

กรณีศึกษาแบบอย่าง และประสบการณ์ สร้างแรงบันดาลใจ ด้านการออกแบบ โดยนำองค์ประกอบภูมิทัศน์ วัฒนธรรมก๊วยหลินบูรณาการ สู่การออกแบบผลิตภัณฑ์

ฉิน จวินฮุย²
พงศ์เดช ไชยคุตร³
ภรดี พันธุภากร⁴

รับบทความ: 5 พฤษภาคม 2566 / แก้ไข: 23 กรกฎาคม 2566 / ตอรับตีพิมพ์: 1 สิงหาคม 2566

<https://doi.org/10.14456/sbjfa.2023.8>

¹ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง “อัตลักษณ์ภูมิทัศน์วัฒนธรรมเมืองก๊วยหลิน: การบูรณาการด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์”

² นักศึกษาปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์และการออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, e-mail: 1691668405@qq.com

³ ศาสตราจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, e-mail: pongdej.ch@buu.ac.th

⁴ ศาสตราจารย์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, e-mail: poradee@buu.ac.th

บทคัดย่อ

กุยหลินเป็นเมืองท่องเที่ยวระดับโลกที่มีชื่อเสียงด้านวัฒนธรรมเชิงภูมิทัศน์ธรรมชาติอันสวยงาม ทว่าผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่มีองค์ประกอบสอดคล้องกับอัตลักษณ์ประจำท้องถิ่นกลับไม่สะท้อนให้เห็นถึงเสน่ห์อันเป็นเอกลักษณ์ของเมืองกุยหลิน มีหน้าซ้ำผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ในท้องตลาดกุยหลินส่วนใหญ่ยังมีความคล้ายคลึงกันอย่างมากถึงขั้นกล่าวได้ว่ากุยหลินกำลังประสบกับปัญหาผลิตภัณฑ์ที่ซ้ำกัน ในท้องตลาดมีลักษณะเหมือนกันทุกประการ (Homogeneous Product) ในระดับสูง ตลาดในปัจจุบันจึงมีความต้องการด้านระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่สูงขึ้นอย่างเร่งด่วน ดังนั้น อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นรากฐานที่มีความสำคัญต่อผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ มีเพียงผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่เปี่ยมด้วยนัยแฝงทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมประจำภูมิภาคที่หลากหลายเท่านั้นจึงจะสามารถเปล่งประกายโดดเด่นด้วยเสน่ห์อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะและมีความสามารถในการแข่งขันทางการตลาดที่แข็งแกร่ง บทความวิจัยนี้จึงมุ่งศึกษา วิจัยโดยวิเคราะห์กรณีศึกษาแบบอย่างและประสบการณ์สร้างสรรค์เกี่ยวกับการบูรณาการองค์ประกอบภูมิทัศน์วัฒนธรรมของกุยหลินสู่การออกแบบผลงานวัฒนธรรมสร้างสรรค์ วิเคราะห์หลักการออกแบบ รวมถึงการสร้างเสริมวิธีการออกแบบวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบสื่อพหุประสาทสัมผัสและก่อให้เกิดกระแสการขยายกรอบเดิมสู่วัตรกรรมการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ของกุยหลิน

คำสำคัญ: ภูมิทัศน์วัฒนธรรมกุยหลิน / ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ / การสร้างสรรค์เชิงบูรณาการ / กรณีศึกษา / แรงบันดาลใจจากประสบการณ์

วิธีอ้างอิง

ฉิน จวินฮุย, พงศ์เดช ไชยคุตร และ ภรดี พันธุภากร. (2566). กรณีศึกษาแบบอย่างและประสบการณ์สร้างแรงบันดาลใจด้านการออกแบบ โดยนางองค์ประกอบภูมิทัศน์วัฒนธรรมกุยหลินบูรณาการสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์. *วารสารศิลป์ พีระศรี*, 11(2), 23-50. <https://doi.org/10.14456/sbjfa.2023.8>



© 2023 ลิขสิทธิ์ โดยผู้เขียน และวารสารศิลป์ พีระศรี อนุญาตให้นำบทความไปเผยแพร่ได้ภายใต้สัญญาอนุญาต
ครีเอทีฟคอมมอนส์แบบแสดงที่มา-ไม่ใช้เพื่อการค้า-ไม่แก้ไขดัดแปลง (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

A Typical Case of Integrating Cultural Landscape Elements into Cultural and Creative Design in Guilin and Insights from Experience¹

Qin Junhui²

Pongdej Chaikakut³

Poradee Panthupakorn⁴

Received: May 5, 2023 / Revised: July 23, 2023 / Accepted: August 1, 2023

<https://doi.org/10.14456/sbjfa.2023.8>

¹This article is a part of Ph.D. thesis “Guilin City Cultural Landscape Identity: Integrating Creative Cultural Product Design”

²Doctorate Student, Visual Arts and Design program, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, e-mail: 1691668405@qq.com

³Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, e-mail: pongdej.ch@buu.ac.th

⁴Professor, Faculty of Fine and Applied Arts, Burapha University, e-mail: poradee@buu.ac.th

Abstract

Guilin, as a typical world tourist city, is famous for its landscape culture, but its corresponding cultural and creative products do not reflect the strong local characteristics; their Homogeneous Product is a serious problem. Only creative cultural products with rich cultural connotations and characteristic regional culture can stand out and have strong market competitiveness. The author analyzes the typical cases of Guilin cultural landscape elements into cultural and creative design and its experience, summarizes the design principles, innovates multi-sensory cultural and creative design methods, stimulating the trend of breaking the traditional framework for creative innovation in the design of Guilin's creative culture.

Keywords: Guilin Cultural Landscape / Creative Culture Product / Integration Innovation / Case Study / Experience Inspiration

Citation

Junhui, Q., Chaiyakut, P., & Panthupakorn, P. (2023). A Typical Case of Integrating Cultural Landscape Elements into Cultural and Creative Design in Guilin and Insights from Experience. *Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts)*, 11(2), 23-50. <https://doi.org/10.14456/sbjfa.2023.8>



© 2023 by the author(s); Silpa Bhirasri (Journal of Fine Arts). This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution-Non Commercial-No Derivatives License (CC BY-NC-ND 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของการวิจัย

เนื่องด้วยการพัฒนาทางเศรษฐกิจอย่างรวดเร็วของประเทศไทยในปัจจุบัน ส่งผลให้การพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์เริ่มค่อยๆ ได้รับความสนใจจากหน่วยงานต่างๆ ของรัฐบาลจีน อาทิ “(ร่าง) กฎหมายส่งเสริมอุตสาหกรรมวัฒนธรรมแห่งสาธารณรัฐประชาชนจีน” ที่ประกาศโดยภาครัฐในช่วงเดือนธันวาคม ปีค.ศ.2019 ซึ่งรวมเนื้อหาเกี่ยวกับการพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติจีน นโยบายดังกล่าวส่งเสริมทั้งการปรับโครงสร้างและการพัฒนาแผนงานโดยรวมของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมจีนอย่างเหมาะสม นโยบายสนับสนุนเหล่านี้ก็นำมาซึ่งโอกาสที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนในประวัติศาสตร์การพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของจีน กอปรกับโอกาสทางธุรกิจขนาดใหญ่ที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาในอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์จีนให้เป็นไปอย่างรวดเร็ว ก่อให้เกิดกลุ่มคณะหรือองค์กรที่มีแนวคิดสร้างสรรค์อันโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์

ทว่าในกระบวนการพัฒนานี้เอง อุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของจีนยังคงประสบกับปัญหาสำคัญ 3 ประการ ประการที่ 1 วิถีการผลิตภัณฑในท้องตลาดมีลักษณะเหมือนกันทุกประการในระดับสูง ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ (Creative Culture Product) ที่จัดจำหน่ายอยู่ในตลาดวัฒนธรรมสร้างสรรค์ทั่วประเทศจีนในปัจจุบันมีลักษณะที่คล้ายหรือเหมือนกันอย่างมาก และมีองค์ประกอบหรือลักษณะบางประการที่แตกต่างกันเพียงเล็กน้อยเท่านั้น ถึงขั้นกล่าวได้ว่าปัญหาการผลิตภัณฑในตลาดมีลักษณะเหมือนกันทุกประการในตลาดจีนนั้นถือว่าอยู่ในระดับสูงมาก มีหน้าซ้ำผลิตภัณฑ์ยังขาดองค์ประกอบที่บ่งบอกถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมประจำภูมิภาคที่เด่นชัด

ประการที่ 2 การออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์อย่างไร้แบบแผนที่มีประสิทธิภาพ สืบเนื่องจากอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของจีนยังขาดแบบแผนชั้นนำที่มีประสิทธิภาพ นักออกแบบในอุตสาหกรรมส่วนใหญ่จึงละเลยความสำคัญของผู้บริโภคและการรับรู้ของตลาดที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ข้ำยังขาดการวิเคราะห์จุดยืนที่ถูกต้องเหมาะสมในกระบวนการพัฒนา ส่งผลให้ในขั้นตอนการวางจุดยืนทางการตลาดให้กับผลิตภัณฑ์องค์กรต่าง ๆ ในอุตสาหกรรมมักให้ความสำคัญเพียงผลประโยชน์ทางธุรกิจระยะสั้นเฉพาะหน้า นำไปสู่การตอกย้ำให้เห็นถึงความมีติดบอดในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์อย่างชัดเจน ทำให้ผลิตภัณฑ์บางส่วนไม่สามารถแสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมประจำภูมิภาค รวมถึงไม่สามารถผลักดันเพื่อเพิ่มมูลค่าทางการค้าในระดับสูงสุดได้

และประการที่ 3 ปัญหาเกี่ยวกับการนำองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ การประยุกต์ใช้องค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์อย่างไร้ความสร้างสรรค์ถือเป็นจุดสำคัญที่ควรปรับปรุงของผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของจีน อาทิ ผลิตภัณฑ์บางส่วนที่นำองค์ประกอบสัญลักษณ์

ที่สื่อถึงวัฒนธรรมประจำภูมิภาคมาใช้ในโดยไม่มีการปรับหรือพลิกแพลงให้เหมาะสมกับตัวผลิตภัณฑ์ และที่ยิ่งไปกว่านั้น การประยุกต์ใช้มักเอนเอียงไปทางการคัดลอกหรือลอกเลียนแบบเสียเป็นส่วนใหญ่โดยไม่คำนึงว่าสิ่งลอกเลียนมานั้นจะสอดคล้องหรือเหมาะสมกับความต้องการของตัวผลิตภัณฑ์หรือไม่ เป็นเพียงการนำองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์มาประยุกต์ใช้อย่างตรงไปตรงมาเท่านั้น ซึ่งข้อเท็จจริงเหล่านี้เป็นสาเหตุปัจจัยที่ทำให้ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ขาดองค์ประกอบนัยแฝงทางวัฒนธรรม ส่งผลให้ผลิตภัณฑ์ไม่มีเสน่ห์ดึงดูดอันเป็นเอกลักษณ์และไร้ความสามารถด้านการแข่งขันทางการตลาด

การออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ประจำท้องถิ่นจึงจำเป็นต้องพึ่งพาทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่มีอัตลักษณ์เฉพาะประจำท้องถิ่นนั้นๆ เนื่องจากทรัพยากรดังกล่าวล้วนมีอัตลักษณ์เฉพาะประจำท้องถิ่น และอัตลักษณ์ประจำชาติพันธุ์ที่เด่นชัด จึงสามารถชดเชยปัญหาการขาดนวัตกรรมทางวัฒนธรรมในอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของจีน รวมถึงปัญหาผลิตภัณฑ์ในท้องตลาดมีลักษณะเหมือนกันทุกประการในระดับสูงในการพัฒนาผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ในระดับภูมิภาค การวิจัยนี้จึงมุ่งประเด็นไปที่การศึกษาปัญหาที่กำลังเกิดขึ้นกับผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของเมืองกุยหลิน โดยสืบค้นและรวบรวมข้อมูลผ่านเอกสารอ้างอิงและการลงสำรวจพื้นที่ภาคสนาม เพื่อนำข้อมูลที่ได้เข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์กรณีศึกษาแบบอย่างและประสบการณ์เกี่ยวกับการนำองค์ประกอบภูมิทัศน์วัฒนธรรมของกุยหลินบูรณาการสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ ใช้วิธีออกแบบวัฒนธรรมสร้างสรรค์ด้วยนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์ในรูปแบบพหุประสาทสัมผัสเพื่อจำแนกและคัดสรรองค์ประกอบรูปทรง สี สัน ฯลฯ จากองค์ประกอบภูมิทัศน์วัฒนธรรม แล้วนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบโดยผสมผสานร่วมกับคุณลักษณะทางวัฒนธรรมประจำท้องถิ่น และบูรณาการร่วมกับผลิตภัณฑ์สมัยใหม่ ซึ่งแนวทางการวิจัยนี้มีบทบาทสำคัญในการร่วมปลุกกระแสการคิดนอกกรอบสู่นวัตกรรมการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ของกุยหลิน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

บทความวิจัยนี้ใช้กรณีศึกษาแบบอย่างเกี่ยวกับการบูรณาการองค์ประกอบภูมิทัศน์วัฒนธรรมของกุยหลิน บูรณาการสู่การออกแบบเชิงวัฒนธรรมสร้างสรรค์เป็นจุดเริ่มต้นในการศึกษาวิจัยโมเดลการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกุยหลิน ดำเนินการศึกษาวิเคราะห์และสรุปข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกุยหลินที่มีอยู่ในตลาดปัจจุบันเพื่อให้เข้าใจถึงแนวคิดการออกแบบได้อย่างชัดเจน การออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ในงานวิจัยนี้ต้องออกแบบและสร้างโดยอิงตามทรัพยากรทางวัฒนธรรมที่มีอัตลักษณ์เฉพาะประจำท้องถิ่นที่เป็นสำคัญ ดังนั้น กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกุยหลินในงานวิจัยนี้จึงเริ่มต้นจากการศึกษาเรียบเรียงข้อมูล สรุปข้อมูลแล้วจำแนกประเภทข้อมูลให้เป็นหมวดหมู่ เพื่อนำเสนอและชี้แจงเงื่อนไขการพัฒนาต่อยอดสำหรับการประยุกต์ใช้ทรัพยากรทางวัฒนธรรมของกุยหลินในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกุยหลิน จากนั้นจึงดำเนินการวิจัยผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกุยหลินจากมุมมองด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์

วิเคราะห์และสรุปอย่างเป็นระบบ โดยผ่านการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสำรวจด้วยการจัดทำแบบสอบถามสำหรับผู้ชมผลงาน วิธีการวิจัย หลักการออกแบบ ตลอดจนการศึกษาด้วยนวัตกรรมการวิจัย และวิธีการออกแบบเชิงสร้างสรรค์จำเพาะ แล้วดำเนินการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ในรูปแบบสื่อพหุประสาทสัมผัสที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมของกຸ່ຍหลີน เพื่อแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการพัฒนาต่อยอดสินค้าท่องเที่ยวผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่โดดเด่นด้วยอัตลักษณ์ประจำท้องถิ่นของกຸ່ຍหลີนเป็นเส้นทางแห่งความสำเร็จที่ควรค่าแก่การส่งเสริมและผลิตซ้ำโดยผ่านแนวทางการออกแบบเชิงสร้างสรรค์และการพัฒนาต่อยอดทรัพยากรวัฒนธรรมของกຸ່ຍหลີนในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกຸ່ຍหลີน

บทวนวรรณกรรม

การทบทวนวรรณกรรมและสารสนเทศในการวิจัยนี้มุ่งให้ความสำคัญกับงานวิจัยทางวิชาการเกี่ยวกับ “การบูรณาการและการประยุกต์ใช้ภูมิทัศน์วัฒนธรรมกຸ່ຍหลີนในการออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์” โดยมุ่งศึกษาจากผลสำเร็จของงานวิจัย 2 ด้าน ได้แก่

1. การวิจัยเทคนิควิธีการประยุกต์ใช้ภูมิทัศน์วัฒนธรรมกຸ່ຍหลີนเพื่อพัฒนาการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ในทางปฏิบัติ ผลสำเร็จในการวิจัยด้านนี้ที่น่าสนใจสำหรับการวิจัยนี้ อาทิ Zhang Yan (2021) ได้ศึกษาวิจัยผสมผสานองค์ประกอบจากภูมิทัศน์วัฒนธรรมกຸ່ຍหลີนเข้ากับการออกแบบเฟอร์นิเจอร์สำหรับห้องพักในโรงแรมในงานวิจัย “การออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์จากวัฒนธรรมภูมิทัศน์ธรรมชาติของกຸ່ຍหลີนด้วยการออกแบบในวิถีทางใหม่ โดยใช้การออกแบบเฟอร์นิเจอร์โรงแรมเป็นกรณีศึกษา” การวิจัยของ Zhang Yan ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับเทคนิควิธีการประยุกต์ใช้ภูมิทัศน์วัฒนธรรมกຸ່ຍหลີนในการออกแบบ 3 ประการด้วยกัน

ประการที่ 1 ในการออกแบบสามารถเลือกรูปทรงจากองค์ประกอบภูมิทัศน์ธรรมชาติซึ่งเป็นที่รับรู้โดยทั่วไปในฐานะภูมิทัศน์สำคัญที่มีความโดดเด่นสูงมาใช้ได้โดยตรง อาทิ รูปทรงของภูเขาสูงชันแห่งเมืองกຸ່ຍหลີนซึ่งเป็นรูปทรงที่สามารถสื่อถึงนัยแฝงทางวัฒนธรรม “ความสวยงาม” ของวัฒนธรรมภูมิทัศน์ธรรมชาติของกຸ່ຍหลີนได้อย่างเด่นชัด ประการที่ 2 การจำแนก คัดสรรและดึงองค์ประกอบการออกแบบออกมาจากวัตถุเป้าหมาย โดยดึงองค์ประกอบรูปร่างจากภูมิทัศน์ธรรมชาติของกຸ່ຍหลີนมาตัดทอนองค์ประกอบย่อยออกให้กลายเป็นรูปทรงเรขาคณิตนามธรรมที่เรียบง่าย การคัดสรรไม่เพียงต้องรักษาเสน่ห์จากวัตถุดิบแบบเอาไว้ แต่ยังต้องดึงองค์ประกอบสุนทรียภาพที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ตามกาลยุคสมัยออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ และประการที่ 3 การสืบสานวัฒนธรรม ภูมิทัศน์วัฒนธรรมธรรมชาติของกຸ່ຍหลີนมีรูปแบบที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นธรรมชาติอันเรียบง่ายทว่าสวยงามมีระดับ การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ในงานวิจัยนี้จึงนำแนวคิดการออกแบบ เทคนิค วัสดุ และสไตล์ที่ทันสมัยบูรณาการสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ เพื่อใช้ภูมิทัศน์วัฒนธรรมธรรมชาติของกຸ່ຍหลີนสร้างองค์ประกอบและรูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ที่สวยงามสอดคล้องกับกาลยุคสมัยปัจจุบัน

ในงานวิจัยเรื่อง “สถานการณ์ปัจจุบันและแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์จากวัฒนธรรมสีแดงและเมืองท่องเที่ยวกุ้ยหลิน โดยมีการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์จากวัฒนธรรมสีแดง ยุทธการเซียงเจียงเป็นกรณีศึกษา” Li Lingyu (2021) ได้นำเสนอผลการวิจัยจากการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์โดยใช้วัฒนธรรมการท่องเที่ยวสีแดง (วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการประชาสัมพันธ์สถานที่ท่องเที่ยวที่มีความเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ของ “พรรคคอมมิวนิสต์จีน”) “ยุทธการเซียงเจียง” เป็นหัวใจสำคัญในการออกแบบ แนวคิดสร้างสรรค์ในผลงานดังกล่าวมีที่มาจากอัตลักษณ์รูปทรงของหอรำลึกเหตุการณ์ยุทธการเซียงเจียงที่ตั้งอยู่ในอำเภอฉวนโจว เมืองกุ้ยหลิน โดยนำมาออกแบบเป็นผลงานชุดอุปกรณ์การเรียน เช่น สมุด ปากกา และที่คั่นหนังสือ ฯลฯ ผลงานกลายเป็นสื่อที่ทำให้ผู้คนสามารถแสดงความรักถึงผู้พลีชีพในสงครามด้วยวิธีที่ง่ายที่สุด สืบสานวัฒนธรรมการท่องเที่ยวสีแดงและจิตวิญญาณแห่งการปฏิวัติ ทั้งยังเป็นการระลึกถึงความสำเร็จอันยิ่งใหญ่ของผู้พลีชีพในการปฏิวัติประเทศจีน โดยสืบสานจิตวิญญาณแห่งการปฏิวัติจากยุทธการเซียงเจียง และทำให้จิตวิญญาณแห่งประวัติศาสตร์การเดินทัพทางไกลของกองทัพแดงมีปฏิสัมพันธ์ใกล้ชิดกับวิถีชีวิตประจำวันของประชาชนชาวจีนในปัจจุบัน

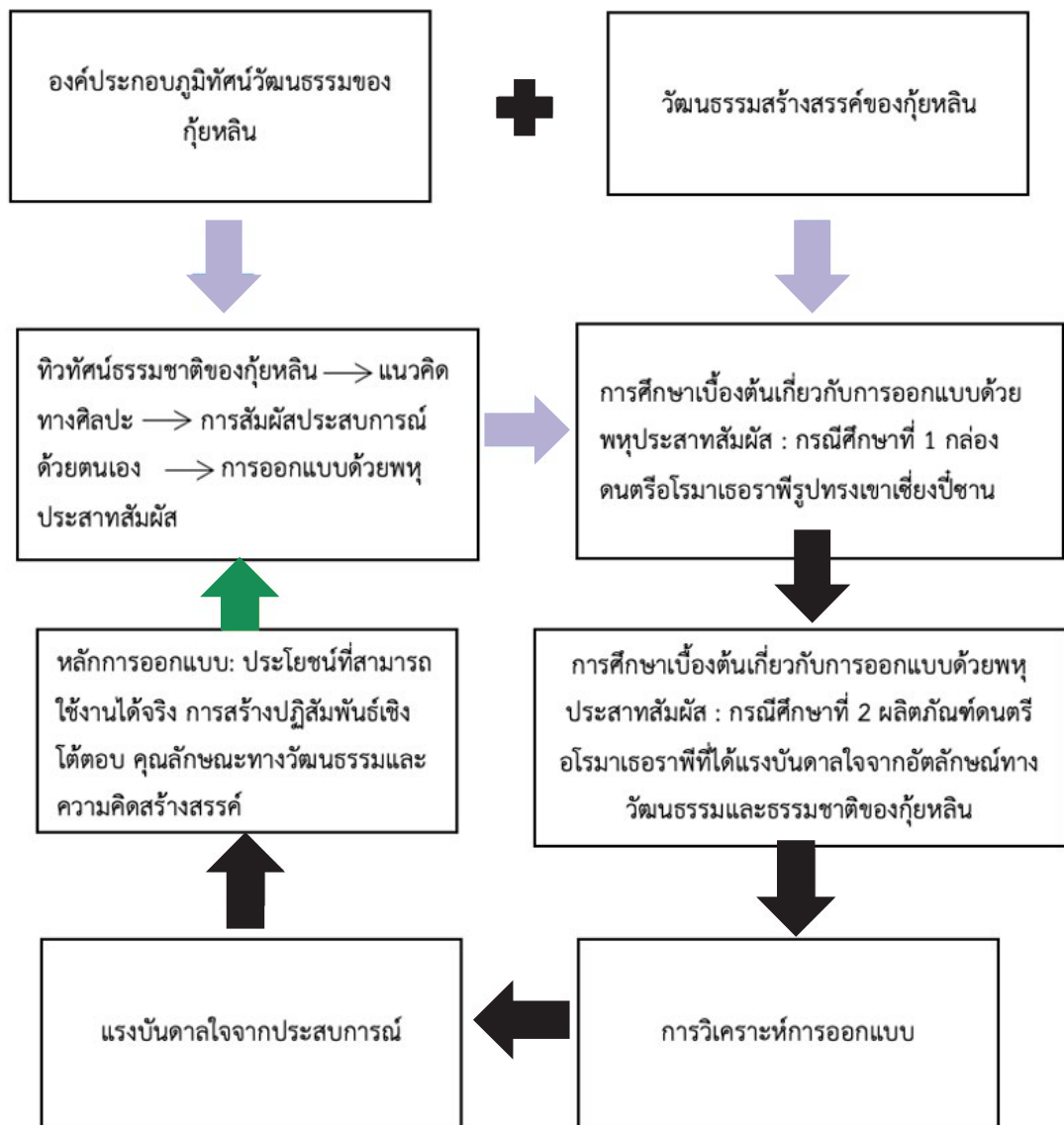
2. การวิจัยเกี่ยวกับปัญหาสำคัญในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกุ้ยหลินในปัจจุบัน ผลการวิจัยในด้านนี้ที่น่าสนใจ อาทิ ในงานวิจัยเรื่อง “การประยุกต์ใช้องค์ประกอบวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์สมัยใหม่” นักวิชาการ Cui Bingqing (2022) ได้ชี้ให้เห็นว่าในปัจจุบันประเด็นปัญหาที่มีอยู่ในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกุ้ยหลินก็เป็นปัญหาที่ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ท้องถิ่นในหลายๆ แห่งกำลังประสบอยู่เช่นกัน เช่น ปัญหาด้านการออกแบบเชิงนวัตกรรมสร้างสรรค์เพียงผิวเผิน คิดทำอย่างขอไปที ขาดความคิดสร้างสรรค์ กระทั่งเป็นเพียงการสร้างสรรคตามกระแส หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือการเลียนแบบหรือขโมยแนวคิดจากผลิตภัณฑ์อื่นอันเป็นผลมาจากการออกแบบนั้นออกแบบหลายท่านไม่ได้คิดว่าความคิดริเริ่มเป็นหัวใจหลักของการสร้างสรรค์ การออกแบบของนักออกแบบเหล่านี้จึงเป็นเพียงการหยิบฉวยผลสำเร็จจากงานออกแบบของผู้อื่นมาใช้เป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์การออกแบบผลงานของตนเอง นอกเหนือจากนี้ ยังมีการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์บางส่วนที่งานออกแบบของผู้อื่นมาปรับเปลี่ยนเพียงเล็กน้อย เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์โดยเลือกใช้วัสดุหรือรูปแบบการจับคู่สีที่คล้ายคลึงกับงานต้นแบบ จากนั้นจึงติดฉลากเครื่องหมายการค้าของตนเองแล้วเรียกผลงานดังกล่าวว่า “ผลิตภัณฑ์ใหม่” เหมือนดังสำนวนจีนที่ว่า “เหล้าเก่าในขวดใหม่” หมายถึงการนำสิ่งเก่ามาดัดแปลงในรูปแบบใหม่ ซึ่ง “ผลิตภัณฑ์ใหม่” ในรูปแบบดังกล่าวสามารถพบเห็นได้ทั่วไปในท้องตลาดปัจจุบัน

การวิจัยเกี่ยวกับประเด็นปัญหาในข้างต้นโดยมุ่งประเด็นไปที่ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของ กุ้ยหลิน นักวิชาการ Zhang Kai (2022) ได้ชี้ให้เห็นว่าผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของ กุ้ยหลินมีรูปแบบ การออกแบบเชิงเดี่ยวที่จำเจมากเกินไป ซ้ำยังขาดองค์ประกอบที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมประจำ ท้องถิ่น ส่งผลให้ไม่สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมประจำเมือง กุ้ยหลินได้ ดียิ่งขึ้น ทั้งยังไม่สามารถนำองค์ประกอบต่างๆ จากวัฒนธรรม กุ้ยหลิน อาทิ รูปทรง ลวดลาย และสีสันท มาบูรณาการสู่การออกแบบได้อย่างสร้างสรรค์ งานออกแบบที่ได้จึงเป็นเพียงการรวมกลุ่มปะติดปะต่อกันของ องค์ประกอบวัฒนธรรมที่ไม่มีความเกี่ยวข้องใดๆ ต่อกันเท่านั้น

ผลการวิจัยเหล่านี้ไม่เพียงแต่ชี้ให้เห็นถึงประเด็นปัญหาที่มีอยู่ในการนำภูมิทัศน์วัฒนธรรม กุ้ยหลิน มาใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ในปัจจุบัน แต่ยังช่วยนำเสนอมาตรการเชิงนวัตกรรม สร้างสรรค์ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการศึกษาวิจัยของการวิจัยนี้

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการศึกษาวิจัยเพื่อนำองค์ประกอบภูมิทัศน์วัฒนธรรมของ กุ้ยหลินบูรณาการสู่ การออกแบบทางวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ ภูมิทัศน์ธรรมชาติของ กุ้ยหลินเป็นมรดกความงามที่ตกทอด มาตั้งแต่สมัยโบราณ เพื่อให้ผู้ชมสามารถสัมผัสได้ถึงห้วงทิวทัศน์งดงามชวนดื่มด่ำเพลิดเพลินของ กุ้ยหลิน ผู้วิจัยจึงต้องดำเนินการออกแบบผลิตภัณฑ์โดยอาศัยประสาทสัมผัสทั้งห้า การวิจัยในเบื้องต้นจึงเริ่มต้นจาก การศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับการออกแบบด้วยพหุประสาทสัมผัส จากการศึกษาวิจัย วิเคราะห์การออกแบบและ แร่งบันดาลใจจากประสบการณ์ในตัวอย่างกรณีศึกษา 2 กรณี ได้แก่ กรณีศึกษาการออกแบบผลิตภัณฑ์กล่อง ดนตรีโรมาเธอราพี (Aroma therapy) รูปทรงเขาเซียงปี่ซาน และผลิตภัณฑ์โคมไฟดนตรีโรมาเธอราพี รูปทรงที่ได้แรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและธรรมชาติของ กุ้ยหลิน นำไปสู่การสรุปหลักการ ออกแบบที่พึงปฏิบัติ ทั้งประโยชน์ที่สามารถใช้งานได้จริง ปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบระหว่างผลิตภัณฑ์และ ผู้บริโภค คุณลักษณะทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำหลักการและวิธีการออกแบบที่ได้จาก การศึกษากรณีศึกษาเหล่านี้มาปรับใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานในลำดับต่อไป



ภาพที่ 1

แผนภาพกรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

1. วิธีวิจัยทางเอกสาร ผู้วิจัยสืบค้นและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทรัพยากรทางวัฒนธรรมและผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกุ้ยหลินจากแหล่งข้อมูลเอกสารอ้างอิงหลากหลายรูปแบบ อาทิ การเข้าเยี่ยมชมพิพิธภัณฑ์ขนาดใหญ่หลายแห่ง ค้นหาข้อมูลจากวารสารวิชาการ ฐานข้อมูลสถิติทางประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต จากนั้นจึงนำข้อมูลที่รวบรวมได้ทั้งหมดมาจัดระเบียบ เรียบเรียง และสรุปเนื้อหา แล้วจึงดำเนินการเปรียบเทียบข้อมูลเพื่อสรุปผลการศึกษาทฤษฎีและวิธีการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกุ้ยหลิน โดยที่ในขณะเดียวกันผลการวิจัยนี้ยังถือเป็นการนำเสนอแนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ด้วยทฤษฎีดังกล่าวให้กับผลิตภัณฑ์ประเภทเดียวกันในท้องถิ่นอื่นๆ

2. วิธีวิจัยภาคสนาม ผู้วิจัยใช้วิธีสำรวจและสืบค้นข้อมูลโดยการลงพื้นที่ภาคสนามเพื่อรวบรวม จัดระเบียบ และวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกุ้ยหลิน นอกเหนือจากนี้ ผู้วิจัยยังสำรวจข้อมูลด้วยการจัดทำแบบสอบถามเพื่อทำความเข้าใจความพึงพอใจ และขอเสนอแนะที่ประชาชนทั่วไปมีต่อผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกุ้ยหลินในปัจจุบัน

3. วิธีวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยศึกษาหลักถึงนัยแฝงและอัตลักษณ์อันเป็นเอกลักษณ์ของภูมิทัศน์วัฒนธรรมกุ้ยหลินเพื่อซึมซับปัจจัยที่เหมาะสมสำหรับการต่อยอดสู่การออกแบบเชิงสร้างสรรค์ อาทิ แก่นแท้ของงานหัตถศิลป์ อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม แนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียภาพ ตลอดจนมาตรฐานเชิงคุณค่า ฯลฯ จากนั้นจึงนำปัจจัยเหล่านี้เข้าสู่กระบวนการวิเคราะห์และสรุปผลอย่างเป็นระบบเพื่อต่อยอดสู่นวัตกรรมการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่โดดเด่นด้วยอัตลักษณ์ประจำท้องถิ่น

4. วิธีวิจัยแบบสหวิทยาการ บทความวิจัยนี้มุ่งประเด็นไปที่การศึกษาวิจัยการบูรณาการร่วมกันระหว่างผลิตภัณฑ์อนุพันธ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ (Creative Culture Derivative Product) และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ของผลิตภัณฑ์แล้วดำเนินการพัฒนาต่อยอด ซึ่งในกระบวนการอธิบายข้อมูลเกี่ยวกับอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับพิพิธภัณฑ์ อุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ตลอดจนมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้มีองค์ความรู้จากหลากหลายสาขาวิชาการเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้อง ซึ่งการบูรณาการองค์ความรู้ทางวิชาการนี้ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงทับซ้อนในกระบวนการทางวิธีวิจัยและการแลกเปลี่ยนสื่อสารระหว่างมุมมองทางทฤษฎีและทำให้เนื้อหาของบทความวิจัยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผลการวิจัย

1. ได้ข้อสรุปเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกัญหลิน บทความวิจัยมีส่วนช่วยในการนำเสนอทรัพยากรและสนับสนุนทางทฤษฎีสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกัญหลินด้วยวิธีบูรณาการเชิงสร้างสรรค์

2. นำเสนอแนวคิดใหม่ในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ โดยการวิเคราะห์และสรุปหลักการออกแบบ องค์ประกอบเชิงสร้างสรรค์ นัยแฝงทางวัฒนธรรม ตลอดจนวิธีการออกแบบเชิงสร้างสรรค์จำเพาะในการออกแบบอย่างเป็นระบบ

3. ผลการวิจัยในส่วนของหลักการออกแบบ เคนยะ ฮาระ (Kenya Hara) ประมาจารย์ด้านการออกแบบชาวญี่ปุ่นเชื่อว่า “รากฐานของการออกแบบคือการมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับสังคม และการแก้ปัญหาที่คนส่วนใหญ่ในสังคมเผชิญคือหัวใจสำคัญของการออกแบบ” (Hara, 2010) ดังนั้น แก่นสำคัญของการออกแบบคือการนำเสนอบทบาทหน้าที่และความสามารถบางประการเพื่อช่วยแก้ปัญหา พร้อมทั้งตอบสนองความต้องการทางวัตถุและจิตวิญญาณของมนุษย์ ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกัญหลินเชิงบูรณาการในกรณีศึกษาทั้ง 2 รูปแบบตามหลักการออกแบบที่ได้จากการวิจัย ดังนี้

3.1 หลักการว่าด้วยประโยชน์การใช้งานจริง

การออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ด้วย “การออกแบบใหม่ (Redesign)” คือการสร้างการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำไปสู่ “สิ่งที่ดีกว่าเดิม” ผ่านกระบวนการ “ออกแบบใหม่” เป็นการปรับปรุงให้สวยงามขึ้น ใช้งานได้สะดวกขึ้นและน่าสนใจยิ่งขึ้นโดยอาศัยองค์ประกอบพื้นฐานเดิม โดยมุ่งเน้นสร้างเสริมความเพลิดเพลินทางประสาทสัมผัสให้กับกลุ่มผู้บริโภคเพื่อยกระดับความสนใจและกำลังซื้อของผู้บริโภคให้เพิ่มสูงขึ้น โดยที่ในขณะเดียวกันการออกแบบดังกล่าวยังจำเป็นต้องมีส่วนร่วมช่วยสร้างความยั่งยืนให้กับทรัพยากรวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์เฉพาะประจำท้องถิ่น

3.2 หลักปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ

หมายถึงการสร้างเสริมการรับรู้ถึงความเชื่อมโยงที่มีร่วมกันทั้งในทางวัฒนธรรมและอารมณ์ความรู้สึกระหว่างผู้สร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์ และผู้บริโภคเพื่อก่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ที่หลากหลาย ส่งเสริมความผูกพันทางอารมณ์ความรู้สึกระหว่างผู้บริโภค ผลิตภัณฑ์ และวัฒนธรรมที่เข้ามามีส่วนร่วมในผลิตภัณฑ์เพื่อให้ผู้บริโภคเกิดความตระหนักรู้ในอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม และได้รับการเติมเต็มความต้องการในการบริโภคทางวัฒนธรรม

3.3 หลักการว่าด้วยอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม

ในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์นั้นออกแบบต้องยึดถือการแสวงหาจุดยืนในสุนทรียะชั้นสูงและการแสดงออกถึงคุณค่าในเชิงบวกเป็นหลักสำคัญ คัดสรรนัยแฝงและบรรยากาศทางวัฒนธรรมจากทรัพยากรวัฒนธรรมโดยผ่านการดัดแปลงองค์ประกอบวัฒนธรรมด้วยกลวิธีเชิงสร้างสรรค์ เพื่อให้ผลิตภัณฑ์สะท้อนถึง “ความงามสง่า ทรงภูมิ และสไตร์อันโดดเด่นอย่างมีระดับ” เพื่อสร้างสรรค์แนวคิดใหม่และคุณค่าที่สามารถใช้เป็นข้ออ้างอิงเชิงสนับสนุนในการศึกษาค้นคว้าเพื่อพัฒนาต่อยอดอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์และกระตุ้น “ความมีชีวิตชีวา” ให้กับทรัพยากรทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

3.4 หลักนวัตกรรมการสร้างสรรค์

กุญแจสำคัญในการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ คือนวัตกรรมการสร้างสรรค์ ซึ่งมีอยู่ด้วยกัน 3 ประการ ได้แก่ นวัตกรรมสร้างสรรค์ด้านรูปลักษณะภายนอก นวัตกรรมสร้างสรรค์ด้านฟังก์ชันและนวัตกรรมสร้างสรรค์ด้านเทคนิคทางศิลปะ ซึ่งกุญแจสำคัญนี้ยังเป็นวิธีการสำคัญที่สามารถช่วยแก้ไขปัญหา “ผลิตภัณฑ์ที่ซื้อขายกันในท้องตลาดมีลักษณะเหมือนกันทุกประการ (Homogeneous Product)” ได้เป็นอย่างดี

4. พัฒนาต่อยอดเพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของกุ้ยหลินในรูปแบบสื่อพหุประสาทสัมผัสที่โดดเด่นด้วยอัตลักษณ์วัฒนธรรมประจำภูมิภาคและมีคุณค่าด้านประโยชน์การใช้งานสูง

กรณีศึกษาการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ด้วยพหุประสาทสัมผัสโดยบูรณาการร่วมกับองค์ประกอบภูมิทัศน์

วิถีชีวิตที่ยึดถือความจริงแท้อันเรียบง่ายเป็นนิยามที่มีความหมาย เช่นเดียวกับแนวคิดการออกแบบของนักออกแบบชาวญี่ปุ่น เคนยะ ฮาระ ยึดถือเป็นวิถีทางในการออกแบบผลงานมาโดยตลอด การออกแบบไม่จำเป็นต้องมุ่งให้ประสบการณ์ด้านการมองเห็นที่แข็งแกร่งและโดดเด่นเสมอไป แต่ยังสามารถออกแบบให้องค์ประกอบของผลงานค่อย ๆ แทรกซึมสู่สื่อประสาทสัมผัสทั้ง 5 อย่างช้า ๆ ไม่จำเป็นต้องให้ประสบการณ์ด้านสื่อภาพที่ชัดเจน ในขณะที่ผู้คนยังไม่สังเกตเห็นถึงการแทรกซึมและดำรงอยู่ของผลงาน การสื่อสารผ่านผลงานก็ค่อย ๆ เสร็จสิ้นลงอย่างเงียบเชียบ แฝบยล แม่นยำ และทรงพลัง (Hara, 2010) โดยใช้การตอบสนองความปรารถนาแบบใหม่เพื่อชีวิตที่ดียิ่งขึ้นของผู้คนยุคสมัยใหม่เป็นรากฐาน และใช้การตลาดเป็นปัจจัยชี้แนะแนวทาง ศึกษาค้นคว้าและออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่สามารถตอบสนองความต้องการเชิงสุนทรียภาพของผู้คนในยุคสมัยใหม่

นวัตกรรมการสร้างสรรคเชิงวัฒนธรรมด้วยพหุประสาทสัมผัสเป็นการศึกษาค้นคว้าในขอบเขตใหม่ที่ผสมผสานองค์ความรู้ระหว่างสาขาวิชาวิทยาศาสตร์ ชีววิทยา การออกแบบ และจิตวิทยาเข้าด้วยกัน ใช้เทคโนโลยีและวัสดุใหม่ๆ เพื่อทลายกรอบสื่อสายตารูปแบบดั้งเดิมที่จำเจ ซึ่งนวัตกรรมการสร้างสรรคเชิงวัฒนธรรมด้วยพหุประสาทสัมผัสต้องประยุกต์ให้สอดคล้องกับคุณลักษณะทางประสาทสัมผัสของมนุษย์ ออกแบบโดยให้ความสำคัญกับความต้องการทางจิตใจของผู้บริโภคซึ่งเป็นเป้าหมายการวิจัยให้มากยิ่งขึ้น ดังนั้น การประยุกต์ใช้พหุประสาทสัมผัสในนวัตกรรมการสร้างสรรคเชิงวัฒนธรรมจึงเริ่มต้นจากประสาทสัมผัสในการมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส การรับกลิ่น และรสชาติของมนุษย์ นำองค์ประกอบการออกแบบประยุกต์สู่ตัวผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ผู้บริโภคมีปฏิสัมพันธ์ทางประสาทสัมผัสกับผลิตภัณฑ์ และรู้สึกเชื่อมโยงอย่างใกล้ชิดยิ่งขึ้น

การศึกษาวิจัยโครงสร้างและอัตลักษณ์ของกลุ่มผู้บริโภคผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์จากขอบเขตภูมิภาคและความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคเอื้อประโยชน์ให้หันออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ได้ เริ่มต้นศึกษาจากโครงสร้างและอัตลักษณ์ของผู้บริโภค โดยมุ่งเน้นไปที่ความเชื่อมโยงและอัตลักษณ์ที่โดดเด่นและแปลกใหม่ของผลิตภัณฑ์ เพื่อออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการของตลาด

1. กรณีศึกษาแบบอย่างที่ 1: การออกแบบกล่องดนตรีโอมาเรอราพี รูปทรงเขาเซียงปีซานของก๊วยหลิน

1.1 ความเป็นมาและแนวคิดการออกแบบ

ภูมิทัศน์ทางธรรมชาติที่โดดเด่นของก๊วยหลินคือ เขาเซียงปีซานหรือเขางวงช้าง เนื่องจากภูเขาภูเขานี้มีรูปร่างคล้ายช้างยักษ์กำลังใช้งวงตักน้ำจากแม่น้ำจึงเป็นที่มาของชื่อเขาเซียงปีซาน แรกเริ่มเดิมทีชื่อว่าเขาหลินซาน มีชื่อเรียกสั้น ๆ ว่า เขาเซียงซาน (ตั้งแต่นั้นเป็นต้นไป ผู้วิจัยขอเรียกโดยย่อว่าเขาเซียงซาน) ภูเขาภูเขานี้ตั้งอยู่ที่จุดบรรจบของแม่น้ำหลีเจียงและแม่น้ำเถาฮวาเจียง อยู่เหนือระดับน้ำทะเลราว 200 เมตร สูงจากแม่น้ำ 50 เมตร ความยาวโดยรวม 108 เมตร กว้าง 100 เมตร ครอบคลุมพื้นที่ 13,000 ตารางเมตร เขาเซียงซานประกอบด้วยหินปูนบริสุทธิ์ที่ทับถมอยู่บริเวณก้นทะเลมาตั้งแต่เมื่อ 360 ล้านปีก่อน ทั้งยังมีชื่อเสียงด้านความมหัศจรรย์ตำนานเรื่องเล่าเกี่ยวกับเทพไต้พญาดา ด้วยเหตุนี้ เขาเซียงซานจึงกลายเป็นตัวแทนของภูมิทัศน์ธรรมชาติและสัญลักษณ์ของเมืองก๊วยหลิน ทำให้มีผลิตภัณฑ์ของก๊วยหลินหรือกระทั่งผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นของมณฑลกว่างซีจำนวนมากใช้เขาเซียงซานเป็นสัญลักษณ์สร้างภาพจำให้กับผู้บริโภค

ผลงานในกรณีศึกษานี้เป็นการใช้เขาเซียงซานเป็นริ้วหลักในการออกแบบและสร้างสรรค์กล่องดนตรีโอมาเรอราพีรูปทรงเขาเซียงซานของก๊วยหลิน โดยบูรณาการร่วมกับปัจจัยวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของก๊วยหลินเพื่อออกแบบผลงานผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่แสดงให้เห็นถึงเสน่ห์ทางศิลปะของก๊วยหลิน ตัวผลิตภัณฑ์ไม่เพียงมีรูปลักษณ์ที่สวยงาม แต่ยังแฝงเร้นด้วยมนต์เสน่ห์จากนัยแฝงของ

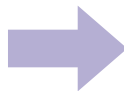
วัฒนธรรมกู่หลิน โดยเป็นการสร้างสรรค์จากการเลียนแบบรูปลักษณ์ของทิวทัศน์เขาเซี่ยงชานยามพระจันทร์ส่องสะท้อนเหนือน้ำ นักออกแบบพยายามให้ผลงานมีรูปทรงใกล้เคียงกับเขาเซี่ยงชาน เป็นธรรมชาติ เรียบง่ายไม่ซับซ้อน ช่างเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความเอื้ออารีเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ความวิริยะอุตสาหะ ความเฉลียวฉลาด และจิตวิญญาณ อีกทั้งเสียงของตัวอักษรจีน “象” ที่แปลว่า ช้าง ยังพ้องกับเสียงของตัวอักษรจีน “祥” ที่แปลว่าสิริมงคลในวัฒนธรรมจีนดั้งเดิม ดังนั้น ในแง่หนึ่งเขาเซี่ยงชานจึงมีนัยแฝงสื่อถึงความเป็นสิริมงคล ส่งผลให้ในสายตาของชาวจีนชนเผ่าไต (Dai) เขาเซี่ยงชานเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงโชคมั่งมั่งคลและความแข็งแกร่งในเวลาเดียวกัน

1.2 กลุ่มเป้าหมาย

เนื่องจากวัสดุที่นำมาใช้มีราคาสูง อาทิ องค์กรประกอบส่วนที่เป็นไม้เนื้อทำจากไม้พระยูงแดง (*Dalbergia Cochinchinensis* Pierre) คุณภาพสูง ทั้งยังไม่เพียงใช้เทคนิคทางประติมากรรมและเทคนิคแกะสลักไม้แบบจีนดั้งเดิม แต่ยังผสมผสานด้วยการดัดแปลงเชิงบูรณาการร่วมกับเทคโนโลยีลำโพงสมาร์ตการ์ด ส่งผลให้กระบวนการออกแบบและสร้างสรรค์จึงมีความซับซ้อนอย่างมาก ผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้จึงมุ่งเป้าไปที่กลุ่มผู้บริโภคระดับสูง ประกอบด้วยลูกค้าระดับบนและกลุ่มผู้มีรายได้สูง โดยวางจุดยืนผลิตภัณฑ์ในฐานะงานสร้างสรรค์อันวิจิตรประณีตที่เหมาะสมนำไปเป็นของขวัญ

1.3 การจำแนกและคัดสรรองค์ประกอบสำหรับการออกแบบ

องค์ประกอบจากภูมิทัศน์ธรรมชาติ: ทิวทัศน์ธรรมชาติของแม่น้ำหลีเจียง ทิวทัศน์ภูเขา-แม่น้ำที่ทอดยาวขนานกันสุดลูกหูลูกตาของกู่หลิน และกลิ่นดอกกุยฮวา ดอกไม้ประจำเมืองกู่หลิน (ตัวแทนอัตลักษณ์ประจำภูมิภาคของกู่หลิน)



ภาพที่ 2

ผลงานกล่องดนตรีหรือโรมาเธอร่าฟิรูปทรงเขาเซี่ยงชานของกู่หลิน

หมายเหตุ. จาก *Elephant Trunk Hill - Landmark of Guilin Landscape*, by China Discovery, n.d. (<https://www.chinadiscovery.com/guangxi/guilin/elephant-trunk-hill.html>). Copyright by China Discovery

1.4 การเลือกวัสดุ

ผลิตภัณฑ์กล่องดนตรีโอโรมาเธอร่าที่รูปทรงเขาเซียงซานของก๊วยหลินมีการเลือกใช้วัสดุในแต่ละส่วนดังนี้

องค์ประกอบหลักของผลิตภัณฑ์: งานประติมากรรมรูปช้างแกะสลักจากไม้พะยุงแดง

ส่วนฐาน: ฐานสร้างจากไม้พะยุงแดงฝังล้าโพงสมาร์ทการ์ด

เทคนิคเชิงบูรณาการ: การบูรณาการระหว่างเทคนิคศิลปะแกะสลักไม้แบบจีนดั้งเดิมและเทคโนโลยีล้าโพงสมาร์ทการ์ด

1.5 แนวคิดและกระบวนการออกแบบ

การออกแบบโดยนำเขาเซียงซานผสมผสานร่วมกับเทคโนโลยีล้าโพงอิเล็กทรอนิกส์ โดยใช้รูปทรงช้างที่มีภาพลักษณ์สื่อถึงความมั่นคงและจิตใจอันสงบในการสร้างแนวคิดเชิงศิลปะที่มีนัยแฝงถึงประเทศอันสงบที่น่าพาปวงประชามเย็น คลอเคล้าไปกับบทเพลงพื้นเมืองของก๊วยหลินภายใต้บรรยากาศกลิ่นหอมละมุนลอยละล่องอบอวลทั่วบริเวณ เนื่องจากในวัฒนธรรมจีนดั้งเดิม ตัวอักษรจีน “象” ที่แปลว่า ช้าง พ้องเสียงกับตัวอักษรจีน “祥” ที่หมายถึง สิริมงคล ดังนั้น ช้างในที่นี้จึงเป็นองค์ประกอบที่สื่อความได้ดีและให้ความรู้สึกเป็นมงคลมากยิ่งขึ้น คำพ้องเสียงกับอักษรจีนที่หมายถึงช้างที่สื่อถึงความเป็นมงคลเช่นนี้เป็นปัจจัยที่ถูกเลือกนำไปใช้ออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์มงคลจำนวนมาก เช่น การเล่นคำพ้องเสียงในคำมงคล 太平有象, 吉祥如意 และ 万象更新 นอกจากนี้ เนื่องจากช้างเป็นสัตว์ที่ใช้งวงคูดิน ตามหลักฮวงจุ้ยมีคำกล่าวที่ว่าน้ำเป็นบ่อเกิดของความมั่งมี ดังนั้น ช้างจึงมีความหมายมงคลในฐานะสัญลักษณ์ดึงดูดความมั่งคั่งและเรียกโชคลาภด้วยเช่นกัน

ตารางที่ 2

ตารางอธิบายบทบาทการทำงานและฟังก์ชันสร้างเสริมประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสของกล่องดนตรีโรมาเธอราที่รูปทรงเขาเซียงซานของก๊วยหลิน

ประเภทของประสาทสัมผัส	ฟังก์ชันสร้างเสริมประสบการณ์ในแต่ละส่วนของผลิตภัณฑ์	บทบาทการทำงาน
การมองเห็น	ฟังก์ชันทั่วไป: องค์ประกอบหลักด้านรูปทรงของผลิตภัณฑ์สร้างจากไม้พะยูนแดงโดยออกแบบและสร้างสรรค์ให้เป็นรูปทรงช้างที่มีลักษณะน่ารักน่าเอ็นดู เป็นมิตร อ่อนโยน ชื่อสัตย์และนอบน้อม บนหลังช้างมีส่วนเว้าทรงกลมซึ่งสามารถใช้วางขวดรูปหอมได้ ตกแต่งเพิ่มเติมด้วยฝาปิดทรงดอกบัวที่ทำจากทองแดง ช้างเป็นสัตว์พาหนะของพระสมันตภัทรโพธิสัตว์ (SAMANTABHADRA BODHISATTVA) ตามตำนานช้างจึงเป็นสัญลักษณ์สื่อถึงนิมิตหมายอันเป็นสิริมงคล ฟังก์ชันไดนามิก: เมื่อจุดรูปหอมตรงส่วนเว้าบริเวณหลังช้างจะมีกลิ่นหอมลอยขึ้นจากช่องบนฝาปิดทรงดอกบัวแกะสลักกลุลายดั่งภาพวาดอันวิจิตรเสมือนล่องลอยบนแดนสวรรค์อันงดงามที่หอมล้อมไปด้วยหมู่เมฆหมอก	รูปทรงของช้างถูกออกแบบและแกะสลักให้มีลักษณะอวบอ้วน ให้ความรู้สึกมั่นคง แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของสิ่งมงคลชนิดนี้ ซึ่งมีนัยแฝงเปรียบได้กับคำอวยพรให้ผู้เป็นเจ้าของมีรากฐานที่มั่นคง เจริญรุ่งเรืองดังใจหวัง
การได้ยิน	ติดตั้งลำโพงสมาร์ทการ์ดไว้ที่ฐาน: ผู้ใช้งานสามารถเสียบการ์ดในช่องการ์ดที่อยู่ตรงส่วนฐาน เชื่อมต่อกับ Bluetooth เพื่อสั่งเล่นการระบบเล่นดนตรีผ่านโทรศัพท์มือถือ	บรรเลงเพลงพื้นบ้านของก๊วยหลิน
การรับกลิ่น	กลิ่นหอมระเหยรูปแบบต่างๆ	กลิ่นดอกกุ้ยฮวา ดอกไม้ประจำเมืองก๊วยหลินที่ส่งกลิ่นอบอวลไปทั่วเมือง เมื่อได้กลิ่นดอกไม้ชนิดนี้ก็ราวกับได้ออกเดินไปตามท้องถนนของเมืองก๊วยหลิน อีกทั้งการเสริมด้วยกลิ่นหอมนานารูปแบบยังช่วยให้ผู้ใช้งานรู้สึกสดชื่นและผ่อนคลาย
การสัมผัส	ผิวสัมผัสที่ให้ความรู้สึกรอบอุ่นตามธรรมชาติของไม้พะยูนแดง	สัมผัสธรรมชาติที่ชวนให้รู้สึกถึงความผ่อนคลายอันบริสุทธิ์และการปล่อยวางจากความขุ่นข้องเหนียวหนาย สร้างการส่งเสริมสุนทรียภาพซึ่งกันและกันกับพื้นที่ที่ใช้ผลงานวางตกแต่ง สร้างความกลมกลืนเป็นธรรมชาติ รวมถึงความสบายทางสายตา

1.6 ภาพผลงานกรณีศึกษาแบบอย่าง: ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่ออกแบบด้วยพหุประสาทสัมผัส



ภาพที่ 3

ผลงานกล่องดนตรีโรมานอโรราฟรูปทรงเขาช้างซานของกู่หลิน

หมายเหตุ. จาก *Elephant Trunk Hill - Landmark of Guilin Landscape*, by China Discovery, n.d. (<https://www.chinadiscovery.com/guangxi/guilin/elephant-trunk-hill.html>). Copyright by China Discovery

2. กรณีศึกษาแบบอย่างที่ 2: การออกแบบกล่องดนตรีโรมานอโรราฟรูปทรงที่ได้แรงบันดาลใจจากอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและธรรมชาติของกู่หลิน

2.1 ความเป็นมาและแนวคิดการออกแบบ

แม่น้ำหลีเจียงได้รับการขนานนามว่าเป็นแดนสวรรค์บนดินมาตั้งแต่ในสมัยโบราณ ภูมิทัศน์ธรรมชาติของแม่น้ำสายนี้เป็นปัจจัยที่มักถูกนำไปขยายความให้กลายเป็นแนวคิดเชิงศิลปะของศิลปะภาพวาดจีนดั้งเดิม แนวคิดเชิงศิลปะในลักษณะนี้ถือเป็นหมวดหมู่แนวคิดทางสุนทรียภาพขั้นพื้นฐานที่สุดและสำคัญที่สุดในหลักทฤษฎีสุนทรียะแบบจีนดั้งเดิม และเป็นหลักเกณฑ์ทางสุนทรียะของงานจิตรกรรมจีนดั้งเดิมที่รุ่มรวยอัตลักษณ์ประจำชนชาติมากที่สุดอีกด้วย ศิลปินสร้างเขตแดนทางศิลปะดังกล่าวสร้างขึ้นโดยใช้เทคนิคทางศิลปะ เป็นเขตแดนแห่งเอกภาพที่รูปร่างและจิตวิญญาณ ความลวงและความจริง การเคลื่อนไหวและการหยุดนิ่ง การดำรงอยู่และการไม่มีอยู่กลมกลืนเป็นหนึ่งเดียว หรืออีกนัยหนึ่งคือการผสมผสานที่ยอดเยียมระหว่างอุดมคติและความเป็นจริง ภูมิทัศน์ของแม่น้ำหลีเจียงคือทิวทัศน์ซึ่งโอบล้อมด้วยขุนเขาและสายน้ำ ก่อเกิดเสน่ห์อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

หัวข้อหลักของผลงานนี้ คือการเฝ้าติดตามเพื่อสับฟังเรื่องราวความรักอันงดงามของชนฮัมเม ทามกลางทิวทัศน์ธรรมชาติของก๊วยหลิน ดังนั้น ผู้ออกแบบจึงหวังให้เหล่าผู้ชมผลงานได้สัมผัสถึงอารมณ์ และแนวคิดเชิงศิลปะจากทิวทัศน์ธรรมชาติและวัฒนธรรมของก๊วยหลินที่งดงามราวกลอนกวีและภาพวาด อันวิจิตรโดยผ่านพหุประสาทสัมผัส อาทิ การมองเห็น การได้ยิน การรับกลิ่น ตลอดจนการสัมผัส ฯลฯ ผู้ออกแบบจึงนำปัจจัยภูมิทัศน์วัฒนธรรมและจิตวิญญาณทางวัฒนธรรมมาบูรณาการสู่การออกแบบผล งานในรูปแบบองค์ประกอบการออกแบบ เพื่อให้ผู้ชมสามารถสัมผัสได้ถึงโลกแห่งวัฒนธรรมประจำภูมิภาค ของก๊วยหลินด้วยประสาทสัมผัสที่หลากหลายในเวลาเดียวกัน

2.2 กลุ่มเป้าหมาย

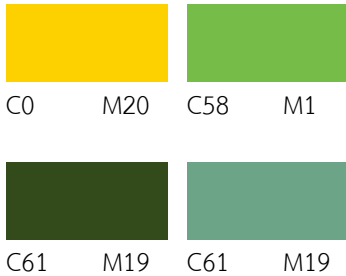
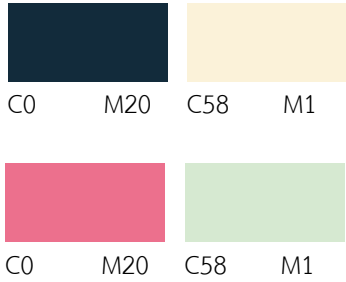
เนื่องจากวัสดุที่ใช้มีมูลค่าสูง องค์ประกอบส่วนงานไม่สร้างจากไม้พะยุงแดงคุณภาพสูง กอปรกับ ไม่เพียงใช้เทคนิคการแกะสลักไม้และเทคนิคประติมากรรมแบบจีนดั้งเดิม ยังบูรณาการร่วมกับเทคโนโลยี ลำโพงสมาร์ทการ์ด กระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ขึ้นนี้จึงมีความซับซ้อนอย่างมาก ดังนั้น กลุ่มผู้บริโภค ระดับสูง ประกอบด้วยลูกค้าระดับบนและกลุ่มผู้มีรายได้สูง โดยวางจุดยืนผลิตภัณฑ์ในฐานะงานสร้างสรรค์ อันวิจิตรประณีตที่เหมาะสมนำไปเป็นของขวัญ

2.3 การจำแนกและคัดกรององค์ประกอบสำหรับการออกแบบ

องค์ประกอบจากภูมิทัศน์ธรรมชาติ: ทิวทัศน์ธรรมชาติของแม่น้ำหลีเจียง ทิวทัศน์ภูเขา-แม่น้ำที่ ทอดยาวขนานกันสุดลูกหูลูกตาของก๊วยหลิน (ตัวแทนอัตลักษณ์ประจำภูมิภาคของก๊วยหลิน) ผู้วิจัยจัดทำ ตารางแสดงข้อมูลการจำแนก ดึงและคัดกรององค์ประกอบการออกแบบของผลิตภัณฑ์ตัวอย่างกรณีศึกษา ไว้ ดังนี้

ตารางที่ 2

ตารางแสดงข้อมูลการจำแนก ดึงและคัดสรรองค์ประกอบการออกแบบของผลิตภัณฑ์ตัวอย่างกรณีศึกษา

องค์ประกอบของก๊วยหลิน (องค์ประกอบภูมิทัศน์ธรรมชาติและ วัฒนธรรมของก๊วยหลิน)	การจำแนกและดึงอัตลักษณ์ ขององค์ประกอบออกมา ในรูปแบบงานลายเส้น	การจำแนกและดึง อัตลักษณ์ขององค์ประกอบด้านสี
ทิวทัศน์แม่น้ำหลีเจียง 		
ดอกไม้ประจำเมืองก๊วยหลิน: ดอกก๊วยฮวา 		
ภาพนิ่งจากบทธละครพื้นบ้าน ของก๊วยหลินเรื่องหลิวซานเจีย 		

หมายเหตุ. ภาพ “ทิวทัศน์แม่น้ำหลีเจียง” จาก *Top 12 most beautiful national parks in the world_China Guilin Lijiang Scenic Area on the list*, by Fantastic Beasts Science, 2019, Sohu (https://www.sohu.com/a/304342872_120092195). Copyright by Sohu; ภาพ “ดอกไม้ประจำเมืองก๊วยหลิน: ดอกก๊วยฮวา” จาก *Three odes to Osmanthus*, by Tarleisio, 2019, The Genie Alembicated (<https://thealembicatedgenie.com/2019/04/18/three-odes-to-osmanthus/>). Copyright 2019 by Tarleisio; ภาพ “นิ่งจากบทธละครพื้นบ้านของก๊วยหลินเรื่องหลิวซานเจีย” จาก *Guangxi's magic Big Banyan Tree: From Matchmaker to Cash Cow*, by Y. Wu, 2018, CGTN, (https://news.cgtn.com/news/3d3d674e7759544d31457a6333566d54/share_p.html). Copyright 2018 by Wu Yan

2.4 การเลือกวัสดุ

องค์ประกอบส่วนฉากหลัง: ไฟ LED ทรงกลมตกแต่งเพิ่มเติมด้วยดอกกุ้ยฮวา ส่วนด้านล่างเป็นแนวทิวเขาของกุ้ยหลินตั้งตระหง่าน

องค์ประกอบส่วนงานประติมากรรมดินปั้น: งานประติมากรรมรูปตัวละคร “หลิวซานเจีย” และ “อาหนิว” จากบทละครพื้นบ้านของกุ้ยหลินเรื่องหลิวซานเจีย

ส่วนฐาน: ฐานสร้างจากไม้พะยุงแดงฝังล้าโพงสมาร์ทการ์ด

เทคนิคเชิงบูรณาการ: การบูรณาการระหว่างเทคนิคศิลปะแกะสลักไม้ เทคนิคงานประติมากรรมแบบจีนดั้งเดิมร่วมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ทั้งล้าโพงสมาร์ทการ์ดและไฟ LED

2.5 แนวคิดและกระบวนการออกแบบ

แนวคิดสร้างสรรค์ของผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้เกิดจากการผสมผสานระหว่างทิวทัศน์ธรรมชาติของแม่น้ำหลีเจียงและจันทร์เพ็ญ แล้วสร้างสรรค์ออกมาเป็นแนวคิดเชิงศิลปะที่งดงามชวนให้รู้สึกอึ้งอัมโมหิต หัวข้อหลักของการออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้ คือการใช้วิธีการออกแบบเชิงนามธรรมและการอุปมาเพื่อสร้างฉากทัศน์องค์ประกอบพื้นหลังที่สวยงามและโดดเด่นด้วยปัจจัยวัฒนธรรมประจำภูมิภาคของกุ้ยหลินเสริมแต่งด้วยไฟ LED ทรงกลมเหมือนจันทร์เพ็ญดวงโต เป็นองค์ประกอบที่ช่วยสร้างฉากทัศน์ที่แตกต่างระหว่างกลางวันและกลางคืน กอปรกับกลิ่นหอมที่แผ่ซ่านลอยอ้อยอิ่งรอบผลิตภัณฑ์คลอเคล้าเสียงเพลงพื้นบ้านของกุ้ยหลินอันไพเราะ ดังเสียงเสนาะแว่วหวานมีจังหวะจะโคนเลื่อนลอยขับกล่อมจากภูเขาน้ำค้าง ไกล ทิวทัศน์พระจันทร์เต็มดวงกลมโตและองค์ประกอบที่สื่อถึงความรู้สึกหวานซึ่งระหว่างหลิวซานเจียและอาหนิวราวกับวาดหวังให้คำมั่นสัญญาในรักประทับตรึงอยู่คู่กับผลิตภัณฑ์ตลอดไป

ตารางที่ 2

ตารางอธิบายบทบาทการทำงานและฟังก์ชันสร้างเสริมประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสของคอมพิวเตอร์โอโรมาเธอร่าฟี
หลิวนเจีย

ประเภทของ ประสาทสัมผัส	ฟังก์ชันสร้างเสริมประสบการณ์ ในแต่ละส่วนของผลิตภัณฑ์	บทบาทการทำงาน
การมองเห็น	ฟังก์ชันทั่วไป: ไฟ LED ทรงจันทร์เพ็ญ คู่รักสองคนแสดง ความรักต่อกันใต้ต้นกุยฮวาสีทองอร่าม ฟังก์ชันไดนามิก: ม่านหมอกระคนกลิ่นหอมที่ลอยอวลจาก ทิวเขาที่เป็นฉากหลัง	องค์ประกอบดอกกุยฮวา ทิวเขาและงานประติมากรรม ดินปั้นคู่รักที่สื่อถึงเรื่องราวของหลิวนเจีย บุคคล ตามตำนานพื้นบ้านของกุยหลินเป็นปัจจัยสร้างเสริม บรรยากาศทางอารมณ์ที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะภูมิภาค ของกุยหลินในรูปแบบสื่อเชิงทัศนมิติ
การได้ยิน	ติดตั้งลำโพงสมาร์ตการ์ดที่ส่วนฐาน: ผู้ใช้งานสามารถเสียบการ์ดในช่องการ์ด ที่อยู่ตรงส่วนฐาน เชื่อมต่อกับ Bluetooth เพื่อสั่งเล่นการระบบเล่นดนตรีผ่าน โทรศัพท์มือถือ	บรรเลงบทเพลงพื้นบ้านของกุยหลินที่เล่าถึงเรื่องราว ตามตำนานของหลิวนเจีย โดยผู้ใช้งานสามารถ สั่งการได้ผ่านระบบ Bluetooth ที่เชื่อมต่อเข้ากับ โทรศัพท์มือถือ ให้ผู้ใช้งานได้สัมผัสกับวัฒนธรรม ประจำภูมิภาคของกุยหลินและได้รับรู้เรื่องราวของ ตำนานหลิวนเจียผ่านสื่อการมองเห็นและการได้ยิน
การรับกลิ่น	กลิ่นหอมดอกกุยฮวาและกลิ่นควั่นโอโรมา	กลิ่นดอกกุยฮวา ดอกไม้ประจำเมืองกุยหลินที่ส่งกลิ่น ออบอวลไปทั่วเมือง เมื่อได้กลิ่นดอกไม้ชนิดนี้ก็ราวกับได้ ออกเดินไปตามท้องถนนของเมืองกุยหลิน อีกทั้งการ เสริมด้วยกลิ่นหอมนานารูปแบบยังช่วยให้ผู้ใช้งานรู้สึก สดชื่นและผ่อนคลาย
การสัมผัส	ผิวสัมผัสที่ให้ความรู้สึกรอบอุ่นตาม ธรรมชาติของไม้พะยูงแดง	สัมผัสธรรมชาติที่ชวนให้รู้สึกถึงความผ่อนคลายอัน บริสุทธิ์และการปล่อยวางจากความวุ่นวายของเหนือ หนาย สร้างการส่งเสริมสุนทรีย์ภาพซึ่งกันและกันกับ พื้นที่ที่แสดงผลงานวางตกแต่ง สร้างความกลมกลืนเป็น ธรรมชาติ รวมถึงความสบายทางสายตา

2.6 ภาพผลงานกรณีศึกษาแบบอย่าง: ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่ออกแบบด้วยพหุประสาทสัมผัส



ภาพที่ 4

ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของก๊วยหลิน “โคมไฟคนตรีอโรมาเธอราฟีหลิวซานเจีย”

แรงบันดาลใจจากประสบการณ์การวิจัย

ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่ดีไม่เพียงควรตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ในด้านการใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่านั้น แต่ยังควรสามารถสร้างอารมณ์ร่วมทางจิตวิญญาณได้ด้วยเช่นกัน ซึ่งการนำปัจจัยวัฒนธรรมประจำภูมิภาคบูรณาการสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์สามารถช่วยสร้างเสริมให้ตัวผลิตภัณฑ์มีผลการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์และได้เผยให้เห็นถึงอัตลักษณ์เฉพาะตัวที่ชัดเจนให้ผลิตภัณฑ์มีความโดดเด่นเฉพาะตัว ช่วยยกระดับทั้งประสิทธิภาพในเชิงศิลปะและคุณค่าด้านการใช้งานจริง

การสร้างสรรคนี้ไม่เพียงเอื้อประโยชน์ต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมสร้างสรรค์และส่งเสริมการประชาสัมพันธ์วัฒนธรรมในระดับภูมิภาคเท่านั้น แต่ยังสามารถเร่งการยกระดับอุตสาหกรรมวัฒนธรรมในท้องถิ่นต่างๆ ได้ในระดับหนึ่ง รวมถึงช่วยเพิ่มขีดความสามารถด้านการแข่งขันให้กับวัฒนธรรมประจำท้องถิ่นอื่นๆ ซึ่งการวิจัยส่วนใหญ่มุ่งประเด็นไปที่การศึกษาค้นคว้าโดยใช้ภูเขาเซียงซานและตำนานหลิวซานเจียซึ่งเป็นสัญลักษณ์ตัวแทนที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของเมืองก๊วยหลินเป็นตัวอย่างกรณีศึกษา โดยวิเคราะห์องค์ประกอบวัฒนธรรมระดับภูมิภาคที่โดดเด่นและนำองค์ประกอบดังกล่าวบูรณาการสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ประจำท้องถิ่นด้วยพหุประสาทสัมผัสอย่างสร้างสรรค์

1. ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ “กล่องดนตรีโอโรมาเรราฟิรูปรองเขาเชียงซาน”

รูปร่างของผลิตภัณฑ์ชิ้นนี้ออกแบบและสร้างสรรค์โดยประยุกต์ใช้รูปร่างของ “เขาเชียงซาน” สัญลักษณ์ตัวแทนของกู่หลิน ด้วยภาพลักษณ์เชิงบวกที่สื่อถึงความซื่อสัตย์และความภักดี ช้างจึงกลายเป็นสัญลักษณ์นำโชคซึ่งเป็นที่รู้จักทั่วโลก กอปรกับในวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมดั้งเดิม ตัวอักษรจีน “象” ที่แปลว่าช้าง พ้องเสียงกับตัวอักษรจีน “祥” ที่หมายถึง สิริมงคล ส่งผลให้ช้างยังมีนัยแฝงที่สื่อถึงโชคชะตาอันเป็นมงคลมากยิ่งขึ้น อีกทั้งชาวจีนโบราณยังมีคำกล่าวที่ว่า “太平有象” ซึ่งมีนัยแฝงสื่อถึงคำมงคล “吉祥如意 (สุขสมปรารถนา)” และ “出将入相 (อวยพรให้มีทายาทผู้มีความสามารถรอบด้าน)” ด้วยเหตุนี้ ช้างจึงเป็นสัญลักษณ์มงคลที่ได้รับความนิยมอย่างมากในกู่หลิน ช้างในผลิตภัณฑ์ชิ้นดังกล่าวมีรูปร่างอวบอ้วนให้ความรู้สึกน่ารักน่าเอ็นดู บริเวณหลังช้างเป็นที่ตั้งของกระถางรูปหอมทรงกลมที่ช่วยสร้างบรรยากาศทางจิตวิญญาณเปี่ยมด้วยมนต์เสน่ห์อันลึกซึ้ง คลอเคล้าด้วยเสียงบรรเลงเพลงพื้นบ้านอันไพเราะของกู่หลิน เป็นการออกแบบเชิงบูรณาการที่ผสมผสานพหุประสาทสัมผัส อาทิ การมองเห็น การได้ยินและการสัมผัส ฯลฯ เข้าด้วยกัน ทำให้ผู้ใช้งานได้สัมผัสประสบการณ์จากวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ประจำท้องถิ่นของกู่หลินจากมุมมองในแต่ละประสาทสัมผัส

ในฐานะผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ เนื่องจากช้างเป็นสัตว์ที่มีความแสนรู้และอ่อนน้อมโดยธรรมชาติ ทั้งยังเป็นสัญลักษณ์ที่มีนัยแฝงสื่อถึงการเรียกโชคลาภให้กับผู้เป็นเจ้าของ ผลิตภัณฑ์รูปทรงช้างจึงเป็นสัญลักษณ์มงคลที่เชื่อกันว่าช่วยดูดซับความมั่งคั่งจากทุกสารทิศ ในขณะเดียวกันก็สามารถช่วยลดแรงต้านและขัดอุปสรรคทั้งปวงที่ขวางหน้า เพื่อช่วยเปิดช่องทางธุรกิจและก้าวสู่จุดสูงสุดของความสำเร็จ ส่งผลให้ผลิตภัณฑ์รูปทรงช้างกลายเป็นที่นิยมในหมู่สาธารณชนจำนวนมาก ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยใช้เป็นตัวอย่างกรณีศึกษาใช้ “ช้าง” เป็นหัวข้อหลักในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ทั้งยังสามารถพัฒนาต่อยอดการสร้างสรรคด้วยประสบการณ์พหุประสาทสัมผัสที่มีความหลากหลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ วัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ประจำภูมิภาคของกู่หลินเป็นปัจจัยที่เปี่ยมด้วยเนื้อหาที่หลากหลายจึงยังมีอัตลักษณ์อีกมากมายที่สามารถดึงมาใช้เป็นองค์ประกอบในการออกแบบได้เช่นกัน

การออกแบบในปัจจุบันในทางปฏิบัติ เนื่องจากพลังและศักยภาพการวิจัยส่วนบุคคลที่จำกัด กอปรกับความจำเป็นในการคำนึงถึงสไตล์โดยภาพรวมของผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์นี้จึงเพียงดึงองค์ประกอบวัฒนธรรมทิวทัศน์ธรรมชาติมาประยุกต์ใช้งาน ซึ่งข้อมูลจากการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ดังกล่าวสามารถนำมาบูรณาการในการพัฒนาต่อยอดเพื่อประยุกต์ใช้ออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานอื่นๆ ในภายหลัง อีกทั้งวัฒนธรรมพื้นบ้านของกู่หลินมีนัยแฝงทางวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ประจำภูมิภาคที่แข็งแกร่งซึ่งสามารถสร้างแรงบันดาลใจและหัวข้อสร้างสรรค์สำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ได้อย่างหลากหลาย

2. ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ “โคมไฟดนตรีอโศกเรราฟ หลิวซานเจีย”

สาวสวยชาวจีนจ้าว แสงตกกระทบจากไฟ LED กลิ่นไม้หอมธรรมชาติของดอกกุยฮวา และดอกกุยฮวาสีส้มสวยสดใส องค์ประกอบเหล่านี้ล้วนเกิดจากการออกแบบเชิงบูรณาการที่รวมองค์ประกอบพหุประสาทสัมผัสทั้งการมองเห็น การได้ยิน การรับกลิ่นและการสัมผัสเข้าด้วยกันเพื่อสร้างประสบการณ์สัมผัสอัตลักษณ์วัฒนธรรมประจำภูมิภาคกุยหลินผ่านพหุประสาทสัมผัส ภาพลักษณ์เพชฌัญชาแห่งบทเพลงของตัวละครหลิวซานเจียซึ่งที่รับรู้และนิยมโดยแพร่หลายไม่เพียงช่วยสร้างเสริมเสน่ห์จากวัฒนธรรมเพลงกลอนพื้นบ้านของกุยหลิน ยิ่งไปกว่านั้นยังถือเป็นการแสดงออกถึงประวัติศาสตร์การต่อสู้ของสตรีที่ยืนหยัดต่อต้านอำนาจ มุ่งมั่นเพื่ออิสรภาพในรัก และกล้าที่จะแสวงหาการปลดปล่อยตนเองสู่ชีวิตที่เปี่ยมด้วยเจตจำนงเสรี รวมถึงความพยายามในการอยู่ร่วมกัน อย่างปรองดองระหว่างชายและหญิง

กล่าวได้ว่าภาพลักษณ์ของหลิวซานเจียเปรียบเสมือนแสงนำทางให้กับผู้หญิงและเป็นปัจจัยที่ยืนยันให้ผู้หญิงเข้าใจถึงความหมายในการดำรงอยู่ของตนเอง การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ขึ้นนี้จึงเป็นการนำกระแสอุดมการณ์ในยุคนี้มาใช้เป็นแรงพลังทางจิตวิญญาณอันไม่มีที่สิ้นสุดให้กับผู้หญิงทุกคน เชิดชูพลังแห่งสตรีและเกียรติในฐานะประชาชนผู้เป็นแรงงานขับเคลื่อนประเทศเฉกเช่นเดียวกัน เพื่อก่อให้เกิดความเสมอภาคในสังคม กระบวนการสร้างสรรค์ในลักษณะดังกล่าวทำให้ความตระหนักรู้และความรู้สึกเป็นเจ้าของอัตลักษณ์ประจำชนชาติของผู้คนยิ่งแข็งแกร่ง ส่งผลให้ความเชื่อในสายใยเชื่อมโยงระหว่างผู้คนยิ่งทวีความลึกซึ้งยิ่งขึ้น ซึ่งมีส่วนช่วยในการก่อร่างลู่ทางแห่ง “ความสามัคคี” ของเหล่าประชาชน

ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ขึ้นนี้เป็นงานสร้างสรรค์ที่เกิดจากการผสมผสานระหว่างภูมิทัศน์ธรรมชาติและภูมิทัศน์วัฒนธรรม แล้วจึงบูรณาการร่วมกับหัวข้อสร้างสรรค์ “ตำนานพื้นบ้านหลิวซานเจีย” เพื่อพัฒนาต่อยอดสู่ผลิตภัณฑ์ที่มอบประสบการณ์ทางพหุประสาทสัมผัสหลากหลายรูปแบบ ในปัจจุบันนี้ที่มีวัสดุรูปแบบใหม่ทยอยปรากฏขึ้นอย่างไม่ขาดสายและเกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา นักออกแบบจึงจำเป็นต้องปรับปรุงพัฒนาและเสริมสร้างความหลากหลายด้านวัสดุในการสร้างสรรค์ผลงานวัฒนธรรมสร้างสรรค์ โดยที่ในขณะเดียวกันยังให้ความสำคัญกับวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ควบคุมปริมาณการใช้วัสดุอย่างประหยัด ใช้อย่างคุ้มค่าและเหมาะสม ควบคู่ไปกับการคำนึงกระบวนการรีไซเคิลและปฏิบัติตามหลัก “วิธีการออกแบบและผลิตที่เรียบง่าย เหมาะสม เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและสร้างคาร์บอนในระดับต่ำ” โดยใช้วิธีการออกแบบที่สร้างสรรค์ในการพัฒนาต่อยอดผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นเปี่ยมด้วยชีวิตชีวาและน่าสนใจเพื่อเผยแพร่แนวคิดนิเวศวิทยาวัฒนธรรม (Ecological Culture)

ข้อเสนอแนะการวิจัย

จากข้อมูลทั้งหมดในข้างต้น จึงกล่าวได้ว่าการสร้างผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์ของก๊วยหลิน อย่างไรก็ตามอาจแยกขาดจากการบ่มเพาะวัฒนธรรมในท้องถิ่น และถือเป็นกระบวนการหนึ่งที่กำลังอยู่ในช่วงดำเนินการและพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป เนื่องด้วยการพัฒนาตามกระแสกาลสมัยเหล่าทายาทเลือดใหม่ที่เข้ามาช่วยอนุรักษ์และสืบสานมรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้จึงเพิ่มจำนวนขึ้นอย่างไม่ขาดสาย ช่วยเป็นแรงกำลังสำคัญในการสร้างเสริมแบรนด์ดัง “มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้” ของก๊วยหลิน แน่นอนว่าหนทางสายนี้ยังอีกยาวไกล และต้องการความช่วยเหลือจากการร่วมมือกันของทุกสาขาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง

ก๊วยหลินมีนัยแฝงทางวัฒนธรรมระดับภูมิภาคอันลุ่มลึกและเข้มข้น องค์ประกอบทางวัฒนธรรมแต่ละรูปแบบล้วนมีนัยแฝงที่ลึกซึ้งหลากหลายระดับ แม้ว่าการออกแบบในยุคปัจจุบันมีการประยุกต์ใช้องค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ทว่าการคัดสรรและกลวิธีในการประยุกต์ใช้องค์ประกอบทางวัฒนธรรมเหล่านี้ล้วนยังอยู่เพียงในระดับผิวเผิน ซึ่งในการวิจัยหลังจากนี้ เหล่านักวิจัยสามารถศึกษาค้นคว้าหัวข้อที่เกี่ยวข้องในระดับที่เจาะลึกยิ่งขึ้น ไขแก่นแท้ทางวัฒนธรรมระดับภูมิภาคในการออกแบบและสร้างสรรค์เพื่อแสดงให้เห็นถึงเสน่ห์เฉพาะตัวของวัฒนธรรมก๊วยหลินโดยผ่านศิลปะการตกแต่งในผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมสร้างสรรค์

เอกสารอ้างอิง (References)

- 崔冰清. (2020). 中国传统文化元素在现代文创产品设计中的应用. 大众文艺, 2022(02), 74-75.
- 中国地域文化通览编委会. (2013). 中国地域文化通览 广西卷. 中华书局.
- 原研哉. (2010). 设计中的设计. 广西师范大学出版社.
- 李君. (2016). 文创3.0与艺术品产业创新. 世界知识出版社.
- 李玲玉, 郝琳哲, 潘海花 & 曾丽明. (2021). 桂林旅游城与红色文创产品现状及发展路径探究: 以湘江战役红色文创产品设计为例. 今古文创, 2021(09), 57-58.
- 宋梵主. (2014). 中国传统文化与地域特色文化概论. 吉林大学出版社.
- 谢璞骅. (2018). 桂林美术史话. 广西师范大学出版社.
- 张彩霞. (2014). 地域特色玩偶旅游纪念品设计应用研究. 广西师范大学.
- 张凯. (2022). 中国传统手工艺文创产品设计路径探索. 绥化学院学报, 2022(03), 99-100.
- 张燕&田叶凡(2021)基于桂林山水文化的文创产品再设计研究以酒店家具设计为例住宅与房地产, 2021(02), 123-124.
- 赵江洪. (1999). 设计与艺术的涵义. 湖南大学出版社, 29-31.
- 钟文典. (2008). 桂林通史. 广西师范大学出版社.

- China Discovery. (n.d.). *Elephant Trunk Hill - Landmark of Guilin Landscape* [Online Image].
<https://www.chinadiscovery.com/guangxi/guilin/elephant-trunk-hill.html>
- Cui, B. (2020). The application of Chinese traditional cultural elements in the design of modern cultural and creative products. *Popular Literature and Art*, 2022(02), 74-75. [in Chinese]
- Editorial Committee of China Regional Culture Overview. (2013). *China Regional Culture Overview, Guangxi Volume*. Zhonghua Book Company. [in Chinese]
- Fantastic Beasts Science. (2019). *Top 12 most beautiful national parks in the World China Guilin Lijiang Scenic Area on the list* [Online Image]. Sohu. https://www.sohu.com/a/304342872_120092195
- Hara, K. (2010). *Designing design*. Guangxi Normal University Press. [in Chinese]
- Li, J. (2016). *Cultural Creation 3.0 and Art Industry Innovation*. World Knowledge Publishing House. [in Chinese]
- Li, L., Hao, L., Pan, H. & Zeng, L. (2021). Guilin Tourism City and the Current Situation and Development Path of Red Cultural and Creative Products: Taking the Design of Red Cultural and Creative Products in the Xiangjiang Battle as an Example. *Jingu Wenchuang*, 2021(02), 57-58. [in Chinese]
- Song, F. (2014). *Introduction to Chinese Traditional Culture and Regional Characteristic Culture*. Jilin University Press. [in Chinese]
- Tarleisio. (2019). *Three odes to Osmanthus* [Online Image]. The Genie Alembicated. <https://thealembicatedgenie.com/2019/04/18/three-odes-to-osmanthus/>
- Wu, Y. (2018). *Guangxi's Magic Big Banyan Tree: From Matchmaker to Cash Cow* [Online Image]. CGTN. https://news.cgtn.com/news/3d3d674e7759544d31457a6333566d54/share_p.html
- Xie, P. (2018). *History of Guilin Art*. Guangxi Normal University Press. [in Chinese]
- Zhang, C. (2014). *Application research on the design of tourist souvenirs with regional characteristics*. Guangxi Normal University Press. [in Chinese]
- Zhang, K. (2022). Exploration of the design path of traditional Chinese handicrafts and cultural and creative products. *Journal of Suihua University*, 2022(03), 99-100. [in Chinese]
- Zhang, Y. & Tian, Y. (2021). Research on the Redesign of Cultural and Creative Products Based on Guilin Landscape Culture: Taking Hotel Furniture Design as an Example. *Housing and Real Estate*, 2021(09), 123-124. [in Chinese]
- Zhao, J. (1999). *The Meaning of Design and Art*. Hunan University Press, 29-31. [in Chinese]
- Zhong, W. (2008). *General History of Guilin*. Guangxi Normal University Press. [in Chinese]

