

การศึกษาแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและ
ภูมิปัญญาชุมชน เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม
A Study Cultural Dimension and local Wisdom

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค¹
Kittipong Keativipak

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
Assistant Professor, Industrial Crafts Design
Faculty of Fine and Applied Art Thammasat University
(E-mail: Keativipak@yahoo.com)

Received: 01/06/2020 Revised: 09/07/2020 Accepted: 10/07/2020

บทคัดย่อ

ตัวอย่างแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน เพื่อนำเข้าสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม เป็นส่วนหนึ่งจากงานวิจัยเรื่องโครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่น ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ อันจะส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นให้มีสินค้ามากขึ้น ได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิด รวมถึงความร่วมมือกันระหว่างชุมชนในการผลิตชิ้นงาน เป็นวิธีดำเนินการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยแบ่งกระบวนการศึกษาเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย 1) การสัมภาษณ์เชิงลึกและเทคนิคการสนทนากลุ่มในการวิเคราะห์และศึกษาข้อมูล 2) เทคนิคการวิจัยแบบมีส่วนร่วม สำหรับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงกับกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมในจังหวัดลำปางจำนวน 4 ชุมชน, 3) แบบสอบถาม สำหรับประเมินผลการศึกษาและสำรวจความคิดเห็นของประชาชนจำนวน 500 คน ที่มีต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ผลลัพธ์การวิจัยได้แก่ 1) ผลการสัมภาษณ์และบันทึกการสนทนา ได้มุ่งเน้นการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจ แตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมและเป็นการสร้างโอกาสทางการตลาด 2) ตัวอย่างผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม อันเกิดจากการบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์ จำนวน 2 ผลงาน โดยใช้มิติทางวัฒนธรรมจากภูหลังช้างหรือสัปคับและแบบอย่างศิลปหัตถกรรมล้านนา 3) ผลการประเมินความคิดเห็นต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยใช้แนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน ในการออกแบบและพัฒนานั้น อยู่ในระดับที่ดีที่สุด (มีค่าเฉลี่ย 4.59)

คำสำคัญ: ออกแบบ, ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม, มิติวัฒนธรรม, ภูมิปัญญา

ปีที่ 13 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2564

Abstract

Example of cultural dimension and local wisdom approach concept to industrial crafts design was part of the research on “The design and development of industrial crafts products from the integration of local wisdom for increasing economic values”. The objective is to obtain industrial crafts products from the integrated and application of local wisdom to create a new industrial crafts product in promoted local arts and crafts to have more products and obtained products that can be developed further including cooperated between the communities in the production of works. Research methodology: This research was qualitative and there are 3 main components in this part. First, Studied research data using Individual Depth Interview and focus group methods. Second, Participatory action research methods for design developed, and selected the arts and crafts community groups in Lampang provinces, amount 4 communities by using the Purposive Sampling method. Third, Questionnaires based for evaluated the studied and opinions of 500 people on industrial crafts products. Results: 1) Focus on the development and creation of new products. The concept of creativity is community product development through knowledge and innovation to become an interesting industrial crafts product different from the original product and creating market opportunities. 2) Example of cultural dimension and local wisdom approach concept to industrial crafts products from industrial crafts design framework, amount 2 products by using the cultural dimension of Howdah and Lanna art and crafts. 3) Assessing opinions about industrial crafts products by using the cultural dimension and local wisdom approach at the best level (mean = 4.59).

Keywords: design, industrial craft products, cultural dimension, local wisdom

บทนำ

จังหวัดลำปางเป็นจังหวัดที่มีการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปหัตถกรรมที่มีความหลากหลาย และน่าสนใจแห่งหนึ่งของประเทศ พัฒนาการจังหวัดลำปางได้กล่าวว่าอุตสาหกรรมภายในจังหวัดลำปาง มีเพียงมีแต่อุตสาหกรรมเซรามิกเท่านั้น แต่ยังมีหัตถกรรมอีกหลากหลายที่น่าสนใจ อาทิ งานหัตถกรรมการแกะสลักไม้, หัตถกรรมการแกะสลักหิน (ครกหิน), หัตถกรรมจักสาน (ทั้งวัตถุดิบธรรมชาติและการสานเส้นพลาสติก), หัตถกรรมจากกระดาษสาเป็นต้น (ในปัจจุบันจังหวัดลำปางมีผู้ลงทะเบียนเป็นผู้ผลิต ผู้ประกอบการ OTOP จำนวน 605 ราย มีผลิตภัณฑ์รวมทั้งหมด 1,062 ผลิตภัณฑ์) แต่เนื่องจากวิกฤตทางเศรษฐกิจ และการใช้ทรัพยากรธรรมชาติแบบรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ทำให้งานศิลปหัตถกรรมดังกล่าวเกิดปัญหาต่างๆ ขึ้นมากมาย ทั้งเรื่องรูปแบบที่เหมือนกัน, การผลิตงานตามความนิยม (จากการลอกแบบและผลิตซ้ำแบบอย่างของชุมชนอื่นๆ) แต่ไม่มีอัตลักษณ์ที่บ่งบอกความเป็นตนเอง, วัตถุดิบดินในการทำงานเซรามิกที่กำลังหมดไป, หินที่ถูกนำมาใช้งานจากอำเภอแม่เมาะและอำเภอเสริมงามที่ลดน้อยลงมาก ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ทำให้เกิดปัญหาในการทำงานศิลปหัตถกรรมและอุตสาหกรรมภายในจังหวัดลำปาง การแก้ปัญหาจึงเล็งเห็นการนำแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน นำมาใช้วิเคราะห์สู่การสร้างสรรค์เกิดเป็นผลงานใหม่ๆ โดยให้ความสำคัญกับการใช้วัสดุและการผสมผสานภูมิปัญญาในชุมชน

แนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน เป็นแนวคิดที่มุ่งศึกษาการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากมิติวัฒนธรรม เทคนิคและภูมิปัญญาเดิมของกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่น ให้เกิดผลงานที่แปลกใหม่ น่าสนใจ เป็นการแสวงหาจุดดี-จุดเด่นภายในชาติเพื่อทำการต่อยอด และนำมาปรับใช้ ให้เกิดเป็นการสร้างคุณค่าและเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า ดังนั้นในการออกแบบและพัฒนาต้องพิจารณาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับลักษณะระบบทางสังคมและการดำเนินชีวิตของกลุ่มผู้บริโภค ในปัจจุบัน การคำนึงถึงมิติทางวัฒนธรรม ประเพณี ภูมิปัญญาที่ผ่านมาในครั้งอดีต การเข้าใจถึงขนบธรรมเนียม คติ ความเชื่อ และการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมดั้งเดิมในสังคม แม้กระทั่งวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture) อันมีการปฏิบัติ

สืบทอดกันมาและเกิดการยอมรับตามแนวคิดทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) ถ้าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาคือจุดสร้างความแตกต่าง การนำจุดเด่นนั้นมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ นอกจากทำให้รูปแบบหรือลักษณะภายนอกของผลิตภัณฑ์นั้นมีความน่าสนใจแล้ว ยังเพิ่มคุณค่าทางวัฒนธรรมและความหมายเชิงลึกให้กับผลงานอีกด้วย ทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึทางความคิดที่มีต่อผลิตภัณฑ์นั้นแตกต่างออกไป (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร, 2548) ทั้งนี้การออกแบบสร้างสรรค์ ต้องคำนึงถึงทักษะเชิงช่าง ความสามารถเดิมของคนในชุมชน การเข้าใจลักษณะเฉพาะของวัสดุ เทคนิคภูมิปัญญาในศาสตร์เชิงช่างแต่ละแขนง ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจึงควรสนองความต้องการใช้สอยของมนุษย์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ คือมีประโยชน์ใช้สอยที่ดีใช้งานได้เหมาะสม และสวยงาม มีความงามทางศิลปะเพื่อยกระดับจิตใจของมนุษย์ ให้มีคุณธรรมความดีงาม ในขณะเดียวกันต้องตระหนักในการนำวัสดุทางธรรมชาติมาใช้ให้เกิดความเหมาะสมคุ้มค่า ใช้อย่างมีเหตุผลสำหรับผลิตภัณฑ์นั้นๆ ตลอดจนสามารถสะท้อนถึงความงาม ความน่าสนใจจากวัตถุดิบธรรมชาติอีกด้วย สำหรับองค์ประกอบด้านสังคมหมายถึงวัฒนธรรมของสังคม การใช้ชีวิต การอยู่ร่วมกันและระบบบริหารจัดการต่างๆ ทางสังคมที่จัดสรรการดำรงชีวิตของมนุษย์ ดังนั้นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่พัฒนาขึ้นจึงควรจะต้องมีรูปแบบของอัตลักษณ์และเอกลักษณ์ท้องถิ่นของชุมชนนั้นเอาไว้ อันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยด้วยเช่นกัน (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม, 2543)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ได้ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานและการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่น ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมในรูปแบบใหม่ ในการส่งเสริมงานศิลปหัตถกรรมในท้องถิ่นให้มีสินค้ามากขึ้น และได้รูปแบบที่สามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดทางความคิด รวมถึงความร่วมมือกันระหว่างชุมชนในการผลิตชิ้นงาน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม อันเกิดจากการนำภูมิปัญญาที่มีในท้องถิ่นมาต่อยอดและประยุกต์ใช้ร่วมกัน ผสมผสานให้เกิดแนวคิดการนำเทคนิค

เชิงช่างที่หลากหลายมาออกแบบให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่จากคนในชุมชน และการนำมิติทางวัฒนธรรมมาใช้เป็นแบบอย่างในการพัฒนาให้เกิดการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับความต้องการในสังคม สามารถสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชนศิลปหัตถกรรม

กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย ได้ทำการแจกแจงออกมา 3 ส่วนได้แก่

1.1 กรอบแนวคิดการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research)

เป็นแนวคิดการทำงานร่วมกับชุมชน เพื่อให้ชุมชนได้มีส่วนร่วมในการทำงานและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ซึ่งได้แนวคิดจาก (ปิยะวัติ บุญ-หลง, กาญจนา แก้วเทพ, และบวร ปภัสราทร, 2559) กล่าวว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม เป็นการวิจัยเพื่อศึกษาปัญหา การศึกษาเพื่อค้นพบวิธีการในการแก้ไข ปัญหา พร้อมทั้งหลักคิดและวิธีการในการพัฒนาในด้านต่างๆ ของชุมชนและสังคม อันเป็นงานวิจัยที่เริ่มต้นจากตัวชุมชน สนับสนุนให้ชุมชนหรือผู้แทนของชุมชนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ได้ศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้น วิเคราะห์แนวทางในการแก้ไข การริเริ่มร่วมมือกันในการหาทางออกและแก้ไขปัญหาที่ประสบอยู่ โดยต้องร่วมกันวางแผนและกำหนดวิธีการดำเนินงาน อันมีนักวิจัยหรือผู้ศึกษาในโครงการนั้นเป็นผู้ประสานงานหรือดูแล กำกับให้แผนงานที่สร้างขึ้นนั้นดำเนินไปตามแผนที่ได้กำหนดไว้ รวมถึงการช่วยเหลือด้านต่างๆ การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นเฉพาะหน้าเพื่อให้แผนการที่ปฏิบัติอยู่นั้น ดำเนินไปได้อย่างสมบูรณ์ที่สุด

1.2 กรอบแนวคิดการบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน เพื่อเข้าสู่การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ได้ใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework) ของ (กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค, 2560) ซึ่งรวบรวมเอกสารไว้ว่า การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม เป็นการสร้างสรรค์ที่มีการผสมผสานแนวคิดระหว่างการนำมิติทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาและทักษะเชิงช่างในศาสตร์แขนงต่างๆ มาประยุกต์เข้ากับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

สร้างสรรค์ วิธีการทางเทคโนโลยีและวัสดุ กรรมวิธีการผลิตในระบบอุตสาหกรรม เพื่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมกับสังคมปัจจุบัน ตอบสนองการใช้งานของผู้บริโภคทั้งทางร่างกายและจิตใจ มีความร่วมสมัยอันมีกลิ่นอายทางวัฒนธรรมและจิตวิญญาณของมนุษย์ ทำให้เกิดผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่มีเอกลักษณ์ อันโดดเด่น สามารถต่อยอดทักษะเชิงช่างและสืบสานวัฒนธรรมให้ดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม โดยกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ประกอบด้วยชุดทฤษฎีและประเด็นที่มีความสัมพันธ์กัน สำหรับนำไปใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมซึ่งประกอบด้วย 4 ข้อ ได้แก่

1. การทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล ทั้งรูปแบบ สไตล์ รสนิยม และความต้องการในสังคม
2. ความรู้สีกศรืธาในรากเหง้าของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา หรือวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ
3. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ความชำนาญเชิงช่างของคนในชุมชน
4. ลักษณะการเปลี่ยนแปลง ความต้องการ ความต่อเนื่องในการสร้างสรรค์งานออกแบบศิลปหัตถกรรม

1.3 การศึกษาความคิดเห็นและความพึงพอใจ ต่อผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยใช้มิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาบูรณาการสร้างสรรค์ ได้ใช้หลักเกณฑ์การพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของ (วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร, 2548) ในการศึกษา ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

1. มีคุณค่าความเป็นธรรมชาติหรือความดั้งเดิมในงานหัตถกรรม
2. ความเป็นเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น
3. ใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น ในการผลิต
4. สามารถผลิตได้จริง มีประโยชน์ใช้สอย และเหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น
5. มีความสวยงาม น่าสนใจ
6. รูปแบบที่แตกต่าง แปลกใหม่ และสะดุดตา

เครื่องมือวิจัยและวิธีดำเนินการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างได้ทำการคัดเลือกวิธีแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ซึ่งคัดจากการปฏิบัติโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 (OTOP Product Champion : OPC) ของระดับจังหวัดลำปาง จากกลุ่มผลิตภัณฑ์และผลิตภัณฑ์ที่ดัดอุตสาหกรรม ประเภทของใช้ ของตกแต่ง และของที่ระลึก จากจำนวน 58 กลุ่มที่ส่งผลิตภัณฑ์เข้ารับการประเมิน โดยการตัดสินจากผู้ทรงคุณวุฒิทั้งภาครัฐและเอกชน และสถาบันศึกษาที่เกี่ยวข้อง จำนวน 19 หน่วยงานในจังหวัดลำปาง

โดยได้คัดเลือกกลุ่มชุมชนที่ผ่านการคัดสรรแล้ว มีความสามารถเชิงช่าง มีทัศนคติที่ดีต่อการพัฒนาและเป็นกลุ่มศิลปหัตถกรรมที่แตกต่างกันภายในจังหวัดลำปาง โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลและร่วมปฏิบัติงานกับกลุ่มชุมชนศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่นในจังหวัดจำนวน 4 กลุ่มอันได้แก่

- 1) หมู่บ้านแกะสลักบ้านหลุก ต.นาครีว อ.แม่ทะ จ.ลำปาง (ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้)
- 2) ชุมชนบ้านไร่ศิลาทอง ต.พิชัย อ.เมือง จ.ลำปาง (ภูมิปัญญาการแกะสลักหิน)
- 3) ชุมชนเซรามิกส์ อ.เกาะคา จ.ลำปาง (ภูมิปัญญาเครื่องปั้นดินเผา)
- 4) ชุมชนจักสานไผ่ ชุมชนบ้านห้วยเป้ง อ.เมือง จ.ลำปาง (ภูมิปัญญาการจักสานไผ่)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้เครื่องมือในการวิจัยดังนี้

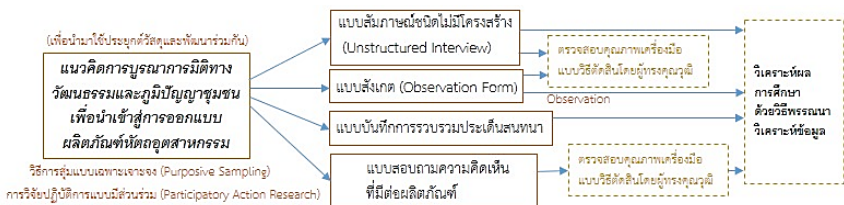
- 1) แบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง(Unstructured Interview) ใช้เพื่อศึกษาข้อมูล ค้นคว้าวิธีการพัฒนา จากเทคนิคการสร้างสรรค์ของชุมชน วิเคราะห์และหาทิศทางในการผสมผสานวัสดุภูมิปัญญาพื้นถิ่น ให้เกิดเป็นแนวคิดที่สามารถนำไปใช้ต่อยอด และหาแนวทางใหม่ในการออกแบบ

2) แบบสังเกต (Observation Form) และแบบสัมภาษณ์ชนิดไม่มีโครงสร้าง (Unstructured Interview)

3) แบบบันทึกการรวบรวมประเด็นการสนทนา ข้อคำถามและคำตอบในการจัดสนทากลุ่ม (Focus Group) กับ 4 กลุ่ม อันได้แก่ ตัวแทนพัฒนาการจังหวัดลำปาง (จากสำนักงานจังหวัดลำปาง), ผู้ประกอบการหัตถอุตสาหกรรม, ช่างสล่าพื้นถิ่น และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง

4) แบบประเมินความคิดเห็นและความพึงพอใจ Rating Scale (Likert Scale 5 ระดับ)

3. แผนการดำเนินการวิจัย



ภาพประกอบที่ 1 แผนดำเนินงานการวิจัย

3.1 ทำการศึกษาข้อมูลภาคเอกสารที่มีความเกี่ยวข้องทั้งแนวคิดมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชนมาใช้ในการพัฒนาวัสดุพื้นถิ่นที่ทำการคัดเลือก (คุณสมบัติและลักษณะเฉพาะ) ของ ไม้ หิน เครื่องปั้นดินเผา วัสดุไม้ไผ่ เทคนิคภูมิปัญญาวิธีการหรือกรรมวิธีในการผลิตและสร้างสรรค์ผลงาน Trend และความต้องการในสังคม ข้อจำกัดต่างๆ รวมถึงวิธีการศึกษาแนวคิด การพัฒนารูปแบบและการนำเทคโนโลยีที่มีในปัจจุบันมาใช้ประโยชน์

3.2 ทำการลงพื้นที่ เพื่อทำการศึกษาข้อมูลและค้นคว้าวิธีการพัฒนาจากเทคนิค วิธีการทำงานสร้างสรรค์ของชุมชน (รูปแบบและเทคนิคดั้งเดิมในการสร้างงานหัตถกรรมในชุมชน) ทำการวิเคราะห์แนวทาง และทิศทางความเป็นไปได้ในการประยุกต์ใช้ผสมผสานวัสดุ ภูมิปัญญาพื้นถิ่นของชุมชน ให้เกิดเป็นแนวคิดที่สามารถ

นำไปใช้ออกแบบ ต่อยอด และหาแนวทางใหม่ ซึ่งใช้วิธีการเก็บข้อมูลโดยวิธีการสำรวจ และวิธีการสัมภาษณ์ (Interview) โดยทำการลงพื้นที่ทั้ง 4 ชุมชนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

3.3 ทำการศึกษาแบบมีส่วนร่วมจากปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน, เหตุผลหรือปัจจัยแวดล้อมของชุมชนที่เกี่ยวข้องกับการต่อยอดและพัฒนาผลงาน, การศึกษามิติทางวัฒนธรรมในจังหวัดและวัฒนธรรมที่ใกล้เคียงในการนำมาใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์, รูปแบบของผลิตภัณฑ์ที่มีในปัจจุบัน, ข้อมูลจากหน่วยงานต่างๆ หรือผู้ที่เกี่ยวข้องที่ส่งผลกระทบต่อการพัฒนา และจุดเด่น-จุดด้อยของผลงาน จากภูมิปัญญาเชิงช่างของ 4 ชุมชน เป็นต้น เพื่อลำดับข้อมูลสู่การวิเคราะห์ ทำการแก้ไขปัญหในส่วนต่างๆ ก่อนนำเข้าสู่ทิศทางการแก้ปัญหาและออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมร่วมกัน

3.4 ทำการจัดประชุมกลุ่มย่อย (Focus Group) รับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม ร่วมกับกลุ่มศิลปินหัตถกรรมทั้ง 4 ชุมชน (เป็นกลุ่มชุมชนที่คัดเลือกนำภูมิปัญญามาใช้พัฒนาร่วมกัน) และกลุ่มที่เกี่ยวข้อง เพื่อระดมความคิดเห็นต่อแนวทาง ความเป็นไปได้ในการพัฒนารูปแบบการประยุกต์และบูรณาการใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่นร่วมกัน รวมถึงการศึกษารูปแบบของสินค้าที่มีความเหมาะสมในสังคมปัจจุบัน (เป็นการศึกษาเพื่อให้ชุมชนได้มีส่วนร่วม และกำหนดโจทย์ร่วมกันในการพัฒนาผลงาน)

3.5 ดำเนินแนวคิดในการออกแบบ การทดลองหาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน จากการนำเอาเทคนิคภูมิปัญญาในงานศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่น ทั้ง 4 ชุมชนมาประยุกต์ใช้ร่วมกันให้เกิดเป็นแนวทางการออกแบบรูปแบบใหม่ โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมในการวิเคราะห์

3.6 ทำการปรับปรุง แก้ไขรูปแบบของผลิตภัณฑ์ให้มีความเหมาะสม และสร้างผลงานต้นแบบ (โดยเป็นการร่วมมือและพัฒนาผลงานร่วมกับชุมชน)

3.7 ประเมินผลการศึกษาและสำรวจความคิดเห็นของประชาชน จำนวน 500 คน (จากตารางสำเร็จรูปในการกำหนดขนาดตัวอย่างของ Yamane ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% (วรรณิ แกมเกตุ, 2555) ที่มีต่อผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน

ผลการวิจัย

ผลการวิจัยได้ทำการสรุปผล การศึกษาออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

1. การสรุปผลแนวคิด จากการการวิจัยปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research) และการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับ 4 ชุมชนอันได้แก่ ตัวแทนพัฒนาการจังหวัด ลำปาง (จากสำนักงานจังหวัดลำปาง) ผู้ประกอบการหัตถอุตสาหกรรม ช่างสล่าพื้นถิ่น และภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ได้ข้อมูล ดังนี้

1.1 การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย ต้องคำนึงถึงคุณสมบัติและลักษณะเฉพาะของวัสดุ (วัสดุไม้ หิน เครื่องปั้นดินเผา และไม้ไผ่) รวมถึงความสามารถทักษะเชิงช่างเป็นหลัก เพื่อศึกษาแนวคิดการผสมผสานทั้งจากตัววัสดุและทักษะเชิงช่างได้อย่างเหมาะสม (ทั้งส่วนความแข็งแรงของโครงสร้าง ความเป็นไปได้ในการผสมผสานสวยงาม ความน่าสนใจ และการนำวัสดุ รวมถึงทักษะเชิงช่างมาใช้ประโยชน์ในการสร้างสรรค์ให้มากที่สุดและสอดคล้องกับเกณฑ์พิจารณา จากโครงการคัดสรรสุดยอดหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย ปี 2562 (OTOP Product Champion : OPC) อันประกอบด้วย *ด้านผลิตภัณฑ์และความเข้มแข็งของชุมชน, ด้านการตลาดและความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ และหลักเกณฑ์การพิจารณาด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์* (กรมการพัฒนาชุมชน, 2562)

1.2 ต้องพิจารณาการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมแบ่งออกเป็น 2 ส่วนคือ

1.2.1 การต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเดิม เพื่อเป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่มีในชุมชนให้มีการต่อยอดและส่งเสริมผลิตภัณฑ์เดิมที่ยังคงเป็นที่นิยมสามารถจำหน่ายได้ เป็นการพัฒนาบนรากฐานเดิมที่มีอยู่ (โดยเฉพาะกลุ่มที่ผ่านการยื่นจดผลิตภัณฑ์มาตรฐานชุมชนควรต่อยอดผลิตภัณฑ์ให้ดีขึ้น)

1.2.2 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ เป็นแนวคิดนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยองค์ความรู้และนวัตกรรม

ให้เกิดเป็นผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจ แตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมและเป็นการสร้างโอกาสทางการตลาด

1.3 ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยใช้การจากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายนั้น จำเป็นต้องทำการพัฒนาในแต่ละกลุ่ม (ทำการแยกกลุ่ม) โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มและให้แต่ละกลุ่มชุมชนนั้นเป็นหัวหน้ากลุ่มในแต่ละหัตถกรรมที่ตนเองชำนาญ เช่น กลุ่มที่ 1 หมู่บ้านไม้แกะสลักบ้านหลุก จะทำการพัฒนาจากทักษะการแกะสลักไม้เป็นหลัก โดยมีการนำทักษะภูมิปัญญาอีก 3 ชุมชน เข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาตามสัดส่วนการออกแบบที่เหมาะสมอีกครั้ง ซึ่งผลงานในกลุ่มที่ 1 นั้น รูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้จะมีแนวคิดและความคิดสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์จากการแกะสลักไม้เป็นหลัก (การแกะสลักไม้เป็นขอบเขตการออกแบบหลัก) อันมีภูมิปัญญาอีก 3 ส่วนเป็นส่วนประกอบเพิ่มเติมตามคุณสมบัติ ให้เกิดเป็นการผสมผสานภูมิปัญญาที่น่าสนใจ

1.4 การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมต่อ 1 ผลิตภัณฑ์ ไม่มีความจำเป็นต้องใช้ภูมิปัญญาทั้ง 4 กลุ่มทั้งหมด เนื่องจากในการออกแบบสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่นั้น อาจมีเงื่อนไขการพัฒนาที่ต่างกัน ทั้งในเรื่องประโยชน์ใช้สอย ความสัมพันธ์ของผลิตภัณฑ์ที่มีต่อความแข็งแรง ความงาม การเชื่อมต่อของวัสดุ และความเหมาะสมในการนำมาใช้เชิงการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ ทั้งนี้ ในการออกแบบจะคำนึงถึงแนวคิดการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายเป็นหลัก

1.5 การศึกษาศักยภาพชุมชน คือการวิเคราะห์ศักยภาพชุมชน (SWOT Analysis) การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสามารถในการพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม รวมถึงการศึกษาปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น อาทิ กระบวนการพัฒนาการจัดการความรู้ การวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคของข้อมูลพื้นฐาน และการศึกษาพัฒนากระบวนการผลิต เป็นต้น เพื่อให้การปฏิบัติงานออกแบนั้นมีปรับปรุง แก้ไข พัฒนาไปในทิศทางที่ถูกต้องเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนได้ตรงประเด็น

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน เป็นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมภายใน ในประเด็นด้านต่างๆ ที่สอดคล้องกับ การพัฒนาผลงาน และผลิตภัณฑ์จากการออกแบบหัตถกรรมและการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ซึ่งมุ่งทราบถึงจุดแข็ง จุดอ่อน ข้อได้เปรียบและข้อเสียเปรียบต่อการพัฒนา

จุดแข็ง (Strength)	จุดอ่อน (Weakness)
- ผลงานผลิตภัณฑ์ที่ได้มาจากอัตลักษณ์ชุมชนที่มีคุณค่า อันมาจากการใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการต่อยอด และกรรมวิธีการผลิตด้วยมือ (Handmade) ทุกขั้นตอน มีความประณีตงดงาม - ช่างฝีมือมีความสามารถเชิงช่าง และทักษะเฉพาะบุคคล - เป็นการประยุกต์ใช้วัตถุดิบ(วัสดุพื้นถิ่น) และเป็นการใช้ วัสดุได้อย่างคุ้มค่า - เป็นผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่ สินค้าบางรูปแบบยังไม่มี ผู้ผลิตมาก่อน - ผลิตภัณฑ์บางอย่างสามารถผลิตได้ ด้วยต้นทุนที่ไม่สูงมากนัก - งานไม่และงานหิน ที่ใช้เทคนิคการกลึงเข้ามาช่วยให้ ลอกเลียนแบบได้ยากและผลงานบางชิ้นผลิตจากวัสดุที่ เหลือหรือเป็นเศษวัสดุที่เหลือจากการทำงานศิลป หัตถกรรม	- ช่างผู้ผลิตขาดทักษะในเรื่องศิลปะและการออกแบบ ขาดความคิดสร้างสรรค์ (เข้าไปให้ความรู้และงานวิจัยแบบมีส่วนร่วม) - ผลิตได้ช้าเพราะใช้ฝีมือ ใช้ภูมิปัญญาและทักษะเชิงช่างใน การผลิต แต่ไม่สามารถเพิ่มราคา สินค้าได้ (ใช้ภูมิปัญญา เดิม งานได้ช้า แต่งานมีความแตกต่างจากเดิมและขายใน ราคาที่เพิ่มขึ้นได้) - วัสดุในการผลิตเช่นไม้ หวายมีราคาที่สูงขึ้นแต่สินค้าไม่ สามารถเพิ่มราคาได้ตามวัสดุที่แพงขึ้น (วัสดุแพงขึ้น ต้องใช้ให้คุ้มค่าเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ที่นำไปออกแบบ และราคาขายดีขึ้น) - ใช้เวลานานในการผลิตสินค้า กำลังในการผลิตต่ำและ ผลิตได้จำนวน จำกัดเพราะเป็นการทำงานด้วยมือ (ใช้ความดั้งเดิมเป็นจุดขาย ให้งานมีคุณค่ามากขึ้น) - สินค้าและผลิตภัณฑ์ที่ตลาดอุตสาหกรรมส่วนใหญ่แยกการ ผลิต ไม่มีการรวมกลุ่ม กลุ่มชุมชนขาดการติดต่อร่วมมือ และประสาน ต่างคนต่างทำ (ทำงานสร้างสรรค์ร่วมกัน) ไม่มีการจัดกลุ่มหรือร่วมกันทำงานระหว่างชุมชน
โอกาส (Opportunity)	อุปสรรค / ปัญหา (Threats)
- วัสดุและเทคโนโลยีเชิงช่างเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตัว เป็นที่ขึ้น ชอบของผู้บริโภค - ต้องมีเงินทุน กลุ่มต้องมีความพร้อม ต้องมีความร่วมมือ กัน และมีแนวทางการจัดกลุ่ม OTOP ลำปางมาพัฒนา พื้นฟูใหม่ - ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ และหน่วยงานในพื้นที่ ในด้านความรู้การประยุกต์ต่อยอดจากที่มีสินค้าอยู่เดิม - สามารถพัฒนาต่อยอดสินค้า สามารถแตกสายในการ ผลิตสินค้าจากการพัฒนาได้อย่างหลากหลาย - มีการนำเศษที่เหลือจากการผลิตงานหัตถกรรม นำมาใช้ สร้างสรรค์ผลงาน (เศษไม้, เศษหิน) มีโอกาสเพิ่มยอด ขายให้สูงขึ้น	- การ Copy แบบสินค้า ยากต่อการหนีการลอกเลียนแบบ ซึ่งการตลาดที่มีสินค้าเหมือนกันทำให้มีการตัดราคาขาย เกิดขึ้น ซึ่งปัจจุบันมีสินค้าที่เหมือนกันเยอะมากแตกต่าง เพียงใช้มือ และใช้เครื่องจักรในการผลิตเท่านั้น เหตุจาก การแข่งขันสูงในท้องตลาด มีคนทำเยอะ ราคาถูก ถ้าไร น้อย คู่แข่งเก่งและมีทุนที่มากกว่า (การสร้างอัตลักษณ์ ทางวัฒนธรรม รูปแบบความเข้าใจแบบเฉพาะถิ่น ความมีเรื่องราว ทำให้งานแตกต่างออกไป) - สมาชิกกลุ่มขาดความรู้ การพัฒนาในด้านการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ (การให้ความรู้) - ไม่ทราบความต้องการของตลาดและความต้องการของ ผู้บริโภคได้ชัดเจน - การเดินทางในจังหวัดลำปางค่อนข้างลำบาก ไม่มีการ ท่องเที่ยวมากนัก - การเก็บรักษาสินค้าบางชนิด เสี่ยงต่อการขึ้นรา หรือมอด เมื่อเก็บไว้นานๆ - ความคุ้นเคย ทศนคติ ความเข้าใจ และความเชื่อเดิมของ ผู้บริโภคของที่ดี ต้องเป็นของที่ผลิตจากโรงงาน อุตสาหกรรม (ดึงจุดเด่นในงานหัตถกรรมให้เป็นจุดแข็ง และเป็นสิ่งที่หายาก)

การวิเคราะห์สภาพแวดล้อมนอก เป็นการวิเคราะห์สภาพแวดล้อมนอก ในประเด็นด้านต่างๆ ที่สอดคล้องกับการพัฒนาผลงาน และผลิตภัณฑ์จากการออกแบบหัตถกรรมและการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม ซึ่งมุ่งทราบถึงโอกาส และอุปสรรค อันเป็นปัจจัยที่เอื้อ หรือส่งผลกระทบต่อการพัฒนา

ภาพประกอบที่ 2 ข้อมูล SWOT Analysis การวิเคราะห์ศักยภาพชุมชน จากการประชุมสนทนากลุ่ม (Focus Group)

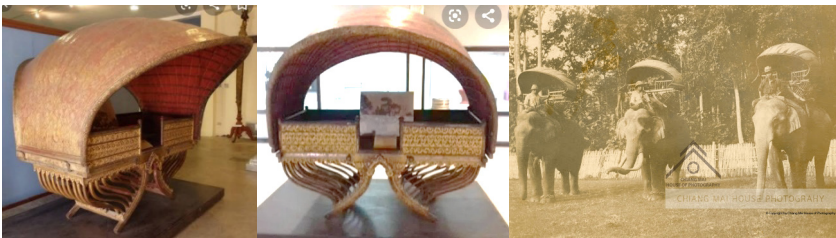
สรุปผล SWOT Analysis คือ ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมหรือสินค้าจากภูมิปัญญาเชิงช่างของชุมชน มีความประณีตงดงาม, ช่าง (สล่า) มีความชำนาญและมีทักษะเฉพาะบุคคล, มีการใช้วัสดุที่มีในพื้นที่และทรัพยากรธรรมชาติของตนมาใช้เป็นวัสดุหลัก, การออกแบบและพัฒนาต้องทำการปฏิบัติงานร่วมกันมีการแบ่งสรรตามความถนัดและทักษะเชิงช่างของตนให้ผลงานมีการประยุกต์ใช้วัสดุและเทคนิคเชิงช่างที่แปลกใหม่ที่น่าสนใจ, ผู้วิจัยต้องให้แนวคิดใหม่ๆ การให้ความรู้เกี่ยวกับทิศทางการออกแบบในปัจจุบันและหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่ชุมชนสามารถเข้าใจได้, การนำเอามิติทางวัฒนธรรมมาเข้ามาใช้ร่วมในการออกแบบและพัฒนาให้เกิดผลงานที่มีอัตลักษณ์เฉพาะตัวในท้องถิ่นของชุมชนนั้นๆ และการสร้างเรื่องราว ซึ่งทำให้การลอกเลียนแบบกระทำได้ยากขึ้นเพราะผู้บริโภคเกิดความเข้าใจได้ว่าผลงานมาจากที่ใด แหล่งใดและมีวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กันอย่างไร เพราะแต่ละชุมชนแต่ละจังหวัด จะมีวัฒนธรรมเป็นของตัวเองอย่างชัดเจน รวมถึงการสร้างสินค้าอัตลักษณ์ชุมชนที่มีกลิ่นอายมิติทางวัฒนธรรมที่มีความน่าสนใจแต่ต้องนำมาใช้อย่างถูกวิธี, การรวมกลุ่มเพื่อนำงานศิลปหัตถกรรมที่หลากหลายมาผสมผสานกันให้เกิดเป็นผลงานใหม่ เป็นทิศทางการพัฒนาที่น่าสนใจและภาครัฐให้การสนับสนุน โดยภายหลังจากงานวิจัยได้รับงบประมาณจากสำนักงานจังหวัดลำปาง ประจำปีงบประมาณ 2564 ในการต่อยอดและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากงานวิจัยดังกล่าว

2. ผลวิเคราะห์การออกแบบ โดยใช้กรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design framework) ผู้วิจัยยกตัวอย่างผลการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน จำนวน 2 ตัวอย่าง ดังนี้

ผลงาน KOOP - CHAIR 1 และ KOOP-CHAIR 2

แนวคิดคือการนำ “แห่่ง” จากกบข้างหรือสัปคับข้าง มาใช้เป็นแนวทางการออกแบบ ซึ่งกบข้าง หมายถึง ประทุนหลังช้าง ประทุนรถ เช่นรถม้าที่มีรูปโค้งโดยกบ หรือสัปคับข้าง เป็นที่นั่งแบบมีหลังคาบนหลังช้างสำหรับเดินทางของเจ้านาย

โดยจะประกอบด้วยส่วนที่หนึ่งเรียกว่า “แห่่ง” ที่มีการสร้างขาสำหรับตั้งวางบนหลังของช้างอย่างพอดีและมั่นคง สำหรับส่วนของหลังคาเป็นโครงไม้ไผ่ หรือหวายสานกรูด้วยไม้ไผ่เป็นประทุนหรือ “กูบ” ทรงโค้งมนสำหรับกำบังแดดฝนได้ สำหรับการตกแต่งมีการใช้การลงรักตลอดทั้งชิ้นงาน ตกแต่งด้วยการปิดทองคำเปลวด้วยเทคนิคปฏักกระดาศเป็นแม่แบบ ซึ่งพบเป็นเครื่องเงินสะสมในตำบลในเวียง อ.เมือง จ.น่าน (library.cmu.ac, 2557: online) ซึ่งจังหวัดลำปางก็เป็นอีกสถานที่หนึ่งที่มีศูนย์อนุรักษ์ช้างไทย อันเป็นที่รู้จักและมีชื่อเสียงระดับประเทศ การนำแห่่งจากกูบหลังช้างจึงสามารถเกิดความรู้และเข้าใจร่วมกันได้ของผู้บริโภค อันเกิดจากความเชื่อมโยงของกูบหลังช้างกับอุตสาหกรรมค้าไม้ลำปางในอดีต ในการนำมาใช้เป็นแนวคิดการพัฒนางานออกแบบและมีมิติทางวัฒนธรรมและสังคมสอดคล้องกับความเป็นจังหวัดลำปาง (ในอดีต จ.ลำปางมีอุตสาหกรรมการค้าไม้และ สัมปทานป่าไม้โดยอาศัยช้างในการลากไม้และเดินทาง ทำให้มีช้างในจังหวัดลำปางจำนวนมาก)



ภาพประกอบที่ 3 กูบหลังช้างหรือสัปคับช้าง และนายห้างป่าไม้ใน จ.ลำปาง
ที่มา: หอภาพถ่ายล้านนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (2556)

การนำแห่่งจากกูบหลังช้างมาพัฒนารูปแบบให้เหมาะสมกับการใช้งานต้องปรับขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม อันคงกลิ่นอายและรูปแบบทางวัฒนธรรมเดิม (ไม่ควรเกิน 50%) แต่มีการเปลี่ยนแปลงให้สอดคล้องกับลักษณะการนำไปใช้ในสังคมปัจจุบัน (มิใช่การถอดแบบเดิม แล้วเปลี่ยนวัสดุ หรือการถอดแยกส่วนแล้วมาประกอบใหม่เท่านั้น) ในการออกแบบจะใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้เป็นวัสดุและ

ภูมิปัญญาหลัก ในการขึ้นโครงสร้างของเก้าอี้ที่ได้แนวคิดแยกจากกบหลังช้าง ซึ่งขาของเก้าอี้ทั้ง 2 ตัวนั้นจะมีความโค้งเป็นรูปตัว “S” ใช้การแกะสลักหินสำหรับการตกแต่งชิ้นงานให้เกิดความน่าสนใจ รวมถึงการแกะสลักไม้และหินให้มีความเชื่อมต่อเป็นชุดลายเดียวกันได้ และใช้ภูมิปัญญาจักสานหวายและหนังเท้ามาทำการตกแต่ง ซึ่งหวายจะมีผิวความหนาที่น้อยสามารถนำมาปิดผิว เกิดลวดลายการสานที่สวยงาม ดังนั้นในการนำมาประยุกต์ใช้สามารถที่จะออกแบบลวดลาย หรือนำลวดลายที่มีอยู่แล้วในชุมชนมาใช้กันได้ ทำให้รูปแบบที่ได้ถึงแม้จะมีรูปร่างรูปทรงที่เหมือนกัน แต่ถ้าจักสานที่มีลวดลายต่างกันก็ทำให้ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้นั้นแตกต่างกันได้ (ตามความสวยงาม Form Follow Aesthetic) ซึ่งในการออกแบบทำการจักสานหวายหุ้มรอบเบาะที่นั่งด้านบน โดยใช้ลายเฉลียวแปดเหลี่ยม ลายดอกพิกุลลายดอกจอกแบบไม่เต็มใบและลายเฉลียวสามเหลี่ยมอันมีลวดลายที่สวยงาม ลวดลายดังกล่าวจะมีการเว้นที่ว่างเป็นช่อง (1ช่องไม่ควรมีขนาดเกิน 1.5 ซม.) ทำให้เมื่อเวลาทำการจักสานแล้วเห็นถึงสีของเบาะผ้าที่ทำการบุไว้ภายใน อีกทั้งลวดลายดังกล่าวมีรูปแบบการจักสานที่แข็งแรง รวมถึงมีพื้นผิวที่เรียบทำให้ขณะเวลานั่งนั้นมีความสบายและยืดหยุ่นอยู่เสมอ

ผลการวิเคราะห์ ได้อธิบายตามกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial crafts design framework) ดังนี้

1. ทำความเข้าใจในงานออกแบบสากล (สไตล์และความต้องการในสังคม)

1.1 แนวโน้มการออกแบบ ใช้รูปแบบ **New VIP - สัญลักษณ์แห่งความเหนือระดับ (Collective memory)** การได้ตระหนักและมุ่งเน้นถึงเรื่องราวและภาพลักษณ์ที่น่าจดจำ โดยเน้นไปที่ความหายาก ทักะขังเดิม ทักะขังข่างฝีมือ และคุณค่าดั้งเดิม การสร้างมูลค่าจากความเรียบง่าย การสร้างงานเพื่อคงลักษณะเฉพาะตัว ทำให้ผลิตภัณฑ์ที่ออกมามีคุณค่าและมูลค่าสะท้อนขั้นตอนการผลิตผลงานที่เป็นทักะขังชั้นยอดและไม่ใช้ใครก็สามารถทำได้ แม้กระทั่งเครื่องจักรหรือเทคโนโลยีที่มีความทันสมัย รูปแบบใหม่ที่ปรากฏมาในผลิตภัณฑ์เหล่านี้ จึงล้วนเป็นการคงคุณค่าและความเป็นต้นตำรับของแท้ รวมถึงการสื่อสารความเป็นมาในอดีตที่พิเศษ (ทั้งเทคนิคและต้นแรงบันดาลใจ) (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2557)

โดยออกแบบเครื่องเรือนจะเป็นลักษณะสไตล์ล้านนาประยุกต์ เป็นแนวคิดการออกแบบร่วมสมัย ดึงอัตลักษณ์สำคัญมาสร้างสรรค์ผลงานให้มีเอกลักษณ์ สืบสานรูปแบบอย่างไทยล้านนา แต่ยังคงคำนึงและตระหนักถึงความเปลี่ยนแปลงทางสังคม สอดคล้องกับรูปแบบของการดำเนินชีวิต มีความทันสมัยเท่าทันต่อปัจจุบัน การพัฒนาสร้างสรรค์ดึงลักษณะความงามของกุบหลังช้างมาใช้เป็นแรงบันดาลใจในการต่อยอด ให้รูปร่างรูปทรงที่เกิดขึ้นแปลกใหม่ สามารถใช้งาน ตกแต่งพื้นที่ได้ภายในสังคมปัจจุบัน ในการออกแบบมีการศึกษาขนาดสัดส่วนของเครื่องเรือน ที่สอดคล้องสัมพันธ์กันระหว่างสัดส่วนความถูกต้องของกุบ และขนาดสัดส่วนของการนั่ง การแบ่งสัดส่วนองค์ประกอบให้สอดคล้องกับการนำเอาวัสดุที่เลือกใช้คือภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ในการออกแบบโครงสร้างโดยรวม พร้อมการแกะสลักไม้ในลวดลายเครือล้านนาที่ได้พัฒนามาจากลวดลายพันธุ์พันธุ์พุกงตามขอบฐานใต้ที่นั่งและส่วนของขาเก้าอี้, การใช้ภูมิปัญญาการแกะหินมาใช้ในการตกแต่ง การใช้หวายห่อหุ้มขาเก้าอี้และการจักสานลายฉลุยวแปดเหลี่ยม ลายดอกพิกุลลาย ดอกจอกแบบไม่เต็มใบและสามเหลี่ยม มาใช้ตกแต่งเป็นวัสดุหุ้มปิดผิวที่เบาะนั่ง ให้เกิดความงามที่ชัดเจนและบ่งบอกถึงกรรมวิธีการผลิต วิถีชีวิต ภูมิปัญญา วัฒนธรรม ลักษณะชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมในชุมชนได้เป็นอย่างดี

1.2 การศึกษาแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นลักษณะแนวคิดทางการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ให้ทุนวัฒนธรรมเป็นอัตลักษณ์ยึดโยงแก่นคุณค่าความเป็นไทย การคงรักษาคุณค่า (Maintain) การสร้างความตระหนักถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทย อันจะนำไปสู่ความภูมิใจ ความผูกพันและแรงบันดาลใจให้อยากเรียนรู้ สร้างเสริมความเข้าใจในแก่นคุณค่าวัฒนธรรม (กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค, 2563) ดังนั้นผลงานออกแบบต้องสะท้อนความเป็นแหล่งจากกุบหลังช้างและยึดโยงความเป็นวัฒนธรรมเดิมได้อย่างชัดเจน ซึ่งต้องหาจุดร่วมของการพัฒนาที่ผู้บริโภครับรู้ได้ และนำกุบหลังช้างมาใช้ในลักษณะบูรณาการ แก่นคุณค่าเดิมคงอยู่ สู่การปรับที่ร่วมสมัยเหมาะสม

2. รู้ลึก ศรัทธาในรากเหง้า ภูมิปัญญาและวัฒนธรรม

การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาสร้างสรรค์ จำเป็นต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งจำเป็นต้องรักษาไว้ มิควรทำลายด้วยการพัฒนาเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภค หรือสนองความต้องการของตลาดอย่างฉาบฉวย เพราะสิ่งเหล่านั้นต้องใช้เวลาสั่งสมหลายชั่วอายุคน ต้องใช้ทักษะของช่างขัดเกลาให้เกิดความสมบูรณ์มาเป็นเวลาช้านาน การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาสร้างสรรค์ควรเป็นลักษณะ “เก่าแบบตามโลกและใหม่อย่างมีกาลเทศะ” เพื่อสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือนหรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต ดังนั้นการนำแหล่งจากภูหลังช้างมาใช้ในการพัฒนา เนื่องจากแหล่งมีรูปร่าง รูปทรงที่มีอัตลักษณ์ มีรูปแบบที่ชัดเจนและแตกต่างกับเครื่องเรือนที่มีอยู่ (รูปแบบสอดคล้องกับการนำไปใช้บนหลังช้าง) การปรับเปลี่ยนโครงสร้าง วัสดุ การตกแต่ง สัดส่วนและขนาด และเทคนิคภูมิปัญญาแกะสลักไม้ หิน จักสานไม้ไผ่ เพื่อให้คงภาพลักษณ์ความเป็นวัฒนธรรมซึ่งรับรู้ได้ชัดเจน

การพัฒนาเป็นรูปแบบ **มิติทางวัฒนธรรมที่มองในเชิงเคลื่อนไหว** มีลักษณะการถอดแบบ เพื่อเกิดการรับรู้ถึงความเป็นภูหลังช้างในอีกมุมมองหนึ่ง พลวัตสู่ปัจจุบัน สามารถแจกแจงได้ดังนี้

2.1 เบาะผ้าฝ้าย ที่ทำการบุใช้ผ้าสีแดงเลือดหมู (แดงเข้ม) เนื่องจากแท้จริงแล้วสีแดงและสีดำเป็นสีที่เป็นเอกลักษณ์ในงานศิลปกรรมและงานหัตถกรรมของชาวล้านนา (แดง,ดำและคราม) เป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา แต่ในการออกแบบจำเป็นต้องเลือกชุดสีที่สามารถทำการออกแบบได้และยังคงเอกลักษณ์ในส่วนดังกล่าวไว้ สีแดงเลือดหมูและสีดำจึงเป็นสีที่ยังคงมีเฉดของสีแดงและสีดำเจือปนอยู่ทั้ง 2 สี เพื่อให้สามารถเข้าสู่การออกแบบในสังคมปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม (คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2549)

2.2 การนำเอาลวดลายพันธุ์พฤกษา ที่ได้พัฒนามาจากเครือลำนา มาใช้ในการออกแบบการแกะสลักไม้และหินในการตกแต่ง โดยลวดลายดังกล่าว ส่วนมากจะเป็นลายดอกไม้ ใบไม้เป็นกลุ่ม พร้อมทั้งลวดลายประดิษฐ์เป็นแถบพลิ้ว ประกอบ ซึ่งลวดลายดังกล่าวเป็นลักษณะเด่นของลวดลายลำนา

2.3 การจักสานหวายเป็นลายเชลียว ลายดอกพิกุลลายดอกจอกแบบ ไม่เต็มใบ หุ้มพื้นที่นั่งด้านบน เนื่องจากลาย “เฉลว หรือ ฉลิว” ซึ่งภาษาถิ่นภาคเหนือ เรียกว่า ตาเหลว หรือตาแหลว และภาษาถิ่นใต้ว่ากะหลิว เป็นเครื่องหมายทำด้วย เส้นดอกไม้ไผ่หรือหวายเส้น หักขัดกันเป็นมุมตั้งแต่สามมุมขึ้นไป โบราณใช้เฉลว ในงานต่างๆ เช่นการใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นร้านขายของ, ใช้แสดงบอก สัญลักษณ์ว่าเป็นที่ตั้งด่านเก็บภาษี, ใช้บอกอาณาเขตการจับจองที่ดินโดยการปักเฉลว ไว้ที่สี่มุมของที่ดินที่เป็นเจ้าของ หรือแสดงความเป็นเจ้าของบ้าน, เป็นเครื่องหมายใช้ ปกป้องภัยอันตรายและปกป้องรักษา (ประพนธ์ เรืองณรงค์, 2550) ดังนั้นการนำมาใช้ออกแบบชุดเก้าอี้ภายในอาคารจึงเหมาะสมกับสิ่งบ่งชี้ทางวัฒนธรรมอีกประการหนึ่ง

2.4 การออกแบบเป็นเก้าอี้สตูลไม้ใหญ่โต ไม่มีพนักพิง เนื่องจากศิลปะ ลำนาในการพัฒนางานออกแบบมุ่งเน้นรูปทรงที่ปรากฏ เป็นการมองไกลเพื่อความชัดเจนมากกว่าความถูกต้องของขนาดสัดส่วน กล่าวคือเป็นการมองไกลเพื่อความเด่นชัดซึ่งเรียกว่า Long Shot โดยงานทางด้านประติมากรรมลำนาจะสนใจเรื่องของรูปทรง มากกว่าความถูกต้องทางกายภาพ อีกทั้งลักษณะรูปแบบทางสถาปัตยกรรมลำนามีลักษณะการออกแบบเป็นแบบ Human Scale ไม่มีความใหญ่โตมหึมา มีลักษณะการออกแบบที่ใกล้ชิดกับมนุษย์และธรรมชาติ อันเป็นลักษณะสำคัญของชาวลำนา ซึ่งมีความแตกต่างกับวัฒนธรรมอย่างจีน อินเดีย หรือ แม้แต่ นครวัด ที่เรียกว่า Imperial Scale ที่เน้นความใหญ่โตในการออกแบบ

3. การศึกษาเรียนรู้บริบททางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของคนในชุมชน (ความชำนาญ ความสามารถของคนในชุมชน) จากองค์ประกอบในงานศิลปหัตถกรรม ที่นำมาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบได้แก่

3.1 ลวดลายในการออกแบบ ส่วนของที่นั่งใช้การจักสานไม้ไผ่ลาย เฉลียวแปดเหลี่ยมและเฉลียวสามเหลี่ยม ซึ่งเป็นลายโบราณและเป็นลายที่มีเอกลักษณ์ โดยต้องเว้นช่องตาให้เหมาะสมกับขนาดและสัดส่วนเพื่อให้เห็นถึงสีผ้าที่อยู่ภายใน เนื่องจากรูปแบบการจักสานนั้น สอดรับกับซุ้มหลังคาไม้ไผ่ของหลังคาภายในอดีต (กระโจม) ที่โค้งรับแหงนที่นั่งและบางส่วนของที่กว้างมากพอให้เห็นถึงภายใน รวมถึงการแกะสลักหินเป็นลายพันธุ์พฤกษาล้านนา ประดับจุดมุมของฐานที่นั่ง สำหรับการตกแต่ง

3.2 รูปร่าง รูปทรงได้ใช้รูปแบบของแหงน (สัปคับ) เป็นการถอดแบบ รูปทรงเดิม เห็นถึงโครงสร้างโดยรวม ใช้วิธีการปรับเปลี่ยนวัสดุ การประดับตกแต่ง การปรับสัดส่วน ขนาด และเทคนิควิธีการประกอบสร้าง แต่เอกลักษณ์และลักษณะ เฉพาะของกูป ยังเด่นชัดคงความดั้งเดิม เช่น ส่วนขาจะมีความเอียงประมาณไม่เกิน 45 องศา - 60 องศา, การใช้โครงไม้เป็นจุดเชื่อมระหว่างขาและใต้ฐานที่นั่ง ที่จัดวาง โค้งเป็นเส้นขนานโดยรอบเก้าอี้ และปลายขาจะไม่ยาวเกินจุดฐานที่นั่ง เป็นต้น

3.3 สีที่ใช้ในการออกแบบ ส่วนของโครงสร้างและการจักสาน ได้ใช้สี น้ำตาลเข้มและสีธรรมชาติ ให้สีคงความเป็นลายไม้เหมือนกูปเดิม ส่วนเบาะผ้าฝ้าย ใช้ผ้าสีแดงเลือดหมู (แดงเข้ม) และสีดำ อันเป็นสีที่บ่งบอกและแสดงถึงศรัทธาอันแรงกล้าในพุทธศาสนาของชาวล้านนา ส่วนของผิวไม้ได้ใช้สีธรรมชาติ เพื่อคงความเป็นธรรมชาติของไม้ไม้ดังในอดีต

3.4 วัสดุและเทคนิคในงานหัตถกรรม เป็นการบูรณาการความรู้จาก ทักษะภูมิปัญญางานหัตถกรรมจาก 3 กลุ่ม เน้นความดั้งเดิม รูปแบบทักษะภูมิปัญญา เดิมของแต่ละชุมชนเพื่อนำมาใช้ในการผสมผสานให้เกิดเป็นผลงานออกแบบ หัตถอุตสาหกรรมที่น่าสนใจ ได้แก่ 1.หัตถกรรมแกะสลักไม้บ้านหลุก (ทำการขึ้น โครงสร้างของเก้าอี้และการตัดโค้งหวายเพื่อนำมาใช้ประกอบในการออกแบบ) 2.หัตถกรรมจักสานไม้ไผ่บ้านห้วยเป้ง (การจักสานลายเฉลียวแปดเหลี่ยม และ ลายเฉลียวสามเหลี่ยมบนที่นั่งอันเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน) และ 3.หัตถกรรมแกะ ครกหิน บ้านไร่ศิลาทอง (การแกะหินเพื่อประดับตกแต่ง) โดยทั้ง 3 ชุมชนนี้อยู่ใน

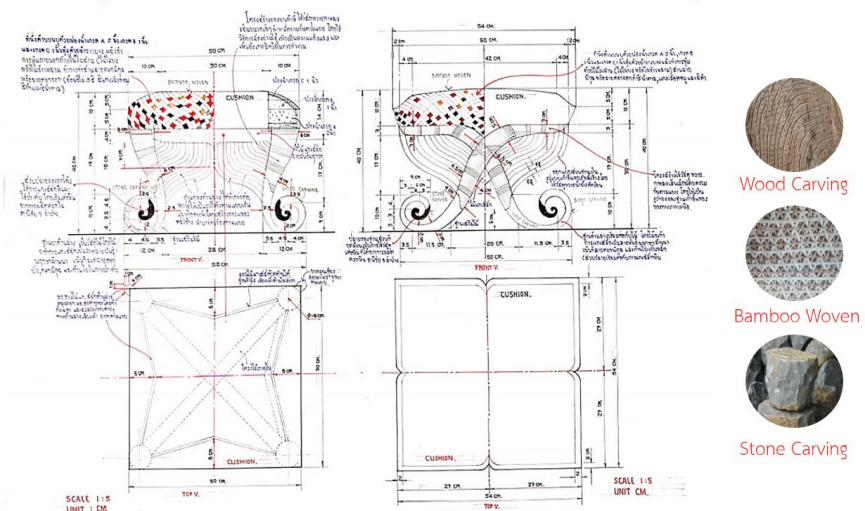
จังหวัดลำปาง ให้เกิดความร่วมมือกันทำงานระหว่างชุมชนและแลกเปลี่ยนแนวความคิดให้เกิดการสร้างสรรคร่วมกัน เป็นการผสมผสานภูมิปัญญาสู่การสร้างสรรค

4. ลักษณะในการเปลี่ยนแปลงและความต้องการ ความต่อเนื่องในการสร้างสรรคงานออกแบบศิลปหัตถกรรม

4.1 ผลงาน KOOP-CHAIR 1 เป็นแนวคิดการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรคงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม 3 ส่วน ได้แก่ *การเปลี่ยนแปลงวัสดุ* ให้ความเหมาะสม จากการใช้ผ้าฝ้าย การจักสานหวาย ลวดลายฉลุยวแปดเหลี่ยมในการออกแบบที่นั่ง การใช้ผิวหวายและหวายในการออกแบบส่วนโค้งและตกแต่ง การลดทอนโครงสร้างลงให้เหลือเพียงความเข้าใจร่วมกันเป็นอัตลักษณ์สำคัญ, *การเปลี่ยนแปลงหน้าที่* จากการเหยงที่นั่งจากกบบนหลังช้าง สู่การใช้อัตลักษณ์อันโดดเด่น เกิดเป็นลักษณะการนั่งเป็นเก้าอี้สตูล และการเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค ออกแบบให้ปรับเข้าสู่ลักษณะการใช้งานในสังคมปัจจุบัน ให้ความเหมาะสมมากขึ้นจากการปรับโครงสร้างวัสดุ ขนาดสัดส่วน และตัดส่วนที่เกินความจำเป็นออก ทำให้มิติทางวัฒนธรรมนั้นปรับตัวเข้าสู่การใช้งานตามยุคสมัย

4.2 ผลงาน KOOP-CHAIR 2 เป็นแนวคิดการเปลี่ยนแปลงและความต่อเนื่องในการสร้างสรรคงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรม 4 ส่วน ได้แก่ *การเปลี่ยนแปลงวัสดุ* ให้ความเหมาะสมจากการใช้ผ้าฝ้าย การจักสานหวาย ลวดลายฉลุสามเหลี่ยม ลายดอกพิกุลและลายดอกจอกแบบไม่เต็มใบในการออกแบบที่นั่ง การใช้ผิวหวายและหวายในการออกแบบส่วนโค้งและตกแต่ง การลดทอนโครงสร้างเดิมคงไว้แต่รูปแบบที่สำคัญ, *การเปลี่ยนแปลงหน้าที่* จากการนั่งกบบนหลังช้าง สู่การใช้อัตลักษณ์อันโดดเด่นเกิดเป็นลักษณะการนั่งเป็นเก้าอี้สตูล, *การเปลี่ยนแปลงรูปแบบ* ได้ใช้รูปแบบของเหยง(สัปคับ)เป็นการถอดแบบเดิม แต่ปรับแนวคิดด้วยวิธีการสลับมุมมองจากเส้นฐานของเก้าอี้ จากเดิมที่เป็นเส้นโค้งขนานออกไปด้านข้าง (เส้นแผ่ออกไปจากขาด้านนอก) นำสลับกลับมาด้านใน และหักเอียงมุมมองศาเข้าไปในตัวของเก้าอี้ เพื่อให้เกิดรูปแบบโครงสร้างที่มีความน่าสนใจ แต่ยังคงกลิ่นอายและ

รูปแบบทางวัฒนธรรมเดิมของกูป, การจักสานเฉลียวสามเหลี่ยม (ที่มีความถี่) มาใช้ในการปิดผิวที่นั่ง ตัวที่นั่งออกแบบเป็นมุมโค้งเสมือนซุ้มหลังคารอบลงไปด้านบน โดยมีขาหลัก 4 มุมทำการปิดผิวด้วยหวายเสมือนเป็นเสาคานรับหลังคากระโจม (ซึ่งทั้งการจักสาน รูปแบบความโค้งของที่นั่งและการออกแบบขานั้น ได้รับแนวคิดการปรับเปลี่ยนจากกูปหลังช้างเดิม ที่มีหลังคาเป็นโครงไม้ไผ่หรือหวายสานกรุด้วยไม้ไผ่เป็นประทุนทรงโค้งมนสำหรับกำบังแดดฝน), การเปลี่ยนแปลงตามความต้องการของผู้บริโภค ออกแบบให้ปรับเข้าสู่ลักษณะการใช้งานในสังคมปัจจุบันให้มีความเหมาะสมมากขึ้น การปรับโครงสร้าง วัสดุ ขนาดสัดส่วน และตัดส่วนที่เกินความจำเป็นออก ทำให้วัฒนธรรมนั้นปรับตัวเข้าสู่การใช้งานตามยุคสมัยได้อย่างน่าสนใจ



ภาพประกอบที่ 4 แบบ Working Drawing ของการออกแบบ KOOP-CHAIR 1 และ KOOP-CHAIR 2
ที่มา: กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค (2563)



ภาพประกอบที่ 5 รูปแบบและโครงสร้าง KOOP-CHAIR 1 เป็นการพัฒนารูปแบบของแห่่ง (สัปคับ) ลักษณะการถอดแบบเดิม โดยมีการแกะสลักไม้ของโครงสร้างขาตัว S, การสลับไขว้, การประกอบ ด้วยการเจาะรูประกบ, ห่อผิวหวายหุ้มโครงสร้าง, ดัดโค้งหวายให้เกิดรูปทรงและการจักสาน
ลายฉลุยวแปดเหลี่ยมหุ้มเบาะผ้า
ที่มา: กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค (2563)



ภาพประกอบที่ 6 รูปแบบและโครงสร้าง KOOP-CHAIR 2 เป็นการพัฒนารูปแบบของแห่่ง (สัปคับ) ลักษณะถอดแบบเดิม แต่ปรับเปลี่ยนแนวคิดด้วยวิธีการสลับมุมมองจากเส้นฐานของเก้าอี้เข้าด้านใน การนำรูปแบบและลักษณะของซุ้มหลังคา (ประทุนทรงโค้ง) ของกุบหลังช้างมาใช้ในการปรับเปลี่ยนรูปแบบ ในส่วนของการออกแบบที่นั่งและขาของเก้าอี้ประกอบด้วยการแกะสลักไม้ของโครงสร้างขาตัว S, การประกอบด้วยการเจาะรูประกบ, ห่อผิวหวายหุ้มโครงสร้าง, การดัดโค้งหวายให้เกิดรูปทรง, จักสานเฉลียวสามเหลี่ยมหุ้มเบาะผ้า

ที่มา: กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค (2563)



ในการออกแบบและพัฒนา ได้นำแนวคิดของ “เขียง” จากตู้ข้าง หรือลิ้นชักข้าง มาให้เป็นแนวทางการออกแบบ โดยได้พัฒนาแบบให้เหมาะสมกับการใช้งาน มีขนาดสัดส่วนที่เหมาะสม ซึ่งยังคงกลิ่นอายและรูปแบบทางวัฒนธรรมเดิม แต่มีการเปลี่ยนแปลงให้สอดคล้องกับลักษณะการนำไปใช้ในสังคมปัจจุบัน ในการออกแบบได้ใช้ภูมิปัญญาการแกะสลักไม้ ภูมิปัญญาการแกะสลักหิน และภูมิปัญญาการจัดสาน มาผสมผสานร่วมกันให้เกิดรูปแบบที่เหมาะสม รวมถึงการร่วมมือกันระหว่างชุมชนในจังหวัดลำปาง เพื่อการบูรณาการความรู้จากภูมิปัญญาและทักษะให้เกิดประโยชน์ ในการออกแบบจะมีทั้งสิ้น 6 ตัว ประกอบด้วย เก้าอี้สลัก จำนวน 4 ตัว และเก้าอี้สาน 2 ตัว โดยมีการคณะแนวทางในการจัดสานเพื่อทดสอบความน่าสนใจเพื่อเลือกใช้ในการออกแบบได้อย่างเหมาะสม)



ภาพประกอบที่ 7 การออกแบบการสร้างสรรค์ KOOP-CHAIR 1 และ KOOP-CHAIR 2
ที่มา: กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค (2563)

3. การประเมินผลการศึกษาและสำรวจความคิดเห็นของประชาชน

ทำการประเมินผลการศึกษาและสำรวจความคิดเห็นของประชาชนจำนวน 500 คน ที่มีต่อผลงานผลิตภัณฑ์ที่ผลิตอุตสาหกรรมจากแนวคิดบูรณาการมิติทาง

วัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน ภายใต้วิจัยโครงการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาพื้นถิ่น
เข้าสู่การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม เพื่อเพิ่มมูลค่าทาง
เศรษฐกิจ ได้ผลลัพธ์ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และลำดับ
(Rank) จากการประเมินผลการศึกษาและความคิดเห็นของประชาชน
จำนวน 500 คน

เกณฑ์การประเมิน	ผลงานออกแบบและพัฒนา ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากแนวคิดบูรณาการมิติทาง วัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน			
	Mean	S.D.	ความคิดเห็น	ลำดับ (Rank)
1. มีคุณค่าความเป็นธรรมชาติหรือความดั้งเดิมใน งานหัตถกรรม	4.72	.56	ดีที่สุด	1
2. มีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น	4.65	.48	ดีที่สุด	3
3. ใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่น ในการผลิต	4.56	.68	ดีที่สุด	4
4. สามารถผลิตได้จริง มีประโยชน์ใช้สอย เหมาะสม กับวัสดุท้องถิ่น	4.43	.81	ดี	6
5. ความสวยงาม น่าสนใจ	4.47	.54	ดี	5
6. รูปแบบที่แตกต่าง แปลกใหม่ และสะดุดตา	4.67	.82	ดีที่สุด	2
ค่าเฉลี่ย (Mean) โดยรวม	4.59			

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าประชากรจำนวน 500 คน มีความคิดเห็น
ต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม โดยใช้แนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและ
ภูมิปัญญาชุมชน ในการออกแบบและพัฒนานั้น อยู่ในระดับที่ดีที่สุด (มีค่าเฉลี่ย
4.59) เมื่อพิจารณาในรายข้อพบว่า ความคิดเห็นต่อผลิตภัณฑ์หัตถ อุตสาหกรรม
โดยใช้แนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชนในการออกแบบและ

พัฒนานั้น อยู่ในระดับที่ดีที่สุด (มีค่าเฉลี่ย 4.72- 4.56) มี 4 ข้อได้แก่ ผลงานที่สร้างสรรค์มีคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม, ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้มีรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา, ผลงานมีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น และการออกแบบได้ใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม ส่วนความคิดเห็นต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่อยู่ในระดับที่ดี (มีค่าเฉลี่ย 4.47- 4.43) มีทั้งหมด 2 ข้อได้แก่ ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่สร้างสรรค์ความสวยงามและความน่าสนใจ และผลงานสามารถผลิตได้จริง ใช้สอยดี เหมาะสมกับวัสดุท้องถิ่น

เมื่อพิจารณาการกระจายข้อมูล พบว่า ข้อมูลที่มีการกระจายมากที่สุดได้แก่ ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่สร้างสรรค์มีรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา (มีค่าเฉลี่ย 4.67, S.D.= .82) ส่วนข้อมูลที่มีการกระจายน้อยที่สุด ได้แก่ ผลงานที่สร้างสรรค์มีคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม (มีค่าเฉลี่ย 4.72, S.D.= .56) ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วพบว่า ความคิดเห็นของประชาชนที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นจากแนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชน มีการกระจายข้อมูลที่น้อยมากแสดงว่าผลลัพธ์ความคิดเห็นในภาพรวมนั้นไม่แตกต่างกัน

สรุปและอภิปรายผล

ผลงานผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้ยกตัวอย่างจำนวน 2 ผลงาน เกิดการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับความต้องการในสังคม มีการนำภูมิปัญญาที่มีในท้องถิ่นมาต่อยอดและประยุกต์ใช้ร่วมกัน ผสมผสานให้เกิดแนวคิด การนำเทคนิคเชิงช่างที่หลากหลายมาออกแบบให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่จากคนในชุมชน สามารถสร้างเครือข่ายความร่วมมือระหว่างชุมชนศิลปหัตถกรรม เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และเทคนิควิธีใหม่ๆ ในการ สร้างผลงานร่วมกัน โดยการสร้างสรรค์คำนึงถึงการใช้วัสดุธรรมชาติให้เกิดประโยชน์ (Form Follows Materials) การใช้ศิลปหัตถกรรมและภูมิปัญญาสู่การผสมผสาน (Wisdom Combination) และการนำอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ามาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ (Material Culture) เพื่อให้ผลงานที่ได้รับนั้น มีคุณค่าทาง

มิติวัฒนธรรมและสร้างอัตลักษณ์ให้กับผลงาน ทำให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกทางความคิดที่มีต่อสินค้านั้นๆ แตกต่างออกไป การร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐเพื่อผลักดันผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่สร้างสรรค์สู่การจัดแสดงสินค้าและจัดจำหน่าย ให้เกิดรายได้เข้าสู่ชุมชน และกระตุ้นเศรษฐกิจให้กับจังหวัดและประเทศต่อไปในอนาคต สำหรับผลการศึกษาความคิดเห็นของประชาชน จำนวน 500 คนที่มีต่อผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับการออกแบบและพัฒนา โดยใช้แนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชนนั้น พบว่าอยู่ในระดับที่ดีที่สุด (มีค่าเฉลี่ย 4.59) โดยได้ให้ความคิดเห็นว่าผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นนั้นมีคุณค่าของธรรมชาติหรืองานหัตถกรรม, เป็นผลงานมีรูปแบบแปลกใหม่ สะดุดตา, มีเอกลักษณ์และศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่น และการออกแบบได้ใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิตของท้องถิ่นได้อย่างเหมาะสม ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

ผลลัพธ์ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่พัฒนาขึ้นจำนวน 2 รูปแบบดังกล่าว อันใช้แนวคิดบูรณาการมิติทางวัฒนธรรม และภูมิปัญญาชุมชนเข้ามามีส่วนร่วม โดยมีกรอบแนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมเป็นข้อมูลที่ใช้ในการวิเคราะห์ เป็นเพียงตัวอย่างการคัดเลือกใช้วัฒนธรรมตามบริบททางภาคเหนือ และภูมิปัญญาเชิงช่างหรือทางศิลปหัตถกรรมในจังหวัดลำปาง บางส่วนเท่านั้น แม้ว่ารูปแบบที่ได้จะมีความน่าสนใจ มีการวิเคราะห์และการเลือกใช้ชุดข้อมูลต่างๆ เพื่อนำมิติทางวัฒนธรรม ชุดความเชื่อ ภูมิปัญญา เทคนิคเชิงช่างมาผสมผสานให้เกิดความเหมาะสมและนำไปใช้อย่างระมัดระวัง อย่างไรก็ตามในการศึกษายังมีแนวทางการพัฒนาที่หลากหลายวิธี จากการบูรณาการมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาชุมชนตามบริบทของชุมชนหรือตามสังคมที่มีความแตกต่างกันออกไป รวมถึงการศึกษากกรรมวิธีในการออกแบบและพัฒนา การนำเทคนิคเชิงช่างมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบมากขึ้น การเลือกใช้วัสดุที่มีความน่าสนใจและสอดคล้องกับการนำไปใช้ แม้กระทั่งการนำเอาเทคโนโลยี วิทยาการผลิใหม่ๆ เข้ามามีส่วนช่วยทำให้ผลงาน

ที่เกิดขึ้นมาใหม่นั้นเหมาะสมยิ่งขึ้น แต่ทั้งนี้การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับมิติทางวัฒนธรรม เป็นสิ่งที่ควรต้องคำนึงถึงและตระหนักให้มาก ศึกษาเข้าใจให้ลึกซึ้งเพียงพอ (ทั้งวัฒนธรรมที่จับต้องได้และวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้) เพื่อให้การนำมิติทาง วัฒนธรรมมาใช้ร่วมในการพัฒนานั้น มิใช่เป็นการทำลายคุณค่าของวัฒนธรรมดั้งเดิม หรือเป็นการนำเศษเสี้ยวของวัฒนธรรมมาเป็นจุดขายใหม่ให้กับสินค้า เพียงเพื่อสร้าง จุดเด่นให้กับผลงานตนเอง แต่ต้องพยายามให้เป็นการพัฒนาอย่างเป็นพลวัต เป็นการยกระดับวัฒนธรรมเพื่อดูแล เพื่อเชิดชู การปรับตัวและพัฒนาในทิศทางที่ ถูกต้องเหมาะสม และเกิดความเข้าใจที่ดีร่วมกันของคนในสังคมเช่นกัน

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย เรื่อง โครงการออกแบบและพัฒนา ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรม จากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลาย เพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ สนับสนุนทุนวิจัยโดย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการ วิจัย (สกว.) ฝ่ายชุมชนและสังคม (ฝ่าย 4)

เอกสารอ้างอิง

- กรมการพัฒนาชุมชน. (2562). **คู่มือแนวทางและหลักเกณฑ์การ คัดสรรสุดยอด หนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ไทย**. กรุงเทพฯ : สำนักส่งเสริมภูมิปัญญา ท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน กระทรวงมหาดไทย.
- กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. (2543). **รูปแบบผลิตภัณฑ์ หัตถกรรมไทย**. กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.
- กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2560). พัฒนาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ใช้กรอบ แนวคิดการออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. **วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**, 9(2), 333-366.
- กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2562). แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบ สร้างสรรค์ที่สืบสน. **วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ**, 21(2), 20-41.

- กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2563). จากงานวิจัยโครงการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมจากการผสมผสานภูมิปัญญาท้องถิ่นที่หลากหลายเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ. กรุงเทพฯ : ฝ่ายชุมชนและสังคม สำนักกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2549). โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบแนวทางล้านนา: เอกสารประกอบการสัมมนาเรื่องโครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของใช้ของตกแต่งบ้านแนวทางล้านนา. เชียงใหม่ : คณะจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ประพนธ์ เรืองณรงค์. (2550). เล่าเรื่องเมืองใต้: ภาษา วรรณกรรม ความเชื่อ. กรุงเทพฯ : สถาพรบุ๊คส์.
- ปิยะวัติ บุญ-หลง, กาญจนา แก้วเทพ, และบวร ปกัษราทร. (2559). งานวิจัยเพื่อสังคม: หลักการและวิธีการ. กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- วรรณิ์ แกมเกตุ. (2555). วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). หลักการและแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์. กรุงเทพฯ : แอ๊ปเปิ้ลวันท์ดิง.
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2557). เจาะเทรนด์โลก. ค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2562, จาก <http://www.tcdc.or.th/trend2014/index2-v1.php>
- ศูนย์อนุรักษ์ช้างไทย. (2552). ศูนย์อนุรักษ์ช้างไทย. ค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2562, จาก <http://www.lampang.go.th/travel/webbp/page/page10.html>
- สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2557). ภูบล้างช้าง. ค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2562, จาก <http://library.cmu.ac.th/ntic/lannalacquerware/lacquerware/436>
- หอภาพถ่ายล้านนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. (2556). ภูบล้างช้างหรือสัปคับช้าง. ค้นเมื่อ 25 ธันวาคม 2562, จาก <http://cmhop.finearts.cmu.ac.th/product/ช้างที่บรรทุกหรือสัปคับ>