากธรรมชาติหรือวัสดุดั้งเดิม), วิธีการ, รูปแบบงานหัตถกรรมไทยและขั้นตอนต่างๆ ในการสร้างสรรค์ศิลปหัตถกรรมนั้นๆ ให้่องแท้ การเข้าใจคุณสมบัติและลักษณะเฉพาะของวัสดุ

การนำวัสดุไปแปรรูปและนำไปใช้ การเข้าใจวิถีคิด การเข้าใจกรรมวิธีการสร้างสรรค์ ตั้งแต่ขั้นเริ่มต้น จนได้ผลงานหัตถกรรม สิ่งนั้นจะเป็นตัวแปรของแนวคิด ให้สามารถต่อยอดในการออกแบบได้ การเรียนรู้เทคนิคและภูมิปัญญางานศิลปหัตถกรรมจะสามารถทำให้เราแทรกซึมไปในกระบวนการความคิดในทุกช่วงของการสร้างสรรค์ สามารถคัดเลือกเทคนิคเฉพาะส่วนหรือเป็นภาพรวมนำมาใช้ต่อยอด ตราบใดที่เราเข้าใจกระบวนการ ก็จะสามารถนำข้อมูลหรือองค์ความรู้นั้นมาใช้ได้อย่างเหมาะสม ตัวอย่างเช่น การศึกษาขั้นตอนในการผลิตงอบ แล้วนำส่วนของการขึ้นโครงสร้างมาใช้ในการออกแบบทำการจัดเรียงทับซ้อนกันและจัดองค์ประกอบใหม่ โดยมีการตกแต่งจากเทคนิคงานจักสานเพื่อความสวยงาม(ลดลายจักสานจากการผลิตงอบ) (ภาพประกอบที่ 7)



ภาพประกอบที่ 7 การศึกษาและออกแบบโคมไฟตกแต่งติดตั้ง โดยใช้แนวคิดจากเทคนิคภูมิปัญญาการทำงอบ (หมวกจักสาน)

ที่มา : พัชวาวรรณ กันทะสอน (2557)

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2543) ได้ให้ข้อมูลว่าวิวัฒนาการของการพัฒนาหัตถกรรมไทย มีประวัติความเป็นมาในอดีตอันยาวนานตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อประมาณ 7,000 ปีมาแล้ว เห็นได้จากหลักฐานเครื่องมือหิน

กะเทาะและขุดพบในบริเวณแห่งวัฒนธรรมก่อนประวัติศาสตร์บ้านเก่า ตำบลจระเข้เผือก อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี หรือเครื่องปั้นดินเผาที่ขุดพบบริเวณบ้านเชียง อำเภอหนองหาน จังหวัดอุดรธานี มีรูปทรงแปลกตาและลวดลายการเขียนสีวิจิตรพิสดาร จัดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถกรรมล้ำค่าซึ่งนักประวัติศาสตร์และนักโบราณคดีเชื่อกันว่า ดินแดนของประเทศไทยเคยเป็นที่อยู่ของกลุ่มชนที่มีวัฒนธรรมอันสูงส่ง ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมในดินแดนแห่งนี้จึงเป็นมรดกสืบทอดทางวัฒนธรรมไทยที่บรรพบุรุษสร้างไว้เป็นสมบัติแห่งความภูมิใจถึงปัจจุบัน

ความภาคภูมิใจในมรดกงานหัตถกรรมนี้ แต่ละชาติย่อมถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องรักษาไว้เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมประจำชาติ เป็นเครื่องชี้วัดความเจริญและพัฒนาการของคนในชาตินั้นทั้งนี้เพราะวัฒนธรรมเป็นสิ่งละเอียดอ่อน ชาติที่เจริญด้วยวัฒนธรรม หมายถึง ชนในชาติมีจิตใจดีงามอ่อนละมุนละไม อยู่ในสังคมสงบสุขร่มเย็น ไม่ระส่ำระสายและมีความเป็นอิสระ จึงจะสามารถสร้างสรรค์วัฒนธรรมขึ้นมาได้ ประเทศไทยเป็นดินแดนที่อุดมสมบูรณ์ด้วยทรัพยากรธรรมชาติหลายชนิด อีกทั้งยังมีวัฒนธรรมสะสมมากมายในแต่ละท้องถิ่นของภูมิภาค โดยเฉพาะงานหัตถกรรมไทยนั้นเชื่อว่า มีการสืบทอดต่อเนื่องกันจากอาณาจักรสุโขทัยเรื่อยมาจนถึงอาณาจักรอยุธยาและรัตนโกสินทร์ซึ่งมีแกนนำทางวัฒนธรรมของสังคมในชาติ พุทธศาสนา และการปกครองที่มีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข ก่อให้เกิดการพัฒนาหัตถกรรมไทยที่มีคุณค่าหลายระดับ นับตั้งแต่ระดับหัตถกรรมพื้นบ้านสำหรับสังคมเกษตรกรรมในชนบทไปจนถึงระดับศิลปหัตถกรรมไทยชั้นสูงสำหรับเจ้านายพระมหากษัตริย์ ที่คงความเป็นเอกลักษณ์มาโดยตลอด จะแตกต่างกันบ้างก็ด้วยรูปแบบที่พัฒนาขึ้นจากฝีมือและจินตนาการของช่างหัตถกรรมไทย

งานหัตถกรรมไทยในยุคสมัยนี้จึงมีบทบาทความสำคัญเพิ่มขึ้นในเชิงคุณค่าทางเศรษฐกิจที่น่ายินดีเงินตราเข้าสู่การพัฒนาประเทศ นอกเหนือจากการให้คุณค่าที่เป็นเอกลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมของชาติไทยในอดีตที่ผ่านมา ความมุ่งหวังที่จะให้มนุษย์ในยุคปัจจุบันใช้ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเพื่อประโยชน์การดำรงชีวิตประจำวันเหมือนกับในสมัยโบราณนั้น ก็จะเป็นการทวนกระแสความเจริญ

ของโลกปัจจุบันเพราะมนุษย์มีโอกาเลือกใช้สินค้าอุตสาหกรรมที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้สอย เช่นเดียวกับหัตถกรรม ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยบางประเภทไม่มีความจำเป็นที่จะต้องใช้อีกต่อไป หรือไม่มีวัตถุดิบธรรมชาติอย่างที่เคยมีมาในอดีตหัตถกรรมนั้นจึงไม่มีผลิตขึ้นมาใช้ใหม่ และหมดสภาพไปโดยปริยาย คงเหลือไว้แต่ร่องรอยของอดีต ซึ่งสามารถเก็บตัวอย่างไว้ในพิพิธภัณฑ์เพื่อการศึกษาและการชื่นชมเท่านั้น

วิธีการที่จะปรับทิศทางของการส่งเสริมและพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทย ให้ประสบความสำเร็จดังกล่าวดังนั้น ก็ด้วยการศึกษาเรียนรู้ ทำความเข้าใจเรื่องราวของหัตถกรรมจากประสบการณ์ในอดีตของบรรพบุรุษไทยและการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจนถึงปัจจุบัน พร้อมกับรวบรวมข้อมูลดังกล่าว เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ ให้การศึกษาความรู้ทางด้านหัตถกรรมแก่ประชาชนทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศเพื่อให้ตระหนักถึงคุณค่าของหัตถกรรมไทย ซึ่งถือว่าเป็นเครื่องมือพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ ทางด้านการเสริมสร้างภูมิปัญญา ความรู้ความสามารถ ทักษะและความชำนาญงาน ในฐานะที่เป็นผู้ผลิต คือช่างฝีมือหัตถกรรม ทำให้รู้จักคิดเป็นและทำเป็น พร้อมกันนั้นหัตถกรรมก็เป็นเครื่องมือรับใช้ศักยภาพของมนุษย์ ในฐานะผู้ใช้ผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ทำให้รู้จักเลือกเป็นและใช้เป็นโดยใช้อย่างเข้าใจ รู้ซึ่งถึงคุณค่าของความเป็นหัตถกรรมทำด้วยมือ ซึ่งแตกต่างจากผลิตภัณฑ์ทำด้วยเครื่องจักร ทั้งยังแสดงถึงควมมีวัฒนธรรมของผู้ใช้หัตถกรรมอีกด้วย

รูปแบบงานหัตถกรรมไทยสามารถจำแนกได้ 13 ประเภท ได้แก่ ผ้า และผลิตภัณฑ์จากผ้า, เครื่องจักสานไม้ไผ่และหวาย, เครื่องรัก, ผลิตภัณฑ์เส้นใยพืช, เครื่องปั้นดินเผา, เครื่องโลหะ, เครื่องไม้, เครื่องหนัง, อัญมณีและเครื่องประดับ, ผลิตภัณฑ์จากเปลือกหอย เขาสัตว์ กระดูก, กะลามะพร้าว, ผลิตภัณฑ์กระดาศ, ดอกไม้แห้งและผลิตภัณฑ์อื่นๆ (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2543)

วิบูลย์ ลีสุวรรณ (2537) กล่าวว่างานศิลปหัตถกรรมสามารถสะท้อนให้เห็นภูมิปัญญาของชาวบ้านได้หลายอย่าง สะท้อนให้เห็นความชาญฉลาดในการเลือกสรรวัตถุดิบที่จะนำมาใช้ทำงานหัตถกรรม ซึ่งชาวบ้านจะมีความรู้เกี่ยวกับคุณสมบัติของวัตถุดิบแต่ละชนิดเป็นอย่างดี แล้วนำมาดัดแปลง แปรรูปเป็นวัสดุขึ้น

รูปด้วยวิธีง่าย ๆ แต่สนองการใช้สอยได้ดี สิ่งเหล่านี้เป็นภูมิปัญญาพื้นบ้านที่ชาวบ้านเรียนรู้จากการสังเกตและการทดลองสืบต่อกันมาแต่บรรพบุรุษ จนทำผลงานศิลปหัตถกรรมแต่ละชนิดมีรูปแบบและประโยชน์ใช้สอยที่สมบูรณ์ลงตัว

โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแนวทางล้านนา คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2549) ได้รวบรวมเอกสารทางวิชาการ ไว้ว่ารูปแบบในงานศิลปหัตถกรรมเพื่อประยุกต์ใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ ส่วนใหญ่นั้นเกิดจากการสร้างสรรค์งานใน 2 ลักษณะคือ 1.การสร้างงานเพื่อวัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อ และ 2.การสร้างงานเพื่อประโยชน์ใช้สอย ดังนั้นการจะนำองค์ประกอบในงานศิลปกรรมต่างๆ ไปประยุกต์ใช้นั้นนักออกแบบควรศึกษาที่มาที่ไปของลักษณะงานที่นำมาใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบโดยจะต้องศึกษาถึงวัฒนธรรมประเพณี ความเชื่อ เกี่ยวกับที่มาที่ไปอย่างลึกซึ้งก่อนนำไปใช้ องค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรมที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบได้ 4 ข้อดังนี้

3.1 ลวดลายในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม ตัวอย่างเช่น ลวดลายส่วนใหญ่ที่พบในดินแดนล้านนาจะเป็นลวดลายที่มาจากธรรมชาติจะปรากฏเห็นในงานศิลปกรรมเช่น ลวดลายพันธุ์พฤกษาหรือลวดลายรูปสัตว์ต่างๆ ซึ่งเปรียบเสมือนดินแดนที่มีความอุดมสมบูรณ์และความใกล้ชิดกับธรรมชาติของผู้คนในดินแดนล้านนา ซึ่งปรากฏในงานเขียนสี และภาชนะข้าวของเครื่องใช้ต่างๆ ส่วนภาพในงานศิลปกรรมที่สร้างจากศรัทธาทางพุทธศาสนา ลวดลายที่ปรากฏจะเป็นลวดลายที่เกี่ยวข้องกับศาสนา เช่น ลายต้นโพธิ์ ลายดอกบัว หรือลวดลายพันธุ์พฤกษาอื่นๆ ที่เกิดจากประดิษฐ์ลาย รวมถึง ลวดลายเทวดา และภาพสัตว์ในวรรณคดี เป็นต้น ส่วนลวดลายที่ปรากฏในงานหัตถกรรมจะมีลวดลายจากเทคนิคการสร้างสรรค์ เช่น ลายยกดอกในงานผ้าทอ หรือลายขัดในงานจักสาน เป็นต้น

3.2 รูปร่างและรูปทรงในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม ตัวอย่างเช่น จากพื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ ส่งผลให้งานในศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของดินแดนล้านนานี้มีรูปร่างและรูปทรงส่วนใหญ่ที่มีลักษณะกลมมน แทนความอímเอมและอุดมสมบูรณ์ รูปทรงที่ปรากฏเด่นชัด คือรูปทรงในงานประติมากรรม

การปั้นและการแกะสลัก การสร้างสรรค์งานแบ่งเป็นสกุลช่างที่รับอิทธิพลมาจากภาคกลาง และสกุลช่างพื้นเมือง ทำให้รูปแบบของรูปร่างรูปทรงที่ปรากฏ แตกต่างกันไปในแต่ละพื้นที่ แต่ภาพรวมของรูปทรงที่ปรากฏจะเป็นลักษณะการมองไกลเพื่อความเด่นชัดมากกว่ารายละเอียดความถูกต้องในเรื่องของสัดส่วน รูปทรงในงานหัตถกรรมจะถูกสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอย เช่นงานจักรสาน ก่อช่องข้าว กระบุง หรืออุปกรณ์จับสัตว์

3.3 สีที่ใช้ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรม ตัวอย่างเช่น ถิ่นที่อยู่ชาวล้านนา เนื่องจากภูมิประเทศที่เป็นภูเขาหินทราย และมีดินแดงและดินเหลืองเป็นสีจากธรรมชาติ จึงนิยมนำมาใช้เขียนสีในงานเครื่องปั้นดินเผา และงานเครื่องเงินที่มีต้นรักในป่าและสีชาดที่ผสมในยางรัก จึงเป็นลักษณะของสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานของเครื่องเงิน คือสีดำและสีแดง ส่วนภาพเขียนหรืองานประดับตกแต่ง ในศาสนสถานนั้นนิยมเขียนลายทองบนพื้นแดง เพื่อแสดงให้เห็นถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนา ส่วนภาพจิตรกรรมโดยทั่วไปนั้น สีที่ใช้ส่วนใหญ่จะเป็นคู่สีน้ำเงินครามและสีแดงเป็นที่สังเกตได้ว่า สีที่ใช้ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมในดินแดนล้านนานั้น จะใช้สีที่ได้จากธรรมชาติปรากฏเป็นคู่สีในงานที่แสดงให้เห็นเอกลักษณ์ของพื้นที่นั้นที่ผสมผสานธรรมชาติกับการสร้างสรรค์งานของชาวล้านนาได้อย่างลงตัว

3.4 วัสดุและเทคนิคในงานหัตถกรรม วัสดุส่วนใหญ่จะเป็นวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น เป็นวัสดุจากธรรมชาติ ที่นำมาใช้ในการสร้างงาน แบ่งประเภทของวัสดุและเทคนิครายละเอียดแตกต่างกันไปตามแขนงในการสร้างสรรค์งาน ซึ่งเทคนิคในการสร้างงานนั้นเปรียบเสมือนการนำภูมิปัญญามาใช้อย่างชาญฉลาด เพื่อประโยชน์ใช้สอยและเป็นการแก้ปัญหาจากวัสดุและการผลิต

4. ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม

ลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม คือเงื่อนไขประการหนึ่ง ของข้อมูลที่จะทำการสร้างสรรค์ต่อยอด ให้เหมาะสมกับทิศทางและกระบวนการพัฒนา ให้มีความต่อเนื่องที่เหมาะสม โดยลักษณะการพัฒนานั้น จะมีวิถีคิดและแนวทางที่หลากหลาย แต่การนำไปใช้ให้เกิดความเหมาะสมและไม่ออกนอกเงื่อนไขจนเกิดความคลาดเคลื่อน และนำไปใช้พัฒนาในทิศทางที่ไม่เหมาะสม อาจก่อให้เกิดผลทางด้านลบมากกว่าด้านบวก ทำให้ผลงานที่ได้รับการสร้างสรรค์นั้น ขัดแย้งกับกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมทั้งหมด ดังนั้น

ผู้ศึกษาควรตระหนักและเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรมให้มาก เพื่อที่สามารถนำไปออกแบบสร้างสรรค์ในทิศทางที่ควรจะเป็นและสอดคล้องกับสิ่งที่ตั้งเป้าประสงค์ไว้ เนื่องจากในสภาวะที่บ้านเมืองเกิดความเปลี่ยนแปลงไปตามกระแสของโลกนั้น ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านจากเดิมที่เคยเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชาวบ้านในชนบท ก็มีอาจจะด้านทวนหรือแม้แต่จะหยุดนิ่งให้เกิดการปรับเปลี่ยนไปตามสภาวะการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ในความเปลี่ยนแปลงเช่นนี้ลักษณะในการออกแบบศิลปหัตถกรรมก็ต้องมีการปรับเปลี่ยนไปเพื่อตอบสนองผู้บริโภคในยุคสังคมปัจจุบัน รวมถึงปัจจัยต่างๆ จึงสามารถสรุปลักษณะการเปลี่ยนแปลงทางการออกแบบได้ดังนี้

4.1 การเปลี่ยนวัสดุ มีการนำเอาวัสดุสมัยใหม่ วัสดุสังเคราะห์ต่างๆ เข้ามา มีส่วนร่วมในการออกแบบงานศิลปหัตถกรรมหรือใช้เป็นวัสดุหลักทดแทนวัสดุทางธรรมชาติ เช่น พลาสติก อลูมิเนียม เป็นต้น ในบางครั้งอาจจะนำมาแปรรูปให้เป็นเส้นแล้วนำมาทำการจักสานให้เป็นรูปทรงต่างๆ เช่นมาทำการจักสานให้เป็นตะกร้า จนเกิดเป็นคานิยามขึ้นมาใหม่เรียกตะกร้านั้นว่า ตะกร้าเส้น เป็นต้น หรือแม้กระทั่งการนำเอาสีย้อมผ้าหรือย้อมดอกไม้อื่นๆ ก็เปลี่ยนสีที่ได้จากธรรมชาติมาเป็นสีสังเคราะห์แทน วิถีชีวิตดังกล่าวเปลี่ยนจากการพึ่งพิงธรรมชาติมาเป็นการซื้อหา

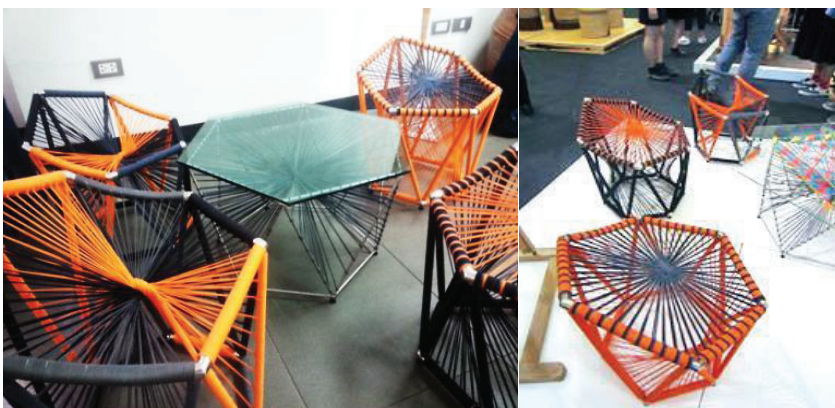
โดยตรงในตลาด การเปลี่ยนวัสดุธรรมชาติมาเป็นวัสดุสังเคราะห์นี้ สามารถขยายไปถึงการเคลื่อนไหวทางสังคมเกษตรกรรมเข้าสู่สังคมยุคอุตสาหกรรมและเทคโนโลยีนี้เอง

4.2 เปลี่ยนหน้าที่ ลักษณะดังกล่าวมีให้เห็นอยู่บ่อยครั้งและชัดเจน เช่น ไหปลาร้าบ้านด่านเกวียน จังหวัดนครราชสีมา เคยเป็นภาชนะสำหรับใส่ปลาร้า ในปัจจุบันได้ดัดแปลงให้โปร่งด้วยลายฉลุ ใช้เป็นโคมไฟสำหรับประดับสวน หรือเครื่องจักสานจำพวกกระบุงตะกร้าที่เคยใส่ข้าวเปลือก ใส่ผัก ใส่ฟืน ก็ถูกนำมาใช้รองรับกระถางต้นไม้ ประดับอาคารสถานที่กันอย่างแพร่หลาย

4.3 เปลี่ยนรูปแบบ งานศิลปหัตถกรรมได้รับผลกระทบในด้านการเปลี่ยนรูปแบบนั้น เป็นผลสืบเนื่องมาจากที่ถูกเปลี่ยนหน้าที่ใช้สอย ไปใช้ประโยชน์อย่างหลากหลายต่างไปจากที่เคยใช้ เฉพาะอย่างเฉพาะที่ เพื่อความเหมาะสมและความสวยงาม เช่น ไหปลาร้าบ้านด่านเกวียนดังกล่าว มาเปลี่ยนเป็นโคมไฟประดับสวน ก็มีการดัดแปลงให้เป็นรูปสัตว์ เช่น นกยูง โคนฉลุลายให้สวยงามเป็นช่องเพื่อให้แสงไฟส่องออกมาจากภายใน หรือเครื่องจักสานที่เคยเป็นกระบุง ตะกร้ารูปทรงที่ทำตามแบบต่อกันมาก็ได้มีการประดิษฐ์ คิดรูปทรงให้ทันสมัยเป็นแบบต่างๆ เหมาะที่จะใช้ทั้งตั้งประดับหรือใช้แขวน ตามแต่จะคิดสร้างสรรค์กันขึ้น ตัวอย่างเช่น การใช้รูปแบบเทคนิคการพันตุงใจทั้งหมด (รวมทั้งเชดสีที่เลือกใช้) แต่ทำการปรับเปลี่ยนวัสดุที่นำมาใช้ให้มีความคงทนแข็งแรงสามารถรองรับน้ำหนักได้ การปรับเปลี่ยนหน้าที่ ให้เป็นเก้าอี้นั่งและโต๊ะ ให้เกิดประโยชน์ใช้สอย และปรับเปลี่ยนรูปแบบให้เหมาะสมกับขนาดสัดส่วนการออกแบบเครื่องเรือน รูปแบบสอดคล้องกับยุคสมัยปัจจุบัน (ภาพประกอบที่ 8)

4.4 เปลี่ยนโดยการได้รับการยกระดับ การเปลี่ยนแปลงลักษณะนี้สำคัญมาก ผลงานที่มีระดับ หรือมีความเชื่อทางวัฒนธรรม ที่ปลูกฝังมาอย่างยาวนาน ถ้ากระทำการออกแบบขึ้นมาใหม่หรือยังใช้ในรูปแบบเดิม ประโยชน์ใช้สอยตามเดิม ถ้าเกิดใช้ไปแล้วได้รับความนิยม หรือเป็นที่ยอมรับในสังคม ผลงานดังกล่าวก็อาจจะกลายเป็นมรดกทางวัฒนธรรมและกลายเป็นสัญลักษณ์ของชาติหรือท้องถิ่นดังกล่าว

ตามต้นกำเนิดที่เกิดขึ้นมาได้ทันที เช่นลักษณะของผ้าทอตีนจก หรือผ้าไหมต่างๆในประเทศ ที่นำมาทำการออกแบบเป็นเสื้อผ้าหรือกระเป๋าในรูปทรงต่างๆ ปัจจุบันได้เป็นที่ยอมรับและส่งผลให้ผ้าทอหรือผ้าไหมได้รับการยกระดับ และกลายเป็นที่นิยมในสังคมหมู่ชนระดับชั้นสูงในเวลาต่อมา ซึ่งไม่น่าประหลาดใจเลยที่นางงามจะใช้ผลงานดังกล่าวทำการออกแบบเสื้อผ้ามาสวมใส่แล้วใช้ชื่อชุดว่าเป็นชุดประจำชาติในการประกวด นั่นคือการสืบเนื่องมาจากการยกระดับของผลงานนั่นเอง



ภาพประกอบที่ 8 การศึกษาเทคนิคศิลปหัตถกรรมการทำตุ้มโย หรือตุ้มใจ ของชาวล้านนา มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบชุดเครื่องเรือน
ที่มา : ฉพล พิษณานุรักษ์ (2556)

4.5 เปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค เป็นการรับงานตามคำสั่งหรือความต้องการของผู้บริโภค ลักษณะของผลงานจะเป็นลักษณะการออกแบบขึ้นมาใหม่ให้สอดคล้องกับผู้ใช้ตามแบบ ซึ่งในการออกแบบนั้นต้องทำการพัฒนาปรับปรุงตามความต้องการของลูกค้าเป็นสำคัญ โดยทั้งหมดจะเป็นไปตามยุคของสังคม สมัยนิยมเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้สอดคล้องกับวิถีชีวิต ตรงใจกับผู้ใช้มากที่สุด และสามารถใช้งานในสังคมปัจจุบันได้ (แสงอรุณ รัตกลีกรและคณะ, 2551) ตัวอย่างเช่น การศึกษาศิลปหัตถกรรมกะลามะพร้าว มาพัฒนาโดยเปลี่ยนแปลงตามความปีที่ ๙ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม-ธันวาคม ๒๕๖๐

ต้องการของผู้บริโภค ให้เกิดการแปรผลงานออกแบบในรูปแบบใหม่ ให้สอดคล้องกับผู้บริโภคและสังคมในยุคปัจจุบันมากขึ้น เป็นเทคนิคการขึ้นรูปด้วยดินเหนียวและการประสานด้วยกาว (ภาพประกอบที่ 9)



ภาพประกอบที่ 9 การศึกษาศิลปหัตถกรรมกะลามะพร้าว มาพัฒนาโดยเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค

ที่มา : อภิญา สุขยิ่ง (2557)

5. การรับรู้ ความเข้าใจและความรู้สึก (Kansei Design)

ภายหลัง จากการพัฒนา สร้างสรรค์และออกแบบผลงานหัตถอุตสาหกรรมเป็นที่เสร็จสิ้น (หรืออยู่ในระหว่างกระบวนการออกแบบและพัฒนา) ขั้นตอนต่อมาคือการศึกษาระบบ ความรู้สึกนึกคิด การรับรู้ ความเข้าใจและความเหมาะสมของผลงานที่ได้ เปรียบเสมือนการประเมินคุณค่า ภาพของผลงาน เพื่อให้ทราบถึงความน่าสนใจ และความรู้สึกต่อผลงานออกแบบ โดยใช้หลักการคันไซ (Kansei Design) เนื่องด้วยผลงานทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมมิใช่เป็นเพียงการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั่วไป แต่มีความเกี่ยวพันถึงชุมชน วิถีชีวิต รากเหง้า ภูมิปัญญา คติความเชื่อ ประเพณีและวัฒนธรรม

โดยแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ด้วยหลักการคันไซ (Kansei) ซึ่งเป็นวิธีการในการแปลงความรู้สึกและอารมณ์ของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ให้อยู่ในรูปแบบของคุณลักษณะผลิตภัณฑ์ เพื่อช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถนำคุณลักษณะดังกล่าวไปออกแบบผลิตภัณฑ์ให้ตอบสนองต่อพฤติกรรม และความต้องการของผู้บริโภคได้ คันไซ อาจรู้จักกันในชื่อ การออกแบบเกี่ยวกับอารมณ์ (Emotional Design, Affective Engineering) คันไซถูกคิดค้นขึ้นในปี ค.ศ.1970 โดย Mitsuo Nagamachi มหาวิทยาลัยอิโรซิม่า ประเทศญี่ปุ่น คำว่า “คันไซ (Kansei)” เป็นคำภาษาญี่ปุ่นซึ่งหมายถึง การแสดงความรู้สึกในมุมมองต่างๆ เฉพาะบุคคลที่มีต่อสิ่งใดๆ สภาพแวดล้อมหรือเหตุการณ์ โดยใช้ประสาทสัมผัสทางสายตา การได้ยิน ความรู้สึก การได้กลิ่น หรือรสชาติ แนวทางคันไซ ถูกนำมาใช้ในพื้นที่ของการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็นวิธีการที่ใช้แปลความรู้สึก ความประทับใจ และความต้องการที่มีต่อผลิตภัณฑ์ให้เป็นแนวทางการออกแบบหรืออยู่ในรูปแบบคุณลักษณะผลิตภัณฑ์ (Product Properties) กล่าวคือเป็นแนวทางและทฤษฎีการออกแบบที่ใช้ความรู้สึก การสัมผัส การรับรู้ได้ยิน หรือใช้ความสามารถในการมองเห็นเพื่อจินตนาการเป็นต้น (ภาพประกอบที่ 10)

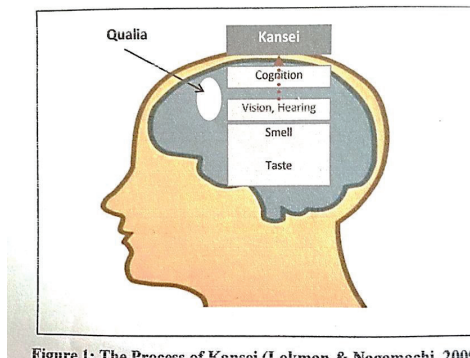


Figure 1: The Process of Kansei (Lokman & Nagamachi, 2009).

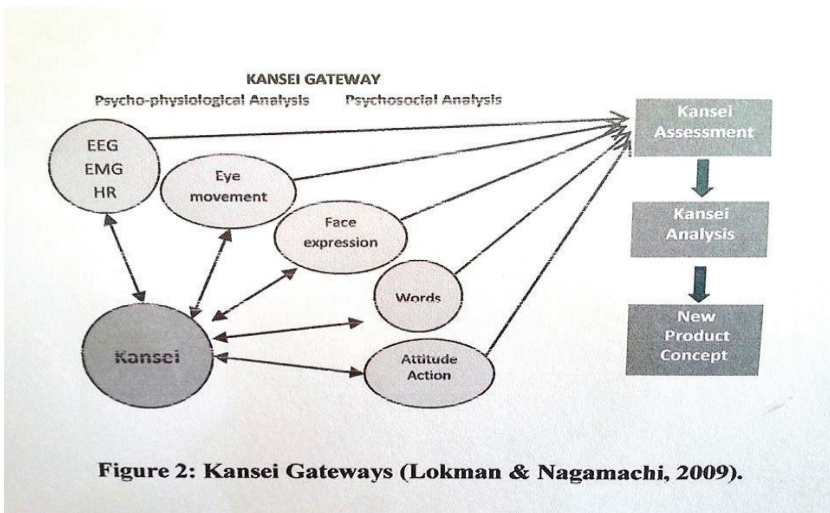
ภาพประกอบที่ 10 ลักษณะกระบวนการวิเคราะห์ของสมอง ที่ส่งผลถึงการรับรู้ในแนวทาง Kansai

ที่มา : Lokman (2009)

ปีที่ ๙ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม-ธันวาคม ๒๕๖๐

จากภาพประกอบที่ 10 ทำให้ทราบว่ากระบวนการคิดแนวทางการออกแบบคันไซ เป็นแนวทางที่ได้จากการสั่งการของสมอง เพื่อให้ได้แนวคิดที่ต่างออกไปจากแนวคิดเดิม ซึ่งในแนวคิดนั้นอาจจะมีหลายด้านได้เสมอ (ไม่จำเป็นต้องเป็นความคิดเชิงบวกเพียงด้านเดียว) ซึ่งอยู่ที่นักออกแบบจะตีความและนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ ตัวอย่างจากภาพ เป็นกระบวนการคิดของสมอง ที่มีจุดเริ่มต้นจากรสนิม ความพอใจ ถูกใจ (Taste) และกลิ่น (Smell) จากการรับรู้ สมองยังมีความสามารถในการมองเห็น จินตนาการ วิสัยทัศน์ (Vision) และการรับรู้ได้ยิน โสตประสาทในการได้ยิน (Hearing) ทั้งหมดจะถูกประมวลขึ้นไปสู่ความคิด เช่น ดีเหมาะสม ไม่เหมาะสม, สบาย -ไม่สบายหรือ แข็งแรง-ไม่แข็งแรง เป็นต้น

โดยการวัดแนวคิดวิธีแบบคันไซนี้ สามารถหาตัวชี้วัดที่สามารถสรุปผลได้อย่างชัดเจนเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบได้หลากหลายวิธี (ภาพประกอบที่ 11)



ภาพประกอบที่ 11 Kansei Gateway
ที่มา : Lokman (2009)

จากภาพประกอบที่ 11 ทำให้ทราบถึงกระบวนการแปรผลแนวคิดการออกแบบของคันไซได้อย่างชัดเจน โดยแนวคิดนี้สามารถใช้หลักการแปรผลได้หลากหลายวิธีด้วยกันดังนี้

1. การใช้เครื่องมือวัดทางสมอง โดยใช้เครื่องมือทางวิทยาศาสตร์ทางการแพทย์ เช่น เครื่องตรวจคลื่นไฟฟ้าสมอง การตรวจอีอีจี Electroencephalography: EEG) เป็นการรับรู้เชิงลึกจากสมองโดยตรง
 2. การรับรู้จากการเคลื่อนไหวทางสายตา การมอง (Eye Movement)
 3. การรับรู้จากการแสดงออกทางสีหน้า (Face Expression)
 4. การรับรู้จากคำพูด (Word)
 5. การรับรู้จากทัศนคติ การกระทำ การแสดงออก (Attitude Action)
- ซึ่งการส่งถ่ายข้อมูลทั้ง 5 ด้านนี้ สามารถนำผลที่ได้เข้าสู่กระบวนการประเมินแนวทางในการนำไปวิเคราะห์ เพื่อหาผลสรุป แล้วแปรผลเป็นแนวทางและแนวคิดการออกแบบใหม่ได้ในอนาคต โดยนักออกแบบจะสามารถนำผลที่ได้ ไปใช้เป็นแนวคิดสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่มีความแตกต่างออกไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการวิเคราะห์ผลลัพธ์ที่ได้ว่าสามารถตีความเพื่อใช้ในการออกแบบในทิศทางใด แบบใด จึงมีความเหมาะสม (กุศล พิมพพันธุ์ศรี, 2554)

จากทฤษฎีและแนวคิดคันไซ (Kansei) เป็นวิธีการค้นหาข้อเท็จจริง โดยใช้หลักการและเครื่องมือทางวิทยาศาสตร์เป็นเครื่องชี้วัด กำหนดการวิเคราะห์เกี่ยวกับระบบ การรับรู้ ความรู้สึกและอารมณ์ของผู้ถูกประเมินได้เป็นอย่างดี ผู้ศึกษาสามารถนำหลักการที่ได้จากการแปรผลดังกล่าว ไปใช้ประเมินกับผลลัพธ์จากการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมได้ รวมถึงสามารถศึกษาและค้นหาการรับรู้เชิงลึก (จิตใต้สำนึก) ที่เป็นตัวบ่งชี้ถึงความเข้าใจ ความพึงพอใจ ความรู้สึกและอารมณ์ ที่มีต่อผลงาน อีกทั้งยังสามารถใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์และสังเคราะห์ผลของการออกแบบเบื้องต้นก่อนนำไปพัฒนาได้อีกทางหนึ่งด้วย

สรุปผลการวิจัย

ดังนั้นจากข้อมูลข้างต้น กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม Industrial Crafts Design framework (Grow-Reborn Diagram) จึงเป็นกรอบแนวคิดที่สามารถนำมาใช้ในกระบวนการศึกษา พัฒนาและออกแบบงานหัตถอุตสาหกรรมได้อย่างเหมาะสม การนำเอาทฤษฎีและหลักการต่างๆดังกล่าวมาเข้าสู่ขอบเขตการศึกษาข้อมูลและขอบเขตของการออกแบบ จะทำให้แนวคิดในการพัฒนานั้น แคลง สามารถจับประเด็น หรือแก่นสำคัญในการคัดเลือกข้อมูล แนวคิด วิเคราะห์สิ่งตั้งต้นและนำมาใช้สร้างสรรค์ได้อย่างถูกต้อง โดยหลักการและทฤษฎีทั้ง 5 ประการตามกรอบแนวความคิดดังกล่าว การนำไปใช้ควรใช้ทั้งหมด 5 ประการตามที่ได้ระบุและอธิบายไว้ตามขั้นตอน เพื่อให้ได้คำตอบของแนวความคิดที่สามารถต่อยอดและพัฒนาได้อย่างเป็นระบบ ซึ่งใน 1 ทฤษฎีนั้น(ในแต่ละหัวข้อ) ไม่จำเป็นต้องนำมาใช้ทั้งหมด สามารถคัดกรองหลักการที่เหมาะสมและตรงตามความต้องการนำมาใช้ได้ เช่น หลักการในหัวข้อที่ 2 การรู้สึกและศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรม สามารถคัดเลือกแนวคิดที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ หรือในหัวข้อที่ 4 เรื่องลักษณะการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรม สามารถเลือกใช้เพียง การปรับเปลี่ยนวัสดุ และการปรับเปลี่ยนหน้าที่ ซึ่งเพียงพอต่อแนวคิดและการพัฒนา (ไม่จำเป็นต้องใช้ทั้ง 5 ข้อ) เป็นต้น

กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม จึงเป็นเพียงการวางกรอบแนวคิดทางทฤษฎี เป็นการคิดเชิงเหตุผล (Vertical Thinking) ที่ช่วยให้ผู้ศึกษาและออกแบบ ได้เข้าใจกระบวนการและหลักการเพื่อนำเข้าสู่กระบวนการออกแบบได้ง่ายยิ่งขึ้น รวมถึงการสามารถวางแผนการดำเนินงานได้ตรงตามที่ได้วางแผนทางการศึกษาไว้ ทั้งนี้ผู้ศึกษาต้องเป็นผู้ค้นคว้าหาข้อมูล ศึกษาความรู้ที่เกี่ยวข้อง ทั้งการคิดเชิงเหตุผลและผล (Logical Thinking) การคิดเชิงวิพากษ์ (Critical Thinking) และค้นพบแนวทางในการพัฒนาด้วยตนเอง โดยใช้กรอบแนวคิดให้เกิดประโยชน์ให้ได้มากที่สุด เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นแห่งการเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าทางความคิดสร้างสรรค์ การคิดออกไปจากกรอบที่เคยครอบงำอยู่หรือจากประสบการณ์เดิม

ให้สามารถคิดต่างออกไป เป็นการเสาะแสวงหาวิธีการออกแบบใหม่ๆ แล้วศิลปะการออกแบบจากรากเหง้าภูมิปัญญา วิถีทางชุมชนและวัฒนธรรมจะไม่หยุดนิ่งเหมือนที่เป็นมาอีกต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. (2543). **รูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทย**. กรุงเทพฯ : พิมพ์ที่กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.
- กุศล พิมพันธ์ศรี. (2554). **การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ด้วยวิศวกรรมคันไซ New Product Development Using Kansei Engineering : การประชุมวิชาการด้านการพัฒนาการดำเนินงานทางอุตสาหกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 2 (CIOD 2011)**. กรุงเทพฯ : คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ.
- คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2549). **เอกสารประกอบการสัมมนาเรื่องโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ของตกแต่งบ้านแนวทางล้านนา : โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแนวทางล้านนา**. เชียงใหม่ : คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- จันทพร จดจำ. (2554). **การศึกษาและออกแบบโคมไฟติดเพดานสำหรับศูนย์บริการนักท่องเที่ยว อุทยานแห่งชาติแจ้ซ้อน**. ออกแบบนิพนธ์ ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต. สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง.
- ณพล พิษณารักษ์. (2556). **การศึกษาเทคนิคศิลปหัตถกรรมการทำตุ้มยไขวาล้านนา เพื่อใช้ในการออกแบบเครื่องเรือน**. ออกแบบนิพนธ์ ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต. สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง.
- นิรัช สุดสังข์. (2548). **ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. (2545). **วิธีวิทยาการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์**.
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- พัชฎาวรรณ กันทะสอน. (2557). **การศึกษาและออกแบบคอมพิวเตอร์โต้ตอบ
แนวคิดจากเทคนิคภูมิปัญญาการทำงานอบ(หมวกจักสาน)**. ออกแบบ
นิพนธ์ ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต. สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง.
- รวมบทความวิชาการและบทความวิจัยทางการออกแบบ. (2547). **Design 2
Education ที่คิดออกแบบและมิติทางวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2537). **ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน** . เล่มที่2 . กรุงเทพฯ : อมรินทร์
พรินต์กรุ๊ปจำกัด.
- วิบูลย์ ลีสุวรรณ. (2542). **ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน**. กรุงเทพฯ : บริษัทคอมแพคท์
พรินท์จำกัด.
- วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). **หลักการและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์
Theory and Concept of Design**. กรุงเทพฯ : แอ๊ปป์พรินต์ติ้ง.
- วัชรินทร์ พันทีสืบ. (2551). **การศึกษาและออกแบบคอมพิวเตอร์โต้ตอบโดยได้แรงบันดาลใจ
มาจากศิลปะล้านนา /หม้อดอกปทุมฉลุ**. ออกแบบนิพนธ์ ศิลปกรรม
ศาสตรบัณฑิต. สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ศูนย์ลำปาง.
- ศิริวัฒน์ แสนเสริม.(2547). **“มิติทางวัฒนธรรมกับการออกแบบ” Design Education 2
รวมบทความทางวิชาการและบทความวิจัยทางการออกแบบ**. กรุงเทพฯ
: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สงวน โชติสุภรัตน์. (2512). **ประเพณีไทยภาคเหนือ**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- (2559). **คู่มือหลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบหัตถ
อุตสาหกรรม**. สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ศูนย์ลำปาง.

แสงอรุณ รัตกสิกรและคณะ. (2551). **ลักษณะไทย วัฒนธรรมพื้นบ้าน**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

อนันต์ ลีระกุล. (2547). **แนวความคิดในการออกแบบและวิเคราะห์ Design Concept and Analysis**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์บรรณกิจ 1991 จำกัด.

อภิญา สุขยี่. (2557). **การศึกษาศิลปหัตถกรรมกะลามะพร้าวเพื่อใช้ในการออกแบบชุดตกแต่งบ้าน**. ออกแบบนิพนธ์ ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต. สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์ลำปาง.

Anitawati Mohd Lokman. (2009). **DESIGN & EMOTION: THE KANSEI ENGINEERING METHODOLOGY**. Malaysia : Faculty of Computer and Mathematical Sciences, Universiti Teknologi MARA (UiTM) Malaysia.