แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบสร้างสรรค์ที่สับสน
CULTURAL DIMENSION APPROACH CONCEPT TO CONFUSING CREATIVE DESIGN

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค / KITTIPONG KEATIVIPAK
สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
INDUSTRIAL CRAFTS DESIGN, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, THAMMASAT UNIVERSITY

Received: January 18, 2019
Revised: April 25, 2019
Accepted: May 1, 2019

บทคัดย่อ

วัฒนธรรมและภูมิปัญญาเป็นสิ่งบ่งชี้สังคมและมนุษย์ สื่อสัญลักษณ์ของสังคมถึงความเจริญและความเสื่อม วัฒนธรรมจึงเป็นเครื่องแสดงถึงบุคลิกลักษณะของชาติ และเป็นเครื่องกล่อมเกลาจิตใจของมนุษย์ ประเทศใดมีวัฒนธรรมดีจะส่งผลต่อความเจริญของคนในสังคม โดยปัจจุบันวัฒนธรรมและภูมิปัญญากำลังได้รับความสนใจมากขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การตื่นตัวอันเป็นผลของการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ เนื่องจากกระแสการผลิตเพื่อจำหน่ายตามกลไกของตลาด จากทิศทางดังกล่าวทำให้นักออกแบบสร้างสรรค์ รวมถึงนักวิชาการที่เกี่ยวข้องในปัจจุบันได้สนใจนำแนวคิดการใช้มิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชาติ มาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาผลงาน เพื่อให้เกิดจุดขายและสร้างความแตกต่าง รวมถึงการยึดโยงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสู่การต่อยอดให้เป็นผลิตภัณฑ์ในรูปแบบใหม่ แต่นั่นกลับก่อให้เกิดปัญหาจากความมักง่าย การขาดองค์ความรู้ที่เพียงพอในการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไปใช้ประโยชน์ การนำไปใช้ออกแบบที่ไม่เหมาะสมกับบริบททางวัฒนธรรมเดิม สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วส่งผลกระทบต่อทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม ซึ่งนั่นอาจเป็นการทำลายมากกว่าการสร้างสรรค์ จากบทความจึงสะท้อนตัวอย่างการอธิบายและวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและสามารถนำวัฒนธรรมไปปรับใช้ประโยชน์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

คำสำคัญ: วัฒนธรรม, ภูมิปัญญา, การออกแบบ

Abstract

Culture and wisdom are indicators of society and humans as they are the symbols of prosperity and deterioration. The culture itself is a symbol of national characteristics. The culture influences the development of the human mind. Countries with cultures results in the prosperity of people in society. Culture and wisdom have gained more attention from rapid changes in early 2000s. People's full alertness is a result of the current push into the production for sale according to the market mechanism. Due to this trend, creative designers and involved scholars are interested in applying the concept of cultural dimensions and national wisdom to be a tool for design development to create a selling point and make a difference, including to weave the culture and wisdom into the development of the new products, but this, instead, caused problems from the carelessness, lack of sufficient knowledge to applying culture and wisdom to use. The use of designs that are not suitable for the original cultural context affected the original cultural capital. It was more destructive than creative; therefore, the article presented examples,

explanation and analysis of the data from the current work in order to better understand and appropriately apply culture and wisdom.

Keyword: Cultural Wisdom Design

บทนำ

แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรม(Culture) และภูมิปัญญา (Wisdom) เพื่อนำมาใช้สู่การออกแบบในแขนงต่างๆ เริ่มมีบทบาทมากขึ้นในวงการออกแบบในปัจจุบัน เพื่อทำการกระตุ้นเศรษฐกิจและส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมภายในประเทศสู่สากล ซึ่งปัจจุบันได้รับการตอบรับที่ดีในตลาดโลก[1] นักวิชาการและนักออกแบบจึงมีแนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมและองค์ความรู้ทางภูมิปัญญาที่มีเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์มากขึ้น มีการพยายามสร้างชุดทฤษฎีหรือกรอบแนวคิดการสร้างสรรค์ใหม่ๆ แต่กระนั้นแนวคิดที่นำมาใช้ในการวิเคราะห์หรือเป็นชุดทฤษฎี นักวิชาการและนักออกแบบหลากหลายท่านไม่มีความลุ่มลึก ไม่เข้าใจในทฤษฎีฐานราก และไม่สามารถสื่อสารถึงการนำมิติทางวัฒนธรรมมาใช้ได้อย่างเหมาะสม กลายเป็นเพียงดึงภาพลักษณ์หรือความงาม(ในบางส่วน) มาใช้การออกแบบสร้างสรรค์ เพียงคำนึงถึงผลลัพธ์ของผลิตภัณฑ์ให้เกิดความแตกต่าง น่าสนใจ และพยายามแสดง คำว่า **“มิติทางวัฒนธรรม”** เป็นต้นกำเนิดความคิด (ว่ามาจากที่ใด) ทั้งที่เนื้อหาใจความสำคัญของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่สั่งสมที่เป็นองค์ความรู้กลับถูกลบเลือนมองข้ามไป ซึ่งแนวคิดการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบมิใช่ความงดงามที่เห็นด้วยสายตาเพียงเท่านั้น **การศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม การค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด ทัศนคติของชุมชนหรือสังคม ณ ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้นๆ ที่มีความจำเป็นต่อการศึกษา** ก่อนที่จะนำไปต่อยอดและพัฒนา ไม่เช่นนั้นแล้วสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นจะเป็นการทำลายมากกว่าการสร้างสรรค์ อันจะทำให้เกิดผลเสียมากกว่าผลดีในระยะยาว

เนื้อหา

วัฒนธรรม หมายถึง วิถีการดำเนินชีวิตของคนในส่วนใหญ่ของสังคมแต่ละท้องถิ่นซึ่งมีแนวประพฤติปฏิบัติร่วมกันมาอย่างยาวนานนับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เช่น วัฒนธรรมพื้นบ้านทางภาคเหนือ วัฒนธรรมพื้นบ้านทางภาคอีสาน และวัฒนธรรมพื้นบ้านทางภาคใต้ เป็นต้น วัฒนธรรมพื้นบ้านของแต่ละภาคจึงเป็นแนวประพฤติปฏิบัติของคนในภาคนั้นๆที่สืบทอดกันมาอย่างยาวนาน ทำให้มีชีวิตอยู่ได้จนถึงปัจจุบัน[2] ซึ่งอาจจะมีความคล้ายคลึงหรือแตกต่างไปจากวัฒนธรรมพื้นบ้านท้องถิ่นอื่นๆ ก็ได้ วัฒนธรรมพื้นบ้านจึงเป็นมรดกท้องถิ่นการบอกเล่ากันต่อมา จารึกเขียนไว้เป็นลายลักษณ์อักษร หรือปฏิบัติเป็นแบบอย่างต่อๆ กัน จนเป็นที่ยอมรับร่วมกัน (ประชิด สกุณะพัฒน์,วิมล จิโรจพันธุ์และกนิษฐา เชยทีวงศ์. 2551:19) ดังนั้นชุมชนหรือท้องถิ่นแต่ละแห่งจะมีวิถีชีวิตของผู้คนในแต่ละชุมชนหรือแต่ละท้องถิ่นแตกต่างกันไปตามสภาพวัฒนธรรมชุมชนหรือท้องถิ่นนั้นๆ กล่าวคือ ในสังคมเมืองหรือสังคมท้องถิ่นที่มีความเจริญ จะมีความหลากหลายสลับซับซ้อน เนื่องจากเป็นที่รวมของผู้คนหลากหลายประเภทที่แตกต่างกัน ทั้งด้านเชื้อชาติ ศาสนา

---

[1] ศิลปะและหัตถกรรม (Art & Craft) งานฝีมือและหัตถกรรมของประเทศไทยสามารถสร้างมูลค่าถึง 87,306 ล้านบาทในปี 2557 เมื่อนำมาผนวกกับทิศทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยในปัจจุบันแล้วนั้น อุตสาหกรรมศิลปะและหัตถกรรมจะเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีความโดดเด่น โดยต้องเน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการใช้ประโยชน์จากจุดเด่นของแต่ละภูมิภาค ประสานกระบวนการผลิตแบบใหม่เข้ากับทักษะฝีมือดั้งเดิมอย่างเข้าใจ (www.marketingoops.com/news/biz-news/tcdc-9-industry-trending. 2561) [Online]

[2] คำว่า “วัฒนธรรม” ถอดศัพท์มาจากคำว่า Culture เป็นคำที่ พลตรี พระเจ้าวรวงศ์เธอกรมหมื่นนราธิปพงศ์ประพันธ์ ทรงบัญญัติไว้ โดยมาจากการรวมกันของสองคำ คือ “วัฒน” มาจาก “วฑฺฒน” ในภาษาบาลี หมายถึง ความเจริญงอกงาม และ “ธรรม” มาจาก ธฺรม ในภาษาสันสกฤต หมายถึงสภาพความจริงที่เป็นอยู่ รวมความแล้ว หมายถึงสภาพที่แสดงถึงความเจริญงอกงามหรือความมีระเบียบวินัย แต่ในภาษาอังกฤษ คำว่า Culture มาจากคำเดิมในภาษาละตินว่า “Cultula” ซึ่งมีความหมายหลายอย่าง เช่น การเพาะปลูก, การปลูกฝัง, การปลูกพืช, การทำให้ดีกว่าเดิม จากการอบรมหรือฝึกหัด ซึ่งตรงกับความหมายของวัฒนธรรมอันหมายถึง ความเจริญงอกงามเสมือนการเจริญเติบโตของพืช ดังนั้นสิ่งใดก็ตามหากมีการเจริญขึ้นด้วยการศึกษา อบรม จะอยู่ในขอบข่ายความหมายของคำว่าวัฒนธรรมได้ทั้งสิ้น (วรวุธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ. 2549 : 45-46)

ภาษา การศึกษา และอาชีพ จึงเกิดการผสมปนเปกันทางวัฒนธรรม จนยากจะเห็นเอกลักษณ์ที่แท้จริงของชุมชนและท้องถิ่นนั้นได้ แต่ส่วนในสังคมชนบทหรือท้องถิ่นที่มีความเจริญแบบสังคมเมืองเข้าไปไม่ถึงหรือยังเข้าไปถึงน้อย วิถีของผู้คนจะเรียบง่าย ไม่ค่อยมีความสลับซับซ้อน สภาพทางวัฒนธรรมในสังคมชนบทจึงมีเอกลักษณ์แห่งวิถีของชาวบ้านได้อย่างเด่นชัด กล่าวสรุป วัฒนธรรมจึงหมายถึงทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้น นับตั้งแต่ภาษา ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศาสนา กฎหมาย ศิลปะ จริยธรรม ภูมิปัญญา ตลอดจนวิทยาการและเทคโนโลยีต่างๆ สามารถกล่าวได้ว่าวัฒนธรรมเป็นเครื่องมือที่มนุษย์คิดค้นขึ้นมาเพื่อช่วยให้มนุษย์สามารถดำรงต่อไปได้เพราะการจะดำรงชีวิตอยู่มนุษย์จะต้องรู้จักประโยชน์จากธรรมชาติและจะต้องควบคุมความประพฤติของมนุษย์ด้วยกัน วัฒนธรรมจึงเป็นคำตอบที่มนุษย์ในสังคมคิดขึ้นมาเพื่อแก้ปัญหาเหล่านี้ (วรวุธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ. 2549 : 47)

ดังนั้นประเด็นที่สำคัญในการนำมิติทางวัฒนธรรมมาใช้ในการสร้างสรรค์เพื่อก่อให้เกิดความเหมาะสม คือ **“การจัดการความรู้ทางวัฒนธรรม”** เพื่อให้องค์ความรู้ทางวัฒนธรรมที่ได้ศึกษามานั้น ได้รับการศึกษา กลั่นกรอง และเรียบเรียงให้มีความถูกต้องเหมาะสมเสียก่อน เนื่องจากภายใต้บริบททางสังคมที่ถูกกระแสทุนนิยมเข้าครอบงำ ความรู้ทางวัฒนธรรมเหล่านี้กำลังสูญหายไปเพราะขาดการสืบทอดและพัฒนาให้เกิดประโยชน์อย่างเป็นพลวัต ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการความรู้มาใช้ในการทำงานในเรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น จึงเป็นแนวคิดและยุทธศาสตร์สำหรับการสร้างสุขภาวะของชาติ อย่างไรก็ตามการศึกษาและเข้าใจความหมายของวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มีนัยสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดการความรู้อย่างมาก มิฉะนั้นอาจทำให้พลาดเป้าหมายไป หรือไม่สามารถดึงเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นออกมาเป็นสาระได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของเป้าหมายหรือทิศทางในการพัฒนา ถือเป็นประเด็นสำคัญ เพราะเป็นการสะท้อนถึงกระบวนทัศน์ วิธีคิด ที่กำหนดวิธีการจัดการในเรื่องต่างๆซึ่งในวิถีของชาวตะวันออกมักสะท้อนให้เห็นถึงวิธีการความรู้ทางเทคโนโลยีที่มีลักษณะเรียบง่าย ราคาไม่แพง ทุกคนสามารถเข้าถึงหรือทำเองได้ สามารถพึ่งพาตนเองได้ และสามารถดำรงอยู่ร่วมกันกับสรรพชีวิตอื่นและธรรมชาติอย่างเกื้อกูล เป็นความรู้ที่สะท้อนปรัชญาต่างจากสังคมทางโลกตะวันตกที่มุ่งเอาชนะธรรมชาติและเป็นความรู้แบบครอบงำ (เอกวิทย์ ณ ถลางและคณะ. 2546 : 2)

จากข้อความข้างต้นการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาสู่แนวคิดการออกแบบสร้างสรรค์ มิได้หมายความว่าคัดค้านหรือต่อต้านความเป็นสมัยใหม่ หรือต้องการดึงสังคมให้หวนกลับไปเป็นสังคมโบราณ แต่แนวคิดการสร้างสรรค์ในสังคมสมัยใหม่ควรจะต้องเรียนรู้และจัดการความรู้ทางวัฒนธรรม ให้เกิดปัญญาแห่งการอยู่ร่วมกันได้อย่างดุลยภาพ ทั้งมนุษย์ ธรรมชาติและสังคม ต้องแยกระหว่าง **“การเรียนรู้กับการเลียนแบบ”** การเรียนรู้สำคัญกว่าการเลียนแบบ การเลียนแบบคือการทำให้เหมือนเดิม ซึ่งอาจไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ใหม่ แต่การเรียนรู้ทำให้สามารถปรับตัวได้ในสถานการณ์ใหม่ ๆ ทุกสถานการณ์ในการเรียนรู้ (เอกวิทย์ ณ ถลาง. 2545 : 10) ฉะนั้นฐานคิดในการมองถึงเป้าหมายของการจัดการความรู้ “วัฒนธรรมและภูมิปัญญา” จึงเป็นเรื่องสำคัญ ที่จะต้องตั้งคำถามที่ถูกต้องและชัดเจนว่าจะเป็นไปในทิศทางใด ซึ่งการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นมาทำการประยุกต์ใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ควรปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับความต้องการในสังคมปัจจุบัน แต่ยังแฝงถึงแบบแผน จารีต ขนบธรรมเนียม หรือมิติทางสังคมที่ผ่านมาในอดีต แต่ไม่ใช่การเอาสิ่งที่เหลือเป็น “ทุนทางสังคม” ของคนไทยไปเป็นจุดขายใหม่ เพื่อรับใช้กระแสทุนนิยมอย่างที่ผ่านมา ซึ่งจะไม่ช่วยแก้ปัญหาอะไร มิหนำซ้ำยังจะทำให้สังคมไทยไปอยู่ในร่องรอยเดิมของการพัฒนาที่เมื่อถึงจุดหนึ่งก็จะนำพาสังคมไทยไป สู่วิกฤต โดยเฉพาะนักออกแบบสร้างสรรค์รุ่นใหม่ ๆ ในยุค Post Modern[3] (เอกวิทย์ ณ ถลางและคณะ. 2546 : 3)

---

[3] Post Modern คือแนวความคิดที่มาหลังจากยุค Modern ซึ่งเป็นช่วงหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรม ที่อะไรต่าง ๆ ถูกกำหนดอยู่ในหลักเกณฑ์และทฤษฎี แต่ยุค Post Modern เป็นยุคที่ปฏิเสธสิ่งเดิม ๆ ในยุค Modern โดยเน้นเสรีภาพและอิสระของบุคคล ไม่เชื่อในโลกของความจริง ไม่เชื่อเรื่องความเป็นสากล เพราะเชื่อว่าแต่ละคนแต่ละวัฒนธรรมนั้นมีเหตุผลของตัวเอง ไม่ควรจะให้ใครมาตัดสินว่าอันไหนสิ่งใดดีที่สุด แล้วคิดว่าสิ่งนั้นต้องดีสำหรับคนอื่นด้วย ดังนั้นจึงไม่คิดว่าสังคมที่คิดว่าเป็นสากลนั้นไม่มีจริง โดยแนวคิดหลังสมัยใหม่เป็นกระแสที่แสดงถึงปฏิกิริยาที่ตอบรับกับการเปลี่ยนแปลงของการเติบโตของเศรษฐกิจและสังคม การถูกครอบงำด้วยสื่อและเทคโนโลยีที่ทำให้การถ่ายเทข่าวสารข้อมูลอิทธิพลทางศิลปวัฒนธรรมเป็นเรื่องล้าสมัย (จรัสพิมพ์ วังเย็น, 2554: 20) (http://pioneer.chula.ac.th/-yongyudh/papers/postmodern.htm. 2561) [Online]

ดังนั้นการจัดการความรู้โดยใช้ “มิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา” จึงไม่ใช่เป็นการเก็บรวมรวมเนื้อหาของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาทั้งหมด เพราะโดยสภาพข้อเท็จจริงดังกล่าวล้วนมีความหลากหลาย มีข้อมูลมากมายและมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา แต่สามารถทำให้รู้อย่างกว้าง ๆ ว่า มีเนื้อหาครอบคลุมเรื่องใดบ้าง เช่น ใครทำอยู่ที่ไหน ใช้วัสดุอะไร มีลักษณะการใช้งานอย่างไร มีขนาดสัดส่วนหรือภาพลักษณ์อย่างไร หรือสามารถวางแผนการสืบค้นจากที่ใด หากแต่สิ่งที่ต้องมองทะลุลงไปคือกระบวนการได้มาของความรู้ กระบวนการทางสังคม ความเชื่อที่แฝงอยู่หรือปรัชญาแนวคิดที่อยู่เบื้องหลังความรู้นั้นๆ เช่น งานศิลปหัตถกรรมที่แสดงออกทางวัฒนธรรม ในกรอบของขนบประเพณี แต่แฝงลักษณะเฉพาะตนค่านิยมและสุนทรียภาพและภูมิปัญญาของผู้สร้าง โดยมีขนบประเพณีวัฒนธรรม ความเชื่อ และค่านิยมของกลุ่มชนเป็นองค์ประกอบกำหนด “รูปแบบ” ซึ่งสื่อความหมายด้วยรูปเชิงสัญลักษณ์ต่างๆ อาทิ การใช้ตอกไม้ไผ่มาสานขัดกันอย่างง่าย ๆ เป็น **“เฉลว”** เพื่อปักหรือแขวนไว้ ป้องกันภูตผีหรือสิ่งอัปมงคลเข้าบ้าน หรือใช้เป็นเครื่องป้องกันสิ่งชั่วร้าย หรือปักเพื่อแสดงสิทธิ์ (ดังภาพที่ 1), การใช้ด้ายผ้า มาประดิษฐ์เป็นตุงหรือธงในประเพณีทานตุง ใช้ด้ายและผ้าแพร ทำเป็น **“ตุงใจ หรือ ธงชัยขนาดใหญ่”** เพื่อแขวนเป็นพุทธบูชาตามหน้าวัด หรือสิ่งปลูกสร้างที่ทำการฉลองในงานปอยหลวง[4] บางทีทำด้วยผ้าไหมปักลวดลายงดงาม ตุงชนิดนี้จะมีความยาวประมาณ 3-4 วา กว้างประมาณ 20 นิ้ว ซึ่งถ้ามีความยาวมากยิ่งดี จะถือว่าได้อานิสงส์ผลบุญมาก ชาวล้านนาใช้ **“ตุงสามหาง หรือ ธงสามหาง”** ซึ่งทำด้วยผ้าขาว มีสามหางเป็นเครื่องหมายของความตายและเป็นสัญลักษณ์ของพุทธศาสนาตามความเชื่อของพุทธศาสนิกชนที่เชื่อว่าจะช่วยให้ผู้ตายไปสู่สุคติ โดยถือว่าผ้าสีขาวที่นำมาทำเป็นตุงนั้นคือความบริสุทธิ์ดุจชีวิตของคนที่ตายแล้ว และขนาดความยาวของตุงจะเท่ากับความสูงของผู้ตายซึ่งก็แสดงความเป็นเจ้าของตุงเชิงสัญลักษณ์นั้นเอง ส่วนการทำตุงให้มีสามหางก็เปรียบเสมือนพระรัตนตรัยของพุทธศาสนา อันเป็นเครื่องยึดถือของวิญญาณตามความเชื่อของพุทธศาสนิกชน เป็นต้น (ดังภาพที่ 2) หรืออีกตัวอย่างหนึ่งคือ **“ผ้าพานช้าง”** เป็นผ้าทอมือชนิดหนึ่งของภาคใต้ โดยเฉพาะที่บ้านนาหมื่นศรี อ.เมือง จ.ตรัง ผ้าทอชนิดนี้ทอขึ้นเพื่อใช้ในพิธีศพ โดยเจ้าภาพจะทอผ้าพานช้างต่อกันสามผืน ยาวประมาณ 1-2 เมตร ลวดลายที่ทอ มักทอเป็นตัวหนังสือ เป็นคำโคลง เป็นประวัติผู้ตาย หรือเป็นมรณานุสติ ผ้าพานช้างนี้จะใช้คลุมหีบศพขณะแห่ศพไปเผา และเมื่อเสร็จพิธีแล้วจะตัดออกเป็นผืนเล็กๆ ถวายพระ เพื่อใช้เป็นผ้าเช็ดหน้า เช็ดมือ หรือเช็ดปากต่อไป การทอผ้าชนิดนี้จึงเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้านที่ยังคงปรากฏอยู่และทำสืบต่อกันมาจนปัจจุบัน (ดังภาพที่ 3) สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นวัตถุประสงค์ในการสร้างงานหัตถกรรมของมนุษย์เพื่อสนองความต้องการทางจิตใจที่สืบทอดกันมานับเป็นพันๆปี (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ, 2542 : 19-122) ดังนั้นในการศึกษาข้อมูล เช่นตุงล้านนา ผู้ศึกษาต้องเข้าใจให้ลึกซึ้งชัดเจนว่าตุงประเภทใดสื่อความหมายเป็น ตุงมงคล และตุงประเภทใดเป็นตุงอวมงคล ในจารีตวัฒนธรรม รวมถึงลักษณะการนำตุงไปใช้ในพิธีกรรมต่างๆ มิใช่เห็นเพียงว่าน่าสนใจ เพียงแค่รูปร่างรูปทรงงดงาม กรรมวิธีภูมิปัญญาที่น่าดึงดูด และสีสัน ลวดลายตกแต่งสวยงาม จึงนำไปใช้ในการออกแบบเพียงเพื่อให้ได้มาซึ่งคำว่า **เป็นแนวคิดการใช้มิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในการออกแบบสร้างสรรค์**

จากข้อมูลข้างต้น สรุปได้ว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้น นับตั้งแต่ภาษา ขนบธรรมเนียม ประเพณี ศาสนา กฎหมาย ศิลปะ ตลอดจนวิทยาการและเทคโนโลยีต่างๆ สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นเครื่องมือที่มนุษย์คิดค้นขึ้นมา เพื่อช่วยให้มนุษย์สามารถดำรงอยู่ต่อไปได้ เนื่องจากการใช้ชีวิตมนุษย์จะต้องรู้จักใช้ประโยชน์จากธรรมชาติ และต้องรู้จักควบคุมความประพฤติของมนุษย์เช่นเดียวกัน จากรูปแบบของวัฒนธรรมที่เป็นพลวัต (มีความยืดหยุ่นและเคลื่อนไหวเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลา) ส่งผลให้ภูมิปัญญาในแต่ละท้องถิ่น เกิดการสั่งสมการเรียนรู้และพัฒนาเพื่อแก้ไข สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงภูมิปัญญาต่างๆของชนชาติจึงเป็นสิ่งที่มีคุณค่า มีองค์ความรู้ การสะสมแนวคิดและการแก้ไขปัญหาในการดำรงชีวิตจากการถ่ายทอดประสบการณ์ที่ยาวนานจากรุ่นสู่รุ่น

[4] งานปอยหลวง งานบุญที่ยิ่งใหญ่ของคนภาคเหนือ ซึ่งจัดเป็นประจำของทุกๆปี เพื่อเป็นการจัดฉลองที่ยิ่งใหญ่ของวัด คาว่า “ปอย” มาจากคาว่า “ประเพณี “หมายถึง งานฉลองรื่นเริง ส่วนคาว่า “หลวง” หมายถึง “ยิ่งใหญ่” ดังนั้นคาว่า “ปอยหลวง” จึงเป็นงานฉลองที่ยิ่งใหญ่หรืองานฉลองที่ใหญ่โต ซึ่งเป็นการฉลองถาวรวัตถุ ของวัดหรือฉลองสิ่งก่อสร้างของวัด ที่ประชาชนช่วยกันทาขึ้น เพื่อประโยชน์แก่สาธารณะ (http://www.chiangmainews.co.th/page/archives/581205. 2561) [Online]

ภาพที่ 1 “เฉลว หรือ ฉลิว” ภาษาถิ่นภาคเหนือเรียกว่า ตาเหลว หรือตาแหลว และภาษาถิ่นใต้ว่ากะหลิว เป็นเครื่องหมายทำด้วยเส้นตอกไม้ไผ่หรือหวายเส้น หักขัดกันเป็นมุมตั้งแต่สามมุมขึ้นไป โบราณใช้เฉลวในงานต่างๆ ดังนี้ ใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นร้านขายของ,ใช้แสดงบอกสัญลักษณ์ว่าเป็นที่ตั้งด่านเก็บภาษี, ใช้บอกอาณาเขตการจับจองที่นาโดยการปักเฉลวไว้ที่สี่มุมของที่ที่ตนเป็นเจ้าของ, ปักไว้ที่ที่แสดงว่าเป็นบริเวณที่หวงห้ามต่างๆหรือบอกเตือนให้ระวังอันตราย (โดยลายเฉลวแต่ละแฉก จะมีความหมายที่แตกต่างกันอีกด้วย)
ที่มา : https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Siam_Society_-_Bangkok. [Online] ; ไทยรัฐออนไลน์. 2557 [Online] ;ประพนธ์ เรืองณรงค์. (2550). เล่าเรื่องเมืองใต้ : ภาษา วรรณกรรม ความเชื่อ. กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์,หน้า 95-96.

ภาพที่ 2 “ตุงสามหาง” เป็นตุงอวมงคล เป็นตุงที่อาจเรียกชื่อว่า ตุงรูปคนหรือตุงผีตาย ใช้สำหรับนำหน้าศพ สู่สุสานหรือเชิงตะกอน เป็นตุงที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อรวมลักษณะแทนตัวคนเราไว้ด้วยกัน คือส่วนหัวและลำตัว คือส่วนที่กางออกเป็นแขนขาซึ่งบางท่านกล่าวว่าเป็นคตินิยมเกี่ยวกับการเวียนว่ายตายเกิด เพื่อเน้นธรรมานุสติถึงความหลุดพ้น ได้แก่ อนิจจัง ทุกขัง อนัตตา ตุงชนิดนี้บางท้องที่ (ลำปาง) เรียกตุงฮ่างคนหรือตุงอ่องแอ่ง
ที่มา: http://computertong.blogspot.com/p/blog-page_18.html. 2561[Online]; วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2542). **ศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่น**. กรุงเทพฯ : คอมแพคท์พริ้น, หน้า 34.

ภาพที่ 3 “ผ้าพานช้าง” เป็นผ้าทอมือชนิดหนึ่งของภาคใต้ โดยเฉพาะที่บ้านนาหมื่นศรี อ.เมือง จ.ตรัง ผ้าทอชนิดนี้ทอขึ้นเพื่อใช้ในพิธีศพ โดยเจ้าภาพจะทอผ้าพานช้างต่อกันสามผืนยาวประมาณ 1 -2 เมตร ลวดลายที่ทอ มักทอเป็นตัวหนังสือ เป็นคำโคลง เป็นประวัติผู้ตายหรือเป็นมรณานุสติ ซึ่งจากเหตุผลดังกล่าวอาจสันนิษฐานได้ว่า ในการออกแบบลวดลายจากการทอผ้าจึงไม่มีนิยมทอผ้าเป็นตัวหนังสือหรือข้อความ แม้กระทั่งการออกแบบลวดลายกราฟิกที่เป็นตัวอักษรต่างๆ
ที่มา : http://computertong.blogspot.com/p/blog-page_18.html. 2561 [Online] ; วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2542). ศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่น. กรุงเทพฯ : คอมแพคท์พริ้น, หน้า 121-122.

เอกวิทย์ ณ ถลาง (2544 :10-11) ได้สรุปใจความสำคัญ ที่น่าสนใจของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไว้ว่า “วัฒนธรรมเป็นภูมิปัญญาที่สะสมมาจากการปฏิบัติจริงและถ่ายทอดกันมาเป็นเวลาช้านาน ความรู้ที่ได้เกิดจากการทดลองปฏิบัติจริงในห้องทดลองทางสังคม คือความรู้กระแสวัฒนธรรม หรือความรู้ดั้งเดิม (Tradition Knowledge) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน เป็นมรดกทางปัญญาของมนุษย์ (Human Heritage)” จากข้อมูลสามารถจำกัดใจความสำคัญได้ว่า สิ่งดังกล่าวเหล่านี้คือ แนวคิด **“ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)”** ซึ่งเป็นแนวคิดประเภทหนึ่งในลักษณะงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Grounded Theory Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างทฤษฎี หรือแนวคิด ซึ่งเริ่มต้นจากการเก็บรวบรวมข้อมูล ผ่านการสังเกต การสัมภาษณ์ การทดลอง และการบันทึก ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ การกระทำหรือกลุ่มคน เพื่อสร้างกรอบแนวคิดทางทฤษฎีหรือสมมุติฐานชั่วคราวจากข้อมูล จากนั้นก็ย้อนกลับไปเก็บข้อมูลเพิ่มเติมอย่างต่อเนื่องเพื่อทดสอบแนวคิดทางทฤษฎีหรือสมมุติฐานดังกล่าวอีกครั้ง ดำเนินกระบวนการนี้เป็นวงจรไปเรื่อยๆ จนกระทั่งคิดว่าทฤษฎีหรือสมมุติฐานที่สร้างขึ้นนั้นถึงจุดอิ่มตัว สามารถอธิบายได้อย่างลึกซึ้งภายใต้กรอบที่ต้องการศึกษา แล้วจึงสรุปเป็น ”ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)” (วรรณี แกมเกตุ. 2555 : 191) (ดังภาพที่ 4)

ซึ่งสอดรับกับแนวคิดเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542 : 122 - 123) ที่กล่าวว่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น (Local Wisdom) หรือภูมิปัญญาชาวบ้าน ซึ่งสะสมกันมาเป็นเวลาช้านาน นับร้อยปี นับพันปี **ภูมิปัญญานี้มิใช่ความรู้เป็นสิ่งที่สูงกว่า** เพราะได้ผ่านการกลั่นกรอง ต้องสะสมมาแต่อดีตจนได้ผลลัพธ์ที่สมบูรณ์กับการใช้สอย สอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยเฉพาะศิลปหัตถกรรมพื้นบ้าน แม้จะเป็นเพียงสิ่งธรรมดาสามัญ แต่ถ้าพิจารณาให้ลึกซึ้งแล้วจะเห็นว่าศิลปหัตถกรรมหลายชนิด มีตั้งแต่หัตถกรรมที่สร้างขึ้นด้วยกรรมวิธีที่เรียบง่ายไปจนถึงหัตถกรรมที่มีกรรมวิธีที่ซับซ้อน

ในปัจจุบันวัฒนธรรมและภูมิปัญญา กำลังได้รับความสำคัญและความสนใจมากขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงอันรวดเร็วของการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคม การตื่นตัวเรื่องภูมิปัญญาไทยเป็นผลของการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ เนื่องจากกระแสการผลักดันให้ชาวชนบทต้องปรับตัวเข้าสู่เศรษฐกิจทุนนิยมเสรี อันมีกลไกซับซ้อน ชาวบ้านจึงต้องเปลี่ยนมาเป็นผลิตเพื่อขายตามกลไกของตลาดที่เกี่ยวพันกับความต้องการผลผลิตในต่างประเทศ จากเหตุผลข้างต้นโดยเฉพาะในวงการผู้รับผิดชอบ (นักวิชาการและนักวิจัย) และเห็นคุณค่าเรื่องวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ทั้งนี้ด้วยความหวังว่า ความรู้ ความเข้าใจและการเข้าถึงคุณค่าของเรื่องภูมิปัญญา จะนำไปสู่ทางออกอันพึงประสงค์ในการกำหนดทิศทาง ตลอดจนสาระของการพัฒนาสังคมไทยให้สอดคล้องกับพื้นฐานทางวัฒนธรรมในอนาคต ซึ่งก่อให้เกิดแนวคิดการนำเอาวัฒนธรรมและภูมิปัญญา มาใช้ประโยชน์และบูรณาการให้เกิดการ

ภาพที่ 4 แนวคิด “ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)”
ที่มา : วรรณี แกมเกตุ. (2555). **วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, หน้า 191.

สร้างสรรค์ สอดคล้องกับการอนุรักษ์หัตถกรรมไทยให้สืบทอด ดำรงอยู่ คงความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปวัฒนธรรมประจำชาติ รวมถึงการส่งเสริมและพัฒนาหัตถกรรมไทยทั้งด้านการผลิต ระบบอุตสาหกรรมและด้านการตลาด เพื่อทำการขยายบทบาทหัตถกรรมไทยให้มีความสำคัญต่อเศรษฐกิจของประเทศมากขึ้น (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม. 2543 : 2) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม (Culture Heritage) ที่ว่าด้วยทุนทางวัฒนธรรมเป็นอัตลักษณ์ยึดโยงแก่นคุณค่าความเป็นไทยไว้ จำต้องส่งเสริมการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ปัจจุบันกระแสวัฒนธรรมรำลึกชวนให้คนจำนวนมากโหยหาอดีต รวมถึงสิ่งที่เป็นภูมิปัญญา อัตลักษณ์ หรือประวัติศาสตร์ ประกอบกับแนวโน้มเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ ยิ่งผลักดันให้ผู้ประกอบการหันมาให้ความสนใจกับการส่งเสริมคุณค่าวัฒนธรรม อันเป็นจุดแข็งของประเทศชาติเราแบบหาเอาจากที่อื่นไม่ได้ง่ายๆ (กฤตินี ณัฏฐวุฒิสิทธิ์. 2554 : 162)

จากข้อมูลสอดรับกับแนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โลกยุคปัจจุบันในการสร้างมูลค่า ที่ได้กล่าวว่าจากกระแสโลกที่เปลี่ยนผันในทุกปี ส่งผลกระทบโดยตรงต่อแนวโน้มพฤติกรรมผู้บริโภค อันนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางธุรกิจ ซึ่งศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบในฐานะศูนย์กลางแห่งการจุดประกายความคิดสร้างสรรค์ให้สังคมไทย จึงได้ทำการรวบรวมข้อมูลเทรนด์ใหญ่ของโลก กระแสโลก ศึกษาวิจัยและสรุปสู่การประยุกต์ใช้จริงทางธุรกิจและในชีวิตประจำวัน เพื่อเผยแพร่ความรู้ที่เป็นประโยชน์แก่สังคมไทย โดยในปีนี้ ได้ทำการเจาะลึกถึง 9 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของโลกยุคปัจจุบัน ที่สามารถสร้างมูลค่าและเป็นที่นิยมของกระแสโลก โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เป็นอันดับ 1 คือ ศิลปะและหัตถกรรม (Art & Craft) โดยสินค้าหมวดหมู่งานฝีมือและหัตถกรรมของประเทศไทย สามารถสร้างมูลค่าถึง 87,306 ล้านบาท ในปี 2557 เมื่อนำมาผนวกกับทิศทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของประเทศไทยในปัจจุบันแล้วนั้น อุตสาหกรรมศิลปะและหัตถกรรมจะเป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่มีความโดดเด่น โดยต้องเน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มผ่านการใช้ประโยชน์จากจุดเด่นของแต่ละภูมิภาคประสานกระบวนการผลิตแบบใหม่เข้ากับทักษะฝีมือดั้งเดิมอย่างเข้าใจ รองลงมาได้แก่ ความงามและแฟชั่น (Beauty & Fashion) และสุขภาพและความเป็นอยู่ (Health & Wellbeing) ตามลำดับ(www.marketingoops.com/

news/biz-news/tcdc-9-industry-trending. 2561) [Online]

ดังนั้นการจะนำศิลปะและหัตถกรรม (Art & Craft) จากวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์ ศาสตร์องค์ความรู้หนึ่งที่มีความน่าสนใจ และสามารถนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์ต่อยอดคือ “การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม”[5] โดยแนวคิดนี้เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีกระบวนการคิดและผลิตจากการผสมผสานระหว่างทักษะภูมิปัญญา วัฒนธรรมและความเชี่ยวชาญเชิงศิลปหัตถกรรม[6] ผนวกกับความคิดเชิงสร้างสรรค์ทางการออกแบบและกระบวนการวิธีเชิงอุตสาหกรรม เพื่อก่อเกิดแบบลักษณ์ที่มีความทันสมัย เหมาะสมกับรูปแบบวิถีชีวิต รสนิยมร่วมสมัยโดยมีกลิ่นอายทางวัฒนธรรมและจิตวิญญาณของมนุษย์ ทำให้การออกแบบผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมมีความเป็นเอกลักษณ์อันโดดเด่นต่อยอดทักษะเชิงช่างและพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน

ซึ่งแนวทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมนี้ ก็เปรียบเสมือนดาบสองคมเช่นเดียวกันหากนำไปใช้อย่างไม่ถูกต้อง เหมาะสม จากกรณีที่นักวิชาการและนักออกแบบไม่มีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเพียงพอ ศึกษาประเด็นและชุดทฤษฎีข้อมูลทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวพัน แฝงอยู่ ไม่ชัดเจนเมื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์แล้วจะก่อให้เกิดผลกระทบมากมาย ทั้งทางวัฒนธรรม สังคมและความเชื่อ โดยนักออกแบบบางกลุ่มพยายามออกแบบผลงานทางหัตถอุตสาหกรรม โดยใช้แนวคิดการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมที่เรียกว่าการไขว้วัฒนธรรม (Cross Culture) มาใช้อยู่บ่อยครั้งในปัจจุบัน แต่ผลงานที่ได้นั้นบ่อยครั้งไม่สามารถสื่อ หรือตอบสนองความเข้าใจในเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญานั้นได้เลย สุดท้ายเป็นเพียงคำกล่าวอ้างและดึงวัฒนธรรม ภูมิปัญญามาใช้สร้างสรรค์ ยกระดับวัฒนธรรมตามความคิดของตนเองเท่านั้น โดยไม่คำนึงถึงชุดข้อมูลที่สั่งสมมาในอดีต ทั้งนี้เกิดขึ้นก็เพราะนักวิชาการและนักออกแบบ นำความรู้ ความคิดและวิธีการต่างๆที่เรียกว่า “ภูมิปัญญาสมัยใหม่” มาใช้ร่วมกับ “ภูมิปัญญาสั่งสม” อย่างไม่ประสานสอดคล้องกัน จึงเกิดความสับสนและขัดแย้งนานาประการตามมา (กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. 2561) สอดรับกับแนวคิดของ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542 : 92-93) กล่าวว่าผลงานศิลปหัตถกรรม การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาสร้างสรรค์ จำเป็นต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะ ซึ่งจำเป็นต้องรักษาไว้ มิควรทำลายด้วยการพัฒนาเพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภค หรือสนองความต้องการของตลาดอย่างฉาบฉวย เพราะสิ่งเหล่านั้นต้องใช้เวลาสั่งสมหลายชั่วอายุคน ต้องใช้ทักษะของช่างขัดเกลาให้เกิดความสมบูรณ์มาเป็นเวลาช้านาน แนวคิดดังกล่าวสามารถนิยามได้ว่าการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาสร้างสรรค์นั้นสามารถกระทำได้ แต่ควรเป็นลักษณะที่ว่า “เก่าแบบตามโลก และใหม่อย่างมีกาลเทศะ”

ดังนั้นในการแก้ปัญหา ลดความสับสน และไม่ชัดเจน การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการ

---

[5] การออกแบบหัตถอุตสาหกรรม (Industrial Crafts Design) เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์พัฒนาหัตถกรรมไทยสู่แนวคิดสากล เป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีลักษณะการผลิต ซึ่งผสมผสานระหว่างกระบวนการทางหัตถกรรมที่ต้องอาศัยความประณีต ทักษะเชิงช่าง ภูมิปัญญาจากฝีมือของผู้สร้างสรรค์และขบวนการผลิตเชิงอุตสาหกรรมโดยอาศัยวัสดุ เครื่องจักรและเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น ในแนวทางหัตถอุตสาหกรรมนั้นมีลักษณะรูปแบบที่ทันสมัย เหมาะกับวิถีชีวิตร่วมสมัย แต่ในขณะเดียวกันก็ยังคงกลิ่นอายของวัฒนธรรมและสามารถสร้างความต้องการในเชิงการตลาดได้ ลักษณะการออกแบบมิเพียงแต่จะใช้ทักษะเชิงช่างหรือภูมิปัญญาเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ยังรวมถึงการนำวัสดุพื้นถิ่นมาใช้ประโยชน์, การดึงเอกลักษณ์, อัตลักษณ์, สัญญะทางขนบธรรมเนียม ประเพณีและวัฒนธรรมมาใช้ประยุกต์สร้างสรรค์เพื่อสร้างกลิ่นอาย การรับรู้ ความรู้สึกนึกคิด, การประยุกต์ใช้วัสดุพื้นถิ่นและวัสดุทางอุตสาหกรรม,การประยุกต์ใช้ศาสตร์เทคนิคเชิงช่างและการปรับเปลี่ยนรูปแบบโดยใช้วัสดุอุตสาหกรรมมาผนวกกับเทคนิคเชิงช่าง เป็นต้น (สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม. 2559)

[6] การสร้างงานหัตถกรรมให้มีความสวยงามน่าใช้ โดยใช้กระบวนการทางศิลปะเข้ามามีบทบาทและเป็นองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ จึงทำให้ผลงานหัตถกรรมบางชิ้นกลายเป็นงาน “ศิลปหัตถกรรม” แต่กระนั้นงานศิลปหัตถกรรมจะแตกต่างไปจากกระบวนการสร้างงานศิลปกรรม ซึ่งศิลปินตั้งใจให้งานศิลปะของตนเป็นสื่อแสดงออก ความรู้สึกนึกคิด แนวคิด ปรัชญาและสุนทรียภาพตามกระบวนการสร้างสรรค์ของตน ต่างไปจากงานศิลปหัตถกรรมที่ใช้ประสบการณ์ความสามารถของตนขัดเกลาและพัฒนาผลงานอย่างค่อยเป็นค่อยไปที่ประสานสอดคล้องกับคตินิยมขนบประเพณีของชุมชน จึงเห็นได้ว่างานศิลปหัตถกรรมมีความสัมพันธ์กับชีวิตความเป็นอยู่ ความเชื่อและวัฒนธรรมของผู้ผลิตและผู้ใช้ ทำให้ช่างในผลงานศิลปหัตถกรรมไม่สามารถแสดงออกได้อย่างอิสระเหมือนศิลปินผู้สร้างงานวิจิตรศิลป์ (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2542 : 19)

สร้างสรรค์ นักวิชาการและนักออกแบบต้องทำความเข้าใจกระบวนทัศน์[7] ในการพัฒนา (Development Paradigm) ก่อนที่จะนำไปใช้ การศึกษาค้นคว้าตรวจสอบว่า อะไรผิด อะไรถูก อะไรควรอะไรไม่ควร อะไรคือความพอดีอะไรคือขาดเกิน กระบวนทัศน์ทางวัฒนธรรม อะไรคือแก่นและรากเหง้าที่นำมาพิจารณาปรับใช้ได้ เป็นการศึกษาวัตถุเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม การค้นหาชุดความเชื่อ แนวความคิด ทัศนคติ ของชุมชนหรือสังคม ณ ช่วงเวลาที่ผลิตสิ่งของวัตถุชิ้นนั้นๆ ทั้งนี้เพื่อนำไปสู่การปรับแนวทางการพัฒนาให้สอดรับกับพื้นฐานและภูมิปัญญาสั่งสม ก่อเกิดงานที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อสังคมปัจจุบันและอนาคต (เอกวิทย์ ณ ถลาง. 2544 : 23) สอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary, Create) ของ กฤตินี ณัฏฐวุฒิสิทธิ์ (2554 : 172) ที่กล่าวว่าการพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัยมีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือน หรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต

จากความสับสนและความไม่ชัดเจน ในการศึกษาชุดองค์ความรู้ทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ ทำให้ผลลัพธ์ผลิตภัณฑ์หัตถอุตสาหกรรมที่ได้มาจากแนวคิดนั้นๆ ไม่สามารถสื่อและส่งผ่านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาเหล่านั้นได้อย่างเหมาะสม ทั้งนี้นักวิชาการและนักออกแบบ เมื่อขาดข้อมูลที่เพียงพอ สิ่งที่ตามมาคือการตีความที่บกพร่อง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญเพราะนักคิดที่ดีต้องตีความ (Interpretation) สิ่งที่ศึกษาให้ครอบคลุมตามขอบเขตการศึกษาที่ต้องการนำไปใช้ (โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตีความหมายของวัฒนธรรม) และถึงแม้ว่าวัฒนธรรมและภูมิปัญญาจะมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตามอิทธิพลภายนอกเข้าไปกระทบ แต่การเปลี่ยนแปลงนั้นบางทีเปลี่ยนแปลงเพียงรูปแบบภายนอก แต่เนื้อหาหรือคติแนวคิดยังคงเดิมไม่เปลี่ยนแปลง (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2542 : 27-28)

ที่ผ่านมามีนักวิชาการและนักออกแบบหลายท่านพยายามที่จะสร้างแนวคิดจากฐานข้อมูล เพื่อนำมาสร้างชุดทฤษฎีที่เกี่ยวกับการนำเอาวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์ หรืองานออกแบบ โดยกล่าวอ้างข้อมูลต่างๆจากหลากหลายสำนัก เพื่อนำมาปรับประยุกต์ใช้เป็นแบบแผนหรือกรอบแนวความคิด[8] หากเพียงสร้างขึ้น แต่มิได้ทดลองใช้จริง หรือนำไปทำการวิเคราะห์ - สังเคราะห์ชุดข้อมูลดังกล่าวอย่างจริงจังผ่านงานวิจัย หรือแม้กระทั่งนำไปทดลองใช้จริงแล้วเห็นผลในเชิงประจักษ์และได้รับการยอมรับในเชิงวิชาการ รวมถึงได้รับการยอมรับจากชุมชนและสังคมของวัฒนธรรมนั้นๆที่ถูกสร้างขึ้น แนวคิดดังกล่าวจึงเป็นเพียงแนวคิดที่อยู่ในกระดาษ ลอยลมแต่ไม่สามารถหยิบจับลงมาใช้งานได้อย่างเป็นรูปธรรม เพราะทุนทางวัฒนธรรมเป็นอัตลักษณ์ยึดโยงแก่นคุณค่าความเป็นไทยไว้ จึงต้องส่งเสริมการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ไม่อาจปล่อยให้เป็นการไหลไปตามกระแสเศรษฐกิจการค้าแบบเสรีเช่นที่ผ่านมาได้ (กฤตินี ณัฏฐวุฒิสิทธิ์, 2554 : 173) จากกรณีดังกล่าวจึงขอยกตัวอย่างแนวความคิดและกรอบแนวคิด จากการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของนักวิชาการที่ได้คิดค้นและพยายามสร้างขึ้น และผลงานการออกแบบของนักออกแบบ มาอภิปรายให้เห็นถึงการนำมิติทางวัฒนธรรมสู่การออกแบบสร้างสรรค์ที่สับสน ดังนี้

---

[7] กระบวนทัศน์ หมายถึง วิธีการหรือมุมมองต่อปรากฏการณ์ที่แสดงความสัมพันธ์ต่างๆที่ได้รับการยอมรับ (ทั้งมุมมองทางด้านวิทยาศาสตร์,ความเชื่อ,คติชุมชนและสังคม,ศาสนาและมิติวัฒนธรรม เป็นต้น) ต่อแนวคิดการออกแบบที่ต้องการศึกษา ซึ่งนำไปสู่การวิจัยและการปฏิบัติ ช่วยให้เกิดความเข้าใจปรากฏการณ์ ประเด็นปัญหา แนวทางแก้ไข และเกณฑ์ ในการพิสูจน์ข้อสันนิษฐาน

[8] กรอบแนวคิด หมายถึงการนำแนวความคิดหรือทฤษฎีต่างๆที่มีอยู่มาใช้เป็นเครื่องมือในการกำหนดประเด็นปัญหาให้แคบลง จนเหลือจุดที่มีความละเอียดที่สามารถนำมาใช้ได้สูงสุด คือจุดที่มองเห็นประเด็นหรือสภาพปัญหาที่วิจัยอยู่ในรูปของตัวแปร เห็นถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้อย่างชัดเจน ทฤษฎีคือชุดของหลักการและคำจำกัดความที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน โดยทำหน้าที่จัดระเบียบอย่างเป็นระบบ ทฤษฎีครอบคลุมถึงข้อสมมุติฐานพื้นฐาน(Assumption) และความเป็นจริงที่ปรากฏ(Axiom) (โดยมิต้องพิสูจน์) อาจถือว่าเป็นกฎทางวิทยาศาสตร์ ถ้าสามารถพิสูจน์ได้เพียงพอและยอมรับกันอย่างกว้างขวาง (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. 2545 : 90)

ตัวอย่างที่ 1

ภาพที่ 5 ภาพกรอบความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมร่วมสมัย สู่การปรับเปลี่ยนรูปแบบงาน ศิลปหัตถกรรมผ้าทอท้องถิ่น
ที่มา: บทความวิชาการ เรื่องวัฒนธรรมร่วมสมัยสู่การปรับเปลี่ยนรูปแบบ งานศิลปหัตถกรรมท้องถิ่น. ศิลปกรรมสาร. 2559, หน้า11.

ผู้คิดค้น (ดังภาพที่ 5) ได้สรุปข้อมูลภาพกรอบความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมร่วมสมัยสู่การปรับเปลี่ยนรูปแบบงานศิลปหัตถกรรมผ้าทอท้องถิ่น ได้ว่า “ความหลากหลายทางวัฒนธรรมในยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติ รวมถึงมิติของเวลาท่ามกลางโลกาภิวัตน์ในปัจจุบัน เป็นวัฒนธรรมที่สร้างสรรค์แบบข้ามแดน รวมการผสมผสานทางด้านการรับรู้ ด้านแนวคิด ด้านรูปแบบและด้านรสนิยม ซึ่งส่งผลต่อการปรับเปลี่ยนรูปแบบของศิลปหัตถกรรมผ้าทอท้องถิ่น เพื่อให้สอดคล้องกันกับบริบทภายนอกชุมชนและบริบทภายในชุมชน จากการผสมผสานทางวัฒนธรรมสู่แนวทางของรูปแบบงานศิลปหัตถกรรมผ้าทอท้องถิ่น ภายใต้บริบททาง**วัฒนธรรมร่วมสมัย**” (กัมพล แสงเอี้ยม. 2559 : 11)

ผลการวิเคราะห์ของผู้เขียน พบว่า เมื่อพิจารณาภาพกรอบความสัมพันธ์นี้ เราจะมีวิธีปรับเปลี่ยนรูปแบบงานศิลปหัตถกรรมไปในทิศทางใด และจะใช้ความสัมพันธ์ลักษณะไหน มาใช้ในการวิเคราะห์เพื่อนำข้อมูลสู่การสร้างสรรค์ ดังนั้นภาพกรอบความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นเพียงเพื่อทำความเข้าใจ ว่าข้อมูลใดสัมพันธ์กันอย่างไรเท่านั้น แต่ไม่สามารถนำไปใช้ในการปรับเปลี่ยนรูปแบบใดๆได้ (ทั้งนี้ยังไม่เข้าใจว่าเพราะเหตุใด Diagram กรอบความสัมพันธ์ดังกล่าวจึงต้องถูกตัด แบ่งแยกออกจากกันในวงกลมกลายเป็นครึ่งวงกลม ซึ่งในการออกแบบนี้เป็น Diagram แบบโดนัท อันเป็นแผนภาพที่ต้องการใช้อธิบายความสัมพันธ์ระดับสูงต่ำที่แตกต่างกันของแต่ละหัวข้อ หรืออธิบายความแตกต่างของระดับความรุนแรง ซึ่งถ้า Diagram แบบโดนัท ถูกตัดออกจากกันหมายความได้ว่าการเขียนดังกล่าวเป็นลักษณะของการคิดที่ไม่เกี่ยวข้องกัน หรือเป็นชุดข้อมูลขาดออกจากกัน ไม่สามารถเชื่อมต่อกันได้ (Jun Sakurada แปลโดย ณิชมน หิรัญพฤกษ์. 2558 : 93)

ซึ่งจากข้อมูลของผู้คิดค้น Diagram ได้เขียนไว้ในบทความวิชาการว่า “วัฒนธรรม ร่วมสมัย คือการผสมผสานทางความคิดและวัฒนธรรมภายนอกของวัฒนธรรมตนเอง และเกิดการคัดสรรของวัฒนธรรมต่างๆ **หล่อหลอมเป็นวัฒนธรรมใหม่** ที่สอดคล้องกับบริบททางสังคมนั้นๆ จากวัฒนธรรมเดิมรวมเข้ากับวัฒนธรรมใหม่สู่วัฒนธรรมร่วมสมัย จะเห็นได้ชัดจากการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมแต่งตัวของผู้คนในสังคมต่างๆ ที่เปลี่ยนไปตามกระแสภายนอกและความเป็นสากลมากขึ้น” (กัมพล แสงเอี้ยม. 2559 : 5) จากข้อมูลนี้เราสามารถตอบโจทย์ได้หรือไม่ว่า การหล่อหลอมวัฒนธรรมใหม่นั้น จะสอดคล้องกับบริบทของสังคมนั้นได้อย่างแท้จริง และมีการพิสูจน์จากการวิจัยทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory) หรือพิสูจน์ตามหลักการของสังคมศาสตร์โดยสามารถอ้างได้ว่าเป็นข้อเท็จจริง และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสม โดยการศึกษาความสัมพันธ์เพื่อก่อให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ก่อนนำไปใช้ในการปรับปรุงรูปแบบงานศิลปหัตถกรรม ควรต้องทำการศึกษาให้ลึกซึ้ง ซึ่งต้องพิจารณาตามแนวคิดและวิธีศึกษาทั้ง 2 แนวทาง คือ แนว

จารีตท้องถิ่น และแนวประวัติศาสตร์ (Historical Approach)[9] เพราะการได้มาของการหล่อหลอมวัฒนธรรมใหม่ จะต้องมีหลักฐานที่สะท้อนมุมมองท้องถิ่น และการศึกษาประวัติศาสตร์ท้องถิ่นจำเป็นต้องเข้าถึง “ความรู้จากภายใน”ต้องทำการวิเคราะห์ และพิสูจน์ความสัมพันธ์ของบริบททางสังคมนั้น เพื่อไขความรู้ที่จมอยู่ออกมาใช้สร้างสรรค์ ได้อย่างสอดคล้องกลมกลืน (สรัสวดี อ๋องสกุล. 2549 : 1-3) สรุปได้ว่า ภาพกรอบความสัมพันธ์ดังกล่าวเป็นเพียงแค่แสดงความเกี่ยวพันของข้อมูลหนึ่งถึงข้อมูลหนึ่งเท่านั้น แต่ไม่สามารถนำไปใช้ในการปรับเปลี่ยนรูปแบบงานศิลปหัตถกรรมได้

อีกประเด็นคือ แนวคิดหล่อหลอมวัฒนธรรมใหม่หรือวัฒนธรรมร่วมสมัย **มีความจำเป็นจริงหรือไม่** การออกแบบสร้างสรรค์โดยใช้มิติทางวัฒนธรรมควรแสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์ ความเป็นตัวตน รากเหง้า สัญญะทางขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรมในชุมชนหรือสังคมนั้นแฝงอยู่ในผลงาน ตัวอย่างเช่น ศิลปหัตถกรรมการถักทอหรือการทอผ้าของแต่ละกลุ่มชน จะช่วยให้วัฒนธรรมการแต่งกายของผู้คนในแต่ละกลุ่มชนเป็นไปตามขนบประเพณีและแบบแผนที่สืบทอดกันมา จนเกิดเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละกลุ่มชน เช่นงานหัตถกรรมการทอผ้าของกลุ่มชนพื้นบ้านเชื้อสายลาวพวน ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มชนไทยเชื้อสายลาวพวนในบริเวณตำบลหาดเสี้ยว อำเภอศรีสัชนาลัย จังหวัดสุโขทัย หรือกลุ่มชนไทยเชื้อสายลาวพวนบริเวณอำเภอบ้านไร่ จังหวัดอุทัยธานี จะทอผ้าซิ่นตีนจกที่มีลวดลายและสีสันที่คล้ายคลึงกันแทบทั้งสิ้น ที่เป็นเช่นนี้เพราะกลุ่มชุมชนดังกล่าวมีจุดร่วมวัฒนธรรม อันเดียวกันจึงได้สร้างสรรค์งานหัตถกรรมที่มีรูปแบบคล้ายคลึงกัน และมีเอกลักษณ์เฉพาะกลุ่มชนที่แตกต่างไปจากซิ่นหรือผ้าทอของกลุ่มชนพื้นบ้านอื่น คือซิ่นตีนจกของกลุ่มชนไทยเชื้อสายลาวพวนจะต่างไปจากซิ่นตีนจกของกลุ่มชนไทยเชื้อสายไทยวน ที่อาศัยในภาคเหนือ ซึ่งแม้ว่าจะทอตีนจกเป็นส่วนเสริมแต่งเชิงหรือตีนซิ่นเช่นเดียวกันก็ตาม แต่รูปแบบของลวดลายจะต่างไปจากตีนจกของกลุ่มชนไทยเชื้อสายลาวพวน คือตีนจกจะแคบกว่าและมีพื้นสีแดงเป็นแถบสีพื้นที่ส่วนล่างสุดของซิ่นค่อนข้างมาก ในขณะที่ตีนจกของกลุ่มชนไทยเชื้อสายลาวพวน จะทอเป็นลวดลายกว้างกว่าและมักทอไปจนสุดตีนหรือเชิงซิ่น นอกจากนี้การวางลายบนตัวซิ่นหรือส่วนกลางของซิ่นยังต่างกันคือ กลุ่มชนไทยเชื้อสายลาวพวนหรือกลุ่มชนไทยเชื้อสายลาวอื่นๆ นิยมทอเป็นลายตามลำตัวหรือลายตั้ง ในขณะที่ซิ่นของกลุ่มชนไทยเชื้อสายไทยยวนจะนิยมทอลายขวางตามลำตัว ดังนั้นรูปแบบของผ้าซิ่นตีนจกที่แตกต่างกันของกลุ่มชนทั้งสอง แสดงให้เห็นว่าการทอผ้าเป็นศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านประเภทหนึ่ง ที่เป็นองค์ประกอบเสริมให้กลุ่มชนนั้นมีวัฒนธรรมที่เป็นอัตลักษณ์เป็นของตนเอง (วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. 2542 : 115-116)

จากข้อมูลแสดงให้เห็นว่า แนวคิดการพัฒนาทุนวัฒนธรรมดั้งเดิมสามารถกระทำได้ ถ้ามีการศึกษาอย่างลึกซึ้งเพียงพอ สามารถแสดงออกถึงการนำมิติทางวัฒนธรรมความเป็นอัตลักษณ์ของท้องถิ่นสื่อผ่านไปยังผลงานสร้างสรรค์ได้อย่างเหมาะสม รวมถึงเป็นผลงานออกแบบที่มีเรื่องราวมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ดังนั้นกระบวนการในการศึกษาความเป็นมาและแนวโน้มความเปลี่ยนแปลงของศิลปหัตถกรรมและการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบหัตถอุตสาหกรรมจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพิจารณาควบคู่ไปกับความเป็นมาและแนวโน้มที่เปลี่ยนแปลงไปของวัฒนธรรมไทยด้วย เพราะวัฒนธรรมต่างๆมีส่วนสัมพันธ์กับชีวิตความเป็นอยู่ของประชาชน ผู้สร้างสรรค์งานศิลปหัตถกรรมและนักออกแบบเมื่อวัฒนธรรมเปลี่ยนย่อมมีผลกระทบถึงการสร้างสรรค์ด้วย ซึ่งส่งผลถึงการกำหนดรูปแบบและลักษณะเฉพาะถิ่นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ผู้คิดค้น(ดังภาพที่ 6)ได้สรุปกรอบแนวคิดนี้ว่า “การศึกษาความสัมพันธ์ของไผ่กับงานหัตถกรรมในอดีตของการสร้างสรรค์งานหัตถกรรม ที่มีความสัมพันธ์ต่อมนุษย์กับธรรมชาติที่หล่อหลอมขึ้นมาเป็นวิถีการดำรงชีวิต ไผ่กับงานหัตถกรรมยังคงตกทอดจากภูมิปัญญาบรรพบุรุษ ที่สืบทอดต่อกันมาจากอดีตจวบจนถึงปัจจุบัน เป็นรากฐานที่สำคัญของงานหัตถกรรมที่ยั่งยืน จากความสัมพันธ์ของสามมิติคือ

[9] แนวจารีตท้องถิ่น หรือแนวตำนาน การศึกษาและเขียนประวัติศาสตร์ตามแนวนี้เริ่มตั้งแต่ ปลายศตวรรษที่ 20 จนถึงปัจจุบัน เป็นการศึกษาตามจารีตโบราณที่มีความสืบเนื่องอย่างมากและมีอิทธิพลต่อภูมิภาคหรือสังคมนั้นๆ ในปัจจุบันผู้รู้ในท้องถิ่นยังศึกษาประวัติศาสตร์ตามจารีตโบราณโดยปราศจากวิธีการทางประวัติศาสตร์ (Historical Approach) ซึ่งเป็นการศึกษาประวัติศาสตร์ตามแนววิชาการสมัยใหม่ ที่สร้างความก้าวหน้าแก่การศึกษาประวัติศาสตร์สู่สากล ด้วยความแตกต่างทางด้านวิธีการศึกษา ทำให้ผู้รู้ในท้องถิ่นส่วนหนึ่งยอมรับผลการค้นคว้าใหม่ของนักประวัติศาสตร์ได้ยาก หรือไม่ยอมรับเลย (สรัสวดี อ๋องสกุล. 2549 : 1-2)

ตัวอย่างที่ 2

มิติด้านสิ่งแวดล้อม ทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวมนุษย์ ทั้งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิตเกี่ยวโยงสัมพันธ์กันเป็นระบบนิเวศ ที่สามารถให้คุณและให้โทษต่อมนุษย์ได้ขึ้นกับความสมดุลหรือไม่สมดุลของระบบนิเวศ โดยมนุษย์มีส่วนสำคัญในการสร้าง และจัดระเบียบให้อยู่ร่วมกับสิ่งแวดล้อมธรรมชาติได้อย่างลงตัว และเกื้อหนุนซึ่งกันและกัน

มิติด้านเศรษฐกิจ ทำให้เกิดดุลยภาพของการพัฒนาด้านเศรษฐกิจ ที่มีรากฐานมั่นคง มีขีดความสามารถในการแข่งขันและสามารถพึ่งตนเองได้ โดยมีเศรษฐกิจพอเพียงตามแนวพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เป็นแนวคิดหลัก เพื่อวางทิศทางของงานหัตถกรรมให้ยังคงสานต่อไปได้

มิติด้านสังคม ด้านวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น ซึ่งเป็นระเบียบวิถีชีวิตของคนในสังคม ที่ให้มนุษย์ปรับตัวและดำรงชีวิตอยู่กับสิ่งแวดล้อมของท้องถิ่นได้ โดยไม่ทำลายสิ่งแวดล้อม

ภาพที่ 6 ภาพกรอบแนวคิดความยั่งยืนที่มีความสัมพันธ์ระหว่าง มิติด้านสังคม มิติด้านเศรษฐกิจและมิติด้านสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อไผ่กับงานหัตถกรรมที่ยั่งยืนสู่การออกแบบร่วมสมัย
ที่มา: บทความวิชาการเรื่องไผ่กับงานหัตถกรรมที่ยั่งยืนสู่การออกแบบร่วมสมัย. ศิลปกรรมสาร.2558,หน้า17-18.

มิติด้านเศรษฐกิจ มิติด้านสังคม และมิติด้านสิ่งแวดล้อม ที่สอดคล้องกันได้อย่างลงตัว”

ผลการวิเคราะห์ของผู้เขียน พบว่า ภาพกรอบแนวคิดความยั่งยืนที่มีความสัมพันธ์ระหว่าง มิติด้านสังคม มิติด้านเศรษฐกิจ และมิติด้านสิ่งแวดล้อม ที่ส่งผลต่อไผ่กับงานหัตถกรรมที่ยั่งยืนสู่การออกแบบร่วมสมัยและคำอธิบายข้างต้น ผู้เขียนไม่เข้าใจและไม่สามารถอธิบายได้ว่า เพราะเหตุใดข้อมูลทั้งสามส่วนนี้จึงต้องเกี่ยวพันกัน (ทำไมต้องเกี่ยวพันกัน เพราะถ้าเกี่ยวพันกันจริงต้องอธิบายได้ตามข้อเท็จจริง หรือแปรผลเป็นลักษณะเชิงประจักษ์ เช่น รูปแบบวงจรสีในทฤษฎีสี เป็นต้น) และมีเพียงข้อมูลทั้งสามมิตินี้เท่านั้นหรือไม่ ที่จะทำให้เราสามารถออกแบบผลงานหัตถกรรมร่วมสมัยได้อย่างลงตัว (ผลงานที่ได้ใช้กรอบแนวคิดดังกล่าว ต้อง**ส่งผลต่องานหัตถกรรมที่ยั่งยืนสู่การออกแบบร่วมสมัยได้จริง**ตามที่ผู้คิดค้นได้กล่าวอ้าง) และอีกประเด็นหนึ่งคือ ข้อมูลที่อยู่ตรงกลาง จากการออกแบบ Diagram[10] คือ ข้อมูลองค์รวมหรือองค์ความรู้สุดท้ายอันเกิดมาจากการหล่อหลอมข้อมูลจากความสัมพันธ์ทั้งสามมิติเข้าด้วยกัน นั้นคือความยั่งยืน (Sustainable) แต่ในคำอธิบายภาพประกอบกลับเป็นการนำเข้าสู่การออกแบบร่วมสมัย (ซึ่งไม่มีข้อมูลส่วนดังกล่าวใน Diagram) สุดท้ายแล้ว เราสามารถออกแบบงานหัตถกรรมที่ยั่งยืนสู่การออกแบบร่วมสมัยได้อย่างไร จากกรอบแนวความคิดนี้

ซึ่ง Diagram ดังกล่าว เป็นรูปแบบ Venn Diagram เป็นลักษณะการอธิบายเงื่อนไขในการทำงานทำหน้าที่สื่อสารข้อมูลให้เข้าใจง่าย ต้องเข้าใจการคัดเลือกสิ่งที่สำคัญและทิ้งสิ่งที่ไม่จำเป็นในกองข้อมูล มีการเรียบเรียงและแบ่งประเภทข้อมูลและเรียงลำดับความสำคัญให้เหมาะสม และที่สำคัญคือ **ชุดความหมายจากจุดรวม** อันที่เกิดช่องว่างจากการเกี่ยวพัน สัมพันธ์กันของวงกลมข้อมูล (ซึ่งต้องเป็นความจริงและเชื่อถือได้) (Jun Sakurada แปลโดย ณิชมน หิรัญพฤกษ์. 2558 : 10,51,93)

จากการวิเคราะห์ กรอบแนวคิดความยั่งยืนที่มีความสัมพันธ์ระหว่าง มิติด้านสังคม มิติด้านเศรษฐกิจและ

[10] แผนภาพ (Diagrams) ตามความหมายที่บัญญัติในพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 “แผนภาพ หมายถึง ภาพหรือเค้าโครงที่เขียนขึ้นเพื่อช่วยในการอธิบายเรื่องราว” แผนภาพเป็นวัสดุกราฟิกที่ใช้ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความคิดเห็น หรือเรื่องราวต่าง ๆ โดยแสดงความสัมพันธ์ของชิ้นส่วนของวัตถุหรือโครงสร้าง โดยแสดงส่วนประกอบและระบบการทำงานที่ซับซ้อนของสิ่งต่างๆ เพื่อให้เข้าใจชัดเจนง่ายขึ้น ด้วยการใช้ภาพเหมือนหรือภาพลายเส้น และสัญลักษณ์อื่นประกอบ เพื่อแสดงลักษณะเฉพาะหรือโครงสร้างที่สำคัญเท่านั้น โดยไม่มีรายละเอียดอื่นที่ไม่จำเป็น (https://dict.longdo.com/search/diagram. 2561)[Online]

มิติด้านสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อไผ่กับงานหัตถกรรมที่ยั่งยืนสู่การออกแบบร่วมสมัย ทำให้ทราบว่ากระบวนการหาความรู้ (Literature Review) เพื่อนำมาใช้ในการสร้างกรอบแนวคิดนั้นยังไม่สมบูรณ์ เมื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์และเกิดความเกี่ยวเนื่องสัมพันธ์กัน จนเกิดเป็นการตัดซึ่งกันและกัน (Intersection) อันไม่มีข้อมูลสนับสนุนลุ่มลึกเพียงพอต่อการนำไปใช้จริง ทำให้กรอบแนวคิดที่สร้างขึ้นมานั้นกว้างและไม่สามารถทำให้องค์ความรู้นั้นแคบลงจนนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ได้ อาทิเช่น **มิติทางเศรษฐกิจและมิติทางสังคม ก่อเกิดจุดร่วมเป็นคำว่าร่วมสมัย** ซึ่งเศรษฐกิจและสังคมมีมิติความหมายที่กว้างกว่านั้นมาก มิใช่แค่ร่วมสมัย เพราะจุดร่วมทั้งสองสิ่งเกี่ยวพันถึงสิ่งต่าง ๆ รอบตัวซึ่งมีปัจจัยแวดล้อมทั้งวัฒนธรรม การเมือง การศึกษา อันตรงกับปรมาจารย์ด้านการตลาด Prof.Philip Kotler ได้ให้นิยามของเศรษฐกิจด้านการตลาดไว้ว่า “marketing is the social and managerial by which individual and group obtain what they need and want through creating, offering, and exchanging product of value with others.” ซึ่งจากนิยามจะเห็นได้ว่า งานด้านการตลาดเป็นกระบวนการบริหาร จัดการ ทั้งทางด้านธุรกิจและสังคมที่คำนึงถึงคุณค่า อันสามารถตอบสนองความต้องการ การสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้า ต้องอาศัยทั้งความเข้าใจการตลาดและผู้บริโภค รวมไปถึงความเข้าใจสภาวะสังคมและประชากรและปัจจัยแวดล้อมต่างๆทั้ง เศรษฐกิจ การค้า การตลาด วัฒนธรรม การเมือง การปกครอง สิ่งแวดล้อม เทคโนโลยีและการศึกษา (กฤตินี ณัฏฐวุฒิสิทธิ์, 2554 : 14) ดังนั้นจุดร่วมที่ผู้คิดค้นเป็นความร่วมสมัย จึงเป็นเพียงการกำหนดจุดร่วมที่แคบเกินไปและไม่มีคำอธิบายให้เกิดความชัดเจน ซึ่งความร่วมสมัยที่เกิดขึ้นนี้จึงถูกกดทับแค่เรื่องศิลปะเท่านั้น อีกทั้งคำว่าร่วมสมัยก็เป็นคำกลางๆอยู่ที่ผู้อ่านจะตีความหมายได้ว่าอย่างไร ซึ่งอาจไม่ตรงกับสิ่งที่ผู้คิดค้นต้องการสื่อในการใช้กรอบแนวคิดนี้ไปวิเคราะห์ สรุปได้ว่ากรอบแนวคิดนี้กว้างเกินไป สามารถตีความหมายได้กว้างมากจนยากที่จะวิเคราะห์ข้อมูลหรือชุดทฤษฎีจริง ๆ นำมาใช้ได้ ถ้าผู้อ่านมีความเข้าใจที่ต่างกัน ก็จะนึกคิดและวิเคราะห์ไปคนละทางกัน ซึ่งไม่ใช่นิยามความหมายของการออกแบบและสร้างกรอบแนวคิดที่ต้องการการนำแนวความคิดหรือทฤษฎีต่างๆที่มีอยู่มาใช้เป็นเครื่องมือในการกำหนดประเด็นปัญหาให้แคบลงจนเหลือจุดที่มีความละเอียดที่สามารถนำมาใช้ได้สูงสุด คือจุดที่มองเห็นประเด็นหรือสภาพปัญหาที่วิจัยอยู่ในรูปของตัวแปรเห็นถึงกระบวนการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้อย่างชัดเจน ทฤษฎีคือชุดของหลักการและคำจำกัดความที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน โดยทำหน้าที่จัดระเบียบอย่างเป็นระบบ ทฤษฎีครอบคลุมถึงข้อสมมุติฐานพื้นฐาน (Assumption) และความเป็นจริงที่ปรากฏ (Axiom) (โดยมิต้องพิสูจน์) รูปร่างของทฤษฎีประกอบด้วยข้อเสนอที่ประกอบขึ้นเป็นทฤษฎีอาจถือว่าเป็นกฎทางวิทยาศาสตร์ ถ้าสามารถพิสูจน์ได้เพียงพอและยอมรับกันอย่างกว้างขวาง (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. 2545 : 90)

จากตัวอย่างเป็นการศึกษาข้อมูลเพียงเพื่อใช้ในการเชื่อมโยงแบบจับแพะชนแกะ แล้วนำมาเกี่ยวพันให้เกิดความสัมพันธ์ร่วมกัน เพื่อให้ก่อเกิดเป็นข้อมูลที่ซ้อนอยู่ ซึ่งขอบเขตของการศึกษาข้อมูลนั้นไม่ผิด แต่การนำขอบเขตของข้อมูล หรือขอบเขตองค์ความรู้ (Cognitive Domain) ที่กว้างจนเกินไปมาจับใส่โยงใย หาความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ทำให้แก่นแท้ที่ต้องการศึกษาให้ถึงจุดที่ต้องการสื่อ (งานหัตถกรรมที่ยั่งยืนสู่การออกแบบร่วมสมัย) อยู่ตรงส่วนไหนและไม่สามารถหาข้อเท็จจริงส่วนต่าง ๆ มาใช้ปฏิสัมพันธ์กันได้ นักวิชาการหรือนักออกแบบจะสามารถนำกรอบความคิดนี้ไปใช้ในงานวิชาการในลักษณะใด และจะนำไปใช้วิเคราะห์อย่างไร(นักวิชาการและนักออกแบบต้องนำไปใช้ในการวิเคราะห์ได้เนื่องจากเป็นกรอบแนวคิด)

ซึ่งขั้นตอนในการศึกษาข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการสร้างกรอบแนวคิดนั้น ต้องมีการศึกษาองค์ความรู้เพื่อทำการคัดเลือกข้อมูลให้เกิดเป็นตัวแทนของประเด็นต่าง ๆ ตามสมมติฐาน และทำการเรียบเรียงข้อมูลพื้นฐานได้อย่างเป็นระบบ เรียบเรียงงานค้นคว้าให้เกิดความเชื่อมโยง ทั้งการยอมรับข้อมูลด้วยเหตุผลที่ยอมจำนน การตั้งข้อสงสัยจากข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลจากการณ์ปัจจุบัน (แต่อย่าอคติและหักล้าง) เช่น การที่จะตอบคำถามให้ได้ว่า ข้อมูลมีความสัมพันธ์กันอย่างไร มีคนเคยค้นคว้าก่อนคุณอย่างไรในทิศทางเดียวกัน แล้วคุณจะค้นคว้าและดำเนินการศึกษาอย่างไร เพื่อทำให้เกิดเป็นการเรียบเรียงว่าจะพรรณนา ทำการวิเคราะห์ วิพากษ์ มีความสัมพันธ์ ไม่สัมพันธ์กันอย่างไร และเชื่อมโยงกันอย่างไร เป็นต้น

จากประเด็นดังกล่าว ผู้เขียนบทความจึงขอทำการทดลองอธิบายแนวคิดอีกมุมมองหนึ่ง จากการศึกษาและพัฒนาการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย ดังนี้

ภาพที่ 7 แผนภาพกระบวนการศึกษาและขั้นตอนการหาข้อมูลสู่กระบวนการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย
ที่มา : ออกแบบโดย ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 18 มกราคม 2562

จากประเด็นแนวความคิดจำเป็นต้องทำการจำกัดความในหัวข้อดังกล่าวให้แคบลงและชัดเจนยิ่งขึ้น เพื่อการศึกษาข้อมูลจะได้เกิดผลลัพธ์ได้ตรงกับสิ่งที่ต้องการที่สุด (เนื่องจากกรอบแนวคิดจากตัวอย่างนั้นเป็นการศึกษาในมิติที่กว้างเกินไป ไม่สามารถจำกัดและสรุปประเด็นเนื้อหาที่ต้องการในการนำข้อมูลไปใช้สู่การสร้างสรรค์ได้) ซึ่งในการออกแบบชุดข้อมูลเพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ครั้งนี้ ไม่ใช่กรอบแนวคิดแต่เป็นการศึกษากระบวนการและขั้นตอนการหาข้อมูล (ขอบเขตของการศึกษา) เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์หาขอบเขตของการออกแบบก่อนนำไปเข้าสู่กระบวนการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัย โดยเป็นการออกแบบ Diagram แบบอธิบายลำดับขั้นตอน ซึ่งแผนภาพชนิดนี้เหมาะสำหรับการอธิบายเรื่องราว ที่เกิดขึ้นตามลำดับหรือแจกแจงความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องต่างๆ ซึ่งเป็นแนวคิดเพื่อจัดระเบียบข้อมูลที่ต้องการรวบรวมซึ่งสามารถเปลี่ยนข้อมูลที่มีอยู่ให้กลายเป็นข้อมูลที่ดีขึ้นได้ เป็นการศึกษาภาพรวมให้ครบทุกด้านและทำการตัดสินใจว่าอันไหนควรเก็บอันไหนควรทิ้งเพื่อให้เกิดการตัดสินใจที่ดีที่สุด เราจึงควรรวบรวมข้อมูลให้ได้มากที่สุดเช่นกัน (Jun Sakurada แปลโดย ณิชมน หิรัญพฤกษ์. 2558 : 71,93) จากภาพที่ 7 สามารถอธิบายได้ดังนี้

1. อย่างแรกคือยกประเด็นความยั่งยืน (Sustainable) ออกจากกลุ่มไปก่อน เนื่องจากแนวคิดความยั่งยืนนั้นมีลักษณะของข้อมูลที่กว้างและมีการนำไปใช้ในทุกภาคส่วนในการออกแบบและพัฒนาอยู่แล้ว ตั้งแต่ต้นน้ำจนถึงปลายน้ำ นักออกแบบและนักพัฒนาจำเป็นต้องศึกษามีจิตสำนึกและตระหนักถึงสิ่งที่จะต้องเกิดขึ้นและรับทราบข้อกำหนด เงื่อนไขต่าง ๆ ที่จะมีผลกระทบกับสิ่งแวดล้อมและใช้เป็นกรอบแนวคิดในการทำงานอยู่เสมอ **ดังนั้นแนวคิดความยั่งยืนจึงเปรียบเสมือนหลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ต้องปฏิบัติเป็นคู่ขนานกับการพัฒนาตั้งแต่เริ่มต้นจนผลงานเสร็จสิ้นเช่นเดียวกัน** ซึ่งประเด็นความยั่งยืน (Sustainable) ในแผนภาพนี้จะหมายถึงการตระหนักถึงแนวคิดในการออกแบบและสร้างผลิตภัณฑ์อย่างเป็นระบบจากจุดเริ่มต้น การคิดถึงผลลัพธ์ที่ตามมาหลังจากผลิตภัณฑ์นั้นหมดสภาพหรือสิ้นอายุในการใช้งาน สุดท้ายมิใช่เป็นเพียงขยะที่ไม่สามารถย่อยสลายได้ การคิดถึงระบบจะนำมาในการช่วยลดขยะและลดมลพิษจึงเป็นประเด็นหลัก ไม่ใช่เพียงคิดเพื่อหยุดยั้งหรือชะลอผลที่ตามมาให้ช้าลง แต่เป็นการคิดเพื่อริเริ่มสิ่งใหม่ให้สิ่งที่ได้มานั้นสามารถหมุนเป็นวงกลมเข้าสู่วัฏจักรได้อย่างครบวงจรโดยไม่มีผลข้างเคียงตามมา เป็นแนวคิดแบบมวลรวมของการออกแบบและใช้ประโยชน์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้เกิดประโยชน์ที่มากที่สุดและเกิดขยะน้อยที่สุด

ในการออกแบบและพัฒนาจำเป็นต้องศึกษามุมมองการแก้ไขปัญหาแบบสะท้อนกลับ ซึ่งใจความสำคัญคือการมองถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในระบบ (ไม่ว่าจะเป็นปัญหาในการผลิต วัสดุ ขั้นตอนเป็นการค้นหาข้อเท็จจริงหรือการแก้ไขอย่างเป็นระบบ) ซึ่งนักออกแบบไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าในการทำงานแต่ละครั้งจะมีระบบและขั้นตอนในการดำเนินงาน ซึ่งในแต่ละช่วงตอนย่อมมีปัญหาหรือความขัดข้องในการทำงานเกิดขึ้น ต้องหาหนทางถึงวิธีการแก้ไข

ปัญหา การวางแผนในการมองปัญหา การย้อนกลับทีละขั้นเพื่อหาต้นตอของปัญหา และแก้ปัญหาเท่าที่สามารถแก้ได้ โดยอย่ามองสิ่งนั้น ๆ ว่าไม่มีปัญหา การแก้ปัญหาจากการเริ่มต้นที่ตัวนักออกแบบและแก้ไขสิ่ง ๆ นั้น ถึงแม้ว่าจะไม่สามารถแก้ไขได้ทั้งหมดก็ตาม แต่การแก้ไขให้มากก็คือสิ่งที่ดีที่สุด (The more is the better) การมองย้อนถึงระบบและขั้นตอน จะทำให้สามารถเห็นปัญหาได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ให้พบถึงสาเหตุในเชิงลึก และมีความละเอียดรอบคอบมากขึ้นในการดำเนินงาน (William McDonough and Michael Braungart. 2002)

2. การศึกษาแนวคิดและทฤษฎี ในการส่งเสริมการปรับทิศทางของการสร้างสรรค์พัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยให้มีความสอดคล้องและเป็นทิศทางที่เหมาะสม โดยทำการศึกษาแนวคิดของกรมส่งเสริมอุตสาหกรรม (2543 : 7) ที่ได้รวบรวมข้อมูลไว้ว่าในการพัฒนาผลงานออกแบบหัตถกรรมไทยให้เกิดความเหมาะสมกับเวลายุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป โดยต้องคำนึงถึงความสมดุลและความสัมพันธ์ในองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการอันได้แก่ มนุษย์ ธรรมชาติ และสังคม หมายถึง ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยควรที่จะสนองความต้องการใช้สอยของ **“มนุษย์”** ทั้งร่างกายและจิตใจ คือมีประโยชน์และความงามทางศิลปะเพื่อยกระดับจิตใจให้มนุษย์มีคุณธรรม ความดีงาม โดยการพัฒนาคุณภาพหัตถกรรมให้ได้มาตรฐานที่ดี ขณะเดียวกันก็จะต้องคำนึงถึงเรื่อง **“ธรรมชาติ”** ความรู้เท่าทัน และเข้าใจในคุณสมบัติของวัตถุดิบจากทรัพยากรธรรมชาติที่นับวันจะเหลือน้อยลงและมีอยู่อย่างจำกัด จึงควรที่จะมีการคิดค้นพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมให้ประหยัดการใช้วัสดุและใช้ให้เกิดประโยชน์คุ้มค่าสูงสุด ตลอดจนการสะท้อนให้เห็นถึงคุณค่าของวัตถุดิบหัตถกรรมที่มาจากทรัพยากรธรรมชาติ สำหรับองค์ประกอบด้าน **“สังคม”**นั้น หมายรวมถึงวัฒนธรรมภูมิปัญญาและระบบการต่าง ๆ ที่จัดสรรการดำรงอยู่ของชีวิตมนุษย์ ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทยจึงควรจะมีรูปแบบของเอกลักษณ์และอัตลักษณ์ท้องถิ่นอันเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยด้วยเช่นกัน

3. การศึกษาแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เป็นลักษณะแนวคิดทางการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ทุนวัฒนธรรมเป็นอัตลักษณ์ยึดโยงแก่นคุณค่าความเป็นไทยไว้ จึงต้องส่งเสริมการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ฉะนั้นการศึกษามิติ

ภาพที่ 8 หลักการความสมดุลและความสัมพันธ์ในองค์ประกอบที่สำคัญ 3 ประการอันได้แก่ มนุษย์ ธรรมชาติ และสังคม ที่ส่งผลถึงการพัฒนาผลงานทางออกแบบหัตถกรรม
ที่มา : ออกแบบโดย ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 18 มกราคม 2562

ของการตลาดกับมรดกวัฒนธรรมในที่นี้หมายถึง **“ตัวผลงานหรือผลิตภัณฑ์”** เนื่องจากปัจจุบันกระแสเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์ มีทิศทางที่ดีขึ้นและเป็นที่นิยม ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค์สินค้าเชิงวัฒนธรรมเพื่อการบริโภคในประเทศหรือเป็นการส่งเสริมด้านการส่งออก ซึ่งผู้คนทั่วโลกต่างให้ความสนใจกับการเรียนรู้วัฒนธรรมที่หลากหลาย โดยเฉพาะวัฒนธรรมแถบเอเชียที่เป็นกระแสในวงการแฟชั่น ในการวางแผนการตลาดทางมรดกวัฒนธรรมเหล่านี้ ต้องคำนึงถึงการบริหารจัดการทางวัฒนธรรมที่เหมาะสม ทั้งจากทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่ดั้งเดิม (Traditional) และทุนทางวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เพิ่งเกิดขึ้นใหม่ (Contemporary) แนวทางในการทำงานอาจแบ่งออกได้เป็นการสร้างสรรค์ (Create) หรือการคงรักษา (Maintain) ซึ่งจะนำไปสู่แนวทางการบริหารจัดการแนวคิดทางการตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรมใน 4 รูปแบบ ได้แก่

3.1) การสร้างความตระหนัก ความเข้าใจ และเข้าถึงทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม (Traditional, Maintain)

สำหรับทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่ดั้งเดิม (Traditional Cultural Capital) จากการสั่งสมมานับว่าเป็นแหล่งทรัพยากรที่สำคัญยิ่ง หากแต่ขาดกระบวนการบริหารจัดการที่ดี ส่งผลให้คนบางกลุ่มละเลยหรือหลงลืมวัฒนธรรมที่มีโดยเฉพาะในยุคที่มีการไหลเวียนเปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมข้ามชาติอย่างสูง การบริหารจัดการจึงควรดำเนินไปในทิศทางที่การคงรักษาคุณค่า (Maintain) การสร้างความตระหนักถึงอัตลักษณ์วัฒนธรรมไทย อันจะนำไปสู่ความภูมิใจ ความผูกพัน และแรงบันดาลใจให้อยากเรียนรู้ สร้างเสริมความเข้าใจในแก่นคุณค่าวัฒนธรรม

การประยุกต์แนวคิดดังกล่าวกับการสร้างสรรค์สินค้า ได้แก่การสนับสนุนถ่ายทอดภูมิปัญญาการผลิตจากรุ่นสู่รุ่น ควบคู่กันกับกระบวนการจัดการความรู้ เพื่อให้ทุนภูมิปัญญาอยู่ในรูปแบบที่เป็นที่เข้าใจ และเข้าถึงได้สะดวก โดยไม่จำกัดเพียงการถ่ายทอดความรู้โดยบุคคลซึ่งอาจมีการสูญหาย บิดเบือนไปตามกาลเวลา นอกจากนั้นยังเพื่อเป็นการส่งเสริมมาตรฐานในการผลิตสินค้าเชิงวัฒนธรรม หากพิจารณาตัวอย่างในระดับชาติเป็นที่ชัดเจนว่าประเทศไทยมีทุนทางวัฒนธรรมที่สำคัญมาแต่ดั้งเดิม ปรากฏในรูปของงานศิลปะ ขนบธรรมเนียม จารีตและประเพณีต่าง ๆ หากแต่ยังต้องอาศัยกระบวนการจัดการให้เกิดการเข้าถึงในวงกว้างขึ้น เช่นการส่งเสริมให้คนรุ่นใหม่ได้เล็งเห็นและชื่นชมในคุณค่าศิลปวัฒนธรรมไทย โดยการนำเสนอผ่านสื่อหรือช่องทางร่วมสมัยเป็นต้น

3.2) การพัฒนาทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม (Traditional, Create)

แนวคิดนี้เป็นการพัฒนาทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ดั้งเดิม (Traditional) โดยการสร้างสรรค์ (Create) ให้อยู่ในรูปแบบที่สอดคล้องกับบริบทหรือกลุ่มเป้าหมาย สร้างความน่าสนใจนำไปสู่การต่อยอด ขยายผลได้ ตัวอย่างการจัดการความรู้ของภูมิปัญญาท้องถิ่น เช่น ตำรับยาสมุนไพรไทยที่สามารถนำมาค้นคว้าวิจัยเป็นการแพทย์แผนทางเลือกได้ นำไปสู่ข้อวิเคราะห์ในเชิงวิทยาศาสตร์ สามารถส่งเสริมให้เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง สร้างโอกาสการพัฒนาเป็นองค์ความรู้และนำไปใช้ในระดับสากลได้

3.3) การศึกษาติดตามวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary, Maintain)

กระแสไหลเวียนเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมและยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ได้นำไปสู่การก่อเกิดวัฒนธรรมใหม่ทั้งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติและที่เกิดขึ้นจากการวางแผนอย่างเป็นระบบ ดังปรากฏจากตัวอย่างความนิยมวัฒนธรรมบันเทิงของเกาหลี K-Pop ในปัจจุบัน วัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary) เหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งของทุนวัฒนธรรม โดยภาคส่วนต่าง ๆ ในสังคมสามารถศึกษา เพื่อทำความเข้าใจถึงที่มา แก่นคุณค่า รวมถึงผลกระทบต่าง ๆ ทั้งเชิงโอกาสและอุปสรรคต่อสังคมไทย ในการวางแผนผลิตภัณฑ์ต้องวิเคราะห์และติดตามลักษณะวัฒนธรรมร่วมสมัยเหล่านี้อยู่ตลอดเวลา เพื่อสามารถเกาะกระแสหรือคาดการณ์ความเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้น จึงจะนำไปสู่การรักษาสถานภาพทางการแข่งขันในตลาดไว้ได้

3.4) การพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary, Create)

การพัฒนาวัฒนธรรมร่วมสมัยมีจุดมุ่งหมายสำคัญ**เพื่อสร้างสรรค์ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์กับลักษณะสังคมสมัยใหม่ โดยในกระบวนการพัฒนาต้องมีการพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้านโดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมดั้งเดิม เพื่อมิให้เกิดการลบเลือนหรือทำลายอัตลักษณ์วัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต**

วัฒนธรรมร่วมสมัยที่สามารถนำมาใช้เป็นทุนทางวัฒนธรรม ควรมีลักษณะเปิดกว้างไม่ยึดติด (ทว่าต้องเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่ไม่ไปทางบ่งชี้ถึงความเชื่อ ศาสนา ความศรัทธาหรือความคิดเชิงจารีต) เช่น แนวคิดการผสมผสานที่เป็นลักษณะของยุคหลังสมัยใหม่ (Post Modern) ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้เป็นอย่างดีในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ อาทิ อาหารแบบฟิวชั่น หรือเสื้อผ้าสไตล์มิกซ์แอนด์แมทช์ การตลาดกับมรดกทางวัฒนธรรม(Cultural Heritage) ไม่ว่าจะเป็นในรูปของ People, Place หรือ Product เป็นเรื่องละเอียดอ่อน ที่ต้องอาศัยการพิจารณาความสัมพันธ์องค์รวมของสังคม มิใช่เพียงการคำนึงถึงประโยชน์ทางการค้าเพียงเท่านั้น เพราะทุนทางวัฒนธรรมเป็นอัตลักษณ์ยึดโยง แก่นคุณค่าความเป็นไทยไว้ จึงต้องส่งเสริมการบริหารจัดการอย่างเป็นระบบ ไม่อาจปล่อยให้เป็นการไหลไปตามกระแสเศรษฐกิจการค้าแบบเสรีเช่นที่ผ่านมาได้ ที่สำคัญที่สุดคือคนไทยต้องรักและภาคภูมิใจในมรดกทางวัฒนธรรมที่มี จึงจะสามารถผลักดันการตลาดมรดกวัฒนธรรมไปสู่ความสำเร็จในระดับสากล (กฤตินี ณัฏฐวุฒิสิทธิ์, 2554 : 162-173)

จากตัวอย่าง การทดลองกระบวนการศึกษาและขั้นตอนการหาข้อมูลสู่กระบวนการออกแบบ งานหัตถกรรมร่วมสมัยที่ได้อธิบายไปข้างต้นทั้ง 3 ข้อ (การเข้าใจความยั่งยืน ความสมดุล และความสัมพันธ์สู่การปรับทิศทางการปรับพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรม และการศึกษาแนวทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) จึงเป็นแนวทางการศึกษาข้อมูลอีกแนวทางหนึ่ง ซึ่งนักออกแบบสามารถนำไปใช้เป็นกระบวนการศึกษา ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์สู่การออกแบบได้ ทั้งนี้อาจจะมีชุดทฤษฎีอีกหลากหลายประเด็นในการศึกษาที่มีความเกี่ยวข้องในเชิงลึกเพื่อใช้ในกระบวนออกแบบสร้างสรรค์ เช่น เรื่องของผลิตภัณฑ์ที่ต้องการ กลุ่มคนหรือ

ผู้บริโภค สถานที่ ประโยชน์ใช้สอยหรือแม้กระทั่งเรื่องความงามและแรงบันดาลใจ ซึ่งข้อมูลบางส่วนถ้าวิเคราะห์ให้ลึกซึ้งแล้ว ก็จะสามารถเรียบเรียงข้อมูลดังกล่าวเข้าสู่แนวคิดกระบวนการศึกษาและขั้นตอนการหาข้อมูลสู่กระบวนการออกแบบงานหัตถกรรมร่วมสมัยที่กล่าวมาได้ เช่น การศึกษาวัฒนธรรม (Culture) มาใช้ประยุกต์ให้เกิดแนวความคิดสร้างสรรค์และผลงานออกแบบใหม่ ๆ แต่ยังต้องคำนึงถึงการรักษาวัฒนธรรมเดิม (Traditional) การดูแล การคงรักษา (Maintain) เพื่อให้เกิดความร่วมสมัย (Contemporary) และคงเป็นผลงานที่มีความสมดุลกับมนุษย์(ทั้งร่างกายและจิตใจ) ธรรมชาติ (จากการใช้วัสดุและกรรมวิธีการผลิต) และเหมาะกับสังคมนั้นๆ ทั้งหมดนี้นักออกแบบจำเป็นต้องศึกษาหาข้อมูลในหัวข้อ หรือประเด็นที่ต้องการออกแบบ ให้ชัดเจนเหมาะสมก่อนนำไปใช้ในการออกแบบในขั้นตอนถัดไป

การที่นักวิชาการหรือนักออกแบบมีความต้องการที่จะทำการพัฒนา ปรับปรุงเปลี่ยนแปลง แนวคิดการนำมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการสร้างสรรค์นั้นเป็นสิ่งที่ดีและควรส่งเสริม แต่มักละเลยไม่ใส่ใจในการศึกษาแนวโน้ม และความเปลี่ยนแปลงที่เหมาะสมในด้านการอนุรักษ์ ความเป็นอัตลักษณ์หรือตัวตนที่แฝงอยู่ การดำรงอยู่ รวมถึงการศึกษาให้เข้าใจถึง “แนวคิดวัฒนธรรมที่ส่งผ่านวัตถุสิ่งของ (Material Culture)” จนก่อเกิดแนวคิดหยิบฉวย มักง่าย เอาแต่ความงามตามทัศนะ (แต่มักจะกล่าวอ้างถึงมิติทางวัฒนธรรมในการออกแบบอยู่เสมอเพื่อดึงดูดความน่าสนใจจากผู้บริโภค) ดึงเพียงความโดดเด่นที่เห็นประโยชน์ในเชิงการค้า หรือแนวคิดแบบวัฒนธรรมร่วมสมัยมากจนเกินขอบเขตของการนำมิติทางวัฒนธรรมไปใช้อย่างเหมาะสม ซึ่งนั่นอาจรวมถึงแก่นความคิด ความเชื่อ ความศรัทธา รากทางสังคม กลุ่มชน และการจัดการความรู้ทางวัฒนธรรมนั้นถูกบิดเบือนออกไปตามสินค้าหรือผลงานนั้นที่ครอบงำอยู่ นั่นเป็นการส่งผลเสียโดยตรงกับการดำรงคงไว้ทางวัฒนธรรมที่อยู่คู่กับประเทศชาตินับพัน ๆ ปี หลายชั่วอายุคน

จากข้อมูลข้างต้น ผู้เขียนจึงยกตัวอย่างรูปแบบผลงานออกแบบ จากการนำเอามิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ที่ไม่เหมาะสม สับสน และขาดความรู้ความเข้าใจในการศึกษาข้อมูล สำหรับนำมาใช้สร้างสรรค์ยังไม่เพียงพอ ถึงแม้ว่าแนวคิดการออกแบบร่วมสมัย สามารถนำมาใช้เป็นทุนทางวัฒนธรรมให้เกิดผลงานออกแบบสร้างสรรค์ได้ และควรมีลักษณะที่เปิดกว้างและไม่ยึดติดแต่การนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้นั้น (ในกรณีที่ใช้เป็นแนวคิด โดยมีการกล่าวอ้างและดึงข้อมูลมาใช้อย่างชัดเจนทั้งรูปแบบผลงานและลายลักษณ์อักษร) ผู้ออกแบบต้องพิจารณาถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นรอบด้าน โดยเฉพาะที่อาจเกิดขึ้นกับทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาดั้งเดิม เพื่อไม่ให้เกิดความลบเลือนหรือเป็นการทำลายอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอันทรงคุณค่ามาแต่ครั้งอดีต (ดังตารางที่ 1 – 2)

ตารางที่ 1 ตัวอย่างรูปแบบผลงานออกแบบ จากการนำเอามิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ที่ไม่เหมาะสม

ผลงานออกแบบ	คำอธิบาย
ตัวอย่างรูปแบบที่ 1 	หนังใหญ่เป็นการแสดงที่เกิดจากการเอาศิลปะแขนงต่างๆ คือ หัตถศิลป์ นาฏศิลป์ คีตศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และวรรณศิลป์ มาผสมผสานกันให้สอดคล้องเหมาะสมเพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม อันแสดงให้เห็นถึงอัจฉริยภาพทางด้านการแสดงของบรรพบุรุษของศิลปินไทยทั้งหมดมาเล่น เพื่อเป็นการเผยแพร่รามเกียรติ์ให้คนทั่วไปได้รู้จักจะได้เคารพ ยกย่องพระเจ้าแผ่นดินว่าเปรียบเสมือนพระรามหรือพระนารายณ์ **โดยหนังเจ้าหรือหนังครูเป็นตัวหนังที่ใช้สำหรับพิธีไหว้ครูไม่ใช้แสดง** มี 3 ตัว คือ พระฤาษี พระอิศวรหรือพระนารายณ์ และทศกัณฐ์ (หนังพระอิศวรหรือพระนารายณ์ และทศกัณฐ์ เรียกว่า **“พระแผลง”เพราะหนังครูทั้งสองภาพเป็นท่าแผลงศร)** ซึ่งการนำ**พระนารายณ์** อันเป็นหนึ่งในหนังเจ้าหรือหนังครู มาออกแบบต่างหู เป็นงานออกแบบแฟชั่น มีความเหมาะสมดีแล้วหรือไม่ มีแนวคิดหรือการนำบริบททางวัฒนธรรมมาใช้ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่ **ที่มา** https://archive.clib.psu.ac.th/online- exhibition/nangyai/page4.html.2561 [Online]
ตัวอย่างรูปแบบที่ 2 	ความสำคัญของวัดพระบรมธาตุไชยาอยู่ที่ **สถูปเจดีย์พระบรมธาตุไชยาซึ่งบรรจุพระบรมสารีริกธาตุของสมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า อันเป็นที่เคารพสักการะของพุทธศาสนิกชน** และเป็นพุทธสถานเพียงแห่งเดียวในประเทศไทย ที่ยังคงรักษาความเป็นเอกลักษณ์ของศิลปกรรมสมัยศรีวิชัยไว้ได้อย่างสมบูรณ์แบบ วัดพระบรมธาตุไชยาจึงเป็นวัดที่มีสำคัญคู่บ้านคู่เมืองชาวไชยาและสุราษฎร์ธานีมานานนับแต่โบราณกาล เจดีย์พระบรมธาตุไชยาเป็นสถาปัตยกรรมแบบศรีวิชัยเป็นองค์เดียวที่ยังอยู่ในสภาพที่ดีที่สุด สันนิษฐานว่าสร้างขึ้นประมาณพุทธศตวรรษที่ 13-14 แต่ไม่ปรากฏประวัติการสร้างและผู้สร้าง เข้าใจว่าสร้างในขณะที่เมืองไชยาสมัยศรีวิชัยกำลังเจริญรุ่งเรืองสูงสุด จากหลักฐานที่ยืนยันถึงอาณาจักรศรีวิชัยอายุไม่ต่ำกว่า 1,200 ปี โดยที่**จังหวัดสุราษฎร์ธานีได้ใช้ภาพของเจดีย์พระบรมธาตุนี้เป็นสัญลักษณ์ในดวงตราประจำจังหวัด** และเป็นสัญลักษณ์ในธงประจำกองและผ้าพันคอลูกเสือด้วย **ที่มา** https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/1/5d4f24ad.2561 [Online]

ตารางที่ 2 ตัวอย่างรูปแบบผลงานออกแบบ จากการนำเอามิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ที่ไม่เหมาะสม

ผลงานออกแบบ	คำอธิบาย
ตัวอย่างรูปแบบที่ 3 	หม้อบูรณฆฏะ ไหดอกบัว หรือ ปูรณะฆะฏะ (ปูรณะ แปลว่า เต็ม,สมบูรณ์, ฆฏะ แปลว่า หม้อ) แปลว่า หม้อที่แสดงถึงความสมบูรณ์ซึ่งหมายถึงความเจริญรุ่งเรืองของพระพุทธศาสนาในล้านนา รูปหม้ออันปรากฏในรอยพระพุทธบาท เป็นหนึ่งในมงคลร้อยแปด เรียกว่า“อัฏฐรสตะมงคล” ที่พรรณนาไว้ในคัมภีร์ปฐมสมโพธิกถา ช่างศิลป์ในล้านนาสมัยโบราณนิยมนำมาตกแต่งพุทธสถานกันมากไม่ว่าจะเป็นลายรดน้ำ ลายจำหลักไม้ ลายฉลุแผงและหน้าบรรณ ซึ่งมักเรียกว่า ลายหม้อน้ำดอก ลายหม้อน้ำคำ โดยลวดลายตัวหม้อบูรณฆฏะจะเขียนรูปสัญลักษณ์ทางศาสนา เช่น ช้าง อันหมายความว่า ปฏิสนธิ จับเหตุการณ์ตอนพุทธมารดาทรงสุบินเป็นช้างเผือก รูปดอกบัวเจ็ดดอก หมายถึง ประสูติ รูปสิงห์หรือวัว หมายถึง ศากยวงศ์ หรือ โคตมโคตร รูปม้ากัณฐกะ หรือม้า หมายถึง ทรงออกผนวช รูปถ้วยมีข้าว หมายถึง ข้าวมธุปายาส (ทรงรับจากนางสุชาดาก่อนตรัสรู้) รูปต้นโพธิ์, ศรีมหาโพธิ์ หรือ โพธิบัลลังก์ หมายถึง ตรัสรู้ ธรรมจักร มีรูปดอกห้าดอก หมายถึง ปฐมเทศนา รูปดอกมณฑารพ หมายถึง ปรินิพพาน รูปจิตกาธาน หรือกองเพลิง หมายถึง ประชุมเพลิง และ รูปเจดีย์ หมายถึง พระสารีริกธาตุ ลายพุ่มดอกบนหม้อที่เป็นลายก้านขดทั่วไปจะมีพิเศษคือจะประดับพระพิมพ์ลงไปให้ดูศักดิ์สิทธิ์ขึ้น จะให้มีจำนวนตามความเชื่อถือว่าเป็นมงคลด้วย **ที่มา** : ศาลาจริยธรรม หน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่นจังหวัดพะเยา
ตัวอย่างรูปแบบที่ 4 	“ฉัตร”เป็นเครื่องสูงสำหรับแขวน ปัก ตั้ง หรือเชิญเข้ากระบวนแห่เพื่อเป็นเกียรติยศ ฉัตรมีรูปร่างคล้ายร่มที่ซ้อนกันเป็นชั้นๆ ฉัตรถือเป็นของสูงเปรียบเสมือนสวรรค์ซึ่งเป็นศูนย์รวมจักรวาล **ที่มา**: https://facebook/Royal World Thailand. 2561 [Online]

บทสรุป

จากแนวคิดที่กล่าวมา การวิเคราะห์ทั้งแนวคิด กรอบความสัมพันธ์ และตัวอย่างผลงานการออกแบบที่อ้างมิติทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้นั้น สอดรับกับแนวคิดของ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2542 : 139-141) ซึ่งได้ให้ข้อคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการอนุรักษ์และส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไว้ว่า ในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันว่างานศิลปหัตถกรรมได้รับความสนใจมากกว่าแต่ก่อนทั้งในด้านการศึกษาค้นคว้าจากบรรดานักวิชาการและนักพัฒนาไปจนถึงนักธุรกิจการค้าด้านนี้ แต่ตลอดเวลาที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่ายังไม่ประสบผลดีเท่าใดนัก ทั้งนี้อาจจะยังไม่มีความประสานร่วมมือกันอย่างจริงจังระหว่างบุคคลกลุ่มต่าง ๆ จึงทำให้ทิศทางการอนุรักษ์และการพัฒนาส่งเริมงานศิลปหัตถกรรมดำเนินไปในทิศทางที่ดีที่ควร ในด้านการอนุรักษ์และส่งเสริมนั้นน่าจะประกอบด้วยบุคคลสองกลุ่ม คือกลุ่มหนึ่งเป็นนักวิชาการที่ทำงานในด้านการศึกษาค้นคว้าและวิจัย เพื่อเข้าใจถึงความเป็นมาและคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมอย่างลึกซึ้ง ให้เข้าถึงการกำเนิดรูปแบบดั้งเดิมและความสัมพันธ์ของสิ่งเหล่านั้นกับการดำรงชีวิตของประชาชน ทั้งนี้อาจจะศึกษารวบรวมเก็บรักษาไว้ในลักษณะมรดกของชาติ เพื่อการศึกษาของคนรุ่นหลังและเป็นหลักฐาน เป็นข้อมูลให้บุคคลอีกกลุ่มหนึ่งนำไปดำเนินการพัฒนา ปรับปรุงและส่งเสริมให้งานเหล่านั้นได้พัฒนาไปในทิศทางที่ถูกที่ควรบนพื้นฐานของลักษณะเฉพาะถิ่นและเอกลักษณ์ประจำชาติของเราไว้ ถ้าการทำงานของบุคคลทั้งสองกลุ่มดังกล่าวดำเนินไปจนบรรลุเป้าหมายและผลสำเร็จเท่าที่ควรแล้วก็เชื่อว่างานศิลปหัตถกรรมของเราที่ถูกทอดทิ้ง ถูกมองข้ามเป็นเวลาอันช้านานเพราะเราไปพะวงถึงงานศิลปะชั้นสูงเสียเป็นส่วนใหญ่ ทั้งๆที่งานพื้นบ้านพื้นเมือง เป็นมรดกของประชาชนส่วนใหญ่ของประเทศ และถ้าการอนุรักษ์และการพัฒนาส่งเสริมประสบผลดีแล้วงานเหล่านี้อาจเป็นสินค้าที่ทำรายได้เข้าประเทศไม่น้อยหรืออาจทำให้สภาพเศรษฐกิจและการดำรงชีวิตของประชาชนดีขึ้นด้วย แม้ในช่วงที่ผ่านมามีการตื่นตัวเรื่องศิลปวัฒนธรรมกันมากก็ตาม แต่มักเกิดแนวคิดที่ขัดแย้งสองแนวคิดคือ แนวหนึ่งมุ่งเน้นการอนุรักษ์เพื่อให้คงสภาพเดิมไว้ด้วยวิธีการสืบทอด การศึกษาวิจัยการรวบรวมหลักฐานและข้อมูลไว้ แนวคิดนี้เป็นการอนุรักษ์ของเดิมให้คงสภาพไม่เปลี่ยนแปลง ซึ่งความจริงแล้วเป็นไปได้ยาก เพราะขัดกับวิถีทางของความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ส่วนอีกแนวคิดหนึ่งอยากให้มีการพัฒนาและประยุกต์ให้เข้ากับยุคสมัยซึ่งมัก**เปลี่ยนแปลงไปในทางที่สูญเสียเอกลักษณ์** ทำให้เกิดปัญหาว่าจะเป็นการทำลายเอกลักษณ์และลักษณะเฉพาะถิ่นของศิลปหัตถกรรม แต่การพัฒนาในลักษณะนี้อาจจะทำให้เกิดผลเสียมากกว่าผลดีในระยะยาว ซึ่งสอดรับกับแนวคิดของ จรัสพิมพ์ วังเย็น (2554: 21) โดย ได้ให้ข้อมูลไว้ว่าสิ่งที่เกิดขึ้น ณ ขณะนี้แสดงให้เห็นถึงความตระหนักในผลกระทบแห่งโลกสมัยใหม่ของไทย การเกิดแนวคิด“หลังสมัยใหม่” เป็นสัญญาณแห่งความเสื่อมศรัทธาของ“สังคมสมัยใหม่” หรืออาจเป็นความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ที่ทำลายสิ่งแวดล้อมและภูมิปัญญาแห่งการพึ่งพาธรรมชาติ

จากการอธิบายและยกตัวอย่างการนำวัฒนธรรมและภูมิปัญญามาใช้ในการออกแบบสร้างสรรค์นั้น ควรตระหนักและไตร่ตรององค์ความรู้และการนำไปใช้ให้ดี การรับรู้หรือค้นคว้าข้อมูลเพียงผิวเผินไม่ทราบรายละเอียดเชิงลึกที่แท้จริงอาจทำให้เกิดความเข้าใจที่ผิดและนำไปใช้อย่างรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ทั้งนี้การเปลี่ยนแปลงตามกระแสสังคมที่หมุนไปข้างหน้า ทำให้เราต้องก้าวให้ทันกับการหมุนเปลี่ยนตามยุคสมัย เป็นการพัฒนาสร้างสรรค์ตามกระแสสังคม แต่กระนั้นเราเองก็ควรยึดมั่น ให้ความเคารพ มีจิตสำนึกต่อวัฒนธรรมตนเอง ดำรงความเป็นตัวตนของเราด้วยเช่นกัน ในการศึกษาวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาใหม่ ๆ ที่รับเข้ามาจากโลกภายนอก มิได้เข้ามาทดแทนวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาสั่งสมที่พัฒนาไว้เดิมทั้งหมด ภูมิปัญญาสั่งสมจะได้รับการทดสอบ เลือกเฟ้นและดัดแปลงให้สามารถแก้ปัญหาหรือตอบสนองความต้องการในการปรับตัวตามบริบททางเศรษฐกิจและสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป และทำหน้าที่เป็นฐานเพื่อรองรับภูมิปัญญาใหม่ ๆ หรือแนวคิดในการสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ที่เข้ามาผสมผสานอย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้นักวิชาการ นักออกแบบหรือผู้ที่สนใจทางการออกแบบหัตถอุตสาหกรรมควรที่จะหมั่นศึกษา หาความรู้และนำมาปรับใช้หรือประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับภูมิปัญญาเดิมเพื่อให้เกิดเป็นการสร้างสรรค์ในบริบทใหม่ ในลักษณะการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมให้เกิดขึ้นเหมาะสม ไม่ก่อให้เกิดความสับสนและเกิดองค์ความรู้ ที่สามารถส่งผ่านข้อมูลทางมิติทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่ดีที่ถูกต้องได้ในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม. (2543). **รูปแบบผลิตภัณฑ์หัตถกรรมไทย**. กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม.

กฤตินี ณัฏฐวุฒิสิทธิ์. (2554). **Marketing Panorama การตลาดมุมกว้าง**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : กรุงเทพธุรกิจ.

กัมพล แสงเอี้ยม. (2558), เดือนกรกฎาคม – ธันวาคม 2558. “ไผ่กับงานหัตถกรรมที่ยั่งยืนสู่การออกแบบร่วมสมัย”. **วารสารศิลปกรรมสาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์**. 10(2) : 1-18.

กัมพล แสงเอี้ยม. (2559), เดือนมกราคม – มิถุนายน 2559. “วัฒนธรรมร่วมสมัยสู่การปรับเปลี่ยนรูปแบบงานศิลปหัตถกรรมผ้าทอท้องถิ่น” **วารสารศิลปกรรมสาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์**. 11(1) : 1-12.

กิตติพงษ์ เกียรติวิภาค. (2561), เดือนตุลาคม 2560 – มีนาคม 2561. “ออกแบบหัตถอุตสาหกรรม(กวม).” **วารสารสหวิทยาการมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์**. 15(1) : 70-103.

จรัสพิมพ์ วังเย็น. (2554). **แนวคิดหลังสมัยใหม่ : การย้อนสู่โลกแห่งภูมิปัญญา**. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ. 13(1) : 20-23.

จุน ซากุราดะ. (2558). **Basic Infographic**. แปลโดย ณิชมน หิรัญพฤกษ์. นนทบุรี: ไอดีซี พรีเมียร์จำกัด

ประชิด สกุณะพัฒน์, วิมล จิโรจพันธุ์, กนิษฐา เชยทีวงศ์. (2551). **มรดกทางวัฒนธรรมทางภาคเหนือ**. กรุงเทพฯ: แสงดาว.

ประชิด สกุณะพัฒน์, วิมล จิโรจพันธุ์, กนิษฐา เชยทีวงศ์. (2551). **มรดกทางวัฒนธรรมทางภาคกลางและภาคตะวันออก**. กรุงเทพฯ: แสงดาว.

ประพนธ์ เรืองณรงค์. (2550). **เล่าเรื่องเมืองใต้ : ภาษา วรรณกรรม ความเชื่อ**. กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์.

พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. (2545). **วิธีวิทยาการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วรรณี แกมเกตุ. (2555). **วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วรวุธ สุวรรณฤทธิ์และคณะ. (2549). **วิถีไทย**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ. (2542). **ศิลปหัตถกรรมพื้นถิ่น**. กรุงเทพฯ : คอมแพคท์พริ้น.

สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม คณะศิลปกรรมศาสตร์. (2559). **คู่มือหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาออกแบบหัตถอุตสาหกรรม**. เชียงใหม่ : สมาร์ทโคตติ้ง.

สรัสวดี อ่องสกุล. (2549). **ประวัติศาสตร์ล้านนา**. พิมพ์ครั้งที่4. กรุงเทพฯ : อมรินทร์.

เอกวิทย์ ณ ถลาง. (2544). **ภูมิปัญญาชาวบ้านกับกระบวนการเรียนรู้และปรับตัวของชาวบ้านไทย**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์.

เอกวิทย์ ณ ถลาง, นิธิ เอียวศรีวงศ์, วิจารณ์ พานิช, รสนา โตสิตระกูล และนงคราญ ชมพูนุช. (2546). **ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการจัดการความรู้**. กรุงเทพฯ : อมรินทร์.

Braungart, M. and McDonough, W. (2002). **Cradle to Cradle**. New York : North Point Press.

แนวคิดอุตสาหกรรมการสร้างสรรค์โลกปัจจุบันในการสร้างมูลค่า.” (2561). [online]. Available: www.marketingoops.com/news/biz-news/tcdc-9-industry-trending-2561.

“ฉัตร.” (2561). [online]. Available: https://facebook/Royal World Thailand. 2561.

ศาลาจริยธรรม หน่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมศิลปกรรมท้องถิ่น จังหวัดพะเยา

“ฐานข้อมูลท้องถิ่นภาคใต้.” (2561). [online]. Available: https://clib.psu.ac.th/southerninfo/content/1/5d4f24ad.2561.

“ประเพณี ศิลปวัฒนธรรม ความเชื่อ ความเป็นอยู่.” (2561). [online]. Available: https://archive.clib.psu.ac.th/online- exhibition/nangyai/page4.html.2561.

“สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.” (2561). [online]. Available:http://computertong.blogspot.com/p/blog-page_18.html. 2561.

“Siam Society.” (2561). [online]. Available: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Siam_Society-_Bangkok.

“เฉลว.” (2557). [online]. Available: ไทยรัฐออนไลน์. 2557.

“งานปอยหลวง.” (2561). [online]. Available: http://www.chiangmainews.co.th/page/archives/581205. 2561.

“Post Modern.” (2561). [online]. Available: http://pioneer.chula.ac.th/-yongyudh/papers/postmodern.htm. 2561.

“ศิลปะและหัตถกรรม (Art & Craft). (2561). [online]. Available: www.marketingoops.com/news/biz-news/tcdc-9-industry-trending. 2561.